

# 現代のデジタル映画におけるスペクタクルと物語の 関係性に関する研究

申聖光(韓国外国語大学校)

## 1. ネットフリックス症候群

映画というメディアまたは、芸術が劇場だけでなくタブレットと携帯電話の画面に映写され始めたのはそんなに昔のことではない。大容量のファイルを十分にリアルタイムで伝送できるインターネット網と、それを可能にするスマートデバイスの普及が一般化されはじめたのは、大方、10年にもならない。この期間、デジタル映画市場における大きな変化の一つといえば、OTT(Over The Top)プラットフォームの登場だ。OTTプラットフォームは、映画やドラマの流通を越えて供給者の位置に立っている。このような実状の中で、私たちは好みに合ったサービスを購読する。しかし、数多くのプラットフォームと、さらに、それよりも多いコンテンツ、その中で実際に「見るもの」を探すのは前途多難なことである。過去とは異なり、様々なコンテンツに簡単にアクセスできるにもかかわらず、時に、そのために悩む時間は長くなる。

このような悩みを持つ人が多くなり、これらの状況は共感を得て新造語が誕生した。まさに「ネットフリックス症候群 (Netflix Syndrome)」だ。その意味は、観覧客がどんな作品を鑑賞するかと選ぶのに困難を感じ、さらに作品を選定する時間が実際に作品を鑑賞する時間より長くなり、さらに視聴をあきらめる現象まで含む。もちろんネットフリックスだけを意味するわけではないが、ネットフリックスがOTTサービスの代名詞であるだけに、その名前を取って命名された一つの現象であり、社会的用語である。筆者が研究しようとするのはネットフリックス症候群の原因である。筆者はそれをスペクタクルイメージとナラティブ(物語)の関係に求めようと思う。ここで試みるのは、まず、スペクタクルイメージを追跡することだ。つまり、本稿はスペクタクルイメージが初期映画(1895-1914)と古典ハリウッド時代(1930-60年代)を経て、映画においてどのように確立されたのかを調べ、それが現代デジタル時代ではまた、別の方式であることを明らかにしようとする<sup>1)</sup>。

## 2. スペクタクルイメージの変遷: 初期映画と古典ハリウッド映画

現代デジタル映画でスペクタクルイメージとナラティブの関係を調べる前に、筆者はまず初期映画と古典ハリウッド映画を見てみようと思う。スペクタクルイメージという基準から見れば、映画の時代を初期映画と古典ハリウッド映画、そして現代デジタル映画に区分できる。生産者の立場ではスペクタクルイメージは技術の発展と共に進められ、技術は資本と共にある<sup>2)</sup>。すなわち、技術と資本の動きがイメージのスペクタクル性に及ぼした影響を基準に時期を区分することを前提にするという意味だ。消費者、あるいは観客の立場でもスペクタクルイメージは従来の時代区分を無化させる。なぜなら、観客にとってスペクタクルは概念というより体験であり、論理というより感覚であるからだ。さらに、スペクタクルは「非言語的特性」を持つため、このような荒っぽい前提でも議論を続けるには

---

1) ここで私が言う現代デジタル映画とは、20世紀末から本格化された撮影、編集、上映の過程がデジタル化された映画だ。もちろん荒々しくフィルムとデジタルで二分して見ることができるが、(Interstellar, 2014), (Dunkirk, 2017) など現代にもフィルムにこだわる監督がいるという事実を思い出すとマトリックス(The Matrix, 1999)と「スターウォーズ: エピソード1 - 見えない危険」(Star Wars: Episode I The Phantom Menace, 1999)のような20世紀末に登場したデジタルイメージを基点にするのが柔軟であろう。

2) スペクタクルイメージを映画より広く見ると、「資本集約的なイメージ」といえる。特にそれは広告とマーケティング、宣伝のために使われる。例えば、Guy Debordのような学者たちは資本と消費、広告と娯楽で点綴されている「スペクタクルの社会」を告発する。「スペクタクルとは、総体的に把握すると、現存する生産様式の結果であり、またその企画である。」「スペクタクルは一つのイメージになるほど蓄積された資本である。」ギョドボル、『スペクタクルの社会』、イ・ギョンスク訳、現実文化研究、1996、p. 11、25。

問題ないと思われる<sup>3)</sup>。

初期映画 (Early Cinema) の場合、スペクタクルイメージを別の言葉で呼ぶことができる。それは「誘惑 (Attraction)」だ。その背景にはガーニング (Tom Gunning) の分析があるが、ガーニングは初期映画において「誘惑の映画」と称する。それはイメージを通じて観客に驚きを伝え、映画のイメージにのめりこむことを意味する。ガーニングは、そのような驚きがイメージの事実性と現実性のためではないと分析する。「初期映画はもっともらしいストーリーや、俳優の演技のような劇的要素より、不思議な見どころのようなスペクタクルで観客を魅了させた<sup>4)</sup>。」すなわち、イメージの華やかさより、当時の映像技術がそのようなイメージを作り出すことができるという事実自体に感じる生硬な感情をスペクタクルの効果と見るのだ。

初期の映画が、スペクタクルによる、スペクタクル自体の映画だったとすれば、そして、そうするしかなかったとすれば、古典ハリウッド映画は正反対の様相を見せてくれる。映画産業の収益性が目立つと、資本が投入され、監督たちは十分に長い映画を作ることができるようになった。しかし、映画を新鮮で新しいスペクタクルイメージで武装させ、観客に毎回違う体験を与えるのは至難なことだった。いくら不思議な体験でも、それが繰り返されれば退屈になるものだ。これを突破するための解決策は、ナラティブにあった。物語を伝える (Story-telling)、ナラティブに集中した映画は古典ハリウッド映画 (Classical Hollywood Cinema) 時代を切り開き、この時代のスペクタクルイメージはもはや、目の保養として作動しない。言い換えれば、古典映画において、スペクタクルは劇をリードする動力にならない。劇は話から成りたつ。映画の目的がナラティブの伝達になり、観客もやはりナラティブを見て、聞いて、感じるために劇場に向かった。

この時期の映画でスペクタクルイメージは前面に登場できなかった。スペクタクルに対するナラティブの圧倒さは「透明性の原則」と説明できる。透明性の原則とは、スペクタクルイメージを作り出す技術、技法、過程が観客に隠されなければならないということだ。すなわち、観客が映画の話に集中できるように、ナラティブ以外の要素は透明にならなければならないという原則である。これは、まるで観客が透明な窓を通して、外の風景を何の異質感もなく鑑賞するように、ナラティブを鑑賞するのにもスペクタクルイメージが邪魔になるという認識があったという意味である。

### 3. 現代デジタル映画におけるスペクタクルイメージとナラティブの関係

初期映画がスペクタクルの、古典ハリウッド映画がナラティブの映画だったとすれば、現代デジタル映画はスペクタクルとナラティブの組み合わせによって構成される。まず、スペクタクルとナラティブが相対的に、より正確にはスペクタクルイメージがナラティブを構成して進行するのに役立つという立場を見てみよう。スティーヴン・プリンス (Stephen Prince) の場合、「知覚的リアリズム (Perceptual Realism)」という概念を立て、スペクタクルイメージを伝達する役割を与えられたと話す<sup>5)</sup>。

過去の映画が決定的な場面や雄大な風景を見せる時、視覚的效果を最大限強調してスペクタクルを構成したとすれば、デジタル映画で視覚効果はナラティブの部分ごとに使われ、伝達の機能をするということである。

デジタル時代の「誘惑の映画」は復活する。特に、SF映画やファンタジー映画がそうだが、彼らの映画は線形的に進むナラティブの軸を切り取って挿入されるスペクタクルによって、観客に異なる種類の面白さを与える。観客たちは、ナラティブの連続性が崩壊することに苦しまない。中間に挿入されるスペクタクルから疎隔効果を感じることもない。むしろ、それを待っている。なぜなら、そのようなスペクタクルイメージは、即発的に観客に与えられ、現前性 (presence) を持ち、そのイメージだけでも観客を魅了することができるからだ。物語を語るために息を殺したスペクタクルイメージは、CGIや編集などの候補情報が発展するにつれ、物語を見せるための話を作り始めた。ピアソン (Michel

---

3) Andrew Darley (2000), *Visual Digital Culture*, Routledge, p.104.

4) Tom Gunning (2006), “the Cinema of Attraction[s]: Early Film, Its Spectator and the Avant-Grade” in *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam University Press, pp. 382.

5) Stephen Prince (2012), *Digital Visual Effects in Cinema: The Seduction of Reality*, Rutgers University Press, pp. 31-37. 特に次の部分を参照。「視覚効果は観客にその効果がナラティブ内で事実であることを説得しようとする。」 Ibid. pp. 33.

e Pierson)の場合、「CGIイメージは物語の空間から分離され、人物としての役割を持っている」と説明する<sup>6)</sup>。『マトリックス』で、ネオが銃弾を避ける場面がある。複数のメディアでパロディーされたこの場面は、発射された弾丸の軌跡を見せ、人間の身体では不可能であると思われる姿勢を取り、このように避ける場面をスローモーションで見せてくれる。私たちは、瞬時に疑問に思うであろう。このような場面は、スペクタクル的な楽しみを除いたとしたら、必要であるのか？

アイリッシュウッド(Aylish Wood)は、スペクタクルイメージがそれ自体でキャラクター性を持つ場合があり、スペクタクルがナラティブの線形的な動きを作動させる役割まですると見た。電子の場合、〈パーフェクトストーム〉(Perfect Storm、2000)で、竜巻がスペクタクルイメージで立派に作動した例を挙げる。竜巻は、現実的に再現されただけでなく、全体のナラティブの中で人物と対立項として作動し、まるでキャラクターのように映し出される。後者の場合、〈マトリックス3〉(The Matrix Revolutions、2003)で、主人公がマトリックス世界を統制していく過程を見せる時、弾丸を止め、それを手にすることはその統制が完成したことを示している。すなわち、スペクタクルイメージがナラティブの進行を妨害したり断絶するのではなく、話を具体的に進行することになるのだ<sup>7)</sup>。

今度は、スペクタクルとナラティブを対立的に見る立場を見てみよう。スペクタクルイメージの特殊性、資本と技術の必要と大量の人的資源、スタジオは必然的に収益を考えざるを得ない。いわゆるブロックバスター映画であるという時、その基準を投入された資本から探すのも同じ脈絡だ。もちろん、そのような映画が悪いとか劣っているわけではない。これは趣向の問題だ。独立映画から表現主義映画まで、いわゆる芸術映画が映画祭で賛辞を受け、大型映画に比べて低いスコアを記録するのは特別なことではない。ただ、一般的にスペクタクルイメージで武装した映画は、評論家や学者を満足させる要素が足りないだけだ。言い換えれば、イメージを通じて知覚的満足を与える映画と、思考に刺激を与える映画があると仮定するならば、学者たちがどんな映画をさらに分析したいかは自明なことである。

スコット・ブッカーマン(Scott Bukatman)は、スペクタクルイメージが映画の叙事の流れを断ち、観客が物語に集中することを妨害すると見ている。「スペクタクル性は、ナラティブ理論から派生した多様な映画理論パラダイムに挑戦する<sup>8)</sup>。」したがって、ある意味「特殊効果が[ナラティブに対する]問題を構成するということは、映画に対する批判的接近のありふれたこと」になってしまった<sup>9)</sup>。ガーニングもこのような立場に立っており、彼は現代映画が初期映画に似ていると言う。「多くのだまし映画[スペクタクルイメージで構成された映画]は、事実上あらすじがなく、連結やキャラクター性もほとんどない一種の変容だ<sup>10)</sup>。」すなわち、デジタル時代の映画が固有のナラティブを喪失したまま、ジャンルの公式に従い、スペクタクルイメージで観客を誘惑するということだ。

#### 4. 今後の課題及び示唆点

筆者は、デジタル映画において、スペクタクルとナラティブの関係性を把握するために、まずスペクタクルイメージが初めて登場した初期映画とナラティブが中心となった古典ハリウッド映画を見てみた。そして、二つの要素が調和している現代デジタル映画を通じて、二つの要素の関係性が肯定的にも否定的にも解釈できることを明らかにした。初期映画と古典映画の時期が各要素の極点だったとすれば、現代映画は両要素を監督の自律性によって適切に配置することができる。初期映画は長編を作る技術が不足し、ナラティブが発達していない時期なので、スペクタクルイメージ自体の映画に代表された。古典映画は、ナラティブの発達とスペクタクルイメージ自体の限界によって、ナラティブ

---

6) Michele Pierson(1999)、“CGI effects in Hollywood science-fiction cinema 1989-98: the wonder years”、Screen、Vol. 40、No. 2、pp. 164.

7) Aylish Wood(2002)、“Timespaces in Spectacular Cinema: Crossing the Great Divide of Spectacle Versus Narrative”、Screen、Vol. 43、No. 4、pp. 378-386 参照.

8) Scott Bukatman(1993)、*Terminal Identity: The Virtual Subject in the 20th Century*、Duke University、pp. 13.

9) *Ibid*

10) Tom Gunning(2006)、*op. cit.*、pp. 383.

の映画が主流だった。現代は技術と資本、ナラティブまでも豊富に提供されている。技術的進歩と映画産業の膨張を通じて、現代デジタル映画は過去2つの時期が持つ限界を突破したものと見られる。しかし、また最初に戻ってみる。現代デジタル映画は完璧なのだろうか。それでは、Netflix症候群のような現象はなぜ起こるのだろうか。

筆者は、その原因がデジタル映画の質的低下であると思われる。先行の議論によると、スペクタクルイメージとナラティブが調和しない場合が発生するということである。特に問題になるのは、単純で実力不足なナラティブを適当な水準のスペクタクルイメージで包装し、遊戯の対象として提供することである。スペクタクルイメージがナラティブに役立ったり、前面に出てナラティブをリードする時、そのような映画は結果的に相補的な調和を見せてくれる。そのような結果をだすためには、監督をはじめとする生産者の苦悩と哲学を必要とするが、OTTサービスのように絶えず生産を促すメディアの氾濫は「適当な」水準のコンテンツを大量に流布するために努力する。笑い話にこんな言葉がある。“韓国ドラマはストーリーが同じような内容で、海外ドラマが本当に面白い。ところが、OTTサービスが始まると、これまでの「良い」海外ドラマだけが選別され、輸入されたためにそのような偏見が生じたのだと。実際、どの国も「最近」見るに値する作品は珍しい”と。

短い文で、焼結を出してみるならば、筆者は、現代デジタル映画でこれ以上可視的な限界はないと思う。残りは選択だ。スペクタクルとナラティブをどのように、どれだけ扱うか、そして二つの要素の調和をどのように成し遂げるか。監督の力量にかかっているのか。ここに理論的に提供できる根拠はないだろうか。良くない映画を批判することは簡単なことである。誰もが知覚的に接したイメージに不満を抱くことは珍しくない。しかし、何が、どのように良い映画を構成して作ってイけるかを語るのは非常に難しいことである。ここに残った課題は、コンテンツの量的氾濫から抜け出し、質的成長を成し遂げるための土台を提供することだ。そのためには、過去2つの時期を復記することが必要である。限界があったからこそ発展があったとすれば、残った課題は、現代デジタル映画に限界を付与することだ。そして、それは産業の現場よりも理論の場で行われなければならないだろう。

(翻訳責任者：吹上淳子)