



HOKKAIDO UNIVERSITY

Title	『チェチエンへようこそ ―ゲイの粛清―』における遮蔽された顔 : デジタル・フェイス・イメージ (DFI) をめぐって
Author(s)	モルナール, レヴェンテ; 鎌谷, 美希
Citation	層 : 映像と表現, 16, 92-109
Issue Date	2024-03-28
DOI	https://doi.org/10.14943/109365
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/91437
Type	departmental bulletin paper
File Information	16_06_P92-109.pdf



『チエチエンへようこそ ―ゲイの粛清―』における 遮蔽された顔

——デジタル・フェイス・イメージ（DFI）をめぐる——
モルナール・レヴェンテ、鎌谷 美希

1. はじめに

わたしたちは今、デジタル・イメージの発展が現代文化を一新する時代に生きている。3Dで構築され移動制限のない「オープンワールド」ゲームやバーチャルリアティーなど、

映画における人間の顔の発見は、
事物の顔の発見よりもはるかに重要な意味をもっていた。
相貌と表情は人間のもっとも主観的な表現形式である。²

これまでに誰も考えもつかなかった技術革新が毎日のことのように次々と現れる時代である。CGIやAIの進化は映画という芸術の製作にも新しい次元をもたらしたに違いない。高額予算の映画では、大爆発の光景やマスクをかぶったスーパーヒーローの姿などはコンピューターで作った映像で交換可能となっ

ており、それらのCGIもおよそ三〇年前から映画体験を台無しにすることなく効果的に利用できるようになっている（むしろ、映画体験をより豊かにするケースが多いだろう）。この点で、人間の顔の表現だけが、今なお交換不可能な表現形式にみえよう。

映画における人間の顔の重要性の最大の提唱者はベラ・バラージュだったに違いない。一九二四年に発表された『視覚的人間』でもすでに、顔は中心的な課題として扱われている。彼にとつては、人間の顔の発見が映画の偉大な美学的達成であった。

バラージュは、映像文化に関する自らのテキストを概括した彼の最後の巨大な研究書である『映画の理論』では、映画における顔との関連でクロスアップを詳しく論じるのだが、彼にとつてクロスアップは物にも相貌と表情を与える可能性をもつ限りにおいてしか特別なショットではない³。しかし、人間の顔ないし相貌と表情だけが新しい次元、すなわち物語空間とは自立した次元を形成する潜在力をもっているとバラージュは主張する。次のような美しい指摘である。

顔の表現とその表現のもつ意味は、何らかの空間的な関係も、空間との何らかの結びつきも、もたないからである。

孤立した顔と向き合うとき、われわれは空間の中にいるとは感じない。われわれの空間感覚は失われてしまい、異質な次元、すなわち相貌が開けてくる（略）ひとつの表現を眺めるや否や、云いかえれば、或る感情や気分や志向や想念を眺めるや否や、空間的な意味をすべて失ってしまふ。つまり、われわれは空間の中には存在しない何ものかを、目で見るのである。感情、気分、志向および想念は、たとえ空間的な記号によつて暗示されるがゆえに目で見ることができるとしても、決して空間的な性質をもつのではない⁴。

人間の顔の表現とそれが開く異質な次元だとされる相貌と表情は、現在に至るまで映画研究の重要な問題である。いくら分析されていようと分析が足りないような問題だ。映画においては、人間の顔の表現力を高める様々なトリックが見受けられるだろう。映画史を振り返れば、光と影の効果を利用することやメイクアップで俳優のルックスをラディカルに変えることはむしろんのこと、より革新的な手段をとつた監督もいた⁵。しかし、CGIやAIの進化が映画術に新しい次元をもたらした今でも、俳優の顔をパソコンで作られたイメージ、つまりデジタル・フェイス・イメージ（Digital Facial Image 以下、DFI⁶）と略

記する)で覆って、人間の顔の表現をデジタルで作られた相貌と表情で交換することは、限られた範囲内ではか用いられない。例えば、撮影中に亡くなった俳優の顔を終盤の場面で誤魔化したり、何十年も前に撮影された映画に出てくる俳優の相貌と表情を再現したり。しなければならぬとき、つまり特定の顔を見せないと作品が完成しない場合である(『アバター』などに見られる、俳優の顔貌をモデルにデジタルで作られたCGIの登場人物の顔は以下で説明するDFIには当てはまらない)。

二〇二〇年のドキュメンタリー映画『チェチェンへようこそ——ゲイの粛清——』(以下、『チェチェンへようこそ』では、登場人物を特定するためではなく、むしろその正反対のことを目標に、DFIが使われている。本作品は、チェチェン(ロシアの北コーカサス地方の北東部に位置する)共和国において二〇一七年以降起きている、LGBTQコミュニティを標的とする当局による強制失踪・超法規的殺人の生存者と彼ら/彼女らを支援する活動家についての映画である。ジャーナリスト兼作家として知られているデヴィッド・フランス監督と製作チームは、映画に登場するLGBTQ難民の顔をデジタル処理で修正したが、ただ隠しただけでなく、最新のCGI技術を活かして彼ら/彼女らに別人の相貌と表情を与えたのである。少し抽象的な言い方だが、DFIに遮蔽された顔なのだ。

本稿は、『チェチェンへようこそ』における遮蔽された顔を学際的アプローチで論究する。まずは、人間の顔の表現が開く異質な次元ないしは相貌と表情を射程に入れて、本作品に見られるDFIが映像表現にもたらす新しい可能性について考える。そして、本稿の後半部分では我々観客がDFIに直面するときの主体性の問題を中心に作品分析を行う。

2. 『チェチェンへようこそ』の構成・ 主な登場人物・筋立てについて

『チェチェンへようこそ』における遮蔽された顔とDFIについて考察する前に、本作品の構成を見ておきたい。基本的に三種の撮影技法を使用した部分に分けることができる。まずは、スタジオとモスクワにあるシェルターで撮った映像がある。シェルターは、助けを求める性的少数者の男性や女性がロシアから出国するまでに身を隠し宿泊する保護施設だ。スタジオとシェルターにおける映像の多くはインタビューであり、前者では活動家(主に、デヴィッド・イステイフとオリガ・バラノバという二人)が、後者ではチェチェンから脱出した生存者が発言する。さらに、シェルターではある種の人生の一コマのような場面、つまりそこにいる若い人々が会話をしたり、料理

をしたり、タバコを吸ったり、お互いにからかいあったりする日常的な部分も映し出されている。彼ら／彼女らの状況を知らなければ楽しそうな合宿に見えよう。活動家の顔は映されているが、シエルターにいる全員の顔はDFIで遮蔽されている。

第二に、隠しカメラで撮ったシークエンスがある。アーニャという偽名で登場する二二歳の女性が活動家に協力してもらい、チェチェンからモスクワへと脱走するすべてのシークエンスにおいて隠しカメラが使われていた。彼女が行方をくらすための準備段階からチェチェン空港で出国審査を受け、飛行機に乗るまでの映像では、普段見るチャンスのない首都グロズヌイの町の風景が映し出されており、チェチェンの軍国主義的な雰囲気や伝わってくる。以上のほかに、モスクワの警察署（バラノバがミンスクで誘拐された女性の行方不明者届を出そうとする）が、警察が対応してくれない場面）とロシアの裁判所での短い場面も隠しカメラで撮影された。

最後になるが、『チェチェンへようこそ』のもっとも衝撃的な部分は、「LGBT活動家が傍受したビデオ」と題名をつけられた映像であるに違いない。六本のこれらの映像が映画中に挿入されている。その六本の中で五本は携帯電話で撮ったものであり、一本は防犯カメラの映像である。後者は耐え難いほど恐ろしい。若い女性が同性愛者であるため自分の親戚にチェ

チェン国道の路上で撲殺されてしまう。そのほかの五本にはチェチェン人やロシア人の若者が性的少数者と思われた人々に奇襲をかけるところが映し出されている。ところで、これらの映像は加害者みずからが撮ったものである。そして加害者のみせる態度こそ映される暴力よりも恐ろしい。彼らは、自分がやっていることが犯罪ではなく、むしろ誇らしげに公表すべき英雄的行為と考えているようなのである。

『チェチェンへようこそ』の構成に関してあと一点述べなければならぬ。すなわち、チェチェンにおける性的少数者の粛清の最大の責任者であるカディオロフ首長とプーチン大統領はテレビニュースからの短い映像でしか映されていない。本作品は政治的な事情や社会的背景を説明しようとするのではなく、完全に暴力の被害者ないし虐待の生存者に重点を置いている。だからこそ、シエルターやスタジオで撮った映像のみならず、上記の「活動家が傍受したビデオ」においてすらDFIを利用し性的少数者全員が特定不可能にされている。

本作品には大勢のチェチェン出身の性的少数者が登場するが、筋立ては二人の物語を中心に展開される。作品中にアーニャとグリシャという偽名で出てくる二人の物語である。前者アーニャの叔父が、彼女の性的嗜好をネタに彼女を脅迫する。つまり、彼女が叔父とセックスしなければ、叔父は彼女が同性愛者

であることを彼女の父に密告する、と。そうなったら彼女は自分の父に殺されてしまうに違いない、という。そのため、活動家は彼女をチェチェンからロシアへと密入国させる。しかし、彼女の父はチェチェン政府の高官であるがゆえに、ロシアから出国することはほとんど不可能となる。さらに彼女はほかの難民・生存者と同じシエルターに入ることもできず、モスクワの隠れ家において一人で、しかも外にも出られないで、常に部屋の中で過ごさなければならぬ。結局、アーニヤは消えてしまう。「わたしは大丈夫です。心配しないでください。また連絡します。」というボイスメールが彼女から活動家に届くが、彼女の行方は不明のまま映画が終わってしまう。

グリシャの物語では、そもそも彼はチェチェンではなくロシア人であつて、仕事関係でチェチェン滞在中に逮捕された。拷問され釈放されたが、それはおそらく彼がロシア国籍を有するから、さらに彼の親戚がロシアの警察に彼の失踪届を提出したからだと推測される。釈放されロシアに帰国することができたが、少し時間が経つと彼の恋人と家族も殺害の脅迫を受けるようになる。それで、グリシャと彼の恋人はシエルターに、彼の家族はモスクワにある別の隠れ家に住むことになる。最終的に家族全員が未公表の国に移住するが、グリシャはロシアに戻ってジャーナリストのカメラの前でカミングアウト

する。

3. DFIに遮蔽された顔と性的少数者のカミングアウト

すでに触れたことだが、『チェチェンへようこそ』のDFIは完全にCGIで作られた顔ではない。フェイスダブルが起用されており、AIがフェイスダブルの顔をモデルに、作品中に映し出される性的少数者の本当の、つまりカメラに本来捉えられていた相貌と表情をできるだけ精密に再現したデジタル・フェイス・イメージである。そのようなDFIで性的少数者の顔が覆われているのだ。このことは極めて重要であると同時に、技術上の難問でもあつた。つまり、人間の顔をDFIで覆うだけでなく、当事者の特定不可能性を保持しながら、当事者の顔の微小運動に合わせて相貌と表情を一秒二四回に作り直すという非常に細かいプロセスであつたのだ。次のような技術である。

当事者の経験から表れる真実の感情を曖昧にすることなく、匿名性を保護する方法を模索し開発するために何ヶ月も費やした。〈略〉デジタルエフェクト会社 300Ninja Inc. 〈略〉によって開発されたその方法は、撮影された多くの被写体を、AIとディープマシナラーニ

ングを使用したデジタル処理でマスキングするという技術だ。ディープフェイクのような技法だが、これまでの発想を覆す方法で利用している。画像を操作し、言っていないことを言うように見せるのではなく、迫害の犠牲者が誰かの顔を借りて真実を語ることを可能にしている。フランスと彼のチームは、米国の人々、多くはニューヨークを拠点に世界中の反LGBTQ問題と闘っている活動家に呼び掛けて〈略〉顔を貸してくれるよう協力を求めた。「フェイスダブル」として、協力者をブルーバックで撮影し、その映像をアルゴリズム化し、マシーナラーニングを介して映画の登場人物の顔を覆う。同時に「ボイスダブル」で声も変えて、当事者を完全に特定不可能にした。

フェイスダブルには一八人が起用された。その中で四名は匿名、三名はスラヴ系の名前である。ほかの一名の中には、しかしこれはあくまでも名前から推測できる限りのことだが、ラテン系アメリカ人もいる。むろんのこと、タイトルバックで表示される名前だけで確かかなことは言えないが（そもそも、匿名のフェイスダブルもいるわけだから）、登場する性的少数者の何人かの顔は、人種の異なる人物をモデルに作られたDFIで

ある。とりわけグリシャの場合はそれがあまりにも目立つ。そもそも、本作品に登場するLGBTQ難民の中で彼だけが、本名と顔を明らかにして、チェチェンで体験したことについてモスクワの記者会見で公にするからだ。

上映時間における八四分時点の記者会見で、本作品はクライマックスを迎える。物語上のみならず視覚的にも極めて重要な場面となる。なぜなら、ロシア人の性的少数者がロシア連邦に属する共和国で起きている性的少数者に対する残虐行為について語ることが、チェチェンのみならずロシアの政治的リーダーシップを挑発する行為でもあったからだ。このカミングアウトの重要性は視覚的に強調されている。次のような場面である（図1-4）。

記者会見の最初は、カメラは弁護士やモスクワのLGBTQ活動家、さらに彼らの中にいるグリシャの姿を捉える。それから集まったジャーナリストをワイドショットで映し出し、成員が着席すると弁護士、活動家、グリシャのミディアムクローズアップが入る。すると、活動家の一人が話し始める。「本日は、被害者の一人が（チェチェンでの体験を）公開してくれる」、「と（図1）。「彼の名前はマックシム・ラプノフ」というように名前が口にされる瞬間にショットがグリシャのクローズアップに切り替わる（図2）。そして、彼のデジタル・フェイスがマ



図 1



図 2



図 3



図 4

顕れてくる(図4)。これは単にこれまでに遮蔽された顔がようやく可視化する程度の変化ではない。なぜなら、わたしたち

スクやメイクアップのように剥がれ落ち、DFIの下から次のようにマックスムとしての本当の顔が表面化する。まずは空のように青い目(図3)、そしてその次に鼻筋の通った鼻、薄い唇、最後にデジタル・フェイスよりはるかに白くて赤らんだ顔の全体が

はこの場面までにも一つの名前を知らせてもらい、さらにその名前に一致する顔を見ていたからだ。パラージュの表現を借りて言えば、『チエチェンへようこそ』は、人間のもつとも主観的な表現形式である相貌と表情を削減していたわけではなく、むしろ表現力に富む顔貌ないしは相貌と表情を我々観客に提示してくれていた。しかし、それは当事者の相貌と表情ではなく、DFIだったのである。さらに言えば、この場面においてグリシャ／マックスムの本当の顔が見られるようになるとともに、『チエチェンへようこそ』のDFIが孕んでいる大きな矛盾も視覚的になるだろう。すなわち、LGBTQ難民／生存者の感情や気持ちを表現すると同時に他者＝フェイスダブルの顔貌も再現されるのだ。

以上のような『チエチェンへようこそ』にみられるDFIについて考えるとき、一点忘れてはならないことがある。本作のDFIの第一の目的は登場人物を特定不可能にすることだった。DFIではなくとも顔を特定不可能にできたわけだけだ。さらに、そのようにするためには、より簡単な方法や手段もあるわけだ。にもかかわらず、非常に手間のかかるDFIが利用されている。監督と製作チームのこの決意の裏には、人間の相貌と表情に潜在する表現力を諦めたくないという動機があっただろうと考えられる。製作者の意図が何であろうと、結果こそ

興味深い。結果的に、制作者は人間の顔をDFIという新しい表現形式で交換することを試みた。この試みを論究するにあたり、1節で言及したバラージュの、人間の顔の表現とそれが開けてくる異質な次元、すなわち相貌と表情をめぐる説明¹⁰をもとに、次の疑問が当然浮かび上がるだろう。つまり、DFIにも相貌と表情の次元を開けてくる潜在力があるだろうか。この疑問をめぐり多くの先行研究があるとは言い難いが、マークBN、ハンセンの研究、とりわけ二〇〇六年に出版された研究書『新しいメディアに新しい哲学をNew Philosophy for New Media』¹¹が示唆に富むものだと考えられる。

ハンセンは、完全にパソコンで作られた架空の生き物の顔ではなく、デジタル処理で修正や微調整された人間の顔のイメージをDFIとみなし分析を行っている。繰り返しになるが、『チェチェンへようこそ』におけるLGBTQ難民の顔は、決して架空の人物ではなく、AIによって微調整された相貌と表情の表現／再現する人間の顔であって、ハンセンのDFIに当てはまる。『チェチェンへようこそ』のやり方は、実は、ディープフェイク技法に非常によく似ている。ところで、ハンセンは、言っていないことを言っているように見せるディープフェイクについて、悪用可能な恐ろしい技術などではなく、むしろその他もろもろのDFIと同じ潜在力をもつ製作手段・技

法であると主張する。その潜在力とは「身体化 embodiment」である。どのようなことだろうか。

『新しいメディアに新しい哲学を』の序文でティム・レノアールが指摘しているように、デジタル・メディアを「脱身体化の場所 sites of disembodiment」と見なす研究者に対し、ハンセンはデジタル・イメージの「感情的、自己受容的、触感的な体験という次元をもたらず役割」¹²を主張する。そのように主張するにあたり、主にベンヤミン、ヘルクソン、ドウルーズを参照しながらも、ハンセンは認知心理学的なアプローチを適用する¹³。彼の研究のキーワードは明らかに「身体化」である。「身体化」という表現を神経科学に基づく認知心理学的な意味で使っていることは論の早い段階で明らかにされる¹⁴。ハンセンの研究の基本となる概念を簡単にまとめてみよう。デジタル・メディア（画像編集ソフトで修正された写真からバーチャルリアリティまでのすべて）は、わたしたちの現実とのつながりを必ずしも壊すまではいかなくとも、そのつながりを再構築ないし脱構築することで、わたしたちを観客 (viewer / spectator) の立場からユーザー (user) の立場へと転位させるのであって、デジタル・イメージに直面するとき我々観客は「身体化」する、とハンセンは主張する。

上記のことに従えば驚くほどのことではないだろうが、ハン

センのDFIをめぐる議論は、わたしたちが観客からユーザーへと変化するプロセスを問題視する。ハンセンは、人間の顔のイメージに対するすべてのデジタル修正が、その修正の程度はいくら小さくとも、直ちにわたしたちからの「感情的反応 [affective response]」¹⁵を引き起こすと主張する。そして、ドゥルーズが映画のクローズアップを分析して見出した「感情イメージ」の概念に対比して、わたしたちのDFIに向き合うときの体験を次のように説明する。ハンセンによれば、映画の「感情イメージ [affective image]」は基本的に「脱身体化 [disembodiment]」をもたらす一方、「わたしたちはDFIに直面することによって、イメージの方から（我々観客／ユーザー）身体の方へと感情的な力 [affective power] を転送する」¹⁶、という効果が引き起こされ、「身体化」が生じるのである¹⁷。

今回、『チェチェンへようこそ』との関連でハンセンの研究書を取り上げたのは、モンゲレル¹⁸が制作した『カラー分割 Color Separation』（1997）というモニタージュ写真に関するハンセンの分析¹⁹が参考になるからである。『チェチェンへようこそ』に見られるDFIの使用の背景と『カラー分割』の背景には似ている製作意図ないしは概念があると考えられる。すなわち、当事者の顔を特定不可能にすると同時に、人間のもつとも主観的な表現形式である相貌と表情の表現力を活かすことで

ある。『カラー分割』は、例えば西洋人の体を映している写真に顔の部分をクレオール人の顔の写真が遮蔽するように編集されているため、当事者は特定不可能だ。しかも、映されている人の顔と体に唾液が付けられているが、西洋人だから唾を吐きかけられたか、あるいはクレオール人だから唾を吐きかけられたかは判断しようがない。ハンセンが主張するように、このような非常にシンプルなモニタージュだけでも、わたしたちは「人種的²⁰二分法 [racial dichotomy]」の体験に吸い込まれて、観客からユーザーへと変化するのである²⁰。

繰り返しになるが、『チェチェンへようこそ』では、顔の遮蔽された人物とフェイスダブルは人種が違うことも見受けられる。グリシャ／マックシムの場合は、その違いが、さきに細かく取り上げた記者会見でのカミングアウト場面において可視化された。しかし、人種の違いを強調したいわけではない²¹。もし、ハンセンの論究が正しいとすれば、つまり、物語を語らず微小運動による相貌と表情を現わすこともなく、ただ人の顔を他者の顔で遮蔽するというような極めてシンプルなDFIまでもが「感情的反応」を招き「身体化」をもたらすとすれば、インパクトの強い物語と、より精密に作られた顔の表現をわたしたちに提供してくれる『チェチェンへようこそ』のDFIは、どのような映画体験となり、我々観客の立場をどのように変化

させるのだろうか。我々観客はユーザーになってしまふのだろうか。続いてその問題について認知心理学的な観点から考察を行う。

4. 他者の顔を用いたフェイスダブルによって 遮蔽された登場人物の顔の認知

3節でも言及したように、非常に手間のかかるDFIを使わなくとも、例えば登場人物の顔を部分的に遮蔽するだけでも登場人物を特定不可能にすることはできる。それにもかかわらず、DFIを利用したのは人間の相貌と表情による表現力を保持するためだったのだろうかと考えられる。そもそも、登場人物の顔を部分的に遮蔽することで人間の相貌と表情による表現力は損なわれるのだろうか。

わたしたちは顔から様々な情報を得ることができる。例えば、その人物は誰であるかといった個人同定や、年齢や人種といった外面的な情報だけでなく、その人物の信頼性や情動といった内面的な情報を抽出する。重要なことに、わたしたちが他者の顔を見るときには、顔にある目や鼻や口といった顔の特徴を個別にみる（部分処理）というよりは、それらの要素を含んだ顔全体として顔を認識する（全体処理）。そのため、部分的に遮

蔽された顔の認識には困難が生じる。例えば、衛生マスク（以下、マスク）によって遮蔽された顔は、遮蔽されていない顔よりも同一人物か否かの判断が難しくなる²²。また、喜び、悲しみ、怒り、恐怖などといった表情の認識が困難になったり、どれくらい喜んでいるかといった表情の強度が過小評価されたりする²³。このような遮蔽による顔の認識の影響は、マスクのように顔の下部を遮蔽するだけでなく、サングラスや長方形や丸などの凶形による遮蔽によっても同様のことが明らかになっている。したがって、『チェチェンへようこそ』において登場人物の匿名性を保持するために他者の顔を上から重ねるDFIは、観客が登場人物を混同することなく、迫害されている当事者の様々な感情を認識することを可能にしており、表現力を保持することができているといえる。

では、表現力を保持している『チェチェンへようこそ』でみられるDFIは、ハンセンが『カラー分割』で分析したような「感情的反応」を招くのだろうか。フェイスダブルを用いることは、登場人物の匿名性を確保しながら先述のように表現力を保持することができるという利点が存在する。その一方で、リアリティが非常に高い人工的に作られた顔は、不気味の谷を引き起こす可能性がある。不気味の谷とは、ロボットをより人間に近づけようと作成する際に、人間への類似度が高い場合には

それまでロボットに感じていた親和感が一転して不気味に感じられてしまうという現象であり、ロボット工学者の森正弘が一九七〇年に書いたエッセイで提案したものである。近年においてはロボット工学のみならず幅広い分野から急速に関心を集めている²⁴。では、『チェチェンへようこそ』で用いられる精巧なD F Iに対して、観客は不気味さを感じるのだろうか。

『チェチェンへようこそ』のワンシーンを用いて、フェイスダブル技術による不気味の谷を検討したものとして心理学研究者のウエルカーとウィートリーが、『チェチェンへようこそ』の監督であるフランスとプロデューサーであるヘンティと共同でおこなった研究が挙げられる²⁵。この研究では、グリシャ／マックシムがチェチェンで体験したことについてカミングアウトしたシーンを切り出した映像が、オンラインリクルートシステムから募集した北米参加者に見せられた(図1-4を参照されたい)。映像は四つのパターンがあり、一つ目は素顔、すなわちマックシム本人の顔の映像、二つ目はD F Iで顔を遮蔽した映像、三つ目は目以外をD F Iで遮蔽したもの、すなわち目だけマックシム本人の映像、四つ目は顔を漫画風加工した映像であった。参加者はランダムに一つの映像を視聴し、不気味さなどを評価した後、残りのすべての映像も視聴して再度不気味さなどを評価した。その結果、D F Iで顔を遮蔽した映像は

素顔の映像よりも生き生きとした感じが低く評価されたものの、素顔を含むほかの映像よりも不気味さが低く評価された。すなわち、フェイスダブル技術は不気味の谷を回避できる可能性が示唆された。ただし、ウエルカーらの研究で用いられた刺激はグリシャ／マックシムのビデオのみであるため、この結果をフェイスダブル技術一般に当てはめることには議論の余地がある。また、考察でも言及されているように実験で用いられた刺激は一種類のみのため、フェイスダブル技術のどのような側面が不気味さの回避に寄与したのかは今後の検討が望まれる。

まとめると、『チェチェンへようこそ』で用いられているD F Iは、モザイク等によって顔を隠す匿名化処理とは異なり、他者の顔で登場人物の顔を隠すことで匿名性を確保するだけでなく、顔の特徴自体を遮蔽しないため観客に登場人物を混同させず、それら人物の感情を効果的に訴えることに長けているといえる。加えて、現時点では非常に精巧なD F Iを使用することが不気味の谷を生じさせることは報告されていない。したがって観客は、自分たちと何ら変わらない日常が映し出される登場人物が、ただ性的少数者であるだけで迫害されているという状況に共感することで「感情的反応」を生起し、観客の立場からユーズアの立場へと転位する。すなわち、ハンセンの論究と同様のことがみられる可能性がある。

5. 重ねられた顔と発話言語の不一致性

4節ではDFIによって他者の顔を登場人物に重ねることは、登場人物の匿名性を確保しつつもその感情などを効果的に観客に見せることができるため、観客の「感情的反応」を招き「身体化」をもたらす可能性を論じた。しかし、これはDFIが施された顔にのみ着目していた場合である。『チェチェンへようこそ』のDFIのモデルには、3節でも述べたように、必ずしもスラヴ系の顔が用いられているわけではない。すなわち、登場人物の何人かは他人種の顔をモデルに作られたDFIで顔が遮蔽されている。このDFIの人種と登場人物の発話言語に着目すると、そこには不一致性が存在する。言い換えると、『チェチェンへようこそ』において登場人物はしばしば、非ロシア語圏の話者の顔を借りて、チェチェンで経験したことなどをロシア語で話すのである。『チェチェンへようこそ』では、フェイスダブルに必要なモデルの顔を撮影する際、モデルにロシア語のプログラムを唱えるように指示されていた²⁶。そのため、DFIの口の動きがロシア語を話す登場人物の口の動きと大きく違うことは考えにくい。では、DFIと発話言語の人種的な不一致は観客の認知にどのような影響を与えうるのだろうか。

我々の言語への評価的な反応である言語態度²⁷について、話し手の外見と声の社会的帰属が及ぼす影響が近年議論されており、性別や民族性、宗教や言語的な背景が、発話内容の理解や訛や能力評価に影響することが示されてきている²⁸。例えば、ドナルド・L・ルービンの実験では参加者に英語ネイティブの講義音声と同時に白人あるいはアジア人の顔写真を呈示した後講義内容の聞き取りテストや評価を行った²⁹。その結果、講義音声が一種類しかないにもかかわらずアジア人の顔写真を呈示された参加者は、白人の顔写真を呈示された参加者よりも講義音声が入った参加者は、白人の顔写真を呈示された参加者よりも講義内容を聞き取りテストの成績が低かった。この結果は、話し手の社会的帰属から喚起される聞き手のステレオタイプが言語態度に影響を与えることを示した。

これまでの言語態度の研究は、先述のような話し手の社会的帰属が言語態度に及ぼす影響を明らかにしただけでなく、言語態度が原因となつて話し手に不利益が及ぶことも示してきた。このことから、『チェチェンへようこそ』においてフェイスダブルによって登場人物の顔を非ロシア語圏の顔で遮蔽することは、観客がロシア語の訛を強く感じ、発話内容の理解が妨げられる恐れがある。また、発話へのネガティブな評価が登場人物

に対する偏見や差別をもたらす可能性もある。例えば、観客は登場人物が不当な扱いを受けても仕方がないと感じ、共感しにくくなるかもしれない。これはハンセンが分析した『カラー分割』とは異なり、フェイスダブルがあまりにも精巧に、モデルの顔で登場人物の顔を完全に覆ってしまうために生じうる反応だといえる。

ただし、聞き手、すなわち観客の言語態度には話し手の社会的帰属のみが影響するわけではない。聞き手自身の社会的帰属もまた聞き手の言語態度に影響を及ぼす。例えばハヌリコバの研究³⁰では、ドイツ語音声と同時にアジア人顔が呈示された場合、白人顔が呈示された場合よりも、音声の訛が強く評価された。

これは、平均年齢が一四・一歳の一〇代の参加者、平均年齢が三六・〇歳の若年成人参加者、平均年齢が七七・六歳の高齢成人参加者のいずれにおいてもみられた傾向ではあるものの、話し手の社会的属性が訛の評価に及ぼす影響は、高齢成人参加者で最も顕著であったことが示された。このような結果が生じた理由としては、世代間の社会環境の違いに基づく経験の差や、高齢になることで生じる音声の聞き取りの困難さを話し手の社会的属性に誤って帰属させた可能性が指摘されている。『チェチェンへようこそ』においても同様に、観客が非ロシア語話者の場合はロシア語話者の場合よりもDFIによって遮蔽された

登場人物に対してネガティブな態度を取らない可能性がある。また、『チェチェンへようこそ』の冒頭では、『For their safety, people fleeing for their lives have been digitally disguised.』のテキストが大きく表示される。そのため、観客はDFIによって遮蔽された登場人物を目にする前に、顔に何かしらの加工が施されていることを予期することができる。このような予期もDFIによる外見と声の人種的な不一致から生じる可能性がある。ネガティブな評価の低減に寄与することが考えられる。

まとめると、精巧なDFIによって非ロシア語圏の顔からロシア語が発せられるという不一致性は『チェチェンへようこそ』において主要な性的少数者へのネガティブな評価につながる可能性があり、観客の登場人物に対する共感を妨げる恐れがある。すなわち、観客は「感情的反応」を生じえないかもしれない。この点については、ロシア語を母語とする人物を対象に『チェチェンへようこそ』の視聴後にDFIで顔が遮蔽された登場人物のロシア語の訛や内容の聞き取りテストなどを実施して検証する必要がある。その一方で、聞き手の話者に対する言語態度は、聞き手の社会的属性とも関連するため、ネガティブな評価を持つのは限られた観客においてのみかもしれない。また、言語態度には様々な要因が交絡する可能性があるため、『チェチェンへようこそ』の冒頭で観客に顔が加工されている

ことを予期させることがネガティブな評価の低減に寄与する可能性もある。このような場合には、観客の「感情的反応」を招き、「身体化」をもたらすかもしれない。この点についても同様に、ロシア語を母語としない人物を対象に、映画の視聴後に言語態度を報告することを求めるなどで、検討する必要がある。今後、更なる研究が必要ではあるものの、DFIによる外見と声の人種的不一致は映画視聴時の観客の「身体化」に何らかの影響を与える可能性がある。

6. 重ねられた顔と身体的不一致性

本節では、5節同様にDFIに起因する不一致に焦点を当てる。具体的には、グリシャ／マックシムで顕著なように、マックシム本人のスラヴ系の身体にDFIによるラテン系の顔が合成されているといった、遮蔽された登場人物の顔と身体の人種的不一致である(図1-4)。顔と身体の人種的不一致性は、観客の認識に影響を与えうるのだろうか。

わたしたちは顔だけでなく、身体からも様々な情報を受け取る。そして、顔と身体からそれぞれ抽出された情報を別々に処理するというよりは、それらの情報を統合して認識している。心理学研究者のミーレン、ヘインスベルゲン、ゲルデルは顔と

身体による情動表出への反応からこの点を検討した³¹。実験には顔も身体も一致して怒りあるいは恐怖を表出している画像とこの画像を加工した、顔は怒りを表出しているが体は恐怖を表現している画像と、顔は恐怖を表出しているが体は怒りを表出している画像が用いられた。参加者には、これら顔と身体が表出する情動が同じ一致画像あるいは顔と身体が表出する情動が異なる不一致画像が呈示され、人物の顔の表情を素早くかつ正確に判断するように求められた。もし、顔と身体の情報を経合せずに別々に認識しているならば、身体的一致・不一致は顔の表情判断に影響しないはずである。しかし、結果としては身体が一致している場合では一致していない場合よりも、表情判断の正答率が高く、また回答までの反応時間も早かった。このことから、わたしたちヒトは顔と身体の情報を経合して認識していることが示された。

本稿の論者の知る限り、顔と身体の人種的不一致性がヒトの認識に及ぼす影響を検討した研究はない。そのため、『チェチェンへようこそ』におけるDFIによって生じる顔と身体的不一致が観客にどのような影響を及ぼすかは不明である。また重要なこととして、この顔と身体的不一致性そのものは、場合によって認識のしやすさが変化すると考えられる。具体的には5節でも論じたような観客の属性、グリシャ／マックシムで不



図5

一致が認識しやすいように、どの顔をDFIに用いるか、DFIによって遮蔽された人物が運動を伴うかどうかなどが不一致の認識に影響する可能性がある。例えば、グロズヌイのレストランでロシア人の活動家はチェチェン人のアーニヤと待ち合わせする場面がある(図5)。その場面では、アーニヤの顔のみがDFIによって別人の顔で隠されているものの、スクリーンショットでは顔と身体の不

一致が認識し難い。しかし、映画の中でアーニヤが動くとき、この不一致は認識しやすい。

顔と身体の人種的不一致性そのものの認識の程度については、さらなる検討が必要である。ただし、顔と身体の人種的不一致を観客が認識したときには、次のようなことが生じ得る。先述のようにヒトは顔と身体の情報統合して認識する。そのため、顔と身体の不

致は観客に不気味さを喚起させるなどのネガティブな影響を与え、登場人物に対する共感、すなわちある種の「感情的反応」を妨げる可能性がある。また同時に、5節で取り上げたDFIによる外見と声の人種的な不一致とは異なり、ハンセンが『カラー分割』について主張したように、「顔と身体の人種的不一致性は観客を人種的二分法の体験に引き込み、「身体化」を招く可能性もある。この点についても、5節同様に様々な人物を対象にDFIによって顔と身体の人種が不一致な人物に対してどのような印象を受けるかなどを検討する必要がある。

7. 結論

『チェチェンへようこそ』のDFIないしはフェイスダブル技術を見て、何らかの理由で映画の登場人物の顔を見せることはできない／見せてはいけないとき、相貌と表情の表現力を諦めるしかないという時代が終わったようにみえよう。DFIといった新しいイメージにおける顔の表現は主観的な表現形式であり続けている。非説話的な芸術作品のDFIを分析したマーク・ハンセンは、顔に対するあらゆるデジタル修正は、観客の立場を根本的に変化させると主張した。すなわち、身体化を引き起こし、観客をユーザーの立場へと転位させる、というこ

とである。それが正しい指摘であったとしても、説話的な映像作品である『チェチェンへようこそ』の場合は観客の立場（その変化の可能性）はより複雑な問題にみえる。

実際、4、5、6節で検討したように、認知心理学的観点から、『チェチェンへようこそ』においてDFIを用いることは登場人物の匿名性を担保すると同時に、観客が登場人物の弁別や情動を認識することにおいても非常に有益であるといえる。したがって、観客は本来の顔が隠されている登場人物に対して

も容易に共感することができ、身体化が生じ、観客はユーザーとなる。その一方で顔以外にも目を向けると、ハンセンが主張するような身体化が生じない可能性も否定できない。とりわけ5節で詳述したように、あまりにも精巧なDFIは「感情的反応」を伴わない違和感やネガティブな評価をもたらすことが考えられる。ただし、DFIで覆われた顔の認知や他人種の顔をモデルにすることで生じる不一致性には検討の余地がある。また、観客がDFIを施された登場人物をどのように認識するか、という点は観客の属性によっても変化しうるため、今後の検討においては観客の属性も踏まえて分析することが肝要だと考える。

『チェチェンへようこそ』に見られるDFIないしは他者の顔を用いたフェイスダブル技術による登場人物の遮蔽された顔

の認知についてはさらなる検討が必要だが、一点だけは確かに言うことができよう。すなわち、映画の大発見であった人間の顔の表現が、空間的な関係をもたずに重ねられた顔と身体／発話言語の不一致性を引き起こすデジタル・フェイス・イメーজの発展によって交換可能となるとすれば、映画を見ることがまったく違う体験となってしまうに違いない。

注

1 1節から3節は第一著者が、4節から6節は第二著者が執筆し、結論は共同で執筆した。

2 ベラ・バラージュ『映画の理論』新装改訂、佐々木基一訳、学芸書林、一九九二年、七七頁。

3 前掲書、七〇―七五頁を参照されたい。クロスアップと「物の表情」について、「暗闇に向かって開くドアの不気味な表情」（七二頁）や「足跡は一種の相貌を帯びてくる」（七四頁）のほかに、とりわけ七三頁の作品分析で、（結婚式場にある）花婿からの贈物の《容貌》、そしてそれらの贈物は「花嫁を眺めているかのようなようである」という指摘が見受けられる。

4 前掲書、七九頁。

5 例えば、ヒッチコックは『サイコ』（一九六〇年）の最後で、アンソニー・パーキンス扮するノーマンの顔の上にノーマンの母親の頭蓋

骨の写真を投影することでノーマンの人格は母親に完全に乗っ取られていたことを見事に表している。また、ベルイマンは『仮面／ペルソナ』（一九六六年）の中でビビ・アンデションとリヴ・ウルマンの顔を編集で「取り合わせる」ことで、二人の顔でありながら別の第三者の「ペルソナ」を反映する顔を表現することができた。

6 マーク B.N. ハンセンによる表現である。詳細について以下の 4 節で説明する。

7 『グラディエーター』（二〇〇〇年）ではオリヴァー・リード、『ワイルド・スピード SKY MISSION』（二〇一五年）ではポール・ウォーカーの顔である。また、スコセッシの『アイリッシュマン』（二〇一九年）では、撮影当時七〇—八〇歳だった俳優の風貌を若返らせて三〇—四〇歳の登場人物を演技できるようにしたというように不条理な手段も見受けたりする。

8 例えば、『ローグ・ワン／スター・ウォーズ・ストーリー』（二〇一六年）のレイア姫とグラランド・モフ・ターキンは顔の部分が『新たな希望』（一九七七年）にみられるキャリア・フィッシャーとピーター・カッシングの顔を再現する。

9 『チェチェンへようこそ』のホームページは次のリンクから <https://www.madegood.com/welcome-to-chechnya/>（最終閲覧二〇二三年六月二三日）。

10 バラージュの前掲書、とりわけ第八章（七七一—一九頁）を参照せ

りたい。

11 Hansen, M. B. N. (2006). *New Philosophy for New Media*. MIT Press.

12 Hansen, M. B. N. Ibid. Foreword by Tim Lenoir, p. xviii.

13 ところで、この研究書の題目はある逆説を孕んでいる。なぜなら、ハンセンは「新しい哲学」を求めているながら、どちらかと言えば「古い哲学」に回帰する。ドゥルーズの映画哲学を脱構築しヘルクソンの「感情 affection」をめぐる概念をもとに、ハンセンは「新しい哲学」を作り上げようとするからだ。

14 “For clarity’s sake, let me specify that I am using the term “embodiment” in the sense it has been lent by recent work of neuroscience: as inseparable from the cognitive activity of the brain.” Ibid, p. 3.

15 Ibid, p. 126.

16 Ibid, p. 130.

17 ところで、ヴィヴィアン・ソブチャックやローラ・マルクスなどのように、映画のイメージが観客の「身体化」を引き起こさないし映画と映画観客の間に「とある身体的な関係」が成立する場合もあると主張する映画研究者もいる。

18 モンゲレル Mongrel とは、イギリスの芸術団体であった。

19 Ibid, p. 148–152.

20 Ibid, p. 152.

- 21 ホンセンによる『カラー分割』の作品分析ととりわけデジタル・メディアにおける「人種の表象」に与められた問題性について Gonzalez, J. (2009). The Face and the Public: Race, Secrecy, and Digital Art Practice. *Camera Obscura* 70, Volume 24, Number 1, Duke University Press, pp. 37-65. <https://doi.org/10.1215/00131701-2009-003>.
- 22 Freud, E., Stajduhar, A., Rosenbaum, R. S., Avidan, G., & Canel, T. (2020). The COVID-19 pandemic masks the way people perceive faces. *Scientific Reports*, 10, 22344. <https://doi.org/10.1038/s41598-020-78986-9>
- 23 Miyazaki, Y., Kamatani, M., Suda, T., Wakasugi, K., Matsunaga, K., & Kawahara, J. I. (2022). Effects of wearing a transparent face mask on perception of facial expressions. *i-Perception*, 13, 1-18. <https://doi.org/10.1177/20416695221105910>
- 24 Mori, M., MacDorman, K. F., & Kageki, N. (2012). The uncanny valley. *IEEE Robotics & Automation Magazine*, 19, 98-100. <https://doi.org/10.1109/MRA.2012.2192811>
- 25 Welker, C., France, D., Henry, A., & Wheatley, T. (2020, July 8). Trading faces: Complete AI face doubles avoid the uncanny valley. <https://doi.org/10.31234/osf.io/pykjr>
- 26 Ibid.
- 27 Dragojevic, M., Fasoli, F., Cramer, J., & Rakić, T. (2021). Toward a century of language attitudes research: Looking back and moving forward. *Journal of Language and Social Psychology*, 40, 60-79. <https://doi.org/10.1177/0261927X20966714>
- 28 Hanulíková, A. (2021). Do faces speak volumes? Social expectations in speech comprehension and evaluation across three age groups. *PLoS ONE*, 16, e0259230. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0259230>
- 29 Rubin, D. L. (1992). Nonlanguage factors affecting undergraduates' judgments of nonnative English-speaking teaching assistants. *Research in Higher Education*, 33, 511-531. <https://doi.org/10.1007/BF00973770>
- 30 Hanulíková, A. Ibid.
- 31 Meeran, H. K., van Heijnsbergen, C. C., & de Gelder, B. (2005). Rapid perceptual integration of facial expression and emotional body language. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 102, 16518-16523. <https://doi.org/10.1073/pnas.0507650102>