

【批評】

In (Search of) a Lost Image, Lost In a Stage : 伊藤高志 『三人の女』

福尾匠

つぎの瞬間、アリスは鏡をくぐりぬけて、むこう側の部屋にかかるがるととびおりていた。[……] アリスはそれからあたりを見まわしはじめて、気づいたんだが、だいたいもとの部屋から見えていたものは、みんなごく当たりまえのつまらない様子をしてるのに、そのほかのものとなると、これはまた大違いもいとこでね。

——ルイス・キャロル『鏡の国のアリス』(矢川澄子訳、新潮文庫)

意識が此所まではっきりした時、私は一切のことを了解した。愚かにも私は、また例の知覚の疾病「三半規管の喪失」にかかったのである。[……] そこで私はすべての印象を反対に、磁石のあべこべの地位で眺め、上下四方前後左右の逆転した、第四次元の別の宇宙(景色の裏側)を見たのであった。つまり通俗の常識で解説すれば、私はいわゆる「狐に化かされた」のであった。

——萩原朔太郎『猫町』(岩波文庫)

2016年1月23・24日、京都造形芸術大学内にある春秋座にて、伊藤高志のマルチプロジェクション舞台作品『三人の女』が上演された。これは同大学で企画された《Showing》シリーズの第3弾として上演されたものであり、このシリーズは「公演」における各要素の中で、複製技術を持つメディア(音、写真、映像など)を取り上げ、それぞれの視点から劇場へと向かう創作を試みる⁽¹⁾というコンセプトのもと企画されている。

舞台の空間構成について少し説明する。映像が映し出されるスクリーンも客席も同じ舞台の上であり、下手に並べられた客席に面するように上手にスクリーン4枚が設置されている。客席の右側に普段使われている客席が見える。4枚のスクリーンの大きさはまちまちで、スクリーンと客席の間の空間(以後これを「舞台空間」と呼ぶ)を囲むようにそれぞれ少し角度が付けられている。舞台空間を縦に二分する線上の少し奥の方には16ミリフィルムの映写機が置かれており、線は映写機の向こうで最も小さいスクリーンにぶつかる。その真上の空中にぶら下がったワンピースが不穩に揺れている。

最初に述べておかなければならないのは、この作品が紛れもなく舞台作品であるということだ。演劇と呼ぶかどうかは好みの問題だろうが、この4つのスクリーンに映される映像が紛れもなく中心的なエージェントである作品は、それでも舞台作品なのである。なぜか。それは単に作品の最後に映像に映し出されていた女のひとりが出し抜けに舞台上に登場するからではなく、この作品

において「画面外」としての舞台空間が自立した存在を持つに至っているからだ。生の身体の登場はその存在を最後に引き受けて舞台空間における画面外空間の受肉を象徴するものであり、ストーリーの解釈の観点からすれば彼女はあとのふたりの女のいる世界から締め出された格好になる。主題的な解釈を続けるなら、この作品が「ホラー」として様式化されるのは必然のことであった。ホラー作品において恐怖はどこからやってくるのか。それはつねに画面外からやってくる⁽²⁾。ショットそれ自身が含む死角、あるいはショットのつなぎ目に作り出される間隙こそが亡霊の住処であるだろう。ホラーというジャンルほど、画面内/画面外のテンションが張り詰める映画様式はない。だからこそ、この3つのスクリーン(4つめは最後に舞台上に現れた女=シホが映写機のスイッチを押したときに初めて使用される)と3人の女の視線の関係の網羅的と言っていいほど多様なあり方を実験する『三人の女』という作品はホラーであることを免れない、ホラーであることを条件づけられた作品であった⁽³⁾。

通常の単一のスクリーンによって上映される映画であれば、画面外はほとんどの場合等質的なものにとどまらざるを得ない。アンドレ・バザンの画面外=マスクという定義によれば⁽⁴⁾、見えないがそこにあると想定される空間として画面外が規定されるが、映画のスクリーンの遠心的な性質は同時に画面外という空間のスクリーンへの従属を意味していたと言えるだろう。実のところカメラの動きあるいはショットのつなぎ目ごとに画面外の空間も組み替えられるのであるが、通常それは「継起」という時間的な意味合いで規定されてしまう。重要なのはそのつながり具合がどのような空間的な変容をもたらしているかであるのにもかか

ならず、だ。その点でアラン・バディウが、そしてそれを受けてエリー・デューリングが映画の本質をトポロジカルなものとして定義し直すことを試みていることには注目すべきだろう⁽⁵⁾。

バディウとともに映画は本質的に空間的なものであり二次的に時間的であるにすぎないと主張することは、根強い習慣[時間芸術としての映画]に対して暴力的であるかもしれない。しかし映画的で芸術的な取り組みという観点から諸々のイメージの共存 coexistence の問題に焦点を定めるなら、このテーゼを真剣に受け取らないのは困難である。共存の問いは、したがって、根本的には接続 connexion の問題として提示されるのであり、接続は一方で時間と空間の局所的な所与にかかわり、他方では大域的な要求に沿った表象にかかわるのである。例えばひとつの表象の空間のなかで視点の多数多様性の共可能性の把握を主張する地図あるいはダイアグラムにおけるように。というのも、接続あるいは局所的 local / 大域的 global は典型的にトポロジカルなカテゴリーだからである。時空 espace-temps の概念においてさえ密かに作用している次元という観念のように。時間が実際に空間の「第四次元」として考えられるなら、あるいは空間がそれ自体四次元的な潜在性に縁取られたものであると認められるなら、デュシャンがそうしたように、ひとつの次元から別の次元を分節する原理を明るみに出す必要があるだろう。⁽⁶⁾

デューリングはここで、時間芸術としての映画という規定を(その大胆さについて十分に意識しながら)疑問に付し、イメージの共存という空間的なカテゴリーの重要性について述べている。通常の映画であればイメージは共存するものではなく継起するものであるが、その時間性を括弧に入れた途端にショットの接続はトポロジカルな規定を必要とし始める。接続には局所的な側面と大域的な側面があるとされるが、言い換えるなら前者を複数のショットのつなぎ目の関係、後者を複数のショットから合成される空間全体の印象と捉えることができる。例えば世界地図は無数の局所的なイメージを張り合わせることによって球面を平面に翻訳したものであるが、それぞれのイメージのつなぎ目にはトポロジカルな修正の操作が施されているので、日本を中心においた矩形の世界地図では南極大陸が横長に描かれるというまさしくグローバルな表象における明白な矛盾を引き起こす。彼が問題にしているのもまさにこのことであり、イメージの接続の局所的な様態と大域的な様態(たとえショットが継起するものであったとしても)の関係を精査することで、映画あるいは映像を用いる芸術一般においていかに諸々のイメージから立体的な(諸)世界

が導かれるかということを考える必要があるのである。これは言うならば絵画におけるパノフスキーの仕事が映画においてなされてこなかったということの意味するだろう。

デューリングが先の引用の文章の後に続けるように、もろもろのイメージの表面的な接続はつねに相対的な「脱接続 déconnexion」の可能性をはらんでいる。これはドゥルーズにおける〈潜在的なもの〉の再定義として捉えることができるだろう⁽⁷⁾。画面外はもはやショットの添加により補完されてゆく等質的な空間ではなく、異質なイメージの影が干渉し合う「合成の空間 espace de composition」として、それ自体で価値を持つものとなる。もちろん画面外のこのような価値は通常の映画にも存するものではあるが、先にも述べたように単一のスクリーンによる映画においてはショットのつなぎは時間的な継起という側面があまりにも強く受け取られるので、その価値が露わになるのは「つなぎ間違い faux raccords」という特権的な事例のみである⁽⁸⁾。

3つのスクリーンによって3人の女の物語を構築する『三人の女』は、イメージの共存そしてそれによる接続/脱接続の形式を、ほとんど網羅的にと言ってよいほど徹底して実験した作品である。一般的に映像空間の特異性のひとつは、現実空間を採取し再構成することで、画面内外を含めた新たな空間を生み出すことにあるといえる。いわゆるハリウッド流の「コンティニューイティ編集」とはその名の通り連続的で、映像の内部の諸要素の位置をショットをまたいでも想定できるような整合的な空間を作り出すような編集様式であると規定できるが、『三人の女』は空間の連続性、言い換えればショット同士の接続の虚構性を暴き出し、脱接続の領域としての画面外=舞台空間を開く作品である。たとえば次のようなシーケンス(この語もまた時間的なものを想起させるのでこの作品にはコンポジションあるいはアレンジメントという語の方が適切だろう)があると⁽⁹⁾。

左・中央・右の3つのスクリーンにそれぞれ一人ずつ女が映っている。どうやら彼女たちは背景の様子から見て同じ場所にいるようだが(たとえば森)、これだけではそれを保証するものはどこにもないし、仮にそうであったとしても彼女たちの位置関係を知らせるものは何もない。すると右のスクリーンにいた女が、向かって右へ歩き出し画面外へ消える。それとほぼ同時にその女が左のスクリーンにスクリーンの右端から現れる。その女はまた歩き始め左のスクリーンの左側へ消えて行き、中央のスクリーンの左端から現れる。これで3人の女はそれぞれ比較的近くにいたことは確かになったと言えるだろう。しかし、その空間全体の配置は全く明らかになっていない。それどころか、無人となった右側のスクリーンに、中央のスクリーンに留まっている

のと同じ女が現れることさえ起こるのだ。

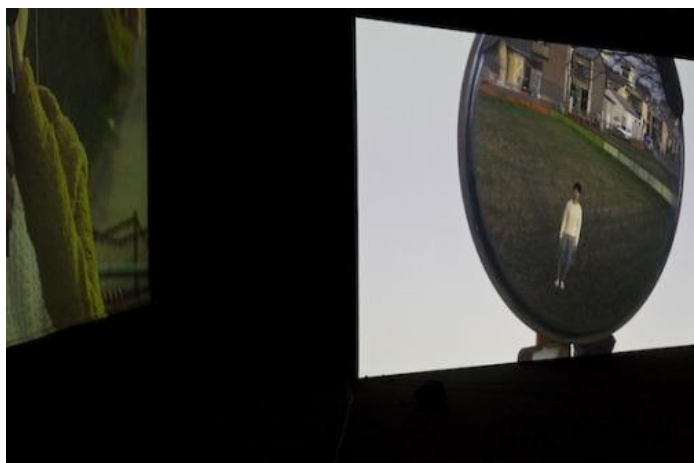
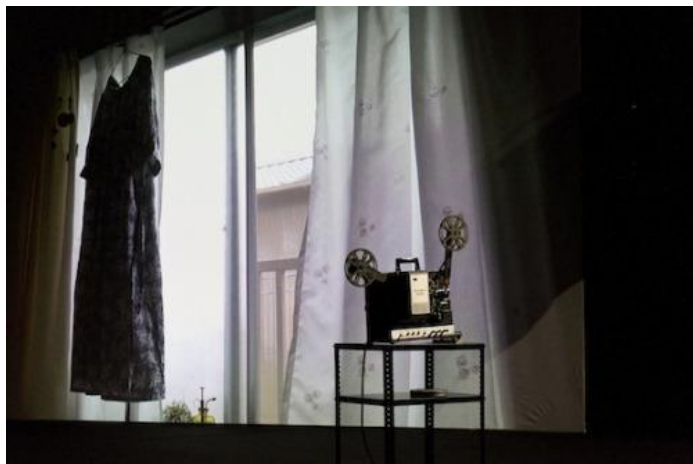
おそらくわれわれは、複数のショットから連続的な空間を再構成する習慣を捨て去るよう要請されている。

こうして画面外の空間は本質的に不可視のものとなる。コンティニューティ編集における画面外は、見えてはいないがもしその映像の中に入って首を回せばどのような光景が広がっているか想像できるような空間性を目指していた。ドゥルーズの語彙を採用すれば、コンティニューティ編集において画面外は可能的なものというステータスにとどまるのだが、『三人の女』においてそれは潜在的なものというステータスを持つと言えるだろう⁽¹⁰⁾。先に挙げた例で考えるなら、人物の移動によってそれぞれの映像が接続されるが、画面外空間それ自体の潜在性による脱接続にそれらは晒され続けており、そのことが映像の中に亡霊を呼び込むのである。また、空間の方向定位を欠いたままスクリーンをまたいで視線が交わり、すれ違うことによって、人物の視線も接続／脱接続の重要な指標となる。

この不可視の帯域、ショットが切り替わるたび人物が移動するたびに脱現働化され続けるこの潜在性の帯域である画面外空間を、先にわれわれは舞台空間と関連するものとして述べたが、これには説明が必要だろう。はじめに、大きさの違う4つのスクリーンが舞台を囲むようにそして主要な3つのスクリーンは客席に対して傾いた向きで設置されているが、これによってすでにそれぞれのスクリーンが通約不可能な空間性を担っていることが示されると同時に（同じショットでも同じように見えることは決してない）、舞台空間に観客と登場人物たちの視線が方向定位を欠いたまま閉じ込められることになる。第二に、この「悪魔的空間」（パトリス・マニグリエ）⁽¹¹⁾はたんに錯綜して曖昧であるのではなく、不気味なリアリティを備えてもいる。それを支えるのは立体的に設置されたスピーカーから発せられる音であるだろう。映画製作を学ぶ学生である三人の女は、カメラやマイクを持ってあちこちで撮影をする。スクリーンには撮影者の映像と彼女によって撮ったとみなせる映像が同時に現れることがあるが、録音者の映像と同時に彼女が録ったとみなせる音声が同時に流れることもある。とりわけ興味深いのはシホがコンタクトマイク（聴診器のように対象に接触させて録音するマイク）を用いる場面だ。彼女がケーブルを持ってそれを文字通り「ブンブン」と振

り回したり、アスファルトの上を「ガラガラ」と引きずったり、コンドームを被せてコップに突っ込みそこに蛇口の水を「ゴボゴボ」と注いだりするときの、極度にマテリアルな印象を持つ音声とそれを聞きシホ（彼女はつねにヘッドホンをつけて録音された音をモニタリングしている）の映像は、まさに「画面内」に非一視覚的な新しいパースペクティブを開く。第三に、これもシホにかかわることであるが、彼女は作品の後半からフロッターシュに熱中することになる。これを距離ゼロの視点からの撮影と捉えることもできる。おそらく、彼女が想いを寄せていたマヤと、彼女と心中してしまったナオミの二人の幻影に付きまといられるにつれ、シホにとって視覚はあまりにもリアルでありながら非物質的 immaterial なものとなるので、距離ゼロの知覚（コンタクトマイクとフロッターシュ）を用いることで自己の身体を立ち上げ直そうとしたのだろう。しかし当然、この視覚空間からの逃避はスクリーンからの締め出しをもたらしことになる。生前のマヤが着ていたワンピースに触れたシホは、舞台奥にぶら下がっているそれと同じワンピースという媒体を通して舞台空間へと降り立つのだろうか、彼女は客席の右側から現れそそそと舞台中央の映写機へと歩み寄る。

この作品において舞台空間は数あるパースペクティブ（不揃いな映像、接触的音響、物質表面のトレース）のなかのひとつであると同時に、画面外空間を受肉するものとして悪魔的パースペクティブそのものであるとも言えることができる。映像を舞台上で行われることに従属させるのもその逆でもないこの両者の出会いは、映像空間と舞台空間の「離接的総合」というドゥルーズの読者であればすぐにそう言ってみたくなるようなものよりも深いものを孕んでいる。映像と舞台の離接的総合がおこっているとしても、それは画面外空間の舞台空間による受肉の効果として生み出されているにすぎないからだ。つまり、複数の映像の離接的なコンポジションが画面外空間を潜在化し、さまよう視線と舞台上に置かれたスピーカーから発せられるマテリアルな音響に満たされた舞台空間がその画面外空間と出会うことによって初めて、シホの映像空間からの締め出しという物語的な出来事は映像と舞台の離接として解釈しうるものとなるからだ。そして彼女がひとつのスクリーンの裏側へと歩み去ると同時に作品は終わる。外部はまた生み出され、われわれはこの亡霊の棲む悪魔的空間に閉じ込められる。



©加納俊輔

Notes

1. 《Showing》公式サイトより (<http://show-ing.tumblr.com/03>)。こちらには上演記録の写真が複数あるので参考にしてください。伊藤高志の経歴についても書かれている。なお本作については、すでに次の3つのレビューが書かれている。平倉圭によるレビュー (<http://show-ing.tumblr.com/hirakura>) 阪本裕文によるレビュー (<https://centralregionblog.wordpress.com/2016/02/17/>)。高嶋慈によるレビュー (http://artscape.jp/report/review/10119461_1735.html)。*すべて最終アクセスは2016/04/05。

2. 不可能な外部の顕現としてのホラーというアイデアについては、仲山ひふみの論考から示唆を得た。仲山ひふみ「聴くことの絶滅に向けて：レイ・ブラシエ論」(『現代思想』2016年1月号、青土社所収)。
3. ホラーにおいては空間内空間(井戸、テレビ、押入れ、鏡など)が特権的な対象となることもここから説明できる。そしてバザンが定義したようにサスペンスが部分から全体を想像できないような性質を持つとするなら(André Bazin, *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Les Editions du Cerf, 2011 [1958], pp. 193-194 (アンドレ・バザン『映画とは何か』、岩波文庫、野崎歓・大原宣久・谷本道昭訳、2015年、上巻332頁))、ホラーも同様であると考えられることができるが、前者は物語の最後に解決を迎えることを本質としている。ホラーは全体が外部として不可知にとどまることを本質としていることを鑑みるなら、ホラーはサスペンスの上位概念であると言える。
4. André Bazin, *Qu'est-ce que le cinéma ?*, p. 188 (アンドレ・バザン『映画とは何か』上巻321頁)。
5. Alain Babiou, *Petit manuel d'inesshétique*, Seuil, 1998, p. 126. Elie During, *Faux raccords: la coexistence des images*, ACTES SUD/VILLA ARSON, 2010, p. 15.
6. Elie During, *Faux raccords*, pp. 15-16.
7. 『時間イメージ』では、第一の時間イメージである「過去の諸層の共存」は潜在性という規定を、第二のそれである「現在の諸先端の共存」は脱現働化 *désactualisation* という規定を受ける。Gilles Deleuze, *Cinéma 2: l'image-temps*, 1985, Les Editions de Minuit, p. 170 (ジル・ドゥルーズ『シネマ2*時間イメージ』、法政大学出版局、宇野邦一・石原陽一郎・江沢健一郎・大原理志・岡村民夫訳、2006年、181頁)。
8. ここで、ドゥルーズが時間イメージ的体制においてはつなぎ間違いが特権的なものでなくなり普遍化すると述べていることを想起するべきだろう。Deleuze, *L'image-temps*, p. 59 (『時間イメージ』57頁)。
9. これは正確な描写ではない。3つのスクリーンを同時に見るのもましてやそれらを同時に覚えておくのも不可能なので、ここではこの作品における映像の接続のありかたを示すために極端に単純化した例を用いていることを断っておく。
10. ドゥルーズにおける可能的なものとの潜在的なものとの区別については次を参照。Gilles Deleuze, *Différence et répétition*, PUF, 1968, p. 273 (ジル・ドゥルーズ『差異と反復』河出文庫、財津理訳、2007年、下巻119頁)。
11. 「神がすべてのパースペクティブを一度に見る不可能なヴィジョンを持っているとするなら、悪魔のヴィジョンは総合によるものではなく、反対に諸々のパースペクティブの離接によるものだろう。受肉されるべきは、それらパースペクティブを一元化する *coordonner* ことの不可能性であり、それは悪魔的空間である」Patrice Maniglier, *La perspective du Diable: figuration de l'espace et philosophie de la Renaissance à Rosemary's Baby*, ACTES SUD/VILLA ARSON, 2010, p. 92
12. 上演記録写真(©加納俊輔)の使用を快く許可して下さった《Showing》の企画者のひとりである中山佐代氏に感謝申し上げます。なお上記の《Showing》のサイトにはここにはない写真も掲載されている。