

走る、跳ぶ、荒れる－映像があらわす動く身体の意味

鼓 みどり

Run and Jump to get out of Control: On the Meaning of Moving Body in Films

Midori TSUZUMI

e-mail: midori@edu.toyama-u.ac.jp

Abstract

What is the meaning of moving bodies in recent video clips ? How they are represented ? Video clips establish their own formular ; ambiguous story line, moving cameras in every angle, flashing light and dancing people. This paper discusses on moving bodies in film and video clips in 1990's. It will observe running heroin in Tom Tykwer's film " Lola rennt " to find the influence of video clips. Moving bodies except performing musicians seems to have increased in 90's. We look their tips to attract audience with thier visual effects. We also focus on violent images in clips to find out their visual cutral context.

キーワード：視覚文化、ビデオクリップ、スパイク・ジョーンズ、身体

Keywords : Visual Culture, Video Clip, Spike Jonze, Body

はじめに

映像の魅力の根本は、被写体の運動やカメラの視点の移動や転換にある。映画の始まりは動く写真であり、それ以前からゾートロープやゾーブラクシスコープなど、静止画像を用いたアニメーションが存在した。しかし映画や映像が高度に発達した20世紀末以降に、動きは人を引きつける要素であり続けるのだろうか。ただし現代の都市生活では、走るなど自らの身体を動かす機会は限られている。現代人はスポーツクラブやプール、或いは電車やバスにダッシュで間に合ったとき、自身の身体をあらためて意識するだろう。日常は身体をことさら意識しなくても、たんとたんと過ぎていく。しかし意識のどこかに、身体を動かすときの高揚感が記憶されており、喚起される時を待っているのではないだろうか。アクション、スポーツやダンスなど、映像における肉体が動くイメージは、こうした現代人の心性にはたらきかけ、動かし得ない自らの身体に代わる疑似体験をもたらすかもしれない。現在のイメージが持つ身体への喚起は、スポーツやダンスに限らない。直接の共感希薄になるが、戦争などの暴力の映像も、痛みや恐怖を伴って見る者の肉体に感応する。

本稿では身体の運動を喚起させる表象を、近年の映画とビデオクリップに探る。ビデオクリップには、意表をつくアングルやクレーン・ショット、明暗や色調の操作がもたらす視覚効果、或いは多面的な速度や時間の表現が、映画以上に頻

繁に用いられる。ビデオクリップは一編が一曲、つまり長くても5分程度の短い映像であるため、映画に似せて物語を展開する方法は次第に用いられなくなる¹。むしろ視線を釘付けにする斬新な映像を展開して、楽曲やアーティストを視聴者に印象づける方向が、90年代以降に明確になっていく。ここで斬新と呼ぶのは、特殊効果やCG映像ではない。人間の身体が動く姿と、その動きをもたらした意外な状況設定がむしろ重要になってくる。画面で動くのは、演奏するアーティストとは限らなくなる。また90年代中期以降、演奏するアーティスト中心のクリップはむしろ陳腐なものになり、敬遠されていく。ポップ・ミュージックの演奏形態が、ヒップホップやエレクトロ・ミュージックの隆盛に伴って多様化したことも演奏場面を回避する大きな要因だろう。ビデオクリップの新たな映像の戦略を検証し、その視覚文化論的な解釈を試みていこう。

1 駆け抜ける20分

ビデオクリップの浸透は、たとえばCMや映画などの既存映像にも少なからぬ影響を与えている。CMはさらに短時間で印象的な映像を必要とするので、ビデオクリップの感化が大きいのは容易に想像が付く。しかし映像の語り口が見る者を物語世界に引き込む映画が、ストーリーとしての脈絡を逸脱することの方が一般的なビデオクリップから何をj得るのであろうか。ここでまず1998年のドイツ映画「ラン・ローラ・

ラン」(監督：トム・ティクヴァ、主演：フランカ・ポテンテ、モーリッツ・ブライプトロイ)²を取り上げ、ビデオクリップと共通する身体感覚を見ていく。

ストーリーは単純である。裏金を紛失した運び屋の恋人マニを20分間で救うため、ローラはベルリン市内を駆け抜ける。大銀行家の父のオフィスに向かうが、事は容易に運ばない。この映画の独自性は、同じ状況設定から始まる3パターンの物語を展開することである。つまり観者は物語を3度繰り返して見ることになる。第1パターンは父親が家族を捨てて別の女性と一緒にとなると宣告し、ローラはマニとともにスーパーで強盗を行ったが、警察の銃弾に倒れる。第2パターンは、ローラが警備員の拳銃を奪い、父を人質に金を強奪。包囲した警察には見とがめられず、マニと再会を前に、彼がトラックにはねられる。両パターンとも死の寸前に、互いの愛を疑ったことを回想して中断する。第3パターンはローラが銀行に着く直前に父が外出。たまたま目に付いたカジノでローラは大勝ち、大金を手にする。待ち合わせ場所に向かう途中で通りかかった救急車に乗り込んだローラが、意識不明の中年男性の手を取って見守ると、彼は奇跡的に意識を回復する。一方マニは売上金を持ち逃げした浮浪者と遭遇し、金を取り戻す。第1と第2パターンが思慮を欠き他者に依存しているのに対し、第3パターンは問題を自らの力で解決する積極性が明らかである。

しかしこの映画の本当のテーマは、20分間という時間である。3つのパートはそれぞれ約20分で構成されている。画面を二分してローラとマニ或いはローラと父親の双方を二局中継する部分も繰り返し登場する(図1)。次々と生じる問題や遭遇する人物は、物語を構築するプロットと言うよりは、疾走するローラの背後に流れ去る風景のようだ。とくにローラとすれ違う人の運命が、スナップ写真を次々と見ていくような静止画像で呈示される部分が興味深い。写真の切り替えは早く、詳細はコマ送りで確認しないとわかりにくい。中にはかなりショッキングな場面も盛り込まれているが、音声やテロップの説明は一切ない。本来の物語に付加されたおまけのような位置づけであろう。たとえば乳母車を押す中年女性は、曲がり角で飛び出してきたローラにぶつかりそうになり憤慨する。その後、実は幼児連れ去り犯で警察に踏み込まれ、子供は実の母親に連れ戻される。しかし再び放置された乳母車から幼児を連れ去る、宝くじで大当たりして大富豪になる、街頭でカレンダーを売る女性をやり過ごしたが、信仰に目覚め、環境問題のパンフレットを手に啓蒙活動が始める、の展開が静止画像だけで語られる³。ローラに自転車を売りつけようとする男は男女の強盗に遭遇して負傷したが、食堂で出会った女性と親しくなり結婚、浮浪者になり破滅、と正反対の運命が示される。この男は第3パターンでは、急に金が入った浮浪者に自転車を売りつける⁴。ローラが父親の銀行の廊下ですれ違う中年の女性秘書は、自動車事故のあと障害が残り自殺、男性行員と意気投合して交際、とやはり正反対である⁵。第3パターンではローラが銀行に入らないので出番がない。彼らは皆、駆け抜けるローラ

の姿に圧倒され、その場に立ちつくしている。その間、彼らの幾通りかの運命が、映画の語り口と言うよりはCMやスライド・ショーに近い手法で呈示される。



図1 『ラン・ローラ・ラン』、1998年より チャプター15 走るローラとマニ

突然の事件に動転し、しかもバイクを盗難されたため、ローラは遠距離をひた走る。その姿がエレクトロ・ミュージックに乗って、視界を流れていく。カメラはローラが都市を疾走する姿を、水平、背後、俯瞰と切り替えながら軽快につなげている。映像と楽曲は、情景とサウンドトラックと言うよりはむしろ、ビデオクリップがそうであるように一体化している。この映画に、アーティストの演奏場面は登場しないが、ビデオクリップから多くを得ている。



図2 同、チャプター1、オープニングの人文字

まず目に付くのは、視点の急激な移動である。冒頭の雑踏シーンで、突然カメラが上からクレーン・ショットで俯瞰する。警備員がサッカーボールをキックし、球が急上昇すると、単なる雑踏と思われたものが、"LOLA RENNEN (ローラは走る)"の人文字だったのだ(図2)。また走るローラの姿がクレーン・ショットで捉えられる時、懸命に走る彼女が、ゆったりとした広場や重厚な建物に圧倒されそうに見える。クレーン・ショットは、サッカーをモチーフにしたアディダスやナイキのCMで、驚異的なボールの上昇や選手の跳躍を誇張するためによく使われている⁶。次章で見るダイノソーJr.のビデオクリップでは、同じ手法でゴルフが描出される。

時計が映し出されることもあるが、見るものに焦燥感を共有させるのはローラの走る姿である。走るという単純な動きが、小気味よいリズムとなる。ローラを追って走るカメラが、

一定のリズムを保った肢体の動きだけを見せ続ける。事態は切迫し、大小さまざまな「事件」は起こるが、それがどんどん背後に流れていくと感じられるのは、観者もいつしかローラの疾走に同期しているからであろう。主人公が立ち止まらないが故に、観者の意識も先を急ぐ。プロットの詳細や登場人物の心情に思いをめぐらす通常の映画受容とは異なっている。20分のストーリーを同じ設定から3通りに展開させたこと自体、この作品が短い映像を束ねたものを意図していたことを伺わせる。既に述べたように、走る身体と一体化したビート、素早く切り替わるカメラ・アングル、次元の転換を暗示するテレビ画面、アニメないしは漫画キャラクター化されるローラ。こうした映画らしからぬ手法は、ビデオクリップが浸透した1990年代後半において、むしろ慣れ親しんだものであった。では『ラン・ローラ・ラン』のように運動する身体や動きを積極的に表現するビデオクリップを選んでみよう。

2 クリップに現れた身体運動

ビデオクリップに最も頻繁に捉えられた身体の動きは、アーティストのパフォーマンスであった。ヴォーカル、楽器演奏からダンスなど、ビデオクリップによってアイコン化されたアーティストたちは、必ず画面で動いていた。しかし1980年代半ばをすぎると、テクノ、ハウス、アシッドそしてエレクトロ・ミュージックなどと称されるコンピュータを使った音楽がポップ・ミュージックの重要な領域となった。これから見ていく事例は、アーティストのパフォーマンス以外の動きや運動をモチーフにしている。この傾向は1990年代に顕在化する。



図3 ケミカル・ブラザーズ、「エレクトロパンク」、競技(1997年)

ケミカル・ブラザーズの「エレクトロパンク」(1997年監督: スパイク・ジョーンズ)⁷は、エレクトロ(テクノ)・ミュージックを新体操と組み合わせた斬新なアイデアによる青春スポーツドラマである。舞台は新体操の大会会場。主人公ジャネットが薄暗い控室から会場にはいるところから始まる。ライバルの演技が終わり、次は彼女の出番。大柄な中年の男性コーチは、「ともかく集中するんだ」と彼女を送り出す。ジャネットはブルネットであか抜けないユニホーム。

ライバルはブロンドで、シックな黒一色のレオタード。髪の色、服装そして振る舞いは、少女漫画でおなじみのパターンである。高得点を出したライバルは、勝ち誇った表情を浮かべている。音楽が始まる。ライバルが凡庸なクラシック音楽を選んだのに対し、ジャネットはエレクトロ・ミュージック。ケミカル・ブラザーズのコメントによると、1997年に彼らをはじめとするエレクトロ・ミュージックが、アメリカで受け入れられ始めたという。現在はバレエのコンテストでさえエレクトロ・ミュージックを選曲する出場者が珍しくないが、当時は音楽自体も斬新で、強い印象を与えたそうだ。楽曲のうねりや繰り返されるフレーズと、側転、ジャンプ、後方ブリッジから後転、倒立スピン、リボンなどの動きが、非常によく同期している(図3)。曲調が重くスローになった時に、ジャネットは最も高度な回転ジャンプに挑み、着地で足をくじく。痛みに耐えるジャネットの厳しい表情と、おしゃべりしながら会場に入ってきたカップルをカメラが交互に映し出す。女性は彼女の母親であろうか。彼女は負傷をものともせず、見事にフィニッシュを決めてライバルに勝つ。チームメイトに祝福され、コーチに抱きかかえられた姿が静止画になり、記念品ショップのショーウィンドウにトロフィーとともに飾られた写真になる。ケミカル・ブラザーズ自身は、バスケットボール選手の写真として、同じショーウィンドウに飾られているにすぎない(図4)。



図4 同、その後

ケミカル・ブラザーズはビデオクリップに演奏者として登場することを陳腐だと捉えている。エレクトロ・ミュージックは、楽器演奏やヴォーカルなどの身体的なパフォーマンスよりも、プログラムと機器のオペレーションが主で、ライブにはVJやライティングなどで視覚的アトラクションを強化するのが一般的である⁸。エレクトロ・ミュージックは聴衆のダンスを誘発するので、ビデオクリップにダンス場面が出てくる例が多い。しかし1997年当時には無関係に思われた新体操をモチーフにすることで、型にはまった手法から脱却している。ダンス場面は日常の文脈を無効にするアナーキズムを発揮しうが、逆にミュージカルのようにパターン化された展開で何となくまとめてしまうケースも多い。「エレクトロパンク」は登場人物の役柄を細かに設定し、ストーリーも明確である。

スポーツとダンス・ミュージックの組み合わせは、既に1988年にペットショップ・ボーイズの「レフト・トゥー・マイ・オウン・ディヴァイシズ」で、器械体操選手の映像と金網の上で踊るメンバーを下から撮影したイメージの組み合わせに見ることが出来る⁹。ペットショップ・ボーイズのコメントによると、このクリップで彼らは人気振付師カスパーによる本格的なダンスを踊った。当時はミュージシャン自身がダンスを披露するクリップが全盛で、その流れに乗った企画であったのだろう。10年後のケミカル・ブラザーズとは異なり、ミュージシャンがクリップの主役を務める大前提が最優先された。ペットショップ・ボーイズの音楽パフォーマンスは、次第にアシッド、ハウスすなわちエレクトロ・ミュージックに発展し、彼ら自身の身体は映像の周縁へとシフトし始める。新たな傾向のクリップが登場するとき、スポーツのイメージが示唆に富んだはたらきを担っている点が興味深い。



図5 ワックス、「カリフォルニア」 炎の男(1996年)

ワックスの「カリフォルニア」(1995年 監督：スパイク・ジョーンズ)¹⁰は、街頭の路面から始まる。炎に包まれた2本の脚が左方向に走り続ける。動作はスローモーションで、歩道にたむろし、或いは通りすがりの人々の動きもゆっくりである。通行人を演じるバンドメンバーらが、缶を投げたりボールをついたり、或いは驚いて立ちすくむ中、火だるまの男は角を曲がりバスの陰に消える。画面の隅が黒い陰のようなもので切り取られている。バスが見えたあたりからカメラは情景をロングショットで捉え、現場から離れていく。そして乗用車の窓枠が現れ、ブルーのヘアピンの少女が物憂げに外を眺めているショットで終わる。カメラがずっと左方向に同じ速度でパンしていたのは、男を追うと同時に、徐行する車の中から情景を見ていたことを伺わせる。火に包まれた男のイメージは衝撃的で、MTV放映に支障を来したが、タルコフスキーの映画『ノスタルジア』(1983年)の焼身自殺を喚起させる。都市を走るイメージとして、ローラの姿とも重なる。炎の色を美しくする工夫を凝らして、燃料を選んだとスパイクは語っている。明るい陽光の下、強烈な存在が立ち現れて消える。



図6 ファットボーイ・スリム、「ウェポン・オブ・チョイス」 空中浮遊 (2000年)

ファットボーイ・スリムの「ウェポン・オブ・チョイス」(2000年 監督：スパイク・ジョーンズ)¹¹では、ダンサーのキャリアを持つ俳優クリストファー・ウォーケンが、ホテルのロビーで居眠りしている。かすかに聞こえる楽曲とともに目覚め、ソファから立ち上がると踊り出す。入り口の呼び鈴、トランクを積むワゴン、テーブル、エスカレーターなどホテルの調度品を小道具に踊り回り、エレベーターで中二階に上がると、手すりを跳び越えて宙を飛ぶ。体を吊ったワイヤーがデジタル処理で消されているので、ウォーケンは滑るように空中を泳ぎ、壁を蹴って自在に動き回り、天井近くで至福の表情を浮かべて宙づりになる(図6)。さらに再びダイブの後着地すると、何事もなかったかのようにソファに座り直し、けだるい表情に戻る。このクリップでは演奏者やシンガーの姿はなく、ファットボーイ・スリムのノーマン・クックがロビーの壁の肖像画によってカメオ出演しているだけである。先に挙げたケミカル・ブラザーズと同様である。贅沢だが人気のないホテルのロビーが、一時、夢幻の空間となる。スパイク・ジョーンズはくたびれたビジネスマンに、コンサルタント業で多忙だった父親を重ね合わせていると語る¹²。現実から超現実には跳び、再び現実に戻る。現実を離れたときの躍動感と開放感がよく伝わってくる。特に中空を跳ぶ場面では、カメラが仰視と俯瞰、側面視を小気味よく切り替えながらウォーケンを捉え、さらに大画面に描かれた帆船の絵が書き割りになって、開放感を演出する。



図7 ダイノソー・リ.,「フィール・ザ・ペイン」、ゴルフ三昧 (1994年)

ダイノソーJr.の「フィール・ザ・ペイン」(1994年、監督：スパイク・ジョーンズ)¹³は、ニューヨークの街をゴルフカートで移動しながら、ゴルフをする2人の若い男を描く。主人公はダイノソーJr.のJ・マスシス演じるゴルフ好きの男。ハンチング、ニッカーボッカー、ベストというクラシックなゴルフファッション。キャディーもボロとしゃれたチェックのズボンで決めている。好天の中、周囲の迷惑を顧みず、路上をカートで移動する。最初に目に付いた緑地にティーを立て、第一打。球は空高く上昇し、高層ビルのはるか上を移動。そして落下する。2人は打球の行方を追って、カートで街を走り抜ける。芝生の上に仰向けに倒れたビジネスマン。食べかけのハンバーガーが転がり手にはミルク、そして眼鏡の上にゴルフボール、主人公は平然とボールを打ち、球は眼鏡とともに再び上空に打ち上げられる。カメラはビルの屋上を俯瞰し、球の行方を追う。街頭でギターを弾くミュージシャン(多分マスシス)。打球は公園の芝生に落ち、たまたま通りかかった3人連れのビジネスマンが手を伸ばしたとたん、2人にゴルフクラブで殴り倒される。次に打球は噴水の池に落下。歩道車道構わずカートを運転して、現場に急行し、水中の球を打ち上げる。カメラは摩天楼を下から見上げ、打球は目抜き通りを進んだ後急上昇し、高層ビルの屋上ゴルフ練習場に落下。2人はさらに乱暴にカートを運転して移動し(図7)、最後に球がホールに。微笑んでパターに接吻するマスシスの横顔で終わる。コメント映像によると、街でゴルフをして人を殴るというコンセプトは、ゴルフ好きのマスシスの提案だった。のどかでだけだいが、時に激しくブレイクする楽曲と、優雅かつ傍若無人なゴルファー。カメラの方向が急激に移動し、ニューヨーク中心部をスピーディーに探訪する。いかにも合成らしい打球のクローズアップは、『ラン・ローラ・ラン』の冒頭(図2)やナイキ、アディダスのCMなど、サッカーをモチーフにした映像に似ている。ただし暴力的な展開は、このバンドの発想によるものだ。



図8 ケミカル・ブラザーズ「セッティング・サン」、自分と出会う(1996年)

ケミカル・ブラザーズの「セッティング・サン」(1996年9月30日、監督：ドム&ニック)¹⁴は、アンブを持ったケミカル・ブラザーズが西日に照らされた芝生を通り過ぎ、居眠りする少女が映される。カメラは広大な公園を見渡し、あちこちで日光浴や昼寝する人々、そして警官隊へと移動する。

カメラは黒猫をクローズアップし、少女がブラインドから隣室を覗く。そこはクラブのようであるが、車椅子に坐った初老の女性と男性が、若者とともにいる。少女がスニーカーを脱ぐと黒人男性の顔がクローズアップで現れ、消える。バスルームで身支度を整えた後でアップされた顔はややくたびれ、「体は若いけれど心は老けている、と君は言った」というフレーズに重なる。場面が切り替わる時、雑木林が映される。少女は寝転がってテレビを見ている。カメラは道路のトンネルにはいる車の視点で移動するが、トンネルの出口がモニター画面になり、やや粗い粒子でデモ隊と機動隊の激しい衝突を映し出す。建物や2階建てバスから、現場はロンドンであろう。カメラは路地に入り込み、おそらく現場から逃げ出す者の視点になっている。そしてジャック・タチの映画ポスターの貼られた少女の部屋に、デモで傷ついた未来の彼女が悪意に満ちたほほえみを浮かべて入ってくる。おびえる少女は立ち上がり、相手を凝視する(図8)。カメラが見つめ合う2人を旋回しながら映し出すと、背景は大勢の若者が踊るクラブに転換する。少女は不安そうに踊る若者たちを見る。満足そうに微笑む初老の女性。少女が外に出ると、警官たちも踊っている。倒れ込む少女。画面は再び明るくなり、ケミカル・ブラザーズが倒れた少女をのぞき込むところで終わる。すべて芝生で見た白昼夢とも解釈できる。しかし少女が対面する自分自身は、逃れようのない未来或いは既に老いてしまっている心の表象であろう。自らダンスすることの出来ない車椅子の男女は、彼らなりの楽しみを見いだしているようだ(図9)。デモ隊の衝突もクラブのダンスも、同じ激しさで表現されている。人間の身体を突き動かすエネルギーは、闘争であれビートであれ、非常によく似た位相をもたらす。テレビ画面はビデオクリップにおいて異次元を交流させるチャンネルの役割を果たすことが多い。ビデオクリップそのもののフレームがTVモニターであるため、頻繁に登場すると考えられる。ただしトンネルが組み合わされて、別世界と交流する例は珍しいのではないだろうか。



図9 同、クラブ

ビデオクリップには、演奏以外のさまざまな動きが登場していることが確認出来た。スポーツ、ダンス、そして空中浮遊と、ビデオクリップに登場する身体の動きは多様である。ダイノソーJrや「セッティング・サン」では、動く身体と暴力が結びついている。次に暴力性が顕著な事例を取り上げる。

3 荒ぶるクリップ

ポップ・ミュージックは、基本的に10代から20代前半をマーケットとする音楽である。彼らは自分たちを取り巻く社会的な制約に対し、ある種のいらだちを覚え、何かで発散したいと無意識に感じているであろう。暴力的なビデオクリップは、彼らにある種のカタルシスを与えているのかもしれない。また強くマッチョな自分を投影できるようなヒーローを求めて、アクション映画やそれに似た映像を楽しんでいるのであろう。MTVなどで上映するビデオクリップは、若年層が視聴者の中心であることを重視し、あまり過激な映像は自粛している。従って暴力をリアルに描写するのではなく、殺陣やダンスに通じる身体の様式化された動きに重点が置かれているように思われる。



図10 ビースティー・ボーイズ、「サボタージュ」、ルーキー (1994年)

ビースティー・ボーイズの「サボタージュ」(1994年、監督スパイク・ジョーンズ)¹⁵冒頭で、バトカーのライトの旋回やタイヤの動きとヒップホップのリズムが同期し、70年代刑事アクション風のオープニングである。レイバンのサングラスをかけた3人組の刑事が、強引な捜査を展開する。刑事を演じるのは付けひげで役になりきったビースティー・ボーイズのメンバーたちである。コメントによるとメンバー自身がプロットや衣装を考え、スパイクと共同で作りあげたという。冒頭で急停車した車から銃を手にした3人の刑事が飛び出し、低い姿勢を取りながら建物に接近し、フェンスを蹴破って突入する。次に車が斜面を下り、そこから3人が降りて塀を乗り越え建物の屋上によじ登る。カメラが街をズームアウトで捉え、空にSabotageというオレンジ色のロゴが現れる。刑事たちは、両手に紙袋を抱えた男を物陰で見張り、さらに移動。1人の刑事は屋上からトランシーバーで指示。あるアパートに向かう。廊下でコックがビニール袋に入った白い粉(麻薬か?)をボーイに渡し、ボーイは盆に載せて部屋に運ぶ。ボーイは無線機を取り出し、密かに連絡を取る。カメラは室内に切り替わり、高価そうな腕時計をはめた男の手がアタッシュケースを掴む様子をクローズアップする。ここから登場人物のショットと配役のテロップが写される(図10)。3人は年長のチーフ、若手のルーキー、そしてうぬぼれ屋。部屋を出たビジネスマンをボーイが追ひ、2人は取っ組み合っ

たま庭のプールに落ちる。さらに3人の刑事の紹介場面が続き、ドーナツを食べるショットの後、ナイフをもったホームレスと争い、ホームレスが高架の上から落下する。場面は速いテンポで切り替わり、段ボール箱を持った男と争い、ゴミ捨て場で格闘し、時限爆弾と人質の暗示のあと3人の刑事がドアを破って突入し、自動車が爆破される。容疑者が逮捕され、疾走する車から落とされる。最後の場面は歩き去る3人の刑事である。目立った視覚的効果よりはむしろテレビで親しんだ刑事アクションの定型を再現するのが主たる目的のようだ。アクション・ドラマの娯楽性と、おどけた演技のおかげで、このクリップはユーモラスな味わいを楽しませてくれる。



図11 クーラ・シェーカー、「ミスティカル・マシンガン」、抽選の始まり (1999年)

クーラ・シェーカーの「ミスティカル・マシンガン」(1999年)¹⁶の冒頭は、近未来風である。土星と月が見える基地。レーダーが回り、司令の音が聞こえる。宇宙服を着た全身メタリックな存在が、赤いジャケットの男に転じる。彼の背後から何かに憑かれたような表情の人々が奇妙な記号の記された円形の札を持って集まってくる。大広間の中央に円形のステージがあり、スポーツカー、システム・キッチン、冷蔵庫、トースター、ミキサー、電気掃除機、金属とレーザーの応接セット、テレビなどが展示され、バービー人形風のモデルたちがデモンストレーションしている。製品のデザインや展示のスタイルは、現在と言うよりは60年代前半の雰囲気、集まった人々のファッションにもそれが伺われる。彼らがとりつかれているのは、どうやらこれらの商品である。さまざまな年齢、性別、国籍の人々が、商品にじりじりと近づく(図11)。いったん暗転し、ステージ上でクーラ・シェーカーが演奏している。今回取り上げたクリップで唯一、演奏シーンをメインにしている。クーラ・シェーカーは催し物会場のアトラクションといった役であろう。会場全体が映し出されると、自動的に回転する円形ステージが4つで、3つが商品展示、4つ目がバンドの演奏に用いられていることがわかる。人々はステージに近づき、掃除機や電気アイロンのデモに見とれる。フレーズが変化すると同時に向きを変え、別のステージを注視する。工具セット、ジュラルミンのスーツケース、オートバイなどをモデルがなまめかくし呈示する。さらに向きを変え、日光浴をするモデルや、ビーチボールで遊ぶモデルたちを見る。

ホットプレートでソーセージが焼かれ、モデルがゴルフクラブを取り出し、構える。人々の手に円形の札が見える。忽然と記号の記された電光パネルが現れる。謎の記号に思われたが、よく見ると逆向きの仮名文字や漢字の原型などが大半である。タキシードの男が、円形の札をシャッフルしている。トースター、ミキサー、ジューサー、洗濯機などのデモが続き、ガウン姿のモデルがソファでくつろぐ。手袋をはめた手に載った懐中時計が現れ、空で日食が起こっている。会場では抽選が始まり、ヒョウ柄のコートの婦人がミキサーを当てる。モデルから嬉しそうに商品を受け取った婦人だが、とたんに周囲の人々が賞品を奪おうと殺到する。



図12 同、会場の混乱

激しいギターソロのパートで、会場の混乱はエスカレートし、あらゆる人が欲望をむき出しにする(図12))。「皆冷静に。慌てるな。これはまさに世界の終わりだ(Everybody stay calm. Don't be panic. It is just the end of the world)」と連呼するアナウンスも空しくバンドのメンバーも楽器を壊し、混乱はさらにエスカレートする。最後に赤いジャケットの男が、掃除機を持って足を引きずりながら去っていく。このクリップは、やや月並みな設定ではあるが、人間が通常抑制している物質欲のすさまじさをあざとく見せる。世界の終末よりも最新式家電製品が重要なのだ。



図13 ブライマル・スクリーム、「コワルスキー」、監禁(1997年)

ミステリー仕立てで、より過激な例として、ブライマル・スクリームの「コワルスキー」(1997年)¹⁷を見る。2人の若い女性が赤いスポーツカーに乗り込み、運転する。1人はレーザの上下、もう1人はスポーツウェアで、いずれも長身である。監視カメラが動き、赤い車を隅が丸い旧式のテレビモ

ニターが映し出す。ベッドに坐る若い男が、画面を見ている。隣の部屋でブライマル・スクリームらがドミノに興じている。その中にはヘルメットを被った機械人間がいたり、寝室に雪男の等身大フィギュアが置かれていたり、奇妙な細部が目につく。モニターは車から降りる2人の女性を映し、彼女たちは寝室に踏み込み、男性を殴り、無理矢理マカロニの入った皿に顔を押しつけ、さらに手錠でベッドに繋ぐ(図13)。無抵抗の男性をハイヒールで踏みつけて責めさいんだ後、部屋から出て行く。男性はベッドを動かして、出口に近づく。カバーがはずれ、司教冠を被った人物が姿を現す。彼は目を開け、軽く両手を広げる。そこに旧式のカメラを持った男たちが押しかけ、一斉にフラッシュを焚く。繋がれた男性は、なんとか手錠をはずそうともがく。



図14 同、車中の2人

カメラはハンドルを握る女性の手に移り替わり、車は軽快に街を疾走する。トンネルの中で、助手席の女性が運転者に口紅を塗る(図14)。2人は非常に親密そうだが、車が走り去った後、ブライマルのヴォーカルに切り替わる。次に青い壁の店頭で、タンクトップ姿の2人の女性が、ブライマルと出会う。彼女たちは突然殴りかかり、倒れたB・ギレスピーを車に引きずり込み、別の人物にカーキ色のズボンをはかせる。車はロータリーに入り、カーキズボン、黒い袋、そしてギレスピーを立て続けに放り出して走り去る。カーキズボンはカメラを持った男性、黒い袋は監禁されていた男性であろう。3人の体は燐光を放ちながら消える(図15)。



図15 同、消滅

ブライマル以外のキャストは、ロシアか東欧の風貌で、サスペンスとSFのパステージュと言った趣である。暴力的

な女と無力な男の組み合わせは、現実の裏返しであろうか。ドミノのプレイヤーは、監禁や暴力の加担者にも思われるが、その後の展開は説明が付かない。



図16 ケミカル・ブラザーズ、「アウト・オブ・コントロール」、コーラを飲む(1999年)

暴動や戦争がモチーフになると、暴力の描写が現実的になる。しかしケミカル・ブラザーズの「アウト・オブ・コントロール」(1999年10月、監督；W.I.Z.)¹⁸は、単なる内乱の映像ではない。中南米の政情不安な地域を舞台にしたと思われる。土埃の中、機動隊が結集している。ニュースらしき音声流れ、マッチをする映像の後、火のついたバラックの間を兵士が駆け抜ける。洗濯物を警棒で払い落としながら、機動隊員が追う。建物の陰で、負傷した兵士をカストロ帽にホットパンツの黒人女性ゲリラが介抱する。手にした瓶からコーラを飲ませ、抱擁した後に裏道から逃げさせる。兵士が逃げる映像がフラッシュバックする。背後に結集した機動隊を意識して、女性はわざと口紅を落とす。金属音に警戒して振り向いた機動隊員に、満面の笑みを浮かべて静止のサインを送り、手に持ったコーラの栓を抜いて、ゆっくりとセクシーに飲み始める(図16)。喉の渴きを覚える隊員たちが、羨望のまなざしで女性に見とれ、警棒で盾を叩く。その間、仲間は無事に逃げ、新たな放火を行う。燃え上がる炎を背景に、女性は機動隊を攪乱する。機動隊の背後に現れた兵士が火炎瓶を空中高く放り投げ、それが落下してきた時、水しぶきを上げてVivaコーラのボトルに変化している。「冷やしてお飲み下さい」のコピーも入っている。ここで情景はコーラのCMに転じ、女性と兵士は笑みを浮かべてコーラを掲げる(図17)。星形のトランジションで全体に切り替わると、2人はドラム缶の上に立ち、周囲を軍人たちが取り巻いている。画面はそのままテレビモニターに転じ、Channel 9のロゴとニュースキャスターらしきケミカル・ブラザーズが映る。通りかかった何者が投石し、画面は碎ける。ここで色調が緑色のモノトーンに変わり、夜間の暴動を赤外線カメラ風に映し出す。色調のためか、暴動に参加する群衆の人種が曖昧であるが、Vivaコーラの自販機が倒されている。群衆の中に、最初の女性ゲリラと思われる人物が、覆面姿で建物に放火している。



図17 同、Viva コーラCM

テレビ画面が挿入されることで、事態が全く逆の意味を持つ。軍事政権或いはアメリカの傀儡政権の手先として、コーラが登場する。路地に貼ってあるチェ・ゲバラ風のポスターや栓抜きと瓶がレトロで、時代設定を曖昧にしている。



図18 ブライマル・スクリーム、「スワスティカ・アイズ」、ショーの始まり(2000年)

戦争の情景は、戦闘に限定されない。若い男性だけを集め、寝食を共にする軍隊生活をモチーフにした珍しい例として、ブライマル・スクリーム、「スワスティカ・アイズ」(2000年)¹⁹を取り上げる。雑木林を控えた野原が映し出され、大勢の兵士が駆け込めてくる。倒木を跳び越え、浅瀬をわたり、ある場所を目指す。銃器を構えていないので、戦闘ではなさそうだ。時々画面が静止して、赤く染まる。兵士たちは野原にしつらえられた長テーブルの周囲に集まり、互いに荒っぽく肩を叩き、腕相撲をしながら挨拶を交わす。彼らの興奮の様子を見て、年配の軍曹が厳しい顔で兵士たちを落ち着かせる。軍服やヘルメット、記章などは、第2次大戦期のスタイルである。机の上に食器はなく、上に裸電球が吊るされ、その奥にテントがある。兵士たちは何かを待ちかね、机を叩き騒然とする。そしてテントの入り口が開き、赤いコートの若い女性が顔を出す(図18)。机と思われたのはステージないしファッション・ショーのキャットウォークで、兵士たちのためにアトラクションが行われるのだ。テントから出てきた女性は、兵士たちの歓声に驚いたかのようにテントに戻り、一呼吸おいて姿を現す。コートの下は水着のように露出度の高いドレス。赤いブーツのピンヒールで踏み台になった兵士の背中を踏み、ステージに上がる。彼女にふれようと身を乗

り出す兵士たちを突き飛ばし、そうかとおもうと身をかがめて挑発する。次はライラック色のミニドレスの女性で、胸元が大きく開いている。赤いシースルーのドレスを着たダンサー、黒いレザードレスの女性、大きく胸元の開いた黒のドレスの豊かな女性。次々と露出過剰な女性がステージに上がるが、いずれも兵士たちの欲望をかき立てては、冷淡かつ暴力的に拒絶する（図19）。踏み台になった兵士の背中には、次々とピンヒールが突き刺さる。



図19 同、無情な美女

10人の女性が登場し、あたりは薄暗くなる。兵士たちの興奮が高まる中、電球に照らされたテントから出てきたのは、カーキ色のつなぎにマシンガンを手にした体格の良い中年女性である。彼女は銃を構え、平然と乱射する（図20）。兵士たちは逃げだそうと席を立つが、皆銃弾に倒れる。兵士たちは地面に横たわり、消える電球が臨終を暗示する。人形のように目を開けたまま倒れている兵士の顔が赤く染まる。冒頭の赤の色彩効果が流血の予告であったと、ここで解き明かされる。



図20 同、顛末

タイトルのスワスティカつまり鉤十字は、ナチス・ドイツの党章である。ナチスを連想させる軍服とレザーや樹脂系の素材を使ったモダンでエロティックな女性の服装のいずれもが、見る者にとげが刺さったような感覚を与えるだろう。男性にも女性にも、素直に共感できるものではないと思われる。映像はビートと同期し、非常にテンポが速い。そこで兵士たちは欲望をかき立てられ、思う存分挑発され、或いはピンヒールに踏みにじられ、結局銃弾に倒れる。男性を喜ばせる服装が、彼らを破滅に導く。これを逆さまの世界のイメージと片

づけるのは安直すぎる。CDの解説によると、このクリップのため、欧米では製造が禁じられているナチスの制服を日本で作らせたという。なぜ今、ナチスなのであろうか。戦争が現在の問題である以上、最も近い過去を看過すべきではないだろう。戦争の表象については、別の機会に検討してみたい。

クリップにおける暴力的なイメージは、映画とは異なり、プロットや因果関係を確認することが出来ない。しかし既存の娯楽性を再現するだけでなく、人間が秘めている欲望を顕在化させ、或いは欲望をかなえようとする期待を手ひどく挫く。先章で見た動く身体の表象とは異なり、クリップが描出した暴力や戦争のイメージは高揚感や開放感をもたらさない。しかし本章で取り上げた事例は、クリップにおける表現の領域を拡げていることは確かであろう。

おわりに

本稿では映画『ラン・ローラ・ラン』と90年代以降のクリップから、動く身体の提起するいくつかの傾向について考察した。今回取り上げたクリップは、監督名がクレジットされ、監督の作品集としてDVD化されているものが中心である。既に述べたように、単なる演奏場面や振り付けられたダンスをアーティスト自身が踊るのは、90年代には陳腐化していた。また演奏形態がパフォーマンス向けでないケースも増えてきた。アーティストのクリップに対する姿勢も、自らのイメージとしてコンセプトづくりに関わる場合もあれば、映像は専門クリエイターに任せて自分たちは関わらないケースまで、実にさまざまである。そしてクリップを制作の中心におく映像作家も輩出している。中にはスパイク・ジョーンズのように映画制作に転じるケースもあり、クリップで培った手法と発想が新鮮な驚きを与えている。80年代はクリップが映画を模倣していたが、90年代は、映画がクリップを模倣するとも言えるかもしれない。

ビデオクリップには明確なプロットがない場合が多いが、そこに込められているメッセージは読みとりやすい。それはなるべく多くの者が共有する文脈を使ってイメージを作りあげていくからであろう。プロモーションとして、最初からマーケットを限定するのは好ましくない。ともすれば陳腐に陥るかもしれないモチーフを選びつつ、観者の目と心を引きつける。その一つのヒントが、動く身体のもたらす躍動感であり、荒ぶる情景がもたらす目の粗いやすりのような感触である。こうした感覚が楽曲によって増幅される時、演奏者の姿は画面から退場することができる。そしてビデオクリップが、音楽アーティストのみならず監督の名で語られはじめて現在に至っている。今回はクリップが成熟する過程の一端を見ることが出来たように思う。

¹ 1980年代にビデオクリップの登場とともにスターダムに登場したマドンナは、この変遷を端的に示している。マドンナ、『Immaculate Collection』、ワーナー、1990、同、

- ¹ 『ベストヒット・コレクション93 - 99』、ワーナー、1999年、拙稿、「まなざしの転位 - 視覚文化における見る者と見られる者の関係をめぐって - 」、『富山大学教育学部紀要』、第58号、2004年、241～251頁、特に242～245頁。
- ² 『ラン・ローラ・ラン』、ボニー・キャニオン、2003年(DVD)。
- ³ 同DVD、チャプター 3、11、17。
- ⁴ 同DVD、チャプター 5、11。
- ⁵ 同DVD、チャプター 6、13。
- ⁶ ジャン・フランソワ・ブーヴィエ監修、『世界のCMフェスティバル第1集』、学研、2003年収録CM。
- ⁷ 『スパイク・ジョーンズ ベスト・セレクション』、アスミック・エース・エンターテイメント、2004年(DVD)、Disk A、第15曲、コメント (ケミカル・ブラザーズ)、監督インタビュー、『ケミカル・ブラザーズ シングル 93-03』、東芝EMI、2003年(DVD)、第4曲。
- ⁸ 『ケミカル』所収のライブ映像を参照。
- ⁹ 『ペットショップ・ボーイズ ポップアート』、東芝EMI、2004年、第13曲。
- ¹⁰ 『スパイク』第1曲、コメント (ワックス)、監督インタビュー。このクリップはミュージシャンたちのコメントにしばしば言及され、各方面に新鮮な驚きを与えたことが伺われる。
- ¹¹ 『スパイク』、第13曲、コメント (ノーマン・クック、クリストファー・ウォーケン)；ブックレット、監督インタビュー。
- ¹² 『スパイク』、ブックレットの監督インタビューから。
- ¹³ 『スパイク』第10曲、コメント(J・マスシス)、監督インタビュー。
- ¹⁴ 『ケミカル』第2曲。
- ¹⁵ 『スパイク』、第5曲、コメント (ピースティー・ボーイズ)、監督インタビュー。監督自身もかなり乱暴な運転の自動車に同乗した。
- ¹⁶ 『クーラ・シェーカー ザ・ベスト・オブ・クーラ・シェーカー』、ソニー、2002年、DVD、第6曲。
- ¹⁷ 『プライマル・スクリーム ダーティー・ヒッツ』、ソニー、2003年、DVD第7曲。クリップの監督などの詳細は不明。
- ¹⁸ 『ケミカル』、第7曲。
- ¹⁹ 『プライマル』、DVD第9曲、解説。