

### ☆映画批評の立場から：なぜ（海外）ドラマを語るのか？

パッケージコンテンツ…アナログメディア

シリアルコンテンツ…デジタルメディア

⇒デジタル化／ネットワーク化によるコンテンツ（or 物語）のシリアル化・ノンリニア化・ランダムアクセス化

⇒映画・映像メディア全体の「連続テレビドラマ化」

### 先駆者としてのルーカスと『スター・ウォーズ』

デジタルシネマの牽引者（ILM）

⇒「古典的ハリウッド映画」のオルタナティブ（60年代カウンターカルチャーと共振）

・『スター・ウォーズ』（77～）は「テレビドラマ的」（本編そのものが総集編的構成）…バスター・クラブ主演のB級連続活劇『フラッシュ・ゴードン』*Flash Gordon*（36～40）の強い影響（そもそも当初の企画は『FG』の映画化）※後の連続テレビドラマのフォーマット、『FG』は50年代にテレビドラマ化（少年時代のルーカスが熱狂）

『帝国の逆襲』（80）のラスト…「わたしはお前の父だ！」続く…

### 「ポスト日本映画」の「テレビドラマ」起源？

2016年…庵野秀明のメジャー化と岩井俊二の「完全復活」（「ポスト日本映画」？）

⇒共通して市川崑の影響（アニメとテレビドラマ、テレビCM、角川映画）

70年代日本映画の「ポストシネマ性」（「30年代・50年代中心史観」から「70年代・90年代中心史観」へのシフト？）

・日本映画の新世代…「2007年の世代」（インディペンデント映画シーンからの若手作家の台頭）

空族、山下敦弘、松江哲明、真利子哲也、濱口竜介、瀬田なつき、入江悠、石井裕也、深田晃司……

### ◎デジタル時代の物語表現・映像表現

「物語のロングテール化」＝「世界観設定の前景化」

1) 「ワールド・ビルディング **world building**」…ここ数年のハリウッドで定着している業界用語。あるべき全体世界の大域的な基盤をあらかじめ設計しておき、その上で、個別のエピソードを語る個別の映画作品を制作するというコンセプト（脚本家・監督から「ワールドビルダー」へ）。

デジタル環境において表現やコンテンツは、もはや不断にその確固とした輪郭や固有性を失いがちになる。また、それらを受容するユーザたちの体験も、限りなくオープンエンドでノンリニアな、「場当たりの」で「ダダ漏れの」なものになってゆく。であるがゆえ、かつての小説や映画のように、起承転結のはっきりした構築性のある物語をパッケージングするよりも、あたかもオンラインゲームのごとく、より多くのひとびとが参入しやすく、あとからいくらでも共有・改変のできる余白を残した「世界観」や「設定」をゆるくセットアップしておくことのほうに意を用いるようになっていく。日本の古典芸能でいう「世界観」に近い。あるいは、日本の連載長編マンガやテレビドラマシリーズの物語作りに近くなっている。都留泰作のいう「世界観エンタメ」（『「面白さ」の研究』）。

⇒ハリウッドの「マーベル・シネマティック・ユニバース」（MCU）、邦画の「マンガ原作実写もの」や EXILE 映画『HiGH&LOW』シリーズ、テレビドラマ『相棒』シリーズなど

## 「ワールドビルダー」としての J・J・エイブラムス

オタク的な二次創作作家

・『LOST』(04～10) …冒頭から物語世界の核心にかかわるいくつかの巨大な「謎」が つぎつぎに提示され、さらにシーズンが進んでいくにしたがって、タイムパラドックスや並行世界といった SF 的設定が大胆に投入される。不確定な細部に満ちた「世界観」で最初に視聴者を巻きこみ、つぎにドラマの放送期間をつうじて SNS などからの視聴者のリアクションを即自的にチェックしながら、フレキシブルかつ段階的に物語を進行させてゆく、という戦略が採られていた。

## シリアルコンテンツ化による「映画の見方」の更新?

・「映画批評」のフォーマット…蓮實重彦の「表層批評」(「凝視」の批評)

⇒「凝視」的視聴から「気散じ的」視聴へ?

## 「擬似ドキュメンタリー」(リアリティテレビ) から見る日米ドラマの差異

・ J・J・エイブラムス『LOST』…リアリティテレビ『サバイバー』(00～)のパロディ ※映画の擬似ドキュメンタリーブームと並行(「ポスト 9・11 的リアリティ」という解釈) ⇒現実の人間関係、自律的な個のシミュレーション

・ 松江哲明、山下敦弘『山田孝之の東京都北区赤羽』(15)『山田孝之のカンヌ映画祭』(17) …『その男、凶棒に突き♥』(03)『道～子宮で映画を撮る女』(05)『童貞をプロデュース。』(07) ※90年代企画もの AV のパロディ ⇒「KY」な人物のキャラクター消費(日本的空気が前提)

⇒ドラマが「表象」する現実(社会的文脈)の差異

付記: 日本的な文化表現——「オブジェクト指向」の映像文化?

日本的視覚文化の表現の「オブジェクト指向性」(ヒトとモノの多形倒錯的な相互干渉やモノの自律化の傾向)

…『艦これ』『刀剣乱舞』『けものフレンズ』……

⇒キャラクター文化

マーク・スタインバーグのメディアミックス論、石岡良治のガジェット論(食玩、ガンプラ、キン消し、ビックリマンシールなどなど…)

⇒イメージと、即物的な「モノ」=オブジェクトとの多様な交流(スタインバーグは、ブリュノ・ラトゥールやグレアム・ハーマンの準-客体論や OOO の問題系ともかかわっていることを脚注で示唆)

・ タイモン・スクリーチ『大江戸視覚革命』…18世紀前半(文化文政期)以降の視覚文化は、イメージ=表象の効果よりも、それらを生みだす光学機器(奇器)それ自体の物理的な「からくり」=インフラに関心を向ける。

⇒西欧的な「表象」機能の不全と、表象の外部の「モノ」=インフラに親和性のある日本的視覚文化