

映像史教育の一考察

石 原 康 臣

1. はじめに

映像作品の制作を行う上で、歴史の問題は外せない。その歴史とはいままでどのような作品が作られてきたかといった表現史であり、また政治と関わる世界史でもある。そもそも作品制作は直感やインスピレーションにより作られるものであるとの大きな誤解、語弊がある。もちろんそれらは制作を行う上で非常に大切なことである。しかし作品が作品として成り立つためにはそれだけでは足りない。そこに必要なのはいままでの先人たちの行ってきた行為であり、その考えがある。興味を持つこと、真似して行ってみること、これらは制作の上で非常に大切な通過点であるが、それで作られるだけでは作品は作品としては不完全である。

作品に絶対的な評価はない。勿論その通りではあるのだが、かといって上記のように制作され、そこで終わってしまった作品は、単なる独りよがりのものになってしまったり、趣味での模倣以上のものはない。また、権威付けを嫌い、誰が評価するのかといった評論的観点の不在もしくはその不認知は、大きな誤解を生みかねない。表現にはそれまで行ってきた過程があり、そこを蔑ろにしてその先に単に感性や趣味で作られる物ではない。単なる独りよがりや勘違いにならないよう、その歴史を踏まえ、自身の立脚地点を認識することは、作品制作をする上で非常に重要なことである。

今回論ずる目的は、映像作品を制作する上での歴史の認識を体系化し、教育の中での方法論を模索することである。また、今までの表現史の教育の問題点を解決することでもある。今までの表現史の教育の問題点とは、単なる年代の暗記であったり、起こった事象を呈示するだけのいわゆる義務教育で行われて来た社会科学の授業である。映像が映像だけで成り立つのではないことを他のジャンルや歴史との関係と共に捉え、認識していくことを、単なる知識の押しつけでなく、これから表現を行う人や、学生が主体的に学べるようにするための試みを検証したい。本論ではもっとも中核となる第二章を4つのカテゴリーに分け、検証してい

く。まず一つ目に映画史の起源の見直しを行い、二つ目に映画の基となる像を定着させることを写真史と関連づけて検証する。三つ目に写真と美術の関係から実験映画の検証をし、最後に美術と世界史の関係を捉え映像史と纏めていく。

2-1. 映画史

元来、映画史の皮切りによく使われてきたものに、リュミエール兄弟のシネマトグラフの発明からのスタートがある。これは1995年12月28日、パリのグランキャフェの地下サロン・ナンディアンにおいて、リュミエール兄弟によって公開されたフィルム作品群の上映である。この公開が映画の原点とされる根拠となるものは、①スクリーンへの映写、②複数の観客による同時鑑賞が可能、③木戸銭の徴収、といった現在の映画館とほぼ同じシステムを構築したことからである。システムとしての映画の原点ということに関しては確かにその通りである。しかし単にその公開を持って映画の幕開けを呈示することにはいささか危険性を伴う。それは、ここには動画の原理の説明も他の類似研究の説明も抜け落ちており、それにより突発的に映画は生み出されたと認識してしまう危険性がある。そもそもなぜリュミエールは映画を作ったのか。また、それはどのようにして作られていったのか。その点を画が動く原理と他の類似研究を併せて説明していく必要があるであろう。

画が動く原理について、フィルムによる映画を語る際に気を付けるべき点として、24コマの静止画が1秒という時間を作り出すこと、また残像現象とシャッターにより人間の知覚として静止した画が動いて見えることを説明しなくてはならない。この際に大きな役割を持つものがフェナキストスコープであろう。フェナキストスコープとは驚き板とも言われ、少しずつ形の変わる画を複数枚描き、それをスリットのなかからある一定の速度で回しながらのぞき込むと、描いた画

が動いて見えるというものである。(図1) これは映画においては、絵がフィルムであり、スリットがシャッターの役割となっている。このフェナキストスコープはリュミエールによる映画が発明されるより以前の1831年にジョゼフ・プラトーらによって作られた。さらにそれに触発され1834年にウィリアム・ジョージ・ホナーが制作したゾートロープがある。(図2) これはフェナキストスコープが鑑賞できる人間が一度に一人に対して、複数の鑑賞者で見られることを可能にしたものである。

また、リュミエールの映画の類似研究として、トーマス・エジソンによるキネトスコープがある。(図3) これは1891年に制作されたものであるが、撮影したフィルムを1秒間に42コマの速度で電球の上で透かしながら、拡大鏡で見るという装置である。それにより静止画であった写真が動画として見る事が出来たのである。この装置は箱の中のフィルムを一人ずつ覗き込む形であったことから、画が動くことの原理のみでいえばこちらの方が先の映画と言える。このキネトスコープをリュミエール兄弟の父、アントワーヌが1894年に見、息子たちに研究を行わせ、改良し、複数の観客で見ることの出来るシネマトグラフが作られたのである。

ここから言えることに、映画は突発的に生まれたのではなく、先行事例が色々とあり、現在の映画のシステムとして完成をみたのがリュミエール兄弟におけるシネマトグラフであったということである。また、人間は映画によって動画という新たな知覚を生み出したのではなく、それ以前から現象としての動画を発見し、それを映画という形にしていっていったことが分かってくる。映画の起源とは、いわば動きへの渴望とそれを大人数で共有することの渴望から作られていったことが物語られ無くてはならない。

次に、描いた絵ではなく、実際の風景や人物など、私たちが普段見ている風景を定着させる試みであるフィルムについて考えて行かなくてはならなくなってくる。フィルムの発明は映画の発明よりも以前に遡る。リュミエール兄弟が使用したフィルムはコダック社の35mmフィルムであった。これはトーマス・エジソンのキネトスコープも同じであった。同じ幅になったのは、当時映画用フィルムに使用出来た唯一のフィルムがコダック社製の長さ200フィート、幅42インチのロールフィルムでこれを30分割したためと言われている。現在の映画もこの35mmフィルムが標準であることから、リュミエール兄弟が映画の原点と

言える。では、風景の定着はコダック社が初めて行ったのかというと、そうではない。ここを証明するには写真史が必要となってくる。

2-2. 写真史と美術史

見たままの風景や物などの姿をそのまま定着させたという思いは遙か昔からあった。それがフィルムによる定着として想いを遂げるのは19世紀まで待たなくてはならなかった。しかしフィルムでの定着に至るまでには、大きな技術的な変革が多々あったことを認識しなくてはならない。フィルムの前にはガラスに定着させる技術があり、元を辿ればアスファルトを使用したことまで遡る。その点を次に説明し、どのような理由から現在のフィルムへたどり着いたか、そしてその先のデジタル化の意味を考えさせる事が重要になる。

映像の定着の原点として1810年、ジョゼフ・ニセフォール・ニエプスのヘリオグラフィ(図4)が挙げられる。ニエプスは瀝青というアスファルトの一種の特性に目を付け、これを使用することで像の定着を行った。この瀝青は光を当てると硬化し、不溶性になるという特性を持っていた。そこでこの瀝青を金属板の上に塗り、その上に油やニス塗って半透明にした絵を重ね、太陽光に当てる。すると絵の線の部分は遮光されるため瀝青が硬化せず、露光後に溶液で洗い流すことでその部分が溝となる。金属板の上に凹凸が出来ることによってこれを版とし、複製可能な原板が完成する。この特性をカメラの中において行い、露光し、像を定着させたのである。

同時期に様々な像の定着を行う類似研究者たちがいたことも大切なことである。1829年にニエプスと共同研究者としての契約を交わしていたルイ・ジャック・マンデ・ダゲールの存在がある。ダゲールの研究による大きな発見は「潜像」という現象を発見したことである。銀メッキした銅板をヨウ素蒸気にさらしてヨウ化銀の膜を付け、光に当たらないようにカメラに取り付け露光する。光が当たった部分のヨウ化銀が化学反応し、分解して銀を作ることにより像が出来る。この時、化学反応により像が出来上がるのだが、見た目には何も変わらない。分子レベルでは変化をし、像を結んでいることから潜像と呼ばれる。これを目に見る形にするには、撮影した銀板を水銀蒸気に晒すことで、露光時に銀化した箇所に水銀が作用して水銀アマルガムを形成し、像が浮かび上がってくるのである。

このまま放っておけば露光が更に進んでしまうので、食塩水に浸すことで、それ以上の露光をしないように定着する。この一連の方法がダゲレオタイプと呼ばれる。ダゲレオタイプはニエプスのヘリオグラフィを元に独自の方法論を作り上げた。大きな特徴として、ヘリオグラフィの露光による瀝青の凝固に数時間から数十時間かかったことに比べ、ダゲレオタイプではわずか数十分（後の改良によりよって1、2分）の露光で済んだことが上げられる。しかし、フェリオグラフィは版となり、複数像を生産することが出来たが、ダゲレオタイプは原板そのものが定着された像となり、複製が出来ないという点があった。

もう一人同時期に像の定着を行っていた研究者にウィリアム・ヘンリー・フォックス・タルボットがいる。タルボットはカロタイプと呼ばれる像の定着技法を生み出した。それは、ダゲレオタイプが金属板を支持体にしたのに対して紙を使用したものであった。硝酸銀溶液を浸食させた紙を、ヨウ化カリウムまたは塩化ナトリウムで処理し、紙の上にヨウ化銀または塩化銀を生成する。これを光に当てないようにカメラに入れ、露光する。露光時間はダゲレオタイプと同等の数分程度であった。露光した紙を硝酸銀や酢酸などの混合溶液で現像し、臭化カリウム溶液で定着し、像の定着ができる。ダゲレオタイプとの大きな違いは、出来上がった紙をネガとし、別の感光紙に密着させ、焼き付けることで、白黒を反転させたプリントを複製することが出来たということである。いわゆるネガポジ方式の基礎となり、以後の写真技術の基本形となっていった。また、複製可能である利点を活かし、プリント24点とタルボットの自筆によるテキストを組み合わせた「自然の鉛筆」が作られ、1844年から46年にかけて6冊となる形で順次刊行された。これが写真集の原点となった。

その後1851年に写真技術にガラス板を支持体とする技法がフレデリック・スコット・アーチャーにより発明される。ガラス板の表面に、透明で粘着性のあるコロジオンという物質にハロゲン化銀を混ぜたものを感光膜として塗布し、ネガプレートとしてカメラに入れ露光するのである。コロジオンが湿っているうちに露光し、硫酸第一鉄溶液で現像し、シアン化カリウム溶液で定着させ、ネガを得るというものである。コロジオンが湿っているうちに露光させなくてはならないことから、「湿式コロジオン法」と呼ばれている。この湿式コロジオン法と共に1850年台初めに開発されたものにアルビュメンペーパーがある。これは湿式コ

ロジオン法で撮影されたネガをプリントした印画紙である。アルビュメンペーパーは鶏卵紙と呼ばれ、ハロゲン化銀の凝結剤に卵白を使用するものであった。この印画紙の特徴は、シャープな輪郭が得られ、光沢のある表面であり、画像のコントラストの鮮明さを獲得できたことである。画像の飛躍的な向上があり、カロタイプに取って代わっていった。また、露光時間も5から15秒程度と短縮された点も大きい。しかし欠点として、画像が褪色しやすいという点と濡れているうちに撮影をしなくてはならないといった点があった。

そこで次に作られたのが1871年、リチャード・リーチ・マドックスによるゼラチン乾板である。湿式コロジオン法と同じくガラス板を支持体とし、ゼラチンに臭化銀等の微細粒子を混ぜ感光乳剤とし塗布したものである。この特徴は、湿式コロジオン法以上の感度を持ち、工場での生産が可能になった点が挙げられる。工場により大量に生産出来る様になったため、撮影者が用意しなくてもよくなり、野外撮影などが行いやすくなった。また感度が上がったため、三脚等で固定せずにも撮影が可能となり、被写体の自由度が増えていく結果となった。そのため動物や赤ん坊などいままでも撮影が難しかった被写体が撮影可能になったのである。また、それだけではなく、1000分の一秒程度の露光でも撮影可能になったことから、いままでも人間が認識出来なかった事象を認識出来るようになったことが大きい。1878年にはイードウィアード・マイブリッジによる走る馬の動態撮影が行われた。これは特別に設計した電動シャッターを装備した12台のカメラを、馬が走る走路に沿って等間隔に配置し、走り抜ける際に高速度で撮影をしたものである。（図5）これにより馬が走る際の足の位置の認識が初めて成されることとなった。この実験は実は湿式コロジオン法でおこなわれたのだが、これを機に触発された生物学者や画家などが、人間や動物の筋肉の動きなどを見るためにゼラチン乾板での動態撮影を多く行うようになっていった。ゼラチン乾板はその後、支持体をセルロイド板へと改良され、1889年にはコダック社によるセルロイドフィルムの生産が開始されるのである。

ここまで見てきたように、像を定着させることを認識するためには写真史の必要性が大いにあった。そこには科学的な技術が必要であり、技術革新によって映像が作られていることが分かる。しかし技術革新は人々の像を定着させることの欲求によって作られ、またどのように像を定着させたいのかといった目的があって行われて来たと言うことが大切な点である。単

に技術が先にあり、行為がそれに伴うのではないということを理解させる必要がある。

像の定着を見てくることで、もうひとつ忘れてはならない存在が見えてきた。それがカメラの存在である。カメラを使用することで像を定着させてきた。ではカメラとは一体何か。

カメラとはカメラオブスキュラ（図 6）の略称である。ラテン語で「暗い部屋」を意味する言葉である。その原理は至って簡単で、原始的なタイプのカメラオブスキュラを説明すると、部屋と同じ位の大きさの箱を用意し、一つの側面に小さな穴を空ける。すると外光が入ってくる。外光は太陽からの光が被写体に当たって反射する光であり、その光は穴と反対の壁に上下反転した像を結ぶという自然現象をとらえるものであった。そしてその反転した像をなぞることで絵を描くことに使用した。この現象は自然現象であり、13 世紀頃のカメラオブスキュラの発明より以前に発見されている。まず、11 世紀のアラビアの学者イブン・アル＝ハイサムが著した「光学の書」にも記されている。さらに遡れば紀元前 5 世紀から 4 世紀にかけて中国で活躍した墨子の「墨子」の書の中にもその記述がある。つまりカメラはその自然現象を捉えようとしたことから生まれており、自然が造り出す像を捉えたいということは、より遥か以前からの人間の欲求であったと言うことが言える。

では次に、具体的にカメラオブスキュラは何のために生まれ、使われて来たのかを見ていくことにする。カメラオブスキュラは 13 世紀頃ヨーロッパにおいて使われ始めた。特に 15、16 世紀ころの芸術家たちによって使われていた。代表的な作家としてレオナルド・ダ・ヴィンチがいる。ダ・ヴィンチはイタリアのルネサンス期を代表する画家である。ルネサンスとは 14 世紀から 16 世紀頃、イタリアを中心にヨーロッパで興った古典古代の文化を復興しようとする美術運動のことである。それはそれまで続いてきたゴシック期までの中世を否定し、ギリシャ、ローマ風の古代を規範、理想としたものである。それまでの神を絶対視した中世キリスト教からの脱却を行い、人間性の自由と解放を目的とした。いわゆるヒューマンイズムを目指した。自然を評価し、現実を写実的に描くことを目的としたことから、自然のそのままの像を描こうとし、カメラオブスキュラが使用されたといえる。

カメラオブスキュラによる像を画家が描き写してきた。それが像そのものを定着させようとした行為が写真の原点でもあったわけである。これにより今まで画

家の領域であった風景画などが、こ大いに写真に取って代わられることともなった。これによりシャルル・ボードレールによる「もしも写真が、芸術の諸機能のいくつかにおいて芸術の代行を果すことを許されるならば、写真は間もなく芸術の地位を奪ってしまっているか、芸術を完全に墮落させてしまっている」という写真批判がある。しかしこれは逆に言えば、写真と絵画の関係が非常に綿密なものであるともいえる。

最初期から写真が、現実そのままの像を定着することを目的にしていたかということ必ずしもそうとは言えないところも興味深い。写真史の初期にピクトリアリズムという動向がある。これは、カメラオブスキュラで撮影、定着された像に手を加え絵画的にしたものである。具体的には、近景にコントラストのはっきりしたものを置き、遠景を曖昧にする。また風景写真に雲などを合成する。他には過剰な細部を省略して表現したいモチーフや感情を表すなどが挙げられる。これは、当時写真技師は科学者と同じ見方をされていたことから、それに反発した表現としての写真を打ち出した行為であった。そこで行われたのが、写真の絵画化であったといえる。ルネサンスで写実のために使われたカメラオブスキュラが、逆に絵画化するという関係は非常に密接な関係をもっているといえよう。また同じく密接な関係が見受けられることに、絵画における印象派の存在がある。前述したように、風景の描写を画家から奪った写真に対し、絵画は絵画でしかできないこと描くといった考え方や風潮が生まれた。それが印象派であった。印象派はクロード・モネの 1872—73 年の「印象・日の出」（注 ）から始まる、写実の描写から大きく離れた芸術家の印象を直接的に描く境地が誕生することになったのである。また、写真も同様に、ピクトリアリズムによる絵画へのアプローチから、その後脱却し、ストレートフォトと呼ばれる、写真が持つシャープな視線で、ありのままの人物や風景を写すという傾向へとようになっていく。ここには絵画性への脱却と、写真本来の表現から独自性を打ち出そうとする思考が見られる。このように写真を語る上では美術史が非常に綿密に関わってくる。それにより写真史の教育においては別ジャンルと思われる美術史の修得とその教育が必要となってくると言える。

2-3. 美術史と政治

次に美術史における政治世界との関係に焦点を当て

ていくこととする。前述のように写真と美術の間には綿密な関係が見えてきた。写真そして映画が作られた19世紀以降、そして特にそれらが発展していった20世紀には、美術史を踏まえることで見えてくる様々な歴史認識がある。その点を写真史、映画史と照らし合わせて表現の歴史教育を考えていく。

まず19世紀末にリュミエール兄弟によって確立された映画は、その後1902年にジョルジュ・メリエスによる「月世界旅行」(図7)等に代表される作品が生まれてくる。これは今までのリュミエール兄弟のフィルム群と違い、演劇を映像化したような作品であった。これが今日の劇映画への流れとなっていく。この事は言い換えれば映画が演劇に隷属化したとも捉えられることとも言える。1920年代に入ると映像の活用の方法の更なる可能性として、映画ならではの表現の確立が叫ばれることとなる。そしてそれは美術の運動と結びついて行われていった。最初のそのムーブメントはドイツで興った絶対映画と呼ばれるものである。この絶対映画とは代表作にハンス・リヒターによる「リズム21」(図8)などがある。リヒターは画家であり、映画を静止した絵画に時間軸を与えるという考えの下、制作した物である。従ってここで描かれている物は、丸や四角の抽象的な図形が移動をしたり大きさを変えたりといった、物語ることを目的としたものではない。そしてその思想の背景には美術運動のダダイズムがあった。ダダイズムは第一次世界大戦に対する抵抗や、それによってもたらされた荒廃による虚無を根底に持ち、既成の概念や秩序、常識に対して破壊的、攻撃的な思想であった。また芸術のタブラサ(白紙化)を行うことを目的ともしていた。そこで作り出された映画とは、上記のような抽象的な図形の運動であり、そこには演劇の否定から物語の拒絶や映画制作における制作工程の否定が見受けられる。同時期に、リュミエールの映画の誕生の地フランスで興った純粋映画と呼ばれるムーブメントが発生する。そこには代表作としてルネ・クレールによる「幕間」(図9)やフェルナン・レジェによる「バレエ・メカニック」(図10)などの作品がある。これらに共通することは美術運動のダダイズムの影響を色濃く受けていることである。しかしながら絶対映画との違いとして、絶対映画が抽象的な絵によってリズムを映画化したのに対し、純粋映画は実写の映像を使い、抽象化したリズムを作り出していった点が挙げられる。しかし共に演劇の隷属化としての映画システムではないという点や、第一次世界大戦と人類史上未曾有の出来事を経験した

ことからの思想から、表現が生まれている点が重要である。その後フランスにおいてはシュールレアリスム映画が作られていく。代表作としてルイス・ブニュエルとサルヴァトル・ダリによる「アンダルシアの犬」(図11)がある。この作品も物語の大きな拒絶があるが、美術運動としての影響はダダイズム後のシュールレアリスム運動がある。これはダダイズム後の荒廃の中から、僅かでもなにかを立ち上げようとする機運が見受けられる。戦争による荒廃からの再興を感じさせるものがあるが、それが無意識という人間ならではの新たな認知であった。

この時期の写真史を併せて考えていく。第一次世界大戦によって戦場となったヨーロッパにおいてはダダイズムと結びついていた独特な美術運動と、新たな映画史が作られていった。写真史においても大きな変革があった。それは前述したピクトリアリスムからストレートフォトへの移行である。ともに代表する作家としてアルフレッド・スティエグリッツが挙げられる。スティエグリッツはアメリカの写真家である。この地理的要因の違いは大きく美術運動の違いを生むこととなる。戦場とならなかったアメリカはこの第一次世界大戦を景気に経済的にも産業的にも大きな発展をしていった。アメリカの中にはニューヨークを初め、大きな都市開発が進み、高層ビルディングの建設が進んでいった。またヨーロッパ諸国から、戦禍から逃れてきた優秀な文化人が大量に移り住んだことから、文化的にも大きく発展していった。これが現在まで続く文化の中心地であり、経済的にも産業的にも中心地となっていた。そしてさらにここからさまざまな文化が生まれていく土壌となったのである。

2-4. 実験映画の変遷

最後に、美術運動と結びついた写真、映画の歴史が日本にどのように関係したのかを考察していく。それにより、いままでの表現史が現在の自分達自身にどのように繋がっているのかを認知させることが出来る。

1920年代にヨーロッパで生まれた映像の独自性、自律性を考えていく一連のムーブメントは、総括して実験映画と呼ばれるものである。映画の発祥でもあり、実験映画の生まれた土壌であるヨーロッパでは、シュールレアリスム映画を最後に1940年代以降は次第に収束していった。代わりにそれらの実験映画が世界各地に紹介されていくことで、世界各地に新たに独

自性を持って発展していくきっかけとなる。ロシアにおいてはジガ・ヴェルトフに代表されるような、映画の特徴としてのモンタージュ理論が発明されていくきっかけとなった。またイギリスではレン・ライによるフィルムへの直接のペインティング作品などが生まれた。またこのレン・ライの影響を受けて、カナダではノーマン・マクラレンによるアニメーション作品の展開があった。これらはハンス・リヒターらの絶対映画の影響が色濃く見えるものであった。

そんな世界各地への広がりになかで、最も強く伝播し、その後の独自性を獲得していったのは 1940 年代以降のアメリカであった。それは前に述べた写真史でも顕著のように、戦地にならなかったことと、ヨーロッパからの優秀な表現者が移り住んだこと、そして二度にわたる大きな世界大戦に勝利することによる経済、文化の中心地へと発展していったことが大きい。1940 年代にアメリカの地で萌芽した実験映画は、後にアンダーグラウンド映画として確立されていく。これは 1920 年代に劇映画の基となったジョルジュ・メリエスの月世界旅行などの流れを汲み、アメリカにおいてはハリウッド式の映画システムが作られていた事に対するアンチテーゼとして機能していくこととなる。代表作にマヤ・デレンの「午後の網目」(図 12)がある。マヤ・デレンは夢の中のような出来事を写実的に描き出す方法で、フランスのシュールレアリスム映画を継承する形で、独自の世界観を作り出していった。一方、ジョナス・メカスによる代表作「リトアニアへの旅の追憶」(図 13)に表されるように、アメリカのスタジオシステムと真っ向から反するような個人的視点による、プライベートな作品が作られるようになっていった。この作品群は日記映画と呼ばれた。また、スタンプラッケーによる代表作「ドックスターマン」(図 14)のようにフィルムに直接ペイントしたり、フィルム自体を腐敗させたり傷つけたりといった過激な制作方法を行うことも特徴として挙げられる。

その後映画に対する自省的側面が強くなり、同時代の美術運動のミニマリズムと結びつく形で構造映画が、また拡張映画が生まれていく。構造映画について見ていくと、映像のイメージ偏重を排して、イメージの成立する外部的な構造そのものに分析的なアプローチをしていくことが特徴である。ミニマリズムが素材をそぎ落としてそぎ落として、最終的に作品が成立する極限の限界を呈示していったように、構造映画も映画を構成する要素をそぎ落とし呈示していった。代表作にトニー・コンラッドの「フリッカー」(図 15)が

ある。これは映画を構成するものは光であり、光は闇と対になって認知されることの呈示となった。具体的には素抜けのコマと光を通さない真っ黒いコマとの連続で出来た作品である。構造映画を名付けたアメリカの映画理論家のポール・アダムス・シトニーの定義では次のようになっている。「構造映画は一貫してその形式を追求し、内容は最小限にとどまり、その外観は二次的なものとなっている。……構造映画の特徴を四つ挙げると、(1) 固定されたカメラ位置、(2) 光の明滅効果、(3) ループ状プリント(ショットの瞬間的反復と無変化)、(4) スクリーンの再撮影がある」

また拡張映画は構造映画と同じく映画とは何かという問いをさまざまな行為と共に検証、制作していくものであった。そして映画自体の概念を拡張していく試みであった。構造映画がその成立をそぎ落として内へ内へと入っていったのに対して、拡張映画は外へ外へと向かっていったという違いがある。具体的にはマルチスクリーンによる上映、スクリーン以外への投射、上映のみにならず、パフォーマンスと組み合わせた上映などが挙げられる。マルチスクリーンへのプロジェクション行った作品としてはアンディー・ウォーホルの「チェルシー・ガールズ」(図 16)があり、上映にパフォーマンスを行った作品としては同じくアンディー・ウォーホルの「エクスプロードイング・プラスチック・イネヴィタブル」(図 17)がある。アンディー・ウォーホルは当時アメリカでのポップアートの第一人者として有名であり、このことから都市と近代化の象徴であったポップアートと映像の関係も良く見て取れる。また、拡張映画は同時代の美術におけるハプニングとも接点が見いだせる。ハプニングとはギャラリーや市街地で行われる非再現的で一回性の強い、美術家によって行われたパフォーマンスなどのことである。これは作品と鑑賞者という二項対立を解体し、鑑賞者を作品に巻き込んで行われる作品などがあった。これは映像を環境として呈示する拡張映画の方向性と非常に綿密であったといえる。また、作品と観客の二項対立の解体は、現実と虚構を取り除くという意味を持っていた。この概念は後に現代美術への流れになっていく。この時期に、写真もほぼ時を同じくして 1955 年にニューヨーク近代美術館による「ザ・ファミリー・オブ・マン」展(図 18)に始まる写真の収蔵と体系化により、美術に組み込まれていくという大きな転機となった。

その後これらのアンダーグラウンド映画が影響を及ぼし、波及していったのが日本である。それは特

に 1960 年代に行われていった。それは第二次世界大戦後に占領されアメリカの文化が大量に流入してきたこととも関係がある。また、アメリカとの安全保障条約における闘争などによる社会的な要因が日本独自のアンダーグラウンドの下地を作っていたことにもよる。そんな中 1966 年に草月アートセンターによる「世界前衛映画祭 映画芸術の先駆者たち」や 1967 年の「アンダーグラウンド・フィルム・フェスティバル」によってアメリカの実験映画が日本に紹介されることになった。それによりアメリカのアンダーグラウンド映画の影響が日本において発露していくこととなる。さらに同じく 1967 年の「第 1 回草月実験映画祭」や翌年 1968 年の「フィルム・アート・フェスティバル」の開催によって日本の実験映像の制作基盤は大きく発展していった。例えば、ジョナス・メカスの日記映画に影響を受ける形で鈴木志郎康の代表作「日没の印象」（図 19）が作られた。鈴木は当時 NHK のカメラマンとして全国を撮影していたが、メカスを日本へ招待し、上映会を開くなど積極的に日本への紹介を行った。鈴木は作品概念として「極私的」というものがあるが、個人が制作することで個人の思いを伝えていく表現の可能性を、更に押しすすめていったのである。また拡張映画やハプニング、そしてシュールレアリスムの影響を強く受け、作品化していった作家に寺山修司がいる。劇作家としても有名な寺山だが、数多くの実験映画も制作している。草月アートセンターで日本へのアンダーグラウンド映画が紹介される以前からアメリカを訪れ、ウォーホルの作品を購入したり、ジョン・ケージのチェスのパフォーマンス作品などハプニング作品の現場へ足を踏み入れている。寺山の実験映画の代表作に、観客がスクリーンの中に入ってしまう「ローラ」（図 20）がある。また、「青少年のための映画入門」では三面マルチの上映が行われる。この行為は寺山の劇作品でも行われ、観客が舞台に上がるパフォーマンス作品や、杉並区の阿佐谷の街一体で突然演劇が始まると行ったハプニング的作品「市街劇」などがある。また、その後の作家としては、一日一枚リングの写真を撮り、それを動画とした萩原朔美の「TIME」（図 21）がある。これは一年かけて腐っていく様子を動画化すると 8 分程度となり、あっという間に腐っていく様子が可視化された。時間を操作するという映像の特性を使い、時間そのものを可視化する概念を作り上げていった。

以上のようにアンダーグラウンド映画の日本への影響は色濃く、その根底にはモダニズム的な内省性があ

る。その行為は現在にも引き続けられている部分もある。いわゆる同じものを作っても意味がないという価値観であり、またオリジナルの概念でもある。

3. まとめ

以上映像史を纏めてみた。映画の原点とされるリュミエールをその構成要素から遡り、写真との関連、美術との関連がみてきた。そしてどのように絡まり合っているのかを検証することで、映像が突発的な出現ではなく、人間の欲求により歴史が作られてきたことが見えてきた。時代順に歴史を語るのではなく、還元的に遡っていくと、何故それは生まれたのか、何を人は求めたのかという事が体系的に見えて来る。そしてそれを踏まえることで、今現在の現状からは何か出来るのかという自分の立脚点をつくれるのではないだろうか。

大学の全入時代において、世界史や日本史を受験科目に取り入れれない傾向もある中、単なる年号暗記が無意味であることを言うだけでは問題の解決にならなくなってきている。何故、それがそこで起きたのかといった現象をしっかりと把握し認識することを中心に、ひとつのジャンルの中で考えるのではなく、よりもう一步踏み込んで考えることが出来る様に世界を認識する。その場所は今ここなのであるという現状認識、そして自身の立脚点を示すことが教育方法として必要であると考ええる。

参考文献

- 飯沢耕太郎「世界写真史」美術出版社 2004
- 北沢祥子「西洋美術史」武蔵野美術大学出版局 2006
- 池上英洋「西洋美術を知りたい。」学研パブリッシング 2012
- 佐藤博昭 他「スーパー・アバンギャルド映像術」フィルムアート社 2002
- 曾根幸子 他「アート系映画徹底攻略」フィルムアート社 1998
- 村山匡一郎 他「シネマ革命 1960」フィルムアート社 2003
- 松本俊夫「映像の発見 アバンギャルドとドキュメンタリー」三一書房 1963
- 風間正「現代映像芸術論」出版文化研究会 2007

図1. フェナキストスコープ

出典) <http://uto.jugem.cc/?eid=3147>



図2. ゾーロトープ

出典) <http://www.tamabi.ac.jp/mc/mc1/orient/cinema/theoryphoto1.html>



図3. キネトスコープ

出典) http://jun1chi.blogspot.jp/2009_06_01_archive.html

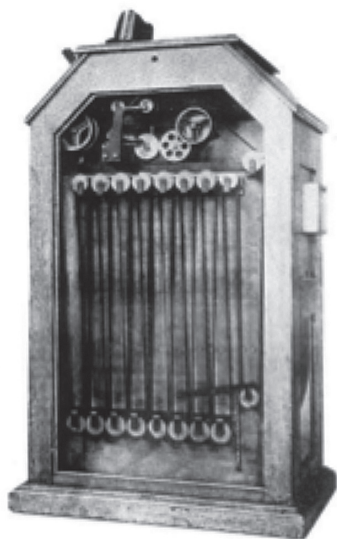


図4. ヘリオグラフィ

出典) 飯沢耕太郎「世界写真史」美術出版社
2004



図5. イードウィアード・マイブリッジ「馬のギャロップ」1887年

出典) 飯沢耕太郎「世界写真史」美術出版社
2004



図6. カメラオブスキュラ

出典) http://www.geocities.jp/syu_58jp/vero/90.JPG

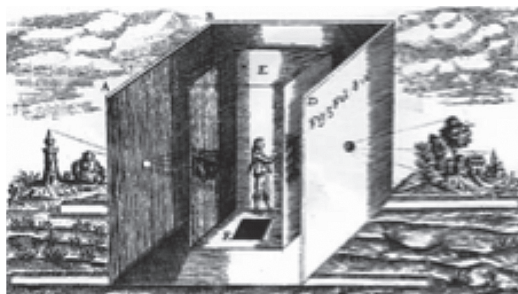


図7. ジョルジュ・メリエス監督「月世界旅行」
1902年
出典) 上記 VHS より抜粋

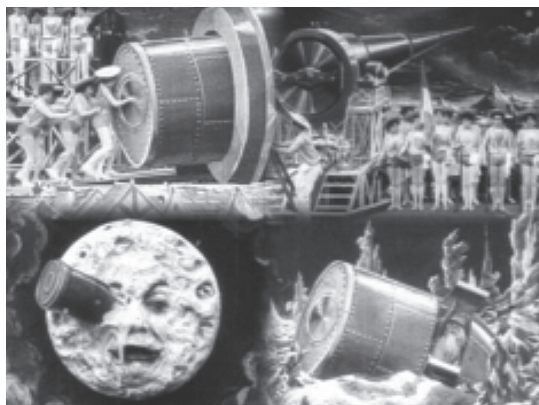


図8. ハンス・リヒター監督「リズム 21」1921年
出典) http://interartive.org/2009/07/unknown_pleasures/

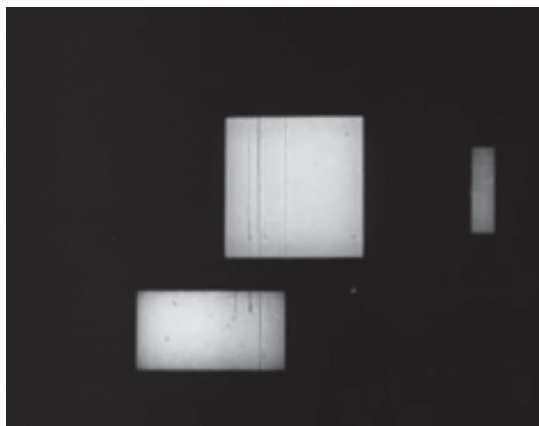


図9. ルネ・クレール監督「幕間」1924年
出典) 上記 VHS より抜粋



図10. フェルナン・レジェ監督「バレエ・メカニク」1924年
出展) 上記 VHS より抜粋



図11. ルイス・ブニュエル、サルバドル・ダリ監督
「アンダルシアの犬」1928年
出展) 上記 VHS より抜粋



図12. マヤ・デレン監督「午後の網目」1943年
出展) 上記 VHS より抜粋



図13. ジョナスメカス監督「リトアニアへの旅の追憶」1972年
出展) 上記 VHS より抜粋



図14. スタン・ブラッケージ監督「ドッグスターマン」1961～1964年
出展) 上記 VHS より抜粋

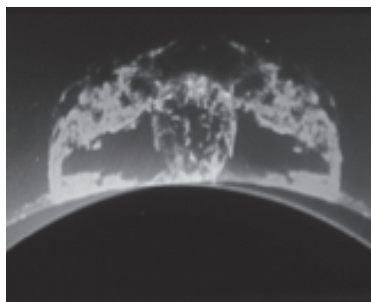


図15. トニー・コンラッド監督「フリッカー」1965～1966年
出展) http://notesonlooking.com/?attachment_id=14343



図16. アンディー・ウォーホル監督「チェルシー・ガールズ」1965年
出展) 上記映画のポスターより抜粋



図17. マルチメディア・ショー「エキスポローディング・プラスチック・イネヴィタブル」
出展) <http://smironne.free.fr/NICO/FILMS/awepi.html>



図18. ニューヨーク近代美術館「ザ・ファミリー・オブ・マン」展、1955年（写真は現在のクレルヴォーでの常設展のもの）
出展) http://www.visitluxembourg.jp/short_break_Luxembourg-jp.html



図19. 鈴木志郎康監督「日没の印象」1975年
出展) 上記フィルムより抜粋



図20. 寺山修司監督「ローラ」1974年
出展) 石川淳志監督「へんりっく 寺山修司の弟」2009年 DVD より抜粋



図21. 萩原朔美監督「TIME」1971年
出展) 上記フィルムより抜粋

