

# 画面の中の画面―異次元をつなぐ表象をめぐって

鼓 みどり

Picture in Picture; On the Representation Connecting Different Spaces

Midori TSUZUMI

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

## Abstract

How can the other world be represented in films? This paper deals with 'picture in picture' of recent films and video clips. Firstly we look into holes in the Beatles' 《Yellow Submarine》(1968), Spike Jonze's 《Being John Malkovich》 and Peter Gabriel's video clips. Secondly we analyze the motives of 'picture in picture', i. e. window, mirror, screen, picture frame. We also notice zapping and monochrome effect. Thirdly we observe the function of television in picture of video clips. It conveys the message from artists to viewers. It may be looked as the person displayed. It brings supporter or disaster. It may be able to be fetish.

**キーワード：**視覚文化、ビデオクリップ、テレビ画面、画中画、ピーター・ガブリエル

**Keywords：**Visual Culture, Video Clip, Television Display, Picture in Picture, Peter Gabriel

## はじめに

ビデオクリップは様々な手段を用いて次元の異なる情景や世界を呈示する。たとえば色調や画質を変えて、現実と夢の情景を描き分ける。基本的には映画やテレビドラマなどと同じだが、短時間かつインパクトの強いイメージを生み出すために、次元の差異をより鮮烈にする傾向がうかがわれる。実写映像とアニメーションの組み合わせは、映画ではあまり使われないが、ビデオクリップでは決して珍しくない。そしてよく観察すると、現実と夢といった次元の異なる世界をつなぐチャンネルのようなモチーフが随所に認められる。それは穴やトンネル、アーチ、扉や窓などの建築開口部、鏡、ポスターや写真など壁面に飾られたイメージ、そしてテレビや映画などの画面である。

筆者はこれまで視線の主客を軸に80年代のビデオクリップを検討し、動く身体に90年代ビデオクリップの変貌を見いだした<sup>1</sup>。本稿ではビデオクリップに現れた異次元をつなぐ要素に注目し、それによって映像がいかに表現の幅をひろげているのかを確認する。まず穴をモチーフにした映像に注目し、現実と異次元をつなぐ仕掛けが投げかけるものを捉える。次に絵画において画中画を成立させていたモチーフすなわち窓、鏡、額縁が、映像でどのように用いられているか、またスクリーンに投影された映像がどのような効果を持つかを見る。そしてビデオクリップに頻繁に登場するテレビ画面が担うメッセージを、具体的な事例から探っていく。

## 1 穴の向こうは

ビートルズのアニメーション映画『イエロー・サブマリン』(1968)は、音楽を憎む種族ブルーミーニーズに占拠されたペパーランドを、黄色い潜水艦に乗り込んだビートルズの4人が救うというストーリーである<sup>2</sup>。60年代までの娯楽性の高い音楽映画との違いは、楽曲それぞれに短い映像がつけられ、歌詞を反映したイメージを展開することだ。そのイ

メージは映画そのもののストーリー展開と全く無関係ではないが、楽曲ごとに独立している。これは1980年代に登場するビデオクリップと同じ映像ジャンルに属していると考えられる。ビートルズのメンバーは歌う姿でクリップに登場するが、クリップはアニメーションを生かして変幻自在に作られている。実写映像をトレースして色を変え、或いはコラージュによって意外なもの組み合わせるなど、表現手法は実に多彩である。また一見大胆なデフォルメが、個々のモチーフの骨格を的確に捉えた上での描写であるので、細部にも破綻のない画面となっている。この作品は個々の楽曲の宣伝のために作られたものではないが、ビデオクリップの原点と見なすことが出来るだろう。楽曲は既発表のものと映画用に制作されたものが混在している。ビートルズは歌詞の喚起する世界を可視化するために、アニメーションを選んだと考えられる。そしてクリップをつなげて一貫したストーリーを組み立てるアイディアは、クリップ全盛の今日においても類を見ないのである。この映画はビートルズ自身の設立したアップル・レーベルによる制作であり、それゆえに楽曲と一体化した映像作りという新たな領域を実現できたと考えられる。4人の個性は冒頭部の部屋のイメージに明確に示されており、ポップグループではなくユニットであったことが印象づけられている<sup>3</sup>。



図1 ビートルズ、『イエローサブマリン』, 1968年、「穴の海」

『イエロー・サブマリン』の物語展開の中で、「穴の海」という場所が登場する。これは目的地ペパーランドに向かう途中で潜水艦において行かれた4人と哲学者めいたキャラクターのジェレミーが、胡椒の散らばった場所からくしゃみで飛ばされて迷い込んだ不思議な空間である。白地に黒いドットが規則正しく並び、錯視を用いたオップ・アートの絵画に似た奥行きが見いだされる。そしてこのドットは穴である。場面は次々と切り替わり、ドットを俯瞰したり仰視したりする間、メンバーとジェレミーが穴に出たり入ったりする(図1)。やがてリングが緑色のドットの上に立つと、全体が緑色に染まり、緑の海からペパーランドへと導かれる。穴の海の中にペパーランドへのチャンネルがあり、それは主題曲の歌詞(the sea of green)と符合する<sup>4</sup>。しかし行動を共にしていたジェレミーは穴に隠れていたミーニーズにつかまってしまふ。ペパーランドへのチャンネルである穴の海は、敵が潜む場所でもあるようだ。

「穴の海」の直前に挿入曲Lucy in the Sky with Diamondsが歌われる。ずらりと並んだ横向きの頭部が、心的内面を断面図状に示している。クリップはある頭部のイメージが自動扉が開くように切り替わって始まる。頭の中から想像世界が広がる感じをうまくあらわしている<sup>5</sup>。



図2 ピーター・ガブリエル、「ラブ・タウン」, 1993年、水玉の海

ピーター・ガブリエルの「ラヴ・タウン」(1993) はアート作家草間彌生とのコラボレーションで、彼女のトレードマークとも言える水玉模様が郊外の住宅に増殖していく<sup>6</sup>。冒頭でマグリットの絵の人物に似た山高帽とコート姿のガブリエルが、水玉模様のトランクを手に何人も歩いている。彼らの足跡は文様の小道となる。一戸建て住宅地が映し出され、庭仕事や洗車する人の姿が見える。自動車、洗濯物や庭の飾りに水玉が隠されている。空にちかちかと光る文様が現れ、様々な年代、性別のカップルが抱擁する。そして立方体と背景に水玉がちりばめられたイメージが現れる。このイメージは夢幻的な世界とアイロンかけや身支度をやる男女が何組も登場する現実の切り替えに使われ、モノクロ、深紅、黄色地に黒と色調が変わる。万華鏡に映し出されて増殖するオブジェを背景にしたガブリエルのクローズアップと、水玉に覆われた白っぽいドレスの女性の姿が交錯する。のぞき穴から路地が見え、誰もいない室内が映し出され、さらにガブリエ

ルが水玉の海にボートでこぎ出し(図2)、カップルが現れた後、天空へと梯子で登る。そして冒頭の場面が再び出てくる。今度は文様の小道がどんどん消えていく。この水玉自体は穴ではない。しかしレベルの異なる世界へのチャンネルとして印象づけられ、なおかつ日常に近い情景を徐々に浸食している。時々挿入されるイメージは、増殖の果てを予告しているのかもしれない。けだるく不安を感じさせるメロディーとうらはらに、登場する男女は幸福そうに見える。

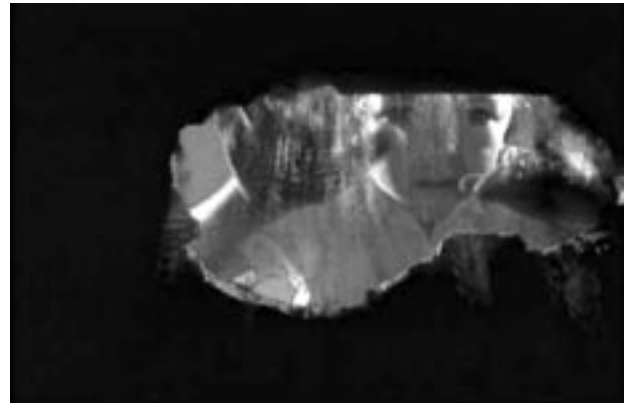


図3 ピーター・ガブリエル、「ディギング・イン・ザ・ダート」、1992年、穴を掘る子供

同じガブリエルの「ディギング・イン・ザ・ダート」(1992)は、地面に掘られた穴の内側と外側に視点を転換する<sup>7</sup>。地面に横たわったガブリエルの身体の周囲で草が異様な速度で生長し、カタツムリがはい回る。この部分はピーター・グリーナウェイ監督の『ZOO』(1985)の結末を喚起させる<sup>8</sup>。針が恐ろしい早さで回る時計が何度も映し出される。やがて横たわるガブリエルはスコップを持った男に土をかぶせられ、クレイアニメによる蛆虫のような生き物が周囲をうごめく。それが眼球の形になり、女性と諍いをするガブリエルのアップに切り替わる。さらに砂遊びをする少年が穴の向こうに現れる(図3)。少年は腕時計を掘り出すが、大人たちは彼を無視し続ける。曲調が激しくなるとガブリエルが埋められた砂の中から身を起こす。大写真になった蜂が繰り返し登場し、いらだちを表象する。埋められているガブリエルの上にキノコが群生し、HELPという文字をなす。最後にガブリエルの体が再生し、地表に押し上げ得られ、周囲にぎっしりとイチゴが実る。植物の生育は早送りであるのに対し、人間の暴力はスローモーション或いはストップモーションである。画面中の穴は地中と地表をつなぐもので、埋められた側の視点が興味深い。最後のイチゴと花は死と再生を繰り返す植物の生命をあらわすように思われる。

映画『マルコビッチの穴』(監督:スパイク・ジョーンズ、1999年)は、オフィスのキャビネット裏側の穴が、俳優ジョン・マルコビッチの脳につながり、15分だけ彼の中に入れるという奇抜な設定の物語である。他人の脳或いは意識に入り込むSF的発想と、古びたビル71/2階という奇妙な場所がミスマッチである。斬新なビデオクリップで人気の高いスパイク・ジョーンズの長編第1作は、従来の映画とは少し異



図4 『マルコビッチの穴』、1999年、ロッテが初めてマルコビッチに入る

なった枠組みで作られている<sup>9</sup>。人形使いだが生活のためにファイル係として就職した主人公クレイグは、オフィスの片隅に開いた穴の秘密に気づき、憧れの女性マキシーンと組んで一儲けする。マルコビッチの意識に入った状態の描写は、縁の部分を少しばかり、カメラが彼の視野と同期し、食事や身支度などの日常的な行動を見るものに体感させる(図4)。クレイグの妻ロッテがマルコビッチの穴を体験し、男性の身体を介してマキシーンに強くひかれていく。嫉妬に駆られたクレイグはマルコビッチの中にとどまる方法を会得し、彼を操って人形使いに転職させ、マキシーンをパートナーに成功を収める。しかし宿主に入り込むことで永遠の生命を得ようとするレスター社長らがマキシーンを誘拐し、クレイグにマルコビッチからの退去を迫る。マキシーンの裏切りを許せないロッテは、逃げるマキシーンを追ってマルコビッチの無意識に入り込み、銃を乱射する。結局、ロッテ、マキシーンそしてクレイグはマルコビッチから退去するが、それと入れ替わりにレスターらが入り込み、マルコビッチは解放されない。女性2人はマキシーンが生んだ少女エミーと幸せに暮らし、クレイグはエミーの中に入ってマキシーンへの未練を断ち切れない。



図5 同、自ら穴に入るマルコビッチ

この映画はある人物の意識に入り込み、本人には気付かれずにその人物を15分間体験するという設定が引き起こす事件をコミカルに描く。そこで興味深いのは、マルコビッチ自身が穴の存在を発見し、自分で自分の中に入る場面である(チャプター20～21、図5)。そこはすべての人物がマルコビッチ

であり、男性も女性も顔は彼自身なのだ。そこで語られる言葉も文字も「マルコビッチ」だけの不気味な世界である(図6)。本人が見る自分の意識とは果たしていかなるものか。自己像とは永遠に客観視出来ないものかもしれない。ただ他人がマルコビッチに入り込んでいるときよりも映像が明確で洗練されている。他の人物の場合はわざと手持ちカメラのように映像が揺れるが、マルコビッチ自身はしっかりと固定されたカメラで撮影されている。



図6 同、マルコビッチが見たマルコビッチの意識

嫉妬に駆られたクレイグによって檻に閉じこめられたロッテは、かわいがっているチンパンジーのイライジャによって束縛を解かれる。イライジャがジャングルで生け捕りにされた記憶が、字幕入りの挿入映像で流される(チャプター23)。イライジャはこの体験がトラウマになって体調がすぐれない。猿の回想場面はドキュメンタリータッチで盛り込まれている。こちらは木の枝を飛び移るように、カメラを大きく動かして撮影されている。物語の展開に不可欠な要素ではないが、動物自身の体験という次元の異なる挿話が、モノクロ映像で呈示され、彼らの叫びに字幕がつく点が単なる動物番組の作りを越えている。ロッテが慈愛深く世話をしてくれることに対するイライジャの感謝が、この挿入映像によってよく理解できる。

他人の意識に入り込むことは、同時に他人と身体を共有することでもある。ロッテとマキシーンの関係も、マルコビッチの身体がなければ、ここまで親密にならなかったであろう。マキシーンは自分に寄せられるクレイグとロッテの好意をうまく利用して、有名俳優のマルコビッチと積極的にかかわろうとする野心的な女性である。穴を使ってビジネスを始めたのも、クレイグではなく彼女である。クレイグがマルコビッチを操っていたときは、おそらくクレイグを意のままにすることで、マルコビッチのパートナーとしての活躍に熱中していたのであろう。しかし身重のマキシーンはマルコビッチ＝クレイグに心を閉ざす。一方、ロッテは性同一性障害を訴えていたが、男性の意識入ることで、同性への愛に目覚める。物語が複雑なのは、男女が単純な三角関係に陥る代わりに、クレイグはマキシーンを、マキシーンとロッテはマルコビッチを介してお互いを求めているからであろう。意識の中に入り込むだけならば、普段体験できない世界に15分間だけ身を置くにすぎない。しかしその人物を操るとなると話が違っ

てくる。マルコピッチとその子孫は、意識に入り込むトンネルとつながっているために、永遠の生命を願う人々に狙われている。クレイグはいち早くエミーの中に入っているが、レスターたちはそろそろマルコピッチからの移動を準備している。ラストシーンは屈託なく泳ぐエミーの映像で、クレイグが入っていることを忘れさせる伸びやかな手足の動きにほっとさせられる。

映像に登場した穴(図1～5)は、別世界への入り口である。日常はほんの小さなきっかけで、見知らぬ世界につながっている。そこへ人を導くのが穴なのだ。多くのミステリーは、ありふれた日常が何かの契機で一変するところから始まる。穴はそのような展開を視覚的に喩えたものであろう。穴の海やマルコピッチの穴は別世界への入り口であり、「ディギング・イン・ザ・ダート」では地下世界から現実を覗く窓だ。穴を通して何者かがやって来る例は、以前に紹介したケミカル・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)<sup>10</sup>で、テレビに映されたトンネルから未来の自分が訪ねて来る場面がある<sup>11</sup>。穴は異次元をつなぐもので、そこを通して予期せぬ事件や出来れば避けたい災いが到来することもある。或いは穴は日常に出来たほころびで、そこから真実が顔をのぞかせているのかもしれない。

## 2 映像における「画中画」

映像における「画中画」は、絵画の場合と同じように現実には同一空間に存在しない事象を象徴的に共存させ、あるいは時間や空間の異なった相へと転移させる装置となっている。アンドレ・シャステルは、絵画に描かれた窓、鏡、そしてタブローのはたらきを様々な時代の作例から検討し、特に17世紀から18世紀の絵画に積極的に用いられていることを明らかにした<sup>12</sup>。窓や鏡は平面でありながら三次元空間を内包するので、西洋では絵画と相似するものと捉えられてきた。それでは映像表現ではどうだろうか。不在の人物の代わりに壁に掛かった肖像画や写真が室内を見守る場面は、よく使われる手法である。時が流れて亡くなってしまった人物が、精神的に関わっていることを示すために、こうした表現が使われる。



図7 ウェザーガールズ、「ハレルヤ・ハリケーン」、1983年、窓

ウェザーガールズの「ハレルヤ・ハリケーン」(1983)は、デートの相手がいない女性たちを救うために、メンバーが演じる「母なる自然」がハンサムな男性天使を雨あられと降らせるというメルヘン風の内容で、色画用紙で組み立てたようなオフィスビルの窓に、男性たちが傘を拡げて降下する姿が見える<sup>13</sup>。「自然」が天井を取り除き、ハート型のベッドに眠るメンバーの上に天使たちが舞い降り、傘を拡げて踊る。最後は巨体のメンバーとオフィスの女性たちが、天使と共に楽しげにステップを踏む。窓はオフィスのさえない日常に、夢の成就を挿入する画中画である(図7)。



図8 ピーター・ガブリエル、「ブラッド・オブ・エデン」、1992年、水鏡

ピーター・ガブリエルの「ブラッド・オブ・エデン」(1992)では、水鏡に映ったガブリエルの顔がシニード・オコナーに切り替わる<sup>14</sup>。プットーらしき子どもが角笛を吹き、空から魚群が砂地に降り注ぐ。砂から樹木のような形のオブジェがあらわれ、ガブリエルが飛び出してくる。彼が水面を見つめると、揺れる水鏡にオコナーの顔が浮かび上がる(図8)。やがてオレンジ色の蛇が現れ、子どもがのこぎりでログハウスに窓を開ける。窓から丸太の切れ端、燃える紙、紙幣などが落ちてくる。花嫁姿のオコナーが現れ、赤いドレスを着てガブリエルと手をつなぐ。オレンジ色の蛇は彼らの絆を象徴するロープに変わる。しかしガブリエルが手を伸ばすと水鏡の像は消え、シーツから滑り落ちて男女は離ればなれになる。ガブリエルは恐竜や一角獣の歩く砂漠に降り立つ。再びオコナーとともに透明な球体の中で憩った後、地面に引かれた家型の区画におさまリ、対話のようにデュエットする。動物の行列の最後尾に人間の男女が現れ、それが2人の影と重なる。最後は大勢の人間のシルエットが旋回しながら落下し、その中でガブリエルは途方に暮れる。2人の顔が意図的に相似を際立たせて描かれ、それ故男女の絆の困難さが浮彫にされる。タイトルのエデンつまり人類の始原から現在まで、変わらないということなのだろう。シャボン玉に包まれて浮遊した後、家型の地面にべったり坐る展開は、家庭の重みを端的に表現しているようだ。なおシャボン玉状のモチーフはガブリエルの「グロウイング・アップ」(2002)にも登場するが、こちらは一人一人を包んでいるので、個人を象徴するものと考えられる<sup>15</sup>。



図9 ピーター・ガブリエル、「ショック・ザ・モンキー」、1982年、白塗り男と猿の影

ピーター・ガブリエルの「ショック・ザ・モンキー」(1982)は、並んだ2つの室内で、ガブリエルが書類に目を通すノーマルな人物と、白塗りにペイントを施した人物の2役を演じる<sup>16</sup>。カメラは平行移動しながら2つの部屋を映し出す。暗い部屋に黒いスーツ姿のガブリエルが入ってきて、仕事を始める。壁に猿の映像が投影される。タイプライターにはアラビア語風の文字と"Shock the Monkey"と印字された紙がセットされている。リズムに合わせて机が揺れ、ガブリエルは書類の山を押さえる。格子模様がクローズアップされ、白塗りにペイントのガブリエルの顔になる。こちらは白いスーツを着て照明された白っぽい部屋にいる。一瞬猿の顔がアップになり、また白塗りの顔に戻る。眉毛を塗りつぶしているの、猿に似て見える。暗い部屋では書類が散乱し、明るい部屋では床に座った男の周囲を炎が取り囲む。カメラの移動で2つの部屋が隣り合っていることがわかる。黒服のガブリエルは屋外に駆け出し、林の中で身構える。再び室内で電球を避けたり、侏儒におそわれたり、と災難が続く、黒服のガブリエルの顔にもペイントが現れる。猿そのものはこの場所にはいないが、映像やシルエットが現れるたびに場面が切り替わり、黒服のガブリエルの状況が悪化していく(図9)。光に満ちた部屋にいる白塗りのガブリエルが象徴する狂気が、暗い部屋のガブリエルを圧倒していく。時々映し出される猿の顔もそれに荷担しているようだ。



図10 シャーデー、「スムーズ・オペレーター」、1984年、8ミリが暴く

シャーデーの「スムーズ・オペレーター」(1984)は、ステー

ジで歌うシャーデーと客の男性およびそのパートナーとの視線の交差に、ミステリアスな雰囲気が漂う<sup>17</sup>。高級クラブの受付に現れた粋な男性を、係の女性が親密そうに迎える。ステージでは演奏が始まる。男性は連れのいるボックスに座る前に、ステージを見つめる。壁面の鏡にはライトに照らされたシャーデーの姿が映る。さらにステージを見つめる連れのサングラスにも、彼女の姿がくっきりと映し出される。フラッシュバック風に自動車火災の8ミリ映像を見る場面が挿入される。そこには同じ男性が銃を受け渡し、シャーデー自身も登場する。隠しカメラで撮られたらしき映像は、男性がシャーデーと密会した後、別の女性と親密にしている事を暴く(図10)。その女性は冒頭に登場したサービス係である。詳細は謎に満ちたままだが、投影画面がある程度の背景を明らかにしている。場面はクラブに戻り、男性は運ばれてきたワインクーラーに映るシャーデーの鏡像を無意識のうちに撫でている。交わされる視線や表情の細部に、映画に匹敵するような演技が見いだされる。



図11 ピーター・ガブリエル、「スチーム」、1992年、操り人形

ピーター・ガブリエルの「スチーム」(1992)は、敷居をくぐり抜けると背景が切り替わり、大小の差でモチーフを入れ子にするなど、映像ならではの「画中画」手法に満ちている<sup>18</sup>。異様に車体の長い自動車から紫のスーツを着たガブリエルが尊大に降りてきて、足下の人面犬を蹴散らしながら女性と一緒に踊る。大勢の男女も一緒に踊り、長い絨毯を進んでいくと、蒸気のカーテンの向こうは原始時代である。2人は裸で歩くが、その体は炎に変わる。くつろいだ服のガブリエルが、肖像画のモデルとして座っている。妻らしき女性が描き進めていくと、ガブリエルの身体は消えていく。次は男性ストリッパーのガブリエルの手足が、女性たちにどんどんむしり取られていく。下着に札が沢山入っても身体は消えていき、最後は首まで持っていかれそうになる。ガブリエルの身体が水、女性たちが火となって踊り、ビキニ姿の女性のトルソがガブリエルの顔になる。蒸し風呂で女性たちに圧倒され、ガブリエルは蒸気機関車になる。ガブリエルが修道服の女性を下着姿にすると、彼女はジーンズをはいて彼を突き飛ばす。しゃれたスーツの女性が座る椅子はガブリエルで、彼女の後について移動する。ポケットから取り出したボールペンの女性像を下着姿にすると、彼女もボールペンを取り出

し、そこに印刷されたガブリエルの服を脱がせる。いずれも画面の切り替えで着せ替え人形のように簡単に服装が替わる。さらに受精卵から赤ん坊、幼児、少年、十代、青年、壮年（ガブリエル）、老年と姿を変えながら踊る様子は、人生の7つの年代の図像伝統を思い起こさせる<sup>19</sup>。アイロンをかけながら踊る女性など、基本的にダンスのイメージが続くが、ガブリエルを糸で操る女性が、実はより大きなガブリエルに動かされていたという入れ子のイメージが面白い（図11）。ガブリエルと女性が大木を揺さぶると沢山の赤ん坊が果物のように収穫される何ともめでたい図柄でクリップは終わる。人間を動かすさまざまな欲望を蒸気に喩えているようだが、それが生命を動かす力でもあることを気づかせようとしているのであろう。先に見た「ディギング・イン・ザ・ダート」では人間の欲望がネガティブに捉えられていたが、このクリップは皮肉を交えつつもポジティブである。



図12 ベック、「デッドウェイト」、1997年、影に引きずられるベック

ベックの「デッド・ウェイト」（1997）は、監督のミシェル・ゴンドリーが語るように、奇妙な細部に満ちた逆さまの世界を呈示している<sup>20</sup>。陰気な顔で書類にスタンプを押すベックは、海岸に事務机を置いて仕事である。日光浴をする女性、散歩する人、砂遊びをする子どもには目もくれず、ひたすら机に向かう。子どものミニカーを大人が海に投げ捨てると、崖から転落する自動車に場面が切り替わる。放り出されて倒れるベック。次にアロハシャツの若者が警官たちに取り押さえられている。ベックは砂浜から起きあがり、子どもの砂遊びを見て、交差点の情景を思い出す。机に戻るが、強盗にあった記憶がよみがえり顔をしかめる。それからカレンダーを見て、休暇に出かける支度をする。壁紙の入った額縁をはずして、スーツケースに入れる場面が奇妙である。通常壁紙を額に入れて飾ることはない。飛行機に乗ると機内は大変寒く風が強いのに、外は穏やかでカモメがとまるほど静かそうだ。ベックはリゾートスタイルでビーチチェアを手におフィスに入り、皆が忙しく働いているところでのんびり休息する。彼の足下だけ、水が溜まっている。あくびをするとしかめ面の歯科医の顔が現れ、事務机に乗った女性から、車のボンネットにしがみついた女性のアクション場面が連想される。そして郵便物を開くと壁紙が入っている。驚くベック。ドラマーが映り、ドラム人間がおフィスを歩く。立ち上がったベックは

外に出て汗をぬぐう。視線を上げると凶暴そうなアロハシャツの若者が現れる。警官に取り押さえられていたのと同じ人物であろう。ベックが歩道を歩き始めると、バルコニーからこの若者が見おろし、ベックに電話をかけるが、ベックの影がそれを受け、ベックは影に引きずられながら移動する（図12）。強盗を今度は打ちのめし、ベックは得意そうである。自動車を担ぐ人を横目で見ながら、靴に導かれて映画館に入り、自分自身の行動が「あまり普通でない生活」という題名で上映されているのを見る。めざとい観客の視線が、彼に向けられる。スクリーンは冒頭の場面を映し、映画が終わる。事故や強盗、脅迫などの暗示をちりばめながらも、それが明らかになる気配はなく、奇妙な状況が淡々と続く。



図13 ペットショップボーイズ、「DJカルチャー」、1991年、サッカー

ペットショップボーイズの「DJカルチャー」（1991年）は、彼ら自身のコメントによると、衛星放送に触発されて多チャンネルやザッピングをモチーフにしている<sup>21</sup>。またイラクも多国籍軍も勝利を宣言した湾岸戦争の不条理さも意識したという。次々と放映される番組は、戦争報道に続き歴史、サッカー、時代劇、自分達のライブ、ニューエイジ、ダイエット、そして再び湾岸戦争という脈絡のなさである。どのチャンネルも焦燥感に突き動かされている雰囲気があり、情報伝達の加速とボーダーレス化が、無数の小さなセグメントを作り出すという現象が端的に描き込まれている。またダイエットにとりつかれたエリザベス・テイラーやマドンナを風刺した部分では、彼女たちと同じ服装の群衆が登場し、万人がセレブを模倣する世相をも皮肉っている。しかも自分達のDJ姿もチャンネルに組み込むことで、タイトルを反映すると同時に自己を相対化している。下から見上げ（図13）、逆に俯瞰するなど、カメラの視線が面白く設定されている。

ウィル・スミスの「Will2k」（1999）は小型ビデオカメラ風のタイムマシンによる切り替えがテーマで、時代をダンスとファッションで端的にとらえている<sup>22</sup>。1999年大晦日のパーティー会場。いつものように遅れてきたウィル・スミスが手にしているのは小型ビデオカメラに似たタイムマシンである。まず1929年にセットすると会場の色調がモノクロに変化し、禁酒法時代のジャズクラブに変貌する。レトロなドレスにはしゃぐ女性たち。ウィルは白いスーツで決めてステー



図14 ウィル・スミス、『Will2K』、1999年、2222年のダンス

ジに立つ。KCとともに警察の手入れを逃れ、70年代のスライ・ストーンを彷彿とさせる巨大なアフロヘアとサイケな服に変身する。色彩は現在より派手で、星形のサングラスなど、細部も奇抜である。ダンスは腰をくねらす動きが中心で、現在よりも曲線的である。次に1948年に移動し、再びモノクロになる。男性はソフト帽をかぶり、女性の体を支えて回転させるアクロバットのダンスが繰り返される。ウィルはサイケな服装のままだったので好奇的となるが、タイムマシンを手にスーツと帽子でお洒落に決めて踊り出す。KCがタイムマシンを1984年にセットすると、場面はストリートのブレイクダンスに変わる。しかし途中で時間が止まったかのようにすべてが遅くなり、苛立ったウィルがタイムマシンを2222年にセットすると、メタリックなスーツとヘッドギアをつけたウィルが未来のダンスを披露する。回りの女性たちは東洋風の顔立ちで、黒いストレッチ素材のスーツに身を包んでいる。男女とも肌の露出はほとんどないが、振り付けはかなり官能的である。ステージ後方の壁には、CGによるダンサーの姿が浮かび上がってくる（図14）。夢中になって踊るウィルの耳に2000年のカウントダウンが聞こえ始める。慌てて現在に戻った彼は、何とかカウントダウンに間に合うが、仲間たちの視線は訝しげだ。なぜか彼だけがモノクロになっており、「白黒とはなんてこった」と叫んでクリップは終わる。映画俳優としても活躍するウィル・スミスならではのクリップであるが、楽曲そのものはあくまでもヒップホップである。これを1920年代から未来までのファッションとダンスに組み合わせ、何の破綻もないところが力業である。ソウルの本質は不変と言うことかもしれない。

映像には「画中画」、つまり画面の一部を囲む枠が明らかな窓、鏡、額縁、スクリーンに投影された映像と、何らかの契機による色彩や大きさの変化が表現する異次元がある。前者は包含関係が明確で、大抵は現実の一部に異次元が格納されている。「ハレルヤ・ハリケーン」の窓（図7）や「スームス・オペレーター」の鏡像が分かりやすい。後者は画面の切り替えを際立たせる演出で、『Will2k』のタイムマシンがディゾルブや揺らぎのエフェクトを用いて時代間のジャンプを意識させた。また『スティーム』の蒸気のカーテンやモーフィングは、次元の転換をなめらかなものに行っている。[D]カ

ルチャー]は多チャンネル時代に顕著になったザッピングをヒントにしたと考えられる。スクリーンの映像はクリップのストーリーを解き明かすことが多い。しかし私的な空間における映像は、テレビの方が一般的である。テレビは生活空間に置かれた家電でありながら、多様な世界の姿を放映し、現実の中に異次元をはめ込む装置と見なすことが出来る。次にビデオクリップに現れたテレビ画面の例を検討する。

### 3 テレビ画面のはたらき

クリップの表現手法として、テレビ画面の多用が目立つ。画面上でアーティストが語りかけ、異次元へのチャンネルとなる。通常、クリップ自体がモニターで再生されているため、映像中のモニターは絵画における「画中画」と同じ機能を担うと考えられる。これまで見てきた窓や鏡に比べて、テレビ画面はより複雑な内容の映像を挿入することが可能である。またテレビという装置は、スライド、8ミリや映画などの投影よりも実体を伴ったものとして捉えられ、感情移入やコミュニケーションが可能であると受けとめられているように思われる。以前に紹介したケミカル・ブラザーズの「アウト・オブ・コントロール」（1999）では、ゲリラ活動がテレビCMに変貌し、さらに暴動の報道に切り替わる<sup>23</sup>。テレビが用いられることによって、それまでの映像に全く逆の意味を帯びさせている。



図15 ピーター・ガブリエル、『ビッグ・タイム』、1986年、天井の丸窓

ピーター・ガブリエルの「ビッグ・タイム」（1986）は、最初に小型円形テレビ画面が登場し、ノイズの多い画面の中でガブリエルが歌い出し、ポップなアニメーションに変貌する<sup>24</sup>。泥や植物が動いて顔に変わり、円形枠で画面が切り替わり、カーテンの中から再びガブリエルの顔が登場する。画面が揺れて縦長のピラミッドが現れ、頂点についた目のクローズアップが再び円形のテレビ画面になる。ガブリエルが都市を車で走り、膨大な数の商品を抱えた人物の腹によって両側から押しつぶされる。商品の間から口が歌い続ける。パチンコ台のような神殿の前で玉座に座るガブリエルは、ペーパークラフトに似た姿に転じ、敷石から現れた腕は落下してきたコンクリート板の堆積につぶされる。これは脚のように曲にあわせてステップを踏み、ガブリエルがそこから出た後、一挙に増殖してコーラスする。ガブリエルはゴム仕掛



けの人形たちと一緒に踊り、自身も人形となって室内で踊る。枕に頭をのせたガブリエルが天井を見上げると、マントヴァの「結婚の間」天井を思わせる円形画面が現れる。中心に星空、周囲にはポッチェリやブロンツィーノのヴィーナスがコラージュされ、時計回りに回る。その中からガブリエルが飛び出し、彼の縮小イメージが規則正しく並んだ画面へと転じる。ビスケット、紙幣、コインなど歌詞の想起させるさまざまなイメージを列挙した後、最初の小型テレビの画面にガブリエルが消え、テレビも朽ち果てて終わる。そこから花が咲き、冒頭と同じ声が呼びかけるのは皮肉である。基本的にはガブリエルが歌い続ける単純な内容だが、実写、絵画、コラージュ、クレイなどの表現技法を駆使して飽きさせない。小型テレビには手足がついており、ボッシュの怪物のように踊る姿も見られる(図15)。冒頭と最後に登場するのは、ショーの始めと終わりを意味するのだろう。そして終わりとは機械の故障でもある。



図16 ハービー・ハンコック、「ロック・イット」、1983年、演奏者を映すテレビ画面

ハービー・ハンコックの「ロック・イット」(1983年)は、当時新たに登場したヒップホップのスタイルを生かしたクリップになっている<sup>25</sup>。登場するのはすべて人形で、スクラッチやドラムのリズムに合わせて、男女の脚が室内で踊る。居間のソファに3体の男性の脚が坐り、女性の脚が前後に歩く。新聞を読む男性の他に2人の男性がいる。少し離れたベッドに寝る子供は上半身を激しく動かし、ペリカンのような鳥はくちばしを開閉する。洋服ダンスが開き、吊るされてズボンと靴を履いた2組の脚が揺れる。洗濯機などの家電もリズムを刻む。カツラと懐中電灯で出来た女性の頭部や、バスタブから突き出す脚、下着姿のトルソや下半身が登場してエロティックである。テレビ画面にはハービー・ハンコックの演奏する手や顔が映し出される(図16)。クリップの中で生身の人間が登場する唯一の部分である。その周囲にはかなり奇妙な人形の断片などのオブジェが無造作に並べられ、その中にマルセル・デュシャンのレディメイド「自転車の車輪」も見られる。人形の崩れた表面がグロテスクであり、リズムに合わせてかなり暴力的な動きをするものもある。後半になると動きは激しさを増し、部屋全体が揺れ出す。最後にテレビが壊れて唐突に終わる。演奏者をテレビ画面で嵌め込み、人形アニメーションで全体を統一した完成度の高いクリップで

ある。人形や懐中電灯の目が互いに見交わし、室内にさまざまな視線が交錯する。



図17 ペットショップボーイズ、「ニューヨークシティボーイ」、1994年、ラベルとプレーヤー

ペットショップボーイズの「ニューヨークシティボーイ」(1994)は、大都会ニューヨークに憧れながら郊外に住む少年が主人公である<sup>26</sup>。自分の部屋でギターを弾いたり、レコードを聴いたりする少年は、粗いテレビ画面に映し出される黒人コーラスや壁のポスター、そしてLPのラベルに現れたペットショップボーイズ(図17)によってニューヨークへと駆り立てられる。少年はニューヨークにやってきて、昼間のダウンタウンで物見遊山を楽しむ。ストリートのブレイクダンスに目を奪われ、うきうきとしている。夜になると街の雰囲気は猥雑になる。ショーの水兵はレトロだが、音楽は乗りの良いリズムである。少年が伝説のクラブ「スタジオ54」に迷い込むと、有名人の姿も目につくが、かなりきわどい情景が目飛び込んでくる。辟易して外に出た少年がベンチで横になり、目覚めたら自室にいた。すべては夢だったという落ちである。ペットショップボーイズは太い眉毛にサングラス姿で、至る所で歌い続ける。冒頭に摩天楼がモノクロで映し出される。アンディー・ウォーホルの実験映画『エンパイアステートビル』のように見えるが、実は少年の部屋に飾られている写真である。テレビ画面の黒人たちも高層ビルを背景に歌っており、摩天楼は都市ニューヨークに不可欠の記号なのだろう。



図18 セリーヌ・ディオンの「ザッツ・ザ・ウェイ・イット・イズ」、1999年、街頭モニター

セリーヌ・ディオンの「ザッツ・ザ・ウェイ・イット・イズ」(1999)は、歌うアーティストを放映する街頭モニター



とそれを眺める人々との交流を主題としている<sup>27</sup>。セリーヌの歌声と共にモニターに電源が入り、照明が明るくなる。彼女自身は白っぽい部屋でまっすぐ前を見つめながら歌いかける。アップで映した後カメラが引き、街頭テレビのモニターに映った彼女に切り替わっている（図18）。通行人が画面を見て微笑み、足を止める人も徐々に増えていく。またリビングやロビーでテレビを見て、カーラジオで曲を聴き、楽曲からパワーを得た人々の表情が明るくなっていく。会話が途絶えていたカップルが互いに見つめ合い、家族が楽しく語り合う。黒人やヒスパニック、アジア系の区別なく幸福な空気が広がっていく。歌いながらメッセージを送るセリーヌと、その映像、それを見つめる様々な視聴者が交互に現れながら曲は盛り上がり、最後にテレビを見ている人々が画面に自らの姿を見いだしてさらにポジティブになっていく。このクリップでテレビ画面は映像を呈示する装置であるばかりか、楽曲やパフォーマンスに込められた願いを伝えるメディアであり、それを受けとめた人々の姿を映す鏡でもある。テレビ画面が現代人の心性に与える力を肯定的に捉えた例と言えるだろう。



図19 ビリー・ジョエル、「あの子にアタック」、1983年、歌に励まされる夫婦

ビリー・ジョエルの「あの子にアタック」(1983年)は、60年代のテレビショーのステージ演奏と、ビリー・ジョエルが画面から出てテレビ視聴者に働きかける姿が交互に現れる<sup>28</sup>。テレビ画面は白黒で、笑わない司会者はエド・サリバンのパロディであろう。スタジオの情景はカラーで、ステージのビリー・ジョエルはサングラス姿で、レイ・チャールズやスティビー・ワンダーのような雰囲気である。聴衆はリズムに乗り、司会者やスタッフも弾んでいる。画面がモノクロに変わり、視聴者のリビングが次々と映し出される。夢中になっている子供たちの後ろで退屈そうに座る初老の夫婦。下着姿で電話をかける女性。女性に果敢にアタックする若者。彼らは曲とテレビ画面から出てきたビリー・ジョエルに励まされ、相手に本心を伝える勇気を出す（図19）。皆が曲と共にハッピーになり、子供たちも嬉しそうだ。テレビの前の人々も、聴衆も、ソ連の宇宙飛行士も曲に合わせて踊る。大好評のステージの後には踊る熊が登場する。曲のスタイルに合わせて、レトロな雰囲気のクリップに仕上がっている。



図20 マドンナ、「テイク・ア・バウ」、1994年、思い乱れて

映し出された人物の代わりに、テレビモニターを感情移入の対象にした例もある。マドンナの「テイク・ア・バウ」(1994)は、スペインか南米を舞台に、若い闘牛士との恋と別離が描かれている<sup>29</sup>。闘牛のポスターが貼られた街頭からクリップは始まり、若い闘牛士が映し出されたテレビにマドンナが身を預けている（図20）。画面の闘牛士は驚きと困惑の混じった表情である。親しい人の写真を持ち歩き、最近では携帯電話に画像を保存することは珍しくないが、テレビや映像で同じ事は出来るのだろうか。クリップは試合を控えた闘牛士と部屋に籠もるマドンナを交互に映す。2人はそれぞれの身支度を入念に行い、ベルトを締め、帽子をかぶるなど似た動作が交互に示される。闘牛士の衣装や剣、マドンナの化粧やアクセサリなど細部が丁寧に描写される。テレビ中継が闘牛士をクローズアップすると、悩ましげな表情のマドンナがむなしく手をさしのべる。闘牛場でカメラマンにフラッシュを浴びせられる闘牛士と、車に乗り込んで去るマドンナ。闘牛場の貴賓席には髭を蓄えた高官が姿を現し、闘牛士たちは敬礼する。聖母像の垂れ幕のある特別席にマドンナが身を乗り出し、婉然と微笑し、闘牛士もそれに気づく。牛が飛び出し、闘牛が始まる。マドンナは再び室内にいて、闘牛を中継するテレビを前に忘我の表情を浮かべている。闘牛士がとどめを刺す頃、マドンナは過ぎ去った恋を回想する。テレビ画面に童女のようなマドンナが映り、闘牛士が手をさしのべる。最後に闘牛が終わって退場する闘牛士が手を振る姿がテレビ画面に映るが、マドンナは横に立つだけである。このクリップは非常に官能的な描写が目立つが、これはポルノグラフィック映像からファンタジーを得ているのではない。心理的に深く関わった人物の映像がフェティッシュになりうるという幻想を描き出している。テレビ画面は記憶と情感をつなぐチャンネルになっているようだ。

エイフェックス・ツインの「カム・トゥー・ダディー」(1997年)は、鬼才クリス・カニンガムによる印象的なクリップである<sup>30</sup>。高層団地のゴミ捨て場に、犬を連れた老婦人が通りかかる。犬が捨てられたテレビに近寄る。何かの気配に振り向く老婦人。犬が吠え出すのとほぼ同時に、テレビの電源が入り、怪物じみた男の顔が現れる。ここでようやく音楽が始まる。犬は狂ったように吠え、老婦人は綱を放し、祈るよ

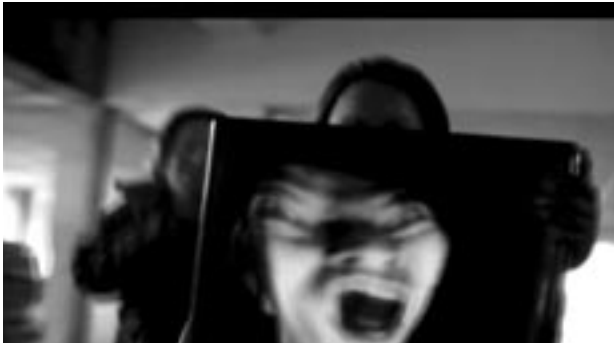


図21 エイフェックス・ツインズ、「カム・トゥー・ダディー」、1997年、咆哮するテレビ

うに手を合わせて途方に暮れる。大写しになった男が、歯をむき出して「お前の魂がほしい」と叫ぶ（図21）。どこからともなく現れた少女たちは、皆エイフェックス・ツインのリチャード・ジェームスの顔で、走り回り、団地のフェンスを棒で叩き、テレビを持ち上げ、石を投げて大人を脅かす。恐怖で顔を引きつらせた男性が車で逃げ出そうとすると、少女たちはフロントガラスにへばりついて、中をのぞき込む。怪人はテレビ画面からタイトルのフレーズ"Come to Daddy"と呼びかけ、少女たちがそれに応じる。2人の少女が手をつなぎ、歌を歌いながらスキップする場面もあるが、ノイズの多い音楽と共に、ゴミ箱をひっくり返し、フェンスやシャッターを叩き、混乱をエスカレートさせる。子供同士も諍いを起こし、テレビを奪い合った挙げ句、地面に落とす。するとテレビが激しく発光し、画面が盛り上がり、中から怪人が出てくる。最初はうずくまっていたが、叫び声を上げながら背筋を伸ばし、老婦人に向かって絶叫する（図22）。恐怖と悲哀の混じり合った表情で、老婦人は立ちすくみ、救いを求めて叫ぶが男の絶叫にかき消される。高層団地の建物が映し出され、エイフェックスが子供たちを集めて立っている姿が浮かび上がる。彼らを守るかのように腕を上げ、優しい表情を浮かべている。テレビから出てきた怪人はスキンヘッドだったが、少女たちを守る男は長髪を束ねており、少女たちと同じ髪型である。同じ顔でやせた身体の子供が次々と現れる。老婦人は仰向けに倒れ、テレビ画面は呵々大笑する怪人を映し出し、クリップはノイズと共に唐突に終わる。このクリップは、廃棄されたテレビが災厄をもたらすというホラー仕立てで、老人を子どもが苛む悪夢を展開させている。ビリー・ジョエルが勇気を与えにテレビから躍り出たのとは逆に、エイフェックスは混乱と恐怖をもたらし、魂を奪うのを目的としている。テレビ画面は、良かれ悪しかれ現実と異界を結ぶ通路なのである。

テレビ画面は、ただ何となく見ている、興味を促し、行動のきっかけを与えることがある。「ニューヨークシティーボーイ」は、テレビ画面にあこがれを増幅される少年を描く。「ザッツ・ザ・ウェイ・イット・イズ」のようにアーティストがメッセージを伝える装置であり、「ビッグ・タイム」では世界の入り口と出口である（図15、18）。日常の体験でテレビ画面に引きこまれる事は珍しくないが、これらの例はそ



図22 同、災厄との遭遇

の現象を外側から捉えて視覚化したものと言えるだろう。「あの子にアタック」と「カム・トゥー・ダディー」は、テレビから出てくる存在を描く。現実には起こりそうもない情景であるが、テレビに映った対象は、自分自身の体験と混同されやすいことを考えると、単なる荒唐無稽とたたづけることは出来ないように思われる。テレビは、勇気づけてくれる存在を密かに求め、或いは日常に潜む漠然とした不安にとらわれる現代の心性を誇張して示している（図19、21）。「ロック・イット」は現実がモニターの中にあり、主場面はヒップホップを基本原理にした動くオブジェの集積である（図16）。「テイク・ア・パウ」（図20）はテレビモニターをそこに写された人物と同一視するフェティシズムがモチーフである。映像そのものは手で触れることが出来ず、再生しなければ見ることも出来ない。したがって写真に比べ呪物性に乏しいと考えられる。しかしテレビ画面は、映像を擬似的に手で触れることが可能なものに転化している。また箱形の形状が何かが入っているブラックボックスとして認識させ、何かが入っている事を想定させる。現代生活には実に多くの家電が用いられているが、テレビほど意識や心情に働きかけるものは少ないだろう。テレビをモチーフにしたクリップは、これを前提にアイディアを出している。

## おわりに

映像における異次元表象を、ビデオクリップに登場する穴、画中画、テレビ画面に注目して検討した。映像は絵画と異なり刻々と様相が変わる。コマ送りしなければわからない細部にしか登場しないものは暗示的な意味があっても、前面に出されるものと同等に扱う事は難しい。ひとつのクリップの中に複数の表現技法が用いられるのはむしろ普通である。異次元は異質な映像をコラージュするだけでは生まれない。またビデオクリップは台詞などの説明的要素や時間をかけた語りを使うことは殆ど不可能である。従って、映像が語る内容を視覚的に理解させる必然性がある。或いはこの制約を前提として、一貫したプロットの構造を意図的に攪乱させる場合もある。このような傾向は基本的にどの年代のクリップにも当てはまるだろう。今回検討した画中画などの異次元をつなぐ表象は、無関係な要素を関連づける手段としても、文脈を逸脱させる仕掛けとしても大いに活用されている。

クリップを検討して興味深かったのは、ピーター・ガブリ

エルの仕事である。彼のクリップは、常に歌う彼自身が主人公であり、実写、アニメーション、CG等の多彩な表現手法を駆使して自身の顔を描出している。それはアーティストのイメージをアピールすると言うよりはむしろ、その姿を素材として自由自在に料理している。穴、画中画、テレビ画面のすべてが、クリップの中にさまざまな形で登場していた。それらによって次々と切り替えられる多彩なイメージは、「ラヴ・タウン」や「スチーム」の漠然とした感情や欲望や、「ブラッド・オブ・エデン」に見られる人とのかわりなどを機知にとんだ方法で切り取っている。たとえば「スチーム」の操り人形と人形使いが逆転する様子(図11)のように、何気なく見て感じられる視覚的なおもしろさが、実は支配と従属、権力、ジェンダーなど、重いテーマを含んでいることがしばしばあった。ビデオクリップのメッセージは暗示的に盛り込まれることが多いが、ガブリエルはスレートに伝える姿勢が一貫している。

ビデオクリップにおけるテレビ画面のはたらきについて、以前から関心があった。今回検討してみて、クリップの中で映像機器が担う象徴的作用が深い意味を持つことを改めて確認した。「Will2K」のタイムマシンは、小型ビデオカメラによく似た形で、視覚こそ時間の位相を変えようとでも言いたげだ。実際、ファッションとダンスという視覚文化が、時代を体現していた。またテレビ画面の担う意味は、心情と器機のかかわりを集約しているように思われる。映像機器が映像の中でいかに表象され、どのような心理的作用を意図しているかについて、今後も引き続き検討していきたい。画面の中の画面は、ビデオクリップに異次元との接点を用意し、内容に伏線を与え、楽曲を印象づけるばかりか、楽曲にある時点における心性を凝縮させている。

- 1 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、241～251頁、同、「走る、跳ぶ、荒れる-映像があらわす動く身体の意味」、『富山大学教育学部研究論集』、第7号、2004、133～142頁。
- 2 DVD、『ビートルズ イエロー・サブマリン』、ワーナーホームビデオ、1999。
- 3 同DVD、チャプター7～9。ビートルズのメンバーの部屋が、キッチンで荒唐無稽なイメージに満ちた場所として描かれる。
- 4 同DVD、チャプター20。
- 5 同DVD、チャプター19。楽曲名に幻覚を引き起こす薬物のひとつLSDが読み込まれ、歌詞に反映されていると言われるが、クリップは曲芸師の女性をサイケデリックな色調で描いている。
- 6 DVD、『ピーター・ガブリエル/プレイ・ザ・ビデオ』、ワーナー、2004、第7曲、監督マイケル・クルソン。
- 7 同DVD、第23曲、監督ジョン・ダウナー。実写とクレイアニメを組み合わせ、映像の速度をコントロールすることで、アイロニカルな情景を演出している。
- 8 DVD、『ピーター・グリーナウェイ・コレクション BOX 1』、紀伊國屋書店、2005年。双生児が自らの身体を腐敗させる装置に横たわり、肌の上を沢山のカタツムリがはい回る。17世紀オランダ静物画を意識した映像は、凄絶なグロテスクを実現している。
- 9 DVD、『マルコピッチの穴』、アスミック・エースエンタテインメント、2001。スパイク・ジョーンズのビデオクリップについて、拙稿、「走る」。
- 11 『ケミカル・ブラザーズ シングル 93-03』、東芝EMI、2003年 (DVD)、第2曲、拙稿、「走る」、137頁。
- 12 アンドレ・シャステル、(木俣、三浦 他 訳)、「絵の中の絵」、『西洋美術研究』3、2000、8～33頁。
- 13 『DVD MAX 80's』、ソニー、1987、第10曲。
- 14 『ガブリエル』、第3曲、監督ニコラ・ブルース、マイケル・クルソン。
- 15 同DVD、第16曲、監督フランソワ・フォーゲル。男女の成長と都市の建設がメルヘン風に表現されている。シャボン玉に入った若い男女は、社会人や年配の人たちの追憶の姿でもあるようだ。
- 16 『ガブリエル』、第18曲、監督ブライアン・グラント。
- 17 『DVD MAX 80's』、第11曲。
- 18 『ガブリエル』、第19曲、監督ステファン・R・ジョンソン。
- 19 SEARS, E., *The Age of Man. Medieval Interpretations of the Life Cycle*, Princeton, 1986
- 20 『ミシェル・ゴンドリー/ベストセレクション』、アスミック・エースエンタテインメント、2004年、ディスク1、第1曲。監督およびベックのインタビューはディスク2に収録。
- 21 『ペットショップボーイズ/ポップアート』、東芝EMI、2003年、第20曲、監督エリック・ワトソン。
- 22 『DVD MAX 90's』、ソニー、2000年、第5曲。
- 23 『ケミカル』、第7曲、拙稿、「走る」、140頁。
- 24 『ガブリエル』、第6曲、監督ステファン・R・ジョンソン。
- 25 『DVD MAX 80's』、第9曲。
- 26 『ポップアート』第34曲、ハワード・グリーンハルグ。
- 27 『DVD MAX 90's』、第4曲。
- 28 『DVD MAX 80's』、第6曲。冒頭に「1963年7月31日日曜午後8時34分」と字幕が出て、時代設定を明らかにしている。
- 29 『マドンナ/ベスト・ヒット・セレクション /93～99』、ワーナー、1999年、第5曲、監督ミシェル・オスマン。尚マドンナのビデオクリップについて、A・セクストン(編)、『マドンナ解剖学』、(丸山京子 訳)、白水社、1994年、拙稿、「まなざしの転位」。
- 30 『クリス・カニンガム/ベスト・セレクション』、アスミック・エースエンタテインメント、2004年、第2曲。付録ブックレットに収録されたインタビューによると、子供役の大半は背の低い大人で、皆エイフェックスの顔に似せたマスクをつけている。

