

## 意識／無意識から考察する映像体験

### *Moving Image to Consider from Consciousness/Unconsciousness*

伊藤 明倫 *Akihito Ito*  
(デザイン学部)

#### はじめに

映像体験のより豊かな受容の可能性として、長谷正人は著書『映画というテクノロジー経験』（青弓社）の中で、リュミエール映画を例として、映画の「細部」と「中心」とが時間的経験の中で変化していくことの重要性を論じ、

もしそのような時間的経験から生じる偶有性を楽しむ余裕を持たなければ、あらゆるイメージの「細部」をデータベース的に平化させてしまうこの社会のなかで、もう一度映像の豊かさを感じ取る感受性を私たちが取り戻すことなどできないだろう。<sup>(※1)</sup>

といった考えで未来的な映像体験のあり方を提示している。

本論考はまず、そこで語られている内容の有用性を「中心／細部」＝「意識／無意識」と捉え、社会神経科学などを参考に、認知領域から考察・実証していきたい。

そのように長谷の論考を認知の領域から確認した上で、「中心／細部」の関係性を「意識／無意識」のバリエーションとして定義することによって、「中心（意識）／細部（無意識）」、「存在（意識）／不在（無意識）」、「内部（意識）／外部（無意識）」というように、抽象化して考えを拡げていくことができ、それが映像体験のさらなる豊かな受容可能性に繋がるのではないかと考察していく。

ではどうやってこの考え方が成り立つのかを、「内部（意識）／外部（無意識）」が作品の中で潜在的に構造化されている2つの映画作品、「ブルジョアジーの秘かな愉しみ（ルイス・ブニュエル監督作品）」、「桐島、部活やめるってよ（吉田大八監督作品）」を検証していくことで、作品を構築している「内部（意識）／外部（無意識）」の持つ意味が、結果的に長谷による「中心／細部」の論考に繋がるということを示し、論証していきたい。

#### 1. 「中心と細部」について

映画草創期の観客がした映像体験と、現在の私たちの映像体験との間には決定的な違いがあることは自明であるが、それは具体的にどのような違いなのだろうか。長谷はO・ウィンターとジョナサン・クレリーの近代視覚論を参考にし、リュミエールの作品「工場の

出口」(1895)、「港を出る小舟」(1895)、「赤ん坊の食事」(1895)を当時の観客がどのように受け止めたのかを考察することで、その違いを明らかにしている。

表象可能な意図や目的を持った人間の動きは、当時の観客も劇場で上演されていた演劇などで観ていたはずであるから、映像の中にでてきても躊躇なく受け入れられたが、人為的な方法によっては再現できない自然現象の再現は驚異であったのではないか。そのような普段意識しなかった、ただ風に揺れる木の葉などの自然現象、つまり「自生性」のあるものが映像に立ち現れた時、当時の観客は歓喜したのではないだろうか。それに対し、現在の私たちは映像リテラシーとして作品を一義的意味に還元して、他の部分を上手に切り捨ててしまう文化的技能を身につけてしまっている為に、映像の意味的中心にはない「自生性」のあるものに気付くのは難しいだろう。

この初期の映像体験をした観客には感じられ、現在の私たちの映像体験では感じる事が難しいという「自生性」が映像の要素に含まれるという考察は、映像カメラによる世界の知覚の仕方・特性にも当てはまると考えられる。

映像カメラで捉えた画面中には、自然現象などの「自生性」のあるものが、主題・中心とは別に様々な細部に存在する。つまり映像カメラは、自生的な自然現象など、見つめる中心ではないもの、映ったものすべてを記録してしまう。それに対し、普通人間の脳と眼は、余計な情報を排除して必要な情報のみを認知するようにコントロールされている。つまり、人間の眼と映像カメラでは世界の捉え方がまったく違うということになる。

この違いを実証する例として、失認症患者の視覚世界がある。失認症患者は、世界を視覚できているにも関わらず、健常者の視覚のように必要なものと不必要なものを分けて捉えることができないという。それはある意味で、世界を捉えているが主観性を持たない映像カメラの特性と類似している。この事実は、一般的な人々の視る世界とカメラの捉える世界の違いを逆説的に裏付けることになるだろう。

このカメラによる失認症的な世界の捉え方の特性を、編集によって隠蔽し人間の世界の捉え方のように主観性を持たせることで成立しているのが、物語映画、特にハリウッド映画であると考えられる。具体的には、モンタージュすることでカメラによって捉えられた自生的世界の混沌を一義的世界に還元していく。映像編集におけるモンタージュと言えばエイゼンシュテインが思い浮かぶが、それより以前からグリフィスによって多用されており、「エイゼンシュテイン＝スタイル」、「グリフィス＝スタイル」と分類されて呼ばれていて、現代の物語映画・ハリウッドの見せ方には、「グリフィス＝スタイル」が強い影響を与えていると考えられている。

グリフィス＝スタイルの特徴は、すべての俳優たちに実際に演技させ、これをマスターカメラだけでなく、複数のサブカメラでも同一シーンを同時並行撮影する「マルチカバーレッジ (multi-coverage)」であり、そのモンタージュの基本は、マスターカットヘ

のサブショットのインサートです。これに対して、エイゼンシュテインは、ばらばらの絵を心象的に並べただけのアルバム風モンタージュです。<sup>(※2)</sup>

ここで言及されるように、モンタージュにおける「グリフィス=スタイル」は、「エイゼンシュテイン=スタイル」よりもより映像世界を一義的世界へ還元していく力が強い編集手法だと考えられるので、カメラによる失認症的な世界の捉え方の特性を、編集によって隠蔽し、人間の世界の捉え方のように主観性を持たせるには好都合だったと推測できる。

このようにして「映像史上の受容変化」という視点で、映画草創期の観客がした映像体験と、現在の私たちの映像体験との違いを、意味的「中心」と、背景などの自生性を持った「細部」の捉え方を比べることで導きだすことができ、更にそれは、「映像の基礎構造の成り立ち」という視点で、映像カメラと編集の持つ基本原理を、意味的「中心」へと導く為に、自生性を持った「細部」を隠蔽するという捉え方で考察することができた。

これらに加えて、長谷は「中心と細部」の問題を、物語が時間的に展開していく中での変化という視点で、リュミエール作品と宮崎駿作品を分析しながら考察している。

リュミエールの「赤ん坊の食事」(1895)は、自宅の庭先で若い両親とその赤ん坊が食事をしている光景を固定カメラで記録した1分弱の作品である。この作品の中で意味的「中心」は両親と赤ん坊の食事であり、樹木などを含めた背景が「細部」となるが、この関係性が、時間が進んでいく中で意図せず入れ替わることによって、観客は感動を覚えるのではないかと推論している。それはちょうど騙し絵が、ある瞬間に地と図の関係が反転することで驚きを感じることに似ているだろう。父親が赤ん坊にお粥を食べさせようとしている。遠くの方で木々がそよ風で揺れている。そういった「中心と細部」が観ている観客の何かのポイントで入れ替わる時に、感動の装置が作動する可能性があるのではないかと。また、そういった偶発的に起こる変化だけでなく、意図的にその変化のあるシーンに採用することで、効果を得ている作品も多数あるだろう。例えば、風景の一部だと思っていたものが実は重要な何かだったとシーンの途中から気付くよう演出されていたり、画面内の意味的中心には無かったものが後々重要だったとある切っ掛けで気づく... などである。

このように、物語が時間的に展開していく中で、中心と細部の変化がめまぐるしく起こる作品として宮崎駿の「天空の城ラピュタ」があげられる。作品に登場する海賊(ドーラ一家)のイメージが、前半は主人公の飛行石を狙う悪人として描かれるが、中盤になると主人公たちはこの海賊の一員となる。それによって海賊たちが海賊船の中で生き生きと過ごす様子が描かれることになるので、観客は彼らを「善」「悪」といったイメージで割り切れない、様々な表情を持った魅惑的存在として認識し直すことになる。長谷はこのことを

私たちはここで海賊のイメージを、まるで刻々と変化していく背景の天候のように、時間的な偶有性に開かれたものとして楽しむのである。<sup>(※1-2)</sup>

と表現している。このように私たちは優れた映画作品を楽しむ時、物語的展開の中で個々のイメージが次々に展開していくプロセスそのものに根源的な楽しさを感じるのではないだろうか。言い換えれば、作品中には様々な型で「中心と細部」が存在しており、刻々とその関係性が変化していく。その時間的な展開、動きに対して私たちは何かしらの感動を覚えてしまうと言えるのかもしれない。

このような時間的展開の中で起こる「中心と細部」の変化に対しては、観客は受動的に映像体験をしていても感じるができるだろう。それは前記したように、脚本や編集によってカメラの自生性を隠蔽し、主観性を持たせることで成立しているのが物語映画であるから、観客は受動的に受け止めるだけでもその作品の構造を楽しむことができるようになってきているからである。しかし、リュミエールの赤ん坊の食事と、その背景の木々がそよ風で揺れる間の「中心と細部」の揺れ動きによる感動は、おそらく現代の我々は能動的に体験しようとしないうり感じられないものであろう。さらにそれは能動的に対峙したからといって必ず得られる保証はどこにもない。しかしそのような経験から生じる偶有性を楽しむ余裕を持つことにこそ、もう一度映像の豊かな感受性を取り戻す可能性が隠れているのではないだろうか。

## 2. 「意識と無意識」からの検証

次に、「中心と細部」を揺らぐことが映像体験の豊かさに繋がるだろうという長谷の考えを社会神経科学的に検証していく。

私たちがリュミエールの「赤ん坊の食事」(1895)を観た時、食事をする父親と赤ん坊と、その背景のそよ風に揺れる木々のどちらかを意識的に視れば、もう一方を意識的に視ることは難しいだろう。視界にはどちらも入っているのに、なぜそのような事が起こるのだろうか。

人間は意識と無意識の二層のシステムを持っており、その中でも無意識には基本的に必要な機能や生存に関する機能が関係していて、より原始的なものであるという。世界の様々な生物においても、意識を持っていない生物はいても、無意識を持っていない生物は存在しない。そのような無意識が果たす代表的な機能として、情報処理能力が挙げられる。私たちの暮らす世界には数えきれないくらいの膨大な情報が存在しており、私たちが行動を起すには、意識的には把握できない速度と量で数多くの決定が行われている。それらはすべて無意識によって処理される。つまり意識では追いつかない速度と量の情報を、脳の意識の外で機能する各部分が担っているということである。

そして無意識の持つもっとも重要な機能の一つが、目から伝えられるデータの処理である。生物が生存していくには、狩猟生活でも採集生活でも、より多くのものを視て処理し、

必要な物事を理解できたものが有利だったと言えるだろう。そうやって発達してきた無意識の視覚データ処理能力は、視覚で捉えた情報の内、今現在必要と意識が判断したもの以外の情報を排除することによって、その時点で必要と判断されている情報と余分な情報との混在を回避する。そうすることで、必要とされる情報を効率よく取得できるようになると言えるだろう。これによって、私たちがリュミエールの「赤ん坊の食事」(1895)を観た時、食事をする父親と赤ん坊と、その背景のそよ風に揺れる木々のどちらかを意識的に視れば、もう一方を意識的に視ることは難しいという現象も、無意識の情報処理能力によるものだということが理解できるだろう。

このような無意識による視覚情報データの判別作業は、様々な現象を私たちの意識にもたらす。そのひとつが「ゲシュタルト群化原理」と呼ばれるもので、脳が細部にとらわれず全体を見るという癖があることから起こる現象である。視線の先にAという何かがあり、さらにその前にBという何かランダムにある状態で、AはBがあることによって部分的にしか見えないという状況があるとす。実際にその光景を見たときは、見えているAの各パーツがつながっている保証はないので、Aが輪切りになっているとか、Aのパーツが落ちているという可能性もあると言える。しかし、私たちの脳はAをパーツに分解することなく、隠れて見えない部分を補い、ひとつの完成したAとして総合的に判断することができる。このように全体をひとまとめに認識するやり方のことを「ゲシュタルト群化原理」と呼ぶ。顔文字や、星をみて星座を連想するのも同様の原理である。

また数個の点の特徴を持った動きをすると、そこに人間の存在を感じたり、動きをかえると感情までわかるようになる。このように一部の情報から全体を予測して補完する思考過程を「パターン・コンプリーション」と言う。視覚世界で足りない情報をこれによって補うことで様々な状況に対応できるようになっていると考えられる。この脳が持つ「パターン・コンプリーション」の性質を利用して、多くの記述を省略することで想像の余地を残すという作業が、文学や詩・和歌などで行われており、コンセプチュアル・アートなどの多くの現代美術作品も、この脳現象を利用して作品化していると考えられるだろう。

しかし、ここまで述べたように、意識と無意識の関係は、日常において常に機能的に補完し合っているわけではない。「パターン・コンプリーション」にしても、自動的に足りないものを補完するということは、裏を返せば私たちの意識に自由が無いとも考えることができるし、その他にも自分の意識で気づいていない原因に対して後づけで理由をつけようとしてしまう「作話」という現象や、特殊な患者の例ではあるが意識的な視覚系が機能しておらず、目と無意識の視覚系が無傷のままである場合には、目から得た情報を無意識が記憶し、その事柄に対して身体が何らかの反応を示す事があるという「盲視」という現象もあるという。このように「意識と無意識」の関係性において起こる現象は主観的に制御できるものではなく、ある時は私たちの行動や思考に有益な状況を与えてくれ、またある時は私たちの自由を奪い、混乱させる事もある両義性を持ったものだということができる。

しかし私たちは、無意識的に嫌いなものや苦手なものを、意識の力で少しずつでも克服していこうとする態度をとることはできるであろう。それは「中心」から「細部」、  
「細部」から「中心」へと映像を主観的に捉える部分を移動することで新鮮な感動を取り戻そうとする行為と類似していると考えることができるのではないだろうか。揺れ動く中心と細部を視る努力をするということは、自分の中の無意識を知ろうとすることと同じく、達成可能性の低い行為であるが、それに能動的に向かい合うことがより豊かな映像体験をする為に必要な行為なのではないか。そのような考察から、「中心（意識）／細部（無意識）」という関連づけをすることが可能であると考えた。

### 3. 映像体験の「内部」から「外部」へ

認知の領域から確認したことで、「中心／細部」の関係性を「意識／無意識」の関係性に置き換えて考えることができることが分かった。次にこのバリエーションとして、「中心（意識）／細部（無意識）」、「存在（意識）／不在（無意識）」、「内部（意識）／外部（無意識）」というように、関係性を抽象化して広げていくことができ、それが映像体験のさらなる豊かな受容可能性に繋がるのではないかとこのことを考察していく。

「内部（意識）／外部（無意識）」が作品の中で潜在的に構造化されている2つの映画作品、「ブルジョアジーの秘かな愉しみ（ルイス・ブニュエル監督作品）」、「桐島、部活やめるつてよ（吉田大八監督作品）」を分析していくことで論証したい。

ブニュエルによる「ブルジョアジーの秘かな愉しみ（1972）」（以下ブルジョアジー）は、パリに赴任した南米ミランダ国の駐仏大使を中心に、その周囲のブルジョワたちの生態を描くフランス映画である。全体を通じて、ブルジョワたちがなぜか行く先々で食事でありつけない状態が続く。夕食会の日を間違え、レストランに行けば急な閉店、喫茶店ではすべて品切れ、豪華な食事を前に食べ始めようと思えば突然兵隊が飛び込んでくる。晩餐会では大使が思わぬ射殺事件を引き起こし逮捕、と目の前に料理があるのに、彼らが行く先々で食事でありつけない様子が延々と描かれていく。

このフィルムのもうひとつの特徴は、その話法の複雑さである。フィルム前半では語られることの真実らしさは一応前提とされているが、後半になると物語をめぐる真実らしさが減少し、希薄なものになっていく。登場人物が夢を見て覚醒したり、かつて体験した夢を報告するという場面が6回にもわたって登場し、正確にはどこからが夢なのか分からない展開が進んでいく。そしてラストシーンでは、炎天下の路上を際限もなく歩き続けるブルジョアジーの6人が淡々と映し出される。この後半部分に関して、四方田犬彦が著書「ルイス・ブニュエル」のなかでこのように解説している。

その後どんどん逸脱の度を重くしてゆく。夢落ちの直後にまたしても夢落ちが続き、因果律も時空の連関もまるで無視して、六人が歩き続けるという場面が反復される。物語が危機的なクライマックスに差しかかる度ごとに足場をとり外されてきた観客たちは、登場人物たちと同じように、物語の終末への到達不可能性に苛まれるようになる。<sup>(※3)</sup>

ここまでの概要で、どのような特徴を見出すことができるだろうか。食事にありつけない状態が繰り返される。時空を無視したような夢のシーンが繰り返される。炎天下の路上を歩くブルジョアジーの姿が繰り返される。というように、幾つかの要素が反復という形で表現されていると考えられそうである。ジル・ドゥルーズは著書「シネマ1 \*運動イメージ」の中で、ブニュエルに対してこのように分析している。

ブニュエルは、エントロピーよりもむしろ反復を世界の法則とすることで何ものかを得ている。ブニュエルは映画のイメージのなかに反復の力を置いたのである。そうすることで彼は、時間の扉に触れるために、そして、いぜんとして時間を内容に隷属させている傾斜やサイクルから時間を解放するために、すでに諸欲動の世界を越えているのである。ブニュエルは、微候やフェティッシュだけでは満足せず、「舞台」と呼んでもよいような或る別のタイプの記号=しるしをつくりあげているのであり、これが、おそらくわたしたちに直接的な時間イメージを与えてくれるだろう。<sup>(※4)</sup>

というように、ドゥルーズはブニュエル作品に対して、反復の法則が採用されていることが重要なキーポイントであると指摘している。さらにここでもうひとつ重要な指摘は、「舞台」と呼んでもよいような或る別のタイプの記号=しるしをつくりあげている」という指摘である。「ブルジョアジー」は、上記した幾つかの反復で構成されると同時に、「階級」を前提とした舞台で様々なことが起こる物語でもある。それは大きく分けると、ブルジョア階級に属し、その内部にいる者と、ブルジョア階級に属さず、その外部にいる者である。外部にいる者として、運転手、農民、庭師、小間使い、女性テロリストなどが登場する。フィルム内で、小間使いは主人とうまく意思の疎通がとれず、農民と女性テロリストの声は部分的に聞こえないよう編集される。そのようにして外部の者の声はブルジョア階級の内部の者には届かないというように描かれている。それによって、ブルジョア階級の彼らが閉ざされた内部に幽閉されていることを表し、それが様々な反復シーンの中で展開していくことによって、循環となってしまっていることが表現されている。このように分析していくことで、「誰の世界観も本来的には閉じており、外部を想像することができない」ということが主題として浮かび上がってくると考えられないだろうか。観客はブルジョアジーの滑稽な姿を見て、外部への解放の瞬間を夢見る。

次に、吉田大八による「桐島、部活やめるってよ(2012)」(以下桐島)を分析していく。このフィルムは、朝井リョウによる小説を原作としている。原作小説は5編からなるオムニバス形式になっており登場人物名を各章のタイトルにした形だったが、映画版は曜日を章立てて、視点を変えて1つのエピソードを何度も描き、時間軸を再構築して構成するスタイルになっている。タイトル・ロールである桐島は本編に直接登場せず、その人物像は伝聞のみで明らかにされる。

男子バレーボール部のキャプテンだった桐島が部活をやめることをきっかけに、同級生達の日常に些細な変化が起こるというストーリー。登場人物は様々なグループにわけられており、同級生の中でも目立つ生徒/目立たない生徒、部活をやっていない生徒/部活をやっている生徒、片思いの生徒/両思いの生徒、目標を持っている生徒/目標を持っていない生徒など、様々な抽象的対比が設定されている。ここで言う、目立つ生徒/目立たない生徒とは何を基準にしたのかを、スクールカーストという言葉で理解することができる。スクールカーストとは、現代の日本の学校空間において生徒の間に自然発生する人気の度合いを表す序列を、カースト制度のような身分制度になぞらえた表現である。この表現の仕方が適切かどうかは本論では置いておいて、学校という閉じた世界の中で、生徒の間で自然発生する人気の度合いや序列というものが確かにあるという前提で描かれた映画だと言うことはできるだろう。高校という多くの人が経験する場所での、見えない階級的なものや様々な人間模様を描いた映画作品ということは、観客は現在または当時置かれていた自分の立場に近い登場人物に対して感情移入して映画を観るということが予想される。それはどこかの階層の人物を優位に立たせて観るということであり、誰かを立たせれば誰かが立たなくなるということを意味する。しかしこの作品は、様々な階層の人物像とその成長を描きつつ、巧妙な仕掛けによって最終的にそれをフラットにし、ある一人の人物にあらゆる観客が自己投影させられるように構造化されている。

原作小説では、冒頭と最後に宏樹が登場することで、複数の登場人物が平行に扱われながらもキーポイントとして宏樹が描かれていることを匂わせている。しかし、映画ではラストシーンまで宏樹個人へのスポットは隠蔽され、他の登場人物と同等の扱いをされている。そして他の登場人物には、作品終盤にそれぞれのカタルシスが用意されており、それは大きく3つに分類される。

(1) バレー部で桐島の代理としてレギュラー入りしたことに戸惑い、歴然とする実力差にいら立ち、自らを追い込んでいた風助は、副キャプテンの久保と掴み合いながら自分の現状への戸惑いを叫ぶことによって、心に溜めていた不安や焦りを初めて言語化する。それによって、今後現状を自分なりに乗り越えていこうとする風助の姿を観客に予感させる。

(2) クラスではおとなしいが吹奏楽部では部長で、宏樹に片思いしている亜矢は、吹奏楽部の演奏シーンでワーグナーの歌劇『ローエングリン』の一曲「エルザの大聖堂への行列」を演奏する。この歌劇は主人公である「騎士」とヒロインのエルザが結婚式をあげるシー



ンで演奏されるが、物語ではその後、騎士とエルザは結ばれないままに終わってしまう。この選曲は片思いの垂矢の状況とシンクロしており、恋破れた後、それを乗り越えていこうとする意思を表すかのような力強い演奏シーンになっている。

(3) クラスでは目立たないグループで映画部の前田は、自らの脚本であるゾンビ映画『生徒会・オブ・ザ・デッド』を撮影し始める。屋上での撮影を目立つグループに邪魔された時、突如、制作中のゾンビ映画の中で、撮影を邪魔した生徒やその他の野次馬の生徒がゾンビに食われるという、特殊効果を使用した空想のシーンになる。その後現実のシーンに戻り、前田は後輩にセリフを教えるという形で、「戦おう。ここが俺たちの世界だ。俺たちはこの世界で生きていかなければならないのだから」という印象的な言葉を発する。

これらのカタルシスは、それぞれの現状を乗り越えようとする覚悟や態度という形で表現され、彼・彼女らの成長を描いていると考えられる。その悩みや乗り越えて行かなくてはいけない「何か」とは、映画全体を通じて描かれるスクールカーストのような抽象的な階級分けとは関係なく全員に訪れ、それぞれに解決していかなくてはいけないものであるという事が暗示されている。

そのように、様々な階層の人物の成長を描きつつ、最終的にある一人の人物にあらゆる観客の自己投影が集約されるような巧妙な仕掛けが、屋上乱闘シーン後に前田が後輩へ言うセリフ「戦おう。ここが俺たちの世界だ。俺たちはこの世界で生きていかなければならないのだから」という言葉から始まる。そのセリフは、「目立たないグループの彼らのような存在でも、頑張って生きて行かなくてはいけないんだ」という意味が込められているかの様に、観客には一旦理解される。しかしその後、前田（目立たないグループ＝下位階級）が、宏樹（目立つグループ＝上位階級）と対面するシーンで、前田自身が将来、映画監督になるのは無理だと思っていながらも、現在の自分と世界の無限な可能性との、自分なりの繋がりを見出そうと前向きに行動しているという事実を、今の自分に迷っている宏樹に伝え、影響を与えるという役割を果たすことで、階級の優劣は消滅し、あのセリフは、じつは抽象的な階級など関係なくすべての登場人物に、そして観客に向けて放たれた言葉だったという事が表象してくる。そして同時に、宏樹は初めて観客個々の自己投影の「象徴」となる。

ラストシーンは、宏樹が結果的に逃げるような形で、向き合ってこなかった野球部がグラウンドで練習する姿を眺めるシーンで終わるが、そこで観客個々の自己投影の象徴となった宏樹の眺める対象とは、高校の野球グラウンドだけではないと考えることができる。野球グラウンドの向こう側には街並みが映し出されている。それまでこの作品内で、宏樹が高校の校舎内部から外側へ視線を送るシーンが出てこない。ここで初めて校舎などの世界「内部」から、校内にある野球グラウンドの向こうに見える街並みという、世界「外部」へと意識が向けられたと捉えることができる。それは抽象化され、観客それぞれが自分の世界「内部」から「外部」へと動き出した時の躍動感を予感させてくれるのではないだろうか。

## まとめ

前章で検証してきた2つのフィルムには、作品の主軸になるはずの人や物事が不在（無意識）の状態では物語が進行していくという共通点がある。それによって、存在（意識）する複数の従属的なエピソードが複雑に関係し合い、不在（無意識）の奥に隠されたより深遠な部分を浮かび上がらせる予感の様なものが生まれているのではないだろうか。

そしてもうひとつ、これらのフィルムは共通して、「内部（意識）／外部（無意識）」が作品の中で潜在的に構造化されている。そしてそれはどちらも社会的な階級や階層といった形で表現されていて、「ブルジョアジー」では内部の閉じた世界にいる事に気づいていない者の滑稽さと、そこから外部へ出る難しさが表現されていて、「桐島」では外部へ出る難しさと、それでも外部へと向かおうとする態度の尊さが扱われていると捉えることができるのではないだろうか。

「意識と無意識」は、互いに関係し合っている、その関係性を理解したり、それぞれを主観的に行き来することは、非常に難しい行為であった。

本論では、映像体験における「中心と細部」の揺らぎ、「内部から外部」への移行が、「意識と無意識」の主観的に制御することの難しさと、類似した関係性であると仮定し「中心（意識）／細部（無意識）」「内部（意識）／外部（無意識）」と定義できると考えた。それらを意識していくことで、私たちはもう一度映像の豊かさを感じ取る感受性を取り戻すことができる「可能性」を手に入れることができるのではないだろうか。

## 引用文献

- (※1) 長谷正人「映画というテクノロジー経験」青弓社、2010年、92頁（※1-2）91頁
- (※2) 純丘曜彰「エンターテインメント映画の文法」フィルムアート社、2005年、12頁
- (※3) 四方田犬彦「ルイス・ブニエール」作品社、2013年、380頁
- (※4) ジル・ドゥルーズ「シネマ1＊運動イメージ」法政大学出版局、2008年、234-235頁

## 参考文献

- 長谷正人「映画というテクノロジー経験」青弓社、2010年
- 池谷裕二「単純な脳、複雑な「私」」講談社、2013年
- レナード・ムロディナウ「しらすしらす - あなたの9割を支配する「無意識」を科学する -」ダイヤモンド社、2013年
- 河合隼雄「無意識の構造」中央公論新社、1977年
- 山岸俊男「安心社会から信頼社会へ」中央公論新社、1999年
- 養老孟司「唯脳論」青土社、1989年
- サイモン・インクス「見る 眼の誕生はわたしたちをどう変えたか」早川書房、2009年
- 純丘曜彰「エンターテインメント映画の文法」フィルムアート社、2005年

ジル・ドゥルーズ「シネマ1＊運動イメージ」法政大学出版局、2008年  
ロラン・バルト「映像の修辞学」筑摩書房、2005年  
リピット水田堯「原子の光（影の光学）」月曜社、2013年  
朝井リョウ「桐島、部活やめるってよ」集英社、2010年  
四方田犬彦「ルイス・ブニュエル」作品社、2013年