

旅するクリップ—映像時代の異国趣味をめぐって

鼓 みどり

Clip in Trip :On the Exoticism in the Age of Video Images

Midori TSUZUMI

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

Abstract

Where can we find exoticism in this age of globalization? Can you stand for a wired ethnic stereotype of yourself? Actually there are plenty of ethnic stereotypes in films, video clips, TV programs, CM and so on. This paper discusses on different cultural images in recent films and video clips. Firstly we look on exotic images in video clips from 80's (Duran Duran, Clash, Men at Work, Petshop Boys) to 90's (Madonna, U2) and recent (Beck). Secondly we analyze absurdity, daydream and nightmare in video clips (Massive Attack, Tricky, Sonic Youth, Chemical Brothers, Petshop Boys, Square Pusher, Bjork and Madonna). Thirdly we observe Japanese images in Sofia Coppola's film <<Lost in Translation>> (2003) and Peter Greenaway's film <<8 1/2 Women>> (1999). We find a kind of Japonisme images in these clips and films. However they can convey a new view on ourselves.

キーワード： 覚文化、ビデオクリップ、旅行、文化表象、日本イメージ

Keywords : Visual Culture, Video Clip, Trip, Cultural Image, Japanese Image

はじめに

20世紀は「映像の世紀」と呼ばれ、映画やテレビ、ビデオそして最近ではインターネット上で世界のさまざまな地域の風土や、そこで生活する人々の姿を見ることが出来ると信じられている。モニタは珍しい風景、耳慣れない音声、或いは人々の胸中をも再生する。異文化の中に身を置かずに異文化を体験することは、娯楽として消費されている。しかしながら私たちはステレオタイプに依存しながら、異文化を受容している。日々眺めるイメージがその地域を想起させる細部を示すと、またかと思いつつも落ち着いた気分になる。機会があれば現地を訪れ、ステレオタイプを実体験して満足する。また自身の文化をとらえるときも、その姿に伝統的な型をあてはめがちである。伝統的類型はしばしば実生活とはかけ離れているが、私たちはそのことをあまり問題とは思わないだろう。

しかし私たちはどのような類型として表象されているのであろうか。メディアに登場する類型は、たとえ諷刺を意図していなくても共感しがたいものであることが多い。時代錯誤であったり、アジア諸国の文化を適当に混ぜていたり、その理由はさまざまであろう。ただし報道ネットワークが発達した現在、たとえば海外テレビCMにごく普通の日本人家族が登場するなど、奇をてらったイメージばかりが作られているわけではない¹。また視点を変えれば、私

たちが何も疑問に思わずに受け入れている外国のイメージも、同じように当該地域の人々にとって違和感があるかもしれない。異文化をあらゆる類型は、報道やドキュメンタリーよりも、娯楽性の強い映像、すなわち映画やビデオクリップ、CMに登場する頻度が高い。本稿ではビデオクリップを中心に、異文化表象が担っている役割を検討する。

娯楽的な映像に異文化が出てくる文脈は、観光や仕事での旅行と、現実を越えた幻想に大別される。さらに旅行に風刺が込められたり、冒険が展開したり、また幻想が不気味であったりする。例は少ないが楽曲自体に異文化要素が含まれているために、映像にもそれを補強するモチーフが選ばれるケースもある²。しかし殆どの場合、楽曲はあくまでも欧米で作られ、使用言語は英語である。従ってビデオクリップに欧米以外の風景や事物が登場する場合、まず旅行中の出来事と解釈されるだろう。しかし現実離れた事物が目につくと、夢や妄想、幻想を描いたものと解釈される。幻想は荒唐無稽に見えても、現実を何らかの形で暗示していることが多い。

1 ビデオクリップにあらわれた旅

旅行者はカメラやビデオ、昨今は携帯電話のカメラ機能を使って思い出の情景を収集する。旅行中は闇雲にシャッターを押し、ディスプレイで撮り具合

を確認しながら観光する。そのときは気分が高揚しているが、旅行が終わると、撮り終えた写真のことを忘れてしまう。近年、デジタルカメラの画像からスライドショーを作成するソフトが普及してきたので、まとまった数の写真を映像風に保存することも難しくない。テロップを入れ、好きな曲をBGMにして個人的に楽しむことも可能である。

ベックの「ガール」(2005年)³は、そのようなスライドショー風にスナップ写真を次々と呈示する。ベック自身が来日したときに撮ったものらしく、日本人の姿や日本の文字が頻出する。ベックのくつろいだ姿も見いだされる(図1)。写真のサイズがリズムに合わせて、大きくなったり小さくなったりする。写真の粒子は次第に粗くなり、多色のマス目になり、その色はリズムカルに変化する。さらに油彩画のようなフィルタで処理された夜景も登場する。画像の切り替えは素早く、写真の判別は困難である。このクリップは旅行で撮った写真を素材にしているが、被写体が確認されることはほとんど無いであろう。ため込んで整理されていない旅行のスナップをシャッフルするだけで、訪れた場所への明確な意識を主張することはない。



図1 ベック、「ガール」、2005年、スナップ

デュラン・デュランの「オーディナリー・ワールド」(1993年)は、茅葺きの門を備えた広大な日本庭園を舞台にしている⁴。冒頭に欧米人の新郎新婦が登場し、数人の東洋人が一斉に写真を撮る。花嫁は白いクロッシェ帽とリボンを強調したドレスで、庭園をそぞろ歩く。殆ど横顔が後ろ姿で、表情は帽子で隠されている。新郎の姿は消え、メンバーがすれ違う(図2)。柳の生い茂る池の畔に太鼓橋が見える。草むらの中でモニタが光り、サイモン・ル・ボンが切なげにクローズアップされ、粗くコントラストの

強い画質で花嫁の背後に投影される。小さな画面とクローズアップが交互に現れ、サイモンの背後に演奏するメンバーが登場する。柳の下、芝生の上を進む花嫁は、演奏場面と重ねられ、遠くに離れ去っていく感じを演出している。大きな門が現れ、花嫁はそこから出ていき、メンバーたちも外に出る。8ミリかホームビデオのモノクロ映像が幼児の姿を映すが、未来なのか過去なのかは分からない。このクリップでは観光が強調されているわけではなく、日本庭園の様子は演奏場面と重ねられているために分かりにくい。しかし花嫁のドレスは肩を露出したデコル



図2 デュラン・デュラン、「オーディナリー・ワールド」、1993年、そぞろ歩く花嫁

テだが、リボンを強調して帯を結んだ着物を思わせる。帽子もまた、女性の表情を曖昧で暗示的に行っている。日本的意匠をアクセントに、抒情的な楽曲に合わせた雰囲気を作りあげている。

同じデュラン・デュランの「セイブ・ア・プレイヤー」(1982年)は、スリランカで撮影されている⁵。帆掛け船が並ぶ美しい海岸が現れ、南国風の部屋でカウチにもたれるサイモンを映し出す。現地の子もたちが砂浜を駆け回り、輪舞する。メンバーは浜で釣り糸をたれ、歌う。ギターソロのフレーズとともに、古代遺跡の空撮に切り替わり、メンバーの姿が頂に小さく見える。再び室内に転じ、天蓋付き寝台と蛇遣いが現れ、サイモンは赤いドレスの女性とダンスを踊るが、彼女は立ち去る。水辺で象の群に出会い、黄色い衣の少年たちに導かれるようにして巨大な涅槃像やストゥーパ、大仏を見学する(図3)。参詣する少年少女たちが交互に映され、メンバーたちは真摯に文化財を見つめる。スリランカの風物や人々の魅力を脚色せずに見せているようだ。ストーリーは暗示に過ぎず、リゾート開発が始まったばかりのスリランカの姿が呈示されている。



図3 デュラン・デュラン、「セイブ・ア・プレイヤー」

U2の「ミステリアス・ウェイズ」(1991年)は、モロッコで撮影された⁶。城壁に寄りかかって歌うボノと、街角に立つエッジやアダムは、マジックミラーに映ったかのように歪形している。城壁や街並みが、ギターのリフに合わせて揺れて屈曲する。しかし少年や女性、老人などのモロッコの人たちは、カメラを固定してきちんと撮映されている。歌い続けるボノと、街の雑踏を鳥瞰したショットがユニークである(図4)。太陽を背にしたベリーダンスが、繰り返し挿入される。城壁内の入り組んだ路地や鎌首を持ち上げるコブラ、モザイクの壁、複雑な透かし彫りの窓枠など、異国情緒溢れるモチーフをふんだんに盛り込み、観光に徹している。最後は早送りになって終わる。ボノのインタビューによると、この曲の発表時期はU2の転換期にあたり、以前に比べ官能性を重視し始めたという。ベリーダンスは必須であった。エフェクトにより自身の姿を抽象的オブジェクトに変換して、私たちをモロッコのイメージに集中させてくれる。



図4 U2、「ミステリアス・ウェイズ」、1991年、ボノと街

ペットショップ・ボーイズの「ドミノ・ダンシング」(1988年)は、プエルトリコの海岸が舞台である⁷。街角で出会った若い男女が恋に落ちる(図5)。しかし女性は並行してもう1人の青年とも親しくなる。3人はクラブで鉢合わせする。男性たちは女性をめぐる海岸で格闘し、2人とも警察に逮捕される。しかし女性はいずれの男性からも去ってしまう。ペットショップ・ボーイズは傍観者風に情景を眺めているだけで、クラブのDJを演じるに過ぎない。ここではスリランカやモロッコほど明確な異文化表



図5 ペットショップ・ボーイズ、「ドミノ・ダンシング」、1988年、出会い

象は見られない。ややひなびた街頭や明るい陽光と青い海が、日常を忘れさせるだけである。

旅行や観光による異文化体験は、自分たちに目を向けさせる契機になる。オーストラリアのバンドであるメン・アット・ワークの「ダウン・アンダー」(1982年)は、歌詞に基づき旅先で奇妙な同胞に遭遇する展開である⁸。トレーラーで沙漠に到着したメンバーが、風変わりな女性と朝食をとる。ピクニックを始めると、「売約済」の立て札を持った男性に追い払われる。ブリュッセルの宿では、筋骨たくましいオーストラリア人の主人に歓待されるが、ビールを浴びせられ閉口する(図6)。ボンベ、イのバンガローで、



図6 メン・アット・ワーク、「ダウン・アンダー」。(1982年、ブリュッセルの宿)

同胞の旅行者と意気投合するが、なぜか乱闘になる。間奏部分ではメンバーが沙漠をカンガルー跳びで進む。最後はメンバーが沙漠を歩くロングショットでフェードアウトする。ダウン・アンダーとはアメリカ英語で、足の下にあたる南半球を意味する。オーストラリア人にとって屈辱的なタイトルと自身を笑い飛ばすようなイメージが、ポップ・ミュージックがアメリカとイギリスの専有物ではないことを強烈にアピールしている。

クラッシュの「ロック・ザ・カスバ」(1983年)は、背後にクレーンが作動する油田でのギグから始まる⁹。コードが抜けているので、演奏の振りをしているのは明白だ。空には戦闘機が飛び、メンバーは制服姿でガスマスクをつける者もいる。演奏場面と交互に登場するアラブ人とユダヤ人は、中東情勢を痛烈に皮肉っている。ラジカセを持ったアラブ人がヒッチハイクで黒服ユダヤ人の車に乗り、クラッシュのライブに向かう。彼らは犬猿の仲のはずだが、ともにコーラやハンバーガーを手に、クラッシュの演奏に熱狂する(図7)。欧米の消費文化に反発を覚えつつも圧倒される中東の人々。同じ構造は、他の地域にも当てはまる。またリゾートのプールでくつろぐメンバーの姿は、クラッシュ自身への批評的な視線のあらわれであろう。冒頭で彼らは埃にまみれて演奏しているが、実は優雅にオフを楽しむ欧米のスターであるのだ。



図7 クラッシュ、「ロック・ザ・カスバ」、1983年、アラブ人とユダヤ人

マドンナの「レイン」(1993年)は、藍色を基調としたモダンなスタジオから始まる¹⁰。ショート黒髪のマドンナが歌うクローズアップと、映画の撮影が交互に現れる。監督を演じる坂本龍一以下、スタッフは日本人である。待機しているマドンナの背後に「消火栓」の文字。一列に並んだPC画面表示

は日本語で、「人件費」「予算」と読めて、経費をきっちり管理した制作体制をうかがわせる。曲が高揚したとき、マドンナの背後を埋め尽くす照明が点灯し、一斉に見つめる制作スタッフは男女とも黒いサングラスをかけ、黒っぽいスーツ姿である(図8)。マドンナ自身もヨージ・ヤマモト風のシンプルなドレスで登場し、日本のクリエイティブ・シックを強調している。監督は未来志向の作品にするために日本を舞台にし、坂本龍一を起用したとコメントしている。ただし制服のように単一の服装は、日本人をあらゆる定型のひとつであろう。画面は整然と美しく、日本人は統一感を高めると同時に先端性を体現している。ただしマドンナの相手役は精悍なヒスパニック風で、彼女のビデオクリップに共通するバランス感覚のあらわれと考えられる¹¹。



図8 マドンナ、「レイン」、1993年、撮影スタッフ

デュラン・デュランの「ハングリー・ライク・ア・ウルフ」(1982年)もスリランカで撮影されているが、「セイブ」とは随分趣が異なる¹²。舞台は大勢の人や自転車、人力車が行き交う繁華街で、雑踏をかき分け、メンバーが走っている。カフェで現地の男と交渉していたサイモンが、いきなりテーブルをひっくり返す。歩き出した彼は夜のマーケットを抜け、ジープに乗り込み、野生の女を追ってジャングルに分け入る。女性は全身にペイントを施し、豹のように敏捷で、すぐに隠れてしまう(図9)。サイモンは密林の吊り橋から転落し、現地の少年に助けられる。密林の川を遡り、林道を駆け抜けて女を追跡するが、見失う。しかし女の方からサイモンを挑発し、密林に誘い込み、鉢合わせする。サイモンは頬にかき傷を負うが、野生の女との抱擁が暗示される。若者たちの冒険ドラマ仕立てだが、文明人が未開を追い求める極めて植民地的な設定と言える。しかも赤

いミニドレスの女性たちの脚がさりげなく現れ、商品としての快樂が示されている。異国のリゾートもまた、文明化した社会と同じ市場システムに組み込まれている。

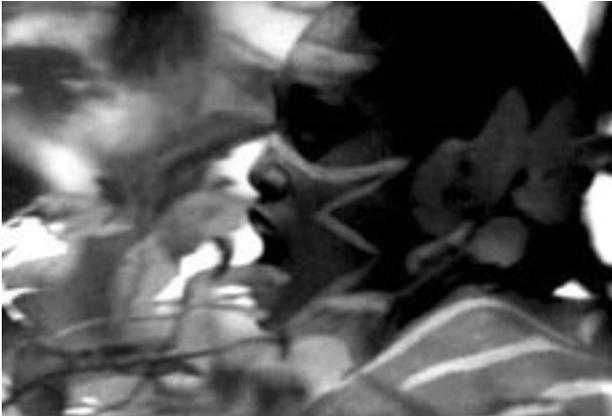


図9 デュラン・デュラン、「ハングリー・ライク・ア・ウルフ」、1982年、野生の女

デュラン・デュラン「ユニオン・オブ・ザ・スネイク」(1983年)は、沙漠でジープがエンストした後に起きた出来事である¹¹。サイモンたちはテントを張って故障を直そうとするが、うまくいかない。冒頭からトカゲ男が片隅で彼らを見張る。赤い制服のボーイがサイモンを秘密基地に案内し、エレベータで地下に降りる。髷を結った西洋人の子どもたちが出迎え(図10)、トカゲ男が結集し、首領らしきニック・ローズが古地図を見ている。サイモンは歌いながら探索し、妨害をかわして急いで地上に戻る。ジープに乗り込むと同時に火炎が空を横切り、一斉に火の手が上がる。サイモンは崖の上で倒れるが、一夜明けて遊牧民に救助される。冒険映画シーンの寄せ集めと言った感があり、メンバーはRPGよろしく役柄になりきっている。



図10 デュラン・デュラン、「ユニオン・オブ・ザ・スネイク」、1983年、子どもたち

旅や観光をモチーフにしたビデオクリップは、アーティストの傾向や制作年代を問わず多数見いだ

される。娯楽性の高い映像ゆえ、リアリズムや問題提起より珍しい事物を盛り込み、ロマンスや冒険を演出する。既存の定型も、日常を離れた証として繰り返し消費される。さまざまな事例に共通するのは、自身が異文化と対峙しているという自覚であろう。未知を求める旅であれ、不意に遭遇した異国の風物であれ、基本的に自身の本質を変える作用はしない。いかに驚くべき場所であれ、いずれ自身の世界へ帰るよう設定されている。もし帰る手だてを失った場合、そこは異国から悪夢或いは幻想の領域に変貌する。

2 幻想にいざなう異文化表象

幻想を可視化することは容易ではない。驚異、怪奇、不思議、神秘と言った言葉に具体的なイメージをあてはめると、興ざめすることが少なくない。それでも漫画や絵画、アニメーションは質が高ければ貧困な想像力を遙かにしのぐイメージを紡ぎ出すだろう。しかし実写映像となると、単に技量の問題だけではないように思われる。ビデオクリップは、5分前後という短さゆえ、ストーリー展開を構築することは難しい。この制約が、見る者をいきなり説明のつかない不条理な世界へといざなうように考えられる。

マッシュ・アタックの「スライ」(1998年)は、旅と幻想が混在している¹⁴。冒頭はオレンジのモノクロームに女性の姿があらわれ、次に顔にペイントして力士風に髪を束ねた大柄な男性に転じる。そこはビル建ち並ぶ街角だが、黒服の黒人とアジア系が集まって視界を塞いでいる。記号をペイントした顔が次々と現れ、メンバーが視線を漂わせる。黒人女性ニコレットが丸髷に振り袖でゆるやかに舞いながら歌う(図11)。黒服の集団が乱闘するが、動きが遅く仔細は分からない。小鼻に小さな角型ピアスをつけた男もいる。場面は日本風に刈り込まれた植木が茂る庭園に変わり、ニコレットは桜色の付下げにお椀型のかぶり物で踊る。タイの僧侶とメンバーが水辺にたたずむ。みずみずしい木の葉の色や流水、水中の魚群に続き、単色地に階調を飛ばし色を反転させた男女の身体が動く。庭園で赤いドレスのインド女性ダンサーが舞い、ニコレットと妍を競う。赤い煙が流れ、冒頭の街角でアジア系男性が吊り香炉

を下げて歩き、あたりは煙に包まれる。翼のような袖をひろげたエジプト女性が現れ、エキゾティズムはさらに混沌とする。不穏な都市と生命が宿る庭園は、とらえどころのない夢幻の舞台となっている。細部の意味を探っても明確な像を掴むことは難しいであろう。メンバーとともに幻惑され、途方に暮れるばかりである。



図11 マッシュ・アタック、「スライ」,1998年、ニコレット

トリッキーの「フォー・リアル」(1999年)は中華街が舞台である¹⁵。冒頭で白いスーツのトリッキーが、中華料理店の厨房から食堂に入る。円卓につくと、カメラはまずトリッキー、そして同席する男性たちを映し出す。ジャケットにネクタイ姿が多い。トリッキーは彼らと会話する。食卓の周囲で太極拳をする東洋人を背後に、トリッキーは席を立ち、床屋に入ると蒸しタオルを当ててもらふ。カメラはさっぱりして鏡をのぞき込むトリッキーをずっと引いて見せる(図12)。床屋は広大で、どこまでもカメラを引けそうである。中華街は先進国の都市には



図12 トリッキー、「フォー・リアル」,1999年、中華街の床屋

珍しくなく、それぞれの地域にとけ込んでいる。打楽器が入る箇所では映像が揺れたり、トリッキーが半透明の残像を伴って動いたりする。このような視覚効果が、クリップに日常と隣り合った幻想をもたらしている。

ソニック・ユースの「リトル・トラブルド・ガール」(1990年)は、地球にやってきた異星人の少女が主人公である¹⁶。1950年代に建てられた大企業のビルでロケされ、当時のインテリアや大型コンピュータを生かして、SF的な雰囲気を作りだしている。ソニック・ユースのキム・ゴードンによると、歌詞は完璧を要求する母親に対する女性の葛藤を伝えている。画面には歌うソニック・ユースと異星人が交互に映されるが、両者は相まみえることはない。異星人は長い指であちこちに触れ、会議室やソファ、エレベータなど探索する(図13)。愛嬌があつて繊細な「小さな困ったちゃん」に向けられた2人のキムのまなざしは、自らの過去をいとおしむような暖かさや切なさに満ちている。異星人は監督のアイデアであるが、メンバーは大変気に入ったという。たった一人で地球に到着した異星人が、母親の要求に応えられない少女の寄る辺なさを巧みにあらわしている。異星人は幻想と言うより、心の深層を寓意的にあらわしているようだ。

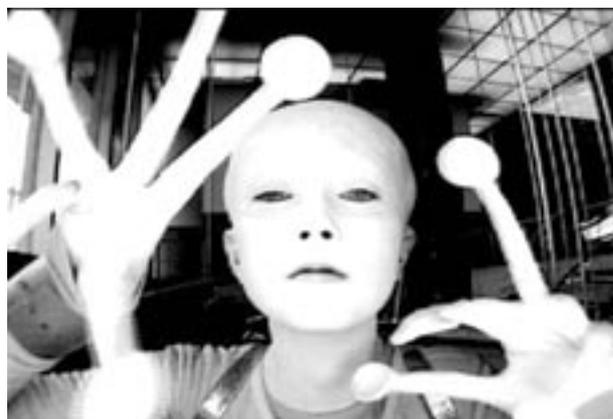


図13 ソニック・ユース、「リトル・トラブルド・ガール」、1990年、異星人の少女

ケミカル・ブラザーズの「ゴールデン・パス」(2003年)では、オフィスで単調な仕事をする若いサラリーマンが主人公である¹⁷。彼は1970年の日付の手紙にいぶかりつつ仕事を始め、数字の並ぶディスプレイに現れたインド系女性に魅了され、画面に入り込み、屋外の祭に加わる(図14)。いったん我に返り、外を眺めると、オフィスビルの前にインド系の人々と

ヒッピーがいる。作動し続けるコピー機に見入るうちにまた幻想の世界に入り、倒れ込んだ姿を同僚に目撃される。布のトンネルを進む白昼夢を見るうちに身体が小さくなり、シャツの中でもがくうちに姿を消す。夢の中でインド系女性たちと楽しく踊る。この場合、インドと1970年前後のヒッピーは重なり合っている。日付の古い手紙が、1970年へのタイムスリップを予告している。



図14 ケミカル・ブラザーズ、「ゴールデン・パス」、2003年、祭に参加

ペットショップ・ボーイズの「I don't know what you want but I can't give it any more」(1999年)は、SF的な若返り処置から始まる¹⁸。スキンヘッドの女性たちが機材を操作し、手術台に横たわったニールとクリスに赤と青の薬品を点滴する。術後、2人は太い眉で茶髪に若返る。中国風の召使いが彼らの身支度を調べ、縦縞の袴と白いハイネックのシャツ、グレーのジャケットの上に黒の羽織風コートを着せ、安全靴を履かせる。2人が外に出ると、同じ服装の群衆が行き交い、子どもと犬を連れて散策する(図15)。サングラスとつけ眉毛が表情を隠し、没个性的に見える。袴に靴とシャツは、明治以降の服装を連想させるが、楽曲発表時期に流行した茶髪との組み合わせで単なる懐古趣味を脱している。群衆



図15 ペットショップ・ボーイズ、「I don't know what you want but I can't give it any more」、1999年、近未来の制服

が制服を着用した光景は、ひとつの幻想であり、それを組み立てる要素に日本的な制服がヒントを与えている。

スクエアプッシャーの「カモン・マイ・セレクター」(1998年)は、児童精神病院が舞台である¹⁹。古びた建物の廊下を、太ったスキンヘッドの監視人が消灯後の見回りをしている。監視の隙について、少女が犬と共に脱走し、コンピュータ室に立てこもる。監視人を縛って虐待し、犬と脳を交換してしまう(図16)。少女はもと犬だった監視人とともに嬉々として暴力を振るう。病院スタッフが施錠されたコンピュータ室を明けると、犬になった監視人が取りのこされていた。楽曲はサウンドトラック風であるが、画面の動きや音響と同期している。監督自身は結果的に日本の漫画風になったと語っている。



図16 スクエアプッシャー、「カモン・マイ・セレクター」、1998年、脳交換中

ビョークの「コクーン」(2001年)は、丸髷風の髪に白塗りで肉襦袢姿のビョークが一人でパフォーマンスする²⁰。はじめは大勢並んでいたが、ビョーク一人が歩きだし、画面中央で歌い出す。両胸から赤い糸が紡ぎ出され、その糸と戯れながら歌い続ける。赤い糸は次第に脚に巻き付き、腰や胸が整然と巻き付く糸に隠されていく(図17)。さらに口から



図17 ビョーク、「コクーン」、2001年、赤い糸

赤い糸を吐き、最後は全身が赤い繭に包まれる。画面全体は白と黒のモノクロームで、生き物のように動く赤い糸は、光沢があり樹脂のように見えるが、ときには血を思わせる。統一された色彩は日本的な粋を漂わせている。表情豊かに歌うビョークと曲調が、西洋人の演じる蝶々夫人を連想させる。

マドンナの「ナッシング・リアリー・マター」(1999年)は、畳敷きの室内が舞台である²¹。はじめマドンナは黒の着物に黒髪を垂らし、眉を塗りつぶした化粧で、包みを抱いて立つ。白衣の東洋人の子どもたちが身体を左右に揺すりながら列を作って入ってくる。縁なしのゴーグルをつけているため、表情が良く見えない。赤い着物のマドンナが、腰を強く前後に振るダンスを始め(図18)、白衣の子どもたちがブレイクダンスをする。松明を回す半裸の男性や、空中を漂う白衣の子どもなど、中国と日本が混在している。黒衣のマドンナが座敷の中心に合掌して立ち、白い着物の少女たちが周囲で舞う。日本の花魁と禿のようでもあるが、構図は聖母か聖女像に近い。畳の上で抜き襟にした女性が、うなじに白粉を塗り、脚を崩して横座りしている。こうしたなまめかしい所作とは対照的に、ダンスは脚を使うので衣装に無理がある。「レイン」で見せた洗練とはかなり落差があるように思われる。東洋イメージとダンスが調和せず、終始同じような場所で展開したために、幻想が中途半端である。



図18 マドンナ、「ナッシング・リアリー・マター」、1999年

ミルウェイズの「ディスコ・サイエンス」(1999年)は、柔道着に髷を結った主人公が、大奥風の日本髪

女性たちに攻撃される。懐から飛び出す光線が、ビートに合わせて主人公を打つ。カンフーや光る日本刀で反撃するが、女性たちによってあやとりのように手足を拘束され、痛めつけられる(図19)。後半は室内で多数の女性たちにいたぶられ、入り乱れる身体が金色に光りながら融解する。派手に様式化された日本的アクションは映画『スターウォーズ』を連想させる。冒頭と最後に横たわる男性のCG画像が現れるので、すべてを男性の見た夢と解釈することもできる。大奥のイメージは現代の日本人にとっても遠い過去であり、ファンタジーとして消費されてきた。大奥を支配する唯一の男性が、ひどく痛めつけられる展開は単なる皮肉にとどまらない。もはや異文化の枠組みに置かれたファンタジーを、安全な立場から享受する態度自体が無効になっていることを示している。



図19 ミルウェイズ、「ディスコ・サイエンス」、1999年、拘禁

ビデオクリップに描かれた幻想は、映像効果によるささやかな驚き(トリッキー)から信じがたい悪夢(ミルウェイズ)まで実にさまざまであった。いずれも理解しがたい未知の状況を、異文化の表象を用いて具現化していた。ただしそれらは観光や旅で遭遇する異文化に比べ、現実からの乖離が明白である。それは単純に空想を膨らませただけではなく、自身と異質な事象が、自身は帰属し得ない場で生じていることを確実にする。ミルウェイズはこの前提を逆手にとって、ファンタジーを裏返してしまった。私たちは日本の表象を見ると、欧米人とは違う視点にたつと意識している。クリップの細部が実際の習慣や約束事と異なるかどうかはひどく敏感である。しかし過去の日本文化をそれほど理解しているわけではない。他者の目から見た自国文化の姿に全く興味がないわけでもない。次に近年の娯楽映画

に現れた日本の表象を眺めてみよう。

3 映像における現代日本の表象

近年公開された映画に、現在の日本を脚色せずにとらえた作品が増加してきたように思われる。日本映画が海外でも公開され、来日する観光客も少なくない。ソフィア・コッポラ監督の『ロスト・イン・トランスレーション』（2003年）は、CM出演のために来日した中年アメリカ人俳優と、カメラマンの夫に同行してきた若い女性が、東京のホテルで出会う物語である²²。俳優はいまや落ち目なので、日本の仕事を引き受けた。女性は一流大学で修士号を取得してライターを希望するが、プライドに阻まれ、実際には何もしていない。本稿で注目するのは、この映画がとらえた東京の風景である。特に夜景は印象的である。大小さまざまなネオンが一斉に自己主張しているようで、整備された欧米の街並みとの差異を際立たせている（図20）。他にゲームセンターの音と照明、ここまで極彩色な画面があるのかと思わせるテレビのトーク番組、大勢の人が行き交う繁華街やスクランブル交差点などがあげられるだろう。しかし高層ビルの林立する都心やレインボー・ブリッジなど、東京のスタイリッシュな姿も十分に捉えている。スクリーンに展開するモダンな景観と、言語が通じないために陥る宙ぶらりんの状況がミスマッチでありながら、居心地は良さそうである。京都旅行の場面に平安神宮の池などが美しく撮影されているが、機能的な新幹線の快適さもアピールしている。日本は音楽、自動車、街並み高速道路など、アメリカを熱心に模倣してきた。映画は欧米に似ているけれど同じではない日本の姿を切り取っている。この作品はソフィア・コッポラ自身が東京に滞



図20 『ロスト・イン・トランスレーション』、2003年、東京の夜景

在した経験がヒントになっているという。最初に紹介したベックの「ガール」と共通する視点の作品である。

ピーター・グリーナウェイ監督の『8 1/2の女たち』（1999年）はジュネーブと京都を舞台にしている。妻を失った銀行家を元気づけるために、息子が女性たちを集めてハーレムを作る物語である²³。この映画に登場する日本のイメージを整理すると、相撲中継、女形、和服で日本髪的女性という伝統的なものと、パチンコ、地震という現代的なものに大別される。相撲や歌舞伎は海外で巡業や公演が行われており、日本イメージとしてはよく知られた部類であろう²⁴。歌舞伎鑑賞はやや高級で、映画では京都を訪れた父子が女形の舞踊を鑑賞した。そこで和装の女性ミオに出会う（第2チャプタ）。ミオはジュネーブの邸宅に連れてこられるが、言葉を覚えず、和装のままである（図21 第3チャプタ）。女形しか見ようとしないので、父子は女形に扮して歓心を買おうとするが、かえってミオの精神の均衡を崩してしまう（チャプタ4）。そして庭の池で着物姿の水死体で発見される（チャプタ5）。それはよく知られたオフェリアのクリシェである。このミオという存在は、映画というフィクションの枠組みにおいてもかなり異質である。他の日本女性が現実的に描かれているので、ミオは過去の幻のようだ。その姿は、「スライ」のニコレットと重なりあう。



図21 『8 1/2の女たち』、1999年）チャプタ3、ミオ

現実的な日本イメージの中心は、パチンコである。まずタイトルおよびスタッフロールの背景がパチンコ店のネオンやパチンコ、スロットの画面である。そこから父子が京都のパチンコ会社を買収する場面が始まる（チャプタ1）。その店で息子はパチンコ依存症で自己破産した女シマトと知り合う（チャプ

タ2、図22)。最後にシマトは父子に反旗を翻し、京都のパチンコ店を譲渡させる（チャプタ5）。パチンコは極めて現代日本らしい表象であるが、海外の映画作品には今まであまり登場しなかったように思われる。玉や機械の音と派手に点滅する電飾は、熱気と孤独のいずれをも強めていく。



図22 同、パチンコ店

この映画で重要な鍵となるのは地震である。グリーンウェイは来日するたびに地震に遭い、日本を表象するモチーフとして使用したと語っている。チャプタ1では、京都のホテルで地震が起こり、停電の後復旧する。父子はなれない体験に驚き、パニックに陥る。やがて息子は地震をコントロールする力を身につけ、かなり強い揺れを鎮めることができた（チャプタ2）。しかし終盤、日本でさらに大きな地震が起こり、路地で塀が倒壊し、自転車に乗った秘書兼通訳のキトが亡くなってしまう。そして映画の終わりに、ジュネーブの屋敷を地震が襲う（チャプタ5）。地震はほんの少しの揺れでもホテルの壁や天井が崩れるなど誇張して描かれているが、1995年の阪神大震災の記憶からも、このような表現が用いられたのであろう。

2つの映画は、ともに現代日本を知る監督によるものであるが、グリーンウェイの場合は、日本を西欧とは異質の表象でとらえようとする傾向が強い。彼の作品は、原則として結末にカタストロフが用意されており、今回は地震による邸宅の崩壊である。その前提として、日本が舞台に選ばれたように思われる。グリーンウェイが用いた日本のイメージは、伝統的表象と現代的表象のいずれも、本稿で見てきたビデオクリップと同様に、幻想の世界を作りだしている。そこには監督自身の日本体験がほとんど反映されないであろう。ショットの大半は室内で、人

物に焦点を当てている。邸宅の室内は奥行きが明確であるが、日本の室内はホテルの洋室であっても奥行きが浅いように見える。グリーンウェイは表現の基盤を西洋近世絵画に置き、それは題材がどんなものであっても揺らぐことがないことがうかがわれた。

おわりに

国際交流や異文化理解は現代社会に生きるために不可欠であると提唱され始めてから、かなり時間がたつ。その間、交通や通信が発達し、グローバル化とともに異文化に接する機会が格段に増えた。かつて互いを知れば親しく交流できると単純に考えられた。現在、互いをよく知ると相手の視線にも意識が向けられ、その中に自身の像を見いだす機会が増えた。本稿において日本を題材にしたクリップや映画の分析は、欧米の人たちが私たちに対して抱くイメージを読み取る試みであった。奇想天外な映像は私たちをからかっているとは限らない。ミルウェイズの大奥はクーデターを経て悪夢と化し、マドンナやビョークが演じた過去の類型は、現在の意識に存続している。自己のアイデンティティを求めて「和」を探求すると、良く似た表象に行き着くだろう。特にビョーク作品は日本人アートディレクター石岡瑛子の作品である。同時にマーク・ロマネックやソフィア・コッポラがとらえた日本のクリエイティブな成果は、私たちが今以上に心に留め、誇りとすべきものであろう。近代化によって過去と断ち切られながら、文化的アイデンティティを江戸時代以前に求めることは次第に無理を生じているのではないだろうか。劣等感とその裏にある優越感の呪縛を絶ち、曇りのない目で日本のイメージを見つめるべきであろう。

- 1 2005年春、フランスで放映されていたフォルクスワーゲン社のCM。平均的な日本人家族が同社の自動車に満足する姿が日本語音声と字幕で示された。
- 2 クーラ・シェーカー「タットヴァ」と「ゴヴィンダ」（いずれも1996年）は歌詞にサンスクリット語やヒンズー語のマントラが使われ、ビデオ

- クリップではインド人ダンサーや歌手が楽曲の担い手として競演している。『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2曲、第4曲。
- 3 『ベック/グエロ』、ゲフィン、2005年、DVD、第3曲。
 - 4 DVD『デュラン・デュラン/グレイテスト』、東芝EMI、2003年、ディスク2、第7曲。
 - 5 『グレイテスト』、ディスク1、第5曲。
 - 6 DVD『ステファン・セドナウィ/ベスト・セレクション』、アスミック、2005年、(DVD)、第14曲及びインタビュー。
 - 7 DVD『ペットショップ・ボーイズ/Pop Art』、東芝EMI、2003年、第12曲。監督エリック・ワトソン。
 - 8 『DVD MAX 80's』、ソニー、2001年、第3曲。80年代初頭にイン・エクセスなどオーストラリア勢の台頭を象徴するヒット曲。
 - 9 『DVD MAX 80's』、第4曲。
 - 10 DVD『マドンナ/ベストヒットコレクション 93-99』、ワーナー、1999年、第3曲、監督マーク・ロマネック。同クリップは以下にも収録。DVD『マーク・ロマネック/ベストセレクション』、アスミック、2005、第21曲。映像及び監督のコメント。(2006年5月22日受付)
 - 11 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、特に242～277頁。(2006年6月28日受理)
 - 12 『グレイテスト』、ディスク1、第4曲。
 - 13 同DVD、ディスク1、第8曲。この時期、デュラン・デュランは映画並みの予算規模でクリップを制作した。1984年に宇宙船が登場する「ワイルド・ボーイズ」、そして1985年には007シリーズ主題歌「美しき獲物たち」でエッフェル塔を舞台にしたスパイアクションを演じた。同DVD、ディスク1、第11曲、第12曲。
 - 14 『セドナウィ』、第11曲。
 - 15 『セドナウィ』、第2曲。
 - 16 『ロマネック』、第19曲。映像とコメント（ロマネック、キム・ゴードン）。
 - 17 DVD『ケミカル・ブラザーズ シングル 93-03』、東芝EMI、2003年、第10曲、監督クリス・ミルク。
 - 18 『Pop Art』、第33曲、監督ペドロ・ロムハニール。
 - 19 DVD『クリス・カニンガム/ベスト・セレクション』、アスミック、2004年、第6曲。
 - 20 DVD『ビョーク/ヴォリューム』、ユニバーサル、2003年、第19曲、監督 石岡瑛子。
 - 21 『マドンナ93-98』、第13曲、監督ヨハン・ランク。
 - 22 DVD『ロスト・イン・トランスレーション』、東北新社、2003年、監督ソフィア・コッポラ。
 - 23 DVD『8 1/2の女たち』、ポニーキャニオン、1999年、監督ピーター・グリーンナウェイ。
 - 24 映画『オースティン・パワーズ ゴールドメンバー』（2002年）は、日本を舞台に荒唐無稽な相撲が登場する。（DVD、ポニー・キャニオン、2006年）。デュラン・デュラン、「グラビアの美少女」（1982年）のビデオクリップ：『グレイテスト』、ディスク1—第2曲、監督ゴドリー〜クレイム。