

文部科学省

私立大学戦略的
研究基盤形成支援事業

研究プロジェクト

「新しい映像環境をめぐる映像生態学研究の
基盤形成」

(平成 23 年度～27 年度)

2014 年度(平成 26 年度) 研究成果報告書

映像生態学プロジェクト 2014 年度（平成 26 年度） 研究成果報告書

目次

チーム 1：新しい映像環境がもたらす心理的影響の評価	
研究進捗状況報告書	1
1) 動画像の撮影対象と提示方法が解像度の違いと共に感性的評価へ及ぼす影響に関する検討	池田華子・日高聡太・石山智弘・・・2
2) 3D 映像に対する注意の測定 -P300 から見る注意への影響-	芳賀 繁・・・23
3) 「できごと」をつくるアート／時系列のデザイン ・映像心理学を応用する試み・	鈴木清重・・・25
4) 4K 超高精細映像の制作手法の開発	佐藤一彦・石山智宏・椿学・・・30
チーム 2：新しい映像環境がもたらす映像体験の臨床的・教育的評価	
研究進捗状況報告書	36
チーム 3：新しい映像環境における映画芸術の変容に関する研究	
研究進捗状況報告書	37
付録)	
論文「映画の全体と無限——ドゥルーズ『シネマ』とリュミエール映画」	中村秀之
討議「ヒッチコック的形式の帰趨」	筒井武文・万田邦敏・篠崎誠・木村建哉・中村秀之
チーム 4：新しい映像環境における身体とイメージの変容に関する研究	
研究進捗状況報告書	38
研究チーム 4：2014 年度研究活動・研究成果報告	中村みなみ・・・39
・研究メンバーの関連業績一覧	53
・2014 年度研究メンバーリスト	60

『新しい映像環境をめぐる映像生態学研究の基盤形成』

2014 年度 チーム 1 研究進捗状況報告書

＜チーム 1 の研究プロジェクトの目的・意義 及び 研究計画概要＞

チーム 1：新しい映像環境がもたらす心理的影響の評価

三次元映像に関して、3 年目で適用した手法を用い、ある特定の物理的情報が強力な知覚経験を引き起こすことを確認する。そして、これまで得られた知見をもとに、例えば高精細映像と三次元映像技術を組み合わせ、より鮮明かつダイナミックな映像体験や知覚印象を生じさせる映像技法の開発を試みる。また、このような映像環境がもたらす没入感や臨場感といった統合的かつ高次の感性印象と、それに伴う心的負荷を評価する。

＜現在の進捗状況と達成度＞

佐藤と石山は“4K 映像が観察者に与える感性的印象の比較実験”の映像素材として新たに 4K や HD で撮影を行うとともに、その撮影済された映像を観察実験に最適化させるためのファイル形式の変換・調整や長さを定式化するための映像編集をおこなった。さらに 4K 超高精細映像の撮影と編集において、被写体の色の再現性を高い確度で実現することと、いわゆる“4K 感の質的強化”に関する実験をおこなった。

芳賀は 40 型 4K/3D テレビを用いて 3D 映像の臨場感、迫真感を事象関連電位で測定する実験を行った。実験参加者（学生 33 名、20 歳～24 歳）は音声のない状態の映像を視聴しながら、音刺激に対するスイッチ押し課題を行った。実験条件は、3D 高関心映像条件、3D 低関心条件、2D 高関心条件、2D 低関心条件を設定した。音刺激に対する反応時間、事象関連電位、映像の面白さなどに関する主観的評価を求めたところ、P300 振幅について、逸脱刺激において 3D の方が 2D より有意に減衰するという結果となった。このことは、3D が映像をより面白く目を引くものにする可能性を示唆するものである。

日高と池田は実験に使用する映像の撮影および映像編集をチーム 1B メンバーと協力して行い、二つの実験を遂行した。その結果、映像の解像度は観視者の主観的印象に影響を及ぼし、かつ異なる撮像対象では影響の強さも変化すること、高フレームレートを用いることで低フレームレート時に見られた 4K 動画における評価や快適感の低減を抑制可能なことなどが明らかになった。

以上により、チーム 1 の今年度計画はほぼ達成した。

＜特に優れた研究成果＞

日高と池田の実験において、佐藤と石山が独自に作成した動画を用い、また被写体の種類を操作することで、特に様々な対象、色彩を含んだ自然画像を提示したときにこそ、高精細映像（4K）の評価が高まることを見いだしたこと。

＜問題点とその克服方法＞

事象関連電位の計測において、眼球運動のノイズが混入して多くの実験参加者のデータが分析できなかった。眼球運動を低減するために、今後はモニタ画面から離れた位置に座らせて、映像の視角を小さくする方策をとりたい。

＜今後の研究方針＞

2015 年度においては、過去 5 年間の研究を総括し、新しい映像環境、とりわけ 3D と 4K が人に与えるポジティブな影響を最大化し、ネガティブな影響を最小化するための物理的条件、映像内容の条件、映像製作技法上の条件を整理する。

＜今後期待される研究成果＞

物理的情報の効果を最大限に引き出すと同時に、心的負荷を適正な範囲にとどめるための、映像技法の制作上・使用上のガイドライン。

動画像の撮影対象と提示方法が解像度の違いと共に感性的 評価へ及ぼす影響に関する検討

池田華子・日高聡太・石山智弘

1. はじめに

近年、映像技術の急速な革新により、非常に高い解像度を有した映像（超高精細映像と呼ばれる）の開発が進んでいる。超高精細映像とはハイビジョン（High Definition: HD）映像の画素数（1,920×1,080ピクセル）を超えた、画素数3,840×2,160ピクセルのUltra HD（別名4K）映像や、画素数7,680×4,320ピクセルのスーパーハイビジョン（別名8K）映像を指す。また、このような新たな映像技術が、観視者の主観的印象にどのような影響を及ぼすのかについても検討が行われ始めている。例えば、超高精細映像を静止画像として提示した研究では、撮影画角や提示画角に応じて、超高精細映像によって臨場感などの主観的印象が高まることが報告されている（江本・正岡・菅原・野尻, 2006; 正岡・江本・菅原, 2007）。

しかし、我々が普段目にするのは、静止画像ではなく動画像である。この観点から、我々は先行研究において、オリジナルに超高精細の動画像を作成し、観視者の感性的印象に及ぼす影響を検討した。その結果、映像の解像度/画質（4K・HD）および撮影対象の動き（大、小）と撮影画角（広、中、狭）といった映像の持つ特性に依存して、評価や快適さに関わる印象と迫力や活動に関する印象が、各々異なって変化することが示された（池田・田中・石山・日高・宮崎, 印刷中）。特に映像中の対象の動きが大きい映像よりも小さい映像において、HD映像に比べ、4K映像が快適さ（疲れにくさ等）や迫力に関する印象を高める結果であった。また、4K映像とHD映像に加え、4K映像の情報をHD映像と同一の解像度へとダウンコンバートした映像（ダウンコンバート4K映像）を提示したところ、特に対象の動きが大きい場面において、4KやHDよりも評価や快適さに関する評価が高まっていた。これは、ダウンコンバート4K映像はHD映像と解像度は同じであるにも関わらず、映像作成に関わる技術者の間では経験的にHD映像よりも主観的に画質が鮮明であるという共通認識がなされている（ビデオSALON, 2013a, 2013b）ということと一致していた。

上記の動画像を用いた研究では、撮影対象として船舶や交差点の車両といった人工物のみが主に撮影対象として提示されていた。そのため、撮影対象の違いが観視者の感

性的印象にどのような影響を及ぼすのかについては分かっていない。また、動きの大きな4K映像では、HD映像に比べ、むしろ評価性や快適性に関わる印象が低下する傾向が示された。この原因として、撮影・提示フレームレートが低い(23.98 fps)状況下では、対象が素早く動く際に像が不鮮明になったり動きが不自然にみえたりする現象(動きぼやけ)が生じ(大村・菅原・野尻, 2008), それが特に画質が鮮明で撮影対象が精密に描画される超高精細映像で強く生じたと考察していた。もしこれが正しいとすれば、映像の撮影や提示を高フレームレートで行った場合、大きな動きを含む4K映像でも、評価性や快適性に関わる高い印象が得られると予測される。しかし、このような検討はなされていない。

そこで本研究では、まず人工物と自然物の両方を撮影対象とした映像を新たに作成し、映像の解像度/画質および撮影画角と共に、撮影対象の違いが、観視者の感性的印象に及ぼす影響について検討した(実験1)。この実験では低フレームレートによる撮影・提示を行ったため、撮影対象の動きが小さい状況を用いた。次に、高フレームレートでの映像撮影・提示を新たに行い、映像の解像度/画質および撮影対象の動き(大, 小)が感性的印象に及ぼす影響を検討した(実験2)。映像の解像度/画質および撮影対象の動きの要因の影響に着目するため、さまざまな撮影対象および撮影画角を提示した。以上の2つの実験から、動画像の観視において、映像の解像度/画質が観視者の感性的印象に及ぼす影響について多角的な検討を行った。

実験1

実験1では、映像の解像度/画質および撮影画角と共に、撮影対象の違いが、観視者の感性的印象に及ぼす影響について検討した。

2. 方法

2.1. 要因計画

実験要因は、映像の解像度/画質条件(4K映像, ダウンコンバート4K映像, HD映像, の3水準), 映像内のコンテンツ(自然物と人工物, の2水準), 撮影する範囲の違いに

よる映像の撮影画角条件（広，中，狭，の3水準）の3つであった。全ての条件が被験者内要因で遂行された。

2.2. 実験参加者

正常な視覚機能を持つ18歳から26歳（平均年齢19.46歳，SD = 1.36）の大学生104名（男性27名，女性77名）が参加した。

2.3. 映像刺激

実験に使用した映像は全て著者らが撮影し，編集した。撮影は全て23.98 fpsで行った。解像度/画質条件，コンテンツ条件，撮影画角条件，の各水準に対応する映像刺激が作成された。図1に，実験で用いた代表的な映像の例を示す。なお，本実験では，低フレームレートによる撮影・提示を行ったため，撮影対象の動きが小さい状況を用いた。

撮影画角 コンテンツ内容	広	中	狭
人工物： ビル群			
人工物： 駐車場			
自然風景： 木々			
自然風景： 花畑			

図1 撮影画角条件における映像表現の違い。

コンテンツ条件の内容は自然風景と人工物の2種類であった。自然風景として，木々および花畑を撮影したもの，人工物として，駐車場の車両とその背景およびビル群を撮影したものをを用いた。

撮影画角条件は“広”・“中”・“狭”の3種類を設けた。カメラと撮影対象との距離の違いや撮影対象の大きさの違いから，コンテンツ間で撮影画角条件の各水準に対応する画

角の値は異なっていた。撮影画角を決める際に、“広”では撮影対象となるアイテムの全体像と背景の双方がフレーム内に納められていることで、その場の状況を把握できること、“狭”では撮影対象となるアイテムの全体像がフレームに収まらず、背景を含まないため、撮影対象アイテムが何かは理解できるが情景の把握はしづらいこと、“中”では、アイテムの全体像が把握でき、背景もフレームに映るが状況全体を把握するのは難しいこと、という基準を設けた。具体的な撮影画角の値は、自然風景では、花畑の撮影において、“広”が51度、“中”が40度、“狭”が8度であり、木々の撮影において、“広”が51度、“中”が40度、“狭”が8度であった。人工物では、駐車場の撮影において、“広”が200度、“中”が98度、“狭”が25度であり、ビル群の撮影において、“広”が200度、“中”が70度、“狭”が18度であった。

解像度/画質条件に関して、まず4K映像とHD映像をそれぞれ撮影した。4Kダウンコンバート映像は、撮影後の4K映像から作成された。HD映像と4K映像では、撮影用のカメラとレンズ、収録コーデックは統一して解像度以外の違いがないようにつとめた。ダウンコンバート4K映像は、4K映像のピクセル情報を平均することで、HD映像と同一の解像度へとダウンコンバートした映像である。ダウンコンバート4K映像を用いることによって、物理的に解像度が異なる映像に加えて、主観的に画質が異なると感じられている映像に対しても、異なる感性的印象がもたれるのかを実験的に確認しようと考えた。ダウンコンバートには映像編集ソフト”Adobe After Effects”を使用し、4K映像を構成する各ピクセルのRGB階調値情報を平均することで、4分の1の解像度であるHD画像へと縮小した。映像の再生用コーデックはApple ProRes422 HQのQuick Timeファイル形式で書き出した。4K映像の解像度は3840×2160ピクセル、ダウンコンバート4K映像とHD映像の解像度は1920×1080ピクセルに設定した。練習試行用の映像を6シーン、本試行で使用した映像を36シーン作成した。映像は全て1シーン30秒だった。

2.4. 映像提示装置・映像提示環境

映像は55インチ液晶ディスプレイ（東芝製の4K対応液晶テレビ55X3）に提示した。映像データ再生機としてBlackmagickdesign製HyperDeck Studio Proを使用した。映像のアスペクト比は16:9であった。提示フレームレートは23.98 fpsであった。画面輝度計測時は窪田・澤・山川・中村・城戸（2006）を参考にし、映像の観視時と同様の照明にした上で、最大・最小輝度値を計測した。映像提示画面上に黒色背景に白色図形を提示し、最大輝度は白色図形部分を、最低輝度は黒色背景部分を対象に、測定角1度で計測した。

計測は2回行い、その平均値を代表値とした。画面輝度の最大値と最小値は4K入力ではそれぞれ平均378.9 cd/m²と平均1.07cd/m²、HD入力ではそれぞれ平均322.2 cd/m²と平均0.87cd/m²だった。画面に対する照度（画面照度とする）は平均139 lxだった。参加者はテレビ画面から104.8 cm離れて映像を観視した。これは画面の水平観視画角が60度になる観視距離であった。全ての映像に関して、音声情報は提示しなかった。

2.5. 感性的印象評価項目

映像から生じる感性的印象を、semantic differential法 (Osgood, Suci, & Tannenbaum, 1957) により求めた。印象評定の項目は寺本・吉田・浅井・日高・行場・鈴木(2010)によって開発された臨場感の評定のための項目から、全4因子（評価性因子、迫力因子、活動性因子、機械性因子）の因子負荷量大きい順に3項目ずつ計12項目を選択した。加えて江本ら(2006)が画像の印象評定のために使用した快適感に関する項目から3つを選び、合計で15項目の形容詞対を使用した。具体的な項目の内容は表1に示した。形容詞対の一方を非常にそうだと感じたら1、他方を非常にそうだと感じたら7として7件法による評定を求めた。

表1 印象評定項目

1. 評価性因子	好きな - 嫌いな 気持ちの良い - 気持ちの悪い 良い - 悪い
2. 迫力因子	はっきりした - ぼんやりした 迫力のある - 迫力のない リアリティのある - リアリティのない
3. 活動性因子	大きい - 小さい 動的な - 静的な 騒がしい - 静かな
4. 機械性因子	人工的な - 自然な 冷たい - 暖かい 複雑な - 単純な
5. 快適感	見づらい - 見やすい 疲れる - 楽な 不快な - 快適な

2.6. 課題と手続き

参加者は観視距離を保つように画面に対して座り、「映像を観視する際には、一点を集中して見つめないよう、できるだけまんべんなく画面を見るように。」と教示を与えられた。3種類の解像度/画質の映像は連続して提示された。各解像度/画質が提示される順序はランダムに決定した。コンテンツ内容、撮影画角についても、提示順序を規則性や偏りがないようランダムに選定し、また参加者間でカウンターバランスするようにした。各シーンの観視後、即座にその映像に対する印象を評価させた。印象評定にあたっては、深く考え込まずに直感的に回答するように参加者に求めた。

3. 結果

参加者のうち4名について、未回答の質問項目がみられたため、データの分析から除外した。そのため、100名分のデータに対して分析が行われた。

3.1. 因子分析

15項目の評定項目について、36シーンの映像に対する平均得点を算出した。つぎに、同一の質問項目を使用した我々の先行研究（池田ら、印刷中）と同様の因子構造（評価性因子、快適性因子、活動性因子、迫力性因子の4因子）が認められるかどうかを確認するため、確認的因子分析を行った。各因子の特徴をより明確にするため、我々の先行研究（池田ら、印刷中）で各因子からの負荷量が.50以上であった11項目を用いて分析を行った。各因子からの負荷を仮定した項目は、評価性因子が「気持ちの良い-気持ちの悪い」、「良い-悪い」、「好きな-嫌いな」の3項目、快適性因子が「見づらい-見やすい」、「疲れる-楽な」、「不快な-快適な」の3項目、活動性因子が「動的な-静的な」、「騒がしい-静かな」の2項目、迫力性因子が「大きい-小さい」、「はっきりした-ぼんやりした」、「人工的な-自然な」の3項目であった。

先行研究と同様の4因子構造を仮定したモデルを用いて確認的因子分析を行ったところ、データに対するモデルの適合度は、 $\chi^2(38) = 73.53, p < .001, RMSEA = .097, CFI = .960, SRMR = .071$ であり、許容範囲の適合度が得られた。ただし、迫力性因子からの負荷を仮定していた3項目の負荷量はいずれも.50未満であったため、モデルの改善を行うことにした。具体的には、評価性因子、快適性因子、活動性因子の3因子を仮定するモデルに変更した。また、モデル改善のための修正指標に基づき、快適性因子からの負

荷を仮定する2項目（「疲れる-楽な」と「不快な-快適な」）の誤差間に共分散を仮定した。これらの2項目は、映像に対する快適性の評価の他に、映像を見たときの疲労感に関する要素が共通しており、この仮定は妥当であると考えた。

改善した3因子モデルを用いて再度確認的因子分析を行ったところ、モデルの適合度は、 $\chi^2(16) = 10.49$, $p = .84$, $RMSEA = .000$, $CFI = 1.00$, $SRMR = .013$ であり、データに対するモデルの適合度は良好であった。また全ての項目について因子負荷量は.50以上であった。

各因子からの負荷を仮定した項目について信頼性分析を行ったところ、評価性因子を構成する項目のCronbachの α 係数は.97、快適性因子は.92、活動性因子は.75であり、十分な信頼性が認められた。

3.2. 分散分析

3つの因子について、各因子を構成する項目の得点の平均得点を算出した。なお、評価性因子と活動性因子の項目についてはポジティブなイメージと結びつく形容詞に対して得点が高くなる様に評定得点を逆転させた。これら因子ごとの平均得点を全ての映像と参加者毎に算出し、解像度/画質条件、映像コンテンツ条件、撮影画角条件の3要因被験者内計画の分散分析を行った。分析にはHAD version10.42を用いた（清水・村山・大坊，2006）。ここでは、特に解像度/画質による違いに着目するため、コンテンツ条件 × 撮影画角条件の2要因交互作用に関しては有意であっても言及しなかった。また、コンテンツ条件 × 解像度/画質条件 × 撮影画角条件の3要因交互作用が有意であった場合、コンテンツ条件と撮影画角条件の各組み合わせにおける解像度/画質条件の単純・単純主効果の検定を行い、その他の効果については言及しないこととした。なお、3要因交互作用が有意であった場合には、2要因交互作用が有意であってもこれに言及しないこととした。多重比較にはShafferの多重比較法 ($p < .05$) を採用した。

3.2.1. 評価性因子

評価性因子では、解像度/画質条件($F(2, 198) = 18.34$, $p < .001$, $\eta_p^2 = .16$)、コンテンツ条件($F(1, 99) = 176.62$, $p < .001$, $\eta_p^2 = .64$)、撮影画角条件($F(2, 198) = 47.56$, $p < .001$, $\eta_p^2 = .32$)の全ての主効果が有意だった。多重比較の結果、解像度/画質条件では4K映像が他の解像度/画質条件よりも得点が高かった。コンテンツ条件では自然風景の方が人工物に比べて得点が高かった。多重比較の結果、撮影画角条件では“広”で得点が最も高く、

次いで“中”で高く，“狭”で最も低かった。また，解像度/画質条件 × 撮影画角条件の2要因交互作用が有意であった($F(4, 396) = 3.29, p < .05, \eta_p^2 = .03$) (図2)。撮影画角条件の各水準における解像度/画質条件の単純主効果の検定を行ったところ，“撮影画角・広”の場合 ($F(2, 594) = 17.04, p < .001, \eta_p^2 = .15$) と，“撮影画角・中”の場合 ($F(2, 594) = 10.56, p < .001, \eta_p^2 = .10$) に解像度/画質条件の効果が有意であった。多重比較の結果，“撮影画角・広”の場合と“撮影画角・中”の場合で4K映像が他の解像度/画質の映像に比べて得点が高かった。

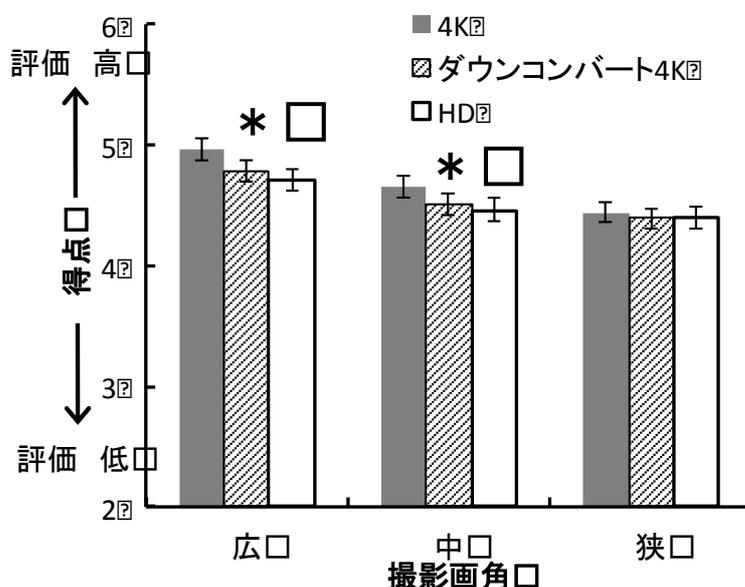


図2 評価性因子項目得点の各撮影画角における全被験者分平均値。エラーバーは標準誤差を示す。*印は多重比較の結果，解像度/画質条件のいずれかの水準間に有意差があったことを示す。

3.2.2. 快適性因子

快適性因子では解像度/画質条件($F(2, 198) = 22.99, p < .001, \eta_p^2 = .19$)，コンテンツ条件($F(1, 99) = 56.81, p < .001, \eta_p^2 = .37$)，撮影画角条件($F(2, 198) = 39.15, p < .001, \eta_p^2 = .28$)の全ての主効果が有意だった。多重比較の結果，解像度/画質条件では4K映像で最も得点が高く，次いでd4K映像で高く，HD映像が最も低かった。コンテンツ条件では自然風景の方が人工物に比べてより得点が高かった。多重比較の結果，撮影画角条件では“広”が最も得点が高く，“中”が次いで高く，“狭”が最も低かった。また，解像度/画質条件 × 撮影画角条件の2要因交互作用($F(4, 396) = 3.71, p < .01, \eta_p^2 = .04$) (図3)が有意であった。撮影画角条件の各水準における解像度/画質条件の単純主効果の検定を行っ

たところ，“撮影画角・広”の場合 ($F(2, 594) = 22.19, p < .001, \eta_p^2 = .18$) と，“撮影画角・中”の場合 ($F(2, 594) = 11.52, p < .001, \eta_p^2 = .10$) に解像度/画質条件の効果が有意であった。多重比較の結果，“撮影画角・広”の場合に4K映像で最も得点が高く、次いでd4K映像が高く、HD映像が最も低かった。また“撮影画角・中”の場合に4K映像が他の解像度/画質の映像に比べて得点が高かった。また、解像度/画質条件×コンテンツ条件の2要因交互作用も有意であった ($F(2, 198) = 3.73, p < .05, \eta_p^2 = .04$) (図4)。コンテンツ条件の各水準における解像度/画質条件の単純主効果の検定を行ったところ，“コンテンツ・人工物”の場合 ($F(2, 396) = 9.12, p < .001, \eta_p^2 = .09$) と，“コンテンツ・自然風景”の場合 ($F(2, 396) = 24.26, p < .001, \eta_p^2 = .20$) の両方で解像度/画質条件の効果が有意であった。多重比較の結果，“コンテンツ・人工物”の場合にHD映像が他の解像度/画質の映像に比べて得点が低かった。“コンテンツ・自然風景”の場合は4K映像で最も得点が高く、次いでd4K映像が高く、HD映像が最も低かった。

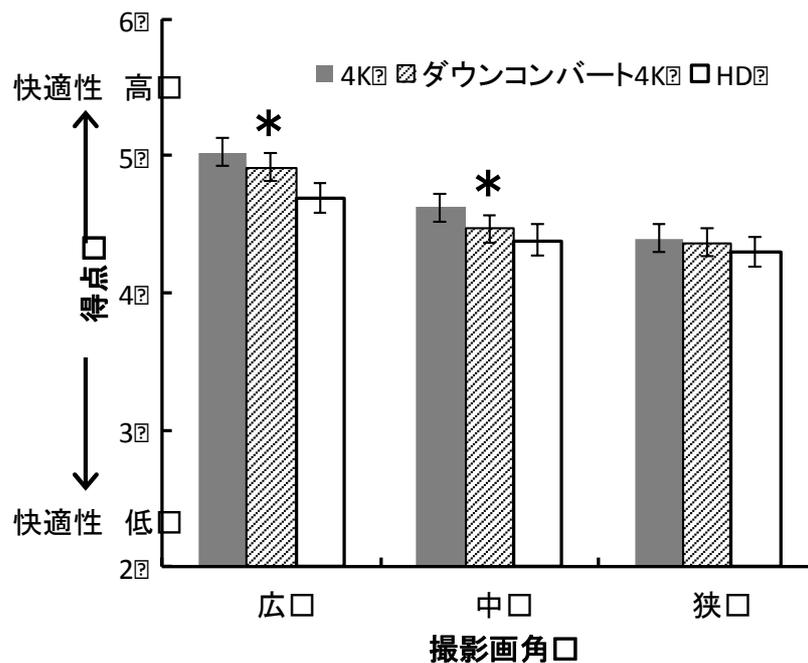


図3 快適性因子項目得点の各撮影画角における全被験者分平均値。
エラーバーは標準誤差を示す。*印は多重比較の結果、解像度/画質条件のいずれかの水準間に有意差があったことを示す。

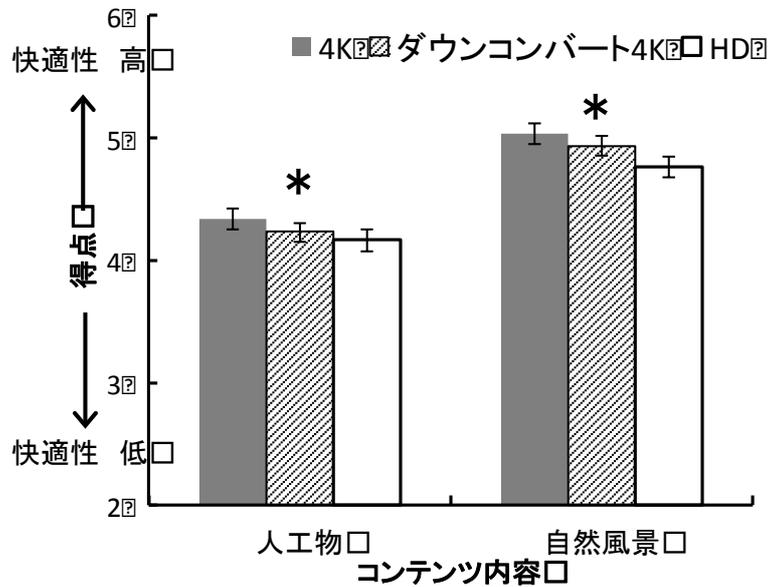


図4 快適性因子項目得点の各コンテンツ内容における全被験者分平均値。エラーバーは標準誤差を示す。*印は多重比較の結果、解像度/画質条件のいずれかの水準間に有意差があったことを示す。

3.2.3. 活動性因子

活動性因子では、解像度/画質条件($F(2, 198) = 20.37, p < .001, \eta_p^2 = .17$)、コンテンツ条件($F(1, 99) = 57.67, p < .001, \eta_p^2 = .37$)、撮影画角条件($F(2, 198) = 26.60, p < .001, \eta_p^2 = .21$)の全ての主効果が有意だった。多重比較の結果、解像度/画質条件ではHD映像で最も得点が高く、4K映像が次いで高く、ダウンコンバート4K映像が最も低かった。コンテンツ条件では自然風景の方が人工物よりも得点が高かった。多重比較の結果、撮影画角条件では、“広”が他の画角に比べて得点が高かった。また、解像度/画質条件 × コンテンツ条件 × 撮影画角条件の3要因交互作用が有意であった。 $(F(4, 396) = 9.89, p < .001, \eta_p^2 = .09)$ 。コンテンツ条件と撮影画角条件の各組み合わせにおける解像度/画質条件の単純・単純主効果の検定を行ったところ、“コンテンツ・人工物、撮影画角・広”の場合($F(2, 1188) = 53.70, p < .001, \eta_p^2 = .35$)、 “コンテンツ・自然風景、撮影画角・広”の場合($F(2, 1188) = 19.79, p < .001, \eta_p^2 = .17$)、 “コンテンツ・自然風景、撮影画角・狭”の場合($F(2, 1188) = 11.57, p < .001, \eta_p^2 = .11$)に解像度/画質条件の効果が有意であった(図5)。多重比較の結果、“コンテンツ・人工物、撮影画角・広”の映像では4K映像がもっとも得点が高く次いでHD映像が高く、ダウンコンバート4K映像で最も低かった。

“コンテンツ・自然風景，撮影画角・広”と“コンテンツ・自然風景，撮影画角・狭”の映像ではHD映像が他の解像度/画質に比べて得点が高くなった。

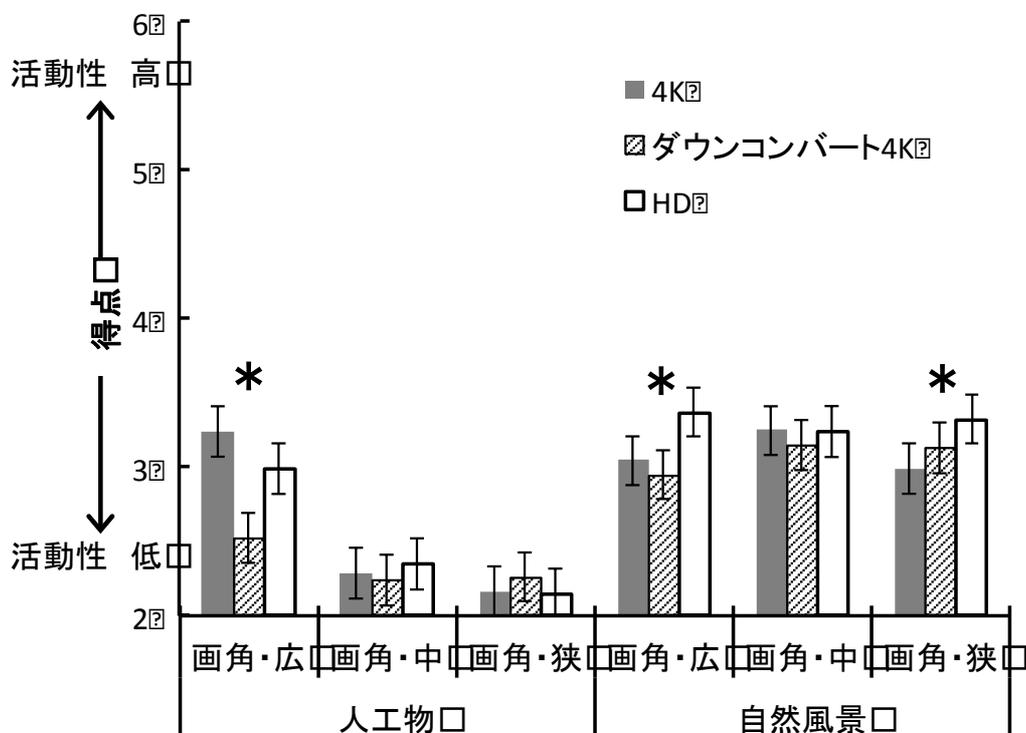


図5 活動性因子項目得点の各コンテンツと撮影画角毎の全被験者分平均値．エラーバーは標準誤差を示す．*印は多重比較の結果，解像度/画質条件のいずれかの水準間に有意差があったことを示す．

4. 考察

実験1では映像の解像度/画質および撮影画角と共に，撮影対象の違いが，観視者の感性的印象に及ぼす影響について検討した．特に，映像を見た際に感じる，映像の好みや良さといった映像に対する評価，見やすさや疲れを感じるかなどの快適さ，動きや騒々しさといった活動性，といった3つの感性的印象について検討を行った．その結果，撮影画角と共に，撮影対象によって解像度/画質の違いが感性的印象に異なる影響を及ぼすことが示された．

4.1. 評価性因子

評価性因子に関しては、撮影画角が広いときに、他の解像度/画質の映像に比べ、4K映像が高い得点を示した。撮影画角が広いということはフレームの中に含まれるアイテムの数が増えることを示す。また映像中の各アイテムは相対的に小さくなる。そのため、各アイテムのより精密な表現を可能にする4K映像において、評価が高まったと考えられる。

4.2. 快適性因子

快適性因子に関しては、撮影画角が中程度以上に広い時に、他の解像度/画質の映像に比べ、4K映像が高い得点を示した。撮影画角が相対的に広い場合は、詳細な表現が可能な4K映像で概して見やすさが増したと考えられる。また、撮影画角が最も広い映像では、ダウンコンバート4K映像の方がHD映像よりも得点が高くなった。加えて自然風景において、4K映像だけではなく、ダウンコンバート4K映像においても、HD映像より高い得点が示された。このことは、物理的な解像度が同一であっても、ダウンコンバート4K映像の方がより主観的に画質が高く鮮明に感じられるという経験的な知見と一致するものである。自然風景で解像度/画質条件感の違いが明確に生じた原因として、自然風景では、人工物よりも、色や形、質感などの表現がより変化に富んでいたことが考えられる(図1)。したがって、より詳細な表現が求められる自然映像では、解像度や画質が物理的あるいは主観的に高い場合、相対的に鮮明さが高い印象を与えることが可能となるため、映像の見やすさを高め、疲れにくくする効果をもつ可能性があると考えられる。

4.3. 活動性因子

活動性因子に関しては、人工物が撮影対象かつ広い撮影画角の場合に、4K映像が最も高い得点を、次にHD映像が高い得点を示した。活動性因子は、動きや騒がしさを表す項目で構成されていたことから、対象物の動きに加え、ごちゃごちゃとした雑然さのような感性印象を反映すると考えられる。広い撮影画角で人工物が提示された際に、特に4K映像で活動性の印象が高まったのは、複数のアイテムが相対的に小さく、高い解像度によって鮮明に表現されたことで、雑然とした印象を高めたのだと考えられる。自然風景が撮影対象の場合、撮影画角が広いおよび狭いときに、他の解像度/画質の映像に比べ、HD映像が高い得点を示した。これは、動きぼやけの影響であると推測される。動きぼやけとは、動く対象を撮影する場合に、撮影時のカメラの開口時間が長い場合や

ディスプレイ特性によって、動く対象の像がぼける現象である。本実験のように低フレームレートを有した高解像度の映像では動きぼやけが目立ち、違和感を与えることが知られている（ビデオSALON, 2013a）。自然風景映像では、葉や花が風に煽られて揺れるなどの動きを含んでいた。このため、動きぼやけへの違和感を相対的に与えにくいHD映像において、活動性因子の得点が高かったことが考えられる。なお、人工物を広い画角で撮影した映像においては、歩行者が映り込むことがあった。先に述べたように、この条件では、4K映像に次いでHD映像の活動性が強く感じられたことも、動きぼやけへの違和感の少なさによるものと推測される。

実験2

実験2では高フレームレートでの映像撮影・提示を新たに行い、映像の解像度/画質および撮影対象の動き（大，小）が感性的印象に及ぼす影響を検討した。

5. 方法

5.1. 要因計画

実験要因は、映像の解像度/画質条件（4K映像，ダウンコンバート4K映像，HD映像，の3水準），映像内の対象がもつ動きの量が異なる動き条件（動き小と大，の2水準）の2つであった。全ての条件が被験者内要因で遂行された。

5.2. 実験参加者

正常な視覚機能を持つ18歳から27歳（平均年齢20.02歳，SD = 1.90）の大学生56名（男性14名，女性42名）が参加した。

5.3. 映像刺激

実験1と同様，実験に使用した映像は全て著者らが撮影し，編集した。撮影は全て59.94 fpsで行った。なお，先行研究および実験1の撮影・提示フレームレートは23.98fpsであった。解像度/画質条件，動き条件，の各水準に対応する映像刺激が作成された。

映像コンテンツの内容は5種類の場面（テニス、アメフト、馬術のそれぞれの練習風景、屋上からの登校風景、交差点）で撮影した。また、撮影画角も場面間で異なった。本実験では、映像の解像度/画質および撮影対象の動きの要因の影響に着目した。そのため、さまざまな撮影対象および撮影画角を提示した。

5種類の場面の全てにおいて、動きが大きい条件と小さい条件の撮影を行った。テニスコンテンツの場合、ネットを挟んだラリーを動き大として撮影し、コートの中でプレイヤーが休憩している状況を動き小として撮影した。アメフトコンテンツの場合、コートでのアップ練習と試合を模した練習風景を動き大として撮影し、コート外でプレイヤーが休憩中のコート内を動き小として撮影した。馬術コンテンツの場合、馬場での練習風景を動き大として撮影し、馬場のみの風景を動き小として撮影した。登校風景コンテンツの場合、登校中の学生がいる状況を動き大として撮影し、学生のいない状況を動き小として撮影した。交差点コンテンツの場合、交差点を車両が走り抜けて行く状況を動き大として撮影し、赤信号で車両が停車している状況を動き小として撮影した。

解像度/画質条件の設定方法に関しては、実験1と同様であった。ただし、59.94fpsでの映像提示を行うため、実験1と異なる再生機を用い、再生用のコーデックはJPEG2000で書き出した。練習試行用の映像を6シーン、本試行で使用した映像を30シーン作成した。映像は全て1シーン30秒だった。

5.4. 映像提示装置・映像提示環境

映像データ再生機としてNTT Advanced Technology Corporation製HPEG2000リアルタイムコーデックを使用した。提示フレームレートは撮影フレームレートと同様に59.94fpsであった。画面輝度は実験1と同様の方法で最大値と最小値を計測し、4K入力ではそれぞれ平均306.2 cd/m²、平均3.36cd/m²、HD入力ではそれぞれ平均303.3 cd/m²、平均3.31 cd/m²だった。画面照度は平均168 lxだった。それ以外は、実験1と同じであった。

5.5. 感性的印象評価項目

感性的印象評価項目は、実験1と同一のものを使用した。なお、実験2では実験1で用いた15項目の他に、奥行き印象評価を尋ねる3項目も測定していたが、以下の分析では用いていないため報告は割愛した。質問紙では形容詞対の一方を非常にそうだと感じたら1、他方を非常にそうだと感じたら7として7件法による評定を求めた。

5.6. 課題と手続き

実験課題と手続きは実験1と同じであった。

6. 結果

実験1と同様に評価性因子、快適性因子、活動性因子の3因子モデルを想定し、確認的因子分析を行って適合度を確認した。適合度指標の値は、 $\chi^2(16)=17.88$, $p=.331$, $RMSEA=.046$, $CFI=.996$, $SRMR=.055$ であり、データに対するモデルの適合度は良好であった。また全ての項目について因子負荷量は.50以上であった。

各因子からの負荷を仮定した項目について信頼性分析を行ったところ、評価性因子を構成する項目のCronbachの α 係数は.96、快適性因子は.94、活動性因子は.75であり、十分な信頼性が認められた。そのため各因子を構成する項目の得点の平均得点を算出し、分散分析を行った。以下に分散分析の結果を実験1に準じた形式で述べる。

6.1. 評価性因子

評価性因子では、解像度/画質条件($F(2, 110) = 17.52, p < .001, \eta_p^2 = .24$)の主効果が有意であった(図6)。多重比較の結果、4K映像が、他の解像度/画質条件の映像と比べて、得点が高かった。解像度/画質条件 × 動き条件の2要因交互作用は有意ではなかった($F(2, 110) = .79, p = .45, \eta_p^2 = .01$)

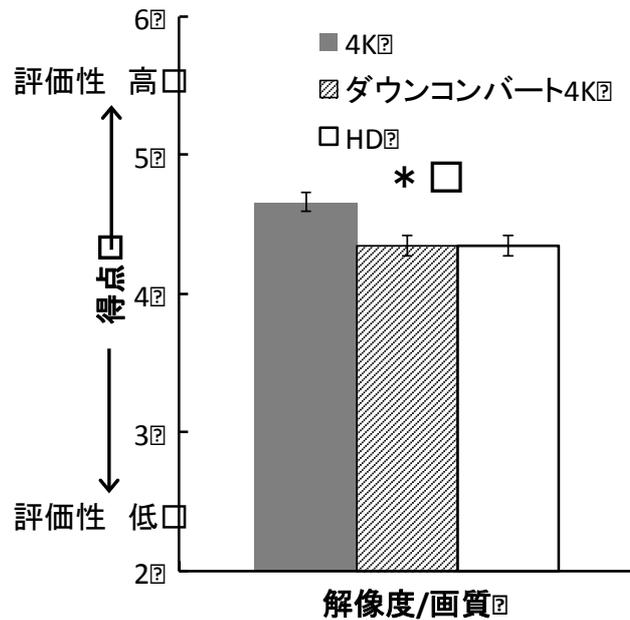


図6 評価性因子項目得点の全被験者分平均値. エラーバーは標準誤差を示す. *印は多重比較の結果, 解像度/画質条件のいずれかの水準間に有意差があったことを示す.

6.2. 快適性因子

快適性因子では解像度/画質条件 ($F(2, 106) = 24.95, p < .001, \eta_p^2 = .32$) (図7), 動き条件 ($F(1, 53) = 35.54, p < .001, \eta_p^2 = .40$) の主効果が有意であった. 多重比較の結果, 解像度/画質条件では, 4K映像が, 他の解像度/画質条件の映像と比べて得点が高かった. 動き条件では, 動きが大きい映像と比べ, 小さい映像で得点が高かった. 解像度/画質条件 \times 動き条件の2要因交互作用は有意ではなかった ($F(2, 106) = .90, p = .41, \eta_p^2 = .02$).

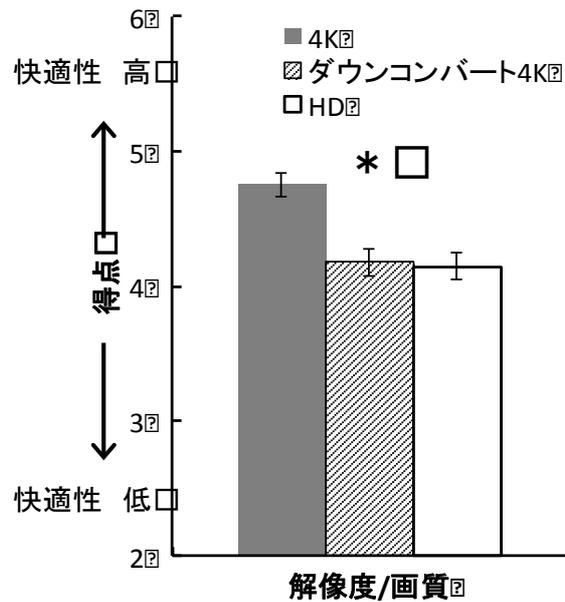


図7 快適性因子項目得点の全被験者分平均値。エラーバーは標準誤差を示す。*印は多重比較の結果、解像度/画質条件のいずれかの水準間に有意差があったことを示す。

6.3. 活動性因子

活動性因子では解像度/画質条件($F(2, 110) = 8.46, p < .001, \eta_p^2 = .13$) (図8) , 動き条件($F(1,55) = 391.58, p < .001, \eta_p^2 = .88$)の主効果が有意であった。多重比較の結果、解像度/画質条件では、4K映像が他の解像度/画質条件の映像と比べ、得点が低かった。動き条件では、動きが小さい映像と比べ、大きい映像の方が得点が高かった。解像度/画質条件 × 動き条件の2要因交互作用は有意ではなかった ($F(2,110) = 2.01, p = .14, \eta_p^2 = .04$)。

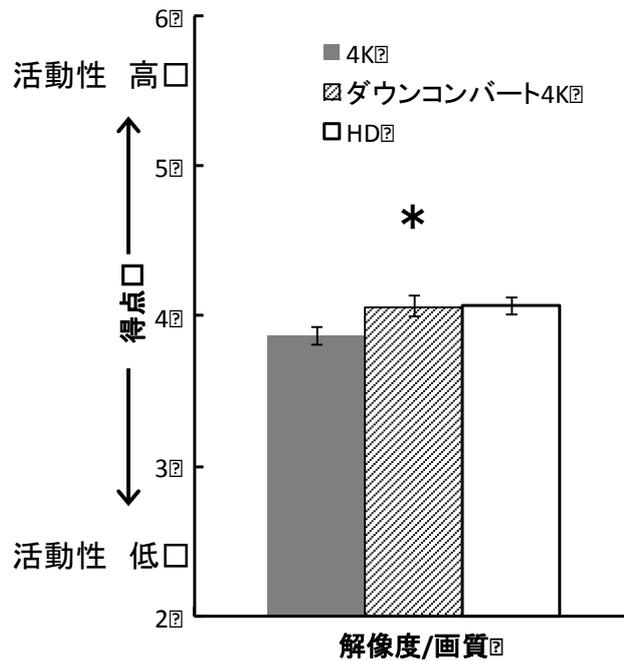


図8 活動性因子項目得点の全被験者分平均値。エラーバーは標準誤差を示す。*印は多重比較の結果、解像度/画質条件のいずれかの水準間に有意差があったことを示す。

7. 考察

我々の先行研究（池田ら，印刷中）では，動きの大きな4K映像では，HD映像に比べ，むしろ評価性や快適性に関わる印象が低下する傾向が示されていた。また，この原因として，低フレームレート（23.98 fps）による撮影・提示が動きぼやけを生じさせ（大村・菅原・野尻，2008），さらに画質が鮮明で撮影対象が精密に描画される高精細映像で顕著に生じるためであると考察されていた。そこで，実験2では高フレームレート（59.94 fps）での映像撮影・提示を新たに行い，映像の解像度/画質および撮影対象の動き（大，小）が感性的印象に及ぼす影響を検討した。

7.1. 評価性因子

評価性因子に関しては，映像の動きの大小に関わらず，他の解像度/画質の映像に比べ，4K映像が高い得点を示した。先行研究の知見と照らし合わせて考えると，この結果は，精細で精密な表現を有する4K映像においても，高フレームレートを用いることによって，動きぼやけなどによる負の影響が生じなかったと推察される。

7.2. 快適性因子

快適性因子に関しては、全体的な傾向として、動きの小さな映像の方が動きの大きな映像よりも得点が高くなっていたが、解像度/画質の条件では、映像の動きの大小に関わらず、4K映像において最も高い得点が得られた。評価性因子に関する結果と同様、見やすさや疲労の要因に関しても、高フレームレートを用いることによって、動きぼやけなどによる負の影響が生じなかったとためであると推測される。

7.3. 活動性因子

活動性因子に関しては、全体的に動きの大きな映像の方が小さな映像よりも得点が高く、また、ダウンコンバート4KとHD映像という相対的に低い解像度の映像でより高い得点が示された。これは、低フレームレートの映像撮影・提示を行った先行研究と同様の結果であった（池田ら、印刷中）。活動性因子は、動きや騒がしさを表現する項目から構成されており、他の因子と比較して動きに関する感性的印象と直接的に結びついていたと考えられる。そのような評価を行う場合には、高フレームレートであっても、評価性や快適性とは異なり、より動きぼやけが目立たない、つまり動きがより自然に感じられる低解像度映像において、より高い感性的印象が生じた可能性が考えられる。

8. 総合考察

本研究では、動画像の画質/解像度とともに、撮影対象（自然物・人工物）および撮影画角（広・中・狭）が感性的印象に及ぼす影響を検討した（実験1）。次に、先行研究（23.98 fps）よりも高い（59.94 fps）フレームレートで動画像を撮影・提示し、映像に含まれる動きの大小が及ぼす効果についても検討した（実験2）。

実験1の結果から、高精細映像である4K映像を観視した際に、特に広い撮影画角や自然風景において、好ましく快適であると感じられる傾向がみられた。精細な表現が可能な高解像度映像は、映像が広い撮影画角で提示された場合や、自然風景等の細部の詳細な表現が求められる場面でその効果が発揮され、映像の評価や、快適性といった印象を高めることが示された。船舶や車両といった人工物が主な撮影対象であった先行研究（池田ら、印刷中）においても、映像に含まれる動きが小さい場面では、撮影画角が広いほど映像の評価や快適性の印象が高まることが報告されていた。一方、先行研究（池

田ら，印刷中）では解像度/画質と撮影画角との間の関係性に関しては，撮影画角が中程度の場合に高精細映像がHD映像よりも快適な印象を与えるという報告がなされたものの，明確な傾向は見いだされなかった．しかし，本研究では，撮影画角が一定以上広い場合（中以上）に，高解像度映像において映像の評価や快適さが高まることが明らかとなった．以上のことから，本研究では自然物を撮影対象にした映像を実験刺激として使用したことで解像度/画質と撮影画角との間の関係性がより詳細に明らかとなったと考えられる．また，このことは，特に広い撮影画角での自然風景は，4K映像の高解像度による精細な表現の利点が発揮される素材である可能性を示唆していると考えられる．

実験2の結果から，高精細映像である4K映像が，動きの大小に関わらず高い評価と快適さの印象を与えることが示された．一方，低フレームレートで映像を提示した先行研究では，大きな動きが含まれる映像において，4K映像への評価や快適さが低くなる傾向が示されていた．先行研究（池田ら，印刷中）では，動きの大きな4K映像では，低フレームレート（23.98 fps）による撮影・提示が動きぼやけを生じさせ（大村・菅原・野尻，2008），さらに画質が鮮明で撮影対象が精密に描画される高精細映像で顕著に生じるためであると想定されていた．

先行研究で用いられたフレームレート（23.98 fps）よりも高いフレームレート（59.94 fps）を用いた場合，映像の好ましさや快適さが高精細映像によって動きの大小に関わらず一貫して高まることから，高フレームレート状況下で高精細映像を提示する場合は，動きぼやけの効果とそれに付随する評価や快適性に対する感性的印象の低下を防ぐことが可能であることを示唆している．

以上の結果から，撮影対象の違いや提示方法の違いに応じて，映像の解像度が観視者の感性的印象に異なる影響を及ぼすことが示された．さらに，本研究の知見は，超高精細動画像に関して，自然物の提示に優れている，広角かつ高フレームレートの提示が望ましいなど，観視者の感性的印象を効果的に高める特定の条件が存在することを示唆する．近年，映像技術の進歩により，超高精細映像の観視環境の整備が急速に進んでいるが，観視者の立場から，適切な映像提示環境・状況要因を継続的に明らかにし，新たな映像環境において観視者にとって最適な提示技術開発に貢献する知見を提供することが必要であると考えられる．

引用文献

- 池田華子・田中智明・石山智弘・日高聡太・宮崎弦太 (印刷中). 超高精細映像とハイビジョン映像から生じる感性的印象の比較. 日本感性工学会論文誌
- 江本正喜・正岡顕一郎・菅原正幸・野尻裕司 (2006). 広視野静止画像による臨場感の提示視角依存性と評価指標間の関係. 映像情報メディア学会誌. **60**(8), 1288-1295.
- 窪田悟・澤裕記・山川正樹・中村芳知・城戸恵美子 (2006). 照明環境と観視者の視覚特性を考慮した液晶テレビの輝度制御に関する研究. 電子情報通信学会技術研究報告. **105**(608), 65-70.
- 正岡顕一郎・江本正喜・菅原正幸 (2007). スーパーハイビジョン映像の臨場感. 映像情報メディア学会誌. **61**(5), 599-602.
- 大村耕平・菅原正幸・野尻裕司 (2008). 静止画との比較による動画蓄積ぼやけの評価. 電子情報通信学会総合大会講演論文集 2008年_情報・システム(2), "S-5"- "S-6".
- Osgood, C. E., Suci, G. J., & Tannenbaum, P. H. (1957). *The measurement of meaning*, Urbana, IL, *University of Illinois Press*.
- 清水裕士・村山綾・大坊郁夫 (2006). 集団コミュニケーションにおける相互依存性の分析(1)コミュニケーションデータへの階層的データ分析の適用. 電子情報通信学会技術研究報告. **106**(146), 1-6.
- 寺本渉・吉田和博・浅井暢子・日高聡太・行場次朗・鈴木陽一 (2010). 臨場感の素朴な理解. 日本バーチャルリアリティ学会論文誌. **15**(1), 7-16.
- ビデオSALON (2013a). 超絶4K 10月20日 **66**(5), 28.
- ビデオSALON (2013b). ソニー4KカメラAX1&Z100全方位検証 11月20日 **66**(6), 41-43.

3D 映像に対する注意の測定 -P300 から見る注意への影響-

芳賀 繁

目 的

3D 視聴が及ぼす生体への影響を調べた研究の多くは「疲労感」や「不快感」といったネガティブな影響に焦点をあてたものばかりで「臨場感」などポジティブな影響に対する生理的データがなかった。そこで本実験では生理的指標として事象関連電位の 1 つである P300 を用い、「3D は 2D に比べどれだけ映像に引き込まれるか」を「注意」の観点から測定していく。入戸野 (2013) によると P300 振幅は刺激に注意を向けると大きくなり、向けていないと小さく (生じなく) なるという。つまり P300 は注意の量を反映する指標となる。Suzuki, Nittono, & Hori (2005) は参加者に関心度の異なる映像を視聴させた状態でオドボール課題を行わせ P300 振幅を測定した。実験の結果、関心度の高い映像を視聴している際のプローブ刺激への P300 振幅は有意に減衰することが明らかになった。先行研究では 2D 映像のみだったが、本実験では 3D 映像を用いて検討していく。

方 法

実験参加者 (学生 33 名, 20 歳~24 歳) は音声のない状態の映像を視聴しながら、音刺激に対するスイッチ押し課題を行った。実験条件は、3D 高関心映像条件, 3D 低関心条件, 2D 高関心条件, 2D 低関心条件を設定した。映像は予備実験で学生 10 名に対し質問紙による主観評定を行い、最も「面白かった」と評価された『塔の上のラプンツェル』を高関心映像として、最も「退屈だった」と評価された『立教大学新座キャンパス内を定点カメラで撮影したもの』を低関心映像として用いた。音刺激は 70% の確率で提示される中音 (1800 Hz, 標準刺激), 15% の確率で提示される高音 (2000 Hz, 標的刺激), 15% の確率で提示される低音 (500 Hz, 逸脱刺激) の 3 つをランダムで流し、高音に対してできるだけ早くスイッチを押すよう求めた。各条件の課題終了後に質問紙で、音刺激に対して向けた注意の量 (1 : 少ない - 9 : 多い), 映像に対して向けた注意の量 (1 : 少ない - 9 : 多い), 映像の面白さ (1 : 退屈だった - 9 : 面白かった) を主観評定させた。また電極は、国際 10-20 法に基づき、前頭部 (Fz), 中心部 (Cz), 頭頂部 (Pz), 眼窩の上下, 目尻, 基準電極として両耳朶 (A1, A2) 生体アースとして額 (Fp1, Fp2) の 10 箇所装着した。実験では、主観測度 (映像の面白さ, 映像に向けた注意の量, 音刺激に向けた注意の量), 行動測度 (反応時間, 正反応数), P300 振幅・潜時を測定した。

結 果

主観測度・行動測度は音刺激の設定の問題により参加者 5 名を対象から除き、計 28 名を分析対象者とした。P300 振幅・潜時はノイズが多く P300 が検出できなかったことから更に 22 名を除き計 6 名を分析対象とした。

主観測度

全ての項目において、高関心条件と低関心条件の間に有意な差が見られたが、3D 条件と 2D 条件間には有意差は見られなかった。映像の面白さは高関心条件のほうが有意に高くな

った($F(1, 27)=153.07, p<.001$)。映像に対する注意の量も高関心条件の方が有意に高くなった($F(1, 27)=71.67, p<.001$)。音刺激に対する注意の量は高関心条件の方が有意に低くなった($F(1, 27)=, p<.001$)。

行動測定

主観測定と同じく、高関心条件と低関心条件の間に有意差が見られたが 3D と 2D 間には有意差は見られなかった。反応時間は高関心条件の方が有意に延長した($F(1, 27)=6.82, p \leq .05$)。正反応数は高関心条件の方が有意に少なくなった($F(1, 27)=7.29, p<.05$)。

P300 振幅・潜時

瞬目によりノイズが含まれた脳波を取り除き平均加算処理を行った。測定した Fz, Cz, Pz の脳波のうち、P300 が最もよく検出された Pz の脳波を分析対象とした。刺激呈示後 250ms–500 ms に生じる最大陽性ピークを P300 と捉えた。

標的刺激に対する P300 振幅は、高関心条件と低関心条件間において、高関心の方が有意に減衰した($F(1, 5)=6.68, p<.05$)。逸脱刺激には有意差が見られなかった($F(1, 5)=4.62, n.s.$)。3D 条件と 2D 条件においては、標的刺激には有意差が見られなかった($F(1, 5)=.02, n.s.$)。逸脱刺激は、3D 条件の方が有意に減衰した($F(1, 5)=6.66, p<.05$)。また P300 潜時についてはどの条件間においても有意差が見られなかった。標的刺激における ERP のグラウンド・アヴェレージ波形 (以下 GrAveERP) を図 1, 逸脱刺激における GrAveERP を図 2 に示す。

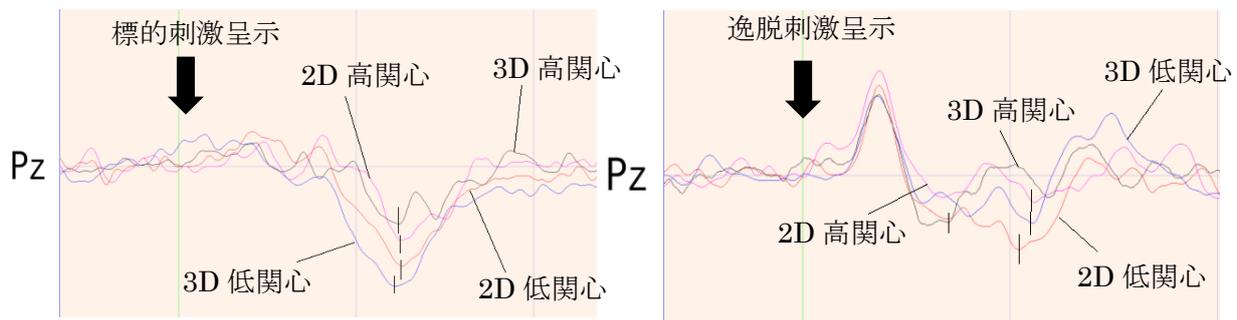


図 1 標的刺激の GrAveER (Pz)

図 2 逸脱刺激の GrAveERP (Pz)

考察

主観測定、行動測定は 3D と 2D にほとんど差がなかった。これは 3D に対する疲労感に個人差が影響したと考えられる。内省報告の中で 3D に対し「目が疲れたので映像より音に集中していた」という者もいれば、「臨場感があって映像に見入ってしまった」という者もいた。3D 条件では 3D 眼鏡をかけさせたため、グラスを装着する違和感も影響したと考えられる。また低関心映像がキャンパスを撮影しているだけで動きがなく静止画のようだったため 3D 特有の臨場感を感じにくかった点も要因として考えられる。

P300 振幅について、逸脱刺激において 3D の方が 2D より有意に減衰するという結果となった。逸脱刺激の方が音に向ける注意の量を敏感に反映するという Suzuki et al. (2005) の知見から考えて、3D は映像をより面白く目を引くものにするというポジティブな効果をもつ可能性を支持する結果となった。

「できごと」をつくるアート／時系列のデザイン

-映像心理学を応用する試み-

鈴木 清重

目 的

本研究は、映像に関する基礎研究を制作と教育の現場に応用することを目指した。映像の媒体を通じた事象知覚に関する実験的研究の成果を基盤に、専門学校 桑沢デザイン研究所の自由選択科目「心理学研究 B (映像心理学)」ゼミナール内で研究と制作のワークショップを実施した。同校は日本で初めてデザインの名を冠する学校として設立されたことで知られる。ファッション・デザイナー 桑澤洋子 (1910-1972) がドイツのデザイン学校 バウハウスをモデルとして 1954 年に創立し、これまで種々の産業分野へ多数のデザイナーを輩出してきた。 Bauhaus の教員であった Paul Klee (1879 - 1940) は、ゲシュタルト心理学を創始した M. Wertheimer (1880 - 1943) の論文を参考にした作品制作でも知られる (車・野口, 2007)。一方、桑沢デザイン研究所は創立当初より理論と実践の双方を重視する伝統を持つ。同校の教育姿勢の特徴は、同校が教育のモデルとした Bauhaus の教育姿勢に基づくと考えられる。

本ワークショップの目的は、次世代の映像デザインを担う若手クリエイターと共に知覚心理学の理論と芸術心理学の実践を通じた映像産業への取り組み方を検討し、映像心理学研究の意義と課題を検討することであった。

方 法

映像心理学のワークショップで扱った作品の種類は、1) おべんとう絵本 (長谷川, 1988)、2) 実写動画の 2 種類であった。ワークショップで指導した研究方法は、a) 映像作品の事例研究、b) 供覧作品の制作であった。以下に、ワークショップの基盤とした理論の概要を紹介する。

画像系列の知覚体制化 「系列」とは、順序とつながりのある物事の一連のまとまりである。絵本や写真集のように画像 (ページ) を連続提示すれば画像系列が生じ、映画のように複数の動画像 (カット) を連続提示すれば動画像系列が生じる。「知覚体制化」とは、私たちが「まとまり」を作るように外界を知覚することである。私たちが体験する外界の「まとまり」は、具体的には「できごと (事象)」である。例えば、絵本にはページ内に描かれた事物の「まとまり」と画像 (ページ) 間の「動き」という「まとまり」が生じ、画像内と画像間の各々に「できごと」が生じる。映画を鑑賞する際も、ワンカット内に映る事物の「まとまり」とカット間の「まとまり」が生じ、鑑賞者は単独動画像内と動画像間に「できごと」を知覚する。画像、動画像を任意の順序に並べて系列をつくることを「画像配列」、「動画像配列 (鈴木, 2008)」という。鈴木 (2008) は、動画像配列に関する実験を行い、単独動画像の「未完了性」が動画像間の連続性 (つながり) を促進する現象を研究した。例えば、被写体のある動作を撮影した先行動画像を被写体動作の終了の直前でカットしたとき動画像に未完了性が生じ、後続の動画像とつながりやすかった。

鈴木 (2008) は、動画像系列に生じる「まとまり」と「できごと」の体験を記述する動画

像系列の知覚体制化理論を考察した。鑑賞者が複数の動画像を連続する「できごと」として知覚するとき、それぞれの動画像群は一連の事象として体制化する（まとまる）。例えば「アクションつなぎ」として知られる編集技法の結果、動画像間で被写体の動作が滑らかにつながる。つながりが理想的な場合、鑑賞者は動画像間に境界があることを知覚できないと考えられる。一方、鑑賞者が複数の動画像をそれぞれ異なる複数の「できごと」として知覚するとき、できごとの境界で動画像系列は分凝する（へだたる）。例えば、映画の鑑賞中、動画像（カット）間で不連続の感覚や違和感が生じ、鑑賞者は動画像間に境界を知覚できる。同様に鑑賞者は、動画像系列が表現した「できごと」が複数であると認識できる。

「つながり」と「へだたり」の知覚 画像間につながり（連続性）を知覚することは、画像間にへだたり（分凝性）を知覚することでもある。例えば、映像作品の鑑賞者が動画像系列のある瞬間もしくはある時間帯で「連続性」を知覚したとき、他の瞬間もしくは他の時間帯の連続性との弁別を行ったといえる。動画像系列は、連続する（つながる）時間帯と分凝する（へだたる）時間帯に分節化する。動画像系列の分節化、体制化に伴う「連続」と「分凝」の体験は、かつて実験現象学者 E. Rubin (1886 - 1951) らが「かたち」の体制化、分節化について研究 (Rubin, 1921) した「図」と「地」の体験と同様に相補的と考えられる。地がなければ図もないように、分凝がなければ連続もない。「できごと」に関する連続と分凝の知覚は、映像視聴の体験を通じて並列的に進行すると予想できる。動画像表現の基盤には、連続（つながり）と分凝（へだたり）という「時間」の体験がある。

結 果

2014 年度ワークショップ参加者（ゼミ生）による研究の概要を紹介する。本報告で紹介する研究内容は、ワークショップ参加者が 2015 年 1 月 14 日に実施した研究成果報告会の内容に基づく。研究報告の詳細は、2014 年 3 月に同校心理学研究ゼミナールが刊行した研究成果報告書（桑沢デザイン研究所デザイン学分野心理学研究ゼミナール, 2015）に掲載した。

「おべんとう」絵本の制作 中島里奈氏の研究では、「おべんとう絵本」に果たす文字の位置と文章の効果を議論した。「おべんとう絵本」とは、絵本作家 長谷川集平 (1955 -) が考案した絵本創作講座（長谷川, 1988）の課題である。課題の手続きに従い制作者が描画した黒丸の配置と配列に、それぞれページ内に描かれた複数の黒丸の「まとまり」とページ間の黒丸の「つながり、まとまり」が生じ「物語」が生まれる。制作者は文字のない黒丸の配置と配列から様々な「画像系列の知覚体制化」を体験し、文字を用いてお話を完成させる。鑑賞者は、画と文字の表現により、制作者が選択した意味のまとまりを瞬時に感じ取ることができる。中島氏の研究発表では、文字の位置と文章を変えることでページ間のまとまり方が変化する可能性を議論した。「おべんとう絵本」を制作することで、画像系列の知覚体制化に関する様々な問題を体験できる。

動画像配列による「おべんとう絵本」の再構成 犬丸拓也氏の研究では、「おべんとう絵本」を朗読した様子を動画像の撮影と編集により分解し、朗読とは逆の順序で構成しなおす実験制作を行った。はじめに、「おべんとう絵本」を朗読する様子を動画像撮影した。1 ページから 15 ページまで順に朗読した様子を写した動画像をページ単位で分割し、動画像 1 から動画像 15 を作成した。次に、動画編集ソフトを用いて動画像 15 から動画像 1 の順に配列

し、実験動画像を完成した。実験動画像の観察結果に基づき、日常的に目にするような何気ない「できごと」の時系列に切れ目を作り動画像配列を行うことにより、異なる「できごと」が生じ得ることを議論した。同様に、制作者が再構成した音声の違和感が動画像間の連続性を抑制する可能性を考察した。

採録法を用いた動画像作品の事例研究 採録法は、立教大学現代心理学部映像身体学科映像心理学研究室（鈴木, 2012）が考案した事例研究の手法である。これまで日本映像学会大会、および日本アニメーション学会大会等を通じて研究の方法と成果を紹介してきた。採録シートと呼ぶ表中に映像作品の情報と鑑賞者の体験を時系列ごとに記述し、作品の情報と鑑賞体験の対応関係を検討することができる。

坂本千晶氏の研究では、資生堂のテレビCM『チェリーピンク』（杉山, 1965）の採録シートを作成し、モノクロ映像による「色彩」の表現とナレーションの効果を検討した。同作品は、数々の名作CMを制作したことで有名なCMディレクター杉山登志（1936 - 1973）の作品であり、第12回国際広告映画祭劇場部門金賞、第5回ACC賞グランプリ、第5回アジア広告会議劇場部門アイデア賞の受賞作品であった。採録シートの作成作業を通じて、鑑賞者自身の映像体験を時系列に写し取ることを目指し、映像体験の心理学的記述を試みた。鑑賞者が映像視聴中に感じた「できごと」の他、映像視聴時に感覚できた「カット」（被写体、カメラワーク、提示時間）、カットのまとまりである「シーン」、「音声」等の内容を時系列で記述した。制作者が用いたであろう「シナリオ」を予想してなぞるのではなく、あくまでも鑑賞者が映像の観察中に見たこと、聴いたことを言語化し表に記載することを目指した。カメラワークなど詳細の記載にあたっては、映像の再生速度を変化させるなど観察方法に工夫をしながら繰り返し観察し、鑑賞中の「みえ方」を言語化した。採録シートの作成作業（鑑賞体験の事例研究）を経て実験的研究に進む場合は、鑑賞者の体験を撮影し、発話を記録する反応測定を行う場合もあるが、ワークショップ内では時間の都合もあり実験的研究は行わなかった。ゼミナールの研究成果報告書には、採録シートに基づく考察を中心に、発表会で坂本氏が報告した研究の詳細を掲載した。特に、白黒の映像技術下で商品である口紅の様々な色を鑑賞者に体験させた表現技法について議論した。

動画像配列による「歩行」の再構成 張 于美恵氏の研究では、被写体の人物が画面枠を右から左へ歩いて横切る動画像を撮影、編集し、実験動画像を制作した。鈴木（2008）の実験的研究の知見を基盤に、動画像間の連続性を制御する「アクションつなぎ」という技法の効果を確認した。

条件1では、人物4名が類似の背景で1名ずつ歩行する様子を撮影した4つの動画像を配列した。1つの動画像は異なる時間に撮影されたため、照明等の撮影条件に違いがあった。4つの動画像を配列し、同じ順序で2回繰り返し連続提示した。連続性を促進する「未完了性」のある条件で配列した。具体的には、先行動画像の被写体人物が画面枠を左へ横切り終える直前で後続動画像へつないだ。後続動画像は、被写体人物の影の全部が画面枠内に写っている時点から開始した。各動画像が未完了性をもち動画像間の連続性を促進すると考えられた条件で4つの動画像を配列した結果、動画像間に滑らかな連続性が生じた。ただし、動画像間で知覚されたカメラ位置と照明の微細な変化による違和感が生じたため、違和感を抑制する調整作業を行った。

条件2では、1名の人物が歩行する様子を撮影した1つの動画像を繰り返し用いて、連続性を促進する未完了性のある条件で配列した。条件1と同様に、先行動画像の歩行者が画面枠を横切り終える直前でカットし、後続動画像の影の一部が画面枠内に写っている時点へつなぐ「未完了」の条件で動画像間に滑らかな連続性が生じた。1つの動画像を繰り返し10回連続提示したことにより、動画像間で撮影条件の変化はなかった。動画像間の違和感を抑制する調整作業は必要なかった。先行研究(鈴木, 2008)が「行進」と名付けた事象を観察できた。具体的には、同じ姿をした複数の人物が連なって歩き「行進」しているようにみえる場合があった。

条件3では、人物3名が共通の背景で1名ずつ歩行する様子を撮影した3つの動画像を配列した。先行動画像の歩行者が画面枠内を歩いている途中でカットし、後続動画像へつないだ。後続動画像は、先行動画像の歩行者が消失した画面枠内の位置とちょうど同じ位置に歩行中の人物が現れる時点で開始した。また、先行動画像と後続動画像の歩行動作の位相が連続するように配列した。例えば、一連の歩行動作を1から10の位相に分割した場合、先行動画像の歩行動作を位相5で終え、後続動画像の歩行動作を位相6から開始した。観察の結果、「歩行中の人物が点滅しながら繰り返し姿を変える」ようにみえる場合や、「異なる人物が同じ場所で別々の時間に同じように歩いた」様子を表現したようにみえる場合があった。

3つの実験動画像の観察にもとづき、異なる人物の歩行動作を滑らかに連続させるために、どのような編集の作業が必要になるか検討した。検討作業を踏まえて、独自の絵コンテに従い2名のゼミ生による演技を撮影し、動画像配列の作業を経て短編の動画像作品(張, 2015)を完成した。ゼミナールの研究成果報告書には、短編作品の制作工程と考察を中心に掲載した。

考 察

映像心理学の意義 系列内の「つながり」と「へだたり」を制御する作業は、「できごと」をつくる技法(アート)であり、時系列のデザインといえるだろう。映像の媒体を駆使した実験と実践を通じて、ヒトと映像環境の相互作用を研究し、「つながり」と「へだたり」を生む条件を検討できる。ワークショップ参加者の研究は、映像心理学の理論と手法をわずか4ヶ月間学び初めて体験した研究であったが、実験的手法を交えた実験制作には新しい発想に充ちた目覚ましい成果があったと感じた。制作者および制作を志すクリエイター自身が先行研究の知見を踏まえて独自の研究を進めることで、デザイン学と映像心理学の新しい課題を整理できると期待できる。

映像心理学の課題 映像心理学の研究成果を制作の現場に応用する上では、幾つかの課題が残されている。心理学の専門教育に時間をかけられないワークショップの環境下では、実験的研究に必要な条件統制の方法や研究成果の表現方法などを指導する時間は充分にない。実験的研究の指導には、精選されたカリキュラム、施設、複数のスタッフによる連携した指導と共に1年程度の長い時間が必要であると考えられる。しかし、通常、映像制作者を養成する教育課程では、心理学にかかる教育以前に映像制作に必要な技術の知識、技能の修練と共に、映像作品の研究手法を伝える必要があり、映像心理学の教育に充分な時間の確保が難しい。ワークショップ参加者が、各現場の要求に沿って新たな制作を続ける過程で、研究指

導の不足を補う方法を検討する必要がある。制作技能の向上と実験的手法の理解を両立できる指導カリキュラムを考案する必要がある。

謝 辞

- 1 ワークショップの運営にご尽力を賜りました 専門学校 桑沢デザイン研究所 デザイン学分野 専任教員 御手洗 陽先生に心より感謝いたします。
- 2 研究発表会で貴重なご助言を賜りました桑沢デザイン研究所 心理学研究 A 担当教員 梅澤ひとみ先生、桑沢デザイン研究所 デザイン学分野 専任教員 北田聖子先生に心より感謝いたします。
- 3 ワークショップにご参加いただきました 桑沢デザイン研究所心理学研究ゼミナールの皆様へ心より感謝いたします。

文 献

- 車 貞玖・野口 薫 (2007). 美的選好における知覚体制化と経験や学習 野口 薫 (編) 美と感性の心理学-ゲシュタルト知覚の新しい地平- 日本大学文理学部 pp. 188-198.
- 張 于美恵 (構成・演出・編集)・坂本千晶 (出演)・中島里奈 (出演)・犬丸拓也 (制作補助)・鈴木清重 (撮影・制作指導) (2015). 『BALL』(実写動画像作品, 33s) 専門学校桑沢デザイン研究所デザイン学分野心理学研究ゼミナール実習作品 (未公刊)
- 長谷川集平 (1988). 絵本づくりトレーニング 筑摩書房
- 市川 崑 (監督) (2008). 『スタイル・オブ・市川崑』(DVD-Video) 角川エンタテインメント
- 桑沢デザイン研究所 デザイン学分野 心理学研究ゼミナール (編) (2015). PSYCHOLOGY 2014: 桑沢デザイン研究所 心理学研究ゼミナール 2014 年度活動成果報告書 専門学校桑沢デザイン研究所
- Rubin, E. (1921). *Visuell wahrgenommene Figuren*. Copenhagen: Gyldendals. (Original work published in Danish 1915. *Synsoplevede Figurer*. 「知覚されるかたち」)
- 杉山登志 (演出・監督) (1965). 『資生堂口紅チェリーピンク』(テレビ CM, 90s) 資生堂・日本天然色映画
- (全日本 CM 放送連盟 (ACC) 50 周年企画 DVD シリーズ (2010). 『もう一度観たい 日本の CM 50 年』(DVD-Video) avex io.)
- 鈴木清重 (2008). 動画像系列の知覚体制化に関する実験心理学的研究 立教大学大学院現代心理学研究科心理学専攻 2008 年度博士学位論文
- 鈴木清重 (2012). 「映像による」「映像のための」映像の研究を目指して (研究室とつないで 23 立教大学現代心理学部映像身体学科映像心理学研究室) 労働の科学, **68**, 122-123.

4 K超高精細映像の制作手法の開発

佐藤一彦・石山智宏・椿学

チーム1B（佐藤一彦、石山智弘）はこの期間内、①チーム1A（日高聡、池田華子）からの依頼に応じ、チーム1Aが進める《4K映像が観察者に与える感性的印象の比較実験》の映像素材として新たに4KやHDで撮影を行うとともに、その撮影済された映像を観察実験に最適化させるためのファイル形式の変換・調整や長さを定式化するための映像編集をおこなった。

更に②継続的に行ってきている4K／超高精細映像における映像コンテンツの制作手法の開発として、2014年度は主に、被写体の色再現性の確度向上の実験と、いわゆる“4K感”の質的強化の実験の2点を掲げ、撮影・編集などをおこなった。

結果としてこの実験で得られた素材を用い、2014年6月に開始された4K試験放送＝《チャンネル4K＝総務省所管》のための放送番組「4Kでよみがえる浮世絵く歌川広重『名所江戸百景』～江戸の色彩と精細な木板技術～」（長さ30分）を制作し、2015年3月に放送をおこなった）

1) チーム1Aが進める《4K映像が観察者に与える感性的印象の比較実験》のための

映像素材の撮影と編集

（主に、日高聡、池田華子両名の指示と依頼のもと、
実質の作業は、石山智弘、椿学＝映像身体学科 教育研究コーディネーターが担当した）

★この観察実験の目的・意義や進捗状況については、日高聡、池田華子両名の報告に準じます。

ここでは、撮影と編集などの実際の作業内容についてのみ記します。

①画面内に被写体の早い動き（連続運動）があるもの、ないものを比較検討するために露出、色温度、シャッタースピードなどを同一条件下で撮影した。

- ・被写体とシチュエーション
 - ・新座キャンパス（6号館屋上からの見おろした学生たちの移動状況）
 - ・都内交通量の多い交叉点（銀座）
 - ・立教大学富士見総合グラウンドにて
女子硬式テニス部、馬術部、ラグビー部の練習活動のようす

- ・使用したカメラ：SONY製PMW-F55
- ・撮影日数：新座キャンパス、富士見総合グラウンド、都内など、のべ3日
- ・記録方式：4K（QFHD、フレームレート：60フレーム／秒）
HD（XAVC、フレームレート：60フレーム／秒）

②上記で撮影した元素材を、観察実験に用いるためのショートクリップに編集した。

- ・用意したクリップ数：以下の3種類を「30秒程度のものを約30本」
 - ・4K元素材のまま

- ・4KをHDにダウンコンバートしたもの
- ・HD素材のまま

②4K／超高精細映像における映像コンテンツの制作手法の開発

主に、被写体の色再現性の確度向上の実験と、いわゆる“4K感”の質的強化の実験

2014年度は、テレビ放送における4K/8K推進の流れが大きく動いた年だった。特に2014年6月には、CSの衛星回線を使った“国内初の”4K試験放送（愛称：チャンネル4K）が始まり、それとともに、家庭用の大型テレビ受像器の範疇に4K対応型が急速に増え、一般の人たちにも4Kや8Kという語が深く浸透した年だったと言える。そのいっぽうで、ソニーやキャノン、パナソニックなどのビデオカメラメーカーは次々と新型の4Kカメラを市場に投入し、記録方式も統一されないまま“プロ仕様のもので民生仕様のもので混在する”という混乱が一部では生じ始めた。こうして始まったばかりの4K放送だが、規格に関する議論はいまだ未熟で（というよりは、開発のスピードが早いために、規格の共通化や超高精細の画面が生体に与える影響などについては議論がまったくおいていないといえる）、特に4Kの超高精細感の実体部分とも言える被写体の「色の再現性」や、1秒間60フレームという時間の細密性については、どの方式や規格に則れば“より精細で安全な映像がコンテンツとして獲得できるのか”という基本的な試行実験さえなされていないと言える。そこで、チーム1Bでは、《色の再現性》と、《超高精細感を実現するための方法》＝いわゆる“4K感の強化”を高い確度で実現するための制作手法にポイントを絞り、そのための試行実験を進めた。

①色の再現性を高い確度で実現する実験

「色」について、撮影と編集、映示・放送・上映という一連のサイクルの中で検討するためには、まず被写体をどう設定するかが最大の課題だと考えた。従来、風景や静物（花や器など）を撮ることが色を確かめるための手法だと考えられ、テスト用の映像はおおむねそうしたものを撮影することだとされてきた。しかし、そうしたものは、編集時にマスターモニターと隣接して「同じ状況で色を確認する」ということができないため、だいたい撮影者の記憶の中にある色とモニター上の色を比較することでしか、色補正や色調整はできない。つまりモニター内に写し出された色をより正確に補正し確認をするためには、編集時、モニターに隣接する形で被写体を用意し、撮影者が自分の肉眼で比較をしないと、本当に「色の比較→ホンモノの色と同一である確認」をしたことにならない。

そこで今回は、風景などのように撮影されたときの状況を編集時のモニター横に持ち込めない設定をさけ、絵画作品のように、現物をモニター横に持ち込むことが可能な被写体を用いて撮影と編集の実験をおこなうことにした。

取り上げたのは、江戸時代の浮世絵師・歌川広重が描いたシリーズ作品『名所江戸百景』の木

版での復刻版である。浮世絵は今から 150 年前に木版の多色摺り版画として作成されたものだが、

2014 年、広重の原画はそのままに、現代の彫り師が彫り、刷り師が摺るという工程で、江戸時代と同じ手法による木版での復刻作業が行われた。浮世絵はもともと、版木の細かい部分まで

彫刻刀で彫って描線や面などを表現する高精細なもので、まずこの点で 4 K の被写体として適している。加えて、多色刷りの版画ということは、あらかじめ決められた絵の具を使い、異なる版木に彫り分けた色の要素を組み立てるといふ、複合的な色の表現構成でつくられている。

更に、

復刻版の作品を編集時にモニター横に持ち込むことも可能で、復刻版の現物とデジタル作業途中の映像とホンモノの浮世絵を並べて比較をし、撮影者、編集者がホンモノに合わせてデジタル上の色を補正することも可能だということになる。

②《超高精細感を実現するための方法》＝いわゆる“4K 感の強化”

この点については、浮世絵のホンモノを撮影する際に、映画用の高品位のレンズを用いることによって、よりキレイのいい画像で撮影することを可能とし、時間をかけて丁寧に撮影を重ねれば“4K 感”を充分に保持したまま最終仕上げまで持ち込むことができるという経験上の目論見をもとに、撮影機材の整備・準備をおこなった。

4 K 技術は将来的には 8 K 映像へと展開する。その際のもっとも大きな進化は、色再現される色域が劇的に広がり、現今のテレビモニターでは表示できていないエリアの色も表現することが可能になる。であれば、今の段階で色再現性と 4 K 感を高い確度で表現する手法を確立しておくことはきわめて重要になる。

そこで今回は、以下の撮影方法を用いて、上記のポイントを実現することにした。

- ①まず、4 K の記録方式を RAW データでおこなうことにし、撮影後の色修正が完全に行えることを前提にした。
- ②ホンモノの浮世絵の撮影においては、現今もっとも精細度が高く、キレイがいとされている独ツアイス社の単焦点レンズを用い、レンズによる高精細感の劣化をできる限り防ぐ。
- ③編集では、RAW データから色補正（カラーグレーディング）を全カットに渡っておこない、ホンモノの浮世絵の色に極力近づける。
- ④色補正時に用いるモニターは、現今考えうる最も色再現性の高いキャノン社製のマスターモニターを用いる。

進捗状況と達成度

①色再現性の高い確度での実現については、浮世絵の復刻版が持つ色をほぼ完全に近いレベルでできたと思う。特に「広重ブルー」と呼ばれる広重固有の藍色から水色にかけての青系のグラデーションについては、従来浮世絵を扱ったテレビ番組では表現ができていなかった色の調子を 4 K で表現できた。

②4K感の質的強化については、高品位のレンズ使用や撮影時の細かなチェックを重ねることによって実現ができた。浮世絵のような木版多色摺り版画では、色を摺り重ねていく作業が行われているが、撮影をした4Kでのデジタル画面では、その微細な表現がモニターの観察者からも「見てとれる」状態を実現し、

①と②を合わせ、色の再現性の高さによって、被写体を含む空間の細密性、さらには奥行き感が増してくることも確認ができたと思う、(これは主観印象です)

特に優れた研究成果

上記した研究と実験撮影で得られた4K映像の素材を用い、4Kの試験放送である「チャンネル4K」向けの放送番組を制作し、放送した。

番組名：「4K でよみがえる浮世絵<歌川広重『名所江戸百景』
～江戸の色彩と精細な木板技術～」

長さ:30分

放送日:チャンネル4Kにおいて 2015 年3月内に再放送を含む7回の放送

協力:東京伝統木版画工芸協同組合、芸艸堂出版)

(彫り師・渡辺和夫、刷り師:吉田秀男)

ナレーション:近藤サト

撮影:本田茂

プロデューサー・演出:佐藤一彦

4K技術統括:石山智弘、椿学

問題点とその克服方法

色の再現性は上記のとおり、目標の範囲内で実現もし、手法の確定もできたが、4Kの色表現という点については、もっと映像技術的に深いところでの問題点が散見された。

いわゆるテレビやコンピュータなどの映像では(フィルムの使用と比較して)、原理的に「黒」の表現が不得手だとされてきた。特に液晶画面のように画面自体が発光することで色を作り出している原理では、黒色の成分も発光によって作り出しているため「本当の(沈んだ)黒」を表現することは難しい。黒の色成分を追い込んでいくと、黒の中に青味(紺色)が浮かび上がってきて、浮世絵では墨色とされているものがどんどん本当の墨色から離れていく。これを改善するには液晶画面では不可能で、次世代のフラット画面のデバイスとされる「有機 EL パネル」を使うか、プロジェクタでスクリーンに写すことしかないと言われる。

制作側からこの問題を解決する方法はほとんどなく、「本当の黒」を電子的な画面で表現することは、今後のデバイス技術のブレークスルーを待つしかない状況だ。

今後の研究方針

色の再現性については今後とも取り組んでいく。

特に、従来型のテレビ放送の規格である「Rec.709」に規定された色域の範囲を超え、将来的な8Kの色域の規格である「B.T.2020」という 35 ミリフィルムの色域よりも広い色表現に挑戦をしたいと考え

ている。

さらに「4K感のさらなるアップ」をめざして、1秒間のフレームレートを現行4Kの 60 フレームの倍にあたる「1秒間 120 フレーム」に挑戦をしたい。秒間のフレームレートが上がることは、運動する被写体の動きをより細かい精度で捉えることが可能になるばかりでなく、動きのある被写体を細かい単位で記録することで、構図的にはより奥行き感を増すことが原理的には想像される。

従来奥行き感を表現をする立体視映像では、カメラを2台使い、人間の視差を利用して立体感を創出していたが、フレームレートを1秒間に 120 フレームにすることで、空間そのものの細密度を上げ、奥行き感を表現することができるのではないかと考えている。

今後期待される研究成果

4K 放送は 2016 年のリオ五輪を機に試験放送から本放送に切り替わり、新たに8Kの試験放送が始まる。8Kは4Kの4倍、ハイビジョンの 16 倍の解像度を持つもので、その分、扱わなければいけない情報量も激増する。(現行の4K作業では扱う情報量は、テラ単位だが、8Kではその上の単位であるペタ単位になるといわれている *テラは 10 の 12 乗で1兆。ペタは 10 の 15 乗で千兆)

それだけのデータを用いながら、色域を広げ、フレームレートを上げることで何が実現するのかは、あくまでそういう機器が登場してみないとわからない部分が多い、取り扱いのためのワークフローも大きく変わるだろう。

いっぽう、2020 年の東京五輪に向けた 4K/8K の推進は更に拍車がかかり、4Kは放送だけでなく、インターネット回線を使った IP 配信が主流になると見られている。

更に、屋外広告である大型のデジタルサイネージの分野にも 4K/8K が活用されるだろう。

チーム1A が進める超高精細画像の感性評価の実験成果なども踏まえ、今後4K・8Kの複合的な活用＝たとえば臨場感を向上させたコンテンツの制作や、家庭内のテレビ視聴に留まらない、屋外空間も含めた大型画面での 4K/8K の利活用が考えられるし、そのための手法解決が求められている。

2014 年度内に行ったテスト撮影

①「4K→8Kへのコンバートアップを目的とした撮影実験・桜とチューリップ」

撮影機材

カメラ：ソニー製 4Kカメラ F55

レンズ：独・ツアイス社製コンパクトズームレンズ（70-200 ミリ、T2.9）

同 単焦点レンズ（20 ミリ、40 ミリ）

レコーダー：4K 非圧縮レコーダーUDR

モニター：シャープ製業務用 4K モニター30 インチ

実施日：2014 年 4 月 12 日（土）

撮影場所：埼玉県立大宮「花の丘」公園

スタッフ：撮影：本田茂、撮影助手：鈴木隆司（映像身体学科4年）、佐藤一彦、

②「簡易型4Kカメラを用いた撮影実験・東京隅田川周辺」

撮影機材

カメラ：ソニー製簡易型4Kカメラ・Z100

レンズ：レンズ交換式ではない

実施日：2014年5月10日（土）

撮影場所：隅田川流域（晴海、永代橋、佃島など）

スタッフ：撮影：本田茂、佐藤一彦

③4Kカメラを用いた隅田川花火大会の撮影実験」

撮影機材

カメラ：ソニー4Kカメラ・F55

レンズ：独・ツアイス社製コンパクトズームレンズ（70-200ミリ、T2.9）

同 単焦点レンズ（20ミリ、40ミリ）

実施日：2014年7月20日（土）

撮影場所：隅田川流域（白髭端など）

スタッフ：撮影：本田茂、撮影助手：鈴木隆司（映像身体学科4年）佐藤一彦

④4Kカメラを用いた浮世絵の復刻版製作風景の撮影実験」

撮影機材

カメラ：ソニー4Kカメラ・F55

レンズ：独・ツアイス社製コンパクトズームレンズ（70-200ミリ、T2.9）

同 単焦点レンズ（20ミリ、40ミリ）

実施日：2014年10月9日（木）10日（金）

撮影場所：浮世絵の制作工房がある茨城県常総市

スタッフ：撮影：本田茂、撮影助手：今村樹、北川隼（映像身体学科3年）、佐藤一彦

⑤4Kカメラを用いた「雨が激しく降る」風景の撮影実験」

撮影機材

カメラ：ソニー4Kカメラ・F55

レンズ：独・ツアイス社製コンパクトズームレンズ（70-200ミリ、T2.9）

同 単焦点レンズ（20ミリ、40ミリ）

実施日：2014年11月9日（木）1日（土）

撮影場所：東京都中央区新大橋そば

スタッフ：撮影：本田茂、撮影助手：高遠（映像身体学科3年）、佐藤一彦

以上

『新しい映像環境をめぐる映像生態学研究の基盤形成』

2014 年度 チーム 2 研究進捗状況報告書

＜チーム 2 の研究プロジェクトの目的・意義 及び 研究計画概要＞

新しい映像環境がもたらす映像体験の臨床的・教育的評価

臨床心理学領域（チーム 2 A）では、前年までの研究をふまえ、芸術・表現心理療法における体験内容と意味づけの効果に関する定量的評価を進めることを目的とした。そして、映像体験の心理的影響を「身体性」にも着目しながら考察しようと試みた。

教育心理学領域（チーム 2 B）では、これまでに検討してきた映像コンテンツとそれを研修等で活用するためのプログラム、さらにそれを実際に視聴するための媒体を考慮して、安全教育プログラムの有効性をより確かなものにするための研修の試みを継続することを目的とした。

＜現在の進捗状況と達成度＞

臨床心理学領域（チーム 2 A）では、芸術・表現心理療法における体験内容と意味づけの効果を検討する基盤として「能動的触知覚」に関する総説を公表した。また、身体性に着目した描画解釈の定量的評価として「視線追尾装置を用いた視知覚特徴」に関する原著を公表した。さらに、次年度に精神的健康に関する提言を行うための準備として「自閉症の自他認識の境界」に関する 3 編の論文を公表した。

教育心理学領域（チーム 2 B）では、鉄道運転士用安全教育の iPad 用アプリケーションのプロトタイプを完成し、実用化に向けた、プログラムの有効性評価の研究を準備することができた。これを実際に研修などで適用することにより、次年度の安全教育プログラムの開発に関する提言を行うことができる。

＜特に優れた研究成果＞

特になし

＜問題点とその克服方法＞

臨床心理学領域（チーム 2 A）、教育心理学領域（チーム 2 B）とも、構想調書に記した研究計画に従い、おおむね順調に研究を進めることができている。チーム 2 として、全体テーマである「新しい映像環境をめぐる映像生態学研究の基盤形成」に如何に寄与できるのか、という視座を持ちつつ、次年度の提言（精神的健康の増進に関する提言と安全教育プログラムの開発に関する提言）に繋げていけるよう留意したい。

＜今後の研究方針＞

新しい映像表現を知覚した人間に生じる体験とその過程を説明するモデルの提案

臨床心理学領域（チーム 2 A）では、これまでの研究成果をふまえて、新しい映像表現との接触やその使用にともなう身体的・心理的影響についてまとめることを目的として、精神的健康の増進に関する提言を行う。

教育心理学領域（チーム 2 B）では、これまでの研究準備および予備的研究をふまえて、安全教育プログラムの開発に関する提言を行う。

＜今後期待される研究成果＞

臨床心理学領域（チーム 2 A）では、映像表現の知覚と映像体験に関するモデルを示すことにより、今後の芸術・表現心理療法の研究と実践の革新をもたらすことが期待される。

教育心理学領域（チーム 2 B）では、安全教育プログラムの開発を手がけ、研修効果の評価を行うことにより、事故防止やリスク回避の技術革新の一助とすることができる。

『新しい映像環境をめぐる映像生態学研究の基盤形成』

2014 年度 チーム 3 研究進捗状況報告書

＜チーム 3 の研究プロジェクトの目的・意義 及び 研究計画概要＞チーム 3：新しい映像環境における映画芸術の変容に関する研究

チーム 3 は新しい映像技術・技法・表現が映画芸術における表現・体験をいかに拡張してきたかを歴史的、理論的に分析し、新しい映像表現を実践的に探究することにより、本プロジェクトの映画学的側面に寄与する。2D 映画における奥行き撮影・演出のスタイルと技術革新との関係を歴史的批評的に探究し、その研究成果を踏まえて実験的劇映画を制作する。それによって映像環境と人間との関わりについて映画学的な側面の研究に寄与する。

＜現在の進捗状況と達成度＞

(1) チーム 3 全体の活動として、①東京国立近代美術館フィルムセンターの特別映写観覧制度を利用した映像資料調査を 2 回実施した (2014 年 12 月 3 日、小津安二郎監督『父ありき』ゴスフィルム版。同 12 月 25 日、加藤泰監督作品 3 本)。ビデオや DVD で視聴できない日本映画 4 本を観覧し、議論を行なった。②公開講演会「ヒッチコック映画の空間と精神——ロメール&シャブロル『ヒッチコック』をうけて」を開催した。専門家のゲスト招き、チームのメンバーと共にヒッチコック映画の空間と精神について討議を行なった。(2) チーム 3A の活動として、筒井武文監督の劇映画『自由なファンシィ』(2015 年 115 分)を制作した。映画における「奥行き」の表現について再考するために長編映画を製作した。以下ストーリー。「田上千尋 (岩瀬亮) は横浜にある美術大学の職員。最近、同居している大沢ゆかり (松平英子) が、早朝から出かけ、帰りも遅い。何をしているのか、気になって後をつけた千尋だが、彼女の姿を見失う。ゆかりは日本舞踊や演劇の稽古をしている。また早朝の秘密の仕事もしているようだ。千尋は実家の長崎から、母と姉が上京してくるので、ゆかりを結婚相手として紹介しようと、プロポーズをする。しかし、ゆかりの返事は曖昧なままだ...。」(3) チーム 3B の活動として、中村秀之が、哲学者ジル・ドゥルーズの映画論におけるリュミエール映画の不在を手がかりとして、映画の単一画面の空間表現に関する理論的問題について学会発表を行ない、紀要に論文を発表した。

＜特に優れた研究成果＞

筒井武文監督の劇映画『自由なファンシィ』(115 分)。
中村秀之 (2015) 「映画の全体と無限——ドゥルーズ『シネマ』とリュミエール映画」、『立教映像身体学研究』3 号、52-71 頁、2015 年 3 月 (査読なし「教員研究論文」)

＜問題点とその克服方法＞

特になし。

＜今後の研究方針＞

(1) チーム 3A (制作系) は平成 27 年度中に実験的劇映画 1 本を制作し発表する。
(2) チーム 3B は、映画芸術という制度の枠内でそのつどの技術革新を活用して新しい空間や身体表現が創造され新しい映像体験が生み出されてきた事実とその意味を理論的かつ実践的に総括し、映画だけでなくそれ以外の映像に関する制作や教育の指針となる提言を行う。

＜今後期待される研究成果＞

劇映画の二次元画面における奥行き表現の系統的研究を踏まえて、(1) 最新の技術も駆使して映画表現の革新を目標とした実験的作品を制作する。(2) 映画史と映画理論に寄与する新しい視点からの考察を平成 27 年度の最終報告にまとめる。

映画の全体と無限

ドゥルーズ『シネマ』とリュミエール映画

中村秀之

序論 | リュミエールなき『シネマ』

ジル・ドゥルーズが大学の講義の主題として映画を取り上げ、その成果を2巻の大著にまとめることになる1980年代前半は、折しも映画学においては初期映画 (early cinema) の探求が爆発的な展開を始め、映画作家ルイ・リュミエールとその作品にも新鮮な光が当てられるようになった時期である[1]。ところが、200名余の映画作家が招喚された『シネマ』[2]のどこにも、映画作家リュミエールとその作品のための場所は与えられなかった。「リュミエール」の名はわずか2回、装置 (シネマトグラフ) の発明者として挙げられたにとどまる[3]。管見によれば、その後の『シネマ』

[1] 国際フィルム・アーカイヴ連盟 (FIAPF) 年次総会での画期的な初期映画シンポジウム、いわゆる「ブライトン・プロジェクト」は1978年に開催された。このプロジェクトと初期映画研究の展開については、次の簡潔にして周到な解説が参考になる。武田潔「解説」、岩本憲児・武田潔・斉藤綾子編『「新」映画理論集成①歴史／人種／ジェンダー』フィルムアート社、1998年、80-85頁。リュミエール映画に関しても、『シネマ』の刊行以前にすでに下記の重要な論文が発表されていた。Marshall Deutelbaum, “Structural Patterning in the Lumière Films,” *Wide Angle* 3(1), Spring 1979. Noël Burch, “Charles Baudelaire versus Doctor Frankenstein,” *Afterimage* 8-9, 1981. ダイ・ヴォーン「^{リュミエール}光 あれ——リュミエール映画と自生性」長谷正人訳、長谷正人・中村秀之編訳『アンチ・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、2003年、33-40頁 (Dai Vaughan, “Let There Be Lumière,” *Sight and Sound*, Spring 1981)。

[2] 『シネマ1*運動イメージ』財津理・齋藤範訳、法政大学出版局、2008年 (*L'Image-mouvement. Cinéma 1*, Paris: Les Éditions de Minuit, 1983)。『シネマ2*時間イメージ』宇野邦一・石原陽一郎・江澤健一郎・大原理志・岡村民夫訳、法政大学出版局、2006年 (*L'Image-temps. Cinéma 2*, Paris: Les Éditions de Minuit, 1985)。本稿ではこの2冊の総称として『シネマ』を用いる。

をめぐる議論でこの事実に注意を向けたものはほとんどなく、あっても哲学者ドゥルーズの映画史に対する知識の不足や認識の乏しさを示す欠落として言及されたにすぎない。

本稿の目的は、『シネマ』におけるリュミエール映画^[4]の不在をドゥルーズの映画理論に内在して考察し、その不在が必然的なものであること——欠落というよりも排除であることを明らかにして、その排除が含意する映画理論上の重要な問題を指摘することにある。それは映画における〈精神的なもの〉と呼ぶべき問題にほかならない。

以下の本論では、まずリュミエール映画の不在が消極的な欠落ではなく、むしろ積極的な排除であることを『シネマ』のテキストに即して示す(第1節)。次いで、『シネマ』の独特なショット概念を整理し、この概念を要とする理論体系からはリュミエール映画が必然的に排除されることを論証する(第2節)。その概念に照らすとリュミエール映画にはそもそもショットは存在しないのであり、その理論によればショットを欠いたイメージは〈精神的なもの〉へ開かれることがないために「映画」たりえないのである。それに対して本稿の最後の節では、初期映画研究のリュミエール映画に関する主要な議論を振り返り、そこで論じられた諸問題が、まさにドゥルーズが考えたのとは別種の〈精神的なもの〉へ開かれる諸特性であったと主張する(第3節)。こうして本稿は、『シネマ』からのリュミエール映画の排除が、個別的にはドゥルーズの著作の限界を示す徴候的な事実であり、一般的には映画の〈精神的なもの〉に関する思考を触発する重要な契機であることを明らかにする。

1 | 『シネマ』からのリュミエール映画の排除

1.1 | かくも奇妙な不在

端的に「映画」という表題を掲げ、そのイメージと記号の「分類の試み」^[5]であると冒頭から宣言している著作にしては、『シネマ』に登場する映画作家の200名余という数は決して多いとは言えまい^[6]。事実、参照されている文献を見てもわかる

[3] ドゥルーズ『運動イメージ』10、13頁。

[4] 本稿が「リュミエール映画」と呼ぶのは、ルイ・リュミエールが1895年から1896年頃にかけてシネマトグラフで撮影した初期のフィルムである。

[5] ドゥルーズ『運動イメージ』1頁。

ように、その選択はおおむねフランスの映画批評の伝統を継承したものであり、相応の偏りと欠落は否めない。だがそうであればこそ、映画作家ルイ・リュミエールとリュミエール映画の完璧な不在は奇妙なのだ。主として英語圏で進行中であった初期映画研究にフランスの哲学者が通じていなかったとしてもさほど不思議ではない。しかし、本国フランスにおいてルイ・リュミエールは発明家としてだけでなく優れた映画作家としても高く評価されてきたのだった。たとえば1966年にジャン＝リュック・ゴダールは、シネマテーク・フランセーズでの講演でルイ・リュミエールを最初の「シネアスト」として賛辞を捧げた^[7]。1974年には映画研究者のヴァンサン・ピネルが、カメラマンや演出家やプロデューサーも兼ねた「映画の総合的創始者」としてルイ・リュミエールを評価し、その作品『港を出る小舟』を「彼の最も美しいフィルムの本」と称讃した^[8]。こうしてみると、『シネマ』における映画作家リュミエールの完璧な不在はやはり不可解と言わざるを得ない。

他方で、この奇妙な不在は『シネマ』をめぐる議論でほとんど問題にされてこなかった。「ドゥルーズと映画史」の関係論を論じたオリヴァー・ファーレは、例外的にこの不在に注目した研究者である。しかしファーレはこの看過しがたい事実について、ドゥルーズはリュミエール映画の魅力を「否認」したとは思えないけれども真の映画の前提にすぎないものとして重視しなかった、と穏便な注釈を加えるにとどめている^[9]。他方、『シネマ』を主題とする単著を英語で初めて書いたD・N・ロドウィックは、初期映画に関するドゥルーズの歴史認識は「恐ろしくいい加減なもの [terribly remiss]」だと揶揄しつつ、『シネマ』で「時間イメージ」と呼ばれている

[6] (前頁) 挙げられている映画作家の数については次の「リスト」が参考になった。伊藤洋司・木下千花・篠儀直子・常石史子・彦江智弘・廣瀬純・堀家敬嗣・森田祐三・渡辺敦彦「『シネマ』インデックス——全監督・作品リスト」、『ユリイカ』「特集＝ドゥルーズ『シネマ』を読む」、1996年10月、123-170頁。

[7] 「ルイ・リュミエールはしょっぱなに、駅と列車と乗客を同時に撮影できる唯一の視点を見つけた。このことは彼がシネアストでもあったことを示しているんだ」。ジャン＝リュック・ゴダール「アンリ・ラングロワのおかげで」、『ゴダール全評論・全発言 I 1950-1967』奥村昭夫訳、筑摩書房、1998年、644-650頁 (Jean-Luc Godard, « Grâce à Henri Langlois », *Le Nouvel Observateur* 61, 12 janvier 1966, pp. 36-37)。

[8] Vincent Pinel, *Louis Lumière 1864-1948. Supplément à l'Avant-Scène* 147, 1974, p. 397, 424.

[9] Oliver Fahle, „Deleuze und die Geschichte des Films“ / « Deleuze et l'histoire du cinéma » in *Der Film bei Deleuze / Le Cinéma selon Deleuze*. Verlag der Bauhaus-Universität Weimar / Presses de la Sorbonne nouvelle, 1997, pp. 118, 130.

ものはすでに初期映画に現われているのではないか、と示唆してもいる^[10]。ただし、これも注の中での補足的な記述にすぎない。

1.2 | 排除の現場——『時間イメージ』第2章におけるタルコフスキーとリュミエール

これまでその事実に注目した論者たちの考えとは異なり、『シネマ』におけるリュミエール映画の不在は単に初期映画の知識の不足に由来するものではない。それは『シネマ』の映画理論にもとづいた明確な排除なのだ。その排除が決定的な形で行なわれているのは『シネマ2*時間イメージ』の第2章「イメージと記号の再検討」の最後の節である。ここにもリュミエールの名は登場しない。排除されているのだから当然とはいえ、その不在はいわば徴候的な空白である。ここでドゥルーズは、現代の時間イメージの映画におけるモンタージュの機能の変化を論じている。すなわちモンタージュは、運動イメージの映画では時間の間接的なイメージを表象していたのに対して、今や直接的な時間イメージを呈示するものになった、ゆえにショットかモンタージュかという「古典的な二者択一」はもはやありえない、と。ドゥルーズはこの点を説明するために、アンドレイ・タルコフスキーの「映画的形象について」というエッセーを参照する。タルコフスキーは「ショットの中を時間が流れるそのあり方」が重要だと述べているのだが、ドゥルーズによると、これはモンタージュに対してショットの優越を論じているように見えるけれども実はモンタージュを拒否しているのではなく、映画を言語活動とみなしてショットをその単位とするような言語モデルの記号論を拒否しているのだ、ということになる。むしろ、ショットはイメージの時間の力を決定しモンタージュがその時間の関係あるいは力の関係を決定するという形で両者は一体化する、とドゥルーズは主張するのだ^[11]。要するにモンタージュがすべて、というのがドゥルーズの立場である。

ところが、当のタルコフスキーが「ショットの中を時間が流れる」と言うとき、この映画作家＝理論家が想定しているのは単一の画面である。単一の「ショットに内在する時間の流れの感覚」こそが映画の本質であり、この「時間の流れの感覚」さえあれば、俳優も音楽も、そしてモンタージュさえ必要ない、と明言しているのだ。その意味での「真の映画」の実例としてタルコフスキーが挙げた作品は、最初

[10] D. N. Rodowick, *Gilles Deleuze's Time Machine*, Durham and London: Duke University Press, 1997, p. 214. 引用文中の [] は、訳者による補足や省略を示すのに用いる。以下同様。

[11] ドゥルーズ『時間イメージ』58-59頁。

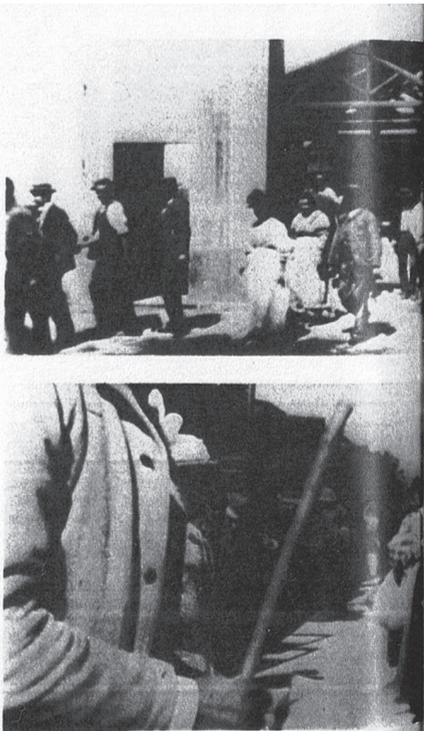
absolument absurde de parler de son sens synthétique. Bien qu'on parle sans arrêt du sens synthétique du cinématographe.

La dominante souveraine de la figure cinématographique est le rythme qui exprime l'écoulement du temps à l'intérieur du plan. Mais bien que le cours du temps se manifeste, se laisse découvrir aussi bien dans le comportement des personnages que dans les traitements figuratifs et dans le son, ce ne sont que des éléments d'accompagnement qui, en théorie, peuvent être présents, mais peuvent aussi être absents... On peut s'imaginer un film sans acteurs, sans musique, sans décors et sans montage, avec juste la sensation du temps qui s'écoule dans le plan. Et ce serait du véritable cinéma. Comme, il y a longtemps, l'a été le film *l'Arrivée du train en gare de La Ciotat* des frères Lumière. Ou le film d'un des représentants de l'« underground » américain où nous voyons longuement un homme en train de dormir, jusqu'au moment de son réveil, moment chargé d'un effet cinématographique inattendu et frappant.

Tout ceci, bien entendu, n'est rien d'autre qu'une tentative de révéler l'idée cinématographique pure, si l'on peut dire. Et, indéniablement, cette façon de poser le problème a ses avantages. Elle aide à comprendre quelque chose qui a non seulement une signification théorique, mais aussi une signification pratique, créatrice. Plus précisément, le fait qu'aucune composante du film ne peut avoir un sens ou une signification indépendants. **Sauf le film est une œuvre d'art.** Quant à ses composantes, nous ne pouvons en parler que sous condition, quand nous

« L'écoulement du temps dans les plans », *Sortie d'Usine et Arrivée d'un train en gare de La Ciotat* (1895) de Louis Lumière.

34



期のいわゆる単数ショット・フィルム、ほかでもないルイ・リュミエールの『ラ・シオタ駅への列車の到着』だった。雑誌『ポジティブ』に掲載されたタルコフスキーのエッセーには『工場の出口』と『列車の到着』のコマの写真まで添えられている [図][12]。ところが、このエッセーを論じて引用までしてしながら、ドゥルーズはルイ・リュミエールの名前も作品の題名も記していない。タルコフスキーの文章の原典と照らし合わせて初めて判ることなのだが、まさにここでドゥルーズはリュミエール映画を自分の著作から意図的に排除している。

次節で見るように、ドゥルーズが映画において本質的なものだと考えたのはカメラの動きとモンタージュである。ところがリュミエール映画は固定カメラで撮られ

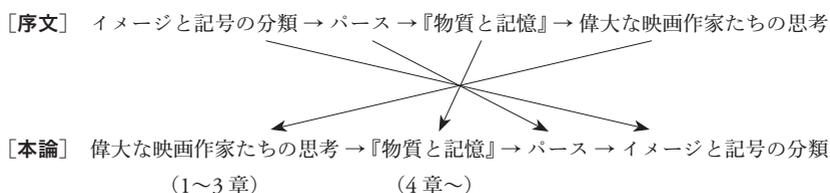
[12] Andreï Tarkovski, « De la figure cinématographique », *Positif* 249, décembre 1981, p. 34. タルコフスキーは、邦訳のある次の著作でも同様の主張をしている。『映像のポエジア — 刻印された時間』鴻英良訳、キネマ旬報社、1988年、171-172頁。

た単一画面のフィルムである。ゆえに、カメラは静止したままで編集も施されていないリュミエールのフィルムはドゥルーズにとって「映画」ではありえない。——このように、排除の論理はそれ自体として簡明である。しかし言うまでもなく真に問うべきことは、なぜカメラの動きとモンタージュが、一般には世界初の「映画」とみなされるリュミエール映画を排除するほどに本質的なものであるのか、という点だろう。ドゥルーズがタルコフスキーを引き合いに出して論じたのがショットとモンタージュの関係であったことにも示されているとおり、問題は『シネマ』の独特なショット概念にある。

2 | 排除の理論的根拠——映画の〈精神的なもの〉とショットの概念

2.1 | 〈精神的なもの〉としての全体と映画の本性としてのモンタージュ

『シネマ』が主たる対象として論じるのは、完成した映画作品というよりも、『シネマ1*運動イメージ』の序文の後半で語られている「偉大な映画作家たち」の「思考」である[13]。この点は十分に理解されていないと思われるのだが、その理由の1つを『運動イメージ』の序文に求めることができるだろう。周知のとおり、そこではいきなり、本書は映画史ではなくイメージと記号の分類の企てであると宣言されているからだ。しかし『運動イメージ』における序文と本論の関係は交差配列（キアスムス）という伝統的な修辞法に従っている。序文で列挙されている事柄が、本論では下記のように逆の順序をたどって論じられていくのである。



『シネマ』の真の対象は「偉大な映画作家たちの思考」つまり映画実践である[14]。「イメージと記号」はその「思考」ないし創造実践の条件であると同時にその所産なのだ。だからこそ、ドゥルーズは『運動イメージ』の最初の3つの章で、運動の

[13] ドゥルーズ『運動イメージ』2頁。

思考一般と映画実践の本性を基礎づけることから始める。運動の思考一般の基礎づけはもっぱらアンリ・ベルクソンの哲学にもとづいている。ただし、ここでの典拠は『物質と記憶』ではなく『創造的進化』である。映画実践の本性についても同様で、フレーミングやショットの概念はノエル・バーチのパラメータ分析から示唆を得つつ[15]、その核心は『創造的進化』の「全体」や「意識」の概念である。

ここで一挙に、当のショットの概念が導入される地点へ赴くことにしよう。第2章第2節の冒頭である。

デクパーシユ [カット割り、すなわちショットの区切りと配列] とは、ショットの規定である。そしてショットとは、集合 [ensemble] の諸要素あるいはその諸部分のあいだで、閉じられたシステムのなかで成立する運動の規定である。[略] その運動はさらに、集合とは本性上異なる全体にも関わっている。全体 [le tout] とは変化するものであり、開いているものつまり持続である。[16]

すでに第1章第3節で、閉じられた集合ないしシステムと開かれた全体との差異、開かれた変化する全体と精神的実在としての持続との同一性は、ベルクソンの『創造的進化』に依拠して論じられていた。そこでドゥルーズが持ち出したのはベルクソンの名高い砂糖水の比喩である。すなわち、砂糖が水に溶けることは人為的に閉じられた集合の中の物質の運動が全体の質的变化を表現することであり、溶けるのを待つことは「心的、精神的実在 [réalité mentale, spirituelle]」としての持続を表現する。この持続は、つねに開かれた「変化するひとつの全体」の存在を確証する[17]。

[14] (前頁)『シネマ』の真の企てが映画のイメージと記号の「分類」よりも「偉大な映画作家たちの思考」すなわち映画実践の探求であるということは、『時間イメージ』第10章の「結論」、つまり『シネマ』全体の結論で述べられている。「映画それ自身はイメージと記号の新しい実践であり、哲学は概念的実践としてその [イメージと記号による映画実践の] 理論を作らなければならない」。ドゥルーズ『時間イメージ』385頁、強調は引用者。この点は本稿末尾の付記に記した研究会で指摘したことがあるが、別の機会に詳論したい。

[15] Noël Burch, *Theory of Film Practice*, translated by Helen R. Lane, Princeton: Princeton University Press, 1973, p. 51 (*Praxis du cinéma*, Paris: Éditions Gallimard, 1969).

[16] ドゥルーズ『運動イメージ』35頁 (Deleuze, *L'Image-mouvement*, p. 32)。強調は原文。〔 〕内の補足は邦訳書による。なお、邦訳で「総体」と訳されている ensemble を本稿では「集合」とする。

[17] 同書 18–19頁 (ibid., pp. 19–20)。

というのも、全体は、人為的に閉じられた集合を「宇宙の残りの部分に結びつける細い糸のごときものによって」どこかへ開いたままにするからである[18]。

全体は、みずからを創造し、そして、部分なき別の次元で絶えずみずからを創造する。しかも全体は、集合をひとつの質的狀態から別の質的狀態に連れてゆくものとして、また、それらの質的狀態を通してゆく停止なき純然たる生成としてみずからを創造するのだ。全体が精神的あるいは心的なもの [spirituel ou mental] であるというのはまさにそうした意味においてである。[19]

つづけてドゥルーズは『創造的進化』の一節を引用する。

一杯の水、砂糖、砂糖を水に溶かす過程は、おそらく、それらが私の感覚、悟性によって〈全体〉[le Tout] から切り取られた [découpés] 抽象でしかなく、〈全体〉のほうは多分意識のように発展するということを措いて他にないだろう。[20]

このあたりのドゥルーズの議論の展開は必ずしも明瞭なものとは思えない。しかし、依拠されている『創造的進化』の該当箇所はむしろそれ自体として明晰である。そこでベルクソンが主張しているのは、無機的な物質の世界における継起にも「われわれの持続に類似した持続」が認められるということである。この場合、コップの中の砂糖水は科学的研究の操作対象として設定された物質のシステム——まさに人為的に閉じられた集合——の比喩であり、ここでの「糸」は或るシステムと別のシステムを結びつける環境的要因を意味する[21]。

ドゥルーズによるベルクソンの引用は二重の比喩になっている。というのも、砂糖水＝物質のシステムは、ここでは暗黙裡に、そしてあらかじめ、映画のフレーミングされた画面を含意しているからだ[22]。さらにドゥルーズは、ベルクソン自身が用いた「切り取る [découper]」という動詞にもとづいて、システムとしての集合

[18] 同書 20 頁。

[19] 同書 20 頁 (ibid., p. 21)。

[20] アンリ・ベルクソン『創造的進化』合田正人・松井久訳、ちくま学芸文庫、2010年、28頁 (Henri Bergson, *L'Évolution créatrice*, Paris: Presses Universitaires de Paris, Édition du centenaire, 1959 [1907], p. 502)。

[21] 同書 28–30 頁 (ibid., pp. 502–504)。

を人為的に閉じる操作に「区切り [découpage]」という名詞を充てる^[23]。この章での議論の目的は運動の思考一般を基礎づけることにあり、映画はまだ直接の対象となっていないのだが、明らかにこの用語は映画の「デクパージュ (カット割り)」を先取りしている。そして、先に引用した「デクパージュはショットの規定である」という文に表わされているとおり、第1章で基礎づけられた運動の思考における基本概念のセットが、つづく第2章で映画の諸パラメータに結びつけられるのである。

人為的に閉じられた集合はフレーミングに対応する。フレーミングは必然的に画面の外を伴うけれども、ドゥルーズによれば、その画面外 (le hors-champ) は別の集合あるいは全体との関連で2つのアスペクトを持つ。相対的アスペクトにおいて閉じた集合は別の見えない集合を生むのに対して、絶対的アスペクトにおいては閉じた集合は全体 - 持続 - 精神に自らを開く^[24]。以上と対応してショットにも2つのアスペクトが存在する。集合における位置移動つまり物質の運動を現前させることと、全体における持続つまり精神の変化を表現することである。これら2つのアスペクトを持つ結果、ショットは集合のフレーミングと全体のモンタージュを仲介する機能を担う^[25]。すなわち、ドゥルーズ自身はそのような言葉で表現していないけれども、ショットはベルクソンの「糸」の役割——「システムとシステムを結び付ける」^[26]——を果たすことになるのだ。

こうしてドゥルーズはモンタージュこそ映画的思考の本性であると主張する。モンタージュは運動イメージを操作して、変化する開かれた全体としての持続を表現する。すなわち、映画の〈精神的なもの〉を規定するのはモンタージュなのである。ドゥルーズはセルゲイ・エイゼンシュテインに依拠して、モンタージュは映画作品の全体であり〈理念〉であるとも述べている。そして「全体は前提されていない

[22] (前頁) 砂糖水の比喩についてドゥルーズは、「スプーンの運動が砂糖の溶解を速めうるということを、ベルクソンは忘れてるように見える」という奇妙なコメントを挿入している。『運動イメージ』17頁。ドゥルーズが想定しているのはスプーンをかき回す人間の存在である。ここでの議論が暗黙裡に映画を先取りしているとすれば、それは観客でも映写技師でもなく映画作家でなければならない。閉じた集合すなわちフレーミングを規定し、その要素に介入する主体といえば映画作家だからである。

[23] ドゥルーズ『運動イメージ』21頁 (Deleuze, *L'Image-mouvement*, p. 21)。

[24] 以上は同書 30-35頁 (ibid., pp. 28-32)。

[25] 同書 37-38頁。

[26] ベルクソン『創造的進化』29頁。

ばならない」[27]。なるほど理念は要請されるべきものであるが、このような前提としての「全体」の要請はベルクソンの『創造的進化』の読解にもとづいていると考えられる。かつてドゥルーズは『ベルクソンの哲学』のきわめて重要な部分で、『創造的進化』における生命の進化にとっての問題が「全体性」を前提とした差異化＝分化にあると論じていた。

ベルクソンがエラン＝ヴィタルについて語る時、彼は何が言いたいのだろうか。つねに問題とされているのは、現実化されつつある潜在性、差異化されつつある単一性、分割されつつある全体性 [une totalité] である。[略] 差異化はなぜひとつの《現実化》であろうか。それは差異化 [=分化 différenciation] が、ひとつの統一性、潜在的で初原的な全体性を前提としているからである。[28]

『創造的進化』に依拠した『運動イメージ』の議論において、映画の実践における全体を前提としたモンタージュは生命の進化における全体性を前提とした差異化＝分化に類比されている。そして、生命の進化における差異化＝分化の機能を映画の創造において担うもの、それこそがショットなのである。

2.2 | ショット-意識-カメラ

ショットはフレーミングとモンタージュを仲介する。換言すれば、持続すなわち全体を分割し、再分割し、そして再結合する。ここでドゥルーズは一見すると意外なアナロジーを持ち込む。「或る意識こそがそのような分割と再結合を遂行するということを前提すれば、ひとは、ショットについて、それは意識のように働くと言うだろう」[29]と。だが、ショットと意識とのこのような同一視は、『シネマ』のここでの議論が『創造的進化』に依拠していることを考えれば少しも不可解ではない[30]。

[27] 同書 55 頁。

[28] ジル・ドゥルーズ『ベルクソンの哲学』宇波彰訳、法政大学出版局、1974年、105頁 (Gilles Deleuze, *Le Bergsonisme*, Paris: Presses Universitaires de Paris, 1966, p. 96)。

[29] ドゥルーズ『運動イメージ』38 頁。

[30] ジャン＝ミシェル・パマルは、この「意識」を『物質と記憶』や『精神のエネルギー』にもとづいて解釈している。Jean-Michel Pamart, *Deleuze et le cinéma. L'armature philosophique des livres sur le cinéma*, Paris: Éditions Kimé, 2012, pp. 36–38. しかし、ここで参照すべき典拠は『創造的進化』である。

『創造的進化』において意識は、たとえば次のように規定されている。

したがって、動物の意識——たとえそれが最も知性的な動物の意識であっても——と人間の意識の差異も根本的なものである。なぜなら、意識は正確に、生物の持つ選択能力に対応するからだ。意識は、実在的な行動のまわりを取り巻く可能的な行動の量と同じ外延を持つ。意識は発明ならびに自由の同義語なのである。^[31]

映画においてはこの分割と再結合が「偉大な映画作家たち」の選択によって行なわれるのであれば、ショットと意識の機能を同一視するのは妥当である^[32]。とはいえ、その意識についてのドゥルーズの主張こそ真に驚くべきものだ。「映画的意识」とはカメラであると断言するのだから。

しかし、問題になるのは映画的意识のみであり、それはわれわれ観客ではなく、主人公でもないのであって、それはむしろ、あるときは人間的な、またあるときは非人間的あるいは超人間的なカメラである。^[33]

ショットと意識を同一視する根拠が、フレーミングとモンタージュを仲介する機能、あるいは分割と再結合の選択機能にあるのだとしたら、そのショット-意識をさらにカメラと同一視するのは驚くべきことだ。なぜなら、前田英樹がベルクソンの『物質と記憶』を踏まえて力強く論じたように、身体を持たないカメラは自分の行動の必要にもとづいて選択的に知覚することがないからである。換言すれば、通常知覚が行動を選択する未決定の中枢としての身体と相関的に現われるのに対して、映像は行動も選択もしないカメラという機械によってもたらされる「非中枢的な知覚」なのだ^[34]。他方、ドゥルーズの論理に従えば、カメラは選択する——たとえそれが

[31] ベルクソン『創造的進化』335頁（Bergson, *L'Évolution créatrice*, p. 718）。強調は引用者。

[32] だとすれば、ここでドゥルーズは自然と自由を対立させず、両者を一元的に捉えていることになるのかもしれない。本稿で詳述する余地はないが、『シネマ』において、演繹ないし延長されるものであるイメージや記号が「偉大な映画作家たちの思考」すなわち創造的実践の条件であると同時にその所産である理由は、まさにそこにあるのではないだろうか。

[33] ドゥルーズ『運動イメージ』38-39頁。

[34] 前田英樹『小津安二郎の家——持続と浸透』書肆山田、1993年、24頁など。

「非人間的」ないし「超人間的」であるとしても^[35]。だが、身体を持たないカメラにどうしてそれが可能なのか。

ここで注意すべきことは、ドゥルーズにとってショットの仲介および選択の機能はカメラの可動性 (mobilité) を前提としていることである。たとえば、ドゥルーズは「映画が登場したとき」の状況について次のように書いている。

一方では、撮影は固定されており、したがって、ショット〔^フ平面〕は空間的であり、その形式において不動であった。他方、撮影装置は映写装置と一体化しており、そこには一様な抽象的時間がそなわっていた。映画の進化、すなわち、映画自身の本質あるいは新しさの獲得は、撮影を映写から切り離して解放することと、動くカメラと、モンタージュとによって成し遂げられるだろう。^[36]

「撮影装置は映写装置と一体化」していたという記述は、カメラとプロジェクターを兼ねたリュミエール社のシネマトグラフを念頭に置いていると考えてよいだろう。しかし、だからといって「そこには一様な抽象的時間がそなわっていた」とは何を意味するのか。不可解な記述である。文脈から明らかなのは、この記述がベルクソンによる映画批判を引き写したものにすぎないということだ^[37]。ここには確かに映画史に関する認識不足が露呈していると言わざるを得ない。ともあれ、この引用の後半で簡潔に述べられているように、ドゥルーズにとって映画の本質はモンタージュと「動くカメラ」にある^[38]。そして身体のないカメラが自ら動く能力を持た

[35] 前田英樹は或る談話で、「非中枢的知覚」はすでにリュミエール映画に現われていて、その驚きに立ち帰ることがドゥルーズの『シネマ』の最初のモチーフだったのは「明らかなこと」だと断言した。「映画の本性」、『ユリイカ』1996年10月、102頁。しかし、「非中枢的知覚」に関する前田の洞察は、本文で述べたようにドゥルーズの考えとは真逆と言ってよい。むしろこの概念を梃子として『シネマ』を批判的に読解することが可能だったのではないか。それはたいそう生産的な企てとなつたであろうと思われる。

[36] ドゥルーズ『運動イメージ』7頁。〔 〕内は邦訳による補足。強調は引用者。

[37] ベルクソンは、「映画のやり口、われわれの認識のやり口」として、「すべての人物に固有なすべての運動から、非人称的、抽象的で単純な運動、いわば運動一般を抽出してそれを映写機の中に置く」と書いている。『創造的進化』387頁。強調は原文。

[38] 『運動イメージ』で最初にカメラが言及されるのは交通機関との類比においてである。ドゥルーズ『運動イメージ』10頁。カメラについては、同書36-37、42-44、46-47頁なども参照のこと。

ない以上、カメラと一体化してその動きを可能にする何者かが暗黙裡に前提されている。それこそ映画作家にほかならない。

こうして『シネマ』からリュミエール映画が排除される理由が明白となった。リュミエール映画は固定カメラで撮られた単一ショットの映像である。ドゥルーズにとってカメラが動かずモンタージュもない映像は「映画」ではない。カメラを動かさずモンタージュも行なわないルイ・リュミエールを「偉大な映画作家」と見なすことはできない。そして『シネマ』の映画理論によれば、リュミエール映画にそなわっているのはせいぜいフレーミングだけであり、そこにはそもそも「ショット」が存在しないのである^[39]。その画面は閉じた集合でしかなく、物質の運動すなわち相対的な位置移動を示すことしかできない。変化する全体である持続、つまり〈精神的なもの〉へと開かれてその全体を表現することがない。この最後の点が決定的に重要なのだ。結局のところドゥルーズにとって、〈精神的なもの〉へ開かれることがないという特性ゆえに、リュミエール映画には「映画」の本質がそなわっていないのである。

3 | 全体と無限——映画の〈精神的なもの〉の2つのあり方

3.1 | 物語の糸——ドゥルーズ『シネマ』のショットと全体

ドゥルーズの議論に賛同するのではないにしても、ずっと素朴に、リュミエール映画はせいぜい「動く写真」にすぎないとみなす人々もいるかもしれない。しかし映画作家リュミエールを称讃しリュミエール映画の映画としての魅力を論じる者は、過去にも少なくなかったし今も後を絶たない^[40]。その中にはドゥルーズの概念にもとづいてリュミエール映画に「時間イメージ」を見出せると主張する議論さえあ

[39] 一般にリュミエール映画を「単数ショット」と呼ぶような場合には、カメラの1回の作動によって撮影された映像の連続的なまとまりを「ショット」という単位 (unité) として想定している。ドゥルーズの「ショット」の概念はそのような意味に還元されない。ドゥルーズが「ショットの一性 [unité]」と称するものについて『運動イメージ』の第2章第3節で主題的に詳論するのはそのためである。

[40] 本文中で言及する主要文献に加えて最近の論文を1点挙げておく。Nico Baumbach, “Nature Caught in the Act: On the Transformation of an Idea of Art in Early Cinema,” in Jeffrey Geiger and Karin Littau eds., *Cinematicity in Media History*, Edinburgh: Edinburgh University Press, 2013, pp. 107–116.

る[41]。だが、それはありえない。「時間イメージ」は、ほかならぬリュミエール映画を排除した同じ理論体系から演繹的に導かれた概念なのだ。『シネマ』それ自体の概念や論理でリュミエール映画を救うことはできないだろう[42]。他方、リュミエール映画がカメラの動きやモンタージュを欠くにもかかわらず、別の意味で〈精神的なもの〉に向けて開かれたものであることを論じた文献はすでにいくつか存在する。その〈精神的なもの〉はドゥルーズが前提として要請した全体とは本性において異なる。換言すれば、リュミエール映画からは、ドゥルーズが閉じた集合ないしシステムにすぎないとみなす画面を別種の外部へ開く別種の「細い糸」が伸びているのだ。

それにしても、前節ではその内実を不問に付していたのだが、ドゥルーズが考える「映画」の「全体」とは何だろうか。リュミエール映画との対比という問題関心を踏まえ、映画史を参照することで、その内実について1つの仮説を立ててみよう。

『シネマ』が対象とする「映画」は歴史的には1910年代半ば以降のものである[43]。この時代的限定は、フレーミングとモンタージュを仲介するショットの存在を必須とする「映画」の定義を時間軸に射影した結果とみなすことができる。しかし同時に、そのショット概念それ自体が歴史的に規定されたものであることを示してもいるのではないか。さらに、このことは『シネマ』における全体の理念にも関わるのではないだろうか。

[41] たとえば、Damian Sutton, *Photography, Cinema, Memory: The Crystal Image of Time*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009, pp. 83–84.

[42] 『シネマ』において「時間イメージ」は行動イメージの危機、感覚運動連関の崩壊という否定的契機によってしか議論に導入されえない。『シネマ』において探求される映画的思考の出発点には不確定の中心としての身体や脳に生じる知覚が置かれていて、この知覚は〈ショット-意識-カメラ〉とともに、映画的思考の主体に帰属し——あるいは主体を構成し——、この主体（映画作家）は、演繹的に発生する諸イメージをモンタージュの素材として作品を創造する。その中の行動イメージが危機に瀕することで時間イメージが顕在化する、という論理の展開である。本文で述べたとおり、この論理の中にリュミエール映画が占めることのできる場所は存在しない。リュミエール映画に時間イメージを見いだしたいのであれば、いわば『シネマ』を脱構築して、時間イメージの概念自体を刷新しなければならないだろう。

[43] 『運動イメージ』第3章で論じられるモンタージュの4つの主要な傾向で時期的に最も古いものは、アメリカ映画（グリフィス）である。また、画面の深さに関してオーソン・ウェルズやジョン・ルノワールに対比される「初期の」映画はグリフィスやルイ・フィヤードの作品を指す。『運動イメージ』第2章注25。同書50頁と注（26）頁。

小松弘がジャン・ミトリに依拠して述べたところによれば、今日一般に解されているような「単位」としてのショット概念が形成されたのは1908年から1915年までの時期である[44]。ショットの概念は、その発生時には撮影時の「カメラと対象の関係の間に築かれる概念であり、それは対象を奪取するものであるという起源の性格」を持っていた[45]。ところが、古典的システムの生成によってショットは作品の単位として認識されるようになる。するとショットの概念は、「語源 [「撃たれたもの」] が暗示する〈対象奪取〉の意味を、単に異例で象徴的なものとして沈め、空間を得ようとする演出された一続きの単位としてのプラン [plan = 平面] とかアインシュテルング [Einstellung = 所定の場所に置くこと] の意味を積極的に吸収してゆくような、映画の物語化形成の傾向をもつ」ことになる。「古典的システムとは、物語性に従属した再現モードに他ならないからである」[46]。

このような事実を踏まえるなら、ドゥルーズのショット概念は、古典的な物語映画のシステムにおける「単位 [unité]」としてのショット概念を前提としつつ、その「一性 [unité]」を独自に再定義したものとみなすことができる[47]。さらに、モンタージュが表現する〈変化する開かれた全体としての持続〉すなわち〈精神的なもの〉は、映画の虚構の物語と不可分のものになるだろう。閉じたシステムを全体へと開く細い糸は、物語を語るために個々の画面を関連づける機能を担うのだ。なるほど、時間イメージの映画において古典的物語映画を前提としたショット概念が維持できなくなるときにショットかモンタージュかという二者択一はなくなる、とドゥルーズは主張する（本稿の1.2）。しかし、『時間イメージ』の議論にとっても、物語が——しかも物語言説というよりもむしろ物語内容が——しばしば決定的な役割をはたしている[48]。〈精神的なもの〉としての全体が時間イメージにおいて新た

[44] 小松弘『起源の映画』青土社、1991年、25頁。Jean Mitry, *Esthétique et psychologie du cinéma*, t. 1, Paris: Éditions universitaires, 1963, p. 149. ドゥルーズ自身が再三にわたってミトリの議論を参照していることを想起すべきである。

[45] 小松『起源の映画』35頁。

[46] 同書36頁。強調は引用者。

[47] 本稿注39も参照のこと。

[48] 1つだけ例を挙げれば、『市民ケーン』の「画面の奥行き [la profondeur de champ]」も物語内容との関連において初めて意味を持つ。ドゥルーズによれば、この「画面の奥行き」は直接的な時間イメージの1つのタイプを創造するのだが、その時間イメージはすべて「ケーンの死」という固定点と「バラの蕾」という特異点の間に現われるのである。ドゥルーズ『時間イメージ』154–155頁 (Deleuze, *L'Image-temps*, p. 146)。なお、邦訳では« la profondeur de

に規定されるという議論においてもそうなのであって、たとえば、「映画はもはや説話的 [narratif] ではなくな」ってゴダールとともに「小説的 [romanesque]」になるという指摘は、逆説的にも広義の物語の重要性を示している[49]。

3.2 | 超越の糸——リュミエール映画のショットと無限

ドゥルーズの映画理論において、リュミエール映画はショットによるモンタージュへの仲介を欠いたフレーミング＝閉じたシステムでしかない。それは物質の相対的な位置移動を規定するだけであり〈精神的なもの〉へ開かれる契機を持たないため、映画ならざるもの、あるいはせいぜい映画の本質を未だ持たざるものにとどまる。ところが、これまでのリュミエール映画をめぐる主要な議論は、まさにドゥルーズによって物質の相対的な位置移動を示すだけのものとみなされた特性を、それ自体として肯定的に論じてきたのである。そして、そのような議論には、ドゥルーズのそれとはまったく別種の「細い糸」の存在を、豊かに、そして刺激的に示唆するものがある。

たとえばダイ・ヴォーンの「自生性 [spontaneity]」の議論は比較的知られているが、その含意が汲みつくされていないとは思えない。「自生性」とは、ヴォーンがリュミエール映画の魅力、そして映画一般の潜在的可能性の核心にあるとみなす特性である。カメラに撮影されることで「[波や葉っぱや煙や土埃のような] 生命を持たないものまでが自己表現 [self-projection] に参加し、ひるがえって人間もまた、その自生性によって「奇跡的なものとして、葉っぱや埃と等しいもの」になってしまう[50]。あたかも物質のダンスとでも呼ぶことができそうなこの特性こそ——ドゥルーズにとっては物質の相対的な位置移動にすぎないのだが——、リュミエール映画の「魅

champ」をすべて「パンフォーカス」と訳しているが、これは適切ではない。ここでドゥルーズは、通常はディープ・フォーカスと呼ばれる撮影技法と画面の奥行き（空間の深さ）を活かした演出を区別していないからである。この点については次の論文が主題的に論じている。岩城覚久「ディープ・フォーカスとイメージの深さ——ドゥルーズ『シネマ』の奥行き論への一考察」、『人文論究』56(3)号、2006年、89–105頁。

[49] ドゥルーズ『時間イメージ』261頁 (Deleuze, *L'Image-temps*, p. 244)。訳語を一部変更した。もちろん、映画における言語の問題と密接に関わるこの主題は別の機会にしかるべき仕方
で論じられなければならない。

[50] ヴォーン「^{リュミエール}光あれ」37頁 (Vaughan, “Let There Be Lumière,” Thomas Elsaesser ed., *Early Cinema: Space, Frame, Narrative*, London: BFI Publishing, 1990, p. 65)。

力」の核心をなすものなのだ。しかしヴォーンは、さらに大胆にも「自生性」と〈精神的なもの〉との関係にまで踏み込む。すなわち、映画の自生的なものは制御された意図的なコミュニケーションという概念を脅かすだけでなくコード化された表象システムをも否定する。映画の「海」は絵画的技法や言語的修辭によって描写された本物らしい「海」ではない。だからといって感覚的なイリュージョンでもない。『港を出る小舟』の上映終了後に観客たちが思わず杖でスクリーンを突いたと伝えられるが、その観客たちは現実の水が存在すると錯覚したのではない。「彼らがそこにあるだろうと思った[suspected]」のは「ある種の形而上学的意味における海それ自体の存在」だったのだ[51]。

なんの論証もなく放たれたヴォーンのこの断言には、しかし実に重要な洞察が含まれていると思う。ここで示唆されているのは、物質の相対的な位置移動を示すだけと見えもする映像にそなわった超感性的な特質なのである。スクリーン上の映像は光による物理的現実 (physical reality) の痕跡であるだけでなく、いわばそれ自体が形而上学的実在 (metaphysical reality) でもあり、知覚の対象であるというよりも思考の対象である、とヴォーンは言っているのだ。そういえば、人間から通常の意味を剥ぎ取って「葉っぱや埃と等しいもの」にしてしまうカメラの作用は、どこか現象学的還元を連想させないだろうか。「ある種の形而上学的意味における海それ自体」などと言われるとプラトンのアイデアを思い浮かべもするが、やはり現象学の本質直観に通じるものではないだろうか……。

リピット水田堯も、異なる視点から異なる作品を対象としてではあるけれども、「没視覚性 [avisuality]」という独特の概念をリュミエール映画に適用し、その超感性的な特質を指摘している。『工場の出口』には観客に衝撃を与える空間と奥行き感覚があるというバーチの議論を受けて、リピット水田は次のように述べている。

この「空間と奥行き感覚」はリュミエールの映画すべての一般的特徴であり、諸対象 (人々、動物やその他の生気を吹き込まれた諸事物) が観客に向かい、そして遠ざかる運動の軸を確立している。映画の投影の効果としてのみ存在する余剰の空間にして余剰の次元。深淵、入れ子構造、底知れぬ空間だ。奥行き空間はそこ、没視覚的世界にのみ開かれ、外側から内に、内側から外に折り畳まれている。[52]

[51] 同書 37-38 頁 (ibid.)。訳語を一部変更した。

ここで指摘されている独特な不可視性や底知れなさに通じる特徴は、リュミエール映画初公開時の同時代の証言でも、画面の奥だけでなく、画面の手前、あるいはむしろスクリーンの手前に関して語られていた。有名な1896年のレポートでマクス・ゴーリキーは、画面奥から手前に近づいてきた人物や乗り物がフレームの外へ消えてゆくことに対する違和感に何とか言葉を与えようと腐心したのだった[53]。画面外へのいわば水平的な退場ではなく、むしろ垂直的に何かが画面奥から観客席に向かってきて、そのままスクリーンからあふれ出るように消えてしまうことへの違和感である。

リピット水田が思弁的に考察し、ゴーリキーがその体験を報告したこのような不可視性、つまり単一画面の奥行きに関連する不可視性は、ドゥルーズの問題体系に出現することはない。たとえば『市民ケーン』について、まさに「画面の奥行き [la profondeur de champ]」を主題的に論じた箇所でもドゥルーズが考察の対象とするのは、もっぱらその時間的機能であり、ドゥルーズが〈精神的なもの〉を見出すのは物語内容と不可分の時間の在り方、すなわち潜在的過去としての「ケーンの全生涯」の全体なのである。それゆえ「画面の奥行き」の他ならぬ空間の在り方に関しては、あくまでも画面内の可視的な要素の関係に限定され、そこから発して感性的なものを超越する特質は問題にならない[54]。

だが、上に述べてきたように、リュミエール映画は独特の仕方で超感性的な外部へと開かれるものとして論じられてきた。これこそ別種の〈精神的なもの〉である。映画は、すでにその単一の画面において、〈見る〉ことだけでなく、モーリス・メルロ＝ポンティが次のように言う意味での〈反省する〉ことを促すのだ。

反省とは、世界から身を退いて世界の基礎としての意識の統一性に赴くことではない。反省はさまざまの超越が湧出するのを見るためにこそ一歩後退するのであり、われわれを世界に結びつけている指向的な糸を出現させるためにこそ

[52] リピット水田堯『原子の光 (影の光学)』門林岳史・明知隼二訳、月曜社、2013年、141-142頁 (Akira Mizuta Lippit, *Atomic Light (Shadow Optics)*, University of Minnesota Press, 2005)。強調は引用者。

[53] 次の英訳による。Maxim Gorky, "Last Night I Was in the Kingdom of Shadows," in Colin Harding and Simon Popple eds., *In the Kingdom of Shadows: A Companion to Early Cinema*, London: Cygnus Arts, 1996, pp. 5-6.

[54] ドゥルーズ『時間イメージ』第5章第2節、146-155頁 (Deleuze, *L'Image-temps*, pp. 138-146)。

それを緩めるのであって、反省は世界を異様で逆説的なものとして啓示するからこそかえってただそれだけでも世界についての意識なのである。[55]

もちろんメルロ＝ポンティにとっては身体と世界との直接的な関係が問題なのだが、映画は機械によって媒介される。単一の固定ショットはすでに、それに固有の超越の糸によって〈精神的なもの〉へと開かれ、そのことによって世界との関係を新たなものにする。ルイ・リュミエールの作品はこのような「映画の潜在的可能性」を最初から鮮やかに具現していたのではないだろうか。ドゥルーズの「全体」とは異なるこの〈精神的なもの〉を、さしあたり両者の対比を強調するために「無限」と呼ぶことにしたい。たとえばエマニュエル・レヴィナスが「他なるもの」や「外部」と結びつけて次のように論じた理念として――。

無限とは超越的であるかぎりでの超越的な存在に固有なものであり、無限なものは絶対的に他なるものである。超越的なものは、観念だけが私たちのうちにあり、しかもそれ自体は観念から無限に遠ざかるような、ただひとつの観念されたものである。言い換えると、このことが、超越的なものが無限であるがゆえに外部的に存在する、ということなのである。[56]

結論 | 「無限を望む天窓」を通して

ノエル・バーチの初期映画研究は、ベン・ブルースターによる英訳版が1990年に出版され、オリジナルのフランス語版は遅れて翌1991年に刊行された。内容はほとんど同じだが表題は異なる。英語版は *Life to Those Shadows*、フランス語版は *La Lucarne de l'infini. Naissance du langage cinématographique* という[57]。フランス語版の

[55] モーリス・メルロー＝ポンティ『知覚の現象学』I、竹内芳郎・小木貞孝訳、みすず書房、1967年、12頁 (Maurice Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Paris: Éditions Gallimard, 1946, p. viii)。強調は引用者。

[56] エマニュエル・レヴィナス『全体性と無限』上、熊野純彦訳、岩波文庫、2006年、76頁 (Emmanuel Levinas, *Totalité et infini. Essais sur l'extériorité*, Le Haye: Martinus Nijhoff, 1961)。

[57] Noël Burch, *Life to Those Shadows*, translated and edited by Ben Brewster, Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 1990. *La Lucarne de l'infini. Naissance du langage cinématographique*, Paris: Nathan, 1991.

メイン・タイトルはシャルル・ボードレールの美術評論「一八五九年のサロン」から取られた。

何千という貪欲な眼が、立体鏡の覗き穴の上に、まるで無限を望む天窓 [les lucarnes de l'infini] でもあるかのように、^{かが} 屈みこむことになりました。[58]

ボードレールは「自然主義的イデオロギーに対する不倶戴天の仇敵」だった、と注釈を付けつつバーチはこの文を引用している[59]。新しい技術である写真に対して芸術を冒瀆するものとして激しい罵言を浴びせている箇所に含まれるこの一文は、立体鏡（ステレオスコープ）に熱狂する人々を嘲弄しているのだ。バーチ自身、まさに写真から古典的映画までを貫く「自然主義的イデオロギー」、あるいは現実主義的イリュージョンへの欲望を批判することをみずからの課題としていたのだった。

なるほど、たとえばコレッジョの円蓋装飾フレスコ画であればふさわしいであろう詩的な比喻を、19世紀後半の欧米市民層の間で家庭用娯楽として大流行した玩具に反語的に用いたボードレールと、それを引用して自著の表題に冠することさえしたバーチの意図は明白である。だが、当のバーチやその議論に触発されたリビット水田が述べているようなリュミエール映画の特性は、その単一の画面の奥行きが、不可視の——つまりは超感性的な——何かに思考を誘う喚起力を持つのであり、「無限を望む天窓」という一句を、皮肉ではなくむしろしかるべき探求のモットーのようにして掲げるように促すのである。単一の画面から伸びる超越の糸に導かれつつ、その探求の方法を練り上げていかなければならない。

[58] シャルル・ボードレール「一八五九年のサロン」阿部良雄訳、『ボードレール批評2』ちくま学芸文庫、1999年、28頁。

[59] Burch, *Life to Those Shadows*, p. 6. Burch, *La Lucarne de l'infini*, p. 13.

〔付記〕

－ 本稿は次の口頭発表を発展させた論考である。「リュミエールなきシネマ——ドゥルーズ『シネマ』におけるショット概念の批判的考察」日本映像学会第40回大会、2014年6月8日（日）、沖縄県立芸術大学。一部の論点については下記の研究会で行なった別の口頭発表から取り入れた。「ドゥルーズは『シネマ』で何をやったのか？——映画的思考の思惟学（ノオロジー）について」立教大学映像身体学専攻研究会、2014年5月9日（金）、立教大学新座キャンパス。「ドゥルーズは『シネマ』で何をやったのか？——映画的思考の思惟学（ノオロジー）について」日本映像学会東部支部第19回映像理論研究会、2014年5月17日（土）、成城大学。それぞれの機会に、質問、コメント、批判などを賜った参加者の方々に感謝します。

－ 本研究は、文部科学省私立大学戦略的研究基盤形成支援事業（平成23年～27年、事業名「新しい映像環境をめぐる映像生態学研究の基盤形成」）の助成を受けて行なわれたものである。

中村秀之 | なかむらひでゆき

立教大学現代心理学部映像身体学科教授 | 映画研究・文化社会学・表象文化論



【討議採録】

ヒッチコック的形式の帰趨

筒井武文・万田邦敏・篠崎誠・木村建哉・中村秀之

解題 | 中村秀之

以下に読まれるのは、立教大学現代心理学部付属心理芸術人文学研究所が企画・主催した公開講演会「ヒッチコック映画の空間と精神——ロメール&シャブロール『ヒッチコック』をうけて」（2015年1月10日、立教大学新座キャンパス）の討議の採録である。この講演会は、本研究所が文部科学省私立大学戦略的研究基盤形成支援事業（研究拠点を形成する研究）で採択された「新しい映像環境をめぐる映像生態学研究の基盤形成」（平成23年～27年）プロジェクトのチーム3の活動の一環として実施したものである。チーム3は「映画芸術の変容」に焦点を当て、特に劇映画における空間表現（2次元画面における奥行き）の諸問題に理

論的かつ実践的に取り組むことを課題としている。過去4年間、チームのメンバーの理論研究や映画制作だけでなく、映画史上重要な作家について個別にテーマを設け専門家を招いて討議するという公開形式の研究会も開催してきた。今回はエリック・ロメールとクロード・シャブロールの伝説的名著『ヒッチコック』（原著1957年）の待望の邦訳刊行（インスクリプト、2015年）を受け、共訳者の木村建哉を招き、チーム3のメンバーと共にヒッチコック映画の形式の問題を論じることにした。

当日のプログラムは、最初に2本の口頭発表——木村建哉による『ヒッチコック』の解説と中村秀之の『裏窓』論——、続い

てチーム3のメンバーである映画作家3名、筒井武文、万田邦敏、篠崎誠による鼎談、さらに研究者2名が加わった全体討議というものだった。本誌に採録するのは後半の鼎談と討議である（採録にあたって大幅な再構成・加筆を施した）。これらについては特に解説めいたものは必要ないと考える。読まれるとおり、ロメールとシャブロールが提起したヒッチコック映画の「形式」の問題を受けて、実作者＝批評家である筒井、万田、篠崎が実践的な視点から率直に斬り込んだ議論はスリングで示唆に富み、研究者として木村が示した映画史的パースペクティヴにもとづいて展開された後半の討議も斬新で啓発的である。

以下では、最初の2本の発表の基本的な論点をごく簡単に紹介しておく（文責・中村）。

木村建哉 | 『ヒッチコック』解説

『ヒッチコック』の原書は1957年に刊行された。本書は歴史上最初のヒッチコックについての研究書、モノグラフィである。それまで娯楽映画の職人としか見なされていなかったヒッチコックを、その独自の精神的宇宙が映画固有の形式において開示される「作家」として初めて評価した画期的な著作である。著者たちによれば、形式そのものを通じて、形式そのものの内に、精神、魂が現れるのである。それほど重要な書物の日本語訳が60年近くも出なかった理由は、実際のな面では著者の一人エリック・ロメールの紹介が日本では遅れたこと、より重要な理由としては、著者たちの文体が当時の状況に向けた論争的性格を持つことや、ヒッチコックをカトリックの信仰とい

う観点から捉えて哲学や神学の議論も援用して論じているために翻訳上の困難があったことが挙げられる。しかし本書はヒッチコックについて書かれた未だに最高の本であるだけでなく、著者たちがみずから映画監督になることを意識した目で書いている点に大きな意義がある。つまり、本書を書くにあたって著者たちは、ヒッチコック映画の核心部分を掘み出し、ヒッチコックが利用できた撮影所システムの富をもはや利用できなくなる状況においてそれをどう使っていくかを考え抜いたはずであり、実際に映画を撮るに際してそれを再創造したのである。著者たちのそのようなやり方に倣うことが、今日、映画を観る上でも作る上でも非常に大きな意味を持つと考える。

中村秀之 | ヒッチコック的3D

—『裏窓』における恐怖と悦楽の彼岸

『ヒッチコック』の著者たちによれば、『裏窓』のテーマは「映画の本質そのもの、つまりは視覚、^{ヴィジョン}光景スペクタクルに関わる」。「このスペクタクルの理論は空間の理論を含み、この空間の理論は精神的観念を含む」（邦訳149頁）。この指摘を受けて、ヒッチコック映画の形式における空間と精神の独特な関係を「ヒッチコック的3D」として捉えてみよう。通常の3D映像が^{スペクタクル}見世物／^{スペクテイター}観客の境界をイリュージョナルに消失させるとすれば、ヒッチコック的3Dは（映画の内部に^{スペクタクル}光景／^{スペクテイター}見る者の境界をリアルに破壊する。つまり、安全な見る者として光景の外に居たはずの登場人物たちが光景の内

に引き込まれて身体的に脅かされるという危機的な出来事に特徴がある。『裏窓』の場合、主人公は覗きの快楽に耽っているのだ

が、そもそも物語の発端は、主人公がカメラマンとして撮影すべき光景スペクタクルだった自動車レースの事故に巻き込まれて片足を折ったことである。結末では、観察の対象であった光景スペクタクルの中の「殺人者」に襲われて今度は両足を折る。『裏窓』の画面の特権的なイメージが主人公に向かって飛んで来る物や迫ってくる人物であるように、この映画の

恐怖と悦楽の源泉は光景スペクタクル／見る者の境界スペクテイターのリアルな解体の脅威にある。『裏窓』はこのような出来事と体験を反復する、フロイトの謂う「反復強迫」の物語であり、つまるところ、その映画的形式に開示されるのは、主人公と作品を突き動かす根源的な「死の欲動」ではないだろうか。

I | triologue | 形式への意志

ヒッチコック映画との出会い

筒井……ヒッチコック研究家でも何でもない人が壇上に押し出されてどうやって時間を稼ぐか。こういうシチュエーションってヒッチコック映画にありますよね(笑)。ロメールとシャブロルの『ヒッチコック』の出版が1957年。僕が生まれた年なんです。その本の最後に論じられている『間違えられた男』の1956年が万田さんの生年ですよ。

篠崎……そういう世代ですね。僕は1963年、『鳥』の年です。まずは、ヒッチコック映画とどう出会って、ヒッチコックという監督をいつ意識するようになったのか、そこから伺いましょう。

筒井……最初に映画館で見たのは1972年の『フレンジー』ですが、それ以前に小学生か中学生の頃、映画の名場面集を集めたテレビ番組があって、ヒッチコックが紹介されたときに、二つの場面が異様に心に焼き付きました。『泥棒成金』(1955)のキスと花火のモンタージュと、『めまい』(1958)でモーテルの部屋に緑の光が注がれているシーン。それがヒッチコックを意識した最初です。テレビ放映は別にして、なかなか

地方ではヒッチコックは見られなかった。東京に出て来た頃に『ファミリー・プロット』(1976)が公開され、さらにIP(インターナショナル・プロモーション映画)がヒッチコックの旧作を連続上映していったんです。『第3逃亡者』(1937)、『バルカン超特急』(1938)、『逃走迷路』(1942)などですね。それと今は無き新宿アートビレッジという50人も入らないスペースで、イギリス時代の映画が2本立てで16ミリ上映されていました。

ただし、僕が影響を受けたのはちょっと違ってですね、ヒッチコックの『三十九夜』(1935)のリメイクである『三十九階段』(1959)というラルフ・トーマスが監督した映画を小学生時代に見て、これにのめり込んだんです。男と女が一つの手錠でつながれて、最初は敵対していたその二人が、警察から追われつつ悪漢を追う……というシチュエーションに憧れて、こんな映画を見たい、撮ってみたいと。その後、東京に出てから見た2度目のリメイク『39階段』(ドン・シャープ監督、1978)はあまり気に入らず、原典のヒッチコック版『三十九夜』もようやく見られたのですが、実は少

し軽い失望を覚えたんですよ。ラルフ・トーマス版にロマンティックなイメージがあったので。とはいえ、ヒッチコックの妻さも徐々に分かってくる。今言ったような、悪漢と警察とを相手に二重に追う／追われる最中に、主人公たちが束の間の安泰を過ごす、素の時間であったり。悪漢の主催する舞踏会が開かれるなかで、表立っては捕まえられないけど……っていうシチュエーション。明るい白昼の空間でわき起こる恐怖。映画はそういう時間と空間が面白いんだなっていうのはヒッチコックから学んだ。

それで、大学に入って最初に映画を撮ったときに、「裏窓ショット」で盛り上がったんです（笑）。校舎が吹き抜けで、中庭を挟んで教室の窓がある。その窓に試験問題の番号を書いたノートをそっと置く。ところが、発表された番号は9番なんだけど、置くとき上下を間違えて、窓外からは6番に見える。向こうのテラスにいた学生がそれをカンニングするのですが、その役を、当時一級下だった犬童一心監督が演じてます。彼が、間違えた番号のほうの解答を必死に覚えて、遅刻して教室に入っていく。何が「裏窓ショット」かという、窓の中の暗闇に煙草の火が点る、あれをやったんです。その見た目のイメージ・ショット。同級生にヒッチコック崇拜者がいて、彼が撮影担当。ノートの大きさに暗箱を作って、中にライトを仕込み、手前の面の黒紙に6の字に切り込みを入れ、それで窓に「6」が浮かび上がるようにした。それを撮ろうと頑張ったのが最初の映画制作の思い出ですね。**万田**……僕が物心つくずっと以前からヒッチコックは世界的に有名な映画監督でしたから、さぞや面白い映画なんだろうと、見

る前から期待感が大きいわけですよ。僕が最初に見たのはテレビの日曜洋画劇場だったかで、『北北西に進路を取れ』（1959）か『鳥』か。『鳥』は本当に怖い映画だって言われていましたからね。それで見るとですね、正直に言うと……今一つノレないんですよ。期待度が高すぎたってこともあるんですかね。スビルバーグの『ジョーズ』（1975）は怖かった。鮫は怖かったけど、鳥は怖くないんだ（笑）。

「形式と主題」の話にも関わってくるのですが、例えば『鳥』の終盤、皆へトへトになって夜寝ていると、上の階で音がする。気づいたティッピー・ヘドレンが一人で行くわけですよ。ロッド・テイラーを起こして異変を告げれば良いのに。で、案の定、2階の部屋に閉じ込められて鳥に散々な目に遭わされる。これがね、引っ掛かるんですよ。ヒッチコックの映画を見ると1、2箇所、そういうところがある。つまり内容よりも形式を優先しているところ。あるいは『裏窓』（1954）だと、中庭の向こうの部屋でグレース・ケリーがあれだけ助けを求めているのに、ジェームズ・スチュアートが何もしない。映画の構造から言えば、彼はあそこで声を掛けちゃいけない。それまでずっと作ってきた『裏窓』という映画の構造が崩壊しちゃうから。形式的にはそうなんだけど、内容的には声を掛けないと、うーん変だよな……ってなる。グレース・ケリーにしてみれば、自分の危機を見て何もしてくれない男なんて、絶対失望のはずですよ。ヒッチコックを見始めたのはまだ中学生ごろですから、内容だの形式だのといったことは全然分からないわけだけど、何か変だよ、と、思えて、今一つノリきれ

ないままだったんです。

ところが、高校1年のときにNHKで『サイコ』(1960)が放映された。ノーカットで字幕で。まあヒッチコックだから、と見たわけです。そしたらそれまで感じていた「何か変」っていうところがないまま終わった。ジャネット・リーが途中で殺されるのに度肝を抜かれるし、あのシャワー・シーンはものすごく怖い。実際、自分の家の風呂でシャワーを浴びるのが怖くなった。そこで、ヒッチコックをもう一度きちんと見直そう、やっぱり面白いんだ、って気持ちになったんです。で、高3か浪人かの頃に僕が最初に作った8ミリの映画で……筒井さんと同じでね、見ると再現したくなるんだ。シャワールームの包丁。ウチの姉貴にやってもらいました(笑)。シャワールームじゃないんですけど、僕が机で物書きしていると後ろから謎の女が迫ってきて、はっと振り向くと包丁がザクザクッ。そんな影響を『サイコ』からは受けましたね。

筒井……ただ、真似すると絶対失敗するっていう作家が二人いるとしたら、ルノワールとヒッチコック。真似したくなるんだけど、真似したら絶対にね、オリジナルを超えない、酷いもんになっちゃう。

万田……でも、筒井さんやってない？ 大丈夫？(笑)

筒井……すみません、いや……はい(笑)。意識的でも無意識的でもあるんですけどね。

万田……(笑)。それでね、僕にとって決定的だったのは——これも結局、形式と内容の話に関わるのですが——、大学1年で読んだ蓮實重彦さんの「映画、荒唐無稽の反記号」(『現代思想』1976年10月号、後に『映画の神話学』収録)。ヒッチコック映画

は円いものに満ちているっていう話ですね。『サイコ』のシャワー・シーンの、カーテンリング、排水孔、ジャネット・リーの臍、口、瞳……。こっちはそんな円いものなんか見ていない(笑)。見ていたんですけど気づいていない。例によって煽動する文章ですから、まあ痺れて、なるほどと思っちゃう。それで、今回訳された『ヒッチコック』を読むと、『見知らぬ乗客』(1951)のところで書いてあるのね、「円」のことが。テニスボールとか眼鏡とか、円い形象が頻出すると。なーんだ!と思いますけど(笑)。え、思いますよね、誰でもね? それはそれとして、そういうこともあって、ヒッチコックの形式ということを見ていくことになった。ただ、ヒッチコックは僕にとってはやっぱり、ある種「お勉強」の対象なんですね。ゾッコン入れ込んで、自分の深いところを傷つけられて、自分が作る映画はどうしてもそこから離れられない、というタイプの監督ではない。未だにお勉強モードで見ちゃうところはある。それは、ヒッチコックが形式という部分に拘り抜いていることと関係しているからだと思います。

ヒッチコック映画の違和感

篠崎……僕は万田さんとは逆にヒッチコックを見直してもあまり「お勉強」にはならない気がして。いや、見れば面白いに決まっているんですけど、自分が作るときの参考には全然ならないなと。ところが今回初見のものも含めていろいろと見直して、ちょっとヒッチコックに対するイメージが変わってきたんです。具体的に題名をあげると『山羊座のもとに』(1949)、『間違えられた男』、『救命艇』(1944)。あと、『バ

ラダイン夫人の恋』(1947)ですかね。イギリス時代だと『リング』(1927)、『下宿人』(1927)、『マックスマン』(1929)みたいな有名どころも素晴らしいですが、『ダウンヒル』(1927)と『スキン・ゲーム』(1931)に心底驚いたというか動揺しました。あれらを見るとヒッチコックは内容よりも形式を優先しているとも言えなくて。この内容を描くためにこそ、この形式を選ばざるをえなかったヒッチコックの心映えというか眼差しにいたく感動したんです。

そこでまず万田さんにお聞きしたいのは、例えば、ヒッチコックはサイレント時代から三角関係を主題としてしつこいくらいに繰り返しいろんな形で変奏してますよね。それに影響されたかどうかは分かりませんが、トリュフォーがやはり三角関係を核に据えた映画を何本も撮っている。万田さんの映画は『UNLOVED』(2001)はまさに三角関係の映画ですし、『接吻』(2006)だって、『アデルの恋の物語』(1975)のヒロインに勝るとも劣らない思い込みの烈しい一途な女性が主人公ですが、あの映画も、ちょっと強引ですが、ある意味三角関係を描いていると言えなくもない。特に終盤はそういう様相を呈してくる。万田さんの映画を見ていてトリュフォーを思い出すことはあるんですが……、ずばりヒッチコックを意識されたことはありますか。

万田……ヒッチコックを意識してということはないなあ。うーん。なんかその……変質者に対する興味とか憧れてあんまりないんですよ。

篠崎……変質者？(笑)

万田……『裏窓』にしたって、自分の恋人が殺人犯に捕まるのを見たいっていうことで

しょう。ジェームズ・スチュアートが巧妙に恋人を危険な場所に行かせて、男が戻ってくるのをハラハラしながら見たいという倒錯的で変質的な欲望。あからさまにはそうは描いていないけど、彼の本当の望みは実はそうだったんじゃないのかっていう読みを誘うわけじゃないですか。ヒッチコックってそういうところが変というか相当に狂っている。それが剥き出しになって、他と調和せずに突出してしまう。そこが今一つ僕の中でヒッチコックにノリ切れないところなのかな……。

一般のお客さんたちは——僕も「一般のお客さん」に近いと思うのだけど——、皆つまづくはずですよ。ティッピー・ヘドレンが一人で2階に行っちゃうのは不自然だ、とかね。「助けて、ジェフ！」ってグレース・ケリーが叫んでいるのに、ジェームズ・スチュアートはうろうろ……って悶絶しているだけじゃないですか。しかも彼の隣には看護婦のおばさんもいるのに、彼女も何もしない。むしろね、あの看護婦さんにはグレース・ケリーとの間に同性ゆえの嫉妬関係があって、グレース・ケリーが男に捕まるのを見て思わずニコッとしちゃうなんていうアップのショットが入ったりすると、彼女も結構えげつないね、ってことで成立するんですよ(笑)。成立しないかもしれないけど(笑)。二人もいるのにどっちも声を掛けない。普通のお客さんは絶対引掛かるところですよ。つまり踏み絵ですよ。そこに引掛からずに、それこそがヒッチコックの映画の面白さだと感じて、強引にでも面白さを見つけていくことができるかどうか。

筒井……万田さんが仰った『鳥』に対す

る違和感って、なにしろ鳥には感情移入できないですからね。いい鳥や悪い鳥というふうに描き分けられない。人間レヴェルでの出来事じゃなくて、「宇宙」がテーマなので。人類が絶滅しようがどうしようが地球は続いていくって話でしょ、要するに(笑)。とても普通のドラマツルギーでは取まらない映画ですよ。形式主義の話が出ましたけど、でもね、ヒッチコックに対抗できる形式主義者は万田さんと僕は思う。万田さんのカットのつながりも相当「不自然」ですよ(笑)。物語上はワンカットでいける場合も、そういう規則があると言わんばかりに、律儀にカットを分割する。それが徹底されることで、恐るべき映画の強度に至るわけですが。……そもそも、映画を撮り始めたときに、長回しで撮るべきかカット割りにすべきかで悩みますよね。

万田……ええ。

筒井……『ロープ』(1948)のような長回しもありますが、ヒッチコックは基本はカット割りでやっている人ですよ。ハリウッドでは、主人公・ヒロインに感情移入させるように、彼らが何を考えているかを観客に伝えるために、カットを割っていく。それを違和感がないように自然に見せていくのがハリウッド映画の技法です。ヒッチコックのハリウッド映画は、そういう側面を持ちつつも、違和感も残す。普通はカット・バックするとき、対立関係が目立たないように画面は自然なものにして、台詞や演技によって対立関係を見せるのですが、ヒッチコックの場合は空間というか構図自体を歪ませる。『めまい』が究極だと思うけど、『私は告白する』(1953)なんかも相当やってますよね。それはやっぱり異様な

んですよ。突っかかってくる。その突っかかりはどちらかと言うと、例えばエイゼンシュテインに近いものなんですよ。エイゼンシュテインに近いような異様なアングルをヒッチコックは、ハリウッド文法の中に強引に押し込めてしまう。そういう違和感が大きいんじゃないか。切り返しショットにしても、二人が対等なアングルではない。捻じれている。ヒッチコックでは、感情移入を促すような形でつながり続けるものがケーリー・グラント主演の系列には多いんだけど、ジェームズ・スチュアート主演の方はむしろ、何かしらその対象に対する違和感を画面が孕んでいる。

篠崎……それはヒッチコックがサイレント時代から映画を撮りはじめたことがやはり大きいんじゃないかと思います。ヒッチコックの映画の異様さって、トーキーの時代になってもずっと変わることなく「サイレント映画」を撮り続けていたことじゃないか。試しに、『めまい』でも『鳥』でもいいんですが、音を消してみると面白いですよ。その方がむしろ不自然さが軽減される。フォルムの異様さは仰る通りエイゼンシュテインに近いんですが、好んで取り上げている内容の芯にあるのは、「愛」ですよ。「愛」を失うことへの怖れ、疑惑、嫉妬……。むしろ、ムルナウに近い。ムルナウをエイゼンシュテイン風に撮るとヒッチコックになるという言い過ぎですが(笑)。それでいて、ワンシーン＝ワンカットじゃなくって、ワンカット＝ワンシーンと言ってもいいくらいに、一つひとつのカットがそれ自体で完結して、かつ突出して見える。だから、切り返しもスムーズじゃないことが多いですよ。

ヒッチコック映画の意志と不自然

万田……『サイコ』は、ジャネット・リーが殺されるまでは、見たものと見られたものとの切り返しでつながっていますよね。導入から、カメラが安宿の窓に寄って行って、ベッドに横たわっているジャネット・リーを見せる。シャワールームの彼女を先取りしているカットだと思いますけど、まずは観客が彼女を見る。で、会社のお金を横領したときから彼女は、ずっと人に見られているっていう不安に襲われていて、実際にいろんな人が彼女を見る。見られていると思っているジャネット・リーとそれを見ている者との切り返し。最後に彼女がベイツ・モーターの看板を見ちゃったことが決定的で、そこに入っていくと、ノーマン・ベイツに壁の穴から見られて、ベイツの方の欲望が高まって、最終的に殺される。見た／見られたの関係が一貫している。『裏窓』だと、ずっと見ているジェームズ・スチュアート自身は絶対に向こうから見られないっていう掟がある。で、最後見られたときにスチュアートは、死にはしませんでしたけどね、そこに犯人がやって来る、そういう構造ですよね。見た／見られたの関係が緊張感も不安も高まるし、観客の気持ちもそこに乗っけていく。そういう作りはしていますよね。そのなかで時々、見た／見られた関係ではない画も当然入ってくる。

客観と主観ということは、別にヒッチコックに限らず、映画を作るときには誰もが考える。主観といっても別に「見た目」という意味ではなく、ナメのショットでもいいんですけど。その一枚の画面が誰の気持ちに乗っかっているか。会話のときにはその気持ちが切り替わりながら、見ている人が登

場人物に、あるいはそこで語られる内容に乗っかって見る。映画は普通、そういう登場人物の視点を感じる画面と、誰の視点でもない客観の画面から成り立っている。ところがヒッチコックって、本来客観であるべき画に、作り手の——「ヒッチコックの」と言っているのか分かりませんが——主観が入る画っていうのが出てくる。『裏窓』のグレース・ケリーの初登場ショットは、彼女がグーッと手前に迫ってくる画で、一応ジェームズ・スチュアートの見た目風に作ってはあるんですけど、画面の手前にスチュアートがいるとは、たぶん僕らは感じて見ていない。つまり、カメラがあるっていうふうに見ていますよね。その後ろにはヒッチコックの何か「意志」がある。そういうものが垣間見えることがヒッチコックの映画にはあって、それが一般の物語映画の作りを壊していく瞬間がある。

『海外特派員』（1940）ラストの飛行機のシーンで、操縦室の窓の向こうからバーンと水が出てくる。もちろん観客を驚かすためにやっている。驚かせようという「意志」が瞬間的に見える。最初もバーッと飛行機が飛んでいて——ミニチュアでしょうが——、その窓に寄っていくと、カメラが窓を抜けて飛行機の室内を見せちゃう。飛行機が飛んでいる画は客観なわけですけど、グーッとカメラが近づいて行って窓を抜けて中を映すのは、「この窓を抜けて中を映すぞ」っていう作り手の「意志」以外の何ものでもない。見ている僕らは、誰もそんなことを——物語的には——期待していない。ところがヒッチコックは突然そういうことをやる。うわっ凄えなとは思いますが、『鳥』の、ガソリンスタンドが炎上す

る原因になるマッチの燃えかす。その燃えかすに流れていくガソリン。それをレストランの窓から見ている、例のティッピ・ヘドレンの3カットの静止の芝居。マンガのコマみたい。あれなんかキワキワだと思うんだけど。作者の強力な意志だけが確実に感じられる。そこが、先ほどから言っている、内容と形式のアンバランスで、しかし、面白い映画を撮る人はたいていそういうアンバランスな感覚を持っているとも言えるかなあ。鈴木清順は最たるものだけれど、加藤泰も増村保造も。

篠崎……あの『鳥』のガソリンスタンドの引火する炎を見つめるティッピ・ヘドレンの3つのアップが変なのは、それぞれ炎の動きに合わせて顔の向きと目線を変えてるわけですが、一瞬ストップ・モーションのように見えるんだけど、よく見ると止まっているのはティッピ・ヘドレンだけで、後ろの人たちは動いてるんですよね。ほとんど『フライング・コップ』（1982、『裸の銃を持つ男』のオリジナル・テレビ・シリーズ）のような人カストップ・モーション。なんであんな変なことをさせるのか（笑）。せめて全員が止まっているとか、いっそオブチカル処理で静止画にするならまだ分かるんです。それをあんなふうに。あそこのヘドレンの顔真似がテレビ放映の翌日に小学校で流行りましたよ（笑）。爆発の瞬間にカメラがものすごく高い位置からの大俯瞰に変わりますよね。あの瞬間、街の喧騒が一気に遠のくのも鳥肌たつくらい凄いです、ちょっと神の視点のようなカメラポジションの中に、滑るようにスッとカモメが入ってくる。あれ、先ほど万田さんが仰った客観ショットが単なる客観ショットに見え

なくなる瞬間じゃないかと。カモメの見た目ではないけれども、カモメの主観的な表現に見えなくもない。筒井さんは、鳥に感情移入できないと言われましたが、あの瞬間を見るたび、僕はちょっとだけ鳥に感情移入してしまうんです（笑）。「いけ！人間どもを懲らしめろ！」（笑）。でも、たしかにある種の映画監督たちは、形式と内容というよりも、これみよがしに「不自然」というか「異様」に見えることをやりますよね。そもそも映画なんて不自然極まるものであって、ちっとも自然なもんじゃないだ、と。

筒井……『裏窓』にしても、万田さんが言われたように、明らかに不自然なんですよ。映画の設定自体が。あれだけ隣のアパートの中が見えちゃうっていうことは、こちら側もよく見られているはずなんですよ。だけど、こちらは見られないという前提で話が進む。最後に見つかった瞬間に危機が訪れるから、それ以前に見つかったちゃいけない。でも、絶対見られている（笑）。その不自然さを堂々と画面の中で誇示して進んでいく。普通は、もう少しリアルな設定を考えるから、そこまでできないと思う。

万田……スタッフが誰も止めなかったのかなと思うわけですよ（笑）。

篠崎……美術の人とかね。言えなかったんですかね。ミスター・ヒッチコック、これ近すぎませんか？これじゃ犯人の方から丸見えっすよ（笑）。

万田……それでヒッチコックは何をしたかという、ジェームズ・スチュアートが載っている車椅子を部屋の奥に下げて、顔半分を影に隠す。それで見られていないよ、ってことですよ。見られそうだから窓辺から

離れる。普通は横に隠れるでしょう。直線的に離れても見られるから。ジェームズ・スチュアートが後ろに下がって顔半分が影に隠れたら、向こうからは見えていないということですよという、映画の中でだけ成立する約束事ですよ。その約束事を了解しないと『裏窓』は見られない。凄いこと考えたなとは思いますが……、でもキワキワですよ。これ今作ったらバカだと言われますよ（笑）。お客さんに見向きもされないんじゃないか。

篠崎……せめてもう少し向かいのアパートまで距離感を作りますよね。

万田……作る。もっと見えないように。でも、そうすることが映画を面白くするとは限らない。むしろつまらなくさせることが往々にしてあるから困るんですよ。

篠崎……グレース・ケリーの背後に向かいのアパートが映り込むと、意外と距離が近い印象を持ちますね。レンズのせいもあるかもしれないですが、双眼鏡だの望遠鏡だの使わなくても肉眼でハッキリ見えてるじゃないですか。

万田……グレース・ケリーが、見つけた指輪を向こうのアパートからこちらに見せたり、中庭に降りたときもこっちに手を振りますよね。彼女の場所からジェームズ・スチュアートは見えているよっていう画面でしょ。あの演出、ヤバいんじゃないの？ 悠然と手振っちゃってさ。なんだ、向こうから丸見えなのね、っていうのをもう一度あらたに観客に知らせる画面でしょう。まあグレース・ケリー可愛いらしいからいいんですけどね（笑）。

篠崎……彼女の側からの切り返しの画はないわけですから。闇に向かって手を振って

いるだけかもしれない（笑）。

万田……違うって（笑）。あれは絶対見えてやっている。

筒井……隠れない映画なんですよ。だからヒッチコックの映画って、壁とか窓、扉が重要になってくる。カメラが撮れないはずの空間を撮っちゃう。『レベッカ』（1940）の柵や『サイコ』の窓など、カメラが通過していきますよね。カメラに対する信念の度合いが他の監督とたぶん違うんじゃないかなと思う。

『ヒッチコック』以後のヒッチコック映画

筒井……ロメールとシャプロルの『ヒッチコック』が『間違えられた男』で終わっているのは、たまたまですが、しかし凄いことだと思う。『間違えられた男』についてロメールとシャプロルは、サスペンスがないと書いていますよね（同書、178頁）。ヒッチコックの代名詞とも言われるそのサスペンスが、全くない。不自然な設定も許されて、だって実話なんだから。証人が二人とも死んじゃうとか、奥さんが狂っちゃうとか、普通あり得ない。これはロバート・パークスと撮った最後のモノクロ映画ですが、これまでのヒッチコックの画面と美術と照明のトーンが違う。リアルなドキュメンタリー調あるいはセミ・ドキュメンタリー調に見せかけておいて、相当作り込んでいる。ご都合主義もやっている。かけ離れたその両極を試みたのが『間違えられた男』の凄さでしょう。最後に「現在二人は幸せに過ごしている」なんて字幕で記されても、そうとは観客はまるで思えないし。

篠崎……そう、そうなんです。病院に奥さんを残して廊下を去っていくカットに、そ

んな字幕が付いても信じられない。黒澤明の『生きものの記録』（1955）のラストカットがチラッと頭をよぎったんですが、あんなふうにあからさまな演出意図として見えるんじゃないなくて、ただ、現実を突きつけるみたいな素っ気な感じで、暗い廊下をフォンダが去っていく。あのフォンダの後ろ姿と手前の奥さんたちを見ているととても彼女が恢復するようには見えない。第一、そこにいたまでの、奥さんの自壊していくさまあまりにも強烈で……。夫の無罪を確信しているのに、絶対にもうどうやってもダメなんだと絶望しはじめる彼女の顔。

筒井……商業主義のなかでよくこんなものを撮れたなって思う。もちろん、その前の『知りすぎた男』（1956）などがヒットしたから撮れたんでしょうけど。ヒッチコックって実験作家ですよ。シャプロルも真似していますが、鏡が割れるところがありますよね。ヴェラ・マイルズが思わずヘンリー・フォンダを殴っちゃうシーン。そこで超クローズアップが使われる。スターが演じていますから、それまではメイクも照明も配慮されているんですけど、あのショットのときの肌の生々しさ。生身の人の肌がヌッと来る。今回見直してみても、あれは恐ろしかった。ロメルとシャプロルがああ時期にヒッチコックの本を書き、『間違えられた男』で締めくくったということは、おそるべき必然と偶然の産物なんだと改めて感じました。ここで確かにヒッチコックは行き着くところまで行って、一つのサイクルを成している。

万田……「間違えられた男」という主題自体は、それまでもヒッチコックは描いている。『間違えられた男』は、奥さんが狂って

いくというのがある種異様で面白いところで、それって今までのヒッチコックにはないですよ。それまでは、間違えられた男が逃げていて、出てくる女性は男の協力者となって、事件を解明するのに一緒になって動いてくれる。『間違えられた男』は、協力的だった奥さんが、どれだけ努力しても自分の夫の無実が証明されないで、狂っていく。

篠崎……筒井さんが仰ったシーンは、頭を殴っているだけで、鏡が割れる必然性は何もないんですよ。距離感を考えても。明らかにリアリティには回収されないような出来事が起こっている。確かに形式というか、映画としての強さを持つために、行動や心理のリアリズムを無視しているように見える。にもかかわらず、むしろ、その異様なフォルムや異様な展開が、通常に考えられているリアリズム以上にすごく生々しくリアルに見える瞬間がある。僕も今回見直して、凄と思ったのは『間違えられた男』で、もう一本、別な意味で思い切り踏み込んでかなり変なことをやっているのが『マーニー』（1964）だと思いました。この2本の極が凄い。『マーニー』はいかがですか。

筒井……『間違えられた男』に続くのが、『めまい』と『北北西に進路を取れ』ですね。『北北西に進路を取れ』は巻き込まれるパターンで、イギリス時代からの集大成。『めまい』は一つのオブセッションをめぐる話をギリギリまで突き詰めている。ヒッチコックの「光と影」の代表作をその2本で作って、その後、『サイコ』、『鳥』、『マーニー』と来る。この3本では、ヒッチコックはジャンル映画を超えたというか、ジャ

ンル映画ではないものに向かっている。明らかにこれまでになかったものを創出しようとした3本です。『マーニー』の興行的失敗で一回撤退しちゃうんですが、ヒッチコックが行き着くところまで行ったその「先」が『マーニー』だと僕は思っています。描けないところまで描こうとしている作品なんですよ。深層心理とかトラウマとか、描けないはずなのに無理して演じている。不自然さの極地に行く。つまり旧来の映画では、ジャンルの保護機能というか、そうした不自然さをカバーするわけですが、ここでは描かれる主題や内容がジャンルの枠外にある。ヒッチコックには異様な予告篇が3本あって、それが『サイコ』、『鳥』、『マーニー』。『サイコ』の予告篇は有名ですが、惨劇の舞台をヒッチコックが6分掛けて案内する。『鳥』では人類と鳥の歴史をヒッチコックがレクチャーする。『マーニー』はヒッチコックがクレーンを降りるところから始まって、「この映画は何か？」というクエスチョンマークが最後に列挙される。『マーニー』というのは、ヒッチコックがやりたいことをやろうとしていると同時に、これで映画が本当に成立するのかが

うか迷った作品だという気がします。

もう一つ言うと、ヒッチコックってカメラ・ワークや編集が凄いと言われがちですが、何気ないところも実は凄い。例えば、勤め先のオフィスから人がいなくなるのを待つために、ティッピ・ヘドレンがトイレに隠れる。鏡の前で化粧している人が何人かいる。個室の中で一人、どれだけ待ってればいいのか。そのリアリティを成立させるのは、けっこう難しい。何ら動きがないわけですから。リアルに考えたら5分か10分長回ししないと人が誰もいなくならない。あまり短くてもリアリティが成立しない。『マーニー』が使うのは音なんですよね。人がいなくなっていくのを音で表現すると、1分弱のワンショットの間に時間が圧縮される。そういうさりげないテクニックが素晴らしいんですよ。

……それでね、実はこの前、立教で撮った映画（『自由なファンシィ』2015年春完成予定）で、あからさまな「マーニー・ショット」を撮ってしまいました（笑）。

万田……ほら、やっぱり失敗覚悟でやってんじゃん！（笑）

筒井……笑ってください（笑）。

II | round table | こわれゆく男

ヒッチコック的(非)演技

木村……ヒッチコック映画に見られる形式への意志という点に関しては、ロメールとシャブロルの『ヒッチコック』では「形式上の公準」という言い方がされています。『裏窓』については「演繹的」とも言われていますが（同書、149頁以下）、つまり最初に原理を決めてそれを発展させて体系を

つくるという映画の作り方を。『裏窓』は、こちらが一方的に見ていて向こうからはある瞬間までは見られない、というのを大前提として映画を組んでいる。それは、ヒッチコックの意志の強さという面もあれば、古典的ハリウッド映画のスタジオ・システムの時代ではある意味で「お約束」が成り立っていて、それを利用しつつどこか

で崩すということだとも思います。

万田……そういうお約束事を皆が共有していたんだろうという感じがしますよね。ただ、筒井さんが仰っていたように、度を超すところまで行っている。その度の超し方が面白いんですけども、たぶん僕らというか映画が好きな人にとっては面白いんだと思う。形式として決めたことを内容をゆがめてまで守り通すということの変さと過激さが。

筒井……ヒッチコックは、ある自分のフォームっていうものを頭のなかで全部頭から終わりまでイメージできない脚本は使わなかったということだと思えますよね。そういうことを想定して、それに合うように脚本を書き直し、それに合った主題をもった原作を持ってくる。異常な才能だと思います。

万田……脚本で読みとれる内容・主題があって、その上で、それ以上のことをやっている。ロメールとシャブロールのこの本では、「直観が論理的思考に先行しそれを先導する」、それこそヒッチコックなんだ、とも書かれていますよね（133頁）。

木村……本人も言っていれば、神話化してもいますが、撮る前に頭のなかで映画が出来上がっているというのは本当にそうだと思いますか。

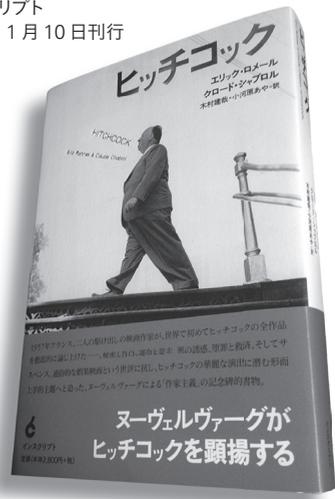
筒井……嘘でしょう（笑）。自己演出的発言じゃないのかな。いや、もちろん頭のなかで絵コンテが全部出来ていたりするんですけど、明らかに撮って見ないと発見できないようなディテールがヒッチコックにはある。先ほどの『間違えられた男』の奥さんが殴打する瞬間もそうだと思う。ある程度撮ったところで見えてくる画面の豊

かきがない映画って面白くないはずなんですよ。ヒッチコックにもそういう瞬間は絶対あるでしょう。

木村……事前に全部完全に、というのはいささかの誇張を含んでいるとは思えます。一方で、ヒッチコックの演出は役者に演技を付けない、ということをも本人だけでなく出演者も証言している。しかし、ロメールとシャブロールは、カメラの話しかしていないようでいてヒッチコックも実は演技を付けている、「騙されてはいけない」（75頁）などと言うわけです。小津的な、事前に型を想定していてそれにはめ込むというとは違う演出術があるんじゃないか。

筒井……有名な例ですが『私は告白する』で、アクターズ・スタジオ流儀のモンゴメリー・クリフトの演技と、ヒッチコックの演出指示とが衝突したという話がありますよね。ここで上を向いてくれという演出に

エリック・ロメール&クロード・シャブロール
『ヒッチコック』
木村建哉・小河原あや訳
インスクリプト
2015年1月10日刊行



対して、「僕だったら向きません」と。結局ヒッチコックは向かせたわけですが。

篠崎……でもヒッチコックは演技なんてどうでも良くて、カメラの動きやアングルだけが大事だったかという、そんなことはない。実はサイレント時代から演技の面でも、サイレント的な誇張に満ちた芝居じゃない演技を俳優たちに求めているといえますか、すごく新しい試みをいくつもして。いわゆるアクターズ・スタジオのメソッドなどとは違うやり方で何か引き出している感じがします。万田さん、昔は、ご自分が映画を撮るときには絵コンテ通りが良いって言っていましたよね。でもある頃からそれではつまらなくなったとも。

万田……現場では決めたこと以外のことが必ず起こってくるわけですよ。それを拾っていくことがむしろ面白い。自分のプランに固執しているだけじゃなくて、自分が思いもなかったことが出てくるのが面白い。つまり他人が出すものを自分の中にどうやって回収していくかを考える。当初僕はそれが嫌で。でも、そもそも思い通りにならないってことが分かると、自分の考え方が広がっていくのが面白いなと思えるようになったんです。ヒッチコックが、本当に撮る前から映画が出来ていて、思い通りにやっているのかどうか、それは分からない。ただ、映画を見るとそういうふうに見えるんですよね。見えちゃう。それほど形式が優先され、貫かれているように見える。ヒッチコックの場合も当然ながら役者は演技をしているし、させているでしょう。逆に言うと、演技以外のことはするな、ってことじゃないかな。演技はしてもらって良い、素人使うんじゃないから職業的な演技

をしるよ、と。ただ、その演技からはみ出るものがリアルだとかいう種類の芝居はするな、というような。物語から導き出される登場人物の感情表現以上の、妙な生っぴきとかを出す芝居ではなく、あくまでも形式に沿った演技を要求したのではないかと思うんです。

篠崎……ただ、今回まとめて見直してみても驚いたんですよ。お約束的な演技ではない——ここでカサヴェテスを持ち出すと面倒な話なのですが——、本当にその場にその人がいて、その状況においてリアクションしているように見える瞬間がある。きっちりコンテを切ったなかに、それが見える。『知りすぎていた男』のドリス・デイの芝居を見ると、生々しかったんですよ。いわゆる内面の芝居ではない。作り込んだ表情でもない。あの物語自体は相当荒唐無稽なんですけど、そこでの彼女の言い方、目の表情、ふっと笑いかける瞬間が印象に残るんですよね。冒頭のバスの中のやりとりで、笑っているドリス・デイの正面からの画と斜めからの画とがアクションつなぎになっている。2カメラで撮ったのか？ってくらい、その表情が見事につながっている。「リアル」という言葉を安売りしたくないですが、そういう感情面に関して、まさにそこでそのように存在しているように見える。カメラ・ワークだけを考えていたらこういう映画にはならない。逆に『マーニー』のティッピー・ヘドレンには、ちょっとそれはやりすぎなんじゃないかと思えるくらい過剰な演技をさせているんですが、同時に異様な輝きがあるし、『間違えられた男』のヴェラ・マイルズも「心理主義的」な演技の仕方ではこんな表情にはならない。

万田……役者は生身ですから、もちろんいろんなものが出てくる。むしろ観客がそれをどう見るか。ヒッチコックのコントロールからはみ出しているところ、あるいはヒッチコックには見えていなかったものを見るのが面白いってことはありますよね。ティッピ・ヘドレンやヴェラ・マイルズの表情に。でも、ヒッチコック自身がそのことを狙っていたわけではないと思う。どんな表情をしてくるか分からない生のヴェラ・マイルズの個性が出てくるところを撮るぞ、というスタンスではたぶんない。ヒッチコックはニュートラルな演技を求めたんじゃないですかね。それができるのが職業的な、訓練された役者なんだと。リアルというよりはニュートラル。実際、ニュートラルな芝居って、すごく難しいでしょう。日本でそれができる人なんてほとんどいないと思う。

篠崎……カット割りも含めて人工的に作り上げるなかで、それを突き詰めた結果、別の高みというか、別な次元にポーンと飛んで見える瞬間がヒッチコックの映画にはあるんですよ。『マーニー』でもそれは思った。マーニーの母親が住んでいる家のロングショットとか。画面の奥に見える港の船がどう見ても書割。さすがにこれは不自然だとスタッフも指摘したそうですが、それで構わないとヒッチコックが主張したらしい。あからさまに絵なのですが、そのことがお伽噺にも近い印象をもたらす。ただリアルに見えることを良しとしたんじゃない何かがある。そういう部分がありつつ、殺される役でちょっとだけ出演しているブルース・ダーンは、アクターズ・スタジオ出身の、60年代以降にデニス・ホッパーたちと

一緒に出てきた人ですからね、ヒッチコックと一緒にやっていた俳優たちとは違う演技の仕方をしている。『マーニー』は人工的なものとリアルなもの、抽象的なものと具体的なものとが聞き合っていて、筒井さんに怒られるかもしれないけど(笑)、『都会のひと部屋』(ジャック・ドゥミ監督、1982)を思い出しました。ブルース・ダーンが水夫の恰好しているからだけじゃなくってですね。色彩やセット美術も含めて、それを捉えるレンズもカメラの動きも非常に作り込まれているのだけど、単なるウエルメイドに取まらない。そういう人工的な空間の中で、俳優たちにアクターズ的な計算された内面芝居とも違う、何か生々しい演技をさせている。でも単にドキュメンタリー的なリアルでもない。すごく不思議なことをやろうとしている。

(非)ヒッチコック的俳優

筒井……ヒッチコック的ではない役者と組んだときのヒッチコックは僕は面白いと思うんですよ。むしろそこがヒッチコックの可能性を増幅させている気がする。『間違えられた男』のヘンリー・フォンダはヒッチコック的な俳優のイメージとはかけ離れています。『マーニー』のショーン・コネリーもそうで、ヒッチコック映画のイメージとも役柄とも合わない。だけど、本人と役柄の隙間からプラスアルファされてくるものがある。物語上のサスペンスとは違うサスペンスと言うんですかね。自己破壊的なところも含みつつ、ある意味でドキュメンタリー的な側面があると思う。

木村……ロメールとシャブロールの本では、「ヴェリズモ(真実主義)」という言い方が

何度か使われています。決め込んでガチガチにしている演出という印象をもたれがちですが、実はある種のネオレアリズモ的な側面もあって、ロッセリーニの名前も言及されている。

筒井……意外とロッセリーニと近いんじゃないの？ ロッセリーニにもヒッチコック的なところがありますよね。『不安』（1954）なんてその典型だけど、他の作品でも近い側面は発見できると思う。実際、イングリッド・バーグマンを最も美しく撮ったのは、ヒッチコックとロッセリーニ、それとルノワール。

篠崎……やっぱり『汚名』（1946）、『ストロンポリ』（1950）、『恋多き女』（1956）、と挙がりますよね。

筒井……女優で言うと、『めまい』はヴェラ・マイルズが妊娠したのでキム・ノヴァクが起用されたわけですが、まあ大根じゃないですか、あの人（笑）。それをあれだけ美しく撮れているんですよ。信じられない。同じ女優だとは思えない。瞬間的な動きがミステリアスに出るように、美しいアングルを見つけている。本当に凄いと思う。

木村……ああいう肉感的な、セクシャルな雰囲気振り撒くタイプの女優は、ヒッチコックは本来は嫌いなんですよ。でも、信じがたく美しく撮ってしまう。それは一体何なんですか。

筒井……あの美しさがなければ『めまい』の話は成立しませんからね。ロバート・パークスの撮影を含めての技術的所産だと思います。

木村……本当に上手い役者を使っているときでも、例えばハワード・ホークスのケーリー・グラントと、ヒッチコックのケー

リー・グラントとでは、だいぶ違いますよね。ヒッチコックの方がより制御されているような印象を持つ。嫌いだったり大根だったりする俳優の場合は……バーグマンも大根ですよ？

筒井……僕は言いませんけど（笑）。

木村……いや、私自身はバーグマンが一番好きな女優なんですけどね。ロメールとシャブロールは、ジョーン・フォンテーヌと並ぶヒッチコックの二大女優という言い方をしている（75頁）、ここは趣味・評価が分かれるところかもしれません。

筒井……バーグマンのヒドイ映画っていっぱいあるでしょ？

木村……ええ。演技したいという意識が過剰に強いのを、どうすればああいうふうに演出できるのか。

筒井……動きの制約を加えつつアングルで逃げているという両面作戦でしょうね、たぶん。

木村……とはいえ『山羊座のもとに』ではかなりクロスアップで寄って、魅力的な表情を撮っている。

筒井……そうですね。あの映画に関してはロッセリーニのなんじゃない？

木村……ロメールも『ストロンポリ』と『山羊座のもとに』とを並べて論じていますね（『美の味わい』165頁）。バーグマンは端的に言えば、ハリウッドに嫌気がさして、ロッセリーニのところに行ったわけですね。ヒッチコックの映画に3本も出ておいて、なんて贅沢な話だと思いますけど（笑）。でも、先ほど仰っていたように、ヒッチコックとロッセリーニって実はそんなに遠くないんじゃないか。

筒井……ロッセリーニの演出は俳優たちを

その状況に投げ込んだら。ヒッチコックの場合は、作られたセットの環境で演技させている。それはむしろヒッチコックの方が凄いなと思いますよ。

木村……ある時期以降ヒッチコックは、個人的に入れ込んでしまった女優との関係の公私の区別がつかなくなる。それが最も破綻した相手はティッピ・ヘドレン。ヴェラ・マイルズのときも、スタジオに呼んで撮影前に打ち合わせと称して何時間も、映画と関係ないことも含めて、延々連日喋る。恋愛に近い執着があるというような話が、ドナルド・スポトーによってスキャンダルのに書かれていますが（『ヒッチコック——映画と生涯』下巻118頁）、どうもそれだけではなくて、演出と繋がっているところもあるのではないかと。

篠崎……ただ、例えばドリス・デイとはそういうことはなかったはずで、一体どういう演出をしているのか。他の映画で見たことないような何かポロッと人工的な物語のなかに垣間見ることがあって、それが不思議なんです。どの映画にもそういう瞬間を感じる。

ヒッチコック／ヌーヴェルヴァーグ

木村……ロメールとシャブロールのその後のヌーヴェルヴァーグ——もちろん二人の作風はそれぞれ異なりますが——とヒッチコックとでは、映画の撮り方、演技の付け方が相当違うと思うんです。でも、ロメールとシャブロールはそのヒッチコックに執着している。違いを越えて、この二人がヒッチコックの中に見ていたものって一体何でしょう。

万田……普通、ここまで入れ込んでいると

自分が作る時にも参照して、まずはそれをやってみたいっていうのがある。映画って、見て面白いと、その面白さを別の表現手段を使って誰かに伝えたいってなる。僕なんかもそうでしたけど、最初は映画ノートで自分に向かって書く。それを誰かに読んでもらう。昂じると、人によっては今度は自分で作りたくなる。ものすごく面白いのを見ちゃうと、その衝撃で自分の気持ちに入った亀裂を埋めるために、次の表現行為に入る。そのときにまずは真似して同じものを作ろうと思うんです。でも、どうなんでしょうね、シャブロールはどちらかと言うとヒッチコックに近い題材で、悪の根源、人間にとっての悪とは何なのかといったことがテーマになるのですが、ロメールだとまた違う。ロメールは女好きの映画を撮るっていうのが似てるんですかね。膝にどうやって触ろうかとか……案外サスペンス？（笑）ただ不思議なのは、これだけ形式について論を進めながら、二人の映画には形式主義的な印象はそんなに受けない。

筒井……シャブロールの方が影響が見えやすいですね。犯罪ものやミステリーというジャンルを、ヒッチコック的なテクニクを受け継ぎながら、『二重の鍵』（1959）や『スーパー・タイガー 黄金作戦』（1965）などで展開する。ロメールの場合も、『間違えられた男』を介すると、『獅子座』（1962）とヒッチコックとがつながってくるように思います。一つひとつはリアルに見えるけれど、ある瞬間、人間の手の及ばぬ運命がボンと提示されるという突き放し方、世界の描き方。『間違えられた男』では最後に「真犯人」が現れますが、その人物がすべての犯人かという確証もないと思うんですよ。

実は非常に曖昧。ヒッチコックって、善悪がはっきりした物語を描いているからこそ、善悪の分からない曖昧な領域へと——特に『マーニー』に近づくにしたがって——向かっていく。人間レベルでない世界の秩序を枠組みにして、人物を人間レベルで魅力的に描く一方で、世界がその登場人物を突き放す、というか世界自体を突き放す。そういう構造がヒッチコックとヌーヴェルヴァーグ——ネオレアリズモもですが——とをつないでいるんじゃないか。

「商業的成功を収めた唯一の呪われた詩人」

中村……ヒッチコックって心底好きになるような監督ではないのですが、どうも繰り返して見えてしまう。見ているとその核になっている死や虚無に触れてしまうようで、だからこそ逆に何度も見えてしまう。例えば『サイコ』のモーテルで、アンソニー・パークスが持ってきたサンドウィッチをジャネット・リーがつまんでいると、「嵌った罠から人は逃れられないもので」云々という会話になる。さりげなくしみじみとして好きなシーンの一つです。こういうところにヒッチコックの本質が滲み出ている気がします。そういえば、ヒッチコックは商業的成功を収めた唯一の呪われた詩人である、と非常に印象的な言い方をゴダールがしています（1980年のインタビュー「アルフレッド・ヒッチコックが死んだ」[『ゴダール全評論・全発言II』236頁]、『映画史』4A「宇宙のコントロール」[1998]など）。もちろん「詩人」よりも「呪われた」の方がポイントなのですが、通常の(?)「呪われた」詩人であれば人から無視されたり顔をそむけられたり、場合によってはそのせい

で石をもって追われたりする表現を特徴とするのに、ヒッチコックはあろうことかそのために喝采を受けてしまう。こういう視点からヒッチの独特な「形式」を考えても面白いでしょうね。

万田……ゴダールのそのヒッチコック評は分かりますね。大衆的な人気を博しながら、自分がやっていることは芸術であるという自負はきつとあったんですよ。やりすぎちゃうと作品が評価されなかったりとか、そういう繰り返しのなかで作っている。ヒッチコックでさえ、それこそ『トパーズ』(1969)は世界的に不評でしたからね。日本公開時に何かのテレビ番組で、本篇の画面を流しながら、それがいかにつまらないかっていう紹介のされ方をしていたのを覚えています。ヒッチコックですら撮れなくなってきた時代がある。そういうときに、自分の映画が当たる当たらないみたいな下世話なこと、当たろうが当たらないが一つの形式に拘りながらやり続けることとの折り合いの付け方がどうなっていたのかは、興味はありますね。

木村……『ヒッチコック』が扱っているのは1956年までの作品ですが、『マーニー』までの作品に関してはこの本の議論が当てはまる場所があるんですよ。その後の、いわゆる「壊れて」しまった、見方によっては緩くなってしまったヒッチコックについて——『フレンジー』のような異色作もありますが——、どう考えればいいのか。例えばジョン・フォードやハワード・ホークスが持っていたような、スタジオ・システムが崩れてもどうとでも対応して撮れる、といったしぶとさ・したたかさが、実はヒッチコックには稀薄なのかもしれない。

そう思えるほどの尋常でない壊れ方をしてしまう。対応力がなかったということなのか。ただ、それ以前の『めまい』や『サイコ』のあたりから、古典的なハリウッド映画を内側から崩すような方向に、メタのレベルで突き詰めていく方向に走っている。

筒井……『サイコ』はね……モートルまでは素晴らしいと思うんです。丘の上の屋敷の撮り方が良くないんじゃないか。特にあの階段の真俯瞰。ヒッチコックだったら真俯瞰など使わなくても撮れているはずなのに、逃げている感じがする。それはロバート・パークスの撮影・照明ではないことも影響している。ただ、ヒッチコック自身が、同じことをやってはいけないというある種の強迫観念を持ったのだらうとも思います。自分も自分の映画も破壊して、新しい世界を切り拓こうとしたのが『サイコ』、『鳥』、『マーニー』の3作でしょう。その探求が受け入れられたのかということ……。

木村……批評的・作家的な評価と商業的な成否は別ではあるわけですが、その3作ではあれだけそれまでの自分の映画を壊しているのに、『マーニー』は別として、『サイコ』と『鳥』は商業的には大きく当たったわけですよ。でも、あのまま行ったら本当に完全に壊れてしまうかもしれないという。

筒井……それに続く『引き裂かれたカーテン』(1969)は——僕は大好きなんです(笑)——、旧来のヒッチコック・スリラーの世界に戻って、そのなかでもまだ新しい試みはしているんですけど、自己破壊の力は弱まっている感じがします。

万田……そうすると結局、形式を優先させるだけだとやっぱり映画はできないんじゃない

いかという壁にヒッチコックもぶち当たったということですかね。『裏窓』のジェームズ・スチュアートは絶対に向こうからは見られないっていうような、約束事が支えていた映画が成立しなくなる。どんなに形式が厳格に作られていても、お客さんは内容を重視して、形式偏重の不自然さをツッコんでくる。それをも納得させる形式は何なのか。そもそも時代を超える形式主義というものがあるのかどうか。

木村……形式主義を突き詰め、ある種のメタ形式主義になってそれを壊していくのと、スタジオ・システムが崩れていく時代とが重なったところがあると思うんです。形式主義自体に限界があるという問題ではおそらくない。例えばロメールにしても『モード家の一夜』(1969)や『クレールの膝』(1970)では、形式的な公準に近い設定を設けて、それで映画を作る。そういう行き方がヌーヴェルヴァーグの中でも可能なわけですよ。

筒井……逆に、『マーニー』以降のヒッチコックには、ヌーヴェルヴァーグからの逆影響もあると思いますよ。刺戟されているはず。シャブロールもゴダールもヒッチコックに影響を与えているんじゃないか。トリュフォーは『柔らかな肌』(1964)でヒッチコックのコンテを徹底的に模したけど、『トパーズ』ではヒッチコックがトリュフォーの役者を使うようになる。そのことでヒッチコック映画が、少し風通しが良くなってくるというか、画が穴があくところがあると思う。それを面白いととるかは微妙でしょうけど。

篠崎……フォルムとしては崩れてきているというか。もっと言ってしまうと『マー

ニー』以降の、『引き裂かれたカーテン』と『トパーズ』は明らかに古びて見える。『フレンジー』は僕は大好きで何度も見てるのですが、それでも例えば、同時代に作られたイーストウッドの『恐怖のメロディ』（1971）——両方とも空撮から始まるスリラーですが——と見比べてしまうとやはり古い映画に感じられてしまう。だから悪いってことではないですが。

筒井……ヒッチコックを敬愛しヒッチコックの評価を高めもしたヌーヴェルヴァーグ自体が、彼ら批評家たちが映画を撮り始めたことによって、逆にヒッチコックを殺したとも言える。皮肉なことだと思うんです。ヒッチコックの精神は活かしているんだけど、ロケーション主体の低予算という全く違うかたちで素晴らしいものを作っちゃった。時代はそちらに流れますよね。60年代ヌーヴェルヴァーグ、60年代末「革命」の時代、70年代ニューシネマという流れに、ヒッチコックは乗れませんよね。だから、内容と形式の両方から攻め立てられている状況だと思うんですよ、ヒッチコックは。

木村……56年の『間違えられた男』までを一つのサイクルとして、それを過激にメタ的に推し進めた時期が『めまい』から『マーニー』までと区切るとしたときに、筒井さんとしては、さらにその後の時代も、単に緩いというのではなく面白いものとして……。

筒井……僕は好きなんですよ。『トパーズ』ですら。

木村……そこは私は今日一番びっくりした（笑）。筒井さんが『引き裂かれたカーテン』も『トパーズ』もお好きと仰有るとは……。私はああいう映画の中に、緩いという以上

の、異様な壊れ方を感じるんです。形式主義の限界というよりは、それを突き詰めて壊してしまったことと、スタジオの崩壊とが重なっているのかなと。

筒井……その時期になってくると役者をコントロールできていないんですよ。役者を野放しにしているという側面とともに、それをもカメラの角度で上手く見せていたはずの距離感が崩れてきている。だけど、そういう崩れ方をするヒッチコックも僕はまた好きなんで（笑）。

木村……最後の『ファミリー・プロット』については？

筒井……ヒッチコックの息子が撮ったようなヒッチコック映画ですよ。

木村……幸福な映画だと私は思います。

筒井……ええ。ヒッチコックが積み重ねた文法とは違うやり方で撮っている印象を持ちます。ユーモアという点ではイギリス時代とはつながっているかな。だけど語り口は随分違う。

万田……『ファミリー・プロット』はコメディと言っていていいと思うんです。『ハリーの災難』（1955）に近い。『ファミリー・プロット』のバーバラ・ハリスと、『ハリーの災難』のシャーリー・マクレーンとが、芝居の質もどことなく重なってくるし。ヒッチコックの中にも『ファミリー・プロット』のような映画を撮る流れは前からあったのかなという感じはしますけどね。

篠崎……と遺作まで話が進んだ一方で、今日は『裏窓』以降のヒッチコックに話が集中し、それ以前については——イギリス時代も含め——ほとんど言及できませんでしたが、このほど訳された『ヒッチコック』を読みつつ一本ずつ見ていくと、どの映画

にもきつと新たな発見があるはずです。僕自身も今回見直してみたら、ドラマ映画の作法には取まりきらない、娯楽映画から溢れてしまうヒッチコック映画の側面がたくさん見えてきた。テクニカルな面だけでは

ない、ヒッチコック映画の細やかさにあらためて目を向けていただければ、と思います。

(採録＝山本祐輝／構成＝中村大吾)

[付記]

本研究は、文部科学省私立大学戦略的研究基盤形成支援事業（平成23年～27年、事業名「新しい映像環境をめぐる映像生態学研究の基盤形成」）の助成を受けて行なわれたものである。

筒井武文 | つついたけふみ | 東京藝術大学大学院映像研究科映画専攻教授 | 映画監督
万田邦敏 | まんだくにとし | 立教大学現代心理学部映像身体学科教授 | 映画監督
篠崎誠 | しのざきまこと | 立教大学現代心理学部映像身体学科教授 | 映画監督
木村建哉 | きむらたつや | 成城大学文芸学部芸術学科准教授 | 映画学、美学
中村秀之 | なかむらひでゆき | 立教大学現代心理学部映像身体学科教授 | 映画研究

『新しい映像環境をめぐる映像生態学研究の基盤形成』

2014 年度 チーム 4 研究進捗状況報告書

＜チーム 4 の研究プロジェクトの目的・意義 及び 研究計画概要＞

チーム 4 は、新しい映像環境における身体とイメージの変容にかんする研究に取り組んでいる。2014 年度は、これまでの「身体とイメージ」を主題とした理論的基盤を考慮しながら、来年度に創作するパフォーマンス作品を視野に入れた準備的な公開ワークショップ、シンポジウムを行う。

＜現在の進捗状況と達成度＞

・2015 年度の上演にむけて、キックオフミーティングを行った。題材にしたのは、国家、身体と映像を横断するような形式で書かれたコリアンデアスポラの自伝的著作、テレサ・ハッキョン・チャの『ディクテ』である。
・それから、公開ワークショップとシンポジウム『アルバイト・マッピング 労働を考える』を行い、上演にむけての実践的な手がかりとした。

＜特に優れた研究成果＞

＜問題点とその克服方法＞

パフォーマンス作品の創造を通じて「身体とイメージ」の新たな関係を創出するような概念の考案にむけて、どのような実践的で実験的な芸術作品を具体的に実現するのか。そのプロセスを慎重に考案し、調査とリハーサルを行い、上演を成功に導くようにしたい。

＜今後の研究方針＞

4 年間にわたる研究と上演の準備の成果を検証しつつ、その過程を十分に生かし、新しい映像環境の創出に寄与しうる思考と芸術表現とはなにかを探求しながら、「身体とイメージ」関わる 3 つのパフォーマンス作品を上演し、その成果を検証する。

＜今後期待される研究成果＞

2012 年度の「ドゥルーズ・知覚・身体」と 2013 年度の「知覚のプラトー」における発表、討議の成果をまとめた論文集の実現。
高山明、チョン・ヨンドウ・松田正隆の 3 人の演出家によるパフォーマンス作品を 2015 年度秋に上演する。

映像生態学プロジェクト チーム4 ～研究会報告書～

2014年6月30日(月) 18:00～21:00

於 立教大学新座キャンパス6号館8階会議室

参加者：松田正隆、宇野邦一、高山明、チョン・ヨンドウ、田崎英明、江口正登、羽鳥嘉朗、中村みなみ

2015年度秋に行なわれる映像生態学プロジェクト・チーム4の本発表に向けて、関係者による研究会が行なわれた。本発表では、松田正隆教授、高山明特任准教授、チョン・ヨンドウ特任准教授の三名によって、テレサ・ハッキョン・チャの『ディクテ 韓国系アメリカ人女性アーティストによる自伝的エクリチュール』(以下『ディクテ』)を制作の起点とした作品をそれぞれが制作する。

それぞれの『ディクテ』との関わりとしては、松田氏が2005年に京都芸術センター主宰の演劇祭にて三浦基演出作品「from DICTEE」のプロデュースを行なった後、2008年に自らが演出として「ディクテ」を制作。チョン・ヨンドウ氏はその舞台に出演した。高山氏は2008年に「ディクテ・フォーラム」という移動式の対話フォーラムを行ない、その後2010年に横浜・黄金町で行なった「赤い靴クロニクル」で「ディクテ」から着想を受けた、アジア人の女性が観客とマンツーマンで対面する語学学校のセットを制作している。田崎英明教授は立命館大学発行の『言語文化研究』(紀要16巻2号 2004年10月発行)にレベッカ・ジェニスン氏(京都精華大学)との連名で報告を掲載している。宇野邦一教授は『異郷の身体・テレサ・ハッキョン・チャをめぐって』(池内 靖子、西成彦編 2006)にエッセイを寄稿。

当日言及された問題としては、チャの諸テキストの映像的特徴(単語が見開きに二つのみ載っている、真っ白なページが挿入されているなど)、ストローク＝ユイレやアントナン・アルトー、サミュエル・ベケットの影響と思われる言葉とイメージ・音声とイメージの断裂、また、フランス語の権力構造(dictee＝書き取りを意味する)や母語ではない言葉を発する時の身体に及ぼされる影響、字幕や翻訳の法的小よび権力的作用など言語と権力の問題、東洋と西洋の身体・音声の違いによる身体的負荷、身振りと言語、ピジン語やクレオール語のパフォーマティビティ、天皇制が我々の身体に及ぼす力などであった。これらを踏まえて、2015年度秋の本発表に向けて更に研究が進められる。

2015年1月10日(土) 15:00～

心理芸術人文学研究所主催 公開ワークショップとシンポジウム

「『アルバイト・マッピング ～労働を考える』に向けた中間発表』討議記録

登壇：宇野邦一（本学名誉教授、現代心理学部映像身体学科元教授）

高山明（本学現代心理学部映像身体学科特任准教授）

松田正隆（本学現代心理学部映像身体学科教授）

チョン・ヨンドゥ（本学現代心理学部映像身体学科特任准教授）

この催しは、映像生態学プロジェクトのチーム4が2015年11月に予定している発表の一つである企画『アルバイト・マッピング ～労働を考える』（高山明教授）の中間発表として行われた。

前半の公開ワークショップでは、林立騎氏（翻訳者・演劇研究者）による「リサーチ」という方法についての発表、リサーチチームによるプレゼンテーション、高山教授による今後の構想が発表された。

リサーチチームは映像身体学科に属する学生（秋保咲奈、砂原英佳、田中夢、福井歩美、山本修平、中村みなみ）で編成され、就職に関する学生の声のヒアリングと立教大学における就職支援やキャリアセンターの研究を行い、その成果を報告した。

後半は、チーム4のメンバーである宇野邦一教授、松田正隆教授、チョン・ヨンドゥ教授を加えて、前半の発表を受けての討議が行われた。

○討議

高山 今日チョン・ヨンドゥさん、宇野邦一さん、松田正隆さんの3名をお呼びして、これまでの映像生態学プロジェクトのことを振り返りつつ、今日の発表と今後の展開についてお話できればと思います。

まずこれは、最初に松田さんからお話があったように、映像生態学プロジェクトのチーム4の枠組みでやらせてもらっている企画です。それがどういったものなのかを、宇野さんからお話いただけますか。

宇野 映像生態学の生態学という言葉は「ecology」と置き換えてもいいわけですね。「ecology」というのも非常に広大な意味がありますが、端的には生態系、地球の環境を巡る問題提起の意味が強いですね。映像身体学科、そして現代心理学部で大きなテーマとして立ててきたことのひとつが、映像と環境の問題です。「環境」は自然環境というより、社会環境というところまでシフトさせなくてはいけません。映像に取り巻かれて、ほとんど映像を食べて生きているような我々の環境を考え直すことが大きなテーマだったわけです。映像を消費する人間が、どう生理的、身体的にそれを受け取っているか。映像生態学とはそういう意味です。身体は常に変化するものですし、コンピューターを使う人間と、一切使わないで砂漠を遊牧している人間とではまったく違う身体性を持つわけですから、身体という観点から映像を考えてみる必要があるの

ではないか、そこからいろいろな問題提起ができるのではないかと、というのが映像身体学科を考えたときの重要なモチーフだったわけです。

ですから、(映像生態学プロジェクトでは) そういった学科・学部の問題をある程度集中させて4つのチームを作りました。心理のチームは、3D や 4K 映像が見る人たちにどんなストレスを与えているか、眼球の動きを精密に測定して、どういう映像なのか、どういう技術なのか、どういう見方ならば視覚にとって堪えやすいのか、気持ちが良いのか悪いのかということデータを集めながら研究していくと。ある意味でわかりやすい研究でもあるのですが、こういうことを忠実にやっていくことが必要になるんですね。

それから、臨床心理学や精神医学では絵を描いてもらいながら診断するという方法が非常に重要な要素としてありますが、臨床心理のチームでは、それを映像技術、動画を使ってやったらどういう成果が得られるだろうか、どういう変化が起きるだろうかという研究をなさっています。

映像身体学科のチームとしては、今日同時進行しているような¹映画そのものを考え直す研究がひとつあり、最後に我々のテーマになります「身体とイメージ」があります。

今日、演劇やダンスで映像を使うことがとても多いですね。映像を使うことで演劇とダンスのありかたがラディカルに変わっていく可能性もあるし、あるいは映像、イメージ、コンピューターグラフィックによって、もっと有機的な新しい身体表現をつくれるかもしれない。これもわかりやすい問題提起はできると思います。映像を身体表現の芸術、演劇やダンスにどう迎えるか。しかしこの問題をめくっていくと、イメージとは何か、映画においてもさまざまな技術が現れている世界にいる我々の知覚はどんなものなのかという問題に突き当たります。演劇やダンスはそれと無縁ではない。演劇は目の前で、耳で台詞を聞いて、音楽を聞いて、目で捉える情報をモンタージュして一定のイメージを自分で描き、それぞれの聴衆がつくりながら記憶に納めていく。そうした面から演劇やダンスの問題にも繋がるだろうと考えました。

チーム4のこれまでの研究成果の一つに、3名のダンサーにそういう視点からダンスを捉えて上演して頂いたものがあります。大阪生まれの在日韓国人のクシルジャさんという女性は、コンテンポラリーダンスのパイオニアであるマース・カニングハムにダンスを学んだ人で、この方のダンスのつくり方は、たとえばアニメを見ながらそのイメージから踊ってみるとか、頭に脳波を測るヘッドギアをつけて自分の脳波を画面に出しながら動いていくというような、要するに自分のテーマや心理、感情から表現するということを一切シャットアウトして動くダンスです。彼女にここで踊ってもらって、ダンスをどういう風につくっているか、どういう問題意識かを喋ってもらいました。クシルジャさんはジル・ドゥルーズという哲学者から影響を受けていて、そういう刺激がダンスのリサーチになるのだそうです。

それから、カナダで活躍しているジョスリーヌ・モンプティさんをひと月招

¹ 当日同時開催されていた、チーム3による公開研究会「ヒッチコック映画の空間と精神 —— ロメール&シャブロール『ヒッチコック』をうけて」

聘して、「身体とイメージ」を念頭に置いてダンス・パフォーマンスをしてほしいとお願いし、土方巽の『病める舞姫』をテーマにした作品を日本で初めて上演してもらいました。

もうひとりには田中泯さんという、現代の日本のダンス創造において重要な役割を果たして来たダンサーです。彼自身がメジャーな映画や朝ドラに出演するようになり、映像の中に出現するときにダンサーとして身体に何が起こっているかを問題提起していて、これは徐々に答えが返ってくると思います。

それから「身体とイメージ」の問題に関する理論的な方面では、ジル・ドゥルーズ、フェリックス・ガタリという二人の共同作業からなる身体哲学の新しい問題提起があったわけですね。身体論をずっと追求したドゥルーズが晩年には映画論、運動イメージ、時間イメージという映画論を書くわけです。身体の問題の延長上に映像の問題を位置づけるという大変目覚ましい仕事をしたドゥルーズの仕事を振り返ってみることをテーマに、1回目は日本の若手の研究者を、2回目は海外から面白いことを言ってくれるだろうという人たちを呼んでシンポジウムをしました。

最近ではテレサ・ハッキョン・チャの『ディクテ』をみんなで読みながら研究会をして、3名（松田・高山・チョン）の表現がこれからどう出来上がっていくか楽しみにしています。

松田 今日感じたことを先に言うと、まず映像身体学科の学生と高山さんが一緒につくっていく過程のなかで、この学科特有のものが学生にも浸透しているのか、ユニークな問題意識が生まれてきたなというのがあって。この学科は実践と理論とがどっちつかずのところで行なわれていて、その中で労働、就活が問題になった時にどう作品を作っていくかというところに着目されたのが面白いと思いました。

身体がどこから生まれて、この発表やこれからのプロジェクトの中で身体がどういった関わりを持ってくるのかと考えたんですよ。というのは、学生たちがリサーチのために街に動いていく身体と、パワポを使ってプレゼンをする身体というのがどういう繋がり方を持っているのかなど。いわゆる見える形で何かを再現する身体じゃないので、どういう風にそれを見るのかがひとつの問いかけかなあと思ったんですね。

で、じゃあもうひとつの演劇的な身体とは一体何かということも考えたんです。要するに、私たちはパワポで提示された情報を信頼が置けるものとして受け取らざるを得ない。そういう最初のプレゼンがあった上で、恐らくこれをセミナーとして立教という環境に落とし込んでいく時に、やっと身体が現れてくるのだろうなというイメージが見えたんです。身体がプレゼンの時に見えなくて、パワポだけが見える形で情報が伝達されるという「プレゼン演劇」で留まってしまったらどうなんだろうと思いつつ見ていたんですけど。いわゆる労働や大学のタイムスケジュールに苛まれている身体とは違う、差異をもったばらばらの身体というか、こいつを信じていいのかということも常に見極めながら見るのが演劇の上演みたいなのがあるんじゃないですか。今日はここに身体を晒すことはなくパワポでやるという方法をとられて、そのあと環境の中に

身体が立ち現れてくると理解したらいいのかなあと思いながら見ていたんですけどね。だから、これからですよ。どういう身体が見えてくるのか…見えるのかわからないですけどね。

高山 見えない可能性もありますね。それに関して僕の抱いているイメージを話すと、ひとつは『自動車絶望工場』（鎌田 敏夫、講談社文、1973）って本があるんですけど、トヨタの工場にあるジャーナリストの卵が飛び込んで、そこでひたすら働いた時の日記を自分の作品として本にしたものです。僕は昔から演劇をやる中で、どうやったら食っていけるのかということがとても大きな問いだったんです。半年に一回アルバイトして、その成果を残りの半年で一個の作品にする。また次の年も半年アルバイトして半年作品を作るってしたら、やっていけるかもしれないと考えていた時期がありました。自分の身体をいろんなところに置いて、どれだけ自分の身体が変わるのかと考えていたらきつと面白いし、続けられるかなと考えた時期があつて。実際に働いた身体がリサーチ成果として出てくる可能性はある。

もうひとつ、11月以降の展開で僕がイメージしているのが中世にあった群衆劇で、街の各所に舞台があつて基督教の受難劇を一ヶ月かけてやる祝祭劇のミニチュア版みたいなものができたらしいなとイメージしていて。ある種の群衆劇を大学のなかで行なうと。そうしたらお客さん、セミナーに参加した人も、セミナーをオーガナイズする人も、どっちがパフォーマーでどっちが観客というのではなくて、どちらもある種のパフォーマーであると。双方が参加者という形で2～3週間のうちにいろんなところでイベントが起きていて、それ自体をひとつの身体と呼ぶようなことができたらずてきだなと考えています。

チョン まず学生と一緒にリサーチしたものを発表したことにとても感動しました。一番印象的なのは、労働に着目した点です。昨年この学校に初めて来た時、春学期から四年生の学生たちが就活をしなければいけないということで授業にあまり出られなかったんですね。それが私には印象的だったんです。就職率は大学が評価される重要な部分でもあります。大学というのがどういったところなのか、何の為に来るところなのかを考えました。韓国の場合も、芸術大学を卒業した学生たちがどれくらい就職したのかがかなり重要視されていて、就職率によって学科がなくなったりもしています。ありえない政策ですね。

なので、先ほどプレゼンテーションにあつた「今後学生たちは何になりたいか」という質問を見て、私はこういう風に投げかけたいと思います。「今後卒業したらあなたはこういった身体を持ちたいか？」

アルバイトや労働は、身体を積極的に使う活動です。卒業後、身体を楽に使いたいのか、少し大変だけど積極的に使いたいのか。近代の哲学では精神と身体は同じだという話がありますね。けれども世の中を見たら、今でも精神が身体を支配しているところはかなり見られます。なので、多くの人が大変な仕事や力のいる仕事はやりたくないと思っています。もしくは身体を使っても、精神的により優越的なところで仕事をしたいと思っています。労働をしている身体と、自分が何かを表現したいと思っている時の身体はどう違うのか。それは

私たちがどういった人になりたいか、どういった仕事をしたいのかということと密接に結びついています。なぜなら、人間が作りだしたすべてのものは、人間の身体のために作られているからです。この椅子も、マイクもそうです。なので、労働という問題に当たって、産業革命後のヨーロッパでは身体の動きを分析しはじめたんです。肩はどう動いて、肘はどこまで回せるのか、人間の身体にふさわしい機械を作りだして、より早くものが作り出せるようになったので、より支配される身体になったのです。宇野先生からお話があったように、現代社会は映像やイメージが飽和する社会でもあります。イメージは想像力を邪魔する面もあります。想像力と映像物や印刷物がバランスをどうとっていくのか。それが身体にもたらす影響はかなり大きいと思います。発表を見ながら思ったのはこういったことです。舞台に身体が登場しなくても、映像が身体を詳しく説明することもできるし、映像に登場せずとも人間の身体そのものが映像の本質を詳しく説明できる場所もあると思います。映像は時間を編集できます。けれども、舞台は編集できません。そういったところが 11 月に予定されている公演でどのように現れてくるかが楽しみです。

高山 どういう身体になりたいかという質問に、はっとしました。それと、労働によって支配される身体については 11 月に向けて考えなくてはいけないところでは。

映像に関して思ったことが、僕は最近、仕事の 9 割方が美術の仕事になってしまっているんですけど、お客さんがいないところで何かをやる、それがこういうものでしたと証言・記録する媒体として何が有効か。当たり前の話なんですけど、やはり映像なんですね。美術展に行ってもほとんど映像展じゃんという展覧会が非常に多くなっている。でも実際映像に映っている内容、「こういう作品で砂漠の真ん中でこういうことをやりました、それがあなたの目の前に映像としてあります」という構図自体、そろそろ違う形があり得るんじゃないかと疑ってもいい時期にきているんじゃないかと僕は考えていて。ただ、なかなか映像に代わる、または映像を違った形で使った記録化・作品化の道がないことも事実で。その辺りも含めて 11 月はチャレンジしてみたいと考えました。

宇野 林立騎さんは、演劇が社会芸術であるという前提をまず疑うというところで、社会そのものの自明性・連続性と言われました。社会の連続性を疑うというのは僕もずっと考えて来たことのひとつで、社会が自明であるかのようにものを考えられるのはとても強いわけです。社会学は社会がそもそもなんだと問うことはあまりないですね。むしろ問わないで社会についての自明性を体系化していくような性質がある。もちろん例外はどこにでもいますよ。でもそういった傾向があって、社会という形でものを考えなきゃいけないという傾向、これはほとんど dictee ですよね。ある種の強迫観念のように、命令のようにやってくるもので、実はこの傾向はどんどん強まっているんじゃないかと思いません。昔がよかったかはわかりませんが、たとえば文学や芸術という分野は必ずしも社会的表現ではないという理解みたいなものがあつたように思うんです。だから、芸術は社会の何の役に立つのかを一生懸命考えるということもし

たわけですよ。でもそういう問いは、社会の何の役にも立たない芸術的欲求や、そういう風にして作品を作る人もがいたからでもある。そうした了解みたくないものは20世紀末になってだんだん崩れつつあるような印象さえ受けます。

高山さんはブレヒトを引用して、演劇は小さいものへ向かうべきだと言われました。ブレヒトこそ20世紀の社会的演劇のパイオニアで、社会主義演劇のモデルになった、非常に政治的な演劇をつくりあげた重要人物ですが、一方では「異化」と言っていた。端的には、観客が舞台上で起こっていることに感情移入するという連続性を断ち切ることが大きなテーマだったんですよ。こういうことを言うと社会主義演劇は難しくなるんですよ。社会主義演劇は闘う人あるいは抵抗する人、虐げられる人に対する共感の芸術としてある。ところがブレヒトは共感の芸術なんかじゃない、共感はいらないんだと言っているわけで、まったく反対を言っていることになるわけですよ。そういうブレヒトの演劇を限りなく小さいものにする、演劇が見えないものになって至る所に、デリダの言葉を使えば「散種」する。いろんなところに広がっていくという演劇の姿が浮かんできます。そういう社会との関係の中で、ディクテのことをちょっと考えてみます。

『ディクテ』という本は、テレサ・ハッキョン・チャという韓国生れの女性が中学生くらいのときに軍政時代の韓国から一家で逃れてハワイに行き、サンフランシスコに落ち着いて、アメリカのカリフォルニア大学でフランスの思想や映画や記号学を勉強するようになって、当時最尖端のいろんな知を学んだんですよ。非常に不幸な事故で、30歳ちょっとで殺されてしまったんですけど、この人が書いた『ディクテ』という本が非常に不思議な本で、詩的実験と言ってもいいんですが、非常に断片的な本です。ひとつの大きなテーマとして歴史がある。韓国に何が起こったか、母の時代に何が起こったのか、日本統治時代で酷い目にあった朝鮮の歴史を振り返ってみる。この歴史は彼女にとって非常に大きなテーマでした。もうひとつ、歴史を学ぶ過程で必ず言語を学ぶという問題があります。日本が朝鮮を統治した時代の問題に、日本語を強制したことがあります。ハッキョンチャのお母さんは大学を出て語学教師になって、日本語で子供たちに教えていた。ですから彼女は、統治する・支配する・支配される歴史と、言語を通じてそれがやってくるという問題に触れた。自分がアメリカでフランス語を学ぶとどういことが起きているのか。フランス語で書き取りをするとどういことが起きるかが半分です。書き取りという話はキャリアセンターでもある。つまり就職ということを巡るひとつのディクテです。教員は就職のこと考えて授業しなさいという指令が大学中、国中に行き渡っている。まさにキャリアというのはディクテなわけです。

あと半分は何か。一言で言えばイメージを発見するということです。彼女は、『裁かるるジャンヌ』を作ったドライバーの映像に非常に感動した節がある。そして基督教の学校で学んでいたため、19世紀末フランスに現れた「テレサ」という同じ名前の聖女にいたく感動して、彼女が書いたものを一生懸命引用しているんですよ。この基督教的神秘体験と映像体験が一緒になっているわけです。つまり映画の発見と、「小さな基督教」を発見するという感じなんですよ。大きな奇跡で出会う聖女ではなく、なんでもないところに、

日本の禅のようなことを思わせるキリスト教のムードがあるんですね。

そうしたキリスト教の一面と、サイレント映画に出会った彼女の一面、それらのイメージが強烈に別の世界を開いているわけですね。あとはひたすらイメージの探求です。なぜ映画がそれを発見させたのか。でもそのあと別に映画にこだわっているわけじゃないですよ。むしろ彼女は詩的な断片を書きながらその断片の意味をずっと追求しています。ここでは歴史は忘れてしまったかのように、まったく別のステージとイメージを通じて出会うというプロセスがすごく面白いとっていて。この本にインスピレーションを受けて三浦基や松田さんのように演劇やダンスを作っている人もいます。そういうインパクトを与えて来た本で、これが僕たちのプロジェクトの重要な材料になると改めて思います。

高山 歴史・言語というのはディクテを読むとすんなりわかるんですけど、映画の発見、イメージの発見、それが小さなキリスト教とクロスしているのというのは、まったくわからなかったのだから……これをそういう側面から見たときにどういう展開があるのか、いろいろやってみたいです。僕も松田さんの『ディクテ』は京都で拝見しているのですが、今回もディクテをベースにするということで、今後の展開も含めて、別のプラットフォームが開けますかね。

僕は宇野さんの話を伺って、たとえば「アルバイト・マッピング」というイメージについて、日本でアルバイトというと軽い仕事なんですけど、ドイツでアルバイトというと多くの人には「アルバイト・マハト・フライ (ARBEIT MACHT FREI)」という看板のイメージが浮かぶと思います。「労働は自由を齎す」という、強制収容所に入る入り口にある看板です。アルバイトと言ったときのイメージがとても強迫されている。なんでそもそもドイツ語をパートタイムのアルバイトという意味で使うのかをまともに考えたことも扱ったこともなくて、そのイメージをいじくっていくことができたなら面白いなと思いますね。それがディクテのイメージと結びついた気がしました。

松田 僕は11月、映像作品を俳優と作ってから同じことを演劇でやろうとしています。これからそれぞれの今後の展開を聞いてもいいかもしれませんね。

宇野さんの「小さなキリスト教」、あるいは「演劇ちゃん」という、私たちに植え付けられている、労働しなければならぬ身体からどうずれた身体が出てくるか。今日の内容としては、情報としてこういう現れ方をする方向でいきたいとわかった上で、高山さんから展望を聞いて、ひとつのイメージがわいて来たんですね。これから身体の現れ方をどう受け取っていくものになるのかは、実際一緒に体験していかないとわからないんだろうなということが面白かった。自分はどうしたらいいのかと考える上で、いろんな材料をもらった感じですね。ひとつの発見は、ディクテという言語の発見、母語ではないもうひとつの言葉を植え付けられる問題と、労働を植え付けられる問題は関係があるんだと知らされたことでした。ブレヒトの「演劇ちゃん」の方法を使いながら、社会化された身体がどう新たな現れ方をするかが、ここで行なわれていけばいいなと。母語と言語、あるいは労働に従属しなければいけない身体の問題と、

演劇を作る方法論の問題もあるわけですよ。俳優は台詞を覚えなければいけないし、あるいはプレゼンするにしたって、自由にやっているようで稽古をしているような身体になるし、その内容の問題と高山さんの方法の問題、そこからどういう風に身体がずれながら見えてくるのか。表現をすぐ信頼できるものとしないうちがいいんじゃないかな、みたいなことも考えていったらいいのかなと。

高山 確かに、信じられるかという意味では、僕らがセミナーを 10 個やったとして、そのうち 8 個は本物が相談したり話し合ったりするけど、2 人は役者さんで、ぜんぜん違う生き方だけどそういう身体を演じていたんですよ、ということもありうると思っています。でもそれも大枠で言えば、僕たちがある役を演じてくださいとお願いしてやってもらったという労働になるわけです。そういう入れ子状態にできたら面白いなと考えています。ヨンドウさんはディクテをこれから形にするプランや方向性はありますか。

チョン さきほど高山さんからのお話で、アルバイトの日本語とドイツ語との違いが挙がりましたが、私もそのように、11 月は言語と身体、イメージと身体がどのように違うかというところからスタートしてみたいと思っています。これは演劇とダンスと、演劇と映像とがどう違うかということにも関係があると思います。

母語ではない第二外国語を皆さん学んだことがあるかと思うのですが、その人が使っている言語は、その人の想像力を支配しています。第二言語を取得したら、その言語によって、より多くの情報や想像力を得ることができるようになります。

もう一方の側面としては、私は言語というものはいつも仮説だと思っています。理由としては、言語で何かを表現したって、そのものが目の前に現れるのではないからです。言語は私個人のために作られているのではなく、私とあなた、もしくは社会のために作られているものです。演劇は言語を使うので、ダンスと比べてより社会的でもあります。言葉で「私は今ラーメンを食べた」と言っても私のお腹がいっぱいになるわけではないですね。「この花はキレイだ」と言ってもこの花がキレイになるわけではないです。言語は不完全なものでもあります。言語で本質的なものを説明するときには、詩や歌的になります。歌がなくなって動きだけが残ったりもします。痛いという身体的経験はその人だけができるものです。私が痛みを感じた経験によって、他の人の痛みを想像するだけです。ですから身体的経験を言語で表現したいときは、その経験は他の物に変わります。場合によってはなにも喋らないことが大事になることもあります。イメージというのも、他の人から言葉で聞いて感動した時と、朝日が昇るのを見た感動はまったく違うものです。朝日をみた感動は、言語としての感動ではなく、イメージから受けた感動です。そのイメージを感じることに私にとっては大事です。イメージは言葉では説明できないけど、強烈に入り込んで、私になにか行為をさせます。言語の感動は、その言語より説得力をもつ言語が訪れたとき、前の感動はなくなります。また、イメージの経験からの感動は、

より長く自分のなかに残ります。私はなぜそうなるのかをいつも探っています。テレサが韓国語・フランス語・英語・日本語もしくはイメージを使いながら自分を表現したこととともに、私も質問の答えを、11月の公演で答えを探せるようにしたいと思っています。

高山 ありがとうございます。今ここで3つ、11月に向けた準備が始まって、最初のコンセプトを出してくださっている宇野さんに、ディクテの上演に関して最も重要なつながりや、ここだけは絶対に変えてはいけないだろうという部分について、これまでの全てを含めてまとめて頂きたいと思います。

宇野 まとめというより攪乱になりますが……。

一つは今日、労働という言葉よりキャリアというのは何故なのか。労働なんて言葉は日常でありあまり使わないですね。労働組合があっても顕在化しない。労働は歴然としてあるのに、労働という言葉は抹消される。例えば、労働ではなくすべては交換経済だという人がいるわけですね。資本主義の原理はまず我々が労働力を売って資本家が買う、その交換です。等価交換ですから、奴隷じゃないわけです。公平な交換を前提としている。何故それでも搾取は起こるのかということ考えたマルクスはいまだに話題の対象になるわけですが、今日においても、なぜ労働なのか、如何なる労働があるのか、その労働の価値がどう裁かれてしまうのかを考えることが大問題になります。単なる交換じゃなく、盗みや横領が歴然としてある。我々は就職を通じてそのシステムに入っていくかざるを得ない。労働者は労働力を売るしかこの世で生きていく術はないというのが一つの運命的な前提なわけだから。

一方で、資本主義は労働ではなく消費なんです。我々は毎日お金を使う。労働組合に入って経営者に反対と叫ぶよりも、消費者としてどこかのお店に行かなくなるとか商品を買わなくなる方が、ものすごくダメージが大きくなるわけですね。企業に入ると「パワーポイントを作って」とか上司が言うわけですね。上司は上司でコンピューターをいじっている。外から見たらみんな同じようなことをしているとしか思えないわけですよ。でもそこには指令が発されていて企業は動いている。労働はあたかも皆が情報の交換をしているだけのように見える。このすさまじい労働を抹消する勢いと、労働の変質と、こうした事態に直面しているということを、キャリアセンターについて考えるんだったら考えてほしいと切に思いますよ。みなさんどういう労働をすることになるのか。学校でも労働しているわけですね。講義を受けてノートをとって試験を受けて。労働なわけですね。

もうひとつはイメージの問題。ヨンドウさんは身体とイメージについて鮮明に言われましたけども、ここにもう一つ付け加えたとしたら、全てがイメージであるという問題を立てなければいけないということです。すべてがイメージだという問題で最近とても面白い本を読んだのですが、オリバー・サックスという脳生理学者の『音楽嗜好抄』という本で、すばらしい音楽の偉人たちに、いろいろな症状が出るんです。音はちゃんと聴こえているのに音楽として聴こえないという症状とか、絶対音感を失ってしまうとか。読みながら鮮明に思っ

たことは、作曲家の中には楽譜を読んで楽しいと、演奏もレコードもなくとも音のイメージだけで音楽になるという世界が歴然とある。あるいはもっと簡単に言えば、我々が鼻歌を歌います。南春雄の演歌が急に浮かんでずっと響いているような経験がありますね。全然好きでもない商業ソングが突然頭にひらめいたりします。そういう音楽はイメージなんです。逆に言えば、イメージがなければ音楽はあり得ないということです。実際に聞かなくても我々は音楽を持っている。あるいは音楽を生きることができる。視覚に関しても、本当は同じことが言えます。物が見えるのは、我々の中にイメージがあるから見る事が出来る。それがなかったら、例えばアフリカでは映画が出来た初期の頃、先住民たちが映画を見てみたら、物語はどうしてもよく鳥が向こうから向こうで飛んだ場面が印象的だったと、そういう見方になる。そういうイメージに取りこまれて、イメージを操作して、そこに我々の労働がある。そういうイメージの交換に搾取が起きる。

映像と身体を共通に貫くイメージの世界、広大なイメージ、非常にちっぽけな、ガラス細工の切り込みみたいな集合を絶えず我々は操作しながら、こんな話をしたり聞いたりしているわけですね。ベンヤミンは「イメージ空間」というすばらしい言葉をシュールレアリズムの文脈で言っていますけどね。我々はイメージ空間を生きるようになったと。作品にどう繋がるかはわからないけど、そんなことを考えています。

○質疑応答

-興味深いお話をありがとうございました。今日の労働についての発表の中で、リサーチという方法がとられていました。太田省吾さんの「演劇に希望を持てるか」を読んでいて思ったことなんですけど、太田さんは演劇では多様なことをしたいと仰っていて、言語であれ何であれ均質化が行なわれるから自分は新たな言語を創造しなければいけないという言葉があるんですけども、リサーチということを考える時に、どうしても多様な膨大な意見を取り入れて、その中からだいたい形を取り出さなければいけない、そうでなければ方向づけができないとおもうんですが、その中で捨象されてしまうものが少なからずあると思っていて、それは均質化に向かってしまうのではないかと方法について思いました。

高山 リサーチと言うとやはり仰るような側面はあるんですけど、僕は迂回路を作っていくための寄り道をするための、プロセスをゆっくりやっていくための方法と考えていて。いろいろ無駄をやったり、多様性をキープするためにわざわざリサーチする側面もあります。もうひとつ注意していることは、僕は「牛に引かれて善光寺」って言葉を大事にしているんですけど、自分がリサーチをすると、自分がまとめることをすごく意識し始めてしまうんですね。無意識に自分がまとまらないなと思うものを排除してしまう。なので、リサーチは極力他の人にやってもらう。自分でやっているとなんでここをいつまでもやっているんだろうとか、ここはもう切ればいいのかと判断してしまうんですよ。

でもそれを人がやっている、僕にとっては無駄だと思うことを延々とやる人がいる。でもそういう人にくっついていくとですね、結構知らないうちに善光寺に行くとか、自分が思っても見なかったところに連れて行ってくれるところがあるんですね。だからそれを徹底すると、もちろん注意しながらですが、リサーチが自分の一個の意図にまとまっていけないということがあります。

一本日の発表の中で、演劇ないしは芸術という言葉が使われていたと思うのですが、演劇が芸術であるということの違和感についてお伺いしたいです。ブレヒトは、芸術は楽しませなければいけないという言葉も同じように使っていて、芸術＝楽しいことと言っています。楽しいというのもさまざまに解釈可能とは思いますが、今、芸術というところがすごくハイソなものというイメージが付随されてしまうと思います。皆さんが創作される際には、芸術であると意識されているのか、そういったところにはまったく違和感を持ってなくて、自分は演劇をやっている、演劇と芸術にはレリーションはないとか、演劇と芸術という言葉の関係性についてどのようにお考えかお伺いできればと思います。

高山 僕は演劇が芸術だろうがなかろうがどれでもいいかなと思っています。ただ自分は演劇をずっと考えたりやってきたりするので、演劇史や演劇理論含めて演劇をベースにすると独りよがりにならないとか。たとえば自分は何に向き合っているんだという時に、社会で起きた出来事とか、個人的な問題とかいろいろあるんですけども、それらに対してどのように応答したらいいんだろうと思うんですね。そうした時に演劇史や演劇理論の中で、自分のやっていることや自分が応答しようとしていることを位置づけようとしています。だから自分のやっていることは演劇だと思っていますけど、美術と思われようが、芸術と思われようが、どちらでもないと思われようが、どちらでもいいです。

松田 演劇が芸術であるのか……。芸術だと思えますけどね。芸術ってやっぱり、さっき言ったような私たちが既存の考え方を持っているとか社会化されているって話がありましたけど、そういった考え方をその作品に触れると信じられなくなるとか。自分の立ち位置が壊れていくような驚きをもたらすようなことと出会うと、そうした出来事に掴まれることが芸術だとすれば、その中に演劇もあると思う。演劇って芸能の部分もあるので、そことの繋がりみたいなものも考えさせられるところもあって、両方を見極めながら作品を作っている感じですね。

宇野 演劇は芸術なのかと。では演劇ってなんだという問いをだして、芸術はなんだという問い両方たてたら、演劇は芸術なのかという問いは立てられなくなりますよね。芸術の世界でも、たとえば歌舞伎でもダンスでも、しっかり鍛えてしっかり美しい、見栄えのする、場合によっては深みのあるパフォーマンスをする人が何人もいますよね。でも僕はアントナン・アルトーという、演劇人でもあり詩人でもあり、精神病院に入ったという意味では狂人でもあるひとの作品を何年も読んで演劇とは何であるか考えました。さっきの社会というこ

とも含めて、演劇とは何だとか芸術とは何だろうかという問いをたてるわけだけど、演劇とか芸術が自明なものは何もないところで問いをたてるという、僕は演劇とか広義の芸術にはそういう役割や使命がある、あるいは役割でも使命でもなくそうせざるをえないと考える人が次々と出てきて、映像身体学科もその通りであってほしいんだけど……なかなかわかってもらえません。

チョン 私も、演劇が芸術であるかどうかはあまり重要でないと思っています。でもこういう風に考えたことはあります。芸術家である人と芸術家でない人はどういう風に違うのか。基本的な私の意見としては、すべての人が芸術家になることはできると思っています。けれど芸術家である人と芸術家でない人に区別はつくと思います。演劇をしているからこそ必ずしも芸術的な人生を送っているとは思いません。農業や商売をしても、その人生がもっと芸術的な人生かもしれません。宇野先生が仰っていた社会性の話とも関係があると思います。芸術は社会に還元されなければならないとみんなよく言います。また、義務や責任として囚われることもあります。それについての私見をお話すると、私が演劇をしたりダンスをする理由としては、何よりもそれをした方が怠けなからです。社会的に還元されるかはわかりません。社会がぐちゃぐちゃになっている内に自分だけ踊っているのではなく、例えばベートーヴェンが社会のために音楽を作り出したとしたら、今のように普及しなかったと思います。単に自分が達成したい目標のために音楽で表現したからこそ、私たちはそのために生きてきたベートーヴェンをみて感動します。私も社会的な興味は持っています。けれどもどのようにしたら演劇やダンスが私をより勤勉にさせるか。より怠けないようにできるとしたら、それこそ芸術的な何かになるのではないかと期待しています。

-今年から社会人になったのですが、社会の中に入って、自分が芸術やパフォーマンスアートに興味があると言うと、変わった目で見られたり驚かれたりします。ヨンドゥ先生は韓国や日本で活動している中で、社会の中でそういった発言したときに、どちらが受容されにくいと考えていますか？

チョン 反応に関しては、日本も韓国もあまり変わらない気がします。違うところがあるとしたら、韓国と日本は政治的な面・経済的な面が違います。解決しないといけない政治的な問題がたくさんあります。韓国の社会は落ち着かないというか、常に活発です。日本に来ると落ち着いているところが好きでもあります。しかし時には、日本の落ち着いている部分が怖いと思うこともあります。韓国で自分は芸術家ですと言うと、いま我が国はこういう風になっているから君はこういう義務と責任を持たなければいけない、と言われます。韓国の場合は、私も含め多くの芸術家は個人的な話よりも国のための話、社会的に還元されるものを作らなければいけないということをよく考えています。私も個人的にはすべての国民が演劇やダンスをすることを望んでいます。けれども、全国民が演劇やダンスの専門家になったら、私は演劇やダンスを辞めると思います。なぜなら、私が演劇とダンスを選んだ理由はこれが私にとって特別だっ

たからです。すべての人がするのならば、私はもうやりたくないですね。社会で芸術活動をする時は、自分が楽しめるかを考えるほうが、それが社会のためになるかを考えるより楽しくできるのではないかと思います。

-宇野先生に身体についてお聞きしたいのですが、社会性の連続連続性を断ち切るとか停止させるといふとき、文化的持続を断ち切るときに身体という問題がでてくると思います。社会性の連続を断ち切るとき身体がどのような働きをしていて、身体がどのように生成するかをお伺いしたいです。

宇野 労働は社会が必ず問題になります。社会的な行為なわけだから。労働でさえも隠蔽される、増して身体はもっと抹消されるという一面があると同時に、身体をみんな大事にしています。健康、美容、寿命といった面で身体を大事にする傾向が資本主義への抵抗でもあるように、一方では社会的な抵抗のなかで身体がある価値になっているわけだけど、一方で身体はこれだけ目立っているようで無視されている。そういう身体にこだわってダンスを踊り続けるとか、自分がこだわる身体性はなんだということ、ふつうの人があまり見たがらないダンスをするひととたくさんいるわけですね。身体と社会の関係は、身体は反社会的である、もしくは社会の外にある、社会が身体をどんどん内部に取りこんで管理するという決して一律ではない関係です。映像身体学科で身体を問題にするとき、医学でも生物学でもなく心理学が隣にいる世界で身体という時には、身体はまったく見えず社会の中に埋没する、でもそれが社会を決定しているような何かなんだという両方の思いがずっとあります。しかし社会とは何かということとは自明ではないんですね。社会的な芸術が演劇だとか言ったって、その社会とは誰のことを言っているのか、社会という人間の集まりを、単なる集まりでなく歴史的な価値観があって、しかも経済としての社会でもある、そういった社会が歴然とあって、我々は逃れられない。逃れたら引きこもりとか言われる。そういう社会があるけど、どうも社会はよくないと言わなきゃいけないような社会もある。そういう意味でユートピアとかヘテロトピアとか、社会はいまだそうしたものとしてあるかもしれない。もしくは日本でみんなが漠然と思ひ浮かべる社会と、ここ数日で騒ぎになっている²フランスで言う社会とは決して同じではないですよ。社会はある種共通の理解で人間が集まっている、しかし我々は違うことを考えている。エゴとエゴがぶつかる社会のなかで、公共性は国家のことだと言ひ出す人もいます。日本人は自分のことばかりで公共性を考えられなくなっているとか。しかし国家と公共性はまったく同じものではないわけです。それは注意深く区別しなければならない。国家があつて、公共性があつて、社会があつて、その中で身体がどう生きているのかを考えなければいけません。少なくとも、社会と対立する身体、社会の中に取り込まれている身体、社会によって大事にされている身体、そういった絡み合いをよく考えてみる必要があります。演劇やダンスをやるひとは必然的にそういった問題にぶつかるのだとも思ひます。

² 2015年1月7日に起きたシャルリー・エブド襲撃事件。

(付録)

<2014年度 研究メンバの業績一覧>

<雑誌論文> ※は審査付き論文

	著者名	論文標題	雑誌名(巻)	発行年月	ページ
※	池田華子・田中智明・石山智弘・日高聡太・宮崎弦太	超高精細映像とハイビジョン映像から生じる感性的印象の比較.	日本感性工学会論文誌	-	in press
※	日高聡太・池田華子・石山智弘	3次元映像と2次元映像観察時に生じる疲労感の違い—主観的・客観的指標を用いた検討—.	立教大学心理学研究, 第57号.	2015年3月	pp.1-10.
	池田華子・田中智明・日高聡太・石山智弘・宮崎弦太	映像の解像度および撮像対象の違いが動画画像観視時の主観的印象に及ぼす影響.	電子情報通信学会技術研究報告. HIP, ヒューマン情報処理, 114(347)	2014年	pp.1-6.
	宇野邦一	「知覚されないが、知覚されるしかないもの」	『思想』1085号(岩波書店)	2014年9月	pp.9-21.
	江川隆男	「書評:山森裕毅『ドゥルーズの哲学—超越論的経験論の生成と構造』」	「フランス哲学・思想研究」第19号、日仏哲学会編	2014年9月	pp.218-221
	江川隆男	「ポスト構造主義におけるニヒリズムの徹底—ドゥルーズの多孔質的判断力論を開く」(千葉雅也『動きすぎたはいけない—ジル・ドゥルーズと生成変化の哲学』)	『表象09号』、表象文化学会編、月曜社	2015年3月	pp.282-285
※	大石幸二	自閉症児の表情認知の研究—顔図形と顔写真に対する反応の分析— 人間関係学研究	人間関係学研究 第19巻第2号	2015年	印刷中
※	大石幸二	動きを表す描画に向けられる臨床心理士の視線—身体運動図式の読み取りと関連する視知覚の分析—	人間関係学研究 第19巻第1号	2014年	pp.27-35.
※	渡邊孝継・須藤邦彦・大石幸二	知的障害を伴う自閉症児における他者の視線方向の弁別に関する研究—カード分類課題におけるプロンプト・フェイディング法の適用—	発達障害支援システム学研究第13巻第2号	2014年12月	pp. 51-59.

※	<u>渡邊孝継・大石幸二</u>	知的障害を伴う自閉症児における参照的注視に関する研究—カード分類課題における条件性弁別の適用—	臨床発達心理実践研究 第9巻第2号	2014年	pp.80-87.
	<u>太田研・遠藤愛・大石幸二</u>	幼児の身体イメージ形成に及ぼす能動的触知覚活動の可能性	星美学園短期大学研究論叢	2015年	pp. 1-11.
※	<u>川久保惇・吉岡明里・小口孝司</u>	「自然環境の映像と音がストレス低減に及ぼす影響」	立教大学心理学研究, 第57号.	2015年3月	pp. 11-20.
	鈴木清重	「できごと」をつくるアート/時系列のデザイン	Psychology 2014 : 桑沢デザイン研究所デザイン学分野心理学研究ゼミナール2014年度研究成果報告書	2014年	pp. 20-29.
	中村秀之	「映画の全体と無限—ドゥルーズ『シネマ』とリュミエール映画」	『立教映像身体学研究』第3号	2015年3月	pp.52-71.
	増田康祐・佐藤秀香・関根由莉・ <u>芳賀繁</u>	歩行中の携帯電話使用が注意と歩行に及ぼす影響(1) ボタン式とタッチパネル式入力の比較	人間工学, Vol.50, 特別号(日本人間工学会第55回大会講演集)	2014年	pp.370-371.
※	<u>佐藤秀香・芳賀繁</u>	街路歩行時の携帯電話操作とイヤホン使用に影響を及ぼす要因の研究	立教大学心理学研究, 第57号	2015年3月	pp.37-50
※	増田康祐・ <u>芳賀繁</u> ,	携帯電話への文字入力が注意, 歩行, メンタルワークロードに及ぼす影響:室内実験によるスマートフォンとフィーチャーフォンの比較	『人間工学』, 第51号, No.1,	2015年2月	pp.52-61,
	増田康祐・関根由莉・佐藤秀香・ <u>芳賀繁</u>	歩行中の携帯電話使用が注意と歩行に及ぼす影響(2) 歩行の安定性とメンタルワークロードの計測	人間工学, 第50号, 特別号(日本人間工学会第55回大会講演集)	2014年9月	pp.372-373
	<u>稲葉緑・小野寺理・武田祐一・楠神健・芳賀繁</u>	思い込みエラー体験型学習プログラムの開発—鉄道社員を対象としたヒューマンエラー教育プログラム—	人間工学 第50巻 特別号(日本人間工学会第55回大会講演集)	2014年9月	pp.200-201.

<図書>*単/共著は「単」「共」で記載

	著者名	出版社	書名	発行年	総頁
単	宇野邦一	みすず書房	「ガタリ、リトルネロ、プルー スト」(解説論文) in フェリッ クス・ガタリ『リトルネロ』(宇 野邦一訳)	2014年 11月	pp.148-172. /全184頁
単	江川隆男	河出書房新 社	「アンチ・モラリア——〈器官 なき身体〉の哲学」	2014年 6月	全364頁
共	大山正(著)・ 鷺見成正(著・ DVD制作)・五 十嵐賢紘(DVD 制作)・鈴木清 重(映像制作・ 素材提供)	新曜社	「見てわかる視覚心理学」	2014年 4月	全148頁 DVD-Video
単	中村秀之	東京大学 出版会	「見えるものから見えないも のへ——『社会科教材映画大系』 と『はえのいない町』(一九五 〇年)の映像論」 in 丹羽美之・吉見俊哉編『戦後 復興から高度成長へ——民主教 育・東京オリンピック・原子力 発電』(記録映画アーカイブ2)	2014年 7月	pp.61-98./全 282頁
単	中村秀之	岩波書店	「敗者の身ぶり——ポスト占領 期の日本映画」	2014年 10月	全336頁

<学会発表>

査読	発表者名	発表タイトル	学会名	開催地	発表 年月
	池田華子・田中 智明・日高聡 太・石山智弘・ 宮崎弦太	映像の解像度および撮 像対象の違いが動画像 観視時の主観的印象に 及ぼす影響	電子情報通信学会 ヒューマン情報処 理研究会	東北大学	2014年 12月1日
	宇野邦一	"Percept and disjunction", The 2nd International Deleuze Studies	in Asia conference	大阪大学	2014年 6月
	川久保惇・笠原 亮多朗・小口孝 司	「自然環境の映像と音 がストレス低減に及ぼ す影響」	日本心理学会大会 発表論文集, 78, 378.	同志社大 学(京都)	2014年 9月11日
	加藤千恵	「『入薬鏡』と煉丹術の 原理」	京都大学人文科学 研究所共同研究班 「東アジア伝統医 療文化の多角的研 究」第二回研究会	京都大学 人文科学 研究所	2014年 7月6日
	鈴木清重	おべんとう絵本の事象 知覚に関する事例研究	日本アニメーショ ン学会第16回大会	東京工芸 大学	2014年 6月22日
	鈴木清重	4K2D方式と4K3D方式 で提示した実写動画像 の鑑賞体験に関する実 験的研究	日本心理学会第78 回大会	同志社大 学	2014年 9月12日

	鈴木清重	おべんとう絵本の事象知覚に関する実験的研究	日本基礎心理学会第33回大会	首都大学東京	2014年12月7日
	中村秀之	「リュミエールなきシネマ — ドゥルーズ『シネマ』におけるショット概念の批判的考察」	日本映像学会第40回大会	沖縄県立芸術大学	2014年6月8日
	増田康祐・佐藤秀香・関根由莉・芳賀繁	歩行中の携帯電話使用が注意と歩行に及ぼす影響 (1) ボタン式とタッチパネル式入力と比較	日本人間工学会第55回大会講演	神戸	2014年6月5-6日,
	増田康祐・関根由莉・佐藤秀香・芳賀繁	歩行中の携帯電話使用が注意と歩行に及ぼす影響 (2) 歩行の安定性とメンタルワークロードの計測	日本人間工学会第55回大会講演	神戸	2014年6月5-6日
	MASUDA, K., SEKINE, Y., SATO, H., and HAGA, S., 口頭発表	Laboratory Experiment on Visual and Auditory Inattention of Pedestrians Using Cell Phones	the 28 th International Congress of Applied Psychology: ICAP2014,	Paris, France.	2014年7月8-13日,
※	Inaba, M., Nakamura, R., Imaizumi, T., <u>Onodera, O.</u> , Takeda, Y., Kusakami, K., & <u>Haga, S.</u>	Development of interactive educational games about human error for railway personnel (Oral presentation)	Proceedings of the 5th International Conference on Applied Human Factors and Ergonomics: AHFE 2014.	Krakow, Poland, 2014 (ポーランド・クラクフ)	2014年7月19-23日

・その他、映像作品等、学会発表以外の研究成果・企業との連携実績の成果物
(作者(共同作業の場合は全員の氏名を記載)、発表媒体(演劇、舞台作品、新聞、雑誌、TVニュース、インターネット等)、発表形式(撮影・収録・保存方法、上映形式・上映時間等)、開催地、製作・発表年月+該当記事等切抜きや放送内容のわかるものを添付

チーム1B:

佐藤一彦, 石山智弘:

(1) 撮影

①「4K→8Kへのコンバートアップを目的とした撮影実験・桜とチューリップ」

撮影機材

カメラ: ソニー製4KカメラF55

レンズ: 独・ツァイス社製コンパクトズームレンズ(70-200ミリ,T2.9)、
同 単焦点レンズ(20ミリ、40ミリ)

レコーダー: 4K非圧縮レコーダーUDR

モニター: シャープ製業務用4Kモニター30インチ

実施日: 2014年4月12日(土)

撮影場所：埼玉県立大宮「花の丘」公園

スタッフ：撮影：本田茂、撮影助手：鈴木隆司（映像身体学科4年）、佐藤一彦、

②「簡易型4Kカメラを用いた撮影実験・東京隅田川周辺」

撮影機材

カメラ：ソニー製簡易型4Kカメラ・Z100

レンズ：レンズ交換式ではない

実施日：2014年5月10日（土）

撮影場所：隅田川流域（晴海、永代橋、佃島など）

スタッフ：撮影：本田茂、佐藤一彦

③4Kカメラを用いた隅田川花火大会の撮影実験」

撮影機材

カメラ：ソニー4Kカメラ・F55

レンズ：独・ツアイス社製コンパクトズームレンズ（70-200ミリ,T2.9）

同 単焦点レンズ（20ミリ、40ミリ）

実施日：2014年7月20日（土）

撮影場所：隅田川流域（白髭端など）

スタッフ：撮影：本田茂、撮影助手：鈴木隆司（映像身体学科4年）佐藤一彦

④4Kカメラを用いた浮世絵の復刻版製作風景の撮影実験」

撮影機材

カメラ：ソニー4Kカメラ・F55

レンズ：独・ツアイス社製コンパクトズームレンズ（70-200ミリ,T2.9）

同 単焦点レンズ（20ミリ、40ミリ）

実施日：2014年10月9日（木）10日（金）

撮影場所：浮世絵の制作工房がある茨城県常総市

スタッフ：撮影：本田茂、撮影助手：今村樹、北川隼（映像身体学科3年）、佐藤一彦

⑤4Kカメラを用いた「雨が激しく降る」風景の撮影実験」

撮影機材

カメラ：ソニー4Kカメラ・F55

レンズ：独・ツアイス社製コンパクトズームレンズ（70-200ミリ,T2.9）

同 単焦点レンズ（20ミリ、40ミリ）

実施日：2014年11月9日（木）1日（土）

撮影場所：東京都中央区新大橋そば

スタッフ：撮影：本田茂、撮影助手：高遠（映像身体学科3年）、佐藤一彦

（2）シンポジウム及びセミナーなどでの講演

佐藤一彦・石山智弘「ケーブルテレビ局のための4K実技研修と経営フォーラム」

主催：日本ケーブルテレビ連盟、立教大学映像身体学科

（2014年9月11日12日；立教大学新座キャンパス）

講演と実技指導：「4Kでの撮影と編集の実施方法」を石山智弘が担当

講演「ケーブルテレビがめざすべき4Kビジネス戦略」を佐藤一彦が担当。

鈴木清重：川崎紀弘（司会・講師）・鈴木清重（ゲスト・講師）・山本泰子（記録）

・小林美子（記録）デザイナーのあたまの中展ーデザインの試行錯誤を「ビジュアル化」するーイベント3「デザイナーのあたまの中」を体験する！

主催：株式会社コンセント、クリエイティブスペース amu.

日時； 2015年2月8日。

鈴木清重： 招聘講義「心理学研究からみるデザイン学の課題：モノ志向からコト志向へ」、
専門学校 桑沢デザイン研究所 2014年11月1日

(3) 4K放送番組

佐藤一彦・石山智弘「4Kでよみがえる浮世絵 《歌川広重『名所江戸百景』》

製作：立教大学現代心理学部、心理芸術人文学研究所、2015年

企画・プロデュース・演出・構成 佐藤一彦

放送局：チャンネル4K（124/128度CSデジタル放送＝チャンネル番号：502）

放送主体：NexTV-F（一般社団法人・次世代放送推進フォーラム）

チーム3

(1) 映像作品

筒井武文 劇映画『自由なファンシイ』（2015年3月、*本プロジェクトにおける制作。上映時間 115分 カラー HD 1:1.85 5.1

キャスト岩瀬亮、松平英子、浜崎茜、新井晴み（友情出演）、金橋良樹、奥瀬繁、藤沢大悟、渡邊りょう、田中里奈、花柳琢兵衛、佐々木一平、羽田野直子、島崎奈央、張丹妮、李嫚倫、馬雅欣、久保寺晃一、菊地結丹佳、篠崎誠、万田邦敏、佐藤歩、諏訪敦彦、鈴野美子、鈴野麻衣、中村研一、趙心智

スタッフ監督・脚本 筒井武文、脚本 久保寺晃一、松平英子、プロデューサー 榊井省志、土本貴生、山川雅彦、撮影 谷口和寛、撮影監修 柳島克己、照明 森紀博、浦田寛幸、録音・整音 鈴木昭彦、録音 光地拓郎、音楽 中野弘基、音楽監修 長尾寛幸、美術 柴田正太郎、玉林亜理、美術監修 磯見俊裕、編集 大川景子、助監督 松井一生、金田健、製作担当 吉野圭一、タイトルデザイン 赤松陽構造、アシスタントプロデューサー 羽田野直子、監督助手 児玉龍太郎、川田真理、撮影・照明助手 井前隆一朗、深谷祐次、森田亮、殿村亮、じょんうんひ、撮影応援 飯岡幸子、録音助手 高島知哉、小針沙紀子、坂元就、清水裕紀子、高橋玄、録音応援 南徳昭、持道具 趙心智、美術応援 弓場絢、中銀河、スクリプター 李嫚倫、馬雅欣、坂本悠花里、小林望、張丹妮、スタイリスト 山崎忍、スタイリスト助手 牧野祐子、着付 本吉量子、ヘアメイク 菅原美和子、ヘアメイク応援 TOM、スチール・VFX 堀田弘明、メイキング 五十嵐耕平、太田達成、製作進行 高谷昂佑、製作応援 桑山和之、後閑広、江本優作、崔得龍、原田響、勝山侃洋、木戸大地、竹中佐織、製作デスク 日永尚見、村上美和、製作経理 村上光弘、佐藤尚子、ポストプロ担当 田中直毅、タイトル制作 川口和子、デジタルカラーグレーディング 山下哲司制作プロダクション アルタミラピクチャーズ 制作協力 東京藝術大学大学院映像研究科 © 2015 筒井武文

(2) シンポジウム

中村秀之（2015）「ヒッチコック的3D——『裏窓』における恐怖と悦楽の彼岸」、公開講演会「ヒッチコック映画の空間と精神——ロメール&シャブロール『ヒッチコック』をうけて」、2015年1月10日（土）、立教大学新座キャンパス。*本プロジェクトにおける研究。（単独口頭発表）

筒井武文・万田邦敏・篠崎誠・木村建哉・中村秀之（2015）パネル・ディスカッション、公開講演会「ヒッチコック映画の空間と精神——ロメール&シャブロール『ヒッチコック』をうけて」、2015年1月10日（土）、立教大学新座キャンパス。採録「ヒッチコック的形式の帰趨」『立教映像身体学研究』3号、73-93頁、2015年3月。*本プロジェクトにおける研究。（討議）

(3) 評論

中村秀之（2015）「高倉健と特攻隊映画——東映任侠映画の時期における」、『ユリイカ』47巻2号、125-132頁、2015年2月。（単著・査読なし）

(4) 作品上映など

篠崎誠 『SHARING』（2014年、本プロジェクトによる制作）の上映

- ・カナダ・バンクーバー国際映画祭（2014年10月）
- ・韓国・釜山国際映画祭（2014年10月）
- ・国内（東京）・TOKYO FilmeX（2014年11月）
- ・韓国・高麗大学（2014年11月）上映と特別講義
- ・国内（福井県）福井映画祭クロージング上映（2015年3月）

チーム4

江川隆男：

（1）合評会

江川隆男『アンチ・モラリア——〈器官なき身体〉の哲学』合評会、特定質問者・千葉雅也〔立命館大学〕、科研費「ドゥルーズ研究の国際化拠点の形成」（代表・檜垣立哉〔大阪大学〕）、於 グランフロン大阪、2014年11月30日

松田正隆：

（1）研究ワークショップ、上演会

「長崎を上演する」3作・演出 松田正隆

2014年8月31日、於立教大学新座キャンパス スタジオ棟

アフタートークゲスト：平田栄一朗氏（慶応義塾大学教授／演劇学・ドイツ演劇）

「長崎を上演する」4作・演出 松田正隆

2015年3月28日～29日、於立教大学 新座キャンパス ロフト1

アフタートークゲスト（29日）：松井周氏（サンプル主宰）

高山明：

- ・ 公開ワークショップとシンポジウム『『アルバイト・マッピング ～ 労働を考える』に向けた中間発表』、

日時：2015年1月10日、於立教大学新座キャンパス ロフト1

内容：＜第一部＞「ワークショップ」上演

＜第二部＞シンポジウム

登壇者：宇野邦一（本学名誉教授、現代心理学部映像身体学科元教授）、松田正隆（本学現代心理学部映像身体学科教授）、高山明（本学現代心理学部映像身体学科特任准教授）、チョン・ヨンドゥ（本学現代心理学部映像身体学科特任准教授）

参加者：50名。

戦略的基盤形成支援事業：「新しい映像環境をめぐる映像生態学研究の基盤形成」
研究メンバーリスト

【学内メンバ】

(☆は各チームリーダーをあらわす)

所属・職	研究者名	研究プロジェクト における研究課題	当該研究課題の成果が 研究プロジェクトに果たす役割
現代心理学研究科・教授	芳賀 繁 ☆	映像の感性的・人間工学的評価 安全教育プログラムの産業組織心理学的評価*	<p>チーム1：新しい映像環境がもたらす心理的影響の評価に関する研究チーム 新しい映像技術・技法・表現が人間に及ぼす様々な効果を測定して、心理的效果が高く、かつ心身への悪影響が少ない技法・表現法の条件を探ることにより、本プロジェクトの実験心理学的、人間工学的、映像情報メディア学的側面に寄与する。また、研究成果に基づく映像コンテンツを制作することにより、他の研究チームに実験・調査材料を提供する。 *芳賀繁はチーム2の映像体験の教育的評価も担当するとともに、本プロジェクト全体の統括を行う。</p>
現代心理学研究科・教授	佐藤 一彦	映像コンテンツの制作・表現技法の研究	
現代心理学研究科・教授	小口 孝司	映像の感性的評価	
現代心理学研究科・准教授	日高 聡太	映像の知覚的・人間工学的評価	
現代心理学研究科・助教	石山 智弘	映像コンテンツの制作・表現技法の研究	
現代心理学部 附属心理芸術 人文学研究所・研究員	鈴木 清重	映像コンテンツの制作・表現技法の研究	
現代心理学部 附属心理芸術 人文学研究所 PD	池田 華子	映像の知覚的・人間工学的評価	
現代心理学研究科・教授	大石 幸二 ☆	芸術・表現心理療法の効果に関する定量的評価	<p>チーム2：新しい映像環境がもたらす映像体験の臨床的・教育的評価に関する研究チーム 新しい映像技術・技法・表現がもたらす映像体験とその過程を解明し、芸術・表現心理療法による精神的健康の増進や、安全教育プログラムの開発に関する有効な知見を得ることにより、本プロジェクトの臨床心理学・産業組織心理学的側面の充実に寄与する。</p>

現代心理学研究科・教授	中村 秀之 ☆	新しい映像技術による映画芸術・映像環境の拡張の歴史的哲学的研究	チーム3：新しい映像環境における映画芸術の変容に関する研究チーム 新しい映像技術・技法・表現が映画芸術における表現・体験をいかに拡張してきたかを分析し、新しい映像表現を実践的に探究することにより、本プロジェクトの映画学的側面に寄与する。
現代心理学研究科・教授	前田 英樹	新しい映像技術による映画芸術・映像環境の拡張の歴史的哲学的研究	
現代心理学研究科・教授	万田 邦敏	新しい映像技術による映画芸術・映像環境の拡張の実践的研究	
現代心理学研究科・教授	篠崎 誠	新しい映像技術による映画芸術・映像環境の拡張の実践的研究	
現代心理学研究科・教授	松田 正隆☆	映像と身体の関係に関する身体表現の立場からの研究	チーム4：新しい映像環境における身体とイメージの変容に関する研究チーム 新しい映像技術・技法・表現を「身体とイメージ」という問題の中に位置づけて、身体哲学、精神医学、舞台芸術表現の立場から検討し、新しい映像体験の創造・受容をうながすことにより、本プロジェクトの身体哲学的側面に寄与する。
立教大学・名誉教授	宇野 邦一	映像と身体の関係に関する身体哲学の立場からの研究	
現代心理学研究科・教授	江川 隆男	映像と身体の関係に関する身体哲学の立場からの研究	
現代心理学研究科・教授	香山 リカ	映像と身体の関係に関する精神医学の立場からの研究	
現代心理学研究科・教授	田崎 英明	映像と身体の関係に関する身体哲学の立場からの研究	
現代心理学研究科・准教授	加藤 千恵	映像と身体の関係に関する身体哲学の立場からの研究	
現代心理学研究科・准教授	日高 優	映像と身体の関係に関する身体哲学の立場からの研究	
現代心理学研究科・特任准教授	高山 明	映像と身体の関係に関する舞台芸術表現の立場からの研究	
現代心理学研究科・特任准教授	チョン・ヨン ドウ	映像と身体の関係に関する身体表現の立場からの研究	

【学外メンバ】

株式会社三菱総合研究所 情報技術研究センター・主任研究員	谷田部智之	映像コンテンツの制作と技術的分析	チーム1：新しい映像環境がもたらす心理的影響の評価に関する研究チーム
東日本旅客鉄道株式会社 研究開発センター安全研究所・主幹研究員	小野寺 理	安全教育プログラムの開発と評価	チーム2：新しい映像環境がもたらす映像体験の臨床的・教育的評価に関する研究チーム
東日本旅客鉄道株式会社 研究開発センター安全研究所・主幹研究員	白井 郁男	安全教育プログラムの開発と評価	
早稲田大学 人間科学部・助教	島崎 敢	安全教育プログラムの開発と評価	
かわさきさくら児童家庭支援センター心理職	中内 麻美	芸術・表現心理療法の効果に関する定量的評価	
埼玉県本庄市発達教育支援センター就学支援アドバイザー、共立女子大学非常勤講師、埼玉大学兼任講師	渡邊 孝継	芸術・表現心理療法における体験内容と意味付けの分析	
星美学園短期大学・幼児保育学科専任講師	太田 研	芸術・表現心理療法における体験内容と意味付けの分析	
星美学園短期大学・幼児保育学科専任講師	遠藤 愛	芸術・表現心理療法における体験内容と意味付けの分析	

東京藝術大学大学院映像研究科映画専攻・教授	筒井 武文	新しい映像技術による映画芸術・映像環境の拡張の実践的研究	チーム3：新しい映像環境における映画芸術の変容に関する研究チーム
滋賀県立大学人間文化学部・教授	細馬 宏通	新しい映像技術による映画芸術・映像環境の拡張の歴史的哲学的研究	
芸術空間・演劇レストラン演出家／モスクワテレビラジオ大学身体表現教師	ヴィクトル・ニジェリスコイ	映像と身体の関係に関する舞台芸術表現の立場からの研究	チーム4：新しい映像環境における身体とイメージの変容に関する研究チーム
現代心理学部附属心理芸術人文学研究所	佐藤 歩		教育研究コーディネータ
現代心理学部附属心理芸術人文学研究所	杉本 清美		経理・事務担当