

# ウォーホル映画における美的無重力

森 川 結 真

## 要旨

ウォーホルの実験映画の観客は、鑑賞を続けているうちにメカスが「美的無重力 (Aesthetic Weightlessness)」と呼んだ状態に到達する。本稿はウォーホル映画が含む持つ禅の思想、「ゆらぎ」と「スロー」の効果を通して美的無重力の構造を明らかにする。

論文は3節で構成される。第1節ではウォーホル映画が初期映画との形式的な関連を持ちつつ、長大な上映時間のなかで知覚される画面の「ゆらぎ」を有していることを確認する。第2節では、ウォーホルが前衛音楽家ジョン・ケージを介して禅の思想に接近していたことを詳らかにする。ウォーホル映画には禅寺の石庭を何もせずじっと眺めるような感覚が底流している。第3節では、美的無重力の構造を「スロー」の理論に基づいて考察する。持続的な時間のなかで観客の精神は映画から切り離され、冥想状態に陥る。

上記の考察を経て、美的無重力が「ゆらぎ」による引力と「スロー」による遠心力との釣り合いによって創造されていることを主張する。美的無重力状態において、観客の身体はスクリーンに向かいながら、精神は自由に浮遊し、映画を観ることの意味や美的価値を自ら生み出すことができる。

## キーワード

ウォーホル, 実験映画, 禅, スローシネマ

## はじめに

アンディ・ウォーホル (Andy Warhol, 1928-1987) は、ポップアート・ムーブメントを率いた代表的な人物の一人として知られるアメリカの美術家である。キャンベルスープ缶やドル紙幣など、大量生産される身近な商品をモチーフにしたシルクスクリーンプリント制作の傍ら、映画制作も行っている。1963年から1970年代前半にかけて、本人ですら把握できないほど膨大な数の映画を生み出しており、その多くが実験的なものだった。ウォーホルは『スリープ』(1963), 『キス』(1963), 『イート』(1964), 『エンパイア』(1964) といったミニマリズム志向の作品を立て続けに制作し、表現形式を最小限にまで切り詰めた極めて単調な映画を残している。

こうした映画制作初期に作られたウォーホルの実験映画 (以下ウォーホル映画と表記) をめぐっては、リュミエールやエジソンといった映画黎明期のプリミティヴな作品との類似性が指摘されてきた。それらのなかでウォーホル映画の観客は、画面の些細な運動に驚愕する初期映画の観客のような初々しい態度をみせる者として論じられている。しかし、初期映画の多くが一分にも満たない短い作品であったのに対し、ウォーホル映画の上映時間は数時間に及ぶこともある。し

たがってウォーホル映画の観客は、はじめのうちは画面の些細な変化に集中することができて、その時間が数十分、数時間と続くうちにもはやそれらへの関心は消え去り、映画とは別のことを考えるようになる。このような状態をジョナス・メカスは「美的無重力 (Aesthetic Weightlessness)」と呼んでいるのだが、そのメカニズムについては今日に至るまであまり論じられてこなかった。そこで本稿は、ウォーホル映画の観客が体感する美的無重力の構造を明らかにする。

本稿の構成は以下のとおりである。第1節では先行研究を追いながら、ウォーホル映画がミニマリズムの形式を持つことを確認する。つづいて初期映画との関連に着目しつつ、ウォーホル映画の特質が初期映画とは異なり、「ゆらぎ」の効果をもって観客へ身体的に作用するものであったことを検討する。第2節では、ウォーホル映画に底流する禅の思想を詳らかにする。禅は1940年代末に鈴木大拙によってアメリカに持ち込まれ、あらゆる前衛的な芸術や文化のなかに組み込まれていった。ウォーホルもまた前衛音楽家ジョン・ケージを介して禅の思想に接近している。余白によって解釈を鑑賞者に委ねる禅寺の石庭に着想を得て、ウォーホルは自身の映画において、観客が自律的に思考するような鑑賞態度を要求した。第3節ではメカスが示した美的無重力の構造を、「スロー」の理論に基づいて明らかにする。ウォーホル映画における「スロー」は、近年アートシネマの傾向として現れてきた「スローシネマ」の先駆けとなっている。持続的な時間の重みを感じさせることで、観客の精神は映画が持つ引力から解放され、瞑想状態に到達する。この状態において観客は、自身でウォーホル映画を観ることの意味や美的価値を自由に生み出すことができるようになるのである。そしてこのことがウォーホル映画の持つ美的無重力の作用であると主張する。

また、美的無重力は映画体験における観客の自己同一化の諸過程を再考する機会を与える。なぜならウォーホル映画は視覚的インパクトによって観客を驚愕させた初期映画や、物語展開によって観客を作品に没入させる劇映画とは異なる手法で観客を引きつけるからである。美的無重力を通してこれまでの映画理論の多くが軽視してきた「観客の精神と身体で起こる現象」に着目することで、映画と観客の関係性について把握し説明するための新たな視座を獲得することができる。

## 1. ウォーホル映画の引力

### 1.1 メカスの記述

議論を進めるにあたり、まずはじめに本稿のキーワードとなる「美的無重力 (Aesthetic Weightlessness)」という用語の初出を確認しておきたい。

自身も映像作家として活躍しながら前衛映画の発展を支えたメカスは、ウォーホル映画の最大の理解者でもあった。メカスは「ウォーホル映画を見直して」のなかで、ウォーホル映画に関する重要な記述を残している。今日の観客がそうであるように、当時の観客にとっても『スリー

ブ』や『エンパイア』といったミニマルな作品は、単調で耐え難いほどに退屈なものであった。しかしメカスに言わせれば、ウォーホルの作る映画にはただ単に観客に退屈だと感じさせる以上のものがたしかに存在したのである。メカスは60年代のはじめ、大学で講義を行う際、ウォーホルの映画作品（選ぶ作品は大抵『イート』だったという）を一本上映して学生の反応を確かめた。当時の様子を振り返り、つぎのように述べている。

観客は1,2分しずかにしている。やがてざわつき口笛も出る。(中略)10分もたつと我慢できない者は出ていくか、見るのをやめ、他の者は観念して、つつがなく残りの上映が進んでいく。上映後のディスカッションで明らかになるのは、美的無重力状態と呼んでもいい、リアリティ・ギャップを越えるための時間——ある者は5分、別の者は10分、ある者にはもっと長い時間——が必ず存在するという、美的無重力に適応し、別の重力に慣れるまでに要する時間である。そのあと、観客は自由に心のなかを浮遊し、そのあと映画は——『スリープ』でも『イート』でも『ヘアカット』でも、あるいは後期のサウンド映画『キリストの模倣』でも——すべて豊かになる。新しいアングルから見られた世界、すべての細部が新たな意味で輝き、比率や遠近法が変化する。<sup>(1)</sup>

ここで注目すべきは、ウォーホル映画の鑑賞において観客が美的無重力と呼ぶ特殊な状態を経験することを示している点である。先の引用部分のほかにこの用語を使用している箇所が存在しないため、メカスがどのような意図をもって美的無重力という言葉をあてたのかははっきりとしない。とはいえ、ウォーホル映画を1度でも観たことのある者であれば、この美的無重力がどういったものなのかを感覚的に理解することが可能である。しかし、これまでのウォーホル映画に関する研究において、この状態に言及されることやそのメカニズムが明らかにされることはなかった。メカスが「必ず存在する」と断言する美的無重力について検討することで、ウォーホル映画のもつ豊かさに新たな言説を加えることができるのではないだろうか。

## 1.2 ウォーホルの映画制作

ウォーホルの映画制作は1963年後半に開始される。もともと映画好きであったウォーホルは、エミール・デ・アントニオとともにアンダーグラウンド映画を観に行ったことが契機となり、実験映画の制作にのめり込むようになった。16ミリカメラを手に入れたウォーホルは次々と映画を撮り始める。しかし、対象をただカメラで写しただけのそれらは、当時の前衛映画作家たちからも悪評を買うほど、粗野でプリミティブなものであった。ウォーホルは10年あまりの間に600本以上の作品を生み出しており、そのスタイルは大きく変化している。作為的な技法を極力排除した、固定カメラや無編集による「何も起こらない」映画にはじまり、映画技術の発展をなぞるかのようにはサウンドが加わり、カラーが導入され、次第に演劇性を帯びるようになっていっ

た。本稿では、先行研究をもとにウォーホル映画の制作スタイルの変遷を以下のようにまとめる<sup>(2)</sup>。

(表1)

期	分類	特徴	代表的な作品
第一期	ミニマリズム映画 (1963-1964)	白黒、サイレント、固定カメラ。	『スリープ』(1963) 『エンパイア』(1964) など
第二期	サウンド映画 (1964-1966)	サウンドが加わる。「ファクトリー」に集う人々の姿を捉える。	『ヴィニール』(1965) 『チェルシー・ガールズ』(1966) など
第三期	ナラティブ映画 (1965-1967)	カラー、マルチスクリーン。劇映画のスタイルに近づく。	『ロンサム・カウボーイズ』(1967) など
第四期	プロデュース映画 (1967-1975)	ポール・モリセイが脚本・演出を担う。	『フレッシュ』(1968) 『悪魔のはらわた』(1973) など

このように、ウォーホルの映画はプロットが存在しない実験的なものから、徐々に劇映画的な性質を示すようになっていった。本稿で議論の中心に置くのは、第一期におけるミニマリズムの実験映画群である。この期を特徴づけているのはサイレント、モノクロ、固定カメラといった、映画における作作的な要素を最小限に留めた表現技法と、極端に稀薄あるいは皆無な物語性、同一のシーンやショットの無意味な反復である。

最初のミニマリズム映画である『スリープ』で、ウォーホルは眠る男を撮影しただけの6時間にもものぼる長編映画を完成させた。異なるアングルや体の一部のクローズアップ・ショットが挿入されているものの、観客はこの作品から「男が眠っている」以上の情報は得られない。この作品ではフィルムの都合上、眠っているジョン・ジョルノを何日間かにわたって撮影し、ショットを継ぎはぎして6時間という上映時間を実現させている。このように、本作品においては意図的なショットの編集が行われているものの、その内容はただ眠るウォーホルの恋人が映されているだけの、極めて単純かつ単調なものである。

その後ウォーホルは『キス』や『イート』などの制作にも着手していくが、これらもまた延々キスする男女を捉えただけのもの、延々きのこを食べるロバート・インディアナを捉えただけのものであった。このように、ウォーホルは当初、日常的な行為を必要以上に長い時間をかけて固定カメラで写すミニマリズム映画を好んで作った。

これらの作品を経て、ウォーホルは究極のミニマリズム映画と呼ぶべき『エンパイア』を完成させる。この作品は不動のエンパイア・ステート・ビルを8時間にわたって捉え続けたものであり、これまでの「食べる」「眠る」といった日常的な動作が示されてきた作品とは異なり、対象の行為という要素すらも切り詰められた、最も変化のない映画となった。『エンパイア』においてはショットの編集は行われていない。したがって、観客はエンパイア・ステート・ビルを捉えた光景と、そこに流れる時間をそのままの形で経験することができる。

このように、ウォーホル映画はファクトリーで大量生産されたシルクスクリーン絵画のよう

に、機械的な単調さで同一のシーンやショットを反復するものであった。ウォーホルはこのような実験的な作品を生み出す意図を「観客のリアクションをテストする」<sup>(3)</sup>ためであると語っている。実際当時の観客は、ウォーホルの映画に大きな反応を示した。しかしそれは必ずしも肯定的なものではなかった。ロサンゼルスで『スリープ』が上映されたとき、500 人もの好奇心旺盛な観客が劇場に押し寄せたが、延々と動かない画面に苛立った観客のひとりが「起きろ！」と怒鳴ったことを皮切りに、入場料を返せと劇場支配人に詰め寄ったり、リンチ騒ぎが起こったりと散々な有り様だったのである<sup>(4)</sup>。劇映画に慣れた当時の観客にとって受け入れ難いものであったウォーホル映画は、今日の観客にも「何も起こらない」ことによって驚愕を与え続けている。しかし、ウォーホルの映画は単に奇を衒っただけのものでなく、映画とは何かという素朴な問いに触れるきっかけを与えてくれるものでもある。

### 1.3 ゆらぎ

ウォーホル映画はそのミニマリズムの形式から、しばしば初期映画との関連が論じられてきた。なかでもジョナス・メカスは、ウォーホルの映画がリュミエールの映画に回帰していることをたびたび論じ、「アンディ・ウォーホルは映画をその起源、リュミエールの時代にまで引き戻し、それを若返らせ、清めようとしている。その作品において彼は、これまで映画にまわりついてきた「映画的」な形式や主題の装飾をきれいさっぱり捨てている」<sup>(5)</sup>と記している。

リュミエールの映画をみてみよう。『赤ん坊の食事』(1895) (図1) では、庭でオーギュスト・リュミエール夫妻が赤ん坊を挟んで食卓につき、赤ん坊の食事の世話をする様子が固定カメラで写し取られている。このホームビデオのような至って素朴な映画は、19 世紀末の公開当時の人々に歓喜をもって受け入れられた。当時の観客は赤ん坊のよだれ掛けが風で翻ったり、背後で木々が揺れたりといった、現代の観客にとってはほんの些細な画面の運動に注目し悦楽していたのである。こうした観客の様子について、ジョルジュ・サドゥールは「今日の観客ならば、よ



図1 『赤ん坊の食事』

く見ないとわからないこうした細部が、1896年の大衆を熱狂させたのだった」<sup>(6)</sup>と示している。劇映画が成立する以前に作られたリュミエールの映画は、カメラを動かす発想がなかったために固定カメラで撮影されたものであるし、フィルムをつなぐことを知らなかったために無編集である。つまり、カメラワークやモンタージュといった技法が存在しない、映画というメディア本来の姿を提示していたのである。

ウォーホルの映画においても、意図的に編集やカメラの移動を排除していったため、結果的にリュミエール映画のような原初的な形式を示している。映画に初めて接したかのような無邪気さで生み出されていったウォーホル映画を、西村智弘は「映画をつくりながらつねに映画を発見しているのであって、その発見に伴う新鮮な驚きが彼の映画の大きな魅力となっている」<sup>(7)</sup>と表現する。また西村は、変化のないウォーホル映画を観た観客が些細な動きに接する瞬間を「映像がもつ過剰性に期せずして遭遇してしまったことに対する驚愕」<sup>(8)</sup>と形容した。ウォーホル映画において観客は、視覚の対象の不動性によって注意が画面の細部の変化に向けられるようになる。そのため、まばたきや呼吸といったほんの小さな変化に観客は敏感に反応することができる。清水義和もウォーホル映画におけるワンショット・ワンシーンの反復について、「単調な繰り返しから驚愕を更新する映画作り」<sup>(9)</sup>であると述べている。

しかし、ウォーホル映画は初期映画の性質を正確に踏襲しているわけではない。むしろ、トム・ガニングが初期映画を論じる際に用いた「アトラクションの映画」<sup>(10)</sup>の概念を逆手に取ったような映画なのである。初期映画が持つ視覚的インパクトは一回性のものであるのに対し、ウォーホル映画における驚愕は、長大な上映時間のなかでその構造を変化させる。それらはもはやショック効果としてではなく、観客の視覚に心地よい刺激を与える「ゆらぎ」へと移り変わるのである。

「ゆらぎ」は、例えば『エンパイア』においてはビルが放つ光の明滅によって生み出される。不動のエンパイア・ステート・ビルを固定カメラによって延々映し出すスクリーンと向き合う観客は、次第に視覚の対象のあまりの単調さに退屈し、画面に動きを求めて視線を彷徨わせる。すると画面下の左右に位置する建物から断続的に発せられる光の存在に気づくことができる。この光の明滅は極めて小さく不規則なものでありながらも、作品全体を通して画面に変化を与え続けるものとして機能している。『スリープ』においても、眠るジョン・ジョルノの身体は呼吸によって常に小さな運動を行なっている。同様に、ポートレート映画である『スクリーンテスト』シリーズ（1964-1966）では、被写体となった人物のまばたきが画面の「ゆらぎ」にあたる。「死と惨事」シリーズをはじめ、ウォーホルのシルクスクリーン絵画が微妙な差異を含みながらも、反復によって構成される作品であったように、こうした小さな画面の変化が、観客が映画を鑑賞し続けるためのトリガーを生み出す。換言すれば、スクリーンを満たす「ゆらぎ」は、ウォーホル映画において引力のような機能を果たしているのである。ウォーホル映画の観客は、この「ゆらぎ」の効果によって映画を身体感覚的に受容している。

ウォーホル映画はたしかに編集技術や物語性が導入されていなかった初期映画のような原初性を持つ映画である。しかし、映画を物質的な極限にまで還元し、その起源にまで引き戻したことだけがウォーホルの実験映画の価値を裏付けるのではない。ウォーホル映画には、誰も気がつかないような方法で操作されたウォーホルの美的感覚が秘められており、それらが今日に至るまで観客を引きつけ続けているのである。

## 2. ウォーホル映画と禅の思想

### 2.1 ウォーホルとケージ

本節では、ウォーホル映画における美的無重力状態の形成に大きな影響を与えている禅の思想の底流について論じていく。ウォーホルが映画制作にのめり込んだ1960年代は、カウンター・カルチャー——対抗文化の時代だった。あらゆる芸術ジャンルにおいて、主流の慣習を打ち破ろうとする前衛的な表現が果敢に追求されていた。ウォーホルはこうしたものに常にアンテナを張り、「どこかで何かクリエイティブなことがおこなわれていると聞きつけると断固として駆けつけていた」<sup>(11)</sup>と語っている。ウォーホルは同時代の前衛芸術の革新的な要素を積極的に自身の作品に取り入れており、なかでも音楽家ジョン・ケージの名前を挙げて「わたしが思うには、ジョン・ケージの影響はとても大きかった」<sup>(12)</sup>と語っている。

ケージは1950年代後半、作曲や演奏の一部に偶然性を採用する「偶然性の音楽」の概念を提唱した。作曲家が綿密に楽曲を構成し、演奏者がそれに従う演奏とは異なり、「偶然性の音楽」においては限られた範囲ではあるものの、演奏者に音や構成を選択する余地が与えられた。「偶然」という抽象的な言葉に明確な定義を与えたこの音楽は、前衛芸術全体に多大な影響を及ぼしており、先行研究においてもウォーホル映画におけるケージの影響についてはしばしば指摘されている。とりわけケージが初演に携わった《ヴェクサシオン》という楽曲と『スリープ』との比較は、ヘンリー・ゲルツァーラーをはじめ数々の批評家たちによって取り組まれている。

ケージはエリック・サティが作曲した《ヴェクサシオン》の初演を1963年に成功させている。この作品は1分程度のフレーズを840回繰り返す、演奏時間が18時間にも及ぶ長大なピアノ曲である。ウォーホルはこの初演の演奏を聴きに行っており、この事実についてはファクトリーに出入りしていたジョージ・プリンプトンの証言が残されている。当時ウォーホルは『スリープ』の制作に取りかかっていたところで、「これ以上はないというほど嬉しそうな顔で」<sup>(13)</sup>コンサートの話に興じた。こうした事実から、『スリープ』や『エンパイア』における呆れるほど長い上映時間は、《ヴェクサシオン》と芸術上の実践を共有していると考えられるだろう。また、西村は両作品の共通点を「同一イメージの反復」によって「偶然的で微妙な差異」が生じていることであると主張する<sup>(14)</sup>。演奏時間の長さゆえに演奏者の疲れや飽きが反映され、同じフレーズの反復であるにも関わらず「力がたえず揺らぐ」<sup>(15)</sup>ことで微妙に演奏が変化する《ヴェクサシオ

ン》と、機械的な単調さで同じイメージを反復しているものの、前述の通り光の明滅や視覚の対象の小さな運動によって画面が常に変化するウォーホル映画は、ともに観客の無意識のうちに知覚される「ゆらぎ」を包含しているのである。

このようにウォーホルとケージの影響関係については、それぞれの作品にみられる「長大な時間」と「偶然的で微妙な差異」といった要素を中心に語られてきた。これらに加えて、ウォーホル映画とケージの音楽には形式的な側面だけでなく、作品に現れ出る思想の面でも共通する点がある。それが「禅」への志向である。

日本の禅は、1920年代から1930年代に英語で書かれた鈴木大拙の著書がきっかけとなってアメリカに伝わった。1949年に鈴木が2度目に渡米した際には、若いアーティストたちを中心に鈴木が伝える禅が話題になっていった。1950年代半ばには、ビート世代の作家や詩人が原動力となって禅を大衆に伝えた。こうして禅は戦後のアメリカにおいて大衆文化のなかに迎え入れられていったのだが、一体禅のどのような部分がアメリカの若者たちの心を掴んだのだろうか。山田奨治は「禅に憧れた若者は“悟り”から連想される意識変容のような部分に惹かれたのでしょ

う。坐禅で意識変容は簡単に起こらないと思うのですが、大拙の語りからはそういうことが感じられたのでしょ

う」<sup>(16)</sup>と解説する。反社会的な態度をとり、既存のハイ・カルチャーに対抗した若者たちは、ドラッグで得られる幻覚や幻視といった意識変容を求めた。そうした風潮が現れたなかで、坐禅によって獲得される覚醒状態と意識変容が重ねられたのである。さらに当時の禅の受容について、山田はつぎのように述べている。

ビート世代は、禅の示す“空”“無”“悟り”を、常識を超えるものと捉えて熱狂したようです。こんな風に、アメリカに伝わった禅には当時のアメリカの反抗心にあふれた人にフィットする部分だけが残ってゆくということが起こります。そして、この辺りからだんだん仏教色が抜かれてゆくんですね。(中略) 自分の宗教的なバックグラウンドは維持しながら禅の一要素だけを取り込んでいった。<sup>(17)</sup>

このように当時のアメリカでは、ドラッグを使用したときに現れるような意識変容を期待して、仏教との関わりを持つことなく禅を自分たちの文化のなかに取り込もうとする動きがあった。

ケージはコロンビア大学にて鈴木大拙の禅のクラスに参加している。「悟りを開いたとか、そういう」<sup>(18)</sup>ことはなかったとケージは言うものの、禅からの学びはたしかに彼の作品に取り入れられている。哲学者の久松真一は『禅と美術』のなかで、「不均斉、簡素、孤高、自然、幽玄、脱俗、静寂」を禅文化が持つ特質として挙げているが<sup>(19)</sup>、なかでもケージは「静寂」や「不均斉」といった要素を抽出している。これらは無音の音楽《4分33秒》や、「偶然性の音楽」の概念から感取することができるだろう。禅の哲学を通して、従来の音楽の慣習とは異なる前衛的な表現を試みたのである。



## 2.2 石庭からの着想

ジョン・リチャードソンが「かくされていたウォーホル *Secret Warhol*」のなかで証言しているように、ウォーホルは敬虔なカトリック信者であった。ピッツバーグのルカス・ドリーナという熱狂的なカトリック地区で生まれ育ち、母ジュリアの影響を受けて死の前まで週数回はミサに行くという習慣を守った<sup>(20)</sup>。ウォーホルの美術作品にはキリスト教の「イコン」を思わせるような部分もある。しかしケージがそうであったように、ウォーホルもまた自身の宗教的な背景を維持しつつも東洋の哲学に接近していた。このことについてウォーホルはつぎのように述べている。

僕は突然のように忘れられるかもしれない。それはそんなに意味のあることじゃない。僕はいつもこの哲学を持っていた、「別にどうでもいい」ってね。西洋的っていうより東洋的な哲学だろ。ものを考えるのは難しすぎるんだ。<sup>(21)</sup>

また、ウォーホルの助手を長年務めたジェラード・マランガは「彼は禅に近い感覚の持ち主だったんだ」<sup>(22)</sup>と述べている。たしかにウォーホル映画においても字義的な意味のない、空無な次元が現れている。当時のアメリカの若者やケージが禅に神秘性を見出し、前衛へと書き換えていったように、ウォーホルもまたカトリックへの信仰を保ちながら、東洋の哲学及び禅の思想を取り入れて自身の映画に反映させたと言えるだろう。ウォーホルはこのことを裏付けるかのように、つぎのような発言を残している。

(固定カメラのアイデアに関して) 一五年前に日本に来たのが動機で、「眠る」「エンパイア」の着想を得たんだ。京都にいったが、そこは今と違って高いビルがなくて、木が沢山あって、石庭があって、僕たちはある時、有名な石庭（竜安寺）を一日中座りっぱなしで、何もしないでみていた。<sup>(23)</sup>

ウォーホルが1日中眺めた石庭のある龍安寺とは、京都府左京区にある禅寺である。1450年に足利將軍の管領職にあった細川勝元によって創建された。石庭にはわずか75坪の空間に大小15個の石が配置されているが(図2)、作者は不詳であり、作庭の意図も未だに明らかになっていない。このほかにも多くの謎が残されており、これらの謎が醸し出す神秘性が、自然と調和のとれた簡素な石庭をさらに美しく際立たせている。

岡田清は龍安寺の石庭を「何度みても、ああ、と思わず驚きの声をあげる」<sup>(24)</sup>と評する。「侘び寂び」を感じられる石庭の奥深い味わいは、見るたびに新鮮な輝きを放ち、ずっと眺めていられるような吸引力を持つ。このような「飽きの来ない」石庭の神秘に関連して、武者利光はつぎのように述べている。

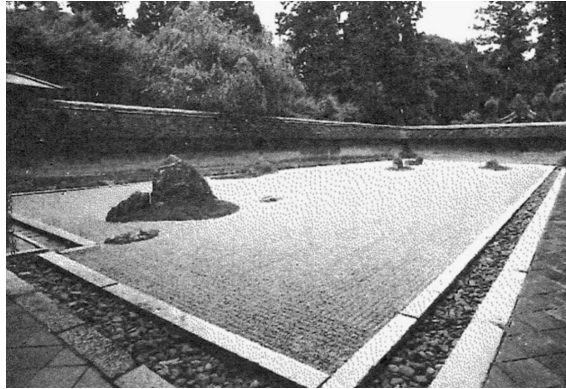


図2 龍安寺の石庭

ヨーロッパの庭園のデザインと日本庭園のデザインを比べてみるとよい。ヨーロッパの庭園はどうも私が見ると雲形定規で設計したようで、初めに訪れたときには「素晴らしい」という感動を覚えるのであるが、2度3度と訪れるうちに、飽きが来てしまう。それに対して日本の庭園は自然の「乱れ」を巧みに取り入れてデザインされている場合が多く、じっと眺めていても飽きが来ない。<sup>(25)</sup>

武者の言葉を敷衍するならば、龍安寺の石庭は自然の「乱れ」を取り入れることによって絶妙な奥行きを持っているのである。この乱れは「ゆらぎ」という言葉に置き換えることもできるだろう。実際龍安寺の石庭については、1/f ゆらぎもしくは Zipf の法則に則っていることを算出する研究結果が残されている<sup>(26)</sup>。1/f ゆらぎとは、規則的なもののなかに不規則な動きが入り混じることで生じるゆらぎと、人間の生体リズムとの共振によって快適性がもたらされる現象である。ウォーホルが石庭を一日中何もせず眺めることができたのは、この1/f ゆらぎによる効果と考えられるのではないだろうか。そしてこの効果は、「偶然的で微妙な差異」が生み出す「ゆらぎ」を包含することで、ウォーホル映画において再現されている。

さらに岡田は、「抽象的要素をもつ表現故に、鑑賞者の意味<sup>ママ</sup>づけする領分がのこされている。かくして鑑賞者は、自らの視覚性によって意味を形成するのである」<sup>(27)</sup>と述べている。要するに、今日に至るまで多くの謎が残されている龍安寺の石庭の解釈は、鑑賞者に委ねられているのである。こうした作品の余白を鑑賞者の思考によって埋めようとする傾向は、ウォーホル映画にも認められる。このような性質については第3節にて詳述する。

これまでに論じてきたように、ウォーホル映画の着想元となった龍安寺の石庭は、「ゆらぎ」の効果によって鑑賞者の心を引きつけ続けている。さらに抽象的要素を持つ表現によって、その解釈をきちんと提示するのではなく、鑑賞者が自由に考えることのできるような余白部分を残しているのである。このような特質はウォーホル映画にもたしかに存在しており、美的無重力の構造解明において、ウォーホルが抱いていた禅の思想の存在は無視できないものであると言えるだ

ろう。

### 3. 美的無重力

#### 3.1 スロー

繰り返しになるが、ウォーホルの映画作品はその驚異的な上映時間の長さで知られている。一般的な商業映画の多くが約2時間にまとめられているのに対して、『スリープ』や『エンパイア』の上映時間はそれぞれ6時間、8時間にもものぼる。そのほかにも『★★★★（フォー・スターズ）』（1966）という25時間におよぶ上映時間をほこる作品も存在する。これらの作品に限らずほかの作品においても、ウォーホル映画には同一シーンの単調な繰り返しによる時間の持続が感じられる。ウォーホルは自身の作品に流れる持続的な時間について、つぎのように言及する。

ぼくは一定の場面や時間を抜き出してそれらをつなぎあわせるという発想をどうしても好きにはなれなかった。そうするとほんとうにおこったこととは違ってしまふからだ——それではほんとうの生活が出てこず、なんとも古くさく見えてしまうのだった。ぼくが好きなのはまるごとの時間、あらゆるリアルな瞬間の、そのいわば厚切りのようなものであった。<sup>(28)</sup>

ウォーホル映画には、対象をそのまま映し出すために現れる「まるごとの時間」が流れている。そこにはロバート・インディアナがマッシュルームを食べ終わるまでにかかる時間を、ジョン・ジョルノの睡眠にかかる時間を、そしてエンパイア・ステート・ビルを取り巻く風景の日没から日の出までにかかる時間を、観客にそっくりそのまま経験させようという意図があったのである。マチルダ・ムロツが指摘するように、時間の持続は「ある視聴者にとっては長すぎると感じるかもしれないが、別の視聴者にとってはえんえんとつづく歓喜の瞬間を提供するかもしれない」<sup>(29)</sup>。しかしティアゴ・デ・ルカとヌーノ・バラダス・ジョージはつぎのように反論する。「ゆっくりとした時間は、長蛇の列に並んだり、次の電車を待っているときのように、時間のリズムを自分の意のままにすることが不可能な状況に直面したときに、顕在化し、感じられることが多いのである」<sup>(30)</sup>。ウォーホル映画もまた、「食べる」「眠る」といった、たった数十秒あれば理解できる単純な動作を、必要以上に長い時間をかけて映し出すことで、コントロールされない時間を示し、観客に遅さを自覚させる。

しかし、ウォーホル映画に流れる時間と現実の時間は、厳密には同じではない。そこには微妙な遅延が生じているのである。これまでにウォーホル映画がいかに表現形式を削ぎ落としたミニマルな映画であったかということについて論じてきたが、実は初期のウォーホルの映画には1つ、作為的な技術が隠されている。それは上映速度の「遅さ」である。初期に制作されたウォー

ホル映画は、1秒間に24コマという通常の上映速度を16コマに落として上映された。この上映速度の変化が、メカスが「無重力」と呼んだ感覚を生み出しているのではないだろうか。

1965年に『スリープ』の噂を耳にした実験映画作家スタン・ブラッケージは、フィルムメーカーズ・コープ<sup>(31)</sup>を訪れた。さっそくブラッケージは騒ぎの実体である『スリープ』を鑑賞したのだが、最後まで観終わったところで「みんな騙されている、正真正銘の馬鹿だ」と怒鳴った。メカスはウォーホルの映画を毛頭理解できない様子のブラッケージに上映速度を尋ねた。ブラッケージは通常の上映速度である24コマで『スリープ』を観ていたのである。メカスは憤るブラッケージをなだめつつ、16コマ再生でもう一度見直すように彼に勧めた。普通の人であれば再生速度を落としたという変化しかない6時間の映画をもう一度観ようとは思わないだろうが、ブラッケージは律儀にもこの提案に従った。再び『イート』や『スリープ』を最後まで鑑賞したブラッケージは、非常に感銘を受けた様子で「16コマで再生してみたら、世界の全く新しい相が眼前にくっきりと現れてきた。ここには一人の芸術家がいる」と語った<sup>(32)</sup>。このように、再生速度を24コマから16コマに落とすという、いとも簡単な操作がウォーホル独自の優れた美的感覚として示され、観る者に感動を与えているのである。

この手法は、当初8時間の作品として完成させる予定であった『スリープ』の撮影において、フィルムの交換が手間となって思うように捗らず、時間稼ぎのためにフィルムの回転速度を落とすことにしたことが契機となっている。ウォーホルはこの上映スタイルを大変気に入り、『スリープ』以降も16コマでの上映にこだわった<sup>(33)</sup>。

ウォーホル映画における時間の存在感について、松井みどりは『スリープ』や『キス』といった作品に触れて「いずれの場合も、凡庸な光景を写し、時間の経過を誇張することによって、「リアルタイム」の退屈さが不条理や細部の極端な突出の感覚へと転換されたり、繰り返される出来事の堆積が生むリアルな重量感が、観客に、例えば「54分」という時間の個別的な存在感を認識させたりした」<sup>(34)</sup>と述べている。ウォーホル映画はスローの効果によって時間の存在感を強調している。この持続的な時間の重量感は、観客の精神を映画から遠ざけようとする作用を持つことを次項にて確認する。

### 3.2 瞑想

ウォーホルの持続的な映画は、近年アートシネマの動向の一つとして注目される「スローシネマ」との関連がみられる。

中村紀彦によるスローシネマの概略を参照すると、「過剰なロング・テイク、抑制された運動、劇的な要素の排除……こうした要素を複数含む持つスロー・シネマは、「遅さ」の感覚を鑑賞者に強烈にもたらす」<sup>(35)</sup>とある。また石坂健治はスローシネマを「古典的な映画話法、つまり時間の省略と空間の飛躍によって効率的かつ劇的に物語を語るのではなく、画面内にあらわれる時空間を観客も共有して一緒に生きるような映画」<sup>(36)</sup>と定義している。すなわちスローシネマと

は、長回しやスローモーションなどの遅さを感じさせる演出の多用や、最小限にとどめられた編集、物語要素の欠如や台詞の排除といった形式的なミニマリズムによって持続的な時間の存在を観客に強く意識させ、映画内世界に流れる時間をまるごと追体験させるような映画なのである。

このムーブメントは、2003年にフランスの映画評論家ミシェル・シメントが「スローネスの映画」という表現を用いてタル・ペーラ、ツァイ・ミンリャン、アッバス・キアロスタミなどの監督を取り上げたことに端を発する。2008年にはマシュー・フラナガンがシメントの表現を引き継ぎ、「現代映画におけるスローの美学を目指して」という論文のなかでその理論を拡大させた。フラガナンはスローの美学が「(過剰な)長回しの使用、主軸をずらした控えめな物語展開、静けさと日常性の著しい強調」<sup>(37)</sup>に基づくと説明している。さらに2010年に入って、イギリスの雑誌“*Sight and Sound*”にスローシネマに関連する記事がいくつか投稿されたことにより、その概念は評論家や愛好家たちの間にも普及していった。

スローシネマはしばしばハリウッド映画との二項対立構造のなかで論じられる。ニック・ジェームスは“Passive-Aggressive”のなかで、「貴重な時間の大部分」を要求するスローシネマの批評的妥当性と政治的有効性に疑問を呈した<sup>(38)</sup>。この記事をきっかけに、スローシネマが美学的に逆行しているという批判的な意見が投げかけられるようになる。ゆっくりとしたスローシネマは、カットや編集によって時間の流れを適切に管理しているハリウッド映画とは対極にある、退屈なアートシネマの傾向として扱われるようになっていった。このような批判を受けて、ハリー・タトルは「スロー」という言葉がスローシネマに対する軽蔑と諷刺を誘う誤った表現であると、‘Contemporary Contemplative Cinema (現代瞑想的映画)’の頭文字をとった‘CCC’を、スローシネマに代わる新しい名称として提案した<sup>(39)</sup>。

タトルの提唱に加えて、スローシネマはその性質から「瞑想的映画 (Contemplative Cinema)」とも呼ばれている。リム・ソンヒはスローシネマの鑑賞について、「カメラの静止や空虚な物語といった戦略は、何も起こらない瞬間を生み出し、我々に遅さを自覚させるのに有り余るほど十分な時間を与える。その間、私たちの心は漂い、瞑想することだってできる」<sup>(40)</sup>と述べている。一般的な劇映画は物語の展開によって観客の注意を引きつけ、イリュージョンを生成する。一方で、スローシネマは劇的な要素によって観客の感情を揺さぶることなく、観客自身の考えによって映画の意味を満たすような能動的な鑑賞態度を要求する。したがってスローシネマの観客は、物語のファンタジーに没入することなく、時には眼前に広がるスクリーンを意識することからも離れ、あらゆる思いに耽ることのできる瞑想状態に到達するのである。ウォーホル映画においても観客はその単調さから瞑想状態のようなものに陥る。このことに関連して、メカスはウォーホル映画についてつぎのように述べている。

こうして観客は空白な心と直面する。ここにあるのは観客を操作せず、力を及ぼそうともしない映画だ。観客自身が探求し、答えを出さねばならない。ときには無意識に、ときには意

識的に、またときにはスクリーンにものを投げるという形で。「真面目な」芸術や「出来のよい」エンターテインメントはあなたの心を揺さぶる。しかしここにあるのは、「あなたに」揺さぶってほしい芸術なのだ。まさにあなたによって、様々な考えを満たしてほしいのだ<sup>(41)</sup>。

この示唆に富んだ文章からは、つぎのようなことが確認できる。まず第一に、ウォーホル映画は観客の精神に影響を及ぼそうとしない映画である。第二に、ウォーホル映画の観客は自分自身で映画を観ることの意味を探求しなくてはならない。したがってウォーホル映画は、自由に考えを満たすことができるように観客の精神を画面からむしろ遠ざけようとしていると考えられるだろう。さらにウォーホルも自身の映画について「自分に目を向けるようにする」<sup>(42)</sup>のものであると言及していることから、ウォーホル映画はまさに観客が自分の精神と向き合い、瞑想に耽ることを狙いとした映画であると言える。龍安寺の石庭がその余白をもって鑑賞者に自由な解釈を促したように、ウォーホル映画もまた「スロー」が生み出した空無な空間に、よって観客に自律的な思考を促すのである。

無重力（Weightlessness）とは、引力と遠心力が釣り合うことで、それらの影響を受けない状態をいう。ウォーホル映画に置き換えれば、引力を示すものは観客の視線／身体を引きつける「ゆらぎ」であり、遠心力を示すものは観客の精神を画面上の情報から遠ざけようとする「スロー」である。この両者の力関係の釣り合いが取れた瞬間に、観客は美的無重力状態に到達する。観客の身体はスクリーンに向かっているにも関わらず、その精神は自由に浮遊し、映画からの制限を受けることなく、映画を観ることの意味や美的価値を自ら創出することができるようになるのである。

## お わ り に

本稿では禅の思想やゆらぎ、スローの効果に着目して、ウォーホル映画における美的無重力の構造を明らかにしてきた。美的無重力状態において、観客の身体はスクリーンに向かいながらも、心は自由に浮遊し、映画を観ることの意味や美的価値を自ら創出することができる。

これまでの映画理論では、観客の精神と身体の内側で起こる現象が軽視されてきた。眼が何をみて、どのように感じるかは映画監督の映像操作によるものとされ、観客はスティーヴン・ヒースの言葉を借りるならば「完璧な眼」<sup>(43)</sup>を持つ、心と身体を持たない「眼」として、映画から離れた外部的な存在として仮定されてきたのである。しかし、1990年代に入ってからヴィヴィアン・ソブチャックやローラ・U・マークスらによる現象学に基づく映画理論の登場により、観客は心と身体を持つ存在として再定義されてきた<sup>(44)</sup>。こうした映画理論の新たな展開に際して、トマス・エルセサーとマルテ・ハーゲネルは“*Film Theory*”のなかで、映画と観客の関係性に

ついてつぎのような問題を提起している。

では結局、(経験としての)映画は観客の精神の内部で起こるのだろうか、あるいはその外部で起こるのだろうか。また、その経験は客観的だろうか、主観的だろうか。物語の語り手は誰、あるいは何だろうか。およびその語り手と我々(観客)はどういった立場を共用し、どういった位地に置かれているのだろうか。そもそも、視知覚そのものが脱身体的(純粋な視覚的)な、あるいは身体的(つまり、身体と意識の存在は不可欠の)ものだろうか。<sup>(45)</sup>

ウォーホル映画における美的無重力は、まさに観客の精神と身体の内面で起こる現象である。物語のイリュージョンによって観客を没入させる劇映画や、驚愕によって観客にショック効果を与える初期映画とは異なる手法で、観客が映画へと同一化する過程を構築している。

今日、映像受容は視覚を基調として思考するものから、それに加えて聴覚／触覚への刺激をも身体感覚的に感取するものへと拡大しつつある。「ASMR (Autonomous Sensory Meridian Response) 動画」の流行は、その顕著な例と言えるだろう。ASMR 動画は視覚や聴覚への刺激によって、鑑賞者が心地よさを享受することのできる映像である。そのメカニズムについては未だ科学的根拠が明らかにされておらず、心地良さを感じるかどうかについては個人差がみられる。ASMR 動画は「食べる」「髪を切る」「本をめくる」といった日常的な動作がクローズアップで撮影され、数十分から数時間にもおよぶ再生時間によって構成される。対象が発する視覚・聴覚刺激とその反復によって鑑賞者に身体的に作用し、鑑賞者はそれらを見て心地良さを感じたり、あるいは不快感を覚えたり、退屈したり、眠ったりと、自由に反応することができる。ASMR 動画においては、作り手の意図に関係なく、鑑賞者が自由に映像を受容することが可能となっているのである。

こうした映像受容の拡大を顧みると、もはやこれまでの映画理論では、観客と映画との関係性を正確に語りきることはできない。ウォーホル映画の再考を通して映画監督による映像操作に加えて、観客が映像と切り結んでいる関係に着目することで、エルセサーとハーゲネルが提起した映画理論の最も肝心の問いに一つの解答を与えることができるのではないだろうか。このことについては今後の課題としたい。

#### 註

- (1) ジョナス・メカス「ウォーホル映画を見直して」マイケル・オブレイ編『アンディ・ウォーホル・フィルム』ダゲレオ出版、1991年、34頁。
- (2) 作表にあたり、日向あき子『アンディ・ウォーホル』リプロボート、1986年と西村智弘「アンディ・ウォーホル ありのままの美学」西村智弘・金子遊編『アメリカン・アヴァンガルド・ムーヴィー』森話社、2016年を参照した。
- (3) グレッチェン・バーグ「僕には何も失うものがない アンディ・ウォーホル・インタビュー」萩原麻里訳、オブレイ、前掲書、42頁。

- (4) かななかのぶひろ「ウォーホルのフィックス・ムーヴィー」『美術手帖』第500号, 1982年34号, 美術出版社, 108-117頁。
- (5) メカス, 前掲書, 32頁。
- (6) ジョルジュ・サドゥール『世界映画全史2 映画の発明——初期の見世物 1895-1897』村山匡一郎・出口丈人・小松弘訳, 国書刊行会, 1993年, 101頁。
- (7) 西村, 前掲書, 118頁。
- (8) 同上, 116頁。
- (9) 清水義弘「寺山修司とアンディ・ウォーホルの実験映画フィルム」『愛知学院大学教養部紀要』第58巻1号, 愛知学院大学教養教育研究会, 2010年, 42頁。
- (10) トム・ガニング「アトラクションの映画——初期映画とその観客, そしてアヴァンギャルド」長谷正人・中村秀之訳『アンチ・スペクタクル 沸騰する映像文化の考古学』東京大学出版会, 2003年, 303-315頁 (Tom Gunning, “The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde” *Wide Angles*, vol.8, no.3/4, Fall 1986)。
- (11) アンディ・ウォーホル／パット・ハケット『ポップイズム——アンディ・ウォーホルの60年代』高島平吾訳, 文遊社, 2011年, 80頁 (Andy Warhol and Pat Hackett, *POPISM: The Andy Warhol's 60s*, New York, Harcourt Brace Jovanovich, 1980, repainted New York, Harper & Row, 1983)。
- (12) 「インタビュー ポップアート昨日・今日」『美術手帖』第390号, 1975年2月号, 美術出版社, 66頁。
- (13) ジーン・スタイン／ジョージ・プリンプトン『イーディ』青山南・堤雅久・中俣真知子・古谷美登里訳, 筑摩書房, 254頁 (Jean Stein and George Plimpton, *Edie: American Girl*, Grove Press, 1982)。
- (14) 西村, 前掲書, 126頁。
- (15) スタイン／プリンプトン, 前掲書, 254頁。
- (16) 山田奨治監修・沢田眉香子構成「ZEN はいかに世界に広まったか?」『美術手帖』第1044号, 2016年11月号, 美術出版社, 46頁。
- (17) 同上, 46-47頁。
- (18) ケネス・シルヴァーマン『ジョン・ケージ伝 新たな挑戦の軌跡』柿沼敏江訳, 論創社, 2015年, 112頁 (Fader Larry Allen. “The Philosophically Significant Western Understanding of D. T. Suzuki’s Interpretation of Zen.” Ph.D. diss., Temple University, 1977, p. 425)。
- (19) 久松真一『禅と美術』墨美社, 1958年。
- (20) キナストン・マクシャイン編, 東野芳明訳『アンディ・ウォーホル画集』リプロボート, 1990年。
- (21) バーク, 前掲書, 41頁。
- (22) マイク・レン編『POP WORDS ANDY WARHOL』上田茉莉恵訳, アップリンク, 1991年, 26頁。
- (23) 日向『アンディ・ウォーホル』リプロボート, 1987年, 200頁。
- (24) 岡田清「京都の風物」『美術教育』日本美術教育学会, 1952巻8号, 1952年, 14頁。
- (25) 武者利光「「1/f ゆらぎ」と美しさ」『繊維学会誌』繊維学会, 第47巻11号, 1991年, 631頁。
- (26) 龍安寺石庭に含まれる 1/f ゆらぎと Zipf の法則を算出した研究には, 望月茂徳・蔡東生・浅井信吉・王雲・福本麻子「龍安寺石庭における視覚的不調和について」『芸術科学会論文誌』芸術科学会, 第9巻6号, 2010年が存在する。
- (27) 岡田, 前掲書, 14頁。
- (28) ウォーホル／ハケット, 前掲書, 161頁。
- (29) Matilda Mroz, “Temporality and Film Analysis”, *Edinburgh*, Edinburgh University Press, 2013, p. 41. 当該部分は拙訳による。
- (30) Tiago de Luca and Nuno Barradas Jorge, *Slow Cinema*, Edinburgh University Press, p. 4. 当該部分は拙訳による。
- (31) フィルム・メイカーズ・コープとは, ニューヨークを拠点に実験映画の上映や配給を行った会員制組織である。ジョナス・メカスを中心に, スタン・ヴァンダービーク, ジャック・スミス, ロバート・



ブリア、ケン・ジェイコブズら約 20 名の映像作家たちによって設立された。ブラッケージが来訪したときにはメカスのほかにアダムズ・シトニー、ケン・ケルマンがその場にいた。

- (32) メカス, 前掲書, 20-22 頁。
- (33) 西村, 前掲書, 109-110 頁。
- (34) 松井みどり「EMPIRE」『美術手帖』第 1000 号, 2014 年 3 月号, 美術出版社, 41 頁。
- (35) 中村紀彦「眠りに耽る／抵抗するスロー・シネマ——アピチャッポン『光の墓』を中心に——」『美学』美学会, 68 巻 2 号, 2017 年, 142 頁。
- (36) 石坂健治「世界が目する「怪物的作家」ラヴ・ディアス」『立ち去った女』,  
<https://www.magichour.co.jp/thewoman/review/>, (最終閲覧 2022 年 6 月 30 日)。
- (37) Matthew Flanagan “Towards an Aesthetic of Slow in Contemporary Cinema”, in 16: 9, 6: 29,  
[http://www.16-9.dk/2008-11/side\\_11\\_inenglish.htm](http://www.16-9.dk/2008-11/side_11_inenglish.htm), 2018. (最終閲覧日 2022 年 6 月 30 日)
- (38) Nick James ‘Passive-Aggressive’, *Sight & Sound*, 20: 4, p. 5, 2010.
- (39) Harry Tuttle “Slow Films, Easy Life, in Unspoken Cinema”  
<http://unspokencinema.blogspot.co.uk/2010/05/slow-films-easy-life-sight.html>, 2010. (最終閲覧 2022 年 6 月 30 日)
- (40) Lim Song Hwee, *Tsai Ming-liang and a Cinema of Slowness*, Honolulu, HI: University of Hawaii Press, 2014, p. 81. 当該部分は拙訳による。
- (41) メカス, 前掲書, 32-34 頁。
- (42) バーク, 前掲書, 42 頁。
- (43) スティーヴン・ヒース「物語の空間」『「新」映画理論集成〈2〉知覚・表象・読解（知覚／表象／読解）』フィルムアート社, 1995 年, 170 頁を参照。
- (44) モルナール・レヴェンテ「精神・身体・視覚的支配：現象学に基づく映画理論における映画と観客の関係性をめぐって」『研究論集』18 巻, 北海道大学文学研究科, 2018 年を参照。
- (45) 同 上, 110 頁 (Thomas Elsaesser and Malte Hagener, *FilmTheory: An Introduction through the Senses*, Routledge, 2015)。

#### 図版出典

- 図 1：蓮實重彦『リュミエール元年——ガブリエル・ヴェールと映画の歴史』筑摩書房, 1995 年, 179 頁,  
写真クレジット：Collection des Archives du C.N.C. ©Association Frère Lumière.
- 図 2：宮元健次『龍安寺石庭を推理する』集英社新書, 2001 年, 17 頁。

(文学研究科博士課程前期課程)