

博士論文

「フィクションの融解」「フィクションによる割れ」
美術家による制作者のための実践と研究

京都市立芸術大学
メディア・アート領域

伊東宣明

目次

序論

『雨月物語』で紫式部は地獄へ落とされる

フィクションとノンフィクションの混同

フィクション・ノンフィクション・メタフィクションについて

本論文の立ち位置・目的

研究の手法① フィクションの力はジャンルを横断する

研究の手法② 映画におけるフィクションを中心に論じる事について

「フィクションの融解」による「フィクションによる割れ」の概要

本論文の構成

第1章 フィクション映画と古典的ハリウッド映画の成立

映画と観客の誕生

フィクション映画の誕生

登場人物と同一化

観客は同一化を楽しむ

「理想的な観客」を制作者は設定する

古典的ハリウッド映画におけるフィクション

「普通の映画」とは「古典的ハリウッド映画におけるフィクション」の事である

「古典的ハリウッド映画におけるフィクション」を利用する『ジュラシック・パーク』

「古典的ハリウッド映画におけるフィクション」の不自然さという弊害

第2章 映画における「フィクションの融解」「フィクションによる割れ」

アルフレッド・ヒッチコックは観客を支配したい

『サボタージュ』の失敗

「古典的ハリウッド映画におけるフィクション」を裏切る① 『サイコ』

「古典的ハリウッド映画におけるフィクション」を裏切る② 「ホラー映画」

「古典的ハリウッド映画におけるフィクション」+「ノンフィクション」=「フィクションの融解」① 「ホラー映画」

「古典的ハリウッド映画におけるフィクション」+「ノンフィクション」=「フィクションの融解」
② 『ロッキー』『タイタニック』『シンドラーのリスト』

「古典的ハリウッド映画におけるフィクション」+「メタフィクション」+「フィクション内フィクション」=「フィクションの融解」① 『くまのプーさん』

「古典的ハリウッド映画におけるフィクション」+「メタフィクション」+「フィクション内フィクション」=「フィクションの融解」② 「ホラー映画」

「古典的ハリウッド映画におけるフィクション」+「メタフィクション」+「フィクション内フィクション」=「フィクションの融解」③ 『あの夏、一番静かな海。』

映画における「フィクションの融解」「フィクションによる割れ」のまとめ

第3章 自作品におけるフィクションの融解

「フィクションの融解」「フィクションによる割れ」の使用の経緯

「カドミウム・オレンジ」(1997年)

『delusive skin』-妄想的な肌-(2004年)

『象の話』(2005年)

『≡醤油』(2006年)

『BODY SOAP』(2007年)

『幻視者/質問者と演者』(2008年)

『死者/生者』(2009年)

『回想の遺体』(2010年)

『預言者』(2011年)

『生きている/生きていない』(2012年 -)

『芸術家』(2013年 - 2014年)

『アート』(2015年 -)

「フィクション」は真の芸術理解の歓びとは異なるのか - 自作のまとめにかえて

終章 それを「フィクション」とし、そして壊す

葬儀を「フィクション」とする

それを「フィクション」とし、そして壊す

序論

雨月物語で紫式部は地獄へ落とされる

羅子撰水滸。而三世生唾児。二紫媛著源語。而一旦墮惡趣者。三蓋為業所福耳。

※訳：羅貫中は『水滸伝』を著わして、そのために子孫三代にわたって唾の児が生まれ、紫式部は『源氏物語』を著わして、一度は地獄まで落ちたが、それはおもうに彼等が架空の物語や狂言綺語を書いて世の人々を惑わせた悪業のために、そのむくいを受けたのであろう¹。

江戸時代後期、上田秋成によって著された伝記小説『雨月物語』序文において、著者は『水滸伝』の羅貫中と『源氏物語』の紫式部について言及している。極めて現実に近い物語の二人の著者は、人々を惑わせたために末代まで呪われしまったと書かれている。

その後の序文は、自分の物語は荒唐無稽な物語だからそういった目に合う事はない、という言わば保身とも謙遜ともとれる文章が続くのだが、この序文は「フィクション(虚構)」か「ノンフィクション(事実に即して作られた話)」かどうか識別不可能である事自体が招く、後世の受け手側の嫌悪感と不快感を端的に指し示している。

当の紫式部は『源氏物語』(第五 蛩)の作中において光源氏の口を借りて、ある物語論を述べる。

(中略)深きこと浅きことのけぢめこそあらめ、ひたぶるに虚言と言ひ果てむも、ことの心違ひてなむありける²。

訳：(中略)書き方に深さ、浅さの差はあるだろうが、物語をまったくの作り話で嘘だと言いついてしまうのも、物語の本質を間違えてしまいます³。

住吉物語を広げた玉鬘(たまかづら)に向かつての光源氏の言葉であり、光源氏が語った物語論の一節である。光源氏の前後の会話を要約すると、虚構である物語は、現実を映す鏡として機能してきたという。

これは先ほど引用した雨月物語の補足とも思える言葉である。阿部秋生によると「中世以来、研究者の間では、源氏が口にするこの物語論は、紫式部自身の意見を源氏の口を通して語っているものと考えられてきた」⁴ という。源氏物語中での人物との対話や問答で、作者が源氏の言葉を借りて様々なジャンル(絵画・書道・音楽・香道・工芸・教育)について語っている場面がある。それは源氏物語の研究者の間では『源氏物語』の「××論」と称されてきたという。もちろん現

代の感覚では登場人物の発言と作者の考えとは必ずしも一致しないと思われている。しかしながら、物語論を語る光源氏という存在は、『源氏物語』を読む者にとって、しばしば光源氏と紫式部との混同を生みだしてしまう。

そして、物語が現実にとって代わるという点において後の人々を惑わし、上田秋成の『雨月物語』の序文において、「一度は地獄まで落ち」と書かれる原因の一つとなるのである。

フィクションとノンフィクションの混同

フィクションとノンフィクションが混同され混乱を引き起こす事について、メディア史上有名な例をあげると、1938年のオーソン・ウェルズのラジオドラマ『宇宙戦争』事件がある。ラジオドラマの『宇宙戦争』のストーリーがあまりにも現実感があるために、本当に宇宙人が侵略にきたと多くの人々が信じてしまいパニックを起こした事件である。

このメディア史上有名なエピソードは多少誇張されているものの、一つの虚実の識別がつかないフィクションが、ただ不快感を与えることを超えて、観客にパニックを引き起こし、その後のアメリカラジオドラマ上のフィクションそのものへの一時的な規制へつながる事態をもたらした。

また歴史的にも、意図的にせよ意図的でないにせよ、作られたデマによって民衆は扇動され、時に暴動を引き起こしてきた。デマにおいては常に事実や史実に対して、もっともらしい作り話が挿入される。そして、それを反証をしようとする人間は、それが事実でないと証明する事を強いられてしまう。そのためかデマが事実であるかのようにそのまま時代を継承されていく事も多々ある。

このように媒体を問わず、しばしばフィクションとノンフィクションの混同は、観客に大きな影響を及ぼしている。だがしかし、そういった表現は観客の興味を惹き、そして彼らの行動や強い感情を導いていた。

この事は、フィクションを制作する者にとっては、下記の意味を示唆し、それを筆者は仮説とする。

「フィクションを用いて、観客に大きな影響を与える表現を制作しようとするのならば、フィクションとノンフィクションの識別がつかないものを作ればいいのではないか？」

フィクション・ノンフィクション・メタフィクションについて

「フィクション」とは「①作りごと。虚構。②創作。小説 →ノンフィクション」⁵また「ラテン語のフィクティオ *fictio*(形成する)が語源で、本来捏造するの意義があり、想像による創作の意味をもつ。事実をあるがままに記録、描写するのではなく、架空の人物や物語を真実らしく構

想することで、ロマンスやノベルを総称してフィクションとよぶようになった⁶とされ、文学・映画・漫画・美術作品・歴史やニュースに関する虚実の入り混じった情報、さらには口述による伝承等まで、想像力によって作られた物語や虚構とっていいであろう。

エドガール・モランによると、フィクションとは「感情的欲求と合理的欲求とがお互いに構築し合って虚構の複合を成り立たせている」⁷。つまりフィクションとは観客の心理的な欲求と作者の欲求が混ざり合った末の表現だといえる。

対照的にノンフィクションは「虚構を交えず、事実を伝えようとする作品・記録映画」⁸とされる。こちらは定義名分として、話の筋がどんなに不都合で、制作者や観客の心理的な要請として辻褄が合わなくとも、事実を伝えるものとして存在する。そのため「ノンフィクション」とは、フィクションの対義語とされる。史実や記録に概ね基づき、真実や事実を基としている。

しかしながら映画の「ノンフィクション」であるドキュメンタリーは、決して真実を映し出しているわけではない。撮影、構成、編集、被写体の選別等、あらゆる所に作者の意識的な要素が入り込む事が可能であり、本質的にフィクションなのである。

ドキュメンタリー監督である佐藤真がドキュメンタリーについて、「ドキュメンタリーは現実の断片を再構成したフィクションである」⁹と明言するように、「ノンフィクション」も同様に「フィクション」の一つの形式である。カットやモンタージュにより恣意的な情報の選別がある。さらには、多くのドキュメンタリー作品に台本があるように、一切のフィクションがない創作物はない。

また「メタフィクション」とは、フィクションのためのフィクションである。「メタ言語」という言葉から派生しており、「メタ言語」とは「意味論において、考察の対象となる言語の対象というのに対して、対象言語の構造や真偽について論じる言語。高次言語」¹⁰とされる。一般的には、受け手に作り話である事を認識させ、フィクション内部の視点を超えて高次に視点を持つ事を指す。

映画ではヴィターリー・カネフスキー監督の『動くな、死ね、甦れ!』(1989年)のラストシーンのように物語を最後まで遂行したうえで撮影カメラそのものを映し、その物語自体が作り物である事を示唆したり、ディズニー『くまのプーさん』(1977年)のようにナレーターとキャラクターが対話したりするような、物語のための物語を指す。文学等他の多数ジャンルにおいても、「メタフィクション」という言葉の認識は同様である。

巽孝之は20世紀後半においてメタフィクション文学が文学制度と化したと言及しつつ、「文学は現実を模倣する」という古典主義的前提に則るフィクションの諸条件を根底から問い直し、最終的にはわたしたちのくらす現実自体の虚構性を暴き立てる絶好の手段だった¹¹としている。

この言葉はメタフィクションの持つ力を端的に現している。「メタ視点」を持つ事により、フィクションの外側にある現実にも言及することが可能となる。しかしながら、メタフィクションもまたフィクションに内包される一つのジャンルである。たとえ、メタフィクションが「現実自

体の虚構性を暴き立て」たとしても、書籍あるいは映画の世界から「フィクション」が現実へと、本当に侵入でもしない限り、結局の所、書籍や映画に戻る事が宿命づけられている。

「現実を模倣する」という点において、現実を映す鏡を眺める行為をフィクションに例える事ができる。鏡をできるだけ「鏡がない事にする」ものがノンフィクションともいえ、その鏡自体を眺める行為、あるいは鏡を割り鏡自体気づかせる行為がメタフィクションであるといえる。ここで、メタフィクションはひび割れる事により、現実への接続という性質を有する事に留意されたい。

本論文の立ち位置・目的

ここで本論文の立ち位置、つまりこういった立場の筆者が誰に向けて書いているのか？ということに関して明記する。

本論文は「美術家による制作者のための実践と研究」である。本論は制作論であり、筆者自身の作品制作から導き出された実践的なフィクション論である。

作品を作る上で観客の心を掴み揺さぶるにはどうしたらいいか、より作品のメッセージを強く伝える為にはどのようにしたらいいか、という事は美術家としての生死にかかわる問題である。

第3章で中心に述べるが、本論文は、美術家である筆者が過去から現在まで制作上で用いてきた手法から出発している。筆者は映像作品を中心に、インスタレーション・小説・絵画・サウンドとメディアを横断して制作し、その多くの作品に手法として様々な形式のフィクションを用いてきた。

そして制作実践上の試行錯誤の末、ある時期から筆者の映像作品やインスタレーションの制作上で実践している手法が、表題であり本論の中心である「フィクションの融解」「フィクションによる割れ」である。これらは筆者による造語である。

それらは自作品より出発し見いだされ、「フィクション」を構造として研究するために映画を用いて検証を行い、改めて筆者の美術作品にて実践・検証を行った概念装置である。本研究は最終的に、「フィクションの融解」「フィクションによる割れ」という手法が、すべてのフィクション制作者のために役立つ制作論・手法となる事を目的としている。

研究の手法① フィクションの力はジャンルを横断する

今日、フィクションを受け入れる表現メディアは美術作品、小説、漫画、演劇、映画、ドラマ、ゲーム、インターネット上のサイト、さらには恣意的な報道等、数多と存在する。

しかし、そこにあるフィクションの最低条件は西村清和の言葉通り「作者(精神)、作品、享受者(精神)という三項関係からなる美的コミュニケーションの基本構図が、見てとれる」¹²であろう。

またごく当たり前のように、原作の小説が映画に、あるいは原作の映画が小説に、さらには時にインスタレーション作品や絵画作品に変換される例は無数にある。同じストーリーやフィクションであっても、違う表現メディアへ変換・翻訳する事が可能である。この場合、映画は映画監督、小説は作者、原作者は原作者というように、ここでの「作者」は必ずしも、変換された表現メディアを通して一致しない事が多い。メディアそれぞれがにフィクションの送り手として存在しており、メディアが変換された場合、厳密な意味では「作者」は作者ではない。

物語の内部では(贈与者と受益者に分担された)交換という大きな機能が働く。それと同様、それと相同的に、対象としての物語は、コミュニケーションの伝達物である。物語の送り手が存在し、物語の受け手が存在するのだ。周知のように、言語的コミュニケーションにおいては、わたしとあなたは、絶対に、互いに他を前提する。同様にして、語り手と聞き手(または読み手)をもたない物語はありえない。これはわかりきったことかもしれないが、しかしまだほとんど活用されていない¹³。

ロラン・バルトは対話においては語り手と聞き手が存在し、コミュニケーションにおける「交換」という点において、一つのフィクションはあるメディアから違うメディアへと翻訳する事が可能であると述べる。

物語の語り手は、作者が不在の中でも物語の内容を恣意的に組み替えて、別の表現メディアへと翻訳する事が可能である。それは時に表現メディアの壁すらも無かったかのような気にすら思わせ、最終的にオリジナルにとって代わる表現になる場合すらある。

つまり、「構造としてのフィクション」があり、そして私達はごく一般的な事として表現メディアが変換された「フィクション」を享受している。そのため「構造としてのフィクション」を研究する事が可能なのである。

本論文では、フィクションの構成要素がどのように結びつき全体を作り上げているか、表題の「フィクションの融解」及び「フィクションによる割れ」を「構造としてのフィクション」として検証するため、第1章、第2章では、美術作品ではなく映画作品を用いて分析・検証している。これはウラジーミル・プロップによる昔話をいくつかの「機能」に分類した『昔話の形態学』¹⁴から、ロラン・バルトの構造主義や物語論、そして本論文で後述するデイビッド・ボードウェルの「古典的ハリウッド映画」という映画におけるフィクションの形式・修辞技法・物語分析へと発展した研究を参照としている。

本論文では映画において、デイビッド・ボードウェルの提唱した「古典的ハリウッド映画」という概念を重視している。後述するが「古典的ハリウッド映画」とは、今日の「映画におけるフィクション」の最も流通した形式であると同時に、「観客の同一化と理解を前提に進むフィクシ

ョン」として重要視すべきものだと筆者は考えている。

研究の手法② 映画におけるフィクションを中心に論じる事について

本論文は上記の説明の通り「美術家による論文」であるにも拘らず、第1章及び第2章では映画における「フィクションの融解」を中心に検証している。

「フィクション」が表現方法に共通する力であるのにも拘らず、なぜ第1章と第2章で映画作品を中心に論じるのか、疑問を持たれる方が多いであろう。

「映画におけるフィクション」を用いる理由は3点ある。

1点目は、「フィクションの成熟」である。

ここでの成熟とはフィクションを描く形式だけでなく、描かれたフィクションを読み解く観客自身の成熟でもある。

映画は当初より興行的な側面が強く、「フィクションを用いる事で、いかにして観客を制御し、関心をもたせる事で収益に結びつけるか」という点において最も進化してきたメディアである。原初的な映像から、モンタージュやマッチカットなどを得る事によりフィクションを紡ぐことができ、それにより産業としてあるいは「総合芸術」として発展した歴史を有する。後述するが、今日「普通の映画」といえば、「古典的ハリウッド映画におけるフィクション」と広く信じられている。これはハリウッド映画の「フィクションを運ぶ」システムが興行的に成功しただけではなく、観客側でも「フィクションの受け取り方」を作り上げてきたためである。

「古典的ハリウッド映画におけるフィクション」は、後述する「フィクションの融解」「フィクションによる割れ」の発生の第1条件として、「基盤となるフィクションがあり、それを観客と共有している。」に当てはまる。

次に、2点目は「ノイズの除去」である。

映画館という装置自体はある意味では極めて単純であるため、映画館の立地についての歴史的な背景を考慮しないですむといえる。アイマックスや3D上映施設、座席の振動装置などといった特殊な映画館などが多く存在し、作品毎の特殊な広報が存在するものの、「スクリーンと音響と暗闇と観客」を備えた映画館は、世界中のどこにでも設置されているが故に、フィクションを分析するに際しての様々なノイズが排除可能だと判断した。

今日、美術館やギャラリーなどで映像作品単体を鑑賞することが可能ではあるが、「入場時間を制御しづらい事」また「場のコンテキストが求められる事」等の理由により、映像（映画）を同一条件下で論じる事が困難である。しかしながら、映画の鑑賞条件を映画館に限定して設定する事により、同一条件下で論じる事が可能であると判断した。

3点目は、「再現性」である。

今日の映画は映画館単体での収益で製作費を回収するのが困難であり、VHSやDVD、さらにはネットストリーミングの普及に伴い、家庭での視聴が可能となった。これにはもちろん、ディ

スプレイとスクリーン、あるいは記録メディアによってフレームや字幕の相違などあるとしても、デジタル技術の発達により過去の人間が観たものと同じ映像を鑑賞する事が可能である。本論文では可能な限り具体的なシーンを指定した上で、その「フィクションの融解」における力を検証する。そのため、本論文で取り上げる映画が検証可能であるために、できるだけレンタルビデオや購入での入手が可能な映画を取り上げている。

以上の理由から、映画は「フィクション」という構造自体が見渡しやすく、「構造としてのフィクション」を研究するのに適切な素材であると判断した。

またここで取り上げる映画は特に「フィクションの融解」「フィクションによる割れ」が表出されているものである。

そのため映画のジャンルは「古典的な名作」から「サスペンス」さらには「ホラー映画」まで多岐に渡る。乱雑な選別かのように思えるのであるが、本論文は「フィクションの融解」「フィクションによる割れ」を論述するものであり、個々のジャンルについての映画論ではない事に留意されたい。

しかしながら選出している映画は、興行的な成功や、映画祭などの賞レースに勝利した映画が多い。これは出来るだけ検証しやすい作品を選出した事も要因ではあるが、この「フィクションの融解」「フィクションによる割れ」が制作者の不文律の手法として多くの映画に実際に使用され、観客と現実を繋ぐ手法として機能してきたからである。

言い換えれば作品の興行的な成功は、監督の手腕、俳優、ストーリー、CG、撮影、スタッフの技量、宣伝等により左右されると言われている。しかしながら筆者は、それに加えて、「フィクション」と「違う形式のフィクション」を衝突させて「フィクションの融解」が発生し、そこで起こる「フィクションによる割れ」もその作品の批評的興行的な成功に関与していると考えている。

なお、ここで取り上げる映画を自身で検証する際に注意していただきたいのは、PCやTVなど、ディスプレイ上で映画を見た際、「黒色」は「闇」ではなく「黒色」となるという点である。そのため、鑑賞条件に差異が生じることを防ぐため、映画を検証される際は、観ている場所を映画館と想定する事を希望する。

「フィクションの融解」による「フィクションによる割れ」の概要

本論文の表題である「フィクションの融解」及び「フィクションによる割れ」とは、筆者の造語である。

「フィクションの融解」とは、基盤となるフィクションに違う形式のフィクションを意図的に混同させる事で、そのフィクション同士の差が識別不可能になる事を指す。

「フィクションによる割れ」とは、「フィクションの融解」により発生する。フィクションが

フィクションという枠を超えて現実と強いつながりを持つ手法を指す。またその際に観客は怒り、拒絶、喜び、感動など強い感情を抱く。大きな分類ではメタフィクションの手法となる。

またこの造語である「フィクションの融解」「フィクションによる割れ」という言葉の由来は、コップの中に詰めた氷に熱湯を注いだ様子をモデルとしている。

「コップ」を小説や美術作品や映画などのフィクションを語る「表現メディア」

「氷」を観客と共に構築された基盤となる「フィクション」

「熱湯」をノンフィクションやメタフィクションなど、先ほどの氷とは違う「別の形式のフィクション」として見立てている。

	本論文で対応するもの
コップ	表現メディア・・・小説、美術作品、映画、漫画などフィクションを作るメディア
氷	フィクション・・・観客とのある程度の同意・共有があるフィクション
熱湯	別の形式のフィクション・・・観客との同意は必要ではない

「融解」という言葉は、コップの中の氷は熱湯を注がれると、温度が上昇することで融解し、元の氷の形から熱湯の形へと変化する姿から連想している。また、注がれた熱湯も温度に変化が生じる。コップ(表現メディア)の内部の氷(フィクション)と熱湯(違う形式のフィクション)が混じり、氷が融解する様を「フィクションの融解」とした。「フィクションの融解」とは基盤となるフィクションに違う形式のフィクションが入ると、それらの識別が不可能になる事を指す。

「コップと氷と熱湯」のモデルに戻ると、仮に氷によって過度に冷却されたコップに熱湯を注ぐと、冷却と加熱の温度差などで、時として熱割れ現象によりコップにヒビが入る。

そしてコップから熱湯あるいは水が漏れ、持つ手は熱湯に触れて火傷をするか、床にこぼれた水の後始末をしなくてはならない。この熱割れ現象によりコップ(表現メディア)を割り、外へ水(当初に注ぎだした熱湯とは温度が違うもの)が漏れだす様から、筆者は「フィクションによる割れ」を発想した。「フィクションによる割れ」とは「フィクションの融解」によって発生し、表現メディアを超えて、フィクションが現実に流れだしてくる事を指す。その際、フィクションと現実の混同が発生する。つまり「フィクションによる割れ」は「フィクションによる(フィクションという枠の)割れ」である。

「フィクションによる割れ」が発生した際、コップから漏れた水に手が触れる事と同様に、観客には様々な感情がこみ上げてくる。それは驚き、笑い、怒り、恐怖、感動、不快、苛立等、すべて同じではない。同じ作品でも、観客にとって様々な強い感情を起こす。それはそれまでのストーリーが生み出していた感情と同様の場合もあり、別種の場合もある。しかし、共通しているのはそれらが「強い」感情だということである。

さらには、表現されているメディアを超えて、フィクションと現実の混同が起こる。

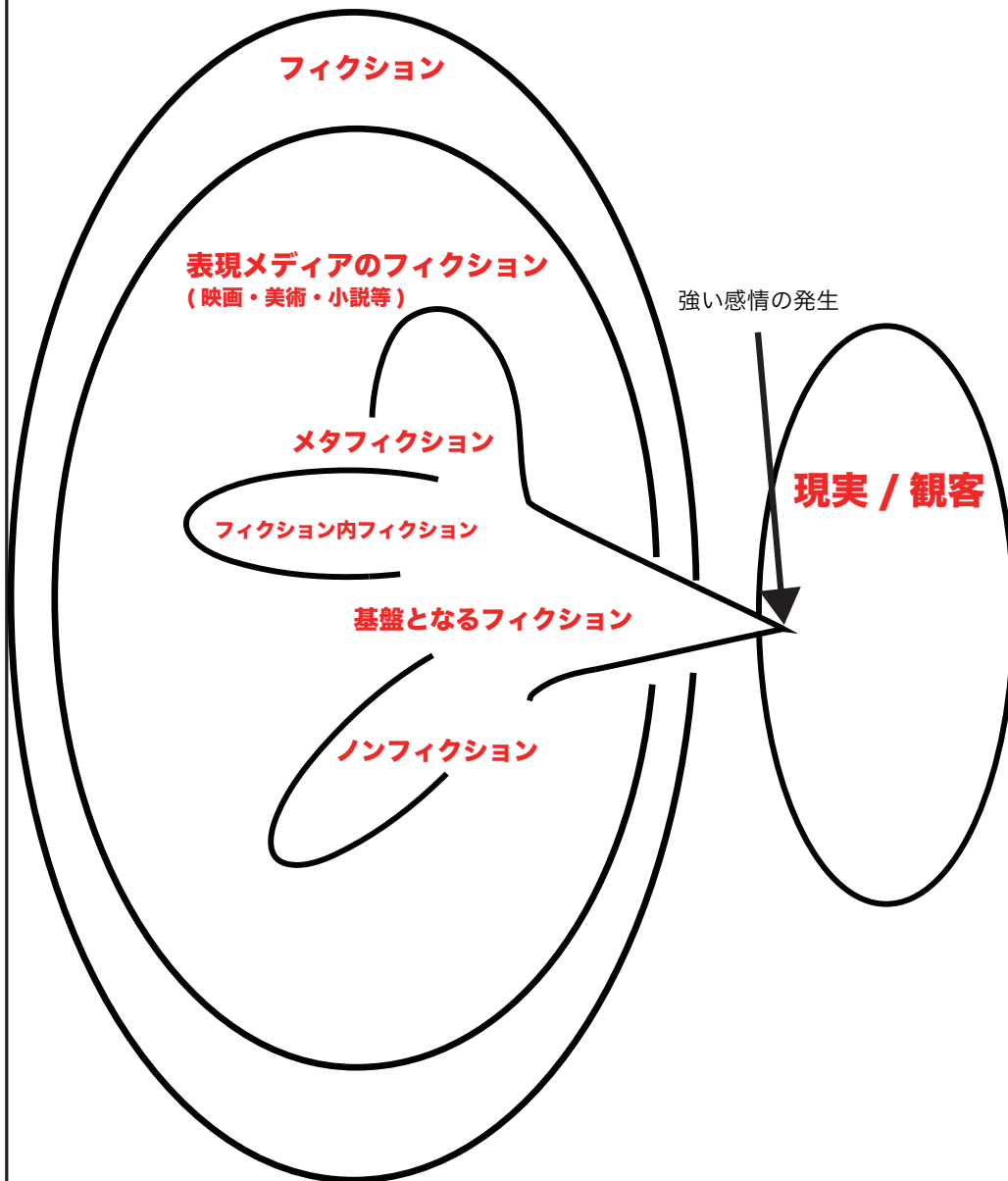
上記の『雨月物語』と『源氏物語』は「フィクションの融解」及び「フィクションによる割れ」が生じている例である。『源氏物語』の光源氏と紫式部が混同され、フィクションとノンフィクションが混同している状態が「フィクションの融解」であり、世の人々を惑わせた悪業としての罪が、『源氏物語』への評価ではなく紫式部自身へと向かっている事が、「フィクションによる割れ」である。

改めて「フィクションの融解」「フィクションによる割れ」の発生条件及び効果を表と図にまとめる。下記の条件を仮説とし、第1章及び第2章では映画を用いて検証し、第3章では実作品を用いて検証・実践を行う。

第1条件 (第1章対応)	コップ (割れるもの)	フィクションを受け止める、何らかの表現メディアを持つ。 「フィクションによる割れ」が生じる箇所。
第2条件 (第1章対応)	氷	基盤となるフィクションがあり、それを観客と共有している。
第3条件 (第2章対応)	熱湯	基盤となるフィクションに、他の形式のフィクションが挿入される。
効果	火傷・始末	①観客に強い感情を発生させる。 ②観客にとって現実とフィクションが混同される。

フィクションの融解	基盤となるフィクションに違う形式のフィクションが入ると、それらの識別が不可能になる。
フィクションによる割れ	①フィクションの融解によって発生、表現メディアを超えて、フィクションが現実の流れだしてくる。 ②観客に強い感情が伴う。

「フィクションの融解」「フィクションによる割れ」



「フィクションの融解」とは、異なる形式のフィクション同士が識別不可能な状態であり、「フィクションによる割れ」は、「フィクションの融解」により発生する。強い感情を伴い、現実にフィクションが流れ込む。

本論文の構成

本論文の構成は以下の通りである。

第1章 フィクション映画と古典的ハリウッド映画の成立

映画における「フィクション」「古典的ハリウッド映画」の成立について論じる。

映画が誕生し、撮影されたものを映すだけの映像表現から、やがてモンタージュが誕生し、フィクション映画が誕生した。そして、米国では「古典的ハリウッド映画」として映画におけるフィクションが確立した。

映画史と観客、「古典的ハリウッド映画におけるフィクション」の成立について論じる。

この事は先ほど挙げた「フィクションの融解」「フィクションによる割れ」の第1・第2の発生条件である、「フィクションを受け止める、何らかの表現メディアを持つ」「基盤となるフィクションがあり、それを観客と共有している」であり、映画の誕生とフィクション映画の成熟を論述する。

第2章 映画における「フィクションの融解」と「フィクションによる割れ」

映画における「フィクションの融解」と「フィクションによる割れ」について、具体的な作品を挙げて論じる。

アルフレッド・ヒッチコックの映画とハリウッド映画、ホラー映画を中心に「古典的ハリウッド映画におけるフィクション」がいかに崩され、「フィクションの融解」「フィクションによる割れ」が発生したかを論述する。具体例を示すことで、その作用と効果を検証する。

「フィクションの融解」「フィクションによる割れ」の第3の発生条件「基盤となるフィクションに、他の形式のフィクションを挿入する」行為を検証する。

第3章 自作品による実践と検証

それまでの章における検証と考察を踏まえて、改めて筆者の自作品による実践と検証について論じる。

「フィクションの融解」「フィクションによる割れ」は、筆者の美術家という立場での作品制

作において、実制作から導きだしてきた手法である。自作品の観点から考察・検証する事で、「フィクションの融解」「フィクションによる割れ」が映画の手法を指すのではなく、改めてフィクションを用いたあらゆる表現に転用が可能である事を示す。

なお本論は単なる自作品の優位性を主張するものではなく、フィクションを用いた作品の新たな可能性を指し示し、最終的にすべてのフィクション制作者のために役立つ制作論・手法となる事を目的としている。

¹上田秋成『雨月物語』1768年 訳:鶴月洋『改訂 雨月物語』角川ソフィア文庫、2006年、11-12頁

²紫式部『源氏物語 蛩』1008年

³紫式部『源氏物語 蛩』訳:瀬戸内寂聴 講談社、2007年、24頁

⁴阿部秋生『源氏物語の物語論』岩波書店、1985年、7頁

⁵『広辞苑 第六版』編集:新村出、岩波書店、2008年

⁶『日本第百科全書 20(二版)』編集:秋庭隆、小学館、1995年、31頁

⁷エドガール・モラン『映画:あるいは想像上の人間』法政大学出版局、1956年/1985年、201頁

⁸『広辞苑 第六版』編集:新村出、岩波書店、2008年

⁹佐藤真『ドキュメンタリーの修辞学』みすず書房、2006年、231頁

¹⁰『広辞苑 第六版』編集:新村出、岩波書店、2008年

¹¹巽孝之『メタフィクションの謀略』ちくまライブラリー95、1993年、1-2頁

¹²西村清和『フィクションの美学』勁草書房、1993年、5頁

西村清和によると、小説家は「精神的内実」を表現し、余分な事柄を排除した虚構世界を築きあげ作品の中に入れてこんで、享受者は作品から様々な擬似的な体験や批評、洞察を受けとるといふ。仮に作者不詳であったとしても、享受者が作者と同一であったとしても、フィクションの原点には「作者(精神)、作品、享受者(精神)」という「三項関係からなる美的コミュニケーションの基本構図」が存在し、それはいかなるフィクションにおいても共通しているとしている。

¹³ロラン・バルト『物語の構造分析』みすず書房、1979年、36頁

¹⁴ウラジミール・ヤ. プロップ『昔話の形態学』水声社、1928/1987年

第1章 フィクション映画と古典的ハリウッド映画の成立

映画と観客の誕生

1895年12月28日、映画黎明期のリュミエール兄弟による有名な映像『ラ・シオタ駅への列車の到着』(1895年)がグラン・カフェにて上映された。この世界最初の映画上映会については、真偽不明なエピソードが必ず語られる。

列車が駅に到着するというだけの映像を目にした観客が、本当に映像の列車が飛び出してくる感じ、驚き叫び声をあげながら逃げ出したという。

映画史が始まる以前、17世紀のマジック・ランタン、覗きからくり、パノラマ、ステレオスコープ、ジオラマ、覗きメガネ等、時に見せ物として、映像に関する技術は進化してきた。現代においても、この『ラ・シオタ駅』の観客を非文明的な人間、映像に触れた事のない人間として嘲笑はできない。なぜなら、現代人の私たちも、バーチャルリアリティをヘッドマウントディスプレイで鑑賞した際、危機的な映像が身に迫るととっさに退避行動を起こすであろうし、バイノーラル録音などを耳にした際、それを現実だと誤認してしまうだろう。

いったい自分はこうした写実主義の驚くべき場面の観客であるのか俳優であるのかと、自問させられた¹⁵。

この言葉は映画黎明期のリュミエール兄弟の映像『ラ・シオタ駅への列車の到着』について、列車の映像を目撃したH・ド・ハルビルの言葉として紹介されている。

つまり映画館で画面に投影されている俳優と観客の同一化を端的に予言しているといっていであろう。しかしこの段階の映像は、何らかのフィクションを描いたものではなく、ただ現実の状況を映しただけのものであった。

フィクション映画の誕生

1895年のシネマトグラフの興行的成功の後、リュミエール兄弟はリュミエール商会を立ち上げた。兄弟が撮影した映像は50本に満たないが、彼らはカメラマンを教育し世界各地に派遣し映像の上映を行い、派遣されたカメラマンは現地での記録撮影も行った。彼らは世界各地へと出向き、現地で上映会を企画する興行師でもあったのだ。

映画はまず第一にはじめてのものをみるメディアであり、リュミエール商会はまさに

それを提供したのである¹⁶。

当初の映画はまだ世界各国で単なる風景・風俗の撮影をただけの映像であった。リュミエール商会から外国へ出向いた興行師たちは、他国の映像を見せていたが、好奇心と単純なエキゾチズム以上のものを作り出す事ができなかったのである。そのため、リュミエール商会はやがて没落し、ジョルジュ・メリエスやパテ社といったライバルに打ち負けてしまう事になる。

黎明期の映画は散発的に喜劇や歴史の再現をしたり、おとぎ話を撮影する事はあったものの、複数のカットが絡み合うフィクション映画の登場は、ジョルジュ・メリエスの有名な『月世界旅行』(1902年)まで待つ事となる。

パリで有名な奇術師でもあったジョルジュ・メリエスは当初、リュミエール商会と同じように街頭や日常風景を撮影していた。しかし、一瞬で人物が物や他人と入れ替わる置換トリックや多重撮影など、トリック撮影を使いだすようになり人気を博すようになる。メリエスの作品において興味深いのは『エドワード7世の戴冠式』(1902年)の撮影をしている点である。エドワード7世本人に「私の時はこんなに豪華ではなかった」と言わしめるほど豪華な戴冠式の映像は、一見すると1901年のエドワード7世の戴冠式を撮影したドキュメンタリーのようなようではあるが、実際には戴冠式の前に撮影されたものである。それは、あらかじめセットを組みエドワード7世にそっくりな役者を見つけてきて撮影した映像であった。さらには実際の戴冠式が行われた際には、その行列を撮影し、その映像を本編の前に挿入した。

この映画では現実とフィクションが混在しており、メリエスが再現映像であることを明言しながらも、当時の批評家から映画は「偽物」だと批判もされている。これはフィクションと現実の混同が招いた反応という意味で、『雨月物語』における『源氏物語』の扱いと通じるものがある。

映画黎明期のフィクション映画は、劇そのものを撮影していた。撮影方法はモンタージュもなく、カメラを舞台の正面に固定化したものであった。

トリック撮影もメリエスにとっては手品の延長でしかなかった¹⁷。

メリエスの映像は多数のカットを持つフィクション映画であるものの、あくまで作られたセットを正面から撮影したものでしかなかったのである。

メリエスはセックスと暴力という、人間の好奇心を最もそそる映像を中心に撮影し、カットバック・クローズアップやモンタージュ、マッチカットなど、フィクションの側面を押し進める上での映画の文法の開発には進まなかった。

愛人であるジョアンヌ・ダルシーをつかった人類初のヌード映画『舞踏会のあとの入浴』(1897年)や『ファット・アンド・リーン・レスリング・マッチ』(1900年)は舞台の上でのドタバタ喜劇ではあるが、トリック撮影で体をバラバラにしたり人を紙にしたり人の好奇心を誘う奇術的な映像であった。俳優が度々観客に向かってお辞儀をする点からみても、あくまでも舞台を撮影しているという意識がメリエスの映像にはあったと見てとれる。メリエスのカットは幕間での場面

変換であった。

このように、映画はまずは見世物商売として出発した。客の喜ぶものがすべてであり、映画における芸術性が求められていたわけではなかった。

当初の映画は、場面変換を持ちつつも、多くは演劇をそのまま写したものの、演劇の幕間に流したものの、演劇の出し物として内部に取り入れられたものが中心であった。カメラの視線は固定され、登場人物との距離を持った代物であった。

やがて、モンタージュ・マッチカット・主観ショットの誕生により、観客は固定化した視点から解放される。

「新たな技術の発見と漸進的(注ぜんしんてき)な完成を引き起こすのは、芸術的衝動ではない。[逆に]新たな発見と漸進的な完成を引き起こすのは技術的維新である」というベンヤミンの言葉通りに、技術的進化が登場人物と観客の同一化を可能とし、フィクション映画は成長を遂げた。

映画はフィクションを描く事が可能となり、本論文の「フィクションの融解」「フィクションによる割れ」の第1の条件(フィクションを受け止める、何らかの表現メディアを持つ)が誕生するのである。

登場人物と同一化

エドガール・モランは、今日の映画を見る観客が、ただ映像を観る傍観者として存在しているだけでなく、観客と登場人物(主に主人公)との同一化が機能している事について、こう述べている。

われわれがスクリーンの映像を同一化するにつれて、われわれの現実生活に固有の同一化としての投射が活動を開始する¹⁸。

映画館の中で、観客はアルフレッド・ヒッチコックの映画『裏窓』(1954年)の主人公ジェームズ・スチュアートと同じように、突然の事故で足を折ってしまったかのごとく、椅子に固定され、ただ観る事を強いられる。映写室と観客席は離れ、例えどんなに退屈でもリモコンやマウスで結末だけを先に知る事もできず、軽い飲食のみが許されるものの、言葉を発する事も拍手をする事すらも、映画を観るマナーとして許されてはいない。

多少退屈であったとしても忍耐強く見続ける。映画に対して「拒絶」という態度をとるには、席を立ち映画自体を中断するか、あるいは瞼を閉じて本当の夢に逃げ込むしかない。

しかし、観客が共有しているフィクション映画の楽しみとはここにある。

まさしく『裏窓』の、まるで事故で足を折ってしまい身動きのとれないジェームズ・スチュアートと同じように、私達はその「窓」(映画)を観る事しかできない。つまり、逆に言えば映画館

は私達の身体を支配しているのである。映画館で観客は身動きのとれない自身を捨てて、身体を残しつつ、俳優との同一化を試みるのである。

映画を観る観客と映画に出てくる登場人物との同一化について、エドガール・モランは、「われわれのパーソナリティは既製服である、われわれは衣服を着るようにそれを着、役を身にまとうように衣服を身にまとう」¹⁹という比喻を用いて、登場人物への同一化は観客に元から備わっている機能であると指摘している。

つまり私達は家族の前での態度、友人間、仕事での振る舞いなど、常に想像上の他者を一旦想起し、それと同一化しつつ振る舞い、既製服のようにパーソナリティを切り替えている。例えば私達には社会生活を営む上で教師であれば教師らしく、上司であれば上司らしく、各々が理想の他者を想定し、その様に振る舞う習慣が備わっている。生活において我々は、様々な状況や立場、欲望や願望に合わせて、常に役を演じているのである。あるいは、後に映画『es』(2001年)としてフィクション映画となったスタンフォード監獄実験のように、役職や役割が人の性質を作り上げている、といってもいいであろう。

映画館において私達は運動機能の低下を起こす。身動きを奪われた観客は、日常生活での他者との同一化を図るように、映画の登場人物と同一化への逃避行をしているのだ。

なおこのことが起こるには、ジークムント・フロイトの精神分析学とジャック・ラカンの鏡像理論を映画に援用したクリスチャン・メッツの指摘のように、「物語的=表象的映画」である事と「登場人物が一人はいなくてはならない」²⁰という最小限の条件が存在する。

観客は同一化を楽しむ

観客はアルフレッド・ヒッチコック監督の『めまい』(1958年)でジェームズ・スチュアートが感じた目眩を擬似的に感じる。映画館では手に汗を握り、性的なシーンでは欲情をし、もし登場人物が殺されるようなら、眼を覆う。観客の身において俳優と自分が同一化しつつ、登場人物=観客というスペクタクルを観客は受け入れ、その事を楽しんでいる。

スペクタクルの運動感覚は観客の身体感覚、すなわち主観性のうちに呑み込まれ、同一化としての投射を引き起こす。したがって実際の参加の欠如が強い感情的参加の原因となり、文字通りの転移が観客の魂とスクリーンのスペクタクルとの間に行われる²¹。

しかし、矛盾するようであるが、観客は完璧に同一化できないと知っている。観客は映画の筋、あるいはフィクションの外側に存在している事を常に自覚しながら映画を観ている。

先に挙げたクリスチャン・メッツも「観客はスクリーンの上にはいない」²²と指摘している。映画におけるスクリーンを鏡であると例えた場合、それは全てのものを映す事が可能ではあるが、唯一観客自身が映らない鏡なのだ。つまり映画館のスクリーン上にあるものは、私ではなく他者

であるが、観客はそれが他者であり私であるという、二重の存在を自覚している。

そのために映画において、我々は主人公や登場人物の知らない事実や危機を先取りして知る事ができる。また、D・W・グリフィス監督の『イントレランス』(1916年)のように、複数の時間や時代軸があったとしても、時に混乱しながらもストーリーを知る事ができる。

「理想的な観客」を制作者は設定する

加藤幹郎はその俳優と強く同一化した観客を、つまり感情移入の化け物であり同一化の結晶であるという存在を、端的に「理想的な観客」と名付けた²³。

そして映画の制作者はこの「理想的な観客」を設定する。制作者は外界から遮断された「映画館」を脳内で設定し、そして「理想的な観客」は制作者の笑って欲しいユーモアを常に笑ってくれるのである。悲しいシーンでは、「理想的な観客」は制作者の脳内で号泣しているのである。

しかしながら当然のごとく「理想的な観客」はあくまでも「理想的なもの」であり、実際に映像をみた所で、人々が均質な反応を起こしえないことも指摘されている²⁴。

さらに加藤幹郎は、「理想的な観客」が歴史的虚構であるとも述べている。技術の進歩により映画が取り巻く環境が変化してしまった現在、映画が公開された当時の感情を今現在再現することは不可能であるとも指摘している。今日、映画の記録媒体と流通の発展で、容易に映画を家庭で観ることが可能になったことが、スクリーンを自分自身のみを映さない鏡ではなく、より小さなもの、視界が曇ったものへと変えてしまったのである。

VHS から LD、DVD さらにインターネットでストリーミング配信などを用いて家庭でも容易に映画をみる事ができるようになったことで、より一層、映画に対する純粹状態での想像的参加はより困難になっている。さらにはクリスチャン・メッツのように映画館のみでしか映画を観られない時代とは異なり、ボタン一つで巻き戻しが可能で、不可逆の時間が流れていた映画は、容易に操作可能なものとなってしまった。映画内の時間は操作可能で、スロー再生で分析する事も、退屈なら早送りも可能である。

さらに補足するならば、映画のスクリーンにおける「黒色」は「闇」であり、光の遮断である。もしスクリーンでなく、ディスプレイ上で映画を見るならば「黒色」は「闇」ではなく「黒色」となる。この時の「黒色」によって、観客自身の顔が映る文字どおりの「鏡」が誕生する。それは実際の「鏡」であり、俳優との同一化を容易に遮断してしまうものである。

「理想的な観客」はこの世には実在しない。だが「よいフィクション」を作る上でこの「理想的な観客」は不可欠な存在なのである。

「フィクションの融解」の第2の発生条件(基盤となるフィクションがあり、それを観客と共有している)においても、基盤となるフィクションの作成にあたり、フィクションを共有してくれる「理想的な観客」が必要となる。

古典的ハリウッド映画におけるフィクション

一般的に「よい映画」とは、先述した登場人物との同一化が違和感なく体感できる映画を指す。映画製作者が作った「フィクション」が「フィクション」として単体で存在するのではなく、あくまでも映画と観客との間にプロットやストーリーの理解や共感が必要となる。

そして今日、「フィクション映画」という言葉で想定されるのは、暗黙の内に「古典的ハリウッド映画におけるフィクション」のストーリーの進め方を持つ映画が大多数をしめる。本論文においても発生条件の「基盤となるフィクション」の一例として、デイビッド・ボードウェルが提唱した映画の形式・物語分析の概念「古典的ハリウッド映画」を取り上げる。

古典的ハリウッドの物語では、何よりも登場人物の心理が原因となり、その結果としてアクションが連鎖していくのだが、このことが他の出来事を動機づける傾向がある²⁵。

デイビッド・ボードウェルによると、「古典的ハリウッド映画」は個人の心理的原因(決心、選択、人物の特徴)が行動を生み、物語の因果関係が連鎖し変化をもたらす。

ボードウェルはこの事を『オズの魔法使い』(1939年)を例にあげて説明している。ドロシーが最終的に家に戻るまで、様々な短期的な目標(エメラルドの都につく事、魔女を倒すこと)が与えられ、敵対する勢力が登場人物と衝突し、やがて「ルビーの靴」を手に入れ、魔女を倒し家に戻る。このストーリーの流れは単純で、登場人物達の行動に矛盾はない。つまりボードウェルの言葉通り「客観的であろうとする傾向が強」く、また「古典的な物語映画の動機付けはできるだけ明快で完結するものでであろうとする」²⁶のである。

そのため「ほとんどの古典的な物語映画は結末で強い終結性を見せる」²⁷。推理物の映画なら犯人、さらには動機と殺害方法までも分かる。人間ドラマであれば、登場人物の心理や葛藤が行動や事件を起こし、それらの混乱が收拾するまでが描かれる。恋愛ドラマであれば、キスやベッドインあるいは結婚、破局や死別という終結性をみせる。観客にとって最初は、主人公が誰か分からないものの、最後には主人公の全てを知った気になる。

「古典的ハリウッド映画」の作中において、映画の登場人物の行動は、別の原因と結びついて因果関係を生み、アクションが連鎖していく。観客からすれば、登場人物の行動と理由はおおむね推測が可能であり、不自然な点が少ない。観客は、登場人物の状況において選択に対しての不満はあるものの、その人物が何故それを選択したのかを理解する事が可能である。

デイビッド・ボードウェルの、「目標を志向し因果的に決定された個人活動の模範的なストーリーに従うことが多い」²⁸という言葉通りに、カットとカット、因果関係と主人公や登場人物の行動に矛盾が生じることは少なく、主人公は概ね人道に反する行動もとらない。もし人道に反した行動をすれば、悔い改め反省をする。あるいは元から別の大義が存在している。

またそのため「観客は十分準備して古典的映画を見る」、「観客は最もよく現れるスタイルの形

象と機能を知っている」²⁹状態にある。つまり観客は、どういう内容でストーリーが進むかを頭の中に内在化し、ストーリーを「先取り」しながら、古典的映画を観ているのである。

そうして、観客は安心して、俳優との同一化を図る事が可能となる。つまり「古典的ハリウッド映画」とは、観客が俳優と同一化や共有をする事で、フィクションを語る形式なのである。

「普通の映画」とは「古典的ハリウッド映画におけるフィクション」の事である

語りの形態としての古典主義は、世界の大部分の映像消費国の「普通の映画」の概念に明らかに一致するのだ³⁰。

ここで注意しなくてはならない事がある。

デイビッド・ボードウェルの提唱した映画の修辞技法・物語分析の概念「古典的ハリウッド映画」とは、あくまで映画史の古典期（1910年代）に成立したもの³¹であり、そのフィクション映画の構造自体は古典的ハリウッド映画を中心として、さらには現代においても日本映画や世界の映画にも継続し用いられているフィクション映画の形式である。近年の映画においても、『ベイマックス』（2014年）では、主人公は兄の死を乗り越えヒーローになり、『インターステラー』（2014年）においても主人公が宇宙へ旅立ち、重力の秘密を娘に伝え、人類が救われる。これらの映画には先ほどを挙げた、模範的な性格の主人公、登場人物との同一化、因果関係の連鎖、結末での強い終結性が見て取れる。

当初見せ物興行として成立した映画は、観客の求めるものを求められるままに制作し、映像表現としても進化してきた。

それ故に、興行的成功が映画製作の前提である。

D・W・グリフィスの『イントレランス』（1916年）、マイケル・チミノの『天国の門』（1980年）のように、巨大な興行的失敗は映画製作会社を傾かせ、時に監督自身の作家生命すら断ってしまう。

したがって、観客が同一化を楽しめ興行的成功に結びつく「古典的ハリウッド映画におけるフィクション」が、映画における標準の形態の「フィクション」となる。

「ハリウッド映画は国際映画市場の中心であるため、他のほとんどの国の映画に決定的な影響を与えた。1917年以後、海外の支配的な映画製作の形態は、アメリカの映画スタジオが示すストーリーテリングのお手本に強く影響された」³²とボードウェルが指摘するように、興行的理由から、「古典的ハリウッド映画」は多くのフィクションの主流の修辞法・形式・システムとなり、今日でもスタンダードなものとして通用している。

今日でいう「普通の映画」とは、この「古典的ハリウッド映画」を指しているのである。

現代の映画において、幾分プロットが複雑になったとしても、『オズの魔法使い』のストーリー

ーとプロットの進み方と大差がないのである。

「古典的ハリウッド映画におけるフィクション」を利用する『ジュラシック・パーク』

「古典的ハリウッド映画」の代表的監督はスティーヴン・スピルバーグである。重複するが、「古典的ハリウッド映画におけるフィクション」は、現在の映画監督でも主に使っている、映画におけるフィクションの形式である。

当然ながら、スピルバーグは「古典的ハリウッド映画におけるフィクション」を熟知しているが故に、それを効果的に利用している。

『ジュラシック・パーク』(1993年)を例に「古典的ハリウッド映画」を改めて説明する。

主人公は古生物学者や数学者や子供として複数設定されており、皆バイオテクノロジーで復活した恐竜達が住むジュラシック・パークへ招かれる。しかし、制御可能だと思われていた恐竜達が制御不能となり人を襲い、主人公達は恐竜達から逃れパークを後にする。

映画の前半部分では古生物学者や数学者は、生命操作に懐疑的ながらも、ジュラシック・パークを楽しむ事を目的としている。もちろんそれは俳優と同一化する観客にとっても同じである。

だが、恐竜達が人々を襲うようになると、俳優と観客の目的はジュラシック・パークからの脱出となる。その主人公達の行動や目的において矛盾はない。

また、ボードウェルの言葉の通り「ほとんど常に問題未解決のまま終わるハリウッド映画のシーンの構造は、出来事中心の仮説が興味を次のシーケンスまで運ぶことを保証する」³³のである。『ジュラシック・パーク』ならば、ティラノサウルスが登場する前に、コップの水を揺らし、いやおうなく何か巨大な生物が登場する事を予期させる。この時点での観客の興味は、何か巨大な生物がやってきている、という期待と恐怖であり、そして、すぐにティラノサウルスが登場するが、一通り暴れた後、問題未解決のままそれは立ち去ってしまう。「このティラノサウルスはどこへ行ったのだろうか？また出てくるのだろうか？」という問題未解決のシーケンスを前にした観客の興味は、因果関係を想定した連続する次のシーンへと興味を継続させている。

『ジュラシック・パーク』(1993年)において、明確な主人公は登場しないが、主人公という位置づけはさほど重要ではない。むしろ、複数の主人公を設定する事により、観客はその都度、映画に登場する俳優との同一化を選択している。しかしながら、生命操作に懐疑的な登場人物、あるいは無垢な性格の登場人物にのみ、その観客の同一化の乗り物である事を許されている。

ここでいう観客にとっての同一化の乗り物とは、主人公格の古生物学者の2人、数学者、そしてジョン・ハモンドの孫である子供2人である。どの登場人物も非力で過酷な状況下での生存能力に長けているとは思えず、すぐに恐竜達に殺されてしまいそうな印象を持たせている。

だが、「古典的ハリウッド映画」に慣れた観客は、ジュラシック・パーク創設者のジョン・ハモンドの孫である子供2人が死なない事をうすうす予期している。このような予期は「古典的ハ

リウッド映画におけるフィクション」の特徴であり、観客がストーリーを先取りしているのである。

ボードウェルは「(中略)“現実的な”動機づけは、常識的にもっともらしいと認められる関係を利用することである」³⁴としている。つまり、「古典的ハリウッド映画」において、登場人物やストーリーを構成する上で模範的で道徳的な振る舞いは前提にあり、観客は登場人物の行く末を、観客自身に内在化させながら映画をみるのである。

例を挙げると、「古典的ハリウッド映画」は勧善懲悪のストーリーで進む事が多く、社会的弱者は極力保護される事が多い。『ジュラシック・パーク』での子供達は非力で無垢であるが故に、少年は車の下敷きになっても死なず、高圧電流を浴びても息を吹き返せるのである。

逆に、スパイ行為という企業道徳的な倫理をおかした肥満の科学者や、仲間を見捨てた者は残忍な殺され方をしており、生命操作を悔い改めた創設者は最後まで生き延びている。

さらに、スピルバーグは、「古典的ハリウッド映画」を熟知した上で、恐怖を煽るためにその文法を利用している。キッチンへと逃げ込んだ子供2人を小型で知能の高い恐竜ヴェロキラプトルが追いつめる。子供がキッチン下のスペースに入り込み、扉を閉めようとするが扉が詰まり、閉まらない。どう考えても、逃げ場がなく恐竜の攻撃を防げない印象を観客に与える。映画では、ヴェロキラプトルと観客が観ていた子供の像は、金属製のキッチンの鏡面に映った対面の像であり、金属に向かってヴェロキラプトルは突撃し頭を打ち、子供は助かる。

この場面において、「子供は容易に助かるであろう」という、観客の中でのストーリーの先行が揺り動かされる。

つまり想起される残虐な行為と同時に、「古典的ハリウッド映画におけるフィクション」が崩壊する恐怖に襲われるのだ。この危機を脱すると、観客は、今後いかなる危機的状況も容易に切り抜けられると予期する事が可能である。

最後の危機であるパークの施設内でヴェロキラプトルが迫っても特に心配はしない。何者かが助けてくれる(映画ではティラノサウルスがヴェロキラプトルを襲い主人公達は助かる)事が織り込まれているためである。そのため、その後の島からの脱出へと、映画のストーリーのリズム自体が、矢継ぎ早な編集を感じさせるようなものとなり、島を脱出するラストへ繋がる。

このように「古典的ハリウッド映画」を自覚する事により、観客の同一化の心理を巧みに操る事が可能となる。

「古典的ハリウッド映画におけるフィクション」の不自然さという弊害

古典的ハリウッド映画は観客が理解しやすく同一化しやすいように、ストーリー自体が観客に寄り添う形のものである。しかしながら、それ故のある種の弊害が発生している。それは「不自然さ」である。これを木村建哉は「古典的ハリウッド映画における「自然さ」は、まず何よりも

観客にとっての分かり易さに由来する」³⁵としている。

アルフレッド・ヒッチコック『裏窓』において、映画の出だしであるエスタブリッシング・ショット³⁶を加藤幹郎は「現実的に異なる身体的映画と映画的身体が精妙に接続するアクロバティックな離れ業を実践する」³⁷と指摘している。

以下、『裏窓』のエスタブリッシング・ショットを記述する。主人公の部屋のブラインドが上がり、中庭と建物全体を捉え、主人公、主人公の汗、温度計、ヒゲをそる隣人、ベランダで寝起きする隣人、バレリーナの下着姿、再び主人公に戻り、主人公のギブス、そして壊れたカメラと自動車事故の写真、グレース・ケリーのネガ、(主人公が勤務している)グラフ紙へと移って行く。そして、電話に出ると、仕事の復帰時期を訊ねる、そして電話内容で主人公が記者であることと、事故の原因までわかる。つまり、これらはひとつのシーケンスであるにも拘らず、気温の暑さと建物の状況、そして主人公の職業や家庭環境の説明を、ほぼ言葉なしで説明しているのである。その説明は極めて自然であるものの、近隣住人は常に窓を開けて生活しているという、実生活においては極めて不自然な状況が映画内で起こっている。

ここでも優先されているのは、リアリティーではなく現実らしさであり、観客の納得である³⁸。

そのため、その不自然さはしばしば観客に気付かれぬ。『裏窓』の冒頭シーンのように、日常に置き換えると極めて不自然であったとしても、観客の「同一化」要請、つまり「この人物はどのような人物なのか」という説明のため、「不自然」なまでに「自然」な説明を求められる。

しかしながら、「古典的ハリウッド映画」の文法で作られた映画は、この「不自然」な説明をもって、容易に観客と俳優の同一化を生む事ができる。

登場人物との「同一化」とは、「観客の方がフィクションへと接続している」姿である。それ故に「古典的ハリウッド映画におけるフィクション」が強固であればあるほど、その表現の「不自然さ」は色濃く出てしまい、現実との距離を生んでしまう。

結果「現実」と「フィクション」の分断が強くなり、映画というメディアの枠をはみ出る事もなく、つまり「フィクション」は「フィクション」のままで完結するのである。

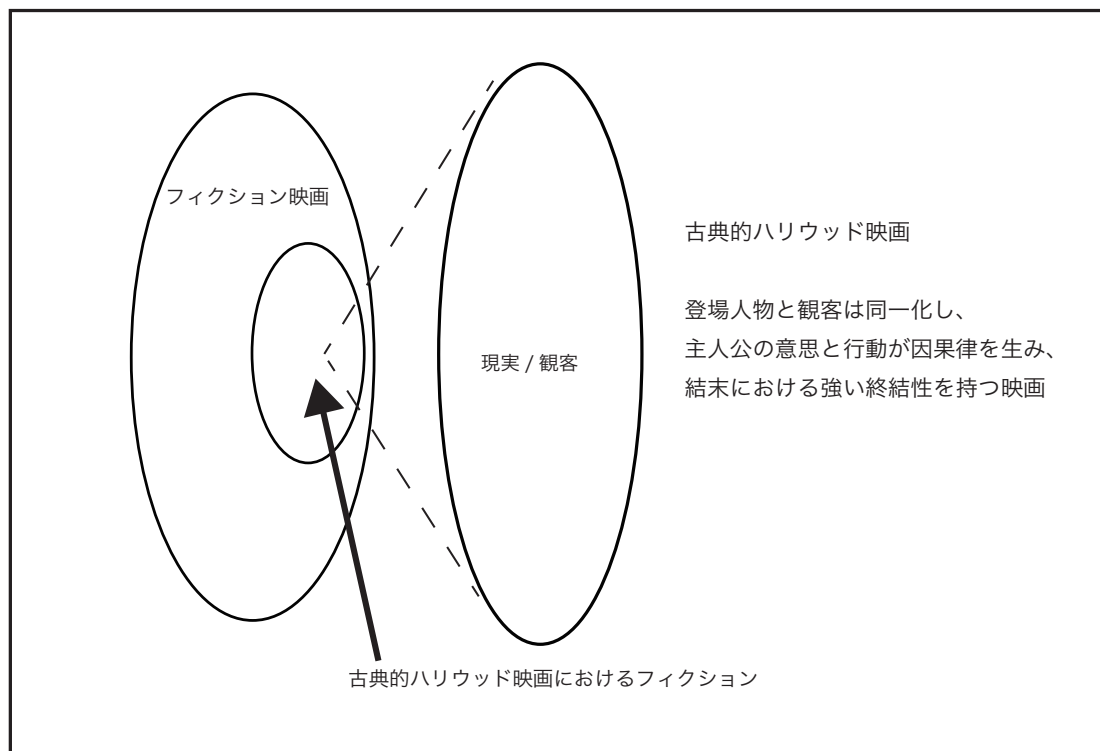
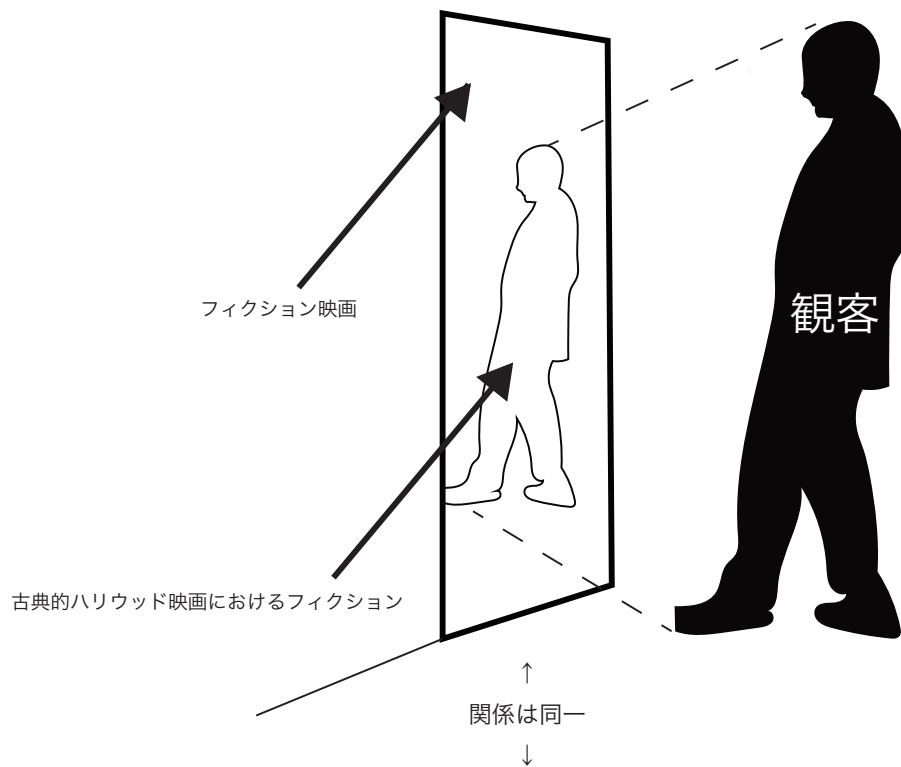
これは先述した「フィクションの融解」において、観客と同意がとれた「フィクション」を「氷」に置き換えて例えたのと同様の状態である。

つまり、「古典的ハリウッド映画におけるフィクション」が構築されればされる程、描かれる「フィクション」はより強固となり不自然さが生まれ、現実との溝は深まる。

「フィクションの融解」のコップと氷で例えるならば、コップの中の氷が大きければ大きい程、少しコップを揺らしても、氷(フィクション)がコップの外へとこぼれにくい事と同一である。

だが、こうした不自然さがありながらも、「古典的ハリウッド映画におけるフィクション」によって、映画における「フィクションの融解」「フィクションによる割れ」の第2の発生条件である、「基盤となるフィクションがあり、それを観客と共有している」という前提が、歴史的に整ったのである。

第1章 フィクション映画と古典的ハリウッド映画の成立



-
- ¹⁵エドガール・モラン『映画：あるいは想像上の人間』訳：渡辺淳、法政大学出版局、1956年/1985年、117頁
- ¹⁶柳下毅一郎『興行師たちの映画史 エクスプロイテーション・フィルム全史』青土社、2003年、12頁
- ¹⁷アンドレ・バザン『映画とは何か(上)』訳：野崎欽・大原宣久・谷本道昭、岩波書店、1975年/2015年、220頁
- ¹⁸エドガール・モラン『映画：あるいは想像上の人間』訳：渡辺淳、法政大学出版局、1985年、117頁
- ¹⁹同上、116頁
- ²⁰クリスチャン・メッツ『映画と精神分析』訳：鹿島茂、白水叢書、1977年/1981年、97頁
- ²¹エドガール・モラン『映画：あるいは想像上の人間』訳：渡辺淳、法政大学出版局、1956年/1985年、121頁
- ²²クリスチャン・メッツ『映画と精神分析』訳：鹿島茂、白水叢書、1977年/1981年、99頁
- ²³加藤幹郎『映画とは何か 映画学講義』文遊社、2015年、27頁より参照
- ²⁴同上、30頁より参照
- ²⁵デヴィッド・ボードウェル、クリスティン・トンプソン『フィルム・アート映画芸術入門』
訳：藤木秀朗、笹川慶子、飯岡詩朗、板倉史明、北野圭介、北村洋、1977年/2007年、87頁
- ²⁶同上、87頁
- ²⁷同上、87頁
- ²⁸デイビッド・ボードウェル「古典的ハリウッド映画」『「新」映画理論集成〈2〉知覚・表象・読解（知覚/表象/読解）』フィルムアート社、1986年/1999年、190頁
- ²⁹同上、190頁
- ³⁰同上、193頁
- ³¹加藤幹郎によれば、今日のハリウッド映画の定型が成立したのは、1911年のD・W・グリフィス監督の『彼は腰抜けだったか』以降だという。（加藤幹郎『映画とは何か 映画学講義』文遊社、2015年、214頁を参照）
- ³²デイビッド・ボードウェル「古典的ハリウッド映画」
『「新」映画理論集成〈2〉知覚・表象・読解（知覚/表象/読解）』フィルムアート社、1986年/1999年、193頁
- ³³同上、192頁
- ³⁴同上、190頁
- ³⁵木村建哉「古典的ハリウッド映画における不自然な「自然さ」：ヒッチコック『裏窓』（1954年）の冒頭場面を例として」
成城大学文芸学部『成城文藝』、通巻第220号、2012年、69頁
- ³⁶冒頭の空間や状況を説明するショット
- ³⁷加藤幹郎『映画とは何か 映画学講義』文遊社、2015年、275頁
- ³⁸木村建哉「古典的ハリウッド映画における不自然な「自然さ」：ヒッチコック『裏窓』（1954年）の冒頭場面を例として」
成城大学文芸学部『成城文藝』、通巻第220号、2012年、65頁

第2章 映画における「フィクションの融解」「フィクションによる割れ」

アルフレッド・ヒッチコックは観客を支配したい

前章では「古典的ハリウッド映画におけるフィクション」の成り立ちと弊害を中心に論じてきた。この章では「古典的ハリウッド映画におけるフィクション」による「フィクションの融解」「フィクションによる割れ」を起こしている具体的な箇所を挙げて検証する。

まずアルフレッド・ヒッチコックを例に挙げる。彼は観客を制御するために、「古典的ハリウッド映画」の文法への裏切りをしばしば行った。

観客をほんとうに感動させるのは、メッセージなんかではない。俳優たちの名演技でもない。原作小説のおもしろさでもない。観客の心をうつのは、純粋に映画そのものなのだ³⁹。

映像は映るものではなく、つくるものだ⁴⁰。

この言葉はアルフレッド・ヒッチコックが『サイコ』(1960年)と『鳥』(1963年)について語ったものであり、ヒッチコックの欲望を端的に表したものとしてしばしば引用される。彼は音楽、俳優、プロット、セット、撮影、ストーリー等「古典的ハリウッド映画」の手法のすべてを熟知した上で映画を製作し、観客を制御しようとしていた事で知られる。

現に『北北西に進路を取れ』(1959年)の脚本家であるアーネスト・レーマンは、「(ヒッチコックは)作っているのは映画ではないと言った。劇場に置いてあるオルガンさ、この和音を引くと観客は笑う仕掛けさ、その和音なら観客は息を飲む、この音ならクスクス笑う。そのうち映画を作る必要がなくなる。観客に電極をつけいろんな感情を流せばいいんだ」⁴¹とインタビューで答えている。

ヒッチコック映画は、観客と同一化した主人公が目的を持って行動し、因果律を生み、物語の終盤で強烈な終結性を持つため、「古典的ハリウッド映画」の代表格でもある。

ヒッチコックは『北北西に進路を取れ』(1959年)では、やや小型のラッシュモア山⁴²を作りあげ、『裏窓』では大掛かりの路地裏を作り、照明一灯も無駄がなく、フィクションの空間を作りあげている。また、俳優においても、所作の細部まで制御する事を望み、『めまい』(1958年)では、当初想定していたグレース・ケリーが出演できないとなると、キム・ノヴァクをグレース・ケリーに見立てて、俳優の人格すらも剥奪している。

それにより、時に観客に嫌悪感を抱かせたとしても、ヒッチコックは完全に観客をコントロールする事を望んだ。次項以降では、『サボタージュ』(1936年)及び『サイコ』(1960年)の例を挙げ、ヒッチコックが「古典的ハリウッド映画」をどのように裏切り観客を操ったかを論述す

る。

『サボタージュ』の失敗

ヒッチコックの英国時代の作品ではある『サボタージュ』では、主人公(破壊作業員)の妻の弟、年齢でいえば10歳かそこらの少年が時限爆弾と知らずに持たされた荷物を持ち町外れへと向かう。この時点で、すでに観客には少年が時限爆弾を持たされている事が知らされている。「それだけで観客の気持ちに強いサスペンスを惹き起こすことになる」⁴³として、ヒッチコックは意図的に、観客のみが知っている秘密を、予め提示した上で緊張感を操作する。

少年は町外れを目指すものの、町で物売りの客寄せに捕まり、パレードに眼を奪われバスの時間に遅れる。バスでは少年の隣に子犬を持った老婆が座る。ここで、観客は予め少年が時限爆弾を持たされている事を知っていると同時に、もう1つの事も知っている。つまり「映画ならば、少年と子犬は殺さないであろう」という感覚である。どこかで急な助けがあり、間一髪で少年と子犬は助かるであろう、と知っているのである。この感覚は「古典的ハリウッド映画におけるフィクション」特有の観客による、「ストーリーの先取り」である。

しかしながら『サボタージュ』では、無情にも延々長回しを挟んだ後、しかも実写のロンドンの風景を挟んだ上で、容赦なく時限爆弾は爆発し、子供と子犬は死ぬ。

このシーンについて、少年を爆破で失った観客の怒りの矛先は、ストーリー上では爆弾を少年に持たせた主人公(映画では後に妻に復讐され殺される)に向かうのだが、現実での観客の怒りは監督であるヒッチコック自身に向けられたという。これは『雨月物語』での「紫式部」と類似するものがある。

フランソワ・トリュフォーは、『サボタージュ』で少年を殺す事について、「映画のなかで子供を殺すというのはじつにデリケートな問題で、映画だからなんでもできるし、やっても構わないんだという、思いあがった特権濫用にもなりかねないと思うのです」⁴⁴という言葉を残している。

ここでの観客の怒りは、そしてトリュフォーの批判は、果たして子供や子犬が映画の中で死んだから引き起こされたものなのだろうか？

加藤幹郎が「少年がこの包みを持って歩き回っている間に、観客の気持ちはどんどん少年の側にいってしまっていて、爆弾が破裂したときには、少年は、もう、観客にとっては単なる共感や同情をしのぐ深く親密な存在になってしまっていた」⁴⁵というように、ヒッチコックの意図は明確である。少年のシーンは他のシーンよりも冗長に作られている。少年は街をさまよい、露店の手品の観客になる。これは観客自身が少年へと感情移入をして、同一化をするためである。そのため、ここでの爆破は、少年が死んだというストーリー上の出来事だけでなく、少年と同一化していた観客自身を爆破された事に他ならない。

映画の評価として、またヒッチコックの自己評価としても『サボタージュ』の評価は低く、彼が評したように、「だいぶ破損(サボタージュ)を受けた映画」⁴⁶であるかもしれない。だが「少年

を殺す事により、同一化していた観客をも殺してしまった」という失敗は、後の『サイコ』において明確に利用されている。

「古典的ハリウッド映画におけるフィクション」を裏切る① 『サイコ』

1960年に公開された『サイコ』は、ヒッチコックの作品中、もっとも商業的に成功した映画である。

映画が始まる前から、『サイコ』は準備がされていたと言えるだろう。今日において映画は映画配給会社、広告代理店、出版社などによって座組で運営され、メディアを通じて前情報の操作はされてはいるが、ヒッチコックが鑑賞前の観客を制御し、それによって『サイコ』が大きな成功を収めた事はよく知られている。

当時のニュース映像から、その手法がわかる。

途中入場が当たり前の時代に、「上映開始後の入場をお断りします。どなたでもお断りします」と観客に注意をしていた。そして『サイコ』にまつわるヒッチコックの有名な言葉「決して話さないでください、ほんの小さなそして恐るべきあの秘密…」と、友人や家族に対する「秘密」のお願い。そして、劇場に行くとヒッチコックの等身大看板パネルがあり、側に警察の衣装を着た人物が立っていた。

さらに予告編では、慣例通りに映画のシーンを編集して使用するということをしなかった。ヒッチコック自身が、まるで殺人事件後に現場で解説をするTVリポーターのように『サイコ』のセットを歩き回り、階段を指し示し、被害者はどのように死んだかと、まるで殺人現場そのものとして案内している。そして、バスルームでヒッチコックがカーテンをめくると、最初の主演ジャネット・リーのシャワーでの叫びのシーンで終る。

予告編の最初に「あなたを『サイコ』の世界へ案内します」という字幕がつけられていても、ここでのヒッチコックは決してそれがセットであるという素振りをみせない。まるでヒッチコック自身が『サイコ』というフィクションの世界と現実の世界を自由に行き来できる、媒介者であるかのような印象を与えている。

そして『サイコ』において、ヒッチコックは、予告編やプロモーション、そして何よりもストーリー上で、「古典的ハリウッド映画におけるフィクション」に対し「メタ視点」を持つ事で、それを裏切る。つまりここで、「フィクションの融解」そして「フィクションによる割れ」が発生しているのである。

一般に映画の主人公は、理想的な観客をのせて物語世界を航行するテーマ・パークの乗物(ライド)のようなものである。観客は主人公がゆくところへゆき、主人公が見たいものを見る。それゆえ主人公はスタンドイン⁴⁷でもある⁴⁸。

加藤幹郎の指摘の通り「古典的ハリウッド映画におけるフィクション」は主人公への同一化により観客とフィクションは距離を保ちつつも保持され、映画の中の主人公は意思を持って行動してきた。しかしながら、『サイコ』はその観客にとっての「乗り物」を破壊する。つまり、開始3分の1にして主人公であるジャネット・リーは、殺人鬼によっていとも簡単に殺されてしまうのだ。通常の「古典的ハリウッド映画」なら、主人公は殺されそうになったとしても間一髪で助かるか誰か助けがくる。仮に主人公が死ぬにしても、それはラストシーン間際に、それも誰かを助けるためなどの理由がある。

『サイコ』はハリウッド映画史上はじめてその制度的原則を破棄する点において、「古典的ハリウッド映画」自体に「メタ視点」を与えた作品である。

『サボタージュ』において、乗り物であった少年が死んだ時、観客はかろうじて保持していたスタンドインを失いつつも少年の姉に同一化し、その復讐を遂げる事ができた。しかしながら『サイコ』の「理想的な観客」は主人公の死によって宙に浮き、やがて死の真相を調べに、次の観客の同一化の乗り物というべき私立探偵がやってくるが、早々に殺されてしまう。次に「理想的な観客」はヒロインとの同一化を計ろうとするが、そのつながりも弱い。

加藤幹郎は、『映画とは何か 映画学講義』において、「理想的な観客」は幾重にもはりめぐらされた「疑似サブリミナル効果」や、観客は「わたしでありながらわたしでない、この世ならぬエクスタシーを生きているにちがいない」⁴⁹状況を楽しみつつ乗り物を交換し、最終的に当初のヒロインのジャネット・リーのボイスオーバーと殺人鬼の多重人格のボイスオーバーとクローズアップを通じ、殺人鬼自身と同一化せざる得ない状況が生じていると指摘している。

登場人物との「同一化」を引きはがされた観客は、一旦「現実」へと帰還するか、「映画」の中で「同一化」すべき別の存在を探しさまよう。

ヒッチコックは、「同一化」を求め頓挫してさまよう観客の出口を殺人鬼に設定する事で、「古典的ハリウッド映画におけるフィクション」を維持しつつも「裏切り」を実行し、観客に対してショックを与える事に成功している。

この事は興行的な成功だけでなく、後世の文化や映画製作者に対して大きなヒントを作り出している。『サイコ』以降、猟奇殺人鬼のことを「サイコ」と呼び、さらには「サイコホラー」というジャンルが生まれた事を筆者は重視したい。

「サイコホラー」においては、『羊たちの沈黙』(1991年)におけるレクター博士や『氷の微笑』(1992年)におけるシャロン・ストーンなど、本来ならば観客の「乗り物」として相応しくない人物が登場している。もちろん『羊たちの沈黙』においては傍観者であるジョディ・フォスター演じるクラリスや、『氷の微笑』においてはマイケル・ダグラス演じるニック・カランが、観客の「乗り物」として機能を果たすが、シャロン・ストーンの作り込まれた魅力的な悪役ゆえに、その都度観客はどの「乗り物」に乗るのか判断を迫られるのである。

このヒッチコックが利用した「同一化」は、無論映画だけの話ではない。「フィクション」を用いた表現において、受け手が登場人物と「同一化」できるようにすることは、常套手段である。

小説を例にすると、小説家は読者の「観客席」というべき「読みの視点」を、映画監督の「カメラの視点」と同様に用意している。そして、舞台というべき世界観、照明、読者の立ち位置を用意し、観客を小説へと招き入れる。西村清和はいわば「同一化」ともいうべき、小説への読者の態度を指摘している。

小説を読むふるまいにおける関心事は、真偽にかかわる信と不信のあいだの対立や一致ではなく、わたしの信念と一致しているにせよ、していないにせよ、一定の信念にもとづく人物たちの言動に対する、読者のがわの共感の感情である⁵⁰。

共感こそ、読者の指定席にわりあてられた美的経験というものである⁵¹。

ここでいう、「共感」を「同一化」として映画で読み替えるならば、読者は、「古典的ハリウッド映画におけるフィクション」の「理想的な観客」と等しく、「理想的な読者」といってもいいであろう。もちろん、映画が小説のフィクションを模倣してできた経緯を考えると、これは当然の事でもある。

そしてさらに、その「共感」が作者と読者の間でかなわない場合、西村清和は「本をとじるしかない」⁵²としている。つまりフィクションを遮断し、外へ出るのである。

「古典的ハリウッド映画におけるフィクション」を裏切る② 「ホラー映画」

ヒッチコックの『サイコ』と同様に「古典的ハリウッド映画におけるフィクション」を意図的に「裏切る」事で「フィクションの割れ」という状況を意図的に生み出しているジャンルが存在する。

それは「ホラー映画」である。

映画が興行として成立し、フィクション映画が市民権を得て、徐々にジャンル化される過程のなかで、ホラー映画が生まれていく。ホラー映画はいかにして観客を恐怖に陥れるかがすべてである。観客は、怪物や恐怖に追われる主人公に同一化し、何度も「死」を味わいたいと思い、映画館といういわば「巨大な棺桶」へと足を運ぶのである。

「ホラー映画」の祖として名高いロベルト・ウィーネの『カリガリ博士』（1920年）にみられるように、ホラー映画の成立は「映画の“自然主義”の伝統から離れたものであり、明らかに“表現主義的”なものであった」⁵³。黎明期のホラー映画は語り口や、静的なカメラワーク、照明技術や舞台、さらには特殊メイクによる自然物の改変等、極めて人工的で「表現主義的」であった。

そのため黎明期のホラー映画は、観客が安心して観ることのできる娯楽映画でもあったのだ。

作り物でありフィクションである事を、表現主義的な映像が示唆し続けていたためである。

トッド・ブラウニングの『魔人ドラキュラ』(1931年)のドラキュラの、「私は、ワインを飲まないのだよ」といった有名な台詞回しや、ボリス・カーロフ演じる『フランケンシュタイン』(1931年)にみられる、観客がストーリーやキャラクターを知っている上での「ホラー映画」であった。

良くも悪くも観客を裏切らない予定調和の中、子供から老人まで安心して椅子に座れたわけである。これは「古典的ハリウッド映画におけるフィクション」そのものである。

そして、前述のヒッチコックが『サイコ』にて、観客の「同一化」を奪う事で「フィクションによる割れ」を発生させた8年後、ホラー映画にも新しい流れが登場する。それは観客にとって安心のできないホラー映画の誕生であった。

ジョージ・A・ロメロ監督の『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』(1968年)をきっかけに、「現代ホラー」というジャンルが生まれるのである。

この『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』以降のホラーは、「理想的な観客」を常に「裏切り」、その作用によって、恐怖を映画館からその外の現実へと引きずり出したのである。

『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』が恐怖を現実へと引きずり出す事ができ、多くの模倣作品を生んだのには、3点理由が考えられる。

1点目は、ゾンビの「外的」な引用の恐怖である。

まずは「ゾンビ」の「残酷描写」に「引用されている恐怖」から解体しなければならない。『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』において、まず注目すべき所は口からのゾンビの感染である。ホラー映画の怪物の共通点といえば、口を主体として攻撃することである。ドラキュラ、キョンシー、エイリアン、大抵の著名な怪物達は口からの攻撃を主体としている点で共通している。

カニバリズムの儀式にも通じる所であるが、口に依存した攻撃あるいは搾取は、最も原始的な攻撃方法であり、最も根源的な欲望を反映したものである。

カニバリズムはその先祖返り、あるいは退行によって世代間の連帯や神話の体現を図るものであるが、ゾンビはそういった原初的な攻撃を引用しているのである。あるいは単純に口で攻撃する事、人類の一番の天敵、脅威を感じる猛獣の引用でもあるのだ。

口は自己にとっての外界と内臓の境目である事も忘れてはならない。その意味で口を使った攻撃には、他者の性的侵入や、細菌やウィルスといった病理的な恐怖が引用されているのである⁵⁴。

さらには、政治的で時事的な映像の文脈、刷り込まれていく社会的な恐怖という視点からの解釈もある。『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の続編である『ドーン・オブ・ザ・デッド／ゾンビ』(1978年)においては、いくら殺しても、殺しても湧いてくるベトナム兵に対する恐怖が引用されている。それは、ホラー映画のドキュメンタリー『アメリカン・ナイトメア』(2002年)で取り上げられたように、上映当時ベトナム戦争で敗戦したという、拭いきれないアメリカのトラウマが見事に表現されていた。ゾンビを殺すためには頭部を破壊しなければならないというのも、決して偶然ではない。

しかし、それだけではゾンビやホラーの怪物が何故に「怖い」という感情を引き出すのかが、

十分に説明できてはいない。いや、怪物を眼にしたときに生まれる「怖い」という感情と共に「もっと見たい」という感情がいかにも生まれるかの説明が不十分である。

2点目は「内的」な恐怖、前章で挙げた「理想的な観客」自身に対する揺さぶりがある。

『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』において、観客の「同一化」は主人公に対してだけでなく、ゾンビに対しても存在する。観客はゾンビの頭部が執拗なまでにリアルにそして痛々しく破壊される度に、自己を一瞬だけゾンビに「同一化」させ、痛みを共有するのである。

だが「同一化」の効果はそれだけではない。観客自身が「死から蘇った怪物(monster)」になる恐怖でもある。それこそが「理想的な観客」自身に対する揺さぶりであるのだ。

「怪物」(monster)という言葉は、ごくごく近年の医学書に至るまで、人の奇形を示す言葉でもあった。語源が、警告を意味する(moneo)、提示を意味する(monstro)などであるように、それは何らかの予兆という意味であった⁵⁵。

レスリー・フィードラーは怪物を眼の前にした時の奇妙な感覚を、外在的な理由にだけ求めるのではなく、いくつかの児童文学を用いて説明している。いくつになっても空を飛ぶ子供のままの『ピーター・パン』(1955年)、巨人の国や小人のでてくる『ガリヴァー旅行記』(1939年)、そして奇人がしかいない『不思議の国のアリス』(1951年)、さらに筆者が付け加えるなら『ダンボ』(1941年)の「ピンクの象」のシーンなど、これらの文学や映画は、「何がノーマルなのか」を知るために作られている。それはノーマルというものが不確かである子供の疑問、「僕は大きいのか？はたまた小さいのか？」といった疑問を体現してくれるものといってよい。またレスリー・フィードラーは『不思議の国のアリス』について、「ルイス・キャロルにとって、女性の成熟の過程は、大きさの仲裁者になるよう(偶然や状況によってではなく)、学ぶこと」⁵⁶であると述べている。つまり、自分がモノの仲裁者となり、自分がノーマルであるという価値観を持つ事が成長なのである。自分の成長によって、変化する生殖器や乳房や余分な毛が、正常だと認識することが成長過程であるといえる。自分の性器が異常であると思い込み、その劣等感を拭いさる過程が、成長の過程では重要である。

しかし怪物達はその他者との関係を、日々の学習で得た「モノサシ」と言うべき価値観を、大きく超えてしまう。そのモノサシを奪われてしまうと、「ぼくは、大きいのか、小さいのか」といった疑問が回帰し、自身の身体が学んで来た社会との境界が崩壊するのである。

さらには3点目、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』には、『サイコ』と同様に「古典的フィクション映画」に対する裏切りが存在している。

『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』では、ゾンビ化しコテで母親を殺す娘がでてくる。『サボタージュ』でも同じように、「ハリウッド映画では、子供は殺人を犯さないという思い込み」が利用された形である。

そして知性をもって、ゾンビから逃げとおした黒人の青年が、ラストシーンでいとも簡単に普通の人間に殺され、ただの肉の固まりのように扱われる。『サイコ』同様に「メタ視点」によって「古典的ハリウッド映画」を容易に裏切り、また主人公すらラストで大義もなく殺害される。『サイコ』では殺人者は逮捕されるという形でストーリーは終結するが、『ナイト・オブ・ザ・

リビングデッド』では事態は一切解決せず、ゾンビは世界に放たれたままで、因果律は終結しない。俳優というスタンドインを失ってしまった観客は宙に浮いてしまい、映画館の外という、ゾンビのいる世界に放り出されてしまうのだ。

以上の理由から『サイコ』同様に、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』が「古典的ハリウッド映画におけるフィクション」の形式を保ちつつも、「古典的ハリウッド映画」に対して「メタ視点」を持つ事により「裏切り」を成功させ、そして「現実」と「フィクション」が混在し「フィクションの融解」というべき現実にはフィクションが漏れだしてくる状況を作り出し、「フィクションによる割れ」に近い状態を発生させている。

「古典的ハリウッド映画におけるフィクション」における、観客の俳優との「同一化」の剥奪や、道徳の無視など、「古典的ハリウッド映画」に対しての「メタ視点」を持つ事で、それを裏切る事が可能である。

「古典的ハリウッド映画におけるフィクション」の「裏切り」は、映画において「フィクションの融解」と「フィクションによる割れ」に近い状態を起こし「フィクション」を「現実」に流出させる事が可能である。さらに現実には「フィクション」を流出させると「フィクションによる割れ」と同様に、副産物として観客は直前の映像記号で描かれているのとは別の「恐怖」「同感」「笑い」「感動」「憤怒」等、様々な強い感情を抱く。

厳密に言えば、この「裏切り」は、「フィクションの融解」「フィクションによる割れ」ではない。コップ(表現メディア)を意図的にひっくり返した状態、あるいはコップ自体の揺さぶりである。それは「古典的ハリウッド映画」自体の揺さぶりである。そのため「古典的ハリウッド映画におけるフィクション」を「裏切る」行為もまた、その手法やストーリー展開の類似品が氾濫し、観客がその展開に慣れてしまうと、結果観客がストーリーを先取りしてしまい、「古典的ハリウッド映画におけるフィクション」を裏切る事ができなくなってしまう、ジレンマを抱えているのである。

「古典的ハリウッド映画におけるフィクション」+「ノンフィクション」=「フィクションの融解」① 「ホラー映画」

「フィクション」と識別が不可能な「ノンフィクション」を混同させる事で、「フィクションの融解」を発生させる事が可能である。これは筆者の挙げた「フィクションの融解」の第3の発生条件「基盤となるフィクションに、他の形式のフィクションを挿入する」事である。

「古典的ハリウッド映画におけるフィクション」と「ノンフィクション」が混同される例を、「ホラー映画」にて挙げる。

『悪魔のいけにえ』(1974年)では、古典的ハリウッド映画におけるフィクションおよび偽のノンフィクションそのものを利用して、あらずじは米国テキサス州に帰郷した5人の男女が

殺人鬼に出会う話である。映画冒頭部分にはテロップで「これは真実の物語」と挿入され、そして実際に「この映画は実在の殺人エド・ゲイン事件を元にした」と、広く信じられている。しかし実のところ、これはただの演出として、「これは真実の物語」とテロップをのせているだけである。まず、これだけでオーソン・ウェルズの『宇宙戦争』同様に、ノンフィクションとフィクションの境目が曖昧になっている。

1960年代以降、アメリカの若者が車を利用して郊外へ出かける事、あるいはヒッチハイカーを同乗させる事は珍しくなくなり、ヒッチハイカーにまつわる都市伝説も多くなった。つまり、フィクションと偽のノンフィクションの混乱は映画におけるものだけではなく、映画を観る前から意図的に引き起こしている。この映画はフィクションではあるがあなたにも起こりうる、というわけである。

同じく偽のノンフィクションを利用して観客を動員した映画は、ドキュメンタリーといいつつも演出映像を大量に入れた『世界残酷物語』(1962年)やそれに続くモンド映画、殺害後残されたフィルムが流出したという設定の『食人族』(1983年)、同じく「残されたフィルム」として巧妙にメディアミックスで宣伝された、全編主観ショットの『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』(1999年)、同じく全編主観ショットのプライベートビデオ調で収めた『REC/レック』(2007年)や、全編ハンディーカメラを用いた監視カメラ調『パラノーマル・アクティビティ』(2007年)など、「ホラー映画」における、ひとつの手法として確立されている。

特に、『世界残酷物語』(1962年)以降、偽のドキュメンタリーは「モキュメンタリー」と名付けられ、『食人族』(1980年)以降の「モキュメンタリー」は「ノンフィクションである事」が強調されるため、撮影者自身が撮影中に「死」に、たまたま残されたフィルムを編集したという体裁をとる「ファウンド・フッテージ」が、ホラー映画の一つのジャンル・手法として確立されており、多くの類似作品が生まれている。

またこれらの映画に共通するのは、ほとんど大きな予算を使用していない事である。「フィクション」と「ノンフィクション」を巧みに混同させ、少なくとも映画館の中ではどこまでが現実か識別不可能な状態をつく。「フィクション」と「ノンフィクション」の混合による「フィクションの融解」は、単純な構造ではあるが、しばしば大きな興行的効果を生む事が可能である。

「古典的ハリウッド映画におけるフィクション」+「ノンフィクション」=「フィクションの融解」② 『ロッキー』『タイタニック』『シンドラーのリスト』

「ホラー映画」から再び「古典的ハリウッド映画」に戻る。

シルヴェスター・スタローン主演の『ロッキー』シリーズ(1976年-2006年)の6作品は、典型的な「古典的ハリウッド映画」である。主人公のロッキーが一念発起し恋人のエイドリアンや仲間のために行動を起こし、ボクシングの世界チャンピオンになるストーリーには、主人公の行

動原理や因果関係がわかりやすく織り込まれ、観客は容易にロッキーと同一化する事が可能である。

この『ロッキー』シリーズは、似たストーリー展開で進んで行く。主人公の浮かばれない生活、ライバルの登場、恋人や仲間から喝をうけ、一念発起しハードなトレーニングをした後に、試合に挑む。この大まかなプロットには変化がない。そして、ハードなトレーニングのシーンの最後には必ず高い所へ行き両手を広げ、拳を突き出す。『ロッキー「1」「2」「6』ではフィラデルフィア美術館の階段を駆け上がる。

『ロッキー・ザ・ファイナル(6にあたる)』(2006年)において、最後の試合のシーンはおよそ他のシーンの箇所のカメラと色調が若干異なるテレビカメラの色調である。これは別の試合を観戦に来た観客を前に、予告なく試合形式で『ロッキー・ザ・ファイナル』の撮影が行われたためである。そのため、観客も画一的なエキストラの動きをせず、俳優として役割を持たない自由な存在として、思い思いに動いている。それら観客の存在は「古典的ハリウッド映画におけるフィクション」と「ノンフィクション」との混在という意味で「フィクションの融解」であるが、その切り替わりの違和感が少ないために、「古典的ハリウッド映画」の枠組を保持している。

だがエンディングのタイトル・クレジットでは、映画の内容とはまったく関係のない素人が画面の端に出て、フィラデルフィア美術館を駆け上がりロッキーの真似をして飛び跳ねる。画質はハンディーカムのようなものである。これは『ロッキー』というサクセスストーリーが、「フィクション」を超えて実際にフィラデルフィアという土地に根付いている、ということの記号であるが、その「ノンフィクション」であるという事が『ロッキー』という「古典的ハリウッド映画におけるフィクション」のフィクションの枠を崩し、「フィクションの融解」さらには「フィクションによる割れ」として、観客のいる現実へフィクションが接続してくるのだ。

同じように「ノンフィクション」を挿入する事で「古典的ハリウッド映画におけるフィクション」を壊し、観客のいる現実との接続を図る例として、ジェームズ・キャメロン監督の『タイタニック』(1997年)が当てはまる。ジェームズ・キャメロン監督は『タイタニック』を撮影するにあたり、実際に海に潜水艇を潜らせ、タイタニック号を撮影し(その時の映像を後にドキュメンタリー作品としても発表している)、一部本物の記録映像も使用しているという。しかし、それがどこのシーンなのかは観客には識別がつかない。

『タイタニック』のラストシーンでは、年老いたヒロインの走馬灯のような回想から、海底に沈む実物のタイタニック号らしき映像とセットのタイタニック号の映像が交替で挟み込まれ、さらに映画の回想シーンが交互に挿入され、フィクションとノンフィクションが識別不可能な状態となる。これはヒロインの死によって終結するのではあるが、フィクションの枠が外れ、現実のタイタニックへと接続する作用が発生している。

またスピルバーグの『シンドラーのリスト』(1993年)においても同様に、事実を元にしたフィクションで展開を進めておきながらも、ラストシーンでホロコーストの実際の生存者を登場させる事により、「フィクションの融解」「フィクションによる割れ」を発生させている。観客の多くは、この映画をドキュメンタリーだと誤解した。紡がれてきたフィクションと現実の混同を引

き起こし、「歴史」を強く実感させる効果を生んでいる。

このように現代のハリウッド映画には、「ノンフィクション」を巧みに挿入する事により、現実との識別不可能な状態をつくりだし、さらにはフィクションが現実へ侵食する作用を意図的に利用しているのである。

「古典的ハリウッド映画におけるフィクション」+「メタフィクション」+「フィクション内フィクション」=「フィクションの融解」① 『くまのプーさん』

「古典的ハリウッド映画におけるフィクション」と「メタフィクション」という組み合わせ、「古典的ハリウッド映画におけるフィクション」と「フィクション内フィクション」という組み合わせにおいても、「フィクションの融解」そして「フィクションによる割れ」は発生する。

映画における「メタフィクション」とは、撮影現場や撮影機材やフィルムそのものを映し出したり、登場人物が「現実の名前」のまま登場したりする事で「この映画は作り物です」というメッセージを出すことである。撮影現場の外を観るという点において、それはフィクションの「外」からの視線である。

同様に「フィクション内フィクション」は「劇中劇」の事であり、映画の中で映画の登場人物が劇や映画を観るという点において、「メタフィクション」の一種でもある。また「フィクション内フィクション」は、一旦観客から遠くの「フィクション」を設定する事により、主となる「フィクション」をより観客の近くに設置する機能を持つ。「メタフィクション」が「外」からの視線ならば、「フィクション内フィクション」は登場人物が登場人物の物語を見るという点で入れ子状の、フィクションの「内」への視線である。

ここでは「メタフィクション」と「フィクション内フィクション」の混在した例として、『くまのプーさん』(1977年)を挙げる。

主人公のクリストファー・ロビンの部屋と思しき実写フィルムで撮影された部屋、やや薄汚れたクマや後の登場人物である動物達のぬいぐるみが映しだされることから映画は始まる。

やがてナレーターの声と共に、部屋の片隅におかれた本が開き、観客はその中に入り込む形で、アニメーションが始まる。ここで先ほどの実写のボロボロなぬいぐるみと、可愛くデフォルメされたキャラクターとの差異に戸惑ってしまう。

『くまのプーさん』は、A.A.ミルンによって、息子のクリストファーの為に書かれた童話である。クマのプーさんには、実在するぬいぐるみのモデルがある。それは映画に登場する「クマのプーさん」のようなキャラクターではなく、ファーネル社製のテディ・ベアであった。そのためディズニー映画に出てくるクリストファー・ロビンの部屋は、撮影のための偽の実写部屋であり、その部屋の中におかれているぬいぐるみは、アニメーションを元にしたものである。つまりクリ

ストファー・ロビンの部屋は現実のクリストファー・ロビンの部屋ではなく、「ノンフィクションに偽装されたフィクション」なのである。

この『くまのプーさん』には、いくつかの「フィクション内フィクション」である入れ子構造が存在しており、ストーリー上で密接な関係が生まれている。

冒頭のシーンはクリストファー・ロビンの部屋が映る。次にその部屋にある「本」があり、その本の挿絵が動く形で、くまのプーさんが生活する「アニメーション部分」が導入される。

アニメーションは「古典的ハリウッド映画」と同じ形式で進む。目的があり、目的を達成する事で新たな因果関係が生まれ、そしてプーさん達は問題の解決をする。観客はプーさんか登場人物と同一化する事で、本の中の住人となるのである。

またアニメーションはそれが「本」の世界である事を強調し、しばしば「メタフィクション」として利用される。時間の経過を表現するためにナレーターはページをめくり、またキャラクターとナレーターがちょっとした会話も行う。ストーリーで洪水が起これば、本に書かれた文字は流され、木から降りられなくなった虎のティガーを、本を傾け文字を滑り台にして助けている。「本」である事がフィクションの上位構造となっており、「本」の世界ならばアニメーションの世界を動かす事ができるのである。

しかもそれだけでなく、物語が進んでいくと登場人物であるプーさんがみる夢の世界、ハチミツを盗む「ズオウとヒイタチ」と遭遇するシーンがある。

このシーンではチェック柄の象とイタチが出てきており、メタモルフォーゼで様々な奇妙な形、時にぬいぐるみから立方体や円へと形態変化したり、色の変化をしたりする。またシーンとシーンは視覚的な連想で繋がれており、象をズームアウトすると、服を着ている象の服の柄になるという奇妙さである。その視覚的なメタモルフォーゼの連鎖で続くシーンは悪夢のようであり、「子供向けに作られた」ものとは思えない。

それはクマのプーさん自身がみる夢であるため、クマのプーさんはそのシーンでの登場は少なく、登場しても行動不能になっている。アニメーション部分の「古典的ハリウッド映画におけるフィクション」、つまりくまのプーさんの行動が新しい因果律や目的を生むという、それまで支配的だった「古典的ハリウッド映画におけるフィクション」からは、完全に分断されている。さらには「本」のナレーターさえも、プーさんを助ける事ができない。

『くまのプーさん』の入れ子構造を整理すると以下の通りとなる。

1	クリストファー・ロビンの部屋	ノンフィクションに偽装されたフィクション
2	本	メタフィクション
3	アニメーション	古典的ハリウッド映画におけるフィクション
4	くまのプーさんの内的世界	古典的ハリウッド映画におけるフィクションが機能していないフィクション

これらには上位下位構造があり、上下一段ごとにストーリーに関与する事が可能である。

ところがラストシーンのちょっとした出来事でその構造が大きく崩れ、「フィクションの融解」そして「フィクションによる割れ」が発生する。クリストファー・ロビンから別れを告げられたクマのプーさんのストーリーは、本が閉じられる所で終わり、再び実写のクリストファー・ロビンの部屋へと戻ってくる。ここは、セットであるとはいえ、「観客の現実が一番近い空間」として設定されているはずである。

ここで最後、実写のぬいぐるみのプーさんの片目が一回だけ瞬きをするのである。アニメのキャラクターとしての「プーさん」とはおよそ思えない、ボロボロのぬいぐるみの「プーさん」の目が動いた時、それまで前提であった一番上部の「ノンフィクションに偽装されたフィクション」が崩れ、それまで入れ子状であった「本」と「アニメーション」、さらには「プーさんの夢」が「融解」してしまう。

つまり、我々はそれが映画だと思ふものの、気持ち悪さと共に現実がクマのプーさんの住む100 エーカーの森⁵⁷と接続したかのような感覚に陥るのである。これこそが現実へのフィクションの流入であり、「フィクションによる割れ」の発生がみてとれる。

なお「メタフィクション」や「フィクション内フィクション」があれば、必ず強く「フィクションの融解」が発生するという訳ではない。

「メタフィクション」や「フィクション内フィクション」が最初から最後まで規則的に連続している映画、例えば『トゥルーマンショー』の場合、「この映画は作り物です、というフィクション」という形に帰結し、「フィクションの割れ」は発生せずに、「古典的ハリウッド映画におけるフィクション」へと戻ってしまう。

だが、その規則的な前提が崩れた際、途端に「フィクションの融解」が始まってしまうのである。

「古典的ハリウッド映画におけるフィクション」+「メタフィクション」+「フィクション内フィクション」=「フィクションの融解」② 「ホラー映画」

また「現実」に「フィクション」を侵食させる事を大きな目的としている「ホラー映画」では、より「フィクション内フィクション」や「メタフィクション」が多用される。

ホラー映画は新しい恐怖を築くため、「残酷描写」や「引用されている恐怖」、「観客自身の歪み」だけでなく、「フィクション」自体すら利用している。

『スクリーム』シリーズは、シリーズの4作品を通して、「これは映画です」というメタ発言を随所に行う。すでに『スクリーム1』（1996年）の段階で、「パート2に出たい」と懇願する、殺される役が登場する。さらには登場人物が「ホラー映画のルール」を説明する。

『スクリーム2』（1997年）では『スクリーム1』のストーリー自体が映画化され、さらに『スクリーム3』（2000年）では『スクリーム1』での役と、『スクリーム3』の映画内での映画の役が会い、『スクリーム1』の撮影用セットが映画内映画の撮影セットとなり、さらには『スターウ

オーズ』(1975年)でレイア姫を演じたキャリー・フィッシャーが「私はレイア姫ではない」旨の台詞をつけ、『スクリーム 4』(2011年)では映画内映画のシリーズが「7」まで続いている事になる。

シリーズを通じて果てしない「ホラー映画」の劇中劇、つまり「フィクション内フィクション」が入れ子構造となっており、より遠くのフィクションを設定する事で、観客は手前にある「フィクション」を身近に感じ、観客のいる場所が「映画館」である事、そして「映画」を通じて殺人鬼と繋がっている事を認識する。

だがこれらのフィクションは常に連続して挿入されており、「古典的ハリウッド映画におけるフィクション」として、「フィクション」と「観客」との距離も安心できるものになっている。

この「フィクション内フィクション」を利用した例として、トム・シックス監督の『ムカデ人間』の「1」(2009年)と「2」(2011年)のシリーズが挙げられる。『ムカデ人間』とは、かつてシャム双生児の分離手術の名医であったドイツ人、ヨーゼフ・ハイター博士が、人の肛門と口を手術で「ムカデ人間」をつくりあげるというホラー映画である。しかし、そのショッキングな描写とは裏腹に、『ムカデ人間 1』は「古典的ハリウッド映画におけるフィクション」を踏襲しており、観客は被害者に対し同一化しつつも、「どこかに救いがある」という期待をして観る事が可能であったが、『ムカデ人間 2』ではその性質が消失している。

『ムカデ人間 2』の犯人は、『ムカデ人間 1』をPC上で観て、その行為に憧れて同じ犯行を行った模倣犯である、という表現が冒頭のシーンでされている。そのため、『ムカデ人間 1』で出演した実在の俳優が再びさらわれ、その俳優自身として出演している。その事を強調するために、「パート 1」はカラー映画、「パート 2」はモノクロ映画となっている。

いわば、フィクション内部にメタフィクションを持ち込む事により、意思と因果律が生まれる「古典的ハリウッド映画」の文法で映画を進めつつも、「メタフィクション」を効果的に挿入する事で、俳優と登場事物(この映画の場合は被害者)に同一化をする観客との相互の結びつきをより強固にしている。

「ホラー映画」の観客は、それに対する耐性ができていたとしても、「古典的ハリウッド映画」内に「メタフィクション」が挿入された際、「フィクションの融解」と「フィクションによる割れ」によって、その慣れたはずの残虐描写とは別の「残虐さ」に迫られるのである。

「古典的ハリウッド映画におけるフィクション」+「メタフィクション」+「フィクション内フィクション」=「フィクションの融解」③ 『あの夏、一番静かな海。』

また北野武も意識的に、自身の映画に「メタフィクション」を挿入する。これは常にカメラと共にあるという彼のコメディアンとしてのキャリアのスタートがそうさせるのだと筆者は推測する。

『あの夏、一番静かな海。』における「死」においては、「フィクション」「ノンフィクション」「メタフィクション」の枠組みが融解し、「フィクションによる割れ」が発生している。

『あの夏、一番静かな海。』では、主人公の「死」は直接描かれず、サーフボードが海に残された状態の描写でその事を予期させるのみになっており、おそらく主人公が海に消えたであろうというあいまいな表現しかされていない。だが、役柄として感情を見せない恋人が、海にサーフボードを還すあたりから、異質なシーンが始まる。

主題歌とともに映画には登場しなかった場面が、断片的に挿入されるのである。

最初は過去のシーンかと思いきや、登場人物や映画に協力してくれた人物や俳優が横並び立つのを正面から撮影している。しかも死んだはずの主人公まで笑顔で並んでいる。これは作中の主人公でなく、ただの役者としての横並びの記念撮影である。

1996年の東京国際映画祭でのシンポジウムで、北野武はその不可解なシーンについて「あれは出演者を喜ばそうとしたサービスだよ」という発言をしている。その真意は分からないが、その発言とは裏腹に、筆者にはそのシーンによって映画にストーリーとは別の意味が流れだしているのが見て取れる。

北野武の演出法では、上記のように俳優としての人格は剥奪されてしまい、人形のような固さがある。『あの夏、一番静かな海。』は、ほぼ全編登場人物は感情を抑制されている。しかし、このラストシーンでは、それまで積み上げた映画内の役割を放棄し、恋人は喜びの感情を爆発させている。大きく手を振り、それまでほぼ見せていなかった笑顔を見せる。さらに恋人は耳が聞こえないという設定にもかかわらず、寺島進の声に反応してしまっているシーンまで挿入されている。そして、最後にタイトル「あの夏、一番静かな海。」がぼんやりとスクリーン上に浮かび上がる。次々と挿入されたシーンは收拾し、観客自身もタイトルが映画の冒頭に映っていなかった事を思い出す。

ここでは「フィクション」（それまでの古典的フィクション）が崩れ、「ノンフィクション」（演技をしていない俳優）、「メタフィクション」（登場人物や裏方のスタッフの横並び）が交互に挿入され、完全にフィクションの枠組みが融解している。

この唐突なシーンは黒澤明をはじめとして多くの映画人によって批判されているが、筆者はこのシーンに強く主人公の喪失を感じた。

仮にそのシーンに喪失があるとすれば、ストーリー上で起こる主人公の「死」である。だが、単純に走馬灯が巡るといった「死」についての記号的なものではない。「フィクションの融解」そして「フィクションによる割れ」による、ストーリーから現実へと流出してくる「喪失」なのである。「フィクションによる割れ」により、フィクションの構造が崩れた時の濁流こそが、主人公の「死」を感じさせる装置として機能しているのである。

映画における「フィクションの融解」「フィクションによる割れ」のまとめ

いくつかの映画の具体例を挙げてきたが、改めて「フィクションの融解」「フィクションによる割れ」の発生条件を以下に整理し、述べておきたい。

第1条件	フィクションを受け止める、何らかの表現メディアを持つ。
第2条件	基盤となるフィクションがあり、それを観客と共有している。
第3条件	基盤となるフィクションに、他の形式のフィクションを挿入する。

これから3つの条件が重なった上で「フィクションの融解」が発生し、その結果として「フィクションによる割れ」が発生する。

フィクションの融解	基盤となるフィクションに違う形式のフィクションが入ると、それらの識別が不可能になる。
フィクションによる割れ	①フィクションの融解によって発生、表現メディアを超えて、フィクションが現実の流れだしてくる。 ②観客に強い感情が伴う。

「映画におけるフィクション」の形式の一つに、「古典的ハリウッド映画におけるフィクション」があり、興行的な理由のため主流となった。それは「映画」の技術的進歩だけでなく、「観客」の進歩でもあった。「観客」はいくつかの編集のルールや道徳的不文律を元に、ストーリー上の人物と同一化する事を学び、「映画」に参加していた。

そのため多くのストーリーテリングの教科書や映画の撮影技法は「古典的ハリウッド映画におけるフィクション」を模範としている。

しかしながら、観客と登場人物との同一化の上で成り立つ「古典的ハリウッド映画におけるフィクション」を突き詰めれば突き詰めるほど、観客は身体を置き去りにして映画の世界へ入り込んでしまう。そのため、「映画」と「現実」の距離は極めて遠いものになってしまう。

だがその状況を打破するために、その「古典的ハリウッド映画におけるフィクション」に重ねる形で「ノンフィクション」「メタフィクション」「フィクション内フィクション」を意図的に次々と挿入する事により、それらの形式が識別不可能な「フィクションの融解」を発生させる事が可能である。

「フィクションの融解」は「フィクションによる割れ」を発生させ、「映画におけるフィクション」が保てなくなり、「フィクションを観る観客」という安全な関係が崩壊し、閉じられていた「フィクション」の枠が破られてしまう。「フィクションの融解」は「古典的ハリウッド映画におけるフィクション」「ノンフィクション」「メタフィクション」「フィクション内フィクション」を識別不可能にさせる。

「フィクションによる割れ」は、映像記号やモンタージュで導いたものでない様々な感情を強く想起させ、それは時に「裏切り」「笑い」「怒り」「不快」「快」「感動」「喪失」等の様々な強い感情を生む。

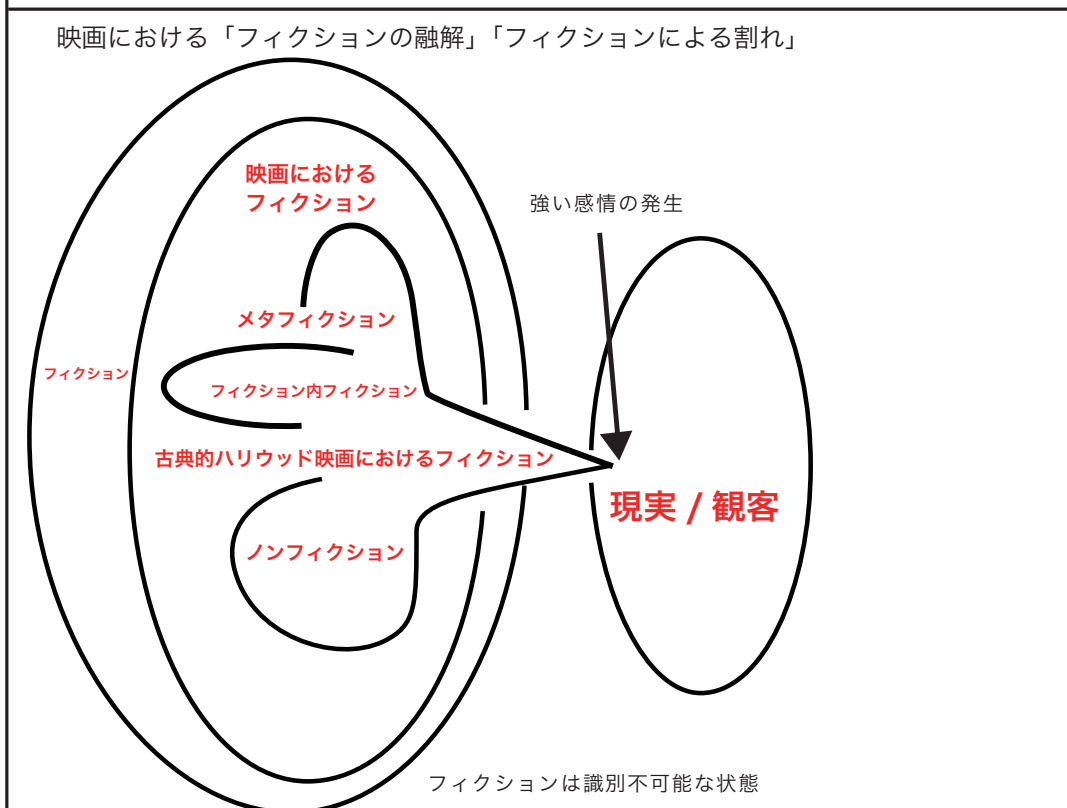
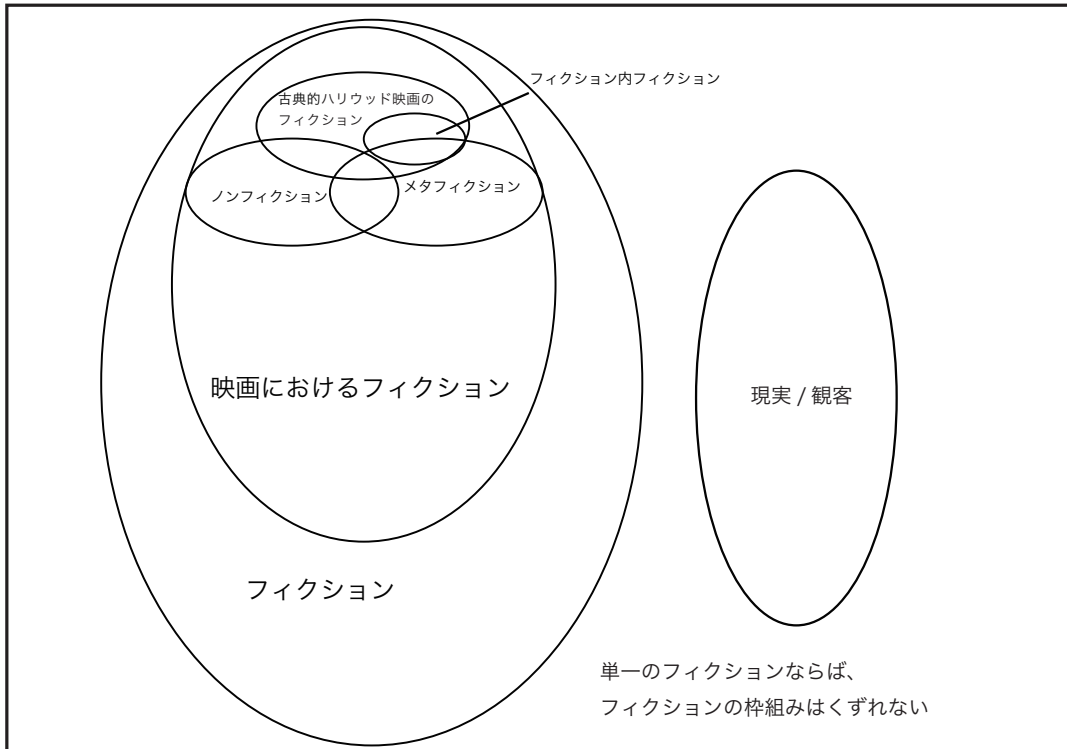
さらには観客の俳優との同一化ではない形で、フィクションと観客の間に結びつきが生まれる。観客はそのフィクションの延長に現実を置き、フィクションと現実の混同を引き起こしてしまうのである。映画においては「フィクションによる割れ」が現実とフィクションの壁である「映画」(表現メディア)を壊し、観客が映画館を出てもなお、フィクションが持続するのである。

これまで、映画を中心に筆者の方法論を検証してきたが、序章で述べた通り、これら「フィクションの融解」と「フィクションによる割れ」は映画のみに通じる手法ではない。あらゆる「フィクション」を用いた表現メディアにおいて使用可能である。

そしてフィクションを用いた美術作品もまた例外ではない。

次章では、筆者自身が美術表現において使用する「フィクションの融解」「フィクションによる割れ」を、具体的な使用例を示し論述する。

第2章 映画における「フィクションの融解」「フィクションによる割れ」



39 フランソワ・トリュフォー、アルフレッド・ヒッチコック『映画術 ヒッチコック/トリュフォー』
訳：山田宏一、蓮實重彦、1966年/1981年、288頁

40 同上 274頁

41 『北北西に進路を取れ』DVD メイキングより、ワーナー・ホーム・ビデオ、
訳：岡枝慎二 インタビューで答えている。

42 アメリカ合衆国の歴代大統領の顔が岩に刻まれた巨大なモニュメント

43 フランソワ・トリュフォー、アルフレッド・ヒッチコック『映画術 ヒッチコック/トリュフォー』
訳：山田宏一、蓮實重彦、1966年/1981年、96頁

44 同上、96頁

45 加藤幹郎『映画とは何か 映画学講義』文遊社、2015年、96頁

46 フランソワ・トリュフォー、アルフレッド・ヒッチコック『映画術 ヒッチコック/トリュフォー』
訳：山田宏一、蓮實重彦、1966年/1981年、101頁

47 スタンドインとは撮影用語で、照明や撮影の準備作業のために俳優の代理をする人物のこと。

48 加藤幹郎『映画とは何か 映画学講義』文遊社、2015年、33頁

49 同上、51頁

50 西村清和『フィクションの美学』勁草書房、1993年、76頁

51 同上、76頁

52 同上、77頁

53 マーク・ジャンコヴィック『恐怖の臨界—ホラーの政治学』青弓社、1997年、85頁

54 過剰にあふれだす粘液等もホラー映画にしばしば利用される。

『エイリアン』（1979年）や『死霊のはらわた』（1983年）等に見られる白い液体は、言うまでもなく侵略者の精液そのものである。これらにも梅毒、エイズといった病理の自己への侵入、あるいは望まぬ妊娠などの、コード化された性的な接触がみとれる。

55 レスリー・フィードラー『フリークス—秘められた自己の神話とイメージ』青土社、1978/1990年、
17頁を参照している。

56 同上、29頁

57 『くまのプーさん』の最後は

「この先、どこへ行っても、何が起きても、森の小高い秘密の場所では、小さなクマが待っていてくれるでしょう」という台詞で締めくくられている。

第3章 自作品におけるフィクションの融解

「フィクションの融解」「フィクションによる割れ」の使用の経緯

「身体」「生/死」「精神」という、生きるうえで避ける事のできない根源的なテーマを追求している。展示においては表現方法を特定せずに観客にそれらを強く「実感」させる表現方法を採用している。(伊東宣明、ステートメント)

筆者は映像作品を中心に、インスタレーション・小説・絵画・サウンドとメディアを横断して制作してきた。テーマは2006年以降「身体」から出発し、続く2008年「精神」、2009年「生/死」が加わる。本論文は「フィクション」を用いた手法についての論文であるため、それら3つのテーマについては大きく触れる事はないが、それぞれがその時々の個人的な出来事に由来するものである。それらは、「我々はどこから来たのか 我々は何者か 我々はどこへ行くのか」⁵⁸といった近代以降の美術家として、あるいは人間として普遍的であり根源的ともいえる関心事から発している。

その3つのテーマは2015年現在においても継続しており、それら3つのテーマと複合的に社会的な事象と絡め合いつつ、制作している。

「フィクションの融解」「フィクションによる割れ」は、17歳の時に執筆した小説「カドミウム・オレンジ」から、意識せず使用していた手法である。

美術作品においても「フィクション」は自作品の手法として最初期から用いており、2006年の『≡醤油』以降、特に意識して「フィクション」を取り入れていくようになる。

そして、自作品においても、「フィクションの融解」「フィクションによる割れ」は観客になんらかの強い実感を与えてきた。それが時に「嫌悪」や「好奇」であったとしても、である。

筆者は作品の価値に関して、美術作品に対する金銭的な報酬や、技法の向上でもなく、その観客の「実感」に重きを置いてきた。

「フィクションの融解」「フィクションによる割れ」は、2012年の『生きている/生きていない』までの作品において、作品を制作する上で意識せずに用いてきた手法である。

それは他者と共有する事のない、いわば制作上のブラックボックスというべきものであり、私自身も図式化して整理するなどして他者と共有したわけではなかった。

本論文を執筆するにあたり、造語を作り、仮説を立て、数々の映画での検証を行った。

また2013-2014年の『芸術家』からは、「フィクションの融解」「フィクションによる割れ」を意図的に利用し、実践している。さらにそれらを完全に図式化し整理した上で、2015年の『アート』を、制作・実践・本論文の再検証としている。

2004年の初個展から2015年末まで、以降大小合わせての展示43本を展示・開催してきたが、そのほとんどが支援者による開催や補助金の獲得・招聘を前提としている。筆者は2015年現在、主に美術品販売に結びつかない非商業的な作品を制作の中心にしている事を改めて明記しなくてはならない。さらには最初期から今日まで、画廊やギャラリーに対して基本的にレンタル料を支払ってギャラリーを借りない発表姿勢をとっている。

つまり観客からの反響や、関係者からの支援や企画がなければ、次の発表の場を得る事はない。個人の精神の表現を他者が受け入れる時期を待つという選択は、筆者にとって緩やかな死を意味していた。また観客に何も語られない作品、素通りされる作品は、筆者にとって作品が存在していない事と同義であった。これは美術家の生死に関わる問題である。外の世界に向かって切り開いていく事によってのみ、美術家として延命が許されてきたのだ。

試行錯誤の末、「観客にいかにして作品に実感を持たせるか」という関心が、本論文で中心に語られてきた「フィクションの融解」「フィクションによる割れ」という概念装置を生み出していった。つまり私ではなく、観客自身がそれらに導いてくれた。そのため本論文では観客の反応が概ね主観によって記載されている事に留意されたい。新聞記事等の掲載もあるが、あくまで観客との対話を元にしたものである。

「フィクションの融解」「フィクションによる割れ」が強く出ている、『≒醤油』『BODY SOAP』『死者/生者』『預言者』『生きている/生きていない』『芸術家』『アート』は、実際に展示を企画される回数が多い。それらの作品は賞賛から罵倒や関係各所へのクレームまで、数々の言葉を浴びた。しかしながら、逆に「フィクションの融解」「フィクションによる割れ」が弱い、あるいは全くない作品は反応も薄く、ほぼ素通りされる場合も多かった。

本章は自作品を「フィクションの融解」「フィクションによる割れ」の観点から論じる。また時系列に論じる事により、仮説と実践の行程を明確にする。

また各作品についての記述の末尾に、主観的な判断であるものの、「フィクションの融解」「フィクションによる割れ」を整理した表を提示する。

「カドミウム・オレンジ」(1997年)

筆者が17歳時に書いた小説である。最初期の作品であり、一般公開はされていない。

売春をする事で生活をしている少女のヒモである主人公を中心とした「現実」のストーリー、主人公が狭い部屋に幽閉されている「フィクション」のストーリーが設定され、それが交互に描かれている。

無論、この「現実」のストーリーとは「ノンフィクション」ではなく、「フィクション」のストーリーを描く事で相対的に「現実」に近い存在として描かれている。

「現実」のストーリーでは、主人公は自堕落で破滅的な生活を送るものの何も起こらないまま過ごす。一方、「フィクション」のストーリーでは、最終的に親しい友人に腹を裂かれ、腸を犯され、最後には去勢される。

非常に露悪的な小説であるが、この作品は1999年の第89回文学界新人賞の最終選考作品にノミネートした。少年期特有の露悪的な態度や言葉の鮮やかさに対し一定の評価を受けながらも、選者全員から「×」を受けて落選した。

以降、美術作品が中心になるにつれ、小説という表現メディアを用いる事は少なくなる。

だが、「フィクション」からと出発し、小説における「現実とフィクション」のパートを分ける事は、「フィクション」「フィクション内フィクション」を意図的に用いていたという事であった。

この作品はあまりにも露悪的ではあるが、後の作風へ繋がる重要な処女作である。

フィクション (基盤となるフィクション)	①「現実」のストーリー ②「虚構」のストーリー
メタフィクション	①フィクション内フィクション

フィクションの融解	ゆるやかにしている。
フィクションによる割れ	ゆるやかにしている。

『delusive skin』 -妄想的な肌- (2004 年)

偽物である方がよりリアリティーを持てるという妄想から着想された作品。擬似的な肌が作られ、それも死者の皮膚を模した絵画作品である。

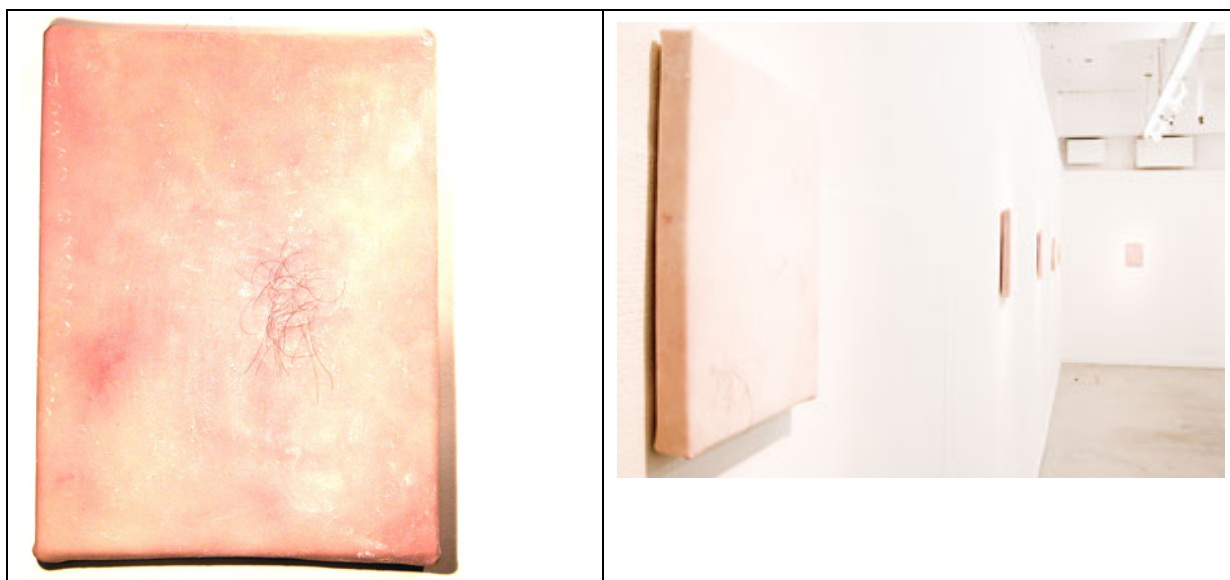
『GHOST IN THE SHELL / 攻殻機動隊』(1995 年)『鉄腕アトム』(漫画 1952 年-)『ターミネーター2』(1991 年)等、擬似的な肌を纏ったサイボーグやロボットを扱ったフィクションは、必ずといっていいほど、攻撃等を受け内部が露出し機械部分が出てくる事から発想を得ている。

一旦筆者自身の身体へ置き換え「もし私がサイボーグなら」と妄想した際、「この皮膚は腐るであろう」と考えるという矛盾から発している。つまりサイボーグが主人公の映画や漫画では、それがサイボーグやロボットであるが故に、必ず作中で内部が露出するのである。

技法は画布にアクリルで肌を描いた後、超軟質ウレタン樹脂で擬似的な皮膚を作り、最終的に筆者自身の毛を植え、所々針で癩痕をつけている。また作品サイズは、人の皮膚に見せるため背中の子供の大きさを基に考えられている。また、皮膚は健康的な肌ではなく、死者の肌の色を基に設定されている。先ほどの妄想から、「腐りかけで歪に毛が生えているからこそ、我々はそれを皮膚として認識できる」という考えに従って作られている。

最終的にギャラリーの壁を取り囲むように 11 枚設置された。

この作品においては、幼き頃より慣れ親しんだ日本のアニメーションやハリウッド映画におけるサイボーグの「フィクション」を、一旦自身の身体で置き換える妄想をした上で、擬似的な皮膚を作り上げている。しかしながら、主な関心は造形にあったため観客とのフィクションの共有はしていなかった。



フィクション (基盤となるフィクション)	①筆者の妄想 (他者と共有されていない。)
メタフィクション	①人の皮膚である事

フィクションの融解	していない。(理由：他者と妄想が共有されていないため、第1条件が成立していない。)
フィクションによる割れ	していない。

『象の話』（2005年）

DVDを配布するプロジェクトであり、床に積み上げられたDVDを観客は持ち帰る事ができる。すぐ側においてある長椅子の上に座り、ポータブルDVDプレイヤーで観賞する事も可能である。

DVDケースには、冊子である小説とDVDで映像が収録されている。

冊子に印刷された小説は、自分が人だと名乗る会話が可能な象と少女の交流が書かれており、最終的に象が見た人間の夢の話を伝える。

「彼女は街を歩き、人ごみの中で、地面を噛み締める。車の窓は彼女を映し、赤く突った唇に光が注ぐ。それでも誰一人彼女に気がつかない。街を歩く、多くの人が彼女を無視したし、そして多くの人が彼女を消し去ってくれた。その事がどうしようもなく気分を高揚させてくれた。それで、本当に、彼女は自分が消えてしまったのかを確かめたくなり、一つの悪戯を思いつく。パンツをおろし、アスファルトにおしっこをした。おしっこは勢い良くながれ、アスファルトにいびつな線をかいた。それでも、人々は、その線を踏まぬように避けて歩くだけで、誰も彼女に気がつく事はなかった。それがどうしようもなくうれしくて、彼女は叫んだ。私は消えてしまった。私は消えてしまった。」（伊東宣明 『象の話』 抜粋）



この「おとぎ話」のような短編小説の『象の話』は、たとえ放尿しても人に気付かれる事がないといった話で締めくくられる。

しかしながら、DVDに収録されている映像は「象の放尿」である。京都市動物園のメスの象の放尿をハンディーカメラで執拗に、ズームカメラで局部を追っている。象の放尿は一回で約7リットル放出される。その様を小説とは対照的に好奇の目線で追っている。

これは小説と映像という形で同一メディアを使用していないため、「フィクションの融解」は両方を享受した人間だけにしている。しかしながら「フィクション」（小説）と「ノンフィクション」（カットのない映像）の矛盾した内容を合わせるその対比により、現実を強く意識する事を目的としている。

フィクション (基盤となるフィクション)	①短編小説の「象の話」
ノンフィクション	①偶然撮影できた象の放尿
メタフィクション	①短編小説の「象の話」と、映像の放尿の行為の同一化

フィクションの融解	限定的にしている。(理由:同一メディアを使用していないため)
フィクションによる割れ	ゆるやかにしているが、限定的。

『≡醤油』 (2006年)

「戦後、毛屑から代用醤油が作られた。

毛髪研究の大家、大門一夫さんは、
戦時中から戦後にかけての食料不足のおり、
毛屑から、代用醤油を造ったという。
雑誌『ニューヘアー』 1982年9月号より

髪の毛の成分であるケラチンの中に、
グルタミン酸が豊富に含まれており、
塩酸で分解すれば、
容易にアミノ酸が得ることができ、
代用醤油が製造できる。

それは「たんぱく加水分解」という
製造工程と同じで、
「味の素」などを作る時に用いられる、
れっきとした食品の加工法である。

人毛は醤油になる。
そして、その都市伝説通りに、
実際、流通しているかもしれない。
年齢・性別・遺伝情報、脱色剤や白髪染めも、
すべて溶かされ、
醤油の味付けや色付けとなり、
瓶に詰められて。

髪に含まれる
水銀やヒ素さえも。」
(伊東宣明『≡醤油』展示時テキスト)

インターネットや噂を介して伝わる都市伝説を引用したインスタレーション作品である。

戦時中に髪の毛より代用醤油が作られていたというエピソードを元に、髪の毛を原材料とした代用醤油を制作した。

様々な世代や出身地(海外含む)から集めた髪の毛を元に制作した9人分の代用醤油のサンプル、製造前の髪の毛の写真、また、代用醤油の制作過程の映像(自分の髪から代用醤油をつくり自身で食するまで)そして「本当の醤油」と「髪の毛から作った代用醤油」の「合わせ醤油」の実食が行われ、実際に150人以上が食した。

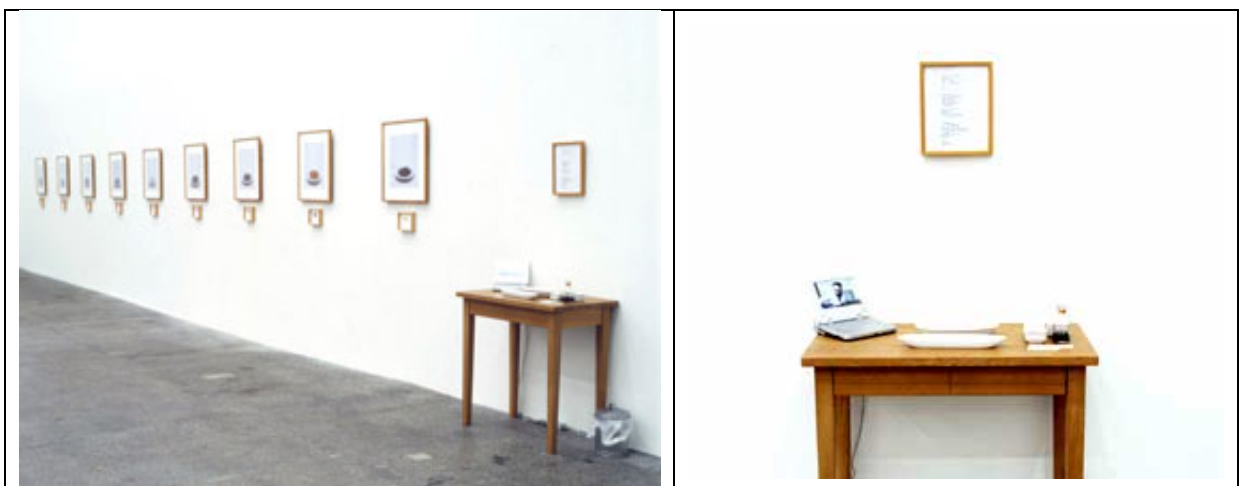
都市伝説の具現化という意図ではなく、身体を食品に変換させ舌先で鑑賞させる事を目的とした。そして、その「合わせ醤油」を口にした観客は、「人の気配がする」「何かを感じる」「普通の醤油ではない」と感想を伝えた。

しかし実のところ、観客が口にしていたのは、観客の健康面を考慮して塩水を足した「普通の醤油」である。尚、映像で筆者自身が食したものは、塩酸と水酸化ナトリウムから生成された代用醤油である。

つまり都市伝説⁵⁹という「フィクション」と、実際に映像で制作現場をみせ筆者自身が口にす代用醤油(こちらは本当に代用醤油を実食している)「ノンフィクション」とを同空間にインスタレーションとして配置する事で、識別不可能な「フィクションの融解」を発生させている。

そのため観客は疑わずにこの「フィクション」を受け入れて口にし、そして超越的な「何か」を自身で作り出していた。観客は「フィクションの融解」を受け入れ、偽の代用醤油を口に「フィクションの割れ」を、実感として「何か」という言葉に変えているのである。

この作品以降、「身体」というテーマを中心にしている。そして、観客にとっての超越的な「何か」という言葉を引き出すために、「フィクション」と「ノンフィクション」を手法として明確に意識して用いるようになった。



フィクション (基盤となるフィクション)	①都市伝説 ②普通の醤油を代用醤油として提供
ノンフィクション	①髪の毛から醤油を作ったこと
メタフィクション	①人体の物質化

フィクションの融解	している。(観客は普通の醤油を食べて、「人の気配がする」「何かを感じる」「普通の醤油ではない」と発言)
フィクションによる割れ	している。

『BODY SOAP』（2007年）

筆者自身の尿が配合された石鹸を配布するインスタレーションである。筆者自身が深夜12時に採尿し、1日1本1週間分の長方形の石鹸を作り上げた。この作品は、インドにおいて牛の聖なる力に触れるために、牛の尿入り石鹸が売られている所から着想を得ている。

観客は筆者自身の尿を配合した石鹸を、1人1カットだけ無料で持ち帰ることができる。

展示会場には、7本の尿入り石鹸、及び石鹸の原材料を示すテキスト、及び、その採尿日に食べた物の残骸を展示した。

そのことにより「食べ物」→「身体」→「石鹸」と変換をくりかえしたプロセスを展示した。だが、実際に展示会場には筆者は不在であり、「身体」が欠如したプロセスである「食べ物」→「 」→「石鹸」を展示した。その欠如した「身体」を強く想起させるようにした。観客の参加により消失する石鹸は、消失する自刻像として位置づけている。

その欠如をもって、石鹸と食べ物の残骸しかない空間に、「人の気配」を生み出す事を意図とした。これは前作『≡醤油』での観客が発した「何か」にあたる。実際の所、展覧会後に感想をきくと「伊東を感じた」という言葉を貰った。

この作品では実際の尿や食べ物の残骸等、生の状態である事実が重視され、「フィクション」という要素がないように思える。

しかしながら、この作品は数種類の「フィクション」を利用している。

1点目に、石鹸自身に強いゼラニウム系の香料を用いて、尿特有のアンモニア臭を取り除く事に成功している。また尿以外は高価なオイルを使用しているため、石鹸としての機能も問題ない。つまり、尿と石鹸というフィクションである。

尿という不衛生な体液と石鹸という不衛生を解消するものを混在させている。「尿」には「汚い」「性的」という情報が含まれており、「石鹸」には「不衛生を洗い流す」「心地よいもの」という情報が含まれている。これは映画において、それらが映し出されたのと同じような意味を持つ。「不衛生と衛生」を混在させる事により、観客に混乱を生じさせた。

2点目に、展示会場に意図的に筆者は不在であり、「食べ物の残骸」と「石鹸」しか存在していない。そのため「この石鹸の中に本当に尿が入っているか、否か」についての判断は、観客に委ねられるよう設定した。また観客自身が食べ物の残骸から、筆者の生活ぶりを推測した。これは「フィクション」であり、「ノンフィクション」でもあり、観客にとって識別が不可能となっている。

つまりこれは観客自身が作り上げるフィクションなのである。

3点目は、身体を物という目線で捉えた「メタフィクション」である。尿を身体の一部ではなく、身体情報を含んだ物質として扱っている。また、その日食べた残骸そのものを展示した。

展示会場の構成自体を、意図的に記号の集合体であるよう設置し、観客自身がその記号を読み解くように設定した。観客は展示された記号をモンタージュのように繋ぎ合わせ、「ノンフィクション」と「フィクション」、さらには身体に対する「メタフィクション」を生み、結果「フィ

クシヨンの融解」というべき状況を作り上げた。

「フィクションによる割れ」は、「不快」と「心地よい」という、相反する感情を生み、結果として、展示会場の「尿入り石鹸」は、1週間の会期にも拘らず、合計7本の石鹸の約9割が持ち帰られる事となる。さらに、京都新聞の2007年4月25日の社会欄にこの作品についての記事が掲載された。通常、美術作品についての記事の掲載は文化欄である。



フィクション (基盤となるフィクション)	①筆者の食べカスから想起する食生活 ②いい匂いの石鹸である事
ノンフィクション	①尿と食べた物の記録
メタフィクション	①人体の情報 ②食の残骸そのものの展示

フィクションの融解	している。
フィクションによる割れ	している。(強い観客の反応：社会面への掲載)

『幻視者/質問者と演者』（2008年）

2つの画面には、横になった女性と男性が映り、合わせ鏡のように並列されて配置されている映像作品。

女性と男性はまったく同じタイミングで同じ台詞を語る。

この映像作品は以下の三人により構成されている。

幻視者	催眠術をかけられ、前世の記憶を想像/創造し語る者。
質問者	催眠術と質問を用いて、前世の記憶を想像/創造させる者。
演者	その会話を台詞化し、同一人物として演じる者。

「質問者」の質疑に対して、前世の記憶を想像/創造し語る「幻視者」と、その「質問者」自体を模倣する事でストーリーを演じる「演者」がいる。「幻視者と質問者」「演者」が識別不可能な状態にする事により、「ストーリーの制作者がストーリーを制作している、と同時にその様を演じている人物がいるが、それがどちらがどちらかが分からない状態」、つまり最小限の「脚本家と演者」の提示であり、ストーリー制作における一つの「合わせ鏡」を作る事を目的としている。

この作品から制作のテーマに「精神」が加わる事となる。この作品でいう「精神」とは、「精神の生まれいずる場所はどこか」という半ば実証不可能な問題意識のことであり、それは後の『預言者』（2011年）へと引き継がれる。

催眠術は、ストーリーを想像する事において、ノイズを省くために使用された。つまり、余分な思考をできるだけ省くために導入されたのである。ここでいう「前世の記憶」とは、本当の前世ではなく、質問の内容によって「幻視者」が作りあげた一つの偽の記憶であり、意識的に夢をみている状態に近い。催眠術をかけられた者に、質問者が「なにが見えるか？」という質問を投げかけると、リアクションとして視覚的な想像がわき上がり、幻視者はその場に見えるものを語る。これは、波の音を聞きながら寝ると、海の夢をみるという事に近い。実際の所、催眠術にかかると瞼が小刻みに震えている。

この映像作品において提示するものは、「幻視者」と「演者」の合わせ鏡のみであり、観客の特定の感情やリアクションを引き出す事を目的としていない。この合わせ鏡が映し出すものは、ただ夢遊病のように語る人物だけではない。人類が繰り返し紡いできた「ストーリーを生産する者/それを演じる者」という構図を、「メタフィクション」として提示しているのである。

この作品には「幻視者」が催眠術によって自動生成する「フィクション」、及び「演者」が「幻視者」を模倣する「メタフィクション」が含まれており、「フィクションの融解」が発生する条件が揃いそうである。

しかしながら、映像の言動が聞き取り辛いことから、観客が、基盤となるフィクションを共有しているとはいえ、やや「フィクションの融解」の発生はあるものの、「フィクションによる

割れ」は生じていない。そのため、観客へ作用してその反応を引き出す事が少なかった。

その事を反省材料とし、次作『死者/生者』(2009年)では、第2条件である「基盤となるフィクションがあり、それを観客と共有している」事をいかにして実現するかを考え、それを反映させた構成にした。



フィクション (基盤となるフィクション)	①催眠術により語られた「前世」
メタフィクション	①イメージを語る者と演者の同時展示
フィクションの融解	ややしている。(現実とフィクションが識別不可能な状態)
フィクションによる割れ	していない。(言葉が不鮮明なため、観客は共有できず)

『死者/生者』（2009年）

この作品は『幻視者/質問者と演者』と同様に2画面の同期した映像で構成されている。映像に映る人物はまったく同じタイミングで、同じ台詞を発話している。

映像は「祖母が過去を語る5年前の映像と臨終間際の映像」と「作者自身が祖母の言葉をなぞる映像」である。「祖母が過去を語る5年前の映像と臨終間際の映像」では、祖母は幼き頃の思い出をインタビュー形式で答え、親しんだ童謡「竹田の子守唄」を歌う。また臨終間際の映像が、インタビューの映像と交互に入れ替わる。

再生はプロジェクター、再生プレイヤー、スピーカーがそれぞれ2セットあり、個々の映像機器、電源が独立している。

「もはや、死は絶対ではない」

これは真偽の程は定かではないが、リュミエール兄弟が映画を作り上げたときに発したとされる言葉である。この言葉は現在死んだ者が映像の中では自由に歩き回るといった意味だけではなく、同時に映像そのものが孕む「死」さえも示唆しているともいえる。

映像そのものが孕む「死」をどうすれば「実感」できるか、あるいは「生」と共存する「死」そのものをどうすれば「実感」できるのか、そのような問題意識で筆者は、「フィクションの融解」「フィクションによる割れ」を使用した。

観客と共有可能な基盤となる「フィクション」は、「祖母が語る昔話」である。幼き頃の話から戦時中の苦労話、今の生活の事までを語る。これは祖母自身が語る「ノンフィクション」でもあるが、実際の所、彼女自身の中で記憶が混濁しており、彼女自身で自然と作り出した「フィクション」でもある。

また、「ノンフィクション」部分は、祖母の臨終間際の映像であり、顔立ちから、祖母と筆者との血縁関係が分かる事である。

祖母の台詞を全く同じように模倣する筆者/作者の映像、そして展示会場に映像再生機の仕組みを露出させた2セットの機器は、「メタフィクション」の要素である。

またラストシーンで、臨終間際の祖母は大きく呼吸をしており、その呼吸をもって「生きている事」の証とする。対する筆者は静かに呼吸する事で「死」に近い人物であるかのように設定されている。「死者」を引き受ける役割が交換されている。

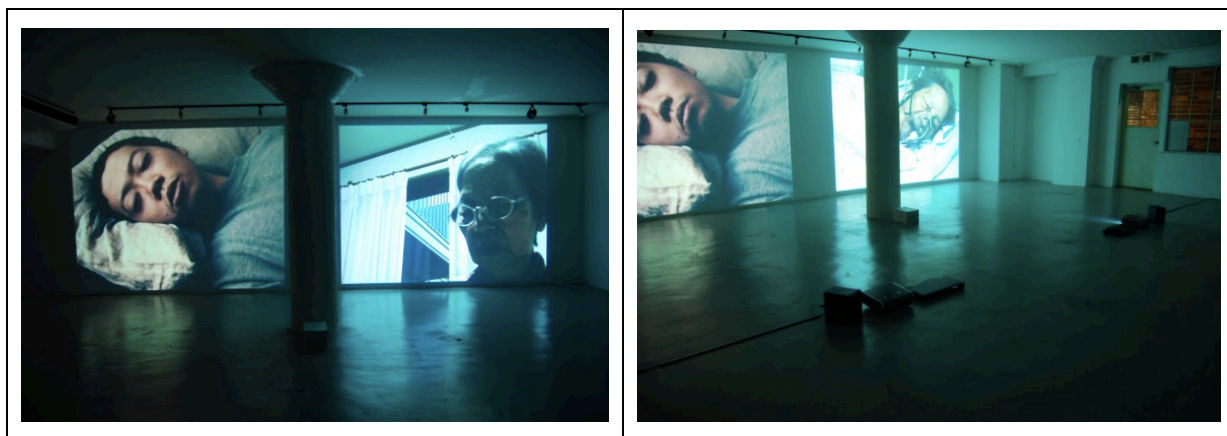
筆者は語られている内容ではなく、複数のフィクションの形式を1つの会場で混在させる事により、「フィクションの融解」を起こすように設定した。

「フィクションによる割れ」は、映像で祖母と筆者が「竹田の子守唄」を歌い、歌が途切れる、その後「臨終間際の映像」に移り変わった際に、「横たわる筆者の横顔」と合わせ鏡の状態になる際に生じる。観客は「畏怖」を感じつつも「死」なるものを実感するのである。

しかしながら、『死者/生者』というタイトルでありながらも、この映像には一切「死者」は出てこない。2人とも生きているのである。「死」を作り出すのは、あくまでも観客自身である。観客自身が存在しない「死者」を作りあげているのだ。

この作品は反響も大きく、サントリーミュージアムの最後の現代美術の展覧会「レゾナンス 共鳴 人と響きあうアート」や、「岐阜おおがきビエンナーレ」に招待される事となる。

この作品から制作のテーマに「生/死」が加わる事となる。また私自身、「生/死」を取り扱う事に対する責任感から、葬儀社に就職し、葬祭ディレクターとして日々葬儀業に従事した。



フィクション (基盤となるフィクション)	①祖母の再生産される思い出 ②竹田の子守唄
ノンフィクション	①臨終間際の祖母 ②祖母と孫という関係 ③祖母の本当の思い出
メタフィクション	①イメージを語る者と演者の同時展示 ②独立した2セットの機材

フィクションの融解	している。(フィクションの識別不可能な状態)
フィクションによる割れ	強くしている。 (涙を流すなど強い観客の反応、存在しない「死者」の発生、展示要請回数)

『回想の遺体』（2010年）

筆者自身による8体の遺体の回想の音が、32個のスピーカーから流れ、音声が混じりあうサウンドインスタレーション。

少しでも「死」を理解できたらとの思いから葬儀屋で勤めた1年半の間、200体以上の遺体に直接触れてきた。実際、就業して早い段階から、葬儀全般に関する業務を扱った。その間、遺体の運搬、納棺、遺族との打ち合わせ、通夜葬儀の司会進行、時には身元引き取りに警察署へ出向き、身寄りのないもののために般若心経をあげ見送った事もある。

その間、多くの「遺体」との出会いはあったものの、実の所当初期待していた「死」を理解する事などできなかった。そこあったのは遺族、医者、葬祭業者などが「死」を取り囲むという状況であり、つい先ほどまで生きていた「人」が、「物」へと緩やかに変化していくという「状況」であった。死者を担ぎ上げた時に感じる生暖かさや柔らかさは時間が経つにつれて、固く冷たい物体感に近くなっていく。そして病気や生活など、生前を推測する多くの情報が遺体には刻まれていた。

『回想の遺体』では、葬儀屋に就職していた際、直接対面した遺体を丹念に回想して語り、録音した。筆者が遺体と対面した時の簡単なメモを頼りに、記憶に留まる遺体を丹念に筆者自身が回想した。

回想される遺体は時間が経つにつれ、記憶の中で改竄されたものとなる。「ノンフィクション」であるものの、1人の遺体が記憶の中で混じり合い、他の遺体や記憶と混同され、歪曲され、激しく忘却され、もはや事実と呼べる物ではない。それは「ノンフィクション」であり「フィクション」でもあった。

32のスピーカーから出る混じり合った8体の声は、個々の遺体についての記述と混濁させ、観客は声の断片しか声を拾う事しかできない。いわば筆者の「回想する遺体」と同じ状態になる。だが、個々の体についての単語が耳に入る。

この作品では、「回想」という「ノンフィクション」とも「フィクション」とも識別がつかない状態で、「フィクションの融解」に近い状態が生まれている。しかしながら、観客は単語しか認識できず、「フィクションの融解」の第2条件である「基盤となるフィクションがあり、それを観客と共有している」ことはなかった。そのため「フィクションによる割れ」は、ゆるやかにしか生じていなかった。ほとんどの観客は、筆者の混濁した「回想」ただ聞き流していた。



フィクション (基盤となるフィクション)	①再生産される遺体の回想
ノンフィクション	①葬儀社の実体験
メタフィクション	①口・声がスピーカーとして展示

フィクションの融解	ゆるやかにしている。
フィクションによる割れ	限定的にしている。(声を認識できないため、筆者自身の回想が単語程度しか認識できない)

『預言者』（2011年）

この作品は街で偶然出会った自称「預言者」（内なる精霊の声を聞き、預言者と名乗る者）の「神託」と名付けられた音声と、「作者の手」（預言者の声に合わせて手をシンクロさせ動かす）の映像を元に構成される。会場には椅子が設置されており、さらには超指向性スピーカーを通じて、神託の音声を「観客」へ引き渡す。超指向性スピーカーは、少しでも位置を離れると音が聞こえず、観客は椅子に座った時にあたかも天から声が降ってきたかのように感じる事ができる。

この作品は筆者のテーマの「精神」を扱ったものであり、「心」の出所へのゆるやかな導線を提示する事を目的としている。

私達は自分自身の意思の元、行動していると信じている。しかしながら「自分の意識を持たない人」がいる。あるいは、「意識を持たない人」と思われる人がいる。幼児、何らかの障害、痴ほう、酒による酩酊、寝起き、精神病、薬物依存、そして神懸りの預言者。彼らに意思があるのかわからないのか理解はできない。ひょっとすると、意思の疎通ができないだけなのかもしれない。あるいは、本当に意識はもっと別の身体と離れた所にあるのかもしれない。「心」に対しての、単純な疑問を機に制作をしている。自称「預言者」との会話は成立し、許可を得てそれを録音するものの、一人になった瞬間に、自らの意思とは関係なく「内なる精霊の声」を発してしまう。その預言者の声を筆者の手とシンクロさせる映像を用いることで、観客自身の内面と半ば強制的に対峙させる。その結果生まれてくるものは、原初的な宗教体験といったものだけでなく、「心」の出所へのゆるやかな導線を示唆した。

この作品においても「フィクション」「ノンフィクション」「メタフィクション」の要素を明確に意識して使用している。

「ノンフィクション」は、高笑いをしながらも言語として認識できない神託を告げる「預言者の声」、「フィクション」は、その声に合わせて動く筆者の手の映像である。この手の映像は、フレームインする所からはじまり、声に合わせて動きが高まり、またフレームアウトをする。「メタフィクション」には、「天からの声」をそのまま超指向性スピーカーを使用する事で擬似的に体験できるという事が該当する。

その3つの「フィクション」の形式が混同され、「フィクションの融解」と、さらには「フィクションの割れ」を発生させている。多くの観客は「畏怖」「恐怖」「笑い」を感じたと口々にした。



フィクション (基盤となるフィクション)	①演じられた筆者の手 ②自称預言者の神託
ノンフィクション	①自称預言者の声
メタフィクション	①超指向性スピーカーを使用

フィクションの融解	している。(現実とフィクションが識別不可能な状態)
フィクションによる割れ	している。(「畏怖」「恐怖」「笑い」の発生)

『生きている/生きていない』（2012年 - ）

作者自身が自身の心臓の音を聴き、心音に合わせて肉の塊を叩く映像作品。「死んでいる肉」を用いて「生きている事」を伝える事を目的としている。

通常私達が聞いている「音」を、他者に100%伝える事は不可能であり、映像をもって「生きている」事を他者に伝える事は同様に困難である。

「死」の象徴である大型の生肉を叩き、「生」の象徴である心音を再現する事により、「生きている」事を他者に伝えられるという仮説の下に制作した。

この映像作品は徐々に年をとる身体の記録でもある。そのためこの映像作品は1つの映像だけでは完結せず、ライフワークとして継続的に制作されている。2015年の段階で、撮影場を変えて合計3回撮影されている。徐々に「生きていない」状態へむけて、老化を晒していく事も目的としている。

無加工の映像と音声であるようにみえるが、実際の所、音声は心音に近い音に加工されている。これは、古い映画の心臓の効果音は生肉を叩いて音を加工して作っていたという事から着想を得ている。そのため加工された音として「フィクション」、心音のアフレコを制作する現場であることの緩やかな「メタフィクション」の視点と、生の状態である「ノンフィクション」の要素が混在している。また無編集に思えるため、「基盤となるフィクション」に「ノンフィクション」が該当する。

この映像においても「フィクションの融解」「フィクションの割れ」が発生している。そのためこの作品は、「笑い」「不快」「沈静」「安堵」等の多くの複雑な感情を導く事ができた。また出品の依頼も多い作品である。

極めてシンプルな映像であるが、映像の背景に写りこむ場のコンテクストを巻き込む仕組みになっている。



フィクション	①肉を叩く音の加工
ノンフィクション(基盤となるフィクション)	①筆者が裸で肉を叩く映像
メタフィクション	①心音が肉でアフレコされている行為

フィクションの融解	している。
フィクションによる割れ	している。 (強い反応「笑い」「不快」「沈静」「安堵」の発生、出品招待の数)

『芸術家』（2013年 - 2014年）

芸術家十則

- 1、美はあらゆるところにある。それが我々の眼の前に欠けているわけではなく、我々の眼がそれを認識できないだけである。（オーギュスト・ロダン）
- 2、他人を感動させようとするなら、まず自分が感動せねばならない。そうでなければ、いかに巧みな作品でも決して生命ではない（ジャン＝フランソワ・ミレー）
- 3、物体は、芸術の文脈に置かれてのみ芸術である（ジョセフ・コースス）
- 4、人間は毅然として現実の運命に耐えていくべきだ。そこには一切の真理がひそんでいる（フィンセント・ファン・ゴッホ）
- 5、芸術は売れなくてもいい。好かれなくてもいい。芸術は認められなくてもいい。成功しなくてもいい。自分を貫いてぶつけて無条件に自他に迫って行く事が芸術だ（岡本太郎）
- 6、精神は鏡のようではなければならない（レオナルド・ダ・ヴィンチ）
- 7、あらゆる創造活動はまずなによりも破壊活動である（パブロ・ピカソ）
- 8、成功と失敗は根底では同じだ。むしろ失敗が成功に不可欠だ。失敗すれば失敗するほど何かが生まれる（アルベルト・ジャコメッティ）
- 9、どんな人間でも、生きていれば、いつか必ず美しくなれる時期が来る（アンディ・ウォーホル）
- 10、わたしは、わたし自身でしかない（草間彌生）

※この芸術家の金言は、現在日本語のwebや書籍で流布しているものであり、必ずしも芸術家本人が実際に発言したわけではない。

「普通の女の子として生きる」か「芸術家として生きる」か、決めかねている芸術大学出身の女性が「ゴキブリで作品をつくる」までの内面の告白と、芸術家の名言によって作られた「芸術家十則」を完全暗記し絶叫するトレーニングの実践を撮影した。トレーニングを進めるにつれ、段々と女性の心に変化が生まれてくる。やがて彼女が「芸術家になる」と宣言するまでの過程を撮影した、虚実が入り乱れたモキュメンタリー／ドキュメンタリーである。

このトレーニングは、自己啓発的手法を用いた、日本企業における新人研修を転用したものである。この手法とは、無意味にすら思える「社会人の十則」を完全暗記するまで絶叫する事により、学生気分の新入社員を無理矢理「社会人」にする一種の洗脳システムである。しかしながら、こういった類いの研修は今現在、企業規模を問わず、多くの日本企業が採用している。筆者は葬儀社に就職した際、最初にこの研修を実際に受ける事となった。この研修に合格しなくては退職や職場での冷遇が約束されているため、新入社員の誰もが必死になり、そして厳格な規律が自発的に生まれ、筆者は同期社員の劇的な内面の変化を目の当たりにした。

教育システムが人間を作る。これは本来自由であるべきとされる「芸術家」においても同様である。近代、明治期以降において「芸術」が輸入された時、図像と同時に「芸術家という概念」が輸入された。この映像を制作するきっかけは、先ほど上げた新人研修で涙を流しながら絶叫し「社会人」になる同期の同僚の姿と、筆者が予備校時代に岡本太郎著『自分の中に毒を持って』⁶⁰の言葉に涙していた友人や、その本を薦める予備校講師の姿に符合したためである。現代においてもインターネット上で氾濫する真偽不明の芸術家の言葉や芸術家論が、日々新しい「芸術家」を作りあげるのである。

またこの作品は長期的なテーマである「精神」を扱ったシリーズとしており、ここでいう「精神」とは、前作までのように個を扱ったものではなく、社会で共有されるであろう「芸術家」像そのものを作成するという目的であった。

尚この作品から、本論文の執筆と絡めて、より意識的に「フィクションの融解」「フィクションによる割れ」という考え方が使用されている。そのためこの作品は、全編「モキュメンタリー」つまりは「ノンフィクション」を装った「フィクション」として撮影されている。

実際に出演する女性には、本人の役を演じる俳優としての出演を要請し、書面を取り交わした。「俳優として要請する」「この映像はモキュメンタリーである」と映像の中においても私自身が明言し、モキュメンタリーの約束事である撮影・録音機材を映す事や、モキュメンタリーについて『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』『パラノーマル・アクティビティ』の例を挙げてまで説明をしている。

だがトレーニングを受けていくにつれ、出演女性の表情の変容ぶり、さらには彼女の「芸術家と名乗ります」という言葉、ラストシーンでの女性が芸術家としての決意表明としてゴキブリを口に含むことから、映像自体が事実であると思う観客が続出した。実際の所、ゴキブリを口に含むシーンは、そのトレーニングが始まる前に撮り終えており、また彼女は以前よりパフォーマンスとしてゴキブリを口に含んだことがあったという意味では、完全に「フィクション」である。

以下、「フィクションの融解」に該当する部分を挙げる。

フィクション (基盤となるフィクション)	①出演女性は被験者ではなく、女優である事が数回にわたり映像内で言及されている。 ②観客はストーリーを先取りして、女性が予想通りに合格する事を知っている。 ③モキュメンタリーである事が映像内で宣言されている。 ④ラストシーンはトレーニング前に撮り終えている。
ノンフィクション	①出演女性の表情と心境の変化 ②実際出演女性が「芸術家」として名乗る ③意図的な手ブレと録音機材の映り込み
メタフィクション	①本作品が「芸術作品」ではなく「芸術家」自体を作成する事 ②撮影・録音機材の意図的な映り込み

フィクションの融解	している。(現実との識別不可能性)
フィクションによる割れ	している。(「感化」「拒絶」「罵倒」などの強い反応に伴う、出品招待の数)

これらが「フィクションの融解」を起こして、結果として「フィクションの割れ」を発生させた。「フィクション」であることが映像内で数回言及されているのだが、虚実が混同され、観客にとって、「芸術家十則」によって、本当に現実の世界に「芸術家」が誕生したかのように捉えられたのである。

そのため筆者自身に対する「不快」、出演女性との同一化によりあたかも自分がトレーニングを受けたかのような「錯覚」、「怒り」と「感動」「感化」など、様々な強い感情を伴う感想を聞く事ができた。さらには筆者の元に、本当に「芸術家」になるため「芸術家十則」を習得したいと願い出る者まで現れた。

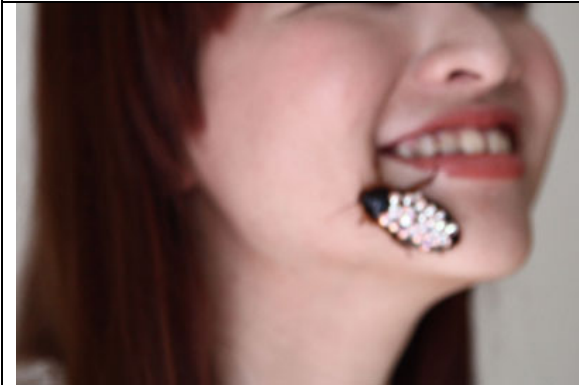
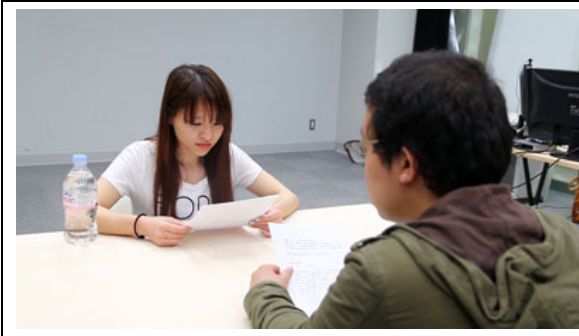
そのように『芸術家』は反響も大きく、京都新聞において「執筆者が選ぶ2013年の年間ベスト展示」⁶¹に選出、また海外でも上映されるに至った。

『芸術家』は「フィクションの融解」「フィクションの割れ」により、虚実入り乱れる形での、観客にとっての現実の「芸術家」が誕生した。

この事は、新たな疑問を生む事となる。

もし「芸術家」が教育システムによって作られる事が事実なら、以下のことが言えるのではないか。

「芸術家」によって作られた「芸術」自体が一つの「フィクション」ではないのだろうか？
この疑問は次作『アート』に引き継がれる。



「アート」(2015年 -)

「まことに、芸術っていったい何なのだろう」⁶²。

岡本太郎にとって芸術とは生きる事そのものであり、生活そのもの問題だと『今日の芸術』で書かれている。『今日の芸術』は1954年に刊行され、それは「今日の芸術は、うまくあってはならない。きれいであってはいらない。こちよくあってはならない」⁶³という言葉とともに当時の若い芸術家、さらには現在の芸術家の芸術観に大きな影響を与えている。

「芸術とは何か」

言葉だけでいえば「芸術」は英語でいう「ART」であり、元々の語源であるギリシャ語の「techné」は「人工」を意味する。そして、日本においては明治期に、リベラル・アーツという言葉が翻訳する形で「藝術」という言葉がつけられた。また欧米だけでなく日本でも、挑発的で目新しい表現が認知されだすと、「これは本当の芸術だ」「いや、偽の芸術だ」という議論が数百年以上に渡り繰り返されてきた。それは現在の日本でも同様であり、しばしばその終らない議論がわき上がる。

そこには他者の絶対的な同意が必要であるわけではない。しかしながら、岡本太郎などを例外として、多くの美術家と批評家は、「芸術とは何か」についての個人の定義を最大の秘密としている。さらには芸術大学で芸術論の講義を受けても、講師は芸術の定義をしない。つまりそのような講義は、「これが芸術と言われてきた」ものを作品として取り上げているだけであり「芸術とは何か」を明快に語っているわけではないのである。

時に人は、「芸術とは何かを知るために芸術を作るのだ」、あるいは「アートをつくるのがアーティストであり、アーティストがつくるものがアートである」というトートロジーを用いて、「芸術とは何か」という問いから逃げようとする。前作の『芸術家』で筆者は、その立場を仮にとっている。

それに対して『アート』は、「本当のアート」を自撮りで明確に語り、それを撮影した映像作品・インスタレーションである。

なお映像作品『アート』では「芸術」と「ART」を明確に区分している。

作品タイトルの英語表記はローマ字表記で「Ato」である。これは明治期以降日本にやってきて、「藝術」として産声をあげ、現代の日本に適合する形に変化し、根付いた「アート」からきている。そして、近年「アート」という言葉が氾濫し、「地域アート」「アートプロデュース」「メイクアート」「廃材アート」「蜜柑アート」「アートな旅」「アートアクアリウム」に至るまで、「芸術」という言葉以上に、「アート」という言葉が使用されるようになった。

つまりそれは、軽薄で表音記号として実体を伴わない「アート」⁶⁴なのである。しかしながら、それらは消費や観光と結び付く事で、市民権を得てきた。

しかし、「芸術とは何か」と同様に「本当のアートとは何か」という疑問に対して答えられる

者は少ない。

『アート』は、作者本人の背景に多くの名画、制作の現場、アート鑑賞、観光をする人々を映しながら、断続的なカットを繋ぎ合わせ、「アートの本質」について自撮りで語る映像を元に作成されている。

本作品は愛知県美術館の学芸員と作家との協働によって作られる個展プログラム(APMoA プロジェクト・アーチ)で制作発表された。企画段階からシナリオ、撮影場所設定においても担当学芸員と密な連絡をとり、制作された。また自撮りの背景にそれにふさわしい場所を映すため、撮影は展示会場の愛知県美術館を主とした、日本各地の美術館、観光地、芸術大学にて行われた。

この映像では、「アートの本質」は「X」という概念で語られている。

「X」とは「直接見る事ができず、形にすることもできず、それが存在する事を証明する事すら難しく、さらには想像する事や、名付ける事すら難しいもの」つまり超越的な存在である。映像内では、「死」「神」「仏」「表現者のオリジナリティー」「新しいものの見方」「勇気」「自我」「無意識」「愛」「歴史」「記憶」「時間」などが例に挙げられている。それらすべてが含まれたものが、「X」であり、そして「X」へ向かうベクトルを持つ作品が「本当のアート」である、と述べている。逆に「人」へ向かうベクトルの作品は、「アートっぽい」ものとして区別している。

ここで語られる「X」の概念とは決して新しい概念ではなく、通俗的で、「アートの本質とは、こうであって欲しい」という願望でもある。そしてそれは近代の素朴な芸術観である。だが今日においてもアートは「X」の図式で語られる事も多い。つまり暗黙のうちに共有化された「フィクション」でもあるというのが、「アートの本質」である。

例を挙げると、愛知県美術館の中村彝の『少女裸像』（1914年）のキャプションには、「この少女の裸はいやらしいものではなく生命感を描いているのです」といった事が書かれており、観客は描かれている少女の裸について語るのではなく、その先にある「何か」について語る事が「アート」においてはごく普通の事となっている。そして『アート』の作中にもそれキャプションを台詞として使用している。

私達は何を信じ、「アート」を観ているのだろうか？

私達が観ている「アート」とは「フィクション」ではないのだろうか？私達は「アート」という「フィクション」を共有しながら、「アート」を享受しているのではないか？

筆者は延々と繰り返されてきた「これは本当のアートか否か」という議論をすべて、私達が共有してきた「フィクション」であるとした。そして「フィクションの融解」により「フィクションによる割れ」を起こし、「本当のアート」を現実へと流出させる事を目的としたのである。

この作品は作品企画時から完全に「フィクションの融解」「フィクションにおける割れ」の図式を用意し、そしてその図式に当てる形で脚本やコンセプトを練った。意図的に「フィクションによる割れ」を発生させ、そして多くの人はこの「フィクション」を事実であるかのように思い、観客は「本当に伊東宣明という人間は、Xへ向かうベクトルこそがアートであると信じきっており、その伝道師なのだ」と信じていた。

つまり「アート」自体がある種の「フィクション」である事を、「現実」として捉えるしかな

くなり、その言葉を「受け入れるか」「反発するか」の態度の選択を問われるのである。

愛知県美術館で展示した『アート』の反響は大きく、「フィクションによる割れ」は観客の様々な感情を引き出す事に成功した。APMoA プロジェクト・アーチでは感想ノートが設置される事が慣例であり、多くの観客の感想が書かれている。その中には「本当のアートが何か分かりました」「こんなのアートではない」「感動しました」「不快だ」「作者の顔が迫ってくる」など賛美から罵詈雑言まで、様々なリアクションが記入された。特筆すべきは、その感想ノートは展覧会を通じて通常1冊が埋まるかどうかであるが、『アート』の展示では、2冊目の最後まで感想が記入されたということである。

さらに本作は2周目として、レジデンス滞在を通じスペインでも撮影された。

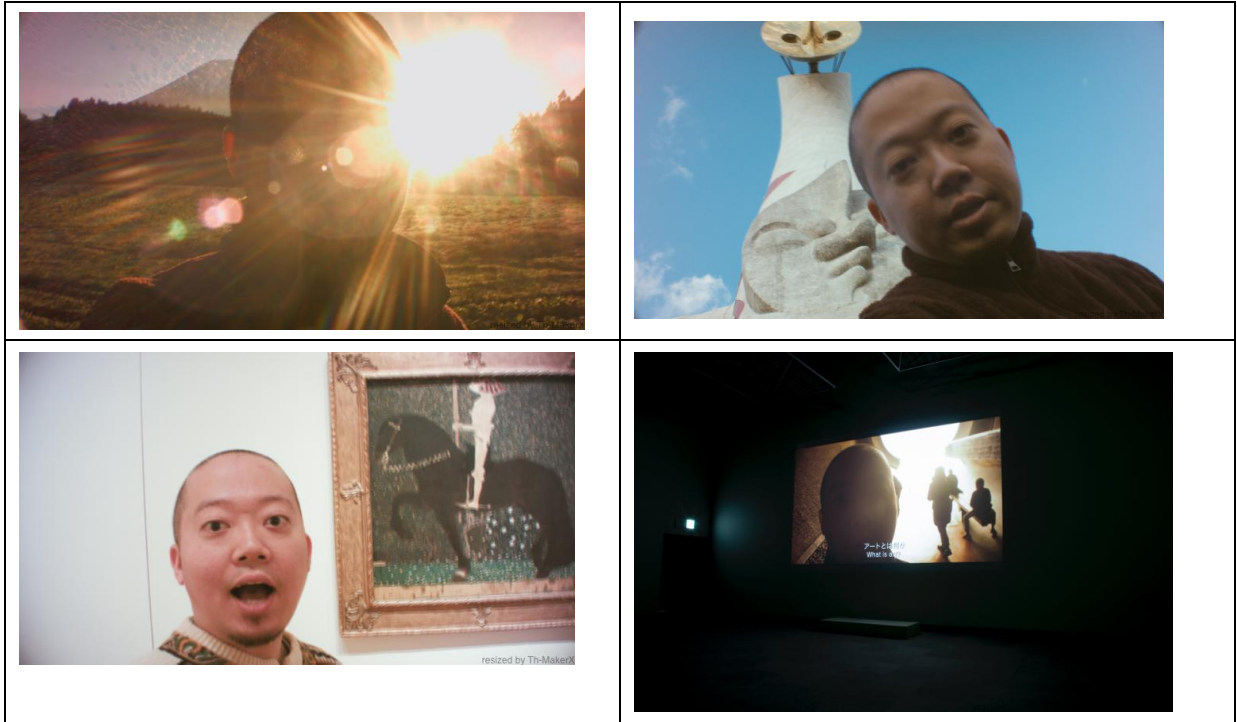
なぜスペインなのか。それには400年以上前に日本と初めて交流した西洋がスペインにあり、日本では芸術家が想起される時には、まさきにスペイン生まれの「近代絵画の天才」であるパブロ・ピカソやダリやミロが挙げられるためである。

スペインではプラド美術館、カタルーニャ美術館、ミロ美術館、ダリ劇場美術館、国立考古学博物館、ソフィア王妃芸術センターなどの協力を全面的に得る事ができ、ほぼ日本と対応する形で著名な作品の前で自撮りを撮影する事ができた。

撮影時、『アート』の脚本をみせたミロ美術館のキュレーターからは「本当のアート」について、まったく同じ意味で「X」という言葉でミロは手紙で友人に書いて送っていた事を知らされる。こういったことからスペインでも同様に、近代の素朴な芸術観を共有していた事もあり、スペイン版において台詞はほぼ変更しなかった。

最終的に日本版とスペイン版との2画面の同期で、2カ国分を同じタイムラインで再生した事で、それが「メタフィクション」である事をより一層示す事ができた。

日本版



スペイン版



フィクション (基盤となるフィクション)	①筆者が自撮りで語るストーリー。 ②「本当のアート」というフィクション。
ノンフィクション	①実際の作品の前で撮影している。 ②背景にいる人物の映り込み。
メタフィクション	①美術作品の前でアートについて語る。 ②ラストシーンで、ストーリーと矛盾した形の「X」になる事。 ③撮影場所が上映場所になっている。 ④「アート」を「フィクション」として提示。 ⑤観客・制作者双方に通底する果て無き自己承認欲求の物語である事。 ⑥愛知県美術館で発表する事、同館同時期に「ロイヤル・アカデミー展」が開催されている事。 ⑦スペインで2周目の撮影を敢行し、日本版と同期させて展示した。

フィクションの融解	している。(現実との識別不可能性)
フィクションによる割れ	している。(「感化」「賞賛」「拒絶」「批判」「嘲笑」などの強い反応を伴っている。)

「フィクション」は真の芸術理解の歓びとは異なるのか - 自作のまとめにかえて

さて、次の点は明確に理解されねばならない。すなわち、芸術作品が描きあるいは語る人間の運命を悲しんだり喜んだりすることは、真の芸術理解の歓びとは異なる⁶⁵。

これはスペインの哲学者ホセ・オルテガ・イ・ガセットの言葉である。

彼は演劇や詩や小説に対して、フィクションでの感動はあくまでもその作中の登場人物に共感しているに過ぎないと主張している。仮に劇中で子供が泣く事があれば観客は悲しむし、笑いがあればつられて笑う。彼の言葉を借りれば、観客の大衆にとって、それら「フィクション」を鑑賞する事は、「人間に対する感受性と隣人の喜びや審判毎に共感する心構えさえあれば、よいのである」⁶⁶という代物であった。

つまり彼のいう「純粹芸術」は、「共感」や「同一化」といった感情の外にあり、「特殊な芸術的感受性に恵まれた者のみが理解し得る」⁶⁷という訳である。

このオルテガのフィクションに対する見解は極端ではある。しかし、私自身の作品発表時の観客の反応をみていると、観客や批評家、さらに美術家さえもこの言葉に似た感情を持っていると感じる事がある。

つまりフィクションを用いた美術作品は、観客の「共感」や「同一化」の感情を利用しているだけで、オルテガの言う「真の芸術理解の歓び」からすれば一段下にあるものである、という事である。

しかし、本当にそうなのか？

こんなにも「フィクション」が社会へ影響を与えているのにも拘らず、「フィクション」は「真の芸術理解の歓び」に辿りつけないものなのだろうか？

その問いを検証するために、筆者は第1章と第2章で、およそ「真の芸術理解」とはほど遠く、大衆的で後世に強い影響力を持った映画を敢えて選択した。ハリウッド映画やヒッチコックの映画は今日になってようやく映画論の中で語られる事が多くなったが、「ホラー映画」は、その経済規模に比してあまりにも文献や研究が不足している。

しかしながら、それらの映画を取り上げながら私自身が、大衆映画を観た際、ある類型的なパターンのカットとカットの組み合わせに強く心が動かされている事に気がついた。

そのシーンに差し掛かると、強い感情がわき上がるが、それは「共感」でも「同一化」でもない感情である。つまりそのシーンとは、本論文によって挙げられた「フィクション」と「違う形式のフィクション」の衝突が起こった時である。この衝突は映画作品のみならず、小説、漫画、テレビ、何気ない会話、もちろん美術作品にも存在していた。

第3章において論じたように、「フィクションの融解」「フィクションによる割れ」によって、表現メディアから割れて漏れてたものこそが、重要だと筆者は考えている。「フィクションによる割れ」を用いて、漏れ出たものはどれも本当に「フィクション」だったのだろうか。観客の強い感情は、あくまでも「フィクションの融解」「フィクションによる割れ」に付随した副作用な

のだと筆者は考える。

『死者/生者』では、祖母と筆者の映像の間に、観客は「死者」を見いだした。

『芸術家』は映像作品としての体裁を整えているが、「芸術家十則」「芸術家」を作り上げた事こそ作品なのである。そして観客は「芸術家」を世に放ったのである。

『アート』においては、「本当のアート」というフィクションから「本当のアート」が流れてたのである。

それらは厳密には「フィクション」とは呼べない、それとは別の代物である。

「フィクション」と「違う形式のフィクション」が衝突する時、「フィクションによる割れ」によって、共感や同一化からは生まれることのない、観客へ向かう作用を誕生させる事ができる。

筆者はそれを第3章、自作での実践の結論とする。

⁵⁸ポール・ゴーギャンによる油彩のタイトル、1897年

⁵⁹この作品を発表してほぼ1年後の2007年7月、中華人民共和国の新聞各紙が「北京市の露店でひき肉に段ボールを混ぜた肉まんを販売している」という報道がされ、その件は大きな反響を呼び、食の安全をめぐる社会問題となった。しかしながら、その報道も真偽不明な「やらせ」という形で収拾した。

⁶⁰岡本太郎『自分の中に毒を持って—あなたは“常識人間”を捨てられるか』、青春出版社、1993年

⁶¹京都新聞 2013年12月28日文化欄

⁶²岡本太郎『今日の芸術—時代を創造するものは誰か』光文社、1954/1999年、16頁

⁶³同上、98頁

⁶⁴榎木野衣『後美術論』美術出版社、2015年、11頁においても、空虚な表音記号としての「アート」が論じられている。

⁶⁵ホセ・オルテガ・イ・ガセット『芸術の非人間化<現代芸術とは何か>』訳：川口正秋、荒地出版社、13頁

⁶⁶同上、15頁

⁶⁷同上、16頁

終章 それを「フィクション」とし、そして壊す

葬儀を「フィクション」とする

私達は生きている限り死ぬ事はできない。

『死者/生者』(2009)を制作し、京都市立芸術大学大学院を修了後、愛知県の尾張地方の葬儀会社に正社員として勤務した。理由としては、筆者は「生/死」をテーマとする以上、実際の手で「死」に触れたいと考えたためである。葬儀社では遺体の引き取りから、納棺、遺族対応、司会進行、葬儀に関わる一切の業務を行った。以下は、その中で見た筆者にとって葬儀の光景であり、その中で得た葬儀観である。

葬儀会社の仕事は一本の電話から始まる。

電話が入ると、予め準備していた「枕飾り」と呼ばれる最初の簡易な祭壇セットを車に詰め込み、遺体の引き取りへ向かう。医療が発達した現在、ほとんどの場合人は、病院で臨終を迎える。そして遺族へ簡単なお悔やみを述べた後、早々に遺体の安置場所を決めて貰う。この際の安置場所は葬儀会館か、一旦自宅安置となる。仮に自宅へ安置されたとしても、再び寝台車で葬儀会館へ行く事になる。2010年当時において、自宅での葬儀はほとんど執り行われず、葬式の9割以上が葬儀会館で執り行われる。その後遺体をドライアイスで保全した後、喪主と葬儀社の営業(施行プラン交渉担当)が、葬儀の内容について取り決める。

最も多かった仏教の通夜葬儀の場合、葬儀の内容が決まれば、契約されたプラン通りに祭壇が組み立てられ(祭壇は高額なプランほど、華やかなパーツが乗せられていく)、菊花が設置され、遺族の立ち会いのもと遺体が納棺され、遺影を用意し、市役所へと火葬許可証を受け取りに行き、僧侶を招き通夜が執り行われる。そして翌日、葬儀が行われ、読経の中で参列者の焼香を終えると、「最後のお別れ」として、棺の蓋を閉じる。その際、葬儀社では故人の好きだった曲を予め遺族から聞き準備し流す。さらには故人の好きな食べ物や飲み物も準備し一緒に納棺する。この時、弔問客の手前抑えていた哀しみの感情が溢れだし、遺族が号泣する事がもっとも多い。しかし、出棺の際は号泣していたにも、火葬を終えて、葬儀会館へと戻ると、遺族の誰もが泣いていない。むしろこちらが拍子抜けする程、表情の明るい遺族が多いのである。

これが、筆者が一番多く出会った「死」を迎える際の情景である。規模の大小や遺族の反応の違いはあれ、極めてシステムティックに、遺族は故人の「死」を受け入れる。

しかしながら、誰しもの死について、葬儀が執り行われるわけではない。葬儀には金銭と遺族が必要である。

時折、葬儀社では身元不明の遺体を警察署に引き取りに行く。それは市役所からの依頼である。警察署の裏手へと進み、検死室へ引き取りに行く。故人は検死台の上にいるものの顔は見えない。灰色で不透明の遺体袋に入れられているからである。そして私達は遺体を納棺し、故人の宗教宗派を知る事をできないため、葬儀社員のみで般若心経を唱え、霊柩車へと積み込む。そして霊柩

車は直接火葬所へと向かう。こういった場面では、全く筆者自身と関係がない故人ではあるが、どうしようもない空しさや哀しみを感ずてしまう。只の灰になってしまうために人は生きている、という無情さを強く想起してしまうのである。

しかしながら通常の葬儀を行った際は、その感情を持つことはない。

それは葬儀を通じて、死を「死」として、「フィクション」にしているのではないか。私達は身近な人間が死んだ時、葬儀を経る事によって初めて、死に対して「」を付ける事が可能となるのではないか。

筆者は毎日、式次第(葬儀での台詞)を読み上げる中でその考えに至った。葬儀が日常となる中で、まるで毎日繰り返される演劇のように、葬儀という同じ演目が続いていく。その中で読経が音楽として機能しているように感じられ、葬儀社の社員はその語り部や進行役に思えてきたのである。

私達は生きている限り死ぬ事はできない。科学的な測定や臨死体験から蘇った証言を参考に、臨死の想像はできるものの、生きている限り死ぬ事はできない。故人から失われていく体温、硬直していく身体に触れたとしても、死を直接知ることはできない。

「自身の死」を想像する事は恐怖である。全てを失い、自分という存在がこの世界から消滅するという想像を、誰しもが一度はした事あるだろう。しかし、その恐怖を常に抱えてしまえば、社会生活を営む事ができない。

だが身近な人間の死によって、私達は死に否応なく対面させられてしまう。もし本当に故人と死を分かち合う事を選択するならば、残された者も追って死ななくてはならない。しかし葬儀という制度を経る事ができるならば、儀式を通じて私達は死に「」を付けて、「死」とする事ができるのではないか。実際に、死装束を故人だけでなく遺族が着る地域も多数存在する。死者を演じ、死を模する事で、死を「死」とし「」に閉じ込めるという選択をするのである。

だが、制度をもって「」で閉じ込めてしまうと、「死」との距離はより遠ざかってしまう。葬儀が地域で共有化されていた形から葬儀会館で執り行われる家族葬へと変化し、身近な葬儀自体が減った。さらに葬儀では結婚式と同様に思い出ビデオの上映など多彩な演出が施されるようになってきた。葬儀がパッケージ化されればされるほど、「死」と生者の距離を延長させてしまうのではないだろうか。

それを「フィクション」とし、そして壊す

私達が生きる中で、「死と葬儀」のような関係にある物は数多とある。

「生命」「精神」「魂」「神」「自我」「歴史」等、『アート』で図式化した「X」のように、「直接見る事ができず、形にすることもできず、それが存在する事を証明する事すら難しく、さらには想像する事や、名付ける事すら難しいもの」がある。

それらは儀式化・制度化する事で認知する事ができ、社会生活を営む事が可能となる代物であ

る。しかしながら、制度化し儀式化するが故に、フィルターというべきものが、それらの実感からを遠ざけてしまう。

筆者はそれらの不確定なものを、「死と葬儀」と同じように、敢えて「フィクション」とした。元々、「現実」と「フィクション」は二項対立的な概念ではない。現実という素材を元に常にフィクションが作られるのである。

「生と死」「芸術家」「アート」それらは直接触れられないものや、不可視で言語化が複雑な制度そのものである。しかしながら、筆者は「」でそれらを括り、それを「フィクション」としたのである。

祖母の昔話と臨終を編集し、筆者自身が模す『死者/生者』では「死と生」を。

生きる事と死を明確に区別して視覚化した『生きている/生きていない』では「生きる事と死へ向かう事」を。

神託を告げる『預言者』では「精神の出所」を。

企業の新人研修で「社会人」が作られる事から発想を得た『芸術家』では「教育により量産される芸術家制度」を。

「本当のアート」という「フィクション」を語る『アート』では「アート」を。

そして、一度それらを「フィクション」とであると仮定する事により、別の形式の「フィクション」つまり「ノンフィクション」「メタフィクション」「フィクション内フィクション」を流しこむ事が可能となる。

さらに、もう一度、「フィクションの融解」と「フィクションによる割れ」を発生させ、「」を取り払うのである。

『死者/生者』ならば、「生と死」から、生と死へ。

『生きている/生きていない』では「生きる事と死へ向かう事」から、生きる事と死へ向かう事へ。

『預言者』では「精神の出所」から、精神の出所へ。

『芸術家』では「教育により量産される芸術家制度」から、教育により量産される芸術家制度へ。

『アート』では「アート」から、アートへ。

「フィクションの融解」と「フィクションによる割れ」が発生した時に、観客は「フィクション」と現実とを混同し、「驚き」「笑い」「怒り」「恐怖」「感動」「不快」「苛立」等、様々な強い感情を起こし反応する。それらの強い感情は、あくまでも表現メディアの外に溢れ出たフィクションの副産物である。

表現メディアのコップが割れ漏れ出たものは、厳密には「フィクション」ではないものとなる。

それは「」のとれた死と同じく、直視が難しく、直接抱えて生きる事が出来ないものへと変化し、世に放たれるのである。

フィルモグラフィ

本論文で取り上げた順に、邦題、監督名、制作年を記す。

- 『ラ・シオタ駅への列車の到着』ルイ・リュミエール監督、1896年
『月世界旅行』ジョルジュ・メリエス監督、1902年
『エドワード7世の戴冠式』ジョルジュ・メリエス監督、1902年
『舞踏会のあとの入浴』ジョルジュ・メリエス監督、1902年
『ファット・アンド・リーン・レスリング・マッチ』ジョルジュ・メリエス監督、1900年
『裏窓』アルフレッド・ヒッチコック監督、1954年
『es [エス]』オリヴァー・ヒルシュビーゲル監督、2001年
『めまい』アルフレッド・ヒッチコック監督、1958年
『イントレランス』D・W・グリフィス監督、1916年
『オズの魔法使い』ヴィクター・フレミング監督、1939年
『ベイマックス』ドン・ホール/クリス・ウィリアムズ監督、2014年
『インターステラー』クリストファー・ノーラン監督、2014年
『天国の門』マイケル・チミノ監督、1980年
『ジュラシック・パーク』スティーヴン・スピルバーグ監督、1993年
『サイコ』アルフレッド・ヒッチコック監督、1960年
『鳥』アルフレッド・ヒッチコック監督、1963年
『北北西に進路を取れ』アルフレッド・ヒッチコック監督、1959年
『サボタージュ』アルフレッド・ヒッチコック監督、1936年
『羊たちの沈黙』ジョナサン・デミ監督、1991年
『氷の微笑』ポール・バーホーベン監督、1992年
『カリガリ博士』ローベルト・ヴィーネ監督、1920年
『魔人ドラキュラ』トッド・ブラウニング監督、1931年
『フランケンシュタイン』ジェイムズ・ホエール監督、1931年
『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』ジョージ・A・ロメロ監督、1968年
『ドーン・オブ・ザ・デッド/ゾンビ』ジョージ・A・ロメロ監督、1978年
『アメリカン・ナイトメア』アダム・サイモン監督、2002年
『ピーター・パン』ウィルフレッド・ジャクソン/ハミルトン・ラスク/クライド・ジェロニミ監督、1953年
『ガリヴァー旅行記』デイヴ・フライシャー監督、1939年
『不思議の国のアリス』クライド・ジェロニミ/ハミルトン・ラスク/ウィルフレッド・ジャクソン監督、1951年

『ダンボ』 ベン・シャープスティーン監督、1941年
『悪魔のいけにえ』 トビー・フーパー監督、1974年
『世界残酷物語』 グアルティエロ・ヤコペッティ映画監督、1962年
『食人族』 ルッジェロ・デオダート監督、1983年
『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』 ダニエル・マイリック/エドゥアルド・サンチェス監督、
1999年
『REC/レック』 ジャウマ・バラゲロ/パコ・プラ監督、2007年
『パラノーマル・アクティビティ』 オーレン・ペリ監督、2007年
『ロッキー』 ジョン・G・アヴィルドセン監督、1976年
『ロッキー・ザ・ファイナル』 シルヴェスター・スタローン監督、2006年
『タイタニック』 ジェームズ・キャメロン監督、1997年
『くまのプーさん 完全保存版』 ウォルフガング・ライザーマン/ジョン・ラウンズベリー監督、
1977年
『トゥルーマンショー』 ピーター・ウァー監督、1998年
『スクリーム1』 ウェス・クレイヴン監督、1996年
『スクリーム2』 ウェス・クレイヴン監督、1997年
『スクリーム3』 ウェス・クレイヴン監督、2000年
『スクリーム4』 ウェス・クレイヴン監督、2011年
『ムカデ人間』 トム・シックス監督、2009年
『ムカデ人間2』 トム・シックス監督、2011年
『あの夏、一番静かな海。』 北野武監督、1991年
『GHOST IN THE SHELL / 攻殻機動隊』 押井守監督、1995年
『ターミネーター2』 ジェームズ・キャメロン監督、1991年

謝辞

本論文をまとめるにあたり、多大なご指導をいただきました先生方に心より感謝申し上げます。

主査の石橋義正先生には、第一線で活躍する映画監督でしか知ることができない、貴重な知識や経験、鑑賞方法を惜しげも無く授けてくださりました。本論文だけでなく制作面においても熱意あるご指導を賜り、美術家として生きる覚悟を学びとることができました。

副指導の砥綿正之先生には修士構想設計専攻在学時より、実技・論文の両面にわたりご指導をいただきました。修士時代に実際の映画を観ながら、長い時間をかけてジル・ドゥルーズの『シネマ2』を学んだ経験が、本論文だけでなく私の血となり肉となっています。

論文指導の井上明彦先生には、「美術家としての博士論文をいかにして書くか」と、常に私と同じ目線に立ってくださりご指導を賜りました。井上先生の理論的でありつつも、遙か遠くを見据えた思考は、時折迷走する私の足元を明るく照らし、導いてくださいました。

論文副査をしてくださいましたフィッツジェラルド サイモン先生は、日本未紹介の映画を紹介していただくなど、暖かくも熱心なご指導をいただきました。また先生のゼミにゲスト参加・面談を通じて、表現における「ユーモア」の強さを実感する事ができました。

論文副査をしてくださいました豊田市美術館の学芸員であり、京都造形芸術大学での学部時代の恩師でもある天野一夫先生には、多大なるご指導を賜りました。常に貪欲に知識を吸収し、真剣勝負として鑑賞をする天野先生の鋭い視点には大きな影響を受けました。

京都市立芸術大学の先生方のみなさま、博士課程の仲間みなさま、展覧会を通じ多くのチャンスとヒントをくださった美術関係者、そして観客のみなさま、時に厳しい意見と激励によって、本論文を完成させることができました。

最後に、妻と家族に心より感謝を、ありがとう。