

# IMAGE LIBRARY NEWS

32

MW M&amp;L

武蔵野美術大学美術館・図書館 イメージライブラリー

〒187-8505 東京都小平市小川町1-736

TEL: 042-342-6072

URL: <http://img-lib.musashino.ac.jp/>

© 2015 Musashino Art University Museum &amp; Library. All Rights Reserved.

編集: 木村美佐子・佐々木友輔(美術館・図書館)

デザイン: 西中賢(西中デザイン事務所)

発行: 武蔵野美術大学 美術館・図書館

発行日: 2015年7月2日

## 「ハリウッド」を知るためのフィルム・ガイド (石岡良治+三浦哲哉・選)



© 2010 Twentieth Century Fox Home Entertainment LLC. All Rights Reserved.

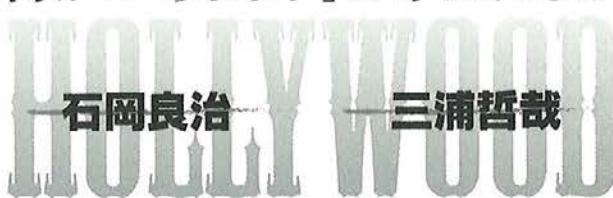


© 2014 Warner Bros. Entertainment Inc. and Paramount Pictures Corporation. All Rights Reserved.

### 第42回イメージライブラリー映像講座のお知らせ

映画史講義

#### 何が「ハリウッド」と呼ばれるか



上映

◎ 2015年6月29日(月) 16:30 ~

『アバター』 監督/詹姆斯・キャメロン、162分

◎ 2015年7月2日(木) 13:30 ~

『インスターステラー』 監督/クリストファー・ノーラン、169分

対談 2015年7月2日(木) 16:30 ~ 18:30

登壇者 石岡良治、三浦哲哉

会場 武蔵野美術大学 美術館ホール

## 講師プロフィール

石岡良治(いしおが よしはる)

1972年、東京都生まれ。批評家、表象文化論。

青山学院大学文学部准教授。

福島県内外での映画上映研

究プロジェクト『Stage』(『Kushitama』代表)。

主な著作に『映画と

は何か――フランス映画思想史』(筑摩書房、2014年)、

『サスペンス映画史』(みず書房、2012年)、『ひきす

る映画――ボストンカタリスト時代の想像力』(共著、フィ

ルムアート社、2011年)がある。

著作を発表している三浦哲哉氏を迎えて、ハイカルチャーチャーの垣根を越えて、縦横無尽な批評活動を開催する石岡良治氏と、明快かつ大胆な切り口で「映画とは何か」を問い合わせます。

本講座では、ハイカルチャーリアとサブカルチャーリアの垣根を越えて、縦横無尽な批評活動を開拓する石岡良治氏と、明快かつ大胆な切り口で「映画とは何か」を問い合わせます。

現実の事件や災害などを前にして、繰り返し囁かれる「まるでハリウッド映画みたいだ」という言葉。しかし、では「ハリウッド映画」とは何だろうと考えてみると、その内実をとても一言では説明できないことに気づきます。ハリウッドは20世紀の映画産業を牽引し、世界中の視覚文化や消費文化に多大な影響を与えてきました。その長く複雑な歴史を知ることは、映画だけに留まらず、現在のわたしたちを取り囲むあらゆる視覚芸術・娯楽作品を読み解く手掛かりとなるでしょう。

# 「ハリウッド映画」と 技法の重ね合わせ

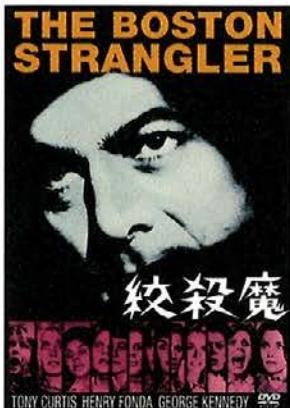
石岡良治・選

『鷺の巣から救われて』

監督／エド温・S・ボーター&ジェイムズ・  
サール・ドーリー 1908年

アメリカ映画史の起点に位置付けられるエジソン・スタジオによる「初期映画」作品の一つ。フィルムスタディーズの知見は、この時期の「表象モード」が、現在のハリウッド映画とは異質であることを様々な仕方で示してきた。その特性をおおむね、物語的関心よりは見世物的新奇性への関心が顕著な「アトラクションの映画」(トム・ガニン)と要約することができるだろう。

だがこの時期のエジソン・スタジオの作品群を前にするとき、観者は直ちにタイトル画面に執拗に現れる「商標 trade mark」「著作権保持 copyrighted」「特許済 Patented」などのクレジット表記に気付く（このすべてが描かれた例としてエド温・S・ボーター監督『テディベア』1907年が挙げられる）。映画はまずもつて「発明」とみなされていたのであり、現在に至るまで「産業芸術」としての側面を保持している。著作権表記のミスで、パブリックドメインになってしまった作品の数奇な命運(ショーン・A・コロ監督「ナイト・オブ・ザ・リビングデッド」1968年が有名だ)を考えると、表象モードの差異を貫いて、映画に産業芸術としての条件が課せられていることの大変さに思い至らざるをえない。



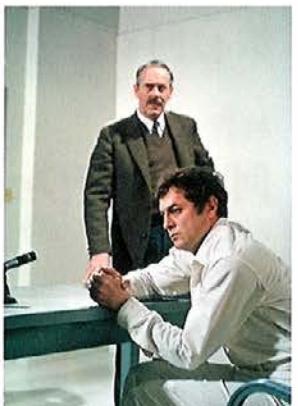
TONY CURTIS HENRY FONDA GEORGE KENNEDY 1968年

『絞殺魔』 DVD 発売元：20世紀フォックス ホームエンターテイメント ジャパン

監督／リチャード・フライシャー 1968年  
『絞殺魔』

ハリウッド映画における鳥や飛行機など飛翔体の表現史は、トリック撮影の歴史と並走するが、しばしばアンリアルな要素からなる過去の表現が、それでもなお心に残るのは、当該場面の「演技 act」の総体にリアルなものが実現されているからだといえる。初期ミッキーマウスのアニメーター、アブ・アイワーケスの手によるアルフレッド・ヒッチコック監督『鳥』(1963)の合成表現はその好例だ。

ドラマシリーズを指す呼称）の代表である『24-TWENTY FOUR』シリーズ(2001-)が再活性化させたスプリット・スクリーン（分割画面）表現は、複数箇所での演技の並置によって、視聴者がリアルタイムに同時に進行する出来事に立ち会っているかのような効果を巧みに演出していた。画面上の複数のウインンドウに対しても行使される「情報処理」が早晚飽和に達してしまったことを織り込みつつ、「監視モニタの時代」における対テロ捜査という主題を前面に押し出すスタイルは、シナリオが発するメッセージに対する当否を超えて、今世紀的なものとして受け止められたといえようだ。



ハリウッド映画の途方もなさとして、現実のアメリカ史の進行と並走するのみならず、時に評価が定まらない事象についても、現実を先取りするかのように映像化してしまう点が挙げられる。史実との齟齬をも辞さない素早さが、「もう一つのアメリカ史」を生み出し続けているのだ。『絞殺魔』で犯人とされた現実のデサナことは否めない。

リチャード・フライシャー監督の『絞殺



スプリット・スクリーンの強みは、個別の映像がさほど印象的でないときでも、クロスカッティングやラストミニッツレスキューといった、古典ハリウッド映画が確立した編集の効果を、観者が構成的に把握していく助けとなることがある。その反面、デバイスの人工性が突出してしまい、手法のための手法の誇示となりがち

魔』は、全編にわたりスプリット・スクリーンの人工性を用いることで、現実の「ボストン絞殺魔事件」に基づく題材の陰惨さを緩和しつつ、同時進行する複数の出来事に焦点を合わせている。この映画は、

る映像表現に大きなインパクトをもたらした。



©2010 Twentieth Century Fox Home Entertainment LLC. All Rights Reserved.

緑色の文字列そのものは、コンピュータ発展史上のCRTモニタに遡る「古いイメージ」だ。けれどもそれら文字列から成るプログラムが「マトリックス」と呼ばれる仮想現実空間を構築。反乱を起こしたコンピュータによってマトリックスに幽閉された人類が、覚醒して再び反乱を起こす、という明快な世界像を提示している。

ルヴァオは、1973年に獄中で刺殺され、現在では真犯人が別にいた可能性すら示唆される。だが、こうした事情からは相対的に独立した仕方で、複数の分割画面が「映像内の現実」を作中で構築している。

ワイヤーを駆使したアクション演出や、身体をのけぞらせて弾丸を避ける様を回りこむように多数のカメラで撮影する「バーレットタイム」が、マトリックス内部の「ハイパーリアル」な現実感覚を描きだす。ボーデリヤールの「シミュレーション」思想の参考となる三部作へと展開。一部設定の開示は、アニメーションやゲームなどのメディアミックスに委ねられた。

「マトリックス」に由来する視覚イメージ

はあまりにも多く、そのため現在では相当数の要素が陳腐化（コモディティ化）と言ってしまっている。陳腐化に際しては、

トリロジー最終作「マトリックス レボリューションズ」（2003）の「古さ」が後押しした面は否めない。作品世界のインフラをなす「マシン・シティ」における蜂起の物語は、真摯ではあるがフリッツ・ラング監督『メトロポリス』（1927）以来の伝統的SF象に収まっているからだ。その意味では押井監督のアニメ映画『GHOST IN THE SHELL』攻殻機動隊』（1995）を直接の参考とした第一作こそが「レボリューションズ」を起したのだと言えるが、本作が活性化させた「もう一つの現実」をめぐる陰謀論的想像力は、現在ではより直截な政治的表象へと向かう傾向を持っており、各時代ごとの陰謀論の機能を検討していく作業が待たれる。

## 『ロード・オブ・ザ・リング／二つの塔』

監督／ピーター・ジャクソン 2002年

完全な異世界を構築する「ハイファンタジー」の傑作であり、（T）RPGゲームジャンルなどを生み出したことで知られる「指輪物語」を見事に映画化した『ロード・オブ・ザ・リング』三部作（2001～2003）。R・R・トールキンのファンタジー小説『指輪物語』を見事に映画化した『ロード・オブ・ザ・リング』三部作（2001～2003）。世界中に数多くのファンを抱える緻密な世界観の映像化は困難とされ、1978年公開のアニメーション映画版（ラルフ・バクシ監督）も不評で前半部を描いたまま途絶。



『マトリックス』に由来する視覚イメージはあまりにも多く、そのため現在では相当数の要素が陳腐化（コモディティ化）と言ってしまっている。陳腐化に際しては、トリロジー最終作「マトリックス レボリューションズ」（2003）の「古さ」が後押しした面は否めない。作品世界のインフラをなす「マシン・シティ」における蜂起の物語は、真摯ではあるがフリッツ・ラング監督『メトロポリス』（1927）以来の伝統的SF象に収まっているからだ。その意味では押井監督のアニメ映画『GHOST IN THE SHELL』攻殻機動隊』（1995）を直接の参考とした第一作こそが「レボリューションズ」を起したのだと言えるが、本作が活性化させた「もう一つの現実」をめぐる陰謀論的想像力は、現在ではより直截な政治的表象へと向かう傾向を持っており、各時代ごとの陰謀論の機能を検討していく作業が待たれる。

以後の映画化企画がなかなか実現しなかつた理由としては、ファンの要求の高さだけではなく、ホビット族をはじめとする諸種族の造形の困難が挙げられる。結果的には1990年代から本格化したCGの発展が、困難克服の鍵となつたわけだが、今なおCGを駆使した映画に対しては、レンズを介さず舞台装置を俯瞰する「カメラ」の典型的なアクションへの違和感、何よりも「不気味の谷」に落ち込んだ表現に対する抵抗が表明される傾向がある。ところがまさに「CGの不気味さ」を逆手に取り、例をみない造形を獲得したのが、トリロジー二作目の「二つの塔」で本格的に登場した「ゴラム」であった。

俳優アンディ・サーキスがモーションキャプチャを用いて「演技」したゴラムは、巧みにキヤブチャされた表情とともに、従来の特殊メイクの限界を突破した「人類以外の諸種族」表現を獲得した。また、CG画面のカメラが喚起しがちな違和感についても、ほぼすべてのデジタルゲームのファンタジー作品が「指輪物語」に由来しており、ゲームの3D表現の洗練期と重なつたことも幸いした。

以後活躍を続けるピーター・ジャクソン監督の活動でとりわけ注目されるのは、出身地ニュージーランドを拠点にすることでの「ハリウッド映画」のグローバル化を実現していることだろう。その結果、『ロード・オブ・ザ・リング』や「ホビット」三部作（2012～2014）の撮影地ツアーや、トールキンが予期しなかつた形で「指輪物語」のルーツ巡りを可能にしている。

監督／ラナ・ラリー & アンディ・ウォンヤウスキー 1999年

『マトリックス』

監督／ラナ・ラリー & アンディ・ウォンヤウスキー 1999年

映画に現れる情報処理のイメージは、マシンを操作する登場人物の身振りか、あるいは「デジタル」な表象を何らかの手段で強調するものが大半だ。ここに決定的に不在なのは実際のプログラミング過程だろう。映画『マトリックス』は可読性の低い緑色の文字列が垂直に降り注ぐイメージを巧みにコンピュータプログラミングと結びつけ、世紀転換期における情報処理をめぐ

る映像表現に大きなインパクトをもたらした。

緑色の文字列そのものは、コンピュータ発展史上のCRTモニタに遡る「古いイメージ」だ。けれどもそれら文字列から成るプログラムが「マトリックス」と呼ばれる仮想現実空間を構築。反乱を起こしたコンピュータによってマトリックスに幽閉された人類が、覚醒して再び反乱を起こす、とい

う明快な世界像を提示している。

ワイヤーを駆使したアクション演出や、身体をのけぞらせて弾丸を避ける様を回りこむように多数のカメラで撮影する「バーレットタイム」が、マトリックス内部の「ハイパーリアル」な現実感覚を描きだす。ボーデリヤールの「シミュレーション」思想の参考となる三部作へと展開。一部設定の開示は、アニメーションやゲームなどのメディアミックスに委ねられた。

『マトリックス』に由来する視覚イメージはあまりにも多く、そのため現在では相当数の要素が陳腐化（コモディティ化）と言てしまっている。陳腐化に際しては、

トリロジー最終作「マトリックス レボリューションズ」（2003）の「古さ」が後押しした面は否めない。作品世界のインフラをなす「マシン・シティ」における蜂起の物語は、真摯ではあるがフリッツ・ラング監督『メトロポリス』（1927）以来の伝統的SF象に収まっているからだ。その意味では押井監督のアニメ映画『GHOST IN THE SHELL』攻殻機動隊』（1995）を直接の参考とした第一作こそが「レボリューションズ」を起したのだと言えるが、本作が活性化させた「もう一つの現実」をめぐる陰謀論的想像力は、現在ではより直截な政治的表象へと向かう傾向を持っており、各時代ごとの陰謀論の機能を検討していく作業が待たれる。

『ロード・オブ・ザ・リング／二つの塔』

監督／ピーター・ジャクソン 2002年

完全な異世界を構築する「ハイファンタジー」の傑作であり、（T）RPGゲームジャンルなどを生み出したことで知られる「指輪物語」を見事に映画化した『ロード・オブ・ザ・リング』三部作（2001～2003）。R・R・トールキンのファンタジー小説『指輪物語』を見事に映画化した『ロード・オブ・ザ・リング』三部作（2001～2003）。世界中に数多くのファンを抱える緻密な世界観の映像化は困難とされ、1978年公開のアニメーション映画版（ラルフ・バクシ監督）も不評で前半部を描いたまま途絶。

以後活躍を続けるピーター・ジャクソン監督の活動でとりわけ注目されるのは、出身地ニュージーランドを拠点にすることでの「ハリウッド映画」のグローバル化を実現していることだろう。その結果、『ロード・オブ・ザ・リング』や「ホビット」三部作（2012～2014）の撮影地ツアーや、トールキンが予期しなかつた形で「指輪物語」のルーツ巡りを可能にしている。

## 『アバター』

監督／ジェームズ・キャメロン 2009年



の現在形と言える3D映画は、「異空間への没入体験」を説得的に示した本作が存在していなければ、すでに「何度目かの仇花」となつていて公算が大きい。シナリオ面では手放しで賛同する者が少ないにわかわらず、本作を歴史的な重要作にしているのは、下半身不随となつた元海兵隊員の主人公ジェイクが、惑星パンダラのナヴィ族との接触のために、類似した外見の「アバター」を得た後、身体を自在に動かす場面の素晴らしさが決定的だろう。

CGを活かした青い肌が印象的なアバター姿のジェイクは、仮想空間を動きまるのではないところがポイントだ。典型的な「白人酋長もの」として展開される物語は、翼竜を乗りこなしつつ、侵攻作戦の尖兵となる元上司の「悪役」クオリッチ大佐と対峙するクライマックスを迎える。クオリッチ大佐がジェイクの「本体」への攻撃を試みる場面で、ジェイクの2つの身体が同一姿のジェイクは、仮想空間を動きまるのではないところがポイントだ。典型的な「白人酋長もの」として展開される物語は、翼竜を乗りこなしつつ、侵攻作戦の尖兵となる元上司の「悪役」クオリッチ大佐と対峙するクライマックスを迎える。クオリチ

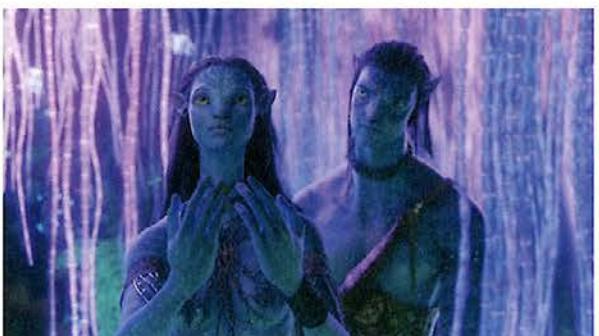
ー空間に現れていることは、「マトリックス」が分離していた複数の異なるリアリティの水準を、3DCG空間における異なる身体表象の齟齬という仕方で捉え直していることを示すだろう。

## アーカイヴと 愛をめぐる映画

三浦哲哉・選

### 『インテランス』

監督／D・W・グリフィス 1916年



映画誕生以後の人類は、「過去」を、動く映像において想起することができるようになつた。19世紀以前の人物たちを、私たちは文書や肖像画によってしか知ることができないが、20世紀以降は、それを映像アーカイヴから再生できるようになった。このことがもたらした「歴史感覚」の変容の意味はきわめて大きいだろう。

さらに、映画誕生以前の過去さえも、動く映像において再現しようとする欲望に、ハリウッド映画は取り憑かれてきた。10年代のイタリア史劇映画と競合しつつ、その最初の記念碑となつたのがD・W・グリフィスによる1916年作品『インテランス』である。

紀元前のバビロニア、キリストの時代のペルヘム、ユダヤー迫害の時代のフランス、そして現代アメリカという四つの時代が並行して描かれる。とりわけバビロニアの古代都市を視覚的に再現するために莫大な資金が投入され、ほとんど一つの王国というべき巨大なセットが建造された。

現在見直すと、違和感を覚えないわけにはいかない。とくに、全員アメリカ人だけと唖然としてしまうのだ。バビロン時代のヒロイン「マウンテン・ガール」など、仕

草からなにからアメリカ娘以外の何ものでもない。このような悲しきアメリカ中心主義には多くの問題があるし、歴史表象におけるハリウッド的バイアスについては意識的でなければならない。



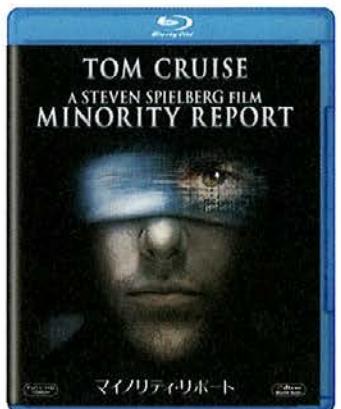
### 『マイノリティ・リポート』

監督／スティーヴン・スピルバーグ 2002年

未来さえもが映像化されてしまうとするならば、世界はどうなるか。この問いを

とはいえ、この作品の真の画期性は、ある一つの過去を真正に再現しうるかいなかという点ではなく、複数の時代がパラレルに、並行して描かれるという点にこそあつた。四つの時代を、映画のカメラは、自由自在に往来してしまう。フィクションとしてではあれ、そのような「視点」がきわめて具体的に、感覚可能なものとして実現されたのである。

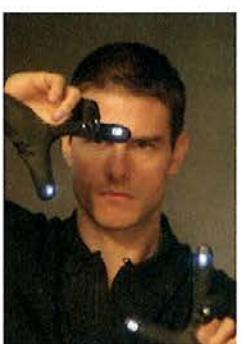
四つの時代のどこにも帰属せず、ゆりかごを揺らしながら物語の展開を見届けているかのようなリリアン・ギッシュの姿の不思議さ。そこはいつたい、いつ、どこだろうか。



めぐつて構成される一連の映画が21世紀に入つてから立て続けに作られ一つのサブジャンルを成している。本作に加え、主だつたところで『ベイチエック』——消された記憶』(2004)、『ネクスト』(2007)、『アジャストメント』(2011)などがある。これらは娯楽作品として優れているだけではなく、映画とは何かを考えるきっかけとしても貴重な、SF×スペキュラティブ(思弁的)フィクションの秀作である。

なぜ21世紀に入ったからなのか。「監視社会化」等の社会情勢に加えて、コンピュータによる映像処理、とりわけノンリニア編集が一般化したことが決定的な要因であろう。「ノンリニア」とは、時系列順に拘束されずに、という意味であり、コンピュータのデスクトップ上で編集者はHD-Dに記憶されたショット断片を自由に組み換えることができる。

この「ノンリニア的想像力」がきわまで、過去の出来事だけでなく、未来の出来事の映像断片さえもつなぎあわせることができるとすれば……。そのような想定ができるとすれば……。そのような想定を文字通り実演してみせるのが本作の主



『マイノリティ・リポート』  
Blu-ray 発売元：  
20世紀フォックス ホーム エンターテイメント ジャパン



受けた彼が、自らの運命をいかにして変容しうるかが描かれる。それは同時に、この「ノンリニア的想像力」の限界を探る旅にほかならない。

う内容の予言を

予知には論理的矛盾が含まれないわけにはいかない。本作では、「トム・クルーズが殺人事件を起こす」という内容の予言を受けた彼が、自らの運命をいかにして変容しうるかが描かれる。それは同時に、この「ノンリニア的想像力」の限界を探る旅にほかならない。

れら断片を、巨大なタッチパネルによって編集し、その犯罪行為の全容を再構成するだろう。時間との舞踊ともいべき、驚くべき場面である。

だが無論、未来予知には論理的矛盾が含まれないわけにはいかない。本作では、「トム・クルーズが殺人事件を起こす」という内容の予言を受けた彼が、自らの運命をいかにして変容しうるかが描かれる。それは同時に、この「ノンリニア的想像力」の限界を探る旅にほかならない。

だが、それらベタベタなイメージは、それが臨界に達するのは、メル・ギブソンの息子がトンデモ本コーナーに置いてありそうな「宇宙人のもの」の本を購入し、その頁をめくるときである。稚拙なタッチで書かれた宇宙人侵略のイメージなのだが、それがまさしく彼ら家族の状況をあまりに正確に予見しているのだった……。

つまりこううことだ。私たちの想像力はアメリカ文化が大量生産してきたイメージ断片をいまや原型としており、その中に、私たちは(主人公のメル・ギブソンたちがそうであるように)住まっている。

そのうえで本作が問うのは、ぞつとするようなクリシェの無意味な集積であるようと思えるこの世界に、いかにして、有意義な連関を、信じるに足るつながりを見出すことができるか、である。タイトルの「サイン」の意味はそこにある。やがて映画の終盤に、死んだ妻が残した謎の言葉「振り抜け swing away」を符牒として、偶然のか

けらから、本当に、光り輝く運命が現れてしまうことの驚き。私たちの生の環境が連関を失い無意味化したことが、現代における運命的体験のための条件である、と

争』+ヒッヂコック『島』。宇宙人が襲来し、この世の終わりを予感しつつも、家族が力を合わせてサヴァイブする。そのまんまと岱テールにおいても、私たちが飽きたほど繰り返し消費してきた紋切り型が、露骨すぎてたじろぐほどの露骨さにおいて、画面を埋め尽くす。

たちは、モニタ上に次々と浮かび上がるそ

筋立てはようするに、何度も映画化されてきたH・G・ウェルズ原作の『宇宙戦

シマランは言っているのだ。

## 『サイン』

監督／M・ナイト・シマラン 2002年

シマラン作品は、裏の裏が表に転じたようなところがあつて、だからそれが単なる表、つまりベタ、というか、バカであることに見分けがつきがたい事実がある。だがよく見れば、本作はバカの外観の下に、イメージの時間と運命をめぐる深遠な洞察を繰り広げていることがわかる(はずである)。

筋立てはようするに、何度も映画化されてきたH・G・ウェルズ原作の『宇宙戦

シマランは言っているのだ。

『J・エドガー』

監督／クリント・イーストウッド  
2011年  
自作自演作家クリント・イーストウッドは、  
その存在 자체がアメリカの神話であり、同

びる。  
時にその資格において、様々な別の神話と  
対話し、戯れ、批判してきた。だからイー  
ストウッドの歴史映画は特別な意味を帶

たとえば「誰されざる者」(1992)は西部劇の神話を、「父親たちの星条旗」(2006)は第二次大戦の英雄たちの神話を、「エンジリング」(2008)はそれら神話を立ち上げるマスマディア環境そのもの

を描く。本作はアフリカ国内の記者シブ  
テムを作り上げた男、エドガー・フーヴァー  
の生涯を描く点で、まさにイーストウッド  
のそのような関心に沿った作品であると  
言える。

科学的な犯罪捜査法と合理的な情報管理をフランスから取り入れつつ、フーヴィアードはアメリカにおける記録と記憶のシステムを書き換えた。

さて、しかし本作が示すのは、厳格な独裁者に思えたフーヴィアードの生において、彼自身が作ったシステムをはみだす「嘘」と「愛」こそが重要だった点である。

この映画では、アーヴィー・ラグーンの筆記録にて、イターに自分の生涯を語る「現在」を起点に、語られた「過去」が次々と映像化されていく。やがて、明らかになるのは、それら「過去」には多くの嘘が含まれている事実である。ハリウッド映画の禁忌「偽のフラッシュバック」（観客の混乱を防ぐため、偽りの過去を視聴者に見せないようにするために使われる）は、この映画においては、



『インターフェラー』

監督／クリストファー・ノーラン 2014年

時間を超えて旅をし、過去さえも変えた  
いという夢想を描くSF映画の最新ヴァー  
ジョンである。

本作の独創性はどこにあったのか。第一に、時空間の相対性、とりわけ時間の尺度

の複数性そのものの描写である。たとえば、その場所で過ごす1時間が地球の7年間に相当するという惑星があり、数時間後

卷之三

ラ 一

スキン  
テ

ハリウッド

マガジン  
インターナショナル



にこの惑星の探索から戻つて来た主人公た  
ちをその外で待っていた仲間は、數十歳老  
けてしまつてゐる。こうした描写が喚起す  
る「相対性のめまい」は圧倒的である。

と言う。「愛」はそのような究極のメッセージとしてある。実際、マシュー・マコノヒー 演じる宇宙飛行士が人類を救うことがで きるのは、未来からのそのようなお告げに 導かれることによつてである。



© 2014 Warner Bros. Entertainment Inc. and Paramount Pictures Corporation. All Rights Reserved.

# 石岡良治+三浦折哉 著作紹介



今こそ語られる、  
映画の希望

石岡良治「視覚文化「超」講義」  
フィルムアート社、2014年

石岡良治「超」批評 視覚文化×マンガ  
青土社、2015年

三浦哲哉「サスペンス映画史」  
みすず書房、2012年

三浦哲哉「映画とは何か——フランス映  
画思想史」筑摩選書、2014年

映画・アニメ・PV・ゲーム等、消費社会

における視覚文化をハイカルチャーとポピュラー文化の枠組みを超えて分析した講義録。取り上げられるのはダグラス・サーク、マイケル・ジャクソン、ガンダム、初音ミクなど広範に及ぶ。その中で特に大きく取り上げられるのが、タイムマシンで過去・現在・未来を行き来する映画「バック・トゥ・ザ・フューチャー」シリーズ、「豊かなアメリカ」の象徴であるタイムトラベル先の1950年代への郷愁、さらに2010年代の現在から見た80年代映画としての郷愁といった、一見消費社会とは無縁と思われる「ノスタルジア」という心の動きをキーワードにして作品を読み解いていく。巻末掲載の國分功一郎との対談では、情報過多時代のスピードに対し、加速・減速の二元論的な向き合い方ではなく、複数の速度を使い分け、「ギアエンジンの技法」を提唱。めまぐるしく変化する情報社会の中でどう文化を捉えていくべきか、新たな視座を提示した好著である。

マンガを中心に現代日本のポピュラーカルチャーを取り上げた批評集。第一部では「形象」(圖像的・造形イメージ)が物語世界でどのように寓意性を持つ「反響」し、その「反響」が作品の外にどう「反映」されるかを紐解いていく(「黒」のイメージが象徴的に使われる松本大洋の「鉄コン筋クリート」「ZERO」)。第二部ではキャラクターの「媒介性」(メディエーション)に注目しつつ、「反響」と「反映」、「作品の内と外」の関係を考察する(キャラクターデザインとして描いた絵に実装された「霧雨氣」がアニメーションやゲームに作用する安倍吉俊のイラストレーション)。第三部の終章では複数の平行世界を移動する「仮面ライダー・ディケイド」を、情報過多時代におけるヒーローとして取り上げ、「作品の内と外」の関係そのものの寓意を示す。前著「視覚文化「超」講義」でも標榜された「ギアエンジンの技法」によって、「視覚文化×マンガ」の魅力に迫った一冊。

サスペンスとは宙吊りの状態や未決定の状態に置かれることを意味する言葉である。では、人びとはなぜそのような「不自由」の経験を求めてサスペンス映画を見るのだろうか?

映像が動くというただそれだけのことに途轍もない感動を覚えるのはなぜだろうか?

そんな問い合わせから出発し、映画の歴史の中でサスペンス表現がどのように変遷してきたか、どのように観客を魅了してきたかを丹念に解き明かす三浦氏の初単著。書名に「映画史」と付けられてはいるが、退屈な歴史の教科書のように作品タイトルと作家名ばかりが網羅的に書き連ねられているのではなく、「自動性」という概念を用いることもあり、現在、リアリズムという考え方は説得力を失っている。そこで著者は、「リアル」工することが容易になるといった環境の変化もあり、現在、リアリズムという考え方を提案する。自動性とは、イメージが人間の意識や意思からは独立して自動的に保存され、運動するということであり、それこそがデジタル化以後にも失われない映画の力を認識する鍵だというのだ。フランスの映画作家や思想家の思考と実践を辿りながら、自動性の美学の諸相を浮かび上がらせていく手腕は見事で、目から鱗の連続。まさに「映画を見てみてみよう」という気にさせてくれる。

映像が動くというただそれだけのことに途轍もない感動を覚えるのはなぜだろうか?

過去、こうした問いに答えるためにしばしば持ち出されてきたのは「リアリズム」(現実主義)だった。しかし、映画に映るものはありのままの現実ではないというリアリズムへの批判や、デジタル化によってイメージを後から加工することが容易になるといった環境の変化もあり、現在、リアリズムという考え方を説得力を失っている。そこで著者は、「リアル」工することが容易になるといった環境の変化でも楽しんで読むことができ、その作品を実際に見てみてみようという気にさせてくれる。

人は映像にどんな思いをこめてきたのでしょうか。  
映像は技術の進歩とともに変化してきました。  
しかし高度な技術がなかった時代にも「何かを見たい」「伝えたいたい」あるいは  
「何かを表したい」という思いがありました。  
このシリーズでは、映像現実やフィルム、映写機などを収集される  
松本夏樹先生のコレクションを通じて、人間の映像に対する根深的な  
姿を巡りたいと思います。

## 『座敷影絵の幻』 まばろし

松本夏樹  
(武藏野美術大学、大阪芸術大学非常勤講師)

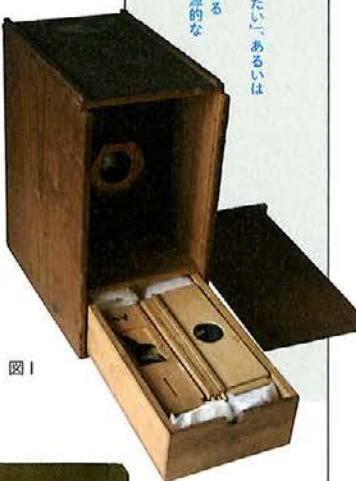


図1



図2

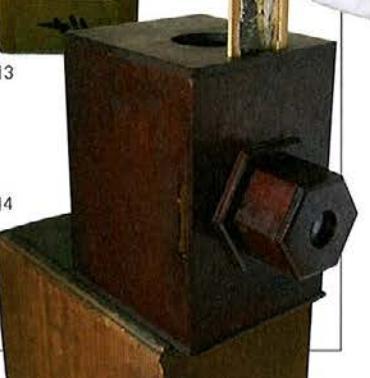


図3



図4

「長絵」7枚からなり、収納箱の引出しに

江戸時代の隨筆家西澤一鳳はその著  
「皇都午睡」〔嘉永三(1850)年刊〕で次  
の様に述べている。

「昔より廃らぬ物は座敷遊びに用ゆる  
影畫なり。硝子の畫板を逆にはめて、人物  
花鳥の働き、近江八景、宮嶋、金閣寺、  
天神祭りなど、古風にて品よき弄び也。  
是も近來鳴物囃子を入、寫畫と呼て四谷  
怪談などをす、甚下卑たり。座敷手妻、座  
敷影畫など古風なるところを愛すべきも  
の也。」

写し絵については既に触れたことがある  
が(註1)、西澤一鳳によれば鳴物や囃子のつ  
いた芸能としての幻燈ショード・写し絵より、  
座敷影繪の方が古風だという。だが現存  
する写し絵(上方では錦影繪と呼ぶ)の道具は、  
そのほとんどが芸能用の品で、座敷影繪  
がどのようなものであつたのかはわからなか  
つた。

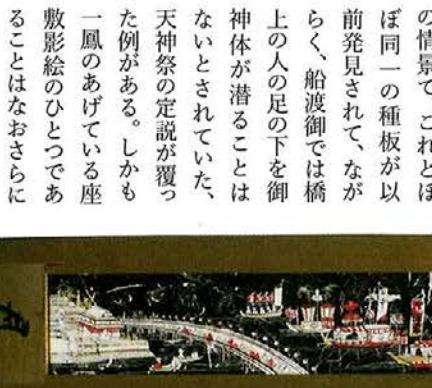


図2

興味深い。

だが更に興味深い「長絵」は唯一縦引き  
である番号「二十」である(図3)。

これは宝暦七(1757)年、大坂の豊竹座  
で初演された人形浄瑠璃で、翌年には歌  
舞伎に翻案された「祇園祭礼信仰記」四  
段目、通称「金閣寺」に登場する雪姫の演技  
「爪先鼠の段」を描いた種板なのである。

天下乗つ取りを目論む敵役「国崩し」と  
呼ばれる松永大膳が、將軍足利義輝の母で  
ある慶壽院を金閣上階に閉じ込めた上に、  
絵師狩野将鑑の娘雪姫に金閣天井へ龍を  
描けど強要する。だが雪姫は父親が何者  
かに殺され、龍の手本画帖と宝刀「俱利伽  
羅丸」が奪われた為に描けぬと言うと、大  
膳は雪姫を瀧の前に引きすえ、刀を抜いて  
「これを手本にして描け」と瀧に刃をかざ  
せば不思議にも龍の姿が現れた。伝家の  
宝刀を奪い父を殺したのが大膳であるのを  
知った雪姫は「俱利伽羅丸」を取返そうと  
するが、逆に桜の木に縛りつけられてしま  
う。大膳がその場を去ると、雪姫は散つた  
桜の花びらを爪先で並べて鼠を描き、この  
鼠が雪姫の縄目を喰いちぎり助ける。こ

れが「爪先鼠の段」の名の由来である。

縦引きの「長絵」を風呂(木製幻燈器)の下  
から上へと動かすと、雪姫と瀧に刀をかざ  
す大膳(かずれているが瀧には龍の姿が現れている)、  
そして金閣上階で慶壽院が救出されたこ  
とを知らせる狼煙「火龍砲」が打上げら  
れている情景まで、芝居の一連の推移が順  
に見られる(図4)。

付け加えるなら、大膳を呼ぶ「国崩し」  
とは城をも破壊する大砲の別称であり、  
暗にその持物の巨大さを示している。つま  
り桜の木に縛られた雪姫落花狼藉の危う  
さ、そして雪姫の裾を割って爪先で鼠を描  
く際などを、座敷の暗闇の中に現れた幻  
として楽しもうというのが、この「古風に  
て品よき弄び」の今ひとつ隠された情景  
なのである。

注1:『イメージ・コレクション 其之四 動く驚異』を参照。

注2:『演劇研究』第三十五号、拙稿「新発見の江戸期の木製幻燈に関する考察」『写し絵・錦影繪』との比較を中心  
に』、早稲田大学坪内博士記念演劇博物館、2011年。