

ポストメディア時代の映像表現：  
デジタル映画における「長回し」をめぐって

|       |  |
|-------|--|
| メタデータ | 言語: jpn<br>出版者:<br>公開日: 2019-05-28<br>キーワード (Ja):<br>キーワード (En):<br>作成者: 花方, 寿行<br>メールアドレス:<br>所属: |
| URL   | <a href="https://doi.org/10.14945/00026592">https://doi.org/10.14945/00026592</a>                  |

# ポストメディア時代の映像表現 ——デジタル映画における「長回し」をめぐって

花 方 寿 行

## 1. 「ポストメディア」とは？

ポストメディア（メディアム）という用語は1990年代からあちこちで見かけるようになり、本論文でもこの後まとめるように、明確な定義がないまま様々な意味合いが重ねられることによって、20世紀末から21世紀初頭のメディア環境や芸術を論ずる際に便利なキーワードとして、表象文化関係の書籍のタイトルを彩るようになってきている。筆者を含む当翻訳文化研究会のメンバーが多数参加している平成27年度（2015年度）科学研究費 基盤研究（B）を取得した研究課題名も「ポストメディア時代の翻訳論」と銘打たれているが、実際にはどのような概念なのかを確認しようとすると、難しい問題に直面することになる。

美術批評界において「ポストメディアム」という概念を用い始めたのは美術批評家のロザリンド・クラウドであり、1999年に行われた講演に基づく著書『北海航行——ポストメディアムの条件の時代における芸術 A Voyage on the North Sea: Art in the age of Post-medium Condition』（2000）や論文「メディアムの再発明 Reinventing the Medium」（1999）がその皮切りであることを、門林岳史は確認している。門林によれば、モダニズム美学の本質を絵画・写真・彫刻などのメディア間の差異を前提として、それぞれのメディアの特性を追求する「メディアム・スペシフィック」だとするクレメント・グリーンバーグの主張に対して、そこに収斂しないモダニズム以降の芸術活動を批評的に擁護する立場をとったのがクラウドで、そこからメディア間のクロスオーバーを重視するポストメディアムという概念が重視されるようになってくる<sup>1</sup>。

---

<sup>1</sup> 加治屋健司・北野圭介・堀潤之・前川修・門林岳史対談「共同討議 ポストメディアム理論と映像の現在」、表象文化論学会責任編集『表象08』表象文化論学会（発行）、月曜社（発売）、2014、19ページ。

ただし加治屋健司と門林が指摘するように、クラウスのポストメディアム概念は実際にはグリーンバーグのモダニズム概念を限定的に解釈した上で展開されており、メディアの考察が中心になっているという点でむしろモダニズムに属するという批判もあり、既に複数のメディアの利用が一般的になっている現代美術界ではあまり生産的な議論を呼び起こしていない<sup>2</sup>。そもそも岡田温司が述べるように、モダニズムにおいて「いわゆる「メディアム・スペシフィック」と、インター・メディアもしくはミクスド・メディア」は「最初から車の両輪だったのであり、しばしばメビウスの輪のようにたがいに反転しながら絡みあって」おり、メディアの特殊性に縛られない芸術活動は1910年代には既に始まっていた<sup>3</sup>。映像と絵画、音楽の境を超えようとする実験映画も1910年代には存在しており、映画はその誕生からまもなく、こうした試みを取り込んでいたといえる<sup>4</sup>。

したがって厳密にクラウスの用いた意味でこの用語を利用することには、確かにあまり生産性があるとはいえない。しかしこの用語は、映画撮影の手段がフィルムからデジタルへと移行してゆく中で、特にデジタルメディアの特殊性を考察するキーワードとして転用されるようになる。門林によれば、2000年頃から盛んになったこうした批評を牽引したのがレフ・マノヴィッチやD・N・ロードウィック、メアリー・アン・ドーン、フランチェスコ・カゼッティといった研究者なのだが<sup>5</sup>、興味深いことに日本ではそれに先立つ90年代初頭に、『ポスト・メディア論』という書籍が刊行されている。これは粉川哲夫・武邑光裕・上野俊哉・今福龍太のエッセイに大島洋の写真が合わされたものだが、ここでは当時一般化しつつあったビデオを念頭に、現代美術における映像作品制作よりは、映画作品の流通と受容・消費に与える影響が意識されている<sup>6</sup>。またデジタル化・インターネット化した社会における知的活動を論じたドゥ・ケルコフの著書 *The Skins of Culture: Investigating the new electronic reality* (1995) は、日本では99年に『ポストメディア論——結合知に向けて』と題して邦訳が刊行されているが、原題はもちろん作中でも「ポストメディア」という言葉は用いられておらず、日本でいち早く「ポストメディア」がデジタルメディアの影響

<sup>2</sup> 同上論文、21-23ページ。

<sup>3</sup> 岡田温司「「すべての芸術は音楽の状態を懂れる」、再考」、『表象08』7ページ。

<sup>4</sup> 同上論文、8-10ページ。

<sup>5</sup> 「共同討議 ポストメディアム理論と映像の現在」19-20ページ。

<sup>6</sup> 粉川哲夫・武邑光裕・上野俊哉・今福龍太(文)、大泉洋(写真)『ポスト・メディア論』洋泉社、1992。

と結びつけられて用いられるようになっていたことがわかる<sup>7</sup>。

もっとも日本とアメリカでは、同じ用語をデジタルメディアの影響に関連付けて用いながらも、重点の置き方は異なっている。「ポスト（・）メディア」を冠した日本語の書籍がいずれも情報（作品）の流通・受容・消費に焦点を当てて考察しているのに対し、モノヴィッチらの批評はクラウドを前提に、実写映像や3DCGアニメーションなど、従来であれば異なる「メディア」と見なされていたであろう映像素材が、デジタル処理によって1つの映像に組み合わせられるという状況を、「ポストメディウム」と定義する。「デジタル時代において個々のメディウムはコンピューター内のデータや演算に還元され、ソフトウェア上で併置されるそれらメディウムのあいだの根源的な差異は消滅する」のである<sup>8</sup>。

しかしながらこのような「ポストメディア」の定義についても、疑問を呈することはできるだろう。デジタル技術が従来フィルム・キャンパスなど異なるメディアで制作されていたアートをデジタル化して結びつけ加工することを可能にしたとしても、あるいは実写映画とアニメーションという差異を解消して様々な映像素材を1つに組み合わせることが自在に行えるようになったとしても、それは「メディアを超えた／以後の」状況としてではなく、「デジタルメディア」の問題として論じられるべきではないだろうか。そもそもモノヴィッチが意識している実写映画とアニメーションの融合が、デジタルメディア以前に既に、『錨を上げて Anchors Aweigh』（1945）におけるジーン・ケリーと「トムとジェリー」のダンス「共演」や、『南部の歌 Song of the South』（1946）や『メリー・ポピンズ Mary Poppins』（1964）といったディズニー映画において、フィルム媒体で試みられていることを考えれば、より厳密な定義に根ざした、より明確な用語が求められていることは間違いない。

こうした否定的な見解にとどまることなく、「ポストメディア」という言葉に批評的な意義を持たせることは不可能なのだろうか？ 無理に用語の延命を図る必要はないが、ここで示唆的なのは門林の提言である。彼は以下の解釈がクラウドの批評的意図を逸脱していることを認めつつ、「グリーンバーグによるメディウムの規定——それぞれの芸術ジャンルに固有の物理的基盤——を拡張し、

---

<sup>7</sup> ドゥ・ケルコフ、デリック『ポストメディア論——結合知に向けて』片岡みい子・中澤豊訳、NTT出版、1999。

<sup>8</sup> 門林岳史「メディウムのかたへ——序にかえて」『表象08』13ページ。なお「実写映画」と「アニメーション」といった区別は、共にフィルムという同じ素材を用いていてもなおメディアの差異として論じることが可能なかという疑問もあるが、本論文ではこの問題は追及しない。

芸術制作における様々な約束事をも含みうる概念として再定義しつつ、メディアの異種混濁性やメディアムが内部にはらむ自己差異化の契機などを強調していくこと」を可能にする概念として、ポストメディアムを利用する可能性を示唆している<sup>9)</sup>。

本論文ではこの門林の提言を意識しつつ、次のように映画における「ポストメディア」概念を定義してみたい。すなわちモダニズムの芸術観を前提にしつつ、その特性を意識的に露呈させるべく作られた芸術作品がポストモダンと呼ばれるように、単純に従来型メディアの「後」に来るものとしてのデジタルメディアではなく、デジタルメディアの特性を意識的に露呈させるべく作られたデジタル作品を指すために、「ポストメディア」概念を用いる。具体的には、フィルムというメディアの特性・限界をデジタル化によって「克服」しながら、それを不可視化することによってあたかもデジタル処理されていない「現実」がカメラの前に存在しているかのように見せかけるデジタルメディアの「リアリズム」に対して、あえてデジタル処理がされていることを可視化することによってデジタルメディアの特性そのものに目を向けさせる映像表現を、「ポストメディア的表現」と呼んでみる。

本論文ではこうした問題意識に基づき、門林も言及している『ゼロ・グラビティ Gravity』(2013)を含む4本の映画作品を、特にその長回し映像に注目しながら分析してゆく。だが我々はこれらの作品を分析する前に、まず長回し映像が映画史的に担ってきた役割を確認する必要がある。

## 2. 長回し(ワンシーン・ワンカット)とリアリズム

映画の歴史において長回し映像は、様々な意味を担わされてきていた。映画創生期においてはカメラが重く移動が難しかったこともあり、据え付けたカメラで「画面上で展開する」一連の動きを長回しで捉えるのは、特別な意味を持たせる以前に「唯一の手法」でもあった。例えばリュミエール兄弟の、世界初の実写映画とされる「工場の出口 La Sortie de l'usine Lumière à Lyon」(1895)や「ラ・シオタ駅への列車の到着 L'arrivée d'un train en gare de La Ciotat」(1896)において、カメラは同じ位置に固定して据えられ、そこから約50秒間の上映時間中ずっと人々や列車の動きを捉え続ける。そこでは映写時間と同じ時間の長さにおわたってカメラの前にあった「現実」が、そのままフィルムに記録

---

<sup>9)</sup> 同上論文、14ページ。

され、観客の前で再び再現＝上映されていることになっていた。これらは現在「長回し」と呼ばれるほど長いフィルムではないが、カットを割ることなく一連のアクションを捉えるという意味では、ワンシーン・ワンカット撮影の元祖と見なすこともできる。

とはいえ映画はいつまでも単純な構成にはとどまらなかった。早い時期から複数の映像を組み合わせるより複雑なメッセージや物語を伝えるようになっていた映画だが、1920年代にはエイゼンシュテインやD・W・グリフィスらによるモンタージュとその理論が一般化し、映画言語は単純に複数の時間と場所で撮られた映像をつなぎ合わせるだけでなく、1つのシーンを複数のショットに分割し編集しながら表現する形に「進化」してゆく。技術革新はあっても機材は依然として重かったが、だからこそ細かいカット割りやモンタージュでその機動力のなさをカバーしながら、1つのシーンを緩急つけて表現する技法が発達したともいえよう<sup>10</sup>。

だが1940-50年代には、このことが逆に長回しに映画文法として新たな意味をもたらすことになる。モンタージュが一般化したからこそ、あえてカットを割らずに長回しを用いることが、記号的に異なる意味を持つようになったのだ。また第2次世界大戦を経て、ドキュメンタリーあるいは戦略的資料映像を撮影する必要もあり、撮影機材が軽量化し、以前に比べ移動撮影が自由に行えるようになったことも重要な変化だった。

我々はこの変化を考察するに際しても、フィルムという当時の映画メディアの特性と、それが映画作品（画面）外のコンテクストにおいて含意していたことを、念頭に置いておく必要がある。フィルムはその特性上、カメラの前に存在している「現実」を光学的に記録する。フィルム自体に直接傷や色をつけること、あるいはアニメーションのように原理上は絵を直接描いたフィルムを用いることはあり得るが、少なくともいわゆる実写映画、オプティカル合成を行う場合でも合成するための素材映像の撮影においては、フィルムに記録されるのは撮影時カメラの前に「現実」に存在していたものである。それが合成用の宇宙船のミニチュアであれ、巨大怪獣として拡大されることになる昆虫や爬虫類であれ、人形アニメや着ぐるみの怪獣であれ、マットペインティングの絵であれ、素材自体は「現実」にカメラの前になければならない。光線のように後

---

<sup>10</sup> 例えばアリホンの『映画の文法——実作品にみる撮影と編集の技法』（岩本憲児、出口丈人訳、紀伊國屋書店、1980）では、撮影において注意すべきポイントはすべてその後のモンタージュを前提に指摘されており、長回し撮影をする際の注意点については全く述べられていない。

からフィルムに写し込むことのできる一部の特殊効果を除けば、カメラの前に全く存在していないものは、映像として映し出すことはできなかったのだ。

さらにハイスピード・ロースピード撮影のように撮影時の時間と映写時の時間をずらす技法を用いない限り、記録されたものは映写時間と同じ間、撮影時にカメラの前にそのようなものとして存在していたことになる。この場合には、撮影時に映像に「写ってしまった」余計なものを除去するためには、たとえ短い時間であれカットを行い編集をするか、光学的な処理によって見えないように画像の一部を潰すか、カメラの前にあるものが映像として映し出されるべきものと完全に一致するまで撮り直しを行わなければならない。

その一方で機材の軽量化とニュース映像の普及は、ドキュメンタリー作品において手持ちカメラが現場に出て行き、そこで現実に行き起きている出来事を「そのまま」記録するという状況を、観客に身近なものとした。ここにおいてもカット割りをされない長回し映像は、それが無編集であり、だからこそカメラの目の前で起きている「現実」をそのまま記録していることを自ずから証明するものとして捉えられるようになってゆく。

つまりカット割りを行わない、いわゆるワンシーン・ワンカットの長回し映像は、この段階で「リアリズム」の手法という、新たな意味を明確に付与されることになったのである。スローモーションによって引き延ばされている場合を除き、その間映像に映し出されているものは、たとえ何かと合成されているにせよ、同じ時間カメラの前に存在していたものである。あえて長回しを行うことは、観客にカメラの前で展開する事態を「じっと」「そのまま」見続けているという感覚を与える。そしてそこから演劇的あるいはジャーナリスティックなリアリズム効果を醸し出す、あるいは「凝視」の感覚を表現するという長回しのコノテーションが生じてくる<sup>11</sup>。

例えばアルフレッド・ヒッチコック監督の『ロープ Rope』(1948) は、数カ所あえて編集がわかるようにカットをつないでいるところを除けば、大部分がワンシーン・ワンカットで撮影されているかのように作られていることで有名な作品である。現実には当時カメラに装填できるフィルム1巻の長さは10分であり、最低フィルム装填の間撮影は中断せざるを得ないのだが、ヒッチコックは各巻の終わりに必ずカメラの前を人物が塞いだり、静止物を映した映像を持つ

<sup>11</sup> なおスローモーション映像(ハイスピード撮影)は時間を「拡大」し、短い時間にカメラの前で発生している事態を詳細に見て取ることを可能にするため、実際には凝視と同じ役割を果たし、リアリズム効果をもたらすことが多い。

てくるようにすることで、次の巻の頭の映像とつなげられるよう工夫をした<sup>12</sup>。『ロープ』は元々1幕ものの舞台劇であり、舞台を見に行った観客は目の前で一連の演技が途切れることなく行われるのを、「現実」に目の当たりになることになる。映画版『ロープ』においては、カメラは舞台を眺める観客の位置に固定して据えられるのではなく、登場人物たちの中に入り込み動き回るため、「舞台を生で見ています」リアリズム効果はない代わりに、あたかも撮影が一瞬たりとも休止することなく、カメラが俳優たちと同じ空間の中に入り込んで、目の前で展開されている一連の事態を捉え続けているかのような効果が上げられている。同じような効果を上げている長回しとしては、『黒い罠 Touch of Evil』(1958年・オーソン・ウェルズ監督)冒頭、車に爆弾が仕掛けられ、その車がゆっくりと米墨国境を移動し爆発するまでをワンカットで捉えた4分間のシーンや、『カンバセーション…盗聴… The Conversation』(1974年・フランシス・フォード・コッポラ監督)のやはり冒頭、公園での盗聴作戦をロングショットで捉えたやはり4分ほどのシーンがあげられる。

これらの作品はサスペンス映画でもあり、事態の進行を観客がじっと見守る「凝視」としての要素も備えている。だが犯罪あるいは危険が最初に示され、観客が罪の露呈や爆発をはらはらしながら見守るようお膳立てが整えられている『ロープ』と『黒い罠』とは異なり、後に犯罪が絡んでいたことが明らかにされるとはいえ、観客には何が起きているのか全くわからないままシーンが始まる『カンバセーション…盗聴…』では、どのようにして観客は「凝視」に誘われるのだろうか<sup>13</sup>。

我々がここで留意しなければならないのは、長回し映像そのものが必然的に備えている視覚的な特性が「凝視」へと観客を誘導するという要因<sup>14</sup>に加えて、

<sup>12</sup> ヒッチコック、アルフレッド、トリュフォー、フランソワ『映画術』山田宏一、蓮實重彦訳、晶文社、1981年、175ページ。

<sup>13</sup> 観客を「凝視」に誘う手段として、そのショットを物語内で動機づけられて凝視を行う登場人物の視点ショットと重ねる編集がある。『めまい』(1958)などのヒッチコック作品や、その影響を受けたブライアン・デ・パルマ作品では、この手法がよく用いられている。

<sup>14</sup> 長回し映像は、観客の「視野」を一定の枠に固定し続けることによって、適切に用いられる限り、観客にその映像を凝視している・追いつけているという印象を必然的に与える。アンドレイ・タルコフスキー作品やテオ・アングロプロス作品における長回しでは、撮影の困難さがすぐにわかるような状況でなくとも、観客はゆっくりと捉えられた対象を「凝視」する。ただし観客にその映像を「凝視する」意義が感じられない場合、観客は退屈し、「凝視」するどころかその映像を見続けることに関心をなくすであろう。西村雄一郎はワンシーン・ワンカットや長回しについて、アングロプロス作品などに言及しながら、撮影対象(とその演技)が凝視に堪えるものである必要を強調している。西村雄一郎『一人でもできる映画の撮り方』洋泉社、2003、91-92ページ。



映画撮影についての観客の知識が、一定の複雑さを備えたシーンをワンシーン・ワンカットで撮ることの難しさを想起させ、それが観客を惹きつけるもう1つの要素として機能するということである。先に述べたように、フィルム撮影においては、たとえフィクション映画であっても、フィルムには「一定時間カメラの前でおきていること」がそのまま記録されるため、長回し中は台詞のとりや撮影機材の映り込みなど演技・撮影面でのNGが許されない。このため長い大量の台詞のかけあい、複雑な俳優やカメラの動き、機材を動かすににくい閉鎖空間や状況をコントロールしにくいロケ撮影など、そのシーンの撮影が技術的に難しければ難しいだけ、撮影についての知識がある観客の緊張感が高まる。『カンバセーション…盗聴…』においては、遠くの撮影ポイントからズームレンズを用いて、広い公園をエキストラも含め行き来する大勢の人々のなかから、特定の男女を追い続けるというカメラワーク、広い空間にいる大人数のエキストラと俳優を、その誰にもNGが出ないようにコントロールする演出力、そして公園内を移動し続けながら必要なポイントにおいて必要な図になる形でやはりNGを出すことなく演技をする俳優たち、すべてが噛み合わなければこのシーンは成立せず、「撮り直し」になってしまう。そうした事情を知っている観客にとっては、このシーンの「現実の」撮影の難しさが、作中における盗聴の難しさと重ね合わせられることによって、リアリズム効果をもたらすことになる。「現実」における撮影の困難さの認識とそれを実行したスタッフへの賛嘆が、作中で盗聴を行う主人公たちのプロフェッショナルリズムへの賛嘆にすり替わってゆくのだ。

同様の効果は、戦争映画などのアクション・シーンでの長回しにも言える。例えば『史上最大の作戦 The Longest Day』（1962年・ケン・アナキンら共同監督）では、ドイツ軍が占拠している橋をフランス軍部隊が攻撃し、橋を渡り、対岸のドイツ軍の拠点を占拠するまでが、ワンショットの空撮によって描かれている。この「戦闘シーン」はもちろん、戦闘という意味ではフェイクである。しかしここでは2つの要素がリアリズム効果をあげる。1つは「現場」で移動するカメラが戦闘を捉えるというドキュメンタリー作品の映像を意識させる撮影によって生まれるリアリズム効果であり、もう1つは複雑なコレオグラフィーとスタント・爆破のタイミングなどが組み合わさったアクションを途切れることなくNGを出さずに行き続け、かつそれを同じくNGを出さずにヘリコプターから移動しつつ撮影し続けるという撮影現場の困難を意識することから生まれるリアリズム効果である。特に後者においては、カメラの前で展開されている

スタントは実際に行われているものであり、だからこそその「リアリティ」が「ショー・見世物」としての映画の魅力につながっているといえる。

したがってデジタル以前の映画における長回しは、「作中のリアリズム効果」（作中の事態があたかも目の前で実際に展開しているかのように観客に受け止められること）を、「撮影のリアリズム」（そのシーンで写っている状況が撮影現場において実際に存在していたと観客が受け止めること）によって補強するという役割を担っていたと考えられる。それは表象が不可避免的に「現実」とは切り離されたものでしかあり得ない文学や絵画などと異なる、写真・映画といったフィルム媒体ならではの表象と「現実」との関係であった。

### 3. デジタル技術以後の「変質」と「ポストメディア」

しかしながらこのような状況は、デジタル技術の発達により、フィルム撮影されたものも含め、撮影された映像を編集に頼ることなく修正することが可能になったことで、大きく変化することになる。フィルムあるいはデジタル媒体に記録された「映像」は、いったんデジタル化されコンピューター処理を受けることによって、肉眼では区別がつかないほど精密に加工され、修正や結合を施されることになる。現在のデジタル技術を利用すれば、かつてのオプティカル合成の進化版とも言えるブルーバック・グリーンバックによる大きなデジタル合成で、テクスチャーのずれを感じさせることなくマットペインティングや3DCGアニメーションと「実写」映像を組み合わせられるだけでなく、顔のすげ替えや服装・日光の微調整まで可能になる。

この結果デジタル時代においては、ひとつつながりの映像に映っているものは、必ずしも「カメラの前で実際に存在していたもの」ではなくなる。一連のアクションを「顔出し」して行っているからといって、その俳優が「実際に」アクションを行っているとは限らないし、爆発や降雨もその場ではなかったものをデジタルで描き込んでいるのかもしれない、様々なタイミングは現場ではずれていたものを後から修正したのかもしれない。『フォレスト・ガンブ』（1994年・ロバート・ゼメキス監督）以降、誰もが知っている記録映像をデジタル加工し、そこに俳優を紛れ込ませる手法は一般化している。「長回し」に見えるシーンは、本当に長回しをして撮影しているのかもしれないし、デジタルで映像をつないでワンショットにしているだけで、現場ではカットしながら撮影されたものかもしれない。

このような状況下では、「撮影のリアリズム」が相乗効果として担保されなく

なることにより、「リアリズム効果」は純粹に表象・映像表現としてもたらされることになる。近年のハリウッド大作の大部分においては、視覚表現はデジタル加工によって「リアル」になっているが、逆に映像に映っているものが、セットや衣装、俳優も含め「現実」においてカメラの前に存在していたかは、フィルム時代以上に不問に付される必要がある。例えば『スター・ウォーズ 帝国の逆襲 Star Wars: Episode V The Empire Strikes Back』(1981)において、まだマペットを操作して撮影されていたヨーダがマーク・ハミルと「共演」した時には、ヨーダの動きの「リアルさ」は、そのキャラクターを物語内の「現実」の存在と受け止めるという「約束事」によってだけでなく、現実の人間であるハミルの動きと比較して評価されるマペットの動きの「リアルさ」として受け止められていた。しかし『スター・ウォーズ シスの復讐 Star Wars: Episode III Revenge of the Sith』(2005)においては、3DCGアニメーションによって作られたヨーダのアクションはカメラの前で「実演」されていたものとは受け止められないが、それはハイデン・クリステンセンやユアン・マクレガーのアクロバティックなアクションも同様である。その「リアルさ」はあくまでポストプロダクションのデジタル処理によって生み出されたものであり、映像の「中」にしか存在しないのだということが、デジタル以後の映画においては最前提なのである。

したがって我々は、デジタル以前と以後の映画におけるリアリズム効果に、大きな断絶を認めざるを得ない。デジタル以前のリアリズムは、確かに映像で語られる物語が「実際に」カメラの前で展開されているものと見なす「不信の宙づり」を前提とし、モニタージュなどのいわゆる「映画の文法」によってもたらされるものであったが、同時に多少のトリックを使用しつつも観客／カメラの目の前で現実に展開されるショー・見世物としてのリアリティによってももたらされていた。観客は一連のシーンを、フィクションとしての映画の受容作法に従い、不信を宙づりにして現実のものとして受け止めようとするのと同時に、マジック・ショーやサーカスを見るときと同じく、トリックを見破ろうとしながら、あるいは(成功するという「筋書き」に反して)失敗を恐れながら、凝視ししていた。特撮の「あら探し」をするマニアは、フィクションとしての映画を享受するための「不信の宙づり」を「宙づり」にする代わりに、カメラの前で展開されていたはずの「特撮現場」を「現実」として意識することによって、別の形で現実と映画を結びつける。そこには光学機器の導入以前から脈々と存在してきた、見世物としての映画の魅力が保たれていたのである。

しかしデジタル以降の映画においては、我々はスペクタクルの歴史上おそらく初めて、「(撮影)現場のリアリティ」を無視して作品を享受することを要求される。『アベンジャーズ Marvel's The Avengers』(2012)などの作品を見るに際して我々は、もはや画面に映っているもののどこまでが「現場」に存在し、どこからが「加えられた」ものなのかを問いかけることはない。そもそもデジタルメディアにおいては、「実写映像」と「3DCGアニメーション」は等価なのだから、どちらにどちらが「加えられているか」を問うこと自体が無意味である。我々は今や、映像の「リアリズム」を、「映画の文法」をはじめとする一連の記号表現にのみ求め、それが「現実」(に可能である)かどうかの不信を宙づりにしながら、それがカメラの前で展開している事態を捉えた映像のシミュラクルであることを承知の上で、映像を享受する。これはシューティングゲームなどにおけるPOV映像や、VR映像にも共通する、デジタル時代ならではのリアリズムといえよう。こうした時代にあって「長回し」は、臨場感の演出や凝視の表象に用いられる映像表現としてのみ捉えられることになるだろう。

それではこのようなデジタルメディアの特性に対して、「ポスト」の批評性をもって表現を行うとしたら、どのような作品が生まれるのだろうか？ 次節ではこの問題について、メキシコ出身で友人でもある2人の映画監督、アルフォンソ・キュアロンとアレハンドロ・G・イニャリトゥが監督した近作2作ずつ計4本の映画作品を、特にその長回し映像に注目しながら分析してゆくこととする<sup>15</sup>。

#### 4. 『ゼロ・グラビティ』および『バードマン』におけるポストメディア的試み

さて、第1節末で述べたように、「メディウムの異種混溶性やメディウムが内部にはらむ自己差異化の契機などを強調していくこと」を可能にするものとして、ポストメディウム概念を利用する可能性を示唆している門林岳史だが、彼がその例として注目したのが、キュアロンが監督した2013年の映画『ゼロ・グラビティ』である。門林は『ゼロ・グラビティ』冒頭、地球を宇宙空間から眺める「カメラ」が向きを変え、スペースシャトルで作業中の乗組員たちの活動

<sup>15</sup> Cuarónはメキシコ出身であり、この名字はスペイン語発音に従えば「クアロン」と表記されるべきものだが、今回扱う2作品が共に英語作品であることに鑑み、本論文では日本で一般的に用いられている英語読み「キュアロン」という表記を用いる。またイニャリトゥは『バードマン』の前作『ビューティフル Biutiful』(2010)まではアレハンドロ・ゴンサレス＝イニャリトゥ名義で作品を発表していたが、その後アレハンドロ・G・イニャリトゥと名義を変えている。本来は「ゴンサレス＝イニャリトゥ」が姓だが、本論文では扱う2作品が名義変更後の作品であることから、「イニャリトゥ」を姓として表記する。

を捉え、さらに異常事態の発生に伴い事故が生じ、主人公が宇宙空間に放り出されるまでの10分以上にわたる長回しに言及しつつ、次のように述べる。

それ以上に驚くべきは、この長回しにおいては、ショットという映画というメEDIUMを記述する際の最小単位がすっかり解体している点にある。当たり前のことだが、この長回しのショットは一続きの時間的持続のなかで撮影されたものではない。その内部には、3DCGアニメーションやその他様々なデジタル・エフェクトが——もちろん実写映像も——無数に配置されており、それらがヴァーチャルな3D空間内で複雑に動きまわるカメラワークに沿って、継ぎ目なく融合されているのである。デジタル映画において、ショットとは一連の映像素材や視覚効果が層構造をなす集積体であり、完成した作品において古典的な映画のショットと変わらない形式を見せているとしても、ショットという概念そのものがその内部において変質している<sup>16</sup>。

そこから門林は、このショットにポストメEDIUM概念を応用する可能性を認め、次のように指摘する。

『ゼロ・グラビティ』冒頭の長回しショットは、クラウドが「再発明」したメEDIUM概念の属性をすべて兼ね備えているように思われる。第一に、このショットは内部に異種混濁的なメEDIUMをはらんでおり、そのことによってショットという概念そのものが自己差異化している。しかしながら第二に、このショットは、古典的な映画におけるショットの約束事——例えば被写体を追いかけて素早くパンやズームするカメラの動き——を内部に温存している<sup>17</sup>。

しかしこのショットそのものから、門林が言うような「メEDIUMが、一見したところの自己同一性を維持しつつ、内側から解体してゆくような契機を捉え」<sup>18</sup>ことができるかという、難しいのではないだろうか。なぜなら第1節や第3節で述べたように、デジタル処理された映像においてはデジタル情報

---

<sup>16</sup> 門林、前掲論文、13ページ。

<sup>17</sup> 同上論文、14ページ。

<sup>18</sup> 同上論文、14ページ。

こそがメディアなのであり、その中に組み込まれた様々な映像素材や視覚効果は、フィルム時代においていかに異なるメディアとして扱われていたとしても、もはや「異種混濁的」とは言えないからだ。むしろこのショットは、デジタル処理を用いることによって作り出された新しいデジタルメディアの「約束事」——すなわち映像の「外」の現実との関係を原則切り捨て、最終的に作られた映像だけを見ながら、「映像として映し出されるものはすべてカメラの前で展開している（はずの）もの」として不信を宙づりにするという、デジタル時代の「リアリズム」こそを体現するものと考えられるだろう。門林の指摘する第1点は、このショットをフィルム時代の映画と比較することによって初めて顕在化するものであって、ショット自体が自己差異化しつつ内包しているものではない。

だが門林の提言自体は、別のショットに応用可能なものであろう。すなわちショットが「古典的な映画におけるショットの約束事」を温存しつつも、「不信の宙づり」をむしろ意図的に無効にし、映像そのものによってその「リアリズム」を疑問視させるショット、そしてそれによってその映像が、「ある場所に置かれたカメラから撮影された（仮想）現実」などではなく、デジタル処理によって作り出されたものであることを露呈し、「不信の宙づり」を含む約束事そのものを可視化するというシーンがあれば、それこそがポストメディア的な問題意識を持った映像ということになるのではないか。

この観点から考察する場合、極めて重要なのが『ゼロ・グラビティ』と、イニャリトゥが監督した『バードマンあるいは（無知がもたらす予期せぬ奇跡）Birdman or The Unexpected Virtue of Ignorance』（以下『バードマン』と略記）である。だが同じ2人が監督した『トゥモロー・ワールド Children of Men』（2006年・キューロン監督）と『レヴェナント 蘇りし者 The Revenant』（2015年・イニャリトゥ監督。以下『レヴェナント』と略記）を考察の対象に含めることで、論点はより明確になるだろう。

これら4作品は、いずれも「長回し」のショットを多用し、映画のリズムを作り出している。今回「長回し」を括弧付きで用いたのは、特に『ゼロ・グラビティ』や『バードマン』における「長回し」が、実際にカメラを長時間回すことによって撮影された映像であるとは限らず、デジタル処理によって作り出されたものであることが多いからだ。そして本論文第2節で確認してきたフィルム時代の映画における長回しと、こうしたデジタル時代の「長回し」の相違を確認するために参考になるのが、4作品の中では最も製作年が古い『トゥモ

ロー・ワールド』である。

『トゥモロー・ワールド』はP・D・ジェイムズの原作に基づく近未来のイギリスを舞台にしたサスペンス・アクション映画だが、ここでは主人公の巻き込まれる悪夢のような体験が、全体に長回しによってじっくりと捉えられる。このトーンは冒頭、コーヒーショップで主人公が飲み物を買って、外に出て歩き出したところで爆破テロに巻き込まれるまでをワンショットで捉えるシーンで決定され、以後も森の中で主人公たちの乗った車が暴徒に襲撃されるシーンや、政府軍と反政府組織が戦闘を繰り広げる街区を主人公たちが逃げ惑うシーンなど、極めて長いワンシーン・ワンカットを挟みながら、終盤まで維持される。ゆっくりと移動するカメラによって捉えられた映像は、極端な長回しでなくとも、主人公の視点と同化しながら、観客に近未来のディストピアの細部を凝視させ、架空のイギリスにリアリティを与える役割を担っている。

『トゥモロー・ワールド』における長回しは、このような映像表現としての意味だけを持っているわけではない。Blu-rayディスクには、冒頭および森の中での長回し映像がいかにかに撮影されたかを紹介する2つの特典映像が収められているが、これらが映画の宣伝材料としても用いられていたことを考慮すれば、本論文第2節で論じた「現場のリアリティ」を「映画のリアリティ」の補強に用いるという意図が、このメイキング映像の強調には存在していると言えるだろう。

今回デジタル処理の用い方に関連して注目したいのは、このうち森の中のシーンである。この場面は森の中を走る車の中に設置されているかに思われるカメラからの映像によって、まず主人公たちが無警戒にドライブを楽しむ姿を捉え、他愛もないやりとりにより主人公クライヴ・オーウェンとかつての恋人ジュリアン・ムーアの過去が語られる。しかしカメラが車の前方の林の中から襲撃してくる暴徒を映すところから状況は一転し、向きを変え追跡を逃れようとする車と追ってくる暴徒、そして暴徒の発砲によりムーアが撃たれ、車内で死亡するという展開になる。ショットは途切れることなく続きながら、暴徒を振り切ったものの現場に駆けつけた警官によって車が止められ、身分証明書を求められた反政府組織のメンバーであるキウェテル・イジョフォーが警官を射殺し、主人公たちが車に再び乗り込み立ち去るところまでを映し出す。

特典映像のメイキングで強調されているのは、このシーンがいかにして実際にワンショットの長回しで撮影されたかである。スタッフがこの撮影のため、車の屋根や周囲にカメラをコントロールできる機材を設置し、それによって移

動する車の周囲を回り、時には窓から車内に入り込みながら、一連の演技とアクションを途切れなく撮影することが可能にされたかが、撮影現場の情景と共に紹介される。

ただし最終的に仕上げられたこのシーンの映像は、デジタル処理を全く行わない「現場のリアル」そのものではない。オーウェンとムーアが口にくわえたピンポン球を手を使わずやりとりする場面は、実際に行うのは不可能ではないがNGのリスクが高く、おそらくデジタルで球を付け加えたものであろう。車外をぐるぐると回りながら車内で行われる演技を写しているはずのカメラだが、窓のフレームが入り込み映像を遮ることがないのは、デジタル処理によって適宜消されたためとしか考えられない。ムーアが撃たれた瞬間車内に霧状に飛び散る血飛沫は、その後ムーア以外の人物や車内を汚している様子がないことから、やはりデジタルで加えられたものと判断できる。そしてメイキングとの比較ではっきりするのは、シーン終盤の処理である。イジョフォーが警官を射殺するまではカメラは車に取り付けられたものとして解釈可能だが、この後カメラは車を降りたオーウェンに従って車を回ってイジョフォーのそばに近づき、その後は道ばたとどまって車に乗り込み立ち去る一行を見送り、パンをして倒れたままの警官の死体を映して止まる。コンピューター制御される機器に固定されていたカメラをすぐさま外して手持ちでオーウェンを追うことは不可能であり、続くシーンで映される車の屋根や周囲には、メイキングで見られるワンショット撮影用の機材は取り付けられていない。つまり長回しのワンショットで撮影されていることが製作陣によって強調されているシーンではあるが、少なくともカメラが車を「降りた」後の映像に関しては、別撮りされたものをデジタル処理でつないでワンショットのように仕上げているとしか考えられないのである。

だがここで重要なのは、このシーンにおけるデジタル処理が、あくまでもそれが「リアルな長回し」であるという印象を与えるために用いられているということである。細かなデジタル処理は、基本的に一連のアクションが「撮影されている」という印象を与えることなく、あたかもカメラの前で「展開している」だけであるかのように見えるよう施されている。そして演技とスタントの大部分が「実際」カメラの前で一続きのものとして展開されたのだということ、メイキング映像は強調する。シーン終盤、カメラはデジタル処理のおかげで、それまでと同じくスムーズに移動しながら車を離れショットを続けることができる。ここではこの移動のスムーズさこそが、シーンが途切れていないと



いうリアリズム効果をあげる役割を果たしている。

同様のデジタル処理は、『レヴェナント』にも見ることができる。『レヴェナント』もまたゆっくりとしたカメラワークを特徴とし、19世紀アメリカ北西部の過酷な自然環境の中での男たちの死闘をリアルに描き出す。幻想的なシーンも幾つか存在するが、それらは幻想であることがわかりやすいよう、異質なショットを組み合わせる編集がなされている。『レヴェナント』には先住民との戦闘や銃撃戦、格闘などアクション・シーンが多いが、その大部分は比較的長めのショットを動きを一致させながらつなぎ合わせることで、長回しであるかのような印象を与えている。

『レヴェナント』における「長回し」とデジタル処理の関係をはっきり表しているのは、中盤においてレオナルド・ディカプリオ扮する主人公が熊と死闘を繰り広げる場面である。ここでは森の中を歩くディカプリオが子熊を見つけ、距離を置いて眺めていたものの、母熊に見つかり襲撃され、格闘の末に重傷を負いながら熊を刺し殺すまでの6分間のシーンが、2カ所でカットを切るだけで描かれている。特に物音に気づいて子熊を見つけるディカプリオをカメラが一周して映し、母熊が現れ襲いかかり、何回も噛みつかれたり殴りつけられたりした末にいったん動かなくなったディカプリオが放り出され、死んだふりをしながら母熊が離れてゆくのを見計らい、銃を取り撃つものの、再び襲いかかられ倒されるまでや、ナイフを抜いたディカプリオに再度熊が襲いかかり、そのまま揉み合いになり熊を刺し殺すが、両方が斜面を転がり落ちて動かなくなるまでという、ディカプリオと熊の格闘は、完全にワンショットで描かれている。

だがこの格闘は、デジタル処理されたものでしかあり得ない。いかに調教されたものであれ、子熊と母熊が森の中、予定通りの位置に予定通りのタイミングで現れるように動かすだけでも難しい。動物と人間の格闘は、フィルム時代にも調教員がダブル（代役）を務めて行うことはあったが、俳優が直接演ずるのは危険が大きすぎるためまず不可能である。しかもこのシーンでは、ディカプリオの顔がアップで写るだけでなく、熊は「リアルに」その上のにしかかり、体を引きずり回し、噛みついたり爪で引き裂いたりする。逆説的ではあるが、このシーンでの熊の攻撃が「リアル」であればあるだけ、それが「リアルに」撮影されたものではあり得ないことが明らかなのだ<sup>19</sup>。

<sup>19</sup> 例えばロデオを扱った映画『ジュニア・ボナー』（1972年・サム・ペキンパー監督）において、主

とはいえこの「長回しワンショット」が、このような「現場のリアル」の不可能さを露呈させるべく用いられているとすることは難しい。なぜならこのシーンは、アンドレ・バザンが指摘する「モンタージュが禁じられる」場合になるからだ。バザンはモンタージュの重要性を確認した上で、「たとえば監督が、あるアクションにおいて同時に生起する二つの事態を示すという難題に直面して、繰り返しショットでごまかしてしまうことは許されない」とする。その失敗例として彼があげるのは、アルベール・ラモリス監督の映画『白い馬 Crin-Blanc』(1953)において、少年が疾駆する馬に引きずられてゆくシーンである。彼はロングショットで映される少年および馬が「代役」であることは問題ではないとした上で、シーンの最後において両者が「実際に間近にいることを、カメラが反駁の余地のないかたちで示してはならないこと」が問題だとする。そして彼は「出来事の本質的な部分がアクションの二つ、ないしそれ以上の要素の同時的共存に左右されるとき、モンタージュは禁じられる」と結論づける<sup>20</sup>。なぜならこの場合モンタージュは、一連のアクションが実際に行われていたのではなく、編集によって作られただけのものだという印象を与えてしまうからだ。

重要なのはバザンにとって、「現場のリアル」と「映像のリアル」が微妙な関係にあるということだ。この文章が書かれた1950年代、もちろん映画はフィルム撮影であり、バザンが主張するように「少年が疾駆する馬に引きずられる」シーンを撮るためには、現実（速度はともかく）馬が少年を引きずる映像を撮影する必要があった。だがバザンは、その映像を代役を使って撮影する可能性は認めている。なぜなら「この試みが美学的に充実した成果を収めるうえで必要なのは、出来事にトリックが混じっていると知りながらも、私たちがその現実性を信じていることができるということ」だからだ<sup>21</sup>。だとすれば、映像において格闘する動物と人間が「実際に間近にいることを、カメラが反駁の余地のない形で示す」ためにデジタル処理を施すことは、フィルム時代の映画理論をデジタル技術を用いて実現したものであり、目指されているのはあくまでもデジタルメディアにおける「リアリズム」ということになる。

同様のことは、よりリスクな形ではあるが、先住民に追われるディカプリ

---

演のスティヴ・マックイーンは子牛に縄をかけるスタントをスタントマンに任せましたが、これは事故があった場合撮影が止まるだけでなく、大きな保健問題を引き起こすからである。シモンズ、ガーナー『サム・ペキンパー』遠藤壽美子、鈴木玲子訳、河出書房新社、1998、206-207ページ。

<sup>20</sup> バザン、アンドレ「禁じられたモンタージュ」、「映画とは何か」上巻、野崎敏・大原宜久・谷本道昭訳、岩波書店、2015、92-94ページ。

<sup>21</sup> 同上論文、92ページ。傍点原文ママ。

オが銃火を交わしながら馬を走らせ、そのまま崖から墜落する姿をワンショットで捉えたシーンにも言える。このショットの前半、馬を疾駆させながら撃ち合うディカプリオたちを、同じ速度で退きながらカメラが捉える部分は、実際に撮影されていてもおかしくはない。このようなスタント撮影は、フィルム時代から西部劇の王道だからだ。一方いかに自然につなが合わせられていても、顔がはっきりと映ったままのディカプリオと乗馬が共に崖から飛び出し落下、しかも木にぶつかって姿を消すところを空中に「飛び出した」カメラが見下ろし、死んだ馬とディカプリオ（ここでは人影のみなのでダブルでもわからないが）が見えるまで移動するという後半の映像は、デジタル処理をせずに「リアルに」撮影することは不可能である。だがそれでもこのショットは、あくまでもそのような事態を捉えるカメラがそのように動くことが可能であれば撮れるだろうという、ぎりぎりの「リアルさ」を維持するように仕上げられている。

なおクライマックスのディカプリオとトム・ハーディの死闘シーンでは、血や雪の飛沫が「カメラのレンズ」に付着するという表象がなされている。これは「カメラは本来存在しないはず」という「物語内のリアル」に反する表象だが、二人の俳優の格闘がそれを撮影するカメラの目の前で展開し、その中で飛び散った（ほぼ確実に作り物の）血と（おそらく本物の）雪がレンズにまではねたという、「現場のリアル」の表象になっている。

注意しなければならないのは、ここで映り込む「カメラに付着した血や雪による映像のにじみ」が、実際にはデジタル処理によって加えられた（少なくとも制御された）「表象」だということである。格闘はワンショットで捉えられ続けるが、その間にこれらのにじみは、レンズが拭かれるわけでもなく、レンズ表面を流れて移動するわけでもないのに、いつの間にか消えている。つまりここではデジタル処理が、フィルム時代の「現場のリアル」を強調し表現することによって、少なくともその格闘が俳優たちによって実際に行われていたというリアリズム効果を高めるよう用いられているのである。とはいえここでもデジタル処理は極めて自然で、フィルム映画の「約束事」を利用しつつも、観客に意識化させようとはしていない<sup>22</sup>。

このように『トゥモロー・ワールド』と『レヴェナント』では、デジタル処理は目立つことなく、あくまでも物語上の「リアル」を表現するべく、実写映像に溶け込むように用いられている。一方『ゼロ・グラビティ』においては、

---

<sup>22</sup> このシーンで「レンズに付着する血」について、柳原孝敦氏の指摘に感謝する。

大部分がかなり長時間にわたるワンショットで「撮られて」いるが、それが「現実」にカメラの前に存在してはいなかったことは明らかである。興味深いことに、Blu-rayの特典映像のメイキングでも、『ゼロ・グラビティ』の場合にはいかに1つ1つの素材が撮影され、様々なデジタル効果と組み合わせられ、最終的な映像が作り出されたかが強調されている<sup>23</sup>。その上で既に言及した冒頭のショットをはじめとする『ゼロ・グラビティ』の長回し映像は、宇宙空間にカメラが存在して事態を捉えたならばどのようなものになるかを徹底的にシミュレーションしながら作られることによって、長回しのリアリズム効果を最大限に活用している。我々は無重力空間で右に左に動きまわるサンドラ・ブロックやジョージ・クルーニーが、実際のセットにおいてそのような動きをしていたわけではないと承知しながらも、不信を宙づりにする。なぜなら細部まで精密に（デジタルで）作り込まれた映像からなる長回しのワンショットこそが、リアリズムというバザンのいう美学的な効果を上げることを可能にしているからだ。

したがって先に引用した門林の評言に反して、『ゼロ・グラビティ』の大部分においては、映像はそのデジタル処理以前の「異種混淆的」状態を示唆するどころか、フィルム時代からの「約束事」を徹底して守ることによって、むしろデジタルメディアにおける「約束事」を目につかないように隠蔽している。観客はそれがCGやデジタル処理によって作り出された映像であり、宇宙空間ではないどころか、宇宙船の大きかりなセットすら存在しないことをすべて「失念」して映像を享受し、映像はまたその裏側を徹底してうかがわせないことによってその「約束事」を補強する。メイキング映像ですら、『トゥモロー・ワールド』の場合とは異なり、もはやシーンが幾つかの処理を施されつつも「本当に」「そのまま」撮影されたことを強調するためではなく、むしろいかに「現場」が「映像」と異なっていたかを強調するために用いられている。驚嘆されるべきなのは、「異種混淆的」な素材を完全に滑らかな、「自然」で「リアル」な映像に溶け込ませた、デジタルメディアの可能性なのだ。

にもかかわらず『ゼロ・グラビティ』には一カ所、「リアル」な装いが映像自体によって疑問に付される場面がある。映画の中頃、完全に孤立した主人公サンドラ・ブロックが中国の宇宙ステーションに乗り込み、絶望して酸素濃度を無視し、死を甘受しようとする場面である。この場面は、そこに至るま

---

<sup>23</sup>『トゥモロー・ワールド』のメイキングにもデジタル処理を扱ったものが含まれているが、シーン全体についてではなく、現実には撮影不可能な新生児をいかにCGで作出したかに特化している。

でも長い間ワンショットで描かれているが、引き続きワンショットのまま目を閉じたブロックを捉え、さらに宇宙空間から窓の外側に、先に事故で宇宙に弾き飛ばされたはずのジョージ・クルーニーが現れ、外から窓をこじ開けて入り込み、ブロックと会話をする姿を映し続ける。そして同じワンショットのまま一度クルーニーがフレームアウトし、ブロックがアップになった後、再びクルーニーがいたはずの右側にカメラがパンするとそこには誰もおらず、すべては酸欠状態だったブロックの夢であったことが明らかになる。そしてその後もしばらく、映像はワンショットのまま気を取り直したブロックが酸素濃度を調節し事態打開のため新たな手を打ち始める姿を捉えてゆく。

この一連のシーンにおいて、どこからが夢になったのかは、意図的に曖昧に描かれている。ブロックが目を閉じてからクルーニーが現れるまで、映像のテクスチャーには変化はなく、計器等の状態も変化を見せていない（「目が覚めた」ときには、クルーニーが操作したはずの計器が目を閉じる前の状態に戻っていることで、「この間」が括弧に入れられるように表現されている）。このため当初観客は、クルーニーが本当に「帰ってきた」のだと解釈するよう誘導される。もちろんこの展開は、クルーニーが事故に遭ったときの説明を裏切る「ありえない」ものだが、そもそも観客は映画の始めから不信を宙づりにして事態を受け止めるよう条件付けられているのだ。

しかしこの「夢」シーンは、カットを割って夢の部分だけ全体から切り離して提示する場合と異なり、作中における現実と夢の感覚を曖昧にするだけではなく、作品の前提条件を露呈させる機能を担っている。我々はいかに「リアル」に描かれていても、それが最初からブロックの夢だとわかるように提示されていたのならば、困惑せずにそのまま見続けていただろう。だがクルーニーの再登場は、まず「不信の宙づり」を行っている観客に、それを現実として受け止めることを促す。この展開はそれまでの映画内の「リアル」と微妙にずれているため、観客はそれを意識的に調整する必要に迫られる。つまりどれほど先の設定と齟齬を来し無理があっても、クルーニーが戻ってきたのが作中の「現実」として提示されるのであれば、観客は「これはハリウッド映画なのだから、スターであるクルーニーがあのまま消えてしまうわけがない」というメタ映画的な理由付けによりそれを正当化しなければならない。しかもこの場面ではどうやってかクルーニーがやすやすと宇宙ステーションの窓を開けて入り込み、嵐の屋外からひとが入ってきた時のように窓が開いている間だけ空気が乱れるが、窓を閉めれば何の問題もなく生存環境が維持されているという展開になっている

るが、宇宙空間では「そんなことはあり得ない」というリアリズムの観点からの疑義も、やはり「ハリウッド映画だから」という理由でごまかすしかない。この一連の展開においては、デジタル処理を駆使した映像自体の「リアリズム」は、そこで描かれる事態の「リアリティの欠如」によって相殺されている<sup>24</sup>。しかしながらこの作業はこの映画に対する不信の宙づりが「約束事」によるものだということを意識化させる。それはデジタル処理された映像の精密さ以前のもの、ハリウッド映画を受容する際の「約束事」の意識化である。そしてこの一連の展開が夢だったことが明らかになると、観客は先ほど意識化した「約束事」と共に取り残されることになる。すなわちこのシーンでは、「現実」には撮影不可能な映像を「リアル」に作り出すことができるデジタル時代においては、逆説的に何がその映像における「現実」なのかを決定する手がかりは全く存在せず、すべては映画文法に基づいて読解するしかない表象なのだということが露呈されているのだ。

デジタル処理によって作り出された映像の「リアルさ」を、作中に配置された矛盾によって相対化し疑問視するこのような切り口は、『バードマン』においては全編で展開されることになる。冒頭の短いショットの積み重ねと、主人公が自殺を図った後の病院のシーンを除くと、『バードマン』は全編ワンショットで構成されている。ショットの「つなぎ」は、『ロープ』を意識しているかのように俳優の背中アップや無人の室内、部屋の移動に際して一瞬「照明の都合で」画面が真っ暗になることなどを利用して行われているように「見える」が、実際にはより微妙なデジタル処理によって行われている。例えばある場面では、楽屋に下着姿でいる主人公マイケル・キートンが「超能力」を用いてカップを壁に叩きつける。カメラはカップがぶつかった壁からそのまま右にパンをして、直前までいなかったはずの来客を映し出すが、ここまではまだカメラの死角に入っていた間に俳優が席を占めることで撮影することも可能である。しかしカメラがワンショットのまま、今度は左にパンをして戻ってゆくと、先ほどカップがぶつかった壁の前には別の女性記者が座っており、壁には汚れもついていない。そしてそのままさらに右にパンを続けるカメラは、今度は完全に服を着

---

<sup>24</sup> ポイントはこの「リアリティの欠如」が、後ですべてが夢であったとわかるという作品の展開を前提に意識的に導入されていることにある。クルーニーが宇宙空間に飛ばされる事故においては、特に何の理由もないまま宇宙船が揺れ動きですが、これは「難破船」を扱う映画表象（ここでは潮や波の影響が意識されている）を再現したものであり、慣性の法則が働く宇宙空間上では、現実には外部から何らかの力が加わらない限りこのような急な動きが生ずることはあり得ない。しかし作中ではこの事態は、あくまでも自然なものとして描かれ、受け止めることが促されている。

たキートンを映し出す。ここではカメラと映像の「自然な」移動が、現実と幻想の混在という「不自然な」状況を意識させるのに役立っている。

『バードマン』におけるこのような「現実」と「幻想」の混在は、「カメラの前のリアル」を「映画内の現実」として認識するというデジタル時代の「約束事」を相対化しているが、基本的には主人公の現実感覚の喪失と結びつけて正当化されている。映画後半において、主人公が街中でCG怪獣と軍隊の戦闘に「遭遇」する時、観客はもはやどれほど「リアル」に描かれていようと、この戦闘シーンを「映画内の現実」としてではなく、主人公の妄想として受け止める。だがそれだけでは解釈がつかない、映画の「約束事」を相対化するシーンも存在する。『バードマン』の音楽はメキシコ出身のドラマー、アントニオ・サンチェスが担当しているが、映画中盤において劇場内を移動するキートンを映す映像の「劇伴」としてドラム演奏がかかり続けた後、路上に出たキートンはドラムを演奏する（その音は劇伴の音と一致している）サンチェスの前を通り過ぎる。ここではいったん、先ほどまでの「劇伴」のドラム演奏は、実際には「映画内の現実」において路上で演奏されていたものだったのだという解釈が成立する。ところが少し後にキートンが元の場所に戻ってくると、映像はワンショットのままで、ドラム演奏の音は続いているにもかかわらず、ドラムもサンチェスもいなくなっている。ここでは「劇伴音楽」と「劇中音楽」のずれと、一連の動きをスムーズに「リアルに」つなぎ合わせたデジタル処理の「自然さ」とその間にドラムとドラマーが消えているという「不自然さ」のずれが、共に音響も含めた映画におけるリアリズム表現を相対化する機能を果たしている。

『ゼロ・グラビティ』の夢のシーン、そして『バードマン』は、デジタルメディアの特性を存分に活かし、一見本当にカメラの前に存在しているかのように思われる精緻な映像を作りながらも、それがフィルム時代から続く映画の「約束事」によって正当化されているもので、それ自体として「リアル」なものでは実はないことを、意識的に露呈させているという意味で、まさに「ポストメディア的表現」と呼ぶにふさわしいと言えよう。

## 5. おわりに

以上考察してきたように、デジタルメディアの普及は映像の「リアリズム」を強化すると同時に、それを「現場のリアル」から切り離して享受・消費する傾向に拍車をかけてきた。これはフィクション映画に関してのみ考えるならば大きな問題には思われなくてもいいかもしれないが、アメリカにおけるドナルド・トラ

ンブ政権誕生と前後して注目されるようになってきたフェイクニュースをめぐる問題と結びつけてみれば、決して技術の進歩として単純に言祝ぐことはできないだろう。そうした状況下、ポストメディア的な問題意識を持った作品の存在やその分析は、重要性を増していると言える。

ただしこの考察は、2つの側面を無視してはならない。まず1つ目は、映像メディアが必ずしも「現実」をそのまま映し出すわけではないという状況は、決してデジタル時代になって初めて生じたのではなく、フィルム時代から存在し続けていたということである。本論文で引用したバザンの論文は、劇映画だけではなくドキュメンタリー映画にも言及しているが、そこで扱われているのはドキュメンタリー映画の基礎を築いたとされるロバート・フラハティの『極北の怪異 Nanook of the North』(1922)を始めとする作品である。また『トゥモロー・ワールド』終盤の霧の海上のシーンにおける、船の移動を船を動かさずカメラワークによって表現する技法は、溝口健二監督、宮川一夫撮影による『雨月物語』(1953)の琵琶湖のシーンの影響を明らかに感じさせるが、カメラの前の「現実」を「映像の中の現実」に完全に従属するように工夫を凝らす『雨月物語』などの映像設計こそが、実際には存在しない宇宙船の周りや内部をカメラが回っているような印象を映像設計によって作り出すという『ゼロ・グラビティ』の技法の先駆であることは忘れてはならない。デジタル時代の映画は、フィルム時代と全く異なるものではなく、あくまでもその延長線上にあるのだ。

そして第2点は、ポストメディア的な批評性を持った作品が、今後どれだけ現れるかが未だ明らかではないことである。既に述べたように、『バードマン』は現在ポストメディアの批評性を最も強烈に示した作品と考えられるが、監督のインヤリトゥはその後、よりオーソドックスなリアリズム効果に戻った『レヴェナント』、そして未見ながらメキシコからアメリカに渡る密入国者の立場から国境越えを追体験するVR作品「肉と砂 Carne y Arena」(2017)と、リアリズムのためのデジタル技術利用に戻っていつているように思われる。キュアロンの新作『ROMA/ローマ Roma』も未見のため判断ができないが、この2人以外の作品においても、今のところポストメディア的な批評性が前面に出たものはないように思われる。今後『ゼロ・グラビティ』と『バードマン』で切り拓かれた手法が、ポストメディア意識と結びつき続けるのか、むしろ現実と想像・幻想の混在を表現する技法として、メディアへの批評意識から切り離されて定着していくのかも不明である<sup>25</sup>。また今回取り上げた4作品は、すべてメ

<sup>25</sup>「現実」と「幻想」の混淆は長回しを用いずとも表現可能だが、「現実」と思われたシーンがワン



キシコ出身の撮影監督エマニュエル・ルベツキが撮影したものであるが、これらの作品に共通してみられた長回し映像への関心が、イニヤリトゥとキュアロンという監督の関心として論じられるべきものなのか、ルベツキのものとして論じられるものなのか、さらにはこうした取り組みを見せている映画作家たちがすべてメキシコ出身であることに意味があるのか、偶然なのかといった問題は、まだまだ議論の余地がある。

同時代に進行中の事態を論ずることには須く不安要因がつきものだが、いずれにせよこのようなポストメディアの問題意識を持って今後ともデジタルメディアの映像表現を見守ってゆく必要があることは間違いないだろう。

## 参考資料

### 映像資料

Blu-ray『ゼロ・グラビティ』ワーナー・ホームビデオ、2014。

Blu-ray『トゥモロー・ワールド』東宝東和（発売）、ポニー・キャニオン（販売）、2016。

Blu-ray『バードマンあるいは（無知がもたらす予期せぬ奇跡）』20世紀フォックス・ホーム・エンターテイメント・ジャパン、2016。

Blu-ray+DVD『レヴェナント 蘇りし者』20世紀フォックス・ホーム・エンターテイメント・ジャパン、2017。

## 参考文献

アリホン、ダニエル『映画の文法——実作品にみる撮影と編集の技法』岩本憲見、出口丈人訳、紀伊國屋書店、1980。

エイゼンシュテイン、セルゲイ『映画の弁証法』、佐々木能理男編訳、角川書店、1953。

粉川哲夫・武邑光裕・上野俊哉・今福龍太・大島洋『ポスト・メディア論』洋泉社、1992。

---

ショットの長回しの中で「幻想」だと明らかになるものとしては、タルコフスキーの『惑星ソリス Солярис』（1972）および『ノスタルジア Nostalghia』（1983）のラストシーンが挙げられる。両作品においては、故郷に帰った主人公を捉えた当初思われる映像が、ワンショットのままカメラが後退してゆくと、現実にはあり得ない枠に囲まれていることが提示される。本文中で論じた幾つかのシーンを除く『バードマン』と『ゼロ・グラビティ』の表現が、タルコフスキーの表現をデジタル技術によって再現したもの、あるいは文学における「意識の流れ」のような表現技法として定着してゆく可能性は十分存在する。第194回東京スペイン語文学研究会（2019年1月26日）での筆者の発表に際し、この可能性について指摘をいただいた諸氏に感謝する。

シモンズ、ガーナー『サム・ベキンパー』遠藤壽美子、鈴木玲子訳、河出書房新社、1998。

ドゥ・ケルコフ、デリック『ポストメディア論——結合知に向けて』片岡みい子・中澤豊訳、NTT出版、1999。

西村雄一郎『一人でもできる映画の撮り方』洋泉社、2003。

バザン、アンドレ『映画とは何か』(全2巻)、野崎歓・大原宜久・谷本道昭訳、岩波書店、2015。

ヒッチコック、アルフレッド、トリュフォー、フランソワ『映画術』山田宏一、蓮實重彦訳、晶文社、1981年。

表象文化論学会責任編集『表象08』表象文化論学会(発行)・月曜社(発売)、2014。