

デジタル世代のための

# テクノロジーアートとしての映画／映像史サバイバル講座

～ラスコーの洞窟からゴダールまで～

## Part.1

### 映画史 100 余年、創造的破壊のためのレッスン

#### はじめに

この数年で映画を取り巻く環境は激変しています。すでに映画館の95%がデジタル上映化されて、フジフィルムやコダックといった製造メーカーがフィルムの製造を中止する。特にコダック社については、一時は倒産するという驚くニュースが飛び込んできたりしました。この動きに対してスティーブン・スピルバーグやクエンティン・タランティーノはフィルムで撮り続けることを宣言していますが、映画＝フィルムの時代は終わろうとしています。その一方でジェイムズ・キャメロンやピーター・ジャクソン、そしてジャン＝リュック・ゴダールは果敢にデジタルテクノロジーに挑戦しています。わたしはこの流れはある意味必然の流れだと考えています。

「映画はテクノロジーと共に変化してきたアートだ」というのが基本的なスタンスです。どんなに天才的な映画作家が新しいテクノロジーに不平不満を持っていたとしても、それまでのルールは一瞬にして改変されてしまいます。だから映画のテクノロジーを知ることは、観客にとっても鑑賞の新たな発見や手助けになり、クリエイターが自分の作品を創造する際の手がかりにもなるはず。このようなことをツイッターでつぶやいていたら、映画コミュニティサイト・キネアティックの橋本さんから興味あるのでまとめてネットで話してみないかというお誘いをいただきました。そこでこれまで長年に渡って集めてきた資料や情報を基に映画とテクノロジーの関係を具体的な考察を交えて連続講座にしてみました。それが一年にわたり6回に分けてUstreamで放送した「デジタルシネマ・サバイバル・ハンドブック」です。本書はこれを再編集したものです。さらにこれに日々更新される最新の情報を付け加えています。

第1回は、映画がフィルムからデジタルに変わった理由についてを、映画だけではなく社会状況を含め歴史の必然として位置付けます。

第2回は、デジタルになると映画はこれまでの単一のフォーマットから離れてヴィジュアルアートと融合していきます。これを映画と映像は別のものであるからと考えずに、映画が発明された1895年以前の時代の映像表現から見直しながら映画の未来像を考察する。さらに映画の代名詞である「ハリウッド」についてテクノロジーとの関わりから考えていきます。一体、映画＝ハリウッドの固定観念はどこから来るのか。

第3回はハリウッドと呼ばれる世界最高の品質を保証している映画の工場で、最高の映画作家＝アーティストが仕事をすると何が起きるのか。誰でも知っているアルフレッド・ヒッチコックとオーソン・ウェルズというふたりの天才がほぼ同時期に監督した低予算モノクロ映画、『黒い罠』（58）と『サイコ』（60）を取り上げて、彼らがテクノロジーを駆使して独創的に「映画」を更新していった様子を見ていきます。

第4回は、1970年代のハリウッド起こった名作映画の裏側に迫ります。『ゴッドファーザー』『ジョーズ』『スターウォーズ』など現在でも何度も話題になる映画が突然大量に出てきました。ここには映画を変革したテクノロジーの発展がありました。

第5回はビデオとテレビという映画以外の映像表現が1980年代に台頭してきた理由を取り上げます。そこには日本という電子立国と柔軟な思考を持ったクリエイターの姿がありました。

第6回は天才映画作家として登場して未だに留まることのないジャン＝リュック・ゴダールを取り上げます。彼がいかに映画/映像とテクノロジーの関係を考察しながら実践し続けているのかその足跡を辿ります。

ひとつお断りしておきたいのは、この講座では「誰が最初に発見してはじめてのか」はあまり重視していません。それよりもその新しいテクノロジーを導入して、誰も気づかなかった新たな映画のスタイルをどのようにして築き上げた人々とその格闘する姿を紹介します。誰が最初に手持ちカメラを使ったかではなく、それが映画のスタイルとして定着するために何が必要だったのか、あるいはそれまでなぜ広まらなかったのかを考えるほうが重要なのです。その視点が無いと新しいテクノロジーが現れるたびに、人間が振り回されるだけになってしまうからです。しかもデジタルテクノロジーを使った技法は簡単に模倣されます。そしてネットがこれだけ発展していると、昨日南アフリカの片隅で見つけられた技法が、あっという間に世界中に広まり消費されて廃れていきます。最新の流行を追いかけることは大切ですが、それに乗せられて本質を見失ってはならないと思います。デジタルのヴィジュアルアートと映画をテクノロジーを介してつなぐことで、批評教育とはちがう新たな歴史の発見や創作・鑑賞のヒントを得ることができると考えています。

### **なぜ映画のテクノロジーに興味を抱くようになったか**

まず、この話しているこのわたしが何者でどうしてこんなことを書くことができるのか、を最初に説明しないとわからないと思いますので、プロフィールから説明しましょう。東京オリンピックの前年の1963年神奈川県川崎市生まれで50歳になります。子供の頃からテレビが好きでドラマにしてもアニメや特撮にしても普通に見ていました。小学校6年生のときに『ダーティ・ハリー』（71）を映画館じゃなくでお茶の間の小さなテレビで最初の銀行強盗のシーン

を見て、「ああこれはすごいなあ、映画ってすごい」と心底驚いて、そこから少しずつ映画にはまっていきました。

その頃はロードショー館はたまに行きますが、その他に名画座というより二番館、三番館という映画館のランクがありました。まず都心にロードショー館があって興行が終わってすぐに、そこから離れた地方の映画館、私は中央線の国立（くにたち）というところに住んでいてその隣に立川（たちかわ）があって、今は垢抜けた街でアニメの聖地になっていますが当時は米軍基地のある片田舎です。そこにある小さな映画館の二番館に下りてきて二本立てになるんですよ。ロードショー一本のお金で洋画が二本見られるわけですよ。あるいは名画座の二本立て三本立てのプログラムを見る。三番館は二番館と同じようなプログラムをさらに安く見られるといった感じでした。

そして15歳くらいのときに『未知との遭遇』という映画を銀座にある有楽座という映画館で70ミリの巨大な画面で見て圧倒されました。パンフレットを何度も読み返してその映画の監督がスティーブン・スピルバーグでそのとき29歳と知ってあまりの若さにびっくりしました。それでどうやって映画監督になったのかを調べると、彼は最初8ミリ映画から入ったんですよ。そのあとに16ミリ、テレビムービーの『激突!』でデビューして、そのあと『ジョーズ』、

『未知との遭遇』と続く。8ミリからはじめて助監督経験のない若者が映画監督になってすごい映画をつくったのが、自分の価値観が変わってしまうほど衝撃的でした。そこからバイトでお金を貯めて8ミリカメラを買って映画づくりをはじめてみた。8ミリはフィルムの値段と現像費を合わせると3000円くらいになってしまう。だから1本200秒をどう撮るかをやり繰り返していくうちに、カメラをどこにおいてどう編集でつないだらよいかを考えていくうちに、「映画は技術とか技法で映画はできている」と少しずつ分かって来て、ただなんとなく映画を楽しみで見るだけではなく、どのように撮られているかに気をつけて見るようになりました。

その時には資料はほとんどなく、キネマ旬報や雑誌スクリーンを仔細に読んで映画の撮影ルポや業界用語を探しては記憶に残していました。ハリウッドでは照明マンのことをベストボーイと呼び、クレーンなどの特機係はガフアーと呼ぶことを知ったのもこの辺りです。あとは「ヒッチコック/トリュフォー映画術」を読んでまだビデオが普及する前なので頭の中でどんな映画なのだろうかと日々妄想したり、トリュフォー監督の『映画に愛を込めて アメリカの夜』からも映画作りの影響を受けました。

その後、大学で映画サークルに入るとそのサークルはマニアックな人が多かったので、ほとんど授業に出ずに映画を撮影するか、映画を見るか、映画について喋るかをして過ごしていました。その時にある先輩に言われていまでも覚えているのが、「8ミリだろうが35ミリだろうが映画は映画だ。撮り方も基本的には同じだ。だから8ミリでもちゃんと映画を作れば35ミリでも通じる」という言葉です。そうやってのちに映画監督になった人も何人かいます。その人たちがピ

ンク映画やにつかつロマンポルノでデビューした撮影を手伝ったり、16ミリ自主映画の助監督をしたりと、アマチュアながらも映画の現場で何が行われているかを経験してきました。

そのあと何故かアニメの現場にも入りまして、コンテの切り方、どうやって仕上げるのかを間近で見してきました。そしてテレビ制作会社でアシスタントディレクターからはじめて、ドキュメンタリー、情報バラエティ、こども番組、博物館映像のプロデュースや演出をして来て、たまたま文化映画35ミリの製作をするので、2年くらいロケ100日の現場の仕切りを担当して結構な額の製作費を扱って胃がキリキリする経験をしましたが、シナリオハンティングから納品・上映までひと通り全部携わりましたので、今もその辺りの知識が役に立っていますね。そういう経験をして映画について考えてきた時に最後に現れたのがアップル社のマッキントッシュだったんです。

当時、マッキントッシュの価格が劇的に下がってビデオをパソコンで扱える機種、Centris660AVを購入しました。CD-ROMの出始めるころですから1995年くらいですか。QuickTimeプレーヤーの画面にすごく小さな粗い映像がカクカク動くのを見て、何が映っているのかよくわからなかったけれど、最初に見た瞬間に「あっ、映画はすべてこれになるんじゃないのか!」と思いました。そこからコンピュータで映画を作るにはどうしたら良いのか、技術はどうなっているのかずっと調べてきた。同僚やまわりの人からは「あんな、おもちゃじゃテレビに敵うはずない」とずっとバカにされましたね。だからいまのデジタルや3Dに対する拒否反応を見てもまたかと思うだけです。

デジタルで映画が作れる時代になって、ここまで来るのものすごく時間がかかったなという気もします。これまで映画とテレビの両方をやってきているので、映画とテレビのアナログとビデオのデジタルまで、色んなことを器用貧乏にやってきているので、映画を製作していく上で技術って本当に重要だというのは実感として間違いないと思います。しかし、このようなことを書いている本や情報がほとんどない、海外の書籍やネットくらいです。日本では技術者のための技術書にしかありません。今は技術とアートを結ぶ線がほとんど見つからないまま、見様見真似で現場が動いてコンテンツが次々と生まれているように思えます。

### **プロシューマーの時代が訪れる**

映画がデジタルになると何が変わるかというところ、これまでの映画の歴史は100余年で1895年に始まり、サイレントからトーキーへ、スタンダードサイズの画面からワイドスクリーンへ、テレビとビデオの登場、そしてデジタル化というところまで来ました。私は映画のデジタル化を考える時に、二つの現象が起きていると思っています。ひとつはあまり馴染みのない言葉かもしれませんが、「プロシューマー」（生産消費者）の登場です。プロはプロデューサーで製作者、シューマーはコンシューマーで消費者のふたつを合わせた造語です。これまではプロだけが映画

を作る側であって、アマチュアは観客としてあるいは批評家として鑑賞する側と分かれていたが、デジタル化の技術によって誰もが生産者になることができる。デジタル一眼レフカメラを使うと昔のハンディカムビデオの時には考えられないような高画質の映像が誰でも簡単に撮れる。映画のカメラやプロの業務用ビデオカメラいわゆるベータカムカメラが1000万円以上したものと同レベルの画質がデジタル一眼レフは十万円くらいで手に入るようになった。これを価格破壊あるいは映画製作の民主化、チープ革命であり、これまでのプロとアマの境界線が消えていく。

昔はプロの専用の高い機材を扱えるのがプロであった、それがアマチュアでも同じようなことができるようになったということが色んな産業で起きています。かつて自動車は高級品であり道路も整備されていない時代には自動車の運転手という職業がありました。彼らは運転技術だけでなく整備士を兼ねていましたが、それが今ではオートマ車で誰でも運転できるしJAFや整備工場もある。カーナビで道を知らなくても目的地に到着できる。そういう技術の大衆化というのが様々な場面で起きるといえるのが産業の発展の特徴で、特にデジタルになって、カメラのハードウェアの部分だけではなくて、これまでのフィルムの部分がソフトウェアの技術革新で置き換えられるようになったというのも大きいです。

この「プロシューマー」は、最初にアメリカの未来学者のアルビン・トフラーが提唱しました。彼が書いた「富の未来」はデジタル革命だけじゃなくて、グローバル化を含めて現在何が起きているかそしてこれから何が起こるかについて予測している本なのでぜひお読み下さい。アルビン・トフラーは80年代に情報化時代ということを出しているのです。昔は情報がお金になるというのは考えられなかった時代が長く続いていたのですが、情報化産業が現われるというのを「第三の波」「パワーシフト」の二冊で描きました。モノではなく情報コンテンツを作ることで次の産業が生まれることを示唆しているのです。トフラーは隣国、韓国のキム・テジュン大統領のために発展計画を立案して韓国はコンテンツ立国を目指して、その成果が韓流ドラマ、K-POP、韓国映画の興隆だということを指摘しておきます。デジタル革命、チープ革命、コンテンツ産業はリンクしているのです。

## **クリエイティブは二十一世紀の産業**

これは世界的な潮流で、イギリスでもクリエイティブ産業を重要な産業として位置づけて、コンテンツの若年教育から製作補助まで国家事業として進めています。二十世紀の自動車産業やサービス業と同じように、国のGDP（国内総生産）に貢献する次の産業として考えているのです。それは今回のロンドンオリンピックの開会式と閉会式を見るとおわかりいただけるでしょう。特に開会式では『トレインスポッティング』で人気を得て『スラムドッグ・ミリオネア』でアカデミー賞を獲得したダニー・ボイルによる演出で、イギリスの映画、音楽、演劇の世界中の誰でも知っている顔、007、モンティ・パイソン、ミスタービーンまで参加しました。インターネット

の父まで出ていましたね、閉会式でもイギリスの音楽産業のスターたちがこれでもかというくらい派手に登場しました。全世界にイギリスはこれだけのコンテンツを持っているとアピールする恰好の場になりました。映画の政策を見ても、BFI（イギリス映画協会）は、映画製作資金の補助、クリエイター養成教育、国民が誰でも映画を鑑賞できるネット・サービス、映画祭開催を国家レベルで進めています。その一方では、デジタルになると製作拠点は世界中どこでも可能になります。それがロケ地誘致と税制優遇と一体となっているために、ハリウッドでは雇用が減り、人材がイギリスやカナダ、あるいはシンガポール、ドバイまで流れ出しているのが現状です。

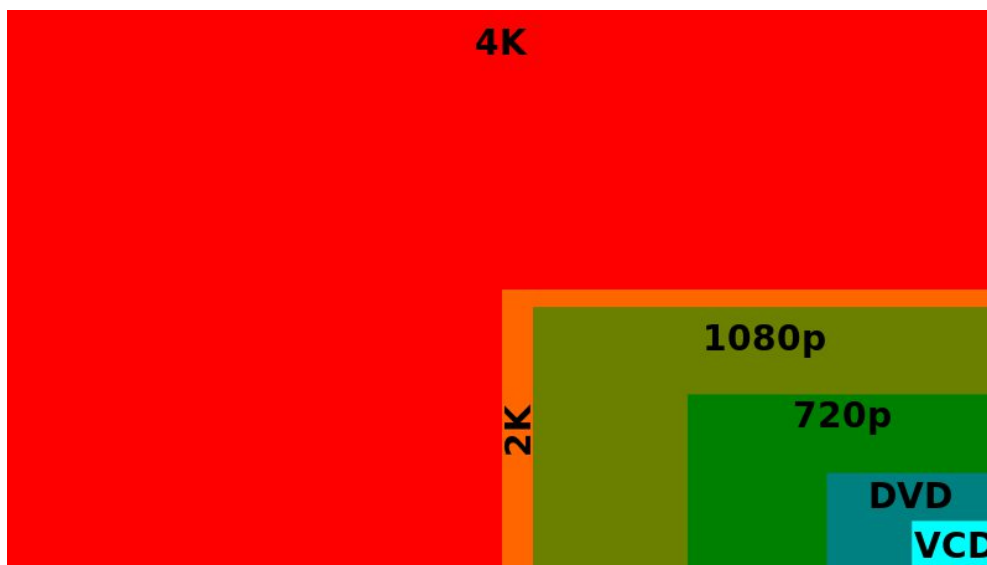


### **映画は自由になりたがっている**

映画は第七芸術と言われていました。これまでの時間の芸術(音楽、詩、舞踊)と空間の芸術(建築、彫刻、絵画)を経て、それが統合できる七番目のアートが映画になると言えます。そして映画がデジタル化すると何が起ころのか。ある評論家の方が語っていましたが、これまでのすべての芸術は映画に集約されるが、これからのアートやエンタメは映画からはじまることになるだろう。これは正論ではないかと思えます。デジタルになりこれまでは映画とテレビしかなかったフォーマットがネットと融合してどこまでも表現の可能性が広がっています。これは、「映画は自由になりたがっている」といえるのではないのでしょうか。

映画は基本的に35ミリフィルムでした。それがデジタルになると映画だけではなくテレビデオ映像を含めてこれまでとはフォーマットが変わってきています。まず画面の解像度の進化です。デジタルシネマは2Kまたは4Kの解像度がフォーマットとして定められています。また現在の地上波デジタル放送のHDを超える、4KまたはウルトラHDというフォーマットが登場してきました。すでにそれを越える8KウルトラハイビジョンがNHK技術研究所で開発されてソチオリンピックの放送に導入されました。世界の放送規格で決められて次の東京オリンピックの時に使

われる予定。4Kも総務省が導入の前倒しを検討していますがどうなることでしょうか。



そしてお馴染みの3D映像も画質や明るさが改善され変わりつつあります。そして48P、HFR（ハイフレームレート）と呼ばれるコマ数を増やす方式です。映画は基本的に24コマ、テレビは30コマ（フレーム）です。それを増やせばもっとリアルに見える、映写機を48個まで回すのが不可能だったのが、デジタル化によってソフトウェア的に実現可能になった。それが劇映画に導入されたのが『ホビット 思いがけない冒険』（12）です。ただテレビの見えかたに近くなるので、映画に慣れた観客には違和感を感じるようになるようです。ドラマでもアメリカの場合はずっと35ミリフィルムで撮るとというのが定番で映画っぽく見せる方法。日本でも16ミリだったのがもうすべてビデオになってしまった。これも慣れの問題はあると思いますが、『ホビット 思いがけない冒険』は48pが目立たないようにカットを短く編集されていた。素早く動くドリフのコントのようになってしまう。もう一つはIMAXスクリーンが最近増えています。横長でテレビに対抗するよりも、人間の視野一杯に画面を拡げてリアルに迫力を感じさせることができます。

音響もドルビーがアトモスフェアというより臨場感のあるシステムを開発しています。韓国では3つのスクリーンを使って視野270度をカバーするスクリーンを使った映画が作られたりして、今のところはフォーマットが混在していて何がベストかという実験が進んでいて模索状態です。

### 次世代の映画は誰が作るか

ではデジタルの時代に現れる次のエンタメとアートはなにか。基本的には映画の次の段階では何が起こるのだろうか。現在考えられるのはマンガ、ゲーム、CGという別分野からの人材が参入していくことがあると思います。実際、映画監督のデヴィッド・リンチ、デヴィッド・フィン

チャー、ティム・バートン、ソフィア・ Coppola、ハーモニー・コリン。彼らはアート系のエンタメが好きそれほど映画好きではない人に聞くとだいたいこのあたりの名前が出てくるんですよ。この人たちはいまは映画製作を主な表現の舞台にしていますが、リンチは元々現代アートから、フィンチャーは『スターウォーズ帝国の逆襲』特撮のカメラマン助手から MTV でプロモーションビデオ、そして CM、ティム・バートンは、ディズニーのアニメーター養成学校カルアーツ出身で、ピクサーのジョン・ラセターと同期生だったりします。そしてディズニー出資の短編映画『フランケン・ウィニー』でデビューします。彼らは昔からのシネフィルが昂じて映画監督になった人とは違う経歴を持っている。それ以外の周縁の映像アートのところからやってきている人が好まれるようになってきている。それを外れ者と見るか新しい映画の先駆者と見るか、少なくとも若者たちに支持されていることから新たな潮流を生み出す存在としてこれまでの映画から無視することではないと思っています。

### 技術と技法の映画史を知る意味

私は「映画史は技術・技法の連続したサイクルで発展しているのでデジタル化は必然である」と考えます。映画というのはアートやエンタメの中で特に機械が仲介していることが大きな特徴です。写真もそういう部分もありますけれど、演劇、絵画、小説と比べると技術の比重が大きい。特に技術が進むことによってそこに何らかの新しい表現が生まれてくる。表現と技術には密接な関係がある。技術を使いこなすことがイコール技法である、クリエイターはその技術の限界に挑戦しながら自分のスタイルを確立していく。そしてまた新しい技術が生まれて新たな挑戦がはじめる、そのサイクルが映画史なのです。



例えば、ゴダールの現在製作中の新作『言語よさらば 3D』を見ると、もはや彼はかつてのように手持ちカメラやプロ用の最新カメラ機材でもなく、アマチュアが使っているデジタル一眼レフカメラ、キャノン 5 DMark II を二台並べて、近所のホームセンターで木材を買ってきて作ったような 3D 用のカメラを固定する機材を作って撮影しているような恐ろしい状況があります。これは 3D が流行っているからゴダールが真似して作っている訳では断じてありません。こ



これは必然的にゴダールの映画史についての思索の結論から生まれてきたと考えています。彼は映画の技術と製作の歴史においても常に最先端を走っている人でもあるから、作品だけではなく映画史への考察を製作全般を含めて行なっているのです。現在編集中のフルデジタル3D新作が果たしてどのような映画になっているのか完成が待ち遠しいです。



### テクニックとスキルの問題

「プロシューマーの、プロシューマーによる、プロシューマーのための映画」を見たり作ったりする時代になると、これまで以上に過去の映画がどのようにできているのかを知ることが重要であり、それを知らないこの先、作る続けていくことが困難になると考えています。

しかしその時に間違えやすいのは、テクニックとスキルの違いです。プロシューマー時代以前のプロとアマが明確に分かれていた時代に、一番重要視されていたのはスキルです。カメラマンや照明技師になろうとしたら、重い荷物を持って怒られながらこっそりと師匠からプロの秘伝を盗まないとならなかった。そのために学校で習ったものは、現場で使えない否定されて使わせてもらえない。映画だけではなく他の産業の会社でも見ることができる徒弟制度そのままだった。だからと言ってマニュアルを熟読して、いくら機材を取り扱うスピードが速くなるようにスキルを磨いても、テクノロジーは日進月歩で進むので、スキルの部分はすぐに陳腐化してしまうし、逆に新しい機械の機能に使われてしまうことになる。

### アルチザンとアーティスト

機械を扱うだけの技術者ではそのスキルが卓越したものであってもアルチザンになる。アーティストは機械の開発者の想定した性能の限界をいかに越えてその性能を引き出すか、それが本

当のテクニックだと思います。たとえば70年代のコダックのフィルムが発色が派手で鮮やかできれいだった。しかし、映画の場合それは絵空事に見えるのでそれを嫌った撮影監督たちはどのようにして解決したのか。『ディア・ハンター』、『天国の門』のヴィルモズ・ジグモンドや『地獄の黙示録』のヴィットリオ・ストラーロがいかにして鮮やかさを殺して汚しのテクニックを使ったか。デヴィッド・フィンチャーが撮影監督のダリウス・コンジと組んで『セヴン』でおこなったような彩度を落とした画作りをしたのです。撮る前のフィルムに薄く光を当てることで影の部分暗部のコントラストを弱めて、くっきりではなくよりリアルにみえる画像を作ろうとするフラッシングというテクニックを開発しました。ヴィットリオ・ストラーロの撮影したベルトルッチやコッポラの映画を見ると影の部分のディテールの豊かさ映像がわかると思います。そのようなことはフィルムメーカーのコダックも推奨しないし、普通現像所も余計な手間がかかり失敗する可能性があるからやりたがらないはずです。でもフィルムとカメラの技術を知り抜いたアーティストである撮影監督はそれをどうにか自分の表現を作り出したいと思い研究を積み重ねて新たな技法を創り出す。それを知ることにより深く映画を理解することができるし、クリエイターは表現の幅を広げることができる。いふなればDIYの世界でもあります。

これまで映画はハリウッドを中心とした世界共通の規格品として考えている人が多いかもしれませんが。しかし料理と同じで、レストランに行って評判のメニューを食べて、おいしかったねと言って、また次の店に行くんじゃなくて、この料理はどんな素材を使っているか、どんな風な調理をしているか盛り付けをしているかを知り、じゃあうちで再現してみようかとなることと同じだと思います。そういうプロシューマーの楽しみ方が映画でも起きてくるのだと考えています。

### **新しい教科書、サバイバルハンドブック**

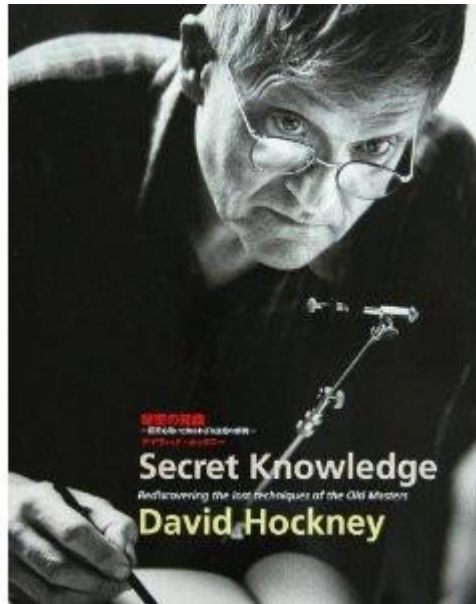
ここまで時代が新しく変わってきても、相変わらずこれをどのように調べるまたは勉強しようと思っても、プロとアマが分かれている時代と変わらずに、批評や映画の紹介者からの視点では映画の現場まで入れていないから、この監督はすごい、監督が全部やってしまうといった、どっかの偉い人がどこかで何かをやってしまった。新しい作家を発見してしまったとなる。だからまた新しい人が古い教科書を読んでタルコフスキーは作家だから長回しで、すごいんだから作家として覚えなきゃいけない、他の映画の長回しを見てもタルコフスキーの影響があるに違いないと言うようになってしまう。もうそれは古い時代なのかなと思う。タルコフスキーについてメイキングなどたくさんYouTubeで見られるので、そういうのを見ると全然違う世界があるのだということがわかると思います。

ではプロシューマーの時代になったらどんな教科書があったらいいのか、それはもう教科書ではなくて、この講座のタイトルのようなサバイバルハンドブックだと思います。昔のようにそれを丸暗記すればどこかに答えがあったり着くことができるのではなく、どこにたどり着くかわ

からないけれど、目の前にある難関を乗り越えるヒントや知恵が書いてある。それをどうやって使いながら自分たちの手でどうやって生き抜くか。そのためにはありとあらゆるものを使おう、手が尽きてお手上げにならないようにする、一方向からだけ見るのではなく、あらゆる方向から縦断して横断する。そういう知恵と考え方が載っている本です。

### 「秘密の知識」が教えるもの

東大生の必読書として少し前に話題になった、ジャレッド・ダイヤモンドの「銃・病原菌・鉄」という本があります。いままでの古い教科書的な西洋人の目線や発見による世界史ではなくて、銃、病原菌、鉄という個別の事象やテクノロジーから世界史を読み解いていく本なので、それに近いやり方をするのが良いのかなと思いました。映画の場合それと同じように考えてみると2000年ころにデヴィッド・ホックニーというイギリスの現代画アーティストが「秘密の知識」を書いています。どういう内容の本かという、いわゆる映画の作家主義ではないですけど、有名な画家たちは天才的な腕を持っていたのでリアルな絵画を書くことができたのだという神話という常識を、ホックニーは、いや彼らはカメラオブスキュラというような光学機器を利用して、模写じゃないですが、レンズを通して映し出された輪郭線をなぞってデッサンをしてリアルで正確な画像を得ていたのではないかという説を持ちだして絵画の批評界を巻き込んだ議論に発展した。カメラ・オブスクラの仕組みは昔から画家たちはわかっていたのではないかと思います。それを実証するためにホックニーはヨーロッパで描かれてきた肖像画を何十枚もプリントアウトして歴史の古い順から左から右へと並べました。、万里の長城になぞらえて彼はグレートウォールと名づけたのですが、古代から見て1450年代になると、それまでやたら昔のフレスコ画の平面的な二次元的な表現だったのが、その時期を境にやたらリアルになった。ここでたぶん、レンズを使った模写がはじまったんだろうと推測している。



これはクリエイターならではの視点なんだと思うのです。ホックニーが言うのは、批評家的あるいは出来上がった絵画だけを見ていると、天才的な画家が天賦の才能で技法を使ってすばらしい絵を描いたで終わるのですが、ホックニー的な見方をするとそこになんらかのテクノロジーや光学的な装置を使ったのではないかと、彼は絵画の歴史ではなく描き方の歴史に興味があったからこれに気づくことができたと書いています。これが発表された当時は非難ごうごうだったのですが、今では多少文献が出てきて実証されたりして、状況はかなり変わって来た。もちろんフェルメールやカラバッジオもたぶん使っていたのではないかという推測が出てきていますし、現在ではいくつかの美術館がそのような光学装置を使って画家が描いたと説明してるビデオをネットで見ることができる。技術の欲望としては、たぶん画家がレンズを使ってよりリアルに世界が見えて再現することが可能ならば、技法として使いたくなるのは当たり前の世界だと思う。ただ批

評家の視線からいうとそれは絵画を冒涇していると考えられる。しかし彼らには技法の秘密がわからないし見えない世界だと思う。

### **ヌーヴェルヴァーグと印象派**

同じように考えると、絵画と映画のヌーヴェルヴァーグという全然違う世界の話ですが、じつはこれも似ている部分がありまして、ヌーヴェルヴァーグのほうからいいますと1950年代の終わりにフランスで始まった映画の革命だといわれていますが、ここでヌーヴェルヴァーグを可能にしたというのがいくつかありまして、ひとつは軽くなったカメラ、『勝手にしやがれ』でカメラフレックスというサイレントカメラ、モーターの音が大きいので同時録音ができずアフレコになる。あるいは暗いところでも映るようになった高感度のフィルムで照明ライトは少なくなったし、自然光で撮れるようになったことが挙げられます。

一方絵画の印象派でも同じようなことがいえます。チューブ型の絵の具が1840年に発明されたといわれています。それまでは顔料を調合して作っていた。画家である親方が一人いて、その弟子たちが絵の具を調合して室内のアトリエで絵を描いた。それがチューブ式で持ち歩けるようになったから、一人の画家が屋外に出て自然な風景や人々の姿を描けるようになったというのがあります。これは技術の革命ですよ。もうひとつはカメラの存在です。時代的には日本で言うと幕末から明治維新のころが、印象派の出た時代です。写真で本物そっくりな写実的なものが撮れるのだから、そっくりに描いても仕方ないじゃないか。先ほどのカメラオブスクラが写真カメラという新たなテクノロジーの出現でそれまでのスキルが廃れてしまう。まさにイノベーションのジレンマですね。それだったら次はどのようなものを描くのがその時代のアーティストのテーマとなるわけです。

そこで新しい印象派が現れてくるし、宮廷画家やサロンの画家たちが描いてきた王侯貴族の肖像画や神話、キリスト教の世界から離れた市井の暮らしが主題になっていく時代になり、なにを描くからどのように描くかの時代になって、それが最終的には現代アートまで繋がってくる。あと印象派に影響を与えたものとして日本の浮世絵があります。西洋とは違ったものの見方を貪欲に見出して、それを深めていくうちに新たな表現を見出してきた。これはヌーヴェルヴァーグの監督たちがアメリカのB級映画の監督たちの技法から学んで新たな表現に挑戦したことと呼応していると思います。だから技術・技法から映画史を見ていくだけでも、ほかの芸術、今見たように印象派とヌーヴェルヴァーグが通底しているという見方ができると思います。これがひとつの面白さだと思っています。印象派はナポレオン三世の時代、ヌーヴェルヴァーグは第五共和制という社会的な状況が揺れ動いた時期に起きた。そのあたりも技術・技法と密接な関係にあることもあると言えるでしょう。

だからある時期を境に技術や技法によって表現が一気に変わってしまうということが起きる。

ただ出来上がった作品を名作と言われているから素晴らしいねと鑑賞するだけではなく、これはどのようにして作られているのか、それを可能にした理由を探り、流れを見ることは重要だと思います。そこに注目することで逆に作家の苦悩や才能を知ることができる。それをトレースすることによって後世のクリエイターやプロシューマーは過去の作家たちと対話することができると思います。

## 80年代映画ビデオ革命が語りかけるもの

ヌーヴェル・ヴァーグはあまりにも神格化・伝説化されているので、ここでは1980年代ニューウェーブと勝手に名づけた違う例を見ていきたいと思います。さて次にあげる6作品の共通項はなんでしょうか。黒澤明の『影武者』（80）、フランシス・コッポラの『ワン・フロム・ザ・ハート』、ゴダールの『パッション』、サム・ライミの『死霊のはらわた』、コーエン兄弟の『ブラッド・シンプル』、ピーター・ジャクソンの『バッド・テイスト』。『バッドテイスト』は87年ですが、製作に四年かけていますので80年代中頃までの作品たちです。この段階において何を見たらよいか、ひとつは映画に対するビデオの存在あるいは8ミリとか16ミリの小型映画によって映画の作り方のパターンが変わってきたと見えてくると思います。

まず『影武者』というよりは、戦国時代の武将、武田信玄を演じるはずの主演の勝新太郎が降板したという事件を取り上げたいと思います。勝新太郎は黒澤明の作品に出ることを喜んでいましたが、自分の演技を見るためにビデオカメラを入れようとして、それが黒澤明と衝突して降板するという事件が起きました。これはある意味のフレームは誰のものか演技は誰のものかを考えていくことに繋がります。黒澤明は監督はふたりいない。カメラは現場に2台要らないという考えがあって、一方の勝新は自分のために演技を見たいし、独裁を崩そうという稚気もあったのではないかと。いまは現場に録画用カメラどころかモニターがあって、監督以外の誰でもリアルタイムでカメラに写っているものを見ることができる。皮肉なことに一方で黒澤は撮影した時にOKかダメかは、カメラが止まったあとに後ろを振り返ってスタッフの顔を見るとすぐにわかるんだよなど発言していることだ。

コッポラの場合は、前作の『地獄の黙示録』はフィリピンでロケを行って現場がコントロールしきれずに何度も中断したり破産したりした。もうロケはいやだから今度は全部スタジオの中でやるとラスベガスのストリップ（通り）をそのまま再現してしまった。これも別の意味でちょっと困ったなという映画なんです。彼はサンフランシスコの自分のスタジオ、アメリカンゾートロープで製作をする。そのときに彼が全部コントロールしようとしてビデオを導入するんですよ。最初は撮影もビデオでやりたかったのですが、画質的に無理があったのでそれはあきらめた。しかしカメラの映像は自分のモニターで全部みるということをはじめました。テレビのサブ（副調整室）と同じですね。この現場には実はゴダールがいました。スタジオの背景のスクリー

ンプロセス用のスライドを作っていたらしい。よく考えてみると『パッション』もあるスタジオで艶やかな絵画の世界をテレビクルーが撮影するという『ワン・フロム・ザ・ハート』と似たような同じような話です。実は『パッション』の撮影監督もコッポラやベルトルッチと組んでいたヴィットリオストラローがおこなうという話もあった。そのとき『パッションのためのシナリオ』という紙に書くのではなくビデオでシナリオをつくることを試みで、何か『ワン・フロム・ザ・ハート』のセットの片隅で撮影クルーを使って撮影している。70年代ゴダール自身、ビデオを使ってテレビ番組や映画製作の実験を行っている。だからゴダールとコッポラの二人が同じようなことをやるというのは何の不思議もないわけです。21世紀になって製作されるコッポラの作品はかつてのようなハリウッド大作ではなく実験映画的だと言われますが、元々がそういう志向だったわけです。ちなみに『地獄の黙示録』は、最初16ミリでヴェトナムの現地でドキュメンタリーとして低予算で撮る予定だった。その企画を考えたのがジョージ・ルーカス。

「ビデオ」という技術を軸にして見るとコッポラとゴダールは近い同世代人ということが分かりさらにルーカスまで新たな視点から見るができるでしょう。

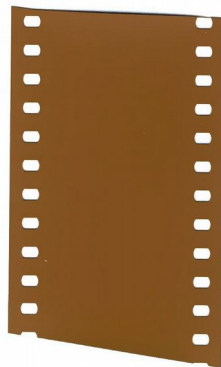
『パッションのためのシナリオ』はフランスの助成金を受けるためにシナリオを提出しないとイケない、これが映画を作るのにおかしいではないかと言って映像で作ることにした。ビデオが現れて映像製作が変わってきた。これが80年代初頭に起きている。じつはこれと同じことがアメリカでも起きている。サム・ライミが『死霊のはらわた』と『ブラッド・シンプル』です。サム・ライミは『死霊のはらわた』でデビューする前に30分の短編『Within Woods』を8ミリで撮って評判になったので35ミリで撮った。サム・ライミの『死霊のはらわた』の編集を手伝っていたコーエン兄弟は何をしたかという、35ミリで3分間の『ブラッド・シンプル』の予告編を作った。存在しない映画の予告編です。このフィルムと映写機を持って二人はお金持ちのところを回って製作資金を集めた。ゴダールと同じでシナリオの文字ではなく、映像で映画に近いもの、いわばプロトタイプを作ってしまった。インディペンデントのやり方も変わってきている。プロとアマの境界線がビデオや小型映画によって、映像によるプレゼンの時代がやってきたといえる。今となってはみんなやっているから大したアイデアとは思われないが、最初にやった人は画期的です。小型映画やビデオでは劇映画は作れない。実験映画やニュース、ドキュメンタリーにしか使われないと言われていたものをえいやと使ってしまった。同じようにニュージーランドのピーター・ジャクソンも4年間をかけて、休みのたびにインディーズSFホラー映画をほぼひとりで作ってしまった。ニュージーランドには映画産業すらなかったが、彼がこの映画を持って世界中の映画祭を回って認められて何十年後に、再びニュージーランドで『ロード・オブ・ザ・リング』シリーズを撮影する。故郷に映画産業まで作ってしまった。しかし予算のスケールが違うだけでやっていることは同じという。自主映画の経験が活かしている。

同様に日本でもPFFと8ミリブームが重なって新しい世代の映画人が現れる。PFFは世界でも

珍しい応募資格が8ミリでも可能というものだった。いまはビデオが出てきて変わったが、昔は海外の映画コンテストの参加資格は16ミリか35ミリだった。石井そうごが日活に呼ばれて『高校大パニック』をリメイクした。現場では撮影所のプロと学生のアマの壁があって揉めた。まだプロシューマーの時代ではなかったということ。いまはもっとゆるいでしょう。そのあと90年代はレンタルビデオ店で映画を学んだクエンティン・タランティーノや16ミリで撮った映画を仮編集したVHSビデオがハリウッドで話題になってデビューしたロバート・ロドリゲスの時代がやってくる。

同じようなことが同時多発に起こっていることが理解できると思います。これは今までの映画史では誰も指摘していないと思います。ビデオや小型映画を技術として積極的に使い、シナリオや予告編を映像にする「技法」を自らの手で駆使することで、これまでの映画の製作までの手続きや慣習の見えない壁を乗り越えてしまった。技術のフェイズが60年代のヌーヴェルヴァーグ、70年代のアメリカンニューシネマとこの80年代の流れと変化しながら発展していることがわかる。次々と新しい時代に相応しい技術・技法に適応したクリエイターが現れてくる。その意味において今はデジタル一眼レフカメラが普及しています。そのことによって何が起きてきたかという映画らしい映像が撮れるということと、フィルムと違って撮影時間の制約がなくなりいくらでも廻すことができる。だからいまドキュメンタリー的な長回しが多い映画が増えてきているとおもう。これが将来フィクションとノンフィクションが融合するのかそれとも別のベクトル、それこそアニメ、ゲームなどデジタルな形で新たな表現が生まれてくるのかはわかりません。ただしどちらにせよ、その技術を使いこなし新しい技法にして普及させることができない限り、表現のレベルはいつまでも立ち止まったままでしょう。

## フィルムからデジタルへ、無限の可能性

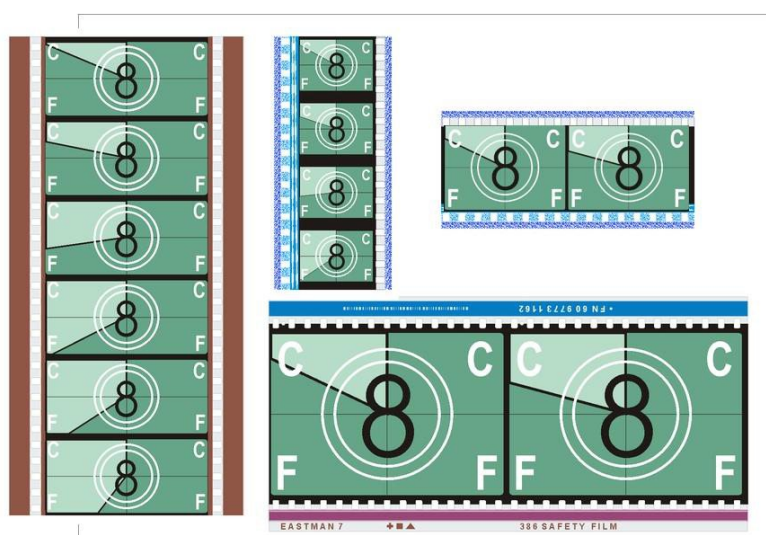


ここに35ミリのフィルムがあります。35ミリはフィルムの横幅であり、両側にフィルムを動かすための穴、パーフォレーションが4つずつ付いています。これは1893年にフィルムメーカーのコダック社と決めた規格です。フィルム映画ではこのフォーマットは100年以上変わっ



ていませんでした。

しかし2002年に『スターウォーズ』のエピソード1～3でデジタルカメラとデジタル上映が導入されてから本格的なデジタルの時代がやってきました。現時点でフィルムとデジタルがどちらが優れているかの議論はナンセンスでしょう。そもそもアナログとデジタルで比較することは難しく、しかもフィルムは1世紀も先行する歴史がすでにあるのですから。しかしデジタルはまだまだ進化する余地があることは確かです。それがどのような形になるのかは誰にもわかりません。現在のスマートフォンはHD画質のムービーを簡単に撮影、編集、アップロードして公開することが可能です。手のひらに映画製作機材と映画館が乗っている状態なのです。これこそが映画史119年の総決算といっても良いのではないのでしょうか。これからの時代の「映画」とはなにか。当然これまでとは定義が変わるはずですが。わたしはそれを考えるときに、映画の技術と技法の歴史を遡ることでヒントを探ることができるのではないかと考えています。



最後に、映画監督のロバート・ロドリゲスは「10分間映画監督講座」と称したミニ映画学校を開いたときのエピソードをご紹介します。授業の冒頭で集まった若者たちに向かって「みんなは映画監督になりたいか？」と大声で問いかけます。皆がそうですと答えると即座にその声を打ち消すように「いや、ちがう、君たちはもうすでに映画監督なんだ！」とロドリゲスは叫びます。彼はジョージ・ルーカスが長年開発に時間をかけて『スターウォーズ エピソード1』で初めて映画撮影に使ったソニーのデジタルシネマカメラを、そのあとすぐに自作の『レジェンド・オブ・メキシコ/デスペラード』でも採用して自らカメラを担いで撮影しているフットワークの軽さを持っています。そうだから最早映画はカメラを持てばプロと同じ画質で誰でも撮れるし、映画監督になることができる時代なのです。そのことに気づいたテクノロジーと遊ぶ次の世代が映画を大きく変えていくはずですが。

