

第 4 回
北海道大学映像・現代文化論学会大会
—— 発表要旨集 ——

◆ 研究発表 要旨

ヤンチャー・ミクローシュ監督の映画における「^{ヘテロトピア}他なる場所」について

—— 『僕はこのようにやって来た』の空間システムをめぐって ——

モルナール・レヴェンテ

1960 年代、ハンガリーの文化生活は共産党の一党体制下で全面的にコントロールされていた。その当時、映画作家ヤンチャー・ミクローシュが、独特な映画世界を創り上げて国際的な注目を集めた。形式上で歴史映画であったそれらの作品では、登場人物が全く自由のない、常に監視されている状況下で生き、死に、動かなければならなかった。映画内には監獄や収容所などの建物が現前するか否かにもかかわらず、ヤンチャーの映画において出口のない脱出不可能な空間が構築されていた。発表者はその映画空間を、『監獄の誕生』でミシェル・フーコーが —— ジェレミ・ベンサムの設計した刑務所^{パノプティコン}一望監視施設に基づいて —— 論じたパノプティコンの空間と見なしている。

監督の第 3 本目の長編劇映画である『僕はこのようにやって来た』（1964 年）が、1944 年に東部戦線から逃げてきたハンガリー人の青年の物語を語る。その青年は国境の近くでロシア赤軍に捕まり、任命された若いロシア人の兵士と組んでパトロールをさせられる。そこはルーマニアかハンガリーか場所は定位不能の監視所（といっても、実際はただの荒廃した農家）である。東へ敵軍、西へ地雷原に囲まれている環境で、言葉の通じない、しかも権力の厳しい上下関係に配置された 2 人の青年の間に信頼と友情が生まれてくる。そして彼らは、その権力のパノプティコン空間の内部において、それに抵抗して、フーコーが〈他なる場所＝ヘテロトピア〉と呼んだような、国籍の違いや権力の上下関係を知らない世界を創り上げる。

本発表では、フーコーの空間論に触れる上で、『僕はこのようにやって来た』をめぐってヤンチャー映画の〈他なる場所〉を構築する方法を分析する。

（本発表では、ハンガリー語圏の慣習に従ってハンガリー人の名前を姓名の順で表記する）

『野良猫ロック セックスハンター』の時代性

——大和屋竺を中心に——

崔 文婕

60年代から日本映画界はテレビの衝撃で衰退の一途を辿る。映画興行のしにせとしての日活は50年代にヒットした「太陽族映画」と男性アクションものを彷彿させた映画を、低予算で製作することにした。特に1968年以降、低予算の割に製作部からの指示が弱まったため、体制内の映画創作者たちは題材と内容を自由に操れるようになった。そのなかに、従来の主人公と異なった自棄的な性格や自由を求めて反抗する若者などを描く映画群は、似たような映画表現を追求していた同時代の「アメリカン・ニューシネマ」の名称に合わせて「ニュー・アクション」と評論家に提唱された。

1970年に公開された『野良猫ロック セックス・ハンター』は若手監督・長谷部安春と藤田敏八を筆頭に打ち出された「野良猫ロック」シリーズの第二作にあたり、“スケバン”という長谷部の得意な題材にされた作品である。脚本は鈴木清順の問題作『殺しの烙印』(1967)の脚本を手掛けた謎のグループ「具流八郎」の中心執筆者、大和屋竺である。学生映画や個人映画から日活に入っていた大和屋は撮影場体制に幻滅したが、『殺しの烙印』のシナリオ執筆で日活に復帰し、それから同社の若手監督と組み合わせられ、反体制的な創作意図を見せる。当作品のシナリオは長谷部安春との共同創作で、「太陽族映画」路線を継承した青春群像映画に属するが、ハーフに関連する時代背景や過去に囚われて反抗する人物像は大和屋の初監督作品『裏切りの季節』(1966)を想起させる。後に同コンビのロマンポルノ映画『戦国ロック 疾風の女たち』(1972)もタイトルがすでに判明したように、戦国時代のスケバンもので『野良猫ロック』につながる。政治活動家出身の大島渚と違い、日活ニュー・アクションやロマンポルノなどの創作主要メンバーは商業映画の枠内により虚構的な題材で表現の自由さを絶えず試みていたことで特徴的である。

本発表は大和屋のシナリオ創作の視点から、『野良猫ロック セックス・ハンター』の商業映画でありながら反体制的な時代性格を明らかにすることを目的とする。

『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』論

——物語機械と、その両義性——

肖 禾子

『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』は、デビュー作『風の歌を聴け』において、萌芽としてあった「物語」のテーマ、すなわち「物語と自己救済」および「物語と内面の虚無化」といった思想が新たに結実したものだと考える。この作品においては、後年の『ねじまき鳥クロニクル』・『海辺のカフカ』・『1 Q 8 4』においても現れる、物語と物語を交錯させる「パラレル・ワールド」の手法がはじめて顕著な形で取り入れられている。また、この作品は、物語をめぐる物語であって、メタフィクション性を有している。

多くの先行研究においては、「世界の終り」を完全に完結している世界として定義したり、主人公「私」と「僕」の消滅にこだわったりする現象が見られる。しかし、「私」も「僕」も消滅していないし、「世界の終り」もそのように完結している世界ではないと言わなければならない。

この作品において描かれているのは、決して消滅についての物語ではない。「私」の「消滅」のうちにはらんでいるアイロニー、「私」と「僕」のあいだの類似と差異、「僕」の最後の選択の意味などは、いずれも重大かつ複雑な問題であり、常に新しい解釈を誘発するものである。

したがって、本発表においては、「世界の終り」の本質と産出の過程、「私」の消滅と「僕」の再生の成り行きと原因、および二つの物語の間の連関と相違の意味、などの問題を探求しながら物語内容を整理した上で、「世界の終り」の性質、「私」の「消滅」、および結末の「僕」の選択の再解釈を行う。

そして、二つの世界・主体の間の類似点と差異を抽出すると同時に、この作品を物語の生成過程、および物語の間の相互作用を呈示している物語であると規定する。さらに、村上春樹の文芸様式と作品のメタ的な性質に注目しながら、この作品の村上春樹の長編小説群における位置づけを明らかにするとともに、この作品の核心と見なされるもの——物語という機械がはらんでいる両義性について記述する。

「生の現在進行形」と「出来事の複数性」

——侯孝賢『憂鬱な楽園』試論——

キョウ 金浪

侯孝賢映画について、よく知られているのは固定ショット、長回し、ロン

グショット、空ショットなどの技法を多用する「侯氏スタイル」である。しかし、1996年に発表された『憂鬱な樂園』においては、われわれはむしろそれまでのスタイルと異なる映像を目撃する。停まることのない乗り物、原色で見せられる主観移動、近距離で描かれる暴力といった、従来の作品においてほぼ見られないものが次々と出現する。これらの「新鮮な」ものによって、映し出される「ただなか」の映像様態を、本発表はとりあえず「生の現在進行形」と名付ける。

『憂鬱な樂園』は、侯孝賢が自伝的回想四部作と台湾三部作のあと、現代の台湾に戻る作品である。本作は、相変わらず定番の侯孝賢組（朱天文の脚本、李屏賓、陳懷恩の撮影、廖慶松の編集、杜篤之の録音、黄文英の美術）で制作されたものだが、彼のフィルモグラフィーの中での分岐点だと言える。先行研究では、それまでの「静観美学」（焦雄屏）としての「侯氏スタイル」がよく論じられるが、本作において提示されるその「静観」から離れた作風については、十分に検討されているとはいえない。本発表は、本作における「生の現在進行形」を画面に即して考察する。

一方、スタイルが一変した本作では、従来の作品に共通する要素のひとつである「出来事の複数性」も際立っているように見える。では、新たに生起した「生の現在進行形」と従来の「出来事の複数性」とが本作において出会ったとき、なにが起きるのだろうか。本発表は、侯のフィルモグラフィーに照らし合わせながら、具体的に場面分析を行うことを通して、本作における「生の現在進行形」と「出来事の複数性」の絡み合いを明らかにしてみたい。

「1秒に24回の真実」を超えて

——ハイフレームレート技術からアクション映画へ——

欧陽 如一

ハイフレームレート（High frame rate, HFR）という新しい映画技術は『ホビット』三部作をはじめとして、世間の注目を集める。2011年、ピーター・ジャクソン監督は48FPSで『ホビット 思いがけない冒険』（*The Hobbit: An Unexpected Journey*）を撮った。その同時に、ジェームズ・キャメロン監督も映画を60FPSで撮影することを試し始めた。2016年、アン・リー監督が演出した『ビリー・リンの永遠の一日』（*Billy Lynn's Long Halftime Walk*）は120FPSという新フォーマットで上映された。そして、2019年に、彼は再びに、120FPSで『ジェミニマン』（*Gemini Man*）を撮った。

ハイフレームレート技術はかつてない視覚的体験を提供する。毎秒 24 コマで撮影された映画におけるアクションの継続性は必ずモーションブラーによって実現されるのに対して、ハイフレームレートで撮影された映画において、モーションブラー効果が低減する。高速運動する事物は各フレームにおける位置の変化の幅も小さくなる。一方、ハイフレームレート技術は微小運動を従来と異なるような方式で表現する。24 コマ映画における解消した微小運動はハイフレームレートによる復元される。それゆえに、観客の映画の常識を変えようという動きも現れている。

本発表では、ハイフレームレート技術は映画美学に貢献する可能性を考察する。まず、ハイフレームレートで記録された事物の運動はより人間の視覚で捉えられた運動に近づくことで、観客たちの運動に関する映画体験を変える。また、ハイフレームレートは微小運動を可視化させる。多くの細部映像が表象できることにより、微小運動を表現するフレミングは開拓されると予想される。

◆講演 要旨

偶然と事物の美学

—— クラカウアー『映画の理論』をめぐって ——

竹峰 義和

1960 年にドイツの思想家のジークフリート・クラカウアー (1889-1966) が英語で上梓した『映画の理論』は、数多くの彼の著作のなかでも主著として位置づけられており、とりわけフィルム・スタディーズの分野では、バラージュの『視覚的人間』やベンヤミンの「技術的複製可能性の時代における芸術作品」、バザンの『映画とはなにか』などととともに、教科書やリーダーでほとんど必ず扱われる〈古典〉として揺るぎない地位を確立している。

もっとも、欧米圏の映画研究でのクラカウアーの位置づけは、映画のリアリズムの擁護者という場合がほとんどである。ごく大雑把に定式化すれば、映画表現の基礎原理をモンタージュによる人為的構成に求めるというエイゼンシュテインに代表される立場にたいして、『映画の理論』におけるクラカウアーは、アンドレ・バザンらとともに、現実をそのまま写し取った表現にこそ真に映画的なものが存在するというリアリズムの陣営に属する代表的な理論家として扱われてきたのである。

本発表は、『映画の理論』におけるリアリズムが、現実世界を写實的に再現

するという表現スタイルに単純に還元されない複雑な屈折や揺らぎを内包しているという点を明らかにすることを最終的な目的とする。そのために、まずはヴァイマル時代におけるクラカウアーの映画批評を、「偶然」と「事物」というキーワードを軸に概観する。そのうえで、『映画の理論』の準備稿にあたる「マルセイユ草稿」（1940-41）の議論を、ベンヤミンの思想的影響を検証しながら整理することで、クラカウアーの映画美学をめぐる最初の構想を輪郭づける。そのうえで、『映画の理論』で提唱される「物理的現実の救済」という理念についての基本的な考えをまとめることで、後期クラカウアーにとって映画という媒体がどのような意味をもっていたのかを考察したい。

★講師紹介

竹峰 義和（TAKEMINE Yoshikazu）氏

◎現職

東京大学大学院総合文化研究科 准教授

◎研究分野

独文学、映像文化論

◎著書

『〈救済〉のメーディウム——ベンヤミン、アドルノ、クルーゲ』（東京大学出版会、2016）

『アドルノ、複製技術へのまなざし——〈知覚〉のアクチュアリティ』（青弓社、2007）

『陶醉とテクノロジーの美学』（鍛冶哲郎と共編、青弓社、2014）

◎論文

「対抗毒としてのイメージ——アレクサンダー・クルーゲのメディア実践をめぐって」『ドイツ研究』53号（2019）、80-89頁

「サンチョ・パンサの歩き方——ベンヤミンの叙事演劇論における自己反省的モチーフ」『思想』1131号（2018）、132-148頁

「イメージから抵抗へ——アドルノ美学とストローブ＝ユイレ」、渋谷哲也編『ストローブ＝ユイレ——シネマの絶対に向けて』（森話社、2018）、219-238頁

「犯行現場としての心——G・W・パプスト『心の不思議』をめぐって」真野
倫平編『近代科学と芸術創造 19～20世紀のヨーロッパにおける科学
と文学の関係』（行路社、2015）、231-258 頁

“Dialektik der Gastfreundschaft: Zur Theodor W. Adornos Deutung der Odysseus-
Figur”, in: Kanichiro Omiya (Hg.), *Figuren des Transgressiven: das Ende und
der Gast*, Indicium, 2009, S. 156-167

ほか多数

©所属機関プロフィールページ

<https://www.u-tokyo.ac.jp/focus/ja/people/people003498.html>