

主論文要旨

「データイメージ」時代の映画制作と創造性の問題

深田 祐輔

映画制作において、フィルムが担保していた撮影時におけるイメージの焼き付けという条件はデジタル技術によって大きく変質し、このことによって制作者が担うイメージの制御能力は飛躍的に増大した。しかしこの膨大な可能性からの選択を人間である制作者が背負うことには物理的な限界があり、この時制作者は従来のやり方を参照する形で映画を生み出し続けることはできたとしても、そのようにして生み出された映画の創造性に関しては批判的に検証される必要がある。このように、テクノロジーの転換点においてしばしばそうであるように、映像制作におけるデジタル化も、イメージに関する理論的更新を要請している。

よって本論においては、デジタル映像制作における理論を検討するが、一般的に理論には二つのタイプがありうる。一つは、観客という立場から既に存在する作品に対する分析や言説の形成を志すことにより見ることの意味を問い直すものであり、もう一方は、「創造的芸術家」の技術的問題に呼応し、いまだ存在していない作品のための提言を行うような、来るべき作家、作品のための影響力をその関心の軸とする、制作（者）のために論じられるものである。これまで映画理論も、独自のリアリズムの提唱者でありヌーヴェル・ヴァーグの精神的支柱であったアンドレ・バザンや本論でも大きく取り上げることになるフランス人哲学者であり『シネマ』の著者であるジル・ドゥルーズに限らず、多くの理論家たちが見る対象としての映画理論を構築する一方、古くはモンタージュ理論のエイゼンシュテインやクレショフ効果を示して見せたレフ・クレショフから21世紀初頭出版された『ニューメディアの言語』のレフ・マノヴィッチまで、理論家＝作家陣も独自の理論を構築し、映画理論はその双方によって支えられてきた。

本論文は後者の立場をとることになるが、その理由を語るために「クレショフ効果」を取り上げ

れば十分だろう。映画理論において、エイゼンシュテインのモンタージュ理論と同じく有名なこの「効果」は、古い素材の「再編集」によって実験を繰り返していたクレショフがイワン・モジューヒンの顔のショットとスープ皿、子供の棺桶、女性などといったショットを組み合わせると、それを見た人々が同じモジューヒンの顔に異なる意味を読み取ったことから、モンタージュにおいて、何が組み合わせられるかよりも、いかに組み合わせるかの方が重要であり、映像の意味や解釈は相対的であることが示された、というものである。このクレショフ効果をもとに考えれば、映画という形態において、制作者と受容者における理論に乖離が生まれることは明白である。しかしながら、デジタル映画時代と言える現代では、制作における情報／選択肢過剰性と過剰な制御可能性により生じる選択の不可能性が問題となっているにもかかわらず、スマートフォンなどを含めたテクノロジーの大衆化によって受容者としての観客の制作者化が進み、「見る」と「作る」との差異が消滅しつつあるため、映画における制作に関する思考が、デジタル映画制作時代に即した形で発展しづらくなってしまっており、このことは現代における映画の創造性を問う上で一つの理論的足かせとなっていると言えるだろう。よって、このような時代における映像の創造性を考察する上で、「制作」に視点を定めた理論の構築を試みることに意義が認められるはずであり、この問題に関し本論文は以下のように取り組む。

本論文は全体として大きく二部構成に分けられ、それぞれ「概念的創造性」と「映画的創造性」という枠組みで議論が進められる。わたしたちの関心は映画であるため、第二部が核となることは間違いないが、「制作」という創造性に関わる行為の検討のために、第一部においてまず創造性一般の検討をする必要がある。

第一部では、ギリシア哲学からドゥルーズを含めた 20 世紀後半までの創造性の変遷を追うだけでなく、制作との差異が検討される。端的に言えば、創造性は概念上のものであり、一方制作は実践に関わる。創造は必ずしも動的なものである必要はなく、特に「神」概念と結び付けられた創造性は絶対的存在としての安定性を持っている一方で、「制作」は行為をする人間に関わるのであり、動（詞）的なものである。このような差異を偶然性、中動態、賭博という概念によって映画制

作論への検討の下準備として展開する。さらに、創造性という概念の歴史を概観する中で、この概念が「神」という超越者からメランコリーや鬱、分裂症、統合失調症といった病に至るまで、人間の「外部」へと放り出されてきたことを確認する。この「外部」を呼び水として、偶然性、中動態といった「中間的」な概念の検討を行った後、創造、制作、受容といった営みの切り分けをヴァレリーの提唱する制作学の枠組みを借りながら進めてゆく。それにより、受容者としての視点から論じられてきた数多くの美学や映画に関する理論と、本論文が提示する制作者的／制作学的アプローチの差異を明らかにする。このアプローチを使いながら制作の起動因を探る中で、古代の神の代替物としての偶然性、人を突き動かす「自然の勢い」に対する感受性の表現法としての中動態、そして原因が不在の中で行動を起こすための賭博的態度について考察し、絶対的根拠の不在の中での制作という行為の起動可能性を検討していく。

第二部では、第一部で検討されたような創造概念と制作との関係を映画制作へと援用しながら、デジタル映画の理論構築において要請される制作論的な立ち位置の必要性を論じ、従来のフィルム映画的な制作と現代におけるデジタル映画的な制作の差異を明らかにしつつ、その中で創造性－制作可能性が制作方式によりいかに変容してきたかを論じる。ここで明らかにすることは、フィルムへの現実の焼き付けという構造の中で生まれる、即興性を中心としたリアリズム優位の創造論から、センサーによるキャプチャ後に恣意的にイメージを変更可能な、合成技術を用いたフォルマリズム優位の創造論への転換であり、このことをオーソン・ウェルズ監督作『市民ケーン』におけるアンドレ・バザンを中心としたリアリスト批評家たちの制作過程に関する誤解から議論を立ち上げてゆく。次に、デジタル映画の制作論構築のため、ジル・ドゥルーズによる『シネマ』を参照しつつ、フィルムを基盤とした「フィルム－イメージ」と本論文で呼ぶイメージ内の分類を検討する。ドゥルーズのイメージ論における基本的イメージ分類である、有機的連鎖を特徴として持つ運動－イメージと、イメージ間のつながりに「^{interstice}隙間」を抱え持つ時間－イメージとの差異を確認したのち、この隙間を可能にする基礎条件としてのイメージの本質的「でたらめさ」を検討する。ドゥルーズを含めた観客にとって時間－イメージを創造的イメージとして感覚することができる可能性がある一方で、制作者にとってこの性質は、制作の根拠を突き崩すものとして制作そのものをおびや

かすものであり、従って、ここでも偶然性を含めた無根拠性の中での行動形式としての賭博的態度が重要になることを論じる。

このイメージの「でたらめさ」は、デジタルイメージが持つ制御可能性によって解消に向かうかに見えるが、しかし同時に無限の可能性は新たな意味での制作不能状態を生む可能性がある。そのような制御可能性が無限に拡張された「データイメージ」の本質を捉えるため、「合成」をキーワードに考察を進める。テクノロジーは空間的モンタージュとしての合成可能性を拡張するだけでなく、ライトフィールドカメラやポイントクラウドといった、世界全体のデータ化としての「フィールド」を提供する。このようなフィールドは、世界のデータベース化を促し、これにより今や合成されるのは人物と背景だけでなく、諸世界の合成となる。よって今や制作に求められるのは、そのような世界全体の合成である。その合成を「制作」するため、われわれに手渡されるのは、デジタルデータのフィールドであり、時空間合成ソフトウェアであり賭博性という行動形式である。フィールドとソフトウェアによる合成の実現可能性は、人間的よりもAIのほうが優れているはずだが、賭博形式による制作においては人間に分がある可能性が残されている。しかし、この際の賭博は、もはや偶然性が担保されていたフィルム時代の賭博ではない。その時の偶然性は、いまやわれわれが制作したものでしかありえず、従ってデジタル時代においては、その賭博性によって、偶然性そのものを生成させなければならないのであり、これは偶然性による制作という形式から、偶然性の制作という形式へと創造性が転換することを意味しているのである。