

〈研究論文〉

## 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

滝 浪 佑 紀

### 【要旨】

韓国ポップ音楽のガールグループである TWICE のミュージックビデオは、YouTube をはじめとするインターネットの動画サイト上で多くの再生回数を獲得している。本論はこうしたミュージックビデオを、ナラティヴの観点からファンタジーの並列構造として分析するとともに、視覚的アトラクションの強調という特徴に注目して検証する。それと同時に、デジタル技術の発展とインターネットの普及という 21 世紀における変化を考慮に入れ、MV の表現と製作モードにたいする影響のみならず、動画共有サイトを通じて流通と受容モードの水準における革新に注目し、TWICE の MV における身振りは、今日のネットワーク化されたデジタルコミュニケーションの連関のなかで中間休止の切断を入れながら、そのメディア性を展示する（ジョルジョ・アガンベン）とともに、こうした連関のなかにおける「人間性」を主張している（ヴァルター・ベンヤミン）と論じる。

**キーワード：** ミュージックビデオ、TWICE、K-POP、デジタルメディア、視覚論、形式分析、身振り

韓国ポップグループ TWICE のミュージックビデオ（以下 MV）は主として、9 人のメンバーが単独ないしグループで、ダンスや簡単な身振りを披露するショットから構成されている。メンバーたちは多くのショットで、カメラ目線で演技し、しばしば衣装をかえて登場する。短いショットが素早い編集でつなげられる場合もあるし、10 秒程度の比較的長い持続時間を持ったショットが連続される場合もあるが、こうしたショットはゆるい意味的連関を持つにとどまり、全体として一貫したナラティヴを構築しているわけではない。このように TWICE の MV は、ナラティヴ以上に視覚的アトラクションを優先しており、この点で MV 一般の表現モードの原理に忠実である。デジタル技術に関して言えば、アトラクションとしての性質を強めるために、合成や CG が使用されている。

しかし議論を急ぐことは控えよう。なぜなら、MV は今日のメディア化された社会において重要な位置を占めているにもかかわらず、十分な研究がおこなわれていると言えないため

である<sup>1</sup>。それゆえ以下では、先行研究からナラティヴとアトラクションというふたつの論点を引き出し、TWICEのMVに適用することから始める。さらに考えなければならないのは、21世紀以降におけるデジタル技術の発展とインターネットの普及にともなう変化である。こうした技術革新は、MVの表現と製作モードに大きな影響を与えたが、動画共有サイトを通じて流通と受容モードにも根本的変革をもたらした。本論では、こうした文脈にTWICEのMVを位置づけることで、TWICEの身振りはネットワークにおける中間休止の様態で、今日のデジタルコミュニケーションのメディア性を展示する（ジョルジョ・アガンベン）とともに、こうした連関のなかで生きる行為者の「人間性」を主張している（ヴァルター・ベンヤミン）と論じる。

## 1. ナラティヴの分析——ファンタジーの並列

数分間の尺数しか持たないMVは一般的に、十分なナラティヴを展開する時間を持っていない。またMVの中心は音楽であり、映像はほとんどの場合、楽曲完成後に付加物としてくわえられたものにすぎない。こうした理由から多くのMVは、歌詞をほのめかしながら（ただし必ずしも一致するとはかぎらない）、先行する楽曲を引き立てるべくスタイリッシュに加工された映像をいくぶん不連続的につなげることによって構成される。

とはいえこれは、MVにナラティヴがまったく欠けているということの意味しない。ここでは1990年代を代表するMV作品のひとつと見なすことができるエアロスミス「クレイジー」を例に、MVのナラティヴ構造を整理しよう<sup>2</sup>。まずMV全体のマクロな構造に関して言えば、「クレイジー」はミュージシャンが演奏する場面と挿話的なイメージ映像の場面の交替から構成される。一方で、ヴォーカルのスティーヴン・タイラーをはじめとするエアロスミスのメンバーたちはライブ会場で「クレイジー」を演奏し、他方で、リヴ・タイラーとアリシア・シルヴァーストーンのふたりのティーンエイジャーは高校を抜け出し、オープンカーでのドライブをへて、夜のパブでのダンスや農園でのハンサムな青年との戯れを楽しむが、こうしたふたつの場面が並行的に進行させられるのである。たしかに、ジャンプするギタリスト（ジョー・ペリー）のショットとトラクターから飛び降りる青年のショットが図柄のうえで照応させられるというように、スタイル上の遊戯を確認できる箇所も散見されるが、これらふたつのラインに意味論的連関を見つけることはできないし、歌詞の内容と挿話的に描かれる少女たちの冒険譚のあいだにも、若い女性への礼賛というモチーフ以上に明確なつながりがあるわけでない。とはいえ、「クレイジー」のMVは断片的ながら、若者たちの青春の一コマを描いているのであり、さらに言えば、このナラティヴをもうひとつの（簡易的な）ナラティヴであるバンドのライブ演奏と並行させているのである。

各セグメント内におけるミクロな構造に注目して、このMVがナラティヴを志向していると指摘することもできる。たとえば、学校を抜け出したふたりの女子高校生は、コンビニエ

ンスストアで、カジュアルな衣類や食べ物を買求めるが、レジに座る男性店員とふたりの女子高生のあいだで視線が交わされ、それが各登場人物のミディアムショットの切り返しによって描かれる。ここでは、まなごしを交わす二者のあいだに引かれるイマジナリーラインをカメラが超えないという〈180度の規則〉が遵守されることで、視線の主体が誰であるのか（とりわけ男性店員の視線）が明確に示されているし、パブの前で座っている老人の男性がふたりの女子高生を見る場面（男性の視線）や女子高生たちと上半身裸の農園の青年が戯れる場面（場合によっては女性の視線）においても、ハリウッド映画の編集原理が視線の構造というナラティヴをテキストに編み込むために使用されている。

こうしたナラティヴは、テキスト外の社会的規範や言説と共犯関係におかれ、一定のイデオロギー装置として機能している。たとえば、先述した視点ショット（Point of View ないし POV）の構造は、若くて魅力的な女性や男性の身体を視線の対象として従属させ、観客をその映像を享受する消費者の位置におく文化産業の体制を再生産している<sup>3</sup>。もちろん、「クレイジー」のMVは、支配的な男性中心主義的イデオロギーに盲目的に従っているばかりでなく、E・アン・カプランなどが1980年代ポストモダン消費文化におけるMV（とりわけマドンナ）について論じたように、旧来の男性中心主義 vs. 女性という対立構図では捉えることができない。すなわちマドンナは、男性の視線から性的対象として過度的なまでにフェティッシュ化されているが、対象として従属させられているばかりではなく、高度に産業化された消費文化社会のなかで、こうした対象化を自己表現のために戦略的に活用し、自己の主体性を獲得しているというのである<sup>4</sup>。こうした観点から「クレイジー」に戻れば、たしかにふたりの女子高生は男性の視線の対象とされるが、このような対象化を通じて自己表現の手段を得るし、また女性のみならず、農園で出会った男性も、女性の視点を含意したカメラの性的視線にさらされている。

それでは、TWICEのMVはどうだろうか。マクロなナラティヴ構造について言えば、TWICEのMVの多くも、楽曲演奏に相当するダンスの場面と挿話的イメージの場面を並行的に進行させている（TWICEのMVは「クレイジー」以上に、楽曲のヴァース-コーラスの構造を反映させた構成をとっている）。コーラス部分では、メンバー全員（あるいはその一部）が隊列を組み、ダンスを披露する。たとえば「TT」では、パジャマや部屋着を着たメンバーたちが邸宅のホールか背景のないスタジオの空間で、両手を頬のところまで下げる〈TT〉のポーズ（泣いている仕草を模した絵文字）をとるし、「What Is Love?」では、余所行きのカジュアルな衣装やフォーマルなドレスを着たメンバーたちがディスコや宮殿で、腕を前に突き出して、「What Is Love?」に句読点を打つクエスチョンマークを作る身振りを繰り返す。

くわえてヴァース部分では、メンバーのひとり 주인공として、現在において広く共有された文化産業的想像力に訴えながら、小さな物語がファンタジーとして展開される。たとえば「TT」では、ハロフィンに想像力を借り、ディズニー・キャラクターの仮装をしたメンバーたちが、空を飛び（『ピーターパン』のティンカー・ベル）、操り人形のように動き（ピノキ

オ)、やけ食いをするし (『アナと雪の女王』のエルサ)、「What Is Love?」では、映画の有名シーンをパロディ化し、その登場人物になりすましたメンバーたちが、ディスコで踊り (『パルプ・フィクション』)、観葉植物に話しかけ (『レオン』)、雪原で亡き恋人に呼びかける (『ラブレター』)。こうした小さなファンタジーはそれぞれ独立した挿話として、断片的に提示されているのみで、全体として大きな物語を構成することはない。とはいえ各々の挿話は、恋愛に憧れる、あるいは恋愛に一步を踏み出せない、若い女性の心情を歌う歌詞をほのめかしているかぎり、ゆるやかな連想的関連を持つのであり、ヴァース - コーラス構造のなかでメンバー全員によるダンス場面にはさまれて、同種の小さな物語の反復というナラティブを構成するのである。

また、こうした挿話的セグメントはそれぞれ、長くて 10 秒程度の持続時間しか持たないが、複数のショットからなる編集を介してナラティブとして組み立てられており、こうしたマイクロな水準にはたとえば、POV 構造を見ることができる。先述したように「What Is Love?」の MV は、映画の有名シーンを模して、恋に憧れる女性のファンタジーを視覚化しているが、こうした小さな挿話に統一性を与えるのが、メンバー全員が居間のソファに座ってテレビを見る場面である。テレビに投影される各メンバーのファンタジーは、テレビを見る TWICE のメンバーのショットと POV で交替される。くわえてそれぞれのファンタジー内でも、たとえば『プリティ・プリンセス』を模した場面では、眼鏡をかけた内気なナヨンのみディアムショットはロッカーの扉のかげに隠れる彼女の POV を介して、サナ、ミナ、ジヒョによって演じられる陽気な高校生たちのロングショットとつながれるし、『ラ・ブーム』を参照した場面では、レコード店で振り返ったミナと振り返った先にいるダヒョンも、POV を介した切り返しで交替される。(ただし『パルプ・フィクション』をパロディ化した場面など、原典となった映画と比較すればわかるように、「What Is Love?」の MV は、物語効果や緊張感を高めるために工夫された元の場面の演出や編集を断片化し、キッシュとして二次利用している。)

TWICE の MV のもっとも目立つ特徴のひとつとして、このグループのメンバー以外の人物はほとんど登場しないという点を挙げることができるだろう。ここから、恋愛を主題とする TWICE の MV は、「What Is Love?」の『ゴースト』や『ラブレター』を模した場面をはじめとして、女性のメンバー同士が恋人を演じるという倒錯的表現が帰結する。しかし、これは支配的な異性愛規範への対抗というより、性の禁忌に裏書きされたアイドル文化の強化やこの文化に含意された恋愛至上主義と異性愛のマトリックスの是認を示唆している。ここで描かれるファンタジーは、少女たちの自己表現であるかぎり、かならずしも支配的イデオロギーへの従属を意味しているわけではない。しかし、それは支配的規範と競合しないほど保守的なものにされているのであり、くわえて自身を魅力的な外見に装いたいというメッセージも、現行の消費文化と商業主義に牽引されたものなのである。

## 2. アトラクションとしてのMV——カメラ目線、衣装劇、縦の構図

以上で見てきたように、MVはナラティブを有しているとしても、それは不連続的で断片的なままにとどまっており、その魅力の中心は視覚的アトラクションにある<sup>5</sup>。こうした特徴を考えるために参照したいのが、物語映画成立以前の初期映画（一九〇七年以前の映画）に焦点を合わせたトム・ガニングの「アトラクションの映画」である<sup>6</sup>。この論文で、ガニングは次のように書いている。

クリスチャン・メッツによって分析された物語映画の窃視症的側面にたいして、これは露出症的映画である。初期映画のひとつの側面は、アトラクションの映画がその観客と構築する、この別種<sup>イルージョン</sup>の関係を徴づけている。すなわち、役者によってしばしば繰り返される、カメラを見つめるという行為である。この行為は、のちに映画の現実的幻想を台無しにするものと見なされるようになるが、ここではいきいきとしたものと捉えられ、観客との関係の構築に従事している<sup>7</sup>。

通常の物語映画では、ショット間の連続性に重点が置かれ、物語の語り手は不可視のものとされる。それゆえ役者たちは、語りの行為を担うカメラの存在に気づいた素振りを見せてはならず、とりわけカメラを見つめることが禁止されている（結果として、観客は不可視の場所より、窃視者のように物語世界を覗き見ることになる）。たいして物語映画が制度化される以前の初期映画では、このような不文律は存在しなかった。重要なのは、ショットの連鎖を通じて構築される物語化の過程ではなく、各映像そのもの、あるいは各映像における「見えるもの」の価値なのである。そして初期映画は、それ自体が「アトラクション」として観客の関心を引き付けるような映像の魅力を前景化させることに専心したのであり、こうした表現モードは、観者の注意を乞うようにカメラを直視する演者の身振りによって顕著に示されているのである。

ガニングは初期映画を対象として、物語映画とは異なる映像の論理を探り当てている。先述したように、ガニングは（1）カメラを直視する演者と（2）物語にたいする視覚的アトラクションの強調という特徴を示したうえで、（3）物語の一貫性というより、観者に視覚的快楽を与える新奇な映像を連続させるという初期映画の編集原理（編集ならざる非原理）を指摘する。くわえて、（4）とりわけ初期映画で高い人気を誇ったジャンルである「追いかけて映画〔chase film〕」における、奥行きを強調した構図の多用（追いかけてをしている二者の経路が縦方向に捉えられ、両者はいくらかの時間差をはさんで画面奥から現れ、前景へと移動してくる）や、（5）しばしば上映の段階で興行者によって活用された早回し、スローモーション、逆回転などの技法も、観客の興味を引きつけ、驚かせることに奉仕していると論じる。

こうした指摘は映画という領域を超えて、MVの分析にあたっても有用である<sup>8</sup>。まず一般

的に、多くのMVも(1)繰り返しカメラを直視する演者(ミュージシャンのみならず、MVに出演する人物も)というもっとも顕著な特徴を初期映画と共有している。くわえてMVも、(2)物語性が希薄である代わりに、映像の視覚的魅力によって観客の関心を惹きつけようと試み、(3)初期映画以降の物語映画(ハリウッド映画)が発展させた諸々の編集スタイルをしばしば軽視し、観者を引きつける映像を連続させることに終始する。さらに(4)構図の上でも観者の注意を引き込む奥行きのある画面をしばしば選択し、(5)早回しやスローモーションなどの技法を多用する。もちろん歴史的に言って、MVは物語映画以降の実験映画の影響も大きく受けているのであり、初期映画の論理をそのまま、ポスト古典映画時代のMVへとあてはめることはできない。しかし、初期映画とMVはアトラクションとして新奇な映像を見せるという点を中心に、多くの形式的特徴を共有しているのである。

ナラティブを明確に志向している「クレイジー」においても、バンドメンバーたちは明示的にカメラを見つめるわけでないが、マイクにたいしシャウトする場面やドラムのスティックを高く上げる場面など、視覚的アトラクションを重視したショットが多用されている。また挿話パートにおいても、ふたりのティーンエイジャーの少女や上半身を裸のままている若い男性は、衣装や仕草で性的アピールを強調している。そしてMVは、こうしたアトラティブな映像を、図柄上の一致などをほめかしながら、いくぶん断片的なまま連続させるのである。

それでは視覚的アトラクションという観点から、TWICEのMVはどのように考えることができるだろうか。TWICEのMVも、(1)各メンバーが個別にクローズアップやミディアムショットで捉えられる場面で、彼らはしばしばカメラを直視しているし、メンバー全員(あるいはその一部)が集合してダンスをするシーンでも、メンバーたちは隊列を組み、カメラにたいしてダンスを披露する。またTWICEのMVは、(2)ナラティブを完全に排除しているわけではないが、視覚的アトラクションを重視している。もっとも特徴的には、各メンバーはしばしば先述した文化産業的想像力に頼りながら、カジュアルな服装から、フォーマルなドレス、映画やアニメーションのキャラクターのコスチュームまで、さまざまな魅力的衣装を身につけ、ひとつのMVのなかで数着を着替える。そしてMVは、(3)いくぶん不連続的に、それぞれが観者を引きつける映像である、複数のファンタジー的セグメントを並列的に提示することに専心するのである。

さらにTWICEのMVは、(4)構図の上でもしばしば奥行きを強調し、カメラの縦移動を多用する。たとえば、「Heart Shaker」はTWICEのMVのなかでも、長回しを多用した作品だが、この長回しは細長い列車か廊下のような空間を前進ないし後進するカメラの移動によって、素早いモンタージュと同等の躍動感が与えられている。そして、こうした撮影時におけるスタイルの選択は、(5)さまざまなファンタジー場面で使われる早回しやスローモーションなどの技法と関連づけられる。そればかりか、TWICEのMVでは他のMV以上にきわめて頻繁に、速いスピードでインとアウトを繰り返すデジタルズームが、ポストプロダクショ

ン段階でくわえられるトリミングの操作によって付加されることで、映像のアトラクションとしての性質が強調されるのである。

### 3. デジタル時代のミュージックビデオ——合成と新しい表現

見てきたように、TWICE の MV はナラティヴを持っているが、視覚的アトラクションを強調しており、この意味で MV の表現モードに忠実である。しかしここで注記したいのは、2000 年以降、デジタル技術の発展とインターネットの普及によって、MV をめぐる状況は大きく変化してしまったということである。1920 年代後半のサウンド映画の到来以来、ミュージカル映画、1950 年代のサウンディーズ（映像も見ることができると一種のジュークボックス）、1970 年代のプロモーションビデオをへて、MV は断片的映像スタイルを発展させたが、この映像ジャンルが今日のような広い人気を獲得したのは、1981 年に放送が開始された専門ケーブルテレビ局の MTV（Music Television）によるところが大きい。MTV は 1980 年代、マイケル・ジャクソンとマドンナといったポップスターを生み出しながら、彼らとともに発展し、1990 年代には、スパイク・ジョーンズやデヴィッド・フィンチャーら作家的監督たちによって、低予算だが、映画やテレビ番組に比して自由な製作モードを持ち、物語性の規範にも囚われない実験的な作品が試されたのだった。しかし 1990 年代後半、シングル CD の売り上げに陰りが見え始めると、製作にかかる費用に比して、それ自体として収益を生み出さない MV は広告費として割りが合わなくなってしまった。こうした流れのなか、MTV は 1996 年以降、MV 以外の番組（リアリティ TV）の放映をはじめ、2000 年以降、音楽を専門に流す番組を中止してしまったのである。

このように今日にいたる MV の系譜には、ひとつの断絶が介在している。そして MV に新しい光が当てられたのは、2005 年にサービスが開始された YouTube をはじめとする動画共有サイトの普及を契機とする。こうした動画サイトには、それまでに視聴が難しくなっていた過去の MV 作品がアップロードされ、かくして視聴者は自身の関心にしたがって、多様な作品を見ることができるようになったのである。このようなインターネットに基盤を置いたプラットフォームはまた、MTV を含む主流メディアには乗らない多様な作品や、いまだ無名のミュージシャンによる低予算で実験的な MV 作品を媒介し、さらに英語以外で歌われた作品のグローバルな流通も可能とした。くわえて動画共有サイトは、それまで CD セールスのプロモーションのための付加的コンテンツにすぎなかった MV を、その映像を含めて自律した商品コンテンツへと変えた。TWICE の MV は主として、インターネットの動画共有サイトで視聴されているのであり、こうしたサイトなしでは、今日のようなグローバルな人気は獲得しなかっただろう。TWICE の MV を分析するためには、MTV に代表される MV 固有の表現モードばかりでなく、デジタル時代以降の文脈も考慮に入れなければならないのである（2000 年代の早い時期に書かれたバーナリスの論考には、この視点が欠けている）。

それでは、こうした新しい傾向はどのように考えることができるだろうか。スティーヴン・シャヴィロは『デジタル・ミュージックビデオ』で、デジタル技術の発展を製作モードの問題（とりわけ低予算）に結びつけ、YouTube以降のMVについての著作を書いている<sup>9</sup>。2000年以降のデジタル技術の発展によって、MVはデジタルカメラによる撮影と個人のコンピュータでの編集によって、安価に製作できるようになった。こうしたデジタル技術は、従来の映画製作では撮影（録音）と編集の差異として区別されていた、プロダクションとポストプロダクションの境界をあいまいにし、ポストプロダクションの段階で可能な操作を拡大した。そのもっとも重要な技術が合成やCGである。

シャヴィロによれば、こうした新しい技術によって、MVはまず、ショットをリニアな時間にそって連続させる編集を中心とした物語のための話法を発展させた映画にたいし、複数の映像を重ねる合成によって、同一空間内に複数の視覚的要素を並置させる表現モードを発展させた（「重ね合わせ」の章）。第二に、こうしたデジタル技術は、過去の映像作品をデジタル化しながら活用する再メディア化（remediation）を促し、コラージュとパロディのポストモダンの作品（たとえば1990年代の映画）以上に複雑な引用の織物を作り上げることを可能にした（「再メディア化」の章）。さらに、デジタル化は、指標性と痕跡（かつてそこにあった）にもとづくアナログ的紐帯を、ドットという二進法的情報へと分解する脱形象化を含意している。デジタル技術以降のMVは、こうしたデジタル的不連続性の水準で操作をくわえるのであり（「グリッチ美学」の章）、また人間の識閥下での遊戯や知覚の限界に関わる表現を開拓しているのである（「限界」の章）。

たしかに、デジタル技術を介さないTWICEのMVは考えることができず、この点でシャヴィロの議論は重要な示唆を与えてくれる。まずTWICEのMVは、ブルーバックのマット撮影と合成技術を多用しており、この技術によって、実写と編集だけでは映像化が難しい、ハロウィンや超能力に想像力を借りた「TT」や「Signal」のファンタジー場面が実現されているし、「TT」や「What Is Love?」の邸宅や宮殿内のシーンでは、セット設営のための費用が節約されている。くわえて、合成技術は空間的並列というMVに特徴的な表現のために効果的に使用されている。たとえば「OOH-AHH」では、パンをするカメラが壁や柱を捉えた瞬間に、同じカメラ移動の方向と速度を持続させながらショットをつなげることで、長回しであるかのように装い（ヒッチコックの『ロープ』と同じ技法だが、ここではディゾルヴのデジタル処理によってさらに滑らかにされている）、9人のメンバーを同一空間内で並列的に提示するし、「Heart Shaker」の最後では、9人のメンバーが左右の半分の画面で踊る映像が合成されることで、2倍の18人となったTWICEが一斉にダンスを披露する。さらにTWICEのMVでは、先述したように「TT」のディズニー・キャラクターや「What Is Love?」の有名映画への言及をはじめとして、文化産業的遺産へのあからさまな言及が数多く見られるが、MVの形式とデジタル技術によって、ファンタジーをより自然ないしキッチュに表現した、既存の作品の再メディア化が実現されている。



#### 4. SNS との折衝——インターネットの中間休止

ただしより正確に言えば、MV の並列化にもとづく反リニア的構造や過去の作品の再メディア化は、たしかにデジタル技術によって際立たされ、より容易に効果的な表現が可能になったのだとしても、それは MTV やミュージカル映画以降の多くの MV にもあてはまる特徴である。そうだとすれば、デジタル技術が切り開いた MV 表現の新しい局面は、デジタルによる分解へと向かう脱形象化の表出と識閥下にある人間知覚との実験的遊戯にこそあるが、TWICE の MV はこうした実践を積極的にこなしているわけではない。また、TWICE は韓国エンターテインメント産業の大きな資本に支えられたメジャーなグループであり、マイケル・ジャクソンやテイラー・スウィフトとは言わないまでも、低予算で製作された MV というわけでもない。一言で言えば、TWICE の MV はデジタル技術を使って、前衛表現を試すというより、アトラクションを強調した従来の MV 表現を、より効果的に達成することを目指しているのである。そうだとすれば、TWICE の MV におけるデジタル表現の特異性はどこにあるのだろうか。

こうした観点から注目したいのが、流通や受容という製作をこえた次元である。流通に関して言えば、先述したように TWICE の MV は、MV 視聴の様態をまったく変えてしまったインターネット上の動画共有サイトを介して配信されている。受容に関して言えば、視聴者は個人用のコンピュータやスマートフォンで、好きなときに好きなコンテンツを、スキップやリピートをはさみながら鑑賞することができるようになった。さらにインターネットの使用は、MV 視聴のみならず、ソーシャル・ネットワーキング・サービス (SNS) をはじめとして、現在の日常生活とコミュニケーションを規定するにいたっている。そして TWICE の MV は、まさにインターネットというメディアのただなかで、こうしたインターネットに媒介された生活に再帰的な表現を与えているのである。たとえば、こうした観点からもっとも特徴的な MV である「LIKEY」は、インスタグラムというメディアないしサービスを通じて、自身の生活の断片を切り取って撮影することで、ファンタジーの世界に参入するというナラティブを持っており、自転車に乗り、川辺の公園をローラースケートで疾走し、ショーウィンドに飾られた服に魅せられて立ち止まる場面が、カメラの自撮りの様子とともに捉えられるのである。

このような「LIKEY」の MV は、すでに指摘した、全員のダンス場面と各メンバーのファンタジー場面の交替という並列的なナラティブ構造をとっているし、それぞれの挿話的セグメントは、カメラを直視する登場人物、縦の構図、たびたび着替えられる衣装などを通じて、アトラクションの要素を強調している。ただし、ここでは形式分析をこえて、「LIKEY」の MV が今日の日常生活を再帰的に描いていることに注目しながら、この MV はわたしたちにたいし、インターネットに媒介された世界への参入の練習を促していると主張したい。たしかに、並列的なナラティブ構造は MV 一般の形式から引き出されたものであるが、こうした

並列的構造のために、TWICE のメンバーたちはそれぞれのファンタジーのなかで、この参入を繰り返しおこなうのであり、失敗しながら、何度も試すという反復を含意する敷居の領域に存するのである。さらに言えば、歌詞によって繰り返される、ファンタジーの世界（あるいはロマンチックな恋愛関係）へと入りたいという憧憬は、現実からの離脱と想像世界への達成しない参入を媒介する進行形の時間性を示唆しているのである。

こうした敷居にあるファンタジー場面に関するスタイルについて言えば、「LIKEY」でモモが BB クリームを塗ることを歌うふたつのショットに、もっとも目立つ表現を見ることができる。そのひとつでは、撮影時にはスローで数倍の時間に引き伸ばしてリップシンクをおこなう前景のモモと、通常で動く後景のメンバーたち（ダヒョンとナヨンがモモの髪をセットする）がコマ送りで撮影されることで、完成された MV では、通常で動く前景と早送りで動く後景が分離される。またもうひとつの BB クリームのショットでは、ブルーバックで撮影された通常速度のモモと、他のメンバーたちがスローモーションではしゃぐ後景が合成される（さらに CG によって、スローで宙に飛ぶコスメ用品がくわえられる）。あるいは川沿いの公園のベンチに座るツウィのショットも、ズームインとカメラの縦移動によって、被写体と背景の関係が歪められているし、ジョンヨンがショーウィンドに飾られた衣類に魅了される場面でも、背景で通り過ぎる街路の群衆たちは高速で行き来する。

前景と後景の分離やスローモーションなどの時間性の操作は、ときとしてデジタル技術の使用を含みながら、アトラクションの要素を強調する操作であると言えるだろう。しかしこうした操作は、日常生活世界のなかに穿たれたファンタジー的停止 (epoche) ないし中間休止 (caesura) としての分離を示唆している。インターネットを媒介とした現在のメディアされた世界において、SNS を中心に、断片化された情報と映像がますます氾濫するようになった。それぞれの情報や映像は現実との紐帯を希薄とし、意味と価値の深みを失う傾向にあるが、インターネットにおける水平方向のつながりのなかで、ウェブという関係性の網にとらわれ、この関係性のなかで評価への脆弱性を強めている。さらにデジタル技術のために、インターネット上に置かれる映像は容易に操作可能となったのであり、こうした関係性のなかでの自己存在の主張と脆弱性にたいする防御のために、アトラクションとして観者の関心を引きつけるように加工することもできるだろう。しかし TWICE の MV においては、各映像のアトラクションとしての性質はデジタル操作によって強められながらも（さらに「LIKEY」が歌うように、インターネット上での評価の表層性が自覚されながらも）、MV の構成上での操作は、すべての要素が関連づけられ、評価の対象になり、監視される社会のなかで、中間休止という切断を介在させることによって、息継ぎの瞬間と場を与えてくれるように作用しているのである。

TWICE の MV がメディア化された世界のなかで生きることとの折衝を繰り返し上演し、それを中間休止のスローモーションの時間性のなかでおこなっていることに注目すると、TWICE の MV の多くはファンタジーという夢を、世界をメディア化するインターネットとい

う装置のなかで、中間休止の時間を作り出し、つかの間のファンタジーを終わりなく、並列的かつ反復的に上演していることに気づかれる。たとえば「TT」は、ふたりの子供が洋館に入ると、そこでさまざまなモンスターに出会うという構成を持っているが、このファンタジーは無時間的な深夜の中間休止の時間性のなかで展開される。「KNOCK KNOCK」も「TT」と同様、深夜のベッドに入って眠りにつくまでの無時間的な時間性のなかで展開される、寝室でのまくら投げや雪降る屋外での雪合戦という遊戯を主題としている。あるいは「What Is Love?」も、メンバーたちがテレビの前に集まるのに先立って、壁に掛けられた鳩時計にフォーカスが合わされ、6時になった時計の振り子が早送りやスローモーションで揺れるところから始まり、日常生活から切り離された時間性のなかで、メンバーたちのファンタジーがテレビに投影される。さらに「Dance the Night Away」は、南国の無人島への漂着という無時間的な時間性のなかで展開される楽園的ユートピアで、しばしばスローモーションをはさみながら、TWICEのメンバーたちが余暇とダンスを楽しむ様子を捉えている（くわえてMVの最後で、TWICEは沖を通行する船に助けを呼ばず、現実世界へ帰還することを拒否する）。こうした観点から言えば、TWICEのMVの随所に見ることのできるスローモーションや早送りといった時間操作は、無時間的な時間性を示唆しているし、さらに時間と空間の連続性に違和感を覚えさせる高速のデジタルズームも、こうした無時間的な楽園の演出に寄与しているのである。

おそらくTWICEのMVが示しているのは、こうした中間休止の世界のなかでの身振りである。ジョルジョ・アガンベンは、映画が示した「身振り」を論じて、身振りとは何かを象徴的に意味するものではなく（目的のための手段ではなく）、またそれ自体が目的化した「身振りのための身振り」でもなく（目的それ自体でもなく）、こうした目的と手段という二分法を破棄する「メディア性そのものの展示」なのであり、かくして「人間の〈メディアのなかの存在〉の出現」を可能にするものであると主張している<sup>10</sup>。こうした身振りに囚われている人物は、その身振りが「他人（あるいは自身）へ快楽を与えるという目的のための手段のみである」場合、「自身のメディア性によって、そのなかで宙吊りにされ」、身振りが「そのものとして展示されている」場合、「その人物へと伝えられるのは、目的の領域ではなく、純粹で終わらないメディア性の領域である」<sup>11</sup>。

TWICEの身振りは、なにかを意味しているかもしれないが（たとえば〈TT〉のポーズは悲しみの表現である）、意味の連鎖としてのナラティブに還元することはできない。あるいはそれは、アトラクションとして視覚的快楽を与えるものであるが、それ自体が目的である「身振りのための身振り」でもない。むしろTWICEの身振りは、その身振りそれ自体のメディア性のなかで宙吊りにされているのであり、あるいは日常的なコミュニケーションの中断のなかで、そのメディア性の世界に参入することを終わりなく反復して歌いながら（もっとも明示的にはSNS上での承認を求めながら、その承認が不十分にとどまることを嘆く「LIKEY」の歌詞に示される）、「伝えることができるということ〔communicability〕を伝える」のである<sup>12</sup>。一般的に言えば、MVは映画をはじめとする隣接するメディアとの関係において、まず

非ナラティブ的な形式として、その映像自体を目的に、断片的なまま示すジャンルとして成立した。ある意味で、多くのMVは楽曲への付加物として、アトラクティブな映像を見せることに専心している。しかし、TWICEのMVはナラティブと同様にこうした特徴を持っているとしても、単なる映像のための映像という観点からのみでは理解できない。むしろその特異性は、自身がその一部であるネットワーク化された世界にたいし再帰的にふるまいながら、まさにそのメディア・ネットワークのただなかで中間停止の状態を作りだし、そのネットワークのメディア性とそのなかに置かれた人間存在の様態を展示する点に存するのである。

近代における器械の連関のなかで生きる人間の身振りに関して言えば、終わることのないメディア性との関連において、ヴァルター・ベンヤミンの「複製技術時代の芸術作品」はさらに有益な示唆を与えてくれる。ベンヤミンは、器械化された環境における映画俳優の身振りを論じて、彼らは器械に囲まれ、状況を把握できないまま、役柄から疎外されていると指摘する。一方で、こうした疎外は映画にたいし、各場面の脱文脈化を通じて、モンタージュという再構成と意味の創出を可能にするが、他方で同じ疎外は、労働者たちが日々の工場や職場において経験しているものである。そして映画において、俳優は労働者たちにかかわって、器械装置にたいする「復讐」をしてくれるのであり、労働者たちは、「映画俳優自身の人間性（あるいは大衆がそうだと思っているもの）が、器械装置にたいして自己主張をしているのみならず、器械装置を自らの勝利のために利用している」ところを見るのである<sup>13</sup>。TWICEに関して言えば、合成を前提にしたブルーバック撮影をはじめとする技術によって、被写体となるメンバーたちはベンヤミンの論じる映画以上に疎外されており、ショット間におけるつなぎあわせばかりでなく、ショット内における合成を経験しなければならない。ある意味で、こうした近代都市生活以上に疎外された現在のネットワーク環境において、TWICEのメンバーたちは魅力的なパフォーマンスを披露することで、こうした状況を首尾よく切り抜け、こうした技術にたいして「人間性」を主張しているのである。

ただし、映画俳優は自身の周囲にある器械を上手に使いこなすことによって、自身の「人間性」を主張しているばかりでない。ベンヤミンによれば、映画が展示可能とする「テスト成果」の領域は、現実の領域と異なっている。「映画スタジオで演じられる出来事と、それに対応する現実の出来事との相違は、競技会の際に運動場で円盤投げをするのと、同じ円盤を同じ場所で同じ距離だけ、ただし人を殺すために投げることの相違と同じである」<sup>14</sup>。すなわち映画のなかの身振りとはい、目的から切り離され、「うまく撮れるまで好きなだけ撮り直すことができる」という無限の「改良可能性」に開かれた純粋なメディア性の領域に属しているのである<sup>15</sup>。映画が俳優の「人間性」を展示可能とするのは、まさに日常生活において労働者が疎外されている器械の連関のただなかで、器械の能力を活用して（「自らの勝利のために利用して」）、中間休止の領域を作りだし、そこで現状においては疎外的である器械の連関を改良する可能性を示しているためなのである。

そうだとすれば TWICE の MV は、メンバーたちがデジタル技術によって媒介されたネッ

トワークのただなかに開かれた中間休止の領域において、その世界の連関と繰り返し折衝することによって、わたしたちを疎外するメディア・ネットワークを改良する可能性を示していると言うことができる。こうした観点から言えば、デジタル技術による合成をもっとも効果的に使用した MV である「Heart Shaker」（その最後では、二組の TWICE が合成されることで合計 18 人のダンスを披露する）の中頃、開業準備中のコンビニエンスストアのような空間で、9 人のメンバーが三角形の隊列を組んだショットが特筆に値する。ここで、5 列に並んだメンバーの 4 列目左側に位置するツイィはダンスのポーズの決めに失敗し、いくらか前方に躓いてしまう。もちろん複製技術に基づく MV は撮り直し可能であり、ツイィを含めた全員が成功したショットを撮影することもできたはずである。しかし、MV はこの修正をしない。そして、この失敗のままに放置された身振りにもかかわらず、このショットと「Heart Shaker」の MV が魅力的なのは、この失敗に気づかないためでも（たとえ多くの観者は一見しただけでは気づかないとしても）、この失敗に親近感を含んだ微笑ましさを抱くためでもなく、わたしたちはこの失敗に、さらなる「改良可能性」を見出し、ベンヤミンなら「第二の技術」による「自然と人間の遊戯」と呼ぶだろう、わたしたちを疎外しないコミュニケーションの連関のユートピアを予感するためなのである<sup>16</sup>。

以上のような TWICE の MV の特徴は、ナラティヴやアトラクションという観点からだけでは捉えることができない。むしろその特異性は、ファンタジーにナラティヴの形式を借りながら、ネットワーク化された世界に中間休止の切断をいれ、そこでわたしたちの〈メディアのなかの存在〉としての人間の様態とメディア性を展示する点にある。あるいはとりわけ 2018 年になって、(G)I-DLE の「LATATA」や BLACKPINK の「DDU-DU DDU-DU」をはじめとして、複数のファンタジーないし空想を並列的に提示するなかで、しばしばスローモーションのショットをとめないながら、宙吊りの身振りを示す MV が頻出している（これらふたつの MV はブランコのショットを印象的に使用している）。そうだとすれば、近年の K-POP の MV がかくも大きな人気を獲得しているのは、アトラクションとしての映像によってわたしたちの関心を引きつけることで消費と欲望を促しているばかりでなく、ますます強く引き締められるネットワークとコミュニケーション回路をゆるめ、その連関のなかに生きる存在の「人間性」を展示しているためなのである。

## 【注】

- <sup>1</sup> MTV を中心とする MV 史を概観した研究として、Andrew Goodwin, *Dancing in the Distraction Factory: Music Television and Popular Culture* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 1993) を参照。
- <sup>2</sup> MV のナラティヴ構造を分析した研究として、Carol Vernallis, *Experiencing Music Video: Aesthetics and Cultural Context* (New York: Columbia University Press, 2004); Carol Vernallis, “Strange People, Weird Objects: The Nature of Narrativity, Character, and Editing in Music Videos,” in Roger Beebe and Jason

- Middleton, eds., *Medium Cool: Music Videos from Soundies to Cellphones* (Durham, NC: Duke University Press, 2007) を参照。
- <sup>3</sup> Laura Mulvey, “Visual Pleasure and Narrative Cinema,” in Phillip Rosen, ed., *Narrative, Apparatus, Ideology: A Film Theory Reader* (New York: Columbia University Press, 1986), 198-209. [ローラ・マルヴィ「視覚的快楽と物語映画」 斎藤綾子訳、『新映画理論集成①』岩本憲児／武田潔／斎藤綾子編、フィルムアート社、1998年、126-141頁]
- <sup>4</sup> E. Ann Kaplan, *Rocking Around the Clock: Music Television, Postmodernism, and Consumer Culture* (London: Methuen, 1987); Cathy Schwichtenberg, ed., *The Madonna Connection: Representational Politics, Subcultural Identities, and Cultural Theory* (Boulder: Westview Press, 1993); Georges-Claude Guilbert, *Madonna as Postmodern Myth: How One Star's Self-construction Rewrites Sex* (London: McFarland, 2002)を参照。またポストフェミニズムの文脈において、PINKのMVを分析した研究として、Diane Raiton and Paul Watson, *Music Video and Politics of Representation* (Edinburgh: Edinburgh University Press, 2012)も参照。
- <sup>5</sup> この点は、MVのナラティブ構造に注目したバーナリスも認めている。Vernallis, *Experiencing Music Video*, 28-37.
- <sup>6</sup> 引用以下の3段落は、拙論「模倣の可能性——AKB 48「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」『TOBIO Critiques』3号(2016)、126-127頁の一部を加筆・修正のうえ、自己引用。
- <sup>7</sup> Tom Gunning, “The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde,” in *Early Cinema: Space, Frame, Narrative*, ed. Thomas Elsaesser (London: BFI, 1990), 57. [邦訳、トム・ガニング「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、『アンチ・スペクタクル 沸騰する映像文化の考古学』長谷正人、中村秀之編、東京大学出版会、2003年、313頁、なお文脈にあわせて原文を参照しつつ適宜変更した]
- <sup>8</sup> ガニングの概念がMVやポスト古典映画の分析にあたって有用であることは、Martin Lister, Jon Dovey, Seth Giddings, Iain Grant, Kieran Kelly, *New Media: A Critical Introduction* (London and New York: Routledge, 2009), 147; Mathias Bonde Korsgaard, *Music Video After MTV: Audiovisual Studies, New Media, and Popular Music* (London and New York: Routledge, 2017), 18も参照。
- <sup>9</sup> Steven Shaviro, *Digital Music Videos* (New Brunswick, Camden, and Newark, New Jersey, and London: Rutgers University Press, 2017).
- <sup>10</sup> Giorgio Agamben, “Notes on Gesture,” in *Means without End: Notes on Politics*, trans. Vincenzo Binetti and Cesare Casarino (Minneapolis and London: University of Minnesota Press, 2000), 58. [ジオルジョ・アガンベン「身振りについての覚え書き」、『人権の彼方に——政治哲学ノート』高桑和巳訳、以文社、2000年、63-64頁、なお文脈にあわせてアガンベンからの引用は英訳を参照しつつ適宜変更した]
- <sup>11</sup> Ibid. 58-59. [邦訳、65頁]
- <sup>12</sup> Ibid. 59. [邦訳、65頁]
- <sup>13</sup> ヴァルター・ベンヤミン「複製芸術時代の芸術」久保哲司訳『ベンヤミン・コレクション①』浅井健二郎編訳・久保哲司訳、ちくま学芸文庫、一九九五年、607頁。

<sup>14</sup> 同上、606 頁。

<sup>15</sup> 同上、601-602 頁。

<sup>16</sup> 同上、598 頁。

# The Gesture of TWICE: Music Videos in the Age of Digital Media

Yuki Takinami

## Abstract

The music videos of TWICE, a girl group of K-POP, have gained a numerous number of views on video-sharing sites, such as YouTube. This paper analyzes these music videos, attending both to the parallel structure of phantasies and to the foregrounding of visual attractions. Taking into consideration the renovations of digital technologies and Internet after the twenty-first century, this paper also examines the influence of these changes on the modes of expression and production as well as the modes of circulation and reception via the video-sharing sites. Through these examinations, this paper argues that the gestures of TWICE in music videos, in the caesura within the connections of the present networked digital communication, exhibit the mediality of these media (Giorgio Agamben) and claim the “humanity” in these connections (Walter Benjamin).