I-32

映像空間における建築の表現形式に関する研究
-映画批評の言説の分析を通じて-

Study on representation of architectural spaces in films by analysis of movie review

○森田滉大[1]　田所辰之助[2]
○Kodai Morita[1]　Shinnosuke Tadokoro[2]

A movie that featured the building as a major background and analyzed, to verify the written text as a criticism. Buildings in image space is how be appreciated, to analyze how has been interpreted. In addition, as appears the way of building in the video space, set the four perspectives "motion", "time", "absence", "ruins", and analyzed for each of the features. Deviate from the point of view of evaluating the traditional architecture, want to think about new possibilities of architecture in space experience that has been limited as the video.

1.　はじめに

五十嵐太郎が「19 世紀の末からちょうど建築が人間の記憶をストックするものとしての限界がきて、その時期に映画が登場し、記憶の蓄積や経験の受け渡しなどといった役割が移行してきた」[1] と述べているように、建築と映画は歴史的にその役割を交換してきた経緯が認められる。鈴木了二は両者の関係性をもとに「建築映画」[2]について論じ、新たな視点を提供した。本研究では、映像空間において建築がどのように表現され、そこにどのような可能性が見出せるかについて考察したい。

2.　研究方法

建築を主要な背景として取り上げている映画を分析対象とし、その批評として記されたテキストを検証する。映像空間における建築がどのように理解され、解釈されてきたかを分析する。また、映像空間における建築の現れ方として、4 つの視点「動き」「時間」「不在」「廃墟」を設定し、それぞれの特徴について分析する。従来の建築を評価する視点から外れ、映像という限定された空間体験における建築の新たな可能性について考えたい。

3.　空間解釈における建築的/映画的

3-1. 建築と映画の歴史的関係性

19 世紀末を境に建築と映画は関係性を深めていった。建築はモダニズムの時代に入り、新しい空間のあり方を必要としていた。それに合わせて登場してきたのが、空間と時間が連動する新しい芸術を表現することの出来る場、映画である。その柔らかい環境のなかで、あらゆる建築の世界観をより具体的に目の前に表してくれるのである。「映画の誕生は世界の喪失という危機意識によって触発されていた。喪失の、まさにその瞬間を押さえるために発明された手段が写真であったとするなら、喪失する世界の記憶を残すために招集された手段が映画ではなかっただろうか」[3]と蓮實重彦が記しているように、建築の役割を映画が担っていったのである。

3-2. 表現形式としての共通点

建築は、敷地という枠の中に作品を生み出し、映画はフレームという枠の中に作品を投影する。建築は部屋と部屋の間のシークエンスをデザインする。映画は、各ショットの間の関係性をデザインしている。連続的な時間の経過の中で空間を体験するという点に、両者の共通した性質を読み取ることができる。

3-3.　亡霊性

「建築が本当に建築になる時は、廃墟になる時である」[4]。廃墟と化した歴史的建造物こそが、建築のあり方を伝えている。すでに使われなくなったパルテノン神殿は、逆にその存在を誇示している。同様に、映画も主人公を登場させず、建築を廃墟のように扱って時間の流れを表現する。映画の本質は亡霊的なものと考えることができる。

3-4.　蓮實重彦によるヒッチコックの分析

「映画は、縦の世界を垂直に貫く運動に徹底して無力である」[5]。 それは、スクリーンが横長であることがひとつの原因である。この無力さがあるがゆえ、「建築」をとおして、垂直の表現、高さなどを表現することが可能となる。アルフレッド・ヒッチコックの『裏窓』[6]について蓮實は「真にヒッチコック的な空間とは、その舞台装置の見せかけの垂直性にもかかわらず、縦の世界というよりは横の世界なのだ。広がりではない。あと一歩踏み出せば地面が地面でなくなるという、虚空と無媒介的に接し合った宙づりの一点というべき世界なのである」[7] と述べている。宙づりになる空間、足場があったのに無くなるという映像表現に重点が置かれ、垂直性が強調されるのである。

4. 映像空間における建築の表現形式

4-1. 動き

4-1-1. 内部と外部を繋ぐ

「開口部こそが建築の内包するふたつの側面である内部と外部を関係づける要にほかならない外から内に自分の身体ごとそっくり移行することができ、さらには歩き回ることも、お望みなら暴れ回ることもできる、それが建築の特権だ」[8]。『グロリア』[9]

1：日大理工・学部・建築　2：日大理工・教員・建築

では内部と外部を映像として繋ぐ際、都市空間を背景として映し込むことで、両者を分ける開口部が、異なる世界の入り口であることを表現している。

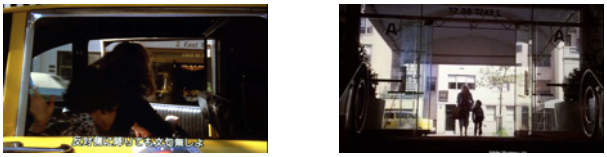

図 1　グロリア

4-1-2.　上部と外部を繋ぐ

『Play Time』[10] では、上階と下階がパースペクティヴとして描かれた後、主人公は下階に降りて各ブースの周辺を彷徨う。各ブースの壁面によって視線は遮られ、主人公の動線は制限、コントロールされる。上階と下階でまったく異なる空間体験が対比的に描かれる。

図 2　Play Time

4-2.　時間

「トンネルはふたつの世界を繋ぐ。あるいは意識化させる。しかもこのふたつの世界は、間にトンネルが介在することによって極端に対照的な性質を帯びる。生きている世界 / 死んでいる世界、この世 / あの世、楽園 / 地獄、リアル / イメージ、現実 / 超現実、覚醒 / 夢など、この分断と連結の機能は、建築的には橋とも共通する」[11] 。トンネルと橋はどちらの世界にも属さず、たんなる移動の空間にしかすぎない。『グロリア』のなかでは、一台の車がトンネルを通過するが、カーブミラーのなかに映った車が映像化されることで、トンネルという空間が時間を表象し、過去と未来を繋ぐ役割をもたされている。

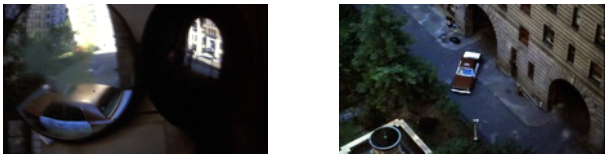

図 3　グロリア

4-3.　不在

「人が通過することによって空間が描かれる」[12]。「たった一人で室内にいるとき何かの弾みでふと人の気配がしたというあの感じは、開口部が本来もっている亡霊性に触れた結果かもしれない、あるいは開口部が記憶の奥底から亡霊を呼び出して現代に帰還させるからかもしれない」[13] 。建築物は、不在を通して記憶を表現し、また、映像によって、それを提示し強調することができる。『東京物語』[14] では、

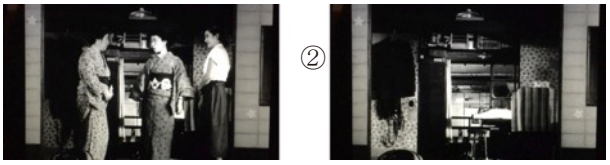

図 4 東京物語

郷里の父母が娘夫妻の家を訪れ、二階に招かれ、また一階に皆で戻るシーンが描かれる。図 1 の①では、皆が再会を喜んで楽しく談笑している。②では、一階におりるが、映像は、誰もいなくなった部屋を映し続ける。それによって、①のシーンでは見過ごしていた家具や部屋全体がその細部に至るまで知覚されるようになる。不在の空間のうちに、先ほどの楽しかった記憶がさらに強調されて蘇ってくる。

4-4.　廃墟

「建築映画とは、自分の内面に限りなく近いところで反応する微弱な感覚を基礎としているのだ。ところが現実の日常世界では、建築の気配を構成している物語のささやきやざわめきは、甲高い声にかき消されてほとんど聞こえなくなってしまうのである」。[15] その要因は、人などによって起きている。廃墟であれば、日々のリズムもなく、静まり返っており、自分の内面を通して、建築を感じる事が可能である。

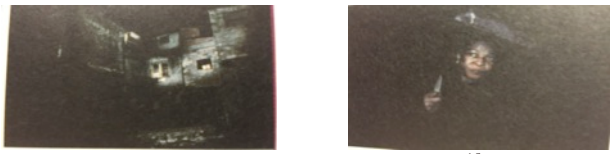

図 5　コロッサル　ユース [16]

5. まとめ

建築と映画の関係性について、その共通する性質を歴史的に辿り、またその表現形式の類似性を考察した。とくに、「動き」「時間」「不在」「廃墟」という映像表現のあり方のなかに、両者の空間的特質が顕著に現れていることを確認した。実在の建物ではなかなか感知できない建築の空間的可能性が、こうした表現形式のなかに読み取れるのである。

【参考文献】

1　五十嵐 太郎『映画的建築 / 建築的映画』春秋社、2009 年
2　鈴木了二『マテリアル・サスペンス』LIXIL、2013 年
3　蓮實重彦『ゴダール革命』筑摩書房、2005 年
4　蓮實重彦『蓮實重彦は「映画の神話学」を回避する』筑摩書房、1996 年
5　長島明夫、結城秀勇『映画空間 400 選』INAX、2011 年
6　飯島洋一、『映画のなかの現代建築』 彰国社 1996 年

【映画データ】

1　アルフレド・ヒッチコック『裏窓』アメリカ 1954 年
2　ジョン・カサヴェス『グロリア』アメリカ 1980 年
3　ジャック・タッチ『Play Time』フランス　1967 年
4　小津安二郎『 東京物語』日本　1953 年
5　ペドロ・コスタ『コロッサル・ユース』2008 年

［ 注 ］

1) 参考文献 1,　P12　12) 参考文献 2
2) 参考文献 2,　P50　　P206
3) 参考文献 3,　P29　13) 参考文献 2
4) 参考文献 1,　P52　　P282
5) 参考文献 4,　P222　14) 映画データ 4
6) 映画データ 1, P255　15) 参考文献 2
7) 参考文献 6　　P69
8) 参考文献 2, P273　16) 映画データ 5
9) 映画データ 2
10) 映画データ 3
11) 参考文献 2, P155