

学 位 論 文 題 名

機械と運動

— アメリカ映画におけるカーチェイスの表象についての考察 —

学位論文内容の要旨

本論文は、アメリカ映画を特徴付けるアクションのひとつであるカーチェイスを、主体（たとえば車の運転手）の心理とはある程度無関係に進行してゆく一種の機械運動とみなし、その表象の変遷を映画史初期から現在までにわたり時系列的に、かつ理論的に考察したものである。

序章では、主にジル・ドゥルーズの映画論（『シネマ1』）およびトム・ガニングのモダニティ研究に依拠して、機械運動としてのカーチェイスを理論付けている。ドゥルーズは、アメリカ映画を特徴付ける概念として「行動イメージ」を議論するなかで、映画における車の運動では、車内の主体が車外環境から切り離されて表象されることを指摘している。本論はこれを発展させて、カーチェイスでは主体および車の2つの運動が分離されて表象されるという事態を導き出している。そしてこれら2つの運動のうち、車の運動を詳細に分析するために、ガニングの研究に依拠して、フローとショックという2つの要素からなるメカニズムという概念を提唱している。フローが車の線的な運動、ショックがそれに対する様々な妨害であり、映画ではこのショックがスペクタクルとして描かれる。カーチェイスのスリルの質や激しさは、車外で発生するこのショックを車内の主体にどのように作用させるかでほぼ決まることになるので、主体と車に分離された運動は、ドゥルーズとは異なった観点から再び関係づけられる。本論では、まさにこの関係の考察が最大の焦点となっている。

本論ではアメリカ映画史を大まかに時代区分して、それぞれの時代を代表するカーチェイス映画（シーン）をテキストとして選び出し、そこでメカニズムがどのように表象されているかを考察している。

第一章では、映画史初期およびサイレント期の作品を論じている。映画史初期からは、車の運動を主題とした短編映画群（このうち、特に詳細に論じられるのは『暴走車を追う警官』（1905）他3本である）を選び、それらにおいてフローとショックという要素が、それぞれ単体のスペクタクルとして表象されていることを指摘している。サイレント期では、マック・セネット制作のスラップスティック喜劇を取り上げている。この運動においてフローとショックが初めて結びついて、機械的表象メカニズムが作動するようになる。このメカニズムの特徴は、

主体の身体を物体化してその機構に直接組み込み、その身体を激しく扱うことによって（車との激突など）、ショック（＝ギャグ）を表象している点にある。

第二章の考察対象もサイレント喜劇であり、2 人のコメディアン、ハロルド・ロイドとバスター・キートンが、セネットの運動を基に構築した独自のメカニズムをそれぞれ分析している。ロイドが様々な乗り物を乗り継ぐという形態のチェイスを考案することによって、フローをロイドの身体のラインと乗り物のラインというように二重化しており、それによって乗り物のメカニズムに巻き込まれない身体性を確保している。一方のキートンは 1 つのカーチェイスの軌道に、交通機械としての車のみならず機械的世界像という 2 つの「機械」の運動を同時に表象するという極めて特異なメカニズムを構築している。

第三章の主題はハリウッド古典期の作品のカーチェイスである。この時期は、リア・プロジェクション技法が一般化して、車の走行シーンは屋外、運転シーンはスタジオで撮影されるようになる。この形式では主体と車の表象が完全に分離されるため、ショックの主体への作用が表象されなくなり、スリリングなカーチェイスの演出が困難となる。それゆえ古典期ではカーチェイスは控えめに演出される傾向が顕著になるのだが、例外的に長いチェイス・シーンを有した作品が 2 つだけある。ギャング映画『ハイ・シエラ』（1941）と犯罪劇『横丁』（1950）であり、これら 2 作品においてカーチェイスがどのように機能しているかを、映画のストーリー展開におけるカーチェイス場面の意義を指摘しつつ、詳細に分析している。

第四章では現代期（ポスト古典期）のカーチェイスのメカニズムを、刑事スリラー映画『ブリット』（1968）を例にして分析している。現代期のメカニズムは複雑で、モンタージュに大きく依存した形態を取っているが、その最大の特徴は、主体が視覚に媒介されてメカニズムに組み込まれていることである。現代期において初めて、一種の自動車の視点による映像（主体の位置とは無関係に車内あるいは車体の表面に置かれたカメラによるショット）が表象の中心を占めるようになり、主体の視線がそれと融合するような形でモンタージュされる。その結果、主体は一種の視覚的存在に還元されてメカニズムに組み込まれることになり、カーチェイスはそれ自身の論理に従って運動を持続してゆくようになる。この機構の完成によって、カーチェイスはアメリカ映画において最大のアクションの地位を獲得する。

第五章では、コンピューター・グラフィックスが普及した 1990 年代後半以降のカーチェイスを取り上げている。デジタル・テクノロジーによる車の運動の表象には、現代になって構築されたメカニズムと相容れない側面があり、そのために CG を使ったカーチェイスでは、デジタル技術の使用が現代的メカニズムの補完的役割程度に留まるか、逆にそれにとらわれずに、現実離れたアクションの描写に使われるかといった二極化現象が起きている。

終章では、本論全体の議論をモダニティの観点から捉えなおし、カーチェイスの運動形態およびそこに孕まれる運動・機械・モダニティについて考察する本論の意義を提示する。

学位論文審査の要旨

主 査 准教授 応 雄

副 査 教 授 佐 藤 淳 二

副 査 准教授 浅 沼 敬 子

学 位 論 文 題 名

機械と運動

— アメリカ映画におけるカーチェイスの表象についての考察 —

論文の構成

〈論文の目次〉

序章	カーチェイスの表象に関する基礎的考察	1
第一章	サイレント期におけるカーチェイスの運動	
	— 初期映画とマック・セネット	1 7
第一節	初期映画におけるフローとショックの表象	1 7
第二節	マック・セネットの運動	2 3
第二章	サイレント喜劇における車の運動	
	— ロイドの『猛進ロイド』(1924)、キートンの 『忍術キートン』(1924)と『滑稽恋愛三代記』(1923) におけるチェイスの運動	3 5
第一節	ハロルド・ロイドの二重化された運動	3 6
第二節	『忍術キートン』の無人バイクの運動	4 4
第三節	車・バイクの二重表象のメカニズム	5 1
第四節	キートン・蒸気機関車・近代性	5 7
第三章	ハリウッド古典期のカーチェイス表象	
	— 『ハイ・シエラ』(1941)と『横丁』(1950) の作品構造と自動車の運動	6 6
第一節	古典期のカーチェイスの表象メカニズム	6 7
第二節	『ハイ・シエラ』の作品構造	7 0
第三節	『ハイ・シエラ』の西部劇的カーチェイス	7 6
第四節	『横丁』の構造と迷宮的カーチェイス	8 4
第四章	過剰な行動イメージの領域へ	

— 『ブリット』(1968)における現代的メカニズムの形態	109
第一節 カーチェイスの運動における主体の二重化	110
第二節 モンタージュと視点	116
第三節 現代的カーチェイスの表象とその展開	124
第五章 デジタル時代のカーチェイス	
— 『マトリックス・リローデッド』(2003) における CG チェイス	138
第一節 CG チェイスと CGI 効果	139
第二節 機械と CG チェイス	145
終章 モダニティ的運動としてのカーチェイス	160
参考文献一覧	164
主要なカーチェイス映画作品のリスト	174
他のカーチェイス映画作品のリスト	176

(本文 183 頁：400 字詰原稿用紙換算 488 枚)

審査の方法および経過

平成 22 年 5 月 14 日	審査委員会発足
平成 22 年 5 月 14 日	第 1 回審査委員会：論文配布、審査日程の調整
平成 22 年 6 月 9 日	第 2 回審査委員会：論文内容の確認・討議
平成 22 年 6 月 23 日	口頭試問
平成 22 年 6 月 23 日	第 3 回審査委員会：試問結果の検討、学位授与の判定
平成 22 年 7 月 2 日	第 4 回審査委員会：審査報告書の作成・検討
平成 22 年 7 月 7 日	第 5 回審査委員会：審査報告書の確定

審査の概要

1、本論文の観点と方法

本論文は、アメリカ映画を特徴付けるアクションのひとつであるカーチェイスを、主体（たとえば車の運転手）の心理とはある程度無関係に進行してゆく一種の機械運動とみなし、その表象の変遷を映画史初期から現在までにわたり時系列的に、かつ理論的に考察したものである。

カーチェイスは、一見して単に娯楽的な見世物でしかないようにみえるのだが、理論的には重要な問題を孕んでいる。そこで、新しい理論的アプローチを試みる本論文の考察は、現代映画理論の頂点とされる『シネマ』におけるジル・ドゥルーズの「行動イメージ」論の再検討から出発する。「行動イメージ」は SAS' の定式で表現される。すなわち、主人公を取り囲むある包括的な状況（S=situation）があり、主人公は行動（A=action）によってその状況（S）に働きかけて、主人公に通常有利な局面となる新たな状況（S'）を生み出すという

形式である。この定式は「感覚 - 運動的連関 (lien sensori-moteur)」というドゥルーズによるもうひとつの概念と結びつき、多くのアメリカの映画を特徴付けるものとされた。しかし、ここからドゥルーズは、1970年代の『タクシー・ドライバー』について、車内に位置するドライバーがキャブの外側の世界に働きかける契機を持てないため、感覚 - 運動的連関における断絶が生じてしまい、このことによって、積極的に行動することが抑制され、かわりにさすらい（彷徨）を生きる観察者の性質を帯びてしまう、と指摘している。

ドゥルーズの『シネマ』の論考は、「行動イメージ」からヒッチコック論を経て感覚 - 運動的連関の断絶を前提・契機とする「時間イメージ」へと移行していくわけだが、長谷川氏はドゥルーズによる分析には収まらないものとして、カーチェイス独自の問題を提起するのである。機械である車の介在によって感覚 - 運動的連関にある種の断絶が生起したにもかかわらず、カーチェイスは「時間イメージ」に向かうどころか、その反対にある「行動イメージ」を徹底的に強化するように働くのであり、こうした様相においてこそ、カーチェイスの孕む理論的真価が発揮されるというのである。本論文は、まずアメリカ映画における各時期の支配的なカーチェイスの表象様式をそれぞれ異なる機械的なメカニズムとして解明し整理する。のみならず、カーチェイスの表象が、時期によって機械や、機械がうみ出す動きという問題を孕む「モダニティ」という概念と結びつけられ、また物語との関係性において分析的、理論的に検討されており、単なる通史以上の論考となっている。本論文は、従って、映画ジャンル論と映画史的研究と映画理論面での探求との総合を目指すものといえよう。

2、本論文の内容

「学位論文内容の要旨」に書いている通り。

3、当該研究領域における本論文の研究成果

①カーチェイス映画を取り上げた従来の研究は、カーチェイスを主に文化的文脈において論じている。たとえば、カーチェイスはアメリカ的個人主義の発露、移動性に象徴される自由の獲得手段、アメリカ社会の権威や保守性に対する反抗の表現などとして解釈される。また、ジャンル論的な観点から言えば、カーチェイス映画はロード・ムービーの傍流として解釈されることも多く、またカーチェイス映画にしてもロード・ムービーにしても、サブジャンルとして西部劇の流れの中で考察されることもしばしば見受けられる。総じていえば、カーチェイス映画に対する学問的関心は低く、それが単に娯楽的な見世物であると即断される傾向が強い。このように十分に研究されてこなかったカーチェイスに、運動のメカニズムという新たな角度から光を当てて、このアクションが有しうる学問的な意義を提示しえたことが、本論文がなす学術的な貢献のひとつといえる。

②この論文全体の最も重要な成果は、前項とも関係するが、映画史的な時代区分に応じて支配的なカーチェイスの表象様式が存在していること、そしてその様式が時代を経るごとに前の様式を組み込みながら展開してきたこと（カーチェイス映画の自律的展開）を、各時期の作品群からカーチェイスの諸メカニズムを析出・整理する作業を行うことによって、初めて明らかにした点にある。この意味で本論文は、当該学術領域において新しい分野を開拓す

ることに成功していると評価できる。

③この論文は、映画ジャンル論と映画史的な次元において、カーチェイスに見られる映画における運動の表象を究明するだけでなく、現代映画理論の次元においても、「ポスト・『シネマ』」ともいべき新しい問題を提起しようとしている。ただし、この点においては、本論文で同時に援用されているジル・ドゥルーズの映画論とトム・ガニングの理論との間の整合性という課題が残っている。また本論文では、物語とカーチェイスの関係性についての考察が個別の章でまだ十分になされていないという印象も否めない。さらには、カーチェイスの表象におけるモンタージュの形態および現代思想の問題としての主体の存在論的な様相についても、さらに深く考察されるべきである。しかし、このような問題点は、本論文が持つ理論的射程の長さや課題の先端性に由来するものであり、本論文の達成した成果を損なうものではない。長谷川氏は、博士課程在学中の3年間に、研究論文を8本発表しており、そのうちの3本が全国学会誌（『アメリカ研究』、『映像学』、『映画研究』）査読論文である。このことも、長谷川氏の研究の学術的レベルの高さを物語るものといえよう。

4、学位授与に関する委員会の所見

本審査委員会は、以上のような審査結果により、全員一致して本申請論文が博士（文学）の学位を授与されるにふさわしいものであると認定した。