

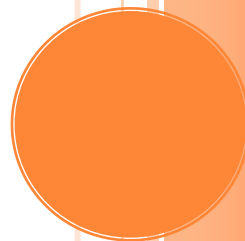
文部科学省
私立大学戦略的
研究基盤形成支援事業
研究プロジェクト

「新しい映像環境をめぐる映像生態学研究の
基盤形成」

(平成 23 年度～27 年度)

2012 年度(平成 24 年度) 研究成果報告書

立教大学現代心理学部付属 心理芸術人文学研究所



映像生態学プロジェクト 2012(平成 24)年度 研究報告書

目次

チーム 1 : 新しい映像環境がもたらす心理的影響の評価

研究進捗状況報告書	1
1) 4K、及び3D映像の撮影とその処理プロセスの実験	2
2) 室内照明環境が2D/3D映像鑑賞の臨場感および疲労に及ぼす影響	8
3) 1.異なる空間的解像度の映像観視時における主観的臨場感と眼球運動特性の検証	39
2.丁寧さとは何か:美容コンサルタントによる手渡し行動への主観的印象評価	46
3.バイオロジカルモーションの歩行方向判断におけるクラウディングの影響	50
4) 落語家の身体技法に関する映像心理学的研究	53

チーム 2 : 新しい映像環境がもたらす映像体験の臨床的・教育的評価

研究進捗状況報告書	62
1) 幼児の身体の動きへの支援が身体像の描出および行動表出に及ぼす効果	63
2) 自閉症児の表情認知の研究—顔図形と顔写真に対する反応の分析—	64
3) 動的学校画(KSD)に描かれた身体像と身体への気づき	65
(付録):雑誌論文「描画における臨床心理学的効果に関する展望 —描画行為に内在する身体的自己拡張感の検討—」

チーム 3 : 新しい映像環境における映画芸術の変容に関する研究

研究進捗状況報告書	66
平成24年度研究活動と成果の報告	67
(付録1):雑誌論文「『裏窓』再訪—その再帰的な観客性の批判に向けて」	
(付録2):討議「『J・エドガー』という謎なき謎—イーストウッドと映画の現在」	
(付録3):研究用資料『映画の奥行きに関する研究 注釈付文献リスト』	

チーム 4 : 新しい映像環境における身体とイメージの変容に関する研究

研究進捗状況報告書	74
研究チーム4:2012年度 研究活動・研究成果報告	75

(付録)

研究メンバーの関連業績一覧	78
2012年度研究メンバーリスト	92

『新しい映像環境をめぐる映像生態学研究の基盤形成』

2012 年度 チーム 1 研究進捗状況報告書

＜チーム 1 の研究プロジェクトの目的・意義 及び 研究計画概要＞

新しい映像技術・技法・表現が人間に及ぼす様々な効果を測定することにより、心理的効果が高く、かつ心身への悪影響が少ない技法・表現法の条件を探る。また、研究成果に基づく映像コンテンツを制作することにより、他の研究チームに実験・調査材料を提供する。

本年度は映像が保持する物理的情報と室内環境が観察者に生じる感性印象に与える影響を明らかにするために、1 年目に購入あるいは制作した映像コンテンツと映像提示装置、作成した心理尺度等を使用して心理学的・人間工学的計測を行う。また、三次元映像コンテンツについては、各種機材を用いた映像の撮影・編集を行って知見を蓄積する。

＜現在の進捗状況と達成度＞

- 小型 4K カメラによる撮影と編集の試行を行った。
- 4K ハイスピードカメラを用いた高精細高速度撮影の実験を行った。
- 大画面 TV による商業映画作品鑑賞に関して、映像の次元と照明環境が心身に及ぼす影響を評価した。
- 独自に作成した 3 次元映像コンテンツを一般的な TV サイズ画面で視聴する際の疲労感を、主観的な指標と客観的な指標を組み合わせ検証した。
- 異なる空間的解像度の映像観視時における主観的臨場感と眼球運動特性を検討した。
-

＜特に優れた研究成果＞

- 主観的な臨場感評価と映像に対する印象は空間解像度の異なる映像に対して異なる特徴を記述することが分かった。また、映像中のアイテムの運動性の度合いの低い方が高解像度映像への注視回数が少なかった。このことは空間解像度の異なる映像に対する観視者の映像の見方の違いが眼球運動情報によって評価できる可能性を示すものである。
- 金環日食を 2 台のハイビジョンビデオカメラで撮影し、「月に叢雲の現象」と、ローゼンバッハ現象にみられる図と地の層化現象が、日食時の太陽と雲の間にも知覚されることを確認した。

＜問題点とその克服方法＞

映像観視から受ける臨場感や疲労を評価する際に、映像作品の内容から大きな影響を受けることを避けられない。今後の研究に使用するコンテンツは映像制作チームとのミーティングを重ねた上で映像の撮影を依頼し、作成された映像コンテンツを使用する予定である。現在すでにいくつかの撮影済み映像が選定されている。

＜今後の研究方針＞

3D, 4K の撮影・編集と平行して、2D/3D 変換の技術とノウハウを研究するとともに、映像の物理的特性および視聴環境の特性が知覚体験に及ぼす影響について研究を深度化する。

＜今後期待される研究成果＞

- 従来の動画像表現の技法を踏まえ現状の 3D 技術を活かした試験動画像作品の供覧
- 映像評価のための心理尺度および人間工学的評価指標
- 映像の物理的特性と心身の反応/影響の関係解明

1) 4K、及び3D映像の撮影とその処理プロセスの実験

期間内に以下の映像コンテンツの撮影と処理プロセスの新たな実験テストをおこなった。

①「JVCケンウッド社が新規開発をした小型4Kカメラによるテスト撮影」

2012年度は、4K映像が従来のシネマ利用から発展して、テレビ放送（ブロードキャスト）に利用される糸口が作られた年であったと言える。年度はじめの4月に米国でひらかれた世界最大規模の放送映画機器展・NABショー（National Association of Broadcasters, Washington DC）には、日本・韓国・台湾・中国のテレビ製造メーカーがそろって「4Kテレビ受像器」を発表した。日本の家電メーカーがビジネス上の退潮の傾向を示す中で、世界的な競争力を持つのが4Kパネルの分野だが、これに独自の4Kパネル技術を身につけた韓国メーカーも加わり、各国TVメーカーの揃い踏みの様相となった。言い換えればこれは、4K映像技術を映画（デジタルシネマ）分野だけでなく、テレビ放送〔ブロードキャスト〕やデジタルサイネージなどの新たな領域に広げる引き金の役割を果たしたとも言える。その後、2012年11月に日本の幕張メッセ（千葉県）で開かれたInter BEE（国際放送映画機器展）でも、4Kテレビへの積極的移行を示す機器展示が目立ったし、2013年の1月に米国ラスベガスで開かれた世界最大の家電展示会SES（国際家電見本市）でも4Kテレビの展示が大きな話題を呼んだ。また日本国内では2013年1月に総務省が、放送への4K/8K導入と実用化をにらんだロードマップを発表し、2020年の東京五輪招致をもにらんで、パブリックビューイングなどにも4Kを導入しようというネライもうかがえる動きがいよいよ顕著となってきた。

チーム1Bでは、こうした潮流の中で、4K映像技術の放送利用、広告利用への具体的実現性を探ろうとしていたところ、2012年7月に、JVCケンウッド社が新たに独自開発をした小型4Kカメラ（JVC/GY-HMQ10）を借り受けることが可能となり、同機を用いて、4K放送や4Kでのデジタルサイネージを想定したテスト撮影とその編集・上映・映示を行うこととした。加えてその結果を、JVCケンウッド社主催の映像活用セミナーで発表をおこなった。

1) 「小型4Kカメラ JVC/GY-HMQ10による屋外撮影」 その1

実施日：2012年8月23日（木）、24日（金）

撮影場所：長野県木曽・赤沢自然休養林（森林鉄道）、

同、御嶽山山麓、木曽福島（木曽町）の旧宿場町

内容：4Kによる紀行番組を想定して撮影

機材：JVCケンウッド社製JVC/GY-HMQ10を使用

得られた成果...使用したJVCケンウッド社製JVC/GY-HMQ10は従来のシネマ用4Kカメラと違い、ワンマンオペレートが可能な小型ハンドヘルド型で、収録にはSDカードを4枚使い、ごく簡単に言えば、4Kの画面を「田の字型」に4分割をしてその1/4ずつをSDカード一枚ごとに同時に記録していくものである。小型である分、シネマ用の本格的な4Kカメラに備わっている幾つかの機能があらかじめ省かれていて、レンズ交換もできないし、外光の入力調整をおこなうNDフィルターも内蔵されていない。

そのことを前提に、製作予算が少ないと思える放送での4K運用を想定して、撮影を行った。ワンマンオペレートを想定するので、露出やピントは原則として「オート・モード」で撮ることとした。信州・木曽の森林鉄道を撮影場所としたのは、森の中を走り抜けるので、太陽光が場所によってバラバラになる。それらの状況を安定的な4K映像として記録できるかどうか、大きなテスト項目となった。

結果として、JVCケンウッド社製JVC/GY-HMQ10は小型の4Kカメラとしては、最低限の機能と能力を備えていることは判明した。オート機能には、初号機としての未完成の部分が幾つも見られ、特に露出については、すべてをオート機能に依拠するには相当に無理がある（明るさの調整の追い込み不足）と判断できたが、撮影者のカメラへの慣れや勘（カン）が追いつけば、徐々に機能のフォローもできると感じられた。

ワンマンオペレートの小型4Kカメラとしての実用性は、かなり評価ができたと言える。

2) 「小型4KカメラJVC/HMQ10による屋外撮影」その2

実施日：2012年8月26日（日）

撮影場所：神奈川県座間市・特設ヒマワリ畑

内容：4Kによる紀行番組を想定して撮影

機材：JVCケンウッド社製JVC/GY-HMQ10を使用

得られた成果...ヒマワリの花は花弁の中のタネの部分が精緻な構造をしていて、4Kの能力を示すのに適しているのに加え、ヒマワリ畑の全景のひろがりも映像表現としては、同一の形状の花がひろがり、連なる様子が精緻でこれも4K向きな題材と言える。夏の早朝にねらったが、これも簡便な方法の割には、4Kらしさが表現できたと言える。

3) 「小型4Kカメラによる屋外撮影」その3

実施日：2012年11月3日（土）

撮影場所：東京都立川市の昭和祈念公園のコスモス畑

内容：4Kによる紀行番組を想定して撮影

機材：JVCケンウッド社製JVC/GY-HMQ10を使用

得られた成果...立川市の昭和祈念公園はコスモスの花の名所だが、夏のヒマワリと同様、花畑の広がりや花自身のクローズアップをどう記録できるかがポイントとなった。秋の柔らかな光線の中に、透けて見えるコスモスの花は過不足なく捉えることができた。また、花に寄ってくるハチなどの動く被写体も捉えられたが、コスモスの花を繊細に見せるには「逆光」効果をねらうのがよく、スチール写真などではそういう構図や光線処理をするが、このカメラの露出調整機能が弱いところが、こうした逆光撮りでは、そうしたウィークポイントがそのまま出てしまう。4Kでは、画像の細密さだけでなく、光線のコントロールによって、しかるべき適性露出が求められることが、改めてはっきりした。

②「小型4Kカメラで撮影した4K素材の編集と映示」

4K映像の扱いでは、撮影だけでなく「編集」と「映示」にも慎重を要する。今回この4Kのテレビ放送の実用化へ向けたテスト撮影には適した東芝製4Kテレビが導入されたので、従来のプロジェクターで大型スクリーンに写し出すデジタルシネマ方式だけでなく、最新の4Kテレビモニターにビデオ映像として映し出す方法も実験してみることにした。総務省の目論むロードマップでは、2014年度にはCS放送のチャンネルでの4K放送の実験をおこなうとしており、そこへ向けた実用的な撮影と編集のワークフローをあらかじめ確認する作業をめざした。

1) 4K素材映像の編集ワークフローの確立

前記したJVCケンウッド社製小型4KカメラJVC/GY-HMQ10で撮影をし、SDカード4枚

に記録した映像ファイルをアップル社製Mac Book Proに取り込み、Adobe社製の編集ソフトPremierver.6.0でオンライン編集をおこなった。事前のオフライン編集では4Kファイルを持ったHD（ハイビジョン）に変換をし、HDでの編集をおこない、その編集データを再度、4Kファイルに反映させ、完成物としての4K映像ファイルを作成した。

得られた成果...4K映像ファイルはそのデータ量の大きさから、これまで取り扱いが不便だという側面が指摘されてきたが、この数年、編集用のハード機器、ソフトウェアの両方が急速な進化を見せたことで、思ったより、簡便なカタチで4Kの完成ファイルを作成することができ、ワークフローのラインを確立することができた。これは今後4Kの放送への実用化にとっては、作業時間の短縮やコストパフォーマンスでも好ましい状況で、そのことを改めて確認するよい機会となった。

2) 信州・木曾で撮影した4K素材から製作した4Kコンテンツの映示

上記したプロセスで完成させた4Kコンテンツを、JVCケンウッド社の要請で、同社主催の「第4回 映像活用セミナー」で上映をし、ならびに佐藤一彦が講師となってセミナーを開いた。

実施日：2012年11月10日（土）

場所：JVCケンウッド社の本社内4Kシアター（横浜市神奈川区）

内容：4Kの学術、教育分野への利活用の可能性を考える、セミナー

機材：JVCケンウッド社製プロジェクター、及び東芝製55インチ4Kテレビモニターを使用。

再生機には、立教大学所有のNTT製4Kサーバを使用した。

得られた成果...完成ファイルとした4Kコンテンツを、4Kサーバを再生機として、プロジェクター及び4Kテレビの両方で再生・映示をしたが、どちらも問題なく4K映像として視聴することができた。

従来シネマ用の本格的な4Kカメラでの撮影と編集・映示をおこなってきたが、今回はテレビでの利用を想定した小型4Kカメラと4Kテレビという新たな視聴環境を実験的に試してみたわけだが、テレビでの4K視聴も、十分に高精細な映像を実感できることが確認された。今後はこうした4Kの出口を前提として、4K映像ファイルをどうやって放送波（衛星波）に載せて伝送することができるかに、ポイントは移っていくだろう。また、55インチサイズの大画面のテレビでないと4Kの良さが確認できないことも事実で、そうした大型テレビが一般家庭に導入されるタイミングや販売価格の問題をクリアする必要があるだろう。

4K映像からHD（ハイビジョン）映像の切り出し

今回使用したJVCケンウッド社製の小型カメラで撮影した4K映像ファイルから、その1/4サイズのHD（ハイビジョン）映像を切り出し、HDの大型テレビで視聴する実験もおこなってみた。4Kで広い画角で撮影したものからアップ映像を自在に取り出すことができるわけだが、HDの画質としては遜色のないものが得られることが確認できた。この手法は今後、たとえばスポーツ中継などでサッカーコートの全面をまず4Kで撮影しておき、その後、HD放送のためにその広い画角から部分アップの映像を取り出すことも可能で、映像アングルの選択肢が増すことになる。4Kの利活用がHD（ハイビジョン）での映像処理の自在性を強化することになるだろう。

4K小型カメラを用いた撮影テストと編集により得られた総合的知見

- 4K撮影が従来手軽に少人数で行える（4Kが特別なものではなく、今後はテレビ放送を通じて身近なものとなることを示唆）。
- 屋内のスタジオであれば、家庭用の4Kテレビモニターと組み合わせて、安価に4Kでのモニタリング環境を整えることが可能になる。
- 総務省が提唱する次世代の4K/8Kの実用化ロードマップは必ずしも空想的なものではなく、実用化はかなり具体的に想定できるように思える。

③「4Kハイスピードカメラを用いた高精細高速度撮影の実験」

4K映像で高速度撮影を実現したいという要望は早くからあがっていたが、これまではそれを可能にするカメラが存在しなかった。

しかし、昨年、(株)朋栄が開発した4Kハイスピードカメラがそれを可能にした。同機を借り受けることができることになり、立教大学馬術部の協力で、馬術競技の練習風景の中から「障害飛越」のようすを高速度撮影することができた。

実施日：2013年3月12日（火）

撮影場所：立教大学富士見総合グラウンド内馬術部馬場

内容：障害飛越競技の高速度撮影

機材：(株)朋栄社製4Kハイスピードカメラシステム「FT-ONE」

得られた成果...使用した4Kハイスピードカメラシステム「FT-ONE」はフル4K(4096×2160ピクセル)の解像度で秒間最大900コマまでのスーパースロー撮影を可能とする。

馬が障害を飛越する瞬間を、1秒間24コマ、120コマ、240コマ、480コマで撮影をおこなった。

結果として、飛越の瞬間、馬のヒズメ部分から膝の屈折部までのアップがスーパースローで撮影された。480コマでの撮影では、馬の脚部の微細の動きや、乗馬者の動き（鞍から腰にかけての動作）が高精細で、しかも高速度で確認された。

今後、4Kによるスポーツ中継や、劇映画の中での高速度撮影の演出にも十分利用できるものと判断された。

④「2D/3D変換」の実験

・本研究のために導入した、ソニー製3DプロセッサーMPE200を用いて、いったん2Dで撮影したものをデジタル処理で3Dに変換し(=2D/3D変換)、それが、どの程度実用に供せるかの実験をおこなった。

・検証用映像として2眼式の3Dカメラパナソニック製3DA-1とソニー製HXR-N3D1Jで撮影をした「馬術・障害飛越」、「スタジオでの静物撮影」などの3D映像を用いた。

2Dは、この3D映像のL側(左眼用)の映像を用いた。

・ソニー製3DプロセッサーMPE200に内蔵された2D//3DコンバーターソフトウェアであるMPES2D3D1を用いて、3D映示には、パナソニック製3Dテレビを使用した。

実施日：2013年2月15日～3月10日の期間

場所：新座キャンパス6号館5階・実験室2

得られた成果...この実験はすべてHD（ハイビジョン）画質でおこなったが、デジタル処理での2Dから3Dへの変換では、3Dを結像させるスクリーン面をどこに設定するかが、実際の3D撮影に比べ、疑似的に留まるため、はっきりとした3D立体像を得ることはかなり難しい。ハリウッド映画などでは2D/3D変換が多用されるが、そのためにはより本格的な機材を用い、あらかじめ2Dで撮影する映像も、立体を再構成しやすい構図（＝前景と中景、後景がはっきりと認知できるもの）を用意しておく必要がある。

今後の課題...この2D/3D変換技術は、まだ今後の課題を含んでいる。あらかじめ撮っておく2D映像がどのようなものであるべきかを割り出すためには、

- ・ 画角構成をどうするかの問題
- ・ 暗い画面と明るい画面のどちらが変換を行いやすいかの見きわめ、
- ・ 画面内に含まれる「色」の要素の見きわめ

（青が多い画像、赤が多い画像、黄色が多い画像）などを撮り分けてそれぞれの変換の質をチェックすることも必要であろう。

- ・・・これらを次年度以降の課題としたい。

チーム1B=佐藤一彦、石山智弘

2) 室内照明環境が 2D/3D 映像鑑賞の臨場感 および疲労に及ぼす影響

要約

近年では様々なコンテンツを通して 3D 映像を鑑賞する機会が増えており、日常生活において 3D コンテンツは様々な照明環境下で鑑賞される。しかし先行研究では照明環境の違いによる生体への影響が検討されておらず、3D コンテンツの持つ価値もあまり研究されていない。本研究では異なる室内照明環境下における 3D 映像鑑賞の影響を、フリッカー値、心電図、疲労自覚症状尺度、臨場感尺度を用いて評価することを試みた。フリッカー値は目の疲労を測定する客観指標、心電図は心理的臨場感から生じる身体反応の客観指標とみなせる。疲労自覚症状尺度と臨場感尺度は、もちろん疲労と臨場感の主観的評価指標である。

室内条件（明／暗）と映像次元条件（2D／3D）を組み合わせた 4 条件で実験を行った結果、疲労の客観指標であるフリッカー値において明室条件の低下率が大きい傾向がみられ、主観指標である疲労自覚症状尺度では「首が痛い」という項目が 3D 条件の方が有意に得点が高く、「目が疲れている」「目が重くなる」の 2 項目で暗室の方が得点が高い傾向が認められた。客観指標と主観指標の結果が異なっているのは測定された疲労の側面が異なっていたためだと考えられ、今回の結果は、映像鑑賞環境と映像の次元は疲労の異なる側面へ影響を及ぼす可能性を示唆するものであった。

臨場感の客観指標である心電では、LF/HF と心拍率の両方に有意な差はみられなかった。主観指標である臨場感尺度では、迫力因子に 3D 映像の方が迫力のある傾向が 10%水準でみられた。明室条件である 2 条件よりも暗室条件である 2 条件の方が有意差が認められた項目が 8 つ多かったことから暗室条件の方が映像から受ける印象が強かったと考えられる。しかし、有意差のみられた項目の大半が 4 条件全てで同じであったことを踏まえると臨場感は照明条件や映像の次元だけでなく鑑賞した映像の内容に強く影響されている可能性が考えられた。

2.1 序論

2.1.1 はじめに

近年では映画・テレビ・ゲームなど様々なコンテンツを通して 3D 映像を鑑賞する機会が増えている。3D 映画を Blu-ray ディスクとして購入し、家庭で楽しむことも可能になった。2012 年のロンドンオリンピックでは 3D 映像によるテレビ放送も行われた。2010 年は 3D 元年とも呼ばれており、今後も 3D 映像の日常生活への普及は加速していくと予測されるため、3D 映像の生体影響に関する研究はますます必要とされるだろう。

3D 鑑賞における生体への影響が研究されている一方で、高度感性情報である臨場感、迫真性、自然性といった 3D コンテンツの持つ価値はあまり検討されていない。技術の進歩に伴い、伝達可能な音声や映像データの量は日々増加しておりコンテンツの質的向上を強く促している。3D コンテンツの安全性だけでなくコンテンツの持つ価値についても研究すべきではないだろうか。

日常生活において 3D コンテンツは様々な照明環境下で鑑賞されるが、先行研究では照明環境の違いによる生体への影響が検討されていない。そこで、本研究では異なる室内照明環境下での 3D 映像鑑賞における心理・生理的影響を調べることを目的とした。3D コンテンツの持つ価値に関しては臨場感に着目した。

2.1.2 3D 映像について

3D 映像表示方式

ヒトは視差（左右の眼に映る映像の違い）によって立体や奥行きを感じる。その性質を利用し、3D 映像の表示方式には右眼用と左眼用の画像を時間をずらして交互に表示する時間多重方式と、右眼用と左眼用の画像を混在させて表示する空間多重方式が存在する。本研究では液晶シャッター方式の眼鏡と時間多重方式のディスプレイを使用したため、特徴を以下に示した。

河合・盛川・太田・阿部（2010）によると、液晶シャッター眼鏡を用いた 3D ディスプレイのシステムでは標準 TV（SDTV）の映像信号のフィールド周期を利用して、左右の映像を記録・再生することが想定されている。日本やアメリカで使われている SDTV の映像信号は、NTSC（national television system committee）と呼ばれ、525 本の走査線により、1 秒間に 30 フレームを表示する。NTSC では、1 フレームの水平方向のラインを、奇数ラインと

偶数ラインの映像にわけて、それらを交互に呈示することで1フレームを表現している。奇数または偶数のみの映像をフィールドといいSDTVの映像信号のフィールド周期は1/60秒である。このシステムでは奇数フィールドと偶数フィールドに、それぞれ左右の映像を交互に記録・再生する。したがって、1/60秒ごとに左右の映像が交互に表示され、眼前の液晶シャッタ眼鏡の液晶シャッタが、フィールド周期に同期して開閉することで、左右の映像が分割される。このような高速かつ連続的なシャッタの開閉により、右眼では右眼用の映像のみを、左眼では左眼用の映像のみを、それぞれ鑑賞することが可能となる。

3D映像の好ましい観視距離

林(2011)によれば、窪田・岸本・合志・今井・五十嵐・松本・芳賀・中枝・馬野・小林(2011)は、24型から65型のフルスペック液晶ディスプレイを使用し、画面サイズごとの好ましい観視距離を測定した結果、好ましい観視距離、許容最短観視距離ともに、画面サイズと表示輝度の影響は受けるが映像内容による影響は認められなかった。また、表示輝度が好ましい観視距離に及ぼす影響は画面サイズの要因と比較して小さいことも明らかになった。窪田ら(2011)による好ましい観視距離は24型で5.9H、32型で5.1H、42型で4.5H、52型で4.2H、65型で3.9Hであった。

また、実験参加者が車いすに坐して前後に移動しながら、好ましい観視距離と許容最短観視距離を測定した林(2011)の実験では、65型3Dハイビジョンプラズマテレビの好ましい観視距離は明室条件で313.79 cm、暗室条件で313.50 cmであった。本実験では林が実験で使用したディスプレイと同様のものを使用したため、観視距離も同実験の結果を採用した。

3D映像が生体に与える影響

立体映像鑑賞における生体への影響として視覚疲労、映像酔いがある。先行研究によると、視覚疲労の要因として以下の4つが示されている(矢野,2011)。1.左右両眼に対応する画像の幾何学的な差。2.左右両眼に対応する画像での画質の差。3.立体画像における過度な視差。4.輻輳と調節の機能の矛盾。1,2は装置の特性に関係し、3,4は視覚機能と関係している。

渡邊・氏家(2011)によると、オリジナル映像(original 3D)と不適切成分を含む3D映像(poor 3D)鑑賞条件を比較した結果、SSQ(シミュレータ酔い質問紙)による酔い状態の変化について一貫してpoor 3D観察時に強い酔いが観察された。また、心電図計測の結果から3D映像の観察が自律神経系の活性化自体を引き起こすが、その状態への快不快に関する認知的

なラベル付けに関しては、映像コンテンツが含む左右映像差に関連があると考えられた。つまり LF/HF 比率の変化では自律神経系の活性化は計測できるものの、快不快といった心理的影響を調べるには他の計測も併用する必要がある。

森田・安藤(2012)によれば、3D テレビ鑑賞による疲労における鑑賞条件を調べた結果、全ての客観評価指標で有意差はみられなかった。この実験での客観的な評価指標は視力、フリッカー値の生理指標と Advanced Trail Making Test(ATMT)によるパフォーマンス評価指標であった。また、2D 鑑賞と 3D 鑑賞での主観評価指標の差は 3D 眼鏡の有無によるものであり、標準(3H)より近い位置で 3D 映像を鑑賞すると鑑賞直後の疲労感に差は見られないうが疲労感が継続する可能性があると考えられた。

Valentijn, T. Visch, Ed S., Tan & Dylan, M. (2010) によると、背後のみに壁がある 3D 条件と背後と左右に壁のある CAVE 条件において 3D アニメーションを鑑賞させ、各条件における感情強度を比較した結果、CAVE 条件において感情強度が強くなった。アニメーションの種類による差はみられなかった。

2.1.3 本研究で用いる生理指標と尺度

フリッカー値

人に点滅する光源を一定条件で注視させて光の点滅頻度を多くすると、その光は連続光と同様に見えるものである。このちらつきをフリッカーといい、連続光に見えるか点滅光に見えるか、その境界閾値となる点滅周波数がフリッカー値である(加藤, 2006)。フリッカー値はちらつき値と呼称されたり、flicker value または critical flicker fusion frequency と訳され、CFF 値と略称を用いることもある。

加藤(2006)によると、フリッカー値は大脳皮質の活動水準との間で顕著な相関が認められることから、これの低下は覚醒水準の減衰に起因する知覚機能の低下を反映し、視覚系を含む知覚連合皮質における視覚情報処理能力の現象を表現しているとされる。そのためフリッカー値は精神疲労測定指標の 1 つとして用いられることが多い。なお、フリッカー値は視覚系の機能ではあるが、通常、眼球や網膜の状態よりも大脳の視覚中枢の状態により変化する。

測定方法としては、下降法(高周波数点滅光から低周波数点滅光に変化させる方法)が一般的であり、本研究でも下降法を用いて測定を行った。また、評価法としては日間低下率と週

間低下率があり、日間低下率(%)は「作業後値/作業前値×100-100」で求められ、週間低下率(%)は「週最終日の作業後値/翌週初日の作業前値」で求められる。疲労負担の判定基準としては、肉体労働の場合、人間にとって好ましい限界が日間低下率で-10%、人間労働の可能限界が日間低下率で-20%である。精神労働あるいはエネルギー代謝の大きくない肉体労働の場合、人間にとって好ましい限界が日間低下率で-5%、人間労働の可能限界が日間低下率で-10%である。本研究では精神労働あるいはエネルギー代謝の大きくない肉体労働の場合の日間低下率の基準を用いた。

心電図

自律神経系には交感神経と副交感神経があり、多くの場合互いに対して拮抗的に作用し、臓器を二重支配している。交感神経は激しい活動を行っているときや興奮時に活性化し心臓に対しては促進、胃腸に対しては抑制の働きをし、副交感神経はリラックス時に活性化し心臓に対しては抑制、胃腸に対しては促進の働きをする。

心臓の活動そのものを、非侵襲的にとらえる最も一般的な方法は、心電図を測定することである。心電図にみられる R 派の感覚を R-R 間隔といい、RR 間隔のゆらぎを「心拍変動(HRV: heart rate variability)」という。心拍変動の分析にはまず RR 間隔データを高速フーリエ解析(FFT)などによりスペクトル解析する。得られたパワースペクトルには通常、2 つ以上のピークが現れ、そのうち 0.04~0.15Hz のものを低周波(LF)成分、0.15Hz 以上のものを高周波(HF)成分と呼ぶ。HF 成分は副交感神経活動の指標として、交感神経活動は LF 成分のパワーと HF 成分のパワーの比率、あるいは LF 成分が全周波数帯域のパワーに占める割合が交感神経活動と関連するとされる(加藤, 2006)。現代社会における様々なストレスは、交感神経を刺激し、心拍数や血圧の変動に作用するため心拍数は緊張や恐怖などの情動反応やストレスの指標として用いられる(加藤, 2006)。

映像による疲労自覚症状尺度

Head Mounted Display (HMD)鑑賞における生体への影響として動揺病 (motion sickness)が想定される。動揺病とは乗り物酔いのような症状の総称であり、シミュレーター酔いや大型の画面による映像酔いなども含まれる。動揺病では病気ではないのに胃部の不快感や嘔吐感などの不快な症状を示し、頭痛やめまい、眠気を訴える症状がみられる。

大野ら(2000)によると動揺病の臨床的な検査で使われている主観評価は、軽度の症状には

使いにくく、顔色など自分で判定できない項目も含まれている。そのため動揺病だけでなく眼精疲労や全身疲労の症状を被験者みずからが評価できる質問紙を作成した。質問紙作成には過去の動揺病の研究に使われた既存のアンケートや、日本眼科医会の VDT 症候群診断基準の疲労に関する項目などを参考にし、目の疲れ、身体全体の疲れ、動揺病などに関係する可能性がある項目を合わせた 28 項目を選んで作成された。また、本研究では大野ら(2000)の結果をもとにさらに実験参加者の数を増やし詳細な分析を行った Kuze, J. & Ukai, K. (2008)による因子分類を和訳して使用した。使用した項目および因子分類は表 2-1 に示した。

表 2-1 映像による疲労感の自覚症状尺度

因子	項目		
眼精疲労因子	9. 目がしょぼしょぼする	6. 目が乾いた感じがする	1. 目が疲れている
	4. 目がごろごろする	2. 目が痛い	5. 目がしみる
	3. 目が重くなる	14. 目が熱い	7. 涙が出る
	20. 頭が重い	26. 全身がだるい	19. 頭がぼんやりする
不快因子	24. 肩が凝る	28. 首が痛い	
	22. 吐き気がする	23. めまいがする	21. 気分が悪い
ぼやけ因子	11. 見つめていると像がぼやける	15. ものが二重に見える	13. 近くのものが見づらい
	12. 遠くのものが見づらい		
	16. こめかみが痛い	18. 眉間が痛い	17. 後頭部が痛い
頭痛因子	10. 目がかすむ		
	8. 目がちかちかする	25. ふらふらする	27. 眠気がする
分析除外項目			

臨場感尺度

臨場感に関して行われた先行研究では、SD 法を用いた研究で多用される形容詞対の中から選んだ 14 対と、予備調査において「臨場感」という言葉からイメージされる形容詞や副詞として挙げられた単語の内出現頻度の高い 12 対をもとに臨場感の測定を行った結果、一般の人々が抱く臨場感は、評価性、迫力、活動性、機械製の 4 つの心理的な要素から構成されると示している(鈴木・寺本・吉田・浅井・日高・坂本・岩谷・行場, 2011)。また、鈴

木ら(2011)によると臨場感という言葉は偽物の場の「本物らしさ」を評価するだけでなく、現実場面で実際に生じた生の体験の印象(どの程度自分の心を揺り動かすものであったか)を評価する言葉としても用いられる傾向がある。臨場感を測定する場合には言葉の持つ多義性を十分に考慮する必要がある。

本研究において使用した項目は表 2-2 に示した。

表 2-2 映像に関する臨場感尺度

因子	項目		
評価性因子	気持ちの良い, 悪い	好きな, 嫌いな	良い, 悪い
	楽しい, つまらない	調和して, ばらばらな	
迫力因子	リアリティのある, ない	はっきりした, ぼんやりした	広い, 狭い
	迫力のある, ない	立体的, 平面的	
活動性因子	静かな, 騒がしい	静的な, 動的な	安定, 不安定
	違和感のない, ある	くつろいだ, 緊張した	日常的, 非日常
機械性因子	冷たい, 温かい	暗い, 明るい	人工的な, 自然な
その他	弱い, 力強い	小さい, 大きい	遅い, 早い
	複雑な, 単純な	重い, 軽い	連続的, 断片的
	全体的な, 部分的な		

2.2 実験

2.2.1 目的と仮説

近年では映画・テレビ・ゲームなど様々なコンテンツを通して 3D 映像を鑑賞する機会が増えている。2010 年は 3D 元年とも呼ばれており、今後も 3D 映像の日常生活への普及は加速していくと予測されるため、3D 映像の生体影響に関する研究はますます必要とされるだろう。日常生活において 3D コンテンツは様々な照明環境下で鑑賞されるが、先行研究では照明環境の違いによる生体への影響が検討されていない。そこで、本研究では異なる室内照明環境下で 3D 映像鑑賞が疲労に関するどのような心理・生理的影響を与えるのかを客観

指標としてフリッカー計測を、主観指標として映像による疲労自覚症状尺度を用いることで検討することを目的とした。さらに、3D鑑賞における生体への影響が研究されている一方で、高度感性情報である臨場感、迫真性、自然性といったコンテンツの持つ価値はあまり検討されていないことから、3Dコンテンツの持つ価値の中でも臨場感に着目し、客観指標として心電図計測を、主観指標として臨場感尺度を用いることで3D映像鑑賞における臨場感を心理・生理的側面の双方から調べ、考察することを目的とした。

渡邊らや森田ら(2012)の先行研究から、疲労の客観指標であるフリッカー値では、不適切成分を含まない刺激映像であるため3D条件と2D条件のあいだに有意な差はみられず、臨場感の客観指標である心電図では2D条件よりも3D条件の方がLF/HF比率が上昇し、自律神経系の活性化がみられると予測される。また、Valentijn et al.(2010)によるとCAVE条件において感情強度が強くなる。視界の中にディスプレイ以外のものがほとんど見えない暗室条件はCAVE条件に近い環境であると考えられるため、暗室条件では客観指標と主観指標の両方において臨場感の高まりが認められると予測される。

2.2.2 方法

実験時期, 実験場所

実施期間は2012年10月19日から11月16日であった。実施場所は、立教大学新座キャンパス6号館6階の人間工学実験室であった。

実験参加者

大学生16名、うち男性7名、女性9名、年齢は20歳～25歳であった。両眼視力は0.7以上の者が14名、両眼視力が0.7以下の者が2名であり、コンタクトレンズ利用者が5名、眼鏡利用者が3名、裸眼が8名であった。3D映像の鑑賞経験については14名が「ほとんど見ない(年に1,2回程度)」「数回見たことがある」と回答し、2名は3D映像の鑑賞経験は無かった。

刺激

角川書店から発売されている、アニメーションと実写の混合している映画「スマーフ」であった。本編は102分であったが冒頭のクレジットとエンドロールを除いた映像は92分

あった。実験ではクレジットとエンドロールを除く 92 分をおよそ 2 分割した 45 分の映像を 1 条件での刺激とした。従って使用した刺激は、1 本の映画の前半 45 分、後半 45 分の 2 種類であった。実験条件は 4 条件であり、2 条件ずつ被験者内比較を行ったため各実験参加者は 2 種類の映像を鑑賞した。映像の提示方式は 3D、音声は吹き替え版の日本語、字幕は無しであった。

装置

65 型 3D テレビ (パナソニック 3D VIERA TH-P65VT3 [65 インチ], 画面高 : 80.7cm), 3D グラス (TY-EW3D3MW), ブルーレイプレイヤー (SONY), ディスポ電極, 呼気サーミスター, 多チャンネル生体計測アンプ (日本光電), MacLab, パーソナルコンピューター (NEC), デジタルフリッカー装置 (竹井機器工業)

実験条件

2D 鑑賞条件と 3D 鑑賞条件, 暗室条件と明室条件を組み合わせた 4 条件で行った。2D 鑑賞条件と 3D 鑑賞条件は被験者内条件, 暗室条件と明室条件は被験者間条件であった。どの実験条件を先に実施するかはカウンターバランスをとった。2D 鑑賞条件では, 3D グラスの有無が影響しないよう 3D 表示した映像を 3D グラスで 2D 表示に変換した。実験室内は, パーティションと壁を暗幕で覆い暗室条件の際のディスプレイの光による反射を抑えた。実験室内の明るさは, 明室条件では一般的な教室や会議室の明るさである約 380Lux, 暗室条件ではディスプレイをつけた状態で 2Lux であった。鑑賞距離 (眼から画面までの距離) は窪田ら(2011)と林(2011)の結果より 3.9H すなわち 315cm であった。実験条件を表 2-1 に, 実験室内の見取り図を図 2-1 に示す。

表 2-3 実験条件

ID	実験条件	室内	鑑賞条件	映像	実験条件	室内	鑑賞条件	映像
1	1	明室	3D	1	2	明室	2D	2
2	1	明室	3D	1	2	明室	2D	2
3	1	明室	3D	1	2	明室	2D	2
4	1	明室	3D	1	2	明室	2D	2
5	2	明室	2D	1	1	明室	3D	2
6	2	明室	2D	1	1	明室	3D	2
7	2	明室	2D	1	1	明室	3D	2
8	2	明室	2D	1	1	明室	3D	2
9	3	暗室	3D	1	4	暗室	2D	2
10	3	暗室	3D	1	4	暗室	2D	2
11	3	暗室	3D	1	4	暗室	2D	2
12	3	暗室	3D	1	4	暗室	2D	2
13	4	暗室	2D	1	3	暗室	3D	2
14	4	暗室	2D	1	3	暗室	3D	2
15	4	暗室	2D	1	3	暗室	3D	2
16	4	暗室	2D	1	3	暗室	3D	2

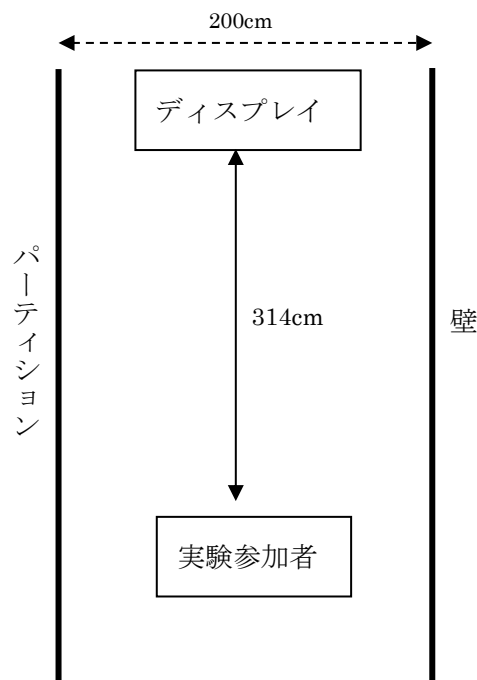


図 2-1 実験室内見取り図

測定項目

全ての実験条件において映像鑑賞の前と後にフリッカー値を測定し、映像による疲労感の主観的な自覚症状を評定させた。鑑賞中は心電計測と呼吸曲線計測を行い、鑑賞後に映像に関する臨場感を評定させた。フリッカー測定値は各実験条件の直前に計測したものを基準とした変化率を用いた。従って実験全体では練習を含め3回測定を行い、1回の計測では5つの測定値をとった。映像による疲労感の主観的な自覚症状は映像鑑賞の前と後の値の差を用いた。心電計測の値は、各実験条件の直前に計測したものを基準とした変化率を用いた。映像による疲労感の自覚症状尺度は大野・鶴飼(2000)の作成した28項目からなる7件法の尺度を用い、因子の分類はKuze & Ukai(2008)に準じた。映像に関する臨場感尺度は鈴木ら(2011)の作成した26項目からなる5件法の尺度を用いた。映像による疲労感の自覚症状尺度の項目を表2-4に、映像に関する臨場感尺度の項目を表2-5に示した。

表 2-4 映像による疲労感の自覚症状尺度

因子	項目		
眼精疲労因子	9. 目がしょぼしょぼする	6. 目が乾いた感じがする	1. 目が疲れている
	4. 目がごろごろする	2. 目が痛い	5. 目がしみる
	3. 目が重くなる	14. 目が熱い	7. 涙が出る
不快因子	20. 頭が重い	26. 全身がだるい	19. 頭がぼんやりする
	24. 肩が凝る	28. 首が痛い	
吐き気因子	22. 吐き気がする	23. めまいがする	21. 気分が悪い
ぼやけ因子	11. 見つめていると像がぼやける	15. ものが二重に見える	13. 近くのものが見づらい
	12. 遠くのものが見づらい		
頭痛因子	16. こめかみが痛い	18. 眉間が痛い	17. 後頭部が痛い
	10. 目がかすむ		
分析から除外した項目	8. 目がちかちかする	25. ふらふらする	27. 眠気がする

表 2-5 映像に関する臨場感尺度

因子	項目		
評価性因子	気持ちの良い, 悪い	好きな, 嫌いな	良い, 悪い
	楽しい, つまらない	調和して, ばらばらな	
迫力因子	リアリティのある, ない	はっきりした, ぼんやりした	広い, 狭い
	迫力のある, ない	立体的, 平面的	
活動性因子	静かな, 騒がしい	静的な, 動的な	安定, 不安定
	違和感のない, ある	くつろいだ, 緊張した	日常的, 非日常
機械性因子	冷たい, 温かい	暗い, 明るい	人工的な, 自然な
その他	弱い, 力強い	小さい, 大きい	遅い, 早い
	複雑な, 単純な	重い, 軽い	連続的, 断片的
	全体的な, 部分的な		

手続き

初めに、電極が付いている状態に慣れさせるため電極を装着した。続いてフリッカー値を測定した。フリッカー測定では練習試行を 3~5 回行い、実験参加者がフリッカー測定に慣れたことを確認後、測定を行った。指示では「赤い光が点滅しはじめたと感じたらすぐにボタンを押すこと。自分の中での判断基準を一定にするよう心がけること。」を注意するよう伝えた。フリッカー値を測定後、映像鑑賞前の実験参加者の状態について映像による疲労感の主観的な自覚症状を評定させた。次に心電測定のための装置を装着し、安静時の心電計測を 6 分間行った。暗室での鑑賞条件では同時に部屋を暗くし暗順応させた。

安静時の心電計測後、刺激映像を 45 分間鑑賞させた。映像鑑賞の前に「45 分間映像鑑賞するためリラックスした姿勢で椅子に座ること。メガネの表示設定を変えないこと。椅子や頭の位置を動かさないこと。心電に影響するため身体を大きく動かさないこと。」を指示した。

映像鑑賞後、フリッカー値の測定を行った。続いて映像による疲労感の主観的な自覚症状および映像に関する臨場感を評定させた。最後にフェイスシートへの記入を行った。

2.2.3 結果

フリッカー値

各条件での映像鑑賞前の値をベースラインとした、映像鑑賞後の測定値の変化率を分析した。実験参加者ごとの明室条件におけるフリッカー変化率を表 2-6 に示し、暗室条件におけるフリッカー変化率を表 2-7 に示した。心的負担が人間にとって好ましい限界の基準である 5%以上の低下率を示した実験参加者は明室 3D 条件で 4 名(全体の 50%)、明室 2D 条件で 4 名(全体の 50%)、暗室 3D 条件で 2 名(全体の 25%)、暗室 2D 条件で 4 名(全体の 50%)であった。また、変化率が上昇した実験参加者は明室 3D 条件で 1 名(全体の 12.5%)、明室 2D 条件で 0 名、暗室 3D 条件で 3 名(全体の 37.5%)、暗室 2D 条件で 3 名(全体の 37.5%)であった。フリッカー値の変化率は個人差が大きく 5%以上の低下率を示す実験参加者が存在する一方、変化率が 5%以上上昇する実験参加者が存在した。

表 2-6 明室条件におけるフリッカー
変化率(%)

ID	3D	2D
1	<u>0.67</u>	-2.02
2	-4.60	<u>-5.58</u>
3	<u>-5.09</u>	<u>-7.63</u>
4	<u>-5.93</u>	<u>-8.18</u>
5	<u>-6.66</u>	-2.90
6	<u>-8.60</u>	-3.35
7	-3.84	<u>-8.05</u>
8	-4.04	-0.12
Mean	-4.76	-4.73

表 2-7 暗室条件におけるフリッカー
変化率(%)

ID	3D	2D
1	<u>1.73</u>	<u>7.05</u>
2	-1.50	-4.46
3	<u>-8.12</u>	<u>3.14</u>
4	-0.10	<u>1.66</u>
5	<u>4.74</u>	<u>-6.66</u>
6	-1.79	<u>-8.37</u>
7	<u>4.58</u>	<u>-7.48</u>
8	<u>-6.89</u>	<u>-9.86</u>
Mean	-0.92	-3.12

_____低下率 5%以上 _____変化率が上昇

条件ごとのフリッカー変化率の平均を図 2-2 に示した。フリッカー変化率の平均値は明室 3D 条件が-4.76、明室 2D 条件が-4.73、暗室 3D 条件が-0.92、暗室 2D 条件が-3.12 であった。標準偏差は明室 3D 条件が 2.69、明室 2D 条件が 3.07、暗室 3D 条件が 4.76、暗室 2D 条件が 6.23 であった。

2 要因分散分析の結果、室内条件の主効果 (F(1,14)=4.24, n.s.)および映像表示条件の主効

果 ($F(1,14)=.001, n.s.$), 交互作用 ($F(1,14)=.001, n.s.$)ともに有意な差はみられなかったが, 室内条件において明室の方が低下率が大きい傾向があった ($F(1,14)=4.24, p<.10$).

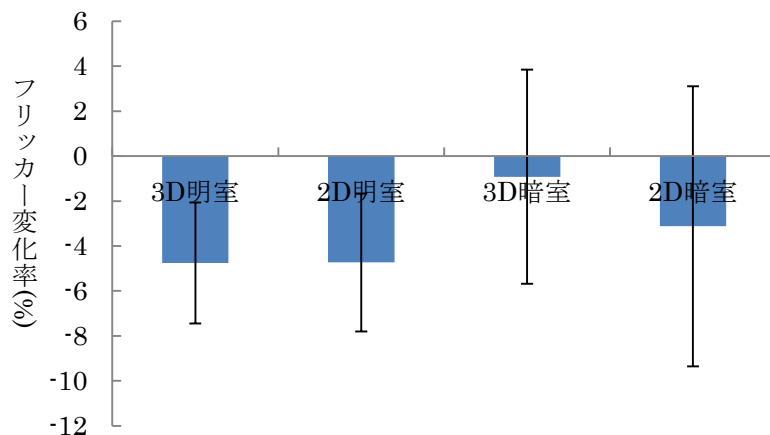


図2-2 フリッカー変化率平均(%)

また, いずれかの条件において低下率 5%を超えた実験参加者 11 名を変化率高群として同様に分散分析を行った結果, 室内条件の主効果 ($F(1,9)=2.87, n.s.$)および映像表示条件の主効果 ($F(1,9)=1.16, n.s.$), 交互作用($F(1,9)=.10, n.s.$)有意差は見られなかった。しかしフリッカー変化率の平均値は明室 3D 条件が-5.79, 明室 2D 条件が-5.95, 暗室 3D 条件が-1.50, 暗室 2D 条件が-5.84 であり, 暗室 3D 条件以外の 3 条件において低下率 5%を超えた。変化率高群のフリッカー変化率を図 2-3 に示した。標準偏差は明室 3D 条件が 1.70, 明室 2D 条件が 2.39, 暗室 3D 条件が 6.10, 暗室 2D 条件が 5.16 であった。

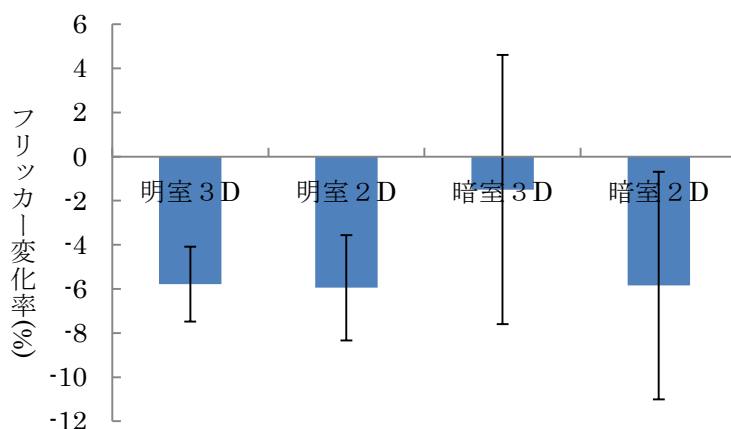


図2-3 高群フリッカー変化率(%)

映像による疲労自覚症状尺度

鑑賞前と鑑賞後の値の差を算出し、分析した。明室条件における各項目の鑑賞前と後の差の値を図 2-4 に示した。条件ごとに各項目の値の t 検定を行った結果、明室 3D 条件ではどの項目にも有意な差は無かった。明室 2D 条件では、「10.目がかすむ(t(14)=1.93, p<.10)」「26.全身がだるい(t(14)=0.09, p<.10)」「4.目がごろごろする(t(14)=1.84, p<.10)」「6.目が乾いた感じがする(t(14)=1.84, p<.10)」の 4 項目および「不快因子(t(14)=1.97, p<.10)」が 10%水準で得点が高い傾向がみられた。

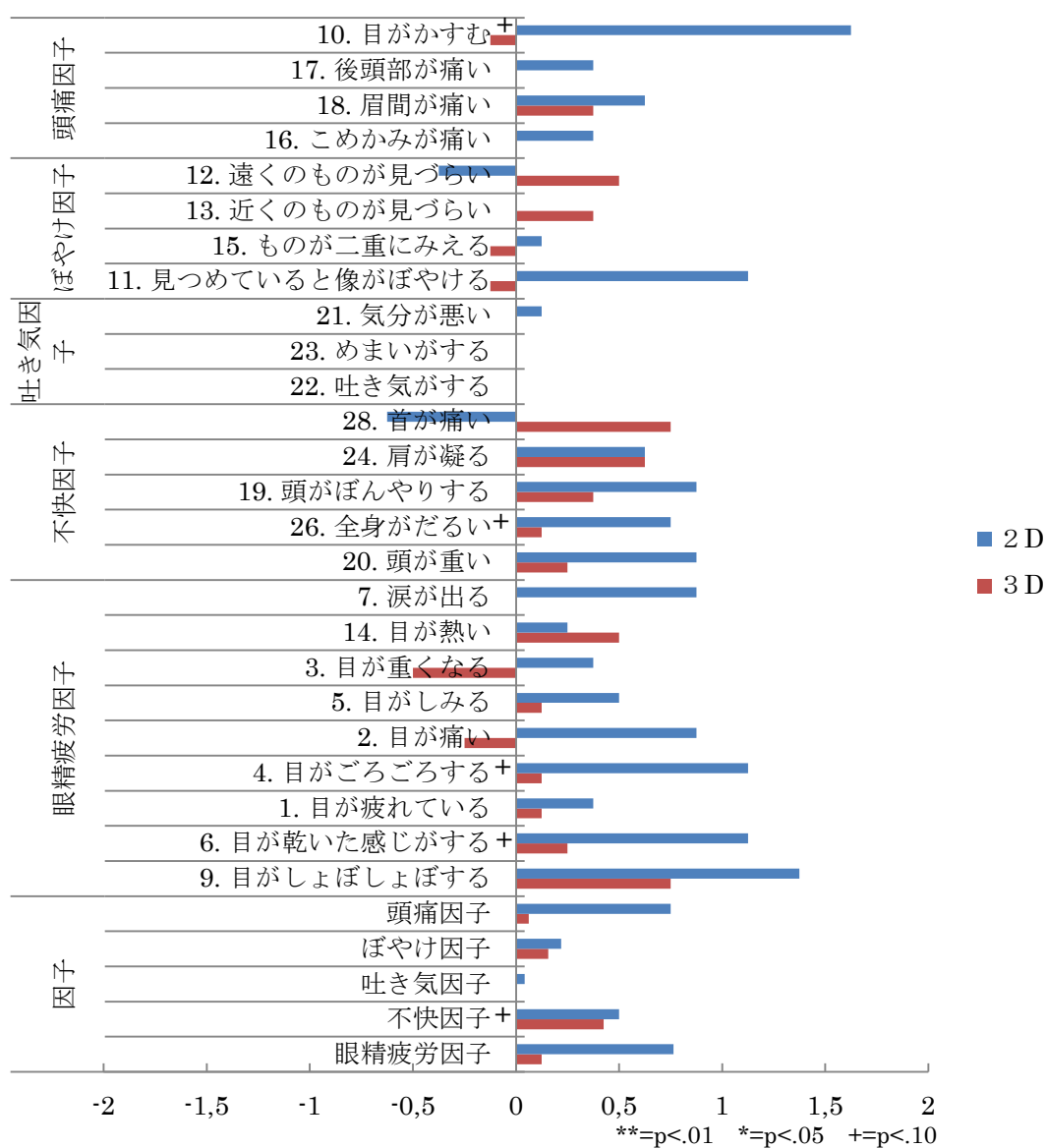


図 2-4 明室条件における疲労自覚症状の値

暗室条件における各項目の鑑賞前と後の差の値を図 2-5 に示した。同様に各項目の値の t 検定を行った結果, 暗室 3D 条件では, 「ぼやけ因子($t(14)=3.00, p<.01$)」「頭痛因子($t(14)=3.07, p<.01$)」が 1%水準で有意に得点が高く, 「28. 首が痛い($t(14)=2.65, p<.05$)」「10. 目がかすむ($t(14)=2.37, p<.05$)」が 5%水準で有意に得点が高く, 「1. 目が疲れている($t(14)=2.05, p<.10$)」「4. 目がごろごろする($t(14)=1.82, p<.10$)」「3. 目が重くなる($t(14)=, p<.10$)」「24. 肩が凝る($t(14)=0.09, p<.10$)」「11. 見つめていると像がぼやける($t(14)=1.93, p<.10$)」「18. 眉間が痛い($t(14)=2.05, p<.10$)」「17. 後頭部が痛い($t(14)=1.87, p<.10$)」の 7 項目および「眼精疲労因子($t(14)=1.83, p<.10$)」「不快因子($t(14)=1.94, p<.10$)」が 10%水準で得点が高い傾向がみられた。暗室 2D 条件では, 「1. 目が疲れている($t(14)=3.87, p<.01$)」が 1%水準で有意に得点が高く, 「4. 目がごろごろする($t(14)=2.16, p<.05$)」「3. 目が重くなる($t(14)=2.20, p<.05$)」の 2 項目が 5%水準で有意に得点が高く, 「20. 頭が重い($t(14)=2.12, p<.10$)」は 10%水準で得点が高い傾向があった。

いずれかの条件において有意な差が認められた 5 項目について 2 要因の分散分析を行った結果, 「28. 首が痛い($F(1,14)=10.65, p<.01$)」が 1%水準で 3D 条件の方が有意に得点が高く, 「1. 目が疲れている ($F(1,14)=4.29, p<.10$)」「3. 目が重くなる($F(1,14)=3.93, p<.10$)」が 10%水準で暗室のほうが得点が高い傾向があった。「10. 目がかすむ($F(1,14)=5.81, p<.05$)」には 5%水準で有意に交互作用がみられた。

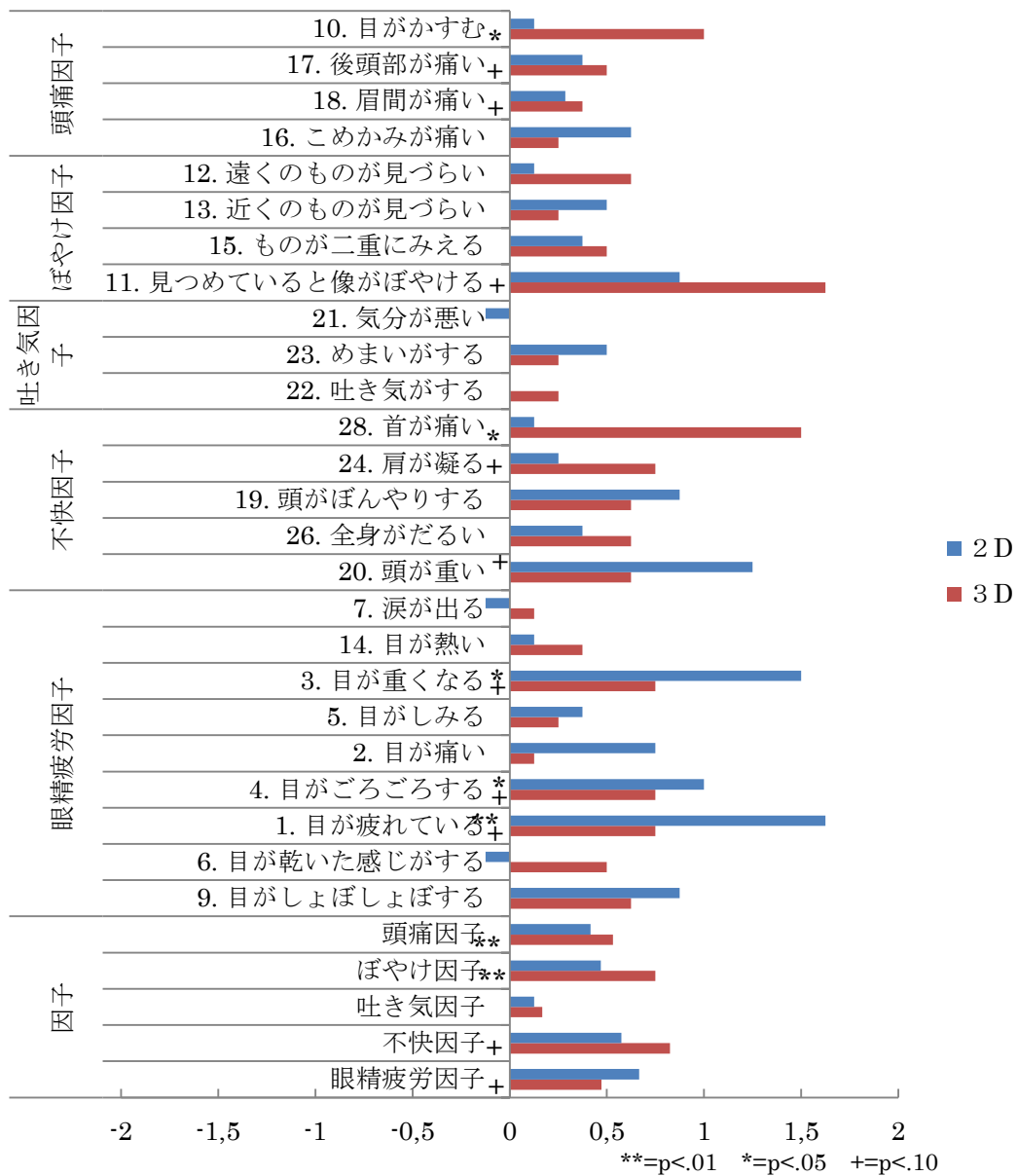


図 2-5 暗室条件における疲労自覚症状の値

明室条件における 3D 条件の前後差と 2D 条件の前後差の差を算出した値を図 2-6 に示した。項目ごとの t 検定の結果、「28. 首が痛い(t(14)=2.02, p<.10)」「12.遠くのものが見づらい(t(14)=1.83, p<.10)」「10. 目がかすむ(t(14)=1.82, p<.10)」の 3 項目および「頭痛因子(t(14)=1.82, p<.10)」に 10%水準で差がある傾向がみられた。

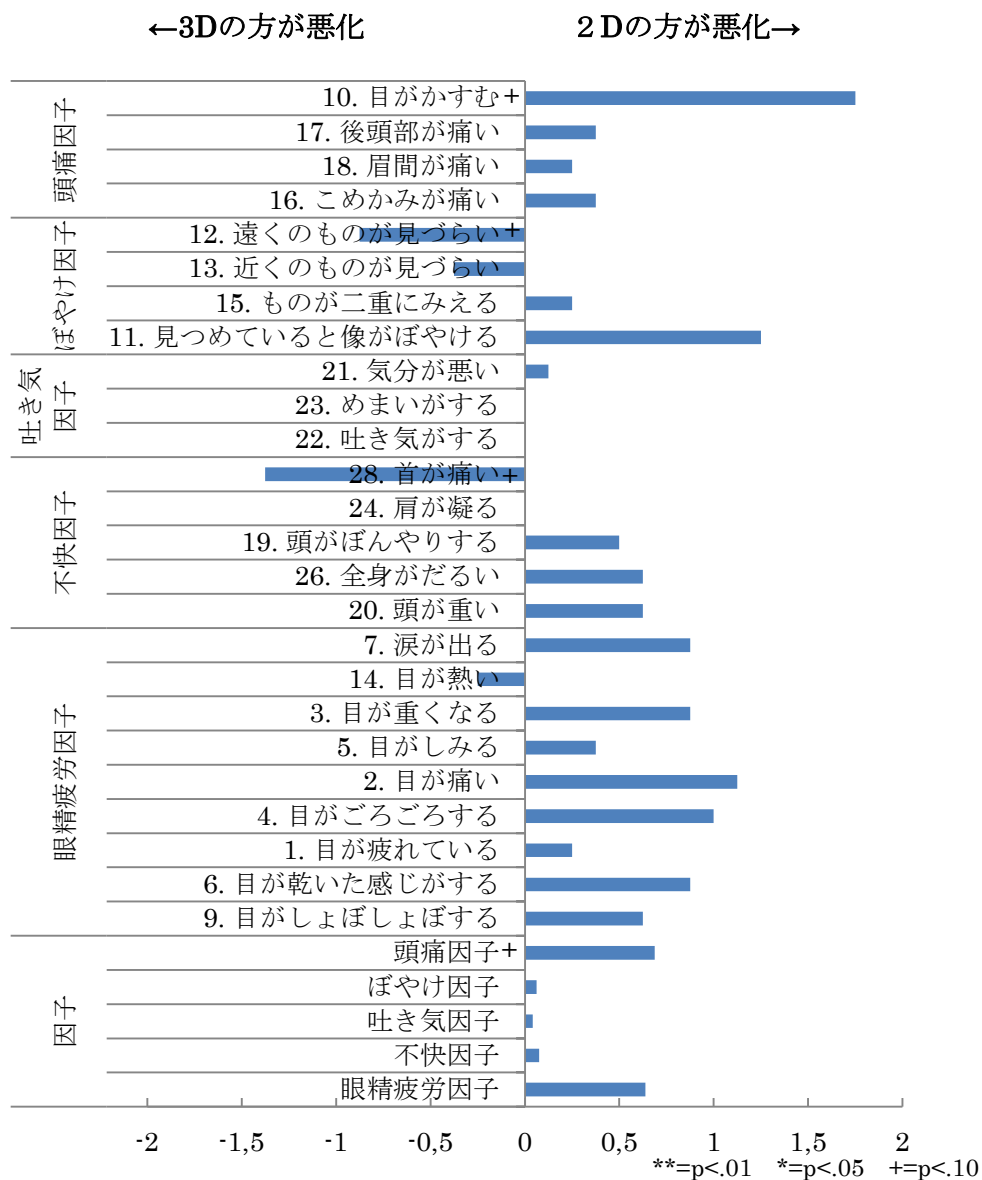


図 2-6 明室条件における 3D・2D 差

暗室条件における 3D 条件の前後差と 2D 条件の前後差の差を算出した値を図 2-7 に示した。項目ごとの t 検定の結果、「28. 首が痛い(t(14)=2.76, p<.05)」に有意な差がみられた。

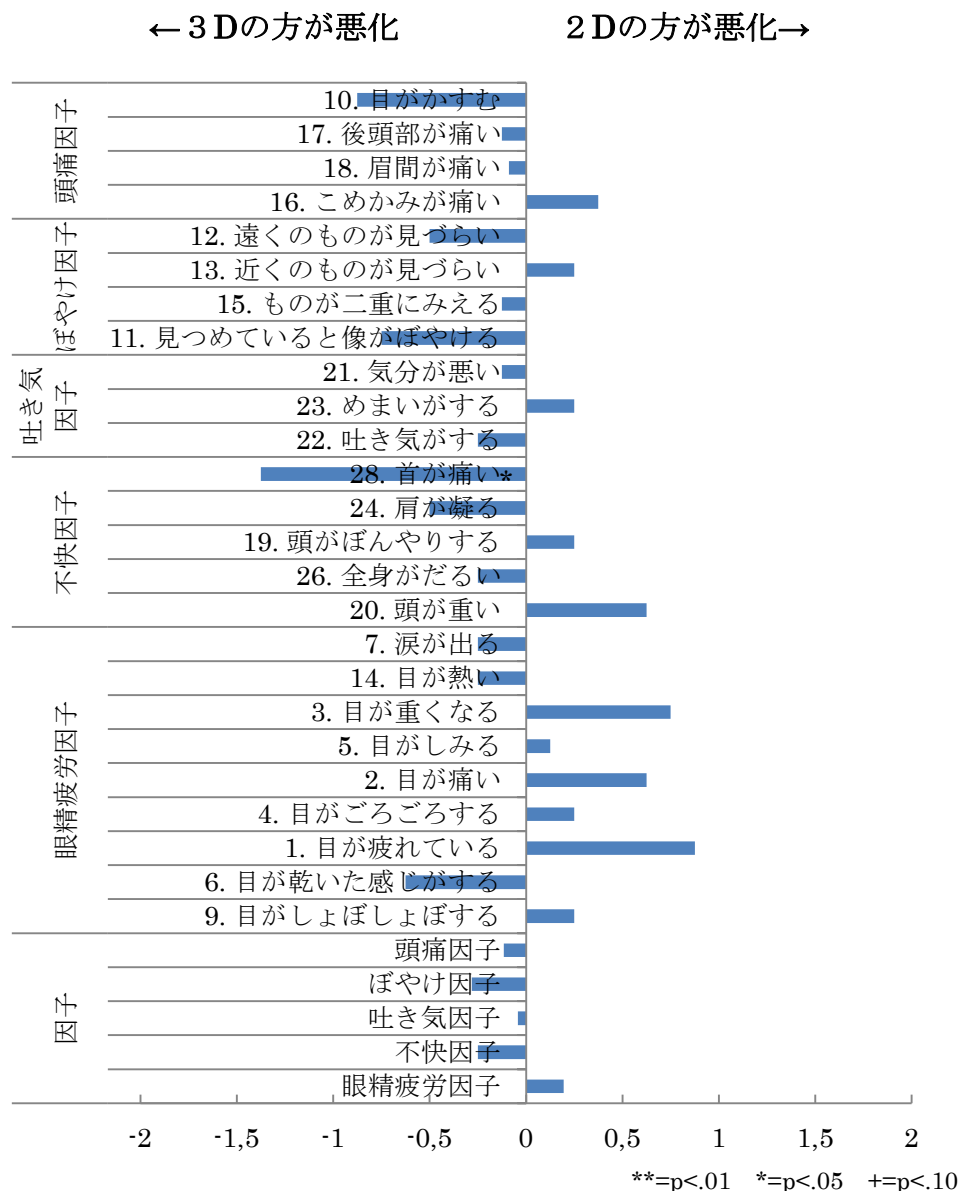


図 2-7 暗室条件における 3D・2D 差

心電

LF/HF もしくは HR(心拍率)においてはずれ値を示した実験参加者および心電図にノイズの多かった実験参加者を除いた 25 のデータ(全体の 78%)を分析対象とした。45 分間の鑑賞時間のなかで最も映像に集中しており映画の前半を鑑賞した条件と映画の後半を鑑賞した条件の間でのストーリーの違いの影響が小さいと考えられる中央の 15 分間の値を分析し

た。

映像鑑賞前に測定した安静時の値をベースラインとして算出した、各条件での LF/HF の変化率を図 2-8 に示した。明室 3D 条件での平均値が-13.43 (標準偏差 37.44), 明室 2D 条件での平均値が 13.24 (標準偏差 59.70), 暗室 3D 条件での平均値が 15.71(標準偏差 40.06) 暗室 2D 条件での平均値が 50.74 (標準偏差 46.78), であった。2 要因分散分析を行った結果, 室内条件の主効果(F(1,10)=3.26, n.s.), 映像表示条件の主効果(F(1,10)=1.66, n.s.), 室内条件と映像表示条件の交互作用(F(1,10)=.14, n.s.)に有意な差はみられなかった。

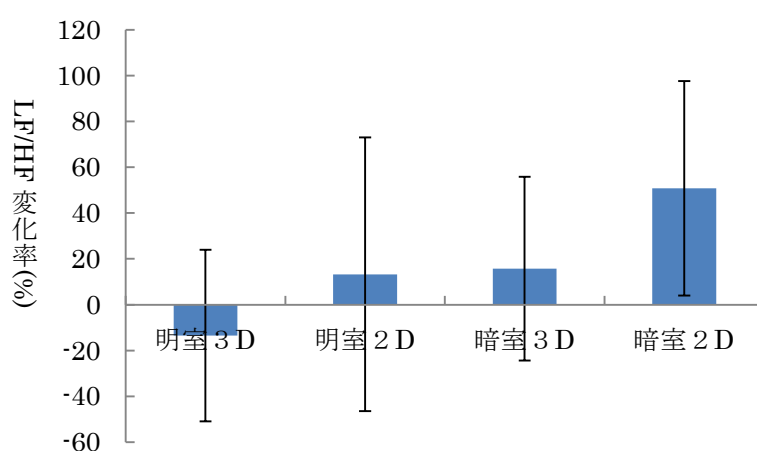


図2-8 LF/HF変化率(%)

LF/HF と同様に算出した HR の変化率を図 2-9 に示した。明室 3D 条件での平均値が-6.69 (標準偏差 6.23), 明室 2D 条件での平均値が-7.18 (標準偏差 5.67), 暗室 3D 条件での平均値が-2.76(標準偏差 6.29) 暗室 2D 条件での平均値が-5.67 (標準偏差 4.42), であった。2 要因分散分析を行った結果, 室内条件の主効果(F(1,10)=1.03, n.s.), 映像表示条件の主効果(F(1,10)=.80, n.s.), 室内条件と映像表示条件の交互作用(F(1,10)=.91, n.s.)に有意な差はみられなかった。

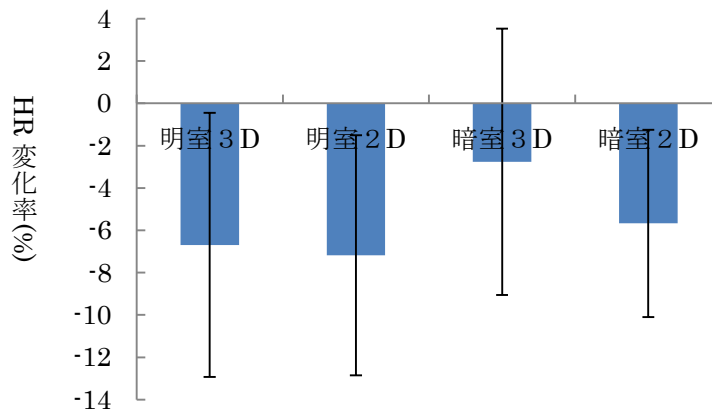


図2-9 HR変化率(%)

臨場感尺度

各項目のどちらにも振れていない値である 3 を基準値 0 として分析を行った。明室条件における映像条件ごとの各項目の平均値を算出し、図 2-10 に示した。基準値との差の有無及びその方向性を検定するために、映像条件ごとに各項目の t 検定を行った結果、明室 3D 条件では「気持ちの良い(t(14)=2.39, p<.05)」「好きな(t(14)=3.06, p<.01)」「良い(t(14)=3.99, p<.01)」「楽しい(t(14)=2.65, p<.05)」「はっきりした(t(14)=3.81, p<.01)」「迫力のある(t(14)=3, p<.01)」「立体的(t(14)=7.94, p<.001)」「騒がしい(t(14)=5.00, p<.001)」「不安定(t(14)=2.65, p<.05)」「非日常(t(14)=5.61, p<.001)」「温かい(t(14)=7.51, p<.001)」「明るい(t(14)=7.94, p<.001)」「単純な(t(14)=3.06, p<.01)」の 13 項目と「評価性因子(t(14)=3.31, p<.01)」「迫力因子(t(14)=3.39, p<.01)」「活動性因子(t(14)=3.42, p<.01)」「機械性因子(t(14)=5.16, p<.01)」に有意な差がみられた。明室 2D 条件では、「気持ちの良い(t(14)=2.97, p<.05)」「好きな(t(14)=3.99, p<.01)」「良い(t(14)=3.21, p<.01)」「楽しい(t(14)=2.83, p<.05)」「立体的(t(14)=2.65, p<.05)」「騒がしい(t(14)=5.00, p<.001)」「動的な(t(14)=7.51, p<.001)」「非日常(t(14)=5.00, p<.001)」「温かい(t(14)=5.00, p<.001)」「明るい(t(14)=7.94, p<.001)」の 10 項目と「評価性因子(t(14)=3.37, p<.01)」「迫力因子(t(14)=2.18, p<.05)」「活動性因子(t(14)=4.64, p<.001)」「機械性因子(t(14)=4.68, p<.001)」に有意な差がみられた。

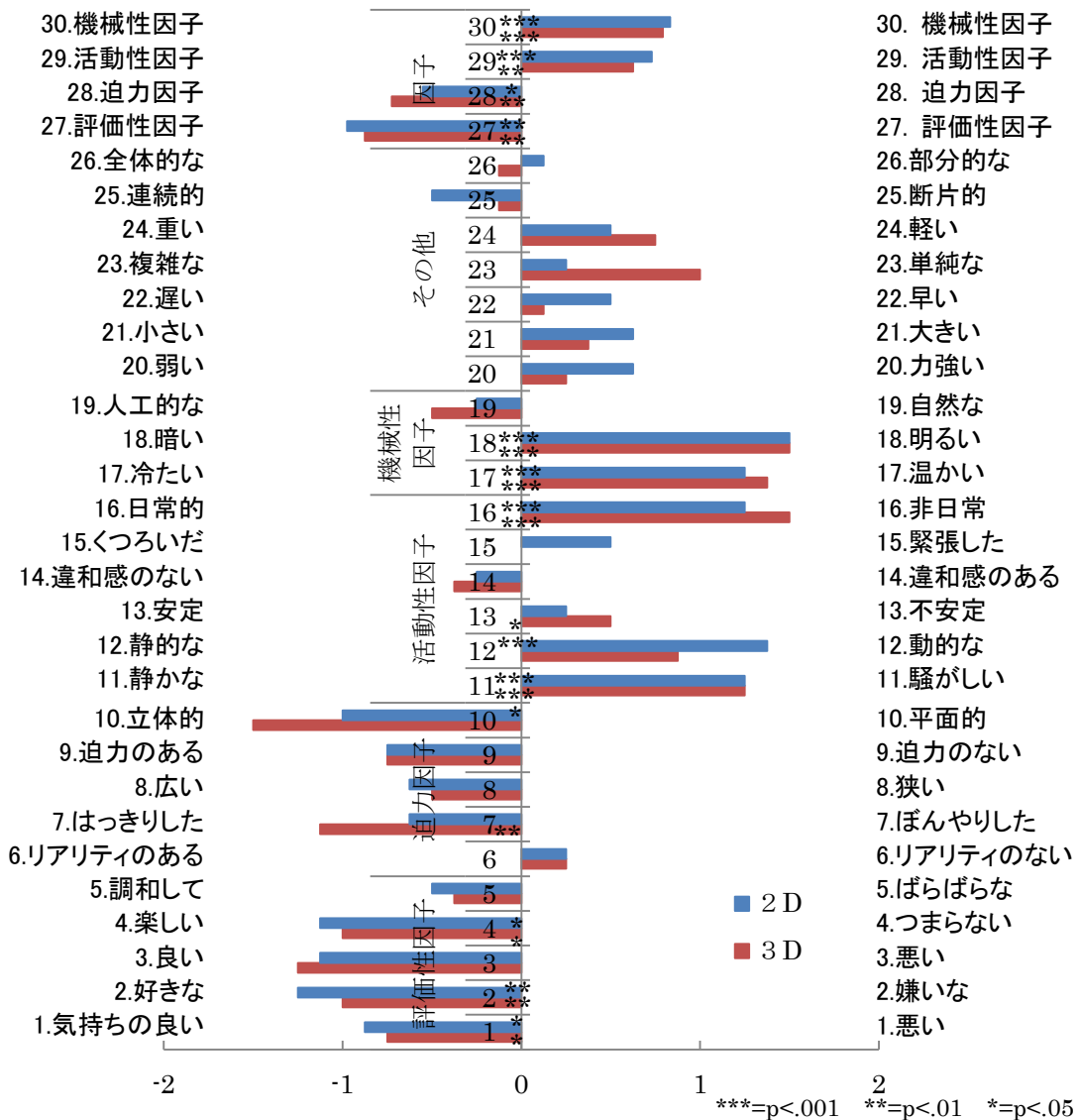


図 2-10 明室条件における臨場感平均値

暗室条件における映像条件ごとの各項目の平均値を算出し、図 2-11 に示した。映像条件ごとに各項目の t 検定を行った結果、暗室 3D 条件では「気持ちの良い(t(14)=2.50, p<.05)」「好きな(t(14)=2.40, p<.05)」「良い(t(14)=4.97, p<.001)」「楽しい(t(14)=8.88, p<.001)」「広い(t(14)=7.64, p<.001)」「迫力のある(t(14)=3.06, p<.01)」「立体的(t(14)=5.23, p<.001)」「騒がしい(t(14)=7.64, p<.001)」「動的な(t(14)=7.94, p<.001)」「不安定(t(14)=2.38, p<.05)」「違和感のある(t(14)=2.39, p<.05)」「非日常(t(14)=3.81, p<.01)」「温かい(t(14)=7.51, p<.001)」「明るい(t(14)=7.94, p<.001)」「早い(t(14)=9.00, p<.001)」「連続的(t(14)=5.29, p<.001)」の 16 項目と「評価性因子(t(14)=3.99, p<.01)」「迫力因子(t(14)=4.65, p<.001)」「活動性因

子(t(14)=6.07, p<.001)」「機械性因子(t(14)=7.09, p<.001)」に有意な差があった。暗室 2D 条件では「気持ちの良い(t(14)=2.39, p<.05)」「好きな(t(14)=2.39, p<.05)」「良い(t(14)=3.86, p<.01)」「楽しい(t(14)=7.94, p<.001)」「リアリティのない(t(14)=2.38, p<.05)」「はっきりした(t(14)=2.50, p<.05)」「広い(t(14)=2.50, p<.05)」「騒がしい(t(14)=3.06, p<.01)」「動的な(t(14)=7.51, p<.001)」「非日常(t(14)=4.97, p<.001)」「温かい(t(14)=3.42, p<.01)」「明るい(t(14)=7.94, p<.001)」「早い(t(14)=5.29, p<.001)」「軽い(t(14)=4.97, p<.001)」「連続的(t(14)=4.58, p<.001)」の 15 項目と「評価性因子(t(14)=5.32, p<.001)」「迫力因子(t(14)=3.19, p<.01)」「活動性因子(t(14)=3.19, p<.01)」「機械性因子(t(14)=6.00, p<.001)」に有意な差がみられた。

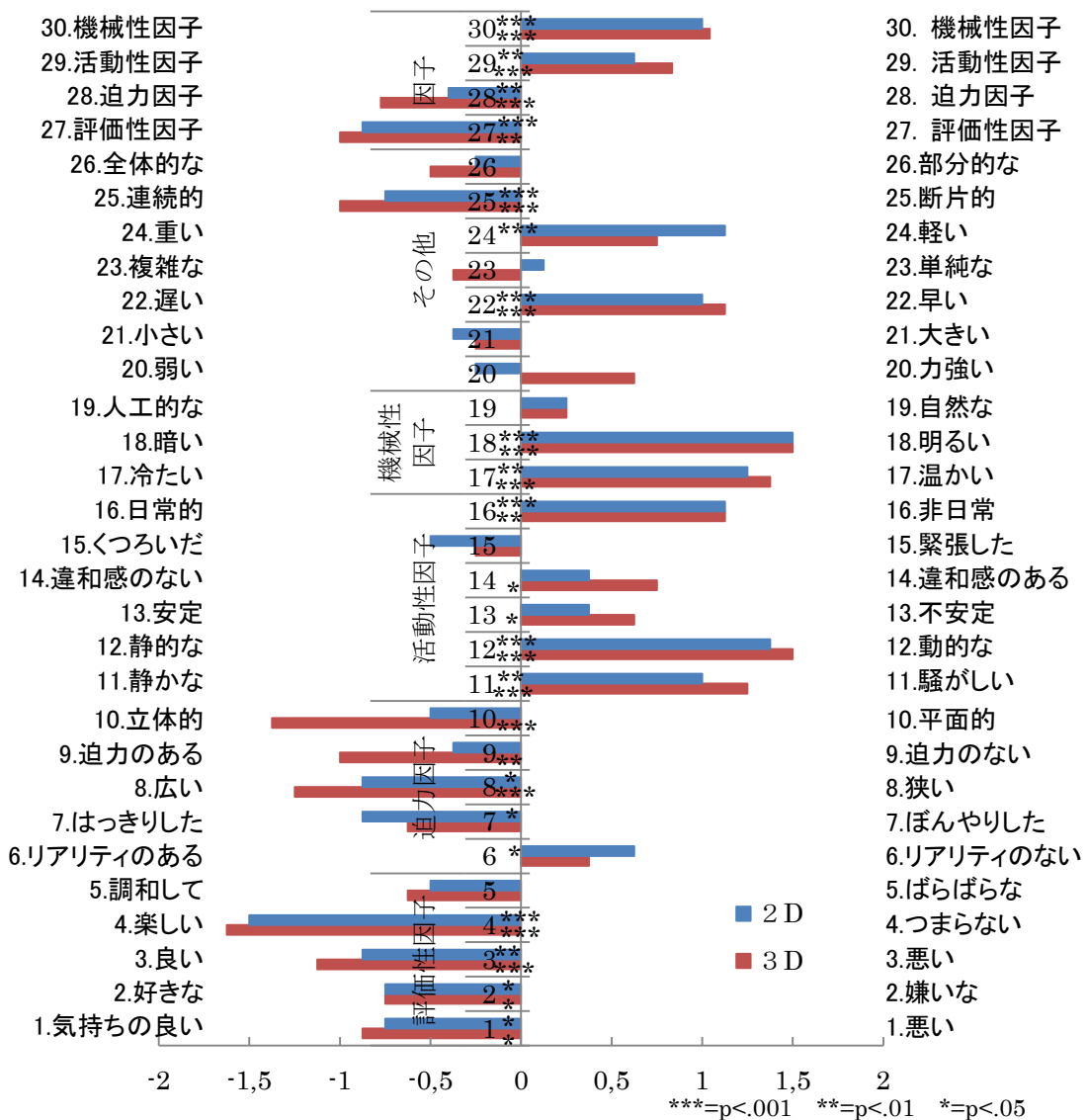


図 2-11 暗室条件における臨場感平均値

各因子の2要因分散分析を行った結果を表2-8に示した。「評価性因子」「活動性因子」「機械性因子」では室内条件および映像表示条件の主効果、交互作用ともに有意な差がみられなかったが、「迫力因子」($F(1,14)=3.93, p<.10$)では映像条件の主効果に有意差が示され、3D映像の方が迫力がある傾向がみられた。

表 2-8 臨場感尺度の因子ごとの2要因分散分析

	評価性因子	迫力因子	活動性因子	機械性因子
映像表示条件と室内条件の交互作用	$F(1,14)=1.87, n.s.$	$F(1,14)=.52, n.s.$	$F(1,14)=.20, n.s.$	$F(1,14)=.19, n.s.$
映像条件の主効果	$F(1,14)=.02, n.s.$	$F(1,14)=3.93, p<.10$	$F(1,14)=.18, n.s.$	$F(1,14)=.00, n.s.$
室内条件の主効果	$F(1,14)=.00, n.s.$	$F(1,14)=.04, n.s.$	$F(1,14)=.06, n.s.$	$F(1,14)=1.01, n.s.$

2.3 総合考察

2.3.1 疲労に関する考察

疲労に関する結果ではフリッカー値において2D条件と3D条件の差は認められなかったが、明室条件の方が疲労が大きい傾向があった。3D条件・2D条件のどちらかでフリッカー変化率が上昇した者が明室条件では8名中1名であったのに対し、暗室条件では8名中5名が上昇したことから個人差はあるものの暗室での映像鑑賞の方がより疲れにくく、さらに2D映像よりも3D映像の方が疲れにくいと考えられる。2D条件と3D条件の間に有意差がみられなかったのは渡邊・氏家(2011)や森田・安藤(2012)による先行研究を支持するものである。しかし暗室条件よりも明室条件の方が疲労が大きい傾向があり、暗室3D条件におけるフリッカー低下率が4条件の中で最も小さかったのは意外な結果であった。予備調査において、暗室で3D映像を鑑賞した6名全員が明室での鑑賞と比較し非常に映像が鮮明に見えるという内省報告があったことから考えると、映像の鮮明さが疲れやすさに影響しているのではないだろうか。個人差については実験参加者の数を増やし、さらに検討する必要があるだろう。

映像による疲労自覚症状尺度では、明室条件ではどの項目および因子においても有意な差は無く、2D条件において有意傾向のみがみられたのに対し、暗室条件では3D条件におい

て2項目および2因子に有意な差がみられ、2D条件では3項目に有意差があった。主観指標では暗室条件での鑑賞の方が疲労の自覚症状が強いといえる。客観指標（フリッカー値）と主観指標（評定尺度）の結果が異なっているのは測定の対象が異なっていたためだと考えられる。映像による疲労自覚症状尺度で有意差があった項目は眼の調節機能に関する自覚症状を問うものがほとんどであった。フリッカーが覚醒水準の減退に起因する知覚機能の低下を反映していることを踏まえると、今回の結果は、映像鑑賞環境と映像の種類は疲労の異なる側面へ影響を及ぼす可能性を示唆するものである。

3D条件では頭を傾けると両眼視差とディスプレイに提示される映像の視差にずれが生じ、非常に映像見づらくなる。暗室3D条件では映像が鮮明に見える分、視差のずれを敏感に感じるため自然と姿勢をくずさないまま映像鑑賞を行ったことで映像鑑賞後の主観的な疲労自覚症状尺度の得点が高くなったのではないだろうか。暗室3D条件において「首が痛い」という項目が5%水準で有意に得点が高かったことから映像鑑賞中に同じ姿勢を保持していたことが考えられる。一方で正しい姿勢を保持したまま映像鑑賞を行ったため知覚機能への負担が小さく、フリッカー値が低下しなかった可能性がある。

2.3.2. 臨場感に関する考察

臨場感が身体に引き起こす反応を示すと考えられた心電の結果では、LF/HF変化率およびHR変化率に室内条件の主効果、映像表示条件の主効果、交互作用の全てにおいて有意な差はみられなかった。また、有意差は認められなかったものの、LF/HF変化率において明室条件・暗室条件共に3D条件よりも2D条件のほうが自律神経系の活性化を示していた。これは渡邊・氏家(2011)による先行研究に反する結果であった。しかしLF/HFとHRの両方の値において個人差が非常に大きかったこと、刺激映像がコミカルな内容だったため映像鑑賞中に笑い出してしまい心電図や呼吸曲線に乱れが生じた者もいたことを考慮すると、実験参加者の人数を増やし、心電の測定環境を整えた上で再度検討する必要があるだろう。

主観指標である臨場感尺度では、迫力因子に3D映像の方が迫力がある傾向が10%水準でみられた。これは映像が立体的に見えることで「迫力」が増すという3D映像の持つ価値を示すものである。また、明室条件である2条件よりも暗室条件である2条件の方が有意差が認められた項目が8つ多かったことから暗室条件の方が映像から受ける印象が強かったと考えられる。これはValentijn et al.(2010)による先行研究のCAVE条件において感情強度が強くなるという結果に類似している。しかし、有意差のみられた項目の大半が4条

件全てで同じであったことを踏まえると臨場感は室内条件や映像表示の方式だけでなく鑑賞した映像の内容に強く影響されている可能性が考えられる。

臨場感に関する結果では、主観指標では3D条件において迫力が増す傾向がみられ、暗室条件において有意差の認められた項目の数が多かったが、生理指標では有意な差はみられずどちらかといえば2D条件の方が自律神経系の活性化を示していた。本実験では心電の分析対象を45分間の鑑賞時間の中央の15分間としたが、主観指標の臨場感尺度は45分間の映像全体の臨場感を問うものであったためそれぞれの指標が示す結果に相違が生じた可能性がある。刺激映像のシーンごとに分析対象を細かく区切り映像鑑賞中の心電の変化を分析するとともに、シーンごとの主観的な臨場感を評価させるなど、生理指標と主観指標の測定対象を対応させることで臨場感の影響が明確に測定できるのではないだろうか。

引用文献

- 林美里(2011). 3次元映像の鑑賞が生体に与える心理・生理的影響 2011年度卒業論文
- Kuze, J. & Ukai, K. (2008). Subjective evaluation of visual fatigue caused by motion Images *Displays*, **29**, 159–166
- 加藤象二郎(2006). 心臓・血液系の働きを測る 加藤象二郎・大久保堯夫(編著), 初学者のための生理機能の測り方第2版 日本出版サービス pp.97-115.
- 加藤象二郎(2006). 疲労を測る 加藤象二郎・大久保堯夫(編著) 初学者のための生理機能の測り方第2版 日本出版サービス pp.212-216.
- 河合隆史・盛川浩志・太田啓路・阿部信明(2010). 3D立体映像表現の基礎—基本原理から製作技術まで— オーム社
- 森田寿哉・安藤広志(2012). 3Dテレビ鑑賞による疲労における鑑賞条件の影響 映像情報メディア学会技術報告, **36(7)**, 33-36.
- 大野さちこ・鶴飼一彦(2000). Head Mounted Display をゲームに使用して生じる動揺病の自覚評価, 映像情報メディア学会誌, **54(6)**, 887-891.
- 鈴木陽一・寺本渉・吉田和博・浅井暢子・日高聡太・坂本修一・岩谷幸雄・行場次朗(2011). 鑑賞覚コンテンツの臨場感と迫真性, マルチメディア情報ハイディング・エンリッチメント **111(74)**, 29-36.
- Valentijn, T. Visch, Ed S., Tan & Dylan, M. (2010). The emotional and cognitive effect

of immersion in film viewing *Cognition and Emotion*, **24**(8), 1439-1445.

渡邊洋・氏家弘裕 (2011). 実写立体映像内に含まれる両眼映像差要因等が生体に与える影響 社団法人映像情報メディア学会技術報告, **35**(15), 17-20.

矢野澄男 (2011). 立体画像が視覚機能に及ぼす影響 社団法人映像情報メディア学会技術報告, **35**(15), 21-26.

付録 1

映像による疲労自覚症状尺度

ID_____ (前 ・ 後)

あなたの現在の状態にあてはまる数字に丸をつけてください。

例： 1_2_3_④_5

全くそう思わない
そう思わない
あまりそう思わない
どちらでもない
ややそう思う
そう思う
非常にそう思う

1 2 3 4 5 6 7

1. 目が疲れている						
2. 目が痛い						
3. 目が重くなる						
4. 目がごろごろする						
5. 目がしみる						
6. 目が乾いた感じがする						
7. 涙が出る						
8. 目がちかちかする						
9. 目がしょぼしょぼする						
10. 目がかすむ						
11. 見つめていると像がぼやける						
12. 遠くのものが見づらい						
13. 近くのものが見づらい						
14. 目が熱い						
15. ものが二重に見える						
16. こめかみが痛い						
17. 後頭部が痛い						
18. 眉間が痛い						
19. 頭がぼんやりする						
20. 頭が重い						
21. 気分が悪い						
22. 吐き気がする						
23. めまいがする						
24. 肩が凝る						
25. ふらふらする						
26. 全身がだるい						
27. 眠気がする						
28. 首が痛い						

付録 2

臨場感尺度

映像についてあてはまると思う数字に丸をつけてください。

例：良い 1__2__③__4__5 悪い

気持ちの良い	1__2__3__4__5	気持ちの悪い
好きな	1__2__3__4__5	嫌いな
良い	1__2__3__4__5	悪い
楽しい	1__2__3__4__5	つまらない
調和して	1__2__3__4__5	ばらばらな
リアリティのある	1__2__3__4__5	リアリティのない
はっきりした	1__2__3__4__5	ぼんやりした
広い	1__2__3__4__5	狭い
迫力のある	1__2__3__4__5	迫力のない
立体的	1__2__3__4__5	平面的
静かな	1__2__3__4__5	騒がしい
静的な	1__2__3__4__5	動的な
安定	1__2__3__4__5	不安定
違和感のない	1__2__3__4__5	違和感のある
くつろいだ	1__2__3__4__5	緊張した
日常的	1__2__3__4__5	非日常
冷たい	1__2__3__4__5	温かい
暗い	1__2__3__4__5	明るい
人工的な	1__2__3__4__5	自然な
弱い	1__2__3__4__5	力強い
小さい	1__2__3__4__5	大きい
遅い	1__2__3__4__5	速い
複雑な	1__2__3__4__5	単純な
重い	1__2__3__4__5	軽い
連続的	1__2__3__4__5	断片的
全体的な	1__2__3__4__5	部分的な

3) 1. 異なる空間的解像度の映像観視時における主観的臨場感と 眼球運動特性の検証

「目的」

超高精細(4k)映像に関する臨場感の検討は江本ら(2007)による報告があるが、主観報告以外の指標は重心変化などの他はまだ報告が少ない。ここでは超高精細映像に対して抱く臨場感の指標として眼球運動データの有効性を検討する研究への予備的な実験を行った。視線情報は人がシーンを認識する際に注意を向けている対象を示すとされており、視覚情報の物理的な特性の解析からその位置を特定しようという「顕著性マップ」が提案されている (Itti, Koch, & Niebur, 1998)。このことから本研究では、映像の解像度という物理的な視覚情報特性の違いによって引き起こされる映像の見方の違いが眼球運動に反映される可能性を検討する。一方で、視線情報は同じ画像を見た場合でも心的な課題によって異なることが知られており、コンテンツ自体の特徴だけではなく、観視する人間の経験や知識、嗜好、興味といったトップダウン要因の影響も受けることが報告されている (Henderson, 2003)。そのため解像度の違いによる観視者の映像への印象の変化が、映像の見方にも影響を及ぼし視線に反映されることも考えられる。以上の可能性を検討する目的のために本実験では高精細度(HD)映像観視時と標準(SD)画質映像観視時の眼球運動測定を行い、眼球運動データと主観的な映像への印象報告に関して映像の解像度による異なる特徴が示されるかを検討した。

「方法」

映像観視者：成人4名（うち男性2名）が参加した。

映像提示装置：東芝製デジタルハイビジョン液晶テレビ REGZA55X3（幅121.0cm、高さ68.0cm、対角138.8cm）に Panasonic 製ブルーレイディスクプレイヤーDMP-BDT320-Kを接続し、映像を再生した。再生時のフレームレートは30Hzであった。

眼球運動測定装置：トビーテクノロジー製眼球運動測定装置 Tobii X120 を使用し、眼球運動を測定した。空間的精度は0.5度、サンプリングレートは120Hzであった。

臨場感尺度質問紙：寺本ら(2010)によって作成された映像観視時の臨場感に対する印象評価項目を使用し、5件法での回答を求めた。具体的な項目内容については付録1に示した。

提示映像：使用した映像はチーム1B佐藤一彦教授らが OLYMPUS Octavision SH-880TM を使用して撮影した映像作品である”Rの風景”から5種類の映像コンテンツを抜粋し、それぞれをSD画質(低解像度)映像とHD画質(高解像度)映像に変換した。コンテンツの

オリジナルは QFHD (3840×2160 ピクセル) であった。QFHD から HD への変換は、NTT アドバンステクノロジーの JPEG 2000 リアルタイムコーデック SI-J2KR によるハードウェア上で行い、HD から SD への変換は、パソコンによるソフトウェア上で行った。SD 画質の空間解像度は 640×480 ピクセルであり、HD 画質は 1920×1080 ピクセルだった。全ての映像観視者が SD、HD 画質の両方を観視したため、観視コンテンツの内容が一致しないように、各コンテンツをあらかじめ前半と後半に分け、前半部分を使用した SD 映像と HD 映像、後半部分を使用した SD 映像と HD 映像を作成した。各コンテンツの全体的な内容は一致するよう、それぞれのコンテンツの前半部分と後半部分とに分けられた映像内のアイテムや動き、色彩、など映像特性が揃うよう努めた。このため映像刺激は 4 種類 (SD 前半、SD 後半、HD 前半、HD 後半) あり、それぞれを SD 映像については DVD に、HD 映像についてはブルーレイディスクに記録した。各映像観視者は SD 映像と HD 映像の前半か後半のどちらかを異なる日に観視した。各映像に含まれる 5 種類の映像コンテンツとその提示時間はそれぞれ、”馬術” が約 53 秒、”弓道” が約 39 秒、”ダンス” が約 47 秒、”花と花器” が約 78 秒、”寺と紅葉” が約 73 秒、であった。各コンテンツ間に 5 秒の黒色画面をはさんでいたため、全ての映像を通して観視すると約 315 秒であった。以上の映像編集に関わる作業については全てチーム 1B 石山智弘助教らによって遂行された。

手続き：観視者は液晶テレビ画面を正面に観視できるように座し、画面から 110～150cm 離れ、映像の観視を行った。映像観視の際には頭部の運動をできる限り抑えながら、自由に目を動かし映像中の気になった箇所を見るよう指示された。映像を観視した後で、映像に関して臨場感を評価させた。加えて、映像を観視中に印象に残ったこと、何を意図しながら映像を見ていたかを自由記述形式で回答させた。

「結果」

主観的臨場感尺度：図 1 に各被験者の主観的臨場感得点に関して、SD 条件から HD 条件を減じた値を全被験者分で積み上げ加算したグラフを示した。すなわち、HD 条件と比較した時に SD 条件が左右の項目のどちらの傾向により偏っているかが示されている。全被験者でほぼ一貫して同様の傾向が示された項目は「好きな、嫌いな」「はっきりした、ぼんやりした」「連続的、断片的」であった。それぞれの項目で、HD 映像の方がより、好きで、はっきりしており、断片的なものであるという印象が強かった。

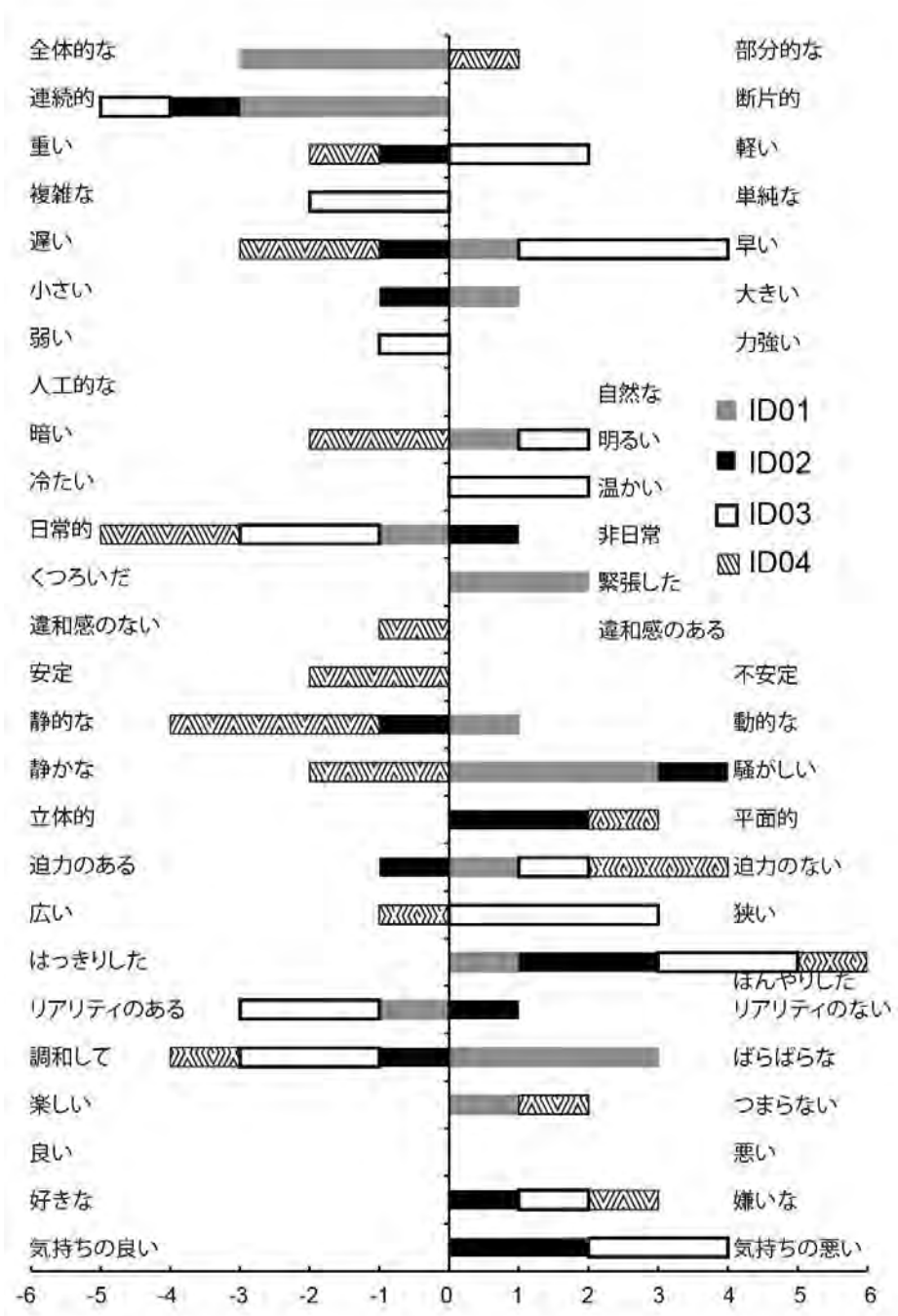


図 1 主観的臨場感得点の SD 映像条件と HD 映像条件との差

SD 映像条件時の得点から HD 映像条件時の得点を減じた値を被験者ごとに算出し、積み上げて示してある。それぞれのバーは、HD 映像条件と比較して、SD 映像条件では各質問項目対において、観視者の評価がグラフ左右に記されている印象のどちらに偏っていたのかを表している。

自由記述：HD 映像に対しての方が人の表情、色、といった物体のディテールへ注目した回答が多かった。実験では SD と HD のどちらの映像を観視させるか、前もっての教示を行わなかったが、SD 映像の方が解像度が荒いということは全ての観視者が感じていた。また、空間解像度によらず、動いている物に対しては注意が向くという感想が多くみられた。

眼球運動データ：眼球運動データの有効計測値が 40%を下回った被験者 1 名に関しては分析から除外した。液晶テレビ画面全体の範囲内のいずれかを注視していた時間と注視回数を分析した。注視の基準は 60msecs とし、これ以下の時間幅のデータは注視から除外された。注視同士の時間間隔は 75msecs とした。図 2 と図 3 には注視時間と注視回数それぞれについて、HD 映像観視時のデータに対する SD 映像観視時のデータの差分の割合を被験者間で平均した値と個人ごとの値を示した。すなわち、値が正の方向へ行くほど、SD 映像観視時の方がより注視時間が長く、注視回数が多いことを示す。注視回数に関しては“弓道”や“花と花器”や“神社と紅葉”といった、映像中のアイテムの動きが少ない映像コンテンツに関して、HD 映像に比べて SD 映像観視時に多くなる傾向があった。注視時間では特に個人差が大きく、被験者ごとに傾向にばらつきがみられた（図 2b）。ただし、被験者内では一定の共通する傾向があり、ある観視者では一貫して SD 映像に対して注視時間が長く、他の観視者では逆に一貫して HD 観視時に注視時間が長いという傾向があった。

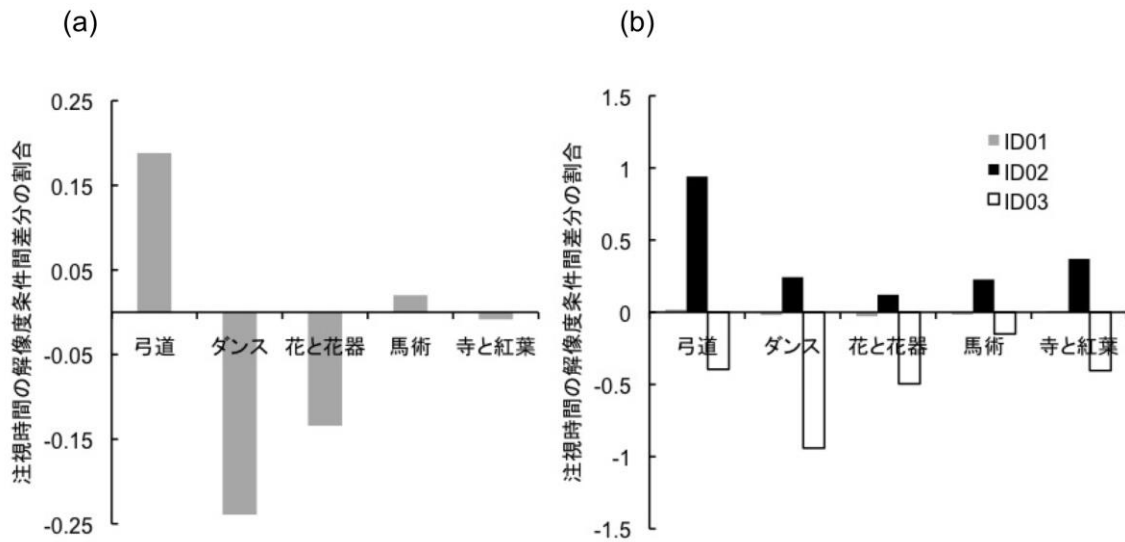


図2 SD、HD条件間での注視時間の差分のHD条件に対する割合

(a) コンテンツごとにSDとHD条件での注視時間の差をHD条件に対する割合として計算し、3人の被験者の平均値を示した。正の値にいくほどSD条件での注視時間が長いことを示す。(b) 注視時間について、被験者ごとに(a)の値を示した。

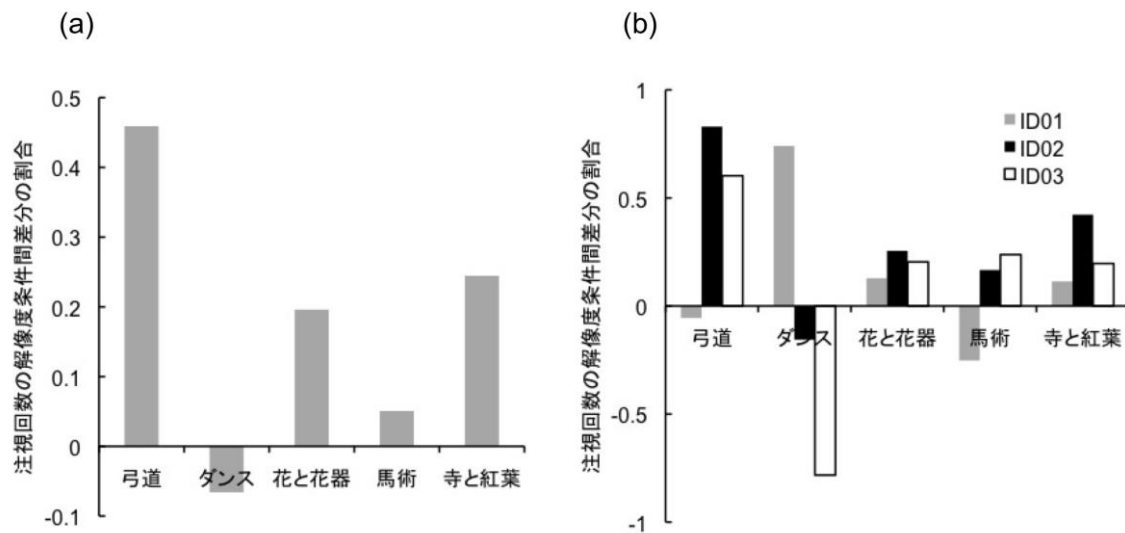


図3 SD、HD条件間での注視回数の差分のHD条件に対する割合

(a) コンテンツごとにSDとHD条件での注視回数の差をHD条件に対する割合として計算し、3人の被験者の平均値を示した。正の値にいくほどSD条件での注視回数が長いことを示す。(b) 注視回数について、被験者ごとに(a)の値を示した。

「考察」

映像を観視した際の主観的な臨場感評価と映像に対する印象を検討した結果、両方の主観的指標において、空間解像度の異なる映像に対して異なる特徴を記述することができた。眼球運動測定の結果からは、映像の注視回数について、映像中のアイテムの運動性の度合いが低い方が、高解像度映像への注視回数が低下するという空間解像度の違いが示された。このことは空間解像度の異なる映像に対する観視者の映像の見方の違いが眼球運動情報によって評価できる可能性を示している。

今回の予備的な実験から得られた実験手続きの改善点として、主観的臨場感得点と映像に対する印象の評定方法に関しては、コンテンツ内容の影響を検討するために、映像ごとに印象評定を行う必要性が挙げられる。眼球運動の測定の結果からは、注視対象を明確にすることと合わせて眼球運動計測のより詳細なデータを分析し、主観的な印象評価得点との相関について検討することが挙げられる。更に、コンテンツ間の映像の長さを揃えることでコンテンツ同士のデータを直接比較可能にすることも必要である。また、コンテンツ内容そのものだけでなく、画面の大きさや観視空間の照度といった、観視環境からの主観的な印象への影響の検討へも発展させて行く必要があるだろう。

今後の研究に使用するコンテンツはチーム 1B とのミーティングを重ねた上で映像の撮影を依頼し、作成された映像コンテンツを使用する予定である。現在すでにいくつかの撮影済み映像が選定されている。映像の空間解像度に伴う主観的印象と眼球運動特性の分析を行うことで、映像の物理的特性からの影響を主観的指標と客観的指標の両者から検討し、スーパーハイビジョン（4k 映像）といった超高精細映像の撮影時に映像のテーマを明確に表現する手がかりが得られると期待できる。

「文献」

江本正喜・正岡顕一郎・菅原正幸 (2007). 広視野映像システムの臨場感評価, 電子情報通信学会技術研究報告. Cq, コミュニケーションクオリティ, **106(495)**, 29-34

寺本渉・吉田和博・浅井暢子・日高聡太 (2010). 臨場感の素朴な理解, 日本バーチャルリアリティ学会論文誌, **15(1)**, 7-16

Itti, L., Koch, C., & Niebur, E. (1998). A model of saliency-based visual attention for rapid scene analysis. *IEEE Transactions on Pattern Analysis and Machine Intelligence*, **20(11)**, 1254-1259.

Henderson, J. (2003). Human gaze control during real-world scene perception. *Trends in Cognitive Sciences*, **7(11)**, 498-504.

(付録 1)

「臨場感尺度質問紙項目内容」

気持ちの良い	1 ___ 2 ___ 3 ___ 4 ___ 5	気持ちの悪い
好きな	1 ___ 2 ___ 3 ___ 4 ___ 5	嫌いな
良い	1 ___ 2 ___ 3 ___ 4 ___ 5	悪い
楽しい	1 ___ 2 ___ 3 ___ 4 ___ 5	つまらない
調和して	1 ___ 2 ___ 3 ___ 4 ___ 5	ばらばらな
リアリティのある	1 ___ 2 ___ 3 ___ 4 ___ 5	リアリティのない
はっきりした	1 ___ 2 ___ 3 ___ 4 ___ 5	ぼんやりした
広い	1 ___ 2 ___ 3 ___ 4 ___ 5	狭い
迫力のある	1 ___ 2 ___ 3 ___ 4 ___ 5	迫力のない
立体的	1 ___ 2 ___ 3 ___ 4 ___ 5	平面的
静かな	1 ___ 2 ___ 3 ___ 4 ___ 5	騒がしい
静的な	1 ___ 2 ___ 3 ___ 4 ___ 5	動的な
安定	1 ___ 2 ___ 3 ___ 4 ___ 5	不安定
違和感のない	1 ___ 2 ___ 3 ___ 4 ___ 5	違和感のある
くつろいだ	1 ___ 2 ___ 3 ___ 4 ___ 5	緊張した
日常的	1 ___ 2 ___ 3 ___ 4 ___ 5	非日常
冷たい	1 ___ 2 ___ 3 ___ 4 ___ 5	温かい
暗い	1 ___ 2 ___ 3 ___ 4 ___ 5	明るい
人工的な	1 ___ 2 ___ 3 ___ 4 ___ 5	自然な
弱い	1 ___ 2 ___ 3 ___ 4 ___ 5	力強い
小さい	1 ___ 2 ___ 3 ___ 4 ___ 5	大きい
遅い	1 ___ 2 ___ 3 ___ 4 ___ 5	速い
複雑な	1 ___ 2 ___ 3 ___ 4 ___ 5	単純な
重い	1 ___ 2 ___ 3 ___ 4 ___ 5	軽い
連続的	1 ___ 2 ___ 3 ___ 4 ___ 5	断片的
全体的な	1 ___ 2 ___ 3 ___ 4 ___ 5	部分的

3) 2. 丁寧さとは何か：美容コンサルタントによる手渡し行動への主観的印象評価

「目的」

プロフェッショナルな接客業に関わる人々の所作には一般的な生活場面で我々が目にする、または行う動作とは印象の異なる、「丁寧」な動作を見ることができる。本研究では、「丁寧」な動作という印象形成に関わる要因を定量的に得ることを目的として、プロフェッショナルな接客業における丁寧さに関する印象を分析した。特にカウンターでの化粧品販売場面の接客を想定し、動作主が表現する丁寧さについて、動作を受ける側が主観的に理解できているかどうかを、定量的に解析すること、また丁寧な動作の印象の特徴を検討することを目的とした。

「方法」

実験協力者：成人 22 名（うち男性 11 名）が参加した。

刺激：美容コンサルタントが木製の円柱を差し出す行動をビデオ撮影したものをを用いた。差し出し方の条件として、丁寧条件と普通条件があった。丁寧条件では差し出し役が丁寧と判断する動作の方法を、普通条件では普通と思う動作の方法をとるよう指示した。他に、差し出し役の向かいに受け手として人が座している受け手有条件と、受け手のいない受け手無条件があった。ビデオ映像からは受け手の有無は分からなかった。

課題：映像に対する評価として印象評定法（SD 法）を用いた。本実験の主な目的である丁寧さの評価についての項目「丁寧-乱暴」以外にも、物理特性や機能性に関わるもの「受け取りにくそう-受け取りやすそう」、「動作が速い-動作が遅い」、「動きがぎこちない-動きがスムーズ」、対人評価に関わるもの「動作が自然でない-自然である」、「動作が魅力的でない-魅力的」、「動作が馴れ馴れしい-動作が礼儀正しい」、「動作が美しくない-美しい」を設定した。各項目について 7 件法（非常にそう思う-かなりそう思う-ややそう思う-どちらでもない-ややそう思わない-かなりそう思わない-非常にそう思わない）での回答を求めた。協力者はビデオ映像を見た後、評定項目に回答した。

表 1 各評価項目の項目番号と得点配分

数字は選択した評価に対して割り振られた得点を示している。

Impression criteria		Strongly	Moderately	Slightly	Neither	Slightly	Moderately	Strongly	
1 politeness	rude movement	1	2	3	4	5	6	7	polite movement
2 smoothness	jerky movement	1	2	3	4	5	6	7	smooth movement
3 speediness	rapid movement	1	2	3	4	5	6	7	late movement
4 ease in receiving	difficult to receive	1	2	3	4	5	6	7	easy to receive
5 elegance	not an elegant movement	1	2	3	4	5	6	7	elegant movement
6 respectfulness	overfamiliar movement	1	2	3	4	5	6	7	respectful movement
7 attractiveness	not an attractive move	1	2	3	4	5	6	7	attractive movement
8 naturalness	not a natural movement	1	2	3	4	5	6	7	natural movement

データ分析：各評定項目について、表 1 のように 1~7 点までの得点をつけた。同一条件について各協力者は 6 試行ずつ行ったため、分析にはこの 6 試行の平均値を用いた。

「結果」

図 1 には各評定項目について条件毎に協力者の得点を平均した結果を示した。それぞれの項目についての結果を ANOVA で統計的に分析した。丁寧さを評価する項目では、丁寧条件において、普通条件より動作が丁寧であると評価された($F(1,21) = 123.57, p < .05$)。更に全ての質問項目について、差し出し方条件の主効果に有意差が示され、丁寧条件の動作は普通条件に比べて、よりぎこちなく($F(1,21)=22.12, p < .05$)、遅く($F(1,21) = 139.88, p < .05$)、受け取りやすく($F(1,21) = 43.01, p < .05$)、美しく($F(1,21) = 31.59, p < .05$)、礼儀正しく($F(1,21) = 117.04, p < .05$)、魅力的で($F(1,21) = 19.02, p < .05$)、不自然である($F(1,21) = 5.07, p < .05$)と評価された。受け取り手の有無条件の主効果の有意差からは、受け取り手がいた方がより丁寧($F(1,21) = 7.89, p < .05$) で礼儀正しい($F(1,21) = 8.45, p < .05$)と感じられたことが示された。差し出し方条件と受け取り手の有無条件の交互作用については、速度の印象を評価する項目($F(1,21) = 5.57, p < .05$)と受け取りやすさを評価する項目($F(1,21) = 5.54, p < .05$)に有意差が示された。テューキーの多重比較の結果、普通条件において受け手無条件での動作は受け手有条件よりも速度が速いと評価されたことが明らかになった($p < .05$)。

図 2 には男女差の影響を調べるために協力者の性別によって印象評価得点を分類し、平均した結果を示した。男性の結果について、受け取り手有無条件の主効果から、受け取り手がいない動作に対して、よりスムーズ($F(1,10) = 7.74, p < .05$)でより速い($F(1,10)$)

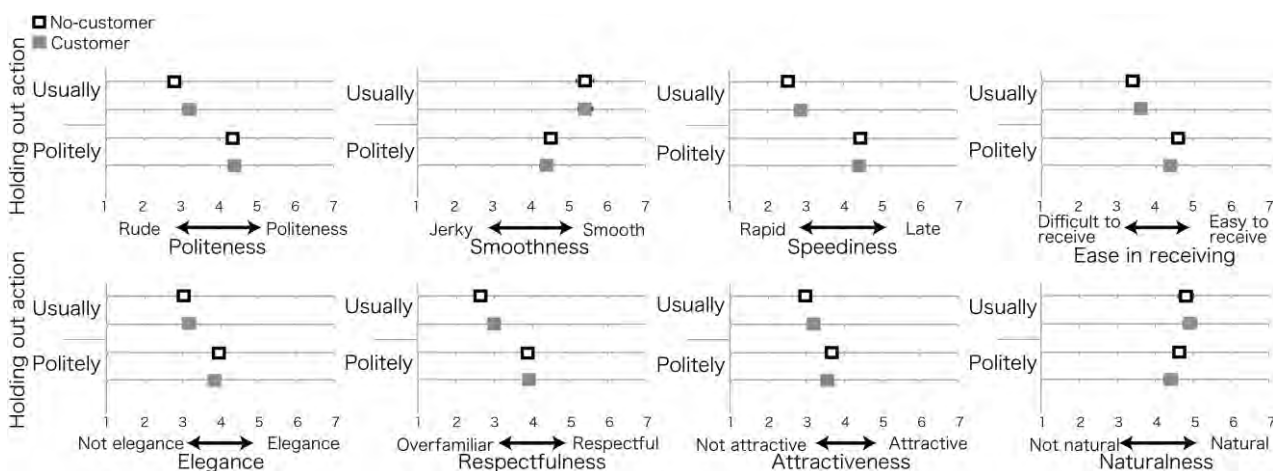


図 1 印象評定項目毎の得点の平均値

各協力者内で同条件を平均した後に全協力者分を平均した。

=8.71, $p < .05$)と有意に評価していたことがわかった。更に速度を評価する項目の交互作用に有意差がみられた($F(1,10) = 11.21, p < .05$)ことから、普通条件の動作を特に速いと感じていたことがわかった。加えて丁寧さを評価する項目($F(1,10) = 15.38, p < .05$)と礼儀正しさを評価する項目($F(1,10) = 7.74, p < .05$)の交互作用が有意に示されたことから、受け取り手がない動作の方が、丁寧条件と普通条件の動作の評価の差が大きかったことも示された。女性の結果からは、動作の魅力の評価する項目において差し出し方条件の主効果に有意差が示された($F(1,10) = 26.46, p < .05$)。このことから丁寧な動作はより魅力的に感じられたことが明らかになった。

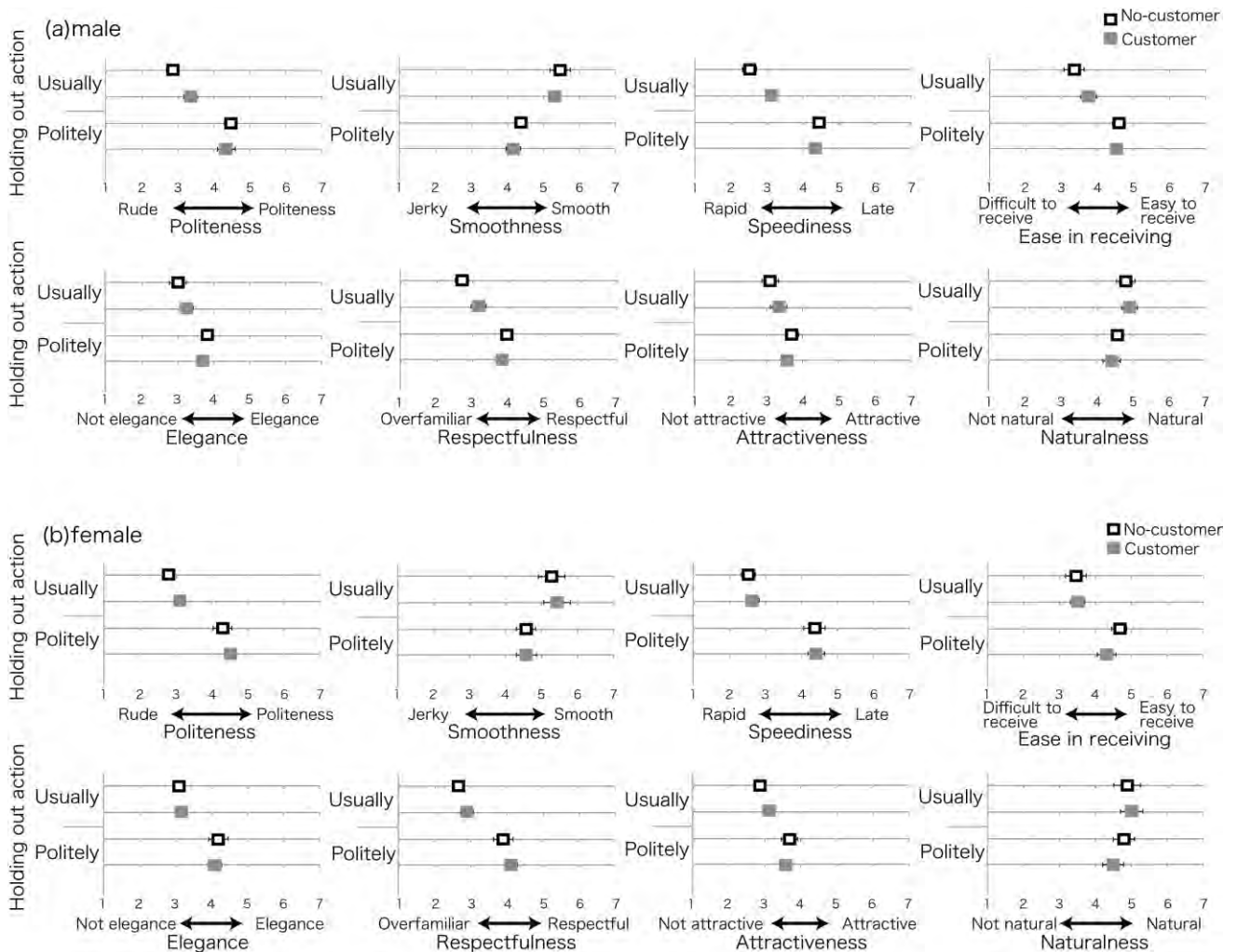


図2 (a)男性と(b)女性の印象評価項目の得点の平均値

「考察」

本研究では差し出し行動の映像を評定させることで、丁寧さに関わる主観的な印象についての検討を行った。その結果、(1) 差し出し役が考える丁寧さの表現を受け手は正しく感じる事ができたことが示された。加えて、(2) 丁寧さの認識には様々な要因（スムーズさ、速度、受け取りやすさ、美しさ、礼儀正しさ、魅力、自然さ）が関わっていることが示された。更に(3) 丁寧さに対する印象は動作に受け手がいるかいないかで変化することが示された。加えて、受け手がいる場合の普通な動作は遅く、受け取りやすいと感じられる傾向にあった。また、動作を見ている人物の性別によって丁寧さの評価プロセスや丁寧さに関連する動作特性が異なるという可能性が示唆された。

3) 3. バイオロジカルモーションの歩行方向判断における クラウディングの影響

「目的」

周辺視野において物を見る際に、対象が複数ある場合に対象間の距離も近接していると、個々の対象を同定する事が難しくなる。この現象はクラウディング効果として知られている(Bouma, 1970)。本研究ではバイオロジカルモーション(BM)知覚におけるクラウディング効果の影響を検討した。

「方法」

実験参加者：成人4名（うち女性3名）が参加した。

刺激と課題手続き：視覚刺激には人間の関節運動のみの運動情報から構成された BM 刺激を用いた(Ma, Paterson, & Pollick, 2006)。黒色背景の実験ディスプレイ上に13点の白色ドットからなる3体の歩行 BM を水平方向に並べた。注視点とターゲットとなる中央の BM が視角5度に離れるように提示した。提示時間は1000msec だった。3体の BM はそれぞれ5種類の異なる方向（左90、左40、0度、右40、右90度）を向いて歩行していた。更に3体の BM 間の距離は5段階（2, 2.5, 3, 3.5, 4度）に操作された。観察者の課題は中央の BM の歩行方向を回答することだった。観察者は5つの角度から対応すると思われる角度を1つ選び、ボタン押しによって回答した。以上の実験に加え、ターゲットの BM 以外の妨害刺激 BM2 体をスクランブルモーションに置き換えた実験も行った。スクランブルモーションは BM の各ドットの運動開始位置をランダムに並び換えたもので、個々のドットの運動の軌跡や速度といった運動特性は保持していたが、まとまりのある人間の動きとして認識されることは困難な刺激であった。この刺激を用いる事で、BM へのクラウディングが要素的な個々の運動情報処理によって起こるのか、統合された運動を処理する上位の運動情報処理過程で起こるのかを明確にできると考えた。

「結果」

各実験の正答率を被験者間で平均した結果を図1に示した。BM が3体提示された実験(Walking flankers)では、刺激間の距離が狭くなるほど正答率は減少した。このことから BM の歩行方向判断に対してクラウディング効果が示されたといえる。更にターゲ

ット以外をスクランブルモーションにした場合(Scrambled flankers)はこのような成績の低下は示されなかった。ANOVAによる統計分析の結果、妨害刺激の種類と刺激間距離の交互作用に有意差が示された($F(4,11)=3.58, p<0.05$)。単純主効果の検定の結果、妨害刺激が BM であった実験では刺激間距離が狭い方が広い方よりも有意に成績が低かった($F(4,12)=12.26, p<0.01$)が、スクランブルモーションを妨害刺激とした実験では有意差は示されなかった($F(4,12)=2.25, p=0.12$)。以上の結果から BM の歩行方向判断へのクラウディングの効果は部分的要素的な運動ではなく、統合された運動情報の処理に影響するということが示唆された。更に3体とも BM 刺激だった時に、歩行方向判断に対してそれぞれの BM の歩行方向がどの程度影響しているのかを検討するために、回答された歩行方向を従属変数として重回帰分析を行った。その結果、刺激間の距離が離れている場合にはターゲットの歩行方向のみが回答に強く影響していたが、刺激間距離が狭まるにつれてその影響は小さくなり、左右の妨害刺激から影響を受けていることが示される結果となった(図2)。

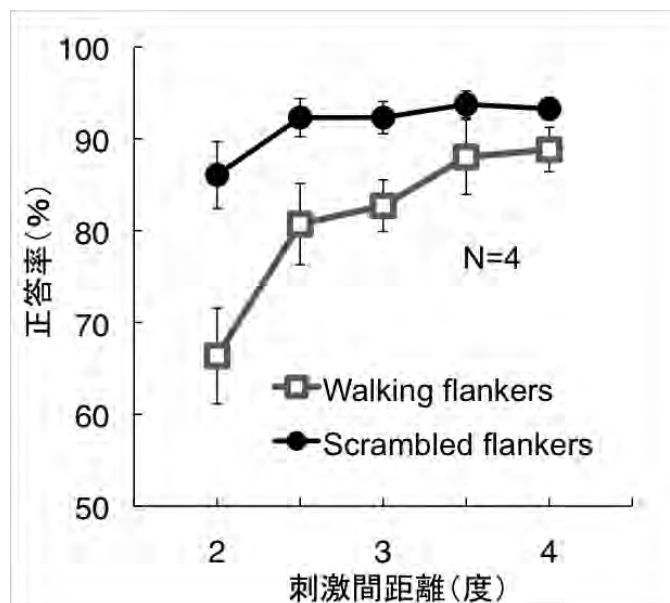


図1. 正答率の被験者間平均

「考察」

本研究では、BM 知覚へのクラウディングの影響について検討した。BM 間の距離が近いほど、歩行方向の判断は難しくなった。このとき、観察者が回答した歩行方向は、妨害 BM 刺激の歩行方向角度からの影響を受けていた。複数の視覚刺激の特性の無自覚な

プーリング現象は、先行研究における視覚課題へのクラウディング現象においても報告されている(Parkes, Lund, Angelucci, Solomon, & Morgan, 2001)。以上の結果から BM 知覚においてクラウディングが生じる事が示された。中央のターゲット刺激以外をスクランブルモーションに置き換えた場合は、クラウディングは示されなかった。この結果は、BM 知覚におけるクラウディングは運動知覚のより上位の処理過程で生じる事を示唆している。

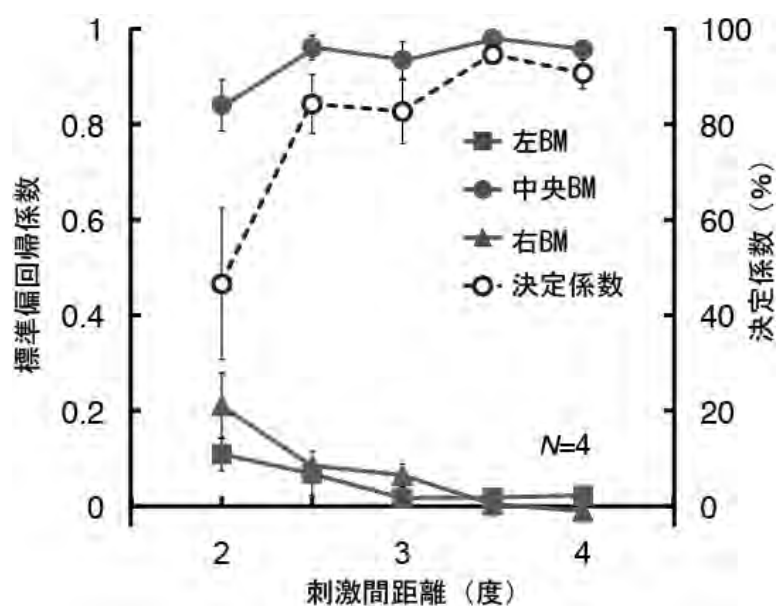


図 2. 重回帰分析による標準偏回帰係数と決定係数の被験者間平均

「引用文献」

Bouma, H. (1970). Interaction Effects in Parafoveal Letter Recognition. *Nature*, **226**(5241), 177-178.

Ma, Y., Paterson, H. M., & Pollick, F. E. (2006). A motion capture library for the study of identity, gender, and emotion perception from biological motion. *Behavior Research Methods*, **38**(1), 134-141.

Parkes, L., Lund, J., Angelucci, A., Solomon, J. A., & Morgan, M. (2001). Compulsory averaging of crowded orientation signals in human vision. *Nature Neuroscience*, **4**(7), 739-744.

4) 落語家の身体技法に関する映像心理学的研究

鈴木 清重

本報告では、報告者が研究指導を担当した卒業論文研究（柏原，2012）を基盤に、落語の映像作品に関する映像心理学的研究を紹介する。ここで映像心理学（鈴木，2013）とは、1）映像を研究対象とする心理学もしくは、2）映像による観察手段を基幹とする心理学を指す。映像と身体との技法に通じる予備的な実験を通じて、研究対象としての「映像」と研究方法としての「映像」を扱う心理学研究のあり方を検討したいと考えた。本報告では落語家の身体技法を検討した事例研究、予備観察、実験的研究のプロセスを紹介する。

先行研究 桂・大友（2010）は、落語家が落語中の登場人物をどのように演じ分けるか論じ、2種類の身体技法を指摘した。ひとつは視線の技法である。落語家が落語中の登場人物として台詞を発話する際、視線を放射状に振り分けることで登場人物同士が会話する様子を表現するという。もうひとつは声色の技法である。落語の世界では、男性の落語家が女性の登場人物を演じる場合、女声に模した高い声で女性を演じることをよしとせず、男声の抑揚や言葉遣いにより女性らしさを表現し登場人物を演じ分けようとするという。

目的 本研究の目的は、落語家が落語を演じる際に使用する表現技法を映像心理学的手法により記述することであった。落語家の身体技法にはどのような種類があり、それぞれの技法により作品中では何を表現しているか整理することを目的とした。

1 事例研究

目的

先行研究（桂・大友，2010）の指摘した落語家の技法をはじめ、落語における表現技法を記述し整理することを目的とした。特に、落語家の身体技法と鑑賞者の体験との関係を採録し、基礎的データを得ることを目的とした。

方法

観察者 21歳の正常な視力を有する男性1名であった。事前に研究協力への承諾を得た。

装置 映像の観察には、パーソナルコンピューター(Fujitsu社製、FMV-BIBLO NF/D70、15.6インチ)を使用した。パソコンは机上に設置した。パソコンの背景は一様な白色の壁であった。観察距離は45cmであり、画像の視角度数は縦24.83度×横47.75度であった。音声の聴取には、イヤホン(SONY社製、MDR-EX77SLA)を使用した。

映像作品 『古典落語名作選其の一』（NHK・NHK ソフトウェア，2002）より、古今亭今輔（五代目）が演じた『もう半分』（1976）を用いた。落語としての評価が高いと考えられる怪談噺であった。

手続き 観察者が落語を視聴しながら、予め設定された採録シートの規格に従い視聴体験を採録した。研究者と観察者の複数の面接を通じて鑑賞者の体験をより忠実に記述できる採録の方法を検討し、

採録項目を設定した。最終的に確定した採録シートの項目は、1) 提示時間 (分:秒)、2) 事象、3) 仕草、4) 表情、5) 発話 説明、6) 発話 人物(老人、赤子)、7) 発話 人物(居酒屋亭主)、8) 発話 人物(居酒屋 女将)、9) 発話 その他人物、10) 話芸の驚嘆評定、11) 恐怖の評定、12) 備考の12項目であった。「話芸の驚嘆評定」では落語家の話芸に対する観察者の「驚き」を観察者自身が7段階で評定した。「恐怖の評定」では落語の内容に対して観察者が「恐怖」を感じた度合いを観察者自身が7段階で評定した。

結果と考察

落語『もう半分』(古今亭今輔, 1976)の提示時間は17分47秒であった。「話芸の驚嘆」と「恐怖」の評定値は共に最大値が7であり、最小値が4であった。

採録シートより、落語家の仕草と同時に落語中の登場人物が別の人物へ変化する箇所を確認した。登場人物変化の頻度が高かった時間帯の結果を表1にまとめた。

表1 登場人物の切り替わりと落語家の行動

提示時間(分:秒)	仕草	表情	発話:人物(居酒屋亭主)	発話:人物(居酒屋女将)
5:38	膝の上で両手を組む。	真顔。下手を向く。		お前さんねえ、お客様途切れたら看板にしたらどう。
5:04	膝の上に両手を載せる。	真顔。上手を向く。	そうだな。	
5:41	膝の上で両手を組む。	真顔。下手を向く。		今夜早いからお湯入って一杯飲んでんだら。
5:44	膝の上に両手を載せる。	真顔。上手を向く。	じゃしばらくぶりに一杯飲ましてもらおうかな。じゃ表今開めてくる。	
5:47	膝の上で両手を組む。	真顔。下手を向く。		あ、そうした方が良いやね。

落語の前半部分で、発話する登場人物が入れ替わる頻度が高かった。表1より、居酒屋の「亭主」と「女将」が会話する場面では、落語家の演じる人物が切り替わるたびに落語家が膝に置く手の形も変化した。具体的に、落語家が居酒屋の女将を演じるときには手を膝の上に重ねて置いた。一方、居酒屋の亭主を演じるときには手を膝の上に重ねずに置いた。先行研究(桂・大友, 2010)が指摘した声の抑揚や言葉遣いだけでなく、落語家は手の形の切り替えも用いて人物を演じ分けていたことがわかった。

落語家が手の形を変えながら落語中の登場人物を演じ分ける様子は、落語を音声で鑑賞した場合に体験できない。映像がなく音声のみの鑑賞時に、鑑賞者が登場人物の切り替わりを正確に判断できるか検討の余地があると考えられた。

2 予備観察

目的

事例研究は、先行研究(桂・大友, 2010)が指摘しなかった「手の仕草」という技法を記述した。落語家の身体動作による技法であった。予備観察の目的は、落語家の身体動作によって鑑賞者が認識する落語の内容に変化が生じるか検討することであった。

方法

観察者 21歳の正常な視力を有した男性1名であった。事例研究と同一の観察者であった。

装置 事例研究と同一の機器を使用した。

映像 事例研究で観察した古今亭今輔（五代目）が演じた『もう半分』（1976）より、提示時間5分31秒より7分27秒までの1分56秒の映像を使用した。

手続き 観察者自身が画面の一部を遮蔽しながら映像を視聴した。光を透過しない板を用いて画面に映る落語家の身体の一部または全てを隠した状態で、落語中の「夫婦」の位置と距離を判断した。画面上の遮蔽部位を変えることで、映像の種類に5条件を設定した。各条件は、1) 音声のみ：映像から画を削除し音声のみとした動画像、2) 不鮮明：低空間周波数成分を提示した動画像、3) 顔隠し：落語家の首より上を隠した動画像、4) 身体隠し：落語家の身体を遮蔽した動画像、5) オリジナル：無編集の動画像であった。「不鮮明」の条件では、落語家の視線や表情は視認できず、腕の動きのような大きな動作は認識できた。各条件下で、落語中に感じられる「夫婦」の位置関係と距離が変化したか記録した。

結果と考察

表2に、5条件ごとに生じた観察者の体験をまとめた。観察者は、落語中に登場する居酒屋の「亭主」と「女将」が会話をする場面で、映像の条件ごとに「夫婦」の位置の変化と距離の変化を感じたと報告した。観察者自身が記述した落語中の各登場人物の「位置」と登場人物間の「距離」に関する体験をまとめた。

表2 試行ごとの位置関係と距離感

観察条件	1) 音声のみ	2) 不鮮明	3) 顔隠し	4) 身体隠し	5) オリジナル
亭主の位置	手前	上手の手前	上手の手前	下手の手前	下手の手前
女将の位置	手前	下手の手前	下手の手前	上手の奥	上手の奥
夫婦間の距離	普通	遠い	近い	遠い	普通

落語家の演じる人物の同一性に関する鑑賞者の体験は、5条件間で共通していた。例えば、登場人物がどのタイミングで誰に切り替わったかという体験には条件間で差がみられなかった。

観察者自身の報告より、落語中の「夫婦」の「位置」に関する判断では、落語家の顔の向きが大きな判断材料となったと考えられる。「顔隠し」と「オリジナル」の条件間では、亭主と女将の上手下手（舞台へ向かって右か左か）の位置が反転した。反転の理由は、オリジナルの条件で女将を演じる落語家が「顔を上手に向けて」行った「手招き」の動作にあったと考えられた。落語家が行う「手招き」の動作表現は亭主と女将の位置関係が反転したときに行われた。「顔隠し」の条件では、落語家の「顔の向き」の情報はなく「女将の手招き」を表現する落語家の身体動作のみが落語中の「夫婦」の位置関係を示す手掛かりであった。そのため、「顔隠し」の条件では登場人物の位置の反転という観察者の体験の変化が生じたと考えられる。鑑賞者が登場人物の置かれた位置（上手か下手）を判断するには、

落語家の身体動作よりも顔の向きが重要であると考えられた。

落語中の「夫婦」の「距離」に関する判断でも、「顔隠し」と「身体隠し」の条件間で観察者の体験に差が生じた。顔を隠すことで生じた距離感の違いに「顔の向き」という情報が関わっていたと考えられる。落語中で重要な役割を演じる「風呂敷包み」に女将が近付く場面までの会話では、落語家が亭主を演じる際も女将を演じる際も、わずかに顔を上に向けて発話した。観察者は、落語家の顔を上に向けた所作により落語中の「夫婦」間の距離を長く感じたと報告した。同様に「顔隠し」の条件では、落語家が「手招き」のような登場人物の位置を明確にする所作をとるとき以外、正面を向き続けていると感じたことを報告した。落語家が正面を向き続けたまま登場人物の会話を表現すれば、鑑賞者は落語中の「夫婦」に近い距離関係にいると判断する可能性がある。

3 実験的研究

目的

先行研究と事例研究より落語の技法を整理してきた。桂・大友（2010）は、落語家は視線の技法で登場人物を表現するとした。事例研究より、視線の技法とは異なる落語家の身体技法を記述した。実験的研究の目的は、落語家による複数の身体技法が鑑賞者の体験にどのような影響を及ぼしているか記述することであった。落語家の身体技法が落語の表現を成立させる過程を検討した。

方法

実験参加者 21歳から41歳の正常な視力を有した男性3名、女性2名であった。集団実験であった。

装置・上映環境 映像提示にパーソナルコンピューター（アップル社製、MacBook Pro）と映像再生ソフト（アップル社製、QuickTime プレイヤー）を用いた。映像提示装置を接続したプロジェクター（ソニー社製、SRX-R110）でスクリーン（約300インチ）に映像を提示した。上映室の暗騒音は34.3～35.2 dBであった。

映像 予備観察と同様に、古今亭今輔（五代目）が演じた『もう半分』（1976）より、提示時間5分31秒より7分27秒までの1分56秒の映像を使用した。落語中の登場人物の切り替わり頻度が高い場面を選択した。予備実験と同様に映像の種類には5条件を設定した。各条件は、1) 音声のみ：映像から画を削除し音声のみとした動画像、2) 不鮮明：低空間周波数成分を提示した動画像、3) 顔隠し：落語家の首より上を隠した動画像、4) 身体隠し：落語家の身体を隠した動画像、5) オリジナル：無編集の動画像であった。

条件設定には、動画編集ソフト（アドビ社製、プレミア）を使用した。「不鮮明」の条件設定では、「ブラー」のフィルタを半径80に設定して適用した。事前の観察より、「不鮮明」の条件下では落語家の視線や表情は視認できず、腕の動きのような大きな動作は認識できた。「身体隠し」と「顔隠し」の条件設定では、「4点ガベージ」を使用した。画面に提示される黒みにより落語家の身体もしくは顔が隠れるよう編集を行った。上映後の映像では、落語家の身体の移動に伴い黒みの面積が変化した。

画像の大きさは、「オリジナル」条件で縦2.97m×横3.82mであった。観察距離はおよそ7.18mであ

った。「オリジナル」条件の視角度数は縦 23.3 × 横 29.8 度であった。画面の全条件での平均輝度は、2.2 cd/m² であった。音圧レベルは、最小 34.7～最大 79.8 dB であった。

手続き 実験参加者に 5 条件の落語映像をランダムに提示した。全ての条件で 1 回目の提示を終えた後、同様の方法でランダムに繰り返し提示を行った。5 条件を 3 回繰り返し、計 15 試行であった。

実験参加者の課題は、1 つの映像を視聴した直後に質問紙に従って各映像の内容を評定することであった。評定の内容は、1) 落語中の登場人物の人数推定（自由記述）、2) 登場人物の位置関係の再構成（描画課題）、3) 登場人物間の距離推定（選択肢および自由記述）、4) 位置関係と距離の判断材料に関する自由記述であった。

本試行の前に練習用映像を用いて回答の練習を行った。練習用映像には、『古典落語名作選其の三』（NHK・NHK ソフトウェア, 2002）より桂歌丸が演じた『お化け屋敷』（1989 年）の 2 箇所を抽出して用いた。それぞれ異なる映像で 2 回の練習を行った後、本試行を行った。

結果と考察

図 1 に登場人物の人数に関する評定結果を示す。横軸は実験参加者が推定した落語中の登場人物の人数を示し、縦軸は条件ごとに横軸の人数が記述された頻度を示す。 χ^2 検定の結果、登場人物の人数の記述頻度に有意差があった ($\chi^2(5)=7.56706E-6, p<.05$)。

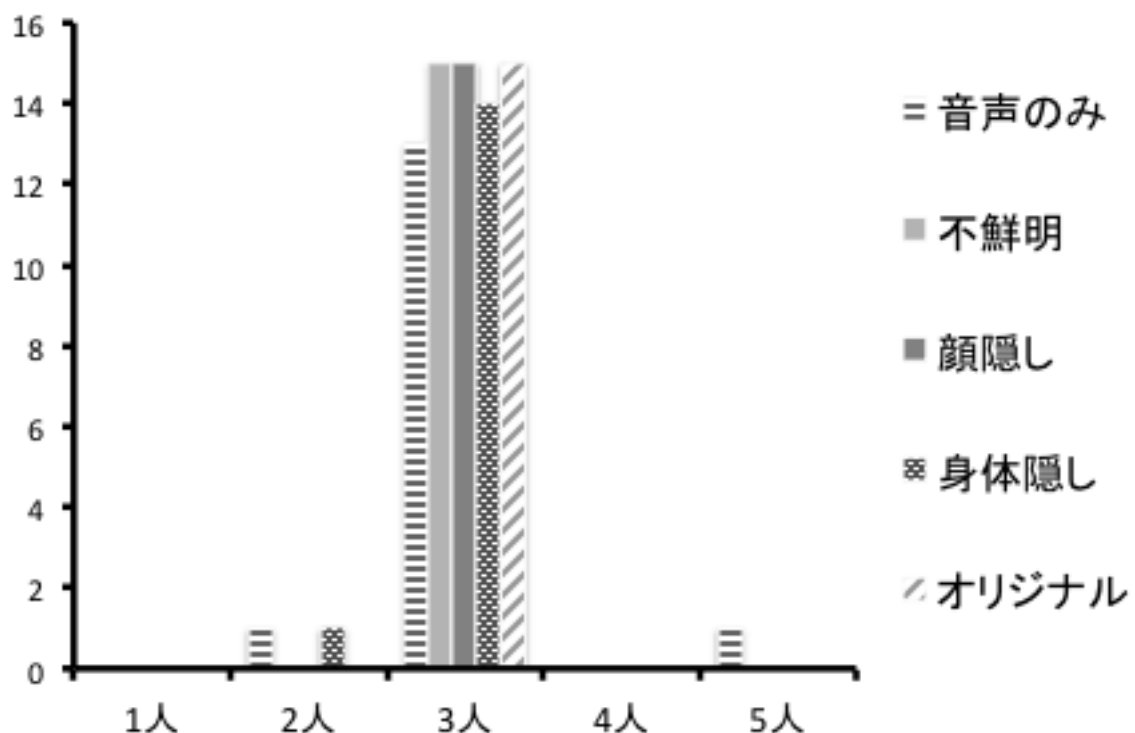


図 1 推定された「落語中の登場人物の人数」ごとの記述頻度

図1より、いずれの条件でも、落語中の登場人物を3人と推定する記述が多かった。全条件で3人と推定した評定が多数であったことから、登場人物の演じ分けは落語家による「声色」の技法のみで可能だったと考えられる。

図2に、条件ごとの「登場人物の位置関係」に関する評定頻度（回答数）を示す。図2の横軸は、実験参加者の描画から実験者が読み取った落語中の登場人物の位置関係を記号で示す。記号はそれぞれ、HL:下手から亭主、女将の順に並ぶ、HR:下手から女将、亭主の順にならぶ、V:縦一列に並ぶ、O:その他の位置関係であることを示す。図2の縦軸は、実験参加者が条件ごとに3回提示された映像に対して行った評定の頻度を示す。 χ^2 検定の結果、位置関係の図示に基づく位置関係の評定頻度に有意差があった ($\chi^2(9)=26.70, p<.05$)。

図2より、全条件でHL（下手から亭主、女将）の回答頻度が最多であった。HL以外の選択頻度について、各条件に特徴がみられた。例えば「音声のみ」の条件では、位置関係の評定にばらつきがみられた。「不鮮明」と「顔隠し」の条件では、登場人物の配置を「縦一列」と描画した回答がみられた。これらの条件では落語家の顔が見えないことから、落語家の「顔」による表現がなかったために、登場人物の位置関係が不明確になった可能性がある。落語家が「視線」により登場人物を演じ分けると指摘した先行研究（桂・大友, 2002）の知見に照らせば、落語家の「視線」が登場人物の位置関係を明確にした可能性がある。落語家による「視線」の技法は先行研究が指摘した「登場人物の演じ分け」という効果だけでなく、「登場人物の位置関係」を明確にする効果を持つ可能性がある。つまり、「視線」によって落語中で「異なる場所を占める同一性の異なる人物が複数居る」という「できごと」を表現することが「登場人物の演じ分け」であると考えられる。この考えに従えば、落語家の顔による落語中の「登場人物の位置関係」の表現は、「登場人物を演じ分ける」方法の基盤であると考えられる。

図2より、落語家の顔の表現が落語中の登場人物の位置関係を明確にする可能性が示唆された一方で、疑問点も残された。落語家の顔を用いた技法が落語中の登場人物の位置関係を表現する上で決定的に重要であるとすれば、「オリジナル」の条件で登場人物の位置関係が最も明確になると予想できる。しかし、図2が示す通り「オリジナル」条件では、HLの推定頻度に次いでHRの推定頻度も高かった。逆に、「顔」がよく見えない「不鮮明」の条件下でのHLの推定頻度は、「オリジナル」条件下でのHLの推定頻度を上回った。「不鮮明」な顔であっても落語中の登場人物の位置関係を明確する効果を持っていたと考えれば、落語家の「視線」以上に「顔の向き」や「姿勢」、「仕草」が登場人物の位置関係を明確にすると考えられる。落語家の「顔を用いた技法」は、先行研究が指摘したように「視線による技法」といえるかどうか検討の余地が残された。

個人差により、実験参加者ごとに得られた情報にばらつきがあった可能性がある。例えば、「オリジナル」の条件で実験参加者が落語家の視線変化を見落としした場合、得られる情報は実質的には「顔隠し」の条件と等しくなる。また「オリジナル」の条件では複数の技法が混在しているため、実験参加者は重要な技法に注目できなかった可能性がある。逆に「身体隠し」の条件では、実験参加者を顔の技法に着目させたために、評定のばらつきが減少した可能性がある。落語の鑑賞者が、複数の技法からどの情報を選択的に用いるか検討する必要がある。さらに、本実験では同じ落語を繰り返し視聴したため、実験の途中で落語中の舞台設定が明確化し、繰り返しの試行では実験参加者が各映像を独立に評定することが難しかった可能性もある。実験手続きを改良しながら、検討を継続する必要がある。

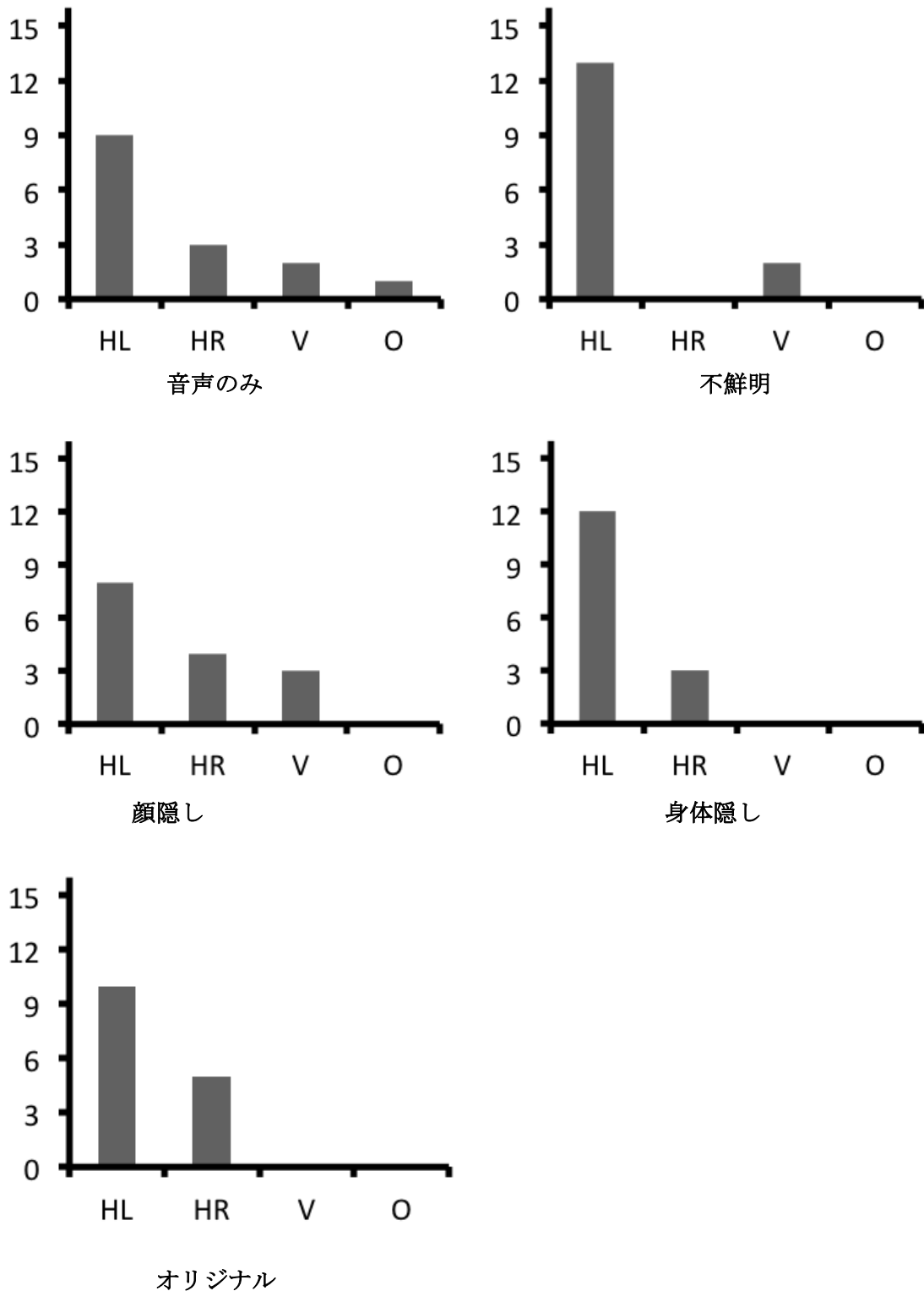


図2 条件ごとの「登場人物の位置関係」に関する評定頻度（回答数）

HL: 下手から亭主、女将 HR: 下手から女将、亭主 V: 縦一列 O: その他

図3に、条件ごとの「登場人物間の距離」に関する評定頻度（回答数）を示す。図3の横軸は、登場人物間の距離に関する選択肢を示す。図3の縦軸は、実験参加者が条件ごとに3回提示された映像に対して行った評定の頻度を示す。 χ^2 検定の結果、登場人物間の距離の評定頻度に有意差があった($\chi^2(5)=36.78, p<.05$)。

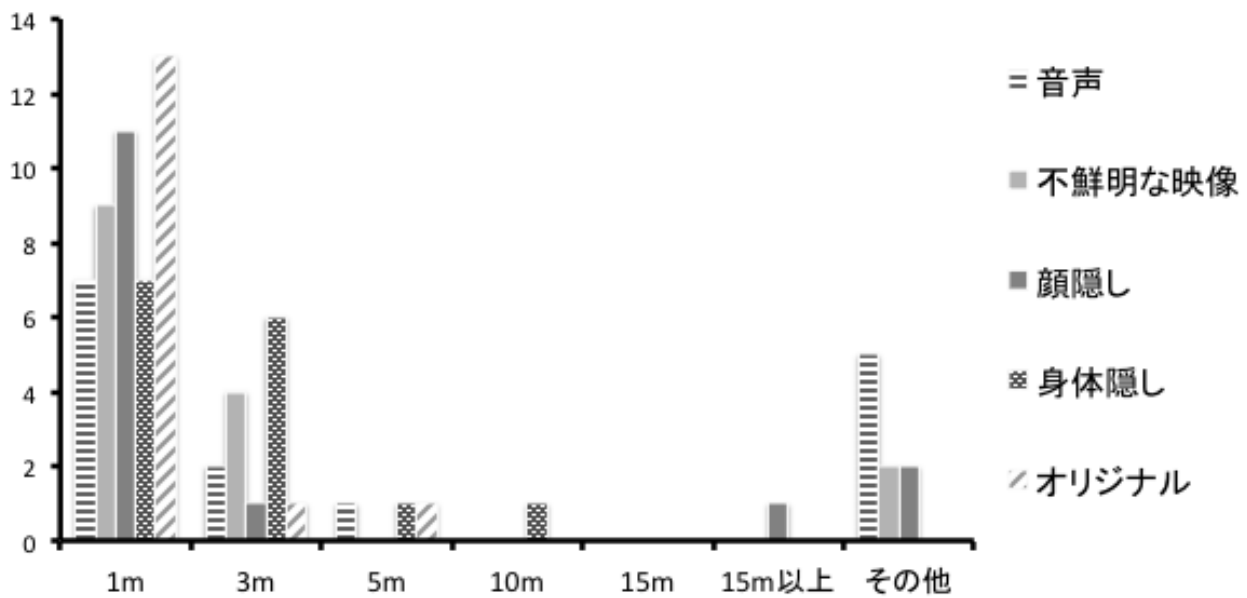


図3 条件ごとの「登場人物間の距離」に関する評定頻度（回答数）

図3より、「身体隠し」の条件で他の条件に比べ3mの評定頻度が高かった。「身体隠し」の条件で3mの評定頻度が上昇した原因を考察した。「身体隠し」の条件では、落語家の身体が隠れることにより落語中の「女将」が「亭主をたたく」仕草が見えなかった。そのため、「亭主をたたく」ことができる距離である1mという評定の頻度が下がり、相対的に他の評定頻度が上昇したと考えられる。距離評定の判断材料に関する自由記述より、「身体隠し」の条件では、1) 顔の向き、2) 声量、3) 物語の内容を判断材料と回答した記述が多かった。手の届く距離かどうかを判断できない条件下で、落語家が登場人物として発する「声量」と物語の内容から落語中の「女将」と「亭主」間の距離を長く推定する評定が増えたと考えられる。「身体隠し」の条件で登場人物の距離の評定が変化したことから、落語家は「登場人物間の距離」を身体動作により表現できるといえる。

本研究の成果と課題 登場人物の人数を推定した課題（図1）では、ほぼ全ての回答内容が一致した。「音声のみ」の条件を含む全条件下で回答内容が一致したことから、落語家による「声色」の技法が、「登場人物の同一性」の体験に対して強い効果を持っていたと考えられる。

落語中の登場人物の位置関係に関する評定課題（図2）では、最も評定頻度の高かった内容が全条件で一致した。落語家による「声色」の技法のみにより、登場人物の位置関係がある程度は明確に表

現されたと考えられる。しかし、「オリジナル」を含む全ての条件下で、登場人物の位置関係に関する評定にはある程度のばらつきが生じたことから、登場人物の位置関係を一意に表現する技法が存在しない可能性もある。特に、落語家の「顔を用いた技法」は、先行研究が指摘したように「視線による技法」といえるかどうか検討の余地が残された。同様に、実験参加者ごとに得られた情報にばらつきがあった可能性も検討する必要があると考えられた。「声色」以外の技法が「声色」の技法と並立的に機能する条件を検討する必要があるだろう。

落語中の登場人物間の距離に関する評定課題（図 3）では、落語家の身体技法が人物間の距離を明確にしたことが示唆された。先行研究が指摘してこなかった落語家の「手の仕草」という表現技法を記述できた。複数の落語家による種々の落語映像の事例研究を蓄積しながら実験を繰り返すことで、落語家の顔の技法を含む様々な身体技法の体系的な記述が可能になると期待できる。

文献

- 柏原宏之 (2012). 落語家の身体表現に関する映像心理学的研究 立教大学現代心理学部映像身体学科 2012 年度卒業論文 (未公刊)
- 桂 平治・大友 浩 (2010). 落語の秘密 芸術新聞社
- 桂 歌丸 (2002). 落語『お化け屋敷』(1989 年) 『古典落語名作選其の三』(DVD-Video) NHK・NHK ソフトウェア
- 古今亭今輔(五代目) (2002). 落語『もう半分』(1976 年) 『古典落語名作選其の一』(DVD-Video) NHK・NHK ソフトウェア
- 鈴木清重 (2013). 「映像による」「映像のための」映像の研究を目指して 労働の科学, **68**, 122-123.

『新しい映像環境をめぐる映像生態学研究の基盤形成』

2012 年度 チーム 2 研究進捗状況報告書

＜チーム 2 の研究プロジェクトの目的・意義 及び 研究計画概要＞

チーム 2 は新しい映像環境がもたらす映像体験の臨床的・教育的評価を行うため、平成 24 年度は、映像体験の臨床的評価をめざす研究側面において「描画療法の効果と制作過程の定量的評価」に取り組み、「描画を制作した子どもの対人関係の変化」についても整理することを目的とした。また、映像体験の教育的評価をめざす研究側面において第 1 年次の研究で抽出した「安全教育を行うための分析視点」をもとに「具体的な映像コンテンツを用いた研修効果を評価する手法および教育研修実施条件」の検討を行うことを目的とした。

上記の目的を達成するために、臨床的評価においては「動的家族画・動的学校画における身体像と行動変化との関連」を分析し、身体像の発達的な変移を考察した。一方、教育的評価においては「ヒューマンエラー体験課題」のコンテンツを作成するために考慮すべき条件の洗い出しを行い、コンテンツ制作に向けた最終的な準備を整えることができた。

＜現在の進捗状況と達成度＞

- (1) 臨床的評価において、「動的学校画に描かれた身体像」に関して論文を投稿した。
- (2) 臨床的評価において、「動的学校画と行動表出の関連」について論文を投稿した。
- (3) 臨床的評価において、「自閉症児の図像認識」に関して論文が採択された。
- (4) 教育的評価において、教育研修資料作成のための基礎資料を収集することができた。
- (5) 教育的評価において、コンテンツに 3D を活用するための技術的問題を精査した。

＜特に優れた研究成果＞

なし。

＜問題点とその克服方法＞

- (1) 臨床的評価において、「見ることと触れること」の相互作用を示唆する実証データが不足している。能動的触知覚の効果および能動触と受動触の比較を進める必要がある。
- (2) 教育的評価において、教育研修資料としての妥当性が高いリアルなコンテンツ制作を行い、教育効果を高められる工夫を行おうと試みてきたが、比較対照できる先行研究の実証的なデータが不足している。引き続き、予備実験を重ねながら問題を解決していく。

＜今後の研究方針＞

- (1) 臨床的評価の研究側面では、平成 25 年度も児童の描画過程について検討を続ける。研究計画に従い「描くことと、見ること」の共通性と差異性に主眼を置いて研究を進める。
 - (2) 教育的評価の研究側面では、研究協力先（鉄道会社研究所）の同意・了解が得られ次第、試作版のコンテンツ制作に着手し、第 3 年次の秋頃までに実際の現場担当者からの意見聴取を行う予定である。
- 以上により、第 3 年次の研究を推進し、積極的に成果公表を行う。

＜今後期待される研究成果＞

プロジェクト研究の第 1 年次は、研究実施体制の整備に多くの時間を必要とした。第 2 年次の研究により、臨床的評価においても教育的評価においても分析の観点・効果評価の指標を抽出することができた。第 3 年次の研究では、「描画療法において効果が現れるメカニズムの解明」および「安全教育において効果を高める要因の操作」を行うための基盤となる研究に着手することができる。この研究は、平成 25 年度および平成 26 年度の 2 年間、継続的・多面的に行われる。そして、所期の成果を修めることができると考える。

1) . 幼児の身体の動きへの支援が身体像の描出および 行動表出に及ぼす効果

中内麻美・大石幸二

要旨

KSDやKFDなどの動きを表す描画に見られる身体像の歪みは、集団適応や行動表出の問題を予測する指標になるとされる。この仮説に基づき、幼児用問題行動尺度を用いて外在化問題行動群（E群）、内在化問題行動群（I群）、混合問題行動群（M群）の何れかに該当すると判定された4歳児7名を対象に、日々の保育活動の中で身体の動きへの介助や対応を保育者が行った。その結果、I群の幼児にはKSD（動的学校画）に描かれた身体像と幼児用問題行動尺度の評定値に顕著な変化が見られた。これらを踏まえ、身体の動きへの支援が身体像と行動表出に及ぼす効果について考察した。

掲載予定雑誌

日本臨床発達心理士会

臨床発達心理実践研究 第8巻 採択決定

2013年8月発行予定

2) 自閉症児の表情認知の研究 —顔図形と顔写真に対する反応の分析—

大石幸二・渡邊孝継・中内麻美

要旨

顔の表情は、人間が社会生活を送り、他者との相互作用をはかるにあたって重要な役割を果たしている。けれども、自閉症を有する症例では、表情認知に困難を示すことが知られている。本研究では重度の知的障害を併せ持つ自閉症児を対象とし、顔図形と顔写真に対する表情認知の特徴を検討した。その結果、顔図形と顔写真とで異なる反応傾向は見いだされなかった。また、表情毎の正反応率の比較より「笑う」・「泣く」・「怒る」の順で弁別が困難である可能性が示唆された。さらに、顔の各要素を比較し、相互に関連づけることが、自閉症児には困難であると推測された。けれども、本研究は一事例研究であり、研究方法上の不備もある。本研究の知見の一般性を高めるために、今後事例数を増やし、多面的な分析を進める必要がある。

掲載予定雑誌

日本人間関係学会

人間関係学研究 第19巻第2号 採択決定

2014年1月発行予定

3) 動的学校画 (KSD) に描かれた身体像と 身体への気づき

大石幸二

要旨

本研究では、動的学校画 (KSD) に描かれた身体像に着目した。身体像には個人の感覚的経験と自己と他者のつながりが投射されると言われるからである。児童のKSDに見られる棒人間の比率、身体像の描出特徴、「動き」や「生氣」の印象を調べた。保育所の4～5歳児27名と小学校の8～9歳児26名を対象とした。合計53枚の描画中、5枚に棒人間様の描出表現が見られた。結果を分析した結果、棒人間様の描出表現は児童の約1割に見られると見積もられた。そして、幼児の描画にもその特徴が見られた。しかし、先行研究と比べ、増減は不明だった。身体像の描出特徴は単純化を示していたが、「動き」は感じとられた。ただし、「生氣」に乏しく、表現の未熟性が認められた。人が身体をつうじて外界とつながりを持ち、他者との関係を築いていることを考えると、今後、身体接触や運動共有の経験が身体像の描出特徴に及ぼす影響などを検討していく必要があるだろう。

論文投稿雑誌

日本人間関係学会

人間関係学研究 第20巻第1号 審査中

2014年6月発行予定

描画における臨床心理学的効果に関する展望 —描画行為に内在する身体的自己拡張感の検討—

大石 幸二^{*1}

成瀬 雄一^{*2}

A review about the effect of the drawing in clinical psychology:
Examination of a feeling of physical self-expansion to be inherent in a drawing act

OISHI Kouji^{*1} NARUSE Yuichi^{*2}

The drawing is made use of for assessment and treatment in the clinical psychology. The purpose of this study was to examine the effect of the kinetic family drawing and the kinetic school drawing. We were going to explain the effect using a concept called a feeling of physical self-expansion. As a result of having surveyed a precedent study of our country, it developed that a physical sense and a perception of the body movement played an important role. We trigger this physical sense and perception of the body movement, and the certified clinical psychologist must interpret drawing. The future problem is to accumulate a proof study. And it is to elucidate the source of the effect to have of the drawing.

Key Words : drawing, clinical psychology, physical self-expansion, a physical sense, a perception of the body movement

緒言

描画による芸術表現は太古の洞窟内の壁画に始まり、現代の前衛芸術や実験的な作品に至るまで、それを鑑賞する人々の心を釘づけにしてやまない。有名な芸術家の手になる著名な作品はもとより、名もなき市井の人が描き残した描画や生活芸術の中にも、私たちのこころを刺激する作品が数多く存在する。一方、幼児が描いた描画に癒されたり児童が制作した描画にハッとさせられるような体験を、私たちは持つことがある。このように描画をみるという行為により引き起こされる心理的な体験

は、私たちの心身に影響を及ぼしている。そして、描画を含む画像・映像が私たちの心身に及ぼす影響は解析・処理技術の革新に伴い、望むと望まざるとに拘わらず、ますます無視することのできない大きなものになっている。むろん、表現者・制作者自身に喚起される内的体験、すなわち描くという行為によりもたらされる心理的な体験もきわめて重要である（たとえば、片畑、2006⁹⁾）。このような体験を活かして心理的援助が進められてきた。その際素材となったのは、芸術作品や美術鑑賞の対象とされる絵画ではない。臨床心理学的な査定・治療で

*1 立教大学現代心理学部

*2 武蔵野学院大学国際コミュニケーション学部（兼任講師）

用いられる描画である。本研究では「絵画は鑑賞される（「見る」）」ものだと捉えるが、「描画は読みとられ、解釈される（「みる」）」ものだと捉えている。よって、用字の上でこの両者を使い分けることにしたい。

ところで、どのようにしてこの種の心理的な体験が引き起こされるのだろうか。いくつかの実験的研究（たとえば、大原・國分、2002²⁷⁾；山下・西・Eibo・増田、2011⁴¹⁾）がこの問いに関心を寄せ、情報工学系の画像解析技術と知覚心理学の研究知見を応用しながら、現象の解明に挑んでいる。いっぽう伝統的な臨床心理学における描画法は、描画が引き起こすある種の心理的な体験を投映法的な視座から検討し、これを臨床心理学的な査定・治療に応用しようとする技法である。すなわち、描画にはそれを描いた描き手のこころの様子や内的体験が投映されていると仮定するのである（高橋、2011³¹⁾）。そして、臨床心理学における描画の分析は、行為・体験・表象といったさまざまな水準で行われる（たとえば、Leibowitz、1999¹⁵⁾；高江洲、2007³⁰⁾）。また描画法の適用により治療効果がもたらされるとする知見は、さまざまな事例研究をもとにして得られたものが多い。たとえば藤田（1994²⁾）は、統合失調症の成人男性患者の症状寛解過程と描画表現にみられる象徴性の変移とが相互に関連しており、描画体験そのものが有する治療的側面ということに言及している。これは心理的障害が和らぐとき、描画に描き込まれる内容が変化するということである。またこれと類似の試みとして小西・稲垣（2008¹²⁾）は、軽度知的障害の中学校生徒数名に対してソーシャルスキル・トレーニングを実施し、そのトレーニング効果を動的学校画（kinetic school drawing：KSD）におけるスコアの変化から捉えようとした。この研究では対象生徒の対人関係の広がりや深まりがKSDによく表現されていた。小西・稲垣（2008¹²⁾）は臨床心理学的な査定的手段として、KSDが有効な資料となることを示唆している。同様の試みは、Halperin and McKay（1998⁴⁾）やNeale and Rosal（1993²⁴⁾）、および田中（2009³³⁾、2012³⁴⁾）においても見られる。これらの研究に共通しているのは、臨床心理学的な査定に応用する際の信頼性と妥当性について考察していることである。けれども、Leibowitz（1999¹⁵⁾）やWallon（2001³⁹⁾）が指摘するように、臨床心理学的な査定的手段としての描画に対しては、その信頼性と妥当

性についての否定的な見解も多い。すなわち、他の手法に較べて解釈の余地が多く残されるのである。また仮に量的な研究を試みたとしても、方法的な難しさがある。たとえば描画においてスコアリングを行う場合、注意しなければいけない点がある。古川（2010³¹⁾）は、描き手の表現内容に対して個別に検討の目を向けることが重要であると述べている。それはたとえ表現に含まれるイメージや描画が同じで、同じ得点が与えられても、その背景にある心理的な体験が描き手により異なると考えられるからである。よって評定尺度をステレオタイプに適用することは控えたほうがよく、数値化を試みる場合にはその数値の持つ意味についても深く考察する必要があるとされる。藤田（1994²⁾）も小西・稲垣（2008¹²⁾）も、内的な心理体験が臨床心理学的効果と関連していることを示唆している。そして、描画過程や描画行為により前記の内的な心理体験が喚起され、その検討にあたっては事例研究を重ねることが有効であることを指摘しているのである。けれども、信頼性・妥当性に関する検討は不十分なところを残している現状は変わらず、何れの方法も一長一短がある。

上記のように、臨床心理学的な査定的手段として精度を高める努力が求められている。しかしながら、そもそも描画過程や描画行為に焦点を合わせた実証性の高い研究は、近年のコンピュータを用いた解析技術が発達するまで十分に検討がなされてきたとは言い難い（Wallon、2001³⁹⁾）。これまでの量的研究はせいぜい描かれた描画の形態や要素を客観的に捉えることに留まっていたのである（たとえば、津川・斎藤・松下、1995³⁵⁾）。そこで本研究では、描画における臨床心理学的効果について、みるという行為や描くという行為により引き起こされる心理的な体験に着目する。そして先行研究を概観する際、描画過程や描画行為の意義・作用に言及するわが国の知見を整理する。たとえば、先述した山下ら（2011⁴¹⁾）は境界拡張という記憶現象を重視する立場から画像を捉えるが、こういった知覚心理学や実験心理学の研究知見も積極的に取り上げる。彼らの知見は本研究にも示唆的である。その上で、この描画過程や描画行為に内在すると仮定される身体的自己拡張感について展望する。こちらが本研究の中心的課題である。この身体的自己拡張感という概念は、描画行為に運動過程が内包されるとする大

久保（2000²⁸）の知見、この運動過程ではみるという行為が大きな役割を演じるとする宮崎・宮崎（2000¹⁶）の知見、このみるという行為が身体運動のイメージ化に関与するという朝岡（2005¹）の知見、この身体運動のイメージ化に際して軌跡の分節と統合の知覚が用いられるとする中村（2002²²）の知見、そして、動きの構成時にもこの軌跡をなぞる行為のイメージが仲介するという大山（2009²⁹）の知見に基づいて仮定された。あわせて、村松（2008¹⁸、2009¹⁹、2010²⁰）による一連の研究知見も参照した。そして、この身体的自己拡張感という概念が描画の臨床心理学的効果の源泉の1つになっていると仮定した。

研究目的

本研究の目的は、描画を描くという行為あるいは描かれた描画をみるという行為によりもたらされる臨床心理学的効果について展望することである。描画をみたり描いたりすることにより引き起こされる心理的な体験が臨床心理学的効果と関連することは多くの先行研究で示唆されている（たとえば、藤田、1994²；小西・稲垣、2008¹²；小山、2007¹⁴）。けれども、その作用機序についての仮説は曖昧であったり一貫性を欠いていたりする。ごく最近まで描画過程や描画行為に焦点を合わせた臨床心理学的研究が実証的な研究方法で積み重ねられているとは言い難かった。また、行為を分析対象とする研究は知覚心理学系・情報工学系が中心で、これらの研究には臨床心理学的視座がない。そこで本研究では、先行研究を整理することをつうじて描画行為に内在し、描画をみたり描いたりする際に体験されると予想される身体的自己拡張感という概念について説明を試みる。それはこの身体や運動、イメージなどを扱う概念が伝統的な臨床心理学にも知覚心理学・情報工学にも通底するからである。そのことを通じて、描画をみたり描いたりすることにより引き起こされる心理的な体験の過程を実証的・客観的に捉えるための視座を示そうとする。そして、その視座を心理的援助に結びつけることを目指している。

動きを表す描画

臨床心理学的行為ないし心理臨床学的実践の一分野に芸術療法がある。臨床心理学的行為とは心理的援助を含

むこころの健康をめぐる活動の総体を指している（山本、2001⁴⁰）。また、同様の術語は東山（2003⁵）や亀口（2006⁸）、あるいは菊池（2004¹⁰）においても用いられている。そして、芸術療法の一領域に描画法が位置づけられている。描画テストないし描画法は心理臨床や教育の場で活用される（高橋、2011³¹）。本研究で検討するのは臨床心理学的な査定・治療で用いられる描画である。その中でも人と人が社会的に関わり合いながらある種の活動や動きが表現される動的家族画（kinetic family drawing：KFD）や動的学校画（KSD）に言及する。市川（2005⁶）によると、描画法のうちKFD（家族皆が何かしている様子を描出）はR. C. BurnsとS. H. Kaufmanが考案したものがわが国に紹介され、描画診断法として活用されている。同様にKSD（学校場面を描出対象とする臨床描画法）では、教育臨床場面における査定研究などが紹介されている。KFD、KSDともに家族や教師、友だちとの人間関係に対するイメージと対人相互作用のあり様が分析の対象とされる。その描き手として想定されているのは幼児・児童、思春期の子どもである。動きを表す描画に目を向けるのは、本研究が作品そのものではなく、行為を検討の対象にしたいと考えているからである。

既述のように描画行為は描画を描くという行為と描かれた描画をみるという行為に大別される。本研究ではとくに後者の描画をみるという行為に着目したい。それは描く行為を臨床心理学的に捉えた先行研究は散見されるが、みる行為が引き起こす心理的な体験はその研究例が少ないからである。中村（2011²³）は臨床描画法の分析・解釈法において視線方向のような身体を介した視覚的な注意の意義に言及している。臨床心理学的な査定・治療を行う臨床心理士は動きを表す描画（本研究で問題にするのはKFDやKSD）をみるとき、描き手が描画を描くという行為（どのような体験を背景としてそれを描いたか）を鋭く捉え、その心理的な体験をも追体験するのではないだろうか。事実高橋（2011³¹）は、みる行為により描いた人の感情や欲求などを推察できると述べている。また森（2005¹⁷）も眼科医の立場から「みる」という行為を生理的要因で生じるものと心理的要因で生じるものに大別する基本的理解を提示している。それは写生画・写実画よりも動きを表す描画において顕著に現れるのではないかと（たとえば、石坂・高橋、2006⁷）。その

ような仮説にもとづいて動きを表す描画に注目したいと考えた。ちなみにここでいう動きとは、時間的変化に対する空間的変化として定義できるものである。

ただし、子どもを対象として動きを表す描画を分析すると、異なる時点において生じた複数のできごとが、同じ用紙の中に同時に描かれるという興味深い現象が無意識に出現することがある（たとえば、岸本、2007¹¹）。それゆえに臨床心理士が描画をみる方法も多様で複雑な

ものになる。また、無意識的に生じるそれらの描出行為をいつも意識的に捉えきれるとは限らない。それでも、描き手である子どもの心理的な体験に肉薄しようとするとき、共感性を前提条件として、五感を働かせて子どもの心身の動きを推論する（場合によっては臨床心理士が自らの体験を重ね合わせて追体験する）ことが求められる（図1参照）。

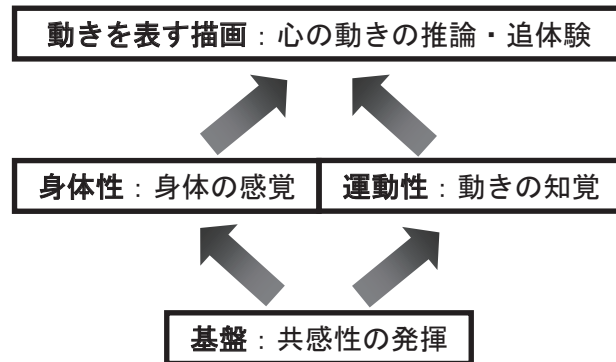


図1 臨床心理士が動きを表す描画をみる方法
共感性について本研究ではそれを前提条件としており、考察の対象とはしない。

そのとき重要になるのは自分自身の身体感覚と動きの知覚であろう（中村、2011²³；野中・西崎・佐々木、2010²⁶ 参照）。本研究では前者を身体性、後者を運動性と定義する。動きを表す描画をみるという行為により描き手の心理的な体験を追体験する際には、この身体性と運動性が必要条件になると考える（図1の中段に示した）。武藤（1999²¹）は「行為描画法」と呼ばれる技法を幼児に適用した事例を取り上げ報告している。支援担当者がクライアントの動物描画を受容し、役割あそびを通して共体験的に取り組みを進めたところ、幼児の描く動物の身体像に変化が生じ、疎通性が改善した。このことを武藤（1999²¹）は、支援担当者自身の内面への気づきが重要な鍵を握っていたと考察している。この事例報告のように臨床心理士は、描き手の心理的な体験を辿ることがある。この追体験の際に作用している働きが後述の図3で示す身体的自己拡張感であると、本研究では考えた。すなわち、身体的自己拡張感の体験には描画をみる臨床心理士の身体性と運動性がかかわってくるのである。

描画と身体性・運動性

草地・渡邊（2007¹³）は、描画という創造的行為が描き手の表現意図と偶然性により動機づけられるという論考を示している。この論考が興味深いところは、描き手の思いが色濃く投映される描画の捉え方にある。描画が何らかの表現意図に方向づけられて形をなすという側面は理解しやすい。ところが草地・渡邊（2007¹³）は、描画が表現意図ばかりでなく、偶然性にも規定されて描き手の思いや意図が形を与えられ、明確になるということを示唆している。すなわち描き手自身も自覚していなかった、あるいは漠然としか認識していなかった思いや意図というものが、偶然性に助けられてイメージとしてまとまりをなすことがあるというのである。たまたま引いた線が思いがけず気持ちをよく表すことがある。上田・高山（2011³⁸）はこの効果をねらって、頭に浮かんだ風景を簡易にスケッチする風景イメージスケッチ（Landscape Image Sketching Technique：LIST）と呼ばれる方法を大学生に適用した。このスケッチには描き手には意識されていない身体像やパーソナリティなどが描き込

まれていた。つまり、描画を描くという行為をつうじて思いや意図が顕在化・明確化することがある（高橋、2011³¹⁾）。描くという行為には身体過程・運動過程が媒介する（たとえば、大久保、2000²⁸⁾）。その際偶発

的に出現する無意図的な描線もあるかもしれない。心理的な体験が身体運動過程に仲介されてイメージとしてまとまるときに偶然性（無意識的なもの）にも支えられていることを図2の中段に示した（図2参照）。

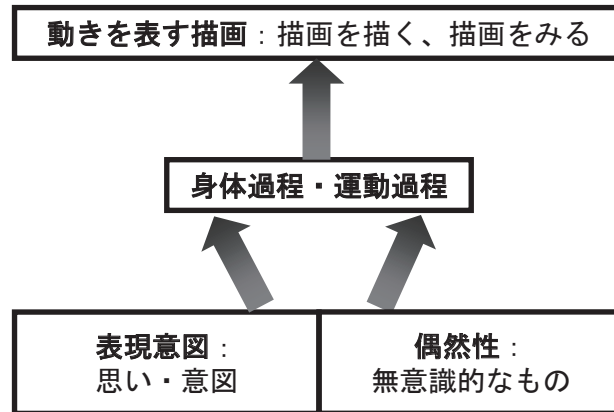


図2 描き手が動きを表す描画を描く行為

臨床心理士が描き手の思いや意図、および無意識に肉薄する場合には上図の最上段から最下段に向けて遡及する臨床心理学的行為を行う。

この指摘は臨床心理学的な査定・治療を行う臨床心理士の実感ともそれほど大きくかけ離れたものではないであろう。描き手も意識していない象徴的なものやこころの内奥に秘められているものが予想外に生々しい形で出現する場合があるために、臨床心理学的には慎重に取り扱われなければならないとする指摘もあるのである（築地、2005³⁷⁾）。もちろん、描画を描く行為者が漠然としか認識していなかった感情や欲求などを心理臨床の実践家と共に話し合うことをつうじて、その描き手自身に気づきをもたらされる場合もある（高橋、2011³¹⁾）。

さて、それでは描画という創造的行為は、どのような条件の下で実現するのであろうか。野中ら（2010²⁶⁾）は、視覚に基づく描画行為が身体の運動を伴うという点を重視して描画について考察している。描画という行為は、描き手の周囲に存在する視覚情報を識別し、身体の運動を能動的に調整した結果生み出される活動であるとされる（野中ら、2010²⁶⁾）。すなわち描画という行為は、私たちの身体を積極的に外界へと向け、能動的な運動を介して形をなすという作業だというのである。そして、そのような作業をつうじて私たちは外界を知るという作業を行っている。つまり、外界と内面とを身体と運動をつうじて結びつけているということができる。ということ

は、翻って外界の視知覚・認識の対象となる描画をみるという行為をつうじて、身体と運動を介して内面において心理的な体験の変化が生じて不思議ではないであろう。それだから、野中ら（2010²⁶⁾）は、描画という行為により外界と身体とが多様に結びつけられているということを示唆しているのではなかろうか。

では、身体はどのように描画と心理的な体験を仲介するのであろうか。

身体的自己拡張感と臨床心理学的効果

描画行為がもたらす臨床心理学的効果は、身体的自己拡張感の体験と関連づけて説明することができる。身体的自己拡張感という概念の原型は村松（2009¹⁹⁾）が紹介している考え方である。村松（2009¹⁹⁾）によると身体的自己拡張感とは、造形表現を解釈する方法として自我の拡張感をもたらすという側面と、身体的な感覚を解放するという側面の作用があるとされる。図3より、描画の描き手が心理的な体験を得て身体過程・運動過程を介して動きを表す描画を描くとき、主に身体的な感覚の解放という作用がもたらされることになる。たとえば高橋（2006³²⁾）は、描画中に人物が描かれる場合、身体に関する個人の感覚的経験が反映されることに言及してい

る。そして、生後まもなく脳性まひの医学的診断を受けた現在中学生女子の描画をめぐって、描画中に車いす姿勢が描かれるようになり主体的な移動に伴う感覚情報が描画を質的に変化させた」と考察している。同様の事例報告は、西本(2004²⁵)においても見られる。西本(2004²⁵)は、腎疾患のため入院治療を行った小学生(入院時)男女を対象にバウムテストを行った。いずれの事例においても樹木画には身体的自己像が反映され、身体面の傷つきが心理的負担となって樹木画の表現に対応していたと考察している。これらの事例報告では、臨床群の事例を扱いながら身体や運動を介して描画が表現されることが説明されている。一方、描画をみる臨床心理士が動きを表す描画を共感性を基盤としながら身体感覚と動きの

知覚を経て、描き手の心理的な体験に迫ろうとするとき、自我の拡張感の体験が臨床心理士にもたらされると考えられる。そして、これらの作用が臨床心理学的効果に役買っていると考えられる。たとえば角山・宮本・吉江(2001³⁶)は、潰瘍性大腸炎に罹患した大学生男性の事例を報告している。医学的治療および行動療法とともに、精神症状に対する描画療法を試行した。臨床心理士は描くこと、共同作業すること、その過程を共に楽しむことを重視して、守られる空間のなかで描画セッションを進めた。その結果、心身両面に変化が見られた。そして、心理発散の過程をつうじて身体化していた症状が寛解したことを報告している。

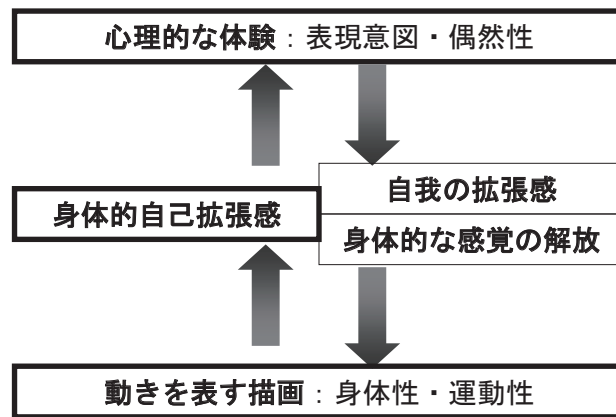


図3 描画行為における身体的自己拡張感の作用

身体的自己拡張感は、描画を描き手と描画をみる臨床心理士の双方に対して、描画行為の過程において自我の拡張感と身体的な感覚の解放というふたつの作用をもたらすと考えられる。

描画行為のうち、とくに描画をみる行為により身体運動が喚起されるのは、以下によるものと考えられる。すなわち、大久保(2000²⁸)が述べるように描画行為には運動過程が内包される。この運動過程は身体をつうじて辿られる。よって図3の最下段には身体性と運動性が動きを表す描画に反映されたり、描画により身体性と運動性が喚起されることを示した。描画により身体性と運動性が喚起されるのは、宮崎・宮崎(2000¹⁶)より、みるという行為が運動過程と対応していること、朝岡(2005¹)より、みるという行為により身体運動のイメージが作りだされることにもとづいていると考えられる。よって描画と身体は強い結びつきをもっていると考えられるのである。一口に身体運動のイメージといっても、運動の

軌跡をとらえることやその軌道を予測することが必要である(中村、2002²²)。そして中村(2002²²)は身体運動のイメージから動きを再構成する際にもこの軌跡や軌道をなぞる行為のイメージが仲介するという。よって、描画をみる行為は身体反応を喚起する。

もしこのような作用機序が存在しているのだとすれば、描画をみる行為が行われる際の身体運動過程として検出できるであろう。とりわけ視知覚に何らかの特微的な兆候が見てとれるかもしれない(森、2005¹⁷; 中村、2011²³ 参照)。けれども、その検証作業はこれからの実証的・実験的研究に委ねられることになる。

結語

臨床心理学的な査定・治療において臨床心理士は、描かれた描画をもとにそこに描かれた（内包された）心理的な体験の内容を深く感じとり、それを描き手と共有する活動を行う。そして時には、描き手も意識していない体験内容に肉薄することさえある。それでは、そのような描画作品の読み取りにより臨床心理学的な査定・治療を行う臨床心理士は、①描画のどこにどのように目を向け、②心理的な体験に関する臨床心理士の叙述はその目の向け方とどのように対応しているだろうか。また、③臨床心理士の目の向け方は臨床心理学の教育・訓練を受けていない人とどのように異なり、描き手の語りとどのように一致しているだろうか。これらの疑問は、先行研究を概観して展望を行った本研究においては未解明である。実証的・実験的研究による解明が求められる。

対象を眼前に見据えて写真のように忠実に写しとる写生画・写実画の場合には、上記のような読みとりは生じないかもしれない。それは、本研究で説明した身体的自己拡張感の体験が生じないからであると考えられる。けれども、身体過程・運動過程として描画行為を実証的に研究する試みはまだ始まったばかりである。よって、研究知見が蓄積されていく過程で新たな仮説も提出されるに違いない。

以上のような仮説を1つひとつ検証していく作業をつうじて、そして語りにより得られる質的側面の資料も重視しながら分析していくことで描画における臨床心理学的効果の源泉を明らかにしていく必要がある。あわせて田中（2012³⁴）が果敢にチャレンジしているように、投映法検査としての特質を活かした描画法の質的分析ばかりでなく、アセスメントの手段としての信頼性と妥当性を高めるためのより多面的な研究が引き続き求められる。

引用文献

- 1) 朝岡正雄（2005）動きの模倣とイメージトレーニング. バイオメカニズム学会誌、29(1)、31-35.
- 2) 藤田裕司（1994）へび象徴技法に関する臨床的研究（4）—治療的側面—. 大阪教育大学紀要 第IV部門、43(1)、111-118.
- 3) 古川裕之（2010）描画作品の変化の意味について—

表現心理学からの検討—. 京都大学大学院教育学研究科紀要、56、223-235.

- 4) Halperin, J. M., & McKay, K. E. (1998) Psychological testing for child and adolescent psychiatrists : A review of the past 10 years. Journal of the American Academy of Child & Adolescent Psychiatry, 37(6)、575-584.
- 5) 東山紘久（2003）心理臨床と臨床心理行為. 創元社.
- 6) 市川緑（2005）動的家族画の分析—小学生の家族イメージについて—. 大阪経済大学論集、56(1)、93-100.
- 7) 石坂裕子・高橋晋也（2006）表現技法の教示が絵画の印象に与える影響—遠近法の歪みに着目して—. 心理学研究、77(2)、124-131.
- 8) 亀口憲治（2006）臨床心理行為研究セミナー. 現代のエスプリ(別冊). 至文堂.
- 9) 片畑真由美（2006）臨床イメージにおける内的体験についての考察—箱庭制作体験における「身体感覚」の観点から—. 京都大学大学院教育学研究科紀要、52、240-252.
- 10) 菊池義人（2004）医療サービスの中の臨床心理行為—行為の主体という観点から—. 九州大学心理学研究、5、183-191.
- 11) 岸本寛史（2007）表現としての描画. 臨床心理学、7(2)、151-157.
- 12) 小西一博・稲垣応顕（2008）軽度知的障害児へのソーシャルスキル・トレーニングの効果（2）—動的学校画（KSD）からの考察—. 富山大学人間発達科学研究実践総合センター紀要 教育実践研究、2、87-93.
- 13) 草地映介・渡邊淳司（2007）表現意図と偶然性を併せ持つ“Minimal Drawing”の提案. 日本バーチャルリアリティ学会論文誌、12(3)、389-392
- 14) 小山充道（2007）描画を臨床に生かすには—心理療法における描画の活用—. 臨床心理学、7(2)、165-173.
- 15) Leibowitz, M. (1999) Interpreting Projective Drawings : A Self-Psychological Approach. 菊池道子・溝口純二訳（2002）投影描画法の解釈. 誠信書房.

- 16) 宮崎里司・宮崎七湖 (2000) 学習者の眼球運動の軌跡からみた文章産出過程—アイカメラと内省報告からの検証—。早稲田大学日本語教育研究、8、1-18.
- 17) 森敏郎 (2005) 眼科学を通じた絵画鑑賞法。日本視能訓練士協会誌、34、29-35.
- 18) 村松和彦 (2008) 子どもの造形表現・メディアとしての意味—マクルーハンのメディア・テトラッドで子どもの造形表現の解釈を試みる—。美術科教育学会誌、29、551-561.
- 19) 村松和彦 (2009) メディアとしての造形表現—その強化と回復—。美術科教育学会誌、30、387-398.
- 20) 村松和彦 (2010) メディアとしての造形表現—「メディア・テトラッド」の「衰退」と「反転」が子どもたちにもたらす意味—。美術科教育学会誌、31、367-377.
- 21) 武藤安子 (1999) 事例研究法の実際。日本家政学会誌、50(7)、761-765.
- 22) 中村浩 (2002) 運動方向変化に対する運動軌跡錯視とそれに及ぼす誘導図形運動の効果。北星学園女子短期大学紀要、38、65-72.
- 23) 中村薫 (2011) 非行少年の孤独感とDLTにおける人物表象配置の特徴。心理学研究、82(2)、189-195.
- 24) Neale, E. L., & Rosal, M. L. (1993) What can art therapists learn from the research on projective drawing techniques for children? : A review of the literature. *The Arts in Psychotherapy*, 20(1), 37-49.
- 25) 西本智恵 (2004) 樹木画に見られる慢性腎疾患患児の身体像と自己像に関する一考察。臨床描画研究、19、120-133.
- 26) 野中哲士・西崎実穂・佐々木正人 (2010) デッサンのダイナミクス。Cognitive Studies、17(4)、691-712.
- 27) 大原貴弘・國分振 (2002) 画像記憶におけるシーン文脈の影響としての境界拡張。心理学研究、73(2)、121-130.
- 28) 大久保政俊 (2000) 動画を用いた運動の学習。物理教育、48(5)、397-400.
- 29) 大山剛史 (2009) なぞり躍度最小軌道による経由点抽出。信学技報、NC 2008-138、207-212.
- 30) 高江洲義英 (2007) 表現行為としての描画—病院臨床における集団絵画療法の意義—。臨床心理学、7(2)、209-211.
- 31) 高橋依子 (2011) 描画テスト。北大路書房.
- 32) 高橋ゆう子 (2006) 脳性まひ児における身体像の変容に関する事例研究—絵日記に描かれた自画像の分析から—。臨床描画研究、21、118-132.
- 33) 田中志帆 (2009) どのような動的学校画の特徴が学校適応状態のアセスメントに有効なのか?—小・中学生の描画からの検討—。教育心理学研究、57(2)、143-157.
- 34) 田中志帆 (2012) 教育臨床アセスメントとしての動的学校画—教育相談・学校臨床への活用をめざして—。風間書房.
- 35) 津川律子・斎藤高雅・松下昌雄 (1995) バウムテストにおける四季の影響。こころの健康、10(2)、77-83.
- 36) 角山富雄・宮本一行・吉江浩一郎 (2001) 潰瘍性大腸炎患者の描画療法。臨床描画研究、16、128-143.
- 37) 築地典絵 (2005) 家族関係構造の査定法に関する検討。人間環境学研究、3(1)、19-25.
- 38) 上田裕文・高山範理 (2011) 森林浴イメージを構成する空間条件に関する研究。ランドスケープ研究、4、1-6.
- 39) Wallon, P. (2001) *Le dessin d'enfant*. Paris, Presses Universitaires de France. 加藤義信・井川真由美訳 (2002) 子どもの絵の心理学入門。白水社.
- 40) 山本和郎 (2001) 臨床心理学的地域援助の展開—コミュニティ心理学の実践と今日的課題—。培風館.
- 41) 山下利之・西悠香・Eibo, A.・増田士朗 (2011) 感情を喚起する映像が及ぼす心理的影響。人間工学、47(2)、69-72.

付記

本研究の実施にあたっては文献収集と資料整理、英文摘要の校閲に対して、平成23年度文部科学省私立大学戦略的研究基盤形成支援事業補助金(研究プロジェクト名:新しい映像環境をめぐる映像生態学研究的基盤形成、事

業番号：S1191010、研究代表者：芳賀繁 [立教大学]、
研究期間：平成23～27年度) の助成を受けた。本研究の
第一著者(大石幸二)は研究プロジェクトのチーム2(臨
床心理学・教育心理学領域)のリーダーを務めている。
本論文執筆への助成に対して、ここに記して謝意を表す
る。

『新しい映像環境をめぐる映像生態学研究の基盤形成』

2012 年度 チーム 3 研究進捗状況報告書

＜チーム 3 の研究プロジェクトの目的・意義 及び 研究計画概要＞

チーム 3 は新しい映像技術・技法・表現が映画芸術における表現・体験をいかに拡張してきたかを歴史的、理論的に分析し、新しい映像表現を実践的に探究することにより、本プロジェクトの映画学的側面に寄与する。2D 映画における奥行き撮影・演出のスタイルと技術革新との関係を歴史的批評的に探究し、その研究成果を踏まえて実験的短篇劇映画を制作する。それによって映像環境と人間との関わりについて映画学的な側面の研究に寄与する。

＜現在の進捗状況と達成度＞

(1) チーム 3 全体の活動として昨年度と同様に公開研究会を開催した (1 回)。今年はゲスト講師のご厚意で、参考作品も上映することができた。ゲスト講師の研究発表と問題提起を受けて全体討論をおこない、チームの主題をいっそう深く追求した。それによって、チーム 3A (制作実践) とチーム 3B (理論研究) の間で問題関心の共有を強固なものにした。この公開研究会は、今年度の計画における「映像資料」の分析、特に「画面分析」という課題を遂行するものであり、同時に「新たな表現の可能性を追求するための短篇劇映画の制作準備」の一環として過去の作品を研究するという意義も有する。(2) チーム 3A のメンバーの個別の研究成果 (論文 1 本) を映像身体学専攻の紀要に投稿し、査読を経て掲載された。この論文は今年度の計画にある「空間と身体の関係に焦点を当ててカメラワーク、ミザンセーン (演出)、モンタージュについて詳細な画面分析を行う」という課題に取り組んだ事例研究である。(3) チーム 3A のメンバーがコーディネーターを務めた討議を開催し、その記録を上記の映像身体学専攻紀要に発表した。(4) チームの研究用資料として、冊子『映画の奥行きにかんする研究 注釈付文献リスト』(総頁数 24) を作成した。平成 23 年度の計画のうち十分に達成できなかった「文献資料の整理」の一環である。(5) 3 年目の平成 25 年度に予定していた海外での可燃性フィルムの観覧について、関係機関に照会したところ、欧米でも、安全面の理由から可燃性フィルムを上映できなくなっていることが判明した。そこで、3 年目の映像資料調査の内容を国内の資料調査に変更し、規模も縮小することにした。その分の予算を一部、チーム 3A の短編映画制作に充当することにして、制作スケジュールを策定し、来年度から制作を開始するという計画の変更をおこなった。

以上、予備調査の結果、第三年目の計画を部分的に変更することを余儀なくされたが、第二年次の目的はおおむね達成できたと言える。

＜問題点とその克服方法＞

海外の機関において可燃性フィルムの映写観覧を実施することが不可能であることが判明したことにより、研究計画の修正を 2 点おこなう。(1) 映像資料調査を国内に限定し規模を縮小する。具体的には東京国立近代美術館フィルムセンターの特別映写観覧の制度を利用し、同館の所蔵フィルムを対象として集中的に調査する。2013 年 3 月に、チーム・リーダーの中村が同館の責任者と担当者に面会し、打ち合わせをおこなった。(2) 予算執行を調整し、予定を前倒しして短編映画の制作に着手する。

＜今後の研究方針＞

(1) チーム 3A (制作系) は平成 25 年度中に短編映画 1 本を制作し発表する。
(2) チーム 3B (理論系) は、各自の視点から研究を進め、研究会での発表や論文の執筆などによって成果の発信を進める。

＜今後期待される研究成果＞

劇映画の二次元画面における奥行き表現の系統的研究を踏まえて、(1) 最新の技術も駆使して映画表現の革新を目標とした実験的作品を制作する。(2) 映画史と映画理論に寄与する新しい視点からの考察を論文としてまとめる。

チーム3：新しい映像環境における映画芸術の変容に関する研究 平成24年度研究活動と成果の報告

1) 公開研究会と参考上映

「三次元の平面—エヴゲーニイ・バウエルの奥行き演出—」

2012年12月15日（土）13：00～18：00 新座キャンパス6号館 N636教室

小川佐和子氏（日本学術振興会特別研究員[PD]，映画史），

井上徹氏（エイゼンシュテイン・シネクラブ[日本]副代表，映画史・ユーラシア文化研究）

チーム3のメンバー全員が参加した。

平成23年度には、奥行き表現を最高度に洗練させたことで知られる溝口健二監督の作品について、溝口の専門家である木下千花氏（静岡文化芸術大学文化政策学部芸術文化学科講師・映画理論）をお迎えし、「映画の第四次元—溝口健二と「深さ」—」と題して公開研究会を開催した。木下氏の発表はトーキー初期における音と画面の緊張をはらんだ関係に焦点を当てたスリリングで刺激的な内容だった。今年度は、映画史をさらにさかのぼり、1910年代のロシアの巨匠エヴゲーニイ・バウエル監督の作品を取り上げた。ゲストにお迎えしたのは、初期映画から古典的映画への移行の節目と見なされる1913年の比較映画史的研究で博士の学位を取得された小川佐和子氏と、ロシア・ソビエト映画研究の第一人者である井上徹氏である。

参考資料として、企画の趣旨を引用する。

平成23年度採択 文部科学省私立大学戦略的研究基盤形成支援事業「新しい映像環境をめぐる映像生態学研究の基盤形成（事業番号S1191010）」における「チーム3：新しい映像環境における映画芸術の変容に関する研究チーム（新しい映像技術・技法・表現が映画芸術における表現・体験をいかに拡張してきたかを分析し、新しい映像表現を実践的に探究することにより、本プロジェクトの映画学的側面に寄与する）」の研究目的に即して、学内・学外の映画研究者・映画制作者・学生を対象とする研究会を開催する。初期映画から古典的映画への移行期における映画様式について比較映画史的研究を進めている気鋭の映画研究者、小川佐和子先生に、帝政ロシア時代の巨匠エヴゲーニイ・バウエル監督の空間演出についてご発表をいただき、ロシア・ソビエト映画の専門家、井上徹先生を討論者にお招きして議論する。

なお、小川氏のご厚意で、日本では観られる機会のまれなバウエル監督の作品3本を参考上映していただいた。『我らに栄光を敵には死を』（1914年、20分）、『1002番目の策略』（1915年、17分）、『パリの王様』（1917年、62分）である。

発表と討論について

研究会当日は、参考上映の後、小川氏が予告通りの内容の口頭発表を1時間ほどおこない、休憩をはきんで、井上氏のコメントに続いて全体討論という順に進めた。知られざる映画作家の優れた作品を観覧し、該博な知識にもとづく明晰な研究発表を聴いて、参加者は大いに刺激され、活発な質疑応答が展開された。なお、発表と討論はすべて録音し、文字起こしした記録をプロジェクトの研究用資料として保存し活用する。ただし、小川氏の発表には今後執筆する論文に組み込む予定の素材が含まれているため、本報告では以下の告知用概要を採録するに留める。

本発表では、初期映画から1910年代にかけてのディープ・フォーカスの技術的側面を踏まえたうえで、この技術を最も巧みにとり入れた監督エヴゲーニイ・バウエルの空間演出を分析する。バウエルの演出上の特徴は、空間の深さを利用したディープ・ステージングである。バウエルは、カメラのディープ・フォーカス機能を基点に、室内場面では照明や舞台装置を活用し、ロケーション撮影に際しても奥行き演出を行った。また、固定カメラによる演出にとどまらず、移動撮影においても深い空間を強調する演出が施された。発表の後半では、このような空間演出が、バウエルの特殊性にとどまらず、ピョートル・チャルディーニン、ボリス・チャイコフスキー、ヤーコブ・プロタザーノフ、カイ・ハンセンといった他の同時代のロシアを代表する監督の作品の中にも見られることを分析し、帝政期ロシア映画の特徴として空間演出の形式を捉える。

小川氏の発表に対する井上氏のコメントは、ロシア・ソビエト映画研究の第一人者にふさわしく、豊富な知識と明確な歴史的展望、作品に対する鋭い観察眼にもとづく啓発的な内容だった。チームの研究テーマとの関連で特記すべきは次の2点である。まず、バウエルの作品においては登場人物がフレームの中に登場する際、横から入ってくることはなく、必ず奥から出てくる。この指摘は、奥行き演出におけるポイントであり、その後の全体討論においても、異なる角度から検討が加えられた。第二に、ロシアにおいては、「世紀末」が年代的な実際の19世紀末よりも遅れて、むしろ1910年代に集中的に強まったという事情があり、このロシア文化史の特色がバウエルの作風にも現れているという。これは、バウエルの奥行き表現の構成要素である室内装飾の特徴と関連する貴重な指摘である。

以下、全体討論で出された多くの意見や質問から厳選して紹介する。

まず、前田英樹教授から、映像哲学的視点に立った根本的な指摘がなされた。すなわち、映画における空間分割による奥行きの表現は、特にディープ・フォーカスのような技法を用いることで、一つの時間の多数化した時間を一挙に知覚させる、そのような可能性を持つのではないか、

その時間の多数性というものに最初から一気に到達していて、そのことによって奥行きそれ自体、あるいは世界の深さそれ自体が提示されるのではないか。

次に、細馬宏通教授は、バウエルの映画に見られる奥行き表現にかんして、具体的に3つの特徴を挙げた。第一に、バウエルが舞台装置家からキャリアを始めたことについて、ダゲールの場合にも似て、舞台美術からその奥行きを発見してそれを平面で実現するという発展がみられること、第二に、装置として多用される円柱が三次元の分割装置として機能して多層的な空間を生み出すこと、第三に、バウエルが名人芸的に用いた鏡が、それ自体は平面的なものでありながら、映画のなかで奥行きを生み出す装置でもあり、しかも、円柱との合わせ技で奥行き感覚の生産に共犯的に関わっている。

バウエルの映画と小川氏の発表は、研究者だけでなく、チーム3の実作者も大いに触発した。

万田邦敏監督は、バウエルの徹底した演出に対する驚きと感動を率直に表明し、特に深い空間で多数の人物を見事にコントロールした演出について、当時の撮影所のシステムにその要因があるのではないかという推測を示した。また、人物のフレーム内への登場についての井上氏の指摘に関連して、セットが人物の動きを決めているという印象を述べた。

篠崎誠監督も大勢の人物が同一フレームに入って、しかも一人ひとりの演技が異なることに驚嘆したと語った。また、鏡を用いた深い空間の表現などについて、当時の照明の方法はどうであったかという質問を小川氏にぶつけた。小川氏によると、どのようなライトをどう配置したかといった具体的な事実は詳らかではないとのことだった。

筒井武文監督は既にバウエル作品は何本か観た経験はあるが、あらためて感動したと述べ、空間のなかでの人物の動きの捉え方について詳細に言語化した。それに関連して、小川氏への室内と野外の画面設計の異同について小川氏に質問した。それに対して小川氏から、バウエルの作品では、室内と同じように奥行きを強調させるため野外を人工的に造形しているとの答えがあった。

本研究会は公開であり、学外の優れた映画研究者の参加もあった。フロアからの指摘を2点紹介する。第一に、バウエルの鏡の使用が、舞台では不可能な映画固有の表現を誇示するという目的があったという先行研究の指摘の確認があった。当日の議論をメディアム・スペシフィシティをめぐる理論的な問題に接続することを促す貴重な発言だった。第二に、映画史的な視点から、バウエルの作品には同時代のアメリカ映画で発展しつつあった編集技法がほとんど見られないが、そのなかで唯一、同軸つなぎだけが用いられていて、これは、人物を奥から出すという前後の動きを際立たせる演出と矛盾しないからではないか、という鋭い指摘があった。

このように活発な討議のために予定終了時間を超過して進められた本研究会は、チーム3の第三年次の活動に向けて、理論研究の面でも制作実践の面でも豊かな糧となる有意義なセッションであった。

2) 雑誌論文 (査読あり)

中村秀之 「『裏窓』再訪—その再帰的な観客性の批判に向けて」,
『立教映像身体学研究』, 第1号, 2013年3月, 5-24頁。

映画史上に名高く映画研究においても膨大な議論が積み重ねられてきた『裏窓』(1954年, アルフレッド・ヒッチコック監督)の主人公の映画的イメージについて, ジル・ドゥルーズの『シネマ』2巻(『運動イメージ』, 『時間イメージ』)におけるその特権的位置づけと, その主人公を映画観客のアレゴリーと見なす映画研究・批評における伝統とを接続して, 新たに問いを立て直し, この主人公が形式と演出の双方において「奥行き」から疎外されている様態を分析することによって, この作品の特異な「観客性」(spectatorship)を解明しようと試みた。

以下に英文要約を付す。

Rear Window Revisited: Towards a Critique of Its Reflexive Spectatorship

Hideyuki Nakamura

Abstract:

Whereas Alfred Hitchcock has long been praised for his masterful manipulation of the spectator, many critics have seen the hero of Hitchcock's *Rear Window* (1954) as an allegory of the cinema spectator. The aim of this paper is to examine the relationship between the spectator who is incorporated into the film through Hitchcockian narration, and the spectator as an allegory invented by certain film critics and scholars.

Since the literal (real) cinema audience can never enter the film's space, the spectator-allegory must be figuratively rendered powerless over what he or she sees. This impotence is usually grasped in relation to the hero's attributes in the story (bound to a wheelchair etc.). But, I would like to demonstrate how the narration itself deprives the hero of his ability to move through space by means of formal devices: editing and mise-en-scène.

The spectator incorporated into the film, granted visual superiority over the hero through authoritative narration, may find it difficult to identify with him. In this case, one interpretative strategy to provide the hero with subjectivity is to liken him to a cinema spectator. In short, it is highly probable that the spectator-allegory has been produced as an effect of the film's reflexive spectatorship.

3) 討議

万田邦敏・西山洋市・大工原正樹

『J・エドガー』という謎なき謎——イーストウッドと映画の現在』,
『立教映像身体学研究』第1号, 2013年3月, 69-94頁。

2012年11月5日と2013年1月15日に、立教大学新座キャンパスにおいて非公開で実施した討議である。チーム3Aの万田邦敏がコーディネーターを務め、ともに映像身体学科の兼任講師でもある映画監督の西山洋市氏と大工原正樹氏をゲストとして迎え、チーム・リーダーの中村秀之がオブザーバーとして参加した。

1970年代から多くの優れた作品を送り出してきたハリウッドの映画作家クリント・イーストウッドは、21世紀に入ってさらに革新的な問題作を次々と発表している。そのイーストウッドの最新作『J・エドガー』(2011)について、3人の映画監督が徹底的に討議した。

映画史上、奥行き表現の点で最も議論の対象になってきた『市民ケーン』(1941)は、主題や説話技法の点で『J・エドガー』との比較対照を促される作品であるけれども、後者には空間的にも時間的にも「奥行き」の表現が欠けている。3人の参加者は、作り手の視点からこの事実を綿密に検討し、この「奥行き」のなさの現代的意味を深く考察した。

討議を通じて明らかにされたことは、『J・エドガー』が、通常の物語映画にありがちな、謎を設定してその隠蔽と暴露をプロットの軸に据えるような作品とは決定的に異なり、むしろ「謎がない」物語、表面しかない世界を語る映画であること、時間の複雑な操作や空間の周到な演出によって「劇」を消すという特異な映画であること、しかも、そのような特徴がこの映画の、思考を喚起してやまない不可解な魅惑の源泉となっていることである。とりあえずの結論として、映像環境が激変している現在において、『J・エドガー』はハリウッド映画でありながら従来の「映画」の限界にまで到達した作品ではないか、という見解が提示された。

なお、『立教映像身体学研究』第1号への掲載にあたって、以下の〔編集委員会付記〕を添えた。

「ここに掲載する討議は、『立教映像身体学研究』編集委員会と心理芸術人文学研究所(現代心理学部附属)が共同で企画し、同研究所のプロジェクト「新しい映像環境をめぐる映像生態学研究の基盤形成」の活動の一環として実施した。この研究プロジェクトは、文部科学省私立大学戦略的研究基盤形成支援事業(研究拠点を形成する研究)に選定されたものである。プロジェクトを構成する4チームのうち、チーム3は「映画芸術の変容」をテーマとし、特に劇映画における空間表現(2次元画面における奥行き)の問題に焦点を当てている。本討議はチーム3の平成24年度の活動の一部をなすものである。なお、映像生態学研究プロジェクト全体とその研究活動の詳細は、心理芸術人文学研究所のウェブサイトで公表されている(<http://www.rikkyo.ac.jp/research/laboratory/RIARPAH/>)。』

4) 研究用資料

河野真理江・中村秀之『映画の奥行きにかんする研究 注釈付文献リスト』,
立教大学心理芸術人文学研究所, 2013年3月。総頁数 24。

趣旨

「この文献リストは、立教大学心理芸術人文学研究所（現代心理学部付属）のプロジェクト「新しい映像環境をめぐる映像生態学研究の基盤形成」の活動の一環として作成した。研究プロジェクトは、文部科学省私立大学戦略的研究基盤形成支援事業（研究拠点を形成する研究）に選定されたものである。プロジェクトを構成する4チームのうち、チーム3は「新しい映像環境における映画芸術の変容」をテーマとし、特に劇映画における空間表現（2次元画面における奥行き）と技術革新との関係に焦点を当てている。

映画における奥行きあるいは画面の深さは、映画研究の歴史を通じて重要な問題でありつづけてきた。この文献リストはその主要な先行研究を概観し、今後の研究に役立てるために作成されたものである。調査と掲載文献の選択、注釈の執筆は、リサーチ・アシスタントの河野真理江（立教大学現代心理学研究科映像身体学専攻後期課程博士課程）が担当し、チーム3のリーダーを務める中村が修正と追加を施して、最終的な編集作業をおこなった。網羅的であると誇れるものではないけれども、古典的な基本文献からさほど知られていないが重要な論点を含むもの、古いものから最新の成果まで、広い視点から研究の出発点として必要なものはほぼ拾い上げることができたと思う。リストに挙げていないものについては、それぞれの文献から「芋蔓式」にアクセスしていただきたい。（「はじめに」より）

内容

注釈付文献リスト（1. 初期の映画理論, 2. バザンからドゥルーズへ——フランスの理論的系譜, 3. ディープ・フォーカスにかんする英語圏の議論, 4. ディープ・ステージング, 5. 技術と様式——歴史とシステム, 6. ワイドスクリーン, 7. 立体映画, 8. 作家論と作品論, 9. 「列車の到着」神話）, 文献一覧（著者名アルファベット順）

*内外の51点の著書・論文を選定し、上記の項目に分類して、各文献に注釈を付した。

『裏窓』再訪

その再帰的な観客性の批判に向けて

中村秀之

1 | 問題の設定

ジル・ドゥルーズは、アルフレッド・ヒッチコックの『裏窓』（1954、パラマウント社製作配給）について驚くべきことを書いている。工作中的の事故で脚を骨折し自宅での静養を強いられている報道写真家の主人公は「いわば、純粋な光学的状況に追いやられている [est réduit]」のであると (Deleuze 1983: 276=2008: 355) [1]。

運動イメージから時間イメージへの転換を主題とするドゥルーズの映画論——イメージと記号の、いわば歴史的な分類学——において、ヒッチコックは特権的な位置を占めている。観客の視点を映画作品 (film) の中に組み込むことで「心的イメージつまり関係イメージ」を映画 (cinéma) に導入したヒッチコックの新しさが、結果的に行動イメージの感覚運動連関を揺るがし、延いては運動イメージの総体に危機をもたらしたからである (Deleuze 1983=2008: 354-355, 372-373)。他方、時間イメージの映画では、行動イメージの感覚運動連関に対して、イタリアのネオ・リアリズムに出現した「純粋に光学的な状況」がその本質的な構成契機となる (Deleuze 1985=2006: 3)。

いや、行動イメージの映画でも観客はつねに光学的音声的なイメージの前に居たのではないか、という想定される反論に、ドゥルーズがあらかじめ応答した次の一節は、ヒッチコックの位置を圧縮して述べ、同時に、冒頭で引用した言明がなぜ驚くべきものであるのかを示唆してもいる。

[1] 出典の情報に原書と邦訳のページを併記した引用は、私の判断で訳語を差し替えた箇所を含む。その場合、当該の原語を [] に挿入した。[] はその他の引用者注としても用いる。

しかし問題はそのことではない。なぜなら〔行動イメージの映画において〕登場人物たちは、状況に反応していたのであるから、登場人物のあるものがほとんど無力に陥ったとしても、それは行動上の偶発時のせいで、束縛され沈黙させられていたにすぎない。観客が知覚していたものは、それゆえに一つの感覚運動的イメージであって、観客は、登場人物との同一化によって〔par identification avec〕、多かれ少なかれそれに参加していた。ヒッチコックは、観客を映画作品〔film〕の中に組み入れることによって、この視点〔point de vue〕を反転させた。しかし今や、同一化の意味はまさに逆転する。登場人物が一種の観客となるのだ。(Deleuze 1985: 9=2006: 3-4)

ヒッチコック以前の行動イメージの映画では、状況に反応して行動する登場人物に観客が同一化していた。それに対して、ヒッチコックは観客を映画作品の中に組み入れることで視点を反転させた。たとえば、観客は、登場人物が知らずにいる爆弾の存在を知らされ、そのためにサスペンスが高まる、というように。「しかし今や」、つまり時間イメージの映画においては、ということだが、登場人物は純粋な光学的音声的状况に置かれ、「一種の観客となる」のだ。

こうして見ると、ドゥルーズの議論全体のなかで『裏窓』の主人公がいかに特別な、あるいは特異な位置を与えられているかがわかる。主人公は、先の引用に出てきた行動イメージの「無力」な登場人物とはすでに異なるけれども、まだ時間イメージの登場人物でもない。しかも、観客の視点を作品の中に包含するヒッチコック映画において、にもかかわらず「一種の映画観客」であるというのだ。この場合、作品中に2種類の「観客」の視点が混在することになる。だとすれば、問うべき問題は次のとおりである。映画作品の中に包含される観客と映画観客に喩えられる主人公、そして両者の関係を、ヒッチコックは当の『裏窓』という映画作品においてどのようにして作り出したのか^[2]。

[2] 『シネマ』の問題構制に「観客」がそれ自体として浮上してくることはないので、ドゥルーズ自身がこのような問いを発していないことに不思議はない。なお、同様の問題は、サスペンス映画史を主題とする三浦哲哉の著作に対しても問いかけることができる。三浦の要約によれば、ヒッチコックの映画史的な革新は観客の視点を(登場人物ではなく)監督の視点に一致させたことにある(三浦 2012: 195)。他方で、『裏窓』の主人公は「サスペンスの光景に囚われた映画の観客の分身」であり、「観客は、この映画において自己像を見る」(三浦 2012: 201)。ならば、ここで問うべき問題は次のようになる。観客が監督と視点を共有することと、観客が

本稿の目的は、おそらく今まで明確に問われたことがないこの問題を、『裏窓』の主人公を映画観客のアレゴリーと見なす周知の議論に接続し、映画作品のテキストに即して具体的に検討することにある。『裏窓』の主人公が映画観客に似ているという、長い間、多くの批評家や研究者によって多様な角度から論じられてきた主題は、ドゥルーズもそれらの議論を踏まえているのだが、主に物語内容の諸特徴に準拠したものだった。そのため、映画観客のアレゴリーと、一方で盛んに論じられてきたヒッチコックによる観客の視点の操作との関係は、ほとんど等閑に付されてきた。だが『裏窓』においては、観る者にアレゴリーの創出を促すような特異な観客性(spectatorship)を、当の作品自体が備えているのではないだろうか。もちろん、観客性とは一義的な機械的因果性を意味する概念ではない。それはテキストの構造とそれに規定される可能的な反応の総体として仮定されている。つまり、『裏窓』はその主人公を映画観客に喩えるように触発する再帰的な(reflexive)効果を及ぼしてきたのではないか、というのが本稿の仮説であり、私の考えでは、まさに上述の2つの視点の絡み合いこそが、この再帰効果を生み出しているのである。

本稿は、その効果を生み出す作用因を「ヒッチコック」や「監督」という生身の人間とその意図や欲望に帰するのはひかえる。他ならぬヒッチコックだからそれを可とする立場もあるかもしれないが、やはりその作用因は、まずは作品それ自体の表現の形式に求めるべきであり、作家の伝記的事実の検討さえ必要になるような問題の立て方はしない。ゆえに、ここでは人間どころか何らかの主体でさえもなく、機能としての〈語り〉(narration)の概念を採用する^[3]。こうして、本稿の問題はあらためて次のように定式化できる。『裏窓』の〈語り〉は、どのようにして、観客を映画作品の中に包含し、主人公を表象し、そして両者を相互に関連づけるのか、さらに、そのテキストの作用がどのようにして独特な再帰効果を生み出すに至るのか。

ある作品の登場人物を自分と同一視することとの関係を、当の『裏窓』の監督はどのように実現したのか。

[3] 本稿では、〈語り〉とは何かという理論的な問題を議論する余裕はない。とりあえずデイヴィッド・ボードウェルの簡潔な定義を引いておく。「語りは、映画作品のシュジェートとスタイルが相互作用して観客によるファーブラの構築に合図を与えたり方向づけたりする過程である」(Bordwell 1986: 53)。教科書の『フィルム・アート』では、ロシア・フォルマリズムの用語である「シュジェート」と「ファーブラ」を、それぞれ「プロット」と「ストーリー」に置き換えている(Bordwell, Thompson 2004=2007: 80)。両者はほぼ「物語言説」と「物語内容」に相当する。

以下、第2節では、『裏窓』の主人公を映画観客のアレゴリーと見なす主要な議論をふり返り、ここでの寓意化の論理、特に時空の(不)連続の問題と、それらの議論における「映画観客」の属性との関係を検討する。第3節では、有名なオープニング・シーケンスのこれまで指摘されてこなかった機能に注目し、〈語り〉が時空の(不)連続を操作し、主人公と観客との双方に対して一種の規律訓練を課するという再帰効果の純粹に形式的な側面を分析する。そして第4節では、物語世界に関連して、観客と登場人物との関係に対する〈語り〉の独特な偏向を明らかにし、最後に、問題の再帰効果がそれに対する反作用として生じる可能性を指摘する[4]。

2 | 映画観客のアレゴリー — その論理と属性

議論の基本的前提として、そもそも映画観客ではない主人公を映画観客に擬える寓意化の論理を確認しておきたい。当然のことながら、アレゴリーは差異を前提とする。つまり、『裏窓』の主人公を映画観客に喩えるためには、彼の視覚の対象が映像の本質を共有していないという差異が必要条件となる。さもなければ主人公は文字通り映像の鑑賞者になってしまう。観る者の身体との関係における映像の本質的特性とは、主人公が身を置く時空と彼が見る光景や対象が属している時空とが物理的に不連続であるということだ。ジャン＝リュック・ゴダールの『カラビニエ』(1963)の映画館の場面が残酷に描いているとおり、観客が見る世界は観客の身体が参入して行動できる世界ではなく、ただ可視的なだけの世界である。ところが『裏窓』の物語世界において、主人公と彼が見る対象とは、建築物の構造と主人公の身体的状態のせいで隔てられているものの、両者は同一の連続的な時空に属している。いざとなれば、主人公は何らかの手段によって向こう側の世界に関与し変化をもたらすことも可能なのである(Palmer 1986: 6-7)。その時空の連続性こそがアレゴリーの要件なのだ。そして、寓意化の成否は、物語世界における時空の連続性を前提としつつ、しかし、不連続に近似した要素、あるいは、あたかも不連続であるかのように信憑させる要素を利用することにかかっている。事実、『裏窓』の主人公は、まさにそのような諸属性を備えた「観客」として論じられてきたのである。

[4] 私は以前、『裏窓』を映画のアレゴリーと見なす議論を批判したことがある(中村 2008)。本稿はそのエッセーとはまったく別の問題設定にもとづく新たな論考であるが、ごく一部に、旧稿と重複する箇所があることをおことわりしておく。

L・B・ジェフリーズ(ジェームズ・スチュアート)は地球を股にかける報道写真家なのだが、仕事に負った大怪我のために左脚を大きなギプスで固められ、アパートの自室から出るに出られずにいる。せいぜい車椅子で部屋の片隅を動くことしかできない主人公にとって、裏窓を通して中庭の向こうに見える隣人たちの生活を覗き見ることが療養中のわずかな楽しみになってしまった。恋人のリザ(グレース・ケリー)から結婚を迫られているが、家庭に縛られることを恐れて気が重く、そんな生活に囚われたくないという願望を隣人たちの光景に投影しがちである。そのなかで、病気の妻と諍いが絶えないセールスマンのソーウォルド(レイモンド・バー)の行動に不審を抱いた主人公は、この男が妻を殺してしまったのではないかと疑い、リザや通いの看護婦(セルマ・リッター)、戦友のドイル刑事(ウェンデル・コーリー)も巻き込んで、監視と推理に没頭し始める……。

以上のあらすじはまだ物語全体の半分にも達していないが、ここにはすでに、『裏窓』の主人公を映画観客のアレゴリーと見なす議論で強調された基本的な属性が出揃っている。すなわち、①不動性、②覗き見という行為、③欲望の投影、④視覚情報にもとづく物語理解の営みである。これらはすべて、『裏窓』の主人公を映画観客に擬えた嚆矢である批評家ジャン・ドゥーシェのエッセー「ヒッチとその観客」(Douchet 1960)でその原型が提示された。そこで、ドゥーシェの議論を出発点として、これらの属性を時空の(不)連続との関連を中心に検討していこう。

①不動性。ドゥーシェ以来、ドゥルーズも含む多くの論者が、車椅子での生活を余儀なくされ窓から外を眺めて退屈を紛らせている主人公の状態は、映画館の客席に座ったままスクリーンに目を向ける観客に似ていると考えた。言い換えれば、その不動性による対象との隔たりが、映像との関係における時空の不連続に似ている、ということになるだろう。とはいえ、主人公が「車椅子に拘束されている(lié à son fauteuil)」(Douchet 1960: 8)という表現は誤解を招く。車椅子は移動の手段であり、不動性どころか可動性を意味するからである。『裏窓』の主人公も、ごく限られた範囲ではあるが車椅子で室内を移動できる(Jacobs 2007: 282)。『裏窓』は視点が主人公だけに限定されている点がユニークであると、しばしば言われてきた。しかし正確には、カメラの視点は主人公自身に置かれるというよりも、主人公の部屋の中に制限されていて、そこから部屋の内外を捉えるのである。「観客は全員がジェームズ・スチュアートと彼の狭いフラットを共有することになる」(Chion 1984=2005: 227)。車椅子はむしろ、この部屋への限定を強調しているのだ。視点の帰属先の正確な認識は、『裏窓』の〈語り〉を分析する際に必須の前提となる。

②覗き見. 確かに『裏窓』の主人公は覗き見に耽っている. とりあえず監視カメラのような装置を使う場合を除外すれば, 自然的知覚としての覗き見は, 時空の連続性を前提としつつ, 見る主体と見られる対象との間に何らかの障壁が存在し, そのわずかな空隙を通して相手から見られずに見るという状況を含意する. これが映像の不連続性に近似した事態と見なされる理由である. とはいえ, 窃視者と映画観客との間に想定される本質的な結びつきは別にある. それは宗教的な罪の意識なのだ. すなわち, 映画観覧と覗き見はともに視覚を快楽の源泉としているのだが, ある人びとにとっては, その快楽こそ罪悪である.

ドゥーシェの『裏窓』論は, 「窃視者」を定義するのは, 罪深き愉しみ (la délectation morose) に耽る者の特性ではないだろうか」という修辞疑問で結ばれている (Douchet 1960: 10). 「罪深き愉しみ」とは, エリック・ロメールとクロード・シャブロールが先駆的なヒッチコック論で『裏窓』の主人公の「知識欲 (libido sciendi)」に結びつけて用いた言葉である (Rohmer, Chabrol 1957: 129). それは, キリスト教神学における「残存的快楽 (delectatio morosa)」という罪の概念 (Aquino 1892=1998: 109-111) に由来する. ドゥーシェは, 『裏窓』には「映画観客の本性, とりわけヒッチコック映画の観客の本性」が見られるとも書いている (Douchet 1960: 8). だとすれば, カトリックの映画作家の作品という見地から, このような視覚的快楽の有罪性を論じることとも可能かもしれない. また, 主人公が最初に登場するときの姿勢が自慰の後を連想させるというロバート・スタムとロバータ・ピアースンの観察にも (Stam, Pearson [1983] 2009: 204), 視覚的快楽の有罪性という負荷がかかっている. してみると, 覗き見という行為を映画観覧に擬える寓意化の中に, 罪の意識を介した主体化=服従化 (assujettissement) という契機を見出すこともできるのではないか.

③欲望の投影. ドゥーシェは, 主人公の部屋から見える中庭の向こうの光景を, 主人公の欲望が投影されるスクリーンに喩えた. 主人公は, 結婚を迫る恋人と怪我で動けない自分との関係を, セールスマンのソーワールドと病気で寝たきりの妻との関係に投影するのだ. そして, その「スクリーン」の上では, 自分を拘束しようとする恋人を厄介払い (se débarrasser de) したい主人公の潜在的欲望を, 妻殺しという形でソーワールドが実行に移す (Douchet 1960: 9).

映画観客が自分の欲望や感情を映画の世界に投影するという発想や表現は常識的なものである. しかも, 物語世界の時空の連続性を前提としながらそれを不関与にするという意味でも, 投影は映画観客の心的活動の隠喩として有効だろう. だが, その有効性は, 不動性や覗き見と違って「投影 (projection)」それ自体がすでに隠喩

だということに由来する. だから, ドゥーシェが「スチュアートは映写機 (l'appareil de projection) のようだ」(Douchet 1960: 10) と書いてしまうのも不思議ではない. そして, このような転義の横滑りによって, この投影の主体は何者なのかという問題があらためて浮上する. 事実, その後の論者が強調したのは作者である. ドゥーシェが挙げた2組の男女の関係において, その性別を交差させ, リザとソーワールド, 主人公とソーワールドの妻を対応させたのは, ヒッチコック自身の明確な意図によるものであった, と (Belton 1988: 1131, Modleski 1988=1992: 164, cf. Truffaut 1966=1981: 219, 222).

こうして, 投影の隠喩は, 観客にせよ監督にせよ何らかの主体の内面に準拠していることがわかる. 後で論じるように, 主人公の部屋と向かい側のアパートとの関係は, 登場人物たちがその間を実際に移動できるかどうかを試す具体的な隔たりを作り出しているのだが, 映画観客のアレゴリーは, そのような身体的=物理的関係を内面化=心理化するのである.

④物語理解. ドゥーシェによれば, 主人公の「日常の世界」(彼の部屋)とそれが投影された「欲望の世界」(向こう側の「スクリーン」)を媒介するのは「知的世界」であり, それこそが『裏窓』という映画作品の構造を支える「主桁 (poutre maîtresse)」である. 知的世界とは, 向こう側で起こっている出来事についての主人公の推理にほかならない (Douchet 1960: 10). 後年, 主人公の推理を「映画観客の活動」として主題的に論じたのは『フィクション映画における語り』のデイヴィッド・ボードウェルである. 『裏窓』は「映画観客の活動の小縮尺モデル」を提示し「映画を観るという経験の魅力的なアナロジー」であるという見地から (Bordwell 1986: 40), ボードウェルは観客の物語理解のプロセスを詳細に分析した.

この場合, 主人公が従事するのはもっぱら物語の構築という (座ったままでも可能な) 知的活動であり, その限りにおいて, 主人公と彼が見る対象との時空が連続している (そこで身体的行動が可能である) という事実自体は, もちろん, 映画観客というアレゴリーの成立を妨げる決定的な要因ではない. だが, 映画観客の物語理解という活動は, 映像の本質としての時空の不連続と決して無関係ではありえない. 『裏窓』の物語世界における時空の連続が意味するのは, 主人公の視覚の対象がその場でそれ自体として生じた出来事だということである. つまり, 主人公は, あくまでも偶然の機会に見聞きした事象を手がかりにして「物語」を構築する^[5]. それに対して, 映像における時空の不連続とは, それを観客に見せるための「うつす (写す/移す/映す)」という一連の操作の過程が介在することを意味する (中井 [1932] 1964:

302-303). 映画観客が物語理解の手がかりとする画面や音響の要素は、それが撮影されたり録音されたりした元の状況から取り出され、選別と排除を経て、観客に向けて一定の形に組織されたものなのだ。その「うつす」過程を集約するのが〈語り〉の作用にほかならない。

3 | 〈語り〉による視線の規律訓練 — 再帰効果の形式分析

『裏窓』の〈語り〉は冒頭からその存在と権能を誇示する。クレジット・シーケンスの冒頭で、主人公の部屋の窓の3枚のブラインドが次々に上がる。しかし、物語世界の中で誰かが操作している気配はない(Stam, Pearson [1983] 2009: 206)。同様に、クロージングでもブラインドは自動的に下がる。これは、幕を開いて閉じる権限、延いては映画の全体をコントロールする力が〈語り〉に帰属することを強調しているのだ。クレジットに戻れば、その最後、この作品自体が採用したヴィスタ(1.66: 1)とほとんど同じ比率に見える大きな窓枠が画面に重なり、通常はその〈語り〉の主体と見なされる監督の名があらわれて消えると、それまで静止していたカメラがおもむろに窓に寄って行き、窓外の光景が開ける。

そこに開ける空間は主人公のアパートを含む大きな集合住宅である。中庭を7棟の建物が取り囲み、そのほとんどが5階から6階の高さを持つ。主人公の部屋からは中庭を隔てて正面と左右に他のアパートが見える。パラマウント社のステージに建てられたその巨大なセットは、あくまでも主人公の部屋からの見え方を基準にして設計された。ジョン・ベルトンによれば、「アパートの建物は、深さのイリュージョンを増すためにサイズを変えたり遠近感を強調したりした」(Belton 1988: 1126)。物語の設定や演出も同様である。猛暑の中、まだエアコンが普及していない時代、多くの部屋がブラインドもカーテンも閉めずに窓を開け放っているのだ。主人公の部屋から隣人たちの室内の様子がよく見える^[6]。さらにベルトンの調査によると、ヒッチコックは、主人公の部屋に据えたカメラの背後から中庭の向こうの役者に指

[5] (前頁) その主人公の物語構築は、殺人が実行されたという「客観的／視覚的証拠」が映画の中で示されないがゆえに「過剰解釈」にすぎない、という独特な解釈に立つのは加藤幹郎の『裏窓』論である(加藤 2005)。

[6] ひどく暑い夏という設定であるとはいえ、いかにも不自然なこの状況については、『裏窓』冒頭シーケンスの他の「不自然さ」と共に、木村建哉が、古典的ハリウッド映画の語りの効率性という観点から詳細に検討していて参考になる(木村 2012)。

示を出すために無線通信機を使ったという。つまり『裏窓』の空間は、建築の面でも演出の面でも「主人公のアパートを中心にしてその周囲に配置された」のである(Belton 1988: 1126)。

ここでただちに連想されるのは、ジェレミー・ベンサムが考案し、ミシェル・フーコーが近代の権力のモデルとして論じたあのパノプティコン(一望監視施設)ではないか^[7]。ベルトン自身はこの有名な建築的アイデアに言及していないが、スタムとピアソンは、映画観客のアレゴリーについて詳細な議論を展開する一方で、主人公の部屋は「私的なパノプティコン」の監視塔であるとも書いている(Stam, Pearson [1983] 2009: 203)。しかし、ここでパノプティコンの喩えが示唆的なのは、物語世界における主人公の状況が監視者に似ているからではない。むしろ、『裏窓』の〈語り〉がその観客と主人公の双方の視線を統御する方法について手がかりを与えてくれるからである。ヒッチコック映画の建築を論じたスティーヴン・ジェイコブスは『裏窓』にかんじて、「ちょうどパノプティコンが[監視塔からの]光景を監視に結合するように、ヒッチコックは、環境をスペクタクルに変える包括的視線に空間を従属させる」と述べている(Jacobs 2007: 292)。ここでの「包括的視線(all-encompassing gaze)」とは主人公のそれを意味する。しかし、『裏窓』という作品に即して考えれば、それはカメラの視線だと言わなければならない。つまり、〈語り〉はカメラの視点に映画の空間を従属させるのだ。のみならず、その空間に属している主人公の身体や視点、さらには当の映画の観客の視点をも、上位の審級にあるカメラの視線に従属させる。ゆえに、パノプティコンの隠喩を徹底させてこう言うことができるだろう、〈語り〉は主人公と観客に視線の規律訓練を施すのだと^[8]。

『裏窓』の視点は主人公に帰属していると言われてきた。しかし、上述したタイトル・シーケンスと後続するオープニング・シーケンスは、それが事実と反する

[7] もちろんベンサムの時代に無線のテクノロジーはないのだが、ベンサム自身の構想では、被収容者の規則違反に対して監視者が逐一警告したり罰を加えたりすることがパノプティコンの重要な機能だった。不可視の視線で監視されることが被収容者の自発的服従を促進する効果を持つとするフーコーのパノプティコン理解とは対照的である。以上の点については拙著『瓦礫の天使たち』の第2章を参照していただきたい(中村 2010: 60-68)。

[8] ヒッチコック映画に「規律訓練」という言葉を使うのは唐突と思われるかもしれないが、『サイコ』の公開時の上映と観客の反応にかんする議論でリンダ・ウィリアムズが使った先例がある(Williams 2000)。ただし、その場合の規律訓練の対象は、特定の歴史的状況における現実の映画観客たちであった。

ことを示している。オープニングは、いわば反時計回りが2回くり返されるクレオン・ショットで、主人公の部屋の窓から見えるアパートの位置関係や主人公自身とその部屋の一部を紹介する設定ショット (establishing shot) である。特にそのシーケンスの3つ目の長廻しショット (2回目の反時計回り) の後半については、ヒッチコック自身の「純粋に映画的な手段を使ってストーリーを語ろうとした」(Truffaut 1966=1981: 224) という発言が有名だが、主人公の職業や現在の境遇などを、部屋の小道具を見せるだけで観客に推測させる語り口の見事さが、くり返し賞賛されてきた。しかしそれだけでなく、ボードウェルが指摘するように、観客に対して「視覚情報(物、行動)にもとづいて物語を構築し、構築したその物語の正誤を言語の注釈によって確かめるように促す」というこの作品全体の基本パターンを設定する場面でもある (Bordwell 1986: 41)。

さらに重要なのは、このオープニングが主人公の視覚に対するカメラの圧倒的な優越を誇示していることである^[9]。何しろ、2度の反時計回りのショットで画面に導入される主人公は、いずれも眠っている、つまり目を閉じた状態なのだから。カメラは、あたかも主人公の無防備な寝顔を一方的に対象化して覗き込んでいるかのようだ。それは、この作品に巻き込まれる=包含される (implicé(e)) 観客の視点もまた、主人公に対しては優越することを示している。この優越ゆえに、主人公が見ることができない光景を観客は目にすることになる。主人公がソーウォルドの深夜の行動を観察して疑惑を募らせてゆく場面の最後、明け方になって男が1人の女性と連れ立ってアパートを出る肝心の瞬間を、主人公は眠っていて見逃してしまうのだ。この知識の不平等な配分は、その後の主人公の推理が間違っているのではないかという不信感を観客に抱かせ、「サスペンス」を生む要因ともなる。

このように考えてくると、『裏窓』を観る観客が主人公に同一化するという通念も疑わしくなる。あるいは、観客が観客としての自己像を主人公に投影するという理解も怪しくなる。観客の方が視覚において圧倒的に優越しているのだから。にもかかわらず主人公が映画観客に似ているように見えるとしたら、それは〈語り〉のどのような作用によるのだろうか。

オープニングにおいて、臉を閉じた主人公を観客に凝視させて視覚のヒエラルキー

[9] スタムとピアソンによれば、「クレジット・シーケンスはジェフリーズの視点と作者の審級との亀裂を「告知」している」(Stam, Pearson [1983] 2009: 206)。しかし、単なる亀裂ではなく、両者の力のヒエラルキーが重要なのだ。

を設定した〈語り〉は、次の場面では主人公に視覚を与え、その視点を観客のそれに接続する。すなわち、主人公が目覚めて雑誌の編集者と電話で話しながら、視線を向かい側のアパートに向ける場面である。主人公のジェームズ・スチュアートが右上を見上げると、ちょうど上階に住む2人の若い女性がベランダでパジャマの上着を脱いで日光浴を始めるところだ。2人の(おそらく上半身裸の)姿はベランダを囲む壁に遮られ、主人公の低い位置からは見えなくなる。その時、上空にヘリコプターがあらわれ、女性たちに向かって次第に降下してくる。ここで「覗き見」の主題が導入されるわけだが、重要なのは、この時点ではまだ他者の視線が強調され、主人公の視線は物語世界の内部で相対化されていることだ。

ところが、その後、事態は急転する。電話で話し続けながら画面右斜め上に視線を向けるスチュアートと、向かい側のミス・トルソーのショットが交互に提示される。それは実に5往復もする。主人公の覗き見が習慣化していることを説明する機能があるにしても、この回数多きは明らかに説話的効率性に反する。しかも、その後の物語の展開でミス・トルソーは行為者としては何の役割も果たさない。いずれにせよ、この反復は説話的な要請によるものとは言い難い。性的アトラクションとしても冗長である。にもかかわらず5回も反復するのは、端的に訓練、まさに観客が主人公の「覗き見」を観るパターンを確立するための訓練だということではないのか。

実際、主人公の部屋からミス・トルソーとその部屋を捉える画面は、オープニングの2度目の反時計回りの移動撮影において、眠っている主人公が与り知らぬ間にすでに十分に強調されていたのだ。カメラは、暑さを避けて非常階段で寝ていた中年男女の起床を捉えると、左斜め下へ動き、ミス・トルソーの部屋の窓を画面に収め、そのまま10秒以上も停止して、彼女が下着姿で朝食を準備する様子を見せる。その間、若い娘はあたかも観客の性的欲望を煽るような身ぶりを続けるのである [図1]。興味深いことに、その後のスチュアートのショットと交互に提示されるミス・トルソーの一連のショットは、オープニングのそれと比べてショット・サイズが微妙に異なる。最初のショット [図2] は、オープニングのそれよりもやや小さく遠めに見える。それに対して第2のショット [図3] は、今度は少し大きめで近づいて見える。つまり、オープニングのショット・サイズを基準にしたこの「引き」と「寄り」は、最初はふと目に入っただけの光景に、主人公の注意がただちに惹きつけられたことを強調するかのようだ。同時に、この映画の観客に対しては、ほとんど同じショットをすでにオープニングで凝視したという記憶を喚起し、いわ

ば観ることの復習を課すのである。

ところで、先ほどから、ショットの交互の提示という回りくどい言い方をしているのは、これらのショットを、よく言われるように主人公の「視点ショット」と呼べるかどうか疑わしいからだ。というのも、通常の視点ショットは、見る主体と見られる対象をそれぞれ単独で捉えたショットと、両者を同時にフレームに入れるか、そうでなくともその位置関係をわかりやすく示す別のショットを伴う。ところが、『裏窓』の主人公と向かい側のアパートとの間にはそのような第3のショットは存在しない。この点については、ボードウェルとトンプソンが教科書の中で、さりげなくクレショフ効果と結びつけて指摘しているのがすこぶる示唆的である。『裏窓』のクレショフ効果については、よく知られているように、ヒッチコック自身が主人公の表情との関連で言及していた(Truffaut 1966=1981: 217-218)。だが、この作品とクレショフ効果との真の関係を言い当てているのは次の一節なのだ。

ここには、ジェフと向かいのアパートの双方を同時に見せる設定ショットがないので、クレショフ効果が働いていることになる。観客の頭で二つの映像が結び合わされるのである。(Bordwell, Thompson 2004=2007: 306)

事実、いわゆるクレショフ効果は、何かを見ている人物とその対象との位置関係を示す第3のショットを欠いている。その点、通常の意味での視点ショットが観客を物語世界に没入させ、登場人物に同一化させる技法として用いられるのに対して、クレショフ効果の仮定によれば、2つの映像の組み合わせだけで新しい意味が生じ



[図1]



[図2]



[図3]

る。すなわち、「観客の頭で二つの映像が結び合わされる」。ならば、スチュアートとミス・トルソーの場合、この「二つの映像」の片方が、オープニングで〈語り〉が観客に見せたショットとほとんど同じ画面なのだから、主人公は、彼と同じ物語世界内の空間に属するミス・トルソーを覗き見るというよりも、〈語り〉が観客に見せる光景、つまり、この『裏窓』という映画を構成しているところの、ミス・トルソーが自分の部屋で踊っている画面を観ることになるのだ^[10]。主人公は、アパートの統一的で連続的な時空の住人という地位から切り離され、もっぱら彼が見る断片的な画面と不連続に向き合わされることになる^[11]。あたかも「映画観客」のように。言い換えれば、『裏窓』の〈語り〉は、観客を物語世界内の主人公に同一化させるのではなく、反対に、主人公をこの映画の観客たちと近い物語世界外との境界にまで連れ出すのである。これこそ『裏窓』の再帰効果の純粹に形式的な要因だと考えられる^[12]。

4 | 犠牲とその主体性 — 再帰効果の核心へ

前節で論じた純粹に形式的な特徴は、再帰効果の可能性の条件を供給するとしても、それだけでは映画観客というアレゴリーの創出にとってはまだ十分ではない。第2節でふり返ったように、『裏窓』の主人公を映画観客に喩える議論は、まさにその「映画観客」に対して特定の諸属性を帰していたのだ。これらの属性の再帰効

[10] さほど突飛なことを言っているわけではない。スチュアートが見る光景(画面)と彼の顔のショットとの関係は、現代の日本のテレビの「ワイプ」に通じる。この場合の「ワイプ」とは、取材映像の隅にそれを見ているスタジオの出演者の顔を嵌め込む技法で、われわれにとっては興味深いことに、業界では「小窓」と称することもあるらしい。この「ワイプ」が同時的な合成であるのに対して『裏窓』は継起的な編集である点が違うけれども。

[11] 2012年春にインターネット上に発表された話題になったジェフ・デゾム(Jeff Desom)のビデオ作品『コマ抜き『裏窓』(Rear Window Timelapse)は、映画『裏窓』のショットをパソコン・ソフトで合成し、裏窓から一望できるはずの光景を動く仮想パノラマとして構成したものだ。映画の主人公の視点からは断片的にしか見えない光景と出来事の経過の全体を一挙に圧縮して見たいという欲望から生まれた作品と言えるだろう。英語のタイトルで検索すれば、その映像を視聴できるサイトがいくつもヒットする。たとえばYouTubeを見よ。[http://www.youtube.com/watch?v=4vHRw9XiFMI] (最終アクセス: 2012年11月21日)

[12] 以上の点にかんして、(カメラへの)一次的同一化と(登場人物への)二次的同一化との関係という理論的難問が浮上してくるに違いない。ここではそれを示唆するにとどめる。

果は、〈語り〉による物語世界の構築や、その時空の(不)連続にかかわっている。

あらためて〈語り〉の作用を検討してみよう。『裏窓』のオープニングは、見かけとは異なり、客観的な設定ショットではない^[13]。それ自身の存在と権能を誇示し、さらに、ほとんど強い意志を感じさせるほどに特定の登場人物に味方し、観客の視点もその人物に寄り添わせようとする。ただし、その人物は主人公ではなく恋人リザ(グレース・ケリー)である。リザはカメラや観客と同じく主人公に対して優越している。ただし、観客が視覚において上回るだけなのに、リザは視覚に加えて運動においても主人公を凌駕する。たとえば、オープニングとクロージングで窓のブラインドを操作するのが〈語り〉であることを先に述べたが、物語の途中でそのブラインドを操作して主人公と観客の視覚をコントロールする人物が1人だけ登場する。ケリー演じるリザである。タニア・モドゥレスキーが正しく指摘したように、この映画では「リザの可動性と自由、力が強調されている」(Modleski 1988=1992: 164)。もちろん、この優劣は2人の性的な力関係の問題にもかかわってくるけれども、ここでは「映画観客」の寓意化を促す再帰効果の要因として注目したい。なお、主人公に対するリザの優位を指摘したモドゥレスキーの貴重な議論は、本稿の見解との相違も含めて、この後、適宜参照する。

では、〈語り〉がどのようにリザの優位を設定するかを見ていこう。オープニングの2度のクレーン・ショットの動きを大雑把に反時計回りと呼んだが、実は、これに似た軌跡を描く移動撮影はあと3回あらわれる。つごう5回のこれらの移動は、音楽で言えばあたかもライトモチーフのように、すべてリザに結びついているのである。まず、2番目の反時計回りのショットで、カメラは先に述べたミス・トルソーへの注意喚起や主人公が置かれた状態についての視覚的説明の役割を果たした後、室内のある地点で停止する。若い女性のポートレイト

〔図4〕 向かってケリーの右斜め下に、ポートレイトと雑誌が置かれている。



[13] ベルトンは、オープニングのカメラについて、向こう側の光景を「客観的に記述する」ものとして、やがてそれを「主観的に読解する」ようになる主人公と対比した(Belton 1988: 1132-1134)。しかし、本論で述べたように、両者の関係はそのような同位的な二項対立ではない。また、「客観的な記述」の機能を持たせたいのであれば、オープニングの設定ショットは中庭から撮るほうが効果的ではないだろうか。

のネガとその写真を表紙にあしらったのであるらしい雑誌を見下ろす位置である。そこはまさに、その後の初登場の場面で、「君は誰?」という主人公の問いかけに対し、室内の3つのランプを次々に灯しながら「リザ、キャロル、フリモント」と優雅に名乗り終えたケリーが、誇らしげにポーズを決める位置なのだ〔図4〕。

次に、第3の反時計回りのショットは、まさにケリーが初めて登場するその夕暮れの場面の最初に使われている。移動の終点でスチュアートの寝顔が映り、その顔に人影が落ちるが、すぐにカットして超クローズアップのケリーの顔が迫ってくる。この場面についてモドゥレスキーは、「リザを初めて見るとき、観客は彼女を圧倒的に力強い存在だと感じる」と述べ、その影と魅惑的な顔は「理想的な女性によってもたらされる密かな脅威」を暗示すると言う(Modleski 1988=1992: 163)。しかし、その影は観客にとって「脅威」となるようなものだろうか。観客は既にオープニングで、目を閉じている主人公の顔へのカメラの「寄り」を経験済みであり、リザの影はそれを反復するものではないか。むしろ、〈語り〉に導かれて観客はリザに同伴することになるのではなかろうか。

第4の反時計回りはその翌日の夜の場面で使われ、カメラの動きの終点でケリーとスチュアートが抱き合っている。そして最後はまさにラスト・シーンである。カメラは、今度は両足をギブスで固められてまたしても眠っている主人公を見せた後、その傍らで満足そうに寝そべって主人公に力強いまなざしを向けるケリーを捉える。

以上の4つの場面では、クレーン・ショットはすべて何らかの方法でケリーを導入する役割を果たしている。では、オープニングの第1ショットはどうか。実はこのショットこそ、空間の連続にかんして大きな意味を持っている。このショットはまず、主人公の部屋のすぐ外の階段を俯瞰で捉える。その階段を1匹の猫が駆け上がる〔図5〕。画面では右斜め上に向かうこの動きは映画の後半の重要な場面で反復される。それは、リザがソーウォルドの妻殺しの証拠を見つけるために中庭を抜け

〔図5〕 猫



〔図6〕 ケリー



て向かい側のアパートに潜入する場面である [図6]。そこでのケリーは、まさに猫のように、物語世界における時空の連続を享受し、それを軽々と踏破する存在なのだ。

さらに、時空の連続にかんする主人公の無力とリザの能力との対照は、ミザンセース、特にステージングによっても強調されている。つまり、画面上での身体の処遇である。『裏窓』には、主人公の部屋に居る人物を画面手前に置き、その奥に中庭の向こうの建物を見せるショットがいくつか使われている。この奥行きは、中庭の向こうが登場人物の身体の行動可能な空間の延長であることを示すはずである。その種の画面に、肝心の主人公が単独であらわれることはない。主人公が1人だけで映る場合は、背後に窓を背負う場合でさえ、外の建物の壁が視界を遮るなどしてフラットな画面になる。逆に、主人公が自分の部屋の内部を背景にして単独で画面手

[図7] ケリー(右)



[図8] セルマ・リッター(看護婦, 左), 右奥にミス・トルソー



[図9] ウェンデル・コーリー(ドイル刑事, 右)



[図10] ケリー(左)



[図11] ケリー(右), 奥に犬を殺された女性



[図12] ケリー(中央), リッター(右)



前に位置し、画面奥の戸口から他の人物が入り出すというショットは何度も繰り返される。そこが主人公の行動可能な領域の境界だからである。

ところが、窓の外の奥行きが強調される画面では必ず他の人物が保護者のように伴っている [図7-12]。その中で最も頻度が高いのは言うまでもなくケリーである [図7, 10, 11, 12]。たとえばリザが最初に登場する夕暮れの場面の1ショット [図7] は、モドゥレスキーが指摘した2人の画面上での位置関係、つまり、つねにケリーがスチュアートより高い位置を占めていること (Modleski 1988=1992: 164) の具体例でもあるのだが、ここで重要なのは、ケリーの両腕が作る直角の奥にミス・トルソーとその教師らしき女性が写しこまれていて、空間の深さ(連続性)が強調されていることだ。

とはいえ、スチュアートが単独で窓の外の「深さ」を背景にした画面に登場することがたった1度だけある。それは、ソーワールドによって主人公が窓から投げ落とされた直後の俯瞰ショットだ。だが、『逃走迷路』(1942)のクライマックスと同様、人物が落下してゆくこの「深さ」は合成によって作られたものなので、むしろフラットな印象さえ与える [図13]。例外は規則を証明する。『裏窓』の主人公は、物語世界の連続的な空間を自力で踏破できないという無力さを、物語内容だけではなく画面の上でも明瞭に表象されてしまうのである。



[図13]

多くの論者が言及してきたように、その主人公の無力さが最も顕著にあらわれるのは、リザが殺人の証拠を求めてソーワールドの部屋に忍び込む場面である。リザは帰宅したソーワールドに脅かされるが、主人公は窓から一部始終を見ているだけで何もすることができない[14]。この場面についてモドゥレスキーは次のように書

[14] この場面で、殺人の証拠としてリザが見つめようとしたのは、ソーワールドの妻の結婚指輪である。この指輪の意味について解釈が重ねられてきたが (Truffaut 1966=1981: 228, Modleski 1988=1992: 174-175)、それらはいずれも第2節で言及した「投影」の論理にかかわっていた。しかし、この指輪は、2人の登場人物(リザとソーワールド)による空間の踏破を動機づける機能を持つのであり、その点で、それ自体の象徴的意味を問う必要のない「マクガフィン」と考えることもできる。「マクガフィン」の意味と語源については、ヒッチコック自身によるトリュフォーへの説明を参照されたい (Truffaut 1966=1981: 125-126)。

いている。

しかし、物語のこのクライマックス——映画のまさに核心と思われる瞬間——にリザと同一化することになるのは何も女性観客だけではない。ジェフ自身も——したがって男性観客も——リザとの同一化を迫られ、目前に展開している出来事に関して彼自身の受動性と無力さを思い知ることになるのである。かくして、このフィルムが最初に提示している、女性的な同一化（ジェフとアンナ・ソーヴォルドとの鏡像関係）をしりぞけようとするジェフの努力は無に帰す。そして今度はジェフがヒッチコックの映画の時空操作の犠牲になるのである。（Modleski 1988=1992: 175, 強調は原文）

このモドゥレスキーの見解と対比すれば、今や本稿の主張は明白だろう。すなわち、主人公はクライマックスでようやく「映画の時空操作の犠牲」になるのではなく、最初から一貫して〈語り〉の「犠牲」なのだ。引用文からわかるとおり、モドゥレスキーは観客が主人公に同一化することを暗黙の前提としている。しかし、『裏窓』で重要なのは、観客が主人公に同一化することを〈語り〉が阻んでいるということだ^[15]。まさに本稿の第1節で引用した一節でドゥルーズが断言しているように、あるいは本稿で具体的に分析してきたように、「行動上の偶発時のせいで、束縛され」ているだけの無力なヒーローとして主人公に同一化することは、もはや観客には許されていない。

まさにそのとき、どのような観客性が作動するのか。かくも無力な主人公、ドゥルーズの言葉を用いれば、感覚運動連関の切断によって危機に直面した行動イメージの主人公、その主人公に対して観客は、一方では「視点の反転」のためにはや同一化することはできず、他方ではまだその主人公を「純粋な光学的音声的状况」にある現代映画の登場人物として受け入れることもできない。そのとき、観客にはどのような反応が可能であろうか。すなわち、主人公の物語世界における状況を否

——
[15] 形式的な要因については本文で論じたが、主人公の魅惑を損なって同一化を阻む例を1つ付け加えれば、ジェームズ・スチュアートの身体イメージである。通いの看護婦にマッサージを受ける場面が2回あるけれども、そこで露出されるスチュアートの上半身は、筋肉が落ち、皮膚のたるみも目立つ。看護婦役のセルマ・リッターが発する「この健全なる若者（a reasonably healthy young man）」という台詞がほとんど悪意ある皮肉ではないかと思わせるような精気の乏しい中年男性の裸体である。

認することなく、無力さと受動性を何らかの形で読み替え、主体性を回復してやること、そのための最もありそうな選択肢が、『裏窓』の主人公が置かれた状況からすると、彼を映画観客に喩えることなのだ。ポイントは『裏窓』の物語世界の時空が連続していることであり、そこを移動して向こうへ行けない主人公の無力を反転して時空の不連続へとつなげることで、あたかもそこに時空の不連続性があるかのように仮定して、主人公の無力を映画観客に特有の力能として読み替えること、ただし、純粋な光学的音声的状况における「一種の映画観客」ではなく、行動イメージの主人公に近似した観客でなければならない。そのために、第2節で見たような欲望や有罪性や知性などの内面的な諸属性が、主人公の独特な主体性＝主観性（subjectivity）を構築するための資源として動員されるのだ。これこそ『裏窓』の主人公を映画観客に擬える寓意化の核心的な操作だと考えられる。

『裏窓』は、「古典的ハリウッド映画の有り様を典型的に示すとともに、そのシステムを内側から崩壊させかねない映画」と言われる（木村 2012: 29-30）。ならば、その観客性も、いわば内破の危機にさらされて不思議はない。『裏窓』という作品は、圧倒的な力を持つ〈語り〉とその犠牲たる主人公、そして〈語り〉によって映画作品に包含される観客との間の複雑な相互作用の場、あるいは葛藤の場なのだ。主人公を映画観客に擬えるアレゴリーはその相互作用ないしは葛藤の所産として生まれた。そして主人公は、このアレゴリーの細い糸によって、今もなお映画史の谷間に宙吊りになっているのである。

[付記]

本研究は、文部科学省私立大学戦略的研究基盤形成支援事業（平成23年～27年、事業名「新しい映像環境をめぐる映像生態学研究の基盤形成」）の助成を受けて行われたものである。

[引用文献]

- Aquino, Sancti Thomae de, 1892, *Summa Theologiae*, Prima Secundae, QQ. 71-89, Issue Leonis XIII P. M. Edita, vol. 7. (=1998, 稲垣良典訳『神学大全』XII, 創文社.)
- Belton, John, 1988, "The Space of *Rear Window*," *Modern Language Notes*, 103(5): 1121-1138.
- Bordwell, David, 1986, *Narration in the Fiction Film*, London: Routledge.
- Bordwell, David and Kristin Thompson, 2004, *Film Art: An Introduction*, 7th edition, New York: McGraw-Hill. (=2007, 藤木秀朗監訳, 飯岡詩朗・板倉史明・北野圭介・北村洋・笹川慶子訳, 『フィルム・アート——映画芸術入門』名古屋大学出版会.)
- Chion, Michel, 1984, "*Rear Window* d'Alfred Hitchcock: Le Quatrième côté," *Cahiers du cinéma*, no. 356: 4-7. (=2005, 内田樹訳「第四の側面」, スラヴォイ・ジジェク編, 鈴木晶・内田樹訳『ヒッチコック×ジジェク』河出書房新社: 225-233. 邦訳書の底本は英文だが、この論

文はフランス語初出から直接訳したと注記がある.)

- Deleuze, Gilles, 1983, *Cinéma 1: L'Image-mouvement*, Paris: Les Editions de Minuit. (=2008, 財津理・齋藤範訳『シネマ1*運動イメージ』法政大学出版社.)
- Deleuze, Gilles, 1985, *Cinéma 2: L'Image-temps*, Paris: Les Editions de Minuit. (=2006, 宇野邦一・石原陽一郎・江澤健一郎・大原理志・岡村民夫訳『シネマ2*運動イメージ』法政大学出版社.)
- Deutelbaum, Marshall and Leland Poague eds., 2009, *A Hitchcock Reader*, second edition, Chichester: Wiley-Blackwell.
- Douchet, Jean, 1960, "Hitch et son public," *Cahiers du cinéma*, no. 113: 7–15.
- Jacobs, Steven, 2007, *The Wrong House: The Architecture of Alfred Hitchcock*, Rotterdam: nai010 publishers.
- 加藤幹郎, 2005, 『ヒッチコック『裏窓』——ミステリの映画学』みすず書房.
- 木村建哉, 2012, 「古典的ハリウッド映画における不自然な「自然さ」——ヒッチコック『裏窓』(1954年)の冒頭場面を例として」, 『成城文藝』220: 14–35.
- 三浦哲哉, 2012, 『サスペンス映画史』みすず書房.
- Modleski, Tania, 1988, *The Women Who Knew Too Much: Hitchcock and Feminism Theory*, New York and London: Methuen. (=1992, 加藤幹郎・中田元子・西谷拓哉訳『知りすぎた女たち——ヒッチコック映画とフェミニズム』青土社.)
- 中井正一, [1932] 1964, 「うつす」, 久野取編『中井正一全集3——現代芸術の空間』美術出版社: 299–304 [初出は『光画』4号, 1932年].
- 中村秀之, 2008, 「シネマの身体——三つのたとえ話」, 立教大学映像身体学科編『映像と身体——新しいアレンジメントに向けて』せりか書房: 138–172.
- 中村秀之, 2010, 『瓦礫の天使たち——ベンヤミンから〈映画〉の見果てぬ夢へ』せりか書房.
- Palmer, R. Barton, 1986, "The Metafictional Hitchcock: The Experience of Viewing and the Viewing of Experience in *Rear Window* and *Psycho*," *Cinema Journal*, 25, No. 2: 4–19.
- Rohrer, Eric et Claude Chabrol, 1957, *Hitchcock*, Paris: Editions Universitaires.
- Stam, Robert and Roberta Pearson, [1983] 2009, "Hitchcock's *Rear Window*: Reflexivity and the Critique of Voyeurism," in Deutelbaum and Poague: 199–211. Originally published in *Enclitic*, 7(1), 1983: 136–145.
- Truffaut, François, 1966, *Le Cinéma selon Alfred Hitchcock*, Paris: Robert Laffont. (=1981, 山田宏一・蓮實重彦訳『映画術——ヒッチコック／トリュフォー』晶文社.)
- Williams, Linda, 2000, "Discipline and Fun: *Psycho* and Postmodern Cinema," in Christine Gledhill and Linda Williams eds., *Reinventing Film Studies*, London: Arnold, co-published in United States of America by Oxford University Press: 351–378.

中村秀之 | なかむらひでゆき

立教大学現代心理学部映像身体学科教授 | 映画研究・文化社会学・表象文化論

【討議】

『J・エドガー』という謎なき謎 イーストウッドと映画の現在

万田邦敏・西山洋市・大工原正樹

2012年11月5日, 2013年1月15日 | 立教大学新座キャンパス
オブザーバー=中村秀之

1 | 奥行き映画史

リュミエールとメリエスから、
ゴダール、清順へ

万田…………クリント・イーストウッドの最新監督作『J・エドガー』(2011)をどう考えるか。それが今回の議題なのですが、そのときに一つの補助線になるかなと思ったのは「奥行き表現」ということでした。ただしこれは後ほど触れますが、逆説的な意味での「奥行き表現」ということです。つまり、結論を先取りして言ってしまうと、『J・エドガー』の奥行き表現のなさはいったいどうしたことなのだろう、ということなのですが、で、その話に入る前にお二人に聞きたいのですが、映画を演出する際に「奥行き表現」といったことは考えますか。実は僕は、自分の映画を演出するにあたって奥行きの表現についてあまり考えたことはないんです。芝居のなかで人物を手前においたり、奥に置いたり、どう動かすかということは常に考えているんですけど、画面のなかに奥行きをどう出そうとか、どう奥行きを表現しようかというふうには発

想していません。あくまでも芝居の動線として、奥行きを利用するといった程度です。

西山…………僕も特に考えないですね。いわゆる「縦の構図」というのも意識してそうするわけではなくて、人物の動きを考えて、次にその撮り方を考えるときにどちらかという縦方向のカメラポジションの方が面白いかなということの結果的にそうなるという感じです。『市民ケーン』(1941)のような映画はまさに「撮影所の映画」という感じがします。僕はステージで撮影したことがないですから特に。

万田…………『市民ケーン』のステージは相当大きいですよ。あんなに大きなステージは僕は経験したことがありません。たしかに『市民ケーン』はあれだけの大きなステージで撮影できたから可能だった縦構図ということがあると思います。では加藤泰はどうでしょう。加藤泰もセットの中で縦構図を作る。しかし加藤泰の場合は、『市民ケーン』のような縦構図とはちょっと

違った印象がある。ものすごく意識的に造形的であったり、美学的であったりする。手前に瀕死の親分が布団に横たわっていて、その脇に主人公が座っていて、さらに奥に子分たちがごちゃごちゃと居て、といったような、あるいは敵対するやくざの組どうしの出入りのシーンなどで、画面の奥で敵のやくざと斬り合っている主人公が居て、その手前にガバーッと別の斬り合っているやくざが大きく現れるとか、非常に極端な画面作りをしますよね。あぁなっていると、あれはもういわゆる縦構図とは別ものように思えてきます。僕は低予算の映画作りが専門なので、ステージでの奥行き表現ということは現実的にもあまり考えられないので、やるとすれば明るい戸外のロケで、ということになりがちだと思うのですが、縦構図って、じつはロケの場合はいったいどう考えもなく自然に撮れてしまえるということはありませんか。

西山……そうですね、屋外のイメージはありますよね。山中貞雄『人情紙風船』(1937)の、長屋の細長い路地の使い方。手前にいる人物が奥にいる人を見つけて近寄ってゆく動きに合わせて、カットでどんどん寄って行く。幅の広い表通りでもそう

いうことをやっています。ああいうのがまず思い浮かびますね。しかし『市民ケーン』のようなディープ・フォーカスという印象ではない。

万田……加藤泰もスタジオ撮影の場合はパチッとパン・フォーカスがきまってる画っていうのはあまりないですよ。手前か奥かが微妙にボケている。

大工原……『炎のごとく』(1981)の冒頭で、手前にアップで倍賞美津子と菅原文太が抱き合っていて、その背景に花嫁行列が映っている画面がありますね。両方にポイントが合っていますが、合成ですよ。

万田……『市民ケーン』にも合成の画面があるんですよ。しかし、どんなシーンでもどんな画面でも手前と奥とどっちにもポイントを合わせたい欲望っていうのは、やっぱりよく分からない(笑)。オーソン・ウェルズの『市民ケーン』でのパン・フォーカスへのこだわりは、きっと大なる野心だったんでしょうけど、どうしてそういう野心を抱くのか、どうもよく分からない。

大工原……分からないですよ。

万田……遡って言えば、そもそもリュミエールの映画からして、奥行き表現の映画ですよ。例えば『雪合戦』(1896)は、

画面の手前から奥に一本道が通っていて、その両側で二組に分かれた人たちが雪合戦をしている。すると、その道の奥から自転車に乗った郵便屋さんがやってくる。雪合戦をしていた人たちはいきなり標的を郵便屋さんに変えて、いっせいに郵便屋さんに雪をぶつけ出す。すごく可笑しいんですけど、で、郵便屋さんはほうほうの体で来た道を引き返していく、それをワンショットで撮っているという、ズバリ縦構図の映画ですよ。一方でメリエスは、舞台劇みたいなものを引きの画で撮っている。メリエスの画は平面的なんです。だから面白いのは、『月世界旅行』(1902)のようなフィクション映画を撮っているメリエスの画面が平面的で、列車がやってくるとか工場から人が出てくるとかいったドキュメンタリー的なものを撮っているリュミエールのほうが奥行き表現を使っている点です。映画が人間の複雑な心理の表現を望むにしたがって、平面的な画面だけではそれが表現できないということになっていったのではないかと思います。例えばゴダールは逆に平面にすごくこだわっている。壁を背景に置いたり、喫茶店でも横並びで人物が話しているシーンが印象に残るじゃないですか。物語を内面的な心理で描こうとせず、表側で、表層で描こうとする意志が強く働くと、奥行きはあまりなくなる。物語を心理や内面で描こうとするとき、画面に奥行きがないと、その物語自体の印象がどうしても平板になる。『市民ケーン』は心の奥底の話なので、横の構図、平面の構図では撮れないわけですよ。ゴダールのには撮れない。話そのものが画面の奥行き表現を必要としている。

西山……『市民ケーン』は極端なロー・アングルで撮っていますよね。舞台劇を客席の最前列から見上げているようなアングルです。で、ステージのステージ性を隠さずに撮っているのが、鈴木清順。物語上の人物の奥行きみたいなものとは異なる世界を丸出しにして人物の心理とは関係ない別の美。同じ舞台劇でも舞台をもつばら横長に使う歌舞伎のイメージです。劇映画の表現の発想としては、極端に分けると「写真的な発想」と「演劇的な発想」があって、リュミエールは写真的な発想から、メリエスはもつばら演劇的な発想から始めたと考えられる。その二つの発想が交わって現代映画が出来たんでしょう。それが『市民ケーン』ではもう一度、別のかたちで出ているんじゃないか。

万田……別のかたち、という？

西山……ディープ・フォーカスとロー・アングルという写真的な発想にこだわって徹底した結果、逆に舞台劇的なものがもう一度、メリエスとは違うかたちで出現したということです。新しい技術によって映画の演劇的な側面が再発見された。トーキーの出現から10年くらいしか経っていないですよ。たしか小津も『市民ケーン』を観てるはずで、小津のロー・アングルはあんなに極端じゃないけど、戦前の映画より『市民ケーン』を観た後の戦後の映画の方がより極端になっている気がする。清順はオーソン・ウェルズとはまた別のやり方で意図的に写真的な表現と舞台劇的な表現を混ぜてるんじゃないかな。清順の場合はシネマスコープという横長の画面が歌舞伎の舞台の使い方のような横に展開する演出をもたらしたのではないかと。

【編集委員会付記】

ここに掲載する討議は、『立教映像身体学研究』編集委員会と心理芸術人文学研究所(現代心理学部付属)が共同で企画し、同研究所のプロジェクト「新しい映像環境をめぐる映像生態学研究の基盤形成」の活動の一環として実施した。この研究プロジェクトは、文部科学省私立大学戦略的研究基盤形成支援事業(研究拠点を形成する研究)に選定されたものである。プロジェクトを構成する4チームのうち、チーム3は「映画芸術の変容」をテーマとし、特に劇映画における空間表現(2次元画面における奥行き)の問題に焦点を当てている。本討議はチーム3の平成24年度の活動の一部をなすものである。なお、映像生態学研究プロジェクト全体とその研究活動の詳細は、心理芸術人文学研究所のウェブサイト上で公表されている(<http://www.rikkyo.ac.jp/research/laboratory/RIARPAH/>)。

万田……清順やゴダールにとっては奥行きが邪魔になるということですね。

西山……小津には『市民ケーン』のような奥行きは感じないですね。むしろ、向こうが見えない感じ。寄りの切り返しが多いからか。

万田……『市民ケーン』の奥行き表現とは違うのですが、小津の場合は日本家屋の手前と奥の部屋、その先の庭、といった具合に空間が仕切られていて、まったく平板といった印象ではないですけどね。

ウェルズとイーストウッド

万田……『市民ケーン』のディープ・フォーカスはどんな経緯で誕生したんでしょうか。

——— 撮影監督グレッグ・トーランドが、ジョン・フォードの『果てなき船路』(1940)などで、ディープ・フォーカスに限らず、光源を写すとか、極端な明暗法だとか、いろいろな技術的な試みをしていまして、そういう野心が高かったトーランドに、オーソン・ウェルズもいろいろな試みをさせたがったという、両者の思惑が一致したところで『市民ケーン』が生まれたようですね。

西山……すぐ次の『偉大なるアンバーソン家の人々』(1942)はカメラマンが変わっている(スタンリー・コルテス撮影)からか、演出も大分違う気がします。こっちの方がもっと劇映画として洗練されている。『市民ケーン』の場合は単にトーランドの暴走だったのかな……(笑)。

大工原……『上海から来た女』(1947)はまたカメラで実験的なことをやっている印象がありますね。

西山……オーソン・ウェルズは年を追うごとにどんどんカットの量が増えていきますよね。『フォルスタッフ』(1966)くらいになるとちょっとついていけないぐらいめまぐるしい。

万田……イーストウッドもまさにそうですね。イーストウッドの場合はステディカムが導入されたということも大きな要因の一つでしょうね。『J・エドガー』の冒頭もカットが早すぎるくらい。あれよあれよ、という間にカットがつながっていく。今のお客さんはついて行けるのかしらと思うくらい。

西山……編集の人は変わってないですね。

万田……ええ。たぶんジョエル・コックスが高齢になったんで、助手がもう一人付いている。老けメイクという点でも『J・エドガー』と『市民ケーン』は関連してきますよね。ただ、『市民ケーン』の老けメイクは観ていて面白いけど、『J・エドガー』の老けメイクはあんまり面白くない(笑)。モノクロとカラーの違いもあるでしょうが。

大工原……メイクの技術が落ちているような気がしますね。オーソン・ウェルズは歳を取ると姿勢も変わってきて老人に見えるんだけど、レオナルド・ディカプリオ(=J・エドガー・フーヴァー役)はとくに背中を向けたりすると若々しすぎてそうは見えない。

万田……ジョゼフ・コットンの老けメイクもすごくよかった。別人かというくらい。『市民ケーン』は、時間のスパンが長いわけですよね。ケーンの人生の長さや画面上の奥行きが関係しているという感じはあり

ますか。

大工原……『J・エドガー』は半世紀近くを描いているわけですが、観ていると、時間の奥行きを感じさせないように、わざとやっているような気がします。かなり細切れにしていますから。フラッシュバックも不自然で、前の話題に戻るんじゃないかと、

2 | 『J・エドガー』とイーストウッドのフィルモグラフィ

『J・エドガー』と『バード』

万田……僕が『J・エドガー』を観て、一番最初に思い出したのは『バード』(1988)だったんです。実在の人物を描いていること、過去に行ったり現在に行ったりという時間の構成法、そして、イーストウッド自身が出演していないということで。ですが、印象は全然違って、『J・エドガー』はあれよあれよという間に事が進んでいく。『バード』を観直したら、主人公の服毒自殺未遂から始まって、それが現在時制で、過去に戻るときは誰かの回想になってオーヴァーラップするとか、時制の変わり目を丁寧に見せている。回想のシーンはそれぞれわりと長めで、終わるときちゃんと元の時制に戻ってくる。もっともそれが3分の2くらい過ぎるとあやしくなっていて、今がどこの時制で誰の回想なのか、前後関係がちょっと分からなくなってくる。ただ基本的には時間が行って帰る感覚がちゃんとあったんですよ。でも『J・エドガー』にはそれが無い。時間がぜんぶ繋がっている印象。『バード』は最初の1時間くらいなら、時系列を覚えてシーンの順番を繋げられそうだけど、『J・エドガー』はまづ無理。場面の時制の後先がほとんど分からない。

別の時間に戻っていたりする。時間の奥行きをフラットにしてるんじゃないかな、という感じがしませんでしたか。

万田……そうなんですよ。『J・エドガー』は奥行きを殺している、消して行っているんですよね。時間の奥行きも含めて。これはいったいどういうことなのかと。

でも、観ていて僕はそれが不思議な感覚として気持ち良かったんですけどね。

大工原……『バード』はエピソードごとに見せ場があったけど、『J・エドガー』はかなり細切れで、一つの時代に飛んだときに芝居的な見せ場があるかという点、ほとんどない。取り上げている人物の魅力の差でしょうか。チャーリー・パーカーとフーヴァーの。

万田……『バード』では捜査官がバードを常に監視している。イーストウッドってこういう嫌なヤツを描くのがすごく上手いんだよね、と思い出したんです。『トゥルー・クライム』(1999)の懺悔をさせる牧師、『アウトロー』(1976)のレッドレッグスの隊長、『ブロンコ・ビリー』(1980)の小さい街の保安官……ああいう脇に出てくる嫌なヤツを演出するとイーストウッドはものすごく上手い。そしたら、『J・エドガー』って本来は脇に出てくる嫌なヤツが主人公になっている(笑)。まさに『バード』の捜査官のような人間のトップがJ・エドガーだった。だから今ひとつ弾けないのかしらと思ったんですけど、最近のイーストウッドの『インビクタス』(2009)や『ヒア アフター』(2010)では、そういう

嫌なヤツっていなくなってきた。そういう意味でも、『インビクタス』も『ヒア アフター』も『J・エドガー』もフラットな印象がある。画面の作り方にしても、『バード』の方が奥行きがある。どんどんイーストウッドはフラットになってきてますよね。

西山……たしかに『バード』の室内シーンは、暗くてよく見えなかったりするけど奥行きを感じますね。

万田……実際、きちんと奥行きのある画を撮っています。

大工原……ファースト・シーンのロバを引いているカットからして、奥行きがありますものね。『J・エドガー』と比べて照明も違いますし。室内は特に作り込んだ照明になっている。

万田……画面構成が立体的に作られている。手前と奥でそれぞれ人を動かしている。

大工原……やっぱり『J・エドガー』はフラットですよ。『J・エドガー』で奥行きを感じたのは、リンドバーグの赤ん坊を見つめるシーンで、二人の男の奥にリンドバーグの家が見えているところ。あれ、だけ？(笑) あんな近くだったのかと思って、調べてみたら自宅から4.5マイルの地点で発見されたらしい。でも、あの画は絶対にそんな距離はない。

万田……ファースト・シーンの司法省正面のショットからして、奥行きを消している。

大工原……広角で撮っていますね。

『J・エドガー』の語りにくさ

万田……改めて『J・エドガー』を観直し

て、この映画はすごく語りにくいと思ったんですね。なんだかんだ言いながら(笑)、『J・エドガー』は好きな映画で、フラットになっていくという感じが面白くて、今まで観たことがない映画だという印象があった。この語りにくさはいったい何に由来しているのか。

大工原……チャーリー・パーカーだったらエピソードも面白かったけど、フーヴァーは有名で重要人物のわりには、集めた情報やエピソードで面白いのがなくて、とか？同性愛とかマザコンとかはわりとみんなが知っているネタだったらしいですが。

万田……でも、イーストウッドが新作でフーヴァーを撮ると聞いたときには、めちゃくちゃ面白くなるんじゃないの？と期待はしたわけですよ。この人は映画的に面白いエピソードをいっぱい持っているはずなのに、イーストウッドはそれを織りなさずに、全部外してるってことなんですよね。合間に出てくるキャグニーの映画(『民衆の敵』[1931]と『Gメン』[1935])がめちゃくちゃ面白いのに、こっちで描いている話が今ひとつエピソードとして盛り上がりがないというか。その意味でもフラット。人物の配置も、嫌な人と善い人、というドラマの劇を消していつている。観ている人を物語にぐいぐい乗せていかない作りになっている。『市民ケーン』も何かが欠けていた人の話で、新聞記者がそれを探していく話だけど、観ている人を乗せていく映画ですよ。

大工原……ずっと側にいる男がいて、マザコンで、ってすごく似てますよね。なんであんなに違うんでしょうね(笑)。

万田……大体『J・エドガー』は、何の映

画だけ観ていて分からない。

大工原……全部がフーヴァーの語りなのに、最後にトルソン(=アーミー・ハマー)がその話を否定するじゃないですか。だからフーヴァーの壮大な法螺話を律儀に見せられたような、変な印象が最後に残りますね。たとえば、リンドバーグの息子の誘拐事件だけでも一本の映画になりそうなネタですよ。でも、そうしたらフーヴァーが主人公になりえないのか……。

万田……一応この映画のなかでも一番のクライマックスになってるんじゃない？になっているんだけど……。

大工原……実際はリンドバーグは会ってもくれなかった。あれはおかしかったですね。

万田……あそこも、いつの間にかフーヴァーが捜査の主導権を握っているような感じになっていて、でも、その説明を全然してくれない。物語の奥行きみたいなものはどんどん外していつている。

大工原……州の警官と話していたと思ったら、議会で演説してる。

万田……ずいぶん時間が飛んでるよね。

西山……通常の物語になっていない、典型的な物語にしてないんですよ。しようとするれば出来たかもしれないけれども。たとえば『市民ケーン』のローズバッドに当たるものがない。

万田……『バード』だとシンバルが飛んでくる画面がキー・イメージになっている。ローズバッドほど効いてはいないけど。

大工原……ダブりますよね。

西山……『市民ケーン』だと、ケーンさんが死にました、謎の多い人生です、彼の謎を探りましょう、となるわけですが、『J・

エドガー』はいきなり、語るべき時が来た、と主人公であるフーヴァー自身が言って、勝手に語り出す。

万田……誰もまだ知りたがってないのにね(笑)。

西山……聞き手はやたらいっぱい出てくるんだけど、誰なの？って感じで。フーヴァーの人生の物語を構築すべき根拠、前提自体が弱い……というか、ない。そういう構造ですよ。しかも語っていることのなかに、これは実際は語っていないよなという話が混じっている。あれはフーヴァーのプライベートな回想ということなんだろうけど。マルクス兄弟が自作自演で事件や状況をでっちあげたり、そこからさらに脱線したりするアナーキーさに似ていなくもない。

万田……軸足をどこに置いていいのかわからない。

西山……それは作りが下手なわけじゃなくて、明らかにそういう映画を作ろうとしているんですよ。つまり、客観的な物語ではないもの。老人の頭の中の感慨というか、原理としては「意識の流れ」みたいなことでしょうか。

万田……口述筆記をする広報官がいるのでかろうじて成立してはいますが、いなかったら本当に狂ったおじいさんの頭の中になっちゃう。

西山……嘘・虚構がいっぱい混じっているんだけど、トルソンに最後に言われるまでどっちがどっちだかわからない。

大工原……回想が語っている言葉と裏腹の行動が描かれていたり。時々合ったり。シナリオでどう書かれているのか。「ここは嘘を語っているところ」と指定があったり

して(笑)。

西山……劇映画の基本的な約束事を壊そうとしているわけじゃないですか。本当は観たものと違うの？と。

3 | 『J・エドガー』を観る

その芝居は繋がっているのか？

万田……『J・エドガー』で気になった場面をいくつか取り上げてみましょうか。

西山……フーヴァーが最初に帰宅して、母親と会話するシーン [0:07:35-]。まるで久しぶりに帰省した人みたいに見えますよね。

万田……久しぶりに帰ったんだっけ？

西山……毎日帰ってるはず。さらに、このあと突然、子供時代の回想に入るから、訳が分からなくなる。回想でエドガー少年が、おまえは将来、権力を持つ人間になると母親から予言されるのですが、回想明けがなぜかその回想とは無関係な母親のグチ話になっちゃう。そのお母さんのグチ話の後に、「どこそこに配属が決まった。捜査を始めるんだ」って真っ先に言うべき目出度い報告をやつと言う。ここまで来てやっと、帰宅したエドガーが母親にあんなふうに嬉しそうに話しかけた意味が分かるんですけど。

万田……帰ってきて「やあ、母さん」と語りかける気持ちと、回想明けで「捜査を始めるんだ」と話す気持ちとが、全然繋がってないですよね(笑)。ということは、「やあ、母さん」というのはサービスカット？この状況の気持ちとは全然関係ない芝居をしているってことですよね？

西山……いや、次に回想でお母さんが予言

大工原……嘘のシーンと事実らしきシーンがなんの注釈もなく平然と並べられている、というのは初めて見たかもしれませんね。

を語る場面が入るから、あの予言が当たったということと出世を知らせる嬉しさを表すという意味の芝居にはなっている。この回想に入るための芝居になっているのかもしれない。

万田……ああ、回想には繋がると。

西山……回想のあとすぐ「今日僕、長官に呼ばれたんだ」って出世の報告になれば繋がるはずなのに、母親が無関係なグチ話をするという意図不明の間が入るから繋がらない。なんでそんなことするんだろう。われわれが考えるくらいなんだから、イーストウッドだって考えているはずなんですよ？(笑)

大工原…………これイーストウッドがやりたかった企画なんですか？

—— 脚本のダスティン・ランス・ブラックは、ガス・ヴァン・サントの『ミルク』(2008)を書いています。自身ゲイの若い人です。脚本を読んでイーストウッドが気に入ったということのようです。

西山……文字で書いたものと映画は違いますが、映像で観ているときに感じる分かりにくさは、もしかしたら脚本にはないのかもしれない。

万田……そうか。でも逆もあるんじゃない？シナリオだとなんだか繋がりが分からないのが、画になったら、そういうことだったのか、というような。そっちのほう

が多かったりしない？

大工原……『J・エドガー』はシナリオだと頭に入ってこないほうだと思いますよ。イーストウッドが撮ったからまだ分かりやすくなったのかも。

万田……昔のイーストウッドだったらこうはしてないと思うんです。もうちょっとお客さんに乗せる。何を信じてこういうことをしてるのか。仮にこういうものを僕らが作るとして、そのとき僕らは何を抛り所にするとこういうことができるんですかね。時系列的に繋がっているけど、芝居の気持ちは繋がっていない、でもそれでいいのだ、としたら？物語にしない、と西山さんがさっき言っていたけど、何か別の語りをやってるような気がしますよね。清順とかに近い無茶……だったりする？違うか。

ディカプリオは芝居を間違えているのか？

大工原……議会図書館でフーヴァーがヘレン・ギャンディ(=ナオミ・ワッツ)と逢い引きするシーン [0:10:36-] もちょっと奇妙な感じがしました。後のトルソンとの取組み合いのシーン [1:31:24-] で、女優と寝て、結婚しようと思っているという話をしていて、それは世間体を取り繕うだけのように見えるけど、この図書館のシーンでは、ヘレンに対しては、明らかに女性に興味を示してプロポーズしているような芝居に見えますよね。

西山……前のシーンでお母さんに「青いネクタイをしていきなさい」と言われたりしていて、お母さんに一人前の男になれと言われていたという強迫観念が強いから、それで結婚しようと思ったということ？

大工原……でもここで自分からヘレンの指を握りにいってるじゃないですか。

万田……最初に観てるときは、ほんとうにナオミ・ワッツに恋もしてっていうそういう話になるのかなと思ったら、断られてそのままなんで、変な感じでしたね。

西山…………うん、だから、ここは、もしかしたら芝居を間違えてるかもしれない、ディカプリオが(一同笑)。シナリオの解釈が違うような気がする。

—— でも先ほどの強迫観念ということを考えれば、努力しているとも言える。

西山……でもそれをもっと分かりやすく芝居にできると思うんです。簡単に。これだと普通の青春ラブストーリーで。

大工原……ときめいてるみたい。

万田……小走りでも走ったりするよね。

大工原……そうですね、入り方からして躍動感がある。ヘレンの手を引いて入って行って。

万田……結構ナオミ・ワッツもその気だよ。だけど、「私は結婚に興味がない」とナオミ・ワッツが言う。あれって私は男に興味がないって意味？

大工原……それだけのようにも感じなかったです。その後で「私は仕事が第一」って言いますよね。

万田……あれは観ていて、男嫌いだと分かるんですかね。

西山……例えば、ヘレンもエドガーも二人ともレズなりゲイだったとして、そのことを最初から意識して芝居をしてくれって言ったら全然違ったと思う。そういう可能性もあったと思うんですけど。

大工原……それ、演出が間違えてるってことじゃないですか？

西山……イーストウッドってあまり役者に指示しないらしいですね。役者が作ってきたものを信ずる、という。

大工原……でも、違うと思ったら言うでしょ、さすがに？(笑)

西山……方向性を選ぶのに迷うことってあるじゃないですか。解釈が二つあって、どっちで行こうかと。そのときに、堂々とディカプリオがこういう芝居をしたら、これでいいか、と。

大工原……この議会図書館は特別に許可をもらって撮影していて、あまり時間がなかったらしいですよ。違うパターンを試す余裕がなかったんじゃないですか。

西山……プロポーズを断られた後に、フーヴァーが本を置きに行きますよね[0:14:24-]。ここは本番じゃなくてテストをしてるような感じがしないですか？

大工原……自由に動いてくださいって言うたらやりそうな動きではあるんですけど。ありきたり、ということですか？

西山……ここに本を置いてくださいと言われて、言われた通りにやっているような。ディカプリオの動き自体が。

万田……この図書館のシーンはとても重要なシーンだと思うんだけど、情報の伝え方がちょっと間違っているんですかね。

西山……人物を手前と奥に立たせて奥行きのある芝居を作るのかと思うとそうしないで、すぐ平板な芝居に戻っちゃうでしょ？イーストウッドってあんまりそういうことしないんですって？男女関係を描くときに、例えば『マディソン郡の橋』(1995)だったら、もっと繊細に動かしてましたよね。

大工原……求婚を断られた動揺というより

は、「個人秘書にならないか」って言うてるからそんなに動揺でもないんですよ。

西山……世間とは少し違う二人が会ってしまって、そういう世間の常識とは違うかたちで付き合っていくんだ、という予感みたいなものがあつたほうがいいと思うんですけど。

万田……そこがないんだよね。どんだん平板にいつてるよね。

西山……やっぱり解釈を間違えてる気がする。

万田……ナオミ・ワッツの笑い方も違うような……。出会いの場で、お互いの気持ちがかんなにすれ違ったんだ、っていうシーンなんですかね。ナオミ・ワッツの笑い方は、この人なんにも分かっていないんだ、っていう印象を持ちますよね。

大工原……ときめいて、求婚を断って、そのまま芝居を続けている感じ。信頼しながらも生涯仕事上の関係しかなかった、そういう厳しい関係のはずなのに、その出会いのシーンを逃しているということですか？

万田……直後の現在時制のシーンで、本当にこの二人は仕事だけの関係で何もなかったんだ、ということをナオミ・ワッツの佇まいだけで見せていて、繋がってはいますよね。そういう演出はやっぱりイーストウッドは心得ていると思うし、役者さんとしても、次のシーンから遡って直前の図書館のシーンの役作りをしているのではないのでしょうか。さっきのエドガーの帰宅シーンで、回想との繋がりでその手前のシーンを作っていたのと同じように、ここも現在時制に帰るときを見込んで前の図書館のシーンを作っていたということなんじゃないかな。

——— 図書館のシーンの浮き浮きした感じは、男女の恋愛関係というよりも、少なくとも、自分が開発した検索システムを見せたくてしょうがないエドガーに、ヘレンが同調してるという意味があるんじゃないでしょうか。

大工原……ああ、その感じは出てますね。

西山……前半はそれでいいんですけど、向かい合ってから芝居がちょっと単純すぎる気がする。

万田……一貫して、気づきの芝居がない。意図的にイーストウッドがなくなってると思う。最初浮き浮きして、昂揚してナオミ・ワッツを連れ回して、ぱっと対面したという流れの後に、ふっと彼の気持ちがチェンジする、というのが設定としてはあるはずなのに、芝居ではぜんぶなくしている……ということはいいですか？ワッツのほうも。そのへんが分かりにくくないかと。

西山……何のためにそんなことしてるの？(笑)

万田……それは、イーストウッドが別の物語、別の演出をしようとしているんじゃないか。そういう気づきの芝居が嫌になるのか……。

大工原……このシーンだけじゃなくて、全篇にわたって芝居の引っ掛かりを作ることがないですよ。

万田……同時に画面的にもそうだと思う。ある時期から一枚の画でバーンと見せるということがなくなってる。ステディカムで素材を撮って繋げて映画にしているという撮り方になってきている。

大工原…………万田さんはナオミ・ワッツは好きですか？

万田……好きなんですけど、この映画ではほとんどいいところないなって思う。

大工原……老けメイクはナオミ・ワッツの方がなじんでましたよね。今まで見たことのない顔を見られる。西山さんは？

西山……うーん。あんまり良くない。こういう場面でもっと陰影みたいなものが出せたほうが良かったと思う。

万田……ナオミ・ワッツって、ほんとうはもっと陰影を出せる人だと思うんです。『キング・コング』(2005)も『マルホランド・ドライブ』(2001)も頑張ってたと思う。でも『J・エドガー』のワッツは一貫して陰影を消されている感じ。画面にしても図書館のシーンは、普通もっと奥の照明を落としてコントラストを付けると思うんだけど、手前と奥の明るさがほとんど同じじゃないですか。

西山……他に一般客のいない二人だけのシーンなんだから後ろは落とした方がいいですよ。せっかく立派な図書館を借りられたから見せようか、的なライティングですかね。

大工原……現場での「見た目」はそうとう明るいはずですよ。

西山……この図書館の場面は、フーヴァーが広報官に語っている回想じゃないですよ。シーン終わりに、図書館のシステムは俺が普及させたんだというナレーションが付くのでなにかしら図書館に関連したことを広報官に語ったのでしょ、彼女との間のプライベートなことは公式的には語っていないはずですよ。とすると、公式的には自分が作った図書館のシステムの話をしているのですが、フーヴァーの頭の中には広報官には語れない図書館での出来



事が再生していたということなのかもしれない。さっきの、帰宅してお母さんと、というシーンも公式的な回想として語られてはいませんよね。

万田……どこが回想として語られてどこが語られていないのかは、すごく曖昧。

西山……子供の頃に「あなたがアメリカで一番権力を持った人間になる」って母親から予言された、なんてのは、公式に語ってもいいエピソードなのに、公式に語った回想シーンとしてではなく、語られていないはずのフーヴァーの日常の描写の中にいきなり出す、という意図としてはよく分からない構成。

大工原……あそこで初めて大きな責任を負わされて、それをきっかけに、いつの間にかどどん出世する。その出世の過程をあまり説明していないですよね。

万田……結局、あの母親の言葉が彼の心の中では大きい位置を占めていて、彼の人物像として母親との関係が鍵にはなっている

んだけど、それが、それこそローズバッドとか、『バード』のシンバルみたいな効き方をしていない、させていないですよね。最近の『インビクタス』にしても『ヒアアフター』にしても掘み所がなくて、スルスと、泥鰌掬いみたいな感じなんです。

大工原……でも『ヒアアフター』は『J・エドガー』よりずっと引っ掛かってくるものがありましたよ。3つのエピソードそれぞれに濃い見せ場があるじゃないですか。

万田……見せ場と見せ場が繋がって、よりドラマチックなエモーションが生まれるという作りではないんですよ。サラッと繋がってる。

盗聴されているのは誰なのか？

西山……『J・エドガー』の分かりにくい演出ということで言うと、後半の方で、盗聴したテープをエドガーが聴いている場面があって [1:27:58-]、そこにエドガーの想像なのか、正体不明の人影の画が出てく

る。ホテルで男女が情事に及ぼうとする場面。この場面の話を人にしたら、J・F・ケネディを盗聴してたと思っていたんですよ。

万田……僕もそう思ってたよ。

大工原……僕も。

西山……あれはキング牧師なんです。

万田……えっ？

大工原……ケネディが暗殺されたって知らせが入る直前のシーンですよ？

西山……そう。だからケネディだって思っちゃいそうなんだけど。あれはキング牧師。

大工原……たしかにシルエットでしか映らないから黒人が白人か分からないけど、喋り方のイントネーションで分かるんですか？

西山……そうじゃなくて。だいぶ前にロバート・ケネディのところに兄の大統領を盗聴したファイルを持っていってる。最初の方でキャンディに書き起こしを命じていたファイルです。そのまた後に、リンドバーグ事件の話が結構進んでから、「司法長官から盗聴許可が下りた」という報せをフーヴァーが受けるシーンがある。トルソンが諫めるんだけど、フーヴァーが、やれって言う。で、作員が盗聴器を仕掛けるホテルの場面になる。だからあの影はキング牧師なんです。で、最後に、ノーベル賞授賞を阻止しようとしてその盗聴記録で脅迫するわけですよ。僕は何度か観てやっと気づいたんです。(一同、該当画面を確認してみる)

大工原……確かにシルエットは……

西山……ベッド脇のサイドテーブルの裏に盗聴器が映っているんですよ。

万田……そうか、ケネディじゃないんだ……。時系列的にも、東独の女スパイとの逢い引きテープじゃないんだね。

西山……そう。直後のシーンがケネディ暗殺の報せの話になっているから、そう思っちゃう可能性が高い。でも流れていようと、司法長官から盗聴許可が下りたあとで、ホテルの部屋に盗聴器を仕掛けるシーンがあって、しばらくするとこのシーンになる。ロバート・ケネディが兄貴の盗聴を許可するわけがない。

大工原……そうか。そうですね。

万田……絶対誤解する撮り方だよなあ。

西山……その後、エドガーがケネディ暗殺の報せを受けて司法長官のロバートに電話をする場面の背景としては、かつてJ・F・ケネディを盗聴したことをロバートに執務室で報告した場面があると思うんですよ。芝居としてはかなり分かりにくいんですけど。エドガーが、盗聴テープの再生を止めてから電話を掛けるところまで、長い間の芝居がありますよね。司法長官の執務室にあったのとはほぼ同じような暖炉の前に無言でかなり長く佇む。これってシナリオではどう書くんですかね？(笑) シナリオにはたぶんかつて盗聴したケネディのことやら、それをロバートに報告して恫喝した時のことやらを思い出して感慨にふけるエドガーの内面が書いてあるんじゃないかと思われるんですが、それを芝居にしてもよく分からない。ロバートを恫喝したシーン自体、大分前にあるので初見ではこの場面に記憶が繋がらないと思う。言葉で説明する小説ならば分かると思うんですけど。

大工原……アメリカのシナリオって内面が書いてあるような小説的なシナリオもある

みたいですね。

ナオミ・ワッツはなぜ微笑むのか？

万田……今までのイーストウッドの映画でこういう分かりにくい演出をするって印象はありましたか？

大工原……あんまりないですよ。

西山……ないですね。推測ですが、ここはキングでもケネディでもどっちに見えてもいいやと思ってるかもしれないですよ。

万田……どちらかに見えなきゃいけないとは思ってない、ってこと？

西山……そう。狙いとしてはどちらに見えてもいい。というか、とくにこのような映画の場合、どちらにも見えてほしいという狙いもあると思う。客観的に物語を語る映画ではなくて、ある印象を作り出そうとしている映画だと、そういう狙いもありうると思う。

万田……そういう印象は、これまでのイーストウッドの映画でたびたび感じることもあるんですよ。その最も分かりやすい例は、時々イーストウッド自身がする変な芝居。何でこの人こんな顔したの？っていうようなのをわざとする。苦虫噛み潰したような顔とか。

西山……ああ、得意のキメ顔ですね（笑）。

万田……そう。それいったい何のキメ顔!？（笑）っていうのをやるときが、まあある。トントン拍子に進まないで、なにかしら紆余曲折した感じが残るんですよ。スカッとした印象ではなくて、濁った感じ。

西山……はい。僕も実は、フーヴァーをディカプリオじゃなくて、イーストウッドが演じたとしたらどんな顔をするかといちいち考えながら見てました。何となく想像

つくんですよ。

万田……イーストウッドだとその顔が成立する。ナオミ・ワッツのあの不思議な顔もそういうことですか？ イーストウッドは自分がときどきやってみせる意味不明のキメ顔をワッツに要求したの？

大工原……議会図書館の直後、フーヴァーの執務室のシーンで [0:14:48-]、また訪ねて来た広報官を通すかどうか、キャンディが聞く場面って、彼女の秘書としての仕事ぶりを初めて見せるシーンのはずなんですよ。でも、彼女が何を考えているのか分からない。不思議なやりとり。ふつうこれをシナリオに書いてきたらダメって言いますよね。

万田……そうなんだよ。そういうところ結構あるんですよ。

西山……出張手続についてキャンディがフーヴァーに訊ねるシーン [0:20:50-] も、この後に出てくる過激派一斉検挙のための出張という話のはずです。でも、その芝居じゃないですよ。（笑）

大工原……あれは本当に不思議ですよ。ナオミ・ワッツが「手配しますか？」って言って微笑んで、ディカプリオも意味ありげな微笑みを返す。

万田……隠密旅行みたいな感じ。

西山……あそこのオフィスの片隅の一角だけで閉じている二人の世界ではありますよね。その前のシーンで「内部の局員でも誰も信用できない」という話をしているんですよ [0:19:02]。その流れだと、あそこで信頼し合える二人だけで他の局員には分からないようにこっそり情報の交換をしている、ということになる。ガサ入れ云々とは言わないで、単純な出張のように装って話

している。他の誰も信用できませんからね、っていう目配せに見えなくもない。

万田……そういう、ナオミ・ワッツの去り際芝居の分からなさはずっと一貫してありますよね。役者さんがそういう芝居をしたら、「すみません、今のはなんですか？」って監督は訊くよね（笑）。で、説明されて、「なるほど。でも、もうちょっと分かる方法ないですか？」って。

アーミー・ハマーの初登場はいつか？

万田……トルソンとの関係も見てください。フーヴァーがトルソンと初めて会うレストランのシーン [0:30:47-]。すごく重要なシーンですよ。初見では二人が同性愛の関係に入っていくとか分からなかった。かなり後の方になるまで気づかなかった。

大工原……車のなかで手を握るシーン、あれで初めて分かった気がする。

西山……FBIに入ってから1年半後のトルソンに副長官になってくれてエドガーが頼むシーン [1:01:52-] で、トルソンが「一つ条件がある。良いことがあっても悪いことがあっても、昼食が夕食と一緒に食べること」って婚約者みたいなことを言う。そのあたりで二人の関係が分かりますよね。

万田……始めの方の現在時制の場面で、ドアのガラス越しに影が映るショットがありましたけど [0:17:34]、あれはトルソンの影、なんですよ？

西山……変なんですよ。女性革命家を国外追放にしようとしたというエピソードの回想の途中に一旦現在のエドガーの執務室に戻って、一瞬、ガラス扉越しに誰かの影が映ったと思ったら、また回想の続きに入っ

て、女性革命家がついに国外追放になり、さっきの一連の一斉検挙出張の回想が終わったあとで、また、ガラス扉越しの影が声を掛けて、それにフーヴァーが「トルソン、邪魔をするな」と追い返す [0:24:45]。それでこの影はトルソンだと分かる。ああいうことは普通やらないですよ（笑）。一つ長い場面が挟まると忘れちゃうから。で、実際に現在時の老けメイクのトルソンが初めて姿を見せるのはもっとずっと後 [0:57:39]。

大工原……その影が一応トルソンの初登場ショットなんですよ。でも、影が人の形をしてない。普通だったら人の形になっているかどうか、カメラマンや照明技師が気にするじゃないですか。わざと人の形に見えないようにしている。

万田……実際トルソンの老けメイクも化け物っぽい（笑）。

西山……そういうショットも脚本に書く「トルソンの影が横切る」となるから読めば分かるんですよ。だけど、画にすると誰の影だか分からない。

万田……しばらく後の、トルソンが面接に来るシーン [0:38:45-] では、トルソンは、もうフーヴァーが自分と同じ同性愛者だって気付いてるってことですよ？

大工原……最後の方ではそう感じますよね。結局この二人の映画になっている。

万田……そうだと思うよ。『J・エドガー』を観た人の多くは、この二人の映画だと思うんじゃない？ 愛の映画だと、リンドバーグの話も、キング牧師の話も、FBIの話も、どこかに行ってしまう感じがする。

大工原……フーヴァーとトルソンは結局、肉体関係はないんですか？

万田……全然そういうのは感じなかったけど。

西山……そういうんじゃないと僕も感じます。最後に年老いたエドガーがトルソンの額にキスするのも恋愛関係とはちょっと違うニュアンス。もちろん単純な男同士の友情ともちょっと違う。実際どういう関係だったかは別として、この映画で描かれている具体的な芝居や演出から感じたのはそういうニュアンスでした。

大工原……でもいつも旅行に行くと、一緒に部屋に泊まってるみたいじゃないです

4 | 『J・エドガー』を考える

『J・エドガー』には父親的なものがない

万田……さて、改めてこの『J・エドガー』全体を振り返って考えてみたいのですが。

西山……この映画を時系列順に並べるとどうなのでしょう。つまらないですかね？

大工原……もっと変な感じになったかも。時系列を錯綜させることで、順に繋ぐよりもずっと彼の人生の全体像が見えてくる。すごく計算された構成なのかな、ってちょっと思い始めました。

——— 脚本から、なのでしょいかね。

大工原……脚本段階からじゃないとできないですよ。

万田……脚本家の意図だと思いますが、エピソードを時系列どおりに順に並べたときに見えてくる物語の因果的なつながりといったものを避けたんじゃないでしょうか。イーストウッドもそれを避けたんだと思います。

西山……なんで避けるんですか？

万田……例えば、一つの意味だけを読み

か。あのシーンはまるで夫婦の寝室を描くように撮っている。だから、僕は肉体関係があるものとして見ていたんですが……。

万田……肉体関係までいけない聞き合いがエドガーの中にあるってことだと思ったんですけどね。シスターボーイみたいな子が自殺した話も前に振られていて、だからエドガーとトルソンの関係には、エドガーが同性愛に踏み切れないゆえにドラマ性があるので、トルソンとの関係がある程度見え出すと、この映画全体も、それ以前の平板な感じとはちょっと違ってくる印象です。

取ってもらいたくないとかね。人間の多面性の表現として。イーストウッドなりライターなりにとっては、世間一般で思われているフーヴァー像ではないものを多角的に見せたい、そのときに、通常の時系列の物語だとできない、難しいっていうのがあったんじゃないか。『市民ケーン』も、いろんな人がいろんな角度からケーンについて語っていて、ケーン像を探っていく。

西山……いや、『市民ケーン』は分かるんですよ。語り手が替わって、そのそれぞれの語り手からケーンがどう見えたか、というところで、『J・エドガー』は、あれだけ構成を複雑にして話を分かりにくくしている根拠というか狙いがやはり分からない。

大工原……フーヴァーは政治の中核にいる権力者ですよ。政治家を扱うときの態度として、内面はないということにしているのでは。通常の間人を描くやり方では政治家のリアルはあぶり出せないんだ、と。

万田……そう、そう、そういうこと。でも

西山さんが言っていることも分かります。『市民ケーン』は、記者が狂言回しとなって、ケーンの実像に迫っていく。現在時制と過去時制の区別も明確だし、語られるエピソードの後先も混乱を与えないように描いている。しかし『J・エドガー』には、フーヴァーの実像を映画内の登場人物が知りたがっているという設定もないし、ローズバットのような明確な拠り所もない。

西山……あと、父親がいない。いるんですけど、いないに等しい。フーヴァーが若い頃のパーマー長官との関係もごく表面的にしか描かれな。父親的なものがない。イーストウッドのドラマには大抵そういう人物や類似の関係が描かれていたような気がするんですが。その最後が『グラン・トリノ』(2008)で、イーストウッドが疑似的な父親で、東洋人の子供に世俗的な知恵を教えていくという話でしょう。『J・エドガー』も老人の話になってるんだけど、そういうのがない。だからいわゆる物語になりにくい。オーソドックスな物語が作れない感じ。

万田……ディカプリオがいくら老けメイクをしても老いた感じにならないのはそういうこともあるんですかね。フーヴァーが部下たちに対して父親的な存在になっていくという感じもない。引き継いでいくこともない。

西山……家族という主題はかろうじてあるんですよ。母親がいて、一瞬しか出ないけど姪もいて。それからリンドバーグの話も『チェンジリング』(2008)と一緒に、子供がいなくなる苦悩が描かれる。だけど、父親が一貫して不在というのが、フーヴァーの世界。お母さんにダンスを習うシーンが

ありますよね [1:22:59-]。以前の作品でいうと『マディソン郡の橋』、『目撃』(1997)、『真夜中のサバナ』(1997)は3本つづけてダンス・シーンがとていい映画で、イーストウッドはダンスのシーンが好きなんだと思うんですが、フーヴァーはダンスできないんですよ。で、教えてくれる人がお母さん。地位も名誉もある男が、男としての嗜みをいまさら母親に習う。それを引きめの俯瞰でさらっと撮っていたのでエドガーの表情がよく分からないのですが、その顔を撮らない、つまり意味を限定させない、決定をしない、というのがこの映画のスタンスで、そのこと自体がこの映画における父親不在の一つの側面、意味であるような気がする。もっと言えばイーストウッドは「父親としての監督」という在り方をやめようとしている、あるいは変えようとしているのかもしれない。

『J・エドガー』には扉の向こうがない

西山……あと、『J・エドガー』は、室内が閉じている感じがしたんです。「扉の向こうがない」という印象。一つには、外から人が入ってくる場面があまりない。シーンの始め方が普通の映画とだいぶ違うんじゃないか。しばしば俯瞰の引きで始まりますよね。普通の映画であれば、誰かがある場所に初めて行く場合には、玄関なり廊下なりを通して、誰々の部屋って書いてある場所に緊張しながら入っていく。そういうのがなく、人物がすでに室内にいるという引きの画が一発バーン、で済みます。基本的にはエドガー本人が語っている主観的な話だから、というのもあるかもしれない。でも、ここでまた『市民ケーン』を参考にす

ると、『市民ケーン』では、そういう場面が描かれていた。ケーンたちがメインの舞台となる新聞社に初めて乗り込んで来たときも、外の場面で馬車に乗ってやってきて、そこで一芝居あって、そのときの人物たちの様子や気持ちを見せてから建物の中に乗り込んでいく。つまり誰かの主観的な回想であっても映画的には客観的な話法で語られている。『J・エドガー』はそれをしていない。あるいは、部屋に入った後の芝居が省略されて、後の芝居で説明する、というケースもある。大統領執務室のシーンがそうです。入っていく場面はあるけど、中で大統領に会って話をしている場面は一切出てこない。それと、実際に、多くの場面で扉あるいは窓の向こうが見えない。ロケ・セットでしたっけ？

——— 司法省の内部はすべてセットだそうです。

万田……たしかに明りは自然光の感じじゃないよね。照明を当てている。

西山……この場面の外がないような感じに、画的にも見えるし、芝居的にも見える。で、芝居的にもそう見えるということが僕にとっては重要なポイント。例えば、ある芝居を始めるときって、場面以前にあったであろう何らかの背景を背負って人が入ってきて誰かと出会ってドラマが動く、というのがオーソドックス。そうしてない、つまり、人物からそこに至る以前の背景を削除しているような感じが芝居的にもする。それから、この老けメイクだと顔の表情がよく分からない。解読できない顔になっている。たとえば最初に記者か誰かと論争していて [0:00:57-]、アップで切り返しのリアクションが入るんだけど、そ

のエドガーの顔色が今ひとつ判読できない。人間の芝居だと、無表情にしても微妙な感じが出るはずじゃない？

大工原……表情は顔の筋肉を使うから。

西山……おそらくそうしたことはイーストウッドは分かっていたと思うんです。仮説ですけどね。僕自身が映画を撮っているときの実感で言うと、シナリオから掴んだなものかによって、たとえば知らず知らず同じような撮り方をしていることにふと気づいたりします。パン多用だとか、カメラは引き多めかとか、無意識のうちに選んでいる形式が実は作品の主題に繋がっていることに後で気が付いたりする。『J・エドガー』は背景に奥行きがないようなタイプの世界であると、イーストウッドもシナリオから無意識に感じとったのではないか。それが画面にいろいろなかたちで出ている。俯瞰の引きもそういうことのような気がする。俯瞰の引きは入りだけじゃなくて、後半になるとシーン終わりも似たように撮っていたりします。たぶん無意識のうちに多用しているんですよ。エドガーの家の場面でも外が見えない感じですし、部屋から部屋への中間地帯も見せていないですね。例えば母親が死んだ場面の後に、エドガーが母親の居間に入ってきて母親の服を着ずにいられなくなる、というところ [1:52:32 前後]。エドガーが母親の居間に移動してくるまでの中間地帯が描かれていない。お母さんが死んだところからその服を身に着けるまでの中間の空間と時間はエドガーの変容を描く上で重要なステップになる芝居どころだと思うのですが。単純に、その前を見たかった。母親の服を引っ張り出すに至る前のエドガーの様子、どう

いう姿だったのかを見たいと思った。ここだけでなく全体的にそんな感じで中間地帯を見せてくれない物足りなさはある。そういうリズムになっている、この映画は。最初からそうで、いきなりキング牧師の話をしてるところから入りますが、お二人はああいう入り方ってしますか？

万田……僕は結構するかな……たぶん。

西山……そういう台詞から入ることはありますけど、見せ方として、司法省の外観があって廊下があって、デリンジャーのデスマスクとかマシンガンとか、あれもどこに置いてあるのか分からないですけど、そこにオフで声が聞こえている。台詞なんだけどナレーションみたいな、何かなと思ったらフーヴァーが記者か誰かとやりとりをしてた、というふうになる。これも外景はあるけど、芝居はいきなり中で始まる。途中から始まっている感じ。

万田……その「すでに始まっている」という感じは、僕は結構好きだから自分ではやりたがってると思ってます。そこに対して違和感はないかな。

西山……この場面のすぐ後で、手許で新聞の切り抜きをしている。それから電話をして、こうなったら回顧録を始めるとフーヴァーが宣言する。その時、フーヴァーの顔を映してない。新聞のアップと、電話を掛けるときは後ろから撮っているの後頭部しか見えない。冒頭のやりとりの一番最後の顔もよく分からない顔ですけど、それに続く新聞を切り抜くときの顔も見せていない。フーヴァーの表情が分からないからフーヴァーがどういうつもりで回顧録の執筆を始めたのかははっきり分からず、つまり映画のノリや方向性を掴めないままだこへ

ともなく進んで行ってしまう感じになっている。

万田……まったくの憶測ですけど、これ全部別撮りで、編集でどこに入れるかっていうときに、普通の流れと逆の入れ方をしてる、ということはありませんか。

西山……フーヴァーの顔もそうですけど、主な舞台になる執務室の物語的な位置づけが描かれていないという印象なんですよね。そこがこの映画の中でどういう意味を持つ場所なのか。例えば冒頭で、外部の人である記者がフーヴァーを訪ねて司法省の建物にやって来るところから始めて、階段や廊下を通過して目指す部屋にたどり着く、そこでフーヴァーが登場し、おもむろにやり取りが始まるという流れにしたら、建物自体の空間的奥行きが、J・エドガーという人物や物語とダブるように、一つの印象として立ち上がるわけですよね。そういう通常考えられる入り方をやっていない。冒頭だけでなく、他の多くの場面の導入部も同様で、人物や舞台の外側、背景をイメージさせるのをなるべく避けているように見える。

『J・エドガー』の扉の内と外

西山……ただ、トルソンの面接シーン [0:38:45-] だと、窓外がちらっと覗くんですよね。

大工原……セットにしては中途半端な外の見せ方ですよね。

西山……そうなんです。しかも、部屋が二重構造になってるんですね。奥にもう一つ自分の席がある。秘書のギャンディはいつももう一つ手前の部屋から奥に入ってくるらしい。

万田……その辺も一切説明なし。

大工原……執務室があって、会議とかできる広い部屋があって、秘書の控え室があって。

西山……この部屋の配置自体、エドガーの内面に合わせて作られているんですかね。

万田……そこを使い分けていると言っているのか。たしかに、この面接シーンは手前の部屋でやる方がいい気がしますよね。奥が空いていて。

大工原……わざわざ机の台を持ち上げて、自分をトルソンの前で大きく見せる場面ですよ。だからこの部屋である必要があった、と。

万田……というよりも、レストランで初めて会ったときからトルソンが同性愛者だということが分かっている、履歴書を読んでおどおどして、さらに今の面接のシーンでもまたそのことで動揺している。だから、追い詰められたときに、奥に逃げ道をつくっている、気持ちとして奥を空けておく。そういう感じがあるよね。

西山……その意味では、ここには扉の向こうがあるわけですよね。二つ部屋を設計して。

万田……設定としては、向こうが執務する部屋でこっちが来客用で、ということですよ。

西山……ここは外景が見えていて、トルソンが窓を開ける。他の人と違うわけですよ。外から来た人という感じ。

万田……こういうふうにならなくていいですか？

西山……ギャンディを別にして初めてじゃないですか。いつもシーンの最初から人が部屋にいるんですよ。

万田……なるほど。

西山……他の場面だったら、彼がすでについて、俯瞰の引きから入るんですよ。

万田……「君がトルソン君だな」みたいな(笑)。

西山……しかも窓辺の芝居をつくって、開け閉めしている。

大工原……二人の愛の話が一番太い線なので、トルソンの出入りについては意識的だということでしょうね。

万田……イーストウッドが企んでやったかどうかは別にしても、それまでずっと板付きで、あとは老けたギャンディが入るだけだったわけですよね。このシーンのために、それまで出入りのシーンを避けていたのか、それとも撮っていたけど、編集でそのことに気付いて切ったのか。

大工原……部屋の外のあの廊下は、エドガーの権力が高まるのに応じて、使われましますよね。最初、おばちゃん職員に小僧扱いされることから始まって、次が部下に訓示するシーンで。

西山……それ以後は、エドガーの芝居も廊下を抜けて別の部屋に入っていくような構造になっています。喫煙室とか。それで、長回しの移動が出てくるわけですよね [1:14:36-]。この長回しで、一番奥のフーヴァーの部屋から廊下を経て元喫煙室だった科学捜査研究所へと至るまで一続きで全部見せるわけですが、その時の約束で、しばらく後に、フーヴァーとトルソンが週末の休みに競馬場に行くんですよ [1:31:01-]。トルソンとのプライベートな関係の話になると、司法省の内部だけじゃなくて、競馬場に飛ぶ。そこで痴話喧嘩が起こる。要するに、あの長回しが、司法省

内部の空間＝エドガーの内面の拡張としては仕上げですよ。その外に出るというのは、二人の関係にとっては危険なんです。感情的な危機が起きたり、急病で倒れたりという展開になってくる。そういう意味では、エドガーの外部というか、司法省の中で完結した世界ではないところに連れて行かれる。空間的にはそういう構造になっていますよね。

万田……リンドバーグの話は、蝶番として半ばにあるということなんですかね。リンドバーグの子供が見つかるころも、奥の屋敷が目立つ構図だよ。

大工原……身代金受け渡しのシーンや、墓地のシーンは妙に印象に残りますよね。

西山……いいですよ。ただあれも俯瞰の引きで始まる。普通はあの仲介役の人が何かしらドキドキしながら犯人を待っているっていう寄りの画が入るはずなのに、引きでいきなりオフの「ヘイ、ドクター！」って犯人の声で始まる [0:56:25-]。リンドバーグ事件は、一つにはエドガーの自慢話としてあるんだけど、一方で、司法省内部に科学捜査研究所っていう名目で部屋を増やしていくきっかけになっている。

大工原……FBIの予算が増えて、連邦捜査ができるようになるきっかけ。

西山……部屋が増えていく、つまりエドガーの領域が拡張してゆくと密接したエピソード。空間的にはね、で、内容的には嘘だったという(笑)。

——— 窓の外が見えないという件については、決定的な例外がありますよね。移民局で女性活動家を追及するとき、異様に広い窓が出てきます [0:20:13-]。

万田……ええ。かえって窓外が目立つ。あれは、向こうの自由の女神を見せているわけですよ。

——— 映画史的には、エリス島から自由の女神が見えるという、『ゴッドファーザー Part II』(1974)とかいろいろありますが、距離感がみんな変で、自由の女神が大きすぎる。その点『J・エドガー』は違う。

大工原……あれはCGですか。エドガーが奥の執務室の窓から大統領就任パレードを見下ろすところも、CG合成ですよ [0:50:33-、1:53:22-]。

万田……合成に見えますよね。

西山……あのいかにも合成に見える感じは、他の場面では窓外が見えないのと方向性としてはつながっているのかもしれない。合成＝書き割りは、現実としての窓外がないという意味ですから。自分が映画を作る場合に引きつけて一番感じるのは、僕らの場合は、窓外がないというのは、実はそう「せざるを得ない」ことが多いわけですよ(笑)。あるいは、出入りを描きたくてもロケ場所の制約で描けない時がよくある。そういう場合に芝居と撮り方をどうするかって考える。何億ドル掛かった映画が分かりませんが、イーストウッドも初めてこういう問題に直面したのか、という気もしないでもない。そのとき、俯瞰の引きから入るといって一番簡単な選択をしたのか。あくまでも憶測ですが、イーストウッドは自主映画のようなコンセプト、スタンスで映画を撮っているような気もするのです。

『J・エドガー』には謎がない

万田……『J・エドガー』の物語の入り方に

ついて、さっき言ったように、通常の娯楽映画の語り口ならば、画面上では外観、廊下、執務室と来て、そこに訪ねてくる者がいて、そこでエドガーがどういう存在なのかが分かってくる、というような、作り手が物語を一から語るという作りをするわけですね。ところが『J・エドガー』では、出だしから映画を見ている人へのサービス精神というんですかね、「分かる／分からない」の線引きがかなり意図的に「分からなくてもいい」という方向に行ってるということですね。観客が置いてけぼりを食らう。

西山……不親切ですよ（笑）。

万田……『バード』も、僕は最初に観たときに不親切な印象が残ったんです。でも、一つひとつの場面に力があって、不親切であることが気にならない。『J・エドガー』の場合はそれもない。

西山……『バード』は語り手っているんですけど。

万田……いないです。

西山……客観というの外部の視点で描いているということだよ。だから『J・エドガー』には外部がない。

万田……どこまでがエドガーの妄想で、どこまでが本当か分からない世界。

大工原……ナオミ・ワッツとの議会図書館のシーンは、広報官に語っていない場面ですよ。

西山……あれが不思議なのは、一番最後に広報官に語っているんですよ。図書館の検索システムをつくったのは俺なんだって自慢話をする。

大工原……そう。でも、あのナオミ・ワッツにプロポーズめいたことをしたというの

は絶対語ってないはず。

西山……語っていないにもかかわらず……

大工原……フーヴェアの脳内の回想が行われているわけですよ（笑）。

西山……そうです（笑）。最初の回想である、パーマー長官宅爆破事件のところからそう。画面ではエドガーが駆けつけているにもかかわらず、「そこにいたのはあなたなんですか」と広報官に訊かれて、「そうしておこうよ」みたいな（笑）。不思議な……。

万田……さっきの、外部がないという話ですけど、エドガーの内面を暴くのがトルソンなのだとしたら、トルソンがエドガーにとっての外部、エドガーを客観視する人、ということになりますか？

西山……そう思うと、ガラス戸の向こうの謎の影というのが、そういうイメージだったのかな。

万田……だよ。

西山……エドガーが部屋の中で自分のことを話しているときに、その扉の向こうにいるのがトルソン。トルソンという外部がいる。

万田……唯一真実を知る人物ということだよ。うーん、この映画がそういう作りになっているということがやっと分かってきた。本当はこういうことって初見で分かった方がいいんじゃないですか？（笑）自分にとっての外部がトルソンで、自分の禁断の同性愛の相手で、しかもそいつが最初に出てくる際は窓の向こうに影だけ見せて、主人公にとっては最愛の人なのに最悪の人みたいな、そういう印象を演出で印象付けようというときに、観ているお客さんにもできればそういう意図を分かってほし

いなくて……ふつう監督は思います、よね？

西山……思いますね。

大工原……そういう細かい演出も、時制が入り組んで語り口も分かりにくいですね。アメリカ人の観客は、フーヴェアという人のことをよく知ってるのかな。人種差別とか、反共とか。あと、リンドバーグの息子の誘拐という話も、ああこのときの事件ねとか、ローズヴェルト就任という画になったら、ああその時代に戻ったのねとか、そういうのが自明のこととしてアメリカ人の頭には全部入っているのならば、この錯綜している時制も、とてもトリッキーな構成だなんて感心しながら観られるか。

万田……分かるところは当然多いでしょうね。

大工原……観客がフーヴェアのことをすてによく知っているとしたら、もっと楽しめるんじゃないかとは思いました。

万田……西山さんが言っていた話のなかでもう一つ。大統領執務室で待っているフーヴェアは映すけど、入ってからが一切描かないと。

西山……ローズヴェルトとの面会のときには [0:59:45-]、一つ後の場面で、そこで何があったかがフーヴェアの口から語られるんです。

万田……そこに関しては、誰もが知っているようなフーヴェアのやり口の核心部分を再現では見せずに、それでもなお「謎を残す」ような構成になっている、ということですか。

西山……いわゆる「実録もの」みたいな場面は避けているのかもしれない。キング牧師も役としては出てこないですよ。

大工原……「実録もの」というとすぐ『仁義なき戦い』（1973）が頭に浮かんでしまうんですが。

西山……あれは『J・エドガー』とは違って、分かりやすく順番に繋げて、ブリッジ部分がちゃんとナレーションで説明が入っている。まさに実録。分かりやすい。

大工原……大統領の名前は何人か挙がるけど、大統領執務室の中は見せない、という方針にすることで、大統領の権威を見せる、ということですかね。あるいは、フーヴェアにとっては大統領は首がすぐ替わっていただけの人物ということか。

西山……ニクソンだけ出てくる。その前のケネディとローズヴェルトは姿は見せない。ニクソンは他者でありえたんです。その前はそうじゃなかった。情報を握っていたことによって自分の内にいる人だった。

大工原……ニクソンとも直接会うシーンはないですよ。

西山……ないですね。会った後、フーヴェアが自分の執務室で泣いている（笑）。

万田……だから、「実録もの」の作りではないんですよ。さっき「謎を残す」って言ったんですけど、むしろ「謎がない」ということですね。謎がないから撮っていない。謎にするものがない。フーヴェアの秘密というようなことを一つの謎にしておいたまま観ている人にフーヴェアの立ち位置ややり方を匂わせる、のではない。あと、背景を背負わせる芝居をさせていないということでしたね。

西山……そんな感じがする。

万田……ということは、そのシーンの直前で彼が何をしていたか、どういう気持ちだったかという時間の蓄積が、基本的には

シーンごとにバラバラになっている。

西山……そうだと思います。

万田……観てる方は気持ちの繋がりが読めないで、その都度その都度になっている。そういうこともあって、どんどん閉じていく。

西山……でも閉じていっているのとはちょっと違う気がする。表面しかないという感じ。

万田……ああ、表面か。僕も最近のイーストウッドにはそういう感じを持っていたんです。『インビクタス』もそう。表面しかなく、滑って行く。深いところに嵌めないように、全部サラッと話している感じ。それが『J・エドガー』にもあって、不思議だったし、僕には面白かった。これだけ時間軸をいじりながら、ある長いスパンの話撮っているのに、しかもフーヴェーのような歴史上の人物を描いていながら、どこにも引掛からないままいく、というのが不思議だった。

西山……僕は『インビクタス』のほうを後に観たから、順番に観た人とは違うかも。やっぱりいきなり『J・エドガー』を観ちゃうと、かなり抵抗があった。先に『インビクタス』の表面性に触れていたら感じ方も少し違っていただろう。しかし、『インビクタス』には分かりやすい流れがある。構成の原理自体が謎であり思考不能であるような『J・エドガー』は、たぶん、さらに表面性をつきつめるような実験なんですよ。

『J・エドガー』と映画の現在

万田……イーストウッドは誰に向かってこんな難解なものを作っているのか、と思ったんです。誰かがこれを観て、現代の映画

はこうなっていくべきだ、と欲しているのか。後を継いでくれ、と欲しているのか。どうか。後継者を求めているのか。あるいは、単に自分はこれが面白いからやるというだけなのか。イーストウッドにとって、自分がずっと映画を作って来て、最終的に行き着いている地点がここで、それは自分で作りたい物を作っている、というだけなのか。でも、ここまで話して来て、そのうえで、じゃあ僕らがこれをやりたいかという（笑）、やっぱり、なんでこんなことをするんだろう、と欲してしまいます。そういう作りをするとなんか映画がものすごく変わる、面白くなる、という積極的な確信を結局僕らは擱めていない。少なくとも僕は、観ていて面白いし、今まで観たことのないものをイーストウッドが作り出しているのですけど、映画はこれでいいのだという確信は持てない。イーストウッドが仲間を求めている感じもしない。どうですか？

大工原……『バード』を久々に観て、あの頃はこんなに深みのあるシーンを撮っていたんだ、と。最近のイーストウッドは、画だけでなく、シナリオの選び方も含めて、平板さをあえて求めているところはたしかにありますよね。正直、戸惑うところですよ。

万田……ずっと腑に落ちないまま話してきましたが……。

西山……いま僕自身がやろうとしていることとは、真逆なんですよ。芝居の演出に関してはぜんぶ逆！という感じ（笑）。イーストウッドって80歳過ぎですよ。何考えてるんだろう。例えば窓外を見せない、空間を限定した中で演出を考える、芝居を作るっていうのは、僕の知ってる限り

では、60～70年代のアヴァンギャルドな発想ですよ。あるいは僕が作ってるようなものも含めたごく低予算の自主製作映画か。もしかしたらイーストウッドはアヴァンギャルドなことを考え始めたのかな。それとも自主製作映画のような発想で映画を考え始めたのか。

万田……実験的であることはたしかですよ。そのおかげで分からなくなっているんですけど（笑）。

西山……そういう意味では、DVDで何度も見直して、いろいろ探って行くことが愉しみの一つになるようなタイプの映画になっちゃっているんじゃないですか。

万田……それは否定的な意味で？

西山……必ずしも否定的ではなく。イーストウッドはそんなことは思っていなかっただろうけど、そうなってしまっている。謎解きを要求する映画というのは、ちょっと違うんですけど。観て行くほどに、演出的にもシナリオ的にも腑に落ちないところがどんどん増えていく。それが積み重なって、なんだったんだろうあの映画？という印象になる。将来、映画はみんなが作り手になっていく、と思うんですよ。いつかは分からないですけど、おそらく義務教育で映画を習ったり作ったりするんじゃないかと。国語で作文を習うように。すると演出家として映画を観るという視点がなくなるんじゃないか。

万田……でも映画じゃないよね、それは。映像かもしれないけど。

西山……映画になるんじゃないかと思う。映画も変わってくると思う。僕は映画作りのワークショップを小学校くらいからやったほうがいいんじゃないかと思ってるんで

す。映画の作り方だけでなく、付随して、社会的なことや人間関係的なことなど実に多くのことを一緒に学べると思う。技術的には今よりもっと簡単に撮れて、簡単に繋げるようになるでしょう。

万田……パソコンで編集できますし。

西山……小学生でも簡単にできるようになるでしょう。そうなった状態で映画を観ることって、今観るのとは違う。そうすると例えばね、今はディスクにチャプターが付いていますけど、将来のディスクはチャプターを入れ替えることができるようになるんじゃないか。シーンの構成順序を自分で並べ替える。というか、そういうことができたらいいな、と『J・エドガー』を観ながら思っていたんですよ（笑）。構成を文字に書き出して考えてもまだ具体的な感触は分からないじゃないですか。実際に繋ぎ直したらぜんぜん違うだろう、と。すでにやっているヤツもいるかもしれない、密かに。さらに、たとえばシーン頭に俯瞰の引きが出て来たたらそこで再生を止めて、シーンの始め方としてほかにどういう可能性があったのか、クイズとして出題される（笑）。エドガーのアップから入ったらどうか、とか。ま、妄想ですけど。

大工原……それって面白いようになっていく気がする反面……。

西山……そういうことができる映画があっても良いんじゃないかな、ということですよ。『J・エドガー』を何度も観ていてそう思った。

万田……『J・エドガー』は、われわれが「映画」だと思っているものとは違うものになっているかもしれない作品、ということになるんですかね。実際のところ、この

三人の中で「映画でないもの」に足を踏み入れ掛かっているのは、西山さんですよ！ だから『J・エドガー』についての理解も一番深いのかもかもしれない。

西山……………そうですか？

万田……………いやいや、そうですよ（笑）。西山さんの映画はもちろん「映画」なんだけど、今までの映画とは違うものにかかなり積極的に近づいている。

大工原……………一番先鋭化していますよね。

万田……………過激に、アヴァンギャルドに。

西山……………でも、僕の方向性とは真逆なんですよ、イーストウッドさんがやろうとしていることは！（笑）

（採録＝河野真理江／構成＝中村大吾）

[付記]

本研究は、文部科学省私立大学戦略的研究基盤形成支援事業（平成23年～27年、事業名「新しい映像環境をめぐる映像生態学研究の基盤形成」）の助成を受けて行われたものである。

万田邦敏 | まんだくにとし | 立教大学現代心理学部映像身体学科教授 | 映画監督

西山洋市 | にしまよういち | 立教大学現代心理学部映像身体学科兼任講師 | 映画監督

大工原正樹 | だいくはらまさき | 立教大学現代心理学部映像身体学科兼任講師 | 映画監督

映画の奥行きにかんする研究 注釈付文献リスト

[執筆・編集] 河野真理江・中村秀之

立教大学心理芸術人文学研究所
文部科学省私立大学戦略的研究基盤形成支援事業
「新しい映像環境をめぐる映像生態学研究の基盤形成」
チーム3

2013年3月

目次

はじめに	… 1
注釈付文献リスト	… 2
1. 初期の映画理論	… 2
2. バザンからドゥルーズへ——フランスの理論的系譜	… 2
3. ディープ・フォーカスにかんする英語圏の議論	… 5
4. ディープ・ステージング	… 6
5. 技術と様式——歴史とシステム	… 7
6. ワイドスクリーン	… 8
7. 立体映画	… 10
8. 作家論と作品論	… 13
9. 「列車の到着」神話	… 17
文献一覧（著者名アルファベット順）	… 20

はじめに

この文献リストは、立教大学心理芸術人文学研究所（現代心理学部付属）のプロジェクト「新しい映像環境をめぐる映像生態学研究の基盤形成」の活動の一環として作成した。研究プロジェクトは、文部科学省私立大学戦略的研究基盤形成支援事業（研究拠点を形成する研究）に選定されたものである。プロジェクトを構成する4チームのうち、チーム3は「新しい映像環境における映画芸術の変容」をテーマとし、特に劇映画における空間表現（2次元画面における奥行き）と技術革新との関係に焦点を当てている。

映画における奥行きあるいは画面の深さは、映画研究の歴史を通じて重要な問題でありつづけてきた。この文献リストはその主要な先行研究を概観し、今後の研究に役立てるために作成されたものである。調査と掲載文献の選択、注釈の執筆は、リサーチ・アシスタントの河野真理江（立教大学現代心理学研究科映像身体学専攻後期課程博士課程）が担当し、チーム3のリーダーを務める中村が修正と追加を施して、最終的な編集作業をおこなった。網羅的であると誇れるものではないけれども、古典的な基本文献からさほど知られていないが重要な論点を含むもの、古いものから最新の成果まで、広い視点から研究の出発点として必要なものはほぼ拾い上げることができたと思う。リストに挙げていないものについては、それぞれの文献から「芋蔓式」にアクセスしていただきたい。

中村秀之

2013年3月

※「映像生態学プロジェクト」チーム3のメンバー

前田英樹（立教大学大学院現代心理学研究科・教授）

万田邦敏（立教大学大学院現代心理学研究科・教授）

篠崎誠（立教大学大学院現代心理学研究科・教授）

筒井武文（東京藝術大学大学院映像研究科映画専攻・教授）

細馬宏通（滋賀県立大学人間文化学部・教授）

中村秀之（立教大学大学院現代心理学研究科・教授）[チーム・リーダー]

*映像生態学研究プロジェクト全体とその研究活動の詳細は、心理芸術人文学研究所のウェブサイトで公表されている。（<http://www.rikkyo.ac.jp/research/laboratory/RIARPAH/>）

1. 初期の映画理論

Münsterberg, Hugo, 1916, *The Photoplay: A Psychological Study*. Appleton.

(ヒューゴー・ミュンスターバーグ, 林譲治訳「奥行きと運動」, 岩本憲児・波多野哲朗編『映画理論集成』フィルムアート社, 1982年, 12-24頁)

心理学者のヒューゴー・ミュンスターバーグが1910年代半ばに発表した著作『映画劇——その心理学的研究』の第3章にあたる論文であり、映画が固有の美学的形式を有することを明示したうえで、「映画劇が観客のところに影響を及ぼす方法」を、当時の最新の実験心理学の知見に基づいて分析した初期の映画理論である。ミュンスターバーグは、映画観客が単眼の奥行き知覚の手がかりにもとづいて映画の三次元性を感じると同時に両眼視によってスクリーンの平面性も知覚するという二重性を指摘し、そこに映画体験の独自性があると主張した。ミュンスターバーグはまた、映画の奥行きは仮現運動と同様、観客が心のメカニズムを通じて能動的に創造するものであることを強調した。

2. バザンからドゥルーズへ——フランスの理論的系譜

Bazin, André, [1950, 1952, 1957] 1958, “L'évolution du langage cinématographique,” in *Qu'est-ce que le cinéma ? I. Ontologie et langage*, Editions du Cerf.

(アンドレ・バザン, 小海永二訳「映画言語の進化」, 『映画とは何か II 映画言語の問題』美術出版社, 1970年, 176-202頁. 1950年, 1952年, 1957年に異なる媒体に発表された論考を総合したもの)

アンドレ・バザンの「映画言語の進化」には、奥行きの美学に関する先駆的な記述をみることができる。当時、ディープ・フォーカスに象徴される奥行き表現は、『市民ケーン』を通じて発見されたばかりの最先端の技巧であり、バザンはここにおいて、モンタージュを中心に展開してきた映画芸術が空間的深さを獲得することにより、「ありのままの現実」にいつそう近づくことができたという映画の表現史における「進化」を見出した。いうまでもなく、この手放しの礼賛には、写真映像ないし映画の本性がリアリズムにこそあるとするバザンの確信がある。映画の歴史的進化を信じて疑わないバザンの態度は、観念論的であるという批判を招き、とくにジャン・ミトリ、ジャン＝ルイ・コモリによって論難された。とはいえ、今日ではバザンがいう「画面の空間的な深さ (profondeur de champ)」とは、必ずしも技術としてのディープ・フォーカスそれだけを意味するものではないと考え

られている。とくにジル・ドゥルーズが、『市民ケーン』における奥行きを解釈するなかで、バザンの「画面の深さ」という表現を踏襲したことにより、バザンのいう「画面の深さ」は未だに議論可能な概念だとみなされるようになった (cf. Diane 2011)。

Mitry, Jean, [1966] 2000, “The Liberated Camera and Depth-of-Field,” in Christopher King (tr.), *The Aesthetics and Psychology of the Cinema*, Indiana University Press, 168-229. 特に “Depth of Field”(190-201). (Original French edition is published in 1966.)

フランスの代表的な映画理論家ジャン・ミトリは、主著『映画の美学と心理学』において、鮮明なフォーカスに象徴される奥行き表現の歴史を論じた。ミトリは、ディープ・フォーカス撮影が1925年から1940年代にかけて衰退していたことを理解するにあたって、バザンがこれを美学的な問題と捉えたことに異を唱えた。ミトリがディープ・フォーカス衰退の真の理由だと主張したのは、トーキー以後の技術変遷（とくに移動撮影の積極的な使用）によって映画に「運動性と持続」という新しい価値観が定着したことであった。

Comolli, Jean-Louis, 1971-1972, “Technique et idéologie : caméra, perspective, profondeur de champ,” in *Cahiers du cinéma*, no, 229-231, 233-234/235, 241.

(ジャン＝ルイ・コモリ，鈴木圭介訳「技術とイデオロギー——カメラ，遠近法，ディープ・フォーカス」，岩本憲児・武田潔・斉藤綾子編『映画理論集成② 知覚／表象／読解』フィルムアート社，1999年，32-101頁)

新しい映画表現の確立や達成がただ一人映画作家の偉業としてみなされがちであった時代，ジャン＝ルイ・コモリが提起した議論は，そうした趨勢を真っ向から批判するものだった。コモリはまず，映画における奥行き表現の起源を中世絵画の遠近法描写に見出すことで，ヨーロッパ至上主義的な審美的感覚の波及を示し，その無意識的な選択を批判した。コモリの最終的な目的は、『市民ケーン』に代表されるハリウッドにおけるディープ・フォーカスを用いた「リアリズム」的作品の量産が，功利的なスタジオの戦略によって首尾よく制御されていることを指摘することで，特定のイデオロギーの連鎖的伝播を浮き彫りにすることであった。一般的に論争的な正確を持つ論文として理解される。（『市民ケーン』論にも関連）

Deleuze, Gilles, 1985, *Cinéma 2: L'Image-temps*, Les Editions de Minuit.

(ジル・ドゥルーズ, 宇野邦一・石原陽一郎・江澤健一郎・大原理志・岡村民夫訳『シネマ2*時間イメージ』法政大学出版局, 2006年. 特に「第5章 現在の諸先端と過去の諸相——第四のベルクソン注釈」[135-174頁])

『時間イメージ』における奥行きへの言及は、主に第5章の『市民ケーン』にかんする箇所の中にみられる。ドゥルーズは、奥行きを表すバザンの表現、「画面の深さ」 *la profondeur de champ* を引き継ぎながら、『市民ケーン』においては「画面の深さ」が「過ぎ去った回想」や「過去の諸相」という物語上の主題を喚起する時間イメージであると論じている。なお邦訳においては *la profondeur de champ* はすべて「パンフォーカス」と訳されている。

岩城覚久, 2006, 「ディープ・フォーカスとイメージの深さ——ドゥルーズ『シネマ』の奥行き論への一考察」, 『人文論究』56(3), 89-105.

映画の奥行きにかんするドゥルーズの概念「画面の深さ (*profondeur de champ*)」の解釈を再考察した論文。岩城は、この言葉が日本語でしばしば「ディープ・フォーカス」ないし「パンフォーカス」と訳されてきたことを問題視し、ドゥルーズがバザンを踏襲しながら言う「画面の深さ」がディープ・フォーカスという撮影技術による効果に還元できない複雑な概念であると指摘する。岩城はヴェルフリンを援用しながら、ドゥルーズの「画面の深さ」の概念が、「鮮明な輪郭線」を持つディープ・フォーカスとは「相容れない」という立場を取る。しかし「画面の深さ」がむしろ「不明瞭な」イメージを想定している」という結論には議論の余地がある。

Arnaud, Diane, 2011, "From Bazin to Deleuze: A Matter of Depth," in Dudley Andrew (ed.), *Opening Bazin: Postwar Film Theory and Its Afterlife*, Oxford University Press, 85-94.

映画における奥行きにかんするアンドレ・バザンの思考のジル・ドゥルーズによる復権を考察した比較的短いエッセイである。第1節と第2節では、ドゥルーズがバザンの概念を念頭において使う「画面の深さ」(*profondeur de champ*, 英訳では *depth of field*) の意味を探求している。ディアヌ・アルノーは、「演劇性の増大」、「シーケンス・ショット」、「デクパージュ」など、バザンからドゥルーズへと踏襲された複数の概念へと注意を向け、ドゥルーズがバザンを通じて奥行きを認識し、またそれらの概念を哲学的に解放したのだ

と主張している。第3節では、ドゥルーズの「結晶イメージ」の概念を予見するかたちでバザン自身が「結晶学」という表現を用いていたという著者自身の指摘から、ドゥルーズによるバザンの救済の意味が再検討される。

3. ディープ・フォーカスにかんする英語圏の議論

Oagle, Patrik, 1972, "Technological and Aesthetic Influences upon the Development of Deep Focus Cinematography in the United States," in *Screen* 13(1), 45-72. Re-published in Bill Nichols (ed.), *Movies and Methods*, Vol. I, University of California Press, 1976, 58-82.

パトリック・オーグルの研究は、近年の歴史修正主義の潮流のなかにあつて、その最初期の業績の一つをなし、一次資料に回帰する立場から、一般に広く受け入れられている映画史の知識を慎重に精査したものである。いまとなつては信じられないことだが、1960年代後半にあらわれた多くの映画史や映画鑑賞の手引きは、事実や年表を既存の映画史から踏襲するだけで、こうした再調査を行つてはいなかつた。オーグルは、ハリウッドで成功し、かつては映画づくりの大胆な新手法を示したニューヨーク出身のある天才（オーソン・ウェルズ）を取り上げるにあつて、従来の知識にやみくもに追従するということはしなかつた。彼はそのかわりにウェルズと『市民ケーン』を、25年ほど前の劇場用映画製作のうゑにひとつの形跡を残した、相関する技術的・美学的展開のなかに位置づけたのである。オーグルは、ソフト・フォーカスやディープ・フォーカスといったスタイルがどうしてさまざまな具体的なかたちに移り変わつていったのかについて説明しようとしなが、雑誌写真のスタイルが決定的な要因になっている可能性がある」と指摘している。（中略）オーグル論文は、思慮深い学識と明晰な解釈の賜物である。この論文は、現在進行中の古典的映画史再考への最良の手引きである。（ビル・ニコルズによる解説から、p.58.）

Williams, Christopher, 1977, "The Deep-Focus Question: Some Comments on Patrick Oagle's article," in *Screen* 13(1), 73-76.

パトリック・オーグルの論文に刺激されつつ、オーグルのディープ・フォーカス撮影技術にかんする言及のなかでは看過されていたイデオロギーと経済という二つの問題に焦点をあてた論文である。

Harpole, Charles Henry, 1978, *Gradients of Depth in the Cinema Image*, Arno Press.

下記の論文の著者による博士学位論文.

Harpole, Charles, 1980, "Ideological and Technological Determinism in Deep-Space Cinema Images," in *Film Quarterly* 33, 11-22.

主要な先行研究を踏まえたうえで（特にジャン・ルイ・コモリに代表されるイデオロギー批評を反美学的で、決定論的であると批判した）、映画における奥行き表現の歴史を再探求した論文。ハーポールは、ディープ・フォーカス撮影のみならず、人物の配置やカメラのポジション、ディープ・スペース、移動撮影など、さまざまな奥行き表現を通じて初期映画から1940年代初頭までの映画を検討したのち、映画の創造において奥行きの演出は一貫して重要な要素の一つであると主張した。

Carringer, Robert L., [1985] 1995, *The Making of Citizen Kane*, University of California Press, Revised edition.

（ロバート・L・キャリンジャー，藤原敏史訳『『市民ケーン』，すべて真実』筑摩書房，1995年。特に「第四章 グレグ・トーランドと撮影技術の革命」，110-143頁）

4. ディープ・ステージング

Brewster, Ben, 1990, "Deep Staging in French Films 1900-1914," in Thomas Elsaesser and Adam Barker (eds.) *Early Cinema: Space, Frame, Narrative*, British Film Institute, 45-55.

タイトルの通り、「フランス初期映画におけるディープ・ステージング」を考察した比較的短い論文である。メリエスの『ドレフェス事件』（1899）を筆頭に、ゴーモン社やパテ社で製作された数十の作品が対象となっており、登場人物の配置や動きの演出、立体的なセットの利用、カメラのアンブルとポジションの工夫による奥行き表現を、時にアメリカ映画（おもにバイオグラフ時代のグリフィス映画）と比較しながら分析している。

Gunning, Tom, 1993, "Notes and Queries about the Year 1913 and Film Style: National Styles and Deep Staging," in *1895*, 14, 195-204.

Brewster, Ben, Lea Jacobs, 1997, *Theatre to Cinema: Stage Pictorialism and the Early Feature Film*, Oxford University Press. (especially, “Staging,” 139-211)

Bordwell, David, 1997, “Exceptionary Exact Perceptions: On Staging in Depth” in *On the History of Film Style*, Harvard University Press.

(デイヴィッド・ボードウェル, 小町眞之訳『映画の様式——その変化と連続性——』, 鼎書房, 2003年. 第6章「並外れて正確な感覚——奥行きをめぐって——」)

ボードウェルは、『映画様式の歴史について』の最終章で、奥行きを活かした映画のステージングについて初めて本格的に論じた。具体的な映画の画面の分析というよりも、アンドレ・バザンやセルゲイ・エイゼンシュテインらの先駆的な批評を展開させながら「ステージング」を理論化することが目的となっている。特定の作家、作品についての分析は、翌年出版された *Figures Traced in Light* に持ち越された。なお、本書の邦訳には訳文に少なからぬ問題点がある。

Bordwell, 1998, David, *Figures Traced in Light: On Cinematic Staging*, University of California Press.

数あるボードウェルの著作のなかで、映画におけるステージングに特化して書かれたものである。分析の対象となっているのは、韓国映画（ホン・サンス）、ロシア・ソヴィエト映画（エヴゲーニィ・バウエルとセルゲイ・エイゼンシュテイン）、フランス映画（ルイ・フィヤード）、日本映画（溝口健二）、台湾映画（侯孝賢）など、初期映画から比較的近年にいたるまでの作品で、かつ世界的に関心の高いものをピックアップして論じている。

5. 技術と様式——歴史とシステム

Salt, Barry, [1983] 2009, *Film Style and Technology: History and Analysis*, Starword, 3rd ed.

バリー・ソルトの『映画様式と技術』は、映画の揺籃期からの様式の変化を技術革新との関連で実証的に分析した映画史の基本文献である。映画の空間表現についても、各時代の特徴が具体的に論じられていて、随時参照すべき知見に満ちている。

Bordwell, David, Janet Staiger and Kristin Thompson, [1985] 1988, *The Classical Hollywood Cinema: Film Style & Mode of Production to 1960*, Routledge. Originally published by Columbia University Press.

ハリウッド映画研究における最も重要な基本文献の 1 つであり、ボードウェル、スタイガー、トンプソンという 3 人の研究者が各章を分担し、ハリウッド映画を芸術や経済の現象としてではなく、独自の映画様式や産業形態を持つモードとして位置づける立場から様々な問題に取り組んでいる。奥行き表現をめぐる記述は、3 つの章に散見される。まず、ボードウェルが担当した第 5 章「古典的映画の空間」では、「古典的な物語が、どのような空間構成と編集を用いて空間を立体的に表現していたか」(p.50) を問題関心として、奥行き表現の構図をめぐる歴史的背景や撮影や編集のテクニックが論じられている。第 17 章「古典的物語空間と観客の注意」では、ステージングの問題が取り上げられ、奥行きのある空間での人物の配置、美術（セット）、照明、フレーミングなどの形式が論じられ、それらが観客の視覚に及ぼす影響と効果を論じている。『市民ケーン』にフォーカスをあてた第 27 章「ディープ・フォーカス撮影」については、「作品論」の項目を参照のこと。

6. ワイドスクリーン

山本透, 1957, 「映画の技術と表現——ワイド・スクリーン・プロセスについて——」『美學』8(1), 18-28.

シネマスコープの美的特徴及び効果を考察した学術論文であり、おそらく日本語で書かれたものとしては最初期のものである。山本は、バラージュ、エイゼンシュテイン、アルンハイム、ラングらの先行の映画理論の他、当時最先端のさまざまな研究成果を手懸りとしながら、ワイドスクリーン映画の学術的研究の必要性を強調している。山本の基本的見解は、「大型画面の十全な活用は多くの人が述べるように、全画面にわたってアクションの激しい題材（スペクタクルやミュージカル・コメディ等）を取り扱う時最も効果的である。特に大群衆の活動（mob scene）を一望の中に収める壮大華麗なシーンは、他では到底望み得ぬ映画独特の迫力を明瞭に看取し得る」。音響効果やショット・サイズとの関係についても触れられている。

Barr, Charles, 1963, “CinemaScope: Before and After,” in *Film Theory* 16(4), 4-25.

「シネマスコープ——以前と以後——」と題された論文で、チャールズ・バーは、映画

における「リアリティ」表現の変遷という観点から、シネマスコープの歴史的立場について考察している。バーの主張を要約すれば、シネマスコープ以前（グリフィス以降）とはモニター主義の時代であり、シネマスコープ以後とは、ひとつの画面、サウンドとの一体感、シーケンスの一貫性がより求められるようになった時代である。シネマスコープを対象としたフィルム・スタディーズの研究において、比較的初期に発表されたこの論文の影響は大きく、後の論文のなかでは、しばしば“landmark essay”や“seminal essay”として言及・引用されているのが確認できる。

Bordwell, David, 1985, “Widescreen Aesthetics and Mise-en-scène Criticism,” in *Velvet Light Trap*, 21, 18-25.

1950年代から1960年代初頭の『カイユ・デュ・シネマ』と1960年代の『ムーヴィー』でミザンセーン批評を展開した批評家たちを「バザニアン」と総称し、彼らの批評からワイドスクリーン映画の美学にまつわるさまざまなアイディアを検討することを試みた論文。

Belton, John, 1992, *Widescreen Cinema*, Harvard University Press.

アメリカにおけるワイドスクリーン映画の歴史にかんする基本文献。ベルトンは、技術、経済、社会、美学といった諸要因が複雑に絡み合いつつ、いかにしてワイドスクリーンが導入され定着していったかを再構成した。

Belton, John, Sheldon Hall and Steve Neal (eds.), 2010, *Widescreen Worldwide*, Indiana University Press.

「21世紀のフィルム・スタディーズの視点から、美学的・産業的現象としてのワイドスクリーン映画」（裏表紙の解説より）を対象とした12の論文からなる論集である。これらの論文は、四つの章に分類され、各章はそれぞれ「第一章 歴史、技術、イノベーション」、「第二章 テキスト分析、美学、映画形式」、「第三章 主題と形式」、「第四章 ワイドスクリーン・ワールドワイド」と題されている。本のタイトルにもなっている第四章のなかで、具体的に論じられているのは、英国のインディペンデント系映画（Steve Chiball）とイタリアにおける外国製ワイドスクリーン技術の浸透（Federico Vitella）、日本における初期ワイドスクリーン映画の構図（Eric Crosby）、香港におけるショウ・ブラザーズ映画（David Bordwell）である。その他の主な著者として、ジョン・ベルトン、スティーブ・ニール、シェルドン・ホール、ポール・マクドナルドら。

Cossar, Harper, 2010, *Letterboxed: The Evolution of Widescreen*, University Press of Kentucky.

『レターボックス——ワイドスクリーンの革命』は、ワイドスクリーン技術という技術革新と、このフォーマットがいかに映画監督たちを刺激し、映画批評家たちの間に論争を巻き起こしたかについて探求している。バスター・キートンや D・W・グリフィスのような初期の映画監督や、ニコラス・レイやダグラス・サークのようなジャンル映画のパイオニアを検討することで、ハーパー・コッサーは、映画監督が自らのクリエイティヴなビジョンをより魅力的にするためにいかにして幅広のアスペクト比を用いたかについて述べている。『レターボックス』は、映画フレームから形式的実践の歴史を調査し、スクリーンの拡張が映画監督たちにとっていかに無数の創造的可能性を開くものであったかを論証している。(Book Description より)

7. 立体映画

Eisenstein, Sergei Mikhailovich (Эйзенштейн, Сергей Михайлович), [1947].

(セルゲイ・M・エイゼンシュテイン, エイゼンシュテイン全集刊行委員会訳「立体映画について」, 『エイゼンシュテイン全集 第2部 映画——芸術と科学 第6巻 星のかなたに』キネマ旬報社, 1980年, 238-282頁. 本論文は1947年に執筆された.)

映画作家エイゼンシュテインが1947年に発表したこの論文は、今日でいうところの3D映画のみならず、歴史上さまざまなかたちで試みられてきた立体映画的な企てについて、出来る限り網羅的に探求することを試みたものである。エイゼンシュテインは立体映画を映画が向かうべき当然のなりゆきであると考えた。そして、人々が立体映画へとむかう意味を、観客とスペクタクルの間の壁を取り払い一体化しようとする、中世以降の劇場における様々な実践を通じて論証した。立体映画について記述された部分では、前景構図などの構図上の工夫やモンタージュ、音響等の効果を、彼自身のいくつかの映画の場面から解説している。

Lipton, Lenny, 1982, *Foundations of the Stereoscopic Cinema: A Study in Depth*, Van Nostrand Reinhold.

Sammons, Eddie, 1992, *The World of 3-D Movies*, A Delphi Publication.

Hayes, R. M., 1998, *3-D Movies: A History and Filmography of Stereoscopic Cinema*, McFarland.

R・M・ヘイズの『3D 映画』は、二十世紀初頭から現在にいたるまでの 3D 映画の初の完全かつ精確な歴史書である。すべての技術的仕様が含まれるほか、写真器材についても触れられている。200 本以上の作品をカバーする徹底的なフィルモグラフィーは、かつて出版されたものとは比べものにならないくらい信頼性のある詳細なものである。真面目な研究者も 3D ファンも、ここで『大アマゾンの半魚人』、『ダイヤル M を回せ』、『蠟人形の館』、『キャプテン EO』、『メタルストーム』、『ホンドー/HONDO』、『キス・ミー・ケイト』、『雨に濡れた欲情』といった作品にかんするさまざまな詳細な資料を入手できることを喜ばしく思うだろう。この本には、スチル写真、広告の図版、舞台裏の写真などの事例もたっぷり収められている。(Book Description より抜粋)

Zone, Ray, 2007, *Stereoscopic Cinema and the origin of 3-D Film, 1838-1952*, University Press of Kentucky.

著者のレイ・ゾーンは 3D アーティスト兼映画プロデューサーである。表紙の紹介文によれば、この本は、「3D 技術とその後の映画製作の達成、また 3D 映画の文化的インパクトと、それに対する大衆的反応を徹底的に研究したものである」。本文は 10 章から構成されており、立体写真、映画、ステレオスコープ、3D 映画の技術的確立と公開の過程がそれぞれ論じられている。ゾーンは、1952 年までにつくられた初期の立体映画とその受容のあり方にとくに注目し、立体映画の登場が、近代的な映画製作システムと深く結びついていたと主張した。

Devernay, Frédéric, Paul Beardsley, 2010, “Stereoscopic Cinema,” in *Image and Geometry Processing for 3-D Cinematography*, Vol. 5, 11-51.

近年、立体映画が隆盛し、2009 年には初めてハリウッドの主要スタジオが一斉に 3D 映画を公開した。これはスポーツ番組への 3D 技術の適用、そして家庭向け 3D テレビの登場と並行して起こった出来事であった。それ以前の 1950 年代と 1980 年代における 3D 導入の試みは、現代的な技術の未熟さゆえに観客の不快感をまねいたため失敗に終わった。しかし、現代の技術——精密調整可能な 3D カメラ装備、3D 映像を撮影後に調整するためのデジタル加工、映画スクリーンで二つの立体映像の正確な位置を定めるためのデジタル上映、観客の左右の目の混線を軽減するための偏光シルバースクリーン——は、観客がかつ

てよりもずっと高次の品質を経験できるようになったということの意味する。とはいえ、立体映画の創造は開かれた活発な研究領域であり、そこには異なるサイズのディスプレイに対する自動的適応技術の獲得からポスト・プロダクションにいたるまで多くの課題が山積している。この章では、現代における立体映画の芸術的位置づけと将来的な方向性について論じる。(abstract の日本語訳)

中村秀之, 2011, 「1953-D年, 日本——「立体映画」言説と映画観客」, 藤木秀朗編『観客へのアプローチ』森話社, 59-86 頁.

1953年に起こった3D映画の「第一次ブーム」期における日本国内での反応を検証した論文であり、「立体映画」の「語られ方, 日本で公開された立体映画の作品(わずかな数であるが)に対する批評の傾向, そして特に当時の立体映画の言説に浮かび上がる映画体験や映画観客の在りよう」を論じている。本論文はある種の観客理論として提示されているが, 中村の念頭にある「映画観客」は, 「映画を観る諸個人やその集合」に還元されるものではなく, むしろジョナサン・クレーリーの「観察者」の概念に根ざしている。中村は, 第一次ブームの急速な冷却の理由を, 当時の映画観客が従来の物語映画の観覧モードにもとづいて「立体」の効果を拒絶した点に見出し, 単にシネマスコープにその座を取って代わられたとみなす先行研究に疑問を付している。

大口孝之・谷島正之・灰原光晴, 2012, 『3D世紀——驚異! 立体映画の100年と映像新世紀』ポーンデジタル.

3D映画ジャーナリストを名乗る大口をはじめとする著者らが, 立体映画の概要を一冊の本にまとめたもの。三章立てであり, 三人の著者がそれぞれ執筆を担当している。まず「HISTORY: 3D映画・映像史」と題された一章は, 大口が担当し, 立体映画の歴史や各国にまつわるエピソードを記述したものである。「CREATIVE: 3D映画・企画製作」と題された二章は, アジア初のデジタル3D映画『戦慄迷宮 3D』の企画・製作の過程を, プロデューサーであった谷島が書き記したものである。「TECHNOLOGY: 3D映画・映像技術」と題された三章では, 3D映像の技術者でもある灰原が3Dの原理と技術について解説している。

8. 作家論と作品論

(1) Citizen Kane 『市民ケーン』, オーソン・ウェルズ

Bazin, André, [1950, 1952, 1957] 1958, “L'évolution du langage cinématographique,” in *Qu'est-ce que le cinéma ? I. Ontologie et langage*, Editions du Cerf.

(アンドレ・バザン, 小海永二訳「映画言語の進化」, 『映画とは何か II 映画言語の問題』美術出版社, 1970年, 176-202頁. 1950年, 1952年, 1957年に異なる媒体に発表された論考を総合したもの)

Comolli, Jean-Louis, 1971-1972, “Technique et idéologie : caméra, perspective, profondeur de champ,” in *Cahiers du cinéma*, no, 229-231, 233-234/235, 241. (ジャン=ルイ・コモリ, 鈴木圭介訳「技術とイデオロギー——カメラ, 遠近法, ディープ・フォーカス」, 岩本憲児・武田潔・斉藤綾子編『映画理論集成② 知覚／表象／読解』フィルムアート社, 1999年, 32-101頁)

Carringer, Robert L., [1985] 1995, *The Making of Citizen Kane*, University of California Press.

(ロバート・L・キャリンジャー, 藤原敏史訳『市民ケーン』, すべて真実』筑摩書房, 1995年. (特に「第四章 グレグ・トーランドと撮影技術の革命」, 110-143頁)

『市民ケーン』は、その奥行き表現の革新性をもって多くの映画批評の注目を集め、そのディープ・フォーカス撮影の使用による美学的達成は、もっぱら撮影監督グレグ・トーランドの功績に帰せられてきた。だが、キャリンジャーは、このテクニックとスタイルの関係に言及するに際し、トーランドのディープ・フォーカスを用いた撮影法の貢献を特権化することを避け、『市民ケーン』における独特の奥行き表現が、必ずしもディープ・フォーカス技術を用いて撮られていなかったことや、合成等の特殊効果に依るところも多かったことなどを明らかにした。ここでは、ディープ・フォーカス一辺倒で語られてきた『市民ケーン』の「技術革新」の具体的で精確な検証が試みられた。作家主義批評から距離を置き、特定の美学的形式が潜在的に孕むイデオロギーに迫った貴重な業績である。

Bordwell, David, [1985] 1988, “Deep-Focus Cinematography,” in David Bordwell, Janet Staiger, Kristin Thompson (eds.), *The Classical Hollywood Cinema: Film Style & Mode of Production to 1960*, Routledge, 342-352.

ボードウェルの研究の特徴は、ディープ・フォーカス撮影をめぐる議論のなかで提示されてきたいくつかの論点——改革者としての作家、絶え間ない技術革新、スタジオ・システムに象徴されるイデオロギー——を、「古典的パラダイム」という彼自身の一貫した問題関心のなかで取り扱う点である。ここでは、『市民ケーン』におけるグレッグ・トーランドの仕事にとくに注目して、ディープ・フォーカス撮影の歴史的意義が再検討された結果、ディープ・フォーカスという特権的な技巧から、トーランドというカメラマン個人の類稀なる才能というよりも、ハリウッド・スタジオ・システムの機能の一部としての撮影監督の存在を浮かび上がらせることに成功した。ボードウェル論文では、キャリンジャーの研究にくらべ、膨大な資料がより緻密で精確な検証を可能にしている。

Altman, Rick, 1994, "Deep Focus Sound: *Citizen Kane* and the Radio Aesthetic," in *Quarterly Review of Film and Video*, 15(3), 1-33.

ディープ・フォーカスの画面における音響設計

Conningham, Stuart, 1992, "*The Magnificent Ambersons*: Deep Focus, the Long Take and Psychological Representation," in *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, 5(2), 15-28.

(2) その他の外国映画

Bordwell, David, 1981, "Early Film: The Construction of Space", in *The Films of Carl Theodor Dreyer*, University of California Press, 37-59.

Bowman, Barbara, 1992, *Master Space: Film Images of Capra, Lubitsch, Sternberg, and Wyler*, Greenwood Publishing Group.

1930年代から1960年代のアメリカ映画における四人の重要な監督(フランク・キャブラ、エルンスト・ルビッチ、ジョセフ・フォン・スタンバーグ、ウィリアム・ワイラー)による映画空間の使用にかんするユニークな論文である。バーバラ・ボウマンは、彼らの特徴的なスタイルとさまざまな背景を検証し、これら独特の視覚的スタイルがいかに相互補完的であるかを明らかにする。このことは、『ニノチカ』や『上海特急』から『我等の生涯の最良の年』、『素晴らしき哉、人生!』にいたるまでの古典的アメリカ映画の傑作に象徴される。

(Book Description より)

Hall, Sheldon 2004, "Carpenter's Widescreen Style," in Ian Conrich, David Woods (eds.), *The Cinema Of John Carpenter: The Technique Of Terror*, 66-77.

『ジョン・カーペンターの要塞警察』(1976)以後、一貫してシネマスコープによる映画づくりにこだわってきたジョン・カーペンターを取りあげた論文。前半部では、そのバグ・グラウンドにあるシネマスコープの過去の作品(とくにヒッチコック)について論じている。後半部ではカーペンターのスタイルが最も顕著にあらわれている作品として『ハロウィン』(1978)のケース・スタディーが行われている。

若山滋・北川啓介・夏目欣昇・伊藤裕子, 2005, 「映画『旅情』と『ベニスに死す』における〈画面空間〉の奥行き」, 『日本建築学会計画系論文集』592, 85-91.

『旅情』, 『ベニスに死す』の二つの映画における空間構成を比較考察した論文。映画学的ないし美学的見地からではなく、建築学的な関心に基づいて、「奥行き¹の度合いの平均²・ばらつき³・奥行きが深まる方向⁴を数学的に求め⁵、さらに映画ならではの特徴といえる時間推移を考慮に入れ⁶」分析するというユニークな試み(括弧内の傍点は引用者)。映画学以外の学問領域からのアプローチとして貴重な文献と思われる。

小川佐和子, 2009, 「エウゲーニイ・バウエルのスタイルの変遷——現存作品(一九一三—一九一七年)を中心に——」『演劇映像』50, 1-20.

帝政ロシア時代を代表する映画監督・エウゲーニイ・バウエルの現存作品を網羅的に扱い、そのミザンセーヌの変遷を分析した論文。ステージングの観点から人物の動きに重きが置かれてきた先行研究に対して、小川論文ではバウエルの作品を「ステージング重視の前半期」と「カットイングとステージングが併存する後半期」に分類することで、より精緻な分析が試みられている。小川は、登場人物のアクションを制限する空間上の舞台装置の配置や、トラッキング・ショットによる空間の操作、ヨーロッパ・スタイルのカットイングの導入がバウエルのフィルモグラフィに与えたスタイルの変化を論じ、最終的には、ロシア映画全体がアメリカナイズされていく過程との関連性を示唆した。

斉藤綾子, 2011, "CinemaScope and 'The Orient'," 『藝術学研究』21, 1-7.

今日サミュエル・フラーの代表的なフィルム・ノワール作品として知られる『東京暗黒街・竹の家』を同時代的コンテクストに指し戻し、この映画が二つの事柄——つまりシネマスコープ作品であることと「東洋」である日本を舞台にしていること——を売り物に公開されたことの意味を検証した論文である。斉藤によれば、シネマスコープ初期のハリウ

ッドでは「東洋」をロケーションに設定した同様の映画が数多くつくられた（代表的なものとして『慕情』がある）。しかし、これらの映画が大スターを配したメロドラマ映画として製作される傾向にあったことからすると、『竹の家』はこのトレンドのなかで決して典型的な作品ではなかった。斉藤は、ポスト占領期における日本とアメリカの地政学的な状況や朝鮮戦争の影響のなかにこの作品を位置づけ、さらにはハリウッド映画のなかに女優・山口淑子（シャーリー・山口）のコロニアルな身体性がいかんして流用されたかを分析することで、『竹の家』のトランスナショナルな特権性について論じている。

(3) 日本映画

Thompson, Kristin, David Bordwell, 1976, "Space and Narrative in the Films of Ozu" in *Screen* 17 (2), 41-73.

（クリスティン・トンプソン，デイヴィッド・ボードウェル，出口丈人訳，「小津作品における空間と説話」、『ユリイカ』13(7), 140-153)

小津映画を「古典的ハリウッド」のパラダイムと相反するものとして位置づけ、その様式的・物語の逸脱について論じている。たとえば小津映画においては、180度ルールに代表されるような一貫性のある編集スタイルが維持されていなかったり、風景や、空の部屋、動きのない空間を捉えたショットが多用される一方、エスタブリッシング・ショットが見当たらなかったり、効率の悪い場面転換がなされたりする。非・ハリウッド的なものとして小津を対象化するというトンプソンとボードウェルの論文の意図は極めて簡明であったが、近年ではこのような視点はハリウッド映画の覇権主義にもとづく批判されることが多い。

北浦寛之，2007，「加藤泰研究序説——奥行きを利用した映画の演出について」，*CineMagaziNet!* 11 (<http://www.cmn.hs.kyoto-u.ac.jp/CMN11/kitaura-katoutai.html>)

映画監督加藤泰の奥行き表現，とりわけ名高い「縦の構図」の演出法について体系的に分析されている。シネマスコープ導入以前と以後の加藤自身の映画や，同時代の他の映画作品との比較から，加藤が確立した独特のワイドスクリーン美学が考察される。著者の指摘によれば，加藤泰の「縦の構図」には，「大きな前景」，「人や物の重なり」，「フレーム内フレーム」の三つの特徴が認められる。また，このような画面は，厳密には「ただ前と後ろという前後の関係でのみ定義してしまうのではなく，上と下という上下の関係をも構築することで，光景を前景から空間上分離して創造」している。

Kinoshita, Chika, 2011, "The Benshi Track: Mizoguchi Kenji's The Downfall of Osen and the Sound Transition," in *Cinema Journal*, 50(3), 1-25.

奥行きを活かした演出で知られる溝口健二を取りあげ、トーキー到来が、彼のスタイルに及ぼした影響を分析した論文。木下によれば、サウンドの導入は作家としての溝口にとってサイレント時代とは異なるスタイルを確立する「決定的な契機」であった。このとき木下が注目するのは、トーキー移行期の作品である『折鶴お千』が、録音された弁士の語りをサウンドトラックとして同期した、過渡期特有の形態で製作されたことである。木下が指摘するところによれば、『折鶴お千』においては、テキストの制御において弁士と作家の話法とが折衝するような状態があった。木下は、この特殊な条件下で溝口が試みた、無声映画のでもなければ発声映画のでもない独自の奥行き演出のあり方を論証するために、『折鶴お千』のテキストから、構図、台詞、カメラワーク、ステージングのスタイルとその相関を緻密に検証した。

9. 「列車の到着」神話

Gunning, Tom, [1989] 1995, "An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the (In)Credulous Spectator," in Linda Williams (ed.), *Viewing Positions: Ways of Seeing Film*, Rutgers University Press, pp.114-133.

(トム・ガニング, 濱口幸一 訳, 「驚きの美学 初期映画と軽々しく信じ込む(ことのない)観客」, 岩本憲児・武田潔・斉藤綾子編『新映画理論集成 ① 歴史/人種/ジェンダー』フィルムアート社, 1998年, 102 - 115頁. 原論文の初出は1989年)

ルイ・リュミエールの「ラ・シオタ駅への列車の到着」(1896)を始めとする初期の列車映画を観て観客がパニックに陥ったという「神話」は、「神話」ゆえのしぶとさで今もなお一部では信じられている節があるけれども、映画研究の世界ではまさに「神話」として研究対象になって久しい。そのような事実を示す資料が存在しないことを踏まえて、クリスチャン・メッツは、現代の映画観客が自分の「信じやすさ」を否認するフェティッシュ的な投影の対象として初期の観客の物語を必要としたのだと考えた。それに対してトム・ガニングは、初期映画の実証研究とヴァルター・ベンヤミンゆずりのモダニティ論にもとづいて、メッツの解釈こそ、物語に没入する映画観客という初期映画の時代には存在しなかった観客像を過去に投影するものだと批判した。初期の映画観客は「アトラクション」としての映画に驚き、その驚きを愉しむ観客たちだったのである。

長谷正人, [1998] 2010, 「リュミエール映画の神話学 1——『列車の到着』の神話学」, 『映画というテクノロジー経験』青弓社, 第 2 章. 初出は「リュミエール兄弟のアルケオロジー

(1) 1. 「列車の到着」の神話学」 *CineMagaziNet!* No.2, 1998.

(<http://www.cmn.hs.h.kyoto-u.ac.jp/NO2/ARTICLES/HASE/1.HTM>)

ガニングの議論を踏まえつつ, 19 世紀末に広く行きわたっていた「鉄道恐怖症」こそ「列車の到着」神話の要因だったとするユニークな映画文化史. 長谷は日本における列車映画の上映にかんして「列車の到着」神話的な言説が存在しないことに注目して, 欧米では鉄道の高速度とそれに対する「恐怖症」的なセンセーショナルリズムが文化的に浸透していたことを重視した. ただし, 実際の観客の証言と誇張された虚構的言説との区別が明確ではなく, そもそも列車映画への観客の支配的な反応を「恐怖」と決めつけている点で, 実は歴史研究として弱いものになっている.

Bottomore, Stephen, 1999, “The Panicking Audience?: Early Cinema and the ‘Train Effect’,” in *Historical Journal of Film, Radio and Television* 19(2), 177-216.

(http://www2.sg.uu.nl/prog/2009a/doc/Geloof%20je%20ogen%20niet_Leestip_Bottomore.pdf)

列車映画に対する観客たちの反応が「恐怖」ではなく、「驚き」であり「興奮」であったことは, ガニングも指摘していたが, 広範な資料の調査にもとづいてそのことを実証したのがスティーヴン・ボットモアのこの論文である. 「列車の到着」神話の理論的含意の解明はともかく, 歴史的事実の検証という点では決定的な仕事と言ってよい. 列車映画の上映の際, 最前列の客の一部が思わず身をすくめたりのけぞったりした事例があったことは資料から確認できる. しかし, そのようなごく例外的な観客の反応が, 面白く可笑しく誇張され, まさに映画の宣伝に利用されたり漫画や別の映画作品の題材に組み込まれたりして, 「神話」が形成されていったのである.

Beau, Frank, 2002, “Le mythe de la Ciotat,” in *CinémAction*, 102, 166-172.

三浦哲哉, 2006, 「『ラ・シオタ駅への列車の到着』と動けない観客」, 『表象文化論研究』5, 20-37.

「列車の到着」神話が, それ自体, 古典的映画と説話技法を共有する「物語」であるという示唆に富んだ指摘がなされている. 神話のような観客が実際に居たと仮定して考察を展

開し，結果的に，そのような観客の不可能性を論証する背理法的な議論になっている興味深い論文である。

中村秀之，2008，「シネマの身体——三つのたとえ話」，立教大学映像身体学科編『映像と身体——新しいアレンジメントに向けて』せりか書房，138-172.

ボットモアや三浦に触発されて，列車映画についての信頼できる証言と神話を比較し，証言が用いた「誇張的直喩」がリテラルな記述として置き換えられることによって神話が形成されたという解釈を提示した。そこで含意されているのは，映像と身体の間を媒介する言説の重要性である。

文献一覧 著者名アルファベット順

- Altman, Rick, 1994, "Deep Focus Sound: *Citizen Kane* and the Radio Aesthetic," in *Quarterly Review of Film and Video*, 15(3), 1-33.
- Arnaud, Diane, 2011, "From Bazin to Deleuze: A Matter of Depth," in Dudley Andrew (ed.), *Opening Bazin: Postwar Film Theory and Its Afterlife*, Oxford University Press, 85-94.
- Barr, Charles, 1963, "CinemaScope: Before and After," in *Film Theory* 16(4), 4-25.
- Bazin, André, [1950, 1952, 1957] 1958, "L'évolution du langage cinématographique," in *Qu'est-ce que le cinéma ? I. Ontologie et langage*, Editions du Cerf. (アンドレ・バザン, 小海永二訳「映画言語の進化」, 『映画とは何か II 映画言語の問題』美術出版社, 1970年, 176-202. 1950年, 1952年, 1957年に異なる媒体に発表された論考を総合したもの)
- Beau, Frank, 2002, "Le mythe de la Ciotat," in *CinémAction*, 102, 166-172.
- Belton, John, 1992, *Widescreen Cinema*, Harvard University Press.
- Belton, John, Sheldon Hall and Steve Neal (eds.), 2010, *Widescreen Worldwide*, Indiana University Press.
- Bordwell, David, 1981, *The Films of Carl Theodor Dreyer*, University of California Press.
- Bordwell, David, 1985, "Widescreen Aesthetics and Mise-en-scène Criticism," in *Velvet Light Trap*, 21, 18-25.
- Bordwell, David, [1985] 1988, "Deep-Focus Cinematography," in David Bordwell, Janet Staiger, Kristin Thompson (eds.), *The Classical Hollywood Cinema: Film Style & Mode of Production to 1960*, Routledge, 342-352.
- Bordwell, David, 1997, "Exceptionary Exact Perceptions: On Staging in Depth" in *On the History of Film Style*, Harvard University Press. (デイヴィッド・ボードウェル, 小町眞之訳『映画の様式——その変化と連続性——』, 鼎書房, 2003年)
- Bordwell, 1998, David, *Figures Traced in Light: On Cinematic Staging*, University of California Press.
- Bordwell, David, Janet Staiger and Kristin Thompson, [1985] 1988, *The Classical Hollywood Cinema: Film Style & Mode of Production to 1960*, Routledge. Originally published by Columbia University Press.
- Bottomore, Stephen, 1999, "The Panicking Audience?: Early Cinema and the 'Train Effect'," in *Historical Journal of Film, Radio and Television* 19(2), 177-216.

- Bowman, Barbara, 1992, *Master Space: Film Images of Capra, Lubitsch, Sternberg, and Wyler*, Greenwood Publishing Group.
- Brewster, Ben, 1990, “Deep Staging in French Films 1900-1914,” in Thomas Elsaesser and Adam Barker (eds.) *Early Cinema: Space, Frame, Narrative*, British Film Institute, 45-55.
- Brewster, Ben, Lea Jacobs, 1997, *Theatre to Cinema: Stage Pictorialism and the Early Feature Film*, Oxford University Press.
- Carringer, Robert L., [1985] 1995, *The Making of Citizen Kane*, University of California Press, Revised edition. (ロバート・L・キャリンジャー, 藤原敏史訳『『市民ケーン』, すべて真実』筑摩書房, 1995年)
- Comolli, Jean-Louis, 1971-1972, “Technique et idéologie: caméra, perspective, profondeur de champ,” in *Cahiers du cinéma*, no. 229-231, 233-234/235, 241. (ジャン＝ルイ・コモリ, 鈴木圭介訳「技術とイデオロギー——カメラ, 遠近法, ディープ・フォーカス」, 岩本憲児・武田潔・斉藤綾子編『映画理論集成② 知覚／表象／読解』フィルムアート社, 1999年, 32-101)
- Conningham, Stuart, 1992, “*The Magnificent Ambersons*: Deep Focus, the Long Take and Psychological Representation,” in *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, 5(2), 15-28.
- Cossar, Harper, 2010, *Letterboxed: The Evolution of Widescreen*, University Press of Kentucky.
- Deleuze, Gilles, 1985, *Cinéma 2: L'Image-temps*, Les Editions de Minuit. (ジル・ドゥルーズ, 宇野邦一・石原陽一郎・江澤健一郎・大原理志・岡村民夫訳『シネマ2 *時間イメージ』法政大学出版局, 2006年)
- Devernay, Frédéric, Paul Beardsley, 2010, “Stereoscopic Cinema,” in *Image and Geometry Processing for 3-D Cinematography*, Vol. 5, 11-51.
- Eisenstein, Sergei Mikhailovich (Эйзенштейн, Сергей Михайлович), [1947]. (セルゲイ・M・エイゼンシュテイン, エイゼンシュテイン全集刊行委員会訳「立体映画について」, 『エイゼンシュテイン全集 第2部 映画——芸術と科学 第6巻 星のかなたに』キネマ旬報社, 1980年)
- Gunning, Tom, [1989] 1995, “An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the (In)Credulous Spectator,” in Linda Williams (ed.), *Viewing Positions: Ways of Seeing Film*, Rutgers University Press, pp.114-133. (トム・ガニング, 濱口幸一訳, 「驚きの美学 初期映画と軽々しく信じ込む(ことのない)観客」, 岩本憲児・武田潔・斉藤綾子編『新

- 映画理論集成 ① 歴史／人種／ジェンダー』フィルムアート社, 1998年, 102 - 115. 原論文の初出は1989年)
- Gunning, Tom, 1993, "Notes and Queries about the Year 1913 and Film Style: National Styles and Deep Staging," in *1895*, 14, 195-204.
- Hall, Sheldon 2004, "Carpenter's Widescreen Style," in Ian Conrich, David Woods (eds.), *The Cinema Of John Carpenter: The Technique Of Terror*, 66-77.
- 長谷正人, [1998] 2010, 「リュミエール映画の神話学 1——『列車の到着』の神話学」, 『映画というテクノロジー経験』青弓社, 第2章. 初出は「リュミエール兄弟のアルケオロジー (1) 1. 「列車の到着」の神話学」 *CineMagaziNet!* No.2, 1998.
(<http://www.cmn.hs.h.kyoto-u.ac.jp/NO2/ARTICLES/HASE/1.HTM>)
- Harpole, Charles Henry, 1978, *Gradients of Depth in the Cinema Image*, Arno Press.
- Harpole, Charles, 1980, "Ideological and Technological Determinism in Deep-Space Cinema Images," in *Film Quarterly* 33, 11-22.
- Hayes, R. M., 1998, *3-D Movies: A History and Filmography of Stereoscopic Cinema*, McFarland.
- 岩城覚久, 2006, 「ディープ・フォーカスとイメージの深さ——ドゥルーズ『シネマ』の奥行き論への一考察」, 『人文論究』56(3), 89-105.
- Kinoshita, Chika, 2011, "The Benshi Track: Mizoguchi Kenji's The Downfall of Osen and the Sound Transition," in *Cinema Journal*, 50(3), 1-25.
- 北浦寛之, 2007, 「加藤泰研究序説——奥行きを利用した映画の演出について」, *CineMagaziNet!* 11 (<http://www.cmn.hs.kyoto-u.ac.jp/CMN11/kitaura-katoutai.html>)
- Lipton, Lenny, 1982, *Foundations of the Stereoscopic Cinema: A Study in Depth*, Van Nostrand Reinhold.
- Mitry, Jean, [1966] 2000, "The Liberated Camera and Depth-of-Field," in Christopher King (tr.), *The Aesthetics and Psychology of the Cinema*, Indiana University Press, 168-229. Original French edition is published in 1966.
- 三浦哲哉, 2006, 「『ラ・シオタ駅への列車の到着』と動けない観客」, 『表象文化論研究』5, 20-37.
- Münsterberg, Hugo, 1916, *The Photoplay: A Psychological Study*. Appleton. (ヒューゴー・ミュンスターバーグ, 林譲治訳「奥行きと運動」, 岩本憲児・波多野哲朗編『映画理論集成』フィルムアート社, 1982年, 12-24)
- 中村秀之, 2008, 「シネマの身体——三つのたとえ話」, 立教大学映像身体学科編『映像と身体——新しいアレンジメントに向けて』せりか書房, 138-172.

- 中村秀之, 2011, 「1953-D年, 日本——「立体映画」言説と映画観客」, 藤木秀朗編『観客へのアプローチ』森話社, 59-86頁.
- Oagle, Patrik, 1972, “Technological and Aesthetic Influences upon the Development of Deep Focus Cinematography in the United States,” in *Screen* 13(1), 45-72. Re-published in Bill Nichols (ed.), *Movies and Methods*, Vol. I, University of California Press, 1976, 58-82.
- 小川佐和子, 2009, 「エウゲーニイ・バウエルのスタイルの変遷——現存作品（一九一三—一九一七年）を中心に——」『演劇映像』50, 1-20.
- 大口孝之・谷島正之・灰原光晴, 2012, 『3D世紀——驚異! 立体映画の100年と映像新世紀』ポーンデジタル.
- 斉藤綾子, 2011, “CinemaScope and ‘The Orient’,” 『藝術学研究』21, 1-7.
- Salt, Barry, [1983] 2009, *Film Style and Technology: History and Analysis*, Starword, 3rd ed.
- Sammons, Eddie, 1992, *The World of 3-D Movies*, A Delphi Publication.
- Thompson, Kristin, David Bordwell, 1976, “Space and Narrative in the Films of Ozu” in *Screen* 17 (2), 41-73. (クリスティン・トンプソン, デイヴィッド・ボードウェル, 出口丈人訳, 「小津作品における空間と説話」, 『ユリイカ』13(7), 140-153)
- 若山滋・北川啓介・夏目欣昇・伊藤裕子, 2005, 「映画『旅情』と『ベニスに死す』における〈画面空間〉の奥行き」, 『日本建築学会計画系論文集』592, 85-91.
- Williams, Christopher, 1977, “The Deep-Focus Question: Some Comments on Patrick Oagle’s article,” in *Screen* 13(1), 73-76.
- 山本透, 1957, 「映画の技術と表現——ワイド・スクリーン・プロセスについて——」, 『美學』8(1), 18-28.
- Zone, Ray, 2007, *Stereoscopic Cinema and the origin of 3-D Film, 1838-1952*, University Press of Kentucky.

映画の奥行きにかんする研究 注釈付文献リスト

2013年3月4日発行

[執筆・編集] 河野真理江 中村秀之

[発行] 立教大学 心理芸術人文学研究所

〒352-8558 埼玉県新座市北野 1-2-26

Phone: 048-471-7251

E-mail: riarpah@rikkyo.ac.jp

本研究は、文部科学省私立大学戦略的研究基盤形成支援事業（平成23年～27年，事業名「新しい映像環境をめぐる映像生態学研究の基盤形成」）の助成を受けておこなわれたものである。

『新しい映像環境をめぐる映像生態学研究の基盤形成』

2012 年度 チーム 4 研究進捗状況報告書

＜チーム 4 の研究プロジェクトの目的・意義 及び 研究計画概要＞

チーム 4 は、新しい映像環境における身体とイメージの変容に関する研究に取り組んでいる。研究 2 年目「身体とイメージ」に関する哲学的研究、社会思想的研究に特に重点をおき、映像生態学的な研究方向に照らして、仮説的なアプローチを進め、理論的基盤を構成する。この方面の研究に関して先端的な示唆を与え得る研究者、アーティストを招いてシンポジウムを行った。

＜現在の進捗状況と達成度＞

本研究にとって基礎理論となり、また追求の対象となりうるジル・ドゥルーズの知覚論、映像の思考について認識を深めることができた。また重要な参照対象となりうる生態心理学についても一定の展望を獲得した。

＜特に優れた研究成果＞

生態心理学とダンスからの提言として「知覚のエコソフィー」と題するブックレットにまとめ、刊行した。

＜問題点とその克服方法＞

舞台作品の実験的な制作を通じて、「身体とイメージ」の認識を深めるという目標については十分進展をみなかった。来年度はこの点に留意する。

＜今後の研究方針＞

研究 3 年目平成 25 年度、チーム 4 は新しい映像環境における身体とイメージの変容に関する研究に引き続き取り組む。

「身体とイメージ」に関する研究の理論的基盤に照らし合わせて、芸術的実践がどのような問いを投げかけ、またどのような反応や認識を与え得るか、という点にとりわけ重点をおいて研究を進める。内外の注目すべき研究者、表現者を招き、国際的シンポジウムを開催し、その成果を公表する。

＜今後期待される研究成果＞

昨年度の 2 つのシンポジウムの内容をさらに展開するシンポジウムを開き、これを核にして「身体とイメージ」「映像生態学」の理論的探求のモデルとなる刊行物を準備したい。

研究チーム 4 : 2012 年度 研究活動・研究成果報告

プロジェクト・チーム 4 の研究主題 :

『新しい映像環境における身体とイメージの変容に目を向け、身体哲学、精神医学、舞台芸術表現の立場から新しい映像体験の創造・受容を促そうとする。』

2012 年度には、上記の研究のため、三回にわたって公開のイベントをおこなった。

- 1 2012 年 6 月 19 日, 公開上演『病める舞姫』+トーク「踊る身体の行方」
(ダンス:ジョスリーヌ・モンプティ)
- 2 2012 年 11 月 27 日, 公開講演会『知覚・身体・アート～映像生態学への提言』
(講師:佐々木正人)
- 3 2012 年 12 月 22 日, 公開シンポジウム『ドゥルーズ・知覚・身体』
(パネラー: 江川隆男、佐々木中、廣瀬純、堀千晶、松本潤一郎 司会:宇野邦一)

上記 1, 2 のイベントに関しては、講演および対話の内容を小冊子のかたちにとりまとめ、心理芸術人文学研究所から発行し配布している (『知覚のエコソフィーへ——聖体心理学とダンスからの提言』2013 年 3 月 2 日)。またこの小冊子の序文として「なぜ〈知覚のエコソフィー〉か」(宇野邦一執筆)を掲載し、特にプロジェクトチーム 4 としての研究方向と問題意識を概説した。

フランスの哲学者・精神分析家フェリックス・ガタリはジル・ドゥルーズとともに『アンチ・オイディプス』、『千のプラトー』を発表し、現代世界の現象を超領域的な立場から分析するために、たくさんの概念装置を考案した。そのガタリは単に自然的環境問題だけではなく、社会的地平から個々の「主体性」まで、それぞれのレベルにおける環境の形成を探求する試みとして「エコロジー」を提唱したことがある。そして様々な次元のエコロジーを横断する思想として「エコソフィー」を考えたのである。「主体性」(subjectivity)という言葉も、ガタリに固有の意味をもっている。決してそれは「個人」や「自我」にあたるものではない。精神分析のいう無意識や、社会的制度や、技術やメディアの作用など、複合的な要素のアレンジメントとして「主体性」は構成される

そのような「主体性」をめぐる「エコソフィー」は、単に環境問題の哲学ではなく、自然的、人工的、社会的環境と一体の心身を考察しようとするのである。このような「哲学」にとって、様々な学ばかりか、芸術的実践や社会的活動の分野を視野に入れることが有効であり、必要なことにもなってくる。

しかし、それでは問題があまりに歴大で、多岐にわたることになる。

さしあたっては、そのような「エコソフィー」を念頭に置きながら、映像メディアに包囲された知覚の状況を、さまざまな思考や実践に照らし合わせて対話することを私たちの課題にしようと思う。

次に三回のイベントの成果を振り返り、プロジェクトチーム4として、どのように問題意識を深め、何を達成しつつあるか、要約してみたい。

1) ドゥルーズ＝ガタリの知覚の哲学

シンポジウム『ドゥルーズ・知覚・身体』では、特にドゥルーズの哲学における知覚論、身体論を焦点にして発表者の問題意識をつきあわせ、豊かな議論をすることができた。ドゥルーズ哲学の重要な部分はガタリとの共著によって表現されている以上、ドゥルーズの哲学について論じることはガタリの思想についても論じることになる。

ドゥルーズは、数々の著書の中で、行動的図式に収拾されない潜在的な知覚・身体のあり方をつねに問題化し概念化していた。ガタリとの共著にもしばしば現れる「器官なき身体」をめぐる身体論もまた同じ問題系のなかにあり、現代社会に生きる知覚・身体の状態と、それをとりまく技術、制度、メディア等の作用を考えるうえで、多くの貴重な示唆を残したのである。

ドゥルーズの書物に含まれている「知覚」の考察が、われわれの研究に何を示唆しているか、要約してみよう。

- 1 知覚の機能は、何らかの形で制限され限定され方向づけられている。まず生理的に、そして文明と歴史のもたらす環境の中で人為的に決定されている。しかしその機能は変動しうるものであり、制限はたえず超えられていく。端的にレンズのような技術的手段を通じて、見えなかったものが見えるようになる。そして知覚そのものに、みずからの制限を乗り越えようとする潜在的な力があるようだ。
- 2 知覚の範囲、知覚されるものの帯域もまた、様々な形で決定されているが、いつも非決定の部分を含むしている。また知覚の間の敷居も越えられる、たとえば共感覚（音に色彩を見ること）において。

- 3 知覚の主体（知覚するもの）と知覚の客体（知覚されるもの）の区分も決して決定的ではない。蜘蛛と蜘蛛の巣、蜘蛛の生と蜘蛛の感知する振動との間の境界もまた「雲」のように浮動する。
- 4 知覚されるものの彼方に、たえず知覚されないカオスの広がりがあるが、カオスは知覚の「地」を形成し、もともと知覚の形成に寄与している。たとえば「稲妻」の知覚とは、「背景」のカオスの知覚でもある
- 5 感覚（五官）に与えられる光、音、事物の肌理、匂い、味は、事物の無限の差異と変動の総体から選択される。知覚の機能、区分、対象は相対的に安定しているが、その分節を超えて、無限の広がり（帯域）における様々な変動や質を、無限に変化する振動としてとらえるようなドゥルーズの蜘蛛のイメージ（著書『プルーストとシーニュ』を参照）は、知覚の所与に対して無限に開かれつつも、なお選択をおこなうような知覚のありかたを想定させる。ただ一つとみなされる知覚器官の前に、区分されない無限の知覚対象のヴァリエーションとカオスが開けることになる。

シンポジウムのパネラーからは、ドゥルーズの知覚論の根底にある哲学的問題を、それぞれに読解する発表がおこなわれた。身体と言語のかかわりを考える哲学、そして映画論において視聴覚から思考の問題にわたるドゥルーズ哲学の主題系の豊かな連環が、浮かび上がってきた。そのうえで、われわれの研究プロジェクトにとっては、ドゥルーズが絵画論（『感覚の論理』）において問題にした触覚的視覚、つまり視覚と触覚が浸透しあうことによる知覚の変容や、映画論（著書『シネマ I, II』）における視覚と聴覚のさまざまな結合や分離という問題が、とりわけ重要と思われる。

2) 生態心理学の観点

佐々木正人教授の講演では、とりわけジェームズ・ギブソンの視覚論にかかわる言及が、われわれに多くのことを示唆している。ギブソンは光源から目に差し込む光線という刺激と、それに対する反応という図式によって視覚をとらえる見方を強く批判した。佐々木氏はギブソンの考えを次のように要約している。「照明をつくっている光線の束は密で、照明の状態下では、空気中の各点にすべての方向から光が集まっています。この光は周囲の表面からの反射の投映であり、したがって各点に集まる光線は方向で強度が異なります。この照明下の空気中のすべての点を取り囲む強度差のある光をギブソンは『包囲光』と呼びました」。このような「包囲光」は「刺激」ではなく「情報」であり、けっして「刺激」のように出現したあとは消失することがなく、「環境」における構造（レイアウト）であり、絶えず変化する。知覚はいつもそのようなレイアウトのな

かで生じ、みずからもレイアウトを構成する。

佐々木氏は、最近の研究の中で、頰骨損傷により体の一部が麻痺している状態で、いかに「靴下をはく」という行為が再構成されていくか、映像記録を観察しながら、行為を構成するレイアウトに注目して解析している。逆様になったカブトムシが、どういう条件で、元の体勢にもどれるか、乳児が家のなかの段差をどう学んで歩き回るようになるか、そのように比較的単純なプロセスを映像に記録し精細に観察することが、氏のアフォーダンス研究の実験例になっている。確かにそれは刺激に対する応答よりも、環境に与えられる情報を生命が選択しアレンジし、レイアウトを見出し、またみずから構成するようなプロセスなのだ。

映像メディアに囲まれた現代世界の知覚を考えるうえでも、「生態心理学」は示唆に富む思考を含んでいる。佐々木正人氏の研究に大きな影響を与えているギブソン、エドワード・リードの著作、近年ではアルヴァ・ノエ（カリフォルニア大学バークレー校）の哲学的研究等も重要な参照対象であろう。

3) コンテンポラリー・ダンスが示唆するもの

ダンスは長いあいだ、身ぶりを音楽にのせ、その身ぶりを形式化し、物語や感情を表現する記号として身振りを構成する技術・芸術だったのである。あるいはそれ以前の長いあいだ、身振りは祭式の構成要素となり、場合によっては祈祷の行為に等価なものとして実践されてきた。

これに対して現代のダンスは、いわば身体そのものを開示し、あるいは問い、様々なコンテキストにおいて身体を再発見しようとする試みであり続けてきたといえよう。現代の映像メディア環境は、まさに身体をその環境の中にうめこみ、受動的にしてしまう。ただ映像の間に身体を閉じ込めてしまうのではなく、それによって身体に関する知覚を局限し固定してしまう傾向がある。現代のダンスは、そういう環境に対して、身体という問題を介入させてきたのだ。

1970年代の日本の実験的ダンスから多くを学び、現在ではカナダ・イタリアを中心に、みずから創作するダンスを踊っているジョスリーヌ・モンプティの上演後の対話からは、ダンス創作の過程や、なぜ踊るのかについて、貴重な意見を聞くことができた。映像を見るのではなく、生きた身体ダンスを見るとき、私たちの知覚には何が起きているのか、何を経験しているのか、これからも考え続けること。これもひきつづきチーム4の課題となるろう。

(宇野邦一)

(付録)

<2012年度 研究メンバーの業績一覧>

<雑誌論文> ※は審査付き論文

	著者名	論文標題	雑誌名 (巻)	発行年月	ページ
※	Ikeda, H., Fukui, T., Tagai, K., Takata, S., & Watanabe, K.	Politeness Perception in Action: Subjective Impression of Handing Actions by Professional Sales Persons.	Proceedings of the International Conference on Kansei Engineering and Emotion Research KEER2012	2012年	pp.210- 215.
※	Ikeda, H, Watanabe, K., & Cavanagh, P	Crowding of biological motion stimuli.	Journal of Vision, 13 (4):20	2013年 3月	pp.1-6.
※	大石幸二, 成瀬雄一	描画における臨床 心理学的効果に関 する展望—描画行 為に内在する身体 的自己拡張感の検 討—	人間関係学研究 第18巻第2号	2013年 1月	pp.51- 59.
※	大石幸二	動きを表す描画に 向けられる臨床心 理士の視線—身体 運動図式の読み取 りと関連する視知 覚の分析—	人間関係学研究 第19巻第1号	2013年 6月	採択決定
※	中内麻美, 大石幸二	幼児の身体の動き への支援が身体像 の描出および行動 表出に及ぼす効果	臨床発達心理実践 研究 第8巻	2013年 8月	採択決定
※	大石幸二, 渡邊孝継, 中内麻美	自閉症児の表情認 知の研究—顔図形 と顔写真に対する 反応の分析—	人間関係学研究 第19巻第1号	2014年 1月	採択決定
※	大石幸二	動的学校画 (K S D) に描かれた身体 像と身体への気づ き	人間関係学研究 第20巻第1号	2014年 6月	採択決定
	宇野邦一	反〈生政治学〉的考 察	『思想』(岩波書店)	2013年 2月	pp.40- 57.
	佐藤一彦	〈4K映像〉が〈視 る力〉を深化させる	『月刊・視聴覚教 育』2013年1月号	2013年	

<雑誌論文> ※は審査付き論文

	著者名	論文標題	雑誌名 (巻)	発行年月	ページ
	鈴木清重	心理学の手法と時間のデザイン	桑沢デザイン研究所デザイン学分野心理学研究ゼミナール (編) 心理学研究: Psychology 2012 (2012年度活動成果報告書)	2013年 3月	pp.32-35.
※	中村秀之	『裏窓』再訪—その再帰的な観客性の批判に向けて	『立教映像身体学研究』, 第1号	2013年 3月	pp.5-24.
	芳賀 繁、高橋広樹、増田康祐	三次元映像を見る負担・疲労の計測: フリッカー値, 心拍変動指標, 唾液アミラーゼ, 主観的評価尺度を用いた評価の可能性	人間工学, Vol.48, 特別号 (日本人間工学会第53回大会講演集)	2012年 6月	pp.296-297.
	細馬宏通	考えを表しあう身体: 会話のなかのジェスチャーと身体動作	『日本語学』, 31(3)	2012年 3月	pp.28-38.
	細馬宏通	オノマトペの音韻構造とジェスチャーのタイミング分析	『電子情報通信学会技術研究報告: 信学技報』, 112(176).	2012年 8月	pp.79-82.
※	細馬宏通	身体的解釈法: グループホームのカンファレンスにおける介護者間のマルチモーダルな相互行為	『社会言語科学』, 15(1).	2012年 9月	pp.102-119.
	細馬宏通, 坊農真弓, 石黒浩, 平田オリザ	アンドロイドらしさは会話によっていかに組織化されるか。—演劇『三人姉妹』のマルチモーダル分析—	『第67回人工知能学会 言語・音声理解と対話処理研究会(SIG-SLUD)』	2013年 2月	印刷中
※	Hidaka, S., Teramoto, W., and Nagai, M.	Sound can enhance the suppression of visual target detection in apparent motion trajectory.	Vision Research, 59	2012年 3月	pp.1-12.

<雑誌論文> ※は審査付き論文

	著者名	論文標題	雑誌名 (巻)	発行年月	ページ
※	Teramoto, W., <u>Hidaka, S.</u> , Sugita, Y., Sakamoto, S., Gyoba, J., Iwaya, Y., and Suzuki, Y.	Sounds can alter the perceived direction of a moving visual object.	Journal of Vision, 12(3):11	2012年 3月	pp.5-33.
※	Kobayashi, M., Teramoto, W., <u>Hidaka, S.</u> , and Sugita, Y.	Sound frequency and aural selectivity in sound-contingent visual motion aftereffect.	PLoS ONE, 7(5)	2012年	e36803.
※	Kobayashi, M., Teramoto, W., <u>Hidaka, S.</u> , and Sugita, Y.	Indiscriminable sounds determine the direction of visual motion.	Scientific Reports, 2	2012年	p.365
※	<u>Hidaka, S.</u> , Shibata, H., Kurihara, M., Tanaka, A., Konno, A., Maruyama, S., Gyoba, J., Hagiwara, H., and Koizumi, M.	Effect of second language exposure on brain activity for language processing among preschoolers.	Neuroscience Research, 73,	2012年	pp.73-79.
※	<u>Hidaka, S.</u> , Teramoto, W., and Nagai, M.	Sound can enhance the suppression of visual target detection in apparent motion trajectory.	Vision Research, 59,	2012年	pp.25-33.
	松田正隆	「[報告]演劇作品『アンティゴネーへの旅の記録とその上演』の報告書」	『立教映像身体学研究』, 第1号	2013年 3月	pp.95-117.

<図書>*単/共著は「単」「共」で記載

	著者名	出版社	書名	発行年	総頁
単	宇野邦一	以文社	『アメリカ、ヘテロトピア』	2012年 12月	232頁
単	Kuniichi, Uno	n-1 publications (São Paulo, Brazil)	<i>The genesis of an unknown body</i>	2012年 8月	144頁
単	香山リカ	朝日新聞出版	『若者のホンネ』	2012年 12月	224頁
単	香山リカ	青春出版	『絆ストレス』	2012年 10月	189頁
単	香山リカ	技術評論社	『「だまし」に負けない心理 学』	2012年4 月	248頁
訳	ジャン・ジュ ネ	みすず書房	『判決』	2012年 10月	96頁
共	中村秀之、 丹羽美之、 吉見俊哉編	東京大学出版 会	「暁にあうまで—「岩波映 画」と〈眼〉の社会的創造」 in『岩波映画の1億フレー ム』	2012年 5月	360頁
共	中村秀之、 土屋由香、 吉見俊哉編	東京大学出版 会	「敗者による敗者のための 映像—CIE映画教育と日 本製CIE映画について」 in『占領する眼・占領する声 CIE/USIS映画とVOAラジ オ』	2012年 7月	398頁
共	中村秀之、 ミツヨ・ワ ダ・マルシア ーノ編	青弓社	「原水爆、家長、嫁—『生 きものの記録』(一九五五年) における「私」の自壊」 in『「戦後」日本映画論 一 九五〇年代を読む』	2012年 10月	340頁
共	中島義明(編) 日高聡太	朝倉書店	第2章「感覚・知覚心理学」・ 第6節「神経生理学的理論」 in 現代心理学「事例」事典	2012年 4月	384頁

<学会発表>

発表者名	発表標題	学会名	開催地	発表年月
<u>Ikeda, H.</u> , Fukui, T., Tagai, K., Takata, S., & Watanabe, K.	Politeness Perception in Action: Subjective Impression of Handing Actions by Professional Sales Persons.	International Conference on Kansei Engineering and Emotion Research	Penghu, TAIWAN.	2012, May
<u>Ikeda, H.</u> , Watanabe, K., & Cavanagh, P.	Influence of crowding on discriminating the direction of biological motion	European Conference on Visual Perception	Alghero, Italy.	2012, Sep
池田華子、 渡邊克巳、 Patrick Cavanagh	「バイオロジカルモーションの歩行方向判断におけるクラウドイングの影響」	日本基礎心理学会第31回大会,	九州大学.	2012年 11月
宇野邦一	「時間という破局的問い」	日本時間学会 第4回大会	立教大学 招待講演	2012年 6月9日
鈴木清重	「アニメーションと実写動画像の境界を考察する動画像作品の供覧（作品発表）」	日本アニメーション学会第14回大会	東海大学 (札幌キャンパス)	2012年
鈴木清重	「金環日食を撮影した動画像のみえ方に関する考察」	第46回知覚コロキウム デモセッション	明星大学、 東京都青梅市	2013年 3月
日高聡太	「こころで感じる動き」	日本時間学会 第4回大会	立教大学 招待講演	2012年 6月9日
日高聡太, 寺本渉, 小林まおり, 杉田陽一	「音随伴性視覚運動知覚」	日本心理学会第76回大会	専修大学	2012年 9月11日
日高聡太, 寺本渉 Mirjam Keetels, Jean Vroomen.	「聴覚誘導性視覚運動知覚における感覚間対応づけの影響」	日本基礎心理学会第31回大会	九州大学	2012年 11月3日
井手正和, 日高聡太	「手画像の提示が視触覚間の時間順序判断に及ぼす影響」	日本基礎心理学会第31回大会	九州大学	2012年 11月3日
<u>Hidaka, S.</u> , Teramoto, W., Keetels, M., & Vroomen, J..	Up-down but not high-low sounds drive visual motion perception.	53rd Annual Meeting of Psychonomic Society	Minnesot a, U.S.A.	Nov 16, 2012.

・その他、映像作品等、学会発表以外の研究成果・企業との連携実績の成果物

(作者(共同作業の場合は全員の氏名を記載)、発表媒体(演劇、舞台作品、新聞、雑誌、TV ニュース、インターネット等)、発表形式(撮影・収録・保存方法、上映形式・上映時間等)、開催地、製作・発表年月+該当記事等切抜きや放送内容のわかるものを添付

宇野邦一：

・公開上演会&トーク『病める舞姫』&『踊る身体の方』

日時：2012年6月16日(土) 16:00～19:00

場所：立教大学新座キャンパス6号館 N623教室(ロフト1)

内容：日本で現代ダンスを学んだ後、カナダで独自のダンス表現を追求してきた Jocelyne Montpetit 氏に、身体表現を考え直す作品上演及び講演をしていただく。ダンスをイメージとして見ること、ダンスを映像記録で見ることにしてもお話しいただいた。

当日プログラム概要：第一部 16:00～17:00 ダンス上演

第二部 17:30～19:00 講演と対話

ゲスト講師：①Jocelyne Montpetit (ジョスリーヌ モンプティ) 氏/1952年生。グロトフスキー、田中泯の下で身体表現、ダンスを学んだ。ついで、土方巽、大野一雄に師事した後、カナダで主にソロのダンス作品を創作、上演してきた。ニジンスキーの手記や、土方巽の書物などから想を得た作品が高い評価を受け、カナダ(フランス語圏)で年間の最優秀作品に選考されたこともある。カナダ国立演劇学校教授、ケベック大学及びローマ国立ダンスアカデミーの客員教授を務めてきた。2012年1月から6月まで、カナダ・ケベック州の東京レジデンスアーティストに招聘された。

②曾我傑氏(照明家)：舞台芸術、舞台装置作成や、演出も手掛ける。

主催：心理芸術人文学研究所、共催：立教大学現代心理学部

記録：録音 CD、録画 DVD(撮影有)、ブックレット『知覚のエコソフィー』に再録。

・公開講演会と対話：『知覚・身体・アート —映像生態学への提言』

日時：2012年11月27日(火) 18:00～20:00

場所：立教大学新座キャンパス6号館 N636教室(ロフト2)

内容：生態心理学、アフォーダンス理論の研究において、わが国のパイオニア的存在である佐々木正人教授をお招きし、知覚と身体の諸相を再考し、とりわけ身体表現を見つめる視覚に何が起きているか考えることを目標として、お話いただき、討議をおこなった。

ゲスト講師：佐々木正人教授は1952年生まれ、早稲田大学人間学部助教授、東京大学教育学部教授を経て、現在は、東京大学大学院情報学環教授であり、本学現代心理学部映像身体学科において兼任講師もつとめている。著書に『アフォーダンス—新しい認知の理論』、『ダーウィンの方法』(ともに岩波書店刊)「レイアウトの法則—アートとアフォーダンス」(春秋社)などがあり、生体心理学の観点から、芸術の諸分野に対しても斬新なアプローチを続けている。

主催：心理芸術人文学研究所、共催：立教大学現代心理学部

記録：録音 CD、ブックレット『知覚のエコソフィー』に再録。

・公開シンポジウム：『ドゥルーズ・知覚・身体』

日時：2012年12月22日（土）13：30～19：30

場所：立教大学新座キャンパス6号館 N636 教室（ロフト2）

内容と目的：哲学者ジル・ドゥルーズ（Gilles Deleuze, 1925年-1995年）は、数々の著書の中で、行動的図式に收拾されない潜在的な知覚・身体のある方を問題化し概念化していた。フェリックス・ガタリ（Pierre-Félix Guattari, 1930年-1992年）との共著にもしばしば現れる「器官なき身体」をめぐる身体論もまた同じ問題系のなかにあつて、現代社会に生きる身体の状態と、それに敏感に反応する芸術表現を考えるうえで、多くの貴重な示唆を残したのである。

このような問題系において改めてドゥルーズを解説し、これを起点として、身体、知覚、芸術表現を新たな文脈で再考しようとする。生態心理学、アフオーダンス理論の研究において、わが国のパイオニア的存在である佐々木正人教授をお招きし、知覚と身体の諸相を再考し、とりわけ身体表現を見つめる視覚に何が起きているか考えることを目標として、お話いただき、討議をおこなった。

構成：司会：宇野邦一（立教大学現代心理学部映像身体学科教授）

報告者：シンポジウム・ゲストは全部で5名。

廣瀬純（ひろせ じゅん）氏（龍谷大学経営学部経営学科准教授）

1971年生。著書に『シネ・キャピタル』（洛北出版, 2009年）『蜂起とともに愛がはじまる---思想／政治のための32章』（河出書房新社, 2012年）、訳書に『未来派左翼』アントニオ・ネグリ著（NHKブックス, 2008年）。

江川隆男（えがわ たかお）氏（哲学者、首都大学東京都市教養学部助教）

1958年生。著書に『存在と差異—ドゥルーズの超越論的経験論』（知泉書館, 2003年）、『死の哲学』（河出書房新社, 2005年）、訳書に『ニーチェと哲学 ジル・ドゥルーズ』（河出文庫, 2008年）がある。来年2013年2月に新刊の出版予定。

佐々木中（ささき あたる）氏（作家、哲学者、法政大学非常勤講師） 1973年生。主な著作に『定本 夜戦と永遠』上・下（改訂増補 文庫版, 河出書房新社, 2011年）、『切りとれ、あの祈る手を』（河出書房新社, 2010年）。

松本潤一郎（まつもと じゅんいちろう）氏（立教大学兼任講師）

1974年生。共著に『ドゥルーズ—生成変化のサブマリン（哲学の現代を読む2）』（白水社, 2005年）、ドゥルーズ関連の寄稿論集に『ドゥルーズ／ガタリの現在』（平凡社, 2008年）、『ドゥルーズ 千の文学』（せりか書房, 2011年）等、訳著に『ドゥルーズと創造の哲学 この世界を抜け出て』（ピーター・ホルワード著（青土社, 2010年））等。

堀千晶（ほり ちあき）氏（早稲田大学非常勤講師）

1981年生。共著に『ドゥルーズ キーワード89』（せりか書房, 2008年）、『ドゥルーズ 千の文学』（せりか書房, 2011年）がある。訳書『欺瞞について』（セルジュ・マルジェル著（水声社））が近刊予定。

プログラム：13h30-14h00：はじめに／宇野邦一
13h35- ：問題提起／宇野邦一

第1部 (司会：堀 千晶)

14h00-14h30：報告／松本潤一郎

—タイトル「また消えるために—幾つもの召命」(仮題)

14h30-15h00：報告／江川 隆男

—タイトル「器官なき身体と超越的感性について」

15h00-15h30：質疑応答

15h30-15h45：休憩

第2部 (司会：松本 潤一郎)

15h45-16h15：報告／廣瀬 純：

—タイトル：「革命的になる—不可能性の壁を屹立させ、それに強
いられて逃走線を描出する。あるいは、可能性=商品との決別。」

16h15-16h45：報告／堀 千晶

—題名：「無知の砂漠—皮膚・補綴・ダンス」

16h45-17h15：報告／佐々木 中

—題名：「ジル・ドゥルーズにおける身体と政治—その美的決定
(ドグマティック)」

17h15-17h45：質疑応答

17h45-18h00：休憩

第3部 (司会：宇野 邦一)

18h00-19h00：質疑応答

主催：心理芸術人文学研究所、共催：立教大学現代心理学部

記録：録音 CD,録画 DVD(撮影有)。

佐藤一彦、石山智弘：

「JVC ケンウッド社が新規開発をした小型4Kカメラによるテスト撮影」

小型4Kカメラ JVC/GY-HMQ10による屋外撮影」その1

実施日：2012年8月23日(木)、24日(金)

撮影場所：長野県木曾・赤沢自然休養林(森林鉄道)、

同、御嶽山山麓、木曾福島(木曾町)の旧宿場町

内容：4Kによる紀行番組を想定して撮影

機材：JVC ケンウッド社製 JVC/GY-HMQ10 を使用

「小型4Kカメラ JVC/HMQ10による屋外撮影」その2

実施日：2012年8月26日(日)

撮影場所：神奈川県座間市・特設ヒマワリ畑

内容：4Kによる紀行番組を想定して撮影

機材：JVC ケンウッド社製 JVC/GY-HMQ10 を使用

「小型4Kカメラによる屋外撮影」その3

実施日：2012年11月3日(土)

撮影場所：東京都立川市の昭和祈念公園のコスモス畑

内容：4Kによる紀行番組を想定して撮影
機材：JVCケンウッド社製 JVC/GY-HMQ10 を使用

「4Kハイスピードカメラを用いた高精細高速度撮影の実験」

実施日：2013年3月12日（火）
撮影場所：立教大学富士見総合グラウンド内馬術部馬場
内容：障害飛越競技の高速度撮影
機材：(株)朋栄社製4Kハイスピードカメラシステム「FT-ONE」

「2D/3D変換」の実験

実施日：2013年2月15日～3月10日の期間
場所：新座キャンパス6号館5階・実験室2
本研究用ソニー製3Dプロセッサ-MPE200（2D撮影）をデジタル処理で3Dに変換し（=2D/3D変換）実用に供せるかの実験。
検証用映像：2眼式の3Dカメラパナソニック製3DA-1、ソニー製HXR-N3D1Jで撮影「馬術・障害飛越」、「スタジオでの静物撮影」（3D映像）。2Dはこの3D映像のL側（左眼用）の映像を用いた。
ソニー製3Dプロセッサ-MPE200内蔵2D//3Dコンバータソフトウェア・MPES2D3D1、3D映示にパナソニック製3Dテレビを使用。

鈴木清重：

〈映像生態学にかかる理論的研究と実践〉

本プロジェクトの課題である映像生態学の構築に関連して、映像身体学、実験心理学、知覚心理学、芸術心理学の共通課題を考察し、映像心理学的研究の必要性を検討した。映像心理学とは、1)映像を研究対象とする心理学であり、2)映像による観察手段を基幹とする心理学を指すと考えられる。既存の心理学研究では、心理学の発展に伴い実験心理学、知覚心理学、産業心理学、芸術心理学の分野で研究され、心理学の各分野へ広がりつつある研究対象と研究手法に関わると考えられる。これら複数の分野で試みられて来た映像に関わる種々の研究、知覚と表現に関する研究を新しい理論的視座で検討して行く必要があるだろう。今後は、研究対象としての映像と研究方法としての映像、さらに制作や教育の実践としての映像を包括的に扱え得る心理学研究のあり方を検討したい。

「映像の研究」、および「映像の実践」である映像表現、映像教育などの実践は、映像の研究と教育が一体となった現場でこそ実現できると考えられる。研究と実践はそれぞれの主体である個人内や組織内では分ちがたく存在しており、研究と実践のためには双方の両立を実現できる環境を整備する必要がある。そこで、先に検討した「映像心理学」の研究と実践を学部教育および専門教育の現場で試みることを目指し、関連研究機関の学生と共同しながら各種実験映像作品の制作と実習、実験映像を使用した事例研究と実験的研究、各種公開イベントの運営を行なった。2012年度の本成果報告書には、現代心理学部映像身体学科で実施した落語家の身体動作表現の技法に関する映像心理学的研究の実例を紹介した。落語作品の事例研究と実験的研究を行った。

〈映像作品〉

『アニメーションと実写動画像の境界を考察する動画像作品の供覧』(DVD-Video)

日本アニメーション学会第14回大会(東海大学、札幌市 2012年7月)・立教大学2012年度オープン・キャンパス 心理学体験ツアー (MoPA: The Museum of Psychological Arts.) (立教大学、埼玉県新座市 2012年8月)

2012年5月21日(月)朝に日本の広い地域で観測された金環日食の映像の一部をはじめ、2012年度までに自ら撮影・制作した動画像の中から抜粋したオムニバス映像集を制作した。実写動画像であるにも関わらず「アニメーション」に見える動画像をまとめ、実写映像の概念とアニメーションの概念を考察した。映像作品を上映しながら考察の内容を発表し、学会参加者と討議を行なった。

『金環日食と雲』(HD 供覧動画像作品) 立教大学2012年度オープン・キャンパス 心理学体験ツアー (MoPA: The Museum of Psychological Arts.) (立教大学、埼玉県新座市 2012年8月)・第46回知覚コロキウム デモセッション (明星大学、東京都青梅市 2013年3月)

2012年5月21日(月)朝に日本の広い地域で観測された金環日食を、立教大学新座キャンパス(埼玉県新座市)で2台のハイビジョンビデオカメラを用いて撮影した。当日の金環日食の体験を供覧する実験映像作品を制作し、上述の映像関係の学会、心理学関係の研究会、後述の公開イベント等で上映した。作品の観察と討議を通じて、太陽と雲のみえ方について知覚心理学およびアニメーション学の観点で考察した。観察結果より、月に叢雲の現象(菅野,2012)とローゼンバッハ現象にみられる図と地の知覚体制化が、日食時の太陽と月と雲の間にも知覚されることを確認した。月に叢雲の現象と、日食時に太陽と月と雲の間に知覚される図と地の層化現象との間には、相違点がある可能性も示唆された。

〈記録映像の制作〉

鈴木清重(撮影)・石山智弘(録音)(2013).

ジョアン・ペドロ・ロドリゲス監督・ジョアン・ルイ・ゲラ・ダマータ監督
・大寺眞輔氏・篠崎 誠監督 上映会トーク (HD 記録動画像)

立教大学現代心理学部映像身体学科主催 ジョアン・ペドロ・ロドリゲス監督
& ジョアン・ルイ・ゲラ・ダマータ監督 作品上映会
(立教大学新座キャンパス 2013年3月26日)

〈公開イベント〉

石山智弘・椿 学・曾根真弘・鈴木清重(2012).

映像身体学研究室施設ツアー

立教大学現代心理学部 2012年度新入生歓迎行事(埼玉県新座市、2012年4月)

「かすかな光へ」上映会

主催:新座実行委員会・心理芸術人文学研究所(共催、世話人:鈴木清重)(2012).
映画『かすかな光へ』in 立教大学新座キャンパス(埼玉県新座市、2012年6月)

MoPA 実行委員会 & 立教大学現代心理学部映像身体学科 映像心理学研究室
(指導教員：鈴木清重) (2012).

主催：立教大学心理芸術人文学研究所

心理学体験ツアー (MoPA: The Museum of Psychological Arts.)

立教大学 2012 年度オープン・キャンパス (埼玉県新座市、2012 年 8 月)

石山智弘・椿 学・曾根真弘・鈴木清重(2012).

映像身体学研究室施設ツアー

立教大学 2012 年度オープン・キャンパス (埼玉県新座市、2012 年 8 月)

勅使川原三郎：

<振付/美術/照明/衣装/舞踏公演>

「無限大∞パイプオルガンの宇宙ーバツハから現代を超えて」

日時：4 月 12 日(金) 上演時間：55 分 場所：東京芸術劇場コンサートホール E

演出／振付／照明／美術／音響／衣装：勅使川原三郎

ダンス：勅使川原三郎、佐東利穂子、KARA オルガン：鈴木優人

「DAH-DAH-SKO-DAH-DAH」ウィーン公演

公演日：3 月 15 日(金)、16 日(土)

劇場名：Tanzquartier Wien / Halle E

主催：Tanzquartier Wien

http://www.tqw.at/de/events/dah-dah-sko-dah-dah?date=2013-03-15_20-30

「DAH-DAH-SKO-DAH-DAH」

演出・振付・美術・照明：勅使川原三郎 会場：東京芸術劇場 プレイハウス

公演日：2012 年 11 月 23 日(金) 24 日(土) 25 日(日)

「オブセッション」オブセッション

□イスタンブール公演(トルコ)

公演日：10 月 9 日(火) 劇場名：Haliç Kongre Merkezi

主催：BiMERAS | iDANS

□ブレダ公演(オランダ)

公演日：10 月 16 日(火) 劇場名：Chassé Theater NV

主催：Chassé Theater NV

特別公演「春、一夜にして ブルーノ・シュルツ「春」より」

日時：2013 年 3 月 4 日(月) 5 日(火) 劇場：東京・両国 シアター X

主催：KARAS 提携：シアター X 後援：ポーランド広報文化センター

「鏡と音楽」鏡と音楽

□ブレスシア公演(イタリア)

公演日：10月20日(土) 劇場名：TEATRO GRANDE

主催：TEATRO GRANDE

□リヨン公演(フランス)

公演日：10月24日(水), 25日(木), 26日(金) 劇場名：Maison de la Danse

主催：Maison de la Danse

「ミロク」ミロク

□ワルシャワ公演(ポーランド)

公演日：10月31日(水)

劇場名：Teatr Wielki - The National Opera Sala Mlynarskiego

主催：Crossroads 2012 . XIX International Meeting of Live Arts

「呼吸－透明のカー」

公演日時：2012年8月25日(土) 26日(日) 会場：KAAT 神奈川芸術劇場<ホール>

ディレクション・照明・美術：勅使川原三郎

出演：勅使川原三郎、佐東利穂子、川村美恵、ジイフ、鱈川枝里、加見理一、山本奈々、高木花文、他ワークショップ経験者たち

主催：KARAS 共催：横浜アーツフェスティバル実行委員会

提携：KAAT 神奈川芸術劇場 (指定管理者：公益財団法人神奈川芸術文化財団)

「鏡と音楽」エルサレム公演(イスラエル) 鏡と音楽

公演日：6月7日(木), 8日(金), 9日(土) 劇場名：The Jerusalem Theatre, Sherover Hall

主催：Israel Festival, Jerusalem

「Encounters - piece d'occasion」プラハ公演(チェコ)

公演日：6月23日(土), 24日(日) 劇場名：Archa Theatre

主催：Tanec Praha festival

「SKINNERS」モンペリエ公演(フランス) SKINNERS

公演日：6月30日(土), 7月1日(日) 劇場名：Opera Berlioz - Le Corum

主催：Montpellier Danse

ラ・フォル・ジュルネ・オ・ジャポン「熱狂の日」2012

公演日時：5月5日(土) 会場：東京国際フォーラム ホールC

出演：ダンス：勅使川原三郎、佐東利穂子、ジイフ、鱈川枝里、高木花文、山本奈々

合唱団：ヴォックス・クラマンティス、指揮：ヤーン＝エイク・トゥルヴェ

曲目：キリルス・クレク：夜の典礼、作曲者不明：讃歌「沈黙の光」(ズナメニ聖歌)
アルヴォ・ペルト：カノン・ポカヤネンより(オードI、オードIII、オードVI、
コンタキオン、イコス、カノンの後の祈り)

『オルガン -呼吸する物理学-』

公演日時：2012年4月12日 13日 14日 15日 会場：東京・両国シアター X カイ

<ワークショップ>

U18 ダンスワークショップ・プロジェクト

<撮影・映像作品>

「ダンサーRの細胞」 <http://www.geigeki.jp/performance/theater015/>
公演日：2013年1月26日(土) 27日(日) 東京芸術劇場ボックスオフィス

「T-CITY」 「KESHIOKO」 上映会
日時：2013年3月6日(火) 劇場：東京・両国シアター X カイ
全舞台作品の演出・振付・美術・照明デザイン・衣装・音楽構成：勅使川原三郎

松田正隆：

<演出>

『アンティゴネーへの旅の記録とその上演』
特設 Web サイト <http://www.marebito.org/antigone/>

第一の上演『アンティゴネーへの旅の記録とその上演』
公演日時 11月15日(木)、16日(金) 17日(土) 18日(日)
会場：にしすがも創造舎 東京都豊島区西巣鴨 4-9-1
上演時間 7時間

第二の上演 (フェスティバル/トーキョー)
『アンティゴネーへの旅の記録とその上演』 第二の上演
公演日時：11月15日(木)～17日(土)と18日(日)
出演：生実 慧、牛尾千聖、桐澤千晶、児玉絵梨奈、駒田大輔、島 崇、武田 暁、中本
章太、西山真来、山口春美
照明：藤原康弘
場所：にしすがも創造舎 体育館

<音響作品>

『横断の調べ』～福島海岸へ釣りに行った男～
公演日時：11月15日(木)～17日(土)と18日(日)
場所：にしすがも創造舎 校舎3階(教室および廊下)
上演時間：70分程度

～煙にまかれたジュークボックス～
公演日時：11月15日(木)～17日(土)と18日(日)
場所：にしすがも創造舎 校舎地下1階
(音響作品『横断の調べ』～福島海岸へ釣りに行った男～／～煙にまかれたジューク
ボックス～：音響/構成/演出：荒木優光、照明：筆谷亮也、音響：齋藤 学、音響オペレ
ート：椎名晃嗣、舞台監督：寅川英司+鴉屋、田中 翼、宣伝写真：笹岡啓子

ドキュメント/ウェブデザイン：中山佐代、ドキュメントレイアウト：酒井一馬、舞台写真、映像記録：西野正将、田村友一郎、制作：新保奈未、中山佐代、森 真理子、吉田雄一郎

協力：青木セイ子、小畑瓊子、上村 梓、栗原弓枝、株式会社 POP、魚灯、福島県立盲学校、遊園地再生事業団)

製作:マレビトの会、一般社団法人 torindo、共同製作:フェスティバルトーキョー

助成:芸術文化振興基金、公益財団法人アサヒグループ芸術文化財団

主催:フェスティバルトーキョー、マレビトの会

中村秀之：

研究用資料)

河野真理江・中村秀之、『映画の奥行きにかんする研究 注釈付文献リスト』、立教大学心理芸術人文学研究所，2013年3月。総頁数24。

細馬宏通：

雑誌記事

「浅草十二階の明治」、『東京人』27(6)，2012年5月，pp.60-65.

「奥行き of 魔術 絵はがきとパノラマ」，『東京人』28(1)，2013年1月，pp.74-79.

万田邦敏・(ゲスト) 西山洋市・大工原正樹、

討議の記録)

「『J・エドガー』という謎なき謎—イーストウッドと映画の現在」、

『立教映像身体学研究』第1号，2013年3月，pp.69-94.

戦略的基盤形成支援事業：「新しい映像環境をめぐる映像生態学研究の基盤形成」
研究メンバーリスト

(☆は各チームリーダーをあらわす)

所属・職	研究者名	研究プロジェクトにおける研究課題	当該研究課題の成果が研究プロジェクトに果たす役割
現代心理学 研究科・教授	芳賀 繁 ☆	映像の感性的・人間工学的評価 安全教育プログラムの産業組織心理学的評価*	チーム1：新しい映像環境がもたらす心理的影響の評価に関する研究チーム 新しい映像技術・技法・表現が人間に及ぼす様々な効果を測定して、心理的效果が高く、かつ心身への悪影響が少ない技法・表現法の条件を探ることにより、本プロジェクトの実験心理学的、人間工学的、映像情報メディア学的側面に寄与する。また、研究成果に基づく映像コンテンツを制作することにより、他の研究チームに実験・調査材料を提供する。 *芳賀はチーム2の映像体験の教育的評価も担当するとともに、本プロジェクト全体の統括を行う。
現代心理学 研究科・教授	佐藤 一彦	映像コンテンツの制作・表現技法の研究	
現代心理学 研究科・教授	小口 孝司	映像の感性的評価	
現代心理学部・准教授	日高 聡太	映像の知覚的・人間工学的評価	
現代心理学部・助教	石山 智弘	映像コンテンツの制作・表現技法の研究	
現代心理学部・助教	鈴木 清重	映像コンテンツの制作・表現技法の研究	
現代心理学部附属心理芸術人文学研究所 PD	池田 華子	映像の知覚的・人間工学的評価	
現代心理学 研究科・教授	大石 幸二 ☆	芸術・表現心理療法の効果に関する定量的評価	チーム2：新しい映像環境がもたらす映像体験の臨床的・教育的評価に関する研究チーム 新しい映像技術・技法・表現がもたらす映像体験とその過程を解明し、芸術・表現心理療法による精神的健康の増進や、安全教育プログラムの開発に関する有効な知見を得ることにより、本プロジェクトの臨床心理学・産業組織心理学的側面の充実に寄与する。
現代心理学 研究科・教授	神田 久男	芸術・表現心理療法における体験内容と意味づけの分析	
現代心理学 研究科・教授	鍋田 恭孝	芸術・表現心理療法における体験内容と意味づけの効果に関する生理的指標を用いた評価	

現代心理学 研究科・教授	中村 秀之 ☆	新しい映像技術による映画芸術・映像環境の拡張の歴史的哲学的研究	チーム3：新しい映像環境における映画芸術の変容に関する研究チーム 新しい映像技術・技法・表現が映画芸術における表現・体験をいかに拡張してきたかを分析し、新しい映像表現を実践的に探究することにより、本プロジェクトの映画学的側面に寄与する。
現代心理学 研究科・教授	前田 英樹	新しい映像技術による映画芸術・映像環境の拡張の歴史的哲学的研究	
現代心理学 研究科・教授	万田 邦敏	新しい映像技術による映画芸術・映像環境の拡張の実践的研究	
現代心理学 研究科・教授	篠崎 誠	新しい映像技術による映画芸術・映像環境の拡張の実践的研究	
現代心理学 研究科・教授	宇野 邦一 ☆	映像と身体の関係に関する身体哲学・身体表現の立場からの研究	チーム4：新しい映像環境における身体とイメージの変容に関する研究チーム 新しい映像技術・技法・表現を「身体とイメージ」という問題の中に位置づけて、身体哲学、精神医学、舞台芸術表現の立場から検討し、新しい映像体験の創造・受容をうながすことにより、本プロジェクトの身体哲学的側面に寄与する。
現代心理学 研究科・教授	香山 リカ	映像と身体の関係に関する精神医学の立場からの研究	
現代心理学 研究科・教授	田崎 英明	映像と身体の関係に関する身体哲学の立場からの研究	
現代心理学 研究科・特任教授	勅使川原 三郎	映像と身体の関係に関する舞台芸術表現の立場からの研究	
現代心理学 研究科・准教授	加藤 千恵	映像と身体の関係に関する身体哲学の立場からの研究	
現代心理学 部・助教	ヴィクトル・ニジェリス コイ	映像と身体の関係に関する舞台芸術表現の立場からの研究	

株式会社三菱総合研究所 情報技術研究センター・主任研究員	谷田部智之	映像コンテンツの制作と技術的分析	チーム1：新しい映像環境がもたらす心理的影響の評価に関する研究チーム
東日本旅客鉄道株式会社 研究開発センター安全研究所・課長（安全心理グループリーダー）	山本 邦倫	安全教育プログラムの開発と評価	チーム2：新しい映像環境がもたらす映像体験の臨牀的・教育的評価に関する研究チーム
深谷市立教育研究所 主任学校福祉相談員	中内 麻美	芸術・表現心理療法の効果に関する定量的評価	
東京藝術大学大学院映像研究科映画専攻・教授	筒井 武文	新しい映像技術による映画芸術・映像環境の拡張の実践的研究	チーム3：新しい映像環境における映画芸術の変容に関する研究チーム
滋賀県立大学人間文化学部・教授	細馬 宏通	新しい映像技術による映画芸術・映像環境の拡張の歴史的哲学的研究	
現代心理学部附属心理芸術人文学研究所	佐藤 歩		プログラム・コーディネーター
現代心理学部附属心理芸術人文学研究所	大西 恵		経理・事務担当