

2015.5.22  
波多野哲朗先生東京造形大学特別講義録



去る二〇二〇年10月2日に満84歳で亡くなられた波多野哲朗先生（東京造形大学名誉教授）は一九六八年に東京造形大学非常勤講師に就任、翌一九六九年から二〇〇一年まで33年間、東京造形大学の専任講師、助教、教授を歴任の後、二〇〇一年に東京造形大学名誉教授となられ、同年から二〇〇六年まで5年間、東京造形大学非常勤講師を務められました。東京造形大学で後進の育成に携わること39年の長きに渡ります。また東京造形大学在職中から日本大学芸術学部や成城大学などで非常勤講師を務め、東京造形大学定年退任後の二〇〇一年から二〇〇六年まで日本大学大学院芸術学研究所教授に就任され、定年退任後も二〇一六年まで同大学院非常勤講師を務め、80歳まで教壇に立たれております。

加えて東京造形大学では定年退任後の二〇〇一年から二〇二〇年までの20年間、毎年1〜2度必ず特別非常勤講師あるいは授業ゲストとして特別講義を行っていただきました。非常勤教員・専任教員時代の講義の記録は、残念ながら今のところ確認できておりませんが、この20年間の特別講義のほとんどが録画または録音、あるいはその両方で残されており、多くの場合はレジュメ等の配布資料も現物またはデータで現存します。

本書はその特別講義の採録の一部です。二〇一五年5月22日第3〜4時限に行われたアニメーション専攻4年生向けの授業「アニメーション研究E」（二〇一五年度第5回）、同じく二〇一五年5月22日第5時限に行われた全学向けの授業「ハイブリッド特別講座A18（人間―超人―表象）」（二〇一五年度第5回）の2回分となります。20年間で30数回に及ぶ特別講義のほんの一部ですが、日本大学大学院非常勤講師としての最後の年度、いわば現役教員

としての最後の年に行われた講義であること、また「アニメーション研究E」で講じられた「デジタル技術時代の映画作品——実写イメージとアニメーション・イメージ」はデジタル化の中で著しく変化を遂げる映画とアニメーション、実写とアニメーション、その本質や両者の関係性などについての理論的な考察であり、「ハイブリッド特別講座A18」で講じられた「超人の神話学」は20世紀の文化・芸術における映画・映像の意味、両者の関係性や相互の影響などに関する理論的考察という大きなテーマから生み出されるさまざまな講義のバリエーションの一つで、いずれも先生の近年の研究成果をよく示す講義テーマ・講義内容であり、ある意味で先生の晩年の講義を代表するものといえることなどから選んでおります。先生の講義の記録は現在も探索・整理や音声反訳・校閲等の作業を進めているところでもありますので、あくまでも現時点でのセレクションであることはご承知おきください。

本書が具体的に印刷物として刊行できた背景としては、二〇一九年度より「東京造形大学における特別講義アーカイブスの作成とその教育と研究への活用に関する予備的研究」が教育研究助成金として採択され、波多野先生に限らず録音・録画等が残された特別講義の音声反訳と校閲・編集を行い、少なからずの講義録を作成することができたということがあります。

基本的には日常的な教育・研究資料として印刷小冊子または電子資料の形で整えておりますが、学内外の研究・教育目的を含む一般的な求めもあり、それに応じるかたちで公開することを検討しております。今回はその試みの一つとして、『東京造形大学研究報 別冊』の枠組みの中で刊行されますが、引き続き今後とも自費出版も含め、さまざまな機会、さまざまな形式で波多野哲朗先生の講義録を公開していきたいと考えておりますので、どうぞよろしく願います。

最後になりましたが、本書刊行にお力添えいただいた東京造形大学研究委員会、同研究報編集委員会、同学術交流課、風人社の方々、原田央男さんと鈴木敏明さん、そして波多野哲朗先生のご家族に記して深謝申し上げますと

ともに、本書を故・波多野哲朗先生の御霊に捧げます。

二〇二一年10月2日

先生の一周忌に

編者代表・小出正志

目次

|  |     |
|--|-----|
| 二〇一五年度「アニメーション研究E」(前期・金曜・3〜4限) 第5回講義<br>波多野哲朗「デジタル技術時代の映画作品」 | 7   |
| 二〇一五年度「ハイブリッド特別講座A18」(前期・金曜・5限) 第5回講義<br>波多野哲朗「超人の神話学」       | 97  |
| 追悼 波多野哲朗先生   | 138 |
| 波多野哲朗プロフィール  | 143 |

二〇一五年度「アニメーション研究E」（前期・金曜・3〜4限）第5回講義

# 波多野哲朗 「デジタル技術時代の映画作品」

日 時：二〇一五年5月22日（金）第3〜4時限  
教 室：東京造形大学1号館1-1101

講義タイトル：デジタル技術時代の映画作品——実写イメージとアニメーション・イメージ

講義内容 ..

実写イメージとアニメーション・イメージとの比較検討から出発する。かつて映画史においては、実写イメージとアニメーション・イメージとは異質なものとして捉えられてきたが、そうした観点は、デジタル技術時代の到来によって完全に根拠を失ったかに見える。

デジタル技術は、映画の制作過程とくに編集の過程での両者の距離を縮めつつあり、また映画の観客にとつても、ほとんど識別不可能となつている。その結果、実写イメージとアニメーション・イメージの間に差異はなく、両者をまったく同等のものと見なす考えが強まつてきた。とくに先端的なニューメディア論においては、実写とは「描くこと」のある特殊な一技法であり、実写映画はアニメーションの一部に過ぎないとする言説までが現れている。

ここでは、とくにこの種のニューメディア論に見られる技術決定論的な見解に抗して、「撮ること」と「描くこと」に内在する思考の違いを、それぞれの歴史に踏み込んで明らかにしていく。

講師：波多野哲朗（はたのてつろう）

◎専門：映像学、映画学、芸術学

◎所属・現職等：

映像評論家、映像作家。東京造形大学名誉教授。

日本大学大学院芸術学研究科講師。

◎プロフィール：

福井市生まれ。大阪外国語大学（現・大阪大学外国語学部）卒業。東京造形大学教授、日本大学芸術学部教授を経て現職。現在の研究テーマは、「現代諸芸術と映像との関係」「芸術概念の変容」。日本映像学会会員（元会長）。日本映画学会名誉顧問。日本アニメーション学会名誉会員。

◎主な著作・作品・活動等：

共編著書に『現代映画事典』『映画理論集成』など。

著書に『現代日本映画論大系第1巻』『映画監督になるには』など。

共著書に『映画とテクノロジー』『ASIACINEMA TODAY』など。

訳書に『アンダーグラウンド映画』、『西部劇・夢の伝説』『パズリーニとの対話』など。

映画作品に『サルサとチャンプルー Cuba/Okinawa』など。

受賞歴にアメリカ合衆国山岳会「DAVIDASOWLES賞」。

※ 講師プロフィールは講義が行われた当時のものです。

編集：小出正志

音声反訳：原田央男

校閲・編集協力：鈴木敏明

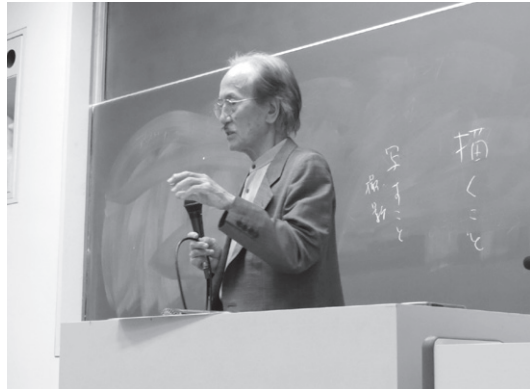


## 波多野哲朗 「デジタル技術時代の映画作品」

アニメーションは映画の一形態なのか!?

波多野 こんにちは。私は一年に一回、この授業のゲストで来たり、それから今日はまた別に（ハイブリッド）っていう講座が5限目にあるものですから、だいたい一年に一回以上はここに来ています。昔はこの学校に勤めていたわけですけど定年で辞めてから、今は日本大学の芸術学部というところで大学院の非常勤講師を続けているという状態です。ということ、今日のテーマは『デジタル技術時代の映画作品』——。皆さんは、はじめからアニメーションを目指してここにやってきた人たちですから、あまり映画には、特に実写の映画には馴染みがないかも知れませんが、今、宮崎駿（注1）や高畑勲（注2）、押井守（注3）とかですね、有名な人たちはみんな映画の時代にアニメーションを勉強しているんですね。だから映画についてもずいぶん詳しい。宮崎駿の作品を見ると、映画作家以上に映画について詳しいということがよくわかります。

かつてアニメーションというジャンルがそれほど確立していなかった頃、アニメーションは映画の一種類、一つの形だったのです。この認識が結構長い間続いたのですが、皆さんが生まれた一九九〇年代になると、アニメーションは文化の中の一つのジャンルとしてはつきり見えるようになってくる。同時に産業としてもずいぶん活発になっていったものですから皆さんは、アニメーションは最初から独立した一つのジャンルだと思っているのではないのでしょうか。ですから、アニメーションが映画の中の一形態だとはあまり思っていないでしょ？ でも、やっぱり映



像という一つの問題から考えるとですね、アニメーションがどのように存在しているのかということをはつきりと認識しておいた方がいい。実写とアニメーションはどういう関係にあるのか——。例えば、実写映画とアニメーションは作り方が大きく違うのですが、それはどういう意味を持つんだろうかということをお今日はニコマを使ってですね、その話をしようと思えます。

実は、私は映画を作ることもありますが基本的には映画の研究者で、もっぱら理論なんです。歴史ではなくずっと理論をやってきて、特に実写イメージとアニメーションイメージについて研究してきました。その間にパソコンが一般化してデジタル時代になると、アニメーションと実写の映像が簡単に結びつくようになった。だから、それがどういうことなのかということをお、いつペン、すっかり、アニメーション専攻の人たちは考えておく必要があると思今日の話をするにしました。

ということ、このレジメの題名は『デジタル技術時代における映画』。これがメインタイトルなんですけどね、これはヴァルター・ベンヤミン（注4）という人の有名な本に『複製技術時代における芸術』（注5）というのがあります。それをちよつともじつて、『デジタル時代における映画』。ちよつと変なタイトルに思えるかもしれませんが、実は、有名な歴史的な本を意識したタイトルなんです。そして、今日の話の中身はですね、実写イメージとアニメーションイメージ——。

## 大人が鑑賞できるアニメーションの登場

では、順を追って話を始めていくと、昔はですね、映画しかなかったんです。昔といってもそんなに大昔じゃないですよ。皆さんは、だいたい一九九〇年くらいの生まれですよ。その頃には既にアニメーションは映像表現の一つのジャンルとして誰もが認める表現形態になっていましたが、それからわずか10年、15年遡ればアニメーションはマンガ映画なんて呼ばれて映画の一部分だと思われていたのです。そんな時代があったのです。そして、デジタル時代を迎えて、私たちの映画に対する考え方も大きく変わってきている——。私もね、実はこんなこと言ってるけど映画を撮るときは、全部デジタルで撮っているんです。昔は8ミリフィルムで撮ったりしていたんですけど、やっぱり少し違うんですね。それがどう違うかっていうことも後できちんと話をしたいと思います。

ご存じのようにアニメーションは、今普通の実写映画と同じくらいの経済規模を持つようになっていました。しかし、昔は映画の分野だったんですね。だから映画の歴史の本を読んでもアニメーションについて書いてある本はすごく少ない。例えば、サドウル(注6)という人の大著である『映画史』。この大学の図書館にもありますが、それを読んでもですね、アニメーションのことはチョコチョコで、それでお終いなんです。あのデイズニー(注7)でさえそんなにたくさん書かれていない。それぐらいアニメーションは映画の一部としかみなされていなかったんです。それが今は、逆転とまではいかないけれども大きな枝となつて、実写で撮るかアニメーションでやるかと言われるほど大きな二つの幹になつてきました。

しかし、はじめはアニメーションはあまり内容的にですね、尊敬されていなかった。マンガ映画と呼ばれたアニメーションは子どもや若い人たちのものだ。ところが、今ではご存じのように、今挙げた宮崎駿や押井守や高畑勲らの優れた作品が、つまり大人が十分鑑賞できる作品が作られるようになって、外国の映画祭で入賞したりして単なる子ども相手の映画ではなくなつた。

これはちよつと日本独特のことでもあるんですけど、外国、特にヨーロッパの大人はあんまりアニメーション、アニメーションと言いませんが、日本の場合はアニメーションの層が厚くて、お爺さんになつてもマンガ本を読んでいる人は珍しくない。私もマンガ、結構読むんですね。私は青林堂のあの時代(注8)からずつと毎月マンガ雑誌を読んでいて、マンガも教養の一つと考えていましたからアニメーションに対してほとんど抵抗はないんです。それで私の世代には「アニメはちよつと」という友人もいます。ところがそれが今言つたようにひっくり返っちゃつてアニメーションはもはや映画の中の一形態というものではなくなつてしまつた。すると、これまでのようにアニメーションを映画の延長線上に捉えていいのか、それとも、別のものなのかという問題が生まれてきたんですね。私たちが今映画館で見ている映画のほとんどは実写映画です。それに対してアニメーションというのがどういうふうに在るのか。本当にアニメーションは実写映画とは別のジャンルなのか、それとも一続きなのかという問題が新たに生まれてきたというわけです。

### 分類の基準は三つ

その映画は分類されることがあつてですね、ビデオレンタルショップなんかでも映画は分類されているんです。ところが、この分類がずいぶんいい加減で、「ラブ&ロマンス」だとかね、そういう分類ですよ。で、「アクション」があつて「カルトムービー」があつて「戦争映画」があつて「テレビドラマ」があつて「アニメ」があつて、もうメチャクチャ。いったい誰がどういふ基準で分類しているのか。分類の中には、図書館などが用いている日本十進法つていう「哲学」から始まつて「芸術」に至る分類法があります。私は一時、自分の書齋でもやつたことがあつて、例えば00台つていふのは「総記」で、100台つていふのが「哲学」といふふうになつていてね、「社会学」は300台で、「芸術」は700台。「語学」は800で、900は「文学」といふ形になつていて非常に厳密に分類さ

れているのですが、映画の分類つてすごくいい加減ですよね。ビデオレンタルショップの分類は、ちよつと普通に考えると頭クラクラしますよ。何の基準もないのと一緒です。だから、このジャンルだと思つて行つてみるとぜんぜん違つたりとか、結局、全部の棚を見なくちゃいけないくなる。あの分類つていうのはものすごくいい加減。あれは分類の内には入らないです。分類つていうのはね、基準がはつきりしていなければならぬのです。

その基準の一つは目的による分類です。映画が何を描こうとしているのか——。二つ目は内容による分類——。三つ目は映画の作り方による分類——。基準はこの三つです。理論的に言うとなつておなじみですね。

そこで、一つ目の基準で映画を分類するとですね、これは目的による分類ですから、例えば「教育映画」だとか「娯楽映画」だとかそういう映画の目的。「宣伝映画」だとか「プロパガンダ映画」とかいうふうになんのために映画がつくられたかというその目的ですね。目的によつて分けるといふのは、ある程度判ります。これは比較的是つきりしているんです。はつきりしているんですが、実は「宣伝映画」なのか「教育映画」なのか分からない映画がいろいろあります。実は、「宣伝映画」といふのは、自分が宣伝していることを隠す映画ですから、あたかも「教育映画」のように見せかけたり、「娯楽映画」のように見せかけたり、他の目的を持つていふように見せかけることがあります。ですから、この基準では映画を厳密に分けることなんかできないのです。

ヒットラー(注9)は、教育映画を作るといふながら「ベルリンオリンピック」(注10)という非常にスペクタクルなドキュメンタリー映画を作らせました。教育映画を作るといふ名目のもとにナチズムの宣伝をやつたんですね。見ているといふの間にかナチズムに導かれるような宣伝映画だったんです。だから、この方法で分類しても、映画の目的つてのは重なつていきますから、決してそれによつてきちんと分類できるはずがないんです。むしろ逆にですね、ジャンルをごまかして他のものであるように見せかけて作るということが歴史的には行われてきたわけですから、目的による分類は決して信用することができません。

それじゃ、二つ目の映画の内容による分類はというと、これが一番多いわけですが、例えば「SF映画」だとか「怪奇映画」だとか「アクション映画」だとか「戦争映画」だとか「恋愛映画」だとか「時代劇」だとか「家庭映画」だとか「オカルト映画」だとか……。そういうのが第二の分類です。内容による分類。これ、ビデオレンタルショップの分類に近いですね。ところが、これが一番ひどいんですよ、本当に。一体、内容が何かを誰がどうやって判断しているのか……。私はこういうことで恋愛映画として見た」「私は戦争映画として見た」っていうことありませんか？ だいたい映画は戦争と恋愛とはつきり分けられるものでもないでしょう。戦争映画でありながら恋愛映画みたいな映画はいっぱいあるわけですからね。だから、この基準もすごくいい加減なわけで、図書館の十進法みたいなものでは全然ないわけで、この基準もダメだと。

そうすると、分類基準でしつかりしているのは三つ目の基準。これは映画の製作方法だとか手段による分類です。これは、はつきりしていて、例えば「トーキー映画」だとか「サイレント映画」、「カラー映画」、「白黒映画」、「8ミリ映画」、「16ミリ映画」、「35ミリ映画」、「3D映画」だとかね、「実写映画」、「アニメーション」……。映画の作り方による分類ですね。これは客観的です。ですから重なることはありません。「カラー映画」はモノクロじゃないし、モノクロだったらカラーじゃないです。それから8ミリだったら16ミリじゃないし、16ミリだったら8ミリじゃないという形で非常に明確に分けられます。だから分類らしい分類と言えばこれしかないんですよ。

では、実写とアニメーション……。ここで一番問題にしたいのが、実写とアニメーションというのは、〈目的〉や〈内容〉で分けられるのではなく、三つ目の〈作り方〉による分類によつてはつきりするということです。映画の分類の中ではこの第三の分類が一番しつかりしているわけです。これは客観的なものですから、思い込みで「私は何々として見た」とかね、「私はこういうつもりで見た」っていうのとは違って、一番はつきりした分類です。映画とアニメーションの本当の違いというのは内容ではないのです。内容が子ども向けだとか、そんなことはぜんぜん

あてにならないのです。明確な違いは作り方——。実写映画とアニメーションには作り方に違いがあるということが一番大きなことなので、それを言うために延々とこんな話をしてきたわけです。

### 撮ることと描くこと

実写とアニメーションというのは作り方が違う——。やつとここまで来ましたね。では、作り方の違いの意味を見ていきます。まず、実写は作り方の上でどのように捉えられているかという点、動いている対象を、例えば、走っている列車や動いている人間をそのまま撮る。そのままカメラで撮るついでというのが実写なんです。ところがアニメーションは違いますね。アニメーションには、まず止まっている自動車というのがあつて、それを少しずつ動かして、コマ撮りする。そうして動きを作り出していくという形です。運動そのものをそのままコピーするんじゃないやなくて、制作行程の中で動きを作っていくということですね。これが運動の捉え方の大きな違いとして一般的に言われていることです。

アニメーションが運動を作り出す方法は、動かない対象、動かないものをですね、少しずつ動かして撮る。いわゆるコマ撮りです。今はフィルムによるコマ撮りは主流ではありませんが基本的な原理としてはコマ撮りです。そして、コマ撮りしたものを再生すると動いているように見える。これがアニメーションの原理ですね。そんなことは皆さんは実際問題としてやっているわけですから、今初めて気が付くわけではないでしょうが、この授業ついでうのは理論的に整理することが目的ですから、アニメーションは実写とどう違うのかということをはつきりさせるためにこういう話をするんです。

多くのアニメーションは描いた画をコマ撮りすることが多いですね。だから、アニメーションの場合には「撮ることよりも「描く」ことの方がものすごく大きな意味を持ちます。では、写すこと。撮影することに大きな意味は

ないのかというと、もちろんアニメーションだつてセルや人形を撮影しています。しかし、アニメーションっていうのはカメラがなくつたつて作れるんです。スクラッチ・フィルムやキネクリグラフを知っていますね。あれは直接フィルムに引っかけ傷を付けていって、それも丁寧にやっていく。少しずつコマずつやっていって、それを映写機にかけると動きとして見えますね。カメラがなくなつて、カメラで撮らなくなつてできるんです。これはパラアニメの原理ですから本のページの端つこに描いてパラパラとやってもいいし、あるいは回り灯籠みたいにクルクルクル回しても一種のアニメーション効果は出せるんですね。これらはカメラを使わなくなつていいんです。カメラでなくともかまわない。だから撮影という作業はもちろん、映写機などの機械がなくなつていいんです。機械は映画と共通するものがすごく多いんですけれども、なくなつたつていいんです。本質的にはなくなつたつていいんです。

でも、ドキュメンタリー映画なんかの実写映画だとね、カメラがなくなつたら、もう話にならない。本当に不可分に分けることができない。ところがアニメーションは、カメラがなくなつたつていいわけです。カメラがなくなつたつてできるんだけど、カメラを使つた方がうまくいくからカメラを使つてきたというのが本音です。だから、アニメーションは、カメラと不可分の関係にはないということです。なぜなら「描く」という行為があるからです。実写には描くという行為がない。アニメーションにも写真から作ったアニメーションというのはあります。でも、それは主流ではないし、おそらくこれから何十年経つてもアニメーションの主流になることはないと思います。写真を元にしたアニメーションが中心になつて、描くアニメーションが隅つこに追いやられるということは、そういう時代が来るとは私は思いません。それは、描くということがアニメーションにとつてすごく大きな、大事な要素になつているからです。

一方の実写というのは描くこととはまったく違うんです。絵を描く場合、富士山なら富士山を見るとですね、眼



から情報が入ってくる。そうするとその情報が大腦まで行つて、大腦が「こういうふうには富士山を描きなさい」と指示を出すんですね。だから絵描きは富士山を見ながら描くんです。視覚的情報がまず大腦に行つて、大腦の指令に従つて手を動かすんです。描くということはそういうことなんです。手が自然に動くわけではないです。大腦からの「こういうふうには描いた方がいい」という指令に従つて絵描きは絵を描くわけです。それがいかに写実的な絵であろうと抽象、具象とかに関係ないです。いかに写実的に富士山を描いたとしても、その富士山は人間の大腦をいつべん経由しているんですね。

ところが写真ははどうでしょう。写真というのは、写す時に人間はいなくてもいいんです。人間がいなくても最終的にシャッターが切ればいいわけです。富士山があつて、ここにカメラがある。そして、シャッターがカチャッと——。これは人間の脳なんかにはぜんぜん関係がなくて、富士山に反射した光がレンズを通つてやつてきて、カメラの中に像を結ぶ。このことに、実は人間はまったく関与してないんですね。人間の意識は関与してない。「そんなことないだろう。写真家がいるじゃないか」と言う人はいますが、写真を撮る人間がいなくても撮影のメカニズムは機能するんですね。だけど、何を写すか。どういうアングルで写すかとか、どの瞬間を写すかというところは写真家が決めるわけで、その結果、いい写真もダメな写真もあるわけで、普通、写真を撮る時にカメラマンがいらないということはありえないのは確かですが、いなくても写るのが写真なんです。

世の中にたくさんある監視カメラ。あれなんかほとんど機械そのものです。そして、犯罪でも発生しない限り、誰もその映像を見ることはない。このように人間がいなくても実写映像は撮れるということです。写すメカニズムは全部、機械の中にある。人間がやらなくてもいい。それでも、私たちが普通に写真と呼んでいるものは写真家が撮つたものですね。だから写真はメカニズムのものではないということ、この大学などでやっている芸術的な写真というのは絶対に写真家が必要なのですが、でも、写真は人間がいなくても写る。このように「写す」と「描

く」ことは大きく違っています。

例えば、赤いバラを描く場合と、撮る場合——。描く時に、皆さんは輪郭が先ですか？ 色が先ですか？ それとも陰影から描きますか？ どちらが先でもいいのですが、たいてい輪郭が先になるんじゃないでしょうか。形態、まず形というのがあって、その後、色を塗ったりするわけですね。色の塗り方にも順番があつたりするわけです。例えば、陰影をつけてから質感を出すなど描く際にはいろいろ順序というものがある。人間は作るものにはすべてそういうルールというものを置いているわけです。

点描画つていうのがありますね。輪郭は描かないで色をパパパパッとやっていくとやがて輪郭が現われる。色から始まる絵画もないわけじゃないです。でも、子どもの頃、ぬり絵つていうのがあつたでしょう。あれははじめに形が与えられていて、その後、色を塗るといふ順序です。絵画には、そういう順序みたいなものがあるわけです。人間がものを考える時の秩序みたいなものが、絵を描く行為の中に反映されているんです。

それに対して、カメラで赤いバラを撮る時には、形が先か色が先かつていうものがない。一瞬のうちに赤いバラの色も形もパチッと写すわけです。これはものの元を考える上でのコードがないんですね。ところが、描く方にはコードがある。コードで描いているんですね。まず輪郭、そして色を塗って、次にこれをという順序があるわけです。でも考えてみると、ものには輪郭があつて、後で色があるというもんじゃないです。常に同時にあるものです。写真は同時にそれを撮るわけです。しかも、人間の脳を經由させないで——。集合写真を撮る時に写真屋さんはカメラの側についてパチッとシャッターを切る。写真屋さんは、皆さんに反射した光をレンズを通してカメラに入ればいいんです。だから「写真は人間不在」と言うと、「そんなことはない」つて写真の人が怒るんだけど、人間不在なんです、写真はね。実写つていうのは人間がいなくても成立するものなのです。

一方の絵画には、どんなに写実的な絵であろうと必ず人間の主観が入っている。視覚的な情報がいつペン大脳を

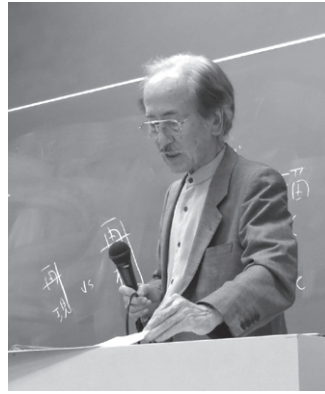
經由すれば、どんなに写實的に描いたとしても、その人間の影響を受けるんですね。「見た通りに、その通りに描く」なんて言っちゃって、それは無理です。人間が脳の指令で手を動かす以上、どうしてもその人の特色が出てしまふんです。それを主観性といいますが、絵画からは主観性を取り去ることはできないのです。

### 再構成VS再現

しかし、カメラは「撮る」時にはオートマチックに機能しますから主観が介入する余地はまったくありません。一方、「描く」場合には主観によつて情報が再構成されます。作り直しているんです。情報がいつペン脳に入ってきて、その脳の指令で描いているわけですからね。目の前の風景を見た通りに描いたとしても人間は再構成しているのです。目の前の風景を作り直しているのです。富士山を描いている絵描きというのは、富士山の情報をいつペン受け取って、それを作り直しているんです。

写生と写真が同じように捉えられることがあります。そんなことはないですね。写生は再構成。いつペン情報を受け取ってバラバラにして、それをまた作り直しているんですね。それが描くということです。そして、描く場合には順序というものがあって、輪郭から始める人、色から始める人、人によつて違うでしょうし、どっちが先でもいいのですが、それも画家の主観に任ざれているということなんです。

それに対して、実写は主観に任ざれることがない。実写は再構成をしないんです。パッとそのまま機械的にカメラに入ってきたものを複製する。自動的に入ってくるというところが描くこととの大きな違いです。だから、写真の場合は「再現」なんです。「再現」対「再構成」。再構成は絵画です。再現は写真です。一見同じように見えても、方法も意味も、考え方もすごく違う。これがこの授業のテーマでもあるんですけれども、そのことを意識してほしいわけです。



よ。「私は絵がヘタだから写真を使う」と言う人もいるかもしれませんが、とにかくバラバラな材料から作り直したい。この再構成欲望というのがアニメーションには強くあります。それは描くことが重要だということに深く関わっているんです。だから、アニメーションには描かれた線が圧倒的に多いのですね。

### 欲望の正体——描くことの意味

アニメーションに限らず、どんなジャンルの表現も欲望を抱えています。例えばね、彫刻と絵画の欲望がどう違うかという、絵画は色彩とか描線が大事。彫刻はポリウム。量が大事。そのジャンルの表現が何を一番大事にしているのか——。そのことが欲望には深く関わっています。

アニメーション的欲望とは、あるものをいつペンバラバラにして、そして再構成するということで、それは描くことからくるのですが、アニメーションは一般的な油絵とはちよつと違って、どちらかというマンガに近い絵が多いです。もちろんそればかりではなく油絵が動いたようなアニメーションもあります。非常に少ないです。比

そういうことで再びアニメーションと実写の話に戻りますが、アニメーションは描くことが圧倒的に多いということです。再構成が多いということです。写真を使ったアニメーションもないことはないんですけど、アニメーションはそれが嫌いですね。アニメーションはできれば作りたい。自分で作りたい。作り直したいという欲求を抱えているわけです。皆さんもそうではありませんか？ はじめから写っているものを使ってアニメーション、あんまりやりたくないでしょ？ やつぱりいつペンバラバラに分解して作り直した方がいいでしょ？ うまく描けるか、描けないかは別だ

率からいうと。

さて、マンガには、いわゆるマンガの描線というのがありますよね。輪郭の線です。しかし、現実にはそんなものはないわけですよ。私の顔の横には線なんかありません。だけど普通マンガの場合、必ずこう、輪郭の線が入っている。そして、それを平気で見ているわけです。これは一つのね、抽象化なんです。抽象化の中で形というものを非常に明確にしているわけです。だから油絵のようなアニメーションは少ないですね。どちらかというとマンガ的な絵のアニメーションの方が多い。それはアニメーションが形態というものをいつペン、形と色にはつきりと分けたという欲望を持っているからなのです。だから輪郭の線が必要になるのです。このように絵を描くということは、対象をいつペンバラバラにして、抽象化することなのです。しかも、世の中の絵の中でマンガの絵というのは抽象度が非常に高いんですよ。写实的じゃないです。マンガに出てくる人物なんてのは顔の比率が、体に対して圧倒的に大きいですよ。これ、実写だったらおかしいですよ。ところがそれは広い意味での抽象化。マンガというのは写実的な絵画に比べて広い意味での抽象化が行われているわけです。私たちはマンガを普通に、何の疑いもなく読んでいるわけですけども、それは一つの抽象化であり、形というものを浮かび上がらせるための描線であることを了解しているということなのです。もちろんすべてのマンガに輪郭があるわけではありませんし、すべてのアニメーションが輪郭を持っているわけではありません。しかし、あくまでそのような抽象化のための描線、強い描線を持ったアニメーションが多く、今もアニメーションの主流になっているということです。

アニメーションはそういう意味ですね、対象があるとすね、いつペンそれを分解するんですね。で、その対象というのは人間や動物や飛行機や自転車や…、とさまざまですがすべて分解する。分解して、(言語学、現象学、記号学)では分節化つて言うんですけど、いつペン対象をバラバラにして、そして、それを再構成する。つまりいつペン、細かく分けるといふことなんです。いつペン細かく分ける。とにかく分ける。実写だったら走っている人

間をそのまま撮るわけですが、アニメーションはそうはせずに、動いている人間を描くことでまず止めて、後から運動を付け加えるんですね。形と動きに分けていっているんです。分解しているんです。実写は走っている機関車をそのままパーツと撮るわけですけど、アニメーションは機関車をいつペン止めてから改めて動かすんです。現実に動いているものを、わざわざいつペン分解するわけです。そして、動きをわざわざコマ撮りして作り出すわけです。止まったものを少しずつ動かして、コマ撮りやつて——。そんなに手間のかかることをやる理由は何かと言うと、アニメーションの中にある欲望がそうさせているのです。

こんな言い方もできるんです。アニメーションっていうのは、そういうふうに分解して再構成することが欲びなんです。皆さんはその欲びを、無意識かも知りませんが味わってるんです。いつペン、とにかくいつペン分解する。分節化する。それから動かす。考えてみるとおかしいことなんですよ。人間っていうのはね、生身の人間てのは常に動いているのです。じつとしていても、実は表情は変わるし、呼吸はしているし、実は動いてるんですよ。じつとしてても人間は動いているんです。ところが、アニメーションはそれをいつペン止めるんです。描くことで止めるんです。それを英語では body って言うんですね。body っていうのは体という意味もあつて、死体と同じなんです。人間の体は、精神とか血液が流れなくなったら、それは body なんです。死骸にも body という言葉を使うわけで、つまり、分解の過程で人間から形だけを取り出したものが body なんです。だからアニメーションは人間をいつペン body にしちゃう。それをコマ撮りしていつて、動かしてい生きてるように見せるわけです。いわゆる、生命を吹き込むと言われる作業です。

アニメーションに関してよく使われる言葉、animate。ani が命で、animate は「生命を吹き込む」という意味で、止まつてるものに動きを与えるということです。で、この ani ってのは animal の ani で、動くものは animal の ani でもあるわけですね。そこには命がある。だけど、アニメーションの材料はですね、いつペン body になつてい

す。命なんかありません。いっぺん死んじゃったbodyにしておいて、それをコマ撮りすることで生命を吹き込んでいくという形なんです。実写の方は、動いているものは動いているまんまに、生きてるものは生きてるまんまに写すわけです。だからものすごく違うんですね、考え方として。だから、私はアニメーションが生命を吹き込む、死んでるものを動かすことだけを強調してるのに反対なんです。いっぺん命を奪ってるんです、アニメーションは生身の人間を、いっぺんbodyと動きに分解するわけですから、それは、人間をいっぺん殺しちゃうってことなんですよ。生きている人間を形と運動に分解して、そして分解した要素を自分勝手に動かしちゃう。

にもかかわらず、「命を吹き込む」という意味のanimateっていう言葉だけを強調しているアニメーションの研究者がいるんですけど、私はちよつとおかしいと思ってるんです。アニメーションというのは、それは確かに、コマ撮りしていくことで運動が付け加えられるからアニメーションなんだけど、本当はですね、その前に分解過程というものがあつて、わざわざbodyと運動とに分解しちゃってるんです。実写はそんなことはせずに、運動する身体という形をとるんですけども、アニメーションの場合にはいっぺん殺してしまう。殺してから命を吹き込んでいく。だから、アニメーションという言葉だけで、「命を吹き込む」っていうことだけでアニメーションを定義づけようとするのは間違っていると思っんです。つまり分解過程が見過ごされてしまっている。アニメーションはまず分解過程があるということが――。細かく分節していつて、それを総合していつて命が生まれるわけです。だからコマ撮りが大事なんです。分解された要素をコマ撮りによって統合するんですね。そしてようやく生きてるようになるのです。アニメーションには分解、分節化して再構成する。そういう欲望に基づいた原理が強く働いているんです。

## 人形に見る分節化——アニメーションの本質

では、人形アニメーションってというのはどうなのかというと、人形アニメーションというのは人形をいつべん作っていますから、そんなに分解しないですね。セルアニメ〔注1〕のように何枚にも何枚にも細かく分節化してはいない。人形をチョコッ、チョコッと動かしていく…。これ、ちよつと実写に近いんじゃないかというふうに思えます。

実は、人形アニメの領域って案外広いですよ。アニメーションの半分以上ではないけれども、昔からアニメーションの要素の中に大きいパーセンテージを占めています。その人形アニメーション〔注2〕は、立体アニメの元になるのですけども、じゃあこれはどういふものなのかということですね。これはまあ実写に近い。だから、今言った分解には当てはまらないじゃないかということなんですけども、しかし、人形というものは、実は、人形そのものが分解過程を持つていっているんです。

世界中に人形劇っていうのはいっぱいあって、日本には文楽っていうのがあるし、マリオネットの人形劇はチェコスロバキアなんかではすごく盛んですね。操り人形や手を入れる指人形は世界各地にあつて、動かさない人形だつたらどこの国にもある。人形っていうのは実に各国に、別にどこかの影響でどこかが作つたつていうわけじゃなく、世界同時的にですね、いたるところで人間に似せた人形が生まれているんですね。

その人形っていうのはですね、よくよく考えてみるとね、動かないBodyなんです。そして、これは人間に非常によく似せてあつても絶対に同じではないんですね。同じだつたら人形にならないからです。人間だと思っちゃう。非常に例外的なのは西洋の蠟人形。これはパッと見ると「ああ、人間だ」としか思えない。だから例外です。人形じゃないんです。で、子どもが遊ぶような人形は人間に似ていますが、ちよつと違います。この「違う」つてことが大事なんです。人形にとつては。ここには人間のある抽象化があるわけです。人形は「描く」と同じようにはじめから人間を分節化しているんです。手と足に分解したり、顔と髪の毛に分解したり、あるいは眉、目、鼻というふうに分解したり、まるでアニメのセル画のように分解して描くことと「同じもの」が、人形を作る過程には

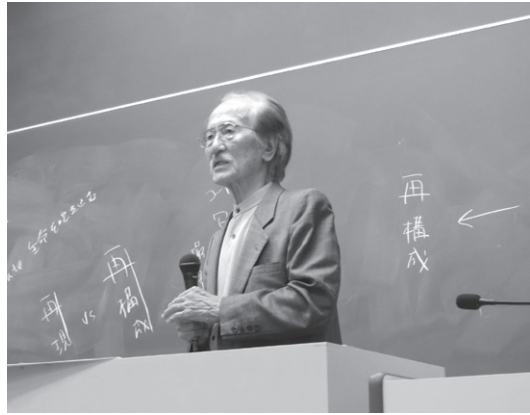


宿ってくるということですよ。

人間と同じではない人形は、世界中にマリオネットだとかデイズニーのフィギアとか指人形だとか人形浄瑠璃とかいろいろありますけれども、人形は人体をいっぺん body にしちゃう。つまり精神のない血の通わないものにしちゃうんです。でも、そうあることが大事なんです。だから人形から血が流れたりするとよくないんです。それは一見リアルなのかも知れませんが、人形は人間を分解し、分節化、抽象化しているわけです。そこに命はないわけですから血が流れたりしたら矛盾しちゃうんです。人形は既に人間を再構成しているのです。だから人形アニメの場合も人形をコマ撮りはするけれど、セル画を何枚も何枚も描いて、いちいちコマ撮りしていくことはやりません。だから、実写に近いかもしれませんが、やっぱりぜんぜん違うんです。人形そのものには人間を分解して body にしてから再構成するという、そういう欲望が宿っているのです。だからアニメーションには人形劇が多いのです。

作品の目的が物語を伝えることだけだったら生身の人間を使ってもいいんです。俳優を使つたついでいいんです。でも、やらない。なぜかという、アニメーションにとつて人形であることが大事だからなんです。それは、対象を一回分解して、そして再構成することがアニメーションの欲望であり命だからなのです。人形作りは人間を分解して人間らしきものを再構成する。人形というのは人工的人間なんです。人間をいっぺん body にしている。そういうプロセスが人形そのものの中にはあつて、だから、そのことを知っているアニメーション作家は body に運動を与えるのです。

アニメーションは動いているものをいっぺん動かないものにして、世界を「もの」と運動に分け、さらに「もの」を形と色に分けて作り直し、自在に動かす。分解と再構成——。これがアニメーションの特色であり本質だという言い方をしている研究者はあまりいませんが、私はこのように思うのです。



## 再構成という名の主観

そうするとですね、アニメーションと実写の映画は非常に大きく異なるということです。もつともね、実写の映画はたいてい編集するわけです。編集というのは再構成です。そして、実写であろうとアニメーションであろうと同じで、撮ってきたフィルム（＝動画データ）がそのまま映画になることはまずありません。実写の場合は一人の人間の身体をロングで撮れば体全体が入るし、アップで撮れば顔だけ。ミディアムだと上半身だけとかいろんなサイズを用いてその人物を表現します。これはもう再構成です。撮影する時点で既に編集という段階に入っています。撮影する時には、もう既に編集を行っているのです。このように、アニメーションと同じように実写映画でも再構成は行われています。そして、人間が作るものはね、みんな再構成。再構成という主観が入り込んでいるものなのです。

実写の人間なんかね、「顔だけ先に写しとこう」「次、足、写そうか」なんて言ってる。人間を分解して捉え直すという意識を、このように撮影の段階からはつきりと持っています。編集は編集室に入ってから始まるものではないんです。撮る時から既に編集は始まっている。だから、実写映画とアニメーションを比較していけば、それほど大きくは変わらないどころか、ひと続きであることに気づきます。しかし、実写イメージとアニメーションイメージを比較すると、大きな違いが見えてきます。

さて、「実写映画」という言葉ですが、この言葉はおかしいです。こんな言葉、昔はなかったんです。アニメーシ

ョン作品が増えてきたために使われるようになったんです。昔の文献を読んでも「実写映画」なんていう言葉は出てこない。アニメーションが増えてきたので、それと区別するために出てきたんですね。だから変な言葉なんです。そういうことは、例えば「日本画」という言葉にも言えるんです。明治維新以後、日本には西洋の絵画がドツと入ってきて、上野の芸大なんかはほとんど洋画の殿堂になっちゃった。そしたら元々絵を描いていた人たちが「なんかしなきゃいけない」と。そこで「日本画」って名前を付けたんですね。だから日本画っていう言葉は新しいんですよ。「洋画」より新しいんです。不思議ですよ、昔からあるのにね。それはつまり対抗上できた言葉。「実写映画」っていう言葉もまさにそういう言葉なんです。アニメーションがあまりにも増えてきたから、それと区別して何とか言わなきゃいけない。そこで慌てて「実写映画」という言葉を使い出したんです。これは、まあメインのことではなくて、今私が話しているのは実写映画とアニメーションの比較ではなく、実写が描き出すイメージとアニメーションが描き出すイメージはどう違うのかという話をしているんだってことの確認ですね。

### 同一性が写真の欲望

実写にはですね、分解を拒否したいという欲望があるんですね。アニメーションは人間をいろいろ分解したいという欲望をもっていますが、分解するのが嫌だっていう想い——、これを同一性って言うんですが、実写には分解せずに丸々捉えたいという欲望があるんです。丸々撮りたい。分解したくない。一方のアニメーションの欲望は、分解して再構成すること。

この考え方の対立というのは、実は昔からあったんです。歴史的にあったんです。「丸々認めよう」という同一性を求める考え方と、「いや、細かく割って、それで受け入れよう」という二つの考え方が歴史的にあったんです。それは「再現」対「再構成」という考え方につながっています。

「再現」は丸々が大事。同一性が大事。動く人間を丸々捉える。人間を *body* にして細かく分けるなんてことはない。同一性が大事。それに対して「再構成」は、同一性は大事じゃないんです。だから分解してから再構成するわけです。同一性が大事だったら、人間をわざわざ止めたりしませんし、動いているものを動いてるまんま捉えるはずです。だから考え方として両者は対極にあります。それはね、私が直感的に言っていることではなくて、実は歴史的にもものすごい対立があつたんです。

### シュプレマティスムが引いた真つ直ぐな横浜線

分解して再構成する考え方の流れの歴史的な中心は構成主義(注13)です。構成主義は、いつぺん実体を分解してから、合成して作り直すという考え方で、芸術の流派として一九一九年の終わりに登場しました。その頃、キュビスム、立体派つてのが出てきますね。写実的ではない表現です。これは一九一〇年頃から出てきて、ピカソなんかもキュビスムの絵を描き始めました。キュビスムについては、みんなは知ってますよね。幾何学のラインで実体を切っていくんですよ。だから、ルネサンス以来の単一焦点による遠近法を用いたすうつと投影したような絵ではなくなるわけですね。にわかにはポリリウムだけを非常に……。だからキュビスムつていうんですけれど。とにかく対象を抽象的なラインで、ある幾何学的原理で分解していくんです。人間の顔なんかでも抽象的なラインで一辺一辺切るという考え方は、皆さんが小学校、中学校の時に経験したことがあると思いますけど、一回、線でいつぺん切ってみるというふうな形つていうのがあるんですね。立体派つていうのは基本的に、幾何学的な線でもって対象を分解するという、そういう考え方でね、幾何学ラインを基本にして対象を分解するという考え方があるわけですね。このギョーツと曲がつているのは実は無限の接線で滑らかにできているという考え方で、幾何学ラインを基本として対象を分解するということなんですね。

これは今のデザインの中にもすごく多いですよ。例えば造形大の入学案内などに載っている地図はあんまりリアルじゃないですよ。横浜線が真つ直ぐ、パースとあつて、で、中央線がピースと来てて、京王線がピツ、ピツと。あの地図、結構読みにくいんですよ。恰好はいいけど。それは幾何学的なデザインになっているからなんです。線路がね。本当は、現実にはいろいろ曲がっているんだけど、ピツ、ピツと「相原」で、シュツと「橋本」。ああいう幾何学的なラインでもつて現実をいつぱん分解する。それが立体派の分解のルールなんです。

その後にもつと本格的な構成主義というのが出てくるのですが、構成主義は映画に非常に大きな影響を与え、演劇にも、美術にも、詩、ポエムなどあらゆるジャンルをカバーする考え方でした。それは分解してから構成するという考え方で芸術を作つてくという大きな流れでなんです。これが構成主義。『シュプレマティスムおよび構成主義』とプリントの一枚目にありますね。シュプレマティスム(注14)と構成主義とはちよつと違うんですけども、構成主義の大きな流れにシュプレマティスムは溶け込んでいきます。構成主義的な考え方は、一番細かなものから作つていくというもので、一番鋭くそれを主張したのがシュプレマティスム、絶対主義でした。この考え方は、文学から何から何まで、芸術全般に及んでいきました。一番細かなものから作つていくという考え方です。これはさつきアニメーションイメージと実写イメージの対立関係で話した「分解して再構成する」というものの考え方の歴史的な一番はじめです。

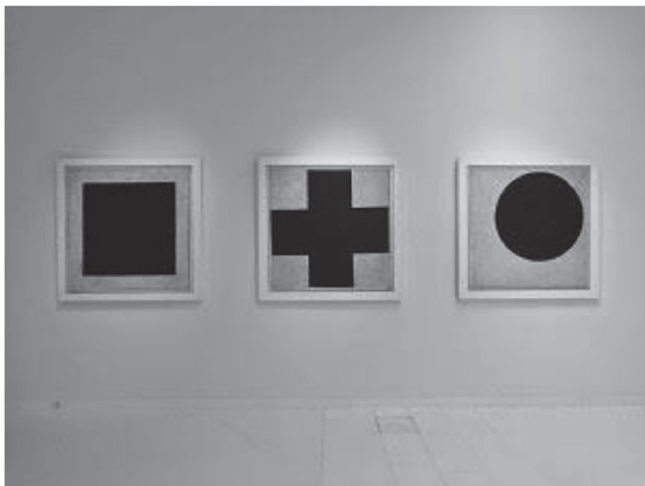
シュプレマティスムは一九一〇年代にカジミール・マレーヴィッチ(注15)というロシアの芸術家が打ち立てた考え方でした。彼はヨーロッパへ留学もしていて、立体派の、キュビズムの影響なんかもすごく受けて「なるほど」と感心してロシアに戻るんですけども、それをさらにね、その抽象化を独自にキュビズム以上に進めたのです。そして彼は、自分のシュプレマティスムつてもその原理を公表します。それは「世界の形つていうのは、基本的に三つから出来上がっているんだ」と言うものです。「一つは正方形であり、一つは円であり、一つは十字形である」と。

この三つを組み合わせる形で「すべての世界の形態、形というものは、形の原理である」というふうに行ったんですね。正しいかどうかは、ちよつと問題もあるんですが、とにかくそれでもつて、すべて世界は描けると考えたのです。それで、「マレーヴィッチの基本形」というのがあつて、彼はそういう絵を描きました。この絵、日本に来たこともあるんです。なかなかいいんですよ。キャンバスに四角だけ描いてあるんです。真つ黒な油絵具で。それから丸だけ描いてある。油絵で描いてあるから黒々として。別に何が描かれているわけではなく丸や四角が描かれているんですけども、なかなかいいんです、本当に。何て言つて説明したらいいか…、なぜ何も描かれてない真つ黒な四角がいいのか…。でも、本当にいいんです。しばらくそこに佇んで見ていたことがあつたわけです。日本に来てます。

マレーヴィッチは、三角形の絵も描いてるんです。三角形の絵。これはですね、正方形だった元の絵をこう切ればですね、三角形ができますね。対角線で切れば。でも、斜めの線というのはですね、現実には、世の中にはあまりないんですよ。この建物を見てもですね、まあこういう構造だと斜めはあるんですけども、柱は縦だし、黒板も水平ですよ。斜め線というのは人工的な線で、四角に対角線を引けば斜めの線は出てきますが、そういう、つまり原形に手を加えて対角線を生み出したり、円を使つたりする。これがロシアの構成主義の基本的な原理だったんですね。でも、それは政治的に弾圧されてね。スターリンが政権を取ると、ロシアのシュプレマティスムは否定されました。世の中の役に立たないわけですから。もう純粹抽象ですから社会主義国家の建設に役立たないですよ、まったく。抽象の中の抽象なんです、シュプレマティスムは。立体派だと、まだ何を描いてるかは何つて判るわけです。「あ、これは女の顔だ」と。写真ほどではないけれど、「これは男の顔」とある程度判る。いくら幾何学的でも、現実つてのがそこに入り込んでいます。

しかし、マレーヴィッチの絵は純粹抽象ですよ。これ「何か」つていつたつて、何でもありませんよ。現実に

●マレーヴィッチの基本形



●ロドチェンコのポスター



アレクサンドル・ロドチェンコ  
《「レンギズ（国立出版社レニングラード支部）あらゆる知についての書籍」  
国立出版社レニングラード支部の広告ポスター》 1924年  
厚紙の上の印画紙にグワッシュ、切り取られた紙 プーシキン美術館蔵  
© The State Pushkin Museum of Fine Arts, Moscow

ないものなんです。だから、その要素でもってやったから、それは革命をやって社会主義国家を建設しようとしている政治家にとつては目の上のタンコブっていうか――。

### リアリズムVS構成主義

でも、ロシア文化の流れの中には、これが根強くあるんです。リアリズムと言って自然をモデルにする美意識と、それとはまったく違う自然とは関係のない美意識を作ろうとする動き――。これはどこの世の中にもあるんです。自然をモデルにするのと、「いや違う、自然なんかモデルにする必要はない。人間が作りだすものだ」という動きがあるのです。で、構成主義はどちらかというと後者の方です。自然がモデルではないです。現実の何ものにも似ていないということです。まあ「お月様と似てる」というかもしれないけど、お月様は真ん丸じゃないですし、結局それは、現実にモデルはないんです。

ところが、その影響を受けて当時、映画をはじめ写真から何から構成主義的な流れが広がっていくんだけど、構成主義のデザイナー、ロドチェンコ(注16)という人の作品は――。『ロドチェンコ展』は日本では人気があつてですね、日本で3回ほど展覧会やつてますね。このロドチェンコのポスターは、デザイン的にも有名なポスターなんです。これは『本を読み』というソビエト政府によるプロパガンダの一つで、女の人が叫んでいる周りに円があつて、そして声が「クニギー」。「書物」っていうロシア語なんですけど、「書物！」っていうふうに叫んでいる。そして、ここに描かれた直線は全部、この三つの基本形を元にしていて、それらの変形としてあるわけですね。だからこんなに素敵なポスターもですね、この文字のデザインもそうなんだけども、いわば三つの原理…、基本形の順列組み合わせを、少しこの部分を直して、というふうなことを入れ込んで作つてあるポスターなんです。

先ほども言つたように、ロシア構成主義はソビエトに弾圧されて潰されちゃうんですけども、社会主義リアリ



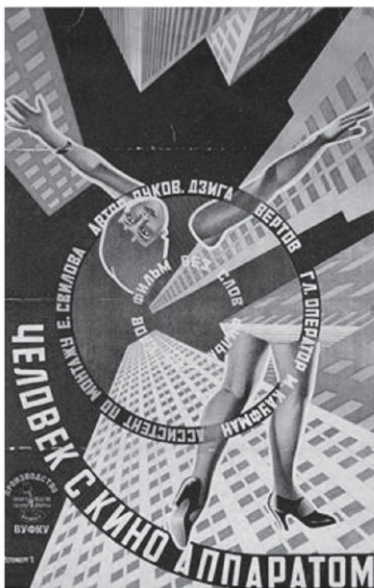
ズムの方は政治に保護されます。一方で、抽象主義はロシア国内では潰されちゃうんですけど歴史的にはね。でもね、ロシア構成主義は、西ヨーロッパをはじめ世界中に広まっていくわけです。プリントの二枚目のステンベルク兄弟のポスター。これは『カメラを持った男』(注17)という映画の宣伝ポスターなんですけれども、こういうものは非常に現代的なわけです。ここにも円や渦巻き、そして対角線——。これもあまり細かい要素は入れてないですよ。結局、ピルの窓は四角だし、非常に単純な図形の合成によって、単純な基本形の合成によってこのデザインはできるんです。

ステンベルク兄弟っていうのはものすごく有名なポスターのデザイナーで、世界的に有名で、アメリカにもすごく大きい影響を与えました。で、プリントの二枚目の下に『20世紀フォックス』(注18)のロゴ・タイトル。皆さん見たことあるでしょ？ 映画の始めにパッと、サーチライトがピカッと出てくるやつですね。これはですね、明らかに構成主義です。このポスターのこの文字もサーチライトの動きも。

これは、この学校で昔、教授をやっていた木村恒久(注19)さんという写真合成の権威が主張していたことですが、木村さんは、構成主義が世界に広くに広く行き渡つてくかというのを主張しました。当時、政治的に対立していたアメリカ。そのハリウッドの中にまで構成主義が入り込んでくる。この20世紀フォックスのマークというのは、明らかに構成主義という原理のデザインです。そのサーチライトの動きなんかも非常に幾何学的な、構成主義の原理で動いています。

構成主義つてのは、いろんな要素を使わないんですね。限られた要素で、それを組み合わせる形であらゆるものを作っていきます。それは、キュビズムをもっと徹底させた考え方だったと言えると思うんです。それで、今言いましたようにマーレヴィッチは正方形、円形、十字形がすべての基本的フォルムになりうるのだと主張しました。「なんでこの三つ？」と聞いてもわからないですね、これは。答えてくれていないんです。「なんでこの三つ」「四つ

●ステンベルク兄弟のポスター



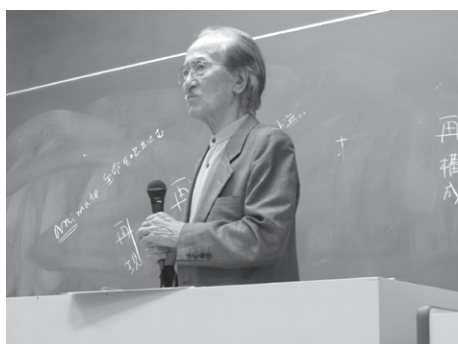
●20世紀フォックスのタイトル



じゃダメなの」とか聞きたくなるんだけど、そのことはマーレヴィッチは語っていない。「この三つが基本形である」と言っただけで死んじゃってますからどうにもなりません。そのマーレヴィッチの名は、美術史の中には出てきますが非常に不遇で、空想的な作家と言われていますが、マーレヴィッチが体现した純粹抽象は世の中に認められなくて、それでも認める人はちゃんと認めていて、本当に抽象というもののとことん主張した人なんです。

その後、ロシアの構成主義は、純粹抽象からもう少し現実的な方向に向かいます。例えばですね、さっきのポスターにある女の人の顔は写真ですね。円の中に入ってるけど。だからそういう現実的なものを置きながらも、けど基本原理は構成主義。タトリン(注20)の構成主義です。マレーヴィッチと並んで構成主義の代表的な作家であるウラジミール・タトリンもロシア社会で非常に大きな力を持っていました。モスクワには芸術文化院というのがあってそれは日本でいうと東京芸術大学みたいなところで学長職に至るところまでマレーヴィッチなんかはいつべん行ってるわけです。けどね、構成主義を主張する側はその後みんな首切られちゃうんですけども、そういうところまで行ってるんです。

にもかかわらず、構成主義はいろんなジャンルに広がっていきました。すごいんです、これが。建築なんかもうなんです。現実的にはかなり不便でも建築の美しさを追求することがある。例えば、六本木にある国立美術館(注21)。ものすごく金かかるんですよ、あれ。逆三角形でしょう。上が広がってる。こんな風になが広がってるビルってのは、力学的にはものすごく大変だし、作るのもお金がかかる。しかもガラスを拭くのが大変なんです。普通のビルなんかの場合、上からゴンドラ吊るしてピッピッピッやって。だけどこれ、吊るせないでしょ。ここから吊るせばこのガラスが剥がれちゃうでしょ。けどものすごくガラスをね、ガラス拭かないとダメなんです。よ。ガラスの建物は。いつもキレイキレイにしておかないとダメ。もう拭くのものすごいお金かかるんですよ。それに、特別な装置も必要になるんです。だから、ものすごいお金がかかるだけじゃなく不便も不便。黒川紀章(注22)



の不便。これね、あちこちで作っているんですよ。僕は福井の生まれで、福井の美術館はね黒川紀章のデザインなんですよ。で、みんなブービー。市の職員はブービー言っているんです。周りが全部ガラスだから金がかかってしようがない。さらに、フロアが逆光線になっちゃうから、結局、中に壁を作るんですよ。そうすると意外に狭くてね。だから外側から見るとものすごく立派な美術館に見えるけど、中はまあ、光をいっぺん遮るわけですからね。不便も不便。建築家は「素晴らしい建築だ」って言うけど、中で、実際にこれを使う側になったら不便でしようがない。しかし、美術館としてはガラスに遮蔽物を貼り付けるわけにもいかないんですよ、結局。

実は、この校舎(全窓)を建てる時もね、磯崎新のデザインですがね、今、本館の上にガラスのあれあるでしょ。あれ、アトリエも全部そうしたかったんですよね。ところが、絵画と彫刻の先生は猛反対。回りが全部ガラスのアトリエなんてあり得ない。アトリエというのは一方から光が入って、影がでなきゃいけないんですよ。だから、建築家はしぶしぶね、受け入れて。だいたいね、モデルが着替えをする場所もない。全部ガラス張りなんだから。そんなことガンガン言ってるね、それでようやくね、今の形になったんだけどね。本当はこのガラスのタワーね、本館の上に三つ作る予定だったんですよ。だけど、そんな役に立たないものをいっばい作ってもしょうがないんじゃないかっていうようなことになってね。さらに、冷暖房も……。けっこう夏は暑いでしょう、あそこね。で、冬は寒くなる。建築の、見た目としてはあのガラスはいいですよ。だけど実際的ではない。建築もね、構成主義的建築つてのがあるんですよ。ものすごく幾何学的な美しさをもつ建築があつて、そういうものもいっばい作られました。しかし、これもだんだん廃れていくんですけども、一

時は大きな影響力を持ちました。

今度のオリンピックのスタジアムなんか、あの人(注24)のデザインというのは、現実的なデザインの方が少ないんです。設計人なんです。ものすごいいい形を目指す。だけど必ずしも全部、実現していませんよ。でも、そういうふうに自立していくものつてのがあるんです。人間が作るものには、文学であろうとなんであろうとね、実用性、自然な実用性、効用性の原理とは異なる動きがあつて、構成主義はそれをとことんそれを追及したものです。

エル・リシツキー(注25)。この人も有名な人なんですけど、この人の建築なんかには、高速道路が途切れたような、ぶつ切れたような建物がいっぱいあります。柱がピット上に広がつてみたいな建物だとかね、そういったものがありますね。

それから演劇ではですね、エイゼンシュタインの先生になるんですけどメイエルホリド(注26)という人がいて――。ロシアには演劇は二派あつてですね、自然主義の方がスタニスラフスキー(注27)という心理主義的な、まあモスクワ芸術がそれなんですけれども、リアリズムの流れつてのがあるんですね。モスクワのポリシヨイバレエ団なんかもそちらです。よくステージ見ると本当の森みたいな、ステージ全体が森になつてみたいなリアリズムね。あれはまあロシアのリアリズム側の演劇です。

## 同化と異化

それに反旗を翻したのがメイエルホリド。これ構成主義の代表的な演出家なんです。その人はピオメハニカ(注28)といって、演技の指導の方法もう全く違うんですよ。一方の自然主義の方は役になりきることに、とにかくおぼさんだったら、役者がおぼさんの気持ちになること。全部を役に没入すること。心理的にも同化する。それが自然主義

的演劇の演技なんですね。観客も主人公の心理に同化します。「あの人の気持ちになる」っていう形で同化していく演劇の仕方です。

それに対して構成主義の演劇つてのは形から入っていくんです。例えば、私たちはチャップリン(注29)の映画なんかを笑い飛ばしている時にはチャップリンの心理に同化して見ているわけではありません。笑いながらチャップリンの心理に入り込んではいないでしょう？ 悲劇の時には、物語に入り込んで一緒に涙を流したりするけど、それとは違ってチャップリンやバスター・キートン(注30)は面白いけど、それはチャップリンやキートンに心理的に同化しているからではないはずです。アニメーションのキャラクターにもそういうキャラクターつてあるでしょ？

ところが、いわゆる朝ドラ(注31)なんかに出てくる主人公には「可哀そう」とか、「ああ、こんなに苦労して……」つて心理的に同化するわけです。演技もそうなんです。役になり切つて、観客も、俳優がなり切つた世界に自分を同化させるわけです。そして、シンパシー。つまり一体化する。同化——。これがまあ、世の中の主流です。

サーカスを見ている時に、空中ブランコをする人の心理なんかぜんぜん関係ないですよ。私とは別人なんです。私と心理的に同化することはないんです。だけど、いやー、うまい！ 実に見事だ！ と思います。例えば、体操吊り輪とか鉄棒なんか見ている時、選手の心理に同化して「素晴らしい」と思っているわけではない。こんなことは私には絶対にできない。達人のなせる技であつてね。私たちがホロツと同情して涙流すような、そのような感動の仕方ではないのです。吊り輪なんて天井から輪が二つぶら下がっていて、よくあんなものにヒュッと乗つてクルクル回れるねえっていう……。本当に並の人間にはとうてい真似もできないようなことをやつてるのを見ている時、その美しさや見事さに感動するっていうのは、言うならば、心理的にはまったく同化する形ではないです。

このように、演劇的な感動の仕方には二種類あるんです。同化的な感動の仕方と、異化的な感動の仕方です。同化の反対で異化という言葉を使っています。で、構成主義の人たちはずね、中でもメイエルホリドという人は、ハ

リウツドにも影響を与えた同化演劇の世界的大御所、スタニスラフスキーの弟子だったのですけども、異化の演劇を始めるわけです。この流れつてのはずっと演劇の歴史の中に、演劇好きな人は知っているとと思うけどブレヒト——。ベルトルト・ブレヒト(注32)という人は『肝つ玉おつ母』とか、そういう戯曲を書いてね。そして映画ではジャン・リュック・ゴダール(注33)つていのがブレヒトを尊敬していて、そのゴダールの映画の登場人物に私たちは心理的に同化することはありません。なんかこう、別の人間です。トリユフォー(注34)は違うんです、トリユフォーは一緒に気持ちになる時があるけど、ゴダールの映画はそんなことはないです。つまりゴダールの『勝手にしやがれ』なんかいい例ですが、登場人物にシンパシーを感じて感動するということではない別の面白さがあるのです。

エイゼンシュタイン(注35)もそうなんです。皆さんは『戦艦ポチョムキン』(注36)という映画なんか見たことあると思いますけども、あの人物たちに私たちは心理的に同化するでしょうか。「ああ、可哀そう」だと思っ場面はあります。赤ちゃん…、子どもが撃たれちゃつてね、「可哀そう」つてのはあるけど、いわゆる一緒に悲しむ映画じゃないですすよね。それは悲劇としては見るけども、心理的にワツとなるような形じゃないです。結局、これがまあ構成主義的な演劇の特色で——。もちろん、異化的な作品の中にも「本当に可哀そう」つていう同化的なものもないわけではありませんが、構成主義的な作品に感じる面白さはそれとは違ったものです。違った魅力です。それは、自然主義的なものとは異なる面白さで、これは映画の中で実現していったのです。

その当時、エイゼンシュタインを始めジガ・ヴェルトフ(注37)とかブドフキン(注38)とか、理論家であると同時に優れた映画作家がズラリと綺羅星のごとく並び、敵対していたハリウツドの演技論や編集技法にまで影響を与えるという、ロシア映画が世界に冠たる時代があつたんです。今、ロシア映画は別に世界の代表じゃないですが、一九二〇年代の映画つていつたらもう、ロシア映画のモンタージュ主義が世界を席卷しました。

モンタージュ——。編集ということですね。モンタージュつていのは撮ってきたフィルムをぶつ切りにすること

です。編集つていうのは、ネガフィルムで撮つてきたフィルムからダイレクトに焼いたポジフィルムをラッシュ注39 フィルムつていいますけれども、そのフィルムを細かく切るんですよ。細かく切つてしまつて元の性質つていうのはだんだん無くなりますね。モニタージュつていうのはそうやつて元の繋がり、同一性を解体するのですね。『戦艦ポチョムキン』という有名な映画を見ると、10秒より長いショットはないです。全部ほとんど5秒以下ですね、ほとんど。たまに、ちよつと長いのがあつても10秒以下です。もう映画全編、細かく細かく……。それを合成して一本の映画にするのですが、これが、私がここで言う構成主義の映画の作り方です。分解して、再構成するつていう、その原理で成り立つていふことでもあります。まあそういう形で、歴史的にあつたんだつていうことですね。分解して再構成するつていうのは芸術の一つの流派でした。全部いっぺん分解して再構成するつていう考え方は文学にもあるんです。反リアリズムです。自然をモデルにしないつてことです。それから、既存の対象を解体、分解していくつて時間がないので文学の話はやめますけども、分解して再構成するつていうことは構成主義的原理の大事なことです。

しかし、現実つてのは繋がつていますからね。そこで対象を、マテリアルを、材料をです、少数の均一的な要素に分解します。つまり、マーレヴィッチの基本形はたつた三つ。まあ、三つとか四つとか、少ないものにするつてです。そして、少ない要素を組み合わせるつてよつていろんなものを作り出します。これが構成主義です。それで、その構成物つていうのはどつちかというつて無機的な有機体というものは、例えば人間の首を切つたら人間全体が死んじやいますが、ロボットの首を切つてもまた繋げばいいし、頭を取り替へるつてもできます。

つていうことですね、映画を例に少数の単位に世界を分解するつてはつてどういうつて話を話しましたが、実は、デジタルつていうのもそうなんです。デジタルつていうのは世界を0と1に分解するつてことなんです。デジタルの映像であるつてと音楽であるつてと全部0と1から成り立つています。世界をものすごく少数の小さな単位に分解するつてよつて、音から色から、何から何まで、あらゆるデータを全部少数の単位にして、少数の単位で世界を作り直す。も



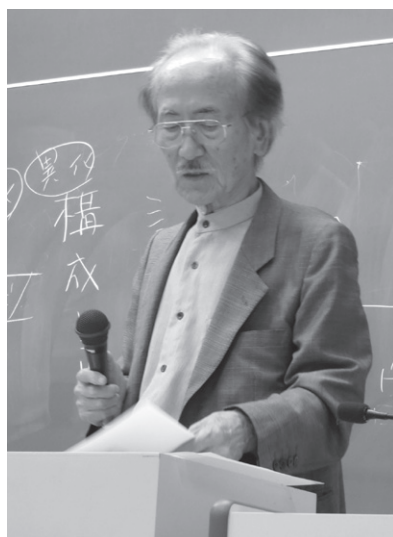
う0と1しかありません。デジタルというのは、二進法ですから。これがデジタルの世界なんです。

## モニタージュと分節化

では、デジタルでの表現の話に行く前に、こういう話は皆さん眠くなっちゃうかもしれないけど、哲学の話にいきます。実は、アニメーションをやったり映画をやったりすることは、生きること、どうやって生きるかについてということとは直接関係ないのです。でもね、人間はさまざまな生き方をそれぞれが選択して生きていますが、基本的な考え方っていうのがあって、それはやっぱり無意識のうちに皆さん、選んでいるんですよね。で、今話しているのは、物事を細かく細かく分解していつてそれで作り直すか、あるいは反対にですね、それが持っている同一性、赤ちゃんなら赤ちゃんの同一性を分解することなく抱きしめるか、というふうな生き方の問題と関係するんです。アニメーションイメージと実写イメージということに、実はそういうことに深い関係があるということです。あまり馴染みのない授業だと思いますが、でもそういうことをやってる人たちもいるわけです。こういう映像の問題を、哲学の領域にまで引つ張り上げようとしているんですね。

それでまあ元の話に戻りますと、そうやってロシアのモニタージュ派っていうのは、とにかく撮ってきたフィルムをぶつ切りにするということでしたね。ぶつ切りにすると、細かく切れば切るほど元の意味は少なくなってきましたよね。映画には「長回し」っていう撮り方があって、ジーツと撮ればその雰囲気もそのまんま入ってきますけども、ぶつ切りにしちゃうとももの性格は中性化して、特別な意味を持たなくなってくる。だから、いつぱん細かく切ったやつをくつつけて編集することをモニタージュと言うんですが、すべての映画はモニタージュされています。

当時のエイゼンシュタインを中心とするジガ・ヴェルトフの映画は、もう一秒、二秒のモニタージュ。全編そう



ですよ。ちよつとやさつとじゃないですよ。もう始めから終わりまでモニタージュ、またモニタージュです。いかに合成つてことが大事だったかつてことの証だと思えます。エイゼンシュタインは「モニタージュつていうのは、シヨットとシヨットの連鎖ではなくて衝突だ」とか、まあいろいろ言っていますが、断片化するというものについてもう一回言うと、断片化するほど元の持つていたものの性質はだんだんはつきりしなくなる。そして次第に中性化し、均質化するということです。

例えば、水。水はですね、お湯になったり水蒸気になったり、あるいは氷になったりしますね。でもこの、水という性質はちゃんとあるわけです。水というのはね。それは $H_2O$ といいますが、水素二つと酸素一つの化合物としてあるわけです。で、これは分子ですね。水を細かく細かく分解していくと、分子に行き当たります。で、これは $H_2O$ という分子であつて、これは水蒸気であろうと氷であろうと普通の水であろうとお湯であろうとみんな $H_2O$ なんです。ところがこれをさらに分解するとどうなるか。これを分解すると水素と酸素になつちやうんですよ。そうすると分子までは、ともかく水の性質を持つていますが、さらに細かく分けると元素、そして原子になつちやう。元素になるとですね、もう水の性質は持つていません。水素に水の性質あるかつていうと、ないです。分子までです。ものがそれ自体のアイデンティティを持つてるのは分子までなんです。分子は元のものの性質を持つています。しかし、元素に分けたら別のものになつちやいます。水素と酸素なんてね、水と関係ないですよ。化合すれば水になるけど。結局、別のものです。

で、まあ硫酸であろうとなんだらうと、 $H_2SO_4$ の硫酸なんて、HとOがいろんなものとくつついて出来上がっています。元素はいろんな物質を作り上げています。今元素っていくつあるんですか？ 僕の中学校時代には100いくつかでしたが、今はもつとあるんでしょう？ だんだん発見されて増えて……<sup>(注40)</sup>でも、そんなに無茶苦茶ではないんですよ。だんだん発見されるけれども、たった200か300の分子で世界は出来上がっています。つまり、少数の要素の組み合わせによって、世界のすべてのもの…、トマトからお茶からビールから何かから何までね、この机から何まで。結局、元素の200なら200なりの組み合わせによって出来ているということです。だから、ちようどマーレヴィッチが、「世の中は三つの単位」って言いましたが、まあこれはちよつと単位として少なすぎるんじゃないかと思いますが、「物事の形体は三つの単位から出来ている」っていう言い方は間違っていないんです。だって私たちが今住んでる世の中、世界自体がですね、わずか200ぐらいの元素で出来ているのですから。あなたも私もみんな、そういう元素の組み合わせが違うだけなんです。構成の仕方が違うだけです。だから徹底して細かく単位化する。細かく割ると、例えばですね、水の性質は無くなつちやうんです。中性化して。そして、中性化してしまうと、性質もはつきりしなくなつて、その代わり、いろんなものとくつつきやすくなるんです、今度はね。例えば、酸素が硫黄と、Sっていうものとくつつけば $SO_4$ になつたり、水素が炭素と結びつければ $CH_2$ などいろんな有機化合物になつたりしますね。だから、水素はね、いろんな所に入っているんですね。

だから単位に分けちやうとね、世の中の単位はすごく少ないんですよ。それで、それらの組み合わせによつて世界はできているというマーレヴィッチの考え方——。「三つの基本形からすべての形が出来ている」という考え方はちよつと極端ですけどまんざら空想的じゃないんです。

その究極がデジタルなんですが——、その前にピアノ。ピアノという楽器は、新しい楽器なんです。昔のオーケストラの楽器じゃないんです。で、ピアノの音は、始めから分節化されています。鍵盤がありますね。ドレミファ

ソラシドってあって、鍵盤はそれぞれ一つの音を担当しています。こんな言い方って、デジタルっぽくありませんか？

バイオリンにはフレットがないので、音階は無限に出せますが、ピアノは鍵盤と鍵盤の間の音は出せません。黒鍵でフラットとシャープに半音転んだ音は出せませんが、その間の音は出せません。デジタルも、この音はこのキー、この音はこのキー、この音はこのキーというふうにして音を単位化しています。鍵盤を持つピアノの音もそういうふうには作られています。

しかし、音の波長は、本当は連続しています。それは無限に細かくもあるし、揺れているかもしれないし。ピアノの鍵盤の、例えば、ドとレの間には本当は無数に音があるんですよ、ドとレの間だけでも。だけでもピアノはそれぞれの鍵盤に振り分けた音以外は出ないようにしていて、それぞれの鍵盤にそれぞれの音を担当させています。一つの鍵盤が一つの音を引き受けているわけです。それが分節化ということなんです。ピアノは、実に音を見事に分節化した近代楽器なんです。

それに比べてですね、バイオリンやトロンボーンは、自在にこの中間の音を出すことができます。しかし、西洋音楽には楽譜というのがあってですね、音符が音を規定します。音符と音符の間には、やはり無数の音がありますが、プレーヤーが楽譜に書かれた音符に忠実に、書かれた音符の音を正確に出すことで西洋音楽は成立しています。このように西洋の音楽は音を厳密にデジタル的に捉えることで築かれています。

ところがインドなんか行くとですね、なんかもうわけが判らない…。一日中ガーガーガーやっていて…。「ちょっと静かにしてくれないかな」って思います。なんかワーワーワーワーって一日中やっていて、「なぜ単調な音楽を一日中やっていやっているのだろう」と。その音が私たちにはとても単調で、退屈に聞こえるからなのですが、実は、そうじゃないんです。

彼らは、西洋音楽が使っていない音符と音符の間の音までを聴き分けているんです。音符と音符の間を繋いでいたり、揺れていたりする音を聴いている。つまり変化を感じているんです。インドの楽器の演奏家たちは、西洋音楽の世界では外れた音としか認識されない音を、西洋の楽譜の半音よりも遙かに細かな、ほんの僅かな音の差異を、音の変化を演奏しているんです。そして、大衆はそれを聴き分ける耳を持っている。しかし、我々外国人は、「なぜこんな単調な音楽を一日中やっているんだろう」と思います。それは、私たちが、西洋音楽よりもはるかに分節化したインド音楽を聴く耳を持っていないからです。

このように理解ができないために生じる退屈は、日本の能を鑑賞する際にも感じます。能なんてほとんど動かないですよ。爪先がこうわずかに…。花道を、あそこからこつち来るのに30分もかかるんですよ。「早く来てくれればいいのに」って、ほとんどの現代人は思います。僕らのリズムからいうと退屈で退屈で…。でもね、能を見る人はその指先がツツツツツとなっただけで、それが大きな変化として、表現として見えるんですよ。だから退屈しないんです。能に精通している人はね。だから、分節っていうことは――。尺八の音なんか、その音を聴けば、その人が何年やったかわかると言われています。「あ、これ10年やった人」「20年やった人」と。ところがピアノは、「猫でも同じ音を出せる」って言われる。ちゃんと分節されて決まった音が出ますから猫が鍵盤の上を歩いても、名演奏家が鍵盤を叩いても、「誰が叩いてもおんなじ音」が出るというわけ。音が単位化されている――。これがデジタルなんです。

単位化するにあたっては、単位を無限に小さくしていけばいいんです。この単位が大きいとね、このへんこのへんなんか一緒になっちゃいますが、今は、単位が無限に小さい。1と0の最小単位にまで小さくなっています。しかし、1と0の間の情報は無視されます。ですからデジタル映像よりも本当はアナログの映像の方がいいはずなんです。アナログはノイズまで伝達します。一方のデジタルは純粋化します。これをこれに置き換えるわけでは

からノイズは取り除かれることとなります。このように、デジタルとは物事を置き換えることなのですが――。

### desit——置き換えていくの単位

デジタルのデジットという言葉を知っていますか？ desitという言葉ですよ。digitじゃなくてdesitなんです、本当は。desitは指の幅のことなんです。指がこうあるとですね、この指の幅がdesitなんです。ものを測る時にですね、例えばこの紙の大きさを測る時に、指が何本並ぶかと。で、8デジット、12デジット、15デジットって――。物事がある同一の単位に分けることなんです。デジタルっていうのは、そのdesitの形容詞なんです。昔はそうやって人間の身体を基本にしてやっていました。1フィート、2フィートのフィートは歩幅を基本にしています。desitっていうのは指の幅なんです、指の幅。それが、「デジタル」っていう言葉の元になるのです。これは置き換えです。ものの長さを指の幅に置き換える。指の幅という単位に置き換えること。デジタルというのは物事がある単位に、同一の単位に分けるといって考え方なんです。デジタルっていうのはそういう一つの思想なんです。デジタルっていうのはね、置き換えて、同じように作り変える。

本当はね、そのままの方がオリジナルに近いんだけど、アナログの音楽の方が本当は正確なはずなんですけど、ところがデジタルは音を無限に細かく最小の単位に文節化していったら、ノイズは排除しますから、アナログの音よりもクリアに聞こえるようになってしまった。映像もそうです。もうどんどんどんどんデジタルの技術が発展して、最小単位で置き換える。一方のアナログはそのまんまなんです。そのまんまのアナログを、細かく最小の単位に文節化して作り直したデジタルが鮮明さや画質において追い越しちゃった。

今言ったように、デジタルってのは置き換えの技術なんです。ですから、絶対にオリジナルと同じではありません。置き換えていますから。最小単位に、微細な単位で置き換えてるわけですから、現実と同じではないんですよ。

ちよつと違う。いくら上手に合成しても。だから、本当の現実ではない。作り上げたもので、バーチャル・リアリティなんです。つまり非常によく似ているけど、ちよつと違うんです。一緒のはずがないんです。単位化して置き換えている以上は。同じに見えてもね。

このように分解を続けてきた人間ですが、煉瓦造り…、煉瓦という建築資材がありますよね。煉瓦つてのはもう全部同じ大きさで同じ形で、つまり、一つの単位なんです。で、これを組み合わせて橋を作ったり、建物を作ったり、いろんな門柱を作ったり塀を作ったり、いろんなことをやったわけです。煉瓦は、最小の単位の一つです。その単位を組み合わせれば、いろんなものが出来るわけです。

で、煉瓦は単位としては、子どものオモチャのブロック積み木よりは大きいですが、煉瓦もブロック積み木も同じデジタルの思想をもっています。同じ単位でいろんなものを作っていく。それも、決められた単位で作る。そんなオモチャは他にもあつて、レゴブロックとか、プラレールとかね、そういう小さな単位を組み合わせて何かを作るというオモチャ…。昔はいっぱいそういうオモチャがあつたんですけどね、今は廃れてね、人気もない。そんな面倒臭いことは今は流行らないのかもしれませんが、実は、少数の単位でいろんなものを作る。そこにはデジタルの思想があるのです。

だから、丸い橋の…、中世の建物や土木建造物なんかで、端がこう丸い…、煉瓦でね、ありますよね。その丸まつているところを細かく見ればね、直線なんです。ところが、見事にこうスウィッチとこうなつてる。これは、円形のところだけ煉瓦を細かく切っているんですね。半分に切ったり、3分の1にしたりして。単位が小さければ、曲線に近いものができますね。だから単位つてのは極小単位スケールです。デジタルつてのは極小単位で、0と1で成り立っていますから、人間がいま考えられる極小の0と1という極小単位で世界を再構成する。それがデジタルということです。

## アニメーションとデジタルの相性

何でこんなことを言うかというですね、アニメーションが隆盛を極めるようになった一九八〇年代から今日に至る時代は、デジタル化の波がものすごい勢いで世界を覆った時代だったんです。つまり、一つの小さな単位にいつぱん物事を細かく分節化し、それでもつて作り直す、再構成するということが盛んに行われるようになった時代なんですね。だから、実写と比べるとアニメーションは再構成ですから、この時代にアニメーションが大きく映像の世界に飛び出してきたのは当然のことなのです。実際問題としてね、今でもドキュメンタリー映画の作家なんかは、あまりデジタル技術を使わないですね。つまり、その人工性に背を向けているつていうのでしょうか。それに比べるとですね、アニメーションは徹底してデジタルの恩恵を受けています。デジタル技術によってセル画もコマ撮りも要らなくなったアニメーションの隆盛は、世界的なデジタル化の波を受けてのことだったのです。

デジタル化の波に乗ったアニメーション——。アニメーションはデジタルと同じ体質だったのです。対象を細かく分解し、そしてそれを合成するというデジタルの原理は、アニメーションの原理と一致しています。それはロシア構成主義の原理でもあるのですね。このことは、近代の工業の構造にも見て取れます。工業製品つていうのは、いくつもの部品を使うわけですね。それらの部品を組み合わせて、自動車なら自動車を作つています。車にはいろんな車種がありますが、合理的に作るために共通の部品を使います。Aという車とBという車の共通部品つてのを作らないと自動車会社は破産しちゃうのね。この車にしか使えない部品なんかを使つていたら、もうコスト上がつちやつてダメ。この車にも使えるし、この車にも使えないつていう、そういう基本的な部品みたいなものを置いて、共通化することによってコストをパーツと下げるんです。工業製品の作り方つてみんなそうですよ。つまり、いかに少ない部品の数で自動車を組み立てるか。煉瓦的な意味でね。これにしか使えない部品というのはダメなんですよ。



それで、まあ経済的に、合理化するために、部品の共同開発をよくやるんですね。

ということでもちよつと脱線しましたけれども、アニメーションはデジタル時代の到来とともにデジタル技術の恩恵を被ったわけですが、一方の実写はどうかというところでですね、カメラはみんなデジタルカメラ(注4)になっちゃって、まあ、それはそれでいいんですけど、結局、一番の問題は信憑性——。本当か嘘かということがはつきりしなくなっちゃったことなんです。

### ファインダーとモニターが映し出す虚実

デジタルつてのは、これまでお話ししてきた通り置き換えることです。ですから、置き換えが自由なので、例えば、群衆。東京ドームにいっぱいいる群衆なんか、一部分だけ写して、それをコピーしてペーストするというような形で東京ドームいっぱいいる群衆を作れます。コピーもペーストも簡単に出来るわけですからね。だから逆にですね、「これは本当だ」って言われても信用できないんです。「これはどここの」って言われても、別のところからコピーしているのではないかと疑うことができるのです。昔は証拠写真というのは非常に大きな意味を持っていたのですが、今証拠写真、当てにならないですよ。デジタル技術を使えば、加筆や修正は簡単ですからね。

ハリウッドなんかでは昔、俳優は痩せた役をやるために断食したりね、強靱なカラダに見せるためにトレーニングしたり、俳優にはいろいろ苦労があつたんだけど、今は、スウーツと直せる。デジタル技術で痩せた体なんかすぐに作れるんですから。全体的に画像を操作すれば丸々と太ることもできるわけ。今、コマーシャルでもやっていきますよね。たるんだ体が、ぎゅーっと筋肉モリモリになる。操作すればできるんですよ。そういうことが。それはつまりオリジナルつていうものが無いということなんです。

デジタルで撮ったものにはオリジンというものが、たつた一つの元というものが無いわけです。フィルムのカメ

ラで写真を撮れば、ネガにしろポジにしろ「原板」と呼ばれるたった一つの元の一枚が残ります。ところがデジタルカメラの場合は、最小の単位に置き換えられたデータを合成して作られた画像がモニターに映し出され、それと同じデータがメディアに保存されるわけですから、これが果たして元と言えるものなのか……。さらに、簡単な操作でコントラストはいくらでも変わるし、画質も変わる。何がオリジナルなのかわからない——。このように、デジタルで撮ったものにはオリジナルがないんです。基本的に原型というものがありません。フィルムカメラの場合にはフィルムがあるんです。フィルムという物質があるんです。ところが、デジタルの場合は情報ですから、0と1で形成された情報ですから、どれが原型なのか判らない。明るくもなるし暗くもなるし、色も変えられるし、コントラストも縦横比も簡単に変えられます。ですから「何が本当」って言う時に、デジタルは何とも心もとない。

デジタルカメラはファインダーではなくモニターに画像を映し出します。0と1に置き換えられたデータをもう一回合成してお見せしようっていうのがモニターです。一方のファインダーは、レンズを通して入ってきた光が結んだ像がフィルムに届く前に覗けるようにしたものがファインダーです。一眼レフカメラのファインダーね。しかし、モニターは違いますよ。モニターはいっぺんデータ化された情報を合成して映し出しているわけですからオリジナルではないです。だから、ドキュメンタリー映画が一番困っているんです。「本当だ」って言ったって、本物が偽物か、本当か嘘かわからない。つまり、信憑性っていうものがなくなっちゃった。このことで実写映画は、デジタルの登場にひどく戸惑うことになったのです。

しかし、アニメーションはまったくその心配がない。元々分解していたものを合成していたわけですから、デジタルこそアニメーションの味方だったわけです。アニメーションの急激な発展というのは、デジタル社会の急速な発展に歩調を合わせることになったからで、これは、両者の原理が同じですから当然と言えば当然です。分解して再構成するという原理が同じだからそうなる、ということになります。

現実を細かく切り刻んで再構成したエイゼンシュタインはね、ピアノのような素晴らしい映画を作れたかった。ピアノはさつき言ったように猫が歩いても、誰が鍵盤を叩いてもおんなじ音が出る。素材、つまり単位が同じだからです。しかし、同じ単位を使っても構成の仕方によって名演奏がありダメな曲もあるわけです。つまり、名演奏は素材の力によるものではないのです。素材の力ではなく、単位としての素材をどう組み合わせるかという形で演奏はあるわけです。それがバイオリンとの違いです。バイオリンはスーッとやっただけで音で、単位それ自体でプレーヤーが優れているかそうでないかが判っちゃう。バイオリンを何年弾いていたかまで判っちゃうんです。尺八なんかポツと吹いただけで、「10年やつてる」「15年」って判っちゃう。単位が違うんです。ところがピアノは猫が歩いても同じ音が出る。同じ素材をどう構成したかで名曲と言われたり、名演奏と讃えられたりもする。だから、エイゼンシュタインは「ピアノ曲は素晴らしい」と言った…、らしいですね。それは判りますよね。つまり、決まった単位を使って、それでもつて自在にもものを作るといふ考え方です。

### 反モニタージュ論の登場と衰退

エイゼンシュタインのモニタージュ理論に対して、はじめは映像の世界で批判する人はいませんでした。ハリウッド映画も全部、分解して再構成するというモニタージュ理論で出来ていたわけです。しかしほどなくして、この考え方は歴史的にもものすごい論争を巻き起こします。アンドレ・バザン(注4) という人が出て来てですね、「なんでそんなことをいちいち撮らなければならないのだ。映像っていうのは道具でないはずだ」といふふうなことを言い始めるわけですね。

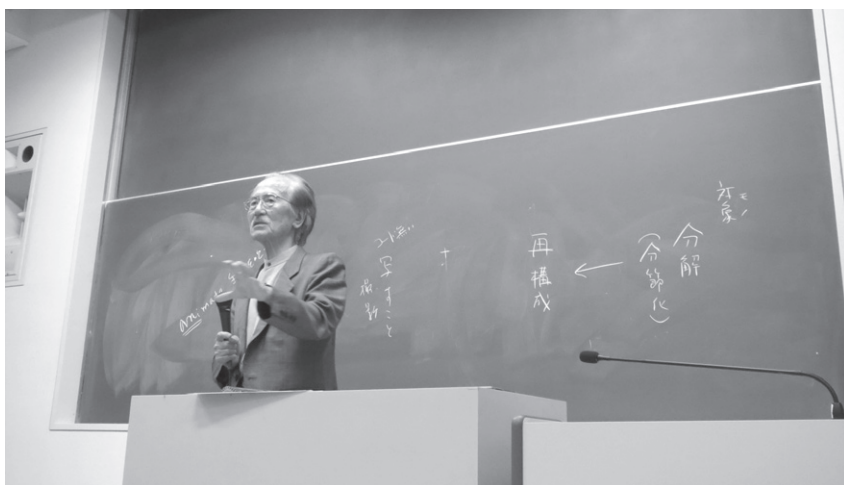
彼が例に挙げたのは、怖い映画なんか見ていると、夜中にドアのノブがクルクルクルッと回る。その時にドアそのものではなくて、後ろに誰かいるつていうことの道具としてドアノブがクルッと回るといふこと。それはモンタ

ージュの手法でやっているんだと。そうやって物語を作っている。で、そういうことにはもう飽き飽きしたと。モンタージュをやるつてことはそういうことを繰り返しているんだつていうことをね、アンドレ・バザンは言うんですね。

「人や自然そのものが非常に豊かな意味を持っているのに、それをわざわざアップにしたり、組み合わせたりして、自然そのもので成り立っているものをわざわざ分解して、どうして壊してしまうのだ」と――。初めて反モンタージュを主張したのがアンドレ・バザンというフランスの批評家だったんですね。

そして、実際にこうした理論だけでなくですね、モンタージュという手法をあまり使わない映画がその当時に何本も撮られて、それらが高い評価を得たんですね。例えば、イタリヤのネオ・リアリズムと呼ばれる作品。ロベルト・ロッセリーニ(注43)だとか、デ・シーカ(注44)だとか世界の映画史上に名高い監督たちがいて、その人たちは皆長回しを、けっこう長回しをしたんです。モンタージュが正しければそういう映画はダメなはずなんですけど、とてもいいんです。作品が。

今もその流れつてのはあつて、例えばテオ・アングロプロス(注45)というギリシャ出身の監督の映画を見ると、ワシントンの中で3年も時間が経つたり、ゆつくり時間をかけて霧が晴れてきたりする。つまり、切らないんですね。日本の作家では相米慎二(注46)つていう監督もいまして、相米つていうのは長回しで有名でした。ズーッと切らない反モンタージュです、明らかに反モンタージュです。反モンタージュの映画の作家つていうのは世界中にいっぱいいます。もし、モンタージュ理論が正しかったら、なんでそんなものに人が魅せられるのか。私もどつちかつていうと長回しが好きなんです。で、もしできれば一本2時間の映画を、カット無しにワシントンで作りたいというふうに思っていたんです。そしたらアレクサンドル・ソクーロフ(注47)つていうロシアの監督がやつちやっただんですね。2時間ですよ。切れ目なしですよ。大変だったらしいね。一人失敗するとね、全部一からやり直しますよ。だ



からリハーサルもズーツと長い時間をかけて――。

最初、カメラはこっちのグループをパーツと撮って、パーティーみたいで。で、声が入って。そうするとまたカメラ、フワーツと動いて、こっち行く。その間、ちゃんと演技続いてなきやいけない、全体としてね。ものすごいことやったんだけど、それを2時間ですよ。しかも切れ目なしにね。全部、エルミタージユで撮った映画です、エルミタージユ美術館。長い廊下を歩くついでところがミソなんですけど、そろそろと歩いて次の時代に入ったりする。一つずつ、大きな美術館の中で物語が綴られていくつという形で、カメラは切れてないんです。そして、ついに2時間の映画を切れ目なしに作っちゃった。

彼の映画は元々長かったんです。ワンショットがね。で、長いショットの中でしか立ち現れてこないものを、彼はずっと追及しているわけです。本当に尺八の音みたいだし、能みたいだし、見ると本当に退屈なんですよ。一般的にはもう「ああ、もう見るの嫌だ」って。だけど、いいんですよ、それがまた。能に魅せられている人がいるように、本当に映像が少しずつ変わっていく。夜明けなんかジーンツと、少しずつ夜が明けていく。デジタルだったらパッパッとなるわけですよね。ところが、ならない。

シーツとなつて、それなんかはずごいですね。だからそういうのを、まさにそれを追いかけている。だからアンドレ・バザンの流派つていうのはですね、結局、その自然の連続性を「なんで切つちやうんだ」と。「連続性を切るな」というふうなことを言つたんですね。そういうことで、彼の主張はエイゼンシュタインと反対の極に現れた考え方なのです。

アンドレ・バザンは、何でいろんな自然の連続性を切らなきゃいけないのか。世界にはさまざま意味があつてですね、それらが連続したり絡み合つたりすることでさらに豊かな意味を作り出しているのに、なんで意味を限定してしまうのか。なんで小さな単位に分けてしまうのか、ということでも論陣を張つたんですよ。それで映画の場合はですね、バザンを中心とする「もの」や「こと」のアイデンティティを大事にする流れとエイゼンシュタインに代表される再構成したいという流れがはつきりと現れてきて、それが今、まあ両方あるわけですね。両方混じつて。純粹な反モンタージュもないし、純粹なモンタージュもない。それらが入り混じつているのが現代だと思ひます。

しかし、今やアンドレ・バザンの味方をする人はだんだん少なくなつていきます。どちらかというエイゼンシュタインの理論の方が浮上しています。なぜなら、デジタル社会だからですね。結局今、バザン的なことを主張しても、カメラそれ自体はデジタルだし、家ではデジタルテレビを見えますし、結局、世の中全体が分節化して均質化していく方向を向いている。だから私は、ものの考え方としてはどうなんだということを言つているわけです。人によつては「フィルムじゃないとダメ」つて言う人もいます。しかし、私はそうは考えていません。でも、フィルムを抹殺することはいけないことだと私は思つています。全部デジタルにしちやつて、フィルムを無くしてしまうのは非常に間違いだと思つています。でも、私自身はデジタルカメラを使つているわけです。フィルムは流通量も少なくなつて、現像や編集の費用を考えると非常に高価なメディアになつてしまつたからなのですが、私はフィルムを抹殺する動きには反対です。その理由は、あるものの考え方を切断するから反対なんです。

## 技術決定論の正体

私は映画作品を作るんですけど、今は撮影も編集もデジタルです。まあ、世の中がそうなっていますからデジタルを使わざるを得ないのですが、技術決定論という考え方があります。私たちの世の中は次々に新しい世界に変わっていきませんが、それを動かしているのは技術である。テクノロジーである——という考え方が技術決定論です。確かに、デジタル社会が到来して世の中は変わりました。デジタルというのはテクノロジーです。デジタル技術というのは、完全に技術上の問題なんですが、新しい技術が登場すると、世の中は変わると言われています。果たして、そうなのでしょうか。

新しい技術というのは、実は毎日毎日生まれてるんですよ。でも人間はそれ全部を使っているわけではないんです。気に入った技術だけを使っているんです。特許庁にはですね、毎日新しい技術が登録されるわけです。しかし、私たちはそれらのすべてに興味を持つかというと、まったくと言っていいほど興味を持つことはない。むしろ同じような技術を、何遍も何遍も繰り返し返して使っているようなところがあるわけです。

今私たちはですね、普通に印刷技術を使っていますが、昔の人間は、文字が読めなかったこともあって、記録したことを共同体の仲間と共有するため印刷したり、メッセージやディスクを紙に印刷して、それでもって教養を蓄えるという考え方も方法はヨーロッパでさえ持っていますでした。今、ヨーロッパでさえも言いましたが、ヨーロッパは遅かったんです。ヨーロッパは元々、紙があまりないところだったのです。ものすごく恵まれた王様だとか貴族だとか、そういう人たちだけは本を読んだり、紙にものを書いたりということをしていましたが、西洋では、一般的には話すこと、聴くことが教養の中心でした。驚いたことに大学の入学試験なんかでも、20世紀に入るまで、ヨーロッパではほとんど口頭試験だったんですよ。ペーパー試験じゃなかったんです。全部、試験官が、

「あなたはどういう考え？」と聞いて。そして、それに答えるということで試験をやったんです。筆記試験は東洋の方が早かったんですね。東洋には科挙(注48)という制度があつて、中国は紙の豊かなところでしたから、官吏登用試験は筆記試験でした。筆記試験の歴史は東洋の方がずっと早いんです、西洋より。

ですから、今でも西洋では、話すことと聞くことが教養の基本にあるわけです。日本は読み書きです。日本の教養というのは読み書きなんです。だから会話、英会話なんか下手なんです。なぜなら教養の基本が読み書きだからです。

その読み書きに用いる漢字は、一つの文字それぞれ自体が意味を持っています。それに対してBやC、DやFといったアルファベットは、一つ一つの文字は意味を持っていません。つまりデジタルなわけです。単語は音の意味を合成して作られている。だから西洋の人は非常に耳が強い。だから、会話も強いです。ちょっと話したりすると、日本人だと「サンキュー」って言うだけなのに、西洋人は「サンキュー、誰々さん」って言うんです。「サンキュー、波多野さん」って。相手が今言った名前をちよつと聞いただけで、すぐに「何々さん」と言うことができる耳の強さと言葉の敏捷性にはほとんど呆れますよ。日本人は名刺をもらつてから目で見て確かめないと名前も覚えられなくて、耳で聞いただけではすぐ抜けていってしまうような感じがするんですよ。

また余談になつてしまいましたね。僕はすぐ脱線するからいけない。結局、今話しているのは技術決定論の話です。活版印刷術が普及するのは発明されてからずいぶん時間が経っているんです。グーテンベルグ(注49)が活版印刷機を発明したのは一四〇〇年代、15世紀です。ところがなかなか普及しなかつたんです。あれが普及したのは、16世紀の宗教革命(注50)の頃で、マルチン・ルターがですね「聖書に帰れ」って言い始めたからなんです。これはご存じのように、カソリックがだんだん墮落してきてですね、「免罪符」なんてのを売り出してね。お金を出して免罪符を買うと、それでもつて罪が解消するというスキームを打ち出した。免罪符を買うと必ず天国に行けると。だから、教



会は儲かります。そんなもんを売り出したんですよ、カソリックが墮落してね。

その時、マルチン・ルターは「なんということだ。そんなこと聖書には書いてないぞ」と。で、そんなカソリックにプロテストして、抗議して作ったのがプロテスタント。それで、世界のキリスト教者がカソリック系とプロテスタント系にほぼ半々に分かれて、アメリカはプロテスタント、ドイツもプロテスタント、フランスとイタリアはカソリックに。イギリス国教会はプロテスタント系です。ですから、カソリックのアイerlandと対立するっていう形になったのですね。

その時代ね、これまで聖書っていうのはラテン語（注5）だったんですよ。庶民なんかぜんぜん読めるもんじゃなかった。要するに教会の偉いインテリしか聖書を読めなかった。だから嘘をつかれてもぜんぜん判らない。そこでマルチン・ルターはその時「聖書に帰れ」と言って、それで、ドイツ人でしたからドイツ語に聖書を翻訳して、それを輪転機で刷ったんです。あの活版印刷機です。その時まで忘れられていた印刷機が、世の中で初めて活用されることになったんです。もしマルチン・ルターの宗教革命がなかったら、グーテンベルグの印刷機は何か変なものとしてどこかに葬られていたに違いないのです。その時の人間の欲求と技術——。これらが合体した時にですね、新しい文化が生まれてくるっていう考え方があるんです。だから、技術だけでは新しいものは決して出てこないと思ふのです。

稀に、技術が先行する場合がありますよ。数年前の出来事（注6）だったけども、ある日から「今までご覧になっているテレビが見えなくなる。砂嵐になりますので——」と、そんなコマーションまでやって、「早くデジタル買え」ともう日本人は忠実だから、みんなデジタルテレビを買ったんですね。あれなんかちよつと強引ですよ。ある技術が社会を支配しちやっただけで、完全にね。今まで見ていたテレビが見れなくなるという脅しを、盛んに、大々的にやってですね。そして、とうとう全部デジタルテレビにしちやっただけっていうのはちよつと強引です。これが、ま

あ技術先行主義です。技術が世界を変えていくという考え方が中心なんです。

ところが実は、印刷術でさえね、結局、宗教革命がなかったら普及しなかった。社会の要求、人間の欲望が発明を生み出していく。「必要は発明の母」っていう言葉がありますよね。私はこのメカニズムをいつべん問いたい。私はやっぱりダメだと思んですよ。本当に、必要になったから何か新しいものが生まれたのか。まあそれはそうとも言えるんだけど、その時ちよつと抽象的になるでしょう。必要性さえあれば、常に何か生まれてくるっていう方は、ちよつと抽象的すぎますね。それはやっぱり具体的な技術と必要性とが結びついた時に生まれるわけです。だから私は、車の両輪だと思ってるんです、テクノロジーと欲望というものが。

ところがね、今日のニューメディアっていうのはみんなね、技術先行主義なんですよ。本の多くもね、「今にこういうもんが出て、きつと世の中はこうなるよ」っていうふうな本ばかり。これは、テクノロジーが世の中を決定するという考え方です。これが80パーセントぐらいで、本屋にもそういう本が多く並んでいます。

しかし、そんなこと歴史は証明していません。実際は、新しい技術とその時の人間の欲望が出会った時に新しいものが出現しているんです。まあ、技術が先行する場合もありますよ。ありますけども、技術だけだったらすぐ廃れるわけです。だから新しい発明っていうのは、常に技術と欲求が出会うことで知られていく。それが新しい世の中を作り出すんだということです。で、ここで言うておかなきゃならないことは、今のニューメディア論の大部分は技術決定論だということです。技術決定論っていうのは、技術が世の中を決めていくという考え方です。技術が変われば世の中も変わるという考え方なのですが、実際はそんなもんじゃありません。それが人間の欲求に支えられなげや、技術なんてのはすぐに投げ出されてしまうのです。

## 写真の行方

しかし、技術決定論者が今のニューメディア界には多くて、例えば、マサチューセッツ工科大学<sup>(注53)</sup>のウィリアム・ミッチェル<sup>(注54)</sup>っていう学者は「写真は死んだ」と言っています。実は昔、ドラローシュ<sup>(注55)</sup>っていう肖像画家がいて、写真が登場した時「絵画は死んだ」と言ったんです。19世紀のことですが、つまり、これまで肖像画家はだいたい誰か偉い人の、例えば王様なりなんりの顔を描いていた。それが、写真が登場すると、結局みんな写真に移っていったわけですね。初期の写真は、ほとんど肖像画みたいなものだったのです。スナップショットっていうのはまじりませんでしたね。ほとんどは人物の写真だったんです。正面向いた。しかし、それはちよつと前までは肖像画家がやっていたことで、それをみんな写真が取っちゃったんです。それでドラローシュという肖像画家の大御所は、写真がどんどん普及していく現状を眺めながら「絵画は死んだ」と言ったのですね。

これ、有名な言葉なんですよ。死ななかつたんですけどね。実際は死にませんでしたが、その時、確かにドラローシュが生業とする肖像画はすごく減ったんです。肖像画の需要はほとんど写真に取られちゃった。お葬式なんかでも、今はみんな写真ですよ。でも、絵画は死ななかつた。肖像画家の仕事はなくなつたけど絵画は死ななかつた。実は、この「写真は死んだ」という言葉は、ドラローシュの「絵画は死んだ」のパロディとして使っているんです、明らかに。

では、写真——。デジタル社会になって、「写真は死んだ」とウィリアム・ミッチェルは言います。理由は、写真で写せるものはすべて合成で再構成できるからです。この考え方を徹底させていくと、デジタル社会の到来によってパチッと写すというこの意味がなくなつた。それは絵を描いてくことと同じことだからということなのです。

確かに、デジタルカメラはそのままパチッと写しているように見えても、さつき言つたように痩せた人間を太らせることも、逆も可能になつて、あらゆる修正が簡単にできるため、絵を描くことと同じように再構成するという要素がすごく大きくなつていっています。アナログだとそんなことはないのですが、デジタルはもう自由自在です。そ

ういう事情からウィリアム・ミッチェルは「写真は死んだ」と言っただけです。これはわりと技術決定論的なニューメディア論で、だから、写真は「死ぬのかな」「本当に死ぬのかな」と思っちゃうんですが、写真そのものが世の中からなくなることはないでしょう。

でも、実はね、これは写真が持つていた意味が、写真という独特の意味が死んだということなのです。「絵画が死んだ」と言ったのはつまり、絵画が担っていた写実的な領域のほとんどが写真に引き受けられてしまったという意味であって、絵画が一枚残らず世の中から無くなったという意味ではないんです。絵画が今まで担ってきた領域の一部が写真に取られてしまったということで、「絵画は死んだ」とドラローシュは言っただけです。

しかし、絵画の目的は、現実を写実的に描くことだけではありませんよね。20世紀を迎えた絵画はキュビズムだったり、未来派やダダ、シュールリアリズムが登場したりとますます元気に新たな表現を見せてくる。絵画は死ななかつたんですね。「写真が死んだ」っていうのは、写真が持つていた意味、「ありのままを写す」ということの意味がなくなつた。「絵で描く」と一緒とウィリアム・ミッチェルは言っているのだと私は思うのです。写真そのものが無くなるっていう意味じゃなくて、写真からありのままの現実を写すという意味が消滅した。なぜなら、デジタル社会では、写真が現実をありのままに実写しているという保証はどこにもない——、ということなんです。これは、「デジタル技術が到来したら写真は無くなる」という決定的な技術決定論ではなく、デジタルで撮った写真の意味は、絵で描いたことと同じになつたということなんです。

## ニューメディアの言語

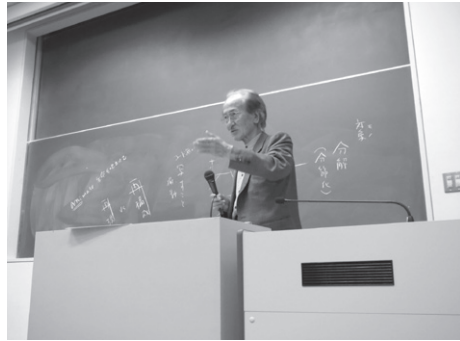
そのニューメディアの世界には、ちよつと変わったニューメディア論者もいまして、ソ連時代のモスクワで生まれたレフ・マノヴィッチ(注56)。彼は、『ニューメディアの言語』(注57)という著書の中で、ニューメディアという言

葉を非常に慎重に捉えていて、技術決定論にはつきりと背を向けているのです。そして、ニューメディア論者にしては珍しく、「新しい技術が起これば世の中は変わる」なんてことは絶対に言わないんです。だから、非常に興味深い人なのですね。ちよつと難しい本ですが、今後ずつと読まれていくだろうと私は思います。この本の書評を、私はアニメーション雑誌(注58)に書いていますからテキスト代わりに読んでみてください。

さて、この人、レフ・マノヴィッチはですね、19世紀の終わりのボードヴィル(注59)だとかサーカスだとか、街に出回っていたジオラマ(注60)やパノラマ(注61)だとかですね、当時のいろんなメディアの娯楽をですね、当時のさまざまな欲望をまとめたものが、当時のニューメディアとしての映画だったと言うのです。それは当たっているんです。19世紀の終わりには、いろんな踊りだとか、いわゆる伝統的な演劇とかそんなじゃなくて、街中ではいろんなジオラマだとか、パノラマだとか、それらを使つたオモチャみたいなものが流行りました。観覧車(注62)が現れたのも19世紀の終わりです。そういう動くオモチャみたいなものがいっぱい街に出始めた時に、「映画という文化がそれを取りまとめたのだ」とマノヴィッチは言うのです。娯楽に求める欲求を、人々が持つていたその欲望を、「その当時の欲望を実現したのが映画だった」と。それは実は、かなり当たっているんですね。

初期の映画のほとんどはサーカスだとか、街のその辺りでやつたような見世物のようなことを記録しただけのフィルムであり、ドタバタ喜劇もそういうもので、そこから映画が生まれました。そして、20世紀の終わり。いろんなジャンルが抱えているいろんな欲求を、今度はコンピュータが音楽の領域であろうと、絵画の領域であろうと、世界の隅々のあらゆる領域に浸透していきました。かつてのニューメディアだった映画がそれぞれが持っている欲望を集めたように、今はコンピュータが人々のあらゆる欲望を集めているのです。

これは、技術決定論ではなく人々が持つている欲望をコンピュータは統合することができるということなので、マノヴィッチは言っています。「新しい文化はコンピュータ通信に現れる」と。それは「新しい技術が現れる



と世の中は変わる」という言い方とはまったく違うのです。今、皆さんが持っている欲望を統合しようとする、どうしてもそれはコンピューター以外にはないのです。100年前はそれが映画だったのです。今、それがコンピューターになった。これはちよつと面白い思考なのですが、これについて話すとき多分すごく難しくなっちゃうので、今日はあまり深入りしようにします。

さて、このマノヴィッチさんは、構成主義と現実主義。エイゼンシュタインとアンドレ・バザンの対立——、それらは、実は、彼らの死後、いろんな学者がその対立を際立たせたただけであって、実は「その二つは一緒にやっつけているんだ」という言い方をするんですね。彼の論の大事なところは、「現実主義と構成主義つてのは一緒になれるんだ」ということなのです。それが政治的な事情で、ソビエトでは片方が追放されたり、死刑にまでなつたわけです。メイエルホリドは粛清されちゃつたんですよ。構成主義の演劇の大御所、エイゼンシュタインもですね、何度も自己批判書を書かれて、ようやく生き延びたような状態です。構成主義はソ連では政治的に弾圧されたわけです。

まあ、西側の世界では、弾圧っていう形はなかつたけども激しい対立が現実主義者と構成主義者の間ではありました。だけどマノヴィッチさんが言うには、「そういう対立にこだわっちゃいけないんだ」ということですね。今やコンピューターでもってデータベースにすべてが置き換えられるようになったんだからと。そして、コンピューターを中心とするデジタル・メディアの特徴をマノビッチは5つ列挙しています。

一つは、「数値表象。デジタル・メディアはすべての対象および情報を数値化することができる」。そうですね。コンピューターつてのは0と1ですべてをやるんだから、数値情報に、世の中の色から音から何から何まで全部置き

換えるんですからね。

二つ目は、「モジュール性。すべての対象情報はモジュールの組み合わせによって構成される」。いくつかの組み合わせ、モジュールの原型みたいなものを組み合わせることによって、いろんな形ができる。このモジュール性というのも、コンピュータの非常に重要な要素ですが、どこかマーレヴィッチのシュプレマティスムに似ていますね。あらゆる色も音も、すべてモジュール性の組み合わせで成り立っているんだということです。

第三番目としては自動化。「蓄積された膨大なデータの、あらゆるレベルでの操作を自動化する」。これもコンピュータのメリットですね。私たちはもう日常的にその恩恵に与っています。携帯を操作する際に、アイコンからそれに紐づいたあらゆるデータを引き出し利用することができる。それもオートマチックに瞬時に。デフォルト機能もその一つですね。

四番目に可変性。「データの変化や変形を生み出す可能性が生まれる」。これは今言った写真の修正だとか、太っている人の写真を痩せた写真に直すとか、真っ白な人を真っ黒にしたりとか、そんなことは自由自在。これが可変性です。

この一、二、三、四は、もう反論のしようがないですね。まったく正しいと思います。コンピュータつてのはまさにそうだと思う。あらゆる数値表象とモジュール性と自動化と可変性——。一から四までは、デジタルで成り立つコンピュータの特色を實に見事に言い表していると思います。

そして、五番目に超コード化。マーレヴィッチは、「社会には、文化の相とコンピュータの相がある」と言います。そして、デジタル化が進行する現代は、文化の相がコンピュータの相に包まれる時代だと——。しかし、ここが「うーん、本当？」って私が思うところなんです。

『ニューメディアの言語』は、今やコンピュータがすべての文化を統合するという論理で、その結論がなぜ導き

出されるかってことを極めて細かく書いた本なんです。難しいからなかなか取つきにくいとは思いますが、こういう本が世の中に出回っているというのを了解しつつも、世界はコンピューターでカバーできるといふ彼の考えに、私はちよつと異論があるんです。「サンプリングと合成ですべての映画は作れる」という理論です。

つまり、これまでに映画というのは100年なら100年、映画の歴史はあるわけです。すでに映画は世界のほとんどのものを撮りつくしているわけです。その「データベースの中からサンプリングと合成を積み重ねていけば、どんな映像でも作り上げることができる」とマノヴィッチさんは言うんです。すでにあるものを組み合わせる。その材料は十二分にある。だから、もう映画を撮影する必要はない。今あるデータを処理していけば、どんな映像でも作れる。あらゆる映画が作れるという極論なのです。

デジタルつてのは、元々そういう考え方で、データベースがすべてなんです。データベースに情報をどんどんどんどん蓄積していけば、そこからあらゆるものが形成できる——。これがまさにコンピューターの思想なわけです。だから彼は、そういうデータベースを非常に大事にしている、そこからサンプリングと合成を重ねていけば映画も合成で作れると考えます。私は一番から四番組までのニューメディアに関しての特徴には文句なしなんです。五番組になると、「ちよつと待つてくださいよ。本当にそうなの？」と思うんですね。

本当にこの世界は0と1という離散的なシステムによつて描写可能なのか——。考えてみてください。現実っていうのは離散じゃないですよ。離散っていうのはどういふことかというのと、0と1とはぜんぜん違うわけですね。これは、スイッチのON、OFFでもいいわけです。YES、NOでもいいんです。昔、『二十の扉』(注83)つていうクイズ番組があったんです。一人の人に質問を無限に繰り返していくんです。例えば、「あなたは金持ち?」、それとも「貧乏?」とか。それにYESとNOだけで答えていく。それをどこまでも繰り返して——。「あなた、医者でしょう」とつていうふうにして最後に当てるわけです。どの質問にもYESかNOかでしか答えないのですが、当たるんですね。



質問を繰り返していけばいいわけです、無限にね。「あなたはこれですか?」「それともこれですか?」って二者択一でダーツと二者択一を続けていくとその人物が特定できるんです。で、コンピューターってのはその桁数を無限に増やせるわけです。二進法ですからね。「これか」「これでない」「これか」「これでない」とズーツとやつてくと、答えに行き当たるわけですね。だからコンピューターがすべての世界を網羅できるっていうのは、そういうことの意味なんです。YES、NOを繰り返していけば、二進法を繰り返していけば、絶対真理に行き当たるっていう考え方なんです。

でも、「本当にそうなの?」っていうところがあつて、それが五番目の「文化の相がコンピューターの相に包まれる時代だ」というところなんです。一番から四番までは何の問題もないんだけど、五番目になるとちよつとこの大物のニューメディア論者の考えることに私はちよつと疑問を持つわけです。

### on/off of 聖骸布

さて、反モンタージュを主張したフランスの映画批評家、アンドレ・バザンは『トリノの聖骸布』(注64)に対して「痕跡」という言葉を使つたんですね。キリストは十字架に架けられて死刑になつたわけですが、血だらけになつたキリストを包んだ布が今でもトリノにあつて、これをお参りに来る人が世界中に大勢いるわけです。キリストの血が付いた布をね。それはまつたく嘘ではないと思うんだけど、そのキリストの血が滲んだという『トリノの聖骸布』に、バザンは「痕跡」という言葉を用いたのです。そして、そこにキリストはいない。いないけれども、キリストがかつてそこにいたという痕跡があると――。

アンドレ・バザンの面白いところは、「そこにそれが残されている」って言わないところなんです。「キリストの痕跡がそこにある」っていうふうに言う。そして、「写真も痕跡だ」と言っているんですね。その言葉がね、すごく引

つかかるんですよ。なかなかね、謎のような言葉なので…。写された「写真は現実じゃない。現実の痕跡だ」って言うんですよ。そこが『トリノの聖骸布』と同じなんです。

『トリノの聖骸布』にはもちろん、そこにキリストはいません。でも、キリストの痕跡はそこに残っている。写真つてのは「現実を写してはいないんだ」、「現実の痕跡がそこに写っているんだ」と言うんです。「痕跡」っていう言葉を使うんです。これ、普通のリアリズムじゃないですね、アンドレ・バザンつて人は。普通の写実主義的な現実主義者なんかではないつてことが、このことからつきり判ります。そして、「痕跡」っていう言葉の凄さ。これがやっぱり一種の謎になるんですけどね。だけど、アンドレ・バザンは今からもう60年も前の人です。ですから、その人のリアリズム理論に寄りかかっているのは、いくらなんでも古いわけです。では、バザンの理論を、今、どうやって甦らせればいいのか――。

私はマノヴィッチの言うことは本当だと思わないんです。何か欠けている。何が欠けているのか。それは写真の持っている未知や謎が、そこに十分に咬まされていないんです。「全部描ける」。「デジタルで全部描ける」。「撮れるものは全部描ける」と言っているわけですけどもここに問題がある。撮ることによってしか表現できないものがあるのではないか――。撮ることと描くことには大きな違いがあります。これが最初の問題でしたね。絵を描く場合知つてることしか描けませんね。絵描きが知つてること以外が描き出されることはない。だから、未知なものは描かれることはないです。デジタルによる表現もこれと同じです。

一方、写真で撮ってしまうとですね、知らないことも、謎のまま写っちゃいます。これはカメラという機械がオートマチックでやっているからですが、大脳を経由していないから知らないことも入り込んできます。知らないこと――。謎や未知というものは、実は写真の中にもあつて、写真を眺めているとですね、「何なのかよく判らないけれど、目がひきつけられる」つていう、そういう写真を見ることがあると思います。写真は人間の意識だけで描き

出されるものではないので、次々と意味が生産されてきます。だからなんです。意味の生成性っていうんですけれども、意味がそこから湧いてくるようにことが写真や映画にはあるということなんです。そのような、意味が湧いてくるような映像を、私たちは既成のデータベースから本当に合成できるんだろうかと私は大変疑問に思っています。すでに取り込んだものの中から、それらの組み合わせによって何でも作れるという考えは、ちょっと思い上がった考え方ではないかと思えます。実際に、カメラは未知なる世界さえも捉えているのですから。

ところが、コンピュータには未知という概念はないんです。知っているものと知らないものがあるだけなんです。コンピュータのデータベースに入っているのは、すでに「知って」いるものです。コンピュータはその知っているものを瞬時に読み取ることによって何でもするんです。そして、そのスピードと正確さは、人間の能力をはるかに上回っています。そして、コンピュータはデータベースに収納された数多くのデータの中から「判りません」という答えを導き出すことは基本的にありません。なぜ「解かりません」と言わないのか——。それはすべて「解かる」からです。コンピュータはデータベースのすべてを、自分のものとして受け止めていて、出された問いに対して、すべてのデータを参照して答えを導き出します。しかし、その時に一つの問題が生じます。

人間にとっては、「解からない」未知なるものつてのが現実的にはあるんですが、その未知なるものという概念を、果たしてコンピュータが表現できるんだろうかという問題なのです。実は、歴史を振り返ってみるとですね、美術の中にはダダ運動の中でノイズ——、不純なもののことですが、雑音というノイズがあつたり、音だけじゃなく画面にノイズを活かしたり——。未知なるものは他にもあつて、それは偶然です。20世紀の芸術運動の中で、偶然を大事にしてハプニングを取り入れた表現が開始された。

それは、19世紀までではありませんでした。ハプニングや偶然以外には曖昧。曖昧さっていうのは意味がはつきりしないこと。こっちに揺れたりあつちに揺れたり…。それが曖昧さです。揺れ——。そういうものを20世の芸術運動は

追いかけるようになったんです。これを、果たしてデジタルで捉えられるのだろうか。そういう持ち味を、どっちでもない感じを、何か得体の知れないノイズのようなものを、デジタルじゃ捉えることができないのではないかと私は思っているのです。デジタルとはどんな対象にもはつきりとメリハリを付けることです。0か1かに還元することです。ところが「揺れ」というのは不規則な動きですから、どっちなのかよく判らない。すると、コンピューターは困ってしまうんです。「どっちなの？」って。で、そうコンピューターに聞かれても、それは「揺れているんだ」って答えるしかないんです。それはコンピューターにとって雑音なんですが、でも、一つの論理の中に入っていない雑音のようなものが、私たちの芸術に対する感受性の中には確実にあるんです、確実に。それは、実写じゃないと捉えられないんじゃないかと私は思っているんです。つまりそれは、合成では作ることができないということなんです。

### 押井守のキノ・グラーズ

マノヴィッチっていう人はキノ・グラーズ(注65)の…、グラーズはサンガラスのグラスで、キノは映画ですから、映画の眼。映画眼という言葉を使うんですけど、映画眼っていうのはカメラの眼、カメラ・アイです。そのマノヴィッチは「キノ・グラーズの時代は終わった。カメラはもはや何事も発見したりはしないんだ」と言うんですね。

「カメラの眼」っていうのは20世紀初頭のソ連の映画作家、ジガ・ヴェルトフの言葉なんですけれども、「新たな時代のの中で、カメラの眼がいろんなものを発見する」って言ったんです。まあ確かにそういう部分は感覚としてわかるでしょう？ 例えば、カメラによって発見される世界、初めて見ることができている世界というのが私たちにはありますね。その人間の眼には見えないけど、カメラを使うことで、カメラだけが描き出せる世界というものを、大勢の写真家は、映画作家もまた真理としてきました。

ところがモノヴィッチは、今やデータベースからすべて合成によってできるようになったのだから、「カメラとい  
うのは絵描きが筆を選ぶ時の、その筆の一種である」と言うのです。「キノ・グラーズの時代は終わってキノ・ブラ  
ツシュの時代に入った」と。「映画眼の時代は終わって、映画筆の時代に変わった」。「カメラは筆の一つみたいなも  
のだ」というふうに結論付けているんですね。そして、映画眼の時代は終わって、映画筆の時代に変わり、「いかに  
描くか」という時代がやってきたんだというふうに言うわけです。映画の眼は要らなくなつて、映画の筆の時代が  
やってきたということなのです。一方で大変尊敬するレフ・モノヴィッチなんですが、これに私はちよつと腹を  
立てているわけです。キノ・ブラツシュという言葉に。そして、このことは実は私にとつて他人事じゃないんですね。  
例えば、皆さん知つてると思うけど押井守。彼は、『すべての映画はアニメになる』<sup>〔注66〕</sup>という本を、発言集を出  
しています。いい本ですよ。押井守が「すべての映画はアニメーションになる」と言う時の「映画」は実写的なも  
のなんです。この本の中で押井守は、実写的なものはアニメーションの一種であるというふうに言っているのね。そ  
れは『アヴァロン』<sup>〔注67〕</sup>という作品の時に、もともとはポーランドの女優の写真があつて、もともとは実写なんで  
すけどね。それをいろいろ皮膚の色を変えたり、目を大きくしたり小さくしたり、形を変えたり、それを毎日毎日  
やっていたと。すると「なんだこれ、絵を描いてるのと一緒じゃないか」というふうに思い始めた。その体験を  
語つてるうちに「すべての映画はアニメである」という言葉が出てきたんですね。

ところが、よく読むとですね、最後にね、「やつぱりこの言葉は正しくない」と言つてるんですね。最後の方で、  
注意深げに……。私、実は押井守が好きなんですよ。だからね、あの押井守が何でそんなこと言うのかなと思つてい  
たんです。しかも、押井守つてのは、実写とアニメーションの両方をやっている監督なんですよ。アニメーション  
だけじゃなくて、実写映画を作つたかと思うとアニメーションを作つて、アニメと実写の間を行ったり来たりして  
いる珍しい人なんです。ところがね、実写は終わったみたいタイトル本を出した。しかし、よく読むと最後

の方で判るんですけど、出版社が本を売るために殊更センサーショナルなタイトルにしているということが。押井は、タイトルに矛盾することを言っています。「やつぱり実写でないといけないことがある」。「ある女優が目をカット見開いて……。あの瞬間というのはとても絵では描けない」。しかし、「写真だったら撮れる」なんて言っているんですね。タイトルは、押井守の考えとはちよつと違うんです。押井は、デジタル社会になつて、何でも描けるようになったと言っていますけど、どうしても描けない部分があるつてことも座談会の終わりの方でちゃんと言っているんですね。で、ここなんですよ。最初の問題、「描くこと」と「撮ること」というのは完全に別の行為なのか、それともひと続きなのか……。私はこの本を読んだ時に、実はちよつとほつとしたんですね。やつぱり、カットと目を見開くある女優のその瞬間というのは「描くことはできないんだ」と、押井が結局、そう言ったことに安心したんです。

だから「写真は終わったんだ」「写真から文化的な意味がなくなつた」という言い方はですね、この本を「実写の意味はなくなつた」というメッセージに間違つて読んだりですね、アニメションと実写とを、「描くこと」と「撮ること」を合体させた『アバター』（注68）だとか『ジュラシック・パーク』（注69）つていう映画を観て、実写イメージは描かれるアニメーションイメージに変わりつつあると単純に思ってしまうことから出てくる言い方だと思つています。

### アニメーションイメージの行方——スーパー・フラットと遠近法

それらのハリウッド映画は、まあ実写つていえば実写なんだけども、あんな尻尾の生えた人間ないしね。でも、ものすごく大きくてね、耳も違うしね……。しかし、このような実写イメージへの加筆、修正を可能にしたデジタル社会その産物である『アバター』や『ジュラシック・パーク』の登場を根拠に、二つの物事は合体したというふうに着う人がいるわけです。それらはまさに「描かれる」ことと「撮ること」が合体した、その産物ではないかというふうに着うに……。まあ、その種の映画つてのはあるわけです。生身の人間と、それと一緒に画面に創造したキャラクターが

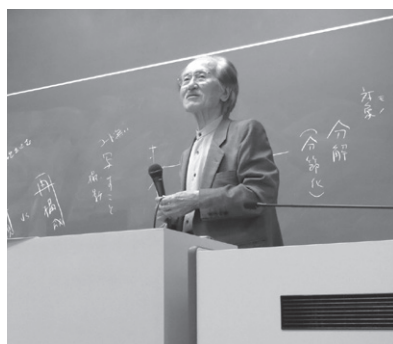
出てきたりするものつてのはあるわけです。それに「合体」という言葉を当てはめたというわけです。それは私も認めます。

あれは結局、撮ってはいるんですけど、撮ったものに様々な修正を重ね、そして、描かれたような世界になっているというふうに思います。しかし、私は、実写映画なりアニメーションが、すべて「合体」の方向に向かうかっというところとは思わない。おそらくは、決してそうは向かっていけないというふうに思うわけです。

「合体」は設定としてはあるけれど、『アバター』の登場によって、いまやまさにその「撮ること」と「描くこと」の両極は無くなつて、アニメーションと実写、アニメーションイメージと実写イメージというものの対立関係が無くなつてしまつて、まさに真ん中があるではないか。だからそれを分けて考える必要なんかまつたくないという考え方が出てきたんです。「合体」は確かに両方の、「撮る」ことの技術と「描く」技術の両方の産物であると言ふことはできるけれども、それじゃ両方の眼が「合体」の方向に向かうのかというと、私はアニメーションも、そつちの方向に向いていけないような気がするし、実写映画もそつちの方向に、合体に向かつてはいかない。それぞれの道を歩みながら、ああいう合体型の作品もたまには出るだろうけども、それぞれの道を歩んでいくだろうというふうに思うんです。

カナダのマーク・スタインバーグ(注70)つて人も、前田真宏(注71)の『巖窟王』(注72)というアニメを例に挙げて、「決してアニメーションは実写の方向には向いて行かない」ということを言っているんですね。これが面白い論文なんです。マーク・スタインバーグは日本文化の研究者であり、日本のアニメーションの研究者で、前田真宏の『巖窟王』を取り上げているわけですね。ちよつと引用してみると――、

「ジュリアンはその立ち位置から180度の動きで回転し、そこで彼は背後にあるはずのカメラと対面している。けれど180度回転したにも関わらず、彼のジャケットの柄は不動であり、不変のままである。ジュリアンの正面、横、背後



の見た目はすべて同じテキストチャーの柄を載せていて、彼が少しも回転していないような感覚を与えている。しばしの間、ジュリアンの腕はジュリアンの胴体と区別がつかなくなっている。ジュリアンは動いているようであるが、同時に彼は少しも動いていないようである。なぜなら、テキストチャーの柄が動かないままだから」(注73)

主人公のジュリアンはですね、クルッと回転すんだけど、着物の柄だけそのまま残ってるんですよ。前田真宏っていうのはそういうふうやって、例えば、人物がパーツと飛ばせば、その柄もズーツと一緒に小さく、縮小されていかなかりゃいけないんだけど、柄そのまんま残っていてね、そのまま形だけが小さくなってるんですよ。これは完全に遠近法に対する矛盾——だけど、巧いと思うんです。それは単に手抜きのためにやってるんじゃない。経済的な意味でやっているのでももちろんない。前田真宏たる者がですね、そんなことするはずないわけで。その前田真宏というのは東京造形大学の映画コース出身なんです。学校にはほとんど出てこなかったけど。

さて、遠近法に矛盾した前田の表現からは、実写が持っている持ち味とはまったく別の、平面的な展開つてのがアニメーションにはあるんだということをはつきりと見て取ることができます。このことを、スタインバーグは、スーパー・フラットという言葉を使って語っています。このアニメーションならではの持ち味は、セルの時代から今日に至っても失われていないんですね。フラット。スーパー・フラットという言葉はスタインバーグは使っているのですが、そのスーパー・フラットなグラフィカルな展開が、実は、映画にない——。



実は、アニメーションの歴史をたどるとですね、オスカー・フィッシンガー(注74)をはじめですね、昔からグラフィカルな、平面的なスーパー・フラットに向かう欲求が、アニメーションにはあったのです。それが色濃く表れている前田真宏の『巖窟王』を見れば、アニメーションの欲求が、実写とはまったく別のものなんだということがよく判ります。スタインバーグは、「アニメーションと実写っていうのは、一緒にならないよ」と、こんな言い方をしているわけです。これはすごく興味ある意見で、柄が遠近法の秩序をはみ出している、アニメーションにとつて、それは少しも不思議なことではない。なぜならアニメーションというのは、そういうスーパー・フラットな世界を歴史的に持っているからなんです。そうした優れた作品はいっぱいあります。だから、デイズニー・アニメーションだけがアニメーションではないということですね。

そのデイズニー・アニメはフル・アニメーションで、『バンビ』(注75)なんかではバンビの尻尾の毛が一本一本丁寧に細かく描き込まれていて……。あれはまさに実写。実写がモデルとしてあつて、「こんなに、尻尾の毛、一本一本まで描いてんだ」って驚かされます。デイズニー・プロは、今もあるけどデイズニーの全盛時代に、ウォルト・デイズニーの力によつて『バンビ』というフル・アニメーション映画は作られたのです。

それからテレビの時代が来ると、リミテッド・アニメと言つて画面の中で動く部分と動かない部分を分けるという形で、描くセルの枚数を減らして経費を節減してね。で、まあ、ほとんど動かないアニメもあるんですね。そんな手抜きと思われるようなものをリミテッド・アニメと呼んでね、「フル」でできないから「リミテッド」ついで言葉を当てたということなのです。これは経済的な原理みたいなことの反映で、本当はフル・アニメが理想なんですけど、髪の毛の一本一本まで描いて動かしていたらお金はかかるし、いつまで経つても出来上がらない。だから、動く部分を限定した「リミテッド・アニメーション」(注76)が生まれたんです。

ところが、今やリミテッド・アニメーションの方が多いわけです、はつきり言つてね。それでこつちの方が、フ

ル・アニメよりひよつとしていいんじゃないかという感覚さえ生まれてきたわけです。そう主張している人もいろいろあります。リミテッド・アニメーションという言葉はマイナスな言葉。フル・アニメーションにかなわないということが提案されて、だからその言葉を使うのをやめてですね、で、「セレクトティブ・アニメーション」——。「セレクトティブ」っていうのは「選んだ」という意味ですね。「リミテッド」にはフルでやりたいけどお金がなくてできないから、制限して、「これぐらいにしとこう」「動くところはこれぐらいにしよう」というマイナスの意味がありますが、「セレクトティブ」だと「選んだ」っていう積極的な意味になるんですね。ここを、むしろここを強調したいから、他を止めているんだと——。だから、「セレクトティブ・アニメーション」っていう言葉を使おうじゃないかという流れが、今あるわけです(注77)。

しかし、このことはですね、言葉の問題だけではないんです。実は、リミテッド・アニメーションにはですね、フル・アニメにはない持ち味があるのです。必ずしも、経済的な理由だけではないんです。今、世の中は、ほとんどリミテッド・アニメです。全部動かしているアニメはないです、ほとんどね。全盛時代のデイズニー以外はね。だから我々は、実は今、新しいアニメーションの時代に突入しているんです。全部動かなくてもいいんです。リアリズムを追いかけてはいないのです。それは別な世界を展開させているんです。だからリミテッド・アニメでいいんです。敢えて、一番いい方法を選んだ結果としてのリミテッド・アニメなんです。そのことの延長線上に、前田真宏の作品に注目したマーク・スタインバーグが言ったように、別の世界の展開もあるんだということです。遠近法の秩序に従わない表現もその一つです。つまり、これまでとは別の伸びるべき道が、アニメーションにはあるということなのですね。

何でこんなことにこだわるかっていうとね、私の尊敬するジル・ドゥルーズ(注78)っていう哲学者がですね、その

人には、上下2巻から成る『シネマ』という有名な大著作があつて、1巻が『運動イメージ』（注79）で2巻が『時間イメージ』（注80）。その『運動イメージ』の中で、「アニメーションと映画は同じ部類である」。どちらも「運動イメージである」と言っているんです。そして、ドゥルーズの特色はですね、「静止している画像をいくら重ねても、動きは出ない」というふうに言っていることです。

映画のフィルムを切ってみると、確かに一枚一枚は静止しています。ところが、「それは静止画とは違う」と言うのです。ドゥルーズは、「映画の中にある運動プロセスの、その運動の輪切りである」というふうに言っているんですね。つまり、止まっているものは、あるポーズで止まっているんだけど、「フィルムの一コマは、それはすでに次の運動に向かうプロセスである」というふうに言っているんですね。よく判ります。まさにそうです。

さて、いろいろな話をしましたが、アニメーションというのは、実写とは違う欲望を抱えて伸びていく……。そう私は考えています。アニメーションが向かつていくであろう世界を見誤らないようにしてもらいたい。『アバター』の世界に向かうことが、アニメーションの本質だとは決して思わないでもらいたいということです。あれは、実写とアニメーションの融合の一つのサンプルに過ぎなくて、あれが理想の姿では決してないという意味です。難しかったですね。結論出るまでね。じゃあ終わります。またね。

## 注

- 1 みやざき・はやお（一九四一〜）昭和後期〜平成時代のアニメーション作家。一九四一（昭和16）年1月5日生まれ。東映動画などで『狼少年ケン』『パンダコパンダ』などの製作にかかわる。一九七四（昭和49）年『アルプスの少女ハイジ』で注目される。一九八四（59）年雑誌『アニメージュ』に連載した『風の谷のナウシカ』を映画化、以後『天空の城ラピュタ』『となりのトトロ』

『魔女の宅急便』『紅の豚』『もののけ姫』などを発表。『千と千尋の神隠し』が二〇〇二(平成14)年ベルリン国際映画祭金熊賞、二〇〇三(15)年アメリカ・アカデミー賞などにえらばれた。二〇〇五(17)年ベネチア国際映画祭金獅子賞。二〇一二年文化功労者。二〇一四(26)年アカデミー賞名誉賞。東京出身。学習院大卒。(出典…『日本人名大辞典』講談社 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=5011075405290> 二〇二二年2月15日閲覧)

2 たかはた・いさお(一九三五～二〇一八)昭和後期平成時代のアニメーション作家。一九三五(昭和10)年10月29日生まれ。1969(昭和34)年東映動画に入社、一九八六(43)年『太陽の王子 ホルスの大冒険』で評価をうける。のちフリーとなってテレビアニメ『アルプスの少女ハイジ』などを監督、映画『火垂るの墓』『おもひでぼろぼろ』『平成狸合戦ぽんぽこ』『ホーホケキョとなりの山田くん』などを演出。プロデューサー作品に宮崎駿監督の『風の谷のナウシカ』など。二〇〇九(平成21)年ロカール国際映画祭名誉功労賞。二〇一三(25)年14年ぶりに長編アニメ『かぐや姫の物語』を発表。二〇一四(26)年フランスのアヌシー国際アニメーション映画祭で名誉功労賞。二〇一五(27)年フランス芸術文化勲章オフィシエを受章。三重県出身。東大卒。(出典…『日本人名大辞典』講談社 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=5011075404560> 二〇二二年2月15日閲覧)

3 おしい・まもる(一九五二～)アニメーション作家・映画監督。東京の生まれ。テレビアニメ『一発貫太くん』でアニメ演出家としてのスタートを切る。『うる星やつら オンリー・ユー』でアニメ映画の監督デビュー。『GHOST IN THE SHELL』攻殻機動隊』で国内外から高い評価を得る。他に『機動警察パトレイバー』『イノセンス』など。(出典…『デジタル大辞泉』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=2001021594500> 二〇二二年2月15日閲覧)

4 ヲンター・ベンヤミン Benjamin, Walter 1892.7.15～1940.9.26 ドイツ(ユタヤ系)の批評家。ベルリンの裕福なユタヤ人古美術商の息子。フライブルク、ベルリンの各大学で哲学、ドイツ文学、美術史を学び、『ドイツ・ロマン主義における芸術批評の概念』: Begriff der Kunstskritik in der deutschen Romanik, 1920(一九一九年成立)で学位取得。ボードレールの詩を翻訳し『二二』翻訳論『翻訳者の課題』: Die Aufgabe des Übersetzers, 1923(二一年成立)と併せて出版。『暴力批判論』: Zur Kritik der Gewalt, 1921)が雑誌に掲載されると注目を集める。『ドイツ悲劇の根源』: Ursprung des deutschen Trauerspiels, 1928(二四年成立)を教授資格申請論文としてフランクフルト大学に提出を試みるも拒否される。歴史哲学に基づきギリシア悲劇とバロック悲劇を峻別し、さらにアレゴリーの復権を行い、芸術認識の領域において新たな局面を切り開いた。その後は文筆業で身を立てる。二〇年代半ばから亡命まで文芸批評の領域で活躍。そのかたわらで『一方通行路』: Einbahnstraße, 1928)や『ベルリン年代記』: Berliner Chronik, 1950(三三年成立)など大都市ベルリンでの経験を描いた散文も著した。ヒトラーが政権を取るとフラン

- スに亡命し、主にパリに滞在。亡命中には、未完に終わった《パサーージュ論》：Das Passagen-Werk, 1928-39》や、その一部で生前既に《社会研究雑誌》に発表されたボードレール研究があり、また《写真小史》：Kleine Geschichte der Photographie, 1931》《複製技術時代の芸術作品》：Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit, 1936》等のメディア論の先駆といえる仕事がある。第二次大戦開戦後、《歴史の概念について》：Über den Begriff der Geschichte, 1942》（四〇年成立）を書く。亡命途上ビレナー国境で拘束されると、大量の睡眠薬を飲んで自殺。【著作】ドイツの人名辞書：Deutsche Menschen, 1936。（出典：『岩波世界人名大辞典』岩波書店 [https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=52030297820s187490\\_000](https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=52030297820s187490_000) 二〇二二年二月十五日閲覧）
- 5 ふくせいぎじゆつじだいのげいじゆつさくひん 『複製技術時代の芸術作品』Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit ドイツ 一九三五年初稿、三五〜三六年第二稿、三六年第二稿フランス語版、三九年第三稿執筆。社会研究所紀要「社会研究」に掲載されたフランス語版には同編集部の手が入っている。資本主義的生産方法についてのマルクスの批判的分析を根底におき、現代の人間のプロレタリア化と広範な大衆層の形成を、また知覚メディアの変化（アウラの崩壊）を直視しながら、複製技術によって生産される芸術作品（写真、映画）に礼拝価値を根拠とする芸術（アウラの芸術）からの解放を見、そこで観客大衆がもつ積極的な機能にこの解放の政治的・革命的意味を読みとろうとする。『生産者としての作家』などとともに、コムニズムへの熱を帯びた連帯表明を含む。なお、芸術の社会的機能や観客大衆の機能への注目は今日の受容美学の先駆をなし、また、映画、写真、技術などへの言及は、『写真小史』とともに、現代メディア論を鋭く先取りしている。【浅井健二郎】（出典：『デジタル版集英社世界文学大事典』集英社 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=52310h0010440> 二〇二二年二月十五日閲覧）
- 6 じよるじゆあ・やまゆりお Georges Sadoul フランス (1904.2.4〜1967) フランスの映画史家。法律を学んだのち、シュルレアリスム運動に参加し、一九三〇年代にはマルクス主義者となる。四〇年代から定期的に映画批評を書き始め、四五年にはフランス・シネクラブ協会の事務総長になる。彼の仕事の中心は映画史の執筆であり、その『映画史』Histoire générale du cinéma 全6巻（一九五〇完結）は映画史の古典的書物となった。その縮刷版ともいえる『世界映画史』Histoire du cinéma mondial（四九）は、映画史の入門書として日本語を含む世界各国語に翻訳されている。【梅本洋二】（出典：『デジタル版集英社世界文学大事典』集英社 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=52310h0004437> 二〇二二年二月十五日閲覧）
- 7 うおるわーでらちおー Disney, Walt 本名：Walter Elias D. (1901.12.5〜66.12.15) アメリカのアニメーション製作者。はじめ商業美術家、「のちにアニメーション映画の製作を志す。ミッキー・マウスを創造する「一九二八」と、一躍一流製作者の列に入り、

自らスタジオを持つにいたった。トーキーとカラー映画の到来とともに音楽と色彩のアニメーション的利用に先鞭をつけ、(白雪姫) Snow White and the seven dwarfs, 1937) や (ファンタジア) Fantasia, 1940) など独創的でファンタスティックなトーキー・アニメーションの新しいジャンルを開拓した。【作品】ヒノキオ: Phocchio, 1940) バンブ: Bambi, 1942) 不思議の国のアリス: Alice in Wonderland, 1951. (出典: 『岩波世界人名大辞典』岩波書店 [https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=520302005405084650\\_000](https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=520302005405084650_000) 二〇二二年二月十五日閲覧)

8 『ガロ』一九六四年九月、青林堂より創刊された月刊マンガ誌。貸本出版社、三洋社で白土三平『忍者武芸帳』などを手がけた長井勝一が白土の新作『カムイ伝』連載の場として発刊したもので、誌名は白土の短編『大摩のガロ』から採られた。貸本マンガの衰退期に多くの作家に発表の場を提供し、また数多くの新人を発掘するなど、マンガ文化への功績は大きい。つけ義春『紅い花』『ねじ式』、水木しげる『鬼太郎夜話』、林静一『赤色エレジー』、滝田ゆう『寺島町奇譚』などの作品がこの雑誌から生まれたほか、佐々木マキ、安部慎一、花輪和一、蛭子能収、近藤ようこ、杉浦日向子らの新人を輩出した。問題意識や主張をもった作品、実験的作品は小、中学生だけでなく大学生にまで読まれ、後の青年マンガ誌の先駆ともなった。七二年『カムイ伝』終了以後も、ヘタウマ・ブーム女性作家の活躍など、常に次の時代を予感させる前衛マンガ誌であり続けている。「村上知彦」(出典: 『大衆文化事典』弘文堂、一九九一年)

9 あどるぶ・ひとろー Adolf Hitler 《ヒットラー》(一八八九〜一九四五)ドイツの政治家。ナチスの指導者。オーストリアの生まれ。一九一九年ナチス入党し、二二年党首、三三年政権を掌握した。三四年総統となり、独裁的な全体主義体制を確立、対外侵略を強行して第二次世界大戦を引き起こしたが、ベルリン陥落直前に自殺。(出典: 『日本国語大辞典』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=2002038ce91b1f424K60> 二〇二二年二月十五日閲覧)

10 おりんぴあ 『民族の祭典』／『美の祭典』 みんぞくのまつり／びのまつり Olympia Teil Fest der Völker／Olympia Teil Fest der Schönheit 一九三六年開催のベルリン・オリンピックの公式記録映画。監督はレニ・リーフェンシュタール。写真など他の芸術分野にも多大な影響を与えた映像が賞賛されながら、ナチスのプロパガンダ映画として、芸術と政治、あるいは政治に対する芸術家の姿勢という観点から、今日なお多くの問題を提起する作品。45人のカメラマンが動員された膨大な映像素材から最終的に2部作として完成し、両作をあわせて『オリンピア』と呼称している。古代ギリシア精神の継承を聖火リレーでイメージ化したプロローグが強い印象を残す『民族の祭典』は、開会式と陸上競技種目で構成される。『美の祭典』では水泳、馬術などその他の競技でまとめられ、選手たちの鍛え上げられた肉体と運動の躍動感が、編集の生み出すリズムと相まって視覚効果を高めている。作

品としての完成度を追求するため、十分な撮影のできなかった競技では再現映像を使ったり、練習時の撮影素材を流用したりするなど、記録としての「真正さ」にはかならずしもこだわらない編集もみられる。両作でベネチア国際映画祭作品賞に輝き、各国語版も製作されたが、リーフェンシュタール自ら赴いたアメリカでは、「水晶の夜」とよばれるナチスの歴史的なユダヤ人迫害事件の直後と重なり、作品は正式に公開されることもなく、彼女はナチス協力者として厳しい批判にさらされた。日本では一九四〇（昭和15）年夏に『民族の祭典』が公開されて記録的な興行的成功を収め、数か月後の『美の祭典』公開に際しては配給会社によって、前畑秀子（まえはたひでこ）が制した女子200メートル平泳ぎ決勝のニュース映像が挿入された。〔濱田尚孝〕（出典…『日本大百科全書』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=1001000327209> 二〇二二年2月15日閲覧）

11 せる・あにめ 《cel animationから》セル画を用いたアニメーション。人物などを描いたセル画を背景画に重ね、一こまずつ撮影して作るもの。（出典…『デジタル大辞泉』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=2001029764400> 二〇二二年2月15日閲覧）

12 になぎょうあにめーしょん 人形やぬいぐるみを使って制作するストップモーションアニメーション。パペットアニメーション。人形アニメ。（出典…『デジタル大辞泉』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=2001025816600> 二〇二二年2月15日閲覧）

↓ストップモーション・アニメーション stop-motion animation アニメーション技法の一。絵や人形などの静止した対象物を、一こまごとに少しずつ動かしながら撮影するもの。また、その映像のこと。対象物が人形やぬいぐるみの場合には人形アニメーション。粘土製のものには特にクレイアニメーションともいう。ストップモーションアニメ。こま撮りアニメーション。（出典…『デジタル大辞泉』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=2001025816400> 二〇二二年2月15日閲覧）

↓クレイ・アニメーション clay animation 《クレイアニメーション》とも》主に粘土を材料とした対象物を使って制作するストップモーションアニメーション。クレイアニメ。（出典…『デジタル大辞泉』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=2001025816800> 二〇二二年2月15日閲覧）

13 こうせいしゅぎ 一九二〇年前後、ロシア革命による社会変革にともなってモスクワに起こった前衛的芸術運動。特に絵画や彫刻では幾何学的な線や面によって作品を構成することに、造形の本質を求めた。美術のラリオーフ、マレービチ、タトリン、カンディンスキー、文芸のマヤコフスキーらがこの運動を主唱し実践した。（出典…『日本国語大辞典』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=20020176c1a7WdFcl44W> 二〇二二年2月15日閲覧）

14 しゅぶれまていずむ 「フランス」suprematisme 革命前後のロシアで盛んになった抽象絵画運動。画家マレービッチを中心とし、

純粹感性を絶対とする非具象絵画をめざした。スプレマティズム。至高主義。絶対主義。(出典：『日本国語大辞典』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=2002020179b59A1gtht> 二〇二二年二月十五日閲覧)

15 かじみーる・まれーづらうち マレービッチ Kazimir Severinovich Malevich (一八七八―一九三五)ソ連の画家。シュプレマティスム(絶対主義)を提唱し、幾何学的な形態のみによって画面を構成。作「黒い正方形」「白の中の白」など。マレービッチ。(出典：『デジタル大辞泉』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=2001017475600> 二〇二二年二月十五日閲覧)

16 あれくちんじゅん・みぢいじらち・るんちえんじ ロトチェンコ Порченко, Александр Михайлович / Rodchenko, Aleksandr Mikhailovich 1891.11.23[12.5]〜1956.12.3 ロシアの画家、彫刻家、写真家、デザイナー。モスクワのストロガノフ美術工芸学校「一九一四―一六」。タートリン、マレーヴィチら前衛芸術家と親交を結ぶ。無対象絵画を描く「一九一七―二一」が、絵画制作を中断「一九二一」。二〇年代に現実空間に素材を構築する〈空間の構成〉シリーズを制作し、構成主義を発展させた。革命後の建築、デザイン、タイポグラフィ、舞台装飾美術、映画、ポスター、写真等の分野で多才な創作活動を展開。ことに光と影を斬新に使い、独特のアンクルによる遠近撮影法を駆使した写真作品は、ルポルタージュや映像に影響を与えた。一九二二年に結成された〈レフ(芸術左翼戦線)〉(二七年に〈新レフ〉に再編成)に参加し、新しい社会に有益な生産活動に芸術を応用するという生産主義芸術の理念を多方面で実践した。パリの現代工芸美術国際博覧会「一九二五」でソヴィエト館の〈労働者クラブのインテリア〉を設計。美術教育に携わる「一九二〇―三〇」。(出典：『岩波世界人名大辞典』岩波書店 [https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=52030378830s192110\\_000](https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=52030378830s192110_000) 二〇二二年二月十五日閲覧)

17 かめらをもったおんな 『それがロシアだ』 Человек с киноаппаратом / Chelovek s kino-apparatom / Man with the Camera 製作国：ソ連、製作年：一九二九年、監督・脚本：ジガ・ヴェルトフ、撮影：ミハエル・カウフマン「カメラを持つ男」の題名で知られている映画で、ソビエト映画界一方の雄たるジガ・ヴェルトフが自己の主張する「キノ・グラアズ」の理論に基づき製作したものの。彼の実弟たるミハエル・カウフマンが撮影を担当しているがこの映画製作中、意見の相違からカウフマンはヴェルトフのもとを離れ「春」をつくるに当たったと言われている。(無声)(出典：『KINENOTE』キネマ旬報社 [http://www.kinenote.com/main/public/cinema/detail.aspx?cinema\\_id=15068](http://www.kinenote.com/main/public/cinema/detail.aspx?cinema_id=15068) 二〇二二年二月十五日閲覧)

18 にじっせいきふおっくす Twentieth Century-Fox アメリカの映画会社。一九三五年に、20世紀映画とフォックス映画が合併して成立。20世紀映画に在籍していたダリル・F・ザナックが製作担当の副社長に就任し、一九五〇年代後半まで個々の作品製作を指



揮した。設立当初は、圧倒的な人気を誇っていたシャリー・テンブル Shirley Temple (1928～2014) の主演作品により支えられていた。一九四〇年代は、アリス・フェイ Alice Faye (1915～1998) やカルメン・フランタ Carmen Miranda (1909～1955) を配したミュージカルおよびベティ・グレイブル Betty Grable (1916～1973) の主演作品が人気を博し、またジョン・フォード、エリア・カザン、ジョゼフ・L・マンキーウィッツ Joseph Leo Mankiewicz (1909～1993) などの監督作品が同社の評価を高めた。第二次世界大戦後のテレビとの競合においては、大型映画の開発で先陣を切り、シネマスコープの導入を成功させた。また一九五〇年代の同社はマリリン・モンローの活動の拠点でもあった。20世紀フォックスはコングロマリットに買収されることなく、独立を維持して一九六〇年代から一九七〇年代を通過したが、一九八五年に、オーストラリアのルパート・マードックのニューズ・コーポレーションの傘下となった。これ以降、20世紀フォックスはニューズ・コーポレーションにとつて貴重な番組ソフトの供給元と位置づけられている。現代のヒットメーカーのジェームズ・キャメロンとの良好な関係は、同社の大きな資産といえよう。〔濱口幸一〕  
 (出典：『日本大百科全書』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=1001000327115> 二〇二二年2月15日閲覧)

きむら・つねひさ 一九二八～二〇〇八 昭和後期～平成時代のグラフィックデザイナー。一九二八(昭和3)年5月30日生まれ。一九六〇(35)年日本デザインセンターにはいり、一九六四(39)年フリー。一九七七(52)年個展「木村恒久のビジュアル・スキャンダル原画展」で話題をよぶ。一九七九(54)年毎日デザイン賞。フォトモンタージュによって独自のパロディー世界をつくりだした。二〇〇八(平成20)年12月27日死去。80歳。大阪出身。大阪市立工芸学校(現大阪市立工芸高)卒。(出典：『日本人名大辞典』講談社 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=5011062348330> 二〇二二年2月15日閲覧)

くらじみ みる えいづへんふおーていごち・たとりん タートリン Tarun, Braunnmp Erpapovay / Tatlin, Vladimir Evgelovich 1885.12.16[28] ~ 1953.5.31 ロシア・ソ連の画家、デザイナー。構成主義の創始者。ラリオーノフらと親交を結び「一九〇八頃」、ネオ・プリミティヴィズムの影響を受ける。一〇年代にリズムミカルな弓形の曲線を用いた独自の画面構成を完成させ、「水兵、一九一〇」(ペテルブルク、ロシア美術館)、「モデル(裸婦のコンポジション)」、一九一三(モスクワ、トレチャコフ美術館)等を描く。パリのピカソのアトリエでキュビズムに感銘を受け「一九一四」、帰国後は絵画制作を中断。様々な素材(金属・木・紙・ガラス・石膏・タール等)を組み合わせた連作(絵画的レリーフ)〈コントロール・レリーフ〉〈コーナー・コントロール・レリーフ〉の制作を始める。素材、ボリューム、構成(コンストラクション)を造形活動の基盤として、現実の空間内で素材を構築するという無対象芸術への道を開拓した。十月革命「一九一七」後の構成主義、生産主義の発展を指導。代表作〈第三インターナショナル・モニュメント(構想)〉の模型「一九」(現存せず)は工業的素材の鉄とガラスで構成した建物として設計され、「純粋に芸術的な形態と

- 21 実用的な目的を融合させた好例となり、構成主義建築の発展方向を示した。20年代に家具、衣装、食器のデザインを手掛け、グライダー（レタトリン）（モスクワ、航空歴史博物館）を設計「二九〇三二」。舞台装飾美術も制作。モスクワ芸術文化博物館、芸術文化研究所、国立高等芸術技術学校等で構成主義者の育成に努めた。（出典：『岩波 世界人名大辞典』岩波書店 [https://japanknowledge.com/psnl/display/?Hid=52030180440s180220\\_000](https://japanknowledge.com/psnl/display/?Hid=52030180440s180220_000) 二〇二二年二月十五日閲覧）
- こくりつしんびじゅつかん 東京都港区にある国立美術館。独自の収集作品をもたず、展覧会の開催や教育普及事業などを中心に行う。二〇〇七（平成19）年開館。（出典：『デジタル大辞泉』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?Hid=2001021617100> 二〇二二年二月十五日閲覧）
- 22 くるかわ・きしょう（一九三四〜二〇〇七）昭和後期〜平成時代の建築家。一九三四（昭和9）年4月8日生まれ。妻は若尾文子。丹下健三にまなび、一九六二（昭和37）年独立。高村光太郎賞、フランス建築アカデミー・ゴールドメダル、芸術院賞など受賞多数。一九九八（平成10）年カザフスタン新首都の国際設計コンペ1位。同年芸術院会員。二〇〇六（18）年文化功労者。二〇〇七（平成19）年10月12日死去。73歳。愛知県出身。京大卒。代表作に中銀カプセルタワービル、国立民族学博物館、クアラルンプール新国際空港など。著作に「都市デザイン」「共生の思想」など。（出典：『日本人名大辞典』講談社 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?Hid=5011076401110> 二〇二二年二月十五日閲覧）
- 23 東京造形大学宇津貫キャンパス（竣工：一九九三年、所在地：東京都八王子市宇津貫町1-5-6番地）「沿革」<https://www.zokei.ac.jp/university/history/> 「キャンパスマップ」<https://www.zokei.ac.jp/university/map/> 二〇二二年二月十五日閲覧
- 24 ザハ・ハテイド Haidi, Dame Zaha 1950.10.31.（イラク、バグダード）〜2016.3.31.（アメリカ合衆国、フロリダ、マイアミ）イラク生まれのイギリスの建築家。分裂、混沌、ゆがみなどの感覚を特徴とする先鋭的な脱構築主義のデザインで知られた。レバノンのベイルートにあるアメリカン大学で数学の学士号を取得後、一九七二年に渡英、A Aスクール（建築協会付属建築専門大学）で学ぶ。同大学でレム・コールハースに出会い、のちにその建築事務所で働き始める。一九七九年ロンドンで自身の事務所を設立。一九八三年にホンコンのレジヤール施設のコンペティションで勝ち、国際的に知られるようになった。だが、この作品を含め一九八〇〜九〇年代初頭のデザインの大半は前衛的すぎて建設されず、「紙上の建築家」とも評された。最初に建設された作品はドイツ南部ワイルアムラインのピトラ消防署。女性建築家の手になるアメリカ合衆国の初的美術館であるオハイオ州シンシナティのロイス&リチャード・ローゼンタール現代美術センターで名声を不動にした。二〇〇四年、女性初のプリツカー賞を受賞。二〇〇九年、高松宮殿下記念世界文化賞を受賞。その他の主要作品に二〇一二年ロンドン・オリンピック競技大会の水泳会場アク

アティクス・センターがある。二〇一二年に大英帝国二等勳功章DBE受章。二〇一五年にはイギリス王立建築家協会RIBAから女性初のゴールドメダルを授与された。(出典:『ブリタニカ国際大百科事典 小項目事典』ブリタニカ・ジャパン <https://kotobank.jp/word/ハッティド-1577742> 二〇一二年2月15日閲覧)

25 <https://www.encyclopedia-japanica.jp/entry/151815131> Jincukurū, Ōru / Usiaky, Ei 本名: Jizap, Maruocv J / Lazar Markovitch L. 1890.11.11[23] ~ 1941.12.30

ソ連のデザイナー。グラフィック・舞台・書籍・展示・建築のデザインや写真などの多領域で活躍した。ドイツで学んだあと、ロシアと欧州各地で活動し、ソ連の芸術運動をヨーロッパに伝えるためのデザイン作品を多く残している。代表作に同時代のシュブレマティズム(絶対主義、至高主義)を空気に翻案した『ブロン・ルーム、一九三二~三三』、モスクワの交差点群の上にまたがるようにオフィスビルを設計したドローイング(雲への階梯、一九三三~三五)がある。(出典:『岩波世界人名大辞典』岩波書店 [https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=52030355690s191000\\_000](https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=52030355690s191000_000) 二〇一二年2月15日閲覧)

26 ふせのせむい えみり えいじ ちやめい えいせほぐや Meierxold, Vsevolod Emilevich / Meierhold, Vsevolod Emilevich 1874.1.28[2.9] ~ 1940.2.2 ソ連の演出家、俳優。ネミローヴィチダンチェンコの率いるフィルハーモニー協会演劇学校で学び、一八九八年に創立されたモスクワ芸術座に入団。A・P・チェーホフ劇(かもめ)「九八」でトレープレフを演じ、彼の芸術観に共鳴するが、モスクワ芸術座の〈自然主義的〉演劇傾向に反発し退団「一九〇二」。スタニスラフスキーに招待され「〇五」、芸術座付属の第一スタジオを任せられるが、〈古い土台に新しい演劇〉がなじまず、同年に解散になる。しかし、ここでの実験的な取り組みが新たな演劇観を築く礎石になった。〈演劇的演劇〉〈様式的な演劇〉を求めアレクサンドリンスキー劇場の演出家となり「〇八」、コンメディア・デッラルテや日本の歌舞伎に学んだ独自の演出法・演技術(ピオメハニカ)で、モリエールの〈ドン・ジュアン〉「一二」、A・N・オストロフスキーの〈森林〉「一六」などロシア演劇史上に残る舞台を生み出した。ロシア革命「一七」後も〈演劇の革命〉を目指し、ロシア・アヴァンギャルドの旗手として、自身の劇場(メイエルホリド劇場と命名「二三」)で大胆な演劇創造に取り組むが、三〇年代に入りソ連当局の形式主義批判の標的にされ、スターリン体制化で逮捕され「三九」、銃殺。名誉回復され「五五」、ソ連崩壊後に著作集や研究書が出されている。【著作集】メイエルホリド・セレクション: Чарльи, писова, пещи, бещеция, 2巻, 一九六八。(出典:『岩波世界人名大辞典』岩波書店 [https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=52030327480s147990\\_000](https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=52030327480s147990_000) 二〇一二年2月15日閲覧)

27 まんすたんちん・せむげーらちち・すたにすふすやー Stanislavskiy, Konstantin Sergeevich 本名: K. C. Aueceev / K. S. Alekseev 1863.1.15[17] ~ 1938.8.7 ロシアの演出家、俳優。モスクワの大実業家の次男

で、幼少時代から家庭劇で芝居をする演劇的環境に育つ。モスクワ芸術・文学協会を創立「二八八八」。半職業的劇団としてロシアの古典などを上演。演劇学校を率いていたネミロヴィチ・ダンチェンコと誰にでも開かれたプロの演劇集団を作ろうと、モスクワ芸術座を創立「九八」。その年に上演したA・P・チェーホフの《かもめ》が当たりし、その後ゴリーキー《どん底》「一九〇二」、チェーホフ《桜の園》「〇四」などを演出・出演し、20世紀の世界の演劇に多大な影響を与えることになる。特に当時の宮廷演劇に見られた〈形だけの演技〉〈うわべだけの真実〉ではなく、俳優の〈役の内面の真実〉を重視する演技法の開発に取り組み、様々なジャンルの実験的演劇を繰り返し、三〇年代に入ってから〈身体的行動〉の理論へとたどり着くいわゆる〈スタニスラフスキー・システム〉と呼ばれる演技術の体系を生み出した。俳優芸術のほとんど唯一の体系ともいえるべきこのシステムは日本を含む世界の演劇界に大きな影響を与えたが、スターリン時代の〈社会主義リアリズム〉の影響で極めて狭い解釈をされ、多くの誤解も招いた。ソ連崩壊後、等身大のスタニスラフスキー研究が進められ、その再評価の一環として9巻の著作集《Собрание сочинений, 1989-99》が刊行された。【主著】芸術におけるわが生涯：Моя жизнь в искусстве, 1924. 俳優の仕事：Работа артира над собой, 1938. (出典：『岩波 世界人名大辞典』岩波書店 [https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=520301604808072800\\_000](https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=520301604808072800_000) 二〇二二年 2月15日閲覧)

28 びおめはにか〔ロシア〕bionjehanka 一九二〇年代初期、ソ連の演出家メイエルホリドが、心理的な演出法のスタニスラフスキーシステムに反対して提唱した俳優術理論。俳優の体力を最大限に駆使して舞台上に強烈な表現を作ろうとするもの。俳優の激しい肉体的訓練を必要とする。生体力化論。(出典：『日本国語大辞典』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=202037d44cc8Dyo43> 二〇二二年 2月15日閲覧)

29 ちゃーぞす・すべんさー・ちゃっぶりん (二八八九〜一九七九) Charles Spencer Chaplin イギリスの映画監督、俳優。寄席芸人の子としてロンドンに生まれる。アメリカのハリウッドを中心に活躍。脚本、監督、主演を兼ね、チョビ髭、山高帽の扮装でユーモアとペーソスをふりまいた。作風は次第に社会諷刺を加え、現代文明を批判した「モダン・タイムス」や、ヒトラーを弾劾した「独裁者」などがうまれた。(出典：『日本国語大辞典』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=2002020b1f1c8mf7A557> 二〇二二年 2月15日閲覧)

30 はずたー・きーとん Keaton, Buster 本名：Joseph Francis K. (1895.10.4〜1966.2.1) アメリカの喜劇映画俳優、監督。舞台から映画に入り「一九一七」、短編喜劇の人気者となり、のち長編喜劇《荒武者キートン》▼：Our Hospitality, 1923)等演じた。しばしば主演と監督を兼ね、長編と短編を量産、絶対に笑わない石のようなマスクと虚無を思わせるシニシズムとを特徴として、一時

- はC・チャップリン、H・ロイドと共に三大喜劇王として世界的な人気を得た。トーキーの登場とともに没落し忘れられていたが、五〇年代半ばより再評価された。(出典：『岩波世界人名大辞典』岩波書店 [https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=520300806805040210\\_000](https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=520300806805040210_000) 二〇二二年二月十五日閲覧)
- 31 あぢぢの『プロ』は「ドラマ」の略。朝に放送される帯ドラマ。特に、昭和36年(一九六一)から放送されている日本放送協会(NHK)の番組「連続テレビ小説」を指すことが多い。(出典：『デジタル大辞泉』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=2001025808500> 二〇二二年二月十五日閲覧)
- 32 ベルとロとぶれひと Bertolt Brecht (一八九八〜一九五六) ドイツの劇作家、詩人。一九三二年戯曲「夜打つ太鼓」でクライスト賞を受け、「三文オペラ」は映画にもなり、世界的名声を博した。三三年デンマーク、四一年アメリカに亡命。第二次世界大戦後、劇団ベルリナー・アンサンブルによって、叙事的演劇を主張。詩集『家庭説教集』『スウェント・ボルク詩集』も有名。(出典：『日本国語大辞典』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=200203bc0d2d0jwKn1Du> 二〇二二年二月十五日閲覧)
- 33 じゃんわりゅっく・ごだーる Jean-Luc Godard (一九三〇〜) フランスの映画監督。「勝手にしやがれ」で監督デビュー。ヌーベルバーグの旗手として注目を集める。その後も、実験精神に富んだ映画を数多く監督。作『軽蔑』『気狂いピエロ』『中国女』など。(出典：『デジタル大辞泉』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=20010234400> 二〇二二年二月十五日閲覧)
- 34 ふうんそわ・とりゅふまー François Truffaut (一九三二〜八四) フランスの映画監督。長編第一作『大人は判ってくれない』でヌーベルバーグの代表者の一人となる。多彩な作風で愛のテーマを追求。他に『突然炎のごとく』『恋のエチュード』など。(出典：『日本国語大辞典』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=20020314d08c62395win> 二〇二二年二月十五日閲覧)
- 35 せるげい・えいぜんしゅていん Sergei Mikhailovich Eisenstein (一八九八〜一九四八) ソ連の映画監督。モンタージュ理論を開拓、確立し、映画芸術に大きな影響を与えた。代表作『戦艦ポチョムキン』『イワン雷帝』など。(出典：『日本国語大辞典』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=2002007880d4839f21XQ> 二〇二二年二月十五日閲覧)
- 36 せんかんほちよむぎん 原題〔ロシア〕Bronjensojec Potjomkin ソ連映画。一九二五年作。エイゼンシュテイン監督。一九〇五年のオデッサの群衆鎮圧とポチョムキン号の水兵の反乱を、モンタージュの手法を用いて描いた無声映画の古典的傑作。(出典：『日本国語大辞典』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=200202694d2bh0YK39t6> 二〇二二年二月十五日閲覧)
- 37 じが・ペ・ネ・ムン Beppu, Jisura / Verov, Džiga 本名：Džene Arkanaljevič Kayčeva / Denis Arkadevič Kaufman 1895.12.21 [96.1.2]〜1954.2.12 ソ連の映画監督。脚本家、映画理論家。ロシア革命〔一九一七〕直後、ニュース映画の製作・編集を通して

モンタージュの方法と理論の基礎を構築。(キノキ) (映画眼主義者たち) グループを組織して「一九」機械と幾何学的フォルムへの傾倒を示す。キノグラス (映画眼) の理論をまとめ「二二」、これを実践に移した映画(キノグラス・キノフィルム, 1924)でパリ国際展覧会で受賞。映画のプロットと俳優の演技性を排除し、最先端の撮影技法(二重露出、早回し、ストップモーション、画面分割など)を駆使したドキュメンタリー映画を製作して、西欧でも人気を博す。晩年はスターリンによる形式主義批判と反ユダヤ政策の影響で不遇だったが、J・L・ゴダール率いる(シガ・ヴェルトフ集団)「六八〇七二」にも影響を与え、その功績は絶大である。【作品】カメラを持った男：Человек с киноаппаратом, 1929. レーニンの三つの歌：Три песни о Ленине, 1934. 【論文】Ma, 1922. Кинока. Телепорт, 1922-23. (出典：『岩波世界人名大辞典』岩波書店 [https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=52030038010s021030\\_000](https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=52030038010s021030_000) 二〇二二年二月十五日閲覧)

38 フセヴォロド・フセボロド・イワリ・おのづい・ち・ぶと・ふきん Vesolod Ilarionovich Pudovkin (一八九三〜一九五三) ソ連の映画監督。モンタージュ理論を唱え、ソ連映画の基礎を築いた一人。代表作「母」「アジアの嵐」など。(出典：『デジタル大辞泉』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=2001016223300> 二〇二二年二月十五日閲覧)

39 らっしゅ rush (英) 'copie rapide' (仏) 撮影されたネガティヴ・フィルムから、映画製作過程の必要上焼かれたポジティヴ・フィルム。まず、毎日撮影のあがった部分はラッシュ・プリントがなされ、スタッフが検用に映写する。これをデイリー・ラッシュユといい、もしNGがあれば再撮影するためである。OKのラッシュにアフレコの音付けがされたり、あるいは順序よく編集される。この全編編集されたものがオール・ラッシュで音楽取りやダビングのための検討がなされる。このオール・ラッシュのフィルムはダビングなどのために適当な長さに分割され、ダビング・ロールにする。また編集済みのラッシュにあわせ、ネガティヴ・フィルムの編集も行なわれる。ラッシュ・フィルムはネガ保護のためや、音と画の同調、そして完成プリント作成のためのマスター・ポジであり、映画製作における諸作業のすべての基準になるものである。【真鍋信誠】(出典：『新映画事典』美術出版社、一九八〇年)

40 げんそ ①万物の根源をなす、それ以上分割できない要素。ギリシャ哲学の四元素(地・水・空気・火)、仏典の四大(地・水・火・風)など。②原子番号の等しい原子だけからなる物質。現在は水素をはじめ118種とされる。他分野で用いる元素と区別して、化学元素ともいう。【補説】②で、自然界に存在するのは原子番号92のウランまで。93番以上の元素は超ウラン元素、104番以上の元素は超アクチノイド元素とよばれ、加速器を使って人工的に合成される。(出典：『デジタル大辞泉』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=2001005793600> 二〇二二年二月十五日閲覧)

- 41 でじたる・カメラ digital camera 映像をデジタル化して記録するカメラ。デジタルムービーカメラ（動画用）とデジタルスチールカメラ（静止画用）があり、一般には後者をさすが、数分から数十分程度の動画を記録できる機種もある。写真用フィルムのような感光材料ではなく、光量に応じて電気信号に変換するCCDやCMOSなどの半導体センサーを撮像素子として用いる。画像データの記録にはフラッシュメモリーなどのメモリーカードを利用する。フィルムカメラと異なり、撮影した画像をその場で直ちに確認できるといった簡便さがあり、日本においては一九九〇年代末から広く普及した。（出典：『デジタル大辞泉』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=2001012692570> 二〇二二年二月十五日閲覧）
- 42 あんどれ・ばせん Andre Bazin (一九一八～五八) フランスの映画批評家、理論家。アンジェに生まれる。サン・クルー高等師範学校（エコール・ノルマル・シュペリユール）を卒業したのち、占領下のパリでシネクラブ活動を組織。第二次世界大戦後、新聞雑誌の映画批評を通じて、多義的な現実を全体的にとらえるリアリズムの主張を展開。従来のモンタージュ理論を排して、ネオレアリズモやパン・フォーカス（興行の深い撮影）による演出を支持した。一九五一年には『カイエ・デュ・シネマ』誌を創刊、のちのヌーベル・バーグに多大な影響を与えた。主著に『映画とは何か』（一九五八～六二）がある。〔武田潔〕（出典：『日本大百科全書』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=1001000183137> 二〇二二年二月十五日閲覧）
- 43 るべろこ・ろっせりー Roberto Rossini (一九〇六～七七) イタリアの映画監督。第二次世界大戦直後のイタリアのネオレアリズモ映画運動を世界的なものとした。作品『無防備都市』『戦火のかなた』など。（出典：『日本国語大辞典』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=200204766024661a8> 二〇二二年二月十五日閲覧）
- 44 づいっとりおー・しーか Vittorio De Sica (一九〇二～七四) イタリアの映画監督、俳優。第二次大戦後のネオレアリズモの代表者の一人。監督作品に『自転車泥棒』『ミラノの奇跡』。出演作品に『ロベレ將軍』など。（出典：『日本国語大辞典』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=200202e467eeXAJlHY7h> 二〇二二年二月十五日閲覧）
- 45 てお・あんげろぶるす Theo Angelopoulos (一九三五～二〇二二) ギリシャの映画監督。パリで映画を学び、帰国後は映画批評家を経て監督デビュー。長回しを多用した独特の作風で知られる。『旅芸人の記録』で国際的な注目を浴び、『アレクサンダー大王』でベネチア国際映画祭の金獅子賞、『永遠と一日』でカンヌ国際映画祭のパルムドールを受賞。他の監督作に『霧の中の風景』『ユリシーズの瞳』など。（出典：『デジタル大辞泉』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=2001025179600> 二〇二二年二月十五日閲覧）
- 46 そうまい・しんじ (一九四八～二〇〇二) 映画監督。岩手の生まれ。「翔んだカップル」で監督デビュー。カットを控えた長回し

の手法を用い、アイドル映画の大手として評価を得る。代表作『セーラー服と機関銃』『シン・ペン・ライダー』『台風クラブ』など。(出典：『デジタル大辞泉』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=2001021597900> 二〇二二年二月十五日閲覧)

あれくちんじねそくーんふ Сокров. Александр Николаевич / Sokurov, Aleksandr Nikolaevich 1951.6.14 ~ ソ連・ロシアの映画監督、作家、脚本家。イルクーツク州生まれ。ゴーリキー国立大学(現、ニジネゴロツキー国立大学)史学部卒業。在学中からテレビ局で番組の編集に携わった後、モスクワの全ソ国立映画大学で監督コースを修めた。卒業制作作品(孤独な声)・・・ Динский голос человека, 1978。(公開は一九八七年)は公開禁止処分を受け、映像の実験、人間の精神世界への沈潜に向けられた作品のほとんどが、公開にはペレストロイカ期を待たねばならなかった。九〇年代から国際的に高い評価を受ける。ロシア功労芸術家「九七」、ロシア連邦人民芸術家「二〇〇四」。【作品】牡牛座レーニン肖像：Тенер, 2000. エルミタージュ幻想：Русский ковер, 2002. ファザー、サン：Отцу и сыну, 2003. 太陽：Солнце, 2004. チェチェンヘーアレクサンドラの旅：Александр, 2007。(出典：『岩波世界人名大辞典』岩波書店 [https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=520301739304019060\\_000](https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=520301739304019060_000) 二〇二二年二月十五日閲覧)

48 かきよ 中国で行なわれた官吏の登用試験。その起源は古いが、実質的には、隋・唐代に始まり、清代の末期に廃止された。唐では、秀才、明経、進士などの六科に分かれていたが、宋以後は、とくに進士の科が重んじられた。多少の制度の変更はあるが、地方単位の地方試験から、殿中での天子みずから行なう試験へと段階をへて、経書の解釈、作詩、作文、歴史や時事政策などが問われた。もともとは、広く人材を求めるのが目的であったが、官吏としての栄達が、すべてこの合否にかかっていたため、きびしい競争があり、弊害も大きかった。(出典：『日本国語大辞典』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=200200c4d617VQ259Nw> 二〇二二年二月十五日閲覧)

49 よはねす・ぐーてんべるく Johannes Gutenberg (一三九四(九九)～一四六八) 本名ヨハン・ゲンスフライシユ。グーテンベルクは通称。ドイツの活版印刷の発明者。鋳型によって活字を作り、印刷機を発明。『四二行聖書』『カトリコン』および免許符を印刷。(出典：『日本国語大辞典』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=20020136ad58af6yzg1> 二〇二二年二月十五日閲覧)

50 しゅうきょういかく 16世紀のヨーロッパで起こった、ローマ・カトリック教会に対する改革運動。この結果、プロテスタント教会(新教)が成立した。一五一七年ドイツのマルチン・ルターが、九五か条の論題を提示して法王の免許符販売を攻撃したことに端を発する。ルターは、カトリックの伝承や教権、儀礼などを否定し、聖書に回帰することをモットーとした。また、ジャン



カルバンはジュネーブにおいて、より組織的かつ徹底的な改革を行ない、改革派教会を確立した。(出典：『日本国語大辞典』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?kw=宗教改革&lid=20020201a1265hd20uNg> 二〇二二年2月15日閲覧)

51 すらてんご インド・ヨーロッパ語族イタリック語派に属する、古代ローマ帝国の公用語。その文語である古典ラテン語は今日でも学術・宗教の用語として用いられており、民衆の口語であった俗ラテン語は帝国各地で独自に変遷して現在のロマンス諸語となった。(出典：『日本国語大辞典』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?kw=ラテン語&lid=2002045R403XHyu5OE1> 二〇二二年2月15日閲覧)

52 地上デジタル放送 ちじょうでじたるほうそう digital terrestrial broadcasting 電波塔から送信する地上波放送のうち、デジタル信号で映像や音声データを送信するテレビ放送サービス。略称「地デジ」。アナログ放送に比べ高画質・高音質の放送や、電子番組表などのデータ放送、携帯端末向けのワンセグ放送を含めた多チャンネル化が可能になった。インターネットを組み合わせて、各家庭から番組アンケートに参加したり、番組で紹介された商品を注文したりといった双方のサービスも受けられる。また、アナログ放送ではVHF帯とUHF帯で計370メガヘルツ幅の周波数帯を使っていたが、デジタル放送への移行で従来のUHF帯の一部の240メガヘルツ幅に減らすことができる。地デジの放送は二〇〇三(平成15)年12月に始まりアナログと同一内容のサイマル放送を実施していたが、二〇一一年7月に、東日本大震災で大きな被害を受けた岩手、宮城、福島の3県を除く44都道府県でアナログ放送が終了した。3県でも二〇一二年3月末に終了し、地デジに完全移行した。アナログ放送が完全に終わると、アナログ放送に使っていた周波数に空きが生じ、携帯端末向けマルチメディア放送、防災無線、高度道路交通システムなどに割り当てることが可能になる。携帯電話にも割り当てられるため、通信の混雑緩和につながるなどの期待もある。世界的にはイギリスとアメリカが一九九八年に放送開始したのをはじめ、50か国以上で導入されている。「乾達」(出典：『日本大百科全書』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?lid=1001000290045> 二〇二二年2月15日閲覧)

53 まやちゅーせーしーしーかだいがく Massachusetts Institute of Technology マサチューセッツ州ケンブリッジにある私立大学。一八六五年開校。理工学系大学として発足。現在は人文・社会科学系の学部も持つ総合大学。略称MIT。(出典：『日本国語大辞典』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?lid=200203ee4e42QkmV7SSD> 二〇二二年2月15日閲覧)

54 ういりあむ・じえい・みっちな William J. Mitchell 一九四四年生まれ。UCLA教授、ハーバード大学GSD教授、マサチューセッツ工科大学(MIT)の建築・計画学部長などを経て、現在はMITメディア・ラボのメディア・サイエンス学科長(建築学科/メディア・サイエンス学科教授)。デザイン理論、建築・都市デザインにおけるコンピュータ利用、画像処理・

合成などの研究・教育に携わるとともに、スマートシティ研究グループの指揮をしている。MITメディア・ラボのAlexander W. Dryfoos, Jr. プロフェッサーシップの地位にもある。建築・都市計画と情報科学を総括する学究分野における長年にわたる貢献と実績から、一九九七年には日本建築学会文化賞を受賞（出典：『紀伊國屋書店BookWeb Pro』 <https://www.kinokuniya.co.jp/H/dsg-01-9784757101470> 二〇二二年二月十五日閲覧）

55 ぼーろーどらろーしゅ Paul Delaroché (一七九七～一八五六) 19世紀フランスの画家。グロの弟子。歴史画、肖像画を多く描く作品に『エリザベス女王の死』『獄中の三王子』など。（出典：『日本国語大辞典』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/dlsplw/?id=200203124d07QFclzmbP> 二〇二二年二月十五日閲覧）

56 れふ・まのづいこち Lev Manovich ニューメディアの理論家・批評家・アーティスト (<http://www.manovich.net/>)。カリフォルニア大学サンディエゴ校を経て、現在、ニューヨーク市立大学大学院センター教授。一九六〇年にモスクワに生まれ、美術、建築、コンピュータ・プログラミングを学んだ後、一九八一年にニューヨークに移る。CGのオペレーターとして働きつつ、実験心理学、美術史、映画理論などを学び、一九九三年にコンピュータ・メディアの起源を一九二〇年代の'avant-garde'芸術と関連づけた『構成主義からコンピュータに至る視覚の工学』でロチェスター大学から博士号を取得。二〇〇一年に刊行された『ニューメディアの言語』（堀潤之訳、みすず書房、二〇一三）のほかに、自作の「データベース映画」を取めたDVD付きの『ソフト・シネマ——データベースを航行する』（二〇〇五）、『ニューメディアの言語』の続編ともいえる『ソフトウェアが指揮を執る』（二〇一三）などの著書がある。二〇〇七年にはソフトウェア・スタディーズ・イニシアティブを設立。膨大な文化的データのコンピュータによる分析を精力的に推進している。（出典：みすず書房公式サイト <https://www.msiz.co.jp/book/author/ma/16152/> 二〇二二年二月十五日閲覧）

57 にゅーめでいあのげんご 『ニューメディアの言語 デジタル時代のアート、デザイン、映画』 原題：The Language of New Media 著者：レフ・マノヴィチ、訳者：堀潤之、みすず書房、二〇一三年。一九九〇年代以降、デジタル・テクノロジーの急速な普及によって、文化は未曾有の変容を遂げた。これはたして印刷術の発明に匹敵するような、文化の根本的な転換なのか？ それとも、これまでのメディア史の延長線上にある現象にすぎないのか？ マノヴィッチの答えは、そのどちらでもある、というものだ。一方で、19世紀前半以来のコンピュータ計算と各種メディア・テクノロジーの二つの歴史の合流点に登場する「ニューメディア」は、原理的にはコンピュータで計算・操作可能なデジタルデータとしてのみ存在し、固有のかたちを持たない。その意味で、ニューメディアは、従来のメディアとは根本的に性質を異にし、「メディア」という概念そのものの再考を迫っている。しか

- し他方で、マノヴィッチはウェブサイトやソフトウェア・アプリケーションからコンピュータゲームやメディアアートのデザインに至るまで、コンピュータ化された文化の広範囲にわたる現象を縦横無尽に取り上げながら、ニューメディアがいま実際に取っている姿が、従来のメディア、とりわけ映画の慣習にどれほど多くを負っているかを検証していく。デジタル黎明期の実際の現れとしては、ニューメディアはオールドメディアと連続しているのである。マノヴィッチの広範で刺激的な議論は、メディア研究者のみならず、アートとデザインの実作者にとっても実りあるヒントをもたらすだろう。(出典…みずす書房公式サイト <https://www.musz.co.jp/book/detail/07731/> 二〇二二年二月十五日閲覧)
- 58 波多野哲朗「書評レフ・マノヴィッチ著『ニューメディアの言語・デジタル時代のアート、デザイン、映画』(堀潤之訳)、『アニメーション研究』第16巻第1号、pp.49-57、日本アニメーション学会、二〇一四年。
- 59 ぼーどづいる ボードビル [フランス] vaudeville 《ボードヴィル》 歌と対話を交互に入れた通俗的な喜劇・舞踊・曲芸など。また、それらを取り混ぜて演じる寄席の演芸。バラエティー。(出典…『日本国語大辞典』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=200203d7d9a42645sAR> 二〇二二年二月十五日閲覧)
- 60 じおらま [フランス] diorama 《ディオラマ》 透視画の手法を応用し、連続した光景を描いた長大な油絵の前に事物を配して照明を施し、窓からのぞくと現実の光景をみるように思わせる装置、見世物。一八二二年、フランス人ダゲールがパリで初公開し、日本でも明治22年(一八八九)東京浅草にジオラマ館が開設されて流行した。幻視画。透視画。(出典…『日本国語大辞典』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=200201d6711e4zfwFv63> 二〇二二年二月十五日閲覧)
- 61 はのらま [英] panorama ①半円形の背景を描いた画面の前に、草木や人形などをおき、さらに照明の効果によって観賞者に広い視野をもつ野外の景色を見ているような感じを与える装置。②転じて、ひろびろとした見渡す限りの景色。また、広い視野の全体。(出典…『日本国語大辞典』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=2002036bd368jIK1pm0s> 二〇二二年二月十五日閲覧)
- 62 かんらんしや 大きな水車風の車輪の周辺に、見物客を乗せる多くの箱をつるし、動力でしだいに高い所に移動させ、眺めを楽しませる装置。遊園地などに多く設ける。(出典…『日本国語大辞典』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=20020102920955d6wb4j> 二〇二二年二月十五日閲覧)
- 63 にじゅうのとびら 日本のラジオ・テレビ番組。NHK制作のクイズ番組。一九四七年、ラジオ放送開始。テレビでは一九五二年の実験放送開始時に同時放送され、レギュラー化された(一九五三年二月〜五五年四月)。(出典…『デジタル大辞泉プラス』小学

館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=5091001034510> 二〇二二年二月十五日閲覧)

64 せいがいぶ [英] Holy Shroud の訳語) キリストの遺体を包んだといわれる布。イタリアの「トリノの聖骸布」は、杉綾織の亜麻布で縦4・36メートル、横1・1メートル。布には裸の男性の前面と背面の全身像が写り、手と足に釘を打たれた跡や処刑の血痕などが残る。(出典:『日本国語大辞典』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=20020254800f5V3PAWfX> 二〇二二年二月十五日閲覧)

65 きのごらうず kinomas / kinoglas ロシア語 一九二〇年代にソ連の記録映画監督ヘルトフが提唱した映画運動。「映画眼(がへん)の意。「映画真実(キノブラウダ)」をとらえるため、世界の本質を見抜いてモンタージュすること。〔岩本憲児〕(出典:『日本大百科全書』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=1001000062989> 二〇二二年二月十五日閲覧)

66 すべてのえいがはあにめになる 押井守著『すべての映画はアニメになる』(アニメージュ叢書) 徳間書店、二〇〇四年。誰のためになぜ、作るのか。『うる星やつら』から『イノセンス』まで初のアニメ映画発言集。(出典:『紀伊國屋書店BookWeb Pro』<https://pro.kinokuniya.co.jp/fr07001Action.do> 二〇二二年二月十五日閲覧)

67 あぶあるん 製作国:日本、製作年:二〇〇〇年、公開年月日:二〇〇一年一月二十日、監督:押井守、脚本:伊藤和典、製作総指揮:渡辺繁、香山哲 出演:マウゴジャータ・フォレムニヤック、ウラジスラウ・コワルスキ、イエジ・グデイコほか 近未来を舞台に、仮想ゲームに熱中する女戦士の「闘い」を描いたSFドラマで、ポーランドにオールロケを敢行した作品。監督は「GHOST IN THE SHELL 攻殻機動隊」の押井守。脚本は「ガメラ3 邪神(ヘイリス)覚醒」の伊藤和典。撮影監督にグジェゴシ・ケンジェルスキがあたっている。主演はマウゴジャータ・フォレムニヤック。(出典:『KINENOTE』キネマ旬報社 [http://www.kinenote.com/main/public/cinema/detail.aspx?cinema\\_id=32338&key\\_search=アヴァロン](http://www.kinenote.com/main/public/cinema/detail.aspx?cinema_id=32338&key_search=アヴァロン) 二〇二二年二月十五日閲覧)

68 あばたー 製作国:アメリカ、製作年:二〇〇九年、公開年月日:二〇〇九年十二月二十三日、監督・脚本:ジェームズ・キャメロン、エグゼクティブプロデューサー:コリン・ウィルソン 出演:サム・ワーシントン、ゾーイ・サルダナ、ステイブ・ラングほか 映画史上の興行記録をことごとく塗り替えた『タイタニック』のジェームズ・キャメロンが、構想14年、製作に4年を費やし、最先端のVFX技術を駆使して作り上げた壮大なSFドラマ。出演は『ターミネーター4』のサム・ワーシントン、『スター・トレック』のゾーイ・サルダナ、『エイリアン』シリーズのシガニー・ウィーバー。(出典:『KINENOTE』キネマ旬報社 [http://www.kinenote.com/main/public/cinema/detail.aspx?cinema\\_id=40554&key\\_search=アヴァター](http://www.kinenote.com/main/public/cinema/detail.aspx?cinema_id=40554&key_search=アヴァター) 二〇二二年二月十五日閲覧)

69 じゅらしつこーぱーく 製作国:アメリカ、製作年:一九九三年、公開年月日:一九九三年七月十七日、監督:ステイヴン・スピ

ルバーク、脚本・マイケル・クライトン、デイヴィッド・コープ 原案・マイケル・クライトン 出演・サム・ニー、ローラ・ダ  
ーン、ジェフ・ゴールドブラムほか 最新のバイオ・テクノロジーによって現代に甦った恐竜たちを小さな島で放し飼いにしてい  
るテーマ・パークが、完全制御の不備によりおちいるパニックを描くSFドラマ。監督は『フック』のステイヴン・スピルバ  
ーク。製作は『生きてこそ』のキャスリーン・ケネディと『デイズ・オブ・サンダー』のジェラルド・R・モーレン。マイケル・ク  
ライトンによる同名小説(早川書房)を原作に、クライトン自身とデイヴィッド・コープが脚本を執筆。撮影は「永遠に美しく  
…」のデイーン・カンデイ。音楽は『ホーム・アローン2』のジョン・ウィリアムスが担当。SFXはアメリカを代表する2大ス  
タジオ、スタン・ウインストン・スタジオとILMで作業がなされ、ウインストンは実写シーンの恐竜たち、ILMは恐竜の遠景  
シーンのコンピュータ・グラフィックスなどを担当した。出演は『透明人間(一九九二)』のサム・ニール、『ランプリング・ロー  
ズ』のローラ・ダーン、『ティープ・カパー』のジェフ・ゴールドブラム、『チャリー』の監督、リチャード・アッテンボロー、  
テレビ出演のアリアナ・リチャーズ、『ラジオ・フライヤー』のジョセフ・マゼロなど。(出典:『KINENOTE』キネマ旬報社  
[http://www.kinenote.com/main/public/cinema/detail.aspx?cinema\\_id=10217&key\\_search=ジュラシックパーク](http://www.kinenote.com/main/public/cinema/detail.aspx?cinema_id=10217&key_search=ジュラシックパーク) 二〇二二年2月15日  
閲覧)

70 まーく・すたいんばーく Marc Steinberg カナダ・コンコルディア大学准教授。一九七七年生まれ。映画・メディア研究専攻。

『Anime's Media Mix』(University of Minnesota Press) 二〇一四年、優れた玩具研究に対して授与されるOTTRABITHA賞(国際玩具  
研究協会英国玩具ホビー協会)のシニア賞を受賞(出典:『紀伊國屋書店BookWeb Pro』[https://pro.kinokuniya.co.jp/h07001Action.do?catalog\\_cd=22161422&system\\_kbn=1&fromPage=1st](https://pro.kinokuniya.co.jp/h07001Action.do?catalog_cd=22161422&system_kbn=1&fromPage=1st) 二〇二二年2月15日閲覧)

71 まえだ・まひろ(一九六三年〜)鳥取県米子市生まれ。アニメーター、アニメーション監督、漫画家。東京造形大学卒。主な作  
品に『青の6号』一九八〇〜二〇〇〇年(監督)、『巖窟王』二〇〇四〜〇五年(監督)、『遠い海から来たCOO』一九九三年(漫  
画)、『巖窟王』(漫画版)二〇〇五年(漫画)、『平成ガメラシリーズ』一九九五〜九九九年(怪獣デザイン)など。

72 がんくつおつ 日本のテレビアニメ。放映はテレビ朝日系列(二〇〇四年10月〜〇五年3月)。原作:アレクサンドル・デュマに  
よる小説『モンテ・クリスト伯』。制作:GONZO。声の出演:中田譲治ほか。二〇〇五年、東京国際アニメフェアにてテレビ番組  
部門優秀作品賞受賞。同年、第10回アニメーション神戸賞作品賞(テレビ部門)受賞。(出典:『デジタル大辞泉プラス』小学館  
<https://japanknowledge.com/psn/display/?kw=巖窟王&lid=5091000834270> 二〇二二年2月15日閲覧)

73 マーク・スタインバーグ著、田中東子訳『デジタル・イメーজの諸次元』『メトロポリス』と『巖窟王』におけるアニメ化された

空間とイメージ」(『日本映画は生きている 第6巻 アニメは越境する』pp.53-62、岩波書店、二〇一〇年) おすかー・ふいっしんがー Fischinger (Wilhelm) Oskar 1900.6.22~67.1.31 トイツのアニメーション作家。アニメーション製

作を始め「一九二〇」幾何学的な映像と音楽を同調させる(習作: Studie, 1929-34)シリーズを開始。この種の映像は(絶対映画)と呼ばれる。F・ラング監督の(月世界の女)▼: Frau im Mond, 1929)の特殊効果も担当。色彩の実験を盛り込んだ(青の組曲)▼: Komposition in Blau, 1935)は国際的に高く評価された。その後、ハリウッドへ渡り、デイズニーの(ファンタジア)▼: Fantasia, 1940)に協力するが、抽象的すぎたため修正される。以後もアメリカで製作を続けた。【作品】酔っぱらい幻想: Spiritual constructions, 1927. オプティカル・ポエム: An optical poem, 1937. モーション・ペインティングNo.1: Motion painting No.1, 1947. (出典: 『岩波世界人名大辞典』岩波書店 [https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=52030262240f034340\\_000](https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=52030262240f034340_000) 二〇二二年2月15日閲覧)

75 ばんび 一九四二年製作のアメリカ映画。原題《Bambi》。デイズニー製作の長編アニメーション。監督: デビッド・D・ハンド。(出典: 『デジタル大辞泉プラス』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=5091000606090> 二〇二二年2月15日閲覧)

76 りみてっど・あにめーしょん Limited Animation 一九五〇年代より盛んになった、美的もしくは経済的理由で描画枚数や描画箇所を節約するアニメーション。美的もしくは経済的理由で描画枚数や描画箇所を節約するアニメーション。三〇年代から四〇年代にデイズニー・スタジオの自然主義的スタイル(フルアニメーション)が流行したことを背景に、UPA(ユナイテッド・プロダクションズ・オブ・アメリカ)が考案した。自然主義的に全身を滑らかに動かすフルアニメーションに対し、目だけ口だけや、複数の登場人物のなかの一人だけなど動く部分を制限することでデザイン性や平面性を強調する効果がある。五〇年の『ジェラルド・マクボイン・ボイン』の大々的な成功から、アメリカ国内のみならず世界的にその影響は波及し、さまざまなかたちに姿を変えて今日まで続いている。デイズニーのスタイルあつての用語であるがゆえに、言葉自体にカウンターとしての性質が強く、また、50年代後半以降のTV用のアニメーション(劇場用作品以上に大量生産される)が本来は美的な態度として選ばれていたリミテッド・アニメーションを省力化という経済的な理由で用いるようになったことも加わり、結果的に、フルアニメーションが本来あるべき姿であり、リミテッド・アニメーションは邪道であるという本質主義的な言説も招き入れることになる。日本のTV作品は、リミテッドであるという制約を活用し、止め絵を効果的に用いるなど、独自のアニメーション表現を生み出すに至る。自然主義的ドローイングからの離脱とデザイン性の追求は、イラストレーターや漫画家、絵本とのコラボレーションも促進することになる

(ジエームズ・サーバーとコラボレーションを行なったUPAなど)。「土居伸彰」(出典:『Artwords (アートワード)』大日本印刷 <https://artscape.jp/artword/index.php/リミテッド・アニメーション> 二〇二二年二月十五日閲覧)

77

顔暁暉著、山本安藝・加藤幹郎訳「セレクトティブ・アニメーションという概念技法」リミテッド・アニメーションの限界を超えて(加藤幹郎編『アニメーションの映画学』pp.245-308 臨川書店 二〇〇九年)

78

じゅん・やうじゅん 著 Gilles Deleuze 1925.1.18 ~ 95.11.4 フランスの哲学者。アミアン、オルレアンのリセ教授、リヨン大学准教授等を経て、パリ第8大学ヴァンセンヌ校で教える「一九六九〇八七」。D・ヒューム以来の哲学者について独創的な研究を発表しつつ、「差異と反復」: Difference et répétition, 1968《意味の論理学》: Logique du sens, 1969)において、「神」や「人間主体」といった超越的審級や同一性と類似的表象に支配されない思惟をめぐって独自の哲学を示す。ガタリと出会った「六九」後、『資本主義と分裂症: Capitalisme et schizophrénie, 2巻』を連名で出版。資本主義における欲望の組織様態を考察しつつ、欲望をエディプスの構造に囲い込む装置として精神分析を批判した第1巻《アンチ・オイディプス》: L'Anti-Édipe, 1972)は五月革命「六八」の思想的表現との反響を呼ぶ。第2巻《千のプラトー》: Mille plateaux, 1980)では、「ヘリゾーム」や「戦争機械」など独自の諸概念を構築しつつ、人類学、生態学、政治学を横断する内在性の哲学をさらに展開。哲学を「概念の創造」とする立場は、同じく連名で出版された《哲学とは何か》: Qu'est-ce que la philosophie?, 1991)で科学と芸術との対比において詳述される。その間の本人名の著作としては《フォーコー》: Foucault, 1986)や《襲—ライプニッツとバロック》: Le pli: Leibniz et le baroque, 1988)といった哲学研究の他、絵画論《感覚の論理—画家フランシス・ベーコン論》: Francis Bacon: Logique de la sensation, 1981)や映画論《シネマ1運動イメージ》: L'image-mouvement, 1983)《シネマ2時間イメージ》: L'image-temps, 1985)等がある。肺病が悪化する中、投身自殺。【著作】ニーチェと哲学: Nietzsche et la philosophie, 1962. カントの批判哲学: La philosophie critique de Kant, 1963. プルーストとシニエ: Proust et les signes, 1964. ヘルクソンの哲学: Le bergsonisme, 1966. スピノザと表現の問題: Spinoza et le problème de l'expression, 1968. カフカ—マイナー文学のために: Kafka: Pour une littérature mineure, 1975 (F. Guattariと共著)。【参考】F・ドス: ドゥルーズとガタリ—交差的評伝, 二〇〇七。(出典:『岩波世界人名大辞典』岩波書店 [https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=52030213650s181550\\_000](https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=52030213650s181550_000) 二〇二二年二月十五日閲覧)

じゅまー\*うん\*やうじゅいめーじ 『シネマ\*運動イメージ』 原題: L'image-mouvement, 1983 著者: ジル・ドゥルーズ、訳者: 財津理・齋藤範、法政大学出版局、二〇〇八年 戦後ばかりでなく戦前の数多くの映画作品を自由に踏査しながら、「運動イメージ」の詳細な分析を通して「映画的イメージにおける思考」にいたるドゥルーズの真に創造的な傑作。『シネマ2』にたいしてその必

79

然的な前提である『シネマー』は、物語的内容を論じる映画論や、たんなる映画史としてではなく、「映画に現れるかぎりでのイメージと記号の分類の試み」の原理を明確に提示する。(出典：法政大学出版局公式サイト <https://www.h-up.com/books/isbn978-4-588-00855-9.html> 二〇二二年二月十五日閲覧)

80

しねま2\*じかんいめーじ 『シネマ2\*時間イメージ』 原題：Limage-temps, 1985 著者：ジル・ドゥルーズ、訳者：宇野邦一・石原陽一郎・江澤健一郎・大原理志・岡村民夫、法政大学出版局、二〇〇六年 戦前戦後の映画の流れを縦断しつつ「イメージと記号の分類」を試み、時間や運動をめぐる哲学の新たな概念を創造する。ドゥルーズの思考が多様に注入された結晶。(出典：法政大学出版局公式サイト <https://www.h-up.com/books/isbn978-4-588-00856-6.html> 二〇二二年二月十五日閲覧)



二〇一五年度「ハイブリッド特別講座A18」(前期・金曜・5限) 第5回講義

# 波多野哲朗 「超人の神話学」

日 時：二〇一五年5月22日(金) 第5時限

教 室：東京造形大学4号館4―D

講義テーマ：人間―超人―表象

講義タイトル：超人の神話学

講義内容 ..

映画に登場するかずかずの超人の祖型を作ったのは、一連のドイツ表現派映画だった。そこでは、怪人、吸血鬼、巨人、ロボット、蠅人形、魔術師、催眠術師、死神などがつぎつぎと登場し、人間たちとの間に波乱万丈のドラマを繰りひろげた。かれらはいずれも伝説や民話から召集された超人たちであったが、表現派映画の妄想のなかで再形象され、映画的人物へと変貌した。そして今日の映画にも、その末裔たちは形を変え、姿を変えて、かずかずの大衆娯楽映画に登場し続けているのである。

祖型には二つのタイプがあった。その一つは、「巨人ゴーレム」のような通常の間とは異なる体躯を持つスーパー・パワー的存在である。かれらは変身し、またどんどん巨大化し、ゴジラのようになったりもした。

そしてもう一つは、「マブゼ」のように、通常の人間とはほとんど見分けのつかない姿で、日常生活に深く浸透してくる超人たちとなった。複雑で厄介なのは、このほうである。

講師：波多野哲朗（はたのてつろう）

◎専門：映像学、映画学、芸術学

◎所属・現職等：

映像評論家、映像作家。東京造形大学名誉教授。

日本大学大学院芸術学研究科講師。

◎プロフィール：

福井市生まれ。大阪外国語大学（現・大阪大学外国語学部）卒業。東京造形大学教授、日本大学芸術学部教授を経て現職。現在の研究テーマは、「現代諸芸術と映像との関係」「芸術概念の変容」。日本映像学会会員（元会長）。日本映画学会名誉顧問。日本アニメーション学会名誉会員。

◎主な著作・作品・活動等：

共編著書に『現代映画事典』『映画理論集成』など。

著書に『現代日本映画論大系第1巻』『映画監督になるには』など。

共著書に『映画とテクノロジー』『ASIACINEMA TODAY』など。

訳書に『アンダーグラウンド映画』、『西部劇・夢の伝説』『パズリーニとの対話』など。

映画作品に『サルサとチャンプルー Cuba/Okinawa』など。

受賞歴にアメリカ合衆国山岳会「DAVIDASOWLES 賞」。

※ 講師プロフィールは講義が行われた当時のものです。

編集：小出正志

音声反訳：原田央男

校閲・編集協力：鈴木敏明

## 波多野哲朗 「超人の神話学」

### 人と超人

私はたいいてい年に一回ぐらい特別講義でこちらに来ています。去年もハイブリッド講座でこちらに来ていました。今日は〈超人の神話学〉ということで、もっぱら映画の話をするんですが、超人というものが映画の中に、なぜ現れるようになったのかという話をしていこうと思います。

超人というのはですね、映画に先立って、千年も二千年も前から民話や神話の中に登場しています。超人というのは読んで字のようには、人間を超える力を持っている人。スーパーパワーの存在です。超人にはいろんな形があるのですが、幽霊みたいなものもあるし、もの凄く大きな巨体を持ったものもあるし、怪物もみたいなもの、いろんな種類の超人があります。ただ、今日の話の前提としてはつきりしておかなければならないのは、超人というのは人間の想像の産物であるということです。超人がこの世の中に現実的にいるということと混同しないで欲しい。そういうものがあるかもしれないけれども、それは人間が生み出したものだということです。神話も民話も、みんな人間が生み出したものなんですけども、それは単なる想像の産物というものよりは、もうちよつと深みのあるものなんです。そして、それは映画の中にもしばしば繰り返し登場します。映画と抜き差ししない関係にあるような超人もいます。

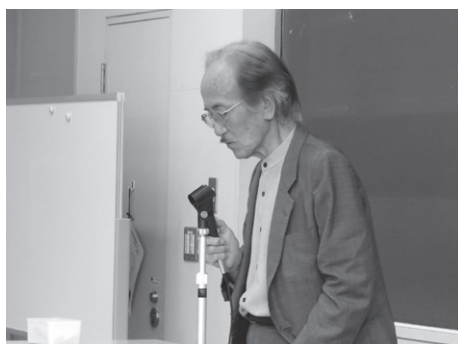
それですね、幽霊だろうとモンスターだろうとなんだだろうと、人間の想像の産物であるっていうことでは一緒

なのですが、ただのイメージであるということではバカにしないで欲しいのです。イメージだから大した意味は持っていないと軽く思わないで欲しい。イメージというのは、人間の中に入り込んである観念や情念に深く関わっています。そして、人間がものを知覚したり、行動したりすることに作用しているのです。モンスターやお化けや死神といった超人つてのはね。だからその想像の産物を、単なるイメージだとバカにしないで欲しいのです。それは必ず生きているんです。幽霊は生きているという安部公房(注1)の戯曲があつたけど、幽霊つてのは現実的に存在するつてことではないのですが、幽霊は私たちを動かしているんです。幽霊つてのは、私たちがものを知覚したりする時に、実は、非常に大きく関わっているのです。

例えば、マルクス(注2)という人は、「資本主義は怪物である」と言っているんですね。資本主義つてのはモンスターであると言つてるわけで、まさにスーパーパワー。資本主義というのは今、私たちの生活を完全に縛っているわけだけでも、かつて、110年ほど前にですね、マルクスは「怪物が歩いている」つていうふうな形で資本主義の性格を言い表したんです。まあ、ちょっと極端な例なんだけど、モンスターつていうのは人間の想像力の産物であるけれど、人間が制御しきれるものではない。それだけではなく、人間を動かすものである——。これが、今日の話の前提です。

## 映画と超人

では、映画に超人というものが表れてきたのはいつかと言うとですね、はつきりしているのは第一次世界大戦が終わった後の一九一八年。第一次世界大戦というの是一九一四年から一九一八年まででしたが、その後のほぼ数年の間にですね、ドイツ表現派映画という一連の映画の中に次々と超人が、超人のサンプルが、そのわずかな期間に作られた映画の中に続々と登場してくるのです。そして、これが興業として大当たりして世界的な映画になってい



つたのです。

『カリガリ博士』<sup>(注3)</sup>という映画の名前を聞いたことありますか？ これなんかも日本に、その当時に輸入されて封切られているわけです。ドイツ一国から、なぜ戦争に敗れたドイツから超人が生まれたのか——。それは、表現派と言われる絵画や演劇、文学と深い関係があるんですけども、これは後で詳しく話します。そういうことでドイツ表現派映画つてものが映画の超人の祖型、アルケチックつていうんですけどね、アーキタイプ<sup>(注4)</sup>とも、日本語では祖型。その元々の姿を、まるで一覧表のように作り出したんですね。

これは驚くべきことで、その中には様々な種類のモンスターがいました。それが、大衆映画だったつてところが凄いですね。実験映画じゃないんですよ。大勢の観客がそれに魅せられ、しかも世界中に輸出され、世界的な映画になったということですね。そのドイツ表現派映画というのは、芸術の表現主義と関係があるわけですが——。

### 表現主義とドイツ表現派映画

表現主義つていうのは、ひと言でいうとですね、〈expression〉。人間の内的なものの表現です。外に出すこと。この言葉を元に〈expressionism〉、表現主義、表現派という言葉が生まれました。人間の内的なものが外に現われることが表現主義の原理です。

その表現主義は、文学的には19世紀の終わりから起こつたと言われていますが、まあだいたい20世紀の始めから表現主義と呼ばれる芸術運動がヨーロッパ各国で起こります。これはヨーロッパを席卷した大きな芸術運動と言え

るわけです。日本にもありましたけど、それは後に形だけが輸入されて入ってきたということなんです。

表現主義の中心はドイツでした。ドイツつていうのは元々、幻想文学つていうのが非常に盛んで、その伝統があるんですが、文学に表現主義的な表現が見られるようになる、絵画にも凄く大きく見られるようになって、そうした流れの中でドイツ表現派映画は出てきたんですね。でもね、実は、文学や絵画や演劇といった表現主義の芸術が終わっちゃった後に表現派映画が出てきたつていうのがちよつとおかしなところなんです。

表現主義の原理は、人間の内的なものを外に出すこと。表現するということです。皆知つてると思うけど、その前の19世紀の終わりには印象派が、絵画の世界には非常に大きく登場しています。これは有名なモネだとかセザンヌだとか…。ルーブル美術館には印象派の巨匠たちが描いた絵がたくさんありますね。で、これは「impression」——。印象とか刻印という意味で、外部にある印象が人間の中にあるのが「impression」です。「expression」は違う。中にあるものが外に出ていくのが「expression」。だから、表現という言葉は「expressionism」を意識して生まれたことが明らかに判ります。そして、それは、「impression」の全盛時代に出てきたのです。印象派の絵は、非常に判りやすく、デフォルメもない絵ですね。ゴッホだとか、セザンヌだとか、モネといった人たちの絵は、今でも愛されていて高い値段で売買されています。

ところが、表現派、または表現主義は、印象派の全盛時代の20世紀初頭にヨーロッパを席卷したかと思うと、わずか数年で終わっちゃう。だいたい第一次世界大戦中に終わつて、その後はアヴァンギャルド(注5)の時代になるんですけども、このブームが終わる頃に封切られたのがドイツ表現派映画なんです。で、これがおかしなところなんです。既に表現主義の全盛時代は終わつていたと言えるのに…。

## 印象派と表現派

表現派芸術というのは一般的に内的なものを外に出すことで、感情だとか、情熱だとか、本能といったものが表現のテーマになるんですね。ですから必ずしも、表現主義が絵画の主流になったわけではありません。ある時には宗教性であったり、崇高性であったり、調和であったり、そういうものが美の基準になったこともあります。にわかには表現主義が、人間の内的な情熱だとか本能だとか、そういうものを謳歌するようになったということです。でも、表現派絵画というのはないんですよ。それぞれの国で同じように出てきたのを振り返ってみると、表現派というふうには呼ぶようになったわけです。

例えば、フランスでは、その時代にフォービズム・野獣派(注⑥)と呼ばれる一連の絵画が出てきたわけです。それがヨーロッパ的に言うとは表現派なんです。ドイツはその時にブリュッケ(注⑦)と言う、まあブリッジなんすけども橋……。ブリュッケといったものが現れて、それはドイツの表現派なんすね。だから表現派には、「私は表現主義者です」という人はあんまりいませんよ。「私はブリュッケである」とか「私はフォービズムだ」とは言うけれども、総称なんすね。その総称の基準となるのは、内的なものを外に表出していくこと。これが一つの共通した情熱であると言っていると思います。それまでは、外界が中心だった。外界が基準だったのです。

ルネッサンス(注⑧)以来、遠近法っていうのがずっとあったのを御存知でしょう？ 遠近法(注⑨)っていうのは遠いものが小さく見えて、近いものが大きく見えるっていう幾何学的原理と重なったような芸術のものの考え方ですね。それはルネッサンスから登場したわけですよ。中世までの絵画っていうのは、キリストが一番奥にいるのに一番大きく描かれたりしていましたけれども、ルネッサンスからそれは無くなる。遠いとこにいるのは小さく描く。我々の視覚に近いと言われています、視覚と同じじゃないんですけれども、まあ視覚に近いと言われている。この遠近法っていうのは絶対の力を持つていたんです。何百年間も遠近法は世界の絵画を支配しました。東洋は違います、東洋絵画は違いますが、西洋の絵画はほとんど遠近法に忠実でした。

ところが20世紀になるとそれが壊れるんです。それには二つの方法があつて、理性的な方向から崩すやり方と、非常に感情的な方向から崩すものがあつて、感情的な方法で崩したのが表現派でした。で、わりと理性的な方法で崩したのが立体派なんかでしたが、20世紀になつたら、それまできちんと描かれた絵がガチャガチャになるんですね、で、わけのわからん絵が登場するんです。20世紀の絵画つてのは一般的に。だから今でも日本では19世紀の印象派の方が人気があつたりするんですよ。もちろんピカソ(注10)だとか、突出した20世紀の画家の絵もありますけど、ゴッホ(注11)なんか一番高い。ゴッホは印象派じゃないですよ。後期印象派と呼ばれますね。後期印象派。表現主義ではない。

実は、後期印象派つていうのは間違つた訳の仕方、後期印象派つて言うと印象派が終わる感じしますよね。誤訳です。〈post - impression〉、ポスト印象主義つて言い改めるべきでなんすね。で、その中にゴッホ、セザンヌ(注12)といった人たちはポスト印象派という形…。それは印象派と表現主義の間です。それでその中で結局、例えば、マティスだとかシャガールだとかムンクだとかアンソールとか――。

マティス(注13)の真つ赤な絵、真つ赤な部屋みたいなものがあるでしょう。これ実際つていうよりはマティスの内的なもの、の現れですよ。真つ赤な部屋、何から何まで真つ赤つていう部屋、あるでしょう。あの有名な絵ね。

また、シャガール(注14)はロシアからパリにやつてきて、空中に…、エッフェル塔の隣に牛だとかなんか羊みたいなのがパツパツパツ浮いてる絵。シャガール独特の絵ですね。ロシアの田舎の風景が、彼が昔日にしていたものが空中に飛んでるみたいな、あの幻想的な絵ね。人気あるんですよ、日本でね。

それからムンク(注15)。『叫び』つて絵があります。橋の上の人間は骸骨みたいな顔をしていますね。あれはもう現実の姿をとつてないですよ、人間の。あれは人間の悲惨さを表していると言われていますが、ムンクつていう人はその当時、死だとか病だとか、そういうものの表現に精力を注ぎ込んでいます。『叫び』の人間の顔はひしゃげ



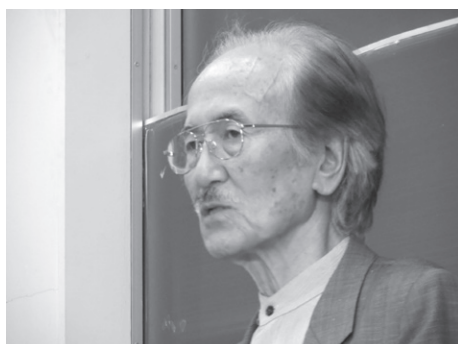
ていますよね。あれも写実的じゃないでしょ。だからムクなんかも表現主義者とは言えないんだけど終わりの方の、印象派が終わった後の人物です。

モディリアーニ(注16)っていう人。イタリアからパリに来た表現主義者の方に入る絵描きなんですけども、お目々が真つ青っていうふうな絵、いっぱいありますね。細い顔で目だけが真つ青になっている絵。日本人、すっごい好きなんです。モディリアーニも人気がある。

それからアンソール(注17)っていう絵描き。この人は、仮面とか骸骨ばっかり描いているんです。人間がみんな仮面を付けてる絵が凄く多いですね。これなんかは後々、シュールレアリスム(注18)なんかにも凄く大きな影響を与える画家なんですけども、それまでの印象派の絵とはすごく違うものがあります。しかしこのように、内的なもの表出は、印象派の中からも生まれていたのです。

### 敗戦国ドイツの選択

ところがドイツはですね、ドイツにはキルヒナー(注19)という有名な画家がいて、「色彩の陶醉に身を任せる」などと言ったんですね。そういう表現主義の代表的な作家がいたんですけども、彼の登場は印象派の全盛時代を過ぎていたんですね。しかも第一次大戦の最中。ドイツは始めは調子よかつたけどすぐに負けはじめて、完全に負けて、一九一八年にベルサイユ条約っていうのが締結されるわけです。これでドイツはメチャクチャになる。世界はドイツを破壊しようと思つたんですね。ベルサイユ条約つてのは、つまりものすごい賠償金をドイツに課して、もう絶対に賠償は不可能だと思われるくらいに賠償金で、そのドイツいじめのベルサイユ条約を、後々歴史を辿る人たちが分析して、「だからヒトラーつてのが登場したんだ」っていうふうに言う人もいます。まあその考え方は当たつていて、ドイツを再起不能にしてしまおうという風潮の中で、ヒトラーが登場せざるを得なかった



みたいなところがあって、ワイマール憲法(注20)ではうまくいかないで、ヒットラー的なものが存在せざるを得なかった精神的土壌があったんだと言われています。だからそれは、今のEU(注21)に繋がるんですよ。EUっていうのは、ヨーロッパの二度の戦争で勝った方も負けた方も悲惨な思いをした。そのようなことを二度と止めようっていう目的でEUっていうのは今出来てるわけですよ。あれはヨーロッパの歴史を踏まえているわけですよ。うまくいってないところもあるんだけど、ともかくそういったヨーロッパの歴史を踏まえている。で、ドイツはそうやって、木っ端微塵にやられたんですね。ベルサイユ条約以後のドイツ国民にはもう何にも、楽しみもなんにもない。で、結局、マルクが大暴落して、紙屑と一緒になるんです。それまでせつせと貯めていたお金が。私はさすがに知りませんが、私のとつくに亡くなった父親は、ドイツの本物のマルク紙幣が、お祭りで子供のオモチャ用に売られていたって言っていました。それくらい紙屑になっちゃったんです。ドイツはまったくゼロになっちゃったんですね。

その時にあらゆる産業も潰された。そんな時に夢のような映画を作る――。そんな構想が持ち上がりました。この時代、フランスもドイツも、小さなプロダクションが映画を作っていました。ドイツはUFA(ウーファ)注22という国営の大撮影所をベルリン郊外に作っちゃうんです。それはもの凄く大きい近代的なスタジオでした。敗戦国ですが映画だけでも、せめて映画だけでもついうような形で、フランスには真似のできないような大きな予算で映画が作られました。で、『メトロポリス』(注23)という、皆さん知っているかどうか…。後でちょっと一部分かけますけれども、大伽藍のセットなんかがスポンと収まるくらいの大スタジオが、ベルリンの郊外に建てられ

たんです。その撮影所は、今はDEFA（デーファ）<sup>〔注24〕</sup>という名前に変わっていますが、今でも撮影所の入り口近くに巨大なステージがそのまま残っています。もの凄く広いステージで、「これだったら『メトロポリス』が撮れるなあ」と思われます。ドイツはそうやって映画を作ったんですね。そして、映画というのは、まあ言わば現実を忘れることのできる夢のようなものです。

そして、そこに次々と超人が登場した。人間の力を上回るようなもの凄い超人が——。その超人があらゆる映画の中にいろいろな姿を形を変えて現れるわけです。その第一弾が『カリガリ博士』。そして巨大な超人は、『巨人ゴーム』<sup>〔注25〕</sup>、『ドクトル・マブゼ』<sup>〔注26〕</sup>は非常に知的な怪人でした。このように映画には、さまざまな超人が登場するわけですが、これはほとんどドイツの敗戦後に登場したお化けついでつか幽霊というか、超人だったんですね。いずれにせよ人間の力を上回っているそういう存在だったんですね。

### 望まれて登場した超人

『ブラーグの大学生』<sup>〔注27〕</sup>という映画があります。第一次大戦前の映画で、そのストーリーは非常に表現主義的であると言うかそれを遙かに超えて、表現主義という芸術は元々内的なもの表出でした。ところが、これはもう妄想に近いんです、妄想。もう自己の表出からさらに逸脱して、自分の内的な表現というより、もう自分の妄想なんです。だからこの映画は妄想の産物なんです。敗戦国ドイツの国民がいろんな形で抱いた妄想。その妄想が結実する形で映画の主人公が現れた。映画スターつてのはそういうのですよ。映画スターつていうのは自分がなろうと思つてもなれないのです。演技の巧い有名な脇役つていうのはいますけど、主役とか大スターつていうのは観客が作るものなんです。観客の願望をパツとスタイルで表現した時に、大スターが生まれるんですね。だからスターの力は演技力だけじゃない。

マリリン・モンロー(注28)の全盛時代。彼女は睡眠薬を飲みすぎて、ニューヨークのアパートで孤独に死んでいった——。ヨーロッパにはこういうマリリン・モンローのイメージが席卷しました。それは、必ずしも事実ではなくてもいいんです。イメージでいいんです。イメージの力がマリリン・モンローの死をヨーロッパはもとより世界中に伝えたのですね。だから妄想つてもものは、映画が広げる妄想つてのは、それを生み出した人間そのものとは大きく違う。かけ離れているんです。

さて、戦争に負けたドイツ国民は、非常に豪華な夢を見ました。それは超人たちの夢です。超人というのは人間の能力を上回る圧倒的な力を持っています。クラカウアー(注29)という学者は言っています。それが後のヒットラー(注30)への願望に繋がるつています。ヒットラーは選挙で選ばれたんですからね、断つておきますけど。何も敵対する勢力を殺しちゃつてドイツの支配者になつたわけではなくて、ナチズムつてのはドイツ国民に選ばれたんです。国民はスーパーパワーのヒーローを選んだんです。ヒーローの登場は、敗戦国ドイツの国民が望んだものだったのです。夢もなんにもなく、生きるのに精一杯な人間が見る夢。それは、超人のイメージとちよつとどこかで重なつていふとつて言うのが、クラカウアーつていう学者の主張です。それはある程度は当たつていふと思ひますが、彼が言うようには単純じゃないと思ひます。でも、まあそういう言ひ方もあるんだつていふことです。だからドイツ国民の夢が生み出した産物として超人がいるんだつていふことです。

『ブラーグの大学生』という映画が作られたのは一九一九年。第一次大戦が終わつてからです。一九二〇年には『カリガリ博士』。これも有名なドイツ表現派映画です。『巨人ゴーレム』は大きい土偶が暴れ回るわけですからまさに超人映画ですね。それから『死滅の谷』(注31)つていふのは死神が墓場について、「こいつ生かすか」「殺すか」つて……。これも超人ですよ、死神ですから。人間の運命を左右できるわけですから。『裏町の怪老窟』(注32)は蟬人形館が舞台ですね。怪しげな所です。

『吸血鬼ノスフェラトウ』(注33) っていうのは吸血鬼ドラキュラ(注34) のことです。著作権の問題があつて、「ノスフェラトウ」になつただけで、世界で最初のドラキュラ映画です。ドラキュラっていうのはご存知のように、アメリカでも何十本と作られているんですね。ハリウッドに引き継がれてからは「吸血鬼ドラキュラ」っていうタイトルでいっぱい作られました。同じ主人公がこんなに繰り返して繰り返して描かれることは非常に稀です。その一番最初が『吸血鬼ノスフェラトウ』だったのです。だからアルケタイブ、祖型なんですね。

それから『ドクトル・マブゼ』のマブゼ博士は非常に変装が巧くてですね、いつもメイキャップ師を連れていて、さらにもう凄く優れた頭脳を持つていて、ポーカー賭博をやつても全部勝ち、それから経済世界でもですね、為替操作をやつて大金を儲けたりしてですね、とにかく悪の権化ですね。どの世界に行つても女を誘惑し、どの世界でも悪事を働く。その時、次々と顔を変えるんですね。メイキャップ師を連れていきますから。観客には判るんですけど、映画の中では判らないことになつてい。そうやつて次々と悪の限りを尽くします。日本でも「怪人二十面相」(注35) だとかね、顔が変わつていく怪物っていうのはいっぱいあるわけですが、その元になつたのがこのフリッツ・ラング(注36) の『ドクトル・マブゼ』なんです。

『メトロポリス』もフリッツ・ラングの作品——。この時はもう、ドイツ表現派映画の全盛期ではないんですが、この映画も非常に表現主義的です。マリアという、労働者が信仰している美しい女性の偽物を、資本家側の悪い奴が作らせるんです。本物のマリアから血を分けて本当によく似せて、表面的にはまったく同じロボットが、労働者の街に放たれます。片方は善の象徴のマリア、もう片方は悪の権化です。このように、怪人だとか吸血鬼だとか巨人だとかロボットだとか魔術師だとか催眠術師に死神……。ドイツ表現派映画は、敗戦国ドイツ国民に夢を見せただけではなく、世界中に輸出されました。

さて、ドッペルゲンガー(注37) っていうのは分身です。ドイツ表現派映画には分身もよく登場するんです。一九一九

年の『ブラーグの大学生』。これ、映画としてはつまらないんですけどね…。ブラーグっていうのはプラハのことです。頭もよくてイケメンでフェンシングの名手で、だけど貧乏な大学生が、大きな館のお姫様に恋をするんですが、貴族たちから軽蔑の眼差しで見られ、誇りを傷つけられるんですね。まあ、差別される。そこでクシヤクシヤした気分を晴らすために酒場で安酒を飲んでいるとスカピネルという悪魔が現れて――、

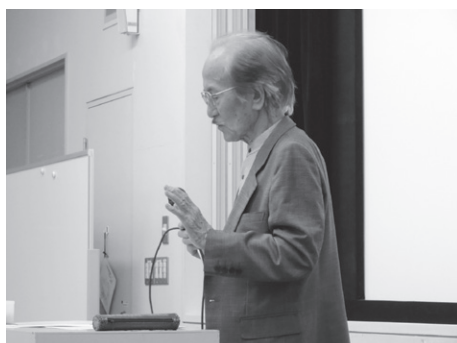
「何を悩んでる？」

「金が欲しいんだ」

「金だったら、いくらでもやる。その代わりお前の影を譲ってくれ」

「判った。影なんかなくなつたつかまわない」。

パツと同時に立ち去つて、家に帰つてみたら札束がブワーツとあつて、もうお金がいっぱい。大学生は喜んで、立派な服を着てですね、それで大きな館に行くこともできるようになつたんですね。お金がふんだんにあるもんですから。それでお姫様と仲良くなつたのですが、お姫様には許嫁がいたんですね、貴族階級のね。それでその男に嫉妬されてですね、決闘を申し込まれるわけです。「じゃあやりますよ」と渋々引き受けたら、娘のお父さんは、この大学生が剣の名手であることを知っていましたから、「チエコ一番の剣の名人と決闘したら、殺されるに決まつている」と――。そこで、娘のお父さんは、「申し訳ない、悪いのは許嫁の方なんだけれども、どうか殺すだけは勘弁してください」とお願いする。「判りました。殺しません」と約束して家に帰るわけです。ところがその時からね、自分を映す鏡の中から自分の姿がチラツチラツと飛び出してくるようになって。で、それが自分の分身となつてにやにや笑つたりするんですね。決闘の日になつて、殺すつもりじゃないんだけど、決闘場に向かうすると向こうから分身がやつて来る。こつちを見て、ニタツて笑う。分身が手にしている剣には血が付いてる。それで「こりゃ大変だ」と思つて決闘場に走つて行くと、殺さないと約束したその許嫁が既に殺されているわけです。



自分の分身が殺しちゃった。分身が勝手にですね、決闘の相手を殺しちゃってる。それで困っちゃってお姫様の館に行ったら、「とんでもない約束破りだ。二度と娘と会ってはならぬ。絶対に殺さないと言ったのに殺しちゃった」——。と怒られて、出入り禁止になって、でも、お姫様が好きで好きでしようがない主人公はですね、悩んで、それで夜、忍び込むんですね。「彼女だけは判つてくれるかもしれない。私は決して殺そうと思つて殺したんじゃない。彼女はきつと判つてくれる」と。

で、お城に忍び込むんですね。お城に忍び込んで、彼女が寝ている部屋まで行く。しばらく話をするんだけど、その時、鏡の前に二人で立つんですね。そうするとお姫様の姿は鏡に映っているのに学生の姿は映っていないんですね。悪魔に売っちゃったからね。お姫様は「キヤーツ」と叫ぶ。そしたらお屋敷に悪者が侵入したつてことになって大騒ぎ。命からがら逃げ出して、主人公は酒場に駆け込んでやけ酒を飲んで…。

すると、また悪魔が現れて、

「何を悩んでる？ 金に不自由はないはずだ」

「金なんかいらぬから、影を戻してくれ」

「貧乏に戻つてもいいのか？」

大学生はとにかく元の生活に戻りたいつていうふうに言うわけね。それで下宿へ帰った。そうすると、まあお金もなくなつて居るけれども、自分の鏡の中に自分の姿が映っている。大きい鏡の中に——。

「憎き分身！ お前のせいで俺は——」と剣を抜いて、鏡の中の自分の心臓めがけてツアーツとこう、フェンシ

ングで突き刺すのね。するとニヤツと笑つてたその分身は死ぬわけです。その時に、「やったー！」と思つたら、自分の胸から血がバーツと吹き出して、そして本人も死んじゃったという話なんです。ステキな話でしょう。鏡の中の分身をこう一突きに、「憎き分身！」と突いた瞬間、自分の心臓から血が噴き出して…。これ、小説はいいんだけど、映画はつまらないです。だけどまあこんな調子で、この後、二重人格者だとか超能力者だとかそういうものが次々々とドイツ映画に登場してくるんです。『巨人ゴーレム』つていうのは、巨大な土偶に命を吹き込むことで生まれた巨人が、人間と対立してしまうという話で、『カリガリ博士』は、催眠術を使う二重人格者です。この話はある精神病患者が友だちに自分の体験を話すという形をとっています。カリガリ博士という悪い催眠術師に引つかかつて、それで体験したことが回想されるという形の映画です。全部観ている時間はありませんが――。

(上映開始)

### セットと物語に見る表現主義

このセットがね、ドイツ表現派のセットで、垂直なものなんか一つもないですね。壁、椅子から何から全部斜めで、これがドイツ表現派の美術なんです。表現主義から生まれたいろんなものを掻き集めてですね、表現派風のセットを作つたんですね。この映画は本当の表現派じゃないです。表現派つていうのは内面に仕舞い込まれた情熱がほとぼしつて外に出て行く表現なんですけども、この映画はもつともらしいものを集めただけなんです。これがカリガリ博士です。博士はですね、催眠術を使うんですね。今、カーニバルに見世物小屋を出店するために、市役所で役人に申請しています…。居丈高な検閲係の役人から凄く冷淡にされています…。博士はそれに腹を立てるんですけども、そうすると翌日、その官吏が死んでいる。夜中に殺されたのですね。そんなことには頓着せずに、見世物小屋を出したカリガリ博士は、口上を述べます。



「ここに夢遊病者のチェザレという大男がいる。この男は将来が見える予言者であり、私はこの男を目覚めさせることができる。チェザレは私の言うことをとともよく聞く」

さて、セツトを見てください。窓も扉も全部歪んで表現主義美術のサンプルみたいですね。表層だけを掻き集めてきたわけですから本当の表現主義なんかじゃないんですけども、過剰なほどに表現主義の雰囲気には満ちています。舞台ではいよいよ予言が始まります。

「俺の寿命はどれくらい？」

「明日の朝まで」

それで半分笑い、半分不自然に思いながら小屋を出る。すると、夜中にその男が殺されるんですね。予言通りですね。それで、これは一体どういうことだということですね、今これは、殺された男の親友が警察に駆け込んでいったところです。それでカリガリが怪しいってことで調べるんですが、そしたらそのうちにですね、誰かが逮捕されちゃうんですね。で、「そら見たことか」とカリガリが言ってますね、「私が殺したんじゃないことは確かでしょう」って笑うんですね。しかし、その捕まった男は「俺はお婆さんは殺したけど、そんなにいろんな人間殺してない」っていうことで、カリガリに対する疑いが再び湧いてきます。

殺された男の恋人の父親も、カリガリを疑い、殺された男の親友と一緒にカリガリの身辺調査に乗り出します。父の帰宅が遅いことを心配する娘はカリガリ博士を訪ね、父はどこに出掛けたのか尋ねます。すると、そこにチェザレが現れて、そしてジーツと見て……。娘は怖くなつて家に帰るんだけれども、秘密を知られたと思つたカリガリ博士はチェザレを使って、夜中に彼女を殺そうとするんですね。しかし、チェザレは彼女のあまりの美しさにですね、見惚れてしまつてナイフを握つた手が止まる。娘は起きてしまう。で、叫ぶ。チェザレは女を抱えて街へ逃げる。で、娘の父や親友や警察官が追つかけるとですね、チェザレは心臓発作で死んじゃうんですね。

も、カリガリの方ですね、ある精神病院に入っていくわけです。精神病院の中に逃げ込んでしまうということなんです。

娘の父親と殺された男の親友が、カリガリを追いかけました。ここは、精神病院ですね。

「カリガリという患者はいないか」

「院長に聞けばわかるかもしれない」

ここは、院長室です。ところが何と、精神病院の院長がカリガリ博士だったんです。という、まあ無理がある話なんです。殺された男の親友は、夜、院長が眠ってる間に院長の日記を読みますね。そうすると院長がかつて、ミイラみたいになった夢遊病者を手に入れて、それに命を吹き込んだってという神話的な話を臨床記録の中に発見するんです。そうするとどうやら、院長がチェザーレっていう患者を利用してですね――。

これは、院長が皆を追っ払ってですね、チェザーレに催眠術をかけて、彼を自分の家来にして世の中を牛耳ろうとしているということですね。で、その日記には、「私の未来を阻むものはもう何もないんだ」、「私はチェザーレを手に入れた。これで世界を支配できる」と。

で、これは全部、寿命を予言されて殺された男の親友の回顧として語られているわけで、院長をついに逮捕する形になるわけです。それで、ここで話は終わるんです。で、「じゃ、寒くなつたから部屋に戻ろう」と言って、中庭から病院に入るとですね、なんと今までの登場人物たちが皆、患者としてい入るんですね。それで実はこの話は、病院に入院している狂った人間の妄想だったっていう話になるわけです。

そしたら、目の前に院長が現れる。そしてこの主人公は「院長がカリガリだ、彼こそカリガリだ。我々の運命を操っているカリガリだ」と叫ぶわけです。そしたら当然、狂人ですから、拘束されてしまう。で、精神病院の院長は、「彼は私をカリガリと勘違いして、とんでもない間違いをしているんだな」って、述懐するところでこの映画

は終わるわけです。

(上映終了)

何のことだかよく判らないかもしれせんね。要するにもの凄い悪人がですね、精神病院の院長だったという設定です。しかし、この映画のストーリーは、実は、監督のロベルト・ウィーネによって改ざんされているんです。はじめは本当だったんです。つまり悪人が精神病院の院長だったんですよ。原作も脚本も、もの凄い恐ろしい話なんです。精神病院の院長っていうのは世の中から尊敬されているんだけど、それが悪魔だったんです。そしたらですね、プロデューサーの方から「それはあまりも過激すぎる」と。「もうちよつと柔らかくしろ」というふうに言われるんですね。すると監督のロベルト・ウィーネはすぐに妥協して「それじゃあ」と、「狂人の夢でした」にしちやっただんです。院長が悪魔であると勘違いした狂人の夢の物語にしちやっただんです。最後にいわゆるどんでん返しですね。

これはもう酷い妥協であつて、精神病院の院長こそがカリガリでなければならなかった。それだったら怖い話ですよ。つまり今の社会で言うとか裁判官とか、正義の味方が全部悪魔で向こう側において、そんな社会で裁かれることは凄く怖いことなわけです。つまり、この世の中の二重性こそが怖いという話を書いた作家は、社会を糺そうとする意思を持つて書いたわけです。当初はフリッツ・ラングが監督する予定だったんですけど、いつの間にか忙しくてですね、ロベルト・ウィーネに回つてきたんですね。で、ロベルト・ウィーネはもつともらしいエピソードを集めることに関しては優れていましたが、作品の上ではちよつと話にならない妥協をしているんです。本当は、院長こそが正気のまんま病院に入れられている患者でなければならなかったんですね。

で、こういう話つてのは、後に度々繰り返されます。例えば、一九六三年の『ショック集団』(注38)。サミュエル・フラールという監督の。これは、精神病院が悪の巣窟なんですね。実は、精神病院にいる患者の方がまともなん



です。それから、『カッコーの巣の上で』（注39）という一九七四年のアメリカ映画は、やはり精神病院そのものが悪で、電気ショックで正常な人間を狂わせちゃったりするんですね。アカデミー賞も取って、大変有名な映画ですけども、つまり精神病院を舞台に、裁かれる者と裁く者が真逆の関係となりうる。この世界つてのは、実は危ない世界なんだと、この『カリガリ博士』の原作者はまさにそういう社会の危うさを、ドイツ国民の不安みたいなことを表現しているんですけども、簡単に妥協して「夢でした」って言う話にしちゃった。さっき言ったクラカウアーっていう人がまさに、「こんなひどい妥協はない」というふうにロベルト・ウイーネを非難していますね。

いずれにしろそれはそれとしてですね、そういう二重人格、あるいは分身とというのがドイツ表現主義映画の中には現れているわけです。で、自我の中の悪人、昼はちゃんとした病院の院長なんだけども、夜になると別の人格になるという自我が分裂するという形はこの当時のドイツの小説や物語のもの凄く大事な一面でした。だから、分身とか変身というのが出てくるんですね。こういうものの原型は、この映画の中にはつきりあるわけです。

それから夜と昼という、昼の世界と夜の世界の分岐点というのも、ここに非常に明確に現れているんですね。これは表現派映画の特色なんで、画面のコントラストがやたらに強いですよね。影の部分と光りの部分というのがもの凄い極端に差があつて、これがドイツ表現派独特の不思議な世界を作り出すんですけども。まあそういうものがこの映画の中には一応全部揃っているんですね。明暗のコントラストだとか、そういったものが『カリガリ博

士』の中には、表現派のお得意とする超能力者とか悪魔的存在っていうのが出揃っている。この映画はドイツ表現派の映画の中でもっとも有名な映画なんですけども、さっき言ったようにものすごくダメな映画でもあるわけです。

### アーキタイプとしてのドイツ表現派映画

ところがですね、その後、続々と優れた監督たちが現れてですね、次々とドイツ表現派映画を作っていくわけです。で、ムルナウ(注40)は映画史に登場する有名な監督ですが、『巨人ゴーレム』という映画を作りました。『巨人ゴーレム』っていう映画は、昔からある巨大な土偶にユダヤ教徒の団が命を吹き込むんですね。胸の方にちよつと栓みたいのがあって、そこから命を吹き込むと彼は人間に忠実な力持ちになって、人間の役に立つ巨人になるんですね。大地震で宮殿が倒れそうになると、「ヤッ！」と支えるんですね。そうすると宮殿が壊れずにすむくらい超人的な力の持ち主なんです。それがですね、悪い人間がいて、ちよつとそいつを裏切るんですね。そうすると腹を立ててメチャクチャに暴れ回って、もう誰も抑えることができなくなるような暴れん坊になるわけです。こういう話も多いでしょう。元々は人間が作り出したんだけど、最後には作り出した人間が制御できなくなってしまう怪物——。こういう話もドイツ表現派の中にはあるわけです。『フランケンシュタイン』(注41)に出てくるあの頭でつかちなお化けみたいな怪物は、フランケンシュタイン博士が作った人造人間なので、フランケンシュタインではないのですが、今ではフランケンシュタインという名前と呼ばれるようになっていきます。本当は博士の名前なんですけどね。

『二〇〇一年宇宙の旅』(注42)には、HALというコンピュータが出てきて、はじめは人間のために役立つっているんだけど、人間の言うこと聞かなくなりますよね。こういう人間が生み出したんだけど、結局、人間に

は制御できなくなるという話——。その流れは、ドイツ表現派映画にその源流があると言えます。

それから、『吸血鬼ノスフェラトウ』という映画——。吸血鬼つてのは、ルーマニアのカルパチア山脈あたりに人の血を吸う鬼の伝説がありまして、それは悪魔の伝説とも言われていて、映画の吸血鬼というのは、実在するやはりルーマニアのドラキュラ伯爵の話を、吸血鬼伝説と一緒にして作られた吸血鬼なんです。ルーマニアやブルガリアにはいつも外国の軍隊が駐留して、戦場になっていたんですね。バルカン半島；、あの辺一帯の国々は弱小国です。今でもそういう運命がちよつとありますけれども、そういう東欧の南の国々にはいつもそういう悲惨な歴史があつて……。それでね、ドラキュラ伯爵は外国の軍隊が占領しているとね、夜な夜な、バレるといけないので自分の顔を口ソクの蟬を垂らしてお化けみたいな顔にして夜襲を掛けて、占領軍をバーツとやつつけるんですから、夜になると奇怪な顔をして現れるドラキュラさんはとても偉い人なんです。占領軍に立ち向かう抵抗派の伯爵なんです。そのドラキュラ伯爵の話と、別にあつた吸血鬼伝説と一緒にあつたのが、皆さんご存じの『吸血鬼ドラキュラ』なんです。

では、なぜ一緒になつたのかというと、一八九七年、イギリスの小説家が吸血鬼伝説とドラキュラ伯爵の話を混ぜた小説を書いたんです。すると、もの凄く売れたんです。ドラキュラさんにとつてはえらい迷惑です。血を吸う吸血鬼にされちゃつたわけですから。で、そんなこともあつて第一次世界大戦に敗れて疲弊し、超人を求めているドイツ国民の想いに応えるために、ドイツ表現派映画の担い手、ムルナウは吸血鬼ドラキュラをモチーフに選びます。そして、一九二二年、『吸血鬼ノスフェラトウ』が封切られたんです。で、これ以降、吸血鬼は映画の大好きなモチーフになるわけです。甦るとめつぼう強くなる。墓場から立ち上がつてきて、めつぼう強くなる吸血鬼。こういうドラキュラ映画が、あるいは吸血鬼映画が無数に作られるんですね。その最初が『吸血鬼ノスフェラトウ』です。イギリスで出版された小説のタイトルは『吸血鬼ドラキュラ』でしたが、イギリスとは国交のなかつた

当時のドイツは、著作権の問題を処理出来なかったため『吸血鬼ドラキュラ』ではなく『吸血鬼ノスフェラトゥ』にしたんです。「ノスフェラトゥ」とは、古代スロバキア(注43)語(注44)で「病気を運んでくる」という意味です。

新しいところではテレンス・フィッシャー(注45)の『吸血鬼ドラキュラ』(注46)はとても有名で、クリストファー・リーだったと思うけどそういう役者がエロティックな役者で、夜な夜な女の人の寝室に忍び込んで、血を吸った後の首の所に歯の跡があるんですね。それでもの凄い人気になって、大当たりしたハリウッド映画なんです。吸血鬼映画には、そういうバリエーションがムチャクチャにあるんですね。それらの無数の吸血鬼映画のアーキタイプになったのもドイツ表現派映画でした。

フリッツ・ラングの『死滅の谷』と『ドクトル・マブゼ』はですね、特に『ドクトル・マブゼ』っていうのは、同じ超人であつても人間と同じ姿をしているわけです。マブゼ博士は頭がよくて、メーカーヤップが非常に巧くて、特別な超能力を持つ超人でもなんでもないんですね。ところがもう本当に悪の塊みたいな人間で、あらゆるステージで悪いことしかないということの徹底したところがある。悪の美学を持っているとでも言うのでしょうか、中途半端な悪はやらない。とことん悪いことをやる。それを探偵が追つかけてくつていう形で『ドクトル・マブゼ』っていう映画があつて、これが面白いんですよ。もの凄く面白い。機会があつたら見てください、面白い。で、こういうものの中からですね、映画的神話としては日本でも江戸川乱歩の小説『怪人二十面相』(注47)が映画になったりするわけですね。そういうものの原型はこの『ドクトル・マブゼ』にあるんです。『怪人マブゼ博士』(注48)という映画もあつて、フリッツ・ラングはそつちも作っています。

『死滅の谷』は死神が出てくる映画で、「この蠟燭の炎はお前の恋人の命だ。それは、今消えようとしている」――。ここには、圧倒的な力を持つ死神っていうのを登場させるんですね。監督はフリッツ・ラング。ムルナウと並ぶ天才監督です。二人共後々、ハリウッドに請われて出かけて行くわけですけども、まあフリッツ・ラングはその

典型です。言うならば、表現主義が抱える神秘的なものを、ハリウッドの映画に移し替えた当の張本人であるということができると思います。

さて、『メトロポリス』——。ちよつとだけやります。この映画は、SF映画で、75年後の未来を描いた映画なんですけどね。そこでは、労働者は全部地下に住んでいるんです。で、資本家だけが地上に住んでいて、資本家が労働者を完全に支配しているのですが、地下の労働者の街にはですね、マリアという美しい女性がいて、いつも労働者の心を慰めている。資本家たちはこいつが憎くてですね、偽のマリアを作ります。ロボットなんですけどね、これがドイツ表現派得意の同じ姿をした分身、ドッペルゲンガー。コピー、複製です。映画はもちろん無声映画でしたが、ドイツ表現派映画の典型的な作品として評判になって『メトロポリス』は、後にドイツでトーカーでリメイクされています。これはもう本当に、完全な空想だけの映画なんですけれども、その空想っていうこと自体がとっても面白い。コンピューターが、巨大なスーパー・コンピュータが登場するんです。

(上映開始)

資本家側の科学者は、偽マリアのロボットを作つて、それで労働者を攪乱しようと企みます。これは、悪い科学者がですね、マリアの偽物を今から作るところです。まあ資本家側は労働者を機械のように扱いたいんですね。だから慰めなんて要らない。偽のマリアを作つて資本家に常に従わせようとしています。で、これが昔のコンピューターの中のデザインです。まったく想像的なコンピューターですね。このコンピューターが地下の労働者の街を制御しているのです……。

この映画はスケールが大きい。大勢の人間が登場します。これは、マリアが労働者を相手に話をしているところ……。そのマリアを資本家側の悪者がさらうわけです。それで連れて行つて、偽のマリアのロボットに命を吹き込むために、今、本物のマリアを捕まえたところです。本物のマリアを捕まえて、そして悪い科学者の研究室に連れて





行くんですね。で、こうやって電気仕掛けの不思議な機械の中で、今、精神を吹き込んでいるところですね。で、下に寝ているのが本物のマリアです。という形で偽物のマリアが労働者の街に放たれると、労働者の街は大混乱します。偽のマリアは今までと言うことが違うわけですから。

ところが、混乱は収束します。資本家の社長の息子が本物のマリアを大好きになっちゃって、恋人になっちゃってしまうからです。それで、資本家側の企みは挫折するんですけどね。で、コンピュータが制御するこの都市は、偽のマリアにそのかさされた労働者が破壊してしまい、大洪水が起きてしまったり…。

これ偽のマリアですね。これは、完璧なコピーが出来たということで親父と偽のマリアが抱き合っているのを見て、父親が自分の恋人と抱き合っていると勘違いしてびっくり仰天しているところですよ。と、まあそんなことでいろいろあるんですけども、それ全部見ていると時間が足りませんので、『メトロポリス』は、また機会があつたら見てくださいな。この映画はやつぱりフリッツ・ラングの、代表的な作品ですから。映画史に残る大傑作です。

(上映終了)

この映画にはロボットが登場しましたね。ドッペルゲンガーという分身も登場する。地上と地下というコントラストがありました。こういう表現主義的なものが、仕掛けが、結局全部揃っているわけです。

### ドイツ表現派映画のヴァリアント

さて、ここまで、僕は祖型、アーキタイプの話をしてきました。どうして映画の中にこういうものが芽生えたのかという話をしたわけです。ここからはヴァリアント——。それがどうやって現代の映画の中に引きずってあるかという話をしたいと思いますね。その時にドイツ表現派で作られたモンスターは二つの流れをとっているように私には思えるわけです。一つには人間とは似ても似つかぬ巨大なモンスターであつたりする、そのような種類のモンスターです。それはもうはじめから、人間とはもの凄く違うわけです。そういうモンスター、そういう超人があるんです。

それからもう一つはほとんど人間と見分けがつかないモンスター。人間なのか、今の『メトロポリス』のリアなんかがそうですね。人々はマリアが二人いるもんで、どっちに従っているか判らない。だから、大混乱を起す。で、この超人の産物、まあマリアは超人じゃないんだけど、彼女の産物は社会を大混乱に墮としたりしますが、決して特異な形を持つていないわけではないです。

で、人間とは似ても似つかぬ大きい体を持つている超人の方は、まあ日本なんかではゴジラなんかがいい代表ですね。ゴジラつてのはもの凄く大きいし、人間とは似ても似つかない。モスラも、アメリカではキングコングがいりしますね。これらは、超人のようなスーパーパワーを持つていますが、元々人間とは違うものです。しかしこの系譜は、根強くて、ホラー映画のファンを常に作り出しているわけです。その中で、もつとも成功したのは『ゾンビ』(注49)でしょうね。ゾンビは何作あるんでしょう、ものすごい数があります。で、ゾンビのファンつてのは



全部見ちゃうのね、一本も残らずね。もの凄い数があるらしいんだけど…。ゾンビや吸血鬼ですね、そういう人間とは違った姿を持つものは、まあゾンビは似てるんですけど、半分死んでるみたいな形で似てるんですけども、やっぱり違うわけです。そういうホラー映画つてのは、日本にはあんまり流れがないんですが、アメリカは大好きですね。「TERROR & HORROR」(注9)なんて、洋書のコーナーに行くといっぱいありますよ。山積みになってます。いかに怪奇好きか。怪奇映画好きかが判りますね。それからホラー映画専門館。そんな映画館があるんですよ。怪奇映画だけやってる映画館がアメリカにはあるんですよ。日本にはないですよね。たまにかけるつてことはあるけれど。それぐらいにアメリカ、ハリウッドはそれが大好きで、一つの大きい流れを作りました。これは見るからに超人の映画です。

ところがですね、私をもっともはるかに興味を持つのは二番目の方です。人間と見分けがつかないモンスター。これこそモンスターの極にあるものだと思うのです。これはですね、はつきり言つて、もうモンスターの登場する世界そのものがモンスターの世界だといつてもいいわけです。

これはゆくゆくは夜の映画、闇の映画を作り出すんです。で、映画の言葉では「フィルム・ノワール」(注5)つていうふうにいるんですね。夜の映画、闇の映画です。これは元々『カリガリ博士』を始め、ドイツ表現派映画はみんな夜を主題にしていますから『吸血鬼ドラキュラ』も夜になると登場する。夜つていうのは、一つの特別な世界なんです。そういう流れはですね、フリッツ・ラングという人が、彼はユダヤの血がちょっと入っているんですから、アメリカに亡命して、そして移民として映画を作るんですが、ハリウッド映画つてのは難しい映画は作

りませんから、当然、ギャング映画になったりするわけです。ですから彼は『暗黒街の弾痕』(注52)というギャングものの映画を作つて、それで夜の映画をはじめのわけです。

それからハリウッドはもの凄く大きい夜の流れ、映画の流れを作るわけです。それが「フィルム・ノワール」なんです。その代表がアル・カポネ(注53)。アメリカには禁酒法時代つていうのがあつてですね、酒を密売するヤクザのグループがもの凄く大きな勢力になる。その延長上にゴッド・ファーザー(注54)なんかもあるわけですけれども、そのアメリカのギャングの世界——昼の帝王は大統領で、夜の帝王はアル・カポネといわれるぐらいに、シカゴを中心にもすごいギャングのグループがあつた。それはもちろんフィクションなんですけれども、本物ももちろんあつたけど、映画に出てくるのはフィクションとして面白く作つていったんです。これが面白くて、「アンタツチャブル」(注55)だとか、皆さんはあんまり見てないかもしれないけど、日本でもテレビのシリーズで『アンタツチャブル』(注56)はしょっちゅうやつてました。映画になつたものもあります(注57)。

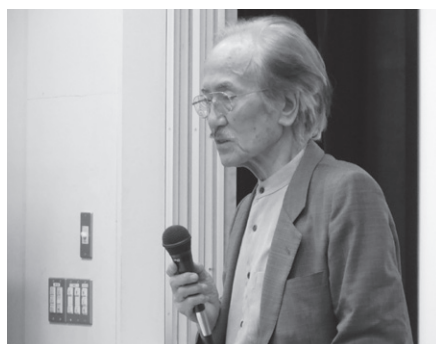
で、「フィルム・ノワール」ではないけれども、その延長上に『ゴッド・ファーザー』(注58)という、フランシス・コッポラの映画もそこに入るといふことができると思います。それは夜の映画です。それがハリウッドの主流になるんですね。その前にハリウッドは真昼間の、お日様がピーカンの西部劇というハリウッドで一番大きいジャンルを作り出しているんです。夜の映画は二番目のジャンルなんです。ギャングなんかは跳梁する夜の世界ですね、悪の世界。これがアメリカの二番目の大きいジャンルになつてきます。

その中に、ハリウッドつてのは外国から才能をいろいろと呼び寄せて、アルフレッド・ヒッチコック(注59)つていう監督の名前は知つてと思うけど、彼を、イギリスのスタジオでホラー映画作つていたのを引き寄せた。また、フリッツ・ラングをドイツから引き寄せて、ハリウッドは巨大な夜のシリーズを作り始めるんです。これはアメリカのハリウッド映画を支える大きなジャンルになります。

ところが、「フィルム・ノワール」という言葉はフランス語ですね。なぜフランス語かというと、夜の映画は本当はヨーロッパに起源があるのだけれどアメリカで成長した。それをフランス人は、独特な方法で夜の映画を再びヨーロッパに取り戻すんですね。フランス人のやり方はちよつと洒落てまして、ジャン・ギャバン(注60)だとかアラン・ドロン(注61)だとかの名優にですね、ちよつと帽子を斜に被せたりして、そうしてアラン・ドロンさんが演じる素晴らしいギャング映画を作り始めるんです。もう圧倒されてしまう。そういうフランスのギャング映画というジャンルが作られて、それが世界的な映画になって、そういう映画が大量に作られていったわけです。

## 超人の今

そこですね、大事なことは、はじめは超人つてのは外の星からやってきたり、異星からの地球外生物の場合が多かったんです。ところが現代に至るとですね、それまでは違う場所からやってきた不思議な怪人であったりしたんですが、実は、自分の夫が怪物の世界に行ったりするような話が主流を占めるようになるんですね。これは60年代、20世紀の中頃から後半にかけての変化です。例えば、『ロズマリーの赤ちゃん』(注62)という映画は、自分の亭主が悪魔の仲間なんですよね。で、ご近所とかお隣さん、お話してる人もみんな悪魔のグループ。そのアパートに住んでる人間みんな悪魔の世界というふうな空恐ろしい話。そういうものが登場することになります。それから『悪魔の生贄』(注63)なんて、親戚がみんな悪魔になっていたり。『オーメン』(注64)という映画は、自分の子供が悪魔に取り付かれる…。こういう映画がとて多くなっています。特にアメリカには。もう、炙り出そうにも自分の子供の姿を取ってるもんですから、追いつくこともなかなか困難な悪魔たちがいるわけです。後々その悪魔たちは、実は、外部にあるのではなくて、自分の中に棲んでいる。今、現代のもつとも進んだ超人、悪いヤツはですね、どこに棲んでいるかという自分の中に棲んでいるんですね。これが現代的モンスターの一番の怖さなんです。そ



して、怖くならなくなると、もつと怖いものを、もつと怖いものをというふう  
にどんどんどんどん怖いもの作つてく。その挙句に自分の中に棲んでいる悪魔  
が一番怖いという話になつてくるわけです。

これ奇妙な話なんですけど、さつき一番最初に言った超人は人間が生み出し  
たもんだと。ところが、超人は人間が外に生み出したんだけど、戻つてき  
てしまうという流れがあるということです。昔の人間はお化けが怖かつたん  
ですよ。ところが「これはお化けだよ」つて外に出すと、気持ちが楽になつた  
んです。本当はお化けつてのは人間の中にあるイメージで、人間の中に棲んで  
いるんです。ところがそれを一回外に出すことによつて、「墓場にいるのがお  
化けだよ」つて言つて、それを怖がればいいんです。実は、もう怖くないんで  
す。本当は自分の中にあつて、何がなんだか判らないお化けが本当は怖いんで  
す。これは人間が誰しも持つています。それなりに自分の中に、わけの判らない怖さみたいなものを持つてるわけ  
でも「これ、お化けだよ」つてポーンと外に出したとたんに怖くなくなる。一つ目小僧だつて、もつと変わったヤ  
ツだつて、そんなの怖くないです。外面的に、外からやつてくるわけです。

ところがその、映画の中の超人がですね、お化けだとかそういう怪奇なものがですね、外からやつてくる時代は  
もうはつきり終わりました。今は中にいるのです。で、最後にちよつと知つていうことを言うと、『ブレッドラン  
ナー』(注65)つていう映画なんかは結局、夜の映画つていうより薄暮ですね、あれは。昼なのか夜なのかわからな  
い、薄暗い……。東洋なのか西洋なのかもわからない。そういう漂うような環境の中で、レイチェルという女、これ  
は人造人間だけでも、恋愛もするという形になつていて、つまり内面を通わせる。実はあの映画はリドリ・スコ

ツットの映画なんだけど、本当に人の命を助けてるヒューマニティーってのはむしろ悪魔の側であってですね。悪魔っていうか、人類が一生懸命殺そうとしているレプリカントの方にヒューマニティーがあつて、人間の社会はほとんどヒューマニティーを失っているっていう、ちょっと面白い映画だと思うんですね。

これなんかも悪魔を人間の中から、人間の不安を取り除こうと外に出たのが、また戻って来る。その複雑な関係が『ブレッドランナー』っていうあの傑作には描かれている。なかなかいい映画だと思うんで、リドリー・スコット、つまらない映画いっぱい作るけども、まああの映画はなかなか優れた映画だというふうに思いますね。

だからまあ超人の話ですつとやつて、大急ぎでやつてきましたが、結局、大事なことは、超人は人間の想像の産物であるけれども、それは生きていて、幽霊も生きていて、そして人間の中に入りたり出たりしている。このことが、超人たちの映画を見ると、凄く実感できるということです。じゃあ、時間来たので――。

## 注

1 あべ・こうぼう（一九二四〜九三／大正13〜平成5）小説家、劇作家。東京の生まれ。本名、公房<sup>あべ</sup>。「近代文学」などに抛り、前

衛的な手法で戦後文学に新生面を開いた。代表作に、小説「砂の女」「他人の顔」「燃えつきた地図」、戯曲「友達」など。（出典…

『日本国語大辞典』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=2002001e889c2vbygH6V> 二〇二二年二月十五日閲覧）

2 かーる・まるくす Karl Marx（一八一八〜八三）ドイツの経済学者、哲学者。科学的社会主義の創始者。ヘーゲル左派として出発。

盟友エンゲルスとともに「神聖家族」「ドイツ・イデオロギー」でヘーゲル左派を批判し、一八四七年「哲学の貧困」、四八年「共産党宣言」で史的唯物論を確立した。三月革命ではケルンで「新ライン新聞」を発行して急進的民主主義を主張したが、革命失敗後はロンドンに亡命、「資本論」を書いた。なお六四年には第一インターナショナルの創立を助けて指導者となり、バクーニンらと争った。（出典…『日本国語大辞典』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=20020381b746UjJK5h> 二〇二二年

二月十五日閲覧）

- 3 かりがりはかせ 原題 [ドイツ] Das Kabinett des Dr.Calgari ドイツ映画。サイレント。一九一九年作。ロベルト・ウィーネ監督。精神病医カリガリの狂的妄想の中に展開する、夢遊病青年の娘殺害事件を、極端にデフォルメした映像感覚で描く。表現主義映画の代表作。(出典：『日本国語大辞典』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=200200e1ae7fb61Q0ns> 二〇二二年2月15日閲覧)
- 4 あーきたいぶ (英語) archetype 原型。ある民族ないし人種が同様の経験を反復するうちに、一定の精神的反応を示すようになり、特有の集団的無意識をもつにいたる。その具体化がアーキタイプで、神話や伝説に顕著である。文化人類学者やユングの有名な心理学者にとっては重要な概念だが、N・フライらの批評家によって文学研究にも利用され、作品の根源を解明する手段となる。文学用語としては、各時代の作品に共通する発想の基本となったものをさす。(出典：『ブリタニカ国際大百科事典 小項目事典』ブリタニカ・ジャパン [https://kotobank.jp/word/アーキタイプ\\_24556](https://kotobank.jp/word/アーキタイプ_24556) 二〇二二年2月15日閲覧)
- 5 あづあんぎやると アバン・ギャルド (フランス) avant-garde 軍隊用語で「前衛」の意(《アバングルド・アヴァンギャルド・アヴァンガード》①第一次世界大戦頃から、フランスなどで起こった芸術運動。既成の芸術観念や形式を否定し、革新的芸術をつくり出そうとした。立体派、未来派、抽象画派、超現実派などの総称。前衛派。②芸術の世界で先端的な活動をする人。前衛。(出典：『日本国語大辞典』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=2002001d0cc0kgT6Y74S> 二〇二二年2月15日閲覧)
- 6 やじゆうは フォービズム (フランス) fauvisme fauvesは「野獣」の意(《フォーヴィスム》) 20世紀初頭にフランスで起こった絵画の一流派。マチス、マルケ、ブラマンク、デュフィらがこの流派に属し、激しい色彩の対比と荒々しい筆致をその特徴とする。フォーブ。野獣派。(出典：『日本国語大辞典』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=200204355a17350947> 二〇二二年2月15日閲覧)
- 7 ぶりゆうつけ Die Brücke「橋」派。ドイツ表現主義を代表するグループ。一九〇五年ドイツのドレスデンでE・キルヒナー、K・シュミット・ロットルフ、E・ヘッケルの3人を中心として結成され、のちM・ペヒシュタイン、E・ノルデ、O・ミュラーらに加わった。フランスのフォービズムに類似しているが、絵画の方法そのものよりも、内的な衝動の表現を目指した。このグループにより20世紀の表現主義の第一歩が踏出された。(出典：『ブリタニカ国際大百科事典 小項目事典』ブリタニカ・ジャパン <https://kotobank.jp/word/ブリュッケ-127014> 二〇二二年2月15日閲覧)
- 8 ゼねっさんす ルネサンス (フランス) renaissance 再生の意(《ルネッサンス・レネーサンス》) 14〜16世紀にかけて、イタリア



- を中心に興った文化運動。古典文化を範として人間性の肯定を主張した。封建制を打倒した商工都市の上層市民がその保護者、推進者で、美術・文芸などに新分野を開いたが、その保守化とともに裝飾的傾向が強まった。一六世紀にはアルプス以北に波及し、宗教改革とも結びついた。文芸復興。(出典：『日本国語大辞典』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=20020468a981PnE2iQe> 二〇二二年二月十五日閲覧)
- 9 えんきんほう 興行きや遠近など、立体を平面上に表現するための絵画的方法。透視画法に従って線を用いて書き表わす線遠近法と、色調の変化によって表わす空気遠近法とがある。狭義には「線遠近法」だけをさす場合もある。遠近画法。パースペクティブ。(出典：『日本国語大辞典』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=2002008301560WtA9w97> 二〇二二年二月十五日閲覧)
- 10 ぱぶろ・ぴかそ Pablo Picasso (一八八1〜一九七三) スペインの画家。主にフランスで活躍。ブラックとともにキュビズムを創始したのをはじめ、次々と現代美術の新しい領域・様式を開拓、20世紀美術に大きな足跡を残した。絵画・彫刻・陶芸などに幅広く精力的な活動を続ける一方、平和運動にも積極的に参加した。(出典：『日本国語大辞典』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=2002037ee87eRKXt20m> 二〇二二年二月十五日閲覧)
- 11 びんせんごーばんごう Vincent van Gogh (一八五三〜九〇) オランダの画家。印象派と日本の浮世絵の影響を受け、大胆なタッチで、律動的な線条と明るく激しい色調の独特の画風を確立して、20世紀の絵画に大きな影響を与えた。後半生をフランスで過ごし、しばしば精神病の発作に悩まされて、ピストル自殺した。代表作は「ひまわり」「はね橋」「星月夜」など。(出典：『日本国語大辞典』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=2002019785aau7go9xBL> 二〇二二年二月十五日閲覧)
- 12 ぼーせやんせ Paul Cezanne (一八三九〜一九〇六) フランスの画家。初め印象派に加わったが、のち、印象派を越えて自然の対象を幾何学的形態に還元し、調和的な色彩による構築的な画面を表現。20世紀絵画の祖とみなされる。代表作「青い花瓶」「赤いチョッキの少年」「水浴図」など。(出典：『日本国語大辞典』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=2002026125b61jz96g9x> 二〇二二年二月十五日閲覧)
- 13 あんり・まていす Henri Matisse (一八六九〜一九五四) フランスの画家。印象派を経てフォービスムの代表的画家となる。その後、画面を裝飾的な色面で構成する作風に転じ、現代美術に大きな影響を与えた。(出典：『日本国語大辞典』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=2002031f00604qPX7607> 二〇二二年二月十五日閲覧)
- 14 まるく・しゃがーろ Marc Chagall (一八八七〜一九八五) ロシア生まれの画家。一九二〇年パリに出てエコール・ド・パリで活

- 躍、第二次世界大戦後は南フランスに定住。幻想的な筆致で色調は光彩に富む。文学作品のさし絵、版画、舞台画、天井画も描いた。(出典：『日本国語大辞典』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=2002011912781dvh38Y> 二〇二二年2月15日閲覧)
- 15 エドヴァール・ムンク Edward Munch (一八九六～一九四四) ノルウェーの画家。表現主義の先駆をなす独特な色彩・構図で、人間の不安・孤独を示す象徴的作品を描き、主題・表現の上で現代美術の流れに大きな影響を与えた。版画も多い。作「叫び」など。(出典：『日本国語大辞典』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=2002041956c5WG1cNeI> 二〇二二年2月15日閲覧)
- 16 あめでお・もでいりアーに Amedeo Modigliani (一八八四～一九二〇) イタリアの画家。エコール・ド・パリの一人。繊細な曲線と精妙な色彩により、長い首の哀調を帯びた裸婦や肖像を描いた。彫刻でも活躍。モジリアニ。(出典：『デジタル大辞典』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=2001018276200> 二〇二二年2月15日閲覧)
- 17 じえーむず・あんそー James Ensor (一八六〇～一九四九) ベルギーの画家。表現主義傾向の怪奇な幻想画で知られる。代表作「キリストのブリュッセル入市」。(出典：『日本国語大辞典』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=2002002b8882p78VQ0s> 二〇二二年2月15日閲覧)
- 18 しゅーるれありすむ (フランス) surréalisme 《シュールリアリズム》 理性の支配を脱して、非合理なものや、意識下の世界を好んで表現する絵画、詩などの芸術革新運動。第一次世界大戦後のフランスで、ダダイズムにつづいて起こり、フロイトの潜在意識とリビドーの理論、原始人や未開人の心理、精神病者の知覚などをとり入れている。詩人ではフランスのブルトン、アラゴン、エリュアール、画家ではアルプ、エルンスト、キリコ、ダリなどの作品に代表される。超現実主義。(出典：『日本国語大辞典』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=200202081f546mr09M1Q> 二〇二二年2月15日閲覧)
- 19 えるんすとーるーとびひーきんひなー Ernst Ludwig Kirchner (一八八〇～一九三三) ドイツの画家。表現主義運動を展開。ナチスの圧迫と病弱により、自殺した。(出典：『日本国語大辞典』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=2002012d660d0BA0zBPf> 二〇二二年2月15日閲覧)
- 20 わいまいーるけんほう 第一次世界大戦に敗北したドイツ帝国の崩壊後、一九一九年、ワイマールに召集された国民議会で成立したドイツ共和国憲法。国民主権、男女平等の普通選挙の承認に加えて、新たに所有権の義務性、生存権の保障などを規定し、近代の民主主義憲法の典型とされる。一九三三年のナチスの政権掌握によって消滅。(出典：『日本国語大辞典』小学館 <https://>

- japanknowledge.com/psnl/display/?id=2002047d1cc6c7c3a4f 二〇二二年二月十五日閲覧)
- 21 いー・ゆー (英) European Union の略) 欧州連合。ヨーロッパ共同体 (EC) を基礎に、単一通貨、共通の外交・安全保障政策の実現を目的とする新共同体。一九九三年十一月、マーストリヒト条約の発効により創設された。ヨーロッパ連合。(出典：『日本国語大辞典』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=2002002f65ad1w8UX50w> 二〇二二年二月十五日閲覧)
- 22 うーふぁ ドイツの映画会社Universum-Film AG の略。一九一七年既存の映画会社を国策的に統合して創立。無声映画末期トキー初期に傑作を送り出したが、ヒトラー政権成立と同時に不振に陥り、第2次大戦後は連合軍の手で解体された。現在は小規模だが復活している。(出典：『百科事典マイペディア』平凡社 <https://kotobank.jp/word/UFPA%5B会社%5D-819882> 二〇二二年二月十五日閲覧)
- 23 めとろぼりす 一九二六年製作のドイツ映画。原題『Metropolis』。21世紀の未来世界を描き、その後の作品の多くの影響を及ぼしたSF映画の金字塔。監督：フリッツ・ラング、出演：ブリギッテ・ヘルムほか。(出典：『デジタル大辞泉プラス』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=5091000609760> 二〇二二年二月十五日閲覧)
- 24 ーふぁ DEFA ドイツ民主共和国(東ドイツ)の映画製作配給会社、Deutsche Film AG の略。一九四六年設立。(出典：『世界大百科事典』平凡社 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?kw=デーンファ> DEFA&lid=102005125500 二〇二二年二月十五日閲覧)
- 25 きょじんごーれむ 一九二〇年製作のドイツ映画。原題『Der Golem, wie er in die Welt kam』。パウル・ヴェゲナー監督、出演：アルバート・シュタインリュック、リダ・サルモノワ、エルンスト・ドイッチほか。(出典：『KINENOTE』キネマ旬報社 [http://www.kinenote.com/main/public/cinema/detail.aspx?cinema\\_id=14601&key\\_search=巨人コーンム](http://www.kinenote.com/main/public/cinema/detail.aspx?cinema_id=14601&key_search=巨人コーンム) 二〇二二年二月十五日閲覧)
- 26 どくとろ・まぶぜ 一九二二年製作のドイツ映画。原題『Dr. Mabius, der Spieler: Ein Bild der Zeit』。フリッツ・ラング監督による犯罪映画の古典。出演：ルドルフ・クライン・ロッゲ、マウド・エゲーゼーニッセン、ゲルトルート・ベルカーほか。(出典：『デジタル大辞泉プラス』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=5091000603700> 二〇二二年二月十五日閲覧)
- 27 ぶらーぐのだいがくせい 一九二二年製作のドイツ映画。原題『Der Student von Prag』。シュテラン・ライ監督、出演：パウル・ヴェゲナー、リディア・サルモノワ、グレート・ネルガーほか。(出典：『KINENOTE』キネマ旬報社『allcinema:映画データベース』ステイングレイ <https://www.allcinema.net/cinema/20172> 二〇二二年二月十五日閲覧)
- 28 まりりん・もんろー Marilyn Monroe (一九二六く六二) 米国の映画女優。性的魅力とナイーブさで人気を得た。出演作「ナイアガラ」「紳士は金髪がお好き」「七年目の浮気」。(出典：『デジタル大辞泉』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/>

- display/?id=2001020318400 二〇二二年二月十五日閲覧)
- 29 じーくふりーとーくらかひあー Siegfried Kracauer (一八八九〜一九六六)ドイツ生まれの思想家。ナチスの台頭で米国に亡命、大衆文化現象の分析に業績を残す。著「カリガリからヒトラーへ」など。(出典：『デジタル大辞泉』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=2001005217200> 二〇二二年二月十五日閲覧)
- 30 あひるふーひつごらー Adolf Hitler (一八八九〜一九四五)ドイツの政治家。ナチスの指導者。オーストリアの生まれ。一九一九年ナチス入党し、二二年党首、三三年政権を掌握した。三四年総統となり、独裁的な全体主義体制を確立、対外侵略を強行して第二次世界大戦を引き起こしたが、ベルリン陥落直前に自殺。(出典：『日本国語大辞典』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=2002038ec91b17c4K60> 二〇二二年二月十五日閲覧)
- 31 じめつのに 一九二二年製作のドイツ映画。原題 Der müde Tod。フリッツ・ラング監督、出演：エドゥアルト・フォン・ヴィンターシュタイン、リル・ダゴファア、カール・リュッケルトほか。(出典：『KINENOTE』キネマ旬報社 [http://www.kinenote.com/main/public/cinema/detail.aspx?cinema\\_id=14565&key\\_search](http://www.kinenote.com/main/public/cinema/detail.aspx?cinema_id=14565&key_search)『死滅の谷 二〇二二年二月十五日閲覧』)
- 32 うらまちのかいんげん 一九二四年製作のドイツ映画。原題 Das Wachstfigurenkabinett。パウル・レニ監督、出演：ヴィルヘルム・データーテルレ、ヨーン・ユットウット、オルガ・ペライエフほか。(出典：『KINENOTE』キネマ旬報社 [http://www.kinenote.com/main/public/cinema/detail.aspx?cinema\\_id=14799&key\\_search](http://www.kinenote.com/main/public/cinema/detail.aspx?cinema_id=14799&key_search)『裏町の怪老窟 二〇二二年二月十五日閲覧』)
- 33 きゆうけいきのちふえらぶ 一九二二年製作のドイツ映画。原題《Nosferatu: Eine Symphonie des Grauens》。ドラキエラ映画の古典。監督：F・W・ムルナウ、出演：マックス・シュレック、アレクサンダー・グラナツハほか。一九七九年にリメイク版『ノスフェラトゥ』が作られた。(出典：『デジタル大辞泉』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=5091000596130> 二〇二二年二月十五日閲覧)
- 34 びらぎや Dracula アイルランドの作家ブラム・ストーカーの怪奇小説。一八九七年作。また、その主人公の吸血鬼の名。ルーミアのトランシルバニア地方に伝わる吸血鬼伝説を基にしたもの。(出典：『デジタル大辞泉』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=2001013479100> 二〇二二年二月十五日閲覧)
- 35 かいじんじゅごめんそつ 江戸川乱歩の小説に登場する怪盗。変装を得意とし、多くの宝石や美術品をねらって探偵明智小五郎らと対決する。(出典：『デジタル大辞泉』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=2001029225000> 二〇二二年二月十五日閲覧)

- 36 ぶりつ・らんぐ Fritz Lang (一八九〇〜一九七六) ドイツの映画監督。「ドクトルマブゼ」「メトロポリス」などのヒット作を手がけ、ドイツを代表する映画監督となる。のち、ナチスから逃れて米国へ亡命し、ハリウッドで活躍。他の監督作に「死刑執行人もまた死す」など。(出典:『デジタル大辞泉』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=2001027445700> 二〇二二年2月15日閲覧)
- 37 どりーべるげんがー (ドイツ) Doppelgänger 自分とそっくりの姿をした分身。自己像幻視。(出典:『デジタル大辞泉』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=2001021390600> 二〇二二年2月15日閲覧)
- 38 しょくくしゅうだん 一九六三年製作のアメリカ映画。原題《Shook Corridor》。監督:サミュエル・フララー、出演:ピーター・ブレック、コンスタンス・タワーズ、ジーン・エバンスほか。(出典:『デジタル大辞泉プラス』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=5091000599830> 二〇二二年2月15日閲覧)
- 39 かっこーのすゝえ 一九七五年製作のアメリカ映画。原題《One Flew over the Cuckoo's Nest》。アメリカン・ニューシネマの代表作のひとつ。監督:ミロス・フォアマン、出演:ジャック・ニコルソン、ルイーズ・フレッチャー、ウィル・サンプソン、クリストファー・ロイドほか。第48回国アカデミー賞作品賞、監督賞、主演男優賞(ジャック・ニコルソン)、主演女優賞(ルイーズ・フレッチャー)、脚色賞受賞。第33回国ゴールデングローブ賞作品賞(ドラマ部門)受賞。第30回英国アカデミー賞作品賞受賞。(出典:『デジタル大辞泉プラス』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=5091000595100> 二〇二二年2月15日閲覧)
- 40 ぶりどりひーらいるへるむーむるなう Friedrich Wilhelm Murnau (一八八八〜一九三二) ドイツの映画監督。サイレント映画時代の巨匠で、表現主義映画の代表者の一人。ドラキュラ伝説を扱った「吸血鬼ノスフェラトゥ」は、幻想映画の傑作とされる。他に「シキル博士とハイド氏」「ファントム」「最後の人」「サンライズ」など。(出典:『デジタル大辞泉プラス』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=2001024006400> 二〇二二年2月15日閲覧)
- 41 ふうらんけんしゅたいいん 一九三二年製作のアメリカ映画。原題《Frankenstein》。メアリー・シェリーの同名小説を映画化したSFホラーの古典。監督:ジェームズ・ホエール、出演:ボリス・カロフ、コリン・クライブ、メイ・クラークほか。一九三五年に続編『フランケンシュタインの花嫁』が作られた。(出典:『デジタル大辞泉プラス』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=5091000607380> 二〇二二年2月15日閲覧)
- にせんいちねんうちゅうのたび ①英国の作家アーサー・C・クラークの長編SF(二九六八)。原題《2001: A Space Odyssey》。

- 人類に進化を促す謎の石版「モノリス」と、反乱を起こした宇宙船ディスカバリー号のコンピュータ「HAL9000」の謎。クラークの代表作。②一九六八年製作のアメリカ・イギリス合作映画。原題『2001: A Space Odyssey』。①の原作者のアーサー・C・クラークと監督のスタンリー・キューブリックが共同してストーリーを練ったSF映画の代表作。監督・スタンリー・キューブリック、出演・キア・デュリア、ゲイリー・ロックウッド、ウィリアム・シルベスターほか。第41回米国アカデミー賞特殊視覚効果賞受賞。一九八四年に続編『二〇一〇年』が作られた。(出典：『デジタル大辞泉プラス』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=5091000226070> 二〇二二年2月15日閲覧)
- 43 **スロバキア** Slovakia ヨーロッパ中央部の内陸にある共和国。5〜6世紀以来スラブ系のスロバキア人が居住。オーストリア・ハンガリー帝国の支配下にあつたが、一九一八年にチェコと合併してチェコスロバキア共和国を構成。一九九三年に分離してスロバキア共和国となる。首都ブラチスラバ。農牧業がさかん。(出典：『日本国語大辞典』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?kw=スロバキア&id=200202529566BY132SN> 二〇二二年2月15日閲覧)
- 44 **インド** インド・ヨーロッパ語族スラブ語派西スラブ語群に属する言語。主にスロバキアで話されるほか、チェコやハンガリーの一部でも話される。(出典：『日本国語大辞典』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?kw=スロバキア語&id=20020252967dHF8v490E> 二〇二二年2月15日閲覧)
- 45 **テレンス・フィッシャー** Terence Fisher (一九〇四〜八〇) イギリスの映画監督。主な作品に『フランケンシュタインの逆襲』(一九五七)、『吸血鬼ドラキュラ』(一九五八)ほか。(出典：『KINENOTE』キネマ旬報社 [http://www.kinenote.com/main/public/cinema/person.aspx?person\\_id=4508&key\\_search=テレンス・フィッシャー](http://www.kinenote.com/main/public/cinema/person.aspx?person_id=4508&key_search=テレンス・フィッシャー) 二〇二二年2月15日閲覧)
- 46 **吸血鬼ドラキュラの花嫁** 一九五八年製作のイギリス映画。原題『Horror of Dracula』。ブラム・ストーカーの同名小説の映画化。監督：テレンス・フィッシャー、出演：クリストファー・リー、ピーター・カッシング、マイケル・ガフほか。一九六〇年に続編『吸血鬼ドラキュラの花嫁』が作られた。(出典：『デジタル大辞泉プラス』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=5091000596110> 二〇二二年2月15日閲覧)
- 47 **江戸川乱歩による児童向け推理小説** 一九三六年1月〜12月、小林秀恒による挿絵つきで、雑誌「少年倶楽部」に連載。名探偵明智小五郎と、その助手の小林少年ら、少年探偵団が活躍する児童向け推理小説シリーズの第1作。(出典：『デジタル大辞泉プラス』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=5091000596110> 二〇二二年2月15日閲覧)
- 48 **ドイツ映画** 原題 Das Testament des Dr. Mabuse。フリッツ・ラング監督。出演：ルド・かいじんまぶせほか。一九三三年製作のドイツ映画。

- ルフ・クライン・ロッゲ、グスタフ・デイスル、オットー・ヴェルニツケほか。(出典：『KINENOTE』キネマ旬報社 [http://www.kinenote.com/main/public/cinema/detail.aspx?cinema\\_id=15137&key\\_search](http://www.kinenote.com/main/public/cinema/detail.aspx?cinema_id=15137&key_search)『怪人マブゼ博士 二〇二二年2月15日閲覧』)
- 49 そんび 一九七九年製作のイタリア・アメリカ合作映画。原題《Dawn of the Dead》。ジョージ・A・ロメロ監督によるホラー映画。リビングデッド・シリーズの第2作。出演：デビッド・エンゲ、ケン・フォリー、スコット・H・ライニガー、ゲイラン・ロスほか。二〇〇四年にリメイク版『ゾン・オブ・ザ・デッド』が作られた。(出典：『デジタル大辞泉プラス』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=5091000601590> 二〇二二年2月15日閲覧)
- 50 てらー・あんじ・ほらー terror n. 1 非常な恐ろしさ、恐怖。horror 1 恐ろしくてぞっとする思い、恐怖、戦慄・嫌でぞっとする思い、激しい不快感。↓TERROR【類語】terror 実在のまたは想像上の危険に極度におよびえる直接的な恐怖。horror 化物などに対する、嫌悪感を伴うぞっとするような恐怖。fight 急激に襲い長続きしない恐怖。panic 異常行動を伴うことを示唆する急激な恐怖、しばしば根拠がない。(出典：『小学館ランダムハウス英和大辞典』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=40010RH1082804000> / <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=40010RH176321000> 二〇二二年2月15日閲覧)
- 51 ふいるむーのあーる (フランス) film noir 《noiは黒の意》第二次大戦後に多く見られた映画のジャンルで、リアルな手法で犯罪を描くもの。暗黒映画。フィルムノワール。(出典：『デジタル大辞泉』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=2001015882100> 二〇二二年2月15日閲覧)
- 52 あんこくがいのだんこん 一九三七年製作のアメリカ映画。原題《You Only Live Once》。監督：フリッツ・ラング、出演：ヘンリー・フォンダ、シルビア・シドニーほか。(出典：『デジタル大辞泉プラス』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=5091000592150> 二〇二二年2月15日閲覧)
- 53 ある・かほね Al Capone (一八九九〜一九四七) アメリカのギャング。イタリア系移民。禁酒法時代、酒の密売で巨額の収入を得シカゴの暗黒街に君臨した。(出典：『日本国語大辞典』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=200200e5bc2458legGAm> 二〇二二年2月15日閲覧)
- 54 ごじゅーぶあーやー (英) godfather ①男の子の洗礼の時の、男の名づけ親。受洗者の神に対する約束の保証人となる。教父。②アメリカの犯罪組織マフィアの首領のこと。ドン。(出典：『日本国語大辞典』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?id=ユッド・ファーザー> &id=200201973609d97sW31u 二〇二二年2月15日閲覧)

- 55 あんたっぢやぶる *untouchable* ①不可触民。②米国の連邦捜査局員。(出典：『デジタル大辞泉』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?kw=アンタッチャブル&id=2001000648900> 二〇二二年二月十五日閲覧)
- 56 あんたっぢやぶる アメリカ制作のテレビドラマ。原題は『*The Untouchables*』。放映はABC局(一九五九〜六三年)。禁酒法時代のアメリカ・シカゴを舞台に、ギャングとアメリカ財務省捜査官のチームの対決を描いた。『どてっ腹に穴を開ける』とも。リメイク作品として一九九三年のテレビドラマ『新・アンタッチャブル』がある。(出典：『デジタル大辞泉プラス』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?kw=アンタッチャブル&id=5091000822240> 二〇二二年二月十五日閲覧)
- 57 あんたっぢやぶる 一九八七年製作のアメリカ映画。テレビドラマ(一九五九〜六三年)のリメイク。原題『*The Untouchables*』。禁酒法時代のシカゴを舞台に、アル・カポネ摘発を目指す捜査官たちの活躍を描く。監督：ブライアン・デ・パルマ、出演：ケビン・コスナー、ショーン・コネリー、ロバート・デ・ニーロ、アンディ・ガルシアほか。第60回米国アカデミー賞助演男優賞受賞(ショーン・コネリー)。(出典：『デジタル大辞泉プラス』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?kw=アンタッチャブル&id=5091000822240> 二〇二二年二月十五日閲覧)
- 58 こっぴどふあーぎー 一九七二年製作のアメリカ映画。原題『*The Godfather*』。マリオ・プーゾの同名マフィア小説を映画化。監督：フランシス・フォード・コッポラ、出演：马龙・ブランド、アル・パチーノ、ジェームズ・カーン、ダイアン・キートン、ロバート・デュバルほか。第45回米国アカデミー賞作品賞、主演男優賞(马龙・ブランド/辞退)、脚色賞受賞。第30回米国ゴールデングローブ賞作品賞(ドラマ部門)受賞。(出典：『デジタル大辞泉プラス』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?kw=ゴッドファーザー&id=5091000597620> 二〇二二年二月十五日閲覧)
- 59 あるふれっぺーひっこく Alfred Hitchcock (一八九九〜一九八〇) イギリス出身の映画監督。渡米後、サスペンスに富むスリラー映画の巨匠として名声を確立。作品に「白い恐怖」「北北西に進路をとれ」「鳥」など。(出典：『日本国語大辞典』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?kw=コッチコック&id=20020384281ctBx6TZeE> 二〇二二年二月十五日閲覧)
- 60 じゃんぎばん Jean Gabin (一九〇四〜七六) フランスの俳優。裏町の強靱だが弱さも示す落伍者、破滅者などを持ち役とした。「望郷」「大いなる幻影」「霧の波止場」など出演。(出典：『日本国語大辞典』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?kw=ジャン%3%80%80ギヤバン&id=200201199b4b7tauQZ14> 二〇二二年二月十五日閲覧)
- 61 あらん・どろん フランスの俳優。パリ郊外生れ。インドシナ戦線従軍後、放浪生活をへて、『女がからむ時』(一九五七年)でデビュー。R・クレマン監督の『太陽がいっぱい』(一九六〇年)とL・ビスコンティ監督の『若者のすべて』(一九六〇年)に主演



- してスターの地位を確立。髻のある二枚目で、一九七〇年代にかけて特に女性ファンを魅了した。他の作品にH・ベルヌイユ監督《地下室のメロディ》(一九六三年)、ビスコンティ監督《山猫》(一九六三年)、R・アンリコ監督《冒険者たち》(一九六七年)、J・ロージー監督《暗殺者のメロディ》(一九七二年)、J・P・メルビル監督《リスボン特急》(一九七二年)、V・シュレンドルフ監督《スワンの恋》(一九八三年)、J・L・ゴダール監督《ヌーベルバーグ》(一九九〇年)などがある。(出典:『日本国語大辞典』小学館『百科事典マイペディア』平凡社 <https://kotobank.jp/world/ドロン/856804> 二〇二二年二月十五日閲覧)
- 62 るろずまりーのあかちゃん ①米国の作家アイラ・レヴィンのホラー長編小説(一九六七)。原題《Rosemary's Baby》。一九六八年ロマン・ポランスキー監督で映画化。②一九六八年製作のアメリカ映画。原題《Rosemary's Baby》。①を原作とする。監督:ロマン・ポランスキー、出演:ミア・ファロー、ジョン・カサベテス、ルース・ゴードンほか。第41回米アカデミー賞助演女優賞受賞(ルース・ゴードン)。(出典:『デジタル大辞泉プラス』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?kw=ローズマリーの赤ちゃん&id=5091000061030> 二〇二二年二月十五日閲覧)
- 63 あくまのいけにえ 一九七四年のアメリカ映画。原題《The Texas Chain Saw Massacre》。トビー・フーパー監督、出演:マリリン・バーンズ、アレン・ダンズィガー、ポール・A・パーティンほか。(出典:『KINENOTE』キネマ旬報社 [http://www.kinenote.com/main/public/cinema/detail.aspx?cinema\\_id=277&key\\_search=悪魔のいけにえ](http://www.kinenote.com/main/public/cinema/detail.aspx?cinema_id=277&key_search=悪魔のいけにえ) 二〇二二年二月十五日閲覧)
- 64 おーめん ①一九七六年製作のアメリカ映画。原題《The Omen》。グレゴリー・ペック主演のオカルト・ホラー。監督:リチャード・ドナー、共演:リリー・レミック、デビッド・ワーナーほか。第49回米アカデミー賞作曲受賞。一九七八年に続編『オーメン2/ダミアン』が作られている。②二〇〇六年製作のアメリカ映画。原題《The Omen》。①のリメイク。監督:ジョン・ムーア、出演:リープ・シュレイバー、ジュリア・スタイルズ、ミア・ファローほか。③アメリカの連続テレビドラマ。原題は《Daniel》。二〇一六年放映。①の世界のその後を描くオカルトホラー。(出典:『デジタル大辞泉プラス』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?kw=オーメン&id=5091000594300> 二〇二二年二月十五日閲覧)
- 65 ぶれどらんなー 一九八二年製作のアメリカ・香港合作映画。原題《Blade Runner》。フィリップ・K・ディック『アンドロイドは電気羊の夢を見るか?』の映画化。人造人間「レプリカント」を追う捜査官を主人公にしたSFハードアクション。監督:リドリー・スコット、出演:ハリソン・フォード、ルトガー・ハウアー、ショーン・ヤングほか。(出典:『デジタル大辞泉プラス』小学館 <https://japanknowledge.com/psnl/display/?kw=ブレードランナー&id=5091000237930> 二〇二二年二月十五日閲覧)

## 追悼 波多野哲朗先生

二〇二〇年10月2日金曜日の朝、波多野哲朗先生が亡くなられた。一九三六年生まれで享年84歳。コロナ禍でしばらくお会いできずにいたが、その春は普段通り幾つかの研究会などにも元気に参加され、次回作のシナリオを練り続けるなど、全く変わった様子もなかったのも、今も急逝という観は否めずにいる。年度が改まり例年のように東京造形大学での特別講義を引き受けていただいていたが、その打ち合わせをしようとしていた矢先に、入院と病状を知らせる電話をいただき大変驚いた。

普通なら講義は諦めざるを得なかった。今年はコロナ禍で大学の授業の大半が遠隔授業となっていたので可能性はあるとはいえ、病室からの講義は医療の上でも授業の技術的・制度的な面でもかなり難しいと思われた。幸い熱意ある卒業生の力添えや病院側とご家族の理解によつて、入院中の6月19日金曜日の午後3〜4限に、開学以来初と思われるビデオ会議システムを用いた遠隔授業による病室からの特別講義を実現することができた。講義は東京造形大学アニメーション専攻四年生向けの授業で、テーマは「20世紀アバンギャルドの出現と衰退」。いつものような詳細なレジュメはご用意いただけなかったものの、途中休憩を挟む二コマ続きの講義を無事に務めていただいた。参考上映作品は約21分のルイス・ブニュエル監督の『*Un Chien Andalou*』（一九二九年）のみで、病室からおよそ3時間を語り切ったことになる。波多野先生も遠隔授業は面白かったと仰っていて、この調子なら後期（秋学期）にもまた特別講義をお願いできるのではないかと思われたが、その後病状が進み、秋の特別

講義は叶わなかった。

今も残念でならない。

\*

波多野先生は半世紀に渡り、東京造形大学や日本大学ほか多くの大学・大学院や専門学校で映画・映像の教育と研究に携わるとともに、東京造形大学の映像専攻や日本映像学会、日本アニメーション学会、日本映画学会の創設と運営に深く関わり、日本における映画・映像の教育・研究の世界で、長らく指導的役割を果たされてきた。その教え子の多くが作家・クリエイターや研究者などとして活躍し、教員として大学や専門学校などで後進の育成に携わる方も多い。日本映像学会では長きに渡り理事の任にあり、副会長や機関誌編集委員長などを歴任の後、二〇〇六年から二〇〇八年まで会長を一期務めている。日本アニメーション学会でも副会長を務め、名誉会員。日本映画学会では名誉顧問に就かれた。

「大学名誉教授」「大学院元教授」「映画研究者」「映像研究者」「映画評論家」「映像評論家」「著述家」「翻訳家」「映像作家」「映画監督」などと紹介されるが、あるいは「冒険家」や「辺境への旅人」なども付け加えるべきかも知れない。多岐に渡るこれらの「肩書き」は、ともすれば活動の幅の広さと一言で片付けられることが多いが、それは一面の事実であつても必ずしもそのようなことだけではなく、波多野先生にとつては教壇に立つことも映像の研究も辺境を旅することも映画を監督することも含め、全てに終始一貫したものがあつたのではないだろうか。先生の幅の広い知的関心のありようや、知に対する自由さやしなやかさといったものがそう思わせる。

\*

波多野先生との出会いは一九七八年に私が東京造形大学に入学したことによる。映像専攻1年生の必修科目である「映像概論」の最終日、夏休みも目前の頃、先生が「これで授業は終わりますが、話がしたい人は研究室にいらつしやい」と仰った。講義の後、先生が研究室に戻る際に私を含めて2人の学生がついて行き、かなり長い間研究室で先生と話をした。何を話したのか具体的なこととは忘れてしまったが、自身の関心事や学生生活のことなどを話し、先生からも映像専攻での学びのことや映像理論についてなど伺い、思いがけず楽しい時間を過ごした記憶がある。この出来事で波多野先生に親しみと尊敬の念を持ったのは確かである。在学中は波多野先生の担当授業を全て履修し、3年次・4年次のゼミナールや卒業研究の指導も波多野先生にお願いした。

波多野先生の授業は知的な刺激に満ちていて、人並みに映画は見えてはいたかも知れないが、映画監督や研究者などになろうという明確な志を持って入学したわけではなかった私にとつて、映画・映像の理論や歴史に関する講義や演習の数々は文字通り目から鱗が落ちる日々だった。2年次の終わり頃から専攻の学びとは別に課外で「アニメーション80」という活動を始めていたが、毎回その上映会に足を運んでくださったばかりか、上映会のパンフレットに力のこもった論考をご寄稿いただくなど、いろいろ力添えをいただいた。

先生の講義に加え制作活動の経験からアニメーションの理論的側面に関心を持った私は、3年次のゼミナールの論文、4年次の卒業研究の論文と、いずれもアニメーションの本質の考察をテーマに掲げて、波多野先生の指導の

元で取り組み、自分なりの手応えを得た。ゼミ論・卒論ともにその頃研究室で出していた『映像学研究』という雑誌に載せてもらい自分の書いた論文を初めて活字で見た感激、卒業する際に「忘れないように」と日本映像学会の会員になることを薦めていただいたの入会、この二つがその後紆余曲折はあったが、映画・映像やアニメーションの研究の志を忘れずにいられた大きな理由だろうと思う。

\*

私が大学に戻ってからはどちらかが欠席しない限り、必ず先生と一緒に日本映像学会や日本アニメーション学会の大会に参加していた。日本映画学会大会では対談させていただいたこともあった。会員の方々の酒席も楽しかったが、学生の時と異なり職場が同じでも日頃なかなかゆつくり話をする時間が持てなかつたので、移動の際や宿舎などで先生とじっくり話をするのも楽しみだった。聴講する研究発表はそれぞれの関心事や時には「義理」などで異なることもあったが、私が発表する時はだいたい来ていただき事後にコメントを伺うことが常だった。コメントといえば発表に限らず何か書いたものでわずかなりとも見るべきところがあると先生が思えば必ず電話でお褒めの言葉をいただいた。聞くとき著作や論文・発表などでよいと思えば必ず本人にそのことを伝えるのだという。恐らく学会員の方の多くが波多野先生の言葉を励みとしてお聞きになったことがあるのではないかと思う。

もう四半世紀以上も前にもなるが、先生と日本映像学会機関誌『映像学』の編集をご一緒した。出版が創樹社から学会へ戻った直後の頃である。当時は現在のように投稿論文が多くは集まらず、それどころか定期刊行も危ういような状態で、せっかく投稿していただきながら掲載が遅れ、学会総会で追求されたこともあった。その打開が期

待される委員会だったが、定期刊行が最重要課題で、そのためには投稿論文だけでは足りず、巻ごとにテーマを設定して論文の依頼に奔走することになる。現在のように一定の投稿が見込めるようになる以前の学会誌の一時期のことで、その編集・制作には苦心慘憺たるものがあつたが、波多野先生を中心に取り組めたことはよい思い出もあり、後のため大いに糧ともなつた。

\*

波多野先生との思い出や先生のエピソードは尽きない。気がつけば学生時代から40年有余のお付き合いになる。公私ともに大変お世話になつたが、人生の転機に必ずといってよいほど先生の導きがあつた。最初の転職の際も後に大学に戻る際も、アニメーションの研究を再開する時も、またアニメーションに関わる様々な活動を始めるにあつても。卒論を書いていた頃、先生から「分野を引き受けると大変だよ」といわれたことがあつた。当時、その意味はよく分からなかつたが、その後図らずも結果的にそのような動きをしてしまつていた。亡くなる1年ほど前いつものように2人の住まいの中間点辺りにある喫茶店で話していた際に、「小出さんは頑張つたね、もつと評価されて然るべきだと思うよ」と仰つたことがあつた。突然のことで少し戸惑いも覚えたが、特に評価されようとか自己実現しようなどと考えたわけでもなく、ひたすらに成すべき事を成すつもりでやってきただけであるが、大学1年の夏以来、尊敬と敬愛の対象であり続けた先生に思いがけず褒めていただき、やはりとても嬉しかった。先生と何時間も語り合つたのはそれが最後となつたが、振り返れば本当に長い間、様々なことを教えていただいた。波多野先生を師と仰ぐことができ、心底誇りに思う。私の人生にとって大変な幸運であるとともに大いなる喜びの年月でもあつた。

改めて波多野哲朗先生の生前のご功績を讀え、映画・映像学界と教育界に対するご貢献に深く感謝申しあげ、ここに謹んで哀悼の誠を捧げます。

■波多野哲朗（はたのてつろう）プロフィール

映画・映像研究者、映画・映像教育者、映画・映像評論家、翻訳家、映像作家・映画監督。

東京造形大学名誉教授、日本大学大学院元教授。日本映像学会元会長、日本アニメーション学会名誉会員・元副会長、日本映画学会名誉顧問。

一九三六年福井県生まれ。一九六一年大阪外国語大学（現大阪大学外国語学部）ロシア語学科卒業。 商社勤務、草月アートセンターを経て、一九六九〇一年に山根貞男・手島修三両氏と映画批評誌『シネマ69』・『シネマ70』・『シネマ71』の編集・発行を手がける。一九六八年より東京造形大学非常勤講師、一九六九年より同大学専任講師を務め、後に助教・教授を歴任。33年に渡り映画・映像の教育と研究に携わり、二〇〇一年定年退任・名誉教授就任。同年日本大学大学院教授着任・二〇〇六年定年退任、二〇一六年同大学院非常勤講師定年退任。

◎著書・共著・編著書

『現代日本映画論大系』全六卷（冬樹社、一九七〇〜七二年）、『映画監督・TVディレクターになるには』（ペリカン社、一九七三年）、『新映画事典』（美術出版社、一九八〇年）、『映画理論集成』（フィルムアート社、一九八二

年)、『映画監督になるには』(ペリかん社、一九九三年)、『映像の教科書』(東京造形大学、二〇〇一年)、『映画とテクノロジー』(ミネルヴァ書房、二〇一五年)、『美術家・デザイナーになるまで いま語られる青春の造形』(彩流社、二〇一九年)ほか。

◎訳書

シエルドン・レナン著『アンダーグラウンド映画』(三一書房、一九六九年)、ジョン・ハリデイ著『パゾリーニとの対話』(晶文社、一九七二年)、フィリップ・フレンチ著『西部劇・夢の伝説』(フィルムアート社、一九七七年)ほか。

◎作品

『火と水の間で』(一九九五年)、『サルサとチャンプルー Cuba/Okinawa』(二〇〇八年)ほか。

◎受賞

一九八三年 アメリカ山岳協会デビッド・ソールズ賞(一九八〇年、ヒマラヤ・カラコルムのチョゴリサ「7600m」登山における人命救助)

◎その他

一九九八年 世界初のオートバイによるユーラシア大陸横断ツーリング(10か国・15510km)など、越境あるいは辺境への旅多数。



本稿は『日本映像学会報』第一九〇号（二〇二〇年）に寄稿したものに加筆・修正を加えたものです。

【本書の校閲について】

生前、講義の録音をテキスト化したものを波多野哲朗先生にお届けしたが、闘病中につきご自身で校閲をしていただくことは叶わなかった。このため先生の教え子の一人である鈴木敏明（東京造形大学映像専攻第14期卒業）が校閲を行うとともに、見出しを付け、脚注を必要とする箇所の抽出を行った。

【本書の脚注について】

講義の際に脚注にあたる資料の配布はなかったが、教材としての利用にも配慮し、鈴木敏明作成の脚注の事項一覧をもとに、小出正志が辞・事典を引用するかたちで脚注を付した。基本的にオンラインの「ジャパンナレッジ」と「コトバンク」を利用したが、項目によっては印刷書籍を参照している。

東京造形大学研究報 別冊18

波多野哲朗先生東京造形大学特別講義録  
2015.5.22

発行日 二〇二二年三月二二日 第一刷

編者 小出正志

発行 東京造形大学

192-0992 東京都八王子市宇津貫町 1556 Tel. 042-637-8111 Fax 042-637-8110  
URL. <http://www.zokei.ac.jp>

制作・印刷・製本／隼風人社