

揺動する構造映画

——ポール・シャリッツの理論と実践を中心に

堀内大暉

【要旨】1960年代の実験映画の動向の一つである構造映画は、これまでメディウムにとって非本質的な要素を削減し、媒体固有性を見出そうとするモダニズム芸術の文脈下で理解されてきた。しかしながら、ロザリンド・クラウスが「ポストメディウム」論で指摘したように、構造映画の媒体固有性を巡る探究は、映画の有する複数の支持体に由来していた。つまり構造映画は、単一の物理的な支持体に還元することのできない映画に対し、モダニズム的なアプローチを試みるという、いびつな動向である。本稿では、この構造映画が抱える「いびつさ」に着目し、以下を明らかにする。まず第一節では、構造映画をモダニズムからポストモダニズムへと移行する過渡期に位置付けることで、モダニズム的な手続きを経て映画の媒体固有性を見出そうとする構造映画が、まさにその媒体の生来的に持つ複数性によって、他の芸術のメディウムと混淆する間メディウムの側面を持つことを明らかにする。続く第二節では、構造映画の作家の中でも特にモダニズムに忠実な映画制作を行っていたポール・シャリッツの実践に焦点を当てる。シャリッツの明滅映画と理論的な著作を手掛かりに、映画の複合的なメディウムをモダニズム的なアプローチによって前景化しようと試みるシャリッツの実践を再検討することで、シャリッツの明滅映画が多様な支持体の統一性を志向しているのではなく、むしろその不統一性を志向していることを明らかにする。

1. 構造映画再考

1-1. 構造映画

ポール・ジェフリー・シャリッツ（1943-93）は、アメリカの実験映画を代表する映像作家の一人である。シャリッツは1964年までデンバー大学で絵画を学び、在学中の1962年にデンバー実験映画協会を設立した。大学を卒業後、シャリッツは1966年にインディアナ大学大学院視覚デザイン科を修了し、その後メリーランド芸術大学、アンティオーク大学やニューヨーク州立大学バッファロー校で映像制作や映画美学について教えた。とりわけシャリッツの1960年代後半の映画である『Ray Gun Virus』（1966年）や『N:O:T:H:I:N:G』（1968年）は、構造映画の作品として広く認知されている。

構造映画 (structural film) とは、映画評論家である P・A・シトニーが 1969 年第 47 号の『フィルム・カルチャー』誌に発表した論考「構造映画」に由来している。アメリカを中心とした数多くの作品に言及し、1960 年代の実験映画の一つの潮流を素描したこの論考は、実験映画において歴史的に重要な論考の一つである。ここでシトニーは、構造映画を「全体の形態 (shape) が予め決定されまた単純化」された映画と定義し、構造映画の特徴として以下を挙げている⁽¹⁾。(1) 固定カメラによる撮影、(2) 光の明滅効果、(3) ループ状のプリント、(4) スクリーンの再撮影の四点である⁽²⁾。特に光の明滅効果 (フリッカー効果) が用いられる映画は、「フリッカー」や「明滅映画」と呼ばれている。クロミとスヌケのフィルムのみで構成されたペーター・クーベルカの『アースルフ・ライナー』(1960 年) やトニー・コンラッドの『フリッカー』(1966 年)、そして単色のフレームが急速に交替するシャリッツの『Ray Gun Virus』は、明滅映画を代表する作品である。

「突然、構造映画が出現した」とシトニーが述べたように、構造映画はそれ以前のマヤ・デレンやスタン・ブラッケージに代表されるような主観性を重んじた前衛映画と一線を画している⁽³⁾。映画評論家である西村智弘は、構造映画について次のように述べている。

構造映画は、フィルムという具体的な素材、カメラや映写のメカニズム、映画を見るという行為など、映画の基本的なシステムを作品として提示しようとした。構造映画には、映画によって映画の構造を検証するという自己参照的な性格がある⁽⁴⁾。

西村が指摘する構造映画に備わる「自己参照的な性格」の根底には、美術批評家であるクレメント・グリーンバーグによるメディアムの定義がある。グリーンバーグは、モダニズム芸術におけるフォーマリスティックな自己批判を歴史的動向に位置付けることで、芸術はそれぞれの媒体にとって非本質的な要素を削減し、媒体固有性 (medium-specificity) を見出すと考えた⁽⁵⁾。このような還元を経て、各々の芸術は「純粋」になり、自律性を確保するのである。つまり構造映画は、ジョナサン・ウォーリーが述べるように、「モダニズム芸術における媒体固有の純化、つまり芸術対象をそのメディアムの本質となる物理的・物質的な要素に還元するという傾向に従っていたという点で、研究者間で一般的な合意が得られている」と言える⁽⁶⁾。こうした構造映画の理解は、映画研究者であるデヴィッド・E・ジェームズや A・L・リーズらの近年の著作に至

るまで、広く共有されている⁽⁷⁾。

このような構造映画を巡るモダニズム的な言説を更新する試みとして、美術評論家であるロザリンド・E・クラウスによる「ポストメディアム」論が挙げられる。クラウスのポストメディアム論は、グリーンバーグ流のモダニズム史観に対抗し、メディアムを再定義することを試みている。クラウスは、『北海航行——ポストメディアム的状况の時代における芸術』において、マルセル・ブロータースの異種混淆的なメディアムの実践を通じて、単一の物理的な支持体に還元することが不可能であるような、複数の支持体や様々な慣習からなる重層的な「技術的支持体 (technical support)」としてのメディアムを見出し、そしてこの複雑性によって、メディアムには「自己差異化 (self-differing)」という構造が内的に組み込まれていることを指摘している⁽⁸⁾。ここで、クラウスがメディアムに複数の支持体を見出す際に嚆矢とみなされたのが、構造映画である。クラウスは、次のように述べている。

[1960年代後半から70年代初頭] 当時の映画の固有性を巡る思考の豊かな実現は、そのメディアムの集合的な条件に由来しており、この条件は僅か後の世代の理論家たちがその支持体を「装置 (apparatus)」という複合的な概念で定義することを導いた。映画のメディアムあるいは支持体とは、イメージが織り込まれたセルロイドの帯、イメージを撮影するカメラ、イメージに動きの命を吹き込む映写機、イメージをスクリーンへと伝達する光線、スクリーンそれ自体のいずれでもなく、背後の光源と眼前に投影されるイメージの間に捕らえられる観客の位置をも含んだ、これらすべての集合である⁽⁹⁾。

つまり構造映画は、映画における媒体固有性を見出そうと模索する過程で、単一の物理的な支持体に還元することのできない、映画装置の孕む複数の支持体を見出したといえる。

しかしながら、多様な支持体を前景化させる映画は、構造映画の登場以前からいくつか存在している。例えば、マン・レイの『理性への回帰』(1923年)の前半部は、フィルムを短く切断し、そこに塩や画鋏を載せ、直接感光させることで得られた複数のフィルム片と、それらを繋ぐクロミのフィルムから構成されている⁽¹⁰⁾。つまり『理性への回帰』は、直接的な露光によってフィルムの物質性や光化学性を提示すると同時に、クロミのフィルムが挿入されることでもたらされる不連続性によって、映写機のみか機構をも露呈させている。ま

た構造映画と対置されていたブラッケージの映画においてさえ、複数の支持体を見出すことができる。ブラッケージの『モスライト』（1963年）は、蛾の羽や植物を16mmフィルムの規格とミシン目を持つ2本のスライディングテープの間に挟み、それをコンタクトプリントすることで制作された⁽¹¹⁾。カメラによってではなく、静止した事物そのものが動いていると錯覚させる『モスライト』は、フィルムの物質性に着目させるだけでなく、実際にフィルムが映写機を通過するプロセスをも顕示しているのである⁽¹²⁾。

このように他の事例を考察することによって明らかとなるのは、たとえ構造映画の試みが複合的な映画装置に起因していたとしても、構造映画を特徴づけているのは、映画にとって非本質的な要素を削減することで映画の媒体固有性を見出すという、グリーンバーグ流のモダニズム史観である。構造映画に複数の支持体を見出したクラウドもまた、構造映画が「単一かつ持続的な経験において、[映画の]多様な支持体に統一性を生み出す」というモダニズム的な手続きを志向していたことを批判している⁽¹³⁾。いずれにせよ、複数の支持体を有する映画の集合的なメディウムそれ自体が、構造映画を取り巻くモダニズム的な言説を直接的に更新する契機になり得るとは言い難いのである。

以上を踏まえ、本節では、構造映画をモダニズムからポストモダニズムへと移行する過渡期に位置付けることで、従来の構造映画を巡る理解を更新することを試みる。つまり本節が指摘するのは、モダニズム的な手続きを経て映画の媒体固有性を見出そうとする構造映画が、まさにその媒体の生来的に持つ複数性によって、他の芸術のメディウムと混淆する間メディウムの側面を持つことである。

1-2. 間メディウム

シトニーは、構造映画の特徴として挙げた固定カメラによる撮影とループ上のプリントの源泉を、アンディ・ウォーホルの初期映画に見出している⁽¹⁴⁾。ウォーホルの初期映画には、静止した映像や長い上映時間といった冗長性がある。例えば『眠り』（1963年）は、当時ウォーホルの恋人であったジョン・ジョルノの眠る姿を固定カメラで撮影した映画である。『眠り』の上映時間はおおよそ6時間であり、この極めて長い上映時間は全長100フィートのループ・プリントと24fpsで撮影された映像を16fpsで上映するという1.5倍のスローモーションによって実現された。また『エンパイア』（1964年）は、エンパイア・ステート・ビルを日没から深夜まで固定カメラで撮影した映画であり、上映時間は8時間にも及ぶ。『エンパイア』の8時間という上映時間は、上述した1.5

倍のスローモーションの他に、映画監督であるジョナス・メカスが担当した撮影において、50分間の連続撮影が可能なオリコンの16mmカメラが使用されることで実現可能となった。

なぜウォーホルはこのような冗長な映画を制作したのだろうか。この問いに対して、二つの理由が考えられる。第一に、エリック・サティの「家具の音楽」という概念が挙げられる。「家具の音楽」とは、サティが1920年に作曲した楽曲である『家具の音楽』に由来しており、音楽は環境を取り巻くノイズの一部として存在するべきであるというサティの思想を指す。

ウォーホルが『眠り』を制作していた1963年の9月に、ニューヨークのポケット・シアターにて、ジョン・ケージ主導のもと「ヴェクサシオン」の世界初演が行われた。「ヴェクサシオン」は、サティが1893年に作曲したピアノ曲であり、1ページの譜面を840回繰り返し演奏するように指定されている。この初演では、12人のピアニストが交代して演奏を行い、演奏時間は18時間40分に及んだ。そしてウォーホルは、この初演を聴いていた⁽¹⁵⁾。

映画研究者であるジャスティン・レメスは、サティの『ヴェクサシオン』に「家具の音楽」という思想が既に反映されていることを指摘した上で、ウォーホルのシルクスクリーンを用いた絵画作品におけるイメージを強迫的に反復させる操作に「家具の音楽」との類似性を見出している⁽¹⁶⁾。つまりウォーホルは、映画を制作する以前からサティの「家具の音楽」に共鳴していたと言える。そしてレメスは、上映中に飲食や離席が容認されていたウォーホルの初期の映画⁽¹⁷⁾を、「家具の映画 (furniture film)」と呼ぶ。「家具の映画」である『眠り』や『エンパイア』の持つ冗長性は、「観客の注意をスクリーンから逸らす」ことをもたらしているのである⁽¹⁸⁾。

第二の理由は、ウォーホルの画家としてのキャリアである。1963年にボレックスの16mmカメラを購入し、映画制作を開始したウォーホルは、その前年である1962年にポップ・アーティストとしてのキャリアをスタートさせていた。つまりウォーホルにとって、絵画制作と映画制作は概ね軌を一にする活動であった。美術批評家である沢山遼は、ポップアートが1930年代以来の具象絵画の復権という絵画の保守的な側面と図像的テーマや制作行程における複製技術の導入という新奇な側面を併せ持つことによって、特殊なジレンマを抱えていることを指摘した上で⁽¹⁹⁾、「ウォーホルが絵画と映画という二種の芸術を手がけたことは、メディアム間の移動=転移によって、この種の二律背反^{アンチノミー}の解消を志向するものであった」と述べている⁽²⁰⁾。つまりウォーホルの初期映画は、絵画的なメディアムが転移することによって、ある種の絵画として機能してい

るのである。ウォーホルが初期の映画制作において絵画を志向していたことは、『キス』（1963年）がロイ・リキテンスタインの絵画《Kiss》（1962年）を彷彿とさせる点や、『イト』（1963年）がロバート・インディアナの絵画《EAT》（1963年）へのオマージュとして制作されていることから明らかである⁽²¹⁾。また沢山は、『エンパイア』の上映中に観客の離席が容認されていた点にも注目することで、美術作品と対峙する鑑賞者の動きが映画経験に導入されていることも指摘している⁽²²⁾。これらを踏まえた上で、沢山は『エンパイア』について次のように述べている。

《エンパイア》とは、時間あるいは状態の持続によって維持され、フィルムという非物質的メディウムによって描かれた「絵画」なのだ。ウォーホルの初期映画は、絵画に代わるものであったのではない。それは、まさに「絵画」にほかならない「何か」へと変容している⁽²³⁾。

このように、ウォーホルの初期映画の冗長性には、映画のメディウムを絵画のメディウムとして提示するという側面がある。そしてこの側面は、構造映画、とりわけ明滅映画において継承されている。明滅映画は、フリッカー効果をもたらす断続性によって映画のイリュージョンニズムを解体し、映画装置の複合的なメカニズムを前景化させる。その一方で、明滅映画が画面に映し出すのは、フレームを指向させるような単一の平面性である。ここで見出される「フレーム」や「平面性」は、映画の固有性ではなく、絵画のメディウム固有性へと変容している。つまり明滅映画における映画の媒体固有性を巡る思考は、その一部が絵画のそれへと横滑りしているのである。換言すれば、明滅映画は映画の媒体固有性を見出すためにモダニズム的な還元の手続きを踏みながらも、まさにその映画装置の複合性によって、この歩みから逸脱し、メディウムとメディウムとが交錯する「間メディウム性」の存在を示すのである。

1-3. 反省

ウォーホルの初期映画は、物質性に依拠しないコンセプチュアリズムという動向においても言及されている。美術家のダン・グレームは、論考「マイブリッジの瞬間群」において、エドワード・マイブリッジの連続写真における個々の写真を事物とみなしている⁽²⁴⁾。連続写真の各写真は、その他の写真から切り離され、写真間の優劣は消滅し、いかなる瞬間をも創造しない⁽²⁵⁾。グレームは、当時の映画がマイブリッジの連続写真のような静的で非関連的な系

列性を持つ映画へと回帰しつつあるとし、その一例としてウォーホルの映画を挙げている。ウォーホルの初期映画における1.5倍のスローモーションによる上映や、『イト』の時間通りに進展しない非連続的な編集は、この系列性を体現していると言える。

「マイブリッジの瞬間群」におけるグレアムの意図は、荒川徹が述べるように、「マイブリッジの連続写真を、因果系列をもったひとつの持続として再構成される瞬間群としてではなく、そのような再構成や関連付けが二次的でないような、完全な断片化そのものとして考察すること」にあった⁽²⁶⁾。つまり連続写真において、「どのイメージも、それに先立つイメージの必然的な結果ではないため、自然な秩序は存在しない」のである⁽²⁷⁾。グレアムの論考やメル・ボックナーの論考「系列的態勢」⁽²⁸⁾を踏まえ、荒川は次のように述べている。

系列性は部分間の連続性の確立とは区別しなくてはならない。むしろ、系列展開の可能性とは、特定の制限を超えることができれば、時空間が無限に等しく分割可能である、ということである。さらに、分割できるということは、映画のように、組み換え可能であるということにほかならない⁽²⁹⁾。

荒川は、系列性が持つ可能性を時空間の分割に見出す。ここで荒川が例として挙げるのは、分割や組み替えが可能となるようなボックナーの写真作品である。これに対し、映画はフィルムがコマごとに可換であったとしても、そのフィルムがスクリーンという支持体に映写されるという点で、「特定の制限」を超えることができない。つまり映画は、時空間を分割することができないのである。

物理的な制約から逃れられない映画は、高度に均質化されることで時空間の一部へと溶け出していく⁽³⁰⁾。例えばリチャード・セラの『鉛をつかむ手』(1968年)やマイケル・スノウとジョイス・ウィーランドによる『水滴』(1969年)では、因果関係が失効した事象が反復されている。『鉛をつかむ手』では、上方から鉛の塊が落下し、それをセラ自身の手でつかもうとする動作が繰り返される。『水滴』では、蛇口から周期的に滴る水を映し出す。観客は、これらの出来事がいつ始まり、いつ終わるのかを知ることはできない。つまりこれらの映画は、反復される事象が映画の全体性を規定しつつ、その全体がある出来事の任意に分割された一要素として機能している⁽³¹⁾。

『鉛をつかむ手』や『水滴』におけるこの反復は、際限のないループを使用するフィルム・インスタレーションの到来を予期させる。哲学者であるユリ

アーネ・レーベンティッシュは、シネマトグラフィック・インスタレーションにおける無限ループの使用について、次のように述べている。

終わりのない反復によって、映画的な上映は不自然になる。故にフィルムのループは、映画における反イリュージョン主義の実質的な体現に至り、上映の手段について深い反省（reflection）を可能にさせるのだ⁽³²⁾。

鑑賞者が空間を自由に動き回ることができるインスタレーションは、鑑賞者が作品と対峙する時間を不安定にさせる。ループの無限性が興味深いものとなるのは、単なるループ再生ではなく、「ループの反復構造が、作品の構造の一部」となり、鑑賞者をそこに留まらせるようなループの使用に限定される⁽³³⁾。

このように鑑賞者に働きかけるのは、無限ループ再生に限定されない。反復する要素が作品全体を規定し、その全体が時空間の一部となる『鉛をつかむ手』や『水滴』もまた、上映の手段について「反省」を促している。これらの映画の有限ループ的な反復の使用は、イメージの強度を底上げするような、あるショットやシーンを繰り返すループの使用——フェルナン・レジェの『バレエ・メカニック』（1924年）に代表される——とは明確に異なっている。つまりこれらの単純な反復は、映画の一部、あるいは全体がある体系の一部となるような均質化において作用することによって、映像の提示について「反省」させるのである。

ここで重要なのは、レーベンティッシュによる「反省」の概念が、モダニズム芸術における自己批判としての反省よりも広範な射程を持つことである。「美的経験（aesthetic experience）」を主体と対象が織りなすプロセスに見出すレーベンティッシュは、そのプロセスにおける主体と対象の関係性がスペシフィックな構造を持つことで、芸術の自律性は確保されると考えている⁽³⁴⁾。こうした美的経験において、各芸術のメディウムの境界を横断する様々な動向が反省するのは、「一般的な芸術作品の存在論に対する、鑑賞者の客観的な役割」である⁽³⁵⁾。

シトニーは、構造映画の特徴の一つとしてループ状のプリントを挙げていた。構造映画の代表的な映画の一つであるジョージ・ランドウの『エッジ・レタリング、ごみ、スプロケット穴などが現れるフィルム』（1966年）は、カメラを見つめている女性が映るコマーシャル映画のテストフィルムをリプリントし、それを画面の左側に焼き付け、剥き出しのスプロケットホールと急速に交代するエッジ文字を画面の右側にプリントすることで制作され、このフィルムをルー

プ再生することで上映された。シトニーによると、ランドウはこの映画を制作する際に、フィルムのごみを取り除かないこと、フィルムの継ぎ目を滑らかにすることの二点を現像所に依頼している⁽³⁶⁾。

前者は、映画の上映中に画面に現れるごみが、現像されたごみなのか、現にフィルムに付着しているごみなのかという知覚的区別を観客に要求する⁽³⁷⁾。後者は、滑らかなループによって、観客の判断を遅延させる。観客は、エッジ・レタリングのパターンなどによって、ループによるサイクルを見極める必要があるのだ。つまりこの二つの依頼には、一方でフィルムの性質や全体性を規定するというモダニズム的な還元があり、他方で観客に映像の提示について反省を促すという、両義的な性質がある⁽³⁸⁾。そしてこの両義性は、観客の位置をも包摂する、映画の集合的なメディアムに起因している。

映画は、モダニズム的な還元の果てに複合的なメディアムを見出し、その複数性によって、その他の芸術のメディアム固有性を横領する。こうして肥大化した映画のメディアムは、逆説的にその固有性を失い、次第に透明化していく⁽³⁹⁾。構造映画は、モダニズムによる抵抗であると同時に、ポストモダニズムの萌芽に他ならない。

2. シャリッツの理論と実践

2-1. 曼荼羅映画

シャリッツは1960年代後半に、『Ray Gun Virus』の他に「曼荼羅映画 (mandala film)」と呼ばれる明滅映画をいくつか制作している。一般に曼荼羅映画として認知されている作品として、青を基調としたフリッカーにシャリッツとその妻であるフランシスの性的なイメージが挿入される『Piece Mandala/End War』(1966年)、急速に交替する色彩に椅子や電球のアニメーションが間歇的に挿入される『N:O:T:H:I:N:G』、そして単色の画面とシャリッツの友人である詩人のデヴィッド・フランクスの暴力的なイメージが明滅する『T,O,U,C,H,I,N,G』(1968年)が挙げられる。

大学でファインアートを専攻していたシャリッツは、構造映画の作家の中でもとりわけモダニズムに厳格な映画制作を行っていた。そして、曼荼羅映画を中心としたシャリッツの明滅映画に対する当時の批評の多くは、その形式的な側面を積極的に評価している⁽⁴⁰⁾。一方で近年の研究では、『Piece Mandala/End War』の性的なイメージや『T,O,U,C,H,I,N,G』の暴力的なイメージが喚起する情動に着目することで、当時のフォーマリスティックな批評が暗黙のうち

に排除してきた、シャリッツの明滅映画における身体性や個人性、政治性を明らかにする取り組みがなされている⁽⁴¹⁾。

本節では、再度シャリッツの明滅映画の形式性に焦点を当てる。本節が試みるのは、当時のシャリッツの理論的な著作を手掛かりに、映画の複合的なメディアムをモダニズム的なアプローチによって前景化しようと試みるシャリッツの実践を再検討することで、シャリッツの明滅映画が多様な支持体の統一性を志向しているのではなく、むしろその不統一性を志向していることを明らかにすることである。

2-2. 映像

1967年にベルギーで開催された第四回クノック・ル・ザウテ国際実験映画祭に先立ち、シャリッツは自身の映画制作について次のように述べている。

私は〔演劇や文学の〕模倣や幻想を捨て、セルロイドの二次元のフィルム片、個々の長方形のフレーム、スプロケットホールとエマルジョン面の性質、映写機の操作、三次元の光線、周囲の照度、二次元で反射的なスクリーンの表面、網膜のスクリーン、視神経と個々の精神物理的な意識の主観性についての、より高次なドラマへと直接入り込んでいきたい⁽⁴²⁾。

フィルムや映写機、そして観客の網膜に至るまで思考を巡らせるシャリッツは、クラウドが構造映画に見出したような映画に内在する複合的な支持体に極めて意識的であったといえる。とりわけ網膜を一つのスクリーンとみなすシャリッツにとって、観客の眼に直接的なアプローチが可能となる明滅効果は重要であった。シャリッツは、網膜の惰性と明滅を引き起こす映写機のシャッターを考慮に入れることで、映画はイリュージョニズムを放棄し、「即時的な現前」を獲得できると考えている⁽⁴³⁾。このようなシャリッツの現前性への志向は、クラウドが構造映画に対して批判的に述べたように、単一の経験の下で複数の支持体の統一を試みるという点で極めてモダニズム的である⁽⁴⁴⁾。

一方でシャリッツは、映画の支持体の一つであるフィルムそれ自体に二面性が存在していることを示唆している。1970年にアンティオーク大学における映画制作講義へのイントロダクションとして発表された論考『頁ごとの言葉』において、シャリッツはフィルムの存在の両義性（dualism of film's being）について次のように述べている。

映画において、我々は変化する実在と持続する実在の両者を体験することが可能となる機会を有している。我々は「同一の」フィルムを、映写の前後では一つの物体として（しかしそれは「スコア」ではなく、「フィルム」である）、それがスクリーンという安定した支持体上に「映写されて」いる間では時間的なプロセスとして見ることができる。我々がスクリーンを見つめ、「フィルム」を見ているのか判別できない状況が存在することを認めるとき、この物体と映写の両義性はより複雑になる。我々は、「映画」と「映写」を区別することができないのだ⁽⁴⁵⁾。

一つの物体として存在するフィルムは、映写機を通過することでその物質的基盤を失い、時間的なプロセスへと変化する。つまりシャリッツは、レイの『理性への回帰』やブラッケージの『モスライト』のような、フィルムが映写機を通過するプロセスに言及することで破断を孕みながらも線的に進展する映画と、ウォーホルの初期映画やスノウの『水滴』のような、絵画などのメディアを横領しつつ映像を一つの物体として提示する映画との間に差異を見出している。そして双方の映画を「正当」と見做すシャリッツは、フィルムの持つ物体／時間という両義性を止揚する表現として「フェイド (fade)」と「曼荼羅構造 (mandala structure)」を使用する。

構造映画とされるシャリッツの明滅映画は、24の倍数または約数コマで構成される単色のフィルム片をモジュールとして採用している。シャリッツは、各々のモジュールにおいてフィルムの色調やコマ数を変化させながら、複数のモジュールを複雑に組み合わせ、具体性のある画像を間歇的に挿入することで明滅映画を制作しているのである。フリッカーは、二つのモジュールの数コマごとの並列的な組み合わせや、数コマのモジュールの挿入によって生じる。ここで「フェイド」は各々のモジュールに、「曼荼羅構造」は複数のモジュールが組み合わせられた映画全体にそれぞれ与している。

シャリッツは、映写によるフィルムの時間性をフィルムの物理的な線的特性に求めた上で、フェイドの使用について次のように述べている。

映画の最も基本的なシンタグムの一つである「フェイド」を考察することによって、我々はフィルム片の連続的な性質（フェイドはそのフィルム片の線的特徴を強調する）、あるいは個々のフィルムフレームの平らで単位的な性質のいずれをも否定することなく、構造的指向性を再導入する最も自然な方法を発見する⁽⁴⁶⁾。

前節で指摘したように、シャリッツによる明滅映画の各コマは単色の画面を映し出し、絵画のメディウムである平面性を前景化する。このことは、映写された映像を一つの物体として提示することを可能にしている。一方でそれぞれのモジュールに適用されるフェイドは、モジュールのフィルム片の線的な性質を強調することで、フィルムの時間性を可視化させる。なぜなら一連のフェイドイン／アウトは、そのモジュールの始点と終点を明確にすることができるからだ。

またシャリッツは、対称性を志向する「曼荼羅構造」について次のように述べている。

チベット曼荼羅の時間的類似物を創造し、その循環性及び逆対称の均衡を引き起こすことへの私の関心は、最初の部分の前向きな構造が第二の部分の逆戻りの方向と対立する、基本的に二つのベクトルによる対称的な作品を制作する気にさせた。展開的な方向性の感覚よりも、むしろ等方的均質性の感覚を与えるこのベクトル的なアプローチの複雑な形態は、二つの対立するベクトルを重ねるか、あるいは整然と交差させることによって得ることができる⁽⁴⁷⁾。

『N:O:T:H:I:N:G』や『T,O,U,C,H,I,N,G』において、シャリッツは映画の前半部と後半部でモジュールを対称的に配置している。フェイドによってフィルム片のベクトル的な時間性を前景化するそれぞれのモジュールが対称的に配置されることで、シャリッツの明滅映画は全体として見かけの時間性を失い、一つの物体として存在することが可能となる。

曼荼羅構造が最も明らかなものとなるのは、『Ray Gun Virus』や『N:O:T:H:I:N:G』のフィルムを短冊状に切断し、プレキシガラスで挟んだ作品である《Frozen Film Frame》シリーズ（1971-76年）においてである。絵画のように展示されるこの一連のシリーズは、曼荼羅構造の時間的な対称性を平面的な対称性へと置き換えることで、フィルムの両義性をより曖昧化させる。《Frozen Film Frame》シリーズは、それ以前に概ね同様の方法で『アーヌルフ・ライナー』を展示したクーベルカや、フィルムを調理することで投影不可能となったオブジェクト作品を制作したコンラッドの実践に類似している。これらのフィルムをオブジェとして展示する試みは、ウォーリーが述べるように、「[映画の多様な支持体の] 不統一性を生み出し、[映画の] メディウムを解体し、映画装置

の相互依存的な要素を切り離し、その多様性を高めるためにあらゆる変奏を施している」のである⁽⁴⁸⁾。

シャリッツの明滅映画の映像は、コマ毎には単色画面による平面性、モジュール毎にはフェイドによるフィルムの時間性、そして映画全体には曼荼羅構造によるフィルムの物体性といった、モダニズム的なアプローチによって前景化されるフィルムの両義的な性質が層状に折り重なっている。このときフリッカーは、映画の複数のメデイウムの統一性を志向するというよりも、モダニズム的な手続きを経て前景化されるフィルムの物体／時間の統合不可能性によって引き起こされる強烈な反応として理解することができる。そしてフリッカーのリズミカルな瞬きは、モジュールをコマ単位で組み合わせ、モダニズム的な還元によって映画の複合的なメデイウムを前景化しようと苦心するシャリッツの思考のリズムとして立ち上がるのである。

2-3. 音

シトニーによる論考「構造映画」では、とりわけ視覚性が重視されていた。だが、いくつかの構造映画には特徴的な音の使用が認められる。

マイケル・スノウの『波長』(1967年)は、構造映画を代表する作品の一つであり、道路に面したロフトの一室をズームインで捉えた作品である。ズームインは上映時間である45分間の持続に渡って行われ、その間にフレームの内外でいくつかの出来事が起こる。この映画のサウンドトラックは、正弦波によるグリッサンドである。このサイン波は、50Hzから徐々に上昇し、最終的に12000Hzへと至る。スノウは、『波長』のサウンドについて次のように述べている。

映画はクレッシェンドであり、また映画と音楽のみが提示しなければならない予言と記憶という恩恵を利用しようと試みる離散化されたスペクトラムである一方で、電子的なサウンドは完全なグリッサンドである⁽⁴⁹⁾。

『波長』の主要なサウンドであるサイン波の振動数の上昇が、映像におけるズームインのアナロジーとして機能していることは明らかである。だがその内実は、離散化されている映像と疑似的に連続化されるサウンドという、映像と音の物理的な区別に裏打ちされている。スノウは、映像と音を対比させているのだ。

シャリッツもまた、映像と音の物質的な関係性について思考している。シャ

リッツは、音と映像の単なる同期を無批判に受容する態度を批判する。なぜなら、映写における音と映像の体系の間には構造的な差異が存在するからだ⁽⁵⁰⁾。フィルムは、映写機のフィルムゲートを間欠的に通過することで、離散的に映写される。その一方でサウンドトラックは、映写機のサウンドゲートを連続的に通過することで、持続的に再生される。この映像と音の映写に伴う構造的差異に立脚すれば、「映画的」と見做し得る音はいくつかに限定されることになる。シャリッツが挙げるのは、(1) 視覚的な記録と同期的に映写される同時録音による音、(2) 視覚的イメージを映写する映写機の回転音、(3) 視覚的イメージの各々のフレームが持つ時間の注釈として機能するスプロケットホルの音、の計三つの音だ⁽⁵¹⁾。

シャリッツによるはじめての明滅映画である『Ray Gun Virus』のサウンドトラックはパーフォレーションによるものである。この音は、「映画的」な音のうち、第三の音に該当する。『Ray Gun Virus』に用いられた16mmフィルムには、一つのフレームにつき一つのパーフォレーションがある。従って『Ray Gun Virus』のサウンドは、フィルムの技術的な単位(1コマ)を正確に再現し、フィルムを通す映写機にある種の枠組みを与えている⁽⁵²⁾。

一方でシャリッツは、セルゲイ・M・エイゼンシュテインの「垂直のモニタージュ」を古典とするような、音の非同期的な使用を肯定している。なぜなら、音が映像に従属することなく、自律性を確保できているからだ⁽⁵³⁾。シャリッツは、このような音の非同期的な使用に、音と映像を同一の構造的原理から展開する可能性を見出している。シャリッツは、光と音の光学性に着目し、次のように述べている。

光も音も波動において生じ、そしてオプティカルサウンドのプリントでは両者とも離散的な光の関数である。つまり両者は主に振動の体験であり、その「連続的な」性質は幻影である⁽⁵⁴⁾。

映像と同一の原理から展開される音は、『T,O,U,C,H,I,N,G』のサウンドにおいて明確に使用されている。『T,O,U,C,H,I,N,G』のサウンドは、「destroy」という単語のループ音声と拍を刻む音の二つの要素で構成されている。

ループ音声は、フランク스가繰り返し発する「destroy」という単語を録音し、編集によって語間の自然な休止を取り除くことで制作された⁽⁵⁵⁾。このループ音声について、シャリッツは次のように述べている。

「運動や物質的存在といった全ての感覚を除去するために、サウンドがある意図を精神に伝達し終えるまでありふれた単語を単調に繰り返すこと」は、『T,O,U,C,H,I,N,G』と『S:S:S:S:S』のサウンドトラックの主要な(非)理論的根拠である⁽⁵⁶⁾。

単調な繰り返しと語間の休止の排除によって「des」と「troy」の間隔が強調される「destroy」という単語のループは、時間的な進展に伴って単語本来の意味を失い、字義通り破壊(destroy)される。このループの使用は、観客の判断を宙吊りにするという点において、ランドウの『エッジ・レタリング、ごみ、スプロケット穴などが現れるフィルム』の映像における滑らかなループの使用と類似している。

一方で拍の音の間隔は、映画の前半から中盤にかけて1秒から0.08秒まで減少し、逆に中盤から後半にかけて0.08秒から1秒へと増加している。映画の前後半で対称的に配置されるこの音は、(拡張された)曼荼羅構造を形成している。つまり『T,O,U,C,H,I,N,G』における曼荼羅構造は、映像と音の両者に見出すことができるのである。

『T,O,U,C,H,I,N,G』の冒頭、「T」の文字がフェイドで表示された後のおよそ150コマ分の映像は、フランスの暴力的なイメージの24コマ(=1秒)単位での交替から構成されている。このとき、拍を刻む音の間隔もまた1秒である。つまりこの冒頭部は、映像と音が同期している。同様に、セクション6の末尾のおよそ340コマの映像は、カラーフレームの22コマと暴力的なイメージの2コマの計24コマで形成されるモジュールによって構成されており、拍の間隔である1秒と同期している。

シャリッツは、このような映像と音の同期によって新たに生成されるパターンを「ヘテロダイン(heterodyne)」と呼んでいる。このヘテロダインに焦点を当てた先行研究として、『T,O,U,C,H,I,N,G』と『S:S:S:S:S』を鮮やかに分析した平倉圭による論考「ヘテロダイン——ポール・シャリッツ」がある。ここで平倉は、観客の身体に直接的に作用する明滅効果に着目することで、『T,O,U,C,H,I,N,G』は「観者の体から分離されない連続した場で「ヘテロダイン効果」を引き起こす」と述べている⁽⁵⁷⁾。この平倉の指摘は、明滅映画におけるヘテロダインがフリッカー効果と不可分であることを示唆している。

『T,O,U,C,H,I,N,G』におけるヘテロダインは、音と映像がそれぞれ自律性を確保し、同一の曼荼羅構造によって展開されることで可能となる「音と映像の制御された連続的な衝突」である⁽⁵⁸⁾。この同期(=衝突)は、モダニズム

的な還元によって前景化されるフィルムの物体／時間という二つの性質が衝突することによって生じるフリッカーに極めて類似している。モダニズム的なアプローチによって映画の複数の支持体を前景化させるシャリッツの明滅映画は、まさにその前景化ゆえに自律的に作動する各支持体、各メディアムが絶えず衝突を繰り返す場へと変容しているのである。

モダニズム芸術の影響下にあった当時のシャリッツは、映画の集会的なメディアムをもモダニズム的な手続きによって前景化させようと試みていた。しかしながら、シャリッツは映画の多様な支持体の統一性を志向していたのではない。むしろシャリッツの初期の明滅映画が志向するのは、モダニズム的な還元を経て自律的に駆動するそれぞれのメディアムが絶えず衝突するような、映画の支持体の不統一性である。そしてフリッカーやヘテロダインは、それぞれのメディアムや支持体の衝突によって引き起こされる強烈な反応に他ならない。

〔注〕

- (1) Sitney, "Structural Film," 327 (シトニー「構造映画」、188頁)。
- (2) Ibid. (同論文、189頁)。
- (3) Ibid., 326 (同論文、187頁)。
- (4) 西村「映像のテクスチュア」、129頁。
- (5) グリーンバーグ「モダニズムの絵画」、64頁。
- (6) Walley, "The Material of Film and the Idea of Cinema," 17.
- (7) James, *Allegories of Cinema*, 237-245. また、リーズ『実験映像の歴史：映画とビデオ』、111-112頁。
- (8) Krauss, "A Voyage on the North Sea," 53.
- (9) Ibid., 24-25.
- (10) レイ『セルフポートレート』、263頁。
- (11) Camper, "Mothlight and Beyond."
- (12) Sharits, "Words Per Page," 57-58 (シャリッツ「頁ごとの言葉」、77頁)。
- (13) Krauss, "A Voyage on the North Sea," 25.
- (14) Sitney, "Structural Film," 327-328 (シトニー、前掲、189頁)。
- (15) 詳しくは、西村「アンディ・ウォーホルの映画」、123-125頁参照。
- (16) Remes, *Motion[less] Pictures*, 36.
- (17) Berg, "Andy Warhol," 92.
- (18) Remes, *Motion[less] Pictures*, 39.
- (19) 沢山『絵画の力学』、132-135頁。
- (20) 同書、135頁。
- (21) 西村、前掲、110頁。
- (22) 沢山、前掲、140頁。
- (23) 同書、140-141頁。

- (24) Graham, "Muybridge Moments," 24.
- (25) Ibid.
- (26) 荒川『ドナルド・ジャッド』、120頁。
- (27) Graham, "Muybridge Moments," 24.
- (28) Bochner, "The Serial Attitude."
- (29) 荒川、前掲、122頁。
- (30) Sharits, "Words Per Page," 60 (シャリッツ、前掲、79頁)。
- (31) Ibid., 59-60 (同論文、79頁)。
- (32) Rebenisch, *Aesthetics of Installation Art*, 185.
- (33) Ibid., 186.
- (34) Ibid., 11.
- (35) Ibid., 15.
- (36) Sitney, "Structural Film," 339 (シトニー、前掲、204頁)。
- (37) Sharits, "Words Per Page," 58 (シャリッツ、前掲、77-78頁)。
- (38) 自律的な現前を志向するモダニズムの作品に対し、鑑賞者の存在を前提としたミニマリズムの作品の性質を「演劇的」と形容し、批判したのはマイケル・フリードである。そしてフリードは、映画は本質的にこの演劇性から逃避しており、「たとえ極めて実験的なものであってもモダニズムの芸術ではない」と述べている。Fried, "Art and Objecthood," 164 (フリード「芸術と客体性」、82頁)。
- (39) リビット水田は、映像アートのような諸メディア間での移行状態にとどまるメディアウムを「無メディアウム」と呼んでいる。リビット水田「無メディアウム——映像アート」、26頁。
- (40) 例えば、シャリッツの明滅映画におけるイメージの存在しない単色のフレームの使用を称賛するアネット・マイケルソンの批評 (Michelson, "Paul Sharits and the Critique of Illusionism.") や現象学的な観点からシャリッツの明滅映画を概観するレジナ・コーンウェルの批評 (Cornwell, "Paul Sharits.") を参照。
- (41) このような研究は、精神分析を援用し、明滅映画におけるシャリッツの身体性を検討したアラ・オスターウェイルの研究 (Osterweil, *Flesh Cinema*, 214-254.) を先駆としている。その他の研究として、一次資料を基にシャリッツの明滅映画の感情的なイメージを検討したブランデン・W・ジョセフの研究 (Joseph, "A Crystal Web Image of Horror.") が挙げられる。
- (42) Sharits, "Notes on Films," 107 (シャリッツ「網膜の惰性を突き破るために」、52頁、訳文一部改変)。
- (43) Ibid., 107-108 (同論文、52頁)。
- (44) 一方で、ウィリアム・S・スミスは、このセルロイドのフィルム片と網膜のスクリーンを結びつけようとするシャリッツの明滅映画が、映画というメディアに自己言及的であると同時に、鑑賞者に依存した経験を生み出していることを指摘している。Smith, "A Concrete Experience of Nothing," 282.
- (45) Sharits, "Words Per Page," 57 (シャリッツ「頁ごとの言葉」、77頁、訳文一部改変、強調原文)。
- (46) Ibid., 61 (同論文、80頁、訳文一部改変、強調原文)。
- (47) Ibid. (同論文、80-81頁、訳文一部改変)。
- (48) Walley, "Identity Crisis," 32.
- (49) Snow, "On Wavelength," 40.

- (50) Sharits, "Words Per Page," 62-63 (シャリッツ、前掲、82頁).
- (51) Ibid., 63 (同論文、83頁).
- (52) Sharits, "Hearing : Seeing," 96 (シャリッツ「聞くことと見ること」、156頁).
- (53) Sharits, "Words Per Page," 62 (シャリッツ「頁ごとの言葉」、82頁).
- (54) Ibid. (同論文、82頁、訳文一部改変).
- (55) Sharits, "Letter to P. Adams Sitney," 155.
- (56) Sharits, "-UR(i)N(ul)LS:TREAM:S:S:SECTION:S:SECTIONED(A)(lysis)JO: "1968-70"," 45. なお、『S:S:S:S:S』は『T,O,U,C,H,I,N,G』に続いて制作された映画である『S:TREAM:S:S:SECTION:S:SECTIONED』(1968-71年)の略称であり、以降も『S:S:S:S:S』と表記する。
- (57) 平倉「ヘテロダイン」。
- (58) Sharits, "Words Per Page," 62 (シャリッツ、前掲、82頁).

[引用文献]

- 荒川徹『ドナルド・ジャッド——風景とミニマリズム』水声社、2019年
- Berg, Gretchen. "Andy Warhol: My True Story" (1966). In *I'll Be Your Mirror: The Selected Andy Warhol Interviews*, edited by Kenneth Goldsmith, 85-96. New York: Carroll and Graf, 2004.
- Bochner, Mel. "The Serial Attitude" (1967). In *Solar System and Rest Rooms: Writings and Interviews 1965-2007*, 42-47. Cambridge, MA and London: MIT Press, 2008.
- Camper, Fred. "Mothlight and Beyond." *La Furia Umana* 10 (September 2011). <http://www.lafuriaumana.it/index.php/archives/34-lfu-10/125-fred-camper-mothlight-and-beyond>.
- Cornwell, Regina. "Paul Sharits: Illusion and Object." *Artforum* 10, no. 1 (September 1971): 56-62.
- Fried, Michael. "Art and Objecthood" (1967). In *Art and Objecthood: Essays and Reviews*, 148-172. Chicago and London: The University of Chicago Press, 1998. (マイケル・フリード「芸術と客体性」川田都樹子／藤枝晃雄訳、浅田彰／岡崎乾二郎／松浦寿夫編『モダニズムのハード・コア：現代美術批評の地平』太田出版、1995年、66-99頁)
- Graham, Dan. "Muybridge Moments." *Arts Magazine* 41, no. 4 (February 1967): 23-24. グリーンバーグ、クレメント「モダニズムの絵画」藤枝晃雄訳、『グリーンバーグ批評選集』勁草書房、2005年、62-76頁
- 平倉圭「ヘテロダイン——ポール・シャリッツ」、after statements、2019年
- James, David E. *Allegories of Cinema: American Film in the Sixties*. Princeton, NJ: Princeton University Press, 1989.
- Joseph, Branden W. "A Crystal Web Image of Horror: Paul Sharits's Early Structural and Substructural Cinema." In *Paul Sharits: A Retrospective*, edited by Susanne Pfeffer, 204-221. Kassel, Germany: Fridericianum, 2015.
- Krauss, Rosalind E. *"A Voyage on the North Sea": Art in the Age of the Post-Medium Condition*. London: Thames and Hudson, 1999.
- リピット水田堯「無メディウム——映像アート」門林岳史訳、「映画をめぐる美術——マルセル・ブロータースから始める」展カタログ、京都国立近代美術館、2013年、24-27頁
- Michelson, Annette. "Paul Sharits and the Critique of Illusionism: An Introduction." In

- Paul Sharits, edited by Yann Beauvais, 31-34. Dijon: Les presses du réel, 2008.
- 西村智弘「映像のテクスチュア」、京都造形芸術大学編『映像表現の創造特性と可能性』角川書店、2000年、116-139頁
- 西村智弘「アンディ・ウォーホルの映画——ありのままの美学」、西村智弘／金子遊編『アメリカン・アヴァンギャルド・ムーヴィ』森話社、2016年、99-159頁
- Osterweil, Ara. *Flesh Cinema: The Corporeal Turn in American Avant-garde film*. Manchester and New York: Manchester University Press, 2014.
- レイ、マン『セルフポートレイト：マン・レイ自伝』千葉成夫訳、美術公論社、1981年
- Rebentisch Juliane. *Aesthetics of Installation Art*. Translated by Daniel Hendrickson with Gerrit Jackson. Berlin: Sternberg Press, 2012.
- リーズ、A・L『実験映像の歴史：映画とビデオ——規範のアヴァンギャルドから現代英国での映像実践』犬伏雅一／伊奈新祐／大橋勝／豊原正智／山口良臣訳、晃洋書房、2010年
- Remes, Justin. *Motion[less] Pictures: The Cinema of Stasis*. New York and Chichester, West Sussex: Columbia University Press, 2015.
- 沢山遼『絵画の力学』書肆侃侃房、2020年
- Sharits, Paul. "Notes on Films/1966-1968" (1968). In *'I Was a Flawed Modernist.'* edited by Sarah Markgraf, 107-112. New York: The New American Cinema Group, 2017. (ポール・シャリッツ「網膜の惰性を突き破るために」訳者不詳、『映画評論』第28巻第1号、1971年、51-57頁)
- Shartis, Paul. "Letter to P. Adams Sitney" (1969). In *'I Was a Flawed Modernist.'* 154-157.
- Sharits, Paul. "-UR(i)N(u)LS:TREAM:S:S:SECTION:S:SECTION:S:S:SECTIONED(A)(lysis)JO: "1968-70"" (1971). In *'I Was a Flawed Modernist.'* 32-47.
- Sharits, Paul. "Words Per Page" (1972). In *'I Was a Flawed Modernist.'* 52-63. (ポール・シャリッツ「頁ごとの言葉」吉積健訳、『月刊イメージ・フォーラム』第2巻第14号、1981年、72-83頁)
- Sharits, Paul. "Hearing : Seeing" (1975). In *'I Was a Flawed Modernist.'* 95-100. (ポール・シャリッツ「聞くことと見ること」西嶋憲生訳、西嶋憲生編『フィルム・ワークショップ』ダゲレオ出版、1983年、151-168頁)
- Sitney, P. Adams. "Structural Film." In *Film Culture Reader*, edited by P. Adams Sitney, 326-348. New York: Praeger Publishers, 1970. (P・A・シトニー「構造映画」石崎浩一郎訳、P・A・シトニー編『アメリカの実験映画：<フィルム・カルチュア>映画論集』フィルムアート社、1972年、187-215頁)
- Smith, William S. "A Concrete Experience of Nothing: Paul Sharits's Flicker Films." *RES: Anthropology and Aesthetics* 55-56 (Spring - Autumn, 2009): 279-293.
- Snow, Michael. "On Wavelength" (1968). In *The Collected Writings of Michael Snow*, edited by Louise Dompierre, 39-46. Waterloo ON: Wilfrid Laurier University Press, 1994.
- Walley, Jonathan. "The Material of Film and the Idea of Cinema: Contrasting Practices in Sixties and Seventies Avant-Garde Film." *October* 103 (Winter 2003): 15-30.
- Walley, Jonathan. "Identity Crisis: Experimental Film and Artistic Expansion." *October* 137 (Summer 2011): 23-50.

