OUKA
The University of Osaka
Institutional Knowledge Archive

Title	伊藤高志の映画における人物表現 : ジル・ドゥルーズのフィギュールを援用して
Author(s)	松井, 浩子
Citation	共生学ジャーナル. 2022, 6, p. 254-273
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/86435
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

https://ir.library.osaka-u.ac.jp/

The University of Osaka

研究ノート

伊藤高志の映画における人物表現
―ジル・ドゥルーズのフィギュールを援用して

松井　浩子*

Human figures in films of Itoh Takashi
: with the help of Gilles Deleuze's Figure theory

MATSUI Hiroko

論文要旨

本稿は、日本の映像作家、伊藤高志の比較的初期の作品『GHOST』（1984）と『ビーナス』（1990）に現れる人物表現について考察するものである。伊藤の作品はしばしば、不気味、幽霊的と称されながらも、初期の特異な人物表現に対してあまり語られることはない。人気（ひとけ）のない空間の連続写真を再撮影したデビュー作の鮮烈な印象ゆえに、作品の構造面と不在を軸に語られることが多く、そこでも幽霊などの鍵語が用いられる。そこで、人物表現に焦点を当てることで、異なる角度から伊藤の作品を分析する手掛かりになると考えた。本稿は作品ごとに手法を変えながらも繰り返し現れる伊藤の不思議な人物表現が、どのような効果を作品に付与しているのかを検討するものである。主にジル・ドゥルーズが『感覚の論理学』で画家フランシス・ベーコンの描く人物に対して用いる「フィギュール」の議論を援用する。そして、フィギュールの特徴である、中庸で曖昧な感覚が、伊藤の作品のなかで表現されていることを明らかにする。

キーワード 伊藤高志、実験映画、フィギュール、感覚の論理学、ジル・ドゥルーズ

1. はじめに

伊藤高志（1956-）は、実験映像の作家で、風景空間の写真をコマ撮りで再撮影した最初期作品（図１）において、映画の制作工程を思考するその態度から構造映画と呼ばれていた。構造映画とは、映画を成立させているメディウムの特性、映画作成や映写の仕組みを、コンセプチュアルに映画作品に

* 大阪大学大学院人間科学研究科；u633391h@ecs.osaka-u.ac.jp

反映させた実験映画の１形式である(1)。

> 構造映画は、フィルムという具体的な素材、カメラや映写のメカニズム、映画を見るという行為など、映画の基本的なシステムを作品として提示しようとした。構造映画には、映画によって映画の構造を検証するという自己参照的な性格がある（西村 2000:129）。

伊藤はのちに構造映画と距離をおくことになるが、概念的と称されもする構造映画にあって、伊藤の作品にはスペクタクル的な強い感覚がみて取られ、発表当時、異彩を放っていたと伝えられている(2)。

本稿で取り上げるのは、構造映画の作家と称されていた頃の作品で、『GHOST』（1984）と、写真をコマ撮りした『ビーナス』（1990）で描出される特異な人物形態である。『GHOST』では長時間露光によって出現した半透明な身体と識別不可能な顔を持つ人物（図２）を、『ビーナス』においては顔を切り抜かれたような人物表現（図３）について言及する。映画において登場人物に対してこのように終始、曖昧な人物表現が用いられることは珍しい(3)。伊藤は、長時間露光での人物表現を技術的な興味から始めたものの、やがてその存在が放つ不思議な感覚に目覚めたという(4)。

本稿は、ジル・ドゥルーズ（1925-1995）が、画家フランシス・ベーコン（1909-1992）の作品について論じる『感覚の論理学』の議論を援用して、伊藤の人物表現について分析を試みるものである。

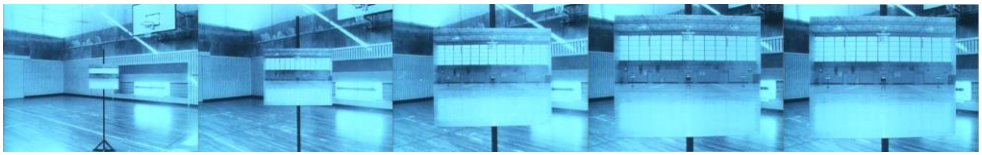

図 1　写真をコマ撮りで再撮影した初期作品『SPACY』1981　16mm/10min.

図 2『GHOST』1984
16mm/6min.

図 3『ビーナス』1990
16mm/4min.

分析装置として使用する『感覚の論理学』は、ドゥルーズがベーコンの作品を論じるにあたって、インタビューで語られたベーコン自身の言葉をひろいあげ、ベーコンの手法を丁寧に紐解き、それを核に組み立てたドゥルーズ唯一の絵画論である。そこでは絵画論に留まらず、芸術全般への言及がみられる。本稿で映画を分析対象としながらも、ドゥルーズの著作『シネマ』ではなく『感覚の論理学』を中心に用いる理由として、『感覚の論理学』ではベーコンの奇妙な人物表現について、「フィギュール」（figure）という多義的な語を用い、視覚的、感覚的に詳細な議論が展開されていることにある。本稿は『感覚の論理学』を援用することで、伊藤の特異な人物表現に対する理解を深める目的がある。

本格的な先行研究は少ないが、森下は、これまで伊藤作品への批評で用いられてきた「不気味さ」(5)の向こう側に触知される、記述不可能な不気味さの存在を指摘する（森下 2015:98）。紋切り型の不気味さをあえて利用することで伊藤が「隙間に、あるいは彼方に垣間見えるもの」（森下 2015:101）の顕現を目指しているとする、森下の意見に本稿は賛同する。しかし、それはあくまでも伊藤の「不気味さ」の多義性を指摘するものであり、人物表現についての言及はみられない(6)。また他の批評においても人物の表現効果についてはあまり顧みられていない(7)。そこで、本稿では伊藤の作品を論じるにあたり重要となるであろう特異で曖昧な人物表現について、ドゥルーズがベーコンの人物形態に対して使用する「フィギュール」の議論を参照しつつ考察をすすめる。

本稿でとりあげるコマ撮りで撮影された『GHOST』および『ビーナス』との共通項は、ドゥルーズが「頭部の画家であって、顔の画家でない」（Deleuze 2002:27/35）とベーコンを形容するように、曖昧な顔の多義的な頭部が描かれていることにある(8)。この後の作品でも、伊藤はしばしばマスクを被るなど異様な頭部の人物表現を用いる。だが、コマ撮りではない通常の撮影方法で撮られた近年の作品においては、『GHOST』や『ビーナス』にみられるような曖昧な形態を持つ人物表現は影を潜める。翻ってそこでは存在の曖昧な人物が描かれるようになる。表現の方法は推移していくものの、異なるレベルにおいて曖昧さが通底し、本稿での２作品における形象的に特徴のある人物表現と、近年の作品に登場する人物像の間に、連関が予想される。よって、ここで伊藤の描出する曖昧な人物表現が、作品全体にどのような効果を付与するのかを分析することは、今後、筆者が執筆を予定している本格的な伊藤高志論を考察する上での重要な手がかりとなるであろう。

本稿の流れは以下のとおりである。『感覚の論理学』からフィギュールの特徴を３つ取り出し、伊藤の作品に照合しながら順に確認していく。第１節ではまずフィギュールのおおまかな解釈を示す。次に『GHOST』の作品内容と登場する人物像を確認し、フィギュールの第１の特徴である歪曲との連関をみる。第２節では、フィギュールの第２の特徴である、フィギュールに現れる動性について確認する。画家が行う手による痕跡をベーコンの手法にたどり、『GHOST』にも第２の特徴がみられることを明らかにする。第３節では、フィギュールの第３の特徴、抽象／具象について考察する。具象から逃れがたい人物表現は、物語への接続を避けられないが、フィギュールの中庸性がそれを可能にする。そして、そのようなフィギュールを生み出す作家の姿勢が、フィギュールの形態と直結していることを考察する。第４節では、『GHOST』とは異なる表現を持つ『ビーナス』の人物像においてもフィギュールの特徴をみることが可能かを検証し、最後にフィギュールが作品に与える効果について確認する。

なお、フィギュールの特徴の順については、便宜的に設定したもので、ドゥルーズによる分類ではないことをことわっておく。

2. フィギュールとは何か

2.1. フィギュールの第 1 の特徴

まず、ドゥルーズが『感覚の論理学』で論じるフィギュールとはどのようなものか、以下にみていきたい。『感覚の論理学』冒頭でドゥルーズはベーコンのタブロー（壁画に対してカンバスなどに描かれた 1 枚の絵）[(9)]における人物形態を、フィギュールと名指す。フィギュール（figure）とは、形象、図像、形態などを意味するフランス語である。

形象、形態、形体、図式、図像、人物（像）、顔（つき）、佇まい、形容、数表、文彩……。その訳語からも判るように「フィギュール」は「言語とイメージの両方にまたがる特異な語であり、論理学と修辞学、数学と音楽、造形表現と身体表現に対しても用いられる」（黒木 2020:23）。きわめて多義的で文脈依存性の強い語であり、近年では芸術、哲学、文学など多方面の領域で用いられている。訳語の上では、かたちを意味する語が中心を占めるフィギュールは、ラテン語の「かたちづくる」という意味の figura を語源とし、「フィクション」もそこからの派生であるように、もともとはリジッドな「形態（forme）」というよりも、不定形で可塑的な形成物を意味していた。やがてこの語が抽象化することで、さまざまな領域で用いられるようになった為、さらに意味範囲も拡大したという（黒木 2020:24-25）。

ドゥルーズがベーコンの人物にフィギュールをみいだすのは、その奇妙なかたちの表現にある。ベーコンが描く身体は歪められ、とりわけ顔は肖像画や自画像においてさえも人物の同定が不可能なほどに、ぼやけ、歪み、時に一部しか描かれていないこともある[(10)]。ドゥルーズはそれを「単に孤立した身体ではなく、逃れ出る歪曲された身体」（Deleuze2002:25/33）と指摘する。つまり『感覚の論理学』でのフィギュールの第 1 の特徴は、歪曲（デフォルマシオン）であり、それは、「はっきりとした輪郭を持つ静的な形態ではなく、定式化された形態から逸脱する形ならざる形」（黒木 2020:122）、いわばひとつの形に収まりきらない形である。では、伊藤が描く長時間露光によって出現した『GHOST』の半透明な身体と識別不可能な顔を持つ人物が、フィギュールの第 1 の特徴である歪曲に該当するのか、作品内容を追いながら確認してみよう。

2.2.『GHOST』における人物像

『GHOST』は長時間露光の機能を利用して、夜の空間に曖昧な光の像を現出させる作品である。まずは、その作品内容について触れてみたい。

伊藤が使用する 16mm フィルムのカメラ（ボレックス）は動画のみならず、コマ撮り撮影機能があり、コマ撮りの際のシャッター開閉時間を長時間露光に設定できる。長時間露光で１コマずつカメラを水平に移動させながら夜の景色を撮影することで、あかりの灯った窓や街灯の光が軌跡となって直線的な光の筋が夜の空間に現れる。寮の屋上(11)から周辺を見渡したカメラは建物の中に入っていく。部屋の中に一瞬ぼんやりと黒い人影が映る。カメラが暗い館内で点滅する光を追って行く。部屋にある点けっぱなしのモニタは長時間露光により、振動する矩形の光を浮かび上がらせる。廊下には常軌を逸した男の目元の像が宙に浮かぶ（図４）。さらにカメラが進むと、手をポケットに突っ込んだ影のような男が佇み頭部を激しく振動させている（図５）。顔はまったく識別不可能で頭部の輪郭は空間に溶け出すように曖昧だ。カメラが大きく移動することで複数の光の線が空間をダイナミックに横断する。その光を掴もうとでもするように、闇に浮かぶ透けた巨大な手が空を切る（図６）。その後ろには、また男がはげしく頭部を揺らしている。浮遊する手はこの男が操っているのだろうか。暗闇には巨大な目が浮かび、眼から光線が出ているようにも見える。宙に浮かぶ巨大な男の口は、言葉か何かを吐き出そうとしている。あたかも巨大化した感覚器（目、口、手）のイメージが暗闇に溢れ出したかのようだ。宙に浮かぶ歪んだ時計を掴もうとする手は、そこから剥がれさるように軌跡を描き、空間に溶け出しそうだ。やがて帰るべき場所をみつけたかのように、目と手は部屋のテレビモニタに鎮座する（図７）。この男は何者なのか、幽霊なのか、光学的なゴースト現象の顕現なのか、明かされないままエンディングを迎える。

図 4

図 5

図 6

図 7

このように、『GHOST』における人物像は、その各感覚器も含めて、空中に溶け出すように浮かび上がる。その曖昧な像の在り方は、明確な輪郭を持たずフィギュールの第１の特徴である歪曲を示し、「孤立した身体ではなく、逃れ出る歪曲された身体」（Deleuze2002:25/33）を備えているといえよう。

ここでドゥルーズが語る、身体が孤立すること、逃れ出ることとは何を意味するのだろうか。そのことにより何が起きるのかを確認することで２つ目の特徴がみえてくる。

3. フィギュールの第２の特徴

3.1. タブローに現れる揺れる感覚

ドゥルーズは、ベーコンがタブローに施す行為に注視する。その手法を確認してみよう。作品に「ぼかし」や「曇りの現象」をもたらす手法のひとつとして〈拭い去り〉がある。まずカンバスに人物を描くことで「孤立した身

体」つまり、輪郭を持つ身体が描き出される。のちに一旦描かれたその人物像をブラシや布で〈拭い去る〉。描かれた人物は拭い去りによって消散するように背景へ向かう。これが「逃れ出る」である。それにより境界としての輪郭が消失し、第１の特徴である歪曲した曖昧なフィギュールが現出する。この曖昧な形態はゲシュタルト的な地の上にある明確な形とは異なる。この歪曲したフィギュールは、描く行為と拭い去る行為、という異なる運動が１枚のタブローに同時に共存することで生成したものである(12)。それによってフィギュールは、激しく歪曲されながらも形態が完全に消散してしまうことなく、形をとどめることが可能となるのである（小倉 2018:271）(13)。形態を描くことから拭い去るまでの一連のプロセスを流れとして示すのではなく、異なるレベルの運動を同時的に１枚のタブローにひとつの形態として現前化したものがフィギュールとなる。いわば同時的に現前することのないものたちの、いびつな同時的現前がおこる（小倉 2018:271）。その作用によって、拍動のような「その場限りの運動、痙攣」（Deleuze2002 :45/61）がフィギュールに生じる、その揺れが動因となってそこに感覚が立ち上がる。これがフィギュールの第２の特徴となる。ここでの感覚とは、質的なものは備えておらず、あくまでも強度であり波動であるという（Deleuze2002:47/65）。

さらにドゥルーズは、タブロー上に現れる痙攣に、非有機的な力強い生、あるいは卵（有機的な表象「以前」の身体状態）といった、いびつな生命をみいだす(14)。〈拭い去り〉は描くことに対して形態を消失させる作業であるとともに、人物の有機的特徴を中和する行為であり、帯域や水準の状態に還元する作業だとも述べる（Deleuze2002:48/66）。つまりフィギュールは有機的な身体と有機体を逃れるものとの同時的な現前でもある。

3.3. 『GHOST』にみるフィギュールの特徴

そこで、これを伊藤の『GHOST』に敷衍してみよう。『GHOST』の曖昧な身体はいわば光の明滅によって生み出される身体である。このことから、『GHOST』の人物像はふたつの水準が共存する不定形で曖昧なフィギュールの１形式といえるだろう。では、制作過程を詳しくみてみよう。

『GHOST』には、２種類の手法が混在する。まずひとつ目の手法として、頭部のブレた男（図５）の制作の様子を確認しよう。夜の室内空間に施され

た赤いライティングを背にして立つ人物は、逆光の状態に置かれる。そのことで全身が黒いシルエット状の身体として描出され、これが孤立した人物像をつくり出す。次に、逃れ出る状況は以下のような流れでつくられる。撮影時に、頭部を動かすことで歪んだ形態の頭部が映し出される。この時、〈拭い去り〉に充当する操作として、顔のあたりにライトを照射する。するとライトの光が闇を拭き去るように、頭部だけが暗い身体の中に色彩を持って現れる。しかし、顔の表情は明確になるどころか、頭部の動きによって軌跡として提示され、あたかも乾く前の絵の具を拭い去ったような効果が生み出されるのである。このようにしてフィルムの１コマに身体が孤立する、逃れ出るという２つの水準の動性が記録されることになる。これは、１枚のタブローの上に複数の水準が同居するベーコンの人物と同じ様態といえよう。

では次に２つ目の手法として、目、口、手（図４、６、７）といった浮遊する器官に用いられる方法を確認しよう。まず身体の部分を写真撮影してスライド写真をつくる。次に、撮影現場にて、スライドプロジェクターでその写真を手持ちのパネルに投影する。パネル上には身体の部分が映し出される。そのパネルを逸らすと光は空中に放たれ像は霧散する（図８）。ここでは、この動作がベーコンの〈拭い去り〉の手法にあたる。それを長時間露光のコマ撮り機能で撮影する間、シャッターは開いた状態で 16mm フィルムに撮影される。これにより、はじめて空中に半透明の器官が浮かび上がるフィルムの１コマが撮影される。この時、フィルムの１コマ上に２つの異なる水準の動性――光がパネルに像を結ぶ／像が霧散する――が記録されることで、透けた曖昧な器官が現れる。しかし、ここでの事情はもう少し複雑で、16mm の撮影時には背景となる空間があるだけで、透けた器官はその場にない光学的な存在である。いわば時空間上のどこか別の領域に存在する光の身体である。ここでも同時に存在しえないものたちが同一のフィルム上に現れる状況がおきるという２重の構造になっており、フィルムの１コマ上には複数の領域、水準の異なる要素が凝縮している。

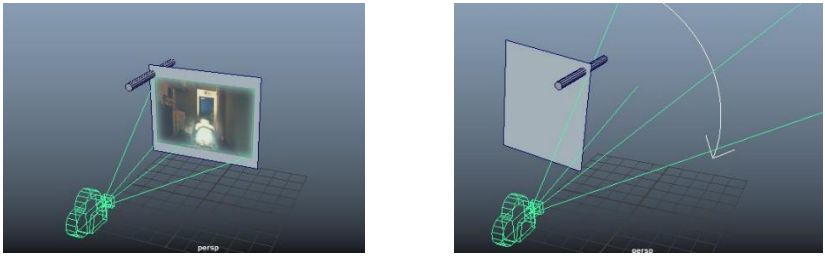

図 8

ここまでみてきた２種類の手法によって生じた生命の律動のようなものは、作品全体へと波及する(15)。コマ撮りである『GHOST』のフィルムの１コマに生じた律動は、コマからコマへと移り行く映画の運動が加わり、その強度を増す。コマごとの頭部の揺れは、激しい振動となり作品全体を駆け巡る感覚をもたらすことになる。ここまで、フィギュールの第２の特徴である異なる水準間の移行によって生まれる揺れがもたらす感覚が『GHOST』に存在することを確認した。

ところで、絵画と映画ではメディウム間に相違があるが、ベーコンは、極めて動画像との親和性の高い画家であることをことわっておこう。なぜなら動きを描くことに強い関心を示していたことが随所で語られ、運動を瞬間に凍結させたスナップ・ショットやマイブリッジの連続写真にも強い興味を持っていた。加えて有名な映画のスチル写真を参考に描いた作品(16)も存在する。また多数描いたトリプティック（３枚組絵）に関しては、１枚のタブロー上に生じた律動だけでなく、タブロー間にも動性が生じることをドゥルーズも指摘している（Deleuze2002:45/62）。これは、いわばコマが並んだフィルムの状態を想起させる(17)。

一方、伊藤の『GHOST』での手法は、連続する運動を捉える通常の動画撮影とは異なり、先にみたように１フレームごとに丁寧につくり込まれた静止画のコマ撮りであって、絵画とも類縁関係にあるといえるだろう。そこでは、既に撮影された背景や人物に対して事後的に処理を行なっており、映画制作の過程に、手による作業を加える点においても、描かれた像に、事後的に手を加えるベーコンの方法の線上にあるといえるだろう。それでは、次にフィギュールの第３の特徴、抽象／具象について確認してみよう。

4.抽象と具象のはざま

具象的に描かれた人物は、その人物にまつわる由来や物語を持ち、説明的あるいは説話的特性を作品のうちに引き連れてくる。それを追い払うための方法としては抽象的な形態に向かうか、あるいはフィギュールの曖昧な形態に向かう方法があるとドゥルーズは指摘する（Deleuze2002:12/14）[(18)]。人物形態という具象でありながらもそこから逃れるフィギュールは、完全な抽象に向かうでもなく、具象と抽象のはざまにある形象的なものである[(19)]。これがフィギュールの第３の特徴である。

上記で述べられる具象でもなく抽象でもないフィギュールの形態がどのようなものか確認しておこう。それは第１の特徴「デフォルメされた形態」かつ、第２の特徴、痙攣やその場かぎりの運動の条件でもある「事後的に描かれた手の痕跡」の形態を指す[(20)]。第２の特徴では既に描かれたものと、事後的な操作の痕跡の「間」が問題とされていたがドゥルーズは、その痕跡の在り方についても言及する。画家の手によって操作された痕跡は、（すでに描かれたタブローのなかに）具象性を失った全く別な世界を出現させると述べ、その理由を以下のように指摘する。

> なぜなら、この痕跡、これらの軌跡は、非合理的、無意識的、偶発的、自由で、偶然によるものだからである。説明的ではなく、説話的でもない。また意味をもつものではなく、意味するものでもない。意味を無にする軌跡なのだ。これらは感覚の軌跡であるが混淆した感覚の軌跡である（Deleuze2002:93-94/134-135）。

ここでの痕跡が無意識的で偶然によるものとはどういうことか。痕跡は画家の意思によって行われる手作業の結果であるが[(21)]、それは下絵をトレースするような慎重さではなく、手の運動による偶然に委ねられるという点においては、ベーコンの〈拭い去り〉も、伊藤の光による軌跡も同様に作家の手によって操作された痕跡であることに相違ない。よって『GHOST』の半透明で曖昧な輪郭をもつ、震えるフィギュールも具象と抽象の間の存在に位置するといえるだろう。だが、その偶然は、誰にでも生み出されるものではないとドゥルーズは指摘する[(22)]。彼らは手による偶然の痕跡が、フィ

ギュールとなって作品に現れるまでに、わたしたちの目に触れないところで、はかり知れない準備を行っている。それは大量にあるベーコンの「習作」というタイトルの作品（保坂 2013:36）、多くの捨て去られたタブロー（シルヴェスター2018:129-130）、長時間露光で望むような像が映っておらず全て撮影しなおした伊藤のフィルム巻[23]、緻密に書き込まれた絵コンテが物語っている。ベーコンは写実主義の崖っぷちを歩きたいと語り（シルヴェスター2018:45）、その姿勢を「具象的な絵画と抽象の綱渡り」（シルヴェスター2018:15）と言い表す。綱渡りという言葉の背後にある舞台裏のたゆまぬ習練が、作家の姿と重なる。

抽象か具象かという問題について、伊藤が『GHOST』の曖昧な人物像を、そのようにカテゴライズしていたとは考え難い。また、伊藤は反物語的な姿勢をとる実験映画の作家であり、当時は物語機能の積極的な排除を目指すよりも、構造的なアイデアの実現に集約していたであろう[24]。だが、やがて制作するうちに、透けていながらも、ぼんやりそこに佇む人物の不思議な存在感に到達したという[25]。また、以前の作品についてだが、自らの手によって現実世界を操り、非現実な世界として描出できることに快感を覚えるとし[26]、近年の作品では現実と虚構の境目、その危うさがテーマとしてあるとも語る[27]。これは、端的にいえば抽象と具象の間にある形容し難い何かを作品に求めていると換言できるだろう。また抽象性の強い構造映画の道には突き進まず[28]、近年は具象的ともいえる人物が登場する映画を制作しているが、セリフの排除といった表現が示すように物語からは距離をとる。その伊藤の姿勢は、ベーコンの写実主義の崖っぷちを歩く（シルヴェスター2018:13-14）という態度と重なる[29]。このようにみると、抽象と具象の間にあって説明や物語を遠ざけるフィギュールそれ自体が、作者の姿勢が形象化したものだとも考えられる。

次に、長時間露光で描かれた『GHOST』の人物表現とは異なる手法によって、奇妙な人物表現がなされた『ビーナス』についてみてみたい。

5. 『ビーナス』

『ビーナス』はモノクロのコマ撮り作品（無音）であり[30]、風景空間と母

子像の写真が交互に映し出される。その人物は長時間露光を用いた『GHOST』の光で描出された、ぼやけた半透明のフィギュールとは異なり、明瞭な輪郭を持つ。しかし顔だけが白く切り取られ、表情のない異様な雰囲気を醸し出している。これは「定式化された形態から逸脱する形ならざる形」であり、第１の特徴、デフォルメされた身体といえるだろう。

そして、第２の特徴「その場かぎりの運動」だが、表情を切り取られたような表現には、現像の際に行った伊藤の手による痕跡が確認できる(31)。すでに撮影された人物に対して、事後的に行われる２つの異なる動作（フィルムから印画紙に焼き付ける／顔部分は焼き付けないようにする）が同時に１枚の写真の上に共存する。また、その結果、有機的な身体と非有機的な白い面という水準の異なる顔がフィルムの１コマに共存していることになる。

ここからは、フィルムの１コマではなく、上映によって現れるフィギュールの第２の特徴を検証する。エンディングの表現は特徴的で、ここで白い顔の女性に一瞬だけ表情が現れる（図９）。１コマに同時的に共存していたものが、時間が引き伸ばされて、内部があらわになったかのようである。『GHOST』とは異なる明瞭な形は、ドゥルーズが「明瞭さによって明瞭さを破壊する」（Deleuze2002:15/19）というような動性が発生する(32)。さらに、その後、女性はその場を立ち去り画面外へと移動するが、立ち去ったあとに映し出される空虚な背景空間（図１０）は、「ぼかし」よりも「遠ざかりや消滅の効果」（Deleuze2002:35-36/47-48）といわれる手法に近いだろう（この効果のベーコンの作品としては、犬の散歩中に影となった男が描かれているものなどがある）。ここにも２つの異なる水準が描き出されることになる。また、ベーコンのタブローでは、「もはや消散を生むものをもたないというだけではなく」「かつて現前したときの漠たる痕跡しか残していない」（Deleuze 2002:36/48-49）というような、そこに人物がいたかどうかも疑わしい微かな痕跡のフィギュールが描かれた作品がある。別ショットの静まり返った真昼の団地の遊び場（図１１）は、写真の集積がコマ撮りで痙攣し、何者かがそこに居たかのようで、人物が登場しないものの痕跡のフィギュールとも言えそうである(33)。

図９

図 １０

図 １１

では、第３の特徴である抽象／具象という点においてはどうだろうか。明確な輪郭を持つ写真画像は、形態的には極めて具象に近いが、しかし排除された表情は人物を特定できない点において匿名性を帯び、抽象と具象のはざまにあるといえるだろう。さらに曖昧な物語性という点においては、振り向くような子供のしぐさと無人の風景（真昼の団地の遊び場）との反復が、物語を引き寄せてしまう。映画的モンタージュ（編集によるショットの接続）を見慣れたわたしたちは、その画面の切り返しのような反復に、つい何らかの因果話を読み解こうとする。だが物語は全く展開しない。人物が登場するにもかかわらず、何の物語機能も働かない点において第３のフィギュールの特徴を備えているといえるだろう。このように『ビーナス』に現れる人物もフィギュールの要素を持つことが確認できた。

ここまで、主に『感覚の論理学』前半の中から特徴的な３つの要素をとりだし、フィギュールの形象的な側面に焦点を絞って考察を進め、それらが伊

藤の人物像に該当するかを確認した。フィギュールの効果を雑駁にまとめると以下のようになる。フィギュールの像は、抽象と具象の間に存する曖昧な形態を持ち、物語を退けようとする。作家の手により作品に事後的に加えられた痕跡が、潜在的な形態と同時に現れるため、複数の水準が共存することになる。その差異がひとつの画面に揺れを生みだし、その振動が感覚となって立ち現れる。それは作品全体の効果として波及する(34)。

ここで、『ビーナス』を分析の対象に加えた意図を、示しておきたい。『ビーナス』は、伊藤が作家としても社会人としても立ち行かない、追い詰められた状況で制作された作品である。家族を被写体としながらも、一見残酷ともとれる顔がない匿名性の強い曖昧なフィギュールを描き出したことは、それまでの作品が伊藤個人の感覚の具現化であったのに対し、社会との関係性が作品に織り込まれる契機であったように思われる(35)。作家生命の危機が、後の新たなスタイルへ移行する契機となったことを鑑みると、『ビーナス』は伊藤の作品における変換点を示していると考えられる。この後の伊藤の作品に現れる人物表現についてもひきつづき考察を行っていきたい。

6. おわりに

ここまでの考察により、フィギュールが指し示すものは、一貫して曖昧で絶えずはざまにあって、揺れ動くとらえどころがない存在であり、本稿ではその詳細までを明らかにするには至っていない。

しかし、フィギュールが現出させる曖昧な境目を揺れ動く感覚は、伊藤がテーマとする現実と虚構の境界とその不確かさ(36)の一端を担っていると言えるだろう。そして、伊藤作品において、ドゥルーズが人物表現に充てたフィギュールという観点に着目することで、特徴的でありながらも、これまで語られることの少なかった伊藤の人物表現を前景化することができた。

また、フィギュールによって生成する、その場限りの痙攣、非有機的な力強い生といった矛盾を内包した生命の感覚は、森下のいう不気味さの向こう側に垣間見られるものの核であるようにも思われる。しかし、本稿では不気味さとの関係について触れることはできなかった。これについては、今後、検討していきたい。

注

(1) 1960 年代初頭ヨーロッパのアヴァンギャルド映画を継承し、アメリカのコンセプチュアル・アートの影響を受けて発展した実験映画の 1 形式。映画の構造やプロセス、偶然性について視覚的なアイデアを作品に反映させた映画だが、なかには内省へと向かい視覚を離れる作品も現れ、認識論的映画と評されもした。1969 年には映画作家であり批評家でもあるアダム・シトニーが発表した論文において構造映画の特徴を示した（撮影時におけるカメラ位置の固定、フリッカー効果、ループされたフィルムの複製、映写した映像の再撮影、だがこれら全て含む作品は少ない）。また、その呼称について構造主義とは単なる偶然の一致でしかないとしてフィルムメーカー達からの支持は得られなかった（アカデミックな理論の攻撃を恐れた為とも）といわれる（リーズ 2010:108-113）。

(2) かわなかは、伊藤のデビュー作を「あたかもジェットコースターのようなムービング・イメージを紡ぎ出すこの伝説的な作品」と形容し、作品のもつ感覚を示している。また 1984 年にヨーロッパ 11 都市で日本の実験映画を巡回上映した時の現地での熱狂について記している（かわなか 1998:8-11）。

　伊藤の恩師、松本俊夫は「そこにはいつもダイレクトに知覚を揺さぶる不思議なスペクタクルがある」と述べる。しかし『GHOST』の前身ともいえる長時間露光の作品『THUNDER』に存在する「意味あり気な余剰」が、物語性、娯楽性を喚起させると、やや批判的に語っている（松本 1991:48）。

(3) 映画において、仮に幽霊や透明人間など存在の不確かな者に対する何らかの表現がなされた場合でも、いずれかの段階で、その存在が明らかになるのに呼応して、人物の描写も明瞭になる。

(4) イメージエフ 2010「インタビューVol.25 伊藤高志」

(5) 第 61 回オーバーハウゼン国際短編映画祭（2015）で開催された伊藤高志の個展に際する主旨文には作品群全体に通底する「言葉で記述できない不気味さ」に着目するとある（森下 2015:98-101）。

　また、作品タイトルに『GHOST』『GRIM』などの語が用いられていることから不気味、幽霊という表現が用いられることが多い。

(6) 森下は伊藤の作品における映像メディアの特性と不気味さについても考察している。しかし、やはりそれは不気味さ、霊的なもの、死といった連関においての考察である（森下 2015:98-101）。

(7) 港は、のちの作品『ZONE』の顔のない人物について「実体を持たない表層だけの主体と述べ、映像を身体レベルで把握するポール・ヴィリリオの思考実験と結びつけるが、詳細については語られていない（港 1998:19）。また拙論においても、エティエンヌ・ジュール＝マレイの 1 枚の写真に複数の運動を記録させたことにより、混濁した像が写し出された写真との対比を行ったものの、人物表現の効果については言及できていない（松井 2018:112-135）。福尾は、近年の作品『三人の女』（2016）の批評で、亡霊や悪魔的という語を用いる。だ

がそれは空間同士の脱接続性という観点から語られており、人物表現についての言及ではない（福尾 2016:22-35）。

(8) この後の作品でもマスクを被った顔のない人物が度々登場する。それは匿名性、社会の中にまぎれてみえにくい存在の描写と考えられる。

(9) 板を意味するラテン語の「タブラ（tabula）」を語源とする「タブロー（Tableau）」は、壁画に対する板絵、あるいはキャンバスに描かれた絵をさす。建築物の 1 部に描かれた壁画と異なり、タブローは板やキャンバスといった画面を規定する境界をもちその成立には額縁（フレーム）が不可分であった。ドゥルーズが、peinture（絵、ペインティング）ではなく、タブローと記述していることは興味深い。絵画のフレームと映画のそれは質的に異なるものではあるが、ドゥルーズがベーコンのタブローに映像におけるフレームとの連関を示唆しているようにも思われる。

(10) ベーコンは初期の作品についてピカソの絵に影響されたとして「人間の姿に近いが徹底的にデフォルメされた有機体のフォルムという領域」と言い表している（シルヴェスター2018:13）。

(11) 大学卒業後、西武百貨店文化事業部に就職し、映画の宣伝や予告に携わっていた。撮影現場は当時の西武百貨店東村山寮。

(12) ドゥルーズはここに、収縮と拡張（心収縮と心拡張）の「リズム」をみいだし、同時にいびつな生命もみいだしている（小倉 2018:270）。

(13) 「激しく歪曲されながらも、アンフォルメルになることなく堅固に自立する〈形象〉を可能にするのである」。

(14) ドゥルーズはアルトーの「器官なき身体」にも喩える。それは「生きられた身体の限界」であり、行動の破綻した者へと連関する。のちの『シネマ』におけるフィギュールに通じるタームでもある（Deleuze2002:47-48/64-66）。

(15) この力能は〈リズム〉であり、視覚や聴覚等々よりも根本的である。……そしてこのリズムが音楽を経巡るように絵画を経巡る。それは心拡張―心収縮である」とドゥールズは現象学者アンリ・マルディネのリズム概念を援用する（Deleuze2002:46-47/62-63）。

(16) ベーコンはエイゼンシュテインの『戦艦ポチョムキン』のスチル写真を元に教皇の顔を描いている（シルヴェスター2018:48-52）。

(17) さらには、ベーコンは壁面を複数枚の連続する絵で埋め尽くし部屋そのものが映画をイメージさせるような作品をつくりたいという願望や（シルヴェスター2018:31）、映画製作への憧れも語っている（シルヴェスター2018:202）。

(18) また、フィギュールは,その動性により感覚に訴えかける（肉体―神経系統にもたらされる）形態であるのに対して、「抽象的形態は脳の媒介によって作用する」という（Deleuze2002:39/52）。具象もまた物語によって脳の機能とむすびつくとドゥルーズは考える。

(19) ドゥルーズは、画家がかたちに愛着をもつ場合、「具象的なもの（le figuratif）」に「形象的なもの（le figural）」を対立させることになると指摘する。「形象的なもの（le figural）」と「具象的なもの（le figuratif）」を対立させたリオタールの定義を基準としている（Deleuze2002:12n.1/14 註 1）。

また、保坂は、ベーコンは語れるアーティストであるとして、「ベイコンが「具象的なもの（figurative things）」と言うとき、そこには人物像（figure）という意味が含まれている」と述べる（保坂 2018:296）。なお、美術の世界では、具象のなかでも人物に対しては figurative 用いることが多い。

(20) 「偶然の痕跡を残すこと、場所や帯域を洗浄し、一掃し、あるいは拭うこと、いろんな角度、速度で、絵具をなげつけること」をベーコンは図表（ダイアグラム）と呼ぶ（Deleuze2002:93/133-134）。ベーコンの言葉を取り上げ、それを核に、ドゥルーズが組み立てたダイアグラム、偶然性の議論について掘り下げ検討する必要があるが、ここでは複雑になるので、詳論はさけたい。

(21) 画家が「操作」することによって偶然は絵画にとりこまれ絵画的行為となるのであって、芸術家でない者が操作した場合は、単に反絵画的行為でしかなく、それは偶然の痕跡にはならない（Deleuze2002:90/129）。

(22) 誰もが権利上は偶然をしるすことは可能かもしれないが、事実上不可能で、偶然を作品となし得るのは芸術家がそれを使用するときのみである、というベーコンの主張をドゥルーズはとりあげる（Deleuze2002:90/129）。

(23) デジタル映像と違い、フィルム特有の現像するまで結果が解らない状況は、ここにも偶然性を孕んでいるといえよう(松井 2018:116)。

(24) 伊藤の初期作品は構造映画とよばれているが、概念的な思考が前景化するタイプの構造映画とは異なり、映画成立の構造をみせることで、初期映画の観客やつくり手が受けたような感覚を作品に呼び込む傾向がある。

(25) イメージエフ 2010「インタビューVol.25 伊藤高志」

(26) 「自然の運動や外の世界を自分の手で操っているような感覚に途轍もない快感を覚えた」コマ撮りを覚えたころ、撮影した雲が現像後に不思議な動きをすることに驚いたと述べる。度重なるこのような偶然との邂逅を大切に語る（金子 2011:241）。

(27) 伊藤は物語的な作品をつくるようになって、境界の不確かさを描けないかと考えるようになったという。そしてその核にあるのは死のイメージだと述べる（金子 2011:256-257）。

(28) 実験映画の中には、「構造映画」以前の 1920 年頃、ヨーロッパを中心に興った「抽象映画」というカテゴリーも存在した。それらは、「絶対映画」「純粋映画」とも呼ばれる流れで、キュビズムやダダイズムの芸術家たちが中心となり映画制作を行なった。未来派の画家ジンナ・コッラ兄弟が直接フィルムに描いた『抽象映画－色彩音楽』（1912）は、「絶対映画」の嚆矢とされ、純粋な図形や色彩よるアニメーションで音楽との融合を試みた。ワシリー・カンディンスキーの共感覚理論に影響を受けたドイツ・ダダのヴィキング・エッグリング『対角線交響曲』（1924）や、ハンス・リヒターの『リズム』シリーズ（1921-1924）らが継承した。また、フランスを中心とした「純粋映画」は、実写中心で、映画の要素に焦点をあて、「構造映画」に通じる部分がある。マン・レイやマルセル・デュシャンら多くの芸術家も参加した（リーズ 2010:52-54）。

(29) 抽象画を描きたいと思ったことはあるかとの質問に人間をデフォルメされたフォルムとして描こうとするベーコンは「描きたかったのは具象的なフォルム」

だと述べるものの、それでも、偶然が重なり思いがけないものが完成するという（シルヴェスター2018:13-14）。

(30) 無音の伊藤の作品は、映画祭への締め切りまでに音をつける時間がなかった切迫した状態であったことが理由で、意図的に音を排除したものではない。

(31) 白い顔は写真を現像する際、顔の部分に「覆い焼き」（印画紙をその形で覆うことで感光させない）を施していると思われる。

(32) ドゥルーズはアンドレ・バザンのジャック・タチ評から引用（バザン 2020:74）。

(33) しかし、ここでの画面からの立ち去り（映画の終わりを意味する）と、数コマ現れる顔（構造の種明かし）は、『ビーナス』が構造映画の性格を備えていることの証でもある。伊藤がしばしば用いる映画自身を言及する手法である。

(34) 黒木は「したがって、フィギュールはタブロー上に現れる 1 形態ではなく、タブロー全体の効果だと言える」とし、ここで現れる感覚には「見る」という経験のうちに、視覚を超えた超越論的な諸能力の連関をみてとることができると述べる（黒木 2020:126）。

(35) のちに伊藤は、『ビーナス』の残酷とも思える表現について「時代のネガティブな空気」が影響していたのではないかと語っている（金子 2011:251）。

(36) 伊藤は現実と虚構、生と死、２次元と３次元空間を描くことで、テーマとしてきた境界の曖昧さを提示するという（金子 2011:128）。

参照文献

Deleuze, Gilles. 2002 [1981]. *Francis Bacon. Logique de la sensation.* Paris:Editions du Seuil.（ドゥルーズ、ジル 2016『フランシス・ベーコン―感覚の論理学』宇野 邦一訳、河出書房新社）

イメージエフ 2010「インタビューVol.25 伊藤高志」http://www.imagef.jp/interview/library/025/index.html（2021/11/30 アクセス）

シルヴェスター、デイヴィッド 2018『フランシス・ベイコン・インタヴュー』小林 等訳、ちくま学芸文庫。

バザン、アンドレ 2015『映画とは何か』上巻、野崎 歓他訳、岩波文庫。

リーズ、A.L. 2010『実験映画の歴史：映画とビデオ―規範的アヴァンギャルドから現代英国での映画実戦』犬伏 雅一、伊奈 新祐、大橋 勝、豊原 正智、山口 良臣訳、晃光書房。

小倉 拓也 2018『カオスに抗する闘い―ドゥルーズ・精神分析・現象学』人文書院。

かわなか のぶひろ 1998「伊藤ワンダー高志ランド」『イルミネーション・ゴースト―伊藤高志映画作品集』pp.8-11、ダゲレオ出版。

金子 遊 2011『フィルムメーカーズ：個人映画のつくり方』アーツアンドクラフツ。

黒木 秀房 2020『ジル・ドゥルーズの芸術と哲学―ノヴァ・フィグラ』水声社。

西村 智弘 2000「映像のテクスチュア」京都造形芸術大学編、『映像表現の創造特性

と可能性』pp.116-139、角川出版。
福尾 匠 2016 「In (Search of) a Lost Image, Lost In a Stage：伊藤高志『三人の女』」『hyphen』1：pp.22-26。
保坂 健二郎 2013「ベーコンの絵はどこがどうすごいのか？」『芸術新潮』64(4): pp.32-36。
保坂 健二郎 2018「解説」小林 等訳、デイヴィッド・シルヴェスター『フランシス・ベイコン・インタヴュー』pp.296-308、筑摩書房。
松本 俊夫 1991『映像の探求―制度・越境・記号生成』三一書房。
松井 浩子 2018「光が生み出す幽霊たち―伊藤高志の長時間露光をめぐって」『Arts and Media』8:pp.112-135。
港 千尋 1998「幽霊達のエネルギー」『イルミネーション・ゴースト―伊藤高志映画作品集』pp.16-19、ダゲレオ出版。
森下 明彦 2015「伊藤高志の仕事―メディアと「不気味さ」」『REAR』35: pp.98-101。

映像資料

伊藤 高志 1998 DVD『伊藤高志映画作品集』ダゲレオ出版。