

【報告】

基調講演

## 「起源の映画にみるポスト・シネマ——メディア、身体、リズム」

講演者：増田展大 報告者：宮本法明

京都大学映画メディア合同研究室の第1回シンポジウム「ポスト・シネマの映像——ゆるる身体とメディアの今」（2021年10月3日、オンライン開催）では、増田展大氏に基調講演を依頼した。増田氏は映像メディア論・写真史・視覚文化論を専門とする研究者で、現在は九州大学大学院芸術工学研究院の講師を務めている。講演の冒頭でも述べられたように「物語映画の研究者ではない」増田氏に白羽の矢が立ったのは、現代の映画が様々なメディアと混淆し多種多様な視聴形態へと分散している状況を考えるうえで異分野の知見が必要とされたからである。大学院生が運営するシンポジウムの初回であり、かつ「ポスト・シネマ」という難しいテーマにもかかわらず、講演を引き受けてくださったことにこの場を借りて御礼申し上げる。

基調講演「起源の映画にみるポスト・シネマ——メディア、身体、リズム」の冒頭では、「ポスト・シネマ」という語が指す対象についての問題提起がなされた。「映画館を基盤とした配給や観客を含めて支配的なモードを「シネマ」と呼ぶならば […] 映画を含めた映像全般が、インタラクティブかつネットワーク状に広がり、モバイルかつソーシャルな繋がりを重視しつつ、アルゴリズム的なプロセスを技術的な基盤として成立するものへと変容している」状況が、さしあたり「ポスト・シネマ」と呼ばれているのではないかと[1]。また、こうした状況は「ポスト・メディア」と名指されることもあるが、どちらの用語を使うにせよ技術決定論に陥る危険性がある。本講演では「映画の死」を謳う類の急進的な立場とは距離を取り、「映画の段階的な変容を主張する議論」を参照しながら、タイトルのように映画史の起源や前史に立ち返ることで「シネマと呼ばれる体制に前後する幅広い視座から検討」される。

### 1. (ポスト・)メディアとしての映画：『工場の出口』再考

フランチェスコ・カセッティの『リュミエールの銀河系——来るべき映画のための七つのキーワード』は、とりわけ観客の経験に焦点を当てて映画の段階的な変容を論じた著作である。本講演では、そのうち第一のキーワード「移転（位置移動）Relocation」が取り上げられた。カセッティによれば、メディア一般の特性は「諸々の経験を自由に移動させるその能力」にあるという[2]。映画でいえば、映画館で上映されるフィルムからビデオ、DVD、HDDなどを想起すればよい。現代において、映画はス

[1] 以下、特に断りのない限りは講演原稿からの引用である。その他、必要に応じて書誌情報を転載し、トム・ガニングに関しては講演後に出版された邦訳書を参照した。なお、本報告における節題も講演原稿に準じている。

スマートフォンやタブレットにも「移転」する。しかし、それらを通した映像は依然として「映画」であり、「映画経験への逆行」を喚起しているともいう。なぜなら、小さな画面を前にした観客は、それを壮大なスペクタクルやストーリーに変換しながら享受しているからだ。

こうしたカセッティの議論は興味深い。増田氏によれば強引に思われる部分もあるという。それは特に初期映画を論じた箇所に見受けられる。例えばカセッティはメディアの「移転」作用に関連して、19世紀の視覚文化が小型化と巨大化の両極によって形成されていたとするエルキ・フータモの議論を参照している。カセッティは小型化（被写体の馴致）と巨大化（位置感覚の喪失）というフータモの図式を現代のメディア環境にスライドさせ、前者の傾向を電子端末に配信されるニュースやデータを処理する画面上の「コントロール空間」、後者の巨大スクリーンによる表示を「スペクタクル空間」と言い換える。そこでリュミエール兄弟の『工場の出口』（1895年）を取り上げ、それが「能率的な工場のスペクタクルと監視カメラの眼差し」双方を提示していたのだとカセッティは指摘する[3]。しかし、増田氏は「言説レベルで指摘された概念や観点を過去と現在のあいだで安易に横滑りさせるのではなく、現在と過去の個別歴史的な文脈、その特殊な編制を検討することが重視されるべきだろう」と述べ、『工場の出口』を再検討する。

『工場の出口』を監視カメラ的な映像と捉えたのはカセッティが初めてではなく、映像作家ハルン・ファロッキも同様のことを指摘していた。彼はリュミエール兄弟にオマージュをささげた作品『労働者は工場を去って行く』（1995年）で関連する様々な映像をモニタージュツツ「緻密な資料調査から当時の撮影の状況を推測し、歴史的な独自性を示唆している」という[4]。ファロッキによれば『工場の出口』の「被写体を集約させるように介入した映画の演出よりも以前に、これらの集団化された個人の生（活）を同期させていたのは、産業的な命令に他ならなかった」[5]。こうした映像作家の洞察については後に立ち返ることにして、増田氏は人間と機械を同期させようとする19世紀の歴史的背景を掘り下げていく。

## 2. インデックスから運動へ：映画以前の「ヴァーチャルな」イメージ

そこで参照されるのが、トム・ガニングの哲学玩具をめぐる議論である。哲学玩具とは例えば「円盤の両面に描かれた図像を合成するゾーマトロープ」や「円盤の縁に継起的に描かれた画像を連続的に動いてみせるフェナキスティスコープ」など、「静止画が動いて見える原因を生理学的に説明するための […] 網膜残像説（視覚の持続説）を実演するためのもの」である。こうした視覚機器はジョ

[2] Francesco Casseti, *The Lumière Galaxy: Seven Key Words for the Cinema to Come*, Columbia University Press, 2015, p. 27.

[3] Ibid, p. 136.

[4] この作品は権利者の許諾を得てインターネット上に公開されている。https://vimeo.com/59338090（最終アクセス2021年11月30日）。

[5] Harun Farocki, "Workers Leaving the Factory," in *Picture Industry: A Provisional History of the Technical Image 1844–2018*, ed. Walcead Beshty, JRP Editions, 2018, p. 588.

ナサン・クレーリーの『観察者の系譜』でも取り上げられ、「人々の主観的かつ身体的な視覚が不透明なものとして計測や規格化の対象となったこと」が指摘されていた。増田氏はクレーリーの著作が冒頭で「指示対象の関係」いわゆるインデックス性の「消失」から立論していることに注意を促し、こうしたトピックが「ポスト・シネマ」をめぐる議論の中で再検討されていることを指摘した[6]。トム・ガニングもまたその論者のうちに含まれるが、彼はなぜ哲学玩具に改めて注目したのだろうか。それは「網膜残像説が当の生理学では誤った議論として退けられたにもかかわらず、現在も多くの映画理論が19世紀の機械論的な理解を暗黙のうちに受け継いだままでいるのではないか」という問題意識があるからだ。

結論から言えば、ガニングは映画におけるインデックス性の「有無」よりも19世紀における光学機器の登場を視覚文化の転換点とみなし、映画というメディアをそれ以後の歴史に再配置しようとしている。彼は、哲学玩具による映像を「ヴァーチャル」なイメージと呼ぶ。これは「その存在がみずからの物質性よりも外見と効果のうちにあるイメージ」[7]を指す。増田氏の説明によれば「鑑賞者/操作者の知覚や身体と機械装置との協働を介して初めて現れるという意味において […] HMDによるヴァーチャル・リアリティや、タブレットやスマホのようなディスプレイ、それ以前にもスクリーンで鑑賞する従来の映画館にも当てはまる」という。ガニングは、そうしたヴァーチャルなイメージを引き起こすフェナキスティスコープに関して「円環状のテクノロジーによってアクションの線状性を免れる映画的なループが初めて姿を現したのだ」[8]という興味深い指摘をしている。歴史的な順番からすると映画がフェナキスティスコープ的と表現するのが自然であろうが、ガニングはなぜ19世紀の哲学玩具を「映画の」と形容したのだろうか。増田氏の講演は、この点をめぐって最終節へと展開していく。

### 3. ポスト・シネマのために：そのリズムを乱すもの

それを検討するうえで重要なのは「映画のうちに記録された人々の身振りとそのリズム」だという。というのも、『工場の出口』を観た当時の観客は「人間たちのどんな小さな徴も見逃されることはない」[9]と感想を残していたからである。ファロッキがこの映画に見出したのもまた、画一化された労働環境から解放される人々が「映画の撮影機やスクリーンという機械的な規格化のもとに刻み込まれた様子」であった。第1節で予告したように、増田氏はファロッキの指摘に立ち返って『工場の出口』の細部に目を凝らす。ファロッキの作品『労働者は工場を去って行く』では、『工場の出口』のフッターが繰り返し引用される。その中でも（おそらく）ビデオの編集台にかけた『工場の出口』の「門から出る

[6] ジョナサン・クレーリー『観察者の系譜——視覚空間の変容とモダニティ』遠藤知巳訳、以文社、2005年、14頁。

[7] トム・ガニング「静止したイメージと動くイメージのあいだの戯れ——十九世紀の「哲学玩具」とその言説」増田展大訳、長谷正人編訳『映像が動き出すとき——写真・映画・アニメーションのアルケオロジー』みすず書房、2021年、212頁。

[8] 同、220頁。

[9] O. Winter, 'The Cinematograph,' *The New Review*, May 1896. 講演者はこの一節を踏まえて初期映画の細部への眼差しを論じた以下から引用した。長谷正人『映画というテクノロジー経験』青弓社、2010年。

ところで別方向へと進む女性のスカートを引っ張り、連れ戻そうとする女性の姿」をアイリスで囲み、何度も巻き戻しては再生するシーケンスは極めて重要である。

そこで増田氏は、なぜ彼女の身振りが私たちの心を揺さぶるのかと問いかける。それは「映画そのものの目的がまだ明確ではなかった時代、出口という文字通りの境目で人々のリズムが変調させられる様子を体現しているから」だという。『工場の出口』の機械的なリズムは、それ以後の映画史ではナラティヴを透明に伝達するためのコンティニュイティ編集に置き換わっていった。そのように考えるならば、トム・ガニングがフェナキスティスコープの映像を「アクションの線状性を免れる映画的なループ」と形容した理由も明らかとなる。現代の物語映画を享受する私たちは、その線状的なナラティヴが虚構でしかないことに意識的だろう。しかし増田氏は、それゆえに人々はその反復的なループを何度も経験するために映画館へ通いつめたり、VHSやDVDを何度も巻き戻したり、ディスプレイのシークバーを操作したりしているのではないかと分析する。つまり、私たちは「今もなお、運動を基盤とするヴァーチャルなイメージの映画的なループのリズムを経験しているに違いない」。

こうした議論は、近年のアニメーション研究とも呼応しているという。その発端は、実写映画もまたアニメーションの一部であるというレフ・マノヴィッチの大胆なテーゼにある。しかし増田氏は、手描きのアニメーションもフィルムへ移し替えるプロセスで撮影の必要があるため、アニメーターの連続した身振りから「機械の不連続なリズム」に翻訳がなされていたであろうというガニングの指摘を強調する[10]。アニメーション研究においてフル/リミテッド・アニメーションの区別がよく言及されるのも「実際には膨大なコマ数を撮影するためのリズムが問題になっていたことの裏返し」だという。さらに増田氏は、CGIをはじめとするデジタル映像に関しても今後はフレーム・レートをひとつの重要なパラメータとしてリズムが重要な論点となることを予想した。

本講演は、ポスト・シネマというテーマを考えるための鍵が「起源の映画」に刻み込まれていたとする刺激的な問題提起であった。増田氏が「自戒を込め」ながら述べているように、ポスト・シネマあるいはポスト・メディアをめぐる議論は現代のメディア体験を過去に投影するアナクロニズムを引き起こしかねない。しかし、ハルン・ファロッキの実践やトム・ガニングの言説を参照することで、現代の映像文化を大胆に捉え直すことが可能になる。今後、ポスト・シネマをめぐる議論を実り豊かにしていくためには「無数のディスプレイへと散逸した映画的なものを大局的かつ外在的に探るだけでなく、それぞれの映画に内在的なリズムの転調を捉えることが重要になるはずである」という結論をもって、本講演は締めくくられた。

質疑応答では、本講演で用いられたループやリズムという語がもつニュアンスの確認や、リュミエール兄弟の映画がどういう環境で上映されていたのかをめぐって議論が交わされた。報告者の関心に引きつけていえば、『労働者は工場を去って行く』の中で『工場の出口』のフッターを巻き戻して繰り返し再生する姿は、『女優霊』（中田秀夫監督・高橋洋脚本、1996年）で未現像のフィルムを編集台

[10] トム・ガニング「瞬間に生命を吹き込むこと——アニメーションと写真の間の秘められた対称性」長谷正人訳、『映像が動き出すとき』前掲書、273頁。

にかけて人物の背後に幽霊の存在を垣間見る映画監督（当時：柳ユレイ）と酷似しているように見えた。そのように考えれば、私たちは映画のリズムから逸脱するものを幽霊と呼んでいるのかもしれない。本講演をきっかけに、ポスト・シネマをめぐる議論が日本でも活発化していくことが期待される。