

Title	視覚のハイパーリアリティ化：東京ディズニーリゾートの視覚システムを例に
Author(s)	川村, 明日香
Citation	言語文化共同研究プロジェクト. 2022, 2021, p. 25-36
Version Type	VoR
URL	<a href="https://doi.org/10.18910/88390">https://doi.org/10.18910/88390</a>
rights	
Note	

*Osaka University Knowledge Archive : OUKA*

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

Osaka University

# 視覚のハイパーリアリティ化

## ——東京ディズニーリゾートの視覚システムを例に——

川村 明日香

### 1. はじめに

ハイパーリアリティとは、すなわち現実を意味しない記号である。この記号の概念は、複製という現象の繰り返しのなかで成立した。オリジナルのモデル A とコピーの変種 A' の関係を考えた場合、A と A' 間にはオリジナル対コピー、あるいは本物と偽物という関係が成立する。しかし変種 A' から産出された変種 A'' については、両者はコピー同士の関係となり、そこで重要となるのは A' と A'' 間の差異であって、この差異の部分が、記号として消費される。あらゆるものがコピーとして氾濫する現代の記号消費の在り方は、このような、変種同士の関係から生まれる。A'' は次の A''' を生み、さらに A'''' … というように、記号は氾濫し続ける。この中で、本物と偽物という価値は失われ、記号はもはや現実から遊離し、ハイパーリアリティになっていくのである。

ハイパーリアリティとは、ジャン・ボードリヤールが生産と消費の中で生じた現代の記号について用いた概念である。ボードリヤールは「現実とは、ハイパー・リアリズム、すなわち現実そのものを緻密なコピーにしてしまう過程で崩壊するのだが、この過程は、とりわけ宣伝や写真などの複製的メディアによってはじめられる。(中略) 現実とは崩壊することによってさえも、かえってみずからを強めてゆき、現実のための現実、つまりハイパー現実となる」(ボードリヤール 1992: 171) と述べている。ハイパーリアリティとは、現実とそのコピーとしての非現実や想像界という関係が崩れた記号なのである。

現代において、三次元空間を自ら訪って肉眼で見ることに、どのような価値があるのだろうか。日常生活には映像が溢れ、鮮やかさを増し、時にはほとんど現実か、あるいはそれ以上に肉眼による知覚を刺激する。さらに、近年よく見られる、「インスタ映え」や「フォトジェニック」への人々の熱中は、三次元で肉眼が見たはずのものを映像に還元し、より美しく見せることを目的としており、ある種の倒錯的な現象にも思えてくる。機械が映す映像を見る体験が、同じ対象物を肉眼で直接見ることよりも価値を生んでいる場合が生じているのである。「視覚」があらゆるメディアで生産される中で、もはや肉眼の視覚すらもオリジナルのない複製物(ハイパーリアリティ)になっているのではないのだろうか。

本稿では、肉眼による視覚と映像の関係について考察したい。そのための糸口として、テ

テーマパークにおけるアトラクションと映画の関係を捉える。テーマパークは映画を単に主題として引き継ぐだけでなく、映画の世界を実際に体験させることをマーケティングの一つとして重要視していることは明白であり、そこには映画で観客が見た視覚と現実空間をどのように重ね合わせるかが大きく関わってくる。ゆえにテーマパークは、映像として知覚したものを、肉眼による知覚へ変換することが必要となるため、肉眼と映像における視覚の関係を明らかにするうえで、最も特徴的なメディアであるといえる。

## 2. ディズニーテーマパークと映画の関係

ディズニーテーマパークが映画と深い関連性を持つことは先行研究でも指摘されている。フリードバーグ (2008) は、現在成功しているテーマパークは「映画と遊園地の2つの体験が経済的な相互依存以上の関係で結ばれて」おり、「ディズニーランドが1955年にオープンしたときのアトラクション『月旅行』は、コニーアイランドのアトラクションを映画的に発展させたものだった」(フリードバーグ 2008: 116) と述べる。では、映画とアトラクションの間にはどのような「関係」が働いているのだろうか。

ディズニーテーマパークではディズニー映画に関連したアトラクションが中心となっているが、そのような主題的関連性だけではなく、視覚設計の面で特に映画的要素が取り込まれている。例えば、ディズニーテーマパークの建築物は通常の縮尺を逸脱して造られている。東京ディズニーランドでは、シンデレラ城やワールドバザールの建物は下層部から上に行くほど小さくなり、下から見上げた際に実際よりも大きく見える(山口 2009: 29-32)。また、ワールドバザールでは正面から通りの奥を見たときにシンデレラ城が中央に来ようになっている。ウォルト・ディズニー・ワールドのマジック・キングダムでも「メインストリート U.S.A.」という同様の通りが設置されており、ここでは道の両側の建物の壁面に凹凸がつけられ、奥に行く程段階的に空間が狭くなるように造られている(山口 2009: 32-33)。

パーク内の風景だけではなく、アトラクションも映画のセット的な作り方がされている。アトラクション制作の際には、すべての絵コンテが描かれた上で、どこにゲストの視点を置くかが、カメラ的配置として計算されたのである(テロツテ 2009: 219-220)。

Fjellman (1992) によると、ウォルト・ディズニー・ワールドの構造は映画的に編集されたものであり、ウォルト・ディズニー・ワールドを散策するゲストの視覚は、「幕 (act)」や「シーン (scene)」を持った短編映画として知覚される (Fjellman 1992: 257)。

吉見 (2016) は、ディズニーテーマパークにはパーク全体を俯瞰する視線が存在しないことを指摘する(吉見 2016: 309)。編集された遠近法によって奥行きや広がりを持った、映画の書割的な空間が出来上がり、ゲストはその中で「スクリーンの中の人物」として自ら演じるのだという(吉見 2016: 309-310)。

以上のようなディズニーテーマパークの映画的体験を意識した構造は、偽物/本物の対立の中で分析を加えられることがある。Fjellman (1992) は、ディズニーパークにおいて、本物と偽物の境目が曖昧になるという。加えて、パーク内のあらゆる建物や小道具、環境、

装飾は、本物らしい本物、偽物らしい本物、本物らしい偽物、偽物らしい偽物であって、それらは互いに境目を超えて変容し得るのだという (Fjellman 1992: 254-256)。それぞれは、ハイパーリアリティ、すなわち現実のものではないものを対象物とする記号となっている (Fjellman 1992: 254-255)。例えば、ミッキー・マウスは本来現実の存在ではないが、パークに登場するミッキー・マウスは「本物らしい偽物」ですらなく、「本物のミッキー」なのである (Fjellman 1992: 256)。

吉見 (2016) も同様の指摘をしている。ジャングルクルーズやカリブの海賊といったアトラクション、その他パークで見られる景色は『『真の』現実を模倣した『偽の』現実としてあるのではなく、それ自体、そうした参照関係を失効させてしまうハイパーリアリティとして立ち現れているのだ。(中略) それらは、現実を模倣しているのではなく、人々のこれらの動物や自然に対する幻想を投影し、刺激しているからだ」(吉見 2016: 320)。

ディズニーテーマパークでは、映画からイメージされたファンタジーを映画の通りに再現することで「リアリティ」を生み出しているのである。特殊な遠近法を用いた空間における視覚は、そういった点において、「リアリティ」を持つ。先行研究による指摘をまとめると、視覚が映画的であることから、ゲストは作られた映画セットの中に没入することができ、その没入体験において、あらゆるものはハイパーリアルな記号になるという。これらの議論では、映画的視覚は、スクリーン上に二次元として知覚されていた物語世界を三次元へと変換するための接続システムとして捉えられている。そして三次元に変換された物語世界で、すべてがハイパーリアリティになるのである。

しかし、このような視覚それ自体が、ハイパーリアリティであるとは言えないだろうか。つまり、人間の肉眼による知覚がカメラの映像を模倣しているのである。かつてスクリーンで観た映像をモデルとしながら肉眼の知覚が新たに作られている。

次章以降では、ディズニー映画がどのような映像を形成しているか、翻ってテーマパークではどのような視覚が得られるのかを比較し、この問題について分析を進めたい。

### 3. アニメーション映画の視覚

ディズニーテーマパークにおける空間と視覚について論じるにあたって、まずそのもととなったディズニー映画はどのような画面の運動や視点の切り替えを行っているのかを、具体例を挙げながら分析を加えたい。

分析対象となるディズニー映画では、視覚の主体が多様である。人間の視覚だけでなく、子犬や妖精、おもちゃが登場し、しばしば彼らの「見え方」が描写される。これらは仮想の視覚である。人間の足は見上げるほど大きく、子供が遊ぶドールハウスの中で歩き回ることができる。彼らの世界は人間の世界からロングショットで俯瞰するには小さすぎる。映像は人間世界からクローズ・アップし、彼らと視線の高さを合わせて、人間世界を見上げる。スクリーンには、人間ではなく、彼らを主体にした視線が映される。

『トイ・ストーリー』(原題: *Toy Story*, 1995年) では、主人公は子供のおもちゃである。

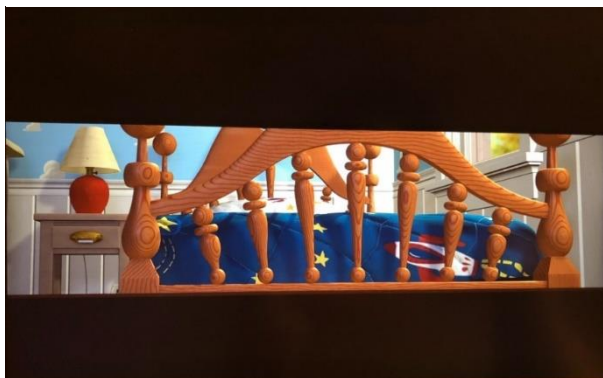
おもちゃにとって、人間の世界は巨大である。映画では、観客が見る画面が、人間の視線からおもちゃたちの視線へ徐々に移行されていく。

映画の冒頭、画面はおもちゃの持ち主であるアンディの子供部屋の壁紙のクロス・アップからそのまま遊び場を捉える。彼が段ボール箱で作ったと思われる西部の町風の「酒場（映画ではクレヨンで“saloon”と書かれている）」が映ると、アンディが手に持ったおもちゃが入り込む。彼の手元の世界では、西部劇が進行中である。アンディの手遊びによる西部劇は、手元のクロス・アップで遊び場のおもちゃの様子が描かれる。アンディ自身は手元しか映らず、アンディが話す台詞がフレーム外から聞こえる。彼の手元の西部劇では悪役、ポテトヘッドが町を襲っており、そこにヒーローとしてアンディのお気に入りのおもちゃで、映画の主人公であるカウボーイ人形、ウッディの背中がフレームに入り、その瞬間にアンディが彼の自動音声の装置を再生する。決め台詞とともにウッディの顔がクロス・アップで映される。その後展開される手遊びも手元のクロス・アップだが、アンディが床に置かれたウッディを拾い上げる場面で初めて、アンディとウッディのツーショットがアンディのバストアップで映る。

このツーショットを境に、①アンディとウッディ（バストアップ～フルショット）→②アンディが遊ぶウッディ（手元のクロス・アップ＝おもちゃのロングショット）が基本パターンとして繰り返されるようになる。

アンディがウッディを連れて部屋を出て、ウッディを階段の手すりの上を滑らせる様子のバストアップに続き、ウッディの主観ショットが初めて挿入される。階段の手すりを下にして一階を見下ろし、徐々に手すりの端が画面に迫る。

図1. 映画『トイ・ストーリー』ウッディの主観  
ショットで映されたアンディの部屋



（映画『トイ・ストーリー』より）

基本パターンの中に③ウッディの顔のクロス・アップ、④ウッディの主観ショット、⑤アンディのバストアップ～フルショットが挿入されるようになり、時間の経過とともに、ウッディの主観ショットが多くなる。アンディが部屋に戻ってウッディを置き、部屋を出た時点で、ウッディが自ら動き、おもちゃたちが主人公になった物語が展開し始め、その後も映像はおもちゃの目の高さで撮られる。

つまり、子供の手元のクロス・アップ＝おもちゃのフルショットとなる点が、観

客の視点を人間からおもちゃに転換させるうえで重要となる。物語をおもちゃの視点で語るのにあたり、最初からおもちゃを中心に描きながら、しかし子供の手元という点で、人間である観客の視線を一旦、子供に同化させ、その後徐々に視点を子供からおもちゃに反転させる。両方の視点を兼ね備えるのが、おもちゃを持った子供の手元である。

図1は、映画『トイ・ストーリー』で、ウッディがおもちゃ箱の蓋を開けて子ども部屋を見るシーンの主観ショットである。おもちゃの世界は、子供の世界の中に併存しているが、同一空間を異なった視点から見る。おもちゃは人間には見えないところで動き、低い位置からのぞき込み、観察するのである。『トイ・ストーリー』は3DCGと正確な縮尺を使用し、おもちゃの視線に同化した観客の視線にとって、おもちゃの空間と人間の空間を対照化して見せる。

映画『ピーター・パン』（原題：Peter Pan、1953年）では、登場人物たちが空を飛ぶ描写において、「飛ぶ」当事者たちの主観ショットは使用されず、観客の視線は彼らに完全には同化しない。ピーター・パンが子供たちを連れて部屋の窓から飛び立つシーンでは、子供を見上げる子守りの犬、ナナの主観ショットが2ショットに1回挿入される。ナナの主観から子供たちが「飛ぶ」様子を映し、切り返して驚くナナの顔を映す。観客は、ナナの視点に同化し、「飛べる」ということへの驚きを共有する。その後、子供たちがナナの元（彼らの家）を離れて「飛ぶ」ことに慣れるまでは、アイ・レヴェルのロングショットによって満月を背景にしたり煙突の周りを飛ぶ様子を描いたりして、「飛ぶ」ことの不可思議さが演出され、観客は子供たちの視点に同化するという仕掛けである。時折、仰角ショットが使用され、「飛んでいる」ことが強調される。物語が進み、子供たちや観客が「飛ぶ」状況に親しんでくると、子供たちビッグベンの針の上に乗るシーンを境に、俯瞰のワンショットで、飛んでいるピーター・パンと子供たちの背後からロンドンの街並みを見下ろす。物語の展開に従って、視点が切り替えられ、画面にリズムが与えられている。視点の切り替えの基準は、子供や彼らに共感する観客が「飛ぶ」ことに順応する程度である。

ディズニー映画は、非日常の世界を描く。観客は、映像の前で日常を離れ、おもちゃになったり、空を飛んだりする登場人物の視覚に感情移入する。そのためには、日常と非日常の境界を超える必要がある。カメラワークによる視点の切り替えは、日常を非日常へと誘う大きな装置である。すなわち人間とおもちゃの間における主観ショットの反転、地上で見上げる仰角の視覚から上空で見下ろす俯瞰への移行が生じるのである。

#### 4. ディズニーテーマパークにおける空間の視覚

以上に見て来たような映像上の視覚は、如何にして三次元空間に配置され、肉眼で直接知覚される対象に変換されるのだろうか。

東京ディズニーシーのアメリカンウォーターフロントの中に、映画『トイ・ストーリー』を題材にしたアトラクションがある。ウッディの口の形をした入り口を抜けると、ゲストはおもちゃの持ち主であるアンディの子供部屋に入る。アトラクションの内容は、シューティングゲームで、ゲストはアンディが寝た後の子供部屋でおもちゃたちが遊ぶ世界に入り込んで行き、ゲスト自身もそこでおもちゃになって一緒に遊ぶ。

図 2. 東京ディズニーシー

「トイ・ストーリー・マニア！」アンディの部屋



(2020年7月9日の調査で筆者が撮影)

アトラクションの乗り場に行くと、図 2 のように本棚や電飾のプラグがささったコンセントがあり、アンディのベッドの足元でアトラクションに乗る。ここでは、ゲストの視線は、人間ではなくおもちゃのそれとなる。おもちゃの「私」の身体にとっては、人間の家具はとても大きなものであるため、ジオラマやパノラマのような俯瞰や水平移動の視線ではなく、見上げるといふ視線が伴う。縮尺は映画でおもちゃたちの背景に描かれていたものと同様の割合で登場する。

よって、ゲストの視線は映画におけるおもちゃの主観ショットと重なる。加えて、他の「おもちゃ」であるゲストたちが並ぶ様子は、映画でおもちゃの世界をおもちゃと同じ目の高さから映した客観ショットとも一致する。

東京ディズニーランドのアトラクション「ピーター・パン空の旅」では、映画でピーター・パンが子供たちを連れてロンドン上空を飛び、ネバーランドを旅して、悪役であるフック船長が撃退されるまでの物語が再現される。物語の展開は映画のものをそのまま踏襲している。しかし、アトラクション内でのゲストの視線の在り方は映画の通りではなく、再構成されている。ゲストは、海賊船の形をした乗り物に乗り、子供部屋やロンドン上空、ネバーランド上空など、シーンごとのジオラマの上を移動する。ゲストの肉眼は、映画でカメラがあるはずの位置に配置される。

子供部屋から飛び立つシーンでは、部屋に子供たちの人形があり、ピーター・パンの物語を語っている彼らの横を、空中を飛ぶピーター・パンの影が横切る。この時点で、ゲストの視点は映画における「全知の語り手」、すなわち物語中の誰でもない、第三者のそれと重なる。ゲストの乗った船が部屋の窓辺に着くと、ネバーランドを目指すピーター・パンの声が響く。彼の姿は見えないため、これは肉眼にとっての「フレーム外の声」である。ゲストの眼下では犬のナナがこちらに向かって吠え、その周囲の地面には飛び回る子供たちの影が

順番待ちの列ができる空間には、積み上げられたブロック、ドミノ、塗り絵、クレヨン、ゲーム用のカードで組み立てたタワー、おもちゃの入っていた缶などが置いてある。家具はいずれも見上げるほどの高さである。作りも精工で、部屋中に組み立てられているブロックのおもちゃ、“tinkertoy”は“Hasbro”という実在のおもちゃ会社のもの、パッケージには、社名と“Made in America”の文字、バーコードなども付いており、世界がそのまま拡大されたように見える。この会社は、映画に登場するおもちゃの1つ、ミスター・ポテトヘッドを販売している。

映る。よって、ゲストの肉眼は子供たちの主観と重なり、「私」の影がナナの周りを回る。映画ではナナの主観ショットと切り返しによって表現されたシーンを、飛び立つ子供たちの主観的視点から再構成し、カメラの位置に肉眼を配置することで、映画を「実体験」させるのである。同様の、肉眼による主観ショット的視覚がロンドンのジオラマ上空でも用いられるが、時折、客観ショットのような視覚が挿入される。満月やビッグベンの文字盤にはピーター・パンと彼に続く子供たちの影が映し出され、ネバーランドのある「右から二番目の星」を目指す声が響く。ゲストの船は進み、眼の前には「右から二番目の星」が迫る。そこで船は大きく左に旋廻して下に向かい、ゲストの視界にはネバーランドの全体像を模したジオラマが入る。肉眼が映す視覚は、主観ショットのままネバーランドにたどり着く。

映画では、日常から非日常への視線の切り替えがカメラワークを通して段階的に生じるのに対し、テーマパークでは、アトラクションの空間に足を踏み入れた瞬間、非日常が始まる。これは非日常の空間設計がアトラクション内で個々に行われるのではなく、テーマパークのエントランスからゲストの意識的「切り替え」が発生しているためである。

## 5. カメラ的視覚の生成

第2章で述べたように、アトラクションの建物内部のインテリアにおける視覚効果の分析において、映画的視線を切り離すことはできない。映画を観るという体験において、観客の肉眼は「器械装置と同化する」(ベンヤミン 1970:25)。これは、視覚上の問題であって、物理的にはカメラと対象物、肉眼は全く異なる。一方で、物理的にも視覚的にも肉眼と「カメラ」が同化するのが、ディズニーテーマパークのアトラクションである。

ゲストの視線は、映画の追体験としてのアトラクションにおいて、カメラが登場人物の主観を映すショットのようなものと、情景を第三者的に映すショットのような視線の両方に誘導される。映画のカメラが写し出すあらゆるショットはスクリーンの前の「私」にとっての体験として知覚されるようになるのと同様、登場人物の主観と客観的語り手の2つの視線はいずれもゲストの主観的な体験となる。アトラクションの中では、カメラ的な主観と客観がゲストの面前で同時に存在し、攪乱される。主/客が入り交じった視覚は、世界が凝縮され、縮小される中を、船の上から俯瞰し、その空間に身体が埋没する。ピーター・パンが飛んでいるロンドンを見下ろしたり、子供部屋を飛びながら横切ったりする「私」は、「神」の視線と同時に「私」の視線も持つ。他方では、拡大されたアンディの子供部屋を見上げる「私」の視線は、縮小された身体を持つ視線と混ざり、主体としての身体感覚が混乱する。

よって、アトラクション内において、ゲストの視覚は映画が映す、全知の語り手である「神」の視線と、登場人物たちの主観ショットが混合したカメラ的視覚である。「私」の視線は、「神」の視線と登場人物の主観的視線の間を行きつ戻りつし、映画の世界の中で身体的没入を体験するのである。このようなカメラ的視覚は、アトラクションという1つの連続した空間内で移動しながら生じる。すなわち、カメラの場合のワンショットと同じ構図になっており、肉眼による視覚を「ショット分析」することが可能となる。視点の切り替えは、ショッ



ト内モンタージュのように、物理的空間の分離を通して行われる。乗り物や立ち位置の誘導によって身体（それに伴う肉眼）を移動させ、曲がり角を曲がったり、扉を開けたりすることによって、視線が転換する。空間は視覚を中心に構成され、「ピーター・パン空の旅」で見下ろすジオラマや「トイ・ストーリー・マニア！」内の一見、不可思議な縮尺、あるいはワールドバザールの独特な遠近法のように客観的数値に対してゆがみが生じる。

テロツテ（2009）や吉見（2016）は、ディズニーランドにカメラの視覚が導入されることによって、ゲストは映画の中の住人を演じると指摘している（テロツテ 2009: 217; 吉見 2016: 308-310）。しかしながら、「映画の住人」を演じる場合は、ゲストは「エントランスを抜けてここに立っている」自らの肉眼でのみ映画の世界を見渡すことになる。実際はそうではなく、ゲストの肉眼が知覚するのは、ゲストとしての自身の主観に加え、映画の他の登場人物（『トイ・ストーリー』のおもちゃや、『ピーター・パン』の子供）の主観を得る。あるいは、映画における「全知の語り手」すなわち神の視点であらゆるものを見渡すことのできる透明な存在としてのカメラの客観性を得る。その上で、ゲストは他者（映画のキャラクター）の主観性、カメラによる客観性と、これらを含むゲストとしての自分の眼による主観の間を行き来するのである。

ディズニーパークでは、客観的視線と主観的視線が重層的に存在する。まず、パークの周遊用地図によって得る、上空から見下ろす（実際には、ゲストはそのような景色を見ることはできないが、周遊用地図によって仮想的に可能となる）、神の視点である。東京ディズニーランドや東京ディズニーシー、アメリカのディズニーランド、マジック・キングダムは、いずれもテーマごとに空間が分けられ、建築物はテーマに沿った建築様式や装飾が施される。さらに、テーマはそれぞれ円環状に配置される。特に、各国のディズニーランドやマジック・キングダムではテーマの配置は時間的意味によって決定されている。つまり、パークの建物は神の視点によって、ある種の文法とも呼べるようなロジックで以て整理されているのである。一方、パークの中やアトラクションでは、ゲストの視覚は、ゲスト自身の肉眼による主観的視覚の中に、映画の登場人物が見る主観（主観ショット）や映画でカメラが映す神の視線（客観ショット）が入り込む。そのため、ゲストの主観が見上げたり見下ろしたりする建造物と装飾品は客観的数値を逸脱した遠近法によって成立している。

すなわち、アトラクションが含まれる建築物の内部において、ゲストの主観は分裂し、かつ客観的数値とも乖離する。ただし、テーマパークに限らず、建築物とはそもそも主観的視線と客観的視線の分裂によって建築様式が決定されてきたという（隅 2009: 18）。

主体と客体との分裂は、過去の全ての建築家を悩ませた課題であったと言ってもいい。この分裂を動力として、建築様式が振幅運動を開始するのである。ある時は、客体、客観性の側に振れ、またある時は主体、主観性の側に振れるという振幅であった。

ルネサンスは客体の側に建築が振れた時代である。そこでは、幾何学が重視され、建築は厳密で透明な構築体であると考えられた。数学的比例に従って、建築物は設計され

たのである。しかし、その構築体の内部に、空間を認識する主体を代入した途端に、その厳密な構成は破綻する。すなわちはるかかなたの上空から建築を見下ろす神の視点を前提とした時にのみ、厳密な構成、比例、客観性が存在するように錯覚されるのである。地上に視点を降ろした途端に、すべての幾何学は無効になる。その地上的、人間的な視点を前提にして、いかに建築を効果的に歪ませ、変形させるかがデザインの目的となるのである。建築が主観に対して媚びはじめるのである。かくしてルネサンスが苦心の末に作り上げた透明な構築体は、誇張と変形に満ちた歪んだ物質、すなわちバロックへと変身を遂げてしまうのである。そこでは幾何学に代わって視覚的效果を指標にしてデザインが決定され、古典主義が好んだ厳密な物体としての円や球に代わって、より視覚的效果の高い楕円が空間の主旋律を奏でるのである。

(隅 2009: 18-19)

この指摘に関して注目すべきは、変遷する建築様式の詳細ではなく、建築の形状を決定する要素が視覚を中心とした主観性と客観性の関係であるという点である。ディズニーパークの場合は、この主観と客観の関係の中に上述した重層性が代入される。すなわち、上空から見下ろす仮想的な神の視線と、中から見るゲストの主観に内包された映画的な主観性と客観性である。元来、建築の構造決定に影響していた主観性と客観性の分裂という基本パターンを受け、そこに映画的視覚を導入することによって、さらに客観性と主観性の乖離は進み、しかし主観的視覚は下位構造として複数の異なる視覚（主観性と客観性、その往復）を持つため、ある種歪な遠近法が生じるのである。

## 6. 肉眼の視覚に生じるハイパーリアリティ化

以上に見てきたように、ディズニーパークにおいて、ゲストが肉眼で捉える視覚は、映画の映像を模倣する。ゲストの主観的視覚であったはずのものは、エキストラのそれであったり、おもちゃたちや白雪姫といった登場人物の主観であったり、彼らを映す客観的映像と重なる。「私」が私の眼で見る視覚は、眼前の対象物を直接見る視覚でありながら、そのような感覚ではなくなっていく。映画館の席に座ってスクリーンの前で見ていたはずの映像が映す、主／客の切り替えが、私以外誰のものでもないはずの肉眼による視覚に直接生じる。すなわち、肉眼が捉える視覚が映像の複製物になる。

ただし、肉眼の視覚が模倣する映像は、それ自体がオリジナルのない複製物である。実写であれ、アニメーションであれ、如何にリアルに見えても、撮影され編集されたオリジナルのない複製物、すなわちハイパーリアリティである。ミッキー・マウスのような登場人物たちがハイパーリアリティであることは Fjellman (1992) が指摘する通りである。このような、ハイパーリアルな映像の複製としての、肉眼の視覚もまた、ハイパーリアリティといえる。私の身体であるはずの肉眼は、知覚を通してオリジナルのない複製物になっていく。

アトラクション内のゲストの肉眼による視覚を映像の複製であると捉えた場合、アトラ

クションは二重のメディア性によって成立しているといえる。1つは、建築物のもつメディア的性格である。前章で述べたように、建築物をめぐる主観と客観の視覚は分裂する。建築物の中から内装を見上げる（あるいは、見下ろす）ゲストの主観は、しかし、映画的である。これが2つ目である。アトラクションは、建造物という点では主観と客観が分裂するが、その中に入る主観としての肉眼の視覚は映画の複製物であるため、客観と主観の間を往復する。建築物と映画というそれぞれ異なるメディア性がゲストの主観によって接合される。

肉眼に対して映像的視覚を与えることが、ディズニーテーマパークにおける価値生成の1つとなる。それは、自己言及的な視覚の反転ともいえる。ゲストがかつて映像によって得た視覚を肉眼で追体験することは実際に訪れなければ得られない知覚である。さらに、この体験は、自己言及的であるがゆえに、映像では再現できない。バーチャル・リアリティや映像によってパークを疑似体験しても、それは元の映像に還元されるだけの、ある種同語反覆的な知覚になってしまうのである。ディズニーテーマパークにおける視覚の反転が、視覚にとっての映像的価値の中から肉眼の価値を抽出して、際立たせるのである。しかしながら、この肉眼による視覚は極めて映像的であるという点において価値を持つのである。

視線は、メディアを通して身体から遊離し得る。映画では、動いていないはずの身体が、映像的視覚を通して動いているかのようなリアリティを感じる。パノラマやジオラマは、ここにはない空間の今ではない時間を見渡す仮想の視線を作り出し、視線の移動による、虚構的な「旅」の幻想を生み出した。「鑑賞者は、偽りとしてだが、想像上の移動の幻想を与えられた」（フリードバーグ 2008:25）。彼らはジオラマ館に居ながらにして、外国の風景を見る視線を得るのである。アトラクションも、このような視線を身体から遊離するメディアの一種と捉え得る。アトラクション内で体験する視覚は、「空を飛ぶ」、「身体が縮む」といった、身体それ自体の在り方とは異なるものである。

しかし、遊離した視線は、ある種の身体感覚の拡張として、想像上の身体とともに帰ってくる。すなわち、視線が仮想の身体経験を生み出すのである。鷺田 (2006) は「身体伸縮」について、物質的な身体的変化だけでなく、衣服やインテリアといった装置によって引き起こされた感覚的变化という面においても生じ得ると指摘する。

からだの能力を拡張した道具や装置においては、からだの動きはその道具や装置のところまで延びている。(中略) 物質としてのじぶんを超えて、わたしたちはなにかを知覚している。(中略) からだの膨張と収縮はなかなか複雑な感覚であって、膨らみも縮みも、ともに「自我」からの解放と考えられることも「自我」の消失と感じられることもある。(中略) 服とインテリアは、「じぶん」というものが大きく揺れるちょうどその中間段階を演出する装置である。それらは人のからだを緩めもすれば、からだを囲いもする。

(鷺田 2006: 95-96)

これは、単なるファッション論ではなく、一種のメディア論とも捉えられる。ファッションやインテリアは身体を囲む記号であって、アイデンティティや身体そのものを規定するメディアである。このような、身体やアイデンティティを形作る記号によって間接的に自身の知覚が拡張され、自分の身体がそれを体験しているかのような感覚を得るのである。同様の記号形成が、アトラクション内部のインテリアでも生じる。仮想の視線に仮想の身体が付随する。ゆえに、アトラクション内に生じる映画的視覚は、ゲストがかつて二次元で体験した映画の主體的な知覚でありながら、三次元であって、建築物のインテリアでもあるために視覚に伴う想像上の身体感覚を引き起こす。アトラクションのインテリアは、映画的視覚を肉眼にもたらしつつ、ゲストの身体を直接的に動かし、囲み、「私」をゆらがせ、拡大あるいは縮小、「飛行」する仮想的身体とともに知覚させる。三次元空間の構造によって、「私」は移動をしたり、身体を大きくしたり小さくしたりすることが可能になるといえる。

「トイ・ストーリー・マニア！」の内装によって、ゲストの視覚は、かつて映画で観たおもちゃの視覚を得る。それは子供部屋の見上げるほど大きな本棚やベッドによって生じる。肉眼の視覚は、単純な映画の模倣にとどまらず、仮想の身体を呼び込む。すなわち、アンディの部屋に立つゲストの身体は、おもちゃの大きさにまで仮想の縮小を経験するのである。

「ピーター・パン空の旅」では、ゲストの視覚は子供部屋を抜け、ロンドンの町をはるか遠くに見下ろす。身体はその視覚とともに「空」を「飛ぶ」。町は架空の遠近法によって「小さく」なり、相対的にゲストの主観的視覚の位置は眼下の町より「高く」感じられる。

## 7. 結論

第2章で述べたように、吉見(2016)は、ディズニーランドの風景は現実の模倣ではなく、自然や動物への幻想の投影であって、本物／模倣(偽物)といった対応関係が失われているのだという(吉見 2016: 320)。同じことが、ディズニーパーク内におけるゲストの肉眼にも言える。映画のスクリーンに映された視覚のイリュージョンは実在し得ないはずの、ある種の幻想としての視覚である。しかしディズニーパーク内では肉眼がそれを知覚する。すなわち、肉眼自体が、ハイパーリアリティとなるのである。

ただし、本稿で取り扱った例は、事象の全てを網羅するものではない。ディズニーテーマパーク創設初期には映画から作られたアトラクションが中心であり、現在でもその流れは生じている。しかし、近年ではアトラクションから映画が作られたり、映画の要素が既存のアトラクションに付加されたりすることも増えてきており、肉眼と映像の関係性は単純な一方通行ではなくなっている。本稿で示したのはディズニーテーマパークの最も初期から使用されていたと考えられる手法であり、肉眼と映像の、いわば基礎的な関係性である。今後、さらに複雑・多様化するであろう知覚の連鎖においては、互いに互いの複製化を繰り返し、映像と肉眼のいずれが「複製」であるかはもはや判別不可能となっていくのかも知れない。そのような知覚の変容について、さらに検証を進めていくのが、筆者にとっての今後の課題である。

## 参考文献

- 隅研吾 (2009) 『反オブジェクト 建築を溶かし、砕く』、筑摩書房。
- テロッチ、J. P. (2009) 『ディズニーを支えた技術』(堀千恵子訳)、日経 BP 社。  
(Telotte, Jay.P. (2008) *The Mouse Machine: Disney and Technology*, University of Illinois Press.)
- ドゥルーズ、ジル (2008) 『シネマ 1\*運動イメージ』(財津理/齋藤範訳)、法政大学出版局。  
(Deleuze, Gilles (1983) *Cinéma 1: L'image-Mouvement*, Les Éditions de Minuit.)
- フリードバーグ、アン (2008) 『ウィンドウ・ショッピング 映画とポストモダン』(井原慶一郎/宗洋/小川朋子訳)、松柏社。  
(Friedberg, Anne (1993) *Window Shopping: Cinema and the Postmodern*, University of California Press.)
- ベンヤミン、ヴァルター (1970) 「複製技術の時代における芸術作品」(高木久雄/高原宏平訳) 『複製技術時代の芸術』(佐々木基一編) pp.7-59、晶文社。  
(Benjamin, Walter (1936) "Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit".)
- ボードリヤール、ジャン (1992) 『象徴交換と死』(今村仁司/塚原史訳)、筑摩書房。  
(Baudrillard, Jean (1975) *L'échange Symbolique et la Mort*, Gallimard.)
- (1984) 『シミュラクルとシミュレーション』(竹原あき子訳)、法政大学出版局。  
(Baudrillard, Jean (1981) *Simulacres et Simulation*, Editions Galilée.)
- 山口有次 (2009) 『ディズニーランドの空間科学』、学文社。
- 吉見俊哉 (2016) 『視覚都市の地政学—まなざしとしての近代—』、岩波書店。
- 鷲田清一 (2006) 『てつがくを着て、まちを歩こう』、筑摩書房。
- Eco, Umberto (1986) *Travels in Hyperreality* (William Weaver, Trans.) , Harcourt.
- Fjellman, Stephen M. (1992) *Vinyl Leaves: Walt Disney World and America*, Westview Press.
- Hutcheon, Linda / Siobhan O'Flynn (2012) *A Theory of Adaptation*, Routledge.

## 参考資料

- ジェロミニ、クライド/ハミルトン ラスク/ウィルフレッド ジャクソン監督『ピーター・パン』(*Peter Pan*, 1953) ボビー ドリスコール; キャサリン ボーモント出演、ウォルト・ディズニー・スタジオ・ジャパン、2013。(DVD)
- ラセター、ジョン監督『トイ・ストーリー』(*Toy Story*, 1995) トム ハンクス; ティム アレン出演、ウォルト・ディズニー・ジャパン、2013。(DVD)