

京都大学	博士（文学）	氏名	深田 祐輔
論文題目	「データイメージ」時代の映画制作と創造性の問題		
<p data-bbox="183 421 454 459">（論文内容の要旨）</p> <p data-bbox="167 474 1428 772">本論文は、デジタル映画における創造性の問題を、「アナログ（フィルム） - デジタル（データ）」および「創造 - 制作」という二つの対比の下で考察したものである。全体は大きく二部に分けられ、第一部は「概念的創造性」として創造性という概念一般の検討に充てられ、第二部は「映画的創造性」として映画という特定の芸術ジャンル、とりわけ、アナログ映画からデジタル映画への（技術的）変遷に即して、その創造性のありかたを検討する。</p> <p data-bbox="167 788 1428 1086">序論では、本論文の対象と方法論が述べられる。対象は、映画の歴史でも特定の作家／作品論でもなく、その「イメージ」をめぐる原理であり、とりわけ、「受容」ではなく「制作」という場面において、それをいかに「創造」するか、という問題である。また方法論としては、ジル・ドゥルーズの『シネマ』の分類論とレフ・マノヴィッチの『ニューメディアの言語』のメディア論とを相互注釈的に用いていく。</p> <p data-bbox="167 1102 1428 1702">第一部前半では、古代ギリシアから20世紀に至るまでの哲学の歴史において創造性という概念がどのように語られてきたのかを、「神」、「病」そして「偶然性」という三つの切り口から検討する。プラトンは、神という超越者からの靈感（インスピレーション）を得て詩を詠う吟遊詩人に「狂気」のレッテルを張り、「詩人追放論」を展開した。その後、ユダヤ・キリスト教という一神教が誕生すると、「よく分からないもの」が「ダイモーン（悪霊）」として理性の外＝狂気へと追い出される。近代的主体が誕生し神の権威が薄れると、この理性の外なるものは鬱や統合失調症といった「（心の）病」として定式化される。その端緒が19世紀初頭のフリードリヒ・ヘルダーリンであり、彼の詩を高く評価する20世紀のマルティン・ハイデッガーである。このように、創造性は一貫して理性的主体が制御しえないもの、理性的主体の外部にあるものとして語られてきたのであり、この点において「偶然性」という概念と接続する。</p> <p data-bbox="167 1718 1428 2065">このように見てみると、「主体が何かを創造する」という能動的な事態はもはや維持されえない。むしろ「出来事」としての創造すなわち発生としての「制作」を検討する必要がある。こうして、第一部後半では「制作」を「創造」と似て非なるものとして、「偶然性」、「中動態」そして「賭博」をキーワードに検討する。そのためにまず、ポール・ヴァレリーにおける美学の区分を参照する。ヴァレリーは、美学が語源的にも受容の側面に偏ってきたことを指摘し、制作の側面にも光を当てべきことを指摘して「感受学」と「詩学」ないし「制作学」とに区分するこ</p>			

とを主張したが、両者を分かつものこそが、従来の神の代替物としての「偶然性」という要素の有無であった。そして、上述のように「主体が何かを創造する」という能動的な事態がもはや維持されえないのであれば、それに代わるのは、受動態に取って代わられるまで能動態と対概念をなしていた「中動態」、動詞における動作が主体の内部で起こることを表現する態である。これを参照することにより、神という超越的な存在に外部化することも、「作家」概念に閉じこめることもなく、人を突き動かす「自然の勢い」に対する感受性の「制作」を表現することが可能になる。さらに、上述の「偶然性」を「賭博」との関係において捉えなおす。賭博とは、因果関係が未知の状況下で一つの選択肢の成立を「予想」し「信じる」こと、偶然性にさらされながらも主体的に行動を起こす営みであるといえる。ここから、制作はいかにして起動可能かを検討する。

次いで第二部では、映画における創造性—制作可能性とその変容可能性を、そのイメージ分析を通じて検討する。まずその前半では、「複製技術時代」のアナログ映画のイメージ（本論文では「フィルム—イメージ」と呼ぶ）を、ドゥルーズの『シネマ』を参照しつつ分析する。まず、ヌーヴェル・ヴァーグの理論的・精神的支柱でリアリズムを擁護するアンドレ・バザンの映画理論を批判的に検討する。バザンは、オーソン・ウェルズ監督『市民ケーン』を「均質な現実」とその「分割不可能性」によって実現された「全面的なリアリズム」として絶賛するが、実際には合成技術やトリック映像を駆使した、フォルマリズムへの転換を示していた作品であった。すなわち、映画を成立させているのは、たとえリアリズムを標榜するものであっても、「現実のそのままの写し取り」ではなく、人工性と現実性との共振なのである。次いで、ドゥルーズの『シネマ』における「フィルム—イメージ」の分類を検討する。同書は、イメージ同士の有機的連鎖を特徴とする「運動—イメージ」を分析した第一巻と、イメージ間の連鎖に「隙間」を抱え持つ「時間—イメージ」を分析した第二巻とからなる。ドゥルーズは両者を一元的・等価値的に捉えた（それが彼の功績である）が、そこには「イメージは（有機的であれ分裂的であれ）連鎖する」という前提が隠れており、イメージの「選択」行為である「つなぎ」の問題を素通りしてしまっている。しかし、映画においてイメージ間のつなぎは必ずしも根拠のあるものではなく、制作者におけるその論理と観客におけるその論理とは食い違っている。むしろ、映画とはそもそも諸イメージの根拠なき「でたらめ」な連鎖でしかないという前提から出発し、それを観客は「作家性」や「芸術」といった抽象的な概念でつないでいると「信じ」ているにすぎない、と考えるべきである。こう考えた時に有効なのが、第一部で検討した、偶然性を含めた無根拠性の中での賭博的態度である。その意味で映画は、映画のチケットという馬券を、経済的リスクを負って購入し、でたらめに現れる（フィルム—）イメージに直面し、できれば「面白かった」といって帰りたいと願う、一種の「賭博」のシステ

ムなのである。

これに対して、第二部後半では「情報技術時代」のデジタル映画のイメージ（フィルムを使用せずセンサーによりキャプチャされたデジタル情報を使ったイメージ。本論文では「データ-イメージ」と呼ぶ）を、マノヴィッチの『ニューメディアの言語』を参照しつつ分析する。まず、このイメージが、マノヴィッチの言う「ニューメディア」（数値的表象、モジュラー性、自動操作性、可変性、コード変換という五要素によって定義される）に合致することを確認したのち、その本質が「合成」技術にあることを指摘する。その技術そのものは、上述のようにアナログ映画時代より存在したが、デジタル化により映画制作における存在感を劇的に増し、現代の一連のフランチャイズ映画（コンピュータを用いた視覚効果を多用し、作品が一本の物語で完結せず世界観全体をその大きな娯乐的売りとするような、メジャー・スタジオによって製作される映画）が可能になった。次いで、この技術によって生まれる「合成空間」の特徴を、「レイヤー」および「ノード」という概念、そして、この両者を操作するAfter EffectsおよびNukeというソフトウェアの分析を通じて、明らかにする。これにより、デジタル合成という行程は、イメージの連鎖の仕組みを時間的なものから画面内の空間的なものに移行させていることが、明らかになるが、これがマノヴィッチの言う「空間的モンタージュ」である。さらに、このようにして合成されたイメージを「編集」する仕組みを、やはりそれを操作するNuke、ライト・フィールド（カメラ）およびポイント・クラウド（xyz座標によって表現される3D空間における点の集まり）という技術に焦点を当てて明らかにする。これらの技術により、記録するという意味でのカメラの存在意義は消失し、3D空間に完全に再現されたデータを用いて自由に「再撮影」できるようになり、映画制作のあり方は根底から変化することになる（筆者自身が制作した短編映画『Perfect World』は、その実践例である）。こうした「合成主義（compositism）」はしかし、制作者に過剰な選択肢の中からの選択を強いる。そうした中で求められるのはやはり、制御できないもののなかで主体的に決断する「賭博的態度」なのである。デジタル時代の映画制作は、その賭博性によって偶然性そのものを生成させる営みである。

(論文審査の結果の要旨)

「創造」は、美学・芸術学のみならず、およそ人間を対象とするあらゆる学問における一大問題である。一神教的伝統においては、「創造」は超越者たる神のみに帰される述語であった。近代になって神の権威が弱まると、この述語は人間へと引き下ろされ、「創造する芸術家」という芸術家像が誕生した。しかし、一方であらゆるものがデータ化・アーカイブ化され、他方でスマートフォンなどによって誰もが映像を撮影しSNSを通じて拡散しうるようになった「誰もがクリエイター」とでもいうべき現代、芸術家が何かを「創造」する余地は残されているのだろうか。本論文は、映画監督としても活動する筆者が、この問題に映画制作の現場から答えようとする試みである。筆者自身の制作した作品も例に引かれるが、その論は決して自作擁護には陥らず、デジタル技術を用いて映像を制作してきた自らの実践を冷静に反省しており、かえって説得力を増す結果となっている。

本論文は大きく二部に分かれ、前半の第一部では概念としての「創造」が歴史的に検証される。上述のように、人間はその歴史の過程で「創造」という述語を神から篡奪したのだが、実際には「創造する芸術家」のイメージと結びつけられてきたのは、鬱や統合失調症といった心の病であり、創造性は常に理性の外部に追いやられてきた。「何かを新たに能動的に創造する主体」というのは、歴史的に見ても虚像でしかなく、「創造」の名の下に実際に行われてきたのは、不確定な状況下で多くの選択肢の中から一つを選択する行為としての「制作」でしかなかったのである。こうした、いわば「等身大の」創造概念を本論文は提示している。しかも現代、この選択肢の数は無数に増え、制作する主体を取り巻く状況の不確定性の度は高まる一方である。それでもなお選択＝制作を迫られる制作者が取りうるのは、どのような態度なのか。この問いに対し、筆者は「賭ける」という態度だ、と答える。一見突飛に見える回答であるが、「賭博」という事象が古くはパスカル、ドストエフスキー、最近では行動経済学の関心を引いてきたことを想起するならば、驚くにはあたらない。これをモデルに芸術（ここでは映画）制作の現場で生じていることを新たに語る素地を整えたこと、この点に本論文の貢献を認めることができる。

しかし、本論文の真価は、映画制作における「創造」の問題を扱った後半の第二部に存する。この第二部は、さらに前後半に分かれ、前半では筆者が「フィルム - イメージ」と呼ぶアナログ映画のイメージが、後半では「データ - イメージ」と呼ぶデジタル映画のイメージが、とりわけ、映画に特有の諸イメージを「つなぐ」行為に焦点を当てて、分析される。その際、前半ではドゥルーズの『シネマ』が、後半ではモノヴィッチの『ニューメディアの言語』が参照され、映画学の基本文献の位置を占める両著の有効性を制作の立場から測ることが、同

時に目論まれている。

『シネマ』は、イメージ同士の有機的連鎖を特徴とする「運動－イメージ」を分析した第一巻と、イメージ間の連鎖に「隙間」を抱え持つ「時間－イメージ」を分析した第二巻とからなるが、両種のイメージを一元的・等価値的に捉えたことはドゥルーズの功績であるにせよ、そこには「イメージは（有機的であれ分裂的であれ）連鎖する」という前提が隠れており、イメージの「選択」行為である「つなぎ」の問題は等閑視されている。それは、ドゥルーズが「素朴な観客」の立場から、もともと根拠なく「でたらめ」でしかないイメージ間の連鎖を「作家性」といった抽象的な概念で作家主義的につないでしまったからである——こうした筆者のドゥルーズ批判は、正鵠を射ていよう。それに代えて筆者が「つなぎ」行為の原理として提示するのが、第一部で検討された「賭博」的態度である。

「データ－イメージ」には、そのようなでたらめさ・偶然性は希薄であり、制作者はイメージを意のままに制御できるかに見える。このことは、デジタル映画制作に用いられる多種多様な技術を見ても、明らかである。しかし、こうしたデータの編集が核となる「合成主義」的なデジタル映画制作は、制作者に過剰な選択肢の中からの選択を強いる。ここでもやはり、制御できないものの中で主体的に決断する「賭博」的態度が必要である、と筆者は主張する。無限ともいえる選択肢の中からの選択を強いるからこそ主体的に選択し行為する余地がある、という、一見逆説的にも見える筆者の主張は、映画制作者にとってのみならず、情報の氾濫の中で生きる現代人すべてにとって示唆的であろう。

もちろん、本論文には改善の望まれる点も少なくはない。たとえば、第一部と第二部とが行論上真に有機的に連関しているとは言いがたい、第一部における中動態や賭博といった概念が十分に掘り下げられていない、等の問題である。また、第二部後半のマノヴィッチ批判が（前半のドゥルーズ批判に比して）甘いのも惜まれる。制作者にしかできないマノヴィッチ批判があったはずである。しかし、そうした多少の不備があってもなお、本論文が映画制作の現場から提示する新たな創造性のありようは、純然たる理論とは別種の説得力を持ったものとして、傾聴に値する。筆者の理論研究と制作実践とが車の両輪のごとく相補的に発展していくことを期待したい。

以上、審査したところにより、本論文は博士（文学）の学位論文として価値あるものと認められる。なお、2020年9月9日、調査委員3名が論文内容とそれに関連した事柄について口頭試問を行った結果、合格と認めた。

なお、本論文は、京都大学学位規程第14条第2項に該当するものと判断し、公表に際しては、当分の間、当該論文の全文に代えてその内容を要約したものとすることを認める。