

映画のオルタナティブ

—モバイル・フィルム論序説—

Alternative Cinema: Introduction to a Study of Mobile Film

中路武士* Takeshi NAKAJI

1. 問題系の導入

1948年、フランスの映画雑誌『レクリン・フランセ』（*L'Écran Français*）第144号に、「新しき前衛の誕生：カメラ＝万年筆」（*Naissance d'une nouvelle avant-garde : la caméra-stylo*）と題された論文が掲載される。執筆者は、映画監督で映画批評家のアレクサンドル・アストリュック（Alexandre Astruc）——アンドレ・バザン（André Bazin）とともに、フランスのヌーヴェル・ヴァーグの思想的な礎を築き上げた人物としてその名を映画史に深く刻んでいる。アストリュックは、この「カメラ＝万年筆」論において、ジャン・ルノワール（Jean Renoir）やオーソン・ウェルズ（Orson Welles）、ロベール・ブレッソン（Robert Bresson）などの革新的な諸作品に触れながら、映画メディアを抽象的言語として定義し、絵画や小説のように、芸術家の思想を翻訳し、正確に表現することができる一つの形

式として構想する。

わたしは、この映画の新時代をカメラ＝万年筆の時代と呼ぶ。[...] 映画は、目に見えるもの、イメージのためのイメージ、物語の直接的で具体的な要求から次第に解放され、書かれた言語と同様に柔軟で精緻なエクリチュールの手段となるだろう。⁽¹⁾

アストリュックにとって、映画は、特権的なマチエールとして、紙やキャンヴァスに取って代わり、そこに個人的な思考がリテラルに書かれ、展開されるものである。このように、映画の表象を「エクリチュール」（*écriture*）として捉える思想は、その書き手としての「作家」（*Auteur*）の概念を映画に導入し、ジャン＝リュック・ゴダール（Jean-Luc Godard）やフランソワ・トリュ

*東京大学大学院学際情報学府博士課程

キーワード：映画、技術、表象、受容、ケータイ、モバイル・メディア、公共圏

フォー (François Truffaut)、エリック・ロメール (Éric Rohmer)、ジャック・リベット (Jacques Rivette) など、映画雑誌『カイエ・デュ・シネマ』 (*Cahiers du cinéma*) の批評家を中心とした「作家政策」 (La Politique des Auteurs) の潮流を形成していった。そして、後に彼らが、シネマトグラフという運動の技術的な文字を用いて、ヌーヴェル・ヴァーグの映画作家となり、映画カメラを通して、その思考のイメージをそれぞれ特異な文彩で書き記していったことは、映画史においては広く知られている事実である。

ところで、アストリュックの「カメラ=万年筆」論について、メディア論的な視点から、その技術的な可能性の条件を考察してみるならば、その構想の物理的な実現のためには、芸術家の思想をエクリチュールとして表象する映画カメラが、文字通り、小さな万年筆として機能する必要がある——つまり、カメラの小型化と軽量化、廉価化、その幅広い普及による映画表現の新たなスタイルが求められる。技術的には、16mmや8mmのフィルム・カメラやビデオ・カメラ⁽²⁾、あるいはゴダールの「8=35」構想⁽³⁾などがその例として挙げられるが、やはり映画メディア史に決定的な刻印を打ったのは、デジタル・ビデオ・カメラ (DVカメラ) の出現にはかならないだろう。現在、映画のイメージのデジタル化は、映画作品の製作や受容、その視聴覚的テキストの様式を変容させるのみならず、映画の存在論的条件——媒体や痕跡、時間、投影、そして観客といった諸概念——をラディカルに書き換えている。実際、ゴダールやロメールにおけるデジタル・イメージ

の使用は、ヌーヴェル・ヴァーグの映画作家が新たなエクリチュールを獲得し、映画の表象文化に従来とは異なった表現の方法論を導入したことを示しているように思われる。

とりわけ、DVカメラの技術的可能性を最大限に引き出している映画作家は、アッバス・キアロスタミ (Abbas Kiarostami) であろう。たとえば、『10話』 (*Ten*, 2002) は、一台の自動車のダッシュボードに据えられた二台のDVカメラによって自動的に撮影された運転席と助手席のイメージのみによって殆ど構成されているが、その自動車の運動と長回しショットの持続、単純なテキストの編成による時間の直接的な現前を通して、映画の素肌そのものが露呈される。不在あるいは不介入という映画作家の方法によって自動的・機械的に提示される映画のエクリチュールは、明らかにDVカメラの自由で無媒介的な可動性と移動性、自律的な「モビリティ」 (mobility) に担保されている。さらに、この作品以前に、キアロスタミは、『風が吹くまま』 (*Bâd Mâ-râ Khâhad Bord*, 1999) という作品を発表し、そのなかで「自動車」 (automobile) と「携帯電話」 (mobile phone) を主題系として取り上げ、映画のモビリティを組み立てている。ここで注目したいのは、キアロスタミが携帯電話を自動車の走行といった映画運動の動機付け装置として使用していることである。モバイル・メディアとしての携帯電話と視聴覚メディアとしての映画との邂逅。『ABC アフリカ』 (*ABC Africa*, 2001) 以降、DVカメラによって自由なモビリティを獲得することになるキアロスタミが、携帯電話を映画のデバイスとしてその表象に反復的に組み

入っていたことは非常に興味深い⁽⁴⁾。数十年前まではSFとしてしか表現しえなかったこの出会いは、現代的映画のモビリティにとっては必要不可欠なものだったのかもしれない。

さて、現在、遠隔通信テクノロジーと視聴覚テクノロジーの発達によって、その携帯電話にはデジタル・カメラ装置が備えられ（ケータイ・カメラ）、あらゆる人々が、まさに万年筆（ボールペン）のごとくカメラを持ち運び、時間的対象の経験を記録し、その思考をエクリチュールのように表現できるといった技術的環境が編成されつつある。映画のモビリティの回復が叫ばれるなかで⁽⁵⁾、ケータイ・カメラが出現し、映画の表象の新たなスタイルが確かに垣間見えている。情報通信技術の進展を背景として、ケータイの動画機能のみによって制作されるケータイ映画——「モバイル・フィルム」(Mobile Film)——が勃興し、その作品を対象とした映画祭も世界各地で開催されている⁽⁶⁾。では、モバイル・フィルムとその技術的諸状況は、映画文化をどのように書き換え、編み直しつつあるのだろうか。

ここには、従来の映画研究では捉えられないケータイ・カメラやデジタル・イメージとい

う視聴覚的文化の新たな問題系が提起されている。しかし、それはまた、モバイル・フィルムに関する考察が、映画研究への新たな学際的視点の導入を可能とするための兆しであることを意味している。そこで本稿では、モバイル・フィルムについて研究するための「序説」として、映画のエクリチュールの構造の変化、映画の技術環境と表象文化の書き換え、そして映画の公共圏のオルタナティブな可能性とその条件について批判的に論考し、ケータイという情報通信技術によって提起される諸問題を解き明かすための手掛かりを提示してみたい。以下では、モバイル・フィルムの視聴覚的スタイルを二人の映画作家に依拠しながら描き出し（第二章）、その技術的特性や視聴覚的環境を情報記号論的側面から分析したうえで（第三章）、初期映画論や公共圏論からそれを捉え返し（第四章）、考察を纏め展望を示していく（第五章）。背景としてつねに問題となるのは、映画技術によって書き換えられる知覚や記憶、身体の在り方にほかならず、本稿が目指すのはそれを通して編成される近代メディア文化の位相の批判的研究に多少なりとも寄与することである。

2. 表象様式の構造

モバイル・フィルムに関する考察は、必然的に、「モバイル・フィルムが映画であるのかどうか」という問題に直面するだけでなく、その問題を通して、「そもそも映画とは何か」という困難な問いに対峙せざるを得ない。本稿では、むしろその定義に代えて、この新しいメ

ディア技術を通して映画制作に取り組んでいる映画作家の表象実践を、映画史のなかに位置づけるという作業仮設をとりたい。その個々のショットやモンタージュが「運動イメージ」や「時間イメージ」の「強度」として成立しているかぎり⁽⁷⁾、35mmフィルムで撮られようが、

DVカメラで撮られようが、そしてモバイル・メディアで撮られようが、その作品は映画以外の何ものでもないと考えるからだ。したがって、単なる「動画」ではなく、「映画」として構成される作品が、本稿の分析対象となる。

モバイル・フィルムにおけるデジタル・イメージの視聴覚的構成を描出するにあたって、重要な映画作家の一人は、ジャン＝シャルル・フィットゥッシ（Jean-Charles Fitoussi）である。フィットゥッシは、ジャン＝マリー・ストロープとダニエル・ユイレ（Jean-Marie Straub et Danièle Huillet）の助監督を務めたのち、ストロープ＝ユイレの映画撮影に関する記録『「シチリア！」撮影開始』（*Sicilia! Si gira*, 2001）を発表、その後、2002年には長編第一作『私が存在しない日々』（*Les Jours où je n'existe pas*）を監督する。この作品のミニマルな構成を読解すれば、フィットゥッシが、孤高と抵抗の映画作家ストロープ＝ユイレから、イメージの唯物論と考古学、そして教育学という映画の原理——純粋な言表行為の解放、空間の堆積作用、視覚的なものと聴覚的なものの非共約的関係⁽⁸⁾——を相続し、厳格なフレーミン



図1 『ローマ王のための夜想曲』

ここでフィットゥッシが試みているのは、現実

グと適確なカメラワークといったエクリチュールの技芸を習得したことを確信することができる。そして、連続叙事詩を構成する『土星神』（*Le Dieu Saturne*, 2004）や『私は死んでいない』（*Je ne suis pas morte*, 2008）において、このフランスの若い映画作家の文体は、即興も取り入れた独自の視聴覚的スタイルを確立するに至っている。

この映画原理の遺産相続者たるフィットゥッシが、2006年に、全編ケータイ・カメラで撮影したモバイル・フィルム『ローマ王のための夜想曲』（*Nocturnes pour le roi de Rome*）を制作したことは瞠目すべき出来事であった。この作品では、耐えがたいほどに解像度の低いケータイ・カメラによる不鮮明なイメージを通して、歴史的なローマの風景がぼんやりと描き出されるとともに、ローマ王のために八つのノクターンを創作しようとする年老いた作曲家や、彼の亡妻の生前の記憶、経験した戦争の亡霊などが、意味論的な規則性を欠きつつも離接的に再構成されたナラティヴのなかで想像的に提示される。

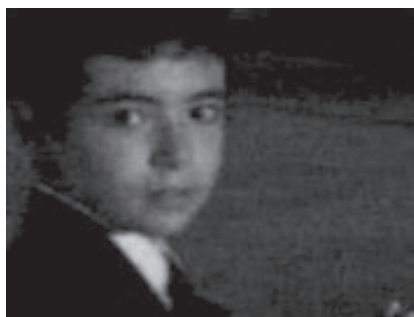


図2 『ローマ王のための夜想曲』

世界の忠実で中立的な再現前化としての高解像

度の写實的イメージではなく、低解像度のケータイ・カメラでしか獲得することができないイメージそれ自体のマチエール、肌理、粒子、素材感を通して、映画にオルタナティヴなリアリズムを導入することにほかならない。ニュー・メディア理論家のレフ・マノヴィッチ（Lev Manovich）は、DVカメラで制作された映画作品のリアリズムを「DVリアリズム」（DV Realism）と呼んでいるが⁽⁹⁾、それに対して、『ローマ王のための夜想曲』の極限的に解像度の低い不鮮明なイメージは、「ケータイ的リアリズム」とでも呼ぶべき荒々しい粒子でぼんやりと構成されている。このリアリズムは、逆説的ではあるが、指向対象（現象学的志向性）との物理的連続性というよりはむしろ、その連鎖を不確実にするような「離散性」⁽¹⁰⁾によって担保されており、その罅割れたイメージの間隙において自律的な視覚が層位学的に立ち現れるような構造を持っている。それは、「亡霊」（fantômes）と「幻想」（phantasmes）の区別が曖昧になるようなスペクトル＝スペクタクルを提示し、それを主題系としたナラティヴを不連続・不鮮明なかたちで収斂させている。

ケータイ的リアリズムによる映画のエクリ

チュールの痕跡＝インデックスの離散的な書き換えや、従来とは異なった歴史＝物語の叙述の離散的な方法論の提示は、映画史によって規定された表象のシステムを相対化し、思考のイメージの様式が技術的に新たな転回を遂げていることを意味している。離散性が前景化し、離散的に構成されるケータイ的リアリズムは、身体性や中心性、地平や投錨を欠いた機械状の知覚⁽¹¹⁾を従来の映画カメラとは違った仕方でも掘り起こし、映画メディアの指標性や描写性を刷新しているように思われる。

さらに、ケータイのモビリティによって可能となった創造的な自由は、即興的な出来事の偶然性をも即時的に直接書き取り、映画作品の世界を拡張することに寄与している。フィトゥッシは、この作品の延長上に、モバイル・フィルム『永遠の歓迎』（*Bienvenue dans l'éternité*, 2006）を補遺的に制作するとともに、モバイル・メディアに軽やかに寄り添った映画『日本の時』（*Temps japonais*, 2008）を創り上げている。そこでは、小型カメラによるリアリズムを通して、ドキュメンタリーとフィクションを混淆させた時間的対象の記録の作成がエッセー風に試みられている。



図3 『永遠の歓迎』



図4 『日本の時』

それに対し、『真昼の不思議な物体』 (*Mysterious Object at Noon*, 2000) や『ブリスフリー・ユアーズ』 (*Blissfully Yours*, 2002)、『トロピカル・マラディ』 (*Tropical Malady*, 2004)、『世紀の光』 (*Syndromes and a Century*, 2006) など映画のグラマーやナラティヴの方法論を脱構築し、その斬新なスタイルで観客の映画体験を揺さぶり続けている映画作家のアピチャットポン・ウィーラセタクン (Apichatpong Weerasethakul) は、モバイル・フィルムの制作と展示を通して、映画メディアのシステムそれ自体を書き換え、ケータイの芸術的な可能性を拡張させているといえよう。感覚や情動の前景化を通して出来事

や状況を生み出したり、素人出演者の実際の生活やインタビューにナラティヴを委ねたりするウィーラセタクンの特異な方法は、確固とした主体性ではなく、多様な生成変化のモビリティの持続的展開を提示し、瑞々しいリアリティを組み立てる⁽¹²⁾。このスタイルを保持しつつ制作されたモバイル・フィルム『ティム』(「ポケットフィルム・フェスティバル」委嘱作品、2007) は、ケータイという映像メディアの特性を巧みに抽出した私的個人映画である。この作品でウィーラセタクンは、作家自身のパートナーであるティムが眠っている姿をケータイ・カメラ越しにじっと見つめ、時折、ケータイ・カメラを使ってその眠りを邪魔したりする。



図5 『ティム』



図6 『ティム』



図7 『ティム』

このシリーズでウィーラセタクンは、日常的な朝の光景を反復的に切り取りながら、無音のままの持続的なモビリティを抒情的に提示している。ここでは、ケータイ・カメラを通して被写体との距離を無効化することで、被写体の表情や身体の変動の変化をありのまま描き出し、メディエートされたイメージの新たな可能性を導き出すことが目指されている。距離の喪失を通して映画作家の個人的で抽象的な思考の

イメージの中に鑑賞者を誘うような無音のエクリチュールは、そのことによって、ケータイを持つ作家自身にもその在り方を問い、変容を迫る力能を有しているといえよう。従来の映画カメラとは異なったケータイ・カメラ自身の機械的特性を前景化させるこのスタイルは、生活世界に深く広く浸透した自然で身近なモバイル・メディアが、その「直接性」(immediacy)や「親密性」(intimacy)、そして「真正性」

(authenticity)を通して、芸術表象や思考の領域を拡張していることを顕示している。

しかしながら、それ以上に重要なのは、この作品が映像インスタレーションとして制作されていることである。映画スクリーンへの投影という従来の文化形態に対し、美術作家としても活躍するこのタイの新進気鋭の映画作家は、スクリーンとインスタレーションを横断しつつ、ケータイを通して、映画という制度や条件、見るという経験それ自体を問う。ウィーラセタクンにとって、モバイル・フィルムは、映画館という場所に縛り付けられるだけのものではなく、作品としてディスプレイされ、人々の触媒として機能するものなのだ。さらにウィーラセタクンは、アート・プロジェクトの一環として短編映画を監督し (*Phantoms of Nabua*, 2009)、それをウェブ上にオンライン化して上映するなど、「情報通信技術時代の芸術作品」としての映画に新しい表現の方法論を導入している。

3. 受容環境の形態

フィットゥッシやウィーラセタクンのように映画的なものを志向し、映画の持つ特性を異化するアプローチをはじめ、モバイル・フィルムではケータイ表現による多様な実践が試みられている。仏日で開催されてきた「ポケットフィルム・フェスティバル」では、ケータイ・カメラをどのように使うか、この新しいメディアとどのように向き合うか、様々な問題提起が行われている。その実践は、すでに映画史において展開されてきた物語映画や実験映画、小型映画、

このように、同じ1970年生まれの二人の映画作家が、映画史と対峙しながらも、それぞれ特異的なスタイルで、映画メディアというテクノロジーの特性やそのモビリティ、ナラティブの構造をケータイによって自由にし、その機械的原理に身を委ねつつ、視聴覚的イメージの編制への問題提起を目論み、オルタナティブな映画の表象の可能性を模索している。ここでは、映画制作のデジタル化とモバイル環境それ自体を映画のイメージの「創造行為」(*l'acte de création*)としようとする志向性と技術が前景化している。彼らは映画システムの遺産を相続しながらも、新しいモバイル技術を批判的かつ創造的に使用することで、その視聴覚の様式を書き換え、映画が組み立ててきた時間と空間を編み直しているのである。ケータイ・カメラを使って制作されるモバイル・フィルムは、映画それ自体の新たなヴァリエーションとして考えられるべきものなのだ。

純粹映画、抽象映画の運動を反復しつつも相対化し、複製技術によって形成されてきたイメージの体系にケータイ的モビリティやトリック、ナラティブを組み込むことで、映画の草創期——ルイ・リュミエール (*Louis Lumière*) やジョルジュ・メリエス (*Georges Méliès*) の試み——を思い起こさせるようなモチベーションを有している。単なるアイデアを競うだけの既視的で凡庸なクリシェもあるのだが、まさに「芸術の幼年期」(*l'enfance de l'art*) と呼ぶ

ことができる萌芽的状况が生み出されているのだ。

しかしながら、モバイル・フィルムを論ずるにあたって、より本質的なことは、ケータイ・カメラによる映画のエクリチュール、視聴覚的スタイルの抽象的・印象的な書き換えだけにあるのではなく、制作されたイメージの伝達や解釈、参照、そして受容の文脈の多様化にもある。そして、その多様性を担保しているのが、カメラ付きケータイというモバイル・テクノロジーの技術的特性である。それは、すでに多く指摘されてきたことではあるのだが⁽¹³⁾、1895年に初公開されたリュミエール社のシネマトグラフと同様に、ケータイが撮影装置であると同時に

に上映装置でもあるということである。発明当時の映画カメラは、その後部に光源ランプを組み入れればプロジェクターとして機能したのだが、ケータイ・カメラも、モバイルなビューアーとしてのリバーシブル機能を備えている。つまり、ケータイによって制作された映画をケータイによって鑑賞するという、これまでの映画システムとは異なった視聴覚的環境が形成されることになるのだ。モバイル・フィルムのモビリティは、それが電話であると同時に携帯して持ち運び可能なディスプレイであるということ、そしてディスプレイそのものを手に持って視聴するという鑑賞スタイルが構築されつつあることとともに考えられなければならない。



図8 ケータイで映画を見る鑑賞者

メディア・アーティストの藤幡正樹は、このようなモバイル・ディスプレイ型の鑑賞スタイルによって、鑑賞者は気づかぬうちに撮影者の位置に立ち、ケータイをカメラの動きに沿わせて動かしていることがあること、そして、その動機付けを通して、鑑賞者が撮影者と同じ姿勢や行為を強いられることで、ナラティブのエージェントを欠いたまま、いつのまにか鑑賞者をその主人公にするという新しい映画の始まりを指摘している⁽¹⁴⁾。ここで注目したいのは、映画



図9 展示風景 (Centre Pompidou)

を「手」にして「見る」という触覚性と視聴覚性の融合を通して、モビリティが身振りという身体性を伴って回復し、「空間の生産」が行われているという事態である。それは、時空間的距離のために切り離されて決して触れることができない範囲、つまり表象化され組織化された視聴覚的世界を、ケータイという接続端末機器を通して凝縮し、みずからの身体的な延長として触覚的に体験するという現象である⁽¹⁵⁾。ケータイによる距離の喪失は、視聴覚と触覚のルー

ブとして現れ、そのループのなかに鑑賞者が入ることによって、現勢的 (actuel) であるとともに潜勢的 (virtuel) な空間としてのモバイル環境が形成されるのだ。哲学者のジャック・デリダ (Jacques Derrida) が「現・潜勢性」(仮想・時事性、actuvirtualité) と呼んだ状況——潜勢性が補綴的代補のみならず、時間や空間、出来事の現勢的構造に直に刻印されるような事態——が経験として一般化しているのである⁽¹⁶⁾。モバイル・フィルムは、人間の視聴覚的環境 (環世界) を組み換え、現勢的な空間と潜勢的な空間、リアル・スペースとサイバー・スペースとをループ状に連結させる存在論的な結節として機能し、人間の現存在を端末化して集立態のなかに組み込んでいるのだ。

それに対し、メディア・アーティストのジャン＝ルイ・ボワシエ (Jean-Louis Boissier) は、モバイル・ディスプレイを「ノマドな画面」(écrans nomades) と定義し、そのビューアーとしての機能とイメージを伝達する機能の重層的関係に着目している⁽¹⁷⁾。哲学者のジル・ドゥルーズ (Gilles Deleuze) になれば、「ノマド」(nomade) とは、境界のない空間のあちこちに散らばってゆく遊牧の民、その空間を占拠するとともに空間にみずからを特殊に配分する様式である⁽¹⁸⁾。それは「いま」と「ここ」という領土を、様々な他者を受け入れる開かれた歓待の空間へと生成変化させることを意味している。ここでボワシエが意図しているのは、モバイル・フィルムという新しい視聴覚的環境において、情報通信技術としてのケータイのコミュニケーション機能を前景化させることで、イメージを伝達し、移動させ、他者と共有する可能性のことにほかならない。このフランスのアーティストは「映画を

渡す」(Passer un film) と述べているが、それはモバイル・フィルムの画面それ自体が移動すること、あるいは万年筆で書かれた文章を手渡すかのようにして映画を他者に手渡し、その思考の痕跡を見ることなのである。

さらにボワシエは、モバイル・フィルムを「シフター」(shifter, embrayeur) としても捉えている。シフターとは、言語学者のローマン・ヤコブソン (Roman Jakobson) の用語であり、発話者の「いま・ここ・わたし」を定位し転位し転換する、文脈依存型のインデックスである⁽¹⁹⁾。記号学者のロラン・バルト (Roland Barthes) は、「ユートピアとしてのシフター」(Le shifter comme utopie, 1975) という美しい断章で、誰もがみなシフターだけを使って話をする集団、ゆえに「差異の輪郭がはやけていること」(差異のもつ微妙さやその無限の反響を尊重する唯一の方法)こそが言語のもっとも貴重な価値であるとされる、「愛の流動性」とでも呼べそうな自由な社会集団を夢見ていた⁽²⁰⁾。SMSをはじめとして、ケータイ的コミュニケーションはこの夢を体現しつつあるが、ボワシエは、ケータイ・カメラにおいてもシフターがあると言う。それは「表記」としての「指で示すイメージ」であり、「ノマドな画面」を通した受容の文脈によってその要素が変容するイメージである。つまり、モバイル・フィルムのイメージは、モバイル・ディスプレイを通した、多様な時間と空間での可動的・移動的鑑賞によって、その意味を相互作用的に変容させ、操作的な受容を開く可能性があるのだ。

実際、ケータイ・カメラとは、「いま」と「ここ」、そして「わたし」としての人間存在

の仕方、つまり現存在を、現勢的空間のなかにも潜勢的空間のなかにもシフトさせる機能を果たす。それは、モバイル・フィルムの制作や受容を通して、メディア間、記号間を横断した感性モードの転換ツールとなるのだ。したがって、そのイメージの伝達や解釈は意味環境の創出を担うとともに、視聴覚的世界における主体の記号活動を生み出す。換言すれば、モバイル・フィルムの視聴覚的環境においては、どのように制作者がケータイを通して鑑賞者を映画空間へと導き、そこからどのように鑑賞者がケータイを通して自身の意味世界を構築するか、そのインデックス（痕跡）が現れるのである。情報記号学者の石田英敬が、主体の記号活動のインデックス（指標）として機能するモバイル・メディアを、情報化社会における意味生活の批判の最も基礎的な契機にする必要性を提示し、主体化のプロセスのなかに位置づけるのはそのためである⁽²¹⁾。

感性のシフト・ギアとしてのケータイの重要性はそれだけではない。シフターはインデックスだけでなく、コードに基づいたシンボル（象徴）としても成立するのであって、鑑賞者は、自分の経験を、規則的な体系に則った記号を通して指示し表現することができるのである。そのことによって、モバイル・フィルムのメッセージの配置は転換可能となり、視聴覚的環境を組み立てるコミュニケーションのなかに、主

体と行為を批判的に位置づけ、相互作用的に参加することができるようになるのだ。ここに映画システムのオルタナティヴとしてのモバイル・フィルムの価値があるといえよう。

そして、より重要なことは、ケータイが他のケータイに繋がれているメディアであることからわかるように、そのデジタル・イメージが視聴覚的情報のネットワークに組み込まれているということである。そこでは映画作家の意図を超越して、記号とイメージが流通し、新たな視聴覚の組み合わせや、多様な文脈のなかでの知覚の統合が生成される可能性が開かれている。ケータイ・カメラによって記録されたイメージは、ネットワークを介して、伝播され、残留され、保存されるとともに、共存し、制辞関係を形成し、反復的に再活性化するという重層的な存在機能を体系化するアーカイヴ組織を構築する⁽²²⁾。そこから、イメージの「循環」のシステムが組み立てられ、相互の「配置」の変化が生じ、他者との「分有＝共有」が行われるのだ。これらの手続きによって成立したモバイル・フィルムのイメージのネットワークのなかで、制作や伝達や受容、そして批判（批評）といった視聴覚的環境は恒常的に編み直されていく。こうして、ケータイを手にした映画作家や鑑賞者はネットワークを形成することで、芸術的・文化的なメディア実践を展開し、オルタナティヴな映画の形式を生み出しているのだ。

4. 公共圏の可能性

これまで論じてきたモバイル・フィルムの技術や表象の特性、受容や環境の構造を、映画研

究的観点から捉え直してみると、「大文字の理論」が前提としていたような諸々の概念や条件

が失効していることに気づかされる。それは、一方で、映画メディアの技術や制度、システムによって規定されてきた、「古典的」と称される静態的・機能的・閉鎖的な「大文字の物語」の解体であり、他方では、身体性が剥奪され型に嵌められ、テキストや装置によって統合される、理念的・均質的な「大文字の観客」の廢毀である。そして、従来の映画産業の資本や消費の形態とは異なった、この新たな視聴覚的表象や技術的環境は、ある意味で「既視体験」のような状況を生み出すに至っている。つまり、それは「初期映画」(early cinema)——1895年から1906-07年頃までの映画——との類似的相同性である。ここでは、初期映画の様式論と受容論をできるだけ簡潔に素描し、それを踏まえたうえで、モバイル・フィルムというメディア文化の現在の形態について考察を展開する。

まず、イメージとアドレスのテキストの様式から見てみよう。初期映画においては、観客の注意を直に引き付け、視覚的好奇心を刺激し、スペクタクルによる興奮や快楽を与えるということ、つまり「イメージを見せること」それ自体が問題として提起された。そのために初期映画が採用した美学は「驚きの美学」であり、それは、超自然的、科学的、情動的、あるいはショックやセンセーションを喚起する光景の提示、すなわち生理学的な身体作用に求められた。映画学者のトム・ガニング(Tom Gunning)が「アトラクションの映画」(the cinema of attractions)と呼んだこのイメージの様式は、映画のモビリティが観客の注目に攻撃的に語りかけること——ヴォードヴィル、トリック、トラベルなど——によって担保されて

いた。それは、登場人物のカメラへの視線や傍白や身振り、観客への直接的な呼びかけといった露出症的・展示的なスタイルであり、表象＝再現前的(representational)であるよりはむしろ、現前的(presentational)な出来事＝イベントであった⁽²³⁾。

次に、実演と興業、受容のコンテキストを見てみよう。初期映画においては、民間伝承や民謡、演劇、文学、漫画といったメディア的・文化的な関テキスト性の前景化のため、観客と映画作品との相互作用が循環的に展開されていた。そこには製作の手段では制度化できない受容の多様性があり、映画作品の意味は完成されたプロダクトではなく、個別的な興業のコンテキストや実演の時空間においてそれぞれ個々に規定されていた。そこでは、記号やイメージは流動的なものであり、解釈や参照は観客に委ねられていたのである。また、拡散的に組まれた映画プログラムにおいて、スクリーンのイメージは、弁士や楽士によってつねに媒介されていたが、それは映画内空間と劇場空間とが連結され統括されていたことを意味している。つまり、初期映画の文化形態は、映画のイメージという潜勢的な空間と実地的パフォーマンスという現勢的な空間を横断・往還することによって成立していたのだ。そのループのなかで、観客は、可変的で分散的な映画を動態的に経験していた。

こうして初期映画の特徴を纏めてみると、モバイル・フィルムのイメージとその受容のスタイルが、初期映画のそれと共鳴していることがわかる。それは——カメラの技術的相同性だけではなく——、モバイル・フィルムと初期映画におけるイメージの注意喚起的で展示

的な在り方や、その観客性の注意散逸的で多様な在り方の相似性が確認できるということである。実際に、ウィーラセタクンの『この光、より多くの光』（*This And Million More Lights*, 2003）や『畑中正人コラボレーション版ノキア』（*Nokia Shorts col. with Masato Hatanaka*, 2003）をはじめ、モバイル・フィルムが多様な実践は、イメージを見せるための様々なアトラクションとテキスト性に開かれている。そして、モバイル・フィルムをモバイル・ディスプレイで鑑賞するということは、記号とイメージを循環させ、映画作品の要素や意味を変容させるだけでなく、現勢的空間と潜勢的空間とをループ状に行き交いながら、イメージのネットワークを相互作用的に組み換えていくことである。つまり、初期映画とモバイル・フィルムは、その表象の構造（抽象性や即興性）や受容の構造（解釈や参照）が形式的に似通っているのだ。

モバイル・フィルムから初期映画へと線を引きくことで見出される、この表象と受容の関係の類似性は、モバイル・フィルムを歴史的・社会的・文化的文脈において考察する意味を提起してくれるといえる。もちろん、モバイル・フィルムの諸実践が初期映画の歴史を反復していると短絡的に考えるのは適切ではないだろう。しかしながら、それぞれの歴史的差異を踏まえながら両者を論ずることで、よりいっそう重要なことが見えてくるのは確かである。それは、映画メディアを介して技術的かつ社会的・経験的に組み立てられる「公共圏」（*Öffentlichkeit*, *public sphere*）の構造の転換に関わる問題にほかならない。

映画学者のミリアム・ハンセン（Miriam

Hansen）は、プレ古典的映画＝「初期映画」（*early cinema*）とポスト古典的映画＝「後期映画」（*late cinema*）との共振関係を描出してみせた秀逸な論文のなかで、公共圏のトランスフォーメーションについて考察を展開している⁽²⁴⁾——モバイル・フィルムと初期映画の形式的類似性に関する上記の考察は、彼女の議論にその多くを拠っているが、その状況は、1980-90年代の後期映画というよりもむしろ、「映画以後」（*post cinema*）としての電子メディア、モバイル・フィルムにより適合するものであると思われる——。そこで彼女が提起しているのは、アーリーモダンとポストモダン、初期映画文化と現代メディア文化とが、いずれの時期も公共空間の転換期を指し示しているという事態である。ハンセンは、オスカー・ネクト（*Oskar Negt*）とアレクサンダー・クルーゲ（*Alexander Kluge*）の「対抗的公共圏」の概念に拠りながら、初期映画における多様で無秩序なマイノリティ——女性や移民や労働者階級——の間主観的・身体的・集団的な参加、周縁化された観客集団による物質的・精神的・社会的な再生産、動態的受容の生の文脈に根差した経験の社会的地平を分析したうえで、支配的な文化への抵抗として節合・解釈・折衝・競合される「オルタナティブな公共圏」の構造を抽出し、それをメディアによって規定される産業的・工業的・商業的な公共性へと結びつけている。

では、情報通信技術を背景としつつ、モバイル・フィルムの製作や流通、受容を通して立ち現れる映画の公共圏の可能性とはどのようなものだろうか。公共性をめぐる議論を、主体性を再構築していく過程のなかでモバイル・フィル

ムが占める役割を記述するというアプローチに則して展開してみるならば、次のように記述することができる。すなわち、第一に、シフターとしてのケータイを技術的契機として、鑑賞者が映画作品と固有で特異的な関係を動態的に取り結び、それと循環的な相互作用を築くことによって、自身の意味環境を形成すること。第二に、ケータイを「批判」(critique)の道具として反省的＝再帰的に使用することで、言説のマトリクスを編成し、「創造」(creation)との回路を組み立てるという能動的で愛好的な主体化のプロセスを回復すること。そして、第三に、ケータイによるイメージのネットワークを創造的に活用して、映画作品だけでなく、鑑賞者による表現や解釈、注釈、参照の痕跡＝インデックスを書き取り、固有の記憶を他者に伝達し、各々が参与する集団的コミュニケーションを通してそれを捉え直し、感性的な経験を分有＝共有すること。このような「現れの空間」(the space of appearance)を構築するプロセスへの実践的参加と社会的再生産を経て、表象と受容の特定の関係によって規定されつつ機能するモバイル・フィルム的公共圏が定義される。事実、映画は、モバイル・メディアを技術的基盤とした新たな感性的共同体や連帯を生む触媒となる可能性を有しており、そこに「情報通信技術時代の公共圏」を見出すことができるのである。石田英敬が指摘するように、哲学者のベルナール・スティグレー

ル (Bernard Stiegler) が主張する「愛好者」(Amatorat)の復権⁽²⁵⁾や、ジャック・ランシエール (Jacques Rancière) が提示する「感性の分有＝共有」(le partage du sensible)⁽²⁶⁾は、このような主体化による公共圏の再生可能性を担保するものである。

この公共圏の可能的モデルは実験的思考の域を出るものではないが、しかし、社会的・文化的水準だけでなく、資本主義や文化産業、自由主義市場やメディア消費の組織化といった水準で世界的に前景化しているハリウッド映画という支配的な制度や体系へのオルタナティヴとして認識の俎上にのせることはできるだろう。文化産業以前の初期映画の公共圏は、ライブ・パフォーマンス的な興業や文化的な間テクスト性によって、注意喚起的な映画作品と周縁的な観客の相互作用を生み出し、オルタナティヴな公共圏が立ち現れる場を生み出していた。同様に、モバイル・フィルムをはじめ、現代的映画に関しても、デジタル・テクノロジーを批判テクノロジーとして使用することによって、生産者と消費者を物化して対立させる文化産業的図式とは異なった、別の仕方でも組み立てられる批判的・分析的図式を提示し⁽²⁷⁾、公共空間を再定義することは可能である。「映画のオルタナティヴ」としてのモバイル・フィルムの表象や受容は、ポストモダンの情報メディア文化をこのように新たな方向性へ切り開くという点で、クリティカルな水準に位置しているのだ。

5. 結びにかえて

本稿では、現在、映画の新たなヴァリエーションとして立ち現れている「モバイル・フィルム」に関する批判的研究へ向けた考察の導入を試みた。ケータイ・カメラの動画機能のみで製作されるこの映画は、文字通りのモビリティを技術的に体現することで、万年筆のように映画作家の抽象的思考をエクリチュールとして記録し表現することを可能にするメディアである。本稿では、このモバイル・フィルムが、映画システムによって組み立てられてきた視聴覚的文化、その表象と受容の構造をどのように書き換え、映画以後の公共圏の可能性をどのように規定するのか、その条件を明らかにすることが課題とされた。

そのためにまず、モバイル・フィルムにおける重要な二人の映画作家に拠りながら、その視聴覚的表象のスタイルを描き出した。そして、低解像度で離散的なイメージのエクリチュールが、新たなリアリズムを生み出すとともに、従来とは異なったナラティヴの方法論を可能にすることや、被写体との距離の喪失と直接的な独特のモビリティを契機にして、重立ったシステムとは別の仕方での思考の形式を組み立てることを確認した。

次いで、撮影装置と上映装置を併存させるケータイの技術的構造に着目し、映画作品をめぐる視聴覚的環境の変容を分析した。モバイル・ディスプレイを通じた鑑賞によって、触覚性と視聴覚性が媒介され、現勢的空間と潜勢的空間が存在論的に結節されることや、そのコミュニケーション機能のために画面それ自体が

移動されること、そして時間と空間を転換するシフターのおかげで映画作品との相互作用が生み出されること、さらにネットワークを介して映画作品が循環し、記号やイメージが他者と分有＝共有されることを論じた。

最後に、モバイル・フィルムと初期映画の形式的な類似性から、新たな公共圏の可能性の条件について考察した。初期映画における注意喚起的で展示的な表象様式と動態的で多様な受容形態の関係が、モバイル・フィルムのテキスト構成とモバイル・ディスプレイによる鑑賞スタイルの関係に共鳴することや、初期映画とモバイル・フィルムが公共空間の転換期を指し示すという点で相同的であること、そしてモバイル・メディアを技術的基盤にして、批判と創造が実践されるオルタナティブな公共圏が立ち現れることを指摘した。

以上の考察は、表象技術を通して近代性を規定してきた視聴覚メディアの展開の問題系の中に、あらためて位置づけられるべきものである。本稿は、映画のオルタナティブとしてのモバイル・フィルムの開かれた可能性について、その一端を序説として明らかにしたにすぎず、言うまでもないが、その芸術としての在り方を限定するものではない。新しい表現メディアとして物質的に誕生したばかりのモバイル・フィルムは「芸術の幼年期」の段階にあるのであって、初期映画がそうであったように、制度化されることのない多様な形態と進路を有しているだろう。特に、資本主義を基盤とした商業映画とは異なった、脱領土的で拡散的な実験——た

たとえば、アフリカ・コンゴのキンシャサ・フィルムなど——は、文化産業によって体系化された視野を内破する力能を提示している。産業によって標準化され、社会的に定着し、その機能性を語る諸言説に取り囲まれる——「第二の誕生」(蓮實重彦)⁽²⁸⁾——以前の、多彩なメディア実践の試行は、したがって非常に価値のあるものだろう。そのため、シンポジウムやワークショップの実験の場となる映画祭の意義は極め

て大きい。視聴覚的アーカイヴの設計や構築、フェアユースによる文化資源の分有＝共有、ケータイのオープンソース化など、モバイル・フィルムには様々な問題が立ちはだかっているが、その文化的発展や批判的研究、メディア・リテラシーの進展、ひいては情報社会のサステナビリティのために、今後乗り越えられていかなければならない。

註

- (1) Alexandre Astruc, « Naissance d'une nouvelle avant-garde: la caméra-stylo (*L'Écran Français*, n° 144, 13 mars 1948) », *Du stylo à la caméra et de la caméra au stylo*, Paris: Éditions de L'Archipel, 1992, p.325. また、『レクラン・フランセ』誌に関しては、Olivier Barrot, *L'Écran Français 1943-1953: histoire d'un journal et d'une époque*, Paris: Les Éditions Français Réunis, 1979. が詳しい。
- (2) たとえば、16mmカメラの技術の向上(同時録音やポータビリティ)によって、映画作家のジャン・ルーシュ(Jean Rouch)が提起した「シネマ＝ヴェリテ」(*cinéma-vérité*)の運動が可能となった。8mmカメラや9.5mmカメラの一般的普及による映画システムの書き換えに関しては、*Communication* No.68 (*Le cinéma en amateur*, dirigé par Roger Odin), Paris: Seuil, 1999. を参照せよ。
- (3) Jean-Luc Godard, *Jean-Luc Godard par Jean-Luc Godard*, tome 1, édition établie par Alain Bergala, Paris: Éditions de l'Etoile-Cahiers du cinéma, 1985. [『ゴダール全評論・全発言Ⅱ——1967-1985』(奥村照夫訳、筑摩書房、1998年、441・528頁)] ゴダールが構想した「8=35」とは、スーパー8の小ささと自動作動性(オートマチズム)を備えた35mmカメラのことである。
- (4) キアロスタミと映画装置、自動車のモビリティの関係については、Alain Bergala, *Abbas Kiarostami*, Paris: Cahiers du cinéma, 2004. が詳しい。また、『10話』と『風が吹くまま』については、長谷正人が作家性や移動性との関係から触れている。長谷正人「『絶対速度』の移動体験——情報化社会の映画をめぐる」(正村俊之編著『講座・社会変動6: 情報化と文化変容』、ミネルヴァ書房、2003年、208・234頁)。長谷正人「創造とは何か?——フーコー、キアロスタミ、デリダ」(『Mobile Society Review 未来心理』第8号、モバイル社会研究所、2006年、4・10頁)。
- (5) 加藤幹郎・北野圭介・斉藤綾子・中村秀之・長谷正人「映画学と映画批評の未来」(『CineMagaziNet!』第4号、2000年、<http://www.cmn.hs.h.kyoto-u.ac.jp/CMN4/> [last viewed July 21, 2009])。加藤幹郎は現代的映画をイモビリティからモビリティへの移行として捉え、モビリティの回復の社会的実例として携帯電話の普及を挙げている。
- (6) モバイル・フィルムの国際映画祭としては、『Festival Pocket Films』(フランス)、『Pocket Films Festival in Japan』(日本)、『Corto Fonino Film Festival』(イタリア)、『Glazz Mobile Cinema Festival』(ロシア)、『Mobifest』(カナダ)などが開催されている。
- (7) Gilles Deleuze, *Cinéma1: l'image-mouvement*, Paris: Éditions de Minuit, 1983. [『シネマ1 * 運動イメージ』(財津理・斎藤範訳、法政大学出版局、2008年)] ; *Cinéma2: l'image-temps*, Paris: Éditions de Minuit, 1985. [『シネマ2 * 時間イメージ』(宇野邦一・石原陽一郎・江澤健一郎・大原理志・岡村民夫訳、法政大学出版局、2006年)]
- (8) Gilles Deleuze, *Cinéma2: l'image-temps*, *ibid.*, pp.314-341. [『シネマ2 * 時間イメージ』、333・359頁] ドゥルーズによれば、ストロープ＝ユイレ映画の「視聴覚的イメージを構成するのは、視覚的なものと聴覚的なものの離接、分離であり、両者の各々は自己自律的であるが、同時に非共約的ないし非合理的関係である」(p.334. [邦訳353頁])。ここでは、言語行為はそれ自体が自己自律した音響になるとともに、映像は出来事が空虚な空間内に堆積された地層となる。映画は層位学的、考古学的な思

考のイメージを形成し、その読解の教育の在り方を提示する。

- (9) Lev Manovich, 'From DV Realism to A Universal Recording Machine', *The Cyberculture Reader*, Ed. David Bell and Barbara M Kennedy, 2nd Edition, London: Routledge, 2007, pp.174-182. マノヴィッチが具体的実例として挙げている作品は、『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』(*The Blair Witch Project*, 1999)や『タイムコード』(*Timecode*, 2000)、そして『ドグマ95』(*Dogma 95*)の諸作品である。また、この議論を敷衍した論考として、Ohad Landesman, 'In and out of this world: digital video and the aesthetics of realism in the new hybrid documentary', *Studies in Documentary Film*, vol.2, No.1, Intellect Ltd, 2008.を挙げておく。
- (10) デジタル・テクノロジーによるイメージの離散化に関しては、Jacques Derrida et Bernard Stiegler, *Échographies de la télévision*, Paris: Galilée-INA, 1996. [『テレビのエコーグラフィー——デリダ〈哲学〉を語る』(原宏之訳、NTT出版、2005年)]が詳しい。映像のデジタル化については、Edmond Couchot, *La technologie dans l'art: de la photographie à la réalité virtuelle*, Paris: Jacqueline Chambon, 2002.を参照せよ。
- (11) 非中枢的な知覚としての映画機械に関しては、現象学を批判しつつドゥルーズが提起した「知覚イメージ」(*l'image-perception*)の概念がある。Cf. Gilles Deleuze, *Cinéma: l'image-mouvement*, *op.cit.*, pp.104-124. [『シネマ1＊運動イメージ』、127-153頁]
- (12) Cf. James Quandt, Ed. *Apichatpong Weerasethakul*, London: Wallflower Press, 2009.
- (13) カメラ＝プロジェクターとしてのシネマトグラフへの技術的回帰に関しては、『エクラン』誌のオンライン版が、アルヤン・カガノフ(Aryan Kaganof)が制作したモバイル・フィルム『SMSシュガーマン』(*SMS Sugar Man*, 2006)に触れながら詳細に論じている('Le cinéma se jette allô', par Emmanuelle Richard et Frédérique Roussel)。http://www.ecrans.fr/Le-cinema-se-jette-allo.html [last viewed July 21, 2009]を参照せよ。
- (14) 藤幡正樹の講評コメント(2007年ポケットフィルム・フェスティバル審査員評)、http://www.pocketfilms.jp/archive/2007/results/comments/ [last viewed June 25, 2009]
- (15) 水島久光は、ギリシア哲学研究者のジャン・ブラン(Jean Brun)によって提起された、視覚(眼)と触覚(手)の器官的対立が、ケータイによって媒介され融合されることを通して、その相互の機能の置き換えを実現していることに着目している。そこから社会学者のアンリ・ルフェーブル(Henri Lefebvre)が提起した「空間の生産」(*La production de l'espace*)に関わる議論の再考察を試みている。水島久光「融合の微分学——端末市民論再考」(石田英敬編『知のデジタル・シフト——誰が知を支配するのか』、弘文堂、2006年、244-263頁)を参照せよ。
- (16) Jacques Derrida et Bernard Stiegler, *Échographies de la télévision*, *op.cit.*, pp.9-35. [『テレビのエコーグラフィー——デリダ〈哲学〉を語る』、7-51頁]
- (17) Jean-Louis Boissier, « Le film téléphonique comme shifter », 2006, http://www.arpla.univ-paris8.fr/~canal20/adnm/?p=257 [last viewed July 21, 2009] [『手渡しされる映画——ケータイ時代の技術と表現をめぐる』(村上華子訳、http://www.fnm.geidai.ac.jp/pocketfilms/2009/ja/report/boissier1.html [last viewed July 21, 2009])]
- (18) Gilles Deleuze et Félix Guattari, *Mille plateaux: capitalisme et schizophrénie*, Paris: Éditions de Minuit, 1980, pp.434-527 [『千のプラトー——資本主義と分裂症』(宇野邦一・小沢秋広・田中敏彦・豊崎光一・宮林寛・守中高明訳、河出書房出版社、1994年、405-478頁)]
- (19) Roman Jakobson, *Essais de linguistique générale*, Paris: Éditions de Minuit, 1963, p.179. [『一般言語学』(川本茂雄監修、田村すゝ子・村崎恭子・長嶋善郎・中野直子訳、みすず書房、1973年、334頁)]
- (20) Roland Barthes, *Roland Barthes par Roland Barthes*, Paris: Seuil, 1975, pp.168-169. [『彼自身によるロラン・バルト』(佐藤信夫訳、みすず書房、1979年、262-263頁)]
- (21) 石田英敬「モバイル・メディアとクリティカル・スペース」(『Mobile Society Review 未来心理』第9号、モバイル社会研究所、2007年、31-41頁)。
- (22) このようなアーカイヴの組織や制度、技術や体系に関しては、哲学者のミシェル・フーコー(Michel Foucault)が詳細に論じている。Michel Foucault, *L'archéologie du savoir*, Paris: Gallimard, 1969, pp.166-173. [『知の考古学』(中村雄二郎訳、河出書房新社、1981年、194-202頁)]を参照せよ。また、フーコーのアーカイヴ概念に関しては、石田英敬「メディア分析とディスクール理論——フーコー「言葉・モノ」理論をめぐる」(石田英敬・小森陽一編『シリーズ言語態5：社会の言語態』、東京

大学出版会、2002年、283 - 317頁）が情報学的側面を踏まえつつ詳細に考察している。

- (23) Tom Gunning, 'The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde', *Cinema: Space, Frame, Narrative*, Ed. Thomas Elsaesser and Adam Barker, London: British Film Institute Publishing, 1990, pp.56-62. [「アトラクションの映画——初期映画とその観客、そしてアヴァンギャルド」（中村秀之訳、長谷正人・中村秀之編訳『アンチ・スペクタクル——沸騰する映像文化の考古学』、東京大学出版会、2003年、303 - 319頁）]
- (24) Miriam Hansen, 'Early Cinema, Late Cinema: Transformation of Public Sphere', *Viewing Positions: Way of Seeing Films*, Ed. Linda Williams, New Brunswick: Rutgers University Press, 1995, pp.134-152. [「初期映画／後期映画——公共圏のトランスフォーメーション」（瓜生吉則・北田暁大訳、吉見俊哉編『メディア・スタディーズ』、せりか書房、2000年、279 - 299頁）]
- (25) ベルナール・スティグレール「〈愛好者（アマトラ）〉をめぐって——デジタル・デバイスによる〈クリティカル・スペース〉創出の試み」（石田英敬監修、東京大学情報学環石田研究室訳・解説、『InterCommunication』第62号、N T T出版、2007年、48 - 64頁）。
- (26) Jacques Rancière, *La méfiance: politique et philosophie*, Paris: Galilée, 1995. [「不和あるいは了解なき了解——政治の哲学は可能か」（松葉祥一・大森秀臣・藤江成夫訳、インスクリプト、2005年）]
- (27) この理論実践の具体的可能性としては、現代的な映画受容とデジタル・テクノロジーの関係について分析と考察を展開した、Laura Mulvey, *Death 24x a Second: Stillness and the Moving Image*, London: Reaktion Books, 2006.を参照せよ。
- (28) 蓮實重彦「あらゆるメディアは二度誕生する」（『帰ってきた映画狂人』、河出書房新社、2001年、265 - 278頁）。

図版出典

(図1、図2)

SEMAINE DE LA CRITIQUE, CANNES, 2006.

http://www.semainedelacritique.com/sites/article.php3?id_article=184 [last viewed July 21, 2009.]

(図3、図4)

FESTIVAL POCKET FILMS, CENTRE POMPIDOU, 2008.

<http://www.cnac-gp.fr/Pompidou/Manifs.nsf/0/8397484BDD445629C12572910036EC29?OpenDocument> [last viewed July 21, 2009]

<http://www.festivalpocketfilms.fr/archives/edition-2008/panoramas/article/temps-japonais> [last viewed July 21, 2009]

(図5、図6、図7)

POCKET FILMS FESTIVAL IN JAPAN, 2007.

http://www.pocketfilms.jp/pdf/program_theme.pdf [last viewed June 25, 2009.]

(図8、図9)

著者撮影（フランス国立ジョルジュ・ボンビドゥー芸術文化センター、2008年）



中略 武士（なかじ たけし）

1981年生まれ

[専攻領域] 映画・視覚文化論、表象・メディア論

[所属] 東京大学大学院 学際情報学府 博士課程

[所属学会] 表象文化論学会、言語態研究会

Alternative Cinema: Introduction to a Study of Mobile Film

Takeshi NAKAJI

Presently, “Mobile Films”, which are made using a camera equipped cellular phone, are emerging as a new form of cinema. These films are creating alternative styles of representation and reception that are quite different from conventional cinema. The aim of this paper is to consider this media technology, the filmic image, and the audio-visual environment, in terms of the transformation of the ontological conditions of cinema, spectator, and public sphere. How do mobile films rewrite the cultural form of cinema?

To address this question, firstly, this paper analyzes the styles of audio-visual images that compose mobile films, focusing on the media texts of Jean-Charles Fitoussi and Apichatpong Weerasethakul. The low definition images and discrete images of mobile films bring a new realism to cinematic representation, via their singular texture, grain, and material. And these images enable film-authors to construct alternate forms of narrative methodology. In addition, as a result of the unique mobility of the cellular phone and the loss of distance between camera and subject, mobile films create individual styles of abstract thought in the same way as Alexandre Astruc implies that the pen translates and expresses the author’s ideas (*caméra-stylo*).

Secondly, this paper treats the environment in which mobile films are received, discussing the technological specificity of the camera equipped cellular phone that is a device not only for shooting but also for showing, like the “cinématographe” in cinema’s incipient period. By viewing images on a cellular phone as a “Mobile Display”, the spectators’ audio-visual sense is fused with their tactual sense, and the virtual space of images and the actual space of spectators are linked in a reflexive loop (*actuvirtualité*). And, using the cellular phone as a linguistic shifter (*embrayeur*), the meanings of filmic images transform interactively in accordance with the context of reception. Furthermore, through the audio-visual network that forms the archive

Doctor Course Student, Graduate School of Interdisciplinary Information Studies, the University of Tokyo

Key Words : Cinema, Technology, Representation, Reception, Cellular Phone, Mobile Media, Public Sphere

of mobile films, these images circulate within the web space and are shared with others, just as the cellular phone's display itself which, given its transportability, is no longer limited to an individual viewer.

Thirdly, this paper points to the similarity of form between mobile films and early films, exploring the possibility of cinema and cellular phones leading to the emergence of an alternative public sphere. The relation between the representational styles of the attraction and showing and the dynamic and multiple forms of their reception in early cinema resonates with the relation between the textural compositions of mobile films and their reception on mobile display. What is more, an analogy exists between mobile films and early films in that they both provide an indication of the transformation of public space. This structural analogy clearly displays the historical, social, and cultural position of mobile films in the history of cinema.

The public sphere, constructed through the production, distribution and consumption of mobile films, will be described in terms of the following three points: (1) By using the cellular phone as a shifter, spectators have a dynamic, singular and interactive relation to films, actively creating a semantic environment in the process. (2) Through the reflexive use of the cellular phone as a "Critical Technology", spectators are integrated into a circuit of critique and creation like the ideal pre-nineteenth century amateur (*amatorat*). (3) Making the most of the digital network, spectators are able to write their expressions, interpretations, annotations, references and critical comments about these films, thus transmitting and communicating their individual memories to others, as well as sharing others' aesthetic experiences. It is through this process of spectators becoming subjects that the character of the public sphere in the age of information-communication technology will be defined.

Whilst this research only touches on the fringes of the problematics of filmic arts and media culture, the above considerations provide a new approach to the history of cinema and representational technology in relation to the viewpoint of mobile films. Accordingly this provides us with an important starting point in which to assess the cultural development of mobile media and aim toward the realization of a sustainable information society.