

# 「映像圏」の考古学

渡邊大輔

*Hiromasa Shibusawa*

映像圏はどこから来たか

この連載評論で筆者が考えているのは、情報化時代の映像論／映画論というべきものである。例えば、つい最近でも、「デジタル時代」の映画をテーマにした日本語の映画研究の書物がようやく目につくようになる一方★1、「ライズX」（昨年六月）、「シネマ・アンジエリカ」（同二月）、「恵比寿ガーデンシネマ」（今年一月）、「シネセゾン渋谷」（同二月）……といった都内の有名なミニシアター系映画館が急激な勢いで閉館している。こうした映画

館文化の急速な衰退もまた、情報化時代の一つの兆候だと思わずにはいられない★2。い

ずれにしても、筆者が映像圏と呼ぶ現代映画文化の一部を占める興味深い表象モデルやリアリティは、社会の「ポストモダン化」が押し進めるグローバル資本主義や情報インフラの拡大に相即した、きわめて今日的な文化現象——社会学のイデオロムを用いれば「社会的事実」——として看做しうるものである。

とはいえ、いうまでもなくそれは過去の映像文化史——つまり、映画史や諸々の視覚文化史の文脈からまったく切り離されて現れて

★1 例えば、ミッソ・ワダ・マルシアーノ『デジタル時代の日本映画 新しい映画のために』名古屋大学出版会、二〇一〇年。また、ジャンリュック・ゴダールのフィルムを「編集台」というコンセプトのもとにデジタル解析し、新しいフィルム分析的形を示して注目を集めた平倉圭『ゴダールの方法』インスク립ト、二〇一〇年も挙げられる。

★2 こうした映画館文化の退潮現象は、従来通りの時代の趨勢以下に、現在では三月の東北地方太平洋沖地震（東日本大震災）による甚大な社会的混乱が今後、数年

単位で続かならば（続いたらうが、電力供給問題や景気後退、教員は続々退職による安全面、アクセスリテリィの難さ）観点でも、加速度的に進行することは避けられないのではないかと、筆者自身は考えている（もちろん、映画批評家のはしとくとしては、こうした映画館文化の衰退には憂うべきものがあるが、いずれにせよ、かつての関東大震災や阪神・淡路大震災がそうであったように、この度の震災は、「震災ファシズム」ともいうべき右傾化の兆しも含めて、二〇一〇年代日本のインフラや文化的想像力の流れを大きく変えていくた

らう。日本は、例えば、西欧社会の場合「戦争」なのだが「大震災」によって文化の潮目が巨大に変わってきた国なのだ。ちなみに、日本社会において映画館（常設館）の数が初めて飛躍的に急増したのは、実は関東大震災（一九三三年）のあとの大規模な都市開発であった。「震災後」の想像力と映画文化の関係については、考えるところがある。もちろん、片手間で扱えるような主題ではないが、次回以降、連載の論旨に沿って範囲内で触れてみたい。

きたわけでもない。というよりもむしろ、おそらく一九世紀以降の複製文化は、折に触れて、映像圏的な表象システムを元手にいくつもの文化的な文物を組み立てたり、またそれを社会的に受容する間口を広げてきた。そこで今回は、そうした映像圏システムにまつわる歴史的な経緯を見取り図的に扱おうと思う。そのことで、ここまで先端的な情報メディアとの関係性のみ注視してきた本論の議論を、なるべく既成の映画史研究や映画批評、あるいはメディア研究の枠組みに引きつけて敷衍し直してみたい。

## 映画史のモダンⅡ「大きな物語」の成立

### ——「古典的ハリウッド・システム」

さて、では映画史の話題に本格的に入る前に、この分野に不馴れな読者のためにも、最初にいくつかの文脈を明確にしておいたほうがよいだろう。すでに二二〇年近い映画の歴史を考える時に、情報化時代の映画／映像文化について考えている本論の文脈からまず押さえておかなければならないのは、やはり映画とポストモダン化との関係性である。この

ことはいい換えるならば、現在、私たちが映画と聞いて一般的に思い浮かべる「物語映画」(フィクション映画)の歴史的帰趨を問うことに繋がってくる。

周知のように、一九世紀末に誕生した映画は、まず何らかの「物語」(虚構)を見せる視覚メディアとして長年成熟し、それは現在までほぼ変わらず続いている。そして、そうした映画の存在論的条件を最も体系的かつ巨大に完成させたのは、アメリカの映画産業で生まれた「古典的ハリウッド・システム classical Hollywood system」(CHS)と呼ばれる説話体系であったことが知られている。CHSは、一九八〇年代にアメリカの映画研究で定式化された術語だが★3、ここでは、ジョン・フォード、ハワード・ホークス、エルンスト・ルビッチなど、いわゆる往年のハリウッドの巨匠たちの監督した名作映画の持つ物語スタイルを思い起こしてもらえばよいだろう(これらのCHSを備えた黄金期のアメリカ映画は、「古典的ハリウッド映画 The classical Hollywood cinema」(CHC)と呼ばれる)。CHSとは、それらいわゆる「黄金期」(一九一七年から六〇年まで)のハリウッド

★ Cf. David Bordwell, Janet Staiger and Kristin Thompson, *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*. New York: Columbia University Press, 1985. また、アメリカの初期映画研究者トム・ガニングは、『D・W・クリ

フィスとアメリカ物語映画の起源 初期の「バイオグラフ時代」(1907)、「シネマール・シネマ」の物語分析などを踏まえ、COC「アメリカ映画」の「シネマ」叙述の独特の統辞システム(例えば並行モノ・タリシ)の成立を、「バイオグラフ社時

品群に見出し、これを「ナレーター・システム narrator system」(NAT)と呼び、Tom Gunning, *D. W. Griffith and The Origins of American Narrative Film: The Early Years of Biograph*, Urbana & Chicago: University of Illinois Press, 1991, pp.25-28.

映画が堅牢に組織化した規範的スタイルや物語システムのことであり、そこでは、アクションドラマやメロドラマに典型的であるように、何よりも登場人物の心理やストーリーの起承転結、因果関係をきわめて明確かつ連続的に描き出すことを主眼とし、映画を観る観客を物語世界の中へとスムーズに感情移入させる（カタルシスを感じさせる）技術を洗練させた。こうしたいわば「（簡潔で滑らかに）物語ること」の経済性<sup>11</sup>透明性をこの上なく体系化したCHSはおよそ三〇年代に絶頂を迎え、世界中の映画に多大な影響を与えた。いわばCHSは映画における（文字通り）モダンの「大きな物語」として機能していたわけである。

## 六〇年代の古典的ハリウッドの凋落

### ——「翳りの映画史」の到来

しかし、よく知られているように、CHCをはじめとする「物語の経済性」に照準を合わせた映画作りは、だいたい六〇年代——厳密に言えば、すでに潜在的には五〇年代初頭——以降、急速に衰退と崩壊を遂げていく。というのも、この時期、映画の表象の上では、三〇年代前半に成立してからハリウッド業界内で甚大な影響力を持ったプロダクション・コード（いわゆる「ヘイズ・コード」）が廃止される。この自主検閲規則は、ハリウッドで作られる映画の暴力、宗教、性にまつわる反道徳的描写を厳しく規制するものだった

が、それゆえに、映画製作者たちは、ある対象を「見せずに語る」という高度な編集と脚本の技術（<sup>12</sup>説話機能）を極限まで発達させた。さらに製作システムの上では、大手のメジャー映画会社が監督、脚本家、カメラマン、俳優から映画館までフィルム製作・配給・興行の諸要素を一手に契約統括するフォードイズム的な撮影所中心システム——いわゆる「ブロック・ブッキング」（垂直統合）が軒並み機能不全に陥る。これらの一連の変化は、むしろテレビなどの新興メディアの普及や、アメリカン・ニュー・シネマやニューヨーク派など新しい感覚の映画の登場とも表裏一体のものである。

### 「物語」の優位から「イメージ」の優位へ

#### ——映画のポストモダン

以上のようにハリウッド（アメリカ映画）のイメージ世界は、六〇年代から七〇年代を大きな端境期として、一部の大物プロデューサー、巨匠監督とドル箱スターを擁した「A映画 A movie」と、それと抱き合わせてベルトコンベアー式に各会社の直営館に掛けられる低予算の「B映画 B movie」とを大量かつコンスタントに生産する撮影所システムが生み出す古典的世界から変貌を遂げる<sup>★4</sup>。それは、次々に開発されていく特殊視覚効果技術（SFXやVFX）を駆使して観客の直接的な視覚的興趣を煽るワイドスクリーンのブロックバスター大作（ハイ・コンセプト映画）

と、過激な残酷描写やエロティックシーンを売りにするキワモノ映画や作家主義的なインディーズ系映画に象徴される見世物的なスペクタクル世界の氾濫であった。すなわち、かつてのラオール・ウォルシュならば、たったワン・ショットで片づけただろう犯罪アクションのクライマックスを、あるいはヒッチコックならば、わずか一回のカット・バックで際立たせたはずのサスペンスを、「ポスト古典的映画」の監督たちは、スローモーションやズーム、CG合成によって何十秒にも拡張して示すことになったわけだ。また、これらの映画を製作／消費するあり方も複数の企業出資による「コングロマリット化」(複合化)と、複数のメディアミックス(テレビ放映、ノベライズ出版、ビデオ・DVDレンタル、ウェブ配信など)を想定する「メディア収束media convergence」(ヘンリー・ジェンキンス)へと移り変わる。

いうまでもないが、似たような構造的変化は、この時期、アメリカに限らず各国の映画界で同時多発的に起こっている。例えば、日本映画で見ると、観客数・映画館数・製作本数が軒並み史上最高を記録した五〇年代末を境に、五三年から放送が始まったテレビの普及とも相俟って、六〇年代以降、メジ

ャー撮影所の経営縮小が本格化する。その後、過激な暴力描写が売りのヤクザ映画(深作欣二の東映実録もの)や、低予算のピンク映画(につかつロマンポルノ)に活路を見出すが、一九七一年にメジャーの日活、大映が相次いで倒産、日本の撮影所システムも急速に崩壊していく。また、アメリカでは、六〇年代CHC衰退後の新しい映画の流れとして、アーサー・ペンらの「アメリカン・ニュー・シネマ」やジョン・カサヴェテスなどのニューヨーク発のインディーズ系作家の台頭に触れたが、同時期・同様の、「大文字の体制」を否定し自由な表現を模索した映画革新運動として、フランスのゴダール、トリュフォーらの「ヌーヴェル・ヴァーグ」をはじめ、主立ったところでは、イギリスのトニー・リチャードソンらの「フリー・シネマ」や「ブリテッシュ・ニュー・ウエーブ」、ドイツのR・W・ファスピンダーらの「ニュー・ジャーマン・シネマ」、ブラジルのグラウベル・ロシヤらの「シネマ・ノーヴォ」、そして、日本では、大島渚や吉田喜重らの「日本ヌーヴェル・ヴァーグ」や「日本アート・シアター・ギルド」(ATG)などの動きが対応している

と見ることができ(イタリアでは、まとまりのある動きはなかったが、パゾリーニやベルトル

★4 ヌビ「A movie」「B movie」  
を従来通り「A級映画」「B級映画」と訳さないのは、しばしば誤解されるので、それが「B級クル」のように、フィル

ムの価値的な優劣関係(級)と看做されるのを避けるためである。B映画の成り立ちについての日本語論は以下を参照。蓮貫重彦「ハリウッド映画史論 勢の映

画史のために」筑摩書房、一九九三年、第二章、及び吉田広明『B級ノワール論』ハリウッド転換期の巨匠たち』作品社、二〇〇八年、序論。

ツチらの先鋭な問題作がこれらの変化に対応していた。

すなわち、映画におけるポストモダン化（「大きな物語」の崩壊）とは、古典的映画が備えていた「物語」（シナリオと編集）の求心力が衰え、視聴覚イメージ（ショット）それじたいが自律化し、物語を構成する要素としてではなく、再帰的・自己完結的なスペクタクルとして機能し始めたこと、またそれに伴い、映画に対する、物語の因果関係や整合性の読解から断片的なイメージの刺激体験へと観客の関心が移行したこと、とまとめることができるだろう。むしろ、このような見取り図はきわめて分かりやすく、もはや常識の域に達しているともいえる。例えば、日本の映画批評の世界では、すでに二十年近くも前に、世界有数の映画批評家・蓮實重彦が示した、「物語からイメージの優位へ」という名高い公式がよく知られているはずだ★5。

### 「過視的なもの」の時代の映像論へ

——「たんなる映画」のために

とはいうものの、本論では、大枠として以上の見取り図を便宜的に採用しておくこととしよう。ところで、先の蓮實は、「こうした状

況の変化を墮落とみるか発展とみるかの判断は、いったんおくとする」とひとまず慎重に

書きつけてはいる。しかし、「物語からイメージの優位へ」という標語を、すぐさま「ハリウッド映画からたんなるアメリカ映画へ」の移行と絶妙にいい換えてもいる九〇年代前半の蓮實が、その変化を到底甘受し難いものと看做していることは自明である。本論の筆者の立場は、こうした蓮實的な態度表明に逆らい、あえてどこまでも凡庸な「たんなる映画」となり果てたといわれるポストモダン／情報化時代の映画文化の持つポテンシャル（可能性の射程）こそを批評的に捉え返してみようという倒錯的な姿勢に尽きている。少なくとも、最も凡庸な部類のシネフィル主義がいまだ金科玉条のものとするCHCの歴史はほぼ半世紀続いたわけだが、その後の「たんなる映画」（ポストモダンの映画）の歴史もそろそろ同じくらい時間が経つのであり、だとすれば、私たちはその世代的現実に見合った批評言語の更新が早急に求められているといえるだろう。これは何度でも繰り返したいが、CHSの歴史的記憶にのみ依拠した映画批評の言語では、現代映画を真摯に思考するためには、もはや当座の間に合わせにもならないのだ★6。

★5 アメリカ映画が失ったもの、それは説話論的経済性に尽きている。中略）システムとしてのハリウッドの崩壊は、『ヘイ・ブ・コード』の消滅によって加速され、初めに映画を『たんなるビジネス』に

すぎない『言世物』にしてしまったのである。説話論的変遷をすぎなかつたショットはいたるところスペクタクル化し、物語の構造の簡潔さによって視覚的効果のための装飾的側面が強調され、シナリオと編

集の優位をいまだとてつがえていく、前掲『ハリウッド映画史叢書』一七四―一七五頁、「」内引用者。

さらに、こうした映画史における構造的変容のペースペクティヴを、本論が注目するインターネットなどの現代の情報化社会との関係に結びつけて考えるならば、第一回でも言及した批評家で作家の東浩紀による二〇〇〇年代初頭の議論がことに参照に値する。例え

ば、『動物化するポストモダン』において東は、ポストモダン時代のある種の美学的特性や消費の欲望の構造に関して、「過視的」という表現を用いて説明していた。そこで彼は、インターネットのHTML(ウェブページ)の構造や現代美術家・村上隆の「スーパーフラット」絵画を例に出しつつ、それらに「見えるもの」が見えるものにする」という近代的表象モデルとは異なる、複数の階層の「見えるもの」が並列化され、同時に「できるだけ多くの見えないものを見るものに変える」神経症的な欲望、つまり、「過視的」(過剰に可視的な状態)な衝動の存在を的確に読み取っている★7。この東の注目するウェブの構造とも密接に相即した「過視的」な文化論理が、先の「物語からイメージの優位へ」という映

画史でのペースペクティヴに通底していることは紛れもない。事実、熱烈なシネフィルとしても知られる芥川賞作家の阿部和重との対談の中で東は、両者の並行性を指摘してもいたのだ★8。

「ポスト古典的映画」と映像圏の共通性

とにかく、話を本論の主題に戻せば、筆者がこれまで注目してきたYouTubeや囁字幕動画(第一回)にせよTwitterやWikileaks(第二回)にせよ、現代の映像圏的な表象システムを如実に体现する映像コンテンツもまた、従来の映画史的文脈における「ポスト古典的」な構造的変容をシームレスに反映しているといえるだろう。というのも、ここでは、数々のポストモダン映画と同様に、個々のテクストはイメージをその内部で求心的・線状的に統合する自己完結的な「物語」の要素を極限まで希釈し尽くしているのであり、むしろどこまでも映像のエフェメラルな断片化・脱中心化の様態を施されている。また、監視キヤ

★6 薄書は、近年のあるインタビューで

は、「いまなおそのようなショットの映画『註・物語中心の映画』だけでいいの、か」といっているのです。今我々の抱え込んでいる最も重要な問題は、まさにそこにあるんじゃないか。つまり先程の言葉を使えば、『山中貞雄の霸権』[註:物語中心映画の霸権]が、今尚、我々の周りに成立しているのかというと、成立していない」とも述べている。『21世紀の映画批評』、『週

刊読書人』二〇〇八年一月三日、一面

「」内引用者。

★7 東浩紀『動物化するポストモダン

オタクから見た日本社会』講談社現代新書、二〇〇一年、一四四頁以下を参照。また、同「スーパーフラットで思弁する」、『文学環境論集 東浩紀「レクシオン」』講談社BOX、二〇〇七年、一六四〜一八〇頁も参照。なお、『動物化』の「ユリイカ」掲載(初出)時のタイトルは、『過視的なものたち』であった。

★8 「一九世紀までの記号がイメージシ

ンボルの対立で成立していったとしたら、

いまの記号は、インターネットとデータの対立で新しく編成しなおされている、と言えるのではないか。「中略」薄書重彦は『物語の優位からイメージの優位へ』を嘆いたわけだけど、あれは確かに慧眼だったと思うんだけどね、東浩紀・阿部和重「過視的なもの世界」、東浩紀『不過視なものの世界』朝日新聞社、二〇〇〇年、二二

二頁、「」内引用者。

園地化)の動きとこれらが密接に連動する点にも何ら故なしとしないのである。

#### ゴダールとイーストウッドの映像圏

その意味で、昨年から今年にかけて相次いで劇場公開された二人の巨匠による新作——ジャン＝リュック・ゴダール監督の『ゴダール・ソシアリズム』*Film socialisme* (二〇年)とクリント・イーストウッド監督の『ヒアアフター』*Hereafter* (二〇年)の示す映像はいかにも兆候的だったと思わずにはいられない。よく知られるように、同年(一九三〇年)生まれで、それぞれ現存するヨーロッパとアメリカ最高のシネアストとも呼べるゴダールとイーストウッドは、まさに撮影所システムの崩壊とポストモダン映画の台頭の渦中に重要なキヤリアをスタートさせた指標的存在として長らく看做されてきた。そのような彼らの撮った最新長編が少なからぬ観客を驚かせたのは、その作中において彼らが、かたやYouTube上にアップされていた猫のフッテージ★りを無造作に流用するMADさながらのサンプリングを試み(ゴダール)、かたや複数の国のシ

メラや携帯動画によっていたるところで日々生み出される膨大なフッテージがアーキテクチャを介して、これまた無限に遍在化・拡散化を遂げていくように、映像圏的リアリティとはスペクタクル映画にも似た見世物的イメージの飽和状態(例外状態)をもたらすことにもなるはずだ(その意味で、第一回でも言及した『クローバーフィールド』/HAKAISHA)はきわめて興味深い作品だった)。そして、その一方、映像圏的テクストの存在論的・美学的根拠は、「物語」ではなく、本来のテクスト(映像)の「外部」に膨大に行き交う反復的・再帰的な「コミュニケーション」の効果である点も忘れてはならない。つまり、擬似ドキュメンタリー映画に典型的なように、映像圏的テクストもポスト古典的映画も、ひとしなみにコンテンツ(作品)と、体となって寄り添う「外部」の日常性・現前性の体験(リアリティ)が決定的な役割を果たすのであって、それゆえに、例えば、スピルバーグの『ジュラシック・パーク』*Jurassic Park* (九三年)と、ユニバーサル・スタジオ・ジャパンの関連エリアとを並列的に消費させようと試みる、現映画の「イベント化」(アトラクション⇕遊

#### ★ The two talking cats

<http://youtu.be/z3U0udLH974>

『ダブル・シンクニクス』トレーラー

<http://www.bowjapan.com/socialism/trailer/>

『ダブル』トレーラー

<http://youtu.be/0XvJwTYnKww>



The two talking cats  
(YouTube で見る)

ークエンスをフラットで均一な郊外空間のように撮り上げるなど（イーストウッド）、いかにも映像圏のシステムやリアリティを結晶化させたようなイメージを強調していたからだ。八〇歳を越える神話的な巨匠が居並ぶ年少作家を差し置いて、ネットワーク化やグローバル化に即応したイメージを先鋭的に押し出していること。ここにこそ、私たちは映像圏化する世界映画のポジティヴな未来を見なければならぬと思う★10。

\*

映像圏Ⅱ「ポストモダン映画」から

「初期映画 early cinema」へ

現代の映像圏システムの技術や表象上の特性、受容や環境の構造は、いわゆるCHSに代表される「大文字の理論」が前提としていたような諸々の概念や条件が失効しているという意味で、見世物的要素に特化したとされる現代映画の表象空間と構造的にきわめて近い。確認しておけば、映像圏／ポストモダン映画では、一方で、「古典的」と称される静

態的・機能的・閉鎖的な「大きな物語」が軒並み解体しており、他方では、身体性が剝奪され型に嵌められ、テクストや装置によって統合される、理念的・均質的な「大文字の観客 the Spectator」というありようが廃棄されている。そして、このことは、私たちに映画史／視覚文化史上の重要なコレスボンデンス（照応）にただちに気づかせることになるだろう。つまり、従来の映画産業の資本や消費の形態とは一部で大きく異なった、この新たな視覚的表象（イメージ情報）や技術的・制度的環境の総体は——すでに、比較的多くの論者が指摘しているように——、ある意味で、いわゆる「初期映画 early cinema, cinema des premiers temps」との類似的な相同性を示していること、これである。おそらく、私たちはここからこれまでとは一風異なった新たな映画史・映画批評を構想する足掛かりをえることができるだろう。それはどういうことか。ここからは、あまり従来の映画批評では触れられない映画史の事例も適宜紹介しながら論じていこう。

★10 詳述は控えるが、筆者が最近観た中では、七〇歳のアッバス・キアロスタミが初めて海外資本で撮った新作『トスカーナの眞作』*Cytle conforme*（一〇年）もきわめて映像圏的なフィルムとして興味深かった。本作は小津的なショットに満ちた美しい佳作だが、その題名が不ず通り、現代における世界Ⅱ映画の眞実／虚偽の不確定性の問題を扱っている（本作で頻出する

「鏡」はスクリーンの隠喩。これは、確認するまでもなく、疑似ドキュメンタリーに通じるいかにも映像圏的な主題でもあり、むしろ、優れてドキュメンタリスティックでもある。さらに、それが人物の「愛」の不確定性（不信）と二重写しになって物語られる点は、これまでのキアロスタミ作品の主題をも忠実に反復している。



トスカーナの眞作  
（公式サイトで見る）

バック・トゥ・ザ・フューチャー・イン・シネマ  
——ポストモダン時代の初期映画への遡行

今日の映画史研究（映画学）の定義では、「初期映画」とは、一八九四、九五年から一九

〇六、七年までの映画を指す。すなわち、この時期は、トーマス・エディソンのキネトスコープやリュミエール兄弟のシネマトグラフなど、現在の映画に直接繋がる撮影・鑑賞可能な光学装置が発明されてから、これまでに

紹介してきた「物語映画」が登場するまでにあたる。この時期に膨大に製作された初期映画のテクストとその表象空間は、映画史研究や映画批評においては長いあいだ、不当に閑却され続けてきた。それは一方で、マルクス主義などの目的論的史観の立場からオーソドックスな古典的映画（芸術映画）未満の未熟（原始的）なオブジェクトにすぎないと看做され、また、個々の映画フィルムを唯一普遍的モードで受容する超越的・近代的な「まなざしの主体」としての観客を仮定するフランス系の映画理論によって厳密な研究対象から一貫して排除されてきた。しかし、一九七〇年代の末を境に、そうした「大文字の理論・歴史」を設定する研究パラダイムの近代的硬直性が再審に付され、むしろ観客⇨受容主体の

多様性（「観客性 spectatorship」の問題）やテクスト解釈の力動性を重視し、初期映画に既存の物語映画とは異なる独自の表象システムを積極的に見出そうとする動きが活発化していったわけである★11。

何にせよ、注意を払っておきたいのは、こうした七〇〽八〇年代以降における初期映画研究の国際的な注目の高まりは、他方で、まさに同時期に台頭してきた新しい映画フィルムやその受容環境のネットワーク——ルーカスやスピルバーグなど「ニュー・ハリウッド派」のブロックバスター映画や、テレビ映画ビデオ、衛星放送といった鑑賞スタイル——と図らずも共振していたことである。換言すれば、この両者は、時代的な同期以上に、その形式的な側面で互いに照応し合う関係性を担っていたと考えられる。事実、初期映画とマスカルチャーの研究で大きな業績を残し、去る二月に惜しまれつつ急逝したドイツ生まれのアメリカの映画研究者ミリアム・ハンセンは、九三年の先駆的論考において次のように指摘していた。「古典的な映画の消費形態が世界的な規模において解体しつつあるように映るために、現在の状況はある種（どこかでみたような *dejà vu*）結果をもたらしている。つまりメディア文化の今日的形態は、様々な

★11 初期映画研究ルネサンスのきっかけとなったのは、現在、開催地の名前を採って「フライング会議」または「フライング計画」という通称で呼ばれる、一九七八年にイギリスで開かれた初期映画をめぐる大

規模な国際コンロックでの報告成果が大きくい。また、並行して八年には、イタリアで無声映画中心の「ホルダー・ネ無声映画祭」がスタートし、二五回目の昨年は無声映画伴奏家の柳下美恵のピアノ演奏がス

タンディングオペーションで絶賛されるなど、世界各地で貴重な初期映画を鑑賞できる機会も飛躍的に増えた。http://www.cinetecadefrnlit.org/scm/

点で初期映画との相同性を感じさせるのだ」

★12。

初期映画の表象空間——「アトラクションの映画 [cinema of attractions]」

では、現代映画(や映像圏システム)の表象

空間やその受容環境に類比される、エディソンやリュミエール、ジョージ・アルバート・スマイス、ジョルジュ・メリエスらのフィルムに典型的な初期映画とは、一体どのようなものであったのか。例えば、ここでは、まず第一に、観客の注意を直接的に引きつけ、視覚的好奇心を刺激し、スペクタクルによる興奮や快楽を与えるということ、つまり「イメージを見せること」それじたいがドミナントなジェスチャーとして喚起されていた。よって、主に一九〇六、七年以前の初期映画が採用していた美学はいわゆる「驚きの美学 aesthetic of astonishment」というべきものであり、それは、超自然的、科学的、情動的、あるいは

はショックやセンセーションを喚起する光景の提示、すなわち、生理学的な身体作用に求められた。——これは、先ほども言及した初期映画研究の泰斗ガニングが、共同研究者アンドレ・ゴードローとともにブライトン会議

の報告で定式化した、「アトラクションの映画 [cinema of attractions]」と彼らが呼ぶ有名な初期映画の主題的特徴の要約である★13。

一八九五年、リュミエールのシネマトグラフ(『ラ・シオタ駅への列車の到着』*L'arrivée d'un train à La Ciotat* ★14)を最初に劇場で観た観客が驚いて席を立って逃げ出したという、誰もが知る神話化された挿話を挙げるまでもなく、こうした恐怖感、性的煽情、興奮といったあらゆる種の視覚的快楽(見世物性)の喚起こそが、何よりも初期映画の主要なコンポーネントであった。紳士と婦人の官能的なキスシーンであれ、ボクシングの試合であれ、少女たちの枕投げであれ★15、初期映画が私たちに示す数々のイメージの様式は、ひとしなみに、こうした身も蓋もないアトラクションに満ちみ

★12 ミリアム・ハンセン「初期映画／後期映画 公共圏のトランスフォーメーション」(広庄吉則・北田暁宏訳、古見俊哉編『メディア・スタディーズ』せりか書房、二〇〇二年、二八二頁、強調原文)。また、モバイル・フィルムなどの映像圏のテクストの新たな表徴性を初期映画の文脈と巧みに接続させつつ、古典的映画とは異なる映像の社会的な受容機制(公共圏)の問題を追求した研究事例として、中路武士「映画のオルタナティブ モバイル・フィルム論 序説」、『東京大学大学院情報学環紀要 情報

報学研究』第七号、東京大学大学院情報学環 学際情報学府、二〇〇九年、二二七～一四四頁も興味深い。

★13 トム・ガニング「アトラクションの映画 初期映画その観客、そしてヴァンギャルド」(中村秀之訳、長谷正人・中村秀之編訳、ランチ・スペクタクル 沸騰する映像文化の考古学』東京大学出版会、二〇〇三年、三〇三～三二五頁、及び同「驚きの美学 初期映画と軽々しく信じ込む(そのな) 観客」(濱口幸一訳、岩本憲児他編『新』映画理論集成 ①歴史



★14 *L'Arrivée d'un train à La Ciotat (1895)*  
(YouTube で見る)

／人種／ジェンダー』フィルムアート社、一九九八年、一〇二～一二五頁。  
★14 <http://youtu.be/2cUEANkV9c4>

ちている。

とはいえ、初期映画全盛の一九〇五年、ドイツの社会哲学者ゲオルク・ジンメルがすでに鋭く指摘していたように、そもそも西

覚的アイテムやスポーツの数々は、現在のホラーやスプラッター映画ばりのスペクタクル感覚に溢れていたのである★17。

欧における「モデルニテ」のモードじたいが、一九世紀的な市民社会とは異なる、「神経刺激の高揚」をいたるところで惹起して

受容環境（映画館）そのものの持つアトラクション／ライヴ性——大正期の子供観客

いたともいえるだろう★16。事実、ガニングや、アメリカの歴史学者ヴァネッサ・シユワルト、映画研究者のベン・シンガーなどが近年、精力的に論じているが、心靈写真、パリの死体公示所やパノラマ館、そして、グラフィック誌や新聞の三面記事などに掲載される交通事故死や転落死など（近代的「死」の形態）のショッキングなイラストレーション……など、映画登場以前の一九世紀前半頃から近代社会の大衆によって熱狂的な人気を集めていた視

また、こうした初期映画の持つアトラクション性（見世物性）とは、何も個々のフィルムが映し出す視覚的表象の特性ばかりではない。より重要なのは、そうしたフィルムを上映する興行空間——すなわち、映画の受容環境それじたいも、きわめてコンテクスチュアルな多義性を孕んだアトラクション性やパフォーマンス性に浸潤していたという事実である。初期映画においては、民間伝承や民謡、演劇、文学、漫画といったメディア的かつ文化



★15 The Kiss, Glenroy Brothers (Comic Boxing), Seminary Girls (YouTube で見る)

★15 それぞれ『The Kiss』『Glenroy Brothers (Comic Boxing)』『Seminary Girls』のユニオン社のキネトスコープで撮影されたフィルム。http://youtu.be/mklok-BYIK

★16 「急速に押し寄せてくる変化するイメージ、一瞥で把握できるシャープな断続性、猛烈な勢いで飛び込んでくる予想外の

印象。これらは大都市がつの出す心理学的条件である」、ゲオルク・ジンメル「大都市と精神生活」（居安正訳）、『橋と扉』酒田健一他訳、白水社、一九九八年、二七〇頁。こうした映画にも通じる「神経刺激の高揚」を一九世紀の近代社会「最も典型的に体現してはたカノロジーが、初期映画の多くの主題にもなってきた（鉄道「旅行」）である。一九世紀末には、「鉄道春権症」というPTSDの一種が流行したように、鉄道旅行（レジャー）は、当時、類比的に考えられていた。大澤真幸『自由の条件』講談社、二〇〇八年、三〇四頁以下。また、日本でも映画が輸入される直前の明治二〇年代には「神経」という言葉が大流行していたのは有名な話。

★17 トム・カニング「幽霊のイメージ

と近代的顕現現象 心靈写真 マジック劇場、トリック映画、そして写真における無気味なもの」、『青田紀訳、前掲』アソチ・スペクタクル、二八一〜二八八頁。ヴァネッサ・シユワルト「世紀末パリにおける大衆のリリアン嗜好 モルグ、蠟人形館、パノラマ」、『菊池豊訳、同前、二二二〜二五七頁、ベン・シンガー「毛皮、ティ、ハイパー刺激、そして大衆的センチシヨナリスムの誕生」（長谷正人訳、同前、二六三〜二八八頁。また、ここには一九二〇年代の未来派の美術なども含まれるだろう。『交響事故「死」』も、初期映画でよく採り上げられた題材のひとつ（例えば、ジョージ・ウィリアムソンが一九〇五年に撮った『An Interesting Story』など）。

的な間テクスト性の前景化が強く、観客と映画「作品」との相互作用が循環的に展開されていた。そこには単なるフィルム製作の手段では制度化できない受容の多様性があり、映画作品の意味は完成・完結したプロダクト（フィルム）ではなく、個別的な興行のコンテクストやパフォーマンスの時空間においてそれぞれ個々に規定されてもいたのである。

これもまた国内外の多くの初期映画研究、サイレント映画研究が明らかにしていることだが、黎明期の映画館（常設館）は、現在のように単にフィルムを上映するだけではなく、上映中の活動弁士（活弁）の説明や楽士隊による演奏はむろんのこと、幕間にヴォードヴィルや多種多様な大道芸人や奇術師によるライヴ・パフォーマンスなどの余興興行がセットで行なわれていた。例えば、日本における最も初期の映画知識人の一人でもある都市社会学者の権田保之助らが、一九二七年に都下有数の映画繁華街であった浅草六区内の映画館状況をフィールドワークした際の報告資料には、当時の映画館の実態——草創期の映画館の主要な観客層であった小学生などの児童の様子——が克明に描き出されている。

活動寫眞館内に於ける児童にして、「中略」館内に驚げるラムネ、麵麩、煎餅、キ

ヤラメル、蜜柑等各種の飲食物を飲み食ひて、熱心に寫眞の面を注視しつゝあり。而して己が知れる俳優の畫面に現はれ来るや、或は「チャップリンだ」或は「やー松之助！」など、知友に會せるが如き態度にて歓迎し、最も興深き喜劇の場面に至りては聲を上げて我を忘れて笑ふに至る。又彼等の好む活劇の場面の或は追跡の所、格闘の箇所のにきに至つては片唾を呑みて注視するを常とす。

然れども中には同一寫眞を數回も見ると児童あり。「中略」敢て寫眞に深き注意を寄するにも非ず、何か物を食ひなどして、寧ろ極めて冷静に時々寫眞の變化を眺めては友人など、何事かを物語り、又は寫眞には全然無關係の態度にて友人等を暗き館内にて戯れ遊ぶものありて「…」★18

この権田による証言を読んで二〇〇年後の私たちがまず驚くのは、今日の常識的な映画館マナー（「上映中はお静かに！」）の静寂ぶりとはまったく異質な、当時の観客（児童）たちのカーニヴァル的ときさえいえる振る舞いの数々である。観客たちは、自分のお気に入り（チャップリンや尾上松之助）の映画スター（チャップリンや尾上松之助）が出演している映画には大声でスクリーンに語りかけ、嬌声や拍手を挙げるのはもちろんの

★18 権田保之助「秋山暉二」活動寫眞

カの事例に関しては、以下のシリラム・

*Spectatorship in American Silent Film,*

興行の實際的方面、「帝國教育」第四一

ハンセンの著書が詳しい。cf. Miriam

Cambridge, Massachusetts, London:

八号、一九一七年五月、二五頁。アメリ

B. Hansen, *Babel and Babylon:*

Harvard University Press, 1994.

こと、同時に、(上映中でさえも)劇場内を周回する売り子から飲食物を買ってそれを頬張りながら、そのスクリーン脇で熱心に物語解説を行なっている活弁や、スクリーン下のオーケストラボックスで演奏している楽士たちのパフォーマンスのほうも間近で眺め、解説中の活弁をからかったり、音楽に合わせて歌を歌ったりしていた。さらに、権田の観察を読んで驚くのは、どうやら観客の中には映画の物語を観ることに集中せず、映画館に何時間も居座る者もいたらしいことだろう。彼らは、むしろ飲み食いしながら友人たちとお喋りし、館内の暗がりで戯れることを楽しみとしていたという。

### 初期映画世界における

#### 「アトラクションの例外状態」

こうした二〇世紀初頭の情景を眺めてみると、ガニングのいう初期映画の「アトラクション性」(見世物性)という存在論的条件が同時に、映画の制度的条件それじたい——つまり、テキストの表象的特性のみでなく、それを受容する環境それじたいにも共通するものであったことが理解できる。というよりも、権田の記述する映画館の子供たちを見る限り、そうした初期映画のアトラクション性は、も

とよりコンスタティヴなレヴェル<sup>18</sup>のテキストと、パフォーマティヴなレヴェル<sup>19</sup>種々のラヴ・パフォーマンスのデコトミー(二分法)に截然と区分けできるものではない。今日のポップカルチャーで類推すれば、ゲームセンターのアーケードや遊園地、または<sup>20</sup>で遊ぶ家庭のリビングのように、ここでは、映画作品/映画館というソフトウエア/ハードウエア双方が、観客にとって、自律的・固定的なテキスト(≠物語)を一方的に知覚・享受させるようなスタティックな空間(認識論モデル)ではいささかもなく、いくつもの脱中心的なアトラクション効果が拡散するとともに、その中で観客(受容主体)のきわめて多様で能動的なコミュニケーションをも一挙に許容する相互流動的で開かれた環境が現出していたことが如実に窺われる。そもそも現在のように、映画館では静かに映画フィルムを鑑賞しなければならぬという共通認識がひとびとのあいだで形成されるのは、例えば、日本映画であれば、映画が自律的な「作品」(≠芸術)であるという認識が芽生え、また、映像にトーキー(台詞)がついて映画のストーリーが一段と複雑化し始める一九三〇年代前半に入ってからにすぎない★<sup>19</sup>。いうなれば、サイレント映画と/の上映空間というのは、実際には少しも「静粛」<sup>20</sup>などではなく、むしろ

★<sup>19</sup> 板倉貞明「映画館における観客の作法——歴史的な受容のための序論」、黒沢

本映画は生きている』岩波書店、二〇一〇年、二二三頁以下参照。

清池編『日本映画は生きている第1巻』目

る現在よりもはるかに喧騒と興奮と猥雑さに満ちたアトラクション＝祝祭空間——それも、テクストと興行空間がアトラクティヴに混淆する「例外状态的」な祝祭空間であったのである★20。

## 初期映画の「現前性 presentation」志向

### ——活弁の時代

何にしても、フィルムの中のイメージがインテグラルでリジッドな「物語」を排除するアトラクティヴなものであるだけでなく、弁士、楽士、ヴォードヴィリアン、芸人、売り子……果ては観客同士までもが、フィルム、ほとんど等価な映画的アトラクションを構成する要素として受容されていた初期映画・サイレント映画のフィルム／映画館の「例外状態」とは、それゆえに、高度に露出症的・展示的なスタイルを持つものであり、ハンセンの簡潔な表現によれば、「表象」再現前後的「representational」であるよりはむしろ優れて「現前的 presentational」なイベント＝出来事だったといえる。こうした初期映画の

持つ現前性、あるいは、「直接性 immediacy」や「親密性 intimacy」、「真正性 authenticity」とも呼びうる構造的なフェーズは、以前、『U30』掲載の拙論でも触れたように、まず活弁の存在に最も端的に示されるものだろう。

サイレント映画において、物語のあらずじやキャラクターの台詞を独特の声音やパフォーマンスを駆使して観客に説明する活弁は、とりわけ日本においては、初期映画末期の一九一〇年代初頭（明治四〇年代）をピークに、俳優以上のスター性を持ち、映画文化のヘゲモニーを一手に担う存在であったことはよく知られている。ところで、彼ら活弁はその人気以上に、初期日本映画にとっては表象・興行空間それじたいの操作者としても振る舞っていた。ことに、モダニズム的な映画革新運動（純映画劇運動）によってその存在が急速に統制・抑圧されるまでの活弁たちは、映画作品の本来の筋から逸脱して、劇場の観客ごとの反応に応じ、まったく異なる物語を仕立て上げたり、あるいは自分の口上のリズムや速さに合わせてフィルムの映写速度を自由に変えさせたりもしていた★21。

★20 加藤幹郎『映画館と観客の文化史』中公新書、二〇〇六年、六七～八七頁、及び北田暁大『キノ・ガラスの政治学 日本・戦前映画における身体・知・権力』、『意味』への抗い、メディアエーションの文化政治学』せりか書房、二〇〇四年、二〇五～三七頁を参照。

★21 例えば、在野の日本映画史家・吉田智恵男は、フランス革命の物語を描い

た映画を、まったく違う物語に「創造」して解説した事例を紹介している。吉田智恵男『もつこの映画史 活弁の時代』時事通信社、一九七八年、五〇～五二、一一一～一二頁を参照。そればかりではなく、映画館の映写技師や興行主たちもまた、その都度の判断により、観客が混

部を勝手に抜いて上映することも不思議ではなかった。田中純一郎『日本映画発達史―活動写真時代』中公文庫、一九七五年、二二八頁。アメリカでも同様の事例が見られた。Richard Kozarski, *An Evening's Entertainment: The Age of The Silent Feature Picture 1915-1928*, California: University of California Press, 1990, pp.56-61.

現的な初期映画アーキテクチャ

## ——汽車活動写真・連鎖劇の「現前」空間

また、こうした現的な・事実的なパフォーマンス・マティヴィティを活弁以上に興行形態のシステム（建築設計）そのものとして、現在の視点から見るときわめてラディカルに構造化し内在化した初期映画史の特異なジャンルに、日本の文脈ではおそらく「汽車活動写真」と

「連鎖劇」を挙げる事ができるだろう。これらは、いずれも日本映画が見世物の一ジャンルから産業的な自律化を遂げ、トーキーに移るまでの明治末期から大正期にかけて、ごく短い期間に現れ、ひとびとを魅了したオルタナティブな映画の上映形態の一部である。

「汽車活動写真」は、その名の通り、鉄道客車を模した観客席（劇場）の前方に、実際の汽車から撮影した鉄道風景のフィルム（フアントム・ライド映画）を上映し、さらに機械振動による座席の揺れや汽車の走行音、「車掌」に扮した活弁のツアー解説などの演出も付

随した特殊なライド型映画館である。これは、そもそも一九〇〇年代後半、アメリカ東海岸諸都市のアミューズメント・パークに設置された大ブームとなった「ヘイルズ・ツアー Hale's Tours」という同種のライド型アトラクションの日本輸入版といふべきもので、明治末期（一九一〇年代初頭）頃に、東京・浅草や日本橋の娯楽場や三越百貨店、京都・新京極などに設置されて人気を博した★22。

一方、「連鎖劇」は、大正期（一九一〇年代前半から二〇年代半ば）をピークに全国的に流行した、いわば映画と演劇の混淆ジャンルである。通常の舞台劇の途中に、屋外場面やスケタクル場面になると、舞台全面にスクリーンが設置され、そこにすでに撮影してある当該シーンが映写されて、登場する俳優や活弁たちがスクリーンの後ろから台詞を話すというスタイルで、サイレントからトーキーに移行する時期の過渡的なハイブリッド・ジャンルであった★23。

汽車活動写真にせよ連鎖劇にせよ、これ

★22 汽車活動写真については、日本映画史研究者・上田孝の秀逸な論文がきわめて詳しい。明治40年代の都市と今子供々の映画観客「汽車活動写真館を手がかりに」、『映像学』第七八号、日本映像学会、二〇〇七年、五二―二頁。ヘイルズ・ツアーズについては、レイモンド・フィールディングの基礎的論文、映画学者・加藤幹郎の著作が詳しい。Raymond Filding, "Hale's Tours: Ultracalism in The Pre-1910 Motion Picture", in John L. Fell, ed., *Film Before Griffin*,

Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press, 1983, pp.116-130. 加藤幹郎『映画とは何か』みすず書房、二〇〇一年、一三二―一四六頁、前掲『映画館と観客の文化史』、一七三―一八五頁。

★23 連鎖劇については、草創期の日本映画を代表するカメラマンの一人で、晩年は初期映画史料の蒐集家としても知られた柴田勝の記録、及び日本を代表する映画研究者・岩本憲児、加藤幹郎の文獻が基礎的研究である。柴田勝『実論と映画 連

鎖劇の記録』（私家版）、一九八二年。岩本憲児『連鎖劇からキヌトマへ』、『サイレントからトーキーへ 日本映画形成期の人と文化』森社、二〇〇七年、六一―八二頁、前掲『映画館と観客の文化史』、二二二―二三四頁。また、詩人・童話作家の宮澤賢治も連鎖劇を主題に短い文語詩を書いている。宮澤賢治「軍事連鎖劇」、『宮沢賢治全集4 文語詩稿五十篇 文語詩稿二百篇 文語詩未定稿ほか』ちくま文庫、一九八六年、一一九頁。

らの初期映画期を象徴するようなインターメディア的上映システム（イベント）は、現在筆者と同世代の若い映画史研究者たちによって盛んに研究の俎上に載せられつつある。とかく、注目しておいてよいのは、こうした奇妙な興行形態の内実がいずれも、活弁や余興芸人たちのパフォーマンスト同様に、映画（フィルム）の受容環境／制度において、テクスト（認識の対象）とテクスト外（認識の前提）、データ（内容）とメディア（媒体）、表象と現実——ようするに、先にも述べたオブリジェクトレヴェル（コンスタティヴ）とメタレヴェル（パフォーマティヴ）の安定的・確定的デコトミーを跡形なく溶解し、フラット化しているということだろう。例えば、汽車活動写真において、その映画的／アトラクション的体験は、観客が「いま・ここ」に置かれた環境に備給されてあるいわば潜在的「事実的な『現前性』」とでもいべきリアリティ全体によって形作られており、かたや連鎖劇にして

も、その（擬似？）映画的世界に対する観客の感情移入（リアリティ）は、演劇部分の「現前性」と映画部分の「表象性」の二項対立を絶えず脱臼させつつ縫合するというシニカルな所作によって成り立っているといえる。つまり、初期映画の文化形態は、映画のイメージという潜勢的な空間と、実地的パフォーマンストという現勢的な空間とを（現「潜勢的に」横断・往還することによって成立していたのだ。そのエコノミーの中で、観客は、どこまでも可変的で分散的な映画をダイナミックかつアトラクティヴに経験していた★24。

\*

#### ポスト古典的映画／映像圏／

#### 初期映画の相同性

いずれにしても、初期映画と呼ばれる時期の映画文化の表象空間の特徴を以上のようにざっとまとめてみると、六〇〜七〇年代以降のポスト古典的映画——あるいは、その構造

★24 本連載の執筆計画では詳しく触れる余裕はないが、こうした初期映画全体の主調である「アトラクション性」「現前性」などを前面に押し出した興行形態が、物語映画移行後の映画史にまったくなかったわけではない。例えば、『フランケンシュタイン』『Frankenstein』や『魔人ドラキュラ』Dracula（いずれも三二年）などのユニヴァーサル・ホラー映画がイギリスで公開された際には、映画館のラウンジやロビーには、フランケンシュタイン博士の実験室やドラキュラ城がテーマパークのように再現されていたという。とりわけ古典

的ハリウッド映画の全盛期に活躍したアメリカのプロデューサー・監督のウィリアム・キヤッスルの数々の「ゴミック・ムービー」の試みは注目する。キヤッス

ルとゴミック・ムービーに関しては、柳下毅一郎『興行師たちの映画史 エクスプローレーション・フィルム全史』青丘社、二〇〇三年、第八章が詳しい。



★24 Frankenstein  
(YouTube で見る)



★24 Dracula  
(YouTube で見る)

現代の初期映画、

テーマパーク・ゲーム・AR……

をよりラディカルに抽象化したといえる現在の映像圏的な表象システムが、それと深い部分で共鳴していることが分かるだろう。改めて短く確認しておけば、ポスト古典的な映画とは、線状的な「物語」を経済的(効率的)に紡ぐ分節作用を失い、脱中心的で拡散的な「スペクタクル」映像の刺激体験が前置化する、「物語からイメージの優位へ」の移行に要約できるものであった。また、それは映画産業の製作・消費両面にわたる「コングロマリット化」を促し、とりわけハリウッドのブロックバスター大作などは、フィルムも含めた映画の消費空間全体が一種の「イベント化」、さらには「テーマパーク化」とも結びつくことにもなる。こうしたポスト古典的映画のエコノミーを、映像圏もまた忠実になぞっている。「物語からイメージの優位へ」という公式は、それを映像の断片的・再帰的・遍在的製作／消費のスタイルといい換えれば、まさに擬似ドキュメンタリーから、ニコ動MADにいたるまでのコンテンツのありようそのものであるし、「映画のイベント化・アトラクション化」という事態は、個々のコンテンツ(作品とその「外部」)の日常的・事実的な体験(リアリティ)が発信者／受信者双方のコミュニケーションを通じてシームレスに繋がっているという側面で、「イメージの例外状態」としての映像圏システムと見事に連動しているだろう。

したがって、具体的な比較事例を挙げるとすると、例えば、汽車活動写真などは、現在でいえば東京デイズ、ニールランドのヘスター・ツアーズや東京デイズ、ニールシーの(ヘスター・ムライダー)などの、私たちには馴染みのフライトシミュレーター型アトラクションのもたらす体験そのものといえるだろう。あるいは、より映像圏の領域に近づければ、それは、(加藤幹郎も述べるように)先ほども触れた『運転シミュレーションの人気ソフトシリーズの一つ『電車でGO! 新幹線EX 山陽新幹線編』がリリースされている)などに象徴される身体的な運動感覚と直結した「ゲーム的」なリアリティにすら近いのかもしれない。これについては、SF評論家で映画やゲームにも頻繁に言及している藤田直哉が、最近の諸論考において、二〇〇〇年代以降、CG技術の高度な発達が実現した「シネマティック・ゲーム」と呼ばれる「映画的」な映像や演出を施されたコンシューマのアクションゲームや一人称視点シューティングゲーム(FPS)、またオンラインゲームが孕む、(ハリウッド)映画とゲームとの複雑な相互影響関係について積極的に論じているのも興味深い★25。残念ながら、筆者はコンシューマゲーム全般について疎いので、これ以上の検討はできないが、藤田がここで、一方で映画的アトラクション性

を備えつつ、同時に、ゲーム的なインタラクティブイティ（自由度）も実装した作品として肯定的に評価する『メタルギアソリッド4 ガンズ・オブ・オブ・ザ・パトリオット』（〇八年）や『ベヨネッタ』（〇九年）などの「映画に撞けるゲーム」（藤田）のプレイ体験にも遠く明治の汽車活動写真の記憶がこだましているようにも思う。

また、連鎖劇的なリアリティであれば、さしずめ前回も少し書いた「AR」（拡張現実）テクノロジがもたらすそれを想起してみることでもできるだろう。繰り返すように、映画と舞台劇のミックスである連鎖劇は、それゆえに、観客にとって——前回、検討した「Writer」のように——、映画という潜在的な視覚的表象と演劇という現勢的なパフォーマンスとが、絶え間なく曖昧に二重写しとなりながら迫ってくる「幽霊的」な離散性を湛えたイベントであった。

同様に、かたや「AR」は、二〇〇九年

頃からそれらを搭載したアプリを提供するスマートフォン（iPhoneやAndroid携帯）の普及でにわかに脚光を浴び始めている技術である。現在のAR技術は一般的に、GPSやモーションセンサーによる位置情報をもとにして、携帯端末の画面上で、現実の風景映像にその場所のバーチャルな付加データ（エータグ）が重ねられて表示されるというものが知られている（例えば、「セカイカメラ」。こうしたAR技術の文化産物としての応用可能性については、いまだ未知数な部分も多分にあるが、プログラミングライブラリを使って作成されたAR系コンテンツがYouTubeなどのCGMに多数アップされていたり、ARをテーマにした近未来短篇ムービーが作られたりと、すでに映像圈的な映像／映画文化への接触も盛んに試みられている★26。何にせよ、注目すべきは、ARもまた現勢的な空間の内部に、仮想的な潜在的なAR空間（エータグ）が多孔的に顔を覗かせ、受容主体の身体性や

★25 例えば、藤田直哉「ゲームは映画を模倣し、映画はゲームを模倣する」森直人他編『ゼロ年代十の映画 リアル、フェイク、ガチ、コズメ』河出書房新社、二〇一二年、三六〜四二頁、及び同「9・11系ハリウッド映画群の諷刺 テロリズム以降の映画表現」、限界小説研究会編『サブカルチャー戦争「セカイ系」から「世界内戦」へ』南雲堂、二〇一〇年、五二〜五八頁を参照。『MOON4「ベヨネッタ」の映像は、以下のようなもの。http://goo.gl/1SN1O' <http://goo.gl/vvLU>

★26 アイドルグループ「スマイレール

ジ」によるARを用いたプロモーション活動 <http://youtu.be/0s0dW-fkxY> や、ロンドン大学バートレット建築校修士課程のKaichi Matsudaが作成したARムービー『Augmented (hyper) Reality』<http://vimeo.com/8569187> など（参照。さらに、ライター・評論家の前島賢は、「セカイカメラ」を二〇〇〇年代のセカイ系のフームと類比的に語っている。前島賢『セカイ系とは何か ホスト・エタマのオタク史』ソフトバンク新書、二〇一〇年、五頁。セカイ系的な想像力と映像圏との関係については、渡邊大輔

「セカイへの信頼を取り戻すこと」ゼロ年代映画史試論」、限界小説研究会編『社会は存在しない セカイ系文化論』南雲堂、二〇〇九年、三四五〜四〇七頁を参照のこと。



★26 Augmented (hyper)Reality: Domestic Robocop (vimeo で見る)

中心性、安定的な地平や投錨を欠いた機械状の知覚（リアリティ）をもたらずという点である。

……こうした比較事例は、他にも枚挙に暇がないだろう。そもそも、意図的な「遠近法的倒錯」を行うならば、筆者が一貫して注目する擬似ドキュメンタリー問題にせよ、「フィクション映画」と「ドキュメンタリー」が制度的に区分けされる以前の初期映画においては、すべての映像による「報道」は何らかの形で「虚構」だった（すべて「擬似ドキュメンタリー」だった）という背理さえ積極的に抱え込んでいたのだ★27。

## 映像圏の「アナクロニズム」

現代の先端的な映像圏システムは、およそ一〇〇年以上も前、アール・モダンの初期映画が持っていた特異な表象システムを紛れもなく反復しつつある。映画や映像を撮り、それを観る私たちは、まずこのポストヒストリカルな「アナクロニズム」を積極的に引き受けなければならぬと思う。少なくとも、以上のような映画史におけるオルタナティブな系譜——ゴダールの映画の題名を借りれば、

「複数の映画史histoire(s) du cinéma」——

★27 日露戦争期に、アメリカやフランスの撮影所で時事的な映像を再現して「報道」した、「擬似ニュース映画」と呼ぶべきフィルムが製作されていたことを詳

をそれなりに妥当なものと看做す限り、二一世紀の私たちは、「テーマパークのライド型アトラクション」や「コンシューマゲーム」、「AR」……といった、一見映画とは異なる

アイテムをも、一種の「映画的なもの」——現代の無限に複雑化・多層化した複数の表象システムのエコノミーにおいて、情報化やネットワーク化に裏打ちされた映像圏的な記号の処理システムが、その複雑性を一定の固有性（均衡状態）において縮減させる基礎的触媒——に抵触した存在として請い入れなければなるまい。そうした「映画的なもの」には、いうまでもなく「嘘字幕MAD」や「writer」「wikileaks」なども含まれうる。またもや繰り返すが、筆者が「世界そのものが『映画』になりうる社会」「『映画的なもの』の拡散化」「日常化」「イメージの例外状態」……などと呼ぶ事態は、こうしたことを意味するものだ★28。もはやいよいよ断るのも野暮だが、ここからは、これまでとはまったく新しい映画論や映像文化論の地平が拓かれるはずである。今回の、初期映画／映像圏論は、そうした筆者の狙いに、一定の「正統性legitimacy」を与えたのではないだろうか。

細に検討した、世界的な初期映画研究者・

小松弘や、日本の文脈における「田学の研究」を参照。小松弘『起爆の映画』青土社、一九九一年、及び「田学」日露戦争と

映画 実写映画を受容する観客の歴史性、

奥村賢編『日本映画史叢書10 映画と戦争 撮る欲望／見る欲望』森話社、二〇〇九年、三五〜五八頁。

## 初期映画と映像圏の差異

とはいえ、慎重な読者のために最後に断っておけば、むしろ、現代の映像圏の諸実践が、初期映画の歴史的資産を素朴に反復しているのと短絡するのはやはり適切ではないだろう。初期映画の表象空間と映像圏の表象空間の差異については、筆者も、本連載の続く回や別途原稿で敷衍していく予定であるが、ここでひとまず一点だけいっておけば、それは両者の社会的かつ文化的な「公共圏」の配分構成にあるということができるだろう。どういうことか。確かに、初期映画と映像圏のテクストの描き出す表象やその受容環境は、アトラクティヴで「現〓潜勢的」な現前性・事実性の感覚に満ちている。

だが、例えば、初期映画の表象／上映空間とは、一再ならず述べるように、それは当時の大文字の支配的な公共圏（産業社会や国民国家）に対する「対抗的」（ネクト&クルーゲ）

な公共性、すなわち、多様で無秩序なマイノリティたちの間主観的・共同体的・感覚ー運動的な生のコラボレーションの効果として出来ていたと思われる。それゆえに、それらのコミュニケーションは「様」に一回ごとの場のコンテクストのみに紐づけられたアド・ホックで短絡的な祝祭性として消尽され、しかし、だからこそ、アーリーモダンのオルタナティブな公共圏としての役割を果たしたのである★29。

対して、情報通信技術を背景とする映像圏的なそれが、そうした「対抗的」な位置価値を保持しえず、また、その都度の断絶的な祝祭性に回収されないのは自明なことだろう。無数の情報インフラを媒介として成立する映像圏の公共性とは、個々のユーザが、それじたいが再帰的で反復的なコミュニケーションの特性をつねに予期しながらコミュニケーションし合い、またその痕跡が絶え間ないフィードバック・ループによって再帰化・反復化し続け

★28 とはいえ、オーストリアの映画祭企画者で日本映画史研究者のローランド・ドメーニクは、最近の論考で、従来の「映画」という概念や制度の一般的な扱い方に「いまなお残る発達史観を批判的に検証し、「映画」という表現を何にでも無前提に適用する傾向に対して疑問を投げかけ、一部の研究者のあいだで論議を呼んでいる。ローランド・ドメーニク『映画の誕生』再考 映画の起源に関する見解と日本のスクリーン・プラクティス（）確井みちこ・

大塚正規訳、黒沢清他編『日本映画は生きている第2巻 映画史を読み厚く』岩波書店、二〇一〇年、二二〜四一頁参照。このドメーニクの批判に従えば、「汽車活動写真」も「物語映画」も「二動」も均しく「映画（的）なもの」としてひやひやにする筆者の議論は、きわめて短絡的な主張とらうことになるだろう。だが、「映画史」に差異（「他者性」）の契機を積極的に読み取らなければならないという彼の「排除論」の主張は、当然ながら「すべてが

『映画』でありうる」という筆者の「包摂型」の主張と文化論的な文脈では単に表裏一体である。

★29 こうした初期映画史特有の公共圏をめぐる具体的な分析事例としては、以下の台湾映画史の比較文化史的な学術研究が注目される。三澤真美恵『帝國と祖国間のぼやめ 植民地期台湾映画人の交渉と越境』岩波書店、二〇一〇年。

るといふ相互的な循環性（システム論のイデオムでは、「ダブル・コンティンジェンシー」の中に置かれている。より分かりやすくいい換えれば、「情報」の冗長性（パターン・ランゲージ）の効果に不断に曝されているか／いなかという違いが、両者の存在論的基盤を決定的に分かつものであるのだろう。

……さて、以上のように、初期映画史から映像圏システムの帰趨を辿り直してみると、両者のイメージの構成に大きく作用し、同時に、現代の映像圏システムにとって重要な拠点となるフェーズの存在が浮上してくる。

「身体性」というキーワードがそれである。次回は、再び現代の事例に戻り、映像圏における「身体性」の問題を手広く扱ってみたい。議論もいよいよ後半に入る。

〈続く〉

渡邊大輔（わたなべ・だいすけ）

映画研究者・批評家。専攻は日本映画史研究（観客史・教育映画史）。『ユイカ』『メフィスト』『映画芸術』などで純文学、本格ミステリ、ライトノベル、映画などを横断的に批評。共著に『探偵小説のクリティカル・ターン』『社会は存在しない』『ザ・カルチャー戦争』（以上、南雲堂）。

ブログ <http://d.hatena.ne.jp/daisukewatanabe1982/>

Twitter [http://twitter.com/diesuke\\_w](http://twitter.com/diesuke_w)