

映画観客の視点

——非-没入の空間としての応援上映——

発表者:宮原義康 MIYAHARA Yoshiyasu

コメンテーター:渡邊大輔

司会:渡名喜庸哲

はじめに

本稿は、応援上映が祝祭性を持つ上映形式であることを明らかにする目的で書かれている。まず映画館は観客にとっていかなる場所であるのか、次に映画観客が映画に「没入／没頭」する経験とはどのようなものか、そして応援上映が非-没入的な経験を差し出す空間であり、それが祝祭の空間であることが論点となる。

本稿では以下、映画館が映画鑑賞という経験において特権的な位置を持つということを、時間性と空間性の2点から明らかにしていく。それら通常の上映の前提を出発点として応援上映を捉える。さらに映画以外の芸術研究の知見を参照しつつ、映画における没入の問題を考察し、応援上映の観客の視点が通常上映に比してスクリーンだけに向いてはいないことを強調する。つまり応援上映は、その観客にとって非-没入的な鑑賞経験として立ち現れており、そして祝祭として存在していることを示していく。

映画館「原理」主義

映画は映画館で観るものである、のだろうか。まず映画館で映画を観るとはいかなる経験として認識されているのだろうか。映画館は単に「映画を鑑賞する場所」のひとつでしかないのか。映画館は現在の、映画がメディアを横断して観られている状況にあって、TVや

プロジェクターの設置されたりビングや、タブレット端末のある自室やスマートフォンを扱う電車内と並列的な存在なのだろうか。いや、少なくとも一部のひとにとって、映画館で映画を観るという経験は、単純に映画を観る（流れている映像を視聴覚で捉える運動）という感性的な経験を超えるものであることは確かなようである。以下は『映像学』に寄せられた、映画学者である北村匡平の著書『24フレームの映画学』（2021）への書評からの引用である。

私は、映画館で見るものが映画だと考える映画館原理主義者である。理由は簡単、映画は映画館で見られることを前提に作られているからだ¹。

映画研究者である重政隆文はこの書評のなかで、映画館で映画を観ることが真の映画鑑賞であると断言している。彼はiPad等のタブレット端末のような映画館にない様々な機器を介して映画を鑑賞することを認めず、自身におけるこれまでの私的な鑑賞経験を参照しながら映画館で映画を観ることの素晴らしさを強調し、映画鑑賞の本質は映画館での鑑賞にあるとする。

重政の評に対し、著者である北村は対抗した。重政の評は「マウント」と「私語り」に満ち²ていると指摘し、北村は日本映像学会を退会している。北村はそもそも重政の書評自体を「書評」になっていない³として退けている。

この一連の流れからわかることは、映画を鑑賞する、という一見単純な経験にとって、その場やそれを支持するメディアが重要なものとして現れてくること、また映画館という場での鑑賞を原理的に支持する考えがあるということである。なお、『映像学』108号（2022年）ではこれらの論争を受けて「付記」には「重政氏が投げかける問いに映画研究に携わる者として大いに考えさせられるところがあると感じていました⁴」という文章が掲載された。

この「付記」には、重政の評へ違和感を示す委員がいたことと今後の改善策が引用文に続いて提示されているが、重政の評を一考すべきとした向きがあったことは確かなようである。

本論では重政が展開した「映画は映画館で観るべきか」についての議論には踏み入らない。北村が、重政が対立項として提出したと

指摘した、「映画館での鑑賞と映画館以外での鑑賞」という点は本稿においては重要ではない。むしろここで重視したいのは重政の「映画館原理主義」と言える姿勢そのものの存在である。重政の文章からは、映画館に行く、という行為そのものにまわりつく、どこか儀式的な神聖さが伺える。そもそも「映画館で観るべきかどうか」という命題が成立する時点で、映画館という空間が「映画を観る」行為を完了するためだけのもの（=映像・音響機器を設置した私的空間で代替可能なもの）ではないということである。ここでは、映画を映画館に観に行くということが特別な行為であると認識されていることを強調したい。そして北村自身も、映画館における鑑賞の特別さを否定している訳ではないと言い、自身を「映画館原理主義者ではないが映画館中心主義者である⁵⁾」としている。

さて、映画館と自宅等の私的空間における鑑賞と、それぞれの映画鑑賞における差異は主として2点挙げられよう。まず「時間操作の不可侵性」であり、次に「空間の限定性・他者の存在」である。

映画館の時間不可侵性

時間操作の不可能性とは、観客が映画内の時間に干渉できないことを指す。我々は映画館で映画を観るとき、自宅で観る場合と異なり、映画を一時停止したり、早送りや早戻し（巻き戻し）したりできない。映画館において映画はプログラムが組まれた興行であり、規定の時間に始まり、規定の時間に終わる。観客はその時間はスクリーンを眺めることしかできず、暗い館内に固定された席から「没入」することとなる。

コミック研究者のヒラリー・シュートはコミックと映画のメディアウムに横たわる差異について、「コミックは、映画が究極的にそうであるように時間のなかで経験される形式ではな⁶⁾く、コミックは映画と異なりしかじかのフレームに接する時間を鑑賞者がコントロールできるとしている。ここでシュートが映画とコミックの差異として強調しているのは時間である。コミックを経験する時間は鑑賞者によって操作可能な性質を持つが、映画はそうではない。同時にシュートは映画には「カメラが、残虐な場面をあまりに長く写したり、

逆にさりげなく押し流したりする操作⁷⁾が見られるとも指摘している。我々が私的な空間で映画を鑑賞する際に残酷な場面や恐ろしい場面に出くわした時、早送りや、逆に巻き戻して繰り返し観ることができることを考えれば、シュートが「映画の究極的な性質」として取り上げている事項は、専ら映画館における鑑賞が念頭に置かれているだろう。

もうひとつ事例を上げよう。文芸批評家の福嶋亮大は『ユリイカ』に掲載した「技術は中立的か——円谷英二の美学とその臨界点」(2021)という文章のなかで、映画館で映画を鑑賞する行為は、不可逆な一回性を持つ経験とし、巻き戻しが可能なビデオはその一回性を破壊する装置であると指摘する。福嶋はヴァルター・ベンヤミンを挙げながら、映画館での鑑賞経験はその時間的な不可侵性ゆえに、一回性のアウラがかりうじて維持されていたのではないかとする。加えて言えば、福嶋は巻き戻しについて「映画的時間への最大の冒瀆⁸⁾」とも述べているのである。

ここに挙げたことで重要なことは、映画の時間性は映画にとって本質的な事項であるということである。そしてその時間性が保持されるのは映画館での鑑賞である。

空間の限定性と他者の存在

では、映画館で映画を観ることと他の場所で観ることの間にある空間的な差異は如何なるものだろうか。

アメリカ文化研究者の能登路雅子は『ディズニーランドという聖地』(岩波書店、1990)のなかで、ディズニーランドは外界と途絶されている「日常性を完全に遮断した空想の世界」を作る構造になっていることが重要な点であると指摘している⁹⁾。ディズニーランドは敷地内から外界を見通すことが困難であり、来場者の視界に映るもののほとんどがディズニーによって統御された人工物で占有される。これがディズニーランドの作用であると能登路は指摘する。ディズニーランドは観客を現実世界から「魔法の王国」に「吸引」するため、空間的に隔離することを目指すと言い換えられるだろう。

果たして映画館はどうだろうか。映画館はディズニーランドほど

現実世界から隔離されてはいない。多くの場合、我々が日常を過ごす街のなかに映画館はある。しかし映画館は、入場にチケットを購入し、重い扉のついたシアターに侵入し、座席に座ると、吸音材と迷光対策でスクリーン以外真っ黒になった壁に囲まれる。それはあまり日常的な経験とは言えない。巨大なスクリーンと豪華なプロジェクター及びオーディオのシステムを最大限に活用するために設計された建築物という点で、映画館は日常から隔離されている。ここで重要なことは、ディズニーランドのように、場が統御された空間は、それによって鑑賞者をその世界に没頭させる契機となるという指摘であり、その点で映画館の日常生活のなかにありつつも隔離される経験は、鑑賞者に没入の準備をさせるのではないかということである。

もうひとつ、映画館の空間的な特徴を挙げるとするならば、それは他者の存在である。映画の起源を遡ったときに思い出されるのはまずルイとオーギュスト、2人のリュミエール兄弟であるが、彼らの開発したシネマトグラフではなく、キネトスコープの存在も映画史においては必ず言及される。シネマトグラフとキネトスコープはそれぞれに差異が多く認められるものの、最大の違いは鑑賞者の人数であろう。投影し、多くの観客が一度に鑑賞する点でシネマトグラフは今日の映画と直接的な繋がりとされ、リュミエール兄弟こそが映画の開発者であるとされる。一方でトマス・アルバ・エジソンによって開発されたキネトスコープは鑑賞者がひとりで覗き込むようにして映像を鑑賞するものであった。ここで、我々は現在の映像鑑賞経験が、キネトスコープ的になっていることに思い至る。ひとりで、動画の映し出されるスマートフォンをじっと眺める経験はシネマトグラフよりもキネトスコープの経験に近い。もちろん、両者の機器で提供されていた映画には質的な差異があったことがトム・ガニングによって示されており¹⁰、無視することはできない。ただ、ここでは鑑賞形態の差異として他者の存在を強調したい。映画館で鑑賞するという行為は、他者の存在を了解した上で鑑賞するという経験であるのだ。それは後述するマナーの問題と分かちがたく結び付けられていると言えよう。

「映画を観るために設計された場所として区切られている」ということと、そしてそこには自分以外の観客がいるということ。これ

らの空間的な特徴が、映画館における鑑賞経験を決定づけていると言えよう。

応援上映の観客は没入するか

本節では、応援上映の観客が没入状態にあるかどうかを考察する。私の見立てでは、応援上映の観客たちはスクリーンに没入していない。彼/彼女たちは応援上映という状況そのものに没入こそすれ、これまで見てきたような「映画作品への没入」という状態ではないと考える。

ではまず没入状態とはどのような状況であろうか。私はここで、美術批評家のマイケル・フリードの言う「没入absorption」として定義したい。

フリードは18世紀中頃から、フランス絵画批評において「没入absorption」が評価の概念として登場し、重視されるようになったことを、哲学者であり美術批評家のドゥニ・ディドロの批評文の分析を通して明らかにした。そこでは絵画の登場人物が鑑賞者を全く意識せず、何がしかの行為に没頭している作品、または鑑賞者が実際に絵画中世界に入り込めるような状況を作り出す作品こそが、鑑賞者を画布の前から消し去る点において優れた作品であるとされていた。ここで言われる没入とは、作品や対象が、鑑賞者をその場から連れ去るような概念である。absorptionはラテン語absorptioが由来であり、その意味は「吸引」である。

これはこれまでの映画観客論から見れば、同一化理論に重なる部分が多い。詳細は後述するが、同一化理論は、カメラ・アイと観客の視線との両者のイメージが混ざり合い、観客がスクリーンに没入していくことを説明した。

ここまでに見てきたabsorptionのほかにもうひとつ、「没入」と訳すべき単語がある。immersionである。後期ラテン語immergoに由来を持つそれは、「吸引」のabsorptionよりもむしろ「突入」という意味合いが強い。なぜimmersionに注目するのか。近年のゲーム研究において没入immersionの概念は注目されている。ゲーム研究者の吉田寛によれば¹¹、ゲーム研究において没入は、「プレイ

ヤーとゲーム世界との「距離」を無効化するのか、そのときプレイヤーは「現実と虚構の区別」ができなくなるのか」などの論点によって現在も議論されている概念である。吉田の整理によれば、没入概念をめぐる、プレイヤーは「現実世界の活動」を楽しんでいるというイエスパー・ユールの見解や、ゴードン・カジェハによる「合体incorporation」概念が提唱されている。これらはそれぞれが「プレイヤー」という主体を前提とした議論である。これらゲーム研究を参照すると、プレイヤーが自らの操作によってゲーム空間を含む、環境と同一化していくことが提示されており、応援上映との類似性が窺える。言わずもがな、ゲームは映画と異なり双方向な性質を持ち、鑑賞者であるプレイヤーの操作がリアルタイムにゲーム内容に反映されることから、ゲーム的没入はimmersionの原義が持つ「突入」という側面が強調されていると言えよう。では映画への没入はimmersionとは言えないのだろうか。その考察のために、これまでの映画論において捉えられてきた同一化についての議論を参照する。

ルイ・アルチュセールのイデオロギー論からラカン派精神分析学によって構築されてきた同一化理論によれば、観客はスクリーンのイメージに感情移入することで同一化する。

映画研究者の渡邊大輔の整理によれば、これまで映画論での同一化理論において、観客はスクリーンに投影された可視的イメージ、そして被写体を映し出す視点(=カメラ・アイ)という「不在の他者のまなざし」、そして観客の視線のスクリーン上において不可視である、それぞれの欠如によって成立するとされてきた¹²。これもまた没入の一形態であり、スクリーンから観客という存在が消し去られるabsorption的な没入であると言えるだろう。映画の同一化作用が「没入」の一形態だとすれば、通常上映の観客はスクリーンに「吸収」され欠如し、没入していると言える。

では通常上映ではなく、応援上映の場合ではどうだろうか。

まず応援上映について基本的なことを確認すれば、映画館内で行われる上映形式のひとつであり、サイリウムなどの光り物が持ち込みや、太鼓、クラッカーなどの鳴り物の持ち込みも許可され、また上映中には基本的に自由に発声が可能となるという条件があるものである。

応援上映の観客は発光する物体を振りかざしながら、好きなタイミングで声を発する。これは、通常上映では「マナー違反」とされる行為に他ならない。なぜマナー違反なのか。それは他の観客の没入を阻害するからであろう。現在のシネマ・コンプレックスでは映画上映前にほとんどの場合でマナー掲示が行われる。場合によって差異はあるものの、おおむね「スマートフォンの電源を切ること」「上映中の会話は控えること」が禁止事項とされる¹³。これは光と音によって集中が阻まれることから制限されているのであろう。しかし応援上映ではむしろ「阻害」となる光と音が氾濫する空間が醸成されるのである。この空間で観客は従来通りのスクリーンへの没入をしていると言えるのだろうか。私の見立てでは、応援上映において観客は、応援上映という状況そのものへの没入こそすれ、映画-スクリーンへは完全に没入していない。なぜなら、観客は他の観客がどのような声援を送るかといった映画作品外部への注意を払いつつ鑑賞をしているためである。そこから応援上映は、従来の意味からすれば「非-没入」的な鑑賞をしていると指摘できる。応援上映の観客はスクリーンの向こうにいるキャラクターに声が届くことを期待していない。これが音楽ライブや歌舞伎のような、演者と観客が同一の空間に存在している上演形式との大きな差異である。ここから、応援上映の観客は自身の営為が非双方向的であることを自覚しつつ、しかし他の観客の存在を感じ取り、ときには観客間でコミュニケーションを取りつつ、非-没入的に映画を鑑賞するのである。そこでは通常上映では透明化されていた「他の観客」の存在が急激に浮かび上がってくる。観客の視点はスクリーンの上に注がれてはいない。観客はスクリーンを観、そして他の観客を観る。応援上映の観客の視線は固定的なものとはならず、浮遊するのである。浮遊し、他の観客に注がれる視線はやがて空間を祝祭的なものにしていく。ここから、応援上映は祝祭的空間であることを示したい。

祝祭の空間としての応援上映

応援上映は祝祭の空間である。それはどのような点で祝祭と言えるのか、そしてそれは応援上映でない映画上映とどう異なるのか。

まずここで登場すべき「祝祭」とはいかなるものなのか。

祝祭をめぐる議論は種々あるが、まずはルソーの議論を参照したい。ルソーは『演劇について——ダランベールへの手紙』のなかで祝祭について「しばしば集まって、お互いを楽しみの快いきずなで結びつける¹⁴」ものであると語る。彼は、ダランベールが『百科全書』のなかでジュネーヴにて演劇を上演するべきとした文章に反駁し、演劇を「排他的な見世物¹⁵」として排斥する。ルソーが求めた祝祭は、多くのひとびとが公衆の目前で踊り合う舞踏会であった。ルソーにとって演劇は暗い場所にひとびとを閉じ込め、それぞれと無縁の物語を眺めさせる非道徳的なものであり、舞踏会はむしろひとびとを集め、結婚適齢期の男女を結びつける催しである。ルソーにとって重要なことはひとびとの結びつきであり、この演劇と舞踏会の対比を、通常上映と応援上映に重ね合わせることで、上述した他の観客との問題において応援上映を祝祭として捉えることが可能になるだろう。応援上映には他の観客の存在を欠かすことができない。他の観客の声や発する光を観測しつつ、そこに参画することが応援上映の観客にとって重要である。応援上映において観客は、他の観客の発言を聴き、笑い声をあげるような単純な反応に加え、応答しさえする。

今石洋之監督によるアニメーション映画『プロメア』(2019)の「応炎上映」では、あるキャラクターについて、観客が発声した内容に対し、全く離れた席の観客が反応するというコミュニケーションめいた応答が見られた。もちろんそのような具体性を伴ったやりとりだけでなく、ある観客の声に対するざわめきのような応答などもありうる。そこには繋がりがあり、単独でスクリーンを眺めることは異なるインセンティブとなり、観客は劇場を訪れるのである。

では他の祝祭論において応援上映はいかに捉えられるのだろうか。

ジョルジュ・バタイユにとって「祝祭」は規模の大きくなった「遊び」であり、遊びにとって重要なことは生産性を持たない点である。しかしバタイユの分析した祝祭と応援上映には隔りがある。それは「蕩尽」の有無である。バタイユの祝祭には、そこで私財を投げ打つ蕩尽が前提として存在することから、直接的に結びつけることはできないだろう。むしろ本稿における「祝祭」のバタイユ的側面とは「禁止」と「侵犯」の面にある。

通常の映画上映におけるマナーについて考えると、その規律性が強いことが窺える。上述したように、我々がシネマ・コンプレックスに訪れるとき、ほとんどの場合で本編開始前に「上映中のマナー」が提示される。そこでは概ね「上映中の携帯電話の使用禁止」「会話の禁止」が盛り込まれる。観客はそこで提示されるマナーを今日ではほとんど身体化しており、マナー掲示による規律訓練が成功していると言える。その端的な例は「観客ガチャ」という単語であり、SNSで「観客ガチャ」と検索すると、周囲の観客のマナーが悪かった場合には「観客ガチャは外れだった」、対してマナーの良い観客に囲まれ、集中して映画鑑賞ができた場合には「観客ガチャが当たりだった」というような表現を観測することができる。

今日における、このようなマナー遵守がもつ規律性の強さを考えると、マナー違反を自発的に行っていくことで、応援上映の観客は「禁止」を「侵犯」していく。ここにおいて応援上映の祝祭性のひとつがあると言えよう。

応援上映の祝祭性は、ひとびとと繋がる経験であること、そしてそれが「禁止」を犯していくことから成っているのである。

おわりに

本稿で提示したことは応援上映が、通常の映画上映/鑑賞とは異なる状態に観客が置かれ、そして同時にその状態を自ら構築していることである。

我々は映画鑑賞という、もはや日常化した経験のうち、映画館における鑑賞については特権的な位置を与えている。映画館はビデオプログラムの誕生以後、それまでよりも集客に力を入れる必要に迫られてきた事実¹⁶があり、今日においては各種ストリーミング・サービスによって、もはや映画の公開日と同日に自宅で鑑賞可能であるという状況にあるなかで、むしろ映画館は外界と途絶され、そして規律に支配されているゆえに「没入」の空間として特別な地位を得ている。応援上映はそのような状況を前提としながら、むしろ特別な場所である映画館と、そこでの映画鑑賞という営為を、他者との繋がりやスクリーンと自覚的に距離を取ることによって、非-

没入的で祝祭的な空間として構築し直している。映画鑑賞がさまざまな規律に支配され、さらにその強化が続くシネマ・コンプレックスという前提が必要なこの現象は、映画史のなかでも見られなかった動きであろう。

本稿では祝祭として応援上映を結びつけたが、しかし祝祭性は演劇論などのパースペクティブにおいてより詳細に語られており、本論でカヴァーしきれたとは言いがたい。今後はそこも包含し、より精緻な議論を組みたてていきたい。

注

- 1 重政隆文「レビュー：北村匡平著『24フレームの映画学——映像表現を解体する』晃洋書房、2021年5月」『映像学』107巻（2022）、p.144
- 2 2022年5月20日の北村匡平によるTwitter投稿（<https://twitter.com/Kyohhei99/status/1527483009376473089?s=20&大正=41L4TNSF6HqkckiqfiRUiA>）より。
- 3 2022年5月20日の北村のTwitter投稿（<https://twitter.com/Kyohhei99/status/1527493022102933504?s=20&t=fLn2eEJEvj4N3F-uDQdSlw>）より。
- 4 伊津野知多、土田環「付記」『映像学』108号（2022）p.33
- 5 2022年5月20日の北村のTwitter投稿（<https://twitter.com/Kyohhei99/status/1527470275062689793?s=20&t=fLn2eEJEvj4N3F-uDQdSlw>）より。
- 6 Chute, *Hillary Graphic Women: Life Narrative and Contemporary Comics*, Columbia University Press, 2010, p.8
- 7 前掲書、p.9
- 8 福嶋亮大「技術は中立的か——円谷英二の美学とその臨界点」『ユリイカ 詩と批評：特集 円谷英二 特撮の映画史・生誕120年』（青土社、2021）、p.86
- 9 能登路雅子『ディズニールランドという聖地』岩波書店、1990、pp.32-33
- 10 トム・ガニング（長谷正人編訳）『視覚の新たな関——瞬間写真とリュミエールの初期映画』『映像が動き出すとき——写真・映画・アニメーションのアルケオロジー』みすず書房、2022を参照されたい。
- 11 以下、吉田寛「ゲーム研究の現在：『没入』をめぐる動向」『アステイオン』84巻（2016）、pp.217-221
- 12 渡邊大輔『新映画論』（ゲンロン、2022）、p.61
- 13 一部劇場ではスマートウォッチの光にも注意するような掲示もある。
- 14 ルソー（今野一雄訳）『演劇について——グランベールへの手紙』（1975、岩波書店）、p.224
- 15 同上、p.224
- 16 例えば三井トラスト・ホールディングスによる「シネマコンプレックスの現状と課題——転換期にさしかかったシネコン経営」『調査レポート』（2007）ではテレビの普及によって映画館から客足が遠のいた傾向はビデオの登場によって加速したとされている。

参考文献

スタンリー・カヴェル（石原陽一郎訳）『眼に映る世界——映画の存在論についての

- 考察』法政大学出版局、2012
- トム・ガニング（長谷正人編訳）『映像が動き出すとき——写真・映画・アニメーションのアルケオロジー』（みすず書房、2022）
- アルフレッド・シモン（岩瀬孝監修、佐藤実枝・伊藤洋・沖田吉穂・梅本洋一訳）『記号と夢想——演劇と祝祭についての考察』法政大学出版局、1990
- 加藤幹郎『映画館と観客の文化史』中央公論新社、2006
- ルソー（今野一雄訳）『演劇について——ダランベールへの手紙』（1975、岩波書店）
- 重政隆文「レヴュー：北村匡平著『24フレームの映画学——映像表現を解体する』」
 洋書房、2021年5月『映像学』107巻、2022
- 福嶋亮大「技術は中立的か——円谷英二の美学とその臨界点」『ユリイカ 詩と批評：特集 円谷英二 特撮の映画史・生誕120年』青土社、2021
- 吉田寛「ゲーム研究の現在：『没入』をめぐる動向」『アステイオン』84巻サントリー文化財団・アステイオン編集委員、2016
- 吉田裕「バタイユの構図：労働、死、エロティスム、そして芸術」『AZUR』成城大学、2016
- 伊津野知多、土田環「付記」『映像学』108号、2022
- 渡邊大輔『新映画論』（ゲンロン、2022）
- Chute, Hillary *Graphic Women: Life Narrative and Contemporary Comics*, Columbia University Press, 2010

質疑

司会 コメンテーターには跡見学園女子大学准教授で『新映画論』の著者の渡邊大輔先生にお願いしております。本日はぜひお越しになりたいということだったのですが、ご都合により叶わないため、ビデオでコメントをよせてくださっています。

渡邊 このたびは研究交流会にお招きいただき、ありがとうございます。私事で恐縮なのですが、会場に伺うことができず、大変申しわけありません。

今回のご発表は、昨今のシネコンで非常に人気の上映形式である応援上映の内実を祝祭性というキーワードで検討するもので、大変面白く拝見しました。問題設定の大枠に関して簡単にコメントをさせていただいた後に、3点ほどお聞きしたいと思っております。

まず、宮原さんは今回、応援上映の持っている性質を「祝祭性」という概念を用いて論じられたわけですが、私が専門とする映画研究の分野では、同様のことを「アトラクション性」という概念で論じることが多いと思います。ご発表の参考文献で宮原さんもトム・ガニング『映像が動き出すとき』や加藤幹郎『映画館と観客の文化

史』などを参照していらっしゃるのでご承知とは思いますが、私の考えでは、応援上映の本質について捉えるときに、やはりまずは、以上のような映画研究やメディア文化論でしばしば用いられる言説との対応が求められるように思いました。

今回宮原さんは、20世紀に一般的だった、身体を固定して観客席からスタティックに映画館のスクリーンを鑑賞するという鑑賞体験と、もっと祝祭的、つまりアトラクション的に受容、鑑賞する21世紀の応援上映的な鑑賞スタイルを対比しながら論じておられます。ただおそらくこの問題は、映画史研究の分野ではしばしばそのように問題設定されるように、いわゆる古典的映画がメインとなるような、固定された身体で観客がスクリーンをまなざすという規範的な鑑賞スタイルを中間に置き、それと時代的に前後して同じようなスタイルや鑑賞形式が見られるとされる、初期映画と言われる黎明期の映画と、まさに現代のポストモダンな映画を両極に置くという捉え方をした方がよりクリアになるように感じました。

改めて整理すると、よく言われるように、トム・ガニングが論文「アトラクションの映画」で定式化した古典的映画以前の初期映画の特徴は、まだ物語が語られる以前の、視覚的なアトラクション性というか、見世物性に特化した映像であることです。そこからグリフィスが映画の物語話法を体系化して古典的映画として発展していくわけですが、逆に古典的映画が衰退していく1970年代から80年代以降、映像自体も古典的映画には見られなかったスペクタクル的要素が増していくとともに、観客の鑑賞体験もテーマパークやゲームセンターのような映画と隣接するエンターテインメントと融合しながら、再びアトラクション的になっていく。それが現在の応援上映まで続いていくといった見取り図がしばしば言われるわけです。そういった見取り図の中で、今回の応援上映の祝祭性みたいなものを考えていくとよいのではないかと思いました。

また、ここで問題にされていることは、例えば「凝視gaze」と「瞥視glance」という鑑賞体験の対比と重ねることもできるでしょう。gazeというのは、古典的映画時代の映画の鑑賞体験に典型的な、スクリーンを凝視して、集中して映画を観るスタイルのことです。ただもちろん宮原さんも書かれていますが、理論的にもう少し厳密化すれば、スクリーンに対する観客=主体の同一化の機制も二重化さ

れていると言われるわけです。観客=主体はスクリーンの中のイメージに想像的に同一化すると同時に、一方で「映画館でそれを観ている自分」も相対化しながら鑑賞するという二重の同一化が働いていると。70年代に隆盛した「装置理論」のような映画理論は、精神分析を援用してそのように論じました。ともあれ、それも含めてかつての映画館での規範的な鑑賞体験というのは、スクリーンを凝視してそのイメージに同一化する、感情移入するというのが基本的なあり方だった。しかし、そういう gaze の鑑賞体験以前の初期映画の時代、あるいはその後の現代映画において、gaze とは違う glance、チラ見というか、注意散漫的で、集中力が途切れて、チラチラといろいろなところに集中力が向かっていって、そういう形で何かを見るという対比があるわけです。

例えば日本映画の状況でも、権田保之助という社会学者が1917(大正6)年に浅草六区の映画館の調査をして、その辺のことを書いています。権田の調査報告によると、当時の映画館の主な観客層は小学生以下の子どもで、スクリーンに集中して映画を観ている観客は本当に一部のみで、他の人たちは客席の間を走り回ったり、隣の観客とおしゃべりしたり、スクリーンに発声したり、弁士をからかったりといったように、まさに宮原さんの言葉で言う祝祭的に、アトラクション的に上映空間の全体を受容していたようです。宮原さんはディズニーランドの例を出していましたが、今となっては驚くべきことに、当時は上映中にパンやジュースを売って客席を回る人たちもいて、上映中にその人に声をかけ、食べたり飲んだりすることを楽しみながら映画を観ていた。そういう意味で今の祝祭的な、アトラクション的な応援上映の鑑賞スタイルと変わらないような形で、大正時代、初期映画時代の観客も映画を観ていたわけです。ちなみに、こういう時代ごとの映画館での鑑賞体験の差異に関しては、叢書『日本映画は生きている』(岩波書店)第1巻に収録されている板倉史明「映画館における観客の作法——歴史的な受容研究のための序論」という論文が参考になると思います。ご発表では「映画館でしゃべってはいけません」みたいな規律訓練的なマナーがあって、応援上映的な祝祭空間はそれをパタイユ的に侵犯するものだという議論がありましたが、例えば日本において「映画というのは黙って観るものだ」という規律が暗黙に常識化されるようになったのは、

大体昭和の初め、1930年代前半です。つまり、日本映画では1931（昭和6）年にサイレントが本格的にトーキーに変わっていくわけですが、そこで映画にサウンドトラック、音と台詞が入るようになり、したがってなかば必然的に、映画館で騒いでいると台詞が聞こえないという問題が出てくる。さらに、物語映画が発展して、ある程度、複雑な物語を語るようになると、騒いでいると話の筋が分からなくなるといった問題も出てきて、必然的に映画館ではしゃべらないようにしようという、ある種の規範、マナーが、昭和の前半ぐらいから出てきたのです。アメリカでも映画研究者のミリアム・ハンセンが*Babel and Babylon*という本を書いています。大体似たような時期にそういった移行が起こっています。そういった文脈をフォローすると、もっと研究が精緻になっていくと思えました。先の権田とほぼ同時期に、ヴァルター・ベンヤミンはそういう「気散じ distraction」の空間を「遊動空間 *spielraum*」と呼んだわけですが、宮原さんはここでゲームのプレイ体験を応援上映の鑑賞体験の分析に参照していらっしゃるんですが、そういった意味ではこの遊動性もゲーム的とも言えるわけで、こういったところからも何か接点が見つけられそうな感じがしました。

こうしたことを受けて、幾つか質問をさせていただきたいと思えます。一つ目は、今回宮原さんは応援上映の形式の内実を祝祭空間として取り出しているわけですが、そこでは映画館という場所が持っている独特の時間性と空間性の特徴を取り出してこられたわけですが、つまり、映画館という環境のインフラ、場所の特性から応援上映の特徴というものを考えられている。しかし反対に、「観客性 *spectatorship(s)*」の側面から応援上映をどのように考えているのかを伺ってみたいと思えました。具体的には、映画館の環境とはまた別に、ある固有の性質を持った観客というのが応援上映に参加していると思うんです。私は女子大学に籍があるため女子学生に接する機会が多いのですが、彼女たちなんかは「KING OF PRISM by PrettyRhythm」や「うたの☆プリンスさまっ♪」といったような、女子向けのアイドルアニメの応援上映に参加して楽しんでいる。一方で、それとはまた別にインド映画の『パーフバリ』、あるいは『トップガン』といったように、また別のジェンダーや年代や世代や属性を持った観客が参加する応援上映というものがあると思うのです

が、そういった観客性の違いで、ここで言われている祝祭空間がどのように違ってくるのか、あるいは同じなのかは伺ってみたいと思いました。

もう一つは、マイケル・フリードのabsorption（没入）というコンセプトを、いわゆる映画館での鑑賞体験の同一化の機制と比較して検討していましたが、その後でルソーの演劇と舞踏会の対比というのを例に出されていて、これは面白いなと思いました。フリードの論文では、モダニズム絵画の系統において、一方でabsorptionというものとtheatricality（演劇性）というコンセプトを出しているわけです。フリードはモダニズムで擁護すべき特徴はabsorptionだと言ったわけですが、ここでフリードが批判している演劇性というもののこそ、応援上映のものと結びついていると思うんです。具体的に言うと、僕も最近関心があるのですが、2.5次元ミュージカルや、ライゾマティクスをはじめとしたデジタルプロジェクションマッピングを使った舞台パフォーマンス、ライブパフォーマンスのようなものは、今の映画館の応援上映ともすごく密接に関係していると思います。須川亜紀子さんもそれと重なるようなところで2.5次元の研究をされていると思います。今回のいわゆる映画館の応援上映が持っている祝祭空間みたいなものと、ライブの舞台パフォーマンスの演劇空間との関係、共通性と差異がどこにあるのかについてお考えがあれば伺ってみたいと思いました。

最後に、2010年代に応援上映はすごく盛り上がったわけですが、2020年以降、パンデミックの中で、応援上映ができない状態が長く続きました。そこで、例えばZoomなどのオンラインツールを使った、代替的な応援上映のようなイベントが盛り上がってきたところがあります。これに関しては私もそんなに経験や知見がないのですが、3つ目の質問として、コロナ禍によって普通の会場での応援上映ができなくなり、代替的なオンラインツールを用いた応援上映的なイベントのシステムができたとき、そこで祝祭空間というのは、どのように変容しているのか、あるいはしていないのかということもちょっと気になりました。

ということで、私からはコメントも含めて3つご質問をさせていただければと思います。

宮原 ありがとうございます。非常に示唆に飛んだご指摘をいた

できました。ご質問いただいた3点についてお答えいたします。

まず、観客性の側面について、やはり観客性およびファンダムとすることは避けては通れないと考えていて、おっしゃるように、固有の観客層というものが存在していることは事実です。それは「弱いつながり」と表せるような、例えば「KING OF PRISM」や、2015年の「マッドマックス 怒りのデスロード」の応援上映などもリピーターが多いイベントだったわけです。そのような観客層がある種固定されて、リピーターが多い状況において重視されているという側面は確かにあります。それは祝祭が持つある種の宗教的な側面にも近いのかなという予感もありますが、ちょっと詰め切れてないところもあるので、固有の観客層の必要性があるということで、答えに代えさせていただきたいと思います。

2点目のフリードのabsorptionとルソーの演劇論について、フリードはそのモダニズム論において、反演劇性を称揚し、演劇性を批判したわけですが、そこでの映画館の祝祭性と演劇空間の関係というご指摘でした。こちらにおいては、やはり2.5次元ミュージカルといったものとの対比も非常に重要だと考えています。今日の発表ではそこまで至らなかったのですが、修士論文では応援上映というものが何かは定義が不可能であるという視点から、このような2.5次元や、演劇も含め、声を発声して観るという歌舞伎もありますし、それらのものとはどう違うのかを論点にしたいと思っています。なので、これも現在抱えている課題の一つではあるのですが、例えばフリードの言う演劇性は、鑑賞者に見せびらかすような絵画であったりしたわけですが、そのような演出を含むものが応援上映として上映されることが多々あることが事実であります。もちろんそうではないものもあるので非常に問題が複雑なのですが、しかし、ご指摘の通り演劇性、見せびらかすような演出というものが応援上映に含まれるのは確かです。

3点目のパンデミックにおける応援上映についてですが、これはやはり重要な問題です。Zoomなどによる大々的なイベントというものがあって、私も幾つか承知しているものとしてはYouTubeやAmazonプライムを使っていて、ここでその祝祭性が変容しているか、いないかを即断することはできないのですが、集団で同じ映像を観るということは、例えば2010年以前からニコニコ生放送、ニコ

ニコ動画などで擬似的に行われてきたものがあると考えます。なので、パンデミックにおいて応援上映の祝祭性が急変したとは言えないのではないかと。それよりむしろインターネットにおける動画鑑賞の経験の延長線上にあるのではないかという予測を持っております。

司会 予定されている時刻はもう過ぎていますが、会場から御一方、いかがでしょうか。

北山 北山晴一です。私は毎年夏にパリへ行ってひと月ほどボーッと過ごすのですが、滞在の一番の目的は映画、それも映画館で映画を観ることです。そんな私にとって、今日の宮原さんの発表は棚からボタモチのようにじつにタイムリーな贈り物。つい一言、言いたい気持ちになりました。率直に言って、面白かったけれど違和感、そんな気持ちです。というのも、宮原さんの発表は現代日本の個別事情だけを頼りに組み立てられているように感じたからです。なぜなら、宮原さんの見るならば、パリでは毎日が応援上映ではないかと思ってしまうからです。パリの映画館はいまなお本当に大切な娯楽場の一つで、寄席や演芸ホールみたいな雰囲気が残っています。だから日常的にマイクロ応援上映的なことがあったりする。ちょっと昔の話ですが、1980年代にフランスの田舎町の映画館で私がじっさいに経験したのですが、サド侯爵の『美徳の不幸』だかを映画化したものをやっていた。けっこうキワドイ映画です。何人もの男と女が数珠つなぎにつながってセックスする、そういうシーンが映り始めた時です、突然、観客のひとりが「何してるねん、あいつら」という感じで素っ頓狂な声を挙げたんで、映画館中が大爆笑、ドッと笑いに包まれた。本来ならば、誰もが固唾を呑んで見守る、そんな緊張場面が一挙に解けてしまった。パリの映画館でも、そういうことが時々起こります。一方で日本では映画館におけるマナーが非常に厳しい。歌舞伎でも同様です。以前は、歌舞伎のような演劇場では、上演されているものなんてどうでもよくて、お見合いや交際の場所だったりして、座席で煎餅や弁当を食べたりしていたわけです。お相撲は今も栈敷でお弁当食べたりできますね。寄席もそうです。ところが、そういうマナーが、いつの頃からか、どんどん厳しくなっちゃった。だからこそ、今日のお話のように、応援上映が祝祭空間になり得る、そんな逆説状況を生んでしまったのではないかと思います。もっとマナーが緩いところではそれこそ日常的に応援

上映的なことが起きて当たり前なのではないでしょうか。先ほど渡邊先生が、メディア考古学的な視点をもっと入れたほうがいいと言っていました、まったくその通りで、それと併せて比較論的な視点も必要かなと思いました。例えば、日本ではこうだけでも、アメリカはどうか、ヨーロッパ、あるいはインドではどうなのか、横の視点も入れると幅も深みも出てきてぐっと面白くなるのではないのでしょうか。

宮原 どうもありがとうございます。ご指摘いただいたとおり、海外での映画上映でマイクロ応援上映みたいなことが起きているというのは、例えばアメリカでも種々の演出に反応が大きいですし、そのとおりだと思います。私としては、そうしたことが非常に少ないのが前提となっており、非常に規律性が高い日本で応援上映が生まれたということに着目しております。そして横の比較というところですが、先ほど渡邊先生は1930年代に観客が静かになっていったとおっしゃっていましたが、私の見立てでは1990年代にシネマコンプレックスの普及によってそれがより強化されたという説を考えています。ですから縦のつながりというのはあるのですが、ご指摘いただいたように、ここのところの比較というのは今後検討させていただきたいと思っています。