

出発と身構え

—— K-POP ミュージックビデオの情動分析

Departure and Bracing

—— An Affective Analysis of K-POP Music Videos

滝浪 佑紀[†]

Yuki TAKINAMI

Abstract

The terms of narrative and attraction are useful to analyze the music videos: a number of music videos adds a single music to rough narrative and visual novelty that attracts the viewers through compositional and editing styles. If affect is considered as shock immediately influencing on the viewer, it is useful to analyze the aspects of attraction of music video. However, the term of affect is irreducible to attraction because it is concerned with the terms of the doubled semblance and the moment of event. This paper refers to Brian Massumi's treatise on affect to make clear the aspects of affect excessive to attraction, further drawing attention to the terms of departure and bracing in relation to affect. In these two terms, the paper analyzes two recent K-POP music videos, "Eight" of IU in collaboration with SUGA of BTS and "Russian Roulette" of Red Velvet, examining the music videos of some other K-POP groups, including BOL4, BTS, and ITZY. In conclusion, the paper suggests the relation of the new tendency of music videos exploring affective expressions to the internet-mediated society with the digital devices in the 21st century.

Keywords: music video, K-POP, affect, media, internet-mediated society

ミュージックビデオ（以下、MV）は、1960年代におけるビートルズらによる先駆的試みを嚆矢として、とりわけ音楽専門ケーブルチャンネルのMTVが開局された1981年以降、大きな人気を博している。MVの分析にあたっては、物語およびアトラクションという観点が有効だろう。数分のシングル曲に動画が付加されることで構成されるMVは、長編映画やテレビドラマに比べて短い尺しか持たず、セリフの使用も限られている。こうした理由から複雑な物語を展開することはまれだが、MVはしばしば、起承転結といった物語構造を備えるとともに、物語映画の技法を使って読み取りやすい場面を構成している。そうだとすれば、MVは物語を志向しており、MVの分析にあたって、いかなる物語がどのように語られるかという問いは重要なものになるだろう。ただしMVの物語は多くの場合、説明不足であるか、一貫性を持たない。この点に関して言えば、MVは物語を語る以上に、映像をアトラクションとして提示することに重きを置いていると考えられる。すなわちMVは特殊効果やCGの使用、奥行きのある構図、カメラ目線、衣装の変更といった、MV独自のスタイル上の工夫を洗練させることで、アーティストによって披露される演奏やダンスを魅力的に見せ、観者の注意を惹きつけることに専心しているのである。

物語とアトラクションという論点はMVを分析するにあたって、重要な視点を与えてくれる。しかしこうした論点のみで十分だろうか。とりわけ2000年代以降、インターネットやパソコンおよびスマートフォンの普及のために、MVを取り巻く環境は大きく変化した。言い換えれば物語とアトラクションの前景化とは、それ自体は商品ではないMVが容易かつ安価に、シングル曲のプロモーションという目的を果たすための戦略だったと考えられるが、メディア環境の変化とともに、MVはこうした要素をこえた論点を有するようになったのである。この変化には、模倣動画の制作や動画へのコメント投稿といった、制作技術や流通プラットフォームに関わる包括的な革新も含まれる。ただし個別の作品の水準においても、インターネットを介した、より身近な視聴という受容様態は、物語とアトラクションという論点に還元されないMVの経験を顕在化させたのである¹。

こうした問題意識のもと、本論は2010年代後半以降におけるK-POPのMVを

1 プラットフォームを含めたMVの変化については、アーノルドらによる論集の序論やヴァーナリスの先駆的研究を参照（Arnold, et al. 2017; Vernallis 2013）。筆者はかつて、模倣動画を含め、物語とアトラクションという論点に還元されないMVの経験について論じた（Takinami 2016; 滝浪 2016; 滝浪 2019）。

検証する。本論で分析するMV（およびMV一般）は、観者にショックを与えるという意味で情動的だと言えるだろう。ただしこうした情動（affect）は、アトラクションという論点に還元することはできない。本論は物語およびアトラクションという論点をこえるMVの情動の意味を、ブライアン・マッスミの議論を参照しながら、二重化された仮象や出来事の契機といった論点に注目することで、出発および身構えという観点から考察する²。以下、近年のK-POPを代表するアーティストやグループである、IUおよびRed VelvetのMVを主として分析し、BOL4、BTS、ITZYといったグループのMVにも言及する。

I 世界からの出発——IUのMVを中心に

1.1 物語とアトラクション

最初に注目したいMVは、ソロシンガーのIUが7人組グループBTSのラッパーのSUGAと共作した「Eight」（2020年）である。2分40秒ほどのシングル曲に、プロローグとエピローグとしてそれぞれ30秒程度の映像を付加し、MVは3分40秒ほどの長さを持っている。フラッシュバック構造を持つこのMVは、三つのラインから構成される。

1. 近未来的空間のなかでIUが夢を見る部分。エピローグ部でIUはベッドに近づき、かたわらにある巨大な音響装置のスイッチを入れ、ベッドの上で目を瞑る。すると曲が始まる。MVを通じて、眠っているIUのショットがたびたび挿入される。曲終了後のプロローグ部で、IUは目覚め、上半身を起こしカメラを見つめて、MVは終わる。
2. 曲の1番。夢のなかでIUは自然に囲まれた邸宅のなかにいる。カーテンが風でそよぐと、白のドレスを着たIUがいる。場面が切り替わり、ピンクのセーターを着たIUがソファや絨毯のうえでくつろぐ。さらに、白のドレスや紫

2 本論における「仮象と出来事」（Massumi 2011）に関する議論は立教大学現代心理学部映像身体学科での身体論に関する研究会（2023年6月28日）、『情動の政治学』（Massumi 2015）に関する議論は日本メディア学会2022年春季大会でのワークショップ「メディアと情動：理論と事例研究の立場から」（2022年6月5日、日本女子大学、共同発表者：原島大輔、川村覚文）での発表を発展させたものである。Massumiの論考は拙訳により、原文中のイタリックには傍点をふった。またMVの分析にあたって、とりわけRed VelvetとBTSに関して、立教大学を含む多くの大学の学生から啓発を受けた。有益なコメントをくださった皆さまに感謝したい。

のセーターを着たIUが邸宅内で空を飛ぶ真似をしてはしゃいだり、階段を駆け上がったりする。水槽のなかにいるトカゲのショットが挿入され、カメラのほうに振り返るIUの複数のクローズアップが連続される。SUGAのラップ部分になり、アニメーションに切り替わる。IUと思われるキャラクターが飛行機に乗っており、窓にはりつくトカゲに気づく。外は嵐になり、シートベルト着用サインが点灯する。

3. 曲の2番。場面は実写に戻り、IUは邸宅内のベッドで目覚める。飛び起きて、水槽のほうへ確認のため走るが、トカゲはいない。窓が開いており、強い風が吹いている。IUが外へ出ると、アニメーションに切り替わる。IUと思われるキャラクターが坂を駆け下り、崖から飛び立つ。空中を飛んでいると、翼を持ったトカゲのような生物があらわれ、それに乗る。しばらく飛んでいると、さきほどの飛行機とすれ違い、飛行機に乗っているIUと思われるキャラクターの顔が窓越しに捉えられる。その後、実写に戻り、窓越しに捉えられたIUのショットとともに夢のパートは終わる。

「Eight」のMVはセリフのない短編であり、登場人物をIUに限定しているという点で簡素であるが、主人公が夢を見るというフラッシュバックの技法のために明確な物語構造を持っている。IUは現在に属する近未来的空間のなかで、ベッドのうえで夢を見る。その夢の対象として、IUが邸宅内に滞在している場面と邸宅から出てトカゲのような生物に乗って空を飛ぶ場面が、飛行機に乗っている場面を挟んで提示される。曲の歌詞では、過去の美しい思い出にたいする憧憬が歌われる。MVで語られる物語は一般的に歌詞の内容と完全に一致するわけではなく、「Eight」のMVでも両者の関係は大まかなものに止まっている。ただし「オレンジ色の光のなかで踊った」という島での生活を懐かしむ歌詞から想像すれば、IUが夢として見る邸宅の暮らしは、取り戻すことのできない過去の理想郷であると考えることができる。さらにMVは、憧憬するという想起の契機を推進力として、IUが自由を求めて邸宅から飛び出すという歌詞にないエピソードを付加している。とはいえこの自由は束の間のものにすぎず、曲の終了にともない、邸宅内で悲しげに歌うIUの顔のショットに移行し、夢を見ている現在の近未来的空間の場面に戻る。

このように「Eight」のMVの物語内容はわかりやすいように構成されている。またこのMVは、フラッシュバックという物語を志向する構造を持っている。し

かし、その物語は細部まで十分に展開されているとは言い難い。IUはなぜ装置の力を借りて、夢を見るのか。夢のなかでIUが滞在している邸宅はどこで、いかなる理由でIUはそこにひとりで住んでいるのか。邸宅に滞在しているIUと飛行機に乗っているIUはどのような関係にあるのか。IUが飼っているトカゲは何で、変身したトカゲはなぜIUを背中に乗せるのか。「Eight」のMVの大まかな物語は理解可能であるが、細部まで十分に説明されているとは言えないのである。またこのMVには、濃い紅色のカーデガンを着たIUが屋外で深呼吸をしているかと思うと、灰色のセーターを着たIUが室内ではしゃいで階段を駆け上り、さらに濃い紅色のカーデガンを着たIUが上段から見下ろすすというように頻繁に衣装を替えるなど、物語映画のコンベンションという観点からは一貫性のない場面もある（これらのショットは時系列にそってつなげられていないと考えることもできるが、このショットの連続にはいかなる物語的動機も見出せない）。

このように「Eight」のMVは物語という観点から説明できない部分を含んでおり、こうした箇所はアトラクションという観点から論じられるべきだろう。言い換えれば、このMVは物語を緻密に語るという動機をそれほど強く有しておらず、新奇な映像で観者を視覚的に楽しませるというアトラクションの論理によっても構成されているのである。IUは白いフォーマルなドレスから、紅色のカーデガン、灰色のセーター、黄色のパジャマまで頻繁に衣装を替えるが、これはさまざまな衣装を着てポーズをとる歌手の姿が、魅力的な映像というアトラクションの価値を持つためである。またIUは、誰も真似できないような超人的ダンスやパフォーマンスを披露するわけではないが、室内を走り回ったり、空を仰ぎながら飛び立ったりするような仕草はそれ自体として魅力的だと言える。さらにIUは階段を駆け上ったあと、観者を魅了するようにカメラに向かって微笑むし、MVを通じてしばしば振り返ったうえでカメラを見つめ、近未来的空間のなかで目覚めたあとのエピローグの場面でもカメラを凝視する。アニメーションとして描かれる場面も、IUの表情を強調するように描き、駆け下り、飛び立つIUの運動に含まれる、生き生きとした（animated）躍動感を前景化しているという意味で、新奇な映像によって観者を楽しませるというアトラクションの観点から説明することができる。

1.2 抽象化と仮象

このように「Eight」のMVは、物語およびアトラクションという観点から分析

することができる。MVは一般的に、それ自体で収益を生み出す商品ではなく、シングル曲のプロモーションのために作られる。そのため低予算かつ簡素な制作という条件を満たす必要があるが、緩やかに構成された物語と視覚的注意を惹きつけるアトラクションの要素をシングル曲に付加するという手段は、この目的に適っているのである。「Eight」のMVも同じ制約のなかで、こうした手段を採用して作られているのである。しかし「Eight」のMVが持つ意味は、物語とアトラクションという論点のみで説明できるだろうか。こうした問いとともに注目したいのは、このMVがモチーフとしている、現状の世界からの出発という主題である。

世界からの出発という主題は、MVの後半、IUが邸宅から出て、坂を駆け下り、崖から飛び立つ場面においてもっとも明示的に表現されている。水槽のなかにトカゲがいないことに気づいたIUは、邸宅のテラスに出る。するとカメラはIUの周りを180度旋回し、IUを背中から捉えると、心のなかに入っていかのようIUに近づく。場面はこの接近というカメラの運動を引き継いだまま、アニメーションに切り替わり、アニメーションで描かれたIUの背中が捉えられる。IUは一瞬振り返ったのち、背中を向けて画面奥方向へ走り出すと、カメラは素早くIUの周りを半周し、坂道を滑り下りるIUを前方から捉える。直後、カメラはIUの周りを四分の一旋回し、坂道を下りるIUを横から捉える。森の木々に隠れ、IUは数回、視界から外れるが、カメラはその機会に運動の勢いを保持したまま、カメラアングルとショットサイズを変える。IUは茂みのなかに抜け道を見つけ、そこを通過して崖のうえに出ると空へ飛び立つ。たしかにこの場面はIUの駆け下りる運動を、実写では表現できないスピード感をもって抽出している。しかしこうしたアニメーションの作為は、観者の注意を惹きつけるアトラクションをこえた含意を持っているのではないだろうか。

この問題を考えるために参照したいのが、ブライアン・マッスミの情動論である。マッスミは世界を生成の過程のなかで捉えるために、「抽象化 (abstraction)」という方法を提唱している。抽象化とは全体から一部を抽出する操作のことであるが、それはマッスミにとって、「世界を対象の集合に還元すること」ではなく、こうした対象の「生成に注意するさい」の手続きである (Massumi 2011: 14-15)。

こうしたより完全な意味において抽象化することは、経験——その主観的形式——というひとつの生起 [occasion] の関係的で質的な弧を抽出し、次

の生起がその弧を見出し、潜勢的に吸収して自身を形成するように、システムティックにそれを世界のなかに配置する技法なのである。

(Massumi 2011: 15)

以上の見解を踏まえて本論が提起したいのは、「Eight」のMVはアニメーションという作為を通じて、この抽象化をおこなっているのではないかという問いである。すでに指摘したようにIUの疾走から、その運動がアニメーションとして抽出されるが、この場面では、疾走に含まれる運動のみが抽出されるのではなく、IUが疾走のなかでそのつど見出す世界が目まぐるしく動き回るカメラ移動を通じて描かれる。IUがその一部である生起、あるいはマッサミの別の用語を使えば「出来事 (event)」が動画として展開される。すなわちアニメーションとして描かれるのは、この生起を構成する「関係的で質的な弧」(疾走の運動はその一部である)であり、開かれの契機を持つ次の生起がそのつど世界のなかに見出されながら、長回しのカメラ撮影を模して持続的に続けられるのである。マッサミが書くように、この関係的で質的な弧はその生起の連続のなかで「潜勢的に吸収して自身を形成する」が、この弧の連続が、IUのものであると同時に異なった仕方¹で観者のものである経験を生起の主観的形式として構成するのである。

生きるとはこうした抽象化をおこなうことである。マッサミはネズミが視界の片隅を横切る日常的場面を例として、これを説明する。

あなたはそのネズミを見るというより、目でその動きの弧を感じる [feel]。あなたは、それがあなたの視野のちょうどそとにいて、入ってくるという直前の過去から継続する動きを感じる。その動きがあなたに向かっていると感じられるなら、直前の過去の感じは、反対方向へ避けるというあなた²の動きという直後の未来を含んでいる。(Massumi 2011: 17)

この場面のあなた³は、ネズミという対象を見ているわけでも、ネズミの動きを見ているわけでもない。ネズミの動きは関係的で質的な弧として抽象化され、あなたを巻きこんだ「ひとつの動的な出来事」を構成しており、あなたはこの出来事が「段階的に前進していくことを経験する」のである (Massumi 2011: 17)。この出来事には「直前の過去」と「直後の未来」が含まれており、生きるとはこうした生成の過程にある出来事のなかに身を置きながら、この出来事からそのつど行

為や経験を引き出すことなのである。

ただしあなたと世界の関係は、つねにうまく相互に作用しているわけではない。日常生活においても習慣がうまく機能しないときなど、この関係に不協和が生じる場合があるが、視覚メディアとしてのMVは、ネズミが横切る場面のよう
に観者の行為を引き出すものではなく、見られるものとして世界と観者を隔てる
ものである（あるいは行為を引き出さない視覚的効果を生じさせる）。このよう
に相互作用の関係のなかで行為として作動しない出来事について、マッサミは次
のように論じる。

対象がそうである対象として——対象が自身の質的性質であるオーラによ
って自身を二重化するかのよう——あらわれる様態の「不気味さ」は、
行為の連鎖のなかへ消える。わたしたちは知覚を内的に経験する〔live in〕
のではなく、外的に実行する〔live out〕。〔……〕対象が自身の「ように見
えること〔likeness〕」、その非媒介的二重性はそれぞれの知覚にデジャヴ
の気配を与える。それが不気味さの正体である。事物の「ように見えるこ
と」とは、質的な縁模様、まったく評判の良くない語を使えば、オーラで
あり、それが生に余剰を与えるのである。（Massumi 2011: 44）

出来事が見られる対象として出現するとき、それは行為の外的実行に連結され
ない。かわりに出来事は、対象がそのように見えることとして、その対象を二重
化し、その対象を「質的な縁模様」ないし「オーラ」（マッサミも参照するヴァル
ター・ベンヤミンの語では「アウラ」）で囲むのである。対象は客観的に対象とし
てあらわれるのではない。対象はある余剰をもってあらわれ、この余剰が不気味
にもその対象に価値を与えるのである。『仮象と出来事』という著作のタイトルに
ある仮象とは、事物が「ように見えること」としてあらわれることを指している。

二重化された仮象には、マッサミが情動に関係する語で説明する二つの事柄
が関わっている。一つ目は、ダニエル・スターンに由来する「生氣情動 (vitality
affect)」である。対象が仮象として二重化されていることは、対象が現在のよう
にあらわれる対象以上のものであるということを意味し、この余剰は過去と未来
にたいする対象の関係、対象は過去を継承しながら、未来へ開かれているとい
うことを示している。仮象は、対象が行為の流れのなかに関係づけられるときで
なく、自身の生に「その動的展開 (dynamic unfolding)」として関係づけられると

きにあらわれる (Massumi 2011: 45)。生气情動とは、過去と未来にたいする対象の関係を動的展開として開く力を指している。

ただし生の動的展開を開く生气情動は、それ自体としてあらわれることはない。対象が自身の生との関係においてあらわれるとき、それは仮象として二重化されて、ある質的性質 (上記引用の「質的な縁模様」や「オーラ」) で覆われている。マッサミはこの周囲に広がる性質を、アルフレッド・ノース・ホワイトヘッドに倣って「情動的調性 (affective tonality)」と呼ぶ。

ホワイトヘッドが情動的調性と呼ぶものは、わたしたちのなかに見出されるというより、わたしたちがそのなかにいることを見出すものである。それは全体の感じの質を決定するという点で、起きることの核心にもある、抱擁してくる雰囲気である。情動的調性はわたしたちが通常「気分」と呼ぶものである。(Massumi 2011: 65)

対象が仮象としてあらわれるとき、オーラ、雰囲気、気分をまとっている。ただし、この情動に関わる気分はわたしたちのなかに関係として存するのではない。それはわたしたちのなかにある内容ではない。マッサミは情動的調性と内容の関係を次のように説明する。すなわち、気分として周囲を覆う情動的調性が内容となるとき、それは水蒸気が凝固するように「降ってくるもの (precipitation)」である。内容は「この瞬間における生であるミクロな気候のなかで、滴となって落ちてくる言葉や身振りの雨である」(Massumi 2011: 66)。

以上のような二重化された仮象に関する見解は生气情動と情動的調性の二点において、「Eight」MVの実写パートについて重要な示唆を与えてくれる。IUはMVの前半部で邸宅内に滞在しているが、IUのイメージはしばしば、同一のアクション内に時間的省略をとまなうカットが介在するジャンプカットや、同一のアクションを異なったカメラ位置から複数回捉えるアクションの重複を介して不連続的につながる。こうした不連続的編集の論理は、IUのイメージそのものに価値があるとするアトラクションの観点から説明できるだろう。しかしここで提起したいのは、IUのイメージはアトラクションをこえて、二重化された仮象として提示されているのではないかという問いである。ジャンプカットやアクションの重複によって喚起される不連続性は動的展開として広がるイメージを震わせ、対象は生气情動によって、過去との紐帯を保持しながら、未来に開かれて

いる。同時に映像は情動的調性を湛えている。澄んだ空気の中かで、IUを囲むように光が反射し、静謐であるとともに憂鬱な雰囲気包みこむ。「Eight」の曲はこの気分を歌い、MVは雨と涙の滴を映像に滲ませる。こうした観点から、このMVの物語をたんに付加された以上のものとして考えることもできるだろう。すなわち「Eight」のMVは、二重化された仮象の中かで示唆された未来への開かれが世界からの出発を描くアニメーションとして抽象化され、束の間であれ、絶対的開かれとしての自由が飛翔のかたちをとって示されるという構成を持っているのである。

1.3 出発の情動的表現

以上、「Eight」のMVを世界からの出発という論点から考察してきた。ただし出発の主題は「Eight」のみならず、多くのK-POPのMV（およびMV一般）にも確認することができる。ここで指摘したいのは、いくつかのK-POPのMVはアニメーションによる抽象化をおこなうとは言わないまでも、物語とアトラクションという論点をこえて、情動の水準で世界からの出発の主題を表現しているという点である。ここでは二本のMVを例にとろう。

最初の例は、BOL4の「Travel」（2018年）である。MVの冒頭、デュオであるBOL4のメンバー二人はスーツケースを片手に、緑豊かな丘の道路を歩いている。二人は歩き疲れ、ヒッチハイクを試みる。しばらくのちヒッチハイクに成功し、二人は車の荷台で風を感じながら、空に手を広げる。その後、プールでの水遊び、栈橋の散策、教会前での記念撮影、スーパーでのお菓子購入など、さまざまな旅行の一コマが物語を構成するように連続され、そこにプールサイドやビーチでギターを片手に歌う二人のショットが挟まれる。旅行記という物語の概要は理解できるが、何の目的でどこに行くのかといった物語の動機は提示されず、またヒッチハイク後の車の荷台にBOL4以外にも多数の若者が突如として乗っている（野球場前での歌唱場面でバックダンサーとして踊る）というように物語として一貫性のない箇所もある。MVは全体として、海辺に広がる青空や光を湛える草木の緑を鮮やかな色調で捉えながら、ジャンプカットやスローモーション、ファストモーションを多用し、歌唱場面をはじめとして、歌手たちはしばしばカメラを凝視する。

以上から、「Travel」は緩やかな物語とアトラクションの強調というMVの原理によって構成されていると言うことができる。ただしここで主張したいのは、

旅行のイメージが二重化された仮象として表現されているということである。BOL4の二人が旅行する様子はジャンプカット、スローモーションやファストモーションによって、その動的展開の震えが表現され、生氣情動が示唆される。このように旅行するBOL4の周囲は、開放感と陽気さの気分を持つ情動的調性に彩られている。旅行とは世界からの出発であり、新しい出来事の契機に満ちた開かれの経験である。「Travel」のMVはこの出発を、アニメーションによる抽象化として描いているわけではないが、歌詞で歌われる旅立ちという主題を情動の水準で表現しているのである。

出発の主題を扱ったMVのもう一つの例は、IUの「Blueming」(2019年)である。このMVは自転車をこいで空を飛ぶIUのショットを含むが、「Eight」のように世界からの出発がアニメーションによって描かれるわけでも、「Travel」のように出発が主題になっているわけでもない。MVはほぼ全編を通じて、IUが住む一部屋という閉じた空間を舞台としている。IUはポストに郵便物が届くことを待っており、花やプレゼントが届くと、気分は「花開き (bloom)」、何も届かないと「憂鬱 (blue)」になる。MVはこの情動的調性を、IUが生活する部屋のなかの家具や小物の配置や、照明や画面内に花びらや紙切れを舞わせる演出によって表現する。またMVの冒頭、家が揺れ、壁に掛けられた絵や家具のうえの小物、IUが寝ているベッドが震える。こうした物理的な揺れによって、IUの生活する世界は二重化された仮象として提示され、IU自身も身を震わせるように踊る。こうした震えによって、生氣情動が示唆され、世界は未来に開かれていることが示される。「Blueming」のMVは明示的に旅立ちを主題としているわけではないが、身近なところに出発の契機が存していることを二重化された仮象によって表現しているのである。

2 危機のなかで身構えること —— Red VelvetのMVを中心に

2.1 ダンスの前景化

前節ではマッスミの情動論に言及しながら、IUおよびBOL4のMVを出発という論点に注目して、二重化された仮象という観点から分析してきた。たしかにK-POPを代表するアーティストであるIUとBOL4のMVは多くの再生回数を

獲得している。しかしK-POPグループはもっとも典型的には、単独ないしデュオの歌手ではなく数人以上のメンバーから構成され、歌唱パフォーマンス以上に身体を激しく動かすダンスを特徴としている。こうしたグループのMVは単独やデュオのアーティストのMV以上に、リニアでない構成を取ることが多い。すなわちヴァースパートで、個々のメンバー（ないし数人のメンバー）がきわめて短いドラマを演じながら、メロディーパートをはじめとする主要部分で、メンバー全員が集団でダンスを披露するというように、断片化されたドラマが並列されるのである。IUやBOL4のMVも緻密な物語を語っているとは言えないが、大人数のメンバーから構成されるK-POPグループのMVは、それ以上に不十分な物語しか展開していないのである。かわりにこうしたMVは、衣装を頻繁に変更しながら、カメラ目線で身体を激しく動かすダンスを披露することでアトラクションの要素を前景化するのである。

ダンスを前景化したMVを検証するために、Red Velvetによる「Russian Roulette」(2016年)のMVに注目しよう。ほかのK-POPグループのMVと同様、「Russian Roulette」のMVも複数のラインを並行させることで進行する。メロディーパートを中心に、アイリーン、スルギ、ウェンディ、ジョイ、イェリのメンバー5人は隊列を組み、テニスコートや体育館、無地の背景のスタジオなどを舞台として、テニスウェアや体操服、フリルのついた部屋着といったさまざまな衣装を着て、カメラ目線でダンスをおこなう。こうしたメンバー全員で踊る主要パートに、一人ないし複数(場合によっては5人全員)のメンバーによって演じられる複数の小さなドラマがより細かい数秒程度のセグメントに分割されたうえで、それぞれのエピソードが並列的に進行するパラレルモンタージュの手法でつなげられる。

それぞれの小さなドラマは、どの引き金を引くことが弾丸を発射させることになるかわからないロシアン・ルーレットに喩えられた、危機の遍在を歌う曲の歌詞によって物語の主題を与えられている(ただし危機の帰結は恋の命中として喜ばしく歌われる)。冒頭部分に注目することで、このMVの構造と物語の概要を把握しよう。ショット①(以下、丸囲みの数字はショット番号)で、メンバーのひとりであるウェンディはセーターのほどけた毛糸を掴んでいる。ショット②でライターを着火すると、ショット③で毛糸の先に火をつける。するとショット④で、セーターを着ているスルギが口を手でおさえ、驚いた表情をする。このように「Russian Roulette」のMVを構成する小さなドラマは平常状態に潜む危機を主題とし、その危機が顕在化した瞬間、メンバーが驚くという内容を持っている。

以上のドラマが前奏としてテンポよく展開されたのち、体育館のなかでメンバー全員が踊る場面に移行する。ショット⑤として、スルギが大きく手を振りながら横移動すると、カメラはそれを追う。フレームの下部には、屈んでいる4人のメンバーの背中が見える。ボールなどの用具が入った体育館のカゴが運ばれてくるショット⑥に、5人のメンバーの顔を横移動しながらアイリスで順々に捉えるショット⑦が続き、さらに体育館で5人が踊るショット⑧に切り替わる。場面が変わり、テニスコートの審判席に座るジョイを正面から捉えたショット⑨と、被写体にたいし90度回転した位置に置きなおされたカメラのほうへ、ジョイが振り返るショット⑩が続く。その後、体育館の場面に戻り、ショット⑪としてジョイがさきほどのダンスの続きを披露する。ここまでMVは30秒に満たないが、ショット数は11を数え、三つのシーンを含んでいる。その後も、断片化されたエピソードが素早いショット転換によってテンポよく進行し、ドラマパートでは、アイリーンがボールを投げつけられ、スルギがドミノを倒して連動した風船を破裂させ、イェリがプールの飛びこみ台のうえで背後から押され、あやとりをするアイリーンとジョイの頭上にピアノが落とされるなど、個別のメンバーが不意におとずれる衝撃に驚くという主題がさまざまに変奏される。

このように「Russian Roulette」のMVは物語を持っている。ただしそれぞれのエピソードは断片的なものにとどまり、リニアな物語の展開が目指されているわけではない。かわりに前景化されるのがアトラクションの要素である。すでに述べたように、グループのメンバーは頻繁に衣装を変更するし、メロディーパートをはじめとして、メンバーは隊列を組んでダンスを披露する。集団で踊る場面では、クロマキーの技法を使って小さく切り取られたメンバーの踊りが反転映像とともに合成される箇所もある。集団でのダンスパートのみならず、ドラマパートでも、グループのメンバーは頻繁にカメラを見つめ、観者の注意を求める。またドラマパートもダンスパートと同様、パステルカラーを基調としたセットを舞台とし、愛らしい小道具が随所に置かれている。「Russian Roulette」のMVはあらゆる工夫を凝らして、アトラクションに富んだ新奇な映像によって観者を楽しませようと試みているのである。

2.2 ミクロショックと移行

見てきたように、「Russian Roulette」のMVは物語以上に、アトラクションの要素を前景化している。このMVは物語内容を理解しなくとも、新奇な映像の

ために見ていて楽しいのである。このアトラクションの要素のために、「Russian Roulette」のMVはショックで満たされていると言えるだろう。アトラクションの要素は、パフォーマーのカメラ目線、目新しい衣装、素早い編集を通じて強いショックを作りだし、観者の注意を惹きつけるのである。ただしここで問題にしたいのはこのショックの含意である。たしかに「Russian Roulette」のMVはショックで満たされているとしても、このショックは観者の注意を惹きつける強いショックだけだろうか。こうした問いとともに再び参照したいのが、マッスミの情動論である。

情動はわたしにとって、ショックの概念と切り離すことができない。[……] 実際のところそれは、わたしたちの生のいかなる瞬間にも存するようなマイクロショックにより関わっている。[……] いかなる注意の移行においても、中断、すなわち生が前方へ展開するなかにおける一時的な切断が存在している。その切断は知覚されえない一撃を与えながら、気づかれないまま過ぎ去りうるが、その効果が明らかになるさい、効果のみが意識的気づきへ入ってくるのである。(Massumi 2015: 53)

ここで述べられているように、情動とは一種のショックの経験である。ただしこの一節を理解するために、まずマッスミの説明にしたがって、情動に関する三つの要点を整理したい。マッスミによれば、(1) 情動は「感情 (emotion)」と異なる。感情は個人のなかに主観的なものとしてあるが、情動は個人のなかにない。むしろ個人は情動のなかにあり、感情は情動の効果として生産されるのである。(2) 情動には「能動」と「受動」の区別がない。「情動を与える (affecting)」とは、同時に「情動を与えられる (being affected)」ことを意味する。(3) 情動は感情に先立ち、身体に関わっている。スピノザを参照しながら、マッスミが強調するように、ここで問題となっているのは「情動を与え、与えられる身体的能力」なのである³ (Massumi 2015: 3-5)。

こうした情動の作用は身体的なものであり、それゆえ直接的で、より正確に言えば非媒介的な (immediate) ものである。ただしこの情動の作用は、身体への直

3 情動については、伊藤による整理も参照 (伊藤 2019: 15-18)。伊藤は推移や中断という観点からも情動について論じている (伊藤 2017: 49-122)。

接的ショックとして想定されるような強いものではない。ショックに関する上記引用でマッスミが強調するのは、**移行**という論点である。わたしたちはつねに出来事の新しい展開という移行へと開かれており、この移行には出来事の「中断」ないし「切斷」が含まれている。マッスミはこの中断を**ミクロショック**と呼んだのであり、それは「気づかれぬまま過ぎ去りうる」弱いものである。またそれは「生のいかなる瞬間にも存する」という意味で、特別な瞬間に強い力をもって到来するショックではない。それは新しい出来事の契機として、つねに遍在しているのである。

このようにマッスミの論じるショックは、MVでアトラクションとして観者の注意を惹きつける強いショックではなく、移行の契機として気づかれぬまま遍在している**マイクロショック**である。こうした観点から「Russian Roulette」のMVを見てみると、Red Velvetのメンバーは観者にたいし、注意を惹きつける直接的ショックを与えるためだけに踊っているのではないことがわかる。「Russian Roulette」は危機として遍在している**マイクロショック**について歌っているが、Red VelvetのメンバーはMVで、この**マイクロショック**に相対する**身構え**としてのダンスを披露していると考えることができる。マッスミはこの**身構え**について、次のように書いている。

進行しているいかなる連続性にも、割りこみ、中断する、している何か〔something doing〕がつねに存在している。物事が続くためには、それはふたたび続けなければならない。それは中断の周りで、ふたたび動き出さなければならない。ふたたび動き出す瞬間、身体はこれから到来するものへ向けて**身構える**〔brace〕。それは**内的に身構える**〔in-brace〕。より多くの生が到来するように、その**潜勢状態**、自身の発生に内在する**潜勢状態**へ戻るという意味で**内的に身構える**のである。(Massumi 2015: 53)

身構えは、何かにたいする反応という意味で受動的であると言えるだろう。ただしここで論じられている**身構え**は、未来にたいする行為という意味で能動的である。わたしたちは通常、未来に到来するものにたいし、過去の受動的反応から引き出された、未来への**能動的行為**としての**習慣**によって**身構えて**いる。しかしここで問題になっている未来は移行をへて、出来事が新しく生起する未来であり、習慣によって対応できないものである。マッスミはそこで、開かれ

た未来にたいし、受動と能動の組み合わせとしての習慣によってではなく、受動と能動の分岐に先立つ潜勢状態という、出来事が生起する次元へ戻るといふ仕方における身構えを主張するのである。こうした身構えは「情動を与え、与えられる身体的能力」に関わり、マッサミはこの情動的な身構えを「内的身構え」と呼ぶのである。

以上の議論を踏まえて本論が提起したいのは、「Russian Roulette」のMVでRed Velvetのメンバーはこの内的身構えを繰り返しているのではないかという問いである。マッサミは「時として内的身構えそのものを感じる場合がありうる」と主張し、「それは驚きないし恐怖のさいにもっとも目立つ」と述べている(Massumi 2015: 53)。Red VelvetのメンバーはMVを通じて、衣類の着火からピアノの落下まで、突然顕在化する出来事に驚くことを繰り返す。マッサミはこの驚きないし恐怖のなかにいる主体について、次のように書いている。「何が怖いかを意識的に認識するまえに、さらには、この感じの主体があなた自身であると感じるまえに、あなたはその状況が恐ろしさに満ちているという感じのなかへ投げこまれている」(Massumi 2015: 53-54)。Red Velvetのメンバーは、情動として広がる驚きのなかに投げこまれ、そのなかで主体として立ち上がり、驚きの対象が認識される。「Russian Roulette」のMVはこの発端的出来事を繰り返し描いているのである。

Red Velvetのメンバーは観者にアトラクションを与えるために踊るという見解は間違っていないが、能動と受動の主体を前提とし、Red Velvetという能動の主体が観者という受動の主体にアトラクションというショックを与えると考えている点で、発端的出来事の上演という「Russian Roulette」MVの含意を捉えそこねている。発端的出来事はそこで移行がおきる生起であり、やり直しの機会である。アトラクションが資本主義を含めた既存のシステムに則って、観者に快楽となるショックを与えることを目指すとすれば、出来事の契機となるマイクロショックは、この既存のシステムを再構成する機会へ開くのである。マッサミは、こうしたマイクロショックをめぐる政治学を「マイクロ政治学」と呼ぶ。「マイクロ政治学、情動の政治学は別の達成をプライミングすることを希望として、あらゆる状況をさらに開くことを模索する」(Massumi 2015: 58)。「Russian Roulette」のMVが魅力的だとすれば、Red Velvetのダンスがアトラクションとしての刺激を与えてくれるため(ばかり)でなく、それはマイクロショックにたいする内的身構えとして、出来事の契機を開いたままにするためなのである。

あるいは、Red Velvetのダンスはあまりに全体主義化されていると批判できる

だろう。ここには、文化産業における規律訓練による画一化の問題を確認することができる。ただし、わたしたちがRed Velvetのダンスに魅力を感じる理由はかならずしもその統制された動作の美しさのためではない。マッSUMIはマイクロショックにたいする内的身構えに関わる身体の集団的出来事について、次のように書いている。「同じ切断へ指し向けられ、同じ合図へプライミングされ、一斉にショックを与えられた多数の身体がいるとしよう。起きることは集団的出来事である」(Massumi 2015: 55)。集団的出来事が起きるとしても、それは全体主義化されたものではない。「それぞれの身体は異なる傾向と能力を帯びているため、一斉に合図を送られるとしても、一様に行為する保証はない。結果として生じる行為はどれほど異なっていようと、すべては同じ宙づりから展開してきたのである」(Massumi 2015: 55-56)。逆に言えば、「Russian Roulette」MVにおけるRed Velvetのダンスがどれほど統制されているように見えるとしても、その要点が内的身構えであるかぎり、そこではあらゆる出来事の契機が開かれたままにされており、わたしたちはこの開かれにこそ魅了されるのである。

2.3 出来事の契機を開いたままにする

以上、Red Velvet「Russian Roulette」のMVの分析から、このMVが提示するショックには、新しい出来事の契機となるマイクロショックが含まれていると主張してきた。この点に注目して、本論はこのMVでのRed Velvetのダンスを、アトラクションの強調ではなく、危機への身構えという観点から論じてきた。それでは、ほかのMVで前景化されるダンスもアトラクションという論点をこえて、情動という観点から考察できるのではないだろうか。こうした問いのもと、二本のMVに注目しよう。

最初に注目したいMVは、BTSの「Dynamite」(2020年)である。7人のメンバーから構成されるBTSはダンスを魅力とするグループであり、「Dynamite」のMVもダンスを前景化している。MVは曲の開始に先立ち、静かに立つ7人のメンバーがひとりずつフレームアウトするショットから始まり、メンバーのひとりのジョングクが自室の屋根裏部屋で牛乳を飲み、ダンスを始める場面から幕をあける。カメラはいくらか高い位置から俯瞰でジョングクを捉える場合もあるし、低い位置から仰角で捉える場合もある。広角と望遠の両方のレンズが使われ、ショットサイズも顔のクローズアップから全身のロングショットまで多様である。この場面は25秒しかないが、ショット数は21を数える。ジョングクがカ

メラに向けてパンチをくり出すと、そのアクションが引き継がれながら、別のメンバーのRMがレコード店で拳を上げているショットに移行する。さまざまなカメラアングルとショットサイズで、RMのダンスが捉えられ、素早い編集でつながられる。つづいて、別のメンバーのJ-HOPEがドーナツ店で踊る場面に移る。

このように「Dynamite」のMVは、個々のメンバーのダンスの場面が連続され、時折メンバー全員（ないし数人）が隊列を作って踊る場面が挟まれる。個々のメンバーが踊る場面はロケーションを変えろとはいへ、物語らしい物語を持たない。この点で「Dynamite」はほかのMV以上に、アトラクションの要素を強調していると言えるだろう。ただしここで注記したいのは、アトラクションという論点に還元できない側面である。たしかにダイナマイトは、大きなショックを与える力を持っている。しかしこのショックは直接的なものとして観者の注意を惹きつけるのではなく、「ファンクとソウル」で街を輝かせると歌われる。すなわち「Dynamite」はすくなくとも歌詞の水準において、世界はマイクロショックないし出来事の契機に満ちていると示唆しながら、この契機に「火をつける (light up)」と歌うのである。こうした観点から言えば、MVでBTSのメンバーが場所を変えながらダンスを繰り返すのは、観者に注意を求めろためというより、出来事の契機を開いたままにし、こうした溢れる出来事の契機のなかで喜びを表現するためだと言えるだろう。

もうひとつの例であるITZYの「Cake」(2023年)は「Dynamite」と比較して、メンバー5人全員によるダンスの部分を増やしている。MVは、倉庫のような空間でメンバー全員が円陣を組んだのち、個々のメンバーのショットがいくつか挟まれ、全員でダンスをする場面から始まる。その後、メンバーのリアが路上で売っているリンゴを投げると、トラックの荷台の扉にあたり、そこに積まれた荷物が路上に散乱してしまう。さらに別のメンバーのチェリョンが公園を歩いていると、そこで撮影していた怪獣特撮作品のパニックシーンに写りこんでしまう。このように個々のメンバーを中心に小さなドラマが展開されるが、MVの大半は、メンバー全員が倉庫や撮影スタジオのような場所で隊列を組んで踊る場面から構成される。「Cake」のMVは「Dynamite」と比較して強い物語性を持ち、天井からの金属塊の落下や銃弾の飛来、落雷に関するエピソードが描かれる。こうした突発的な事故という主題は「Russian Roulette」に通じているが、「Cake」のMVはメンバーの驚きの表情を前景化するというより、遭遇する危機を「たやすいこと (piece of cake)」として、集団で踊ることで切り抜ける様子を捉える。カメラに

向かって隊列を組んで披露されるITZYのダンスは強いアトラクション性を持つが、アトラクションという観点からのみではこのMVの含意を十分に説明できない。「Cake」のMVは「Russian Roulette」のように、情動の水準における驚きを連続させるわけではない。しかしこのMVは、出来事の契機への内的身構えとは異なった仕方、驚きと恐怖に動じないまま、危機を引き起こす情動に満たされた世界を生き抜く勇気という身構えの仕方を観者に提示しているのである。

結論

本論は近年のK-POPのMVを、情動という観点から分析してきた。IUがSUGAと共作した「Eight」では、出発の主題が抽象化という作為を通じて描かれ、出発の契機が二重化された仮象によって表現されている。またRed Velvetの「Russian Roulette」は、変化に開かれたマイクロショックのなかで、その開かれを保持する身構えを示している。さらに本論はこうした出発と身構えという観点から、BOL4、BTS、ITZYのMVを分析した。

本論で分析したMVの数は限られているが、ここで考察された作品は物語とアトラクションという従来の論点に還元されないMVの経験を示唆している。大まかな物語の付加とアトラクションの前景化は、シングル曲のプロモーションを目的とした、MVを安価に制作するための戦略であったと考えることができる。しかし近年のインターネットと個人化されたデジタル機器の普及は、MVに関して新しい論点を顕在化させた。すなわち、わたしたちのきわめて身近なところで、能動と受動の区別がないまま、漠然と広がる関係性を生み出す情動という論点である。インターネットにつなげられたスマートフォンや個人のコンピューターといったデジタル機器は今日の生活のなかで、現実から離脱し、未来の出来事への冒険を想像させてくれる、情動のための特権的メディアとなっている。たしかにMVはアトラクションの装置として、既存の資本主義システムに組みこまれる傾向にある。しかしメディアとしてのMVはわたしたちの眼前ないし手のひらという身近なところで、世界からの出発を二重化された仮象として提示し、出来事の契機の開かれを保持する身構えを鍛錬させてくれる、情動の主戦場となっているのである。

文献

- Arnold, Gina, Daniel Cookney, Kirsty Fairclough, and Michael Goddard, eds., 2017, *Music/Video: Histories, Aesthetics, Media*, New York, London, Oxford, New Delhi, Sydney: Bloomsbury Publishing.
- 伊藤守、2017、『情動の社会学——ポストメディア時代における“ミクロ知覚”の探求』青土社。
- 伊藤守、2019、「デジタルメディア環境の生態系と言説空間の変容」伊藤守編『コミュニケーション資本主義と〈コモン〉の探求』東京大学出版会、3-34。
- Massumi, Brian, 2011, *Semblance and Event: Activist Philosophy and the Occurrent Arts*, Cambridge, London: MIT Press.
- Massumi, Brian, 2015, *Politics of Affect*, Cambridge, Malden: Polity.
- Takinami, Yuki, 2016, "Two Imaginary Effects of Electric Moving Images: an Analysis of the Music Videos of Britney Spears and Perfume" *EPISTÉMÈ*, 15: 241-258.
- 滝浪佑紀、2016、「模倣可能性——AKB48「恋するフォーチュンクッキー」のミュージックビデオの分析」大塚英志編『TOBIO Critiques #2』太田出版: 125-133。
- 滝浪佑紀、2019、「TWICEの身振り——デジタルメディア時代におけるミュージックビデオ」『城西国際大学紀要』27(5): 1-16。
- Vernallis, Carol, 2013, *Unruly Media: YouTube, Music Video, and the New Digital Cinema*, Oxford, New York: Oxford University Press.