

# 『 OZU Style 』 制作覚書

堀家 敬嗣

A memorandum on the creation of the video installation *OZU Style*

Yoshitsugu HORIKE

(Received September 26, 2003)

## はじめに

この覚書は、映像インスタレーション作品『OZU Style』をめぐる制作者の思考の過程を言葉のかたちで書き留める文章であると同時に、その実現に向けた企画概要書として機能することを見込まれた文書でもある。『OZU Style』は、2003年11月1日に予定された山口情報芸術センター（Yamaguchi Center for Arts and Media, 以降 YCAM と表記）の開館にあたり、開館事業の一環として同センター開館準備室より私が制作の依頼を受けた「長期展示作品」<sup>1</sup>として企画された。

## 1. 動機

### 1. 映画と制作

今回の YCAM からの依頼は、1) 単に私が映像作家であることのみならず、2) 映画研究者であり、3) また大学教師であることにもよると考えられる。というのも、YCAM は「ソフトウェアの流通を重視し、教育ソフトとしてのプログラム作品や、教育の現場からのリクエストや発想を、作品コンセプトとしてアーティストに作品制作を依頼するなどのこころみをおこなっていく予定」<sup>2</sup>であるといい、この限りにおいて、実際はどうかであれ少なくとも可能性としては、映像作品をめぐる制作／研究／教育のそれぞれに必要な技能／観点／知識が私に対しては同時に期待できるからである。

したがって、今回の依頼を受けるにあたり、私はこうした自らの個別的条件を考慮した作品の制作を企画することにした。映画についての古今の研究成果にもとづき、なんらかの教育的かつ啓蒙的効果があり、なおかつ自律的な作品としても興味深いもの。映画をめぐる映画、いわば一種のメタ映画として、たとえばジャン＝リュック・ゴダール Jean-Luc GODARD のビデオ作品『映画史』(*Histoire(s) du Cinéma*, 1998) などは即座に思い浮かぶその典型であるが、むしろ彼は映画研究者でも大学教師でもないかわりに、かつて最良の映画の観客であり映画批評家であった、現代もっとも貴重な映画作家のひとりにはほかならない。そしてそれゆえの功罪がそこには色濃く滲み出ていることもまた事実だ。あれとは別の仕方では映画という制度をなぞりつつも映画の表現にまで言及するもの、さらには現代美術における映像表現の流れをも踏まえたもの。

ここで私が参考にしたのは、1999年のアルフレッド・ヒッチコック Alfred HITCHCOCK 生誕100周年にちなんで同年イギリスのオックスフォード近代美術館で開催され、以後日本を含む世界各地を巡回した「汚名——アルフレッド・ヒッチコックと現代美術展」である。それは

現代美術作家ばかりでなく、パリ在住の映像作家クリス・マルケル Chris MARKER やトロント在住の映画監督アトム・エゴヤン Atom EGOYAN、ニューヨーク在住の写真家シンディ・シャーマン Cindy SHERMAN らを含む各国の視覚メディア表現者たちによる、ヒッチコックと彼の作品をめぐるメディア・アートの展覧会であった<sup>3</sup>。

そこでは、上映時間109分の映画作品である『サイコ』(Psycho, 1960) を超スローモーションで24時間かけて再生する、グラスゴー在住の美術家ダグラス・ゴードン Douglas GORDON による『24時間サイコ』(1993) なる映像インスタレーション作品などが展示されたが、ここでヒッチコックがメディア・アートの題材として選択されたのは、おそらく、1) 彼こそがまぎれもなく現代における映画の聖像であり、2) もはや現代の美術が映画を単なる娯楽として無視できない状況にあるからであろう。とすれば、これが現代美術の一表現様式にすぎないメディア・アートの展覧会である限りにおいて、それはヒッチコックでなければならぬと同時に、ヒッチコックでなくてもかまわなかったわけだ。要するにそこでは、ヒッチコック自身やその作品自体ではなく、映画の表象として流通した彼のイメージ、聖像としてのヒッチコックというイメージが重要だったのである<sup>4</sup>。

## 2. 映画と研究

「汚名——アルフレッド・ヒッチコックと現代美術展」に参加した表現者たち、たとえば『24時間サイコ』のゴードンがそこで示してみせたものはなにかと問われれば、たかだかそれは、物語行為をめぐる映画作品に必然的に要請された109分という固有の上映時間を、恣意的に設定された24時間という任意の上映時間へと機械的に希釈伸長すること、このきわめて単純な発想のもとに、映像を物語内容から、それゆえその時間から引き剥がし、まさしく他のなものをも参照しない映像それ自体が生成しようとしている瞬間へと映画作品を還元する試み、といった程度のことでしかないだろう。むろんここでは、上映時間の希釈伸長を物語行為の遅延へと送り返す懸念のある音声は周到に削除されている。

なるほど彼は、「あえて物語や記録を収めた映像を使用することで、それを漂白すること、すなわち物語や記録が指し示す現実あるいは想像の対象が不在であると感知させること(…)映像の裏にはなにもないこと、スローモーションや細かな震動で、それが映像以外のなものでもないこと、を繰り返し強調する」<sup>5</sup>。だがそれらの映像は、たとえどれほど緩やかなスローモーションのもとに物語行為を滞らせ、物語内容の時間から剥離しようとも、まぎれもなくヒッチコックの『サイコ』を構成する一部分であり、またそうであるからこそゴードンの試みがそれとして機能するのであって、仮にこれが無名の映画作家による無名の映画作品を同様に処理したのであれば、そもそもそこでは漂白されるべきなにごとかの存在が鑑賞者に共有されようもないではないか。

つまり「《24時間サイコ》は、レディメイドとも言われているように」<sup>6</sup>、『サイコ』が商品としてまさに白い便器並みに世界に流通していることを前提せずには成立しえない。そしてこの限りにおいて、映画の聖像たるヒッチコックの、しかも『サイコ』より以上にゴードンの試みに適う映画作品を他にいくつ数えあげることができるだろう。そうした事実を考慮すれば、彼の試みによって達成されたものが、映画の表象として流通したヒッチコックのイメージの漂白、聖像としてのヒッチコックというイメージの解体というよりは、むしろその補強、すなわち聖像ヒッチコックのさらなる神話化への貢献であるように思えてならない。してみると、そこで解体されたものとは、ただ映画の時間のみとなるだろう。

このような、「現実に見ているはずの画面を抹殺しながら神話と戯れることの快樂は、それ自体としてはきわめて歴史的な姿勢であろう。(…) 見ることによって、見ている瞳はいかなる変化を蒙る気遣いもない。それが抹殺の快樂というブルジョワ的な美德にほかならぬ」<sup>7</sup>。そうではなく、たとえば映画の表象として流通したヒッチコックのイメージ、聖像としてのヒッチコックというイメージを払拭し、ヒッチコック自身を、その作品自体をそこに露呈させること。映画研究とはそのようなものでなければならず、また私が今回の依頼作品に反映させようと努める古今の映画研究の成果は、すべからくそうした目論見に貫かれているはずである。

そして仮に、ゴードンの『24時間サイコ』が、おそらくは彼の意図と違って聖像ヒッチコックのさらなる神話化に貢献してしまうとすれば、それは、最終的にはこうした映画研究の成果を教育し啓蒙する手段と経路の問題に帰着するかもしれない。

### 3. 映画と教育

リュミエール兄弟 Les Frères LUMIÈRE の列車がシオタ駅に到着して以来、映画は、表現のメディアであると同時に産業のメディアでもあった。表現者から鑑賞者へと表現内容を伝達する手段としての映画作品は、それと同時に生産者と消費者のあいだで流通する商品でもあった。映画の観客とは、まさしく鑑賞者であると同時に顧客でもあるような存在のことにほかならない。そして映画が先天的に孕んだこうした両義性、すなわち表現／産業、芸術／経済、作品／商品といった二面性こそが、第7芸術と呼ばれもするこのジャンルをなお他の芸術諸ジャンルから蔑まれるものとし、さらには長らく映画を学問領域の外側に排除し続ける要因ともなった。

とりわけ、「世界の大学を見て日本が遅れているところはいくつかあると思うんですが、(…) 「音響と映像に関するメディア的思考」も非常に遅れている。映画など学問の対象ではないとおっしゃる方々には、国際的な視線が欠けてるわけで、映画学は世界の優れた大学なら、どこにも必ずあります。だから京大や東大にあって当然ですよ」<sup>8</sup>と蓮實重彦が指摘するように、国立の映画学校はいうまでもなく、国立大学にたったひとつの映画学部や映画学科さえ未だ設置されない日本においては、映画を研究の対象とすること、それについて思考すること自体が依然として抑圧された状況にある。

ただ、そうした日本の状況においても、映像を研究対象として騙る学問領域がこの10年余りのあいだににわか目立ってきたのは確かだ。しかしそれは、映画学や映像学のことでなく、たとえばコンピュータ・サイエンスを機軸に据えた情報工学のことであり、そこに投機される有形無形の資財の規模に比較すれば、「その周辺にあるべきメディア・スタディーズのようなものがほとんどない」<sup>9</sup>のもまた、疑いようがない。

したがって、戦争や産業にまつわる出自の猥雑さと新参ゆえの不安定な境遇から、自らの存在意義を賭けて飽くことなく己の利用価値を社会において拡張し、これを確固たる公正な身分として権威づけたい情報工学が、映像という構成要素からすれば美術よりはよほど近いはずの映画を一足飛びに抜かし、いわば映画の頭越しに美術と結託してしまったとしても、それらの嫡子であるメディア・アートを咎めることは誰にもできまい。美術にもまた、現代社会における新たな存在意義およびそれに相応しい存在形態を見出そうともがき苦しむ、高尚な古参ゆえの避けがたい事情があり、単にこれが情報工学とのあいだに利害の一致をみたにすぎないのである。

しかしながら、メディア・アートを標榜する一定の作品のうちには、本来ならば美術表現と

情報技術とをつなぐ緩衝材となるべき映画への思考を、その歴史への反省を欠いたことに由来するぎこちなさが、要するに映画の不在ゆえの機能不全が往々にして露呈している<sup>10</sup>。一世紀をかけて映画が馴致してきた自身の先天的な両義性、あの宿命的な二重性の歴史を知らないメディア・アートは、ついに美術表現の前衛性を情報技術の先進性へとすりかえ、新奇と先端をめぐる不毛な番手争いに陥らざるをえない。

けれどもし仮に、「90年代に顕在化した映像の爆発的拡大は、今世紀の初めに生きる人間のライフスタイルを根本から変貌させ、予想の範囲を超えた方向へと導いていく」<sup>11</sup>とすれば、ここでは映画をめぐる思考やその歴史についての反省、さらには映画作品についての知識の学問的な体系化、要するに「映画学は今後絶対注目される」<sup>12</sup>はずである。正負いずれの方向へと予想の範囲を超えるにせよ、そのためには予想の範囲が既知でなければならず、また既知の範囲が広がれば広がるほど、予想が波及する臨界点の到来もさらに先送りされるからである。映画を知れば知るほど、たとえばメディア・アートにおける表現の可能性はより多様化し、翻ってそれは映画における表現の可能性をも潤わすことになるだろう。表現／産業、芸術／経済、作品／商品といった生来の二面性をもってこの一世紀にわたり蔑まれてきた映画ではあるが、実のところそうした両義性とは、そのまま映画の豊さのことにほかならないのである。

## 2. 方法

### 1. 作品と意味

そして研究対象として映像を騙る限りにおいて、情報工学もまた、やがては甚大なデータベースとして映画の歴史を参照せずにはいられないだろう。「日本の大学をとりあえず欧米大学並みにしなくてはいけないとしたら、映像学、映画学、それからやはり精神分析学がもう少し盛んにならなきゃいけないんじゃないか」<sup>13</sup>と蓮實が指摘するように、映画を体系的に教育し、啓蒙し、考察するための仕組みと機会の確立が、爆発的に拡大する映像によって世界が覆われつつあるこの現代社会には不可欠であるに違いなく、あるいはむしろ映像こそが世界であり社会でありながら、なお映画と情報工学とが、映画と美術とが互いに無関心を装い合う現在の日本にあっては、その備えはいかにも遅きに失していると言わざるをえない。

確かに、日本の大学における映画教育をめぐる現状については悲観するほかないが、その一方で、映画研究の成果を教育し啓蒙する手段と経路に関しては、ただ大学だけがその責務を担いうるわけではないこともまた事実である。

映画研究の如何にかかわらず、なににも増して重要なのは、かつてゴダールがそうであったように、自ら映画館の観客となつてできるだけ多くの映画作品を真摯に見ること、さらにそれについて思考することであるが、しかし減少傾向にある観客動員数や全国映画館数が日本映画の低迷の深刻化を物語って久しい今日では、世界でもっとも多彩な映画作品を見ることのできる東京と、たとえ県庁所在地とはいえ山口市のような地方都市とでは、映画の受容環境をめぐって地域差が著しい<sup>14</sup>。それゆえに、最終的にはそれが理想的ではあれ、まずはより多様な人がより多様な映画作品をより多様な仕方で目にする機会を設けることが必要となる。ビデオテープやDVDといったパッケージ化による映画作品の二次利用と、それを前提にしたソフト賃貸業の普及の利点はそこにある。もちろん、ここでもやはり、ソフト賃貸業者の出店とその品揃えにもとづく受容環境の地域差は依然として解消されないが。

したがって、私がYCAMにおける長期展示作品を制作することについてなにがしかの積極的な意味があり、だからこそその作品に積極的な存在意義があるとすれば、それは、より多様な

人がより多様な映画作品をより多様な仕方で目にする機会、その端緒となることに尽きている。けれど「人が映画から学ぶものは画面に描かれているものではない。また、画面の背後にあると想定される作者の精神を学ぶのでもない。視線に可能なことは、せいぜい画面を見ることでしかあるまい。ところで人は、画面を見ることによって何を学ぶか。見るものがどれほど困難であるか、というより、瞳がどれほど見ることを回避し、それによって画面を抹殺しているかということ学ぶのである」<sup>15</sup>。より多様な人がより多様な映画作品をより多様な仕方で目にする機会、その端緒となったうえで、映画の、あるいはむしろ視線の教育学を体現する作品であること。

## 2. 着想と素材

1999年の生誕100周年が主要な契機となったとはいえ、「汚名——アルフレッド・ヒッチコックと現代美術展」でヒッチコックがメディア・アートの題材として選択されたのは、もはや映画を単なる娯楽として無視できない状況に陥った現代美術が、映画の聖像としての機能を彼に見込んだからであり、この限りにおいてそれは、その機能が見込まなければヒッチコックでなくてもかまわず、またこれまでサブ・カルチャーとして不当に貶められてきた文化現象であればそもそも映画でなくてもかまわなかったはずである<sup>16</sup>。とはいえ、今回の依頼を受けるにあたり、現代美術における映像表現と映画の関係性を再考するうえで、この企画展、とりわけゴードンの作品がきわめて示唆的だったこともまた事実である。

要するに私は、ヒッチコックの名前をある別の固有名詞へと置換し、もしそのような展覧会が企画されたならば私はどのような作品を出展したのだろうか、そう仮定してみたのである。結局のところ、映画についての古今の研究成果にもとづき、なんらかの教育的かつ啓蒙的效果があり、なおかつ自律的な作品としても興味深いものたるべきそれは、『映画史』のゴダールのように既存の映画作品群を素材に求めつつも、しかしゴダールのではなくむしろゴードンの野心と展示形態のもとに、ただし映画の時間を損なうことなく、これらを自らの作品にまとめあげたものとして概念形成されることになった。たとえばそれは、音楽における作曲でも編曲でもなく、リミックスの手法による創造作業に等しいだろう。

このときヒッチコックの名前から置換される固有名詞については、ヒッチコックの場合が1999年の生誕100周年を主要な契機としたように、YCAM 開館による依頼作品の長期展示開始の期日を考慮すれば、その選定は容易である。つまり、YCAM 開館からほどなく生誕100周年の記念日を迎え、と同時にこれが逝去40周年の記念日ともなる映画監督、小津安二郎がそれである。ここでもやはり、小津以外のどの映画作家の名前であれ、ヒッチコックの名前から置換することが可能であったには違いない。その一方で、小津もまた、ヒッチコックほどの一般性を獲得しているわけではないにもかかわらず、むしろ局地的にはより強固に、映画におけるひとつの聖像として一定の機能を果たしていることは否定できない。

だが、いわゆる映像インスタレーションという展示形態のもとに、素材として借りた小津の映画作品を私が再構築するための方法論的な原理は、それらが小津のものでなければ私の制作意図に適うようにはなんら機能せず、それゆえこれは作品としてまったく成立しないだろう。いわば私の作品は、小津映画についての作品でありながらも、なおそのことによって、映画の表現についての、さらには映画という制度についての作品となることを意図して着想されており、この限りにおいて、それが小津である必然性は私の作品に内在的に孕まれているのである。

なるほどゴードンの作品もまた、これがヒッチコックの『サイコ』を素材に借りる必然性は

相応に備えていたはずである。けれどそれは、ヒッチコックの『サイコ』がヒッチコックの『サイコ』ではなくなる当の瞬間の不在証明としてこれにヒッチコックの『サイコ』たることを要請するような、自家撞着の危うさにおいてであった。そうではなく、私の作品にあっては、ここで採択された展示形態や再構築の原理の如何によらずそれがまぎれもなく小津の映画作品であり、それ以外のなにものでもないことが露わとなるだろう。そしてそれゆえに、視線に許されているのがせいぜい画面を見ることでしかなく、しかしそれがどれほど困難であり、あるいは瞳がどれほど見ることを回避し、それによって画面を抹殺しているか、これを学ぶ教育的装置として、私の作品はどれほどか有効であるに違いない。

### 3. 興味と方法

数年前に私は、『淑女は何を忘れたか』(1937)で茂原英雄からカメラを引き継いで以降、遺作となる『秋刀魚の味』(1962)にいたるまで松竹で製作されたすべての小津作品で撮影監督を務め、1992年に逝去した厚田雄春の遺品の整理および分析調査と、その成果にもとづいて開催された展覧会の企画および運営に全面的にかかわった経験がある。このとき目にするのできた小津作品の生成過程をめぐる貴重な原資料群のうち、特に私は、『東京物語』を構成するほとんどのショットについて、今や焼失して存在しないオリジナル・ネガからかつて直接切り取られ、それぞれの撮影データとともに厚紙に整理されたネガ・シートと呼ばれる資料に関する検討成果を研究論文として展覧会の図録に寄せた。今回の制作作品の素材として私が小津から彼の映画作品を借りるのは、そうした事実の反映でもある<sup>17</sup>。

生涯で54本の映画作品を監督した小津安二郎は、とりわけ原節子主演による三部作『晩春』(1949)、『麦秋』(1951)、『東京物語』(1953)を中心に、『長屋紳士録』(1947)にはじまる第二次世界大戦後の15本の監督作品において、「フォルムの厳格な統一性」<sup>18</sup>のもとに物語を紡いできた。それを単調性として否定辞で捉えるにせよ一貫性として肯定辞で捉えるにせよ、「こうした指摘は、現象的にみればどれひとつとして間違っていない」<sup>19</sup>。低位置に固定され、動かないカメラの多用。シーケンスをつなぐ溶明および溶暗の排除。いつも同じ役柄の、一定の出演者たち。会話場面における画面上のプロポーションの同一性を重視し、ほぼ正面から撮影された話者たちの構図—逆構図の切り返し。シーケンスを構成すべく積み重なるショットのサイズに見られる、バスト・ショットの切り返しを挟んで引きから寄り、寄りから引きへとパターン化されたリズム。

だが仮にそうだとすれば、たとえば『麦秋』のいくつかのショットを『晩春』や『東京物語』のショットと入れ替えたとしても、場合によってはそのまま物語行為を滞らせることなく機能してしまうのではないか。むしろこれがいかなる違和感もなく達成されるためには、さまざまな条件を考慮し、入れ替えるショットをよほど厳密に精査しなければなるまいが、しかしことによると、小津の作品群にはこうした遊戯が可能になってしまう瞬間があらかじめ孕まれているのではないか。換言すれば、彼による複数の映画作品のあいだでまったく無秩序に多くのショットを交換し合ってみても、ある瞬間、不意にこれらのショットは、いかにも小津的な物語をいかにも小津的に紡ぎはじめてしまうのではないか。

今回の依頼作品を制作するにあたり、素材およびこれを加工する私の方法は、こうした興味にもとづいて選択されている。なによりもまず、1) 戦後の小津作品をすべからくショット単位に還元すること。そのうえで、2) ある外在的な原理のもとにこれらを機械的に再構築すること。断片的なショットを有機的に結合させる磁場として映画作品に内在的な物語内容から引き

剥がされ、再び断片化したショットは、外在的に与えられた磁場のもとに無機的な系列化を強いられながら、それでもなお、前後するショットとのあいだに新たな関係性を模索し、物語行為をめぐって有機的に作用しようとする模索するだろう。他の映画作家による映画作品群を素材とするなら、私のこの企みはほとんど沈黙してしまうに違いない。だが、こと戦後の小津作品に限っては、それらのあいだで通底するフォルムの厳格な統一性のゆえに、たとえこれがたどどしく吃りながらのことではあれ、私の企みをなぞるべくそれらはにわかには物語を紡ぎはじめることが予期される。

いわばこれは、小津映画をめぐる組み込みの遊戯である。それとともに、あるいはそのことによって、これは映画の表現についての、さらには映画という制度についての組み込みの遊戯となる。

### 3. 制作

#### 3. 規則と手順

それでは、15本を数える戦後の小津作品から借りたショット群を機械的に再構築するために、これらに与えるべき外在的な原理とはどのようなものか。それは物語内容に裏づけられ、前後するショットとの関係性をとおしてあらかじめ各々のショットの機能を必然的に規定するものではなく、あくまでも単純な偶然性にもとづかなければならない。本来はまったく無関係な複数のショットが、単純な偶然性に秩序づけられつつ継起する過程で、にもかかわらず、まるで不意打ちのように、いかにも小津的な物語をいかにも小津的に紡ぎはじめてしまう瞬間が訪れるとすれば、それこそが小津映画との邂逅の契機となるに違いないからである。この遊戯の基本的な規則とは、たとえば次のようなものである。

戦後の小津作品を1本目から15本目まで並べ、1本目の『長屋紳士録』の1ショット目、2本目の『風の中の牝雞』(1948)の2ショット目、3本目の『晩春』の3ショット目、…といった具合に15ショットを順に抜き出して系列化させる。そして再び1本目に戻り、その16ショット目から15本目の30ショット目にいたるまで、さらに1本目の31ショット目から15本目の45ショット目まで、1本目の46ショット目から15本目の60ショット目まで、…といった具合に、戦後の小津作品のなかでもっともショット数の多い『秋日和』(1960)の1093ショット目が抜き出されるまで、そうした抽出と系列化の作業を単純に繰り返すことで、最終的にはそこに1本の映画作品の体裁が整うはずである。これがこの遊戯の基本的な規則である。

もちろん、戦後の小津作品すべてが同じショット数で構成されているわけではなく、最多の『秋日和』と最少の『長屋紳士録』とは実に2.5倍以上もの較差が生じる<sup>20</sup>。したがって、まずは最少の433ショットから構成される『長屋紳士録』から421ショット目が抽出されれば、次にこの映画作品に順番が割り当てられる436ショット目以降はこの映画作品からショットを供給できないはずだから、かわりに1/60秒相当の黒味画面がひとまずそこに置かれることになる。続いて全547ショットからなる『風の中の牝雞』、さらに全656ショットからなる『晩春』と、系列化の過程でショット数の少ない映画作品から順に黒味画面へと置き換えられていくだろう。こうして、ついに最多の1104ショットで構成される『秋日和』から1093ショット目が抽出されてしまえば、次の機会である1108ショット目がこの映画作品に、ということはつまり戦後の小津作品にもはや存在しない以上、ただ15本分に相当する黒味画面だけが15/60秒すなわち1/4秒にわたって系列化し、後続したすえに、この遊戯はようやく終焉を迎えることになる。

このような手順を経て1本の映画作品の体裁を整えた私の興味は、YCAM館内のしかるべき

空間における白い壁面上に継続的に映写され、ここではじめて来館者の目に晒されるだろう。以上が、今回の制作依頼にあたり私が企画した映像インスタレーション作品の概要である。

## 2. 結果と理由

私の作品が素材として小津から借りたショット群は、本来の映画作品にあってはそれぞれ入念な配慮のもとに正当な意味をもって配置され、シーンまたはシーケンスといった上位の単位を構成し、物語行為をめぐる相応の機能を担っていたはずである。この限りにおいて、私の作品は、その映写が持続する時間の大半の場合について、小津映画に慣れ親しむ観客のいかにも小津的な構図と見知ったあれこれのショットの、しかし前後するショットとのあいだになら有機的な結合の認められない無機的な系列化、それゆえまったく無意味な単なる継起にほかならない。

それでもなお、私は、これが小津作品を素材に借りたがゆえのある偶発的な契機のもとに、そうした無機的な系列化、無意味な継起からにわかに逸脱した任意のショットが、これに前後するショットと有機的に結合し、ここに新たな関係性を構築する不意打ちの瞬間がときとして訪れることを確信している。

このような瞬間として、たとえばそこでは『長屋紳士録』の飯田蝶子が『風の中の牝雞』の佐野周二に語りかけたり、『秋刀魚の味』の岩下志麻に語りかけられたりするかもしれない。それどころか、小津最後の白黒映画である『東京暮色』(1957)で薄幸の娘役を演じる有馬稲子の語りかけを、あろうことか小津最初の色彩映画である『彼岸花』(1958)で快活な娘役を演じる有馬稲子自身が受け取ってしまうかもしれない。あるいは、それら2作品において彼女の母親役をそれぞれ演じる山田五十鈴と田中絹代とがにわかに交わす挨拶や、松竹の二枚目スターである『お早よう』(1959)の佐田啓二と大映の美人スターである『浮草』(1959)の若尾文子のあいだの目配せを、実現可能な潜在性として私はそこに見込んでみる。

企画の段階であり制作の途上にある現状においては、このように夢想される不意打ちの瞬間が実際に成立するその頻度と精度に関して未だ不明瞭であり、ここではただ、可能的に見込まれるそうした潜在性の実現を期待しつつ作品制作に赴く以外にすべはない。

にもかかわらず、相当の確度でこうした潜在性をそこに見込みうるとすれば、それは、素材として小津から借りた彼の戦後作品が、1) スタンダード・サイズを採用し続け、画面の縦横比が不変であること、2) 先行するショットと後続するショットが溶暗—溶明を用いないカット編集で接合されていること、3) 特に会話場面における正面からの構図—逆構図の切り返しを含め、ほとんどのショットが一定の基本的な型に分類される構図に収まっていること、4) それらが一定の法則性にしたがって組み合わせられ、シーケンスとしてパターン化したリズムを提示していること、5) 同じ顔ぶれの俳優陣が積極的に起用されていること、6) 物語の展開する主要な舞台が日本家屋の日本間であること、7) 「フィルムの長さや画面のコマ数までが周到に計算されたことからくる絶妙な間」<sup>21</sup>を保持していること等、要するにこれらフォルムの厳格な統一性に貫かれているからである。

のみならず、小津の作品では、画面の内側に収まる登場人物の運動を契機としてショットを切り替え、前後するショットにおけるその共有をとおしてシーケンスを連続させ、物語の空間を構築していく場面が少なくない。この事実から、私の作品においてもまた、先行するショットの尻と後続するショットの頭のそれぞれに偶然にも類似の運動が認められる場合には、これらの主体の如何を問わず単にその軌跡に限れば、継起するショットはこれを連続する



唯一にして同一の運動として共有し、それが糸となってショットとショットのあいだの切断を縫合することも考えられる。可能的に見込まれたこれらの潜在性が私の作品において実現する瞬間、それは絶えず小津の映画を参照しつつ、だがその都度、映画における表現および映画という制度についての直接的な言及でもあるだろう。

### 3. 課題と今後

先行するショットの尻と後続するショットの頭のそれぞれに偶然にも類似のアクションが認められ、継起するショットがこれを連続する唯一にして同一の運動として共有し、そこに介在する切断を縫合する場合、ここではいわゆるアクションつながりが成立していることが理解できる。

とりわけ、空間の移動と時間の推移について、物語内容の生起を滞らせない滑らかな語り口を重視する古典的ハリウッド映画が重用したアクションつながりは、ショットが切り替わり、1/24秒の切断が画面上に露呈しようとするそのとき、この間隙を咄嗟に隠蔽すべく視線の宛て先を被写体＝運動へと逸らすために映画という制度が定型化した、映画の空間／時間をめぐる仮想的な連続性の表現である。本来は個別に撮影されたそれぞれが自律的な複数の運動を、編集の次第であたかも連続する唯一にして同一の運動であるかのように見せるべく凝らされてきた工夫が、洗練のすえにやがては翻って定型的に技法化され、今度はむしろ唯一にして同一たらんと装われた仮象、この偽の連続性の前提をもって、ショットとショットのあいだの断絶を糊塗するための不在証明となること。

そしてもし仮に、私の作品における一定のショットの継起について、単に類似した複数の運動をとおしてにわかには装われる仮象の連続性だけを根拠に、それらの主体の如何にかかわらず前後するショットのあいだでアクションつながりが成立するとすれば、それは、あらかじめ物語の空間／時間に規定されることなく、ただ相手の運動の軌跡を互いに参照し合い、その類似性のみで依存して連続性の仮象を身にまといながら切断を縫合してしまうような、いわば純粋なアクションつながりの生成の瞬間に立ち会うことにほかならない。してみると、たとえば溝口健二のように、ひとつのショットがそのままひとつのシーンやシーケンスを構成してしまう長廻しの話法を採用する映画作家の作品は、今回の私の企画における素材としてはいかにも不適當であることが納得されるだろう。

しかしながら、今回の制作依頼にあたって私の興味にもとづき私が選択した素材およびこれを加工する方法は、そこに見込まれる潜在性について、私の設定した規則にしたがうかたちでその実現を可能にすると同時に、あらかじめその実現を限定されている。だからこそ、実現の可能性をめぐる予想の範囲を超えて、映画における表現および映画という制度をなぞりつつもなお、真の意味において小津映画との邂逅となり僥倖となるような生成の瞬間に立ち会うそのためには、選択されたこれらの素材と方法に対して、今回の企画とは別の規則を設定する必要があることは疑いない。

より無秩序に、より機械的に、まさしく不意打ちのように、素材として小津から借りた任意のショットのあいだに予想もつかない自由な結合を促す原理となる規則。おそらくそれは、プログラムされた恣意性として、情報工学の成果を相応に反映したものとなるに違いない。ショットを継起させ、これが系列化するための磁場となって、任意の関係性をその都度更新していくアルゴリズム。美術表現と情報技術のあいだの相互作用は、こうして映画を介することで、現状よりもどれほどか滑らかに浸透し合うはずである。

## おわりに

この限りにおいて、なるほど映画は、美術表現と情報技術のあいだの歪な軋みを除去する単なる潤滑油でしかない。実際、今回の私の作品は映画作品ではなく、その意匠を借りた映像インスタレーション作品にすぎない。とはいえ、映画は、一世紀にわたって自ら蓄積してきた豊饒な遺産をひとり囲い込み、他に配分することを疎むべきではない。体裁を問わず啓蒙と普及の手段と経路を模索する映画の教育学にとって、見ることを回避した瞳が画面を抹殺するその次第、すなわち見ることの困難を学ぶ契機として、いかにも小津は相応しいのである。

- 1 作品制作を依頼されるにあたり、YCAM から提示された「[YCAM 長期展示作品] 制作プロジェクト」と題された企画要旨書によれば、「長期展示作品」とは、「創造環境」「創造方法」「創造理解」に重点を置き、これからの社会に向けて、芸術と科学、産業、教育などの他領域との連携の中から生み出される成果に注目し（…）一般の知識・教養を高めるだけでなく、産官学の共同プロジェクトのホスト役として、また地域の学校教育の体験学習の場として、より刺激的な実践や相互コラボレーションが起きる現場＝プラットフォームづくりをめざす YCAM が、「短期ではなく、長期にわたって十分に一般鑑賞や、教材として利用していただくための企画」として「アーティストに作品制作を依頼」するものである。それは「センターの掲げるアートディレクションを体現するものとして、常時一般入場者の目に触れるものであり、また地域の教育・普及事業への貢献材料としてきわめて重要な位置を占める」。なお、「長期展示作品」は、その理念をより反映させた「インター・ラボ」へと改称された。
- 2 同上企画要旨書より。
- 3 この展覧会は、日本では2001年に東京オペラシティアートギャラリー（4/4-6/17）、広島市現代美術館（7/29-9/2）でそれぞれ開催された。
- 4 ヒッチコックが、ということは「映画」が、（…）繰り返すがヒッチコックとは（そして「映画」とは）、（…）要するに私たちはヒッチコックに、（…）映画をほとんど観たことのない者すら知っている「映画的エンブレム」を見ているだけのことに過ぎないのかもしれない。（…）彼のそのアイコン化した姿。丹生谷貴志、「人間」は壊滅した、フレンジー！、『美術手帖』4月号所収、美術出版社、2001、p.58。
- 5 市原研太郎、「ビデオ・アート、変革の90年代のプレイバック」、『美術手帖』4月号所収、美術出版社、2001、p.37。
- 6 阿部一直、「ダグラス・ゴードン、future film!?', 『InterCommunication』No.37所収、NTT出版、2001、p.114。
- 7 蓮實重彦、『監督 小津安二郎』、筑摩書房、1983、p.6。
- 8 蓮實重彦+加藤幹郎+高橋義人、「映画学と国立大学の未来」、京都大学大学院人間・環境学研究科ホームページ『人環フォーラム』No.8 所収、2000、Sec.2. ([http://www.adm.kyoto-u.ac.jp/jinkan/jinkan\\_forum/no8/interview.html](http://www.adm.kyoto-u.ac.jp/jinkan/jinkan_forum/no8/interview.html))
- 9 同上。
- 10 したがって、とりわけ初期の「時間層」シリーズを含む岩井俊雄の作品が日本のメディア・アートの白眉であるとすれば、なによりそれは、「もし映画が発明されなかったとすれば

…」との仮定のもとに、映画前史をふまえつつ美術／映像／技術の新たな関係の可能性を提示してみせた彼が、これにより映画の歴史そのものへの言及を巧みに回避し、その不在の正当化に成功していることに起因する。

- 11 市原, 前掲書, p.39.
- 12 蓮實+加藤+高橋, 前掲箇所.
- 13 同上.
- 14 YCAM には35mm 映写機を備えた100名収容の映像ホールが専用に設置されており、独自の上映プログラムによるこの地域における教育的かつ啓蒙的效果が期待される。
- 15 蓮實, 前掲書, p.6.
- 16 今や映画のみならずマンガやアニメーションさえが、かつて高尚な芸術の対極にあるとされた商業主義をすでに隠蔽することなく、あるいはむしろそのあからさまな商業主義ゆえに現代美術を刺激し活性化していることは、その是非はともかく、たとえば近年の村上隆の仕事を念頭におけば容易に理解できるだろう。
- 17 堀家敬嗣, 「『東京物語』の現在——その以前と以後のあいだの神話性をめぐって——」, 『デジタル小津安二郎展——カメラマン厚田雄春の視』所収, 坂村健・蓮實重彦／編, 東京大学総合研究博物館, 1998, pp.44-75. を参照のこと。
- 18 蓮實, 前掲書, p.13.
- 19 同上, p.15.
- 20 それぞれの小津作品におけるショット数は、『OZU Style』制作にあたり、松竹および東宝より発売されたレーザーディスク、東宝および大映から発売されたビデオテープをもとに実際に私がカウントした数値であるが、これらと米国の映画研究者によって16mm フィルムをもとにカウントされた数値とのあいだには若干の違いがある。David BORDWELL, *Ozu and the poetics of cinema*, British Film Institute, 1988, p.377. (デヴィッド・ボードウェル, 『小津安二郎——映画の詩学』, 杉山昭夫／訳, 1992, p.597.) を参照のこと。
- 21 蓮實, 前掲書, p.77.