

+2016／Osaka 解説

2016年2月20日 (シネ・ヌーヴォ)

阪本裕文

ベン・ラッセル インタビュー再録

サイケデリック・エスノグラフィー Psychedelic Ethnography (September 1, 2012)

阪本裕文 (S) : まずはバックグラウンドについて聞かせてほしい。あなたが実験映画を制作するようになった経緯はどのようなものですか? 例えば、劇映画から実験映画に進んだのですか? もしくは美術から実験映画に進んだのですか?

ベン・ラッセル (B) : 私は大学最後の学期に映画を作り始めた。私は映画と文化論を学びながら、写真とビデオインスタレーションを制作し、民族誌学と現代美術のコースを履修していた。私の映画制作は常にドキュメンタリーの実践、サイファイ (Sci-Fi) 映画、『ツイン・ピークス』 (David Lynch, 1990-1991)、そして初期映画に結びついていた。私は実験映画を制作すると決めたことは一度もなく、私はただ内容に合致する形式で作品を作り上げたかっただけだ。その数年後まで、人々は私をエクスペリメンタル・フィルムメーカーとして見なすことはなかった。私は芸術家という呼び名を好む。

S : 「実験映画」という言葉は、本質的に未知の映画を指す呼び名であると思う。しかし、長い時間を経るなかで、国ごとに、それなりに形式や伝統といったものが生まれてくるようになる。そこで聞きますが、あなたはあなたの国 (アメリカ) の実験映画の歴史を、どのように捉えていますか? また、海外とアメリカの実験映画をめぐる状況を比較してどう思いますか?

B : アメリカには、実験的なものや、その他のものなど、実に豊かな映画史があるが、しかし、あなたが参照しているのが、アメリカのアヴァンギャルド映画なのか、または実験映画なのか分からない。ましてや、私がどちらかに適合するかについてなど——地政的に? 形式的に? イデオロギー的に? これらのカテゴリーは、私にとってこれまで満足いくものではなかった。それらは早い段階

で壊れきっており、全く役に立たない。それらはメディアへのアクセスが困難であった時期に、批評家が創造の特性を強調したり、切り下げるのに役立っていたのだと思う。全てのテーゼ (「バイエリア」、「構造主義・唯物主義」、「ニュー・アメリカンシネマ」など) は、歴史上重要で、「アヴァンギャルド」や「アンダーグラウンド」や、私が思うところの「実験」にも類似している。メディアの間の境界線は、ますます浸透的になって来ており、メディアにおける国民性について話すことは、特に難しくなっている。善かれ悪しかれ、国民的な映画の最も強い性質には資本主義があるということである——なかには国民の文化が支持され促進される国々もある (オーストリア、フランス、オランダ…)。個別の芸術家の表現は偉大だが、映画は特に保守的な傾向がある——簡単に述べると、なぜならそれらの賭けるものは少なく、芸術家たちは文字通りに餓えてはいない。もちろんこれは粗雑な一般論だが、私が見るところ、現代アメリカ実験映画は抽象との居心地の良くない関係を持っており、作品のなかにある種の政治的な、または文学的な批判を見つけることを好む。これは恐らく、同様に餓えとの関係を持っているはずだ…。

S : あなたのいくつかの映画においては、「トリップ」が重要なテーマになっている。もちろんこれは精神の拡張を獲得するための手段として、音楽とともに人類の歴史と切っても切れない関係にあったものです。それは現実から遊離した世界を手軽に使用者に与えてしまうという、ある種の危うさも伴っている。『Trypps』シリーズ (2005-2010) において、あなたは意識を変容させる人物の様子を客観的な視点から撮影しているが、「トリップ」を映画において追求する動機とはどういったものですか?

B：私が『Trypps』シリーズを始めたのは、本当に映画に幻滅したときだった。何が出来るか、どのように身体に影響を与えることが出来るか。私は多くのノイズのコンサート、パンクのライブに行き、根源的に内包された経験によって、本当に影響を受けた。『Trypps』の映画は現象学的な領域を生産させる願望から生じている。私の観衆に、直接的に身体的な経路で影響を及ぼすという野心。結局、実験映画を経験することは、知覚的な移行を経験するということだ。映画に並行して、ドラッグと、催眠と、瞑想を生産するトランスの領域へ向かうことが出来る。私は、私のテーマである経験を複製することや、再生産することを望まない。私はLightning Boltのコンサートで汗まみれの恍惚とした（観客の）身体や、砂漠でLSDを服用した女性を撮影した時、私は私のテーマを乗り物（ヴィークル）として、観客が彼ら自身の経験に到着するように使用した。私はイメージを、（運転者＝観客の）背後を映すマジックミラーに変えたい。それは、彼らがそれを見ていることを忘れさせずに、彼ら自身を自失させる手助けとなる。

S：一般に映画とは観客に対して、暗闇のなかでスクリーンの向こう側の物語や俳優に没入（トリップ）することを強いるものです。しかし、暗闇の中においてなお、我々自身の存在を強く知覚させ、その知覚の限界を壊して精神を拡張させる、そのような映画は存在しますか？ 存在するならば、それはどのような条件において可能なのですか。

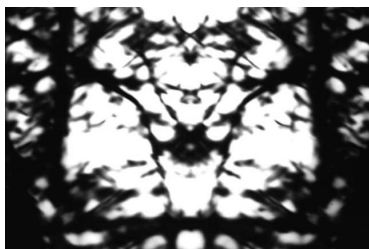
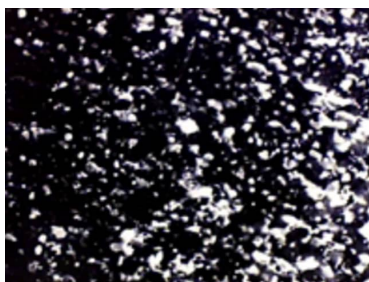
B：彼の著書である『Expanded Cinema』（E.P. Dutton, 1970）のなかで、ジーン・ヤングブラッド（Gene Youngblood）は、観客の標準化によって起こる、実験映画と商業映画の間にある重要な違いについて述べている。ハリウッド映画のケースでは観客は受動的な見物人として生産され、フィルムをオペレートするのに必要な存在とはみなされない。フィルムは閉鎖的なシステムである（それは、気づかれないままに時間を過ぎ去らせる要素である）。実験映画のケースでは、正反対のことが真実となる。テキストはオープンエンドで、観客はアクティブである。だからこそ少なくない時間が可視化

する、とても現実的に。映画の意味（すなわち映画そのもの）は、観客なしでは存在しない。観客は持続を通過するなかで自己認識をつくり出し、時間のなかで活動的になり、上映されているフィルムを含む意識のなかに送られる。これは、さらに一步踏み込んだ上映が、その場で起こるための条件だ。

S：民族誌学的な映画の手法はあなたの作品でよく見られるが、『彼ら一人一人、辿り着くであろう場所に行かせなさい（Let Each One Go Where He May）』（2009）はとても興味深い。この作品は、あなたの他の作品によく見られる「トリップ」の儀式を含んでいるが、それだけではない。この作品はカメラの前に広がる社会を、歴史的・人類学的なものとして分析することを試みているように思える。あなたはジャン・ルーシュ（Jean Rouch）のような、民族誌学的な映画をどのように考えていますか？

B：ジャン・ルーシュの映画と著作は、私の実践に全く有益だった。『Les maîtres fous』（Jean Rouch, 1956）、『Jaguar』（Jean Rouch, 1967）、『ある夏の記録（Chronicle of a Summer）』（Jean Rouch, Edgar Morin, 1961）といった作品は、私の考えるノンフィクション映画制作に重大な影響がある。民族誌学的な批評としての参加と協働、そこには確かに親類関係がある。私は人類学者ではないが、私が作品のなかでシュルレアリスムにのめり込むか、もしくは構造主義的なフィルム制作のアプローチをとっていた時期、彼の全作品は私に大変な影響を与えた。様々な点で『彼ら一人一人、辿り着くであろう場所に行かせなさい』は、『Jaguar』の直系だった。私はちょうど『Horendi』（Jean Rouch, 1972）というスローモーションのひょうたん太鼓演奏の映画を観たところだ。それはこの先も続くインスピレーションを私に与えてくれた。

初出：Plus Documents 2009-2013 (engine books, 2014)



図版は上段より、以下のタイトルの順。

Black and White Trypps #1

Black and White Trypps #2

Black and White Trypps #3

1 : ALL OF TRYPPS

ベン・ラッセルが6年間にわたって取り組んだ『Trypps』シリーズ（2005-2010）を、全作オリジナルフォーマットで上映するプログラム。『Trypps』シリーズは、実験映画的な抽象表現から開始され、ナンバーが進むにつれて、ジャン・ルーシュからの影響を窺わせる、民族誌的なドキュメンタリーに接近してゆく。それは実験映画とドキュメンタリーの混成体であるといえるが、作家は、このような映画を指して「サイケデリック・エスノグラフィー」と呼ぶ。そこでは、サイケデリックとドキュメンタリーという対極的なものが、未分化な状態に置かれることになるが、この二つの極は、言うまでもなく主観と客観、あるいは内部世界と外部世界の関係に対応している。観客は、この『Trypps』シリーズを観るという経験のなかで、映画が持っている移行（transition）の能力の助けを借りながら、「意識の内と意識の外」や「（地政学的な意味での）こちら側と向こう側」といった境界を、次々にトランスしてゆくことになる。

Black and White Trypps #1 (16mm, 6.5min, silent, 2005)

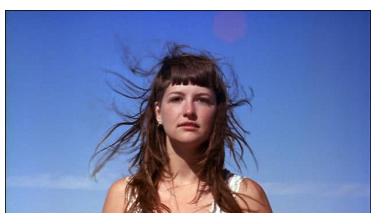
微細な白い粒子が、フィルム特有の完全な暗闇の中で運動する。この抽象的な映画を観る事は、自らの意識の淵を見つめる、短時間のトリップに等しいといえるだろう。『Trypps』シリーズの原点といえる作品。

Black and White Trypps #2 (16mm, 8min, silent, 2006)

モノクロで撮影された木々のイメージが、ネガ反転と、鏡像反転された映像の重ね合わせによって抽象化され、激しく運動する。それはトーテムとして自然を崇拝した人々のように、超越的なものの形象を自然物のなかから発見しようとする作業だといえる。

Black and White Trypps #3 (35mm, 11.5min, sound, 2007)

ベースとドラムによる実験的なロックデュオLightning Boltのライブ会場において、大音響のなかでトランス状態に向かう観衆の姿を、スローモーションによって撮影した作品。Lightning Boltはステージではなく、観衆が立つフロアの真ん中で演奏を行うことで知られている。固定されたライトは、バンドを取り囲む観衆の一部のみを照らし出し、カメラはその精神状態の変移を機械的に記録し続ける。そして、スローモーションへの突入によって、観客もまたスクリーン内のトリップに巻き込まれてゆく。エスノグラフィー的な考察対象としてのトリップ——その現代的なヴァリエーションだといえよう。本作以降『Trypps』シリーズは、その主題をより一層明確化させてゆくことになる。冒頭から中盤までの音楽はLightning Boltによるもので、スローモーション以降のドローンはジョー・グリム（Joe Grimm）によるもの。



図版は上段より、以下のタイトルの順。

Black and White Trypps #4

Trypps #5 (Dubai)

Trypps #6 (Malobi)

Trypps #7 (Badlands)

Black and White Trypps #4 (16mm, 10.5min, sound, 2008)

本作では、人種差別を逆手に取っていたアメリカのコメディアン、リチャード・プライヤー (Richard Pryor) の姿を撮影したファウンドフットageを使用して。作家は、プライヤーのイメージと声を駆使しながら、ロールシャッハテストのような鏡像反転の重ね合わせと、激しいフリッカーにより、観客の意識に攻撃を仕掛け、それによって観客の内なる人種的観念を無化してゆく。

Trypps #5 (Dubai) (16mm, 3min, silent, 2008)

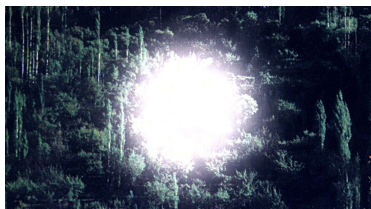
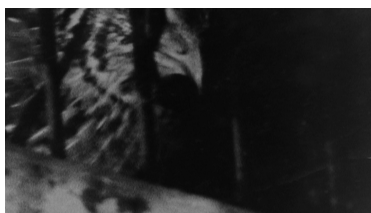
世界有数の経済の中心地であるドバイ市に煌めく、ネオン広告の一部をフィックスで撮影した作品。この「(H) APP (Y)」という原色のネオン文字は、グローバル資本主義の増殖のもとで輝いている。これは、いわば資本主義社会におけるトーテムであるといえる。

Trypps #6 (Malobi) (16mm, 11.5min, sound, 2009)

スリナム共和国のマルーン系の村落を舞台として、シネマ・ヴェリテのアプローチを実験映画的に展開した奇妙な映画である。これは村の祭儀を題材とするものであり、祭りの狂騒のなかで、一人の青年の動きをロングショットで追跡撮影することによって、ドキュメンタ的な視線と、一連の持続のなかでの空間的性質の変化を併置させている。本作は、マルーンの社会を包括的に捉えた長編『彼ら一人一人、辿り着くであろう場所に行かせなさい (Let Each One Go Where He May)』(2009)のなかに、一編として取り込まれている。終盤のサウンドの微妙な揺れと、ハンディカムの揺れがもたらす異様な感覚は、祭儀のトリップを、主観的な視点と客観的な視点を両立させるかたちで表現しており、特筆に値する。

Trypps #7 (Badlands) (HD, 10min, 5.1ch, 2010)

本作の撮影場所であるバッドランズ国立公園では、19世紀に先住民 (インディアン) によって始められた終末論的な儀式であるゴーストダンスが行われていた。このゴーストダンスは白人入植者によって弾圧され、ウンデッド・ニーの虐殺によって多くの犠牲者を生んだ。作中において忘我の表情を浮かべる女性は、このような歴史的背景のある場所でLSDを服用しており、そのトリップは、ゴーストダンスのトリップを再演するものとなる。また、ロングショットと回転する鏡を使用した撮影によって、トリップの推移を観察する観客の視点を、途中で映画の中に引き込んでいるところも興味深い (女性を客観視していた観客は、鏡の回転によって、不意にトリップの中に巻き込まれる)。



図版は上段より、以下のタイトルの順。

- ・土地からやって来る、ある小ささ
- ・聴こえない足音
- ・Reportage !
- ・still life composition

‘an accompaniment for life’

2 : FLY! RETURN!

葉山嶺の近作によって構成されたプログラム。葉山の作品は、「他者（動物／自然界）の存在をその独特な視点から綴った」という言葉によって説明されているが、それを日記映画的な「詩的な視点」として捉えるだけでは、作品の本質を捉え損ねることになる。その「独特の視点」とは言い換えるならば、人間中心の視点を否定したものだといえる。そのため、葉山の映画に表れる動物／自然界のイメージは、人間中心の立場から観察された動物／自然界の表象に対立するものとなる。

土地からやって来る、ある小ささ (HD, 25min, sound, 2015)

「冬の間、ある種類の鳥たちは土の中にもぐる」というアリストテレスの一節に導かれて、動物や植物、そして降雪の風景が映し出されてゆく。しかし、映画の中に人間の姿は（作家の手を除いて）見当たらない。作家は人間中心の立場から対象を見ないように細心の注意を払いながら、人間社会とは別の理由によって存在する世界への抜け道を見出す。

聴こえない足音 (HD, 5min, sound, 2015)

足音が繰り返されるサウンドトラックにあわせて、図鑑等から引用されたと思われる、羊の群れや、森、山々の写真が繋がれてゆく。それらの写真は、中心が光によって白く抜けている。やがて、森や山々の写真はスクリーンから消えるが、足音だけは目的地を見失ったまま繰り返される。マルセル・ブロータース (Marcel Broodthaers) の映画のように、観客に寓話的な謎を与える作品。

Reportage ! (HD, 1min, silent, 2015)

多摩美術大学にて催された「リュミエールの受容と変容」と題されたオムニバス上映のための作品。52秒ワンショットというのは、このオムニバス上映のレギュレーションによる。日本家屋の模型が燃え落ちる様子が、フィルムによって記録され、自家現像の後にデジタル化された。

still life composition ‘an accompaniment for life’ (HD, 22min, sound, 2015)

暗闇の中、植物がスクリーン内に厳かに配置されてゆき、カメラはフィックスで、その模様を撮影し続ける。これらの植物はすべて造花であり、さらに不安定な照明と、雑音混じりの古いミュージカル映画のサウンドトラックのループによって、空虚な形式のみが映画のなかに成立する。それは、人間の思考から懸け離れた（あるいは人間が存在しなくなった後の世界における）、不可思議な儀式を想起させる。



・ cinéma concret

3 : EXPANDED IMAGINATION

「+」の主宰者である牧野貴の近作『cinéma concret』と『Space Noise 3D』によるプログラム。映画を観るという経験を通して、観客の想像力を最大限喚起するという、この作家の一貫した姿勢は、近作においても前進を続けている。

cinéma concret (DCP, 5.1ch, 23min, 2015)

ミュージック・コンクレートの方法論を映画において再解釈し、具象でありながら抽象であることを成立させるべく制作された作品。全体の構成としては、映像の輝度が徐々に上昇して行き、やがて頂点に達して反転するという展開を取っている。音楽を担当したのは、過去にもコラボレーションを繰り返してきた machinefabriek である。また、近年の牧野の作品と同じく、プルフリッヒ効果による3D鑑賞も可能である。牧野は、本作の関西プレミア上映に際して行われた、電子音楽研究者である川崎弘二とのトーク*1のなかで、次のように述べている。

*1 「ミュージック・コンクレート／シネマ・コンクレート」同志社大学寒梅館クロウバーホール, 2015年10月5日

「どんなに具体的なものが映っても抽象であることを保つ映像っていうものを作れないか」「やっぱりどうしてもあれが窓だな階段だな人だなんてわかったような気になってしまうんです。鑑賞者の想像力はそこでおしまいというか」「たとえ具体的な何かが見えても、映像が抽象であることを保つためにひとつひとつの映像を200重くらい重ねてる」*2

*2 <http://doom-insight.net/exp/talk.html> (2016年2月18日閲覧)

この発言からは、牧野が映像の抽象性／具象性をどのように捉えているかが窺える。牧野にとって映像の抽象性／具象性の問題とは、人間の認知の能力に関わっている。牧野の映画においては、眼に入った具象的な映像を、自動的に何らかの情報と結びつけて処理してしまう（＝理解してしまう）ことは、想像力の抑圧、あるいは想像力の不行使に当たる。だからこそ、その状態を回避し、観客の想像力を引き出すべく、牧野は今まで映画制作に取り組んできたのだといえる。確かに本作の後半部分では、明確な具象でありながら抽象化されているという状態に到達している箇所がある。それは、映像を見ることによって観客の意識の中で作動する自動的な意味付けを、レイヤー構造と多層的運動によって解除し続けるものである。この連続的な解除は、想像力の不行使そのものである意味への到達を迂回し、現前するものを絶えず否定し続けるような心的状態を、映画において成立させる試みであると言え換えられるだろう。

Space Noise 3D (ライブパフォーマンス, 30min, 2016)

本作は、映画の生成をリアルタイムで行うというパフォーマンスであり、これまでも場所を変えて幾度も上演されてきた。基本的な構成は、16mmフィルムのループ上映によって空間をフィルムのスクラッチノイズで満たし、そのなかに、HDプロジェクションによる映像を重ねるという、偶発性を取り入れたものである。本作もプルフリッヒ効果による3D鑑賞が可能である。ハーシュノイズの奔流のようなサウンドトラックも、牧野本人がライブで演奏する。