

## メタ映像としての幽霊表象

——中田秀夫監督『女優霊』

石田 美紀 (日本学術振興会特別研究員)

E-MAIL: ishida@singfish.jp

## はじめに

現代日本映画にホラーを復権したと評価される中田秀夫監督『女優霊』(1995)は、優れた恐怖映画である。観客はその恐ろしさを十全に体感し震え上がり、観賞後「怖かった」という感想を抱く。だが皮肉なことに、観客が本編におけるすべての幽霊の視覚的現れを確実に認識できているとは、とても言えない。観客が幽霊を見損なってしまうこと。幽霊映画の製作者としてこれほど危険なことはない。しかしながら、『女優霊』は果敢にもこの危険を冒す。後述するように、この映画においては、観客に恐怖を体験させることを旨とするホラー映画にとって極めて重要な箇所—幽霊が初めて出現するときと、すべての怪奇現象が終息したかにみえた結部に再度幽霊が出現するとき—において、観客が幽霊を見損なう可能性がもっとも高くなるのである。しかしそれにも関わらず、この映画は恐怖を表現することに成功している。

なぜこのような倒錯的な幽霊表象が『女優霊』において成立しているのか。そしてなぜそれは怖いのか。これらの問いに答えるには、ひとまず『女優霊』を単なるホラー映画とみなす態度を留保しなければいけない。なぜなら、観客を巧みに震え上がらせつつも、常に観客が見損なう危険を伴うこの幽霊表象の内実を明らかにすることは、この映画が、透明かつ効率的な語りを規範とする古典的物語映画に言及しその仮構をなんらかのかたちで露にしようとするメタ・シネマの極北に位置するだけでなく、さらには人間が映画を獲得したときに映像そのものに宿っていた魅力を積極的に言及し、引用する「メタ映像」作品であることを論じることにほかならないからである。

本論は『女優霊』の幽霊表象のいかなる点が「メタ映像」たるかを明らかにするべく、以下の手順を取る。まず『女優霊』が幽霊を出現させる仕掛けを分析し、それが観客の視覚を試しつつ、観客に幽霊を発見させるものであることを確認する。次にあくまでも物語映画の体裁をとるこの幽霊譚が、古典的物語映画成立以前の映像の力を巧みに利用することを指摘し、アンドレ・バザンによる映像の存在論にとって有益なコメントリーたることを論じる。本論は『女優霊』のテキスト分析から、本作品が古典的物語映画のシステムと映像そのものの原初的魅力を巧みに両立させ、視聴覚的表現の新たな可能性を模索することを明らかにする。

## 1・幽霊を事後的に発見させられる観客

主人公村井は監督第一作を撮影中の新人監督である。怪奇現象は彼の製作現場で起こる。主人公の造形が『女優霊』が一般劇場公開第一作となった中田秀夫その人を髣髴させ、虚構世界が現実無比肩する資格をもつことを許される映画製作現場が物語空間として選ばれている事実は、本作品をフェデリコ・フェリーニ監督『81/2』(1963)やフランソワ・トリュフォー監督『アメリカの夜』(1973)に代表されるメタ・シネマの流れに位置づける。しかし、本作がメタ・シネマに特権的に愛されてきた映画製作現場という設定を、映画愛を唱いあげる場として利用するに飽き足らず<sup>1</sup>、特異な幽霊表象の仕掛けとして利用することを見逃してはならない。というのは、映画製作現場を選ぶことで、観客に同一シーケンスを反復して提示する必然性が獲得されるからである。そして、

幽霊はこのシーケンスの反復に出現する。

監督村井はじめスタッフが試写室でラッシュ・フィルムを上映しているシーンを検討しよう。スクリーンに映し出されるのは、女優ふたりが夜に渡り廊下を歩くシーケンスである。実のところ、観客がこのシーケンスを見るのはこの時が初めてではない。すでに観客は同シーケンスがスタジオにて撮影される様子を見ているのである。とはいえ、一度目と二度目の提示には、差異が存在することに言及しなければいけない。二度目の提示たるラッシュ・フィルムは、視聴覚表現において一度目の提示たるシーケンスとは異なる。ラッシュ・フィルムは無音であり、視覚的テクスチャも一度目の提示よりも暗くて粗い。そして、こうした微細な視聴覚的差異に加えて、二度目の提示が一度目の提示と決定的に異なるのは、フィルムの撮影者である村井たちが思いもよらなかった映像が登場することである。

ラッシュ・フィルムの上映なかば、突如フィルムの色調は黄ばみ、何かを必死に訴えかけている女を正面から撮ったクロースアップが登場する。このとき幽霊は出現する。女の首筋あたりの影。それが幽霊の最初の現れとなる。しかし、それはちょうど女の髪の延長に位置するため、髪もしくは影と見紛うほどに小さい。ゆえに、初見でこの小さな影が女の背後に立っている幽霊のものであることに気づく観客は、ごく少ないだろう。というのも、女が動くと、背後には室内空間が広がっているだけで、あの小さな影はもうそこにはないからである。続いて女と対話する男が切り返しショットで提示されたのち、再度女のクロースアップへと切り返される。そのとき、女は苦悶の表情を浮かべる。カメラは女の異変に慌てふためいたかのように、左へパンする。すると、部屋の隅で白い服を着た長い髪の女が笑っている。この女はカメラの焦点からはずれた場所におり、その顔形はこのショットの主要被写体である女のそれとは対照的にぼやけ、定かではない。そのために、長い髪の女はこのフィルムの撮影者が想定しなかった「なにか」であることが伝わってくる。

このシーケンスにおいて特筆すべきことは、女の背後にちらつく幽霊を、観客が見落とす可能性が十二分にある、ということである。もちろんサインは出されていた。この映像はラッシュ・フィルムであるという設定のために、音声トラックは存在せず、無音である。ゆえに、観客は否応なく映像のみを注視せざるをえない。だが、幽霊の最初の視覚的現れは一瞬にして消滅するノイズのようなものでしかなく、不注意な観客でなくともそれを見過ごしても一向におかしくない。むしろ、ここで観客は「本当に画面が見えているか」と試されている、と考えたほうがよい。とはいえ、最初の幽霊の出現を見落としてしまった観客もこの恐怖譚に参入できるよう、解答編ともいべき種明かしが用意されている。小さなノイズが出現したのちには笑う女の全身像が登場するし、ラッシュ・フィルム上映ののちには村井がフィルムをムヴィオラにかけて検証する場面も用意されている。ラッシュ・フィルムに紛れ込んでいた奇妙な映像の二度目の提示となるムヴィオラでの検証でフィルムは何度もスローで送られ、戻され、女の首筋にあったノイズの正体が突き止められる。そして、すべての観客は幽霊がいつ、どんな形で出現していたかを追認し、なんともいえない気味の悪さを感じるのである。

## 2・物語映画によって初期映画を回収すること

最初の幽霊出現シーンの白眉は、観客に幽霊を見せるのではなく、あくまでも発見させることにある。撮影現場の提示、ラッシュ・フィルムの上映、ムヴィオラによる検証という迂回路をへて、徐々に姿を現わす幽霊を観客が発見するときに感じる底知れぬ恐怖とは、一体何なのだろうか。この恐怖の内実を考察するには、映画についての映画である「メタ・シネマ」という文脈はこころもとない。なぜなら、『女優霊』における幽霊表象は、そのちょうど百年前の1895年に一般公開されたリュミエール兄弟のシネマトグラフ作品の魅力に言及し、大胆に利用する点で、「メタ映像」と

でもいうべきものであるからだ。

周知のとおり、『工場の出口』にしる、『列車の到着』にしる、シネマトグラフ作品は、日常的な事物とその運動を約52秒間再現表象するだけの1シーン=1ショットの映画であるため、現在「映画」という語によって想起される物語を語らない。それらは映画史が初期映画と呼ぶ、前物語的な映像作品である。現代の映画観客にとって物語を語らないという点で寡黙すぎるシネマトグラフ作品であるが、その魅力は人間の認識を根底から揺るがすものであった。なぜなら、それはこの世界を動きまで「ありのまま」再現表象するかのようにいて、その実人間の知覚にとって異質な映像を呼び寄せたからである。

トム・ガニングによれば、リュミエールの最初期の上映会では、まず静止像でフィルムを提示したのちに映写機を動かした。たとえば、『列車の到着』については、最初観客はスクリーンの列車が写真と変わらないと安心し少々落胆しさえもするが、列車が静止状態を打ち破り運動のイリュージョンをみせるや驚愕に包まれ、快楽と不安を経験することになったという<sup>2</sup>。

だが、シネマトグラフがもたらした快楽と不安は、像が突然運動を得るダイナミズムにつきるものではないだろう。その視覚的テクスチュアも快楽と不安を観客に与えるにたるものであった。『列車の到着』についていえば、観客の目を惹くのは、列車が前進してくるにしたがい、徐々に画面を占拠してゆく車両である。その磨き抜かれた車体には周囲の風景が映り込み、列車の運動にあわせて揺らめいている。もちろん、こうした光景は、ホームで列車の到着に居合わせた者ならだれでもが眼にしているはずの平凡なものである。とはいえ、実際、車両側面の反映をまじまじと見る者は何人いるだろうか。『列車の到着』に限らず、シネマトグラフ作品は画面の隅々にまで均等に焦点があたっているために、そこには現実世界における知覚や認識から漏れ出てしまう細部が横溢している。ヴァルター・ベンヤミンは、写真がとらえる映像の特性を「カメラに語りかける自然は、

肉眼に語りかける自然とは当然異なる〔中略〕。人間によって意識を織りこまれた空間の代わりに、無意識が織りこまれた空間が立ち現われるのである」<sup>3</sup>と述べて「視覚的無意識」と名づけたが、運動までも再現表象可能なシネマトグラフは、写真以上に人間の認識の間隙をつく装置であったといえる。すなわち、この装置がみせる映像は、圧倒的に現実世界に依拠しつつも、超現実的地平をも内包しているのである。観客は、シネマトグラフを介することで平凡な日常世界の光景を、現実に関心をもちるとき以上につぶさに見て味わうことができる。だがそのいっぽうで、よく見知っていたはずの光景は過剰ともいえるディテールを備え、異なる様相で立ち現れてくる。結果、観客はこの世界を再度詳察する快楽を得ると同時に、良く知っていると確信していたこの世界を実は知覚しきれていなかったのではないか、という不安に苛まれる。ダイ・ヴォーンは、リュミエール作品の特徴であるこの細部過剰性を、フィルムの製作者の意図をも越えて映画装置が勝手に捉えてしまうものとして、「自生性」と名づけた<sup>4</sup>。しかしそれは人間にとって手放しで喜べるようなものでもないだろう。いみじくもヴォーンが看破するように、「自生性」とは「コントロールされ、意図的で、従順なコミュニケーションという概念全体への脅威という性格を持たざるを得なかった」<sup>5</sup>からである。シネマトグラフとは人間に「本当に世界が見えているのか」と疑問を突きつける恐ろしい装置でもあったのである。

さて、『女優霊』に立ち返ろう。観客が撮影現場、ラッシュ・フィルム、ムヴィオラと同一シーケンスの反復を経て幽霊を発見するときを感じる恐怖、それを百年前に誕生した映画装置が当時の観客に与えた不安になぞることができるだろう。観客は幽霊が自らの注意の間隙について出現していたことを事後的に知るとき、この映画が「本当に画面が見えているか」と問いながら、自らの視覚の裏をかくことを思い知らされる。リュミエール作品に溢れていた細部と変わらない小さなノイズとして現れた幽霊を適確に認識するため



には、画面の隅々まで精査することが必要となるが、この要求に現在の観客が十全に答えることは難しい。それはひとえに、観客は古典的物語映画の話法に慣れているからである。

古典的物語映画は観客にそこで生起する出来事を適確に把握させるためには、往々にして観客が見逃してはいけない箇所にクローズアップを施す。そもそも、シネマトグラフ誕生から数年後、映画に物語の種が宿ったときに画面からまず捨象されてしまったのが、ヴォーンをして「潜在的可能性の感覚に圧倒された」<sup>6</sup>と言わしめた、カメラが自生的に捉えるこの世界の細部であった。画面から細部を追ひ払ってしまった点で象徴的な作品は、映画史上最初期に登場人物の視線による編集原理を実践し、それを強化するためにマスキングを採用したG・A・スミス監督『おばあさんの虫眼鏡』(1900)である<sup>7</sup>。この映画とともにシステムとしての物語映画が呈を成しはじめることになったが、その代償として原初の映像に横溢していた過剰なディティールは、観客の視覚を惑わせるノイズとして捨て去られたのである。

いっぽう、ホラー映画『女優霊』の主要な被写体であるはずの幽霊は、古典的物語映画に馴致された観客が見ない、あるいは見ようとすらない細部にノイズとして出現する。『女優霊』の脚本家高橋洋は、黒沢清、鶴田法男との座談会「ホラー映画座談会 なにか、ヤバイものが写っている」において幽霊の演出を次のように語っている。

つまり幽霊を演じるのは、しょせん生身の人間ですよ。でも映画が面白いのは、本当は人間でしかないものを人間ならざるものに見せることができる。それにはどうすればいいのか。ただ単に人間を立たせただけでも、この立ち位置だと人間には見えない、そういう位置があるんです。[中略] どんなに金をかけて特殊メイクをしたって見せ方を間違えば、特殊メイクをした人間がそこにいるとしか見えない<sup>8</sup>。

幽霊を演じる役者を人間ならざるものに仕立て

あげるときに、なにがもっとも有効かという問題に対して、高橋が採用する方法は注目に値する。役者の外面をあからさまに改変する、「四谷怪談」のお岩に施されてきたような特殊メイクはそれほど信頼されていない<sup>9</sup>。それよりも「立ち位置」といった微細な演出が重視されるが、それは高橋の言葉を借りれば、普通の人間に「人間ならざるディティール」<sup>10</sup>を纏わせ、「なんかイヤなものが写っている感じ」<sup>11</sup>を画面に持ち込むことなのである。

高橋の演出方法は、すでに失われてしまった原初の映像への回帰志向に支えられているといえよう。『おばあさんの虫眼鏡』の以後、D・W・グリフィスを経て洗練・完成された編集を用いれば、無機物に息吹を吹き込むことや(S・M・エイゼンシュテイン監督『戦艦ポチョムキン』(1925)の立ち上がるライオン像を想起されたい。けっして滑らかな動きでなくても石像のライオンは立ち上がってみせる)、人間に近い主観を持っているかどうか定かでない存在の内面世界を描き出すこと(繰り返しショットによって描出されるエイゼンシュテイン監督『全線』(1929)における交尾する牛の内面およびスティーヴン・スピルバーグ監督『ジョーズ』(1975)の鯨の視点を想起されたい)は可能である。それどころか、現在の映像加工技術は俳優身体や実景すらも自由に改変できる。こうした時代に、人間を過度に加工することを回避し幽霊に仕立て上げようと苦心する姿勢、さらには映像そのものが纏う微細でなんともいえない「イヤな感じ」を観客に感じ取らせようとする姿勢は、ストイックであるというほかない。高橋が述べるメソッドは、本論が指摘したシネマトグラフ作品の細部過剰性に依拠する『女優霊』の幽霊表象と照合させるならば、日常世界に存在する事物の超現実性を引き出すものであると結論づけることができるだろう。この演出は、観客にいつなんどき恐怖が襲いかかってくるやしないという不安を与え、身構えさせるものでもある。結果、観客は身構え画面を凝視すればするほど、ますます不安を募らせ恐怖に絡めとられてゆ

くのである。

興味深いことに、『女優霊』においては、観客の視覚を揺るがせ不安を掻き立てるべく巧妙に仕掛けられた恐怖の罟は、物語に巧みに補われることで次第に確かなものとなっていく。物語というシネマトグラフ作品が本来備えていなかったシステムをもつこの映画は、シネマトグラフが人間に与えた不安を軽減するどころか、増幅させていくのである。

ラッシュ・フィルムに紛れ込んでいた奇妙なシーケンスに、つまり幽霊が最初に出現した映像に再度立ち返ろう。村井はムヴィオラにて件のシーケンスを検証したのち、このフィルムの出所を探しはじめる。次第に判明することは、それは製作中止になった作品の未現像フィルムであること、そして村井には幼少期にテレビでこの映像を見た記憶があることである。物語がこれらのエピソードを積み重ねてゆくとき、この映像がもつ不気味さはいっそう増すだろう。つまり、件のシーケンスも村井と同じ撮影所で仕事をしていたプロが撮った映像なのであり、カメラはファインダーを覗いていたカメラマンですら認識できなかった女優の首筋にちらつく幽霊を、「自生的」に捉え、定着させてしまったことになるからである。『女優霊』においては、カメラは常に人間の認識を越えて異常なまでに正確にこの世界を感知し、捉えることができる知覚装置、すなわち恐怖の発生源としてある。

恐怖の装置であるカメラが捉える映像に魅入られた者がどのような結末にいたるのかを、確認しておこう。ラッシュ・フィルムに紛れ込んでしまった得体の知れない映像が発見されたのち、現場で怪異が起こり—つけ加えるならば怪異はいつもカメラの調子が悪くなることから始まる—、製作現場は混乱に陥ってゆく。結果、輝かしい監督第一作となるはずであった村井の映画は、助演女優の墜落死と村井自身の失踪を経て、製作中止となる。恐怖の源となるカメラとそれが捉えた映像は、映画がその誕生時に人々の認識を揺るがしたように、現実世界に超現実の穴を穿ち、主人公をその

向こうへと引きずっていつてしまう。すなわち、『女優霊』の幽霊表象は、原初の映像がもっていた魅力、すなわち実在物のみを映し出す映像に呼び込まれた超現実的な視覚の魅力を、物語映画として再構築しようとするものにほかならないのである。

### 3・映画と幽霊—そのいかがわしさ

『女優霊』における幽霊表象は、原初の映像の魅力を物語映画に野心的にも取り戻そうとする。だが、次の疑問は残るだろう。映画の作り手として極めて正統な挑戦が、なぜ幽霊というはなはだその実在性が「いかがわしい」存在に託されることになったのか。そもそも、シネマトグラフが人間の視覚の間隙をつく装置であったとしても、それが幽霊を捉えたことなど一度もなかったのではないのか。これらの疑問を考察するためには、『女優霊』の幽霊表象同様、映像の存在論を説き、物語映画の観客にスクリーンを精査させることを重視したアンドレ・バザンが手がかりを与えてくれるだろう。

バザンの言説において注目したいのは、その映像の存在論が、ヴォーンが「自生性」と名づけ、ベンヤミンが「視覚的無意識」と呼んだ映像の魅力を指し示しながらも、ヴォーンやベンヤミン以上に、映像に内包されたある種のいかがわしさを、はからずも言い当てている点である。バザンがモンタージュ批判を展開したのは、モンタージュが観客の視線をコントロールするのみならず、映画の潜在力そのものを損なうからである<sup>12</sup>。バザンにとって映画は、まずもって「完全なリアリズムという神話」<sup>13</sup>、すなわち「世界をその姿通りに、芸術家による解釈の自由という仮説や時間の不可逆性などの重荷を背負っていない映像で、再創造することができるとする神話」<sup>14</sup>の実現に手を貸す技術であった。彼はその根拠を、主観などに惑わされないカメラが「事物から、それにまつわる慣習や偏見を、また、われわれの知覚がそれを包んでいるすべての精神的な垢や埃を、きれいさっ

ぱりと洗い落として、それをわれわれの注意力の前に、従ってまたわれわれの愛情の前に、汚れない無垢の姿で返してくれる」<sup>15</sup> ことに求めた。人間はカメラを介すことで世界を本質的かつ客観的に知ることができる、という彼の映像の存在論は、1970年代にジャン＝ルイ・コモリをはじめとする映画装置＝イデオロギー論者から激しく批判されることになった<sup>16</sup>。

しかし、ここでは「写真映像の存在論」が読者の多くを驚かせてしまう箇所に注目する。カメラが人間の干渉なしに捉えた本質的な客観性が、もっとも対象を忠実に再現した絵画よりも、わたしたちの信頼を勝ち取ることが述べられたあとで、「トリノの聖骸布」が言及される箇所である。註においてであるとはいえ、写真術の発明者のひとりであるニセフォール・ニエプスならびにリュミエールが人間を偽のリアリズムの原罪から解放したと賞賛されたのちに<sup>17</sup>、「トリノの聖骸布」などという、その真偽のほどがさだかでない物件が持ち出される箇所である<sup>18</sup>。

「聖骸布」とは磔刑から降ろされたキリストの身体が痕跡として残ったとされる布である。現在イタリアのトリノ大聖堂に安置されているこの布は、聖遺物として今もキリスト教徒から厚く信仰される一方で、信仰を多くの共有しない者にとっては後世に捏造された可能性が非常に高い、真性を欠いたいかがわしい物体としてある。もちろん、布に写った像がキリスト本人の身体でなくとも、なんらかの事物が残した痕跡であると考えれば、光の痕跡を記録する写真・映画術の比喻たりうることは理解できる。しかしながら、バザンの「聖骸布」の扱い方は、遠近法が偽のリアリズムと一刀両断されたことと照合させれば、やはり特殊である。

だが、ここでは、バザンの言説が孕むいかがわしさを、彼の個人的な宗教心に還元する態度は留保しよう。そうではなく、バザンが取り上げた「聖骸布」が真性性と非真性性、実在と非実在、現実と虚構の間に揺らいでいる存在であることに注目する。そうすれば、キリスト教の信仰を持た

ない者にとっても、バザンが映像の存在論を語るうえで「聖骸布」をもちだしたいかがわしさは積極的に回収できるだろう。

1995年の日本において製作された『女優霊』は、その好例のひとつである。観客の注意から逃れるように、ノイズとして現れる幽霊は、古典的物語映画以前の映像の在り方に大きく依拠する。しかしながら、この幽霊表象がリュミエールのシネマトグラフの映像と根本的に異なるのは、どれほどストイックな方法であったとしても、やはり物語映画のシステムが演出として生み出す装われた「自生性」にほかならないからである。キリストの身体は、聖骸布の真偽がどうであれ、もはやこの世に存在しないのと同じく、シネマトグラフがその誕生時に人間の知覚に与えた経験そのものを取り戻すことなどできないからである。優れた「メタ映像」作品たる『女優霊』は、真性性と非真性性、実在と非実在、現実と虚構のはざまに自らが生み出した幽霊表象のいかがわしさに対しても、非常に自覚的である。なぜなら、映画製作を混乱に陥れた幽霊の正体は、かつて三重から墜落した女優の亡霊ではなかった。それは、虚構に現実と同じ資格を躊躇なく与え、製作中に死人が出て虚構世界の構築をやめない映画製作者のいかがわしい闇に巣食った魔であったからである。

さて、『女優霊』のラスト・シーケンス、つまりこの映画において観客がもっとも見落としやすい幽霊の出現について言及し<sup>19</sup>、本論を結びたい。村井が謎の失踪を遂げ、映画製作が頓挫したのちに、主演女優がスタッフと村井の家を訪れる。もぬけの殻となった部屋で、女優は観客に背を向けて画面奥の洗面台の鏡に顔を映しながら、「どこにいっちゃったのかな」と呟いたのちに、振り返る。その時、女優の横顔が映った鏡面の隅に、長い髪の毛の幽霊が映り込む。このように記述すれば、観客が難なく幽霊の姿を見ることができるようである。しかし、それは正しくない。画面のほとんどは、女優の顔のクローズアップとそれとほぼ同じサイズの鏡像に占められている。幽霊の髪と青白い頬の輪郭、そして白い服の一部

は、フレームと主要な被写体である女優の顔の間に生じた、まさしく隙間としか形容できない部分に、垣間見えるのみである。幽霊に与えられたスペースは、テレビのモニター上ではもちろんのこと、大画面のスクリーンにおいても非常に小さい。それは最初の出現と同様に、観客が見落としかねない視覚的現れである。つけ加えればこれはラスト・ショットである。最初の出現については、そののちに解答が用意されていた。しかしそれとは対照的に、幽霊が鏡に映り込んだほんの一瞬を観客が見逃せば、最大の恐怖を味わう機会を逸してしまう。このラスト・ショットの幽霊の出現を、観客への挑戦ととるか、それとも映画への密かな信仰告白ととるかは、観客それぞれに委ねられている。

## 注

- 1 フェリーニ本人を髣髴させる映画監督が苦悩しながら映画を監督する様を描く『81/2』は、観客の時空間把握をさまたげるトリッキーな演出を随所に施す。その最たるものは、主人公がスクリーン・テストのフィルムを見るときであろう。主人公が見る劇中内スクリーンのフレームと観客が見る実際のスクリーンのフレームがたびたび一致するため、映画内現実と映画内虚構の境界、はては現実と映画の境界までもが幻惑的に乱されてゆく。結果、『81/2』は観客が容易に理解できないはなはだ不透明な映画となっている。「人生は映画だ」と公言して憚らなかったフェリーニの『81/2』をメタ・シネマとして成立させたのは、透明かつ効率の良い古典的物語映画への挑発にほかならない。
- 2 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・斎藤綾子編『新映画理論集成 1』所収、フィルムアート社、1998年、105-109頁。
- 3 ヴァルター・ベンヤミン「写真小史」浅井健二郎編訳、久保哲司訳『ベンヤミン・コレクションⅠ 近代の意味』所収、筑摩書房、1998年、558-559

頁。

なお、心靈写真が「視覚的無意識」の産物であり、写真そのものを再考する格好の装置たることについては以下を参照されたい。前川修「写真論としての心靈写真論—心靈写真の正しい憑かせ方—」柳廣孝編著『心靈写真は語る』所収、青弓社、2004年。

- 4 ダイ・ヴォーン、長谷正人訳「<sup>リュミエール</sup>光 あれ—リュミエール映画と自生性」長谷正人・中村秀之編訳『アンチ・スペクタクル 沸騰する映像文化の<sup>アルケオロジー</sup>考古学』所収、東京大学出版会、2003年、37頁。
- 5 同上書、38頁。
- 6 同上書、35頁。
- 7 Barry Salt, *Film Styles & Technology: History & Analysis* (London: Starword, 1992), p. 49. 少年が虫眼鏡をかざし、新聞、カナリヤ、猫、祖母の目を順次見ていくこの映画は、サイズの異なる二種類の映像を交互に繋いでゆくことで構成されている。ひとつめの映像は、少年のほぼ全身を捉えたものである。ここには少年だけでなく、彼が虫眼鏡をかざして見る対象も含まれている。少年が虫眼鏡をかざすと、ショットが変わり、彼が見ている対象が登場する。少年の視線の対象は、その前のショットとは異なり、大写しされる。注目すべきは、少年の視線の対象として提示される物体が虫眼鏡の形状を想起させる、円形にくり抜かれた覆いの先に大写しで登場し、観客が見なくてよい部分はマスクで覆われていることである。
- 8 高橋洋、黒沢清、鶴田法男「ホラー映画座談会 になにか、ヤバイものが写っている」「ユリイカ」、1998年、408号、214頁。
- 9 同上書、229頁。同座談会において、黒沢は、「四谷怪談」の恐怖は、世代や地域に大きく依拠するものであり、映画における普遍的な恐怖とはならない、と指摘している。
- 10 同上書、214頁。
- 11 同上書、217頁。
- 12 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 映像言語の問題』所収、美術出版社、1976年。



- 13 アンドレ・バザン、小海永二訳「完全映画の神話」『映画とは何かⅡ』所収、32頁。
- 14 同上書、同所。
- 15 アンドレ・バザン、小海永二訳「写真映像の存在論」『映画とは何かⅡ』所収、23頁。
- 16 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・斎藤綾子編『新映画理論集成2』所収、フィルムアート社、1999年。
- 17 バザン、前掲書、17頁。
- 18 同上書、20頁。
- 19 筆者は2005年に『女優霊』を大学での講義ならびに研究会にて複数回上映した。観客層は、年齢は20代前半から50代半ば、職業は学生から研究者と、文化的背景および映画鑑賞経験も多様性に富む幅広いものであったが、いずれの場合においてもラスト・シーケンスの幽霊が見えた者は見えなかった者よりも、圧倒的に少なかったことを付記する。