

研究ノート

映画言説をめぐる一考察

二井梓緒

1. はじめに

たとえば、ある一本の映画を研究するとき、そこに描かれているさまざまな主題や話題について、ほかの研究分野における理論的な言説や枠組みにもとづいて論じるといったことは大いに可能である。たしかに一方で、映画研究の歴史において、それらを用いることで得られた研究史上の成果や達成は少なくない。しかし他方で、それらをきわめて安易に適用して映画を考察することは、絵画や彫刻などの古代から存在した芸術に比べて、いまだ 120 年余の歴史しか持たない映画のその拡張性を、ときとして狭める——部分的で限定的なものへと矮小化し、さらには毀損してしまう——ことにつながりかねないのではないか。ならば私たちは、映画それ自体について語るべきではないのだろうか。しかし、だとすれば、私たちはそれらを素朴に援用したり適用してしまうことなく、映画それ自体について語る方法を持っているのだろうか。

本研究ノートでは、これまで映画について考察を試みてきた方法論の数々とその変遷を振りかえり、どのような分析を行なってきたのかを論じる。まず初期の映画理論研究では、映画は芸術か否かという本質的な問いをめぐる分析が行なわれた。その後、映画はトーキー化し、記録媒体としての性格が薄れる一方でより娯楽としての度合いを深め、その結果、物語の表象装置へと変化したことで、物語論の観点からの分析が試みられるようになる。さらに、クリスチャン・メツ (Christian Metz, 1931-1993) などによってソシール言語学を援用した記号学 (semiology) 的な研究が行なわれ始める。そして 1970 年代には、精神分析やフェミニズム理論の観点からの分析がなされるのだが、これらを各章にわたって論じ、その特徴や問題点を振りかえる。

そのうえで、ジル・ドゥルーズ (Gilles Deleuze, 1925-1995) の『シネマ 1*運動イメージ (Cinema 1: Cinéma 1: L'image-mouvement)』(1983) と『シネマ 2*時間イメージ (Cinema 2: L'image-temps)』(1985)、スーザン・ソントグ (Susan Sontag, 1933-2004) の『反解釈 (Against Interpretation and Other Essays)』(1966)、そしてテオドル・W・アドルノ (Theodor W. Adorno, 1903-1969) の『模範像なしに (Ohne Leitbild)』(1968) などの映画にかんするそれぞれの問題提起から、ある理論を映画に援用し適用することによって映画の独自性や潜在性が見失われる危うさ、映画というメディアの新しさ、映画における時間性といった共通点を見出し、そこから映画をめぐる考察方法を再考したい。

2. 初期映画理論

映画にかんする理論的研究が始まったのは 1910 年代からである。初期の映画理論家たちは、そもそも映画は芸術か否かという本質論をめぐる理論的探究を開始し、映画作品を芸術的なものとして研究した (岡田 1)。その筆頭となるヒューゴ・ミュンスターバーグ (Hugo Münsterberg, 1863-1916) は、映画と演劇の違いについて、映画が一方で演劇と同様にドラマを素材としながらも、他方で演劇

における舞台表現とは根本的に異なることを指摘し、自律した芸術表現であるということを明示するための研究を行なった。

加えて、初期の映画理論における特徴として、創作実践と理論的探究の関係が密接であったことが挙げられる。当時の作家にとって映画それ自体が新しい表象の発見であり、そこでは理論も同時に、新たな芸術を前にどのようにして分析すべきかというテーマを有していた（岡田 24-26）。つまり、この時期の映画における創作と理論は、軸を一にして拡張していたのである。たとえば、レオン・ムーシナック（Léon Moussinac, 1980-1964）の「フォトジェニー（photogenie）」論と「リズム（rhythm）」論は、アベル・ガンズ（Abel Gance, 1889-1981）の作品に大きな影響を与えた（岡田 49-53）。さらに、創作と理論の密接な関係性を特徴付けた代表的人物が、セルゲイ・エイゼンシュテイン（Sergei Eisenstein, 1898-1948）だ。エイゼンシュテインは、みずから映画を製作し、同時に理論的研究も行っている。彼は「あらゆる芸術の基礎は闘争である」（エイゼンシュテイン 41）と述べた後、映画のモンタージュは衝突で成り立ち、これは芸術の闘争と同じであるという。モンタージュは私たち観客に刺激を与え、その動きはあらゆる内容や概念に先立って、強力な感動、そして知覚をもたらす。つまりエイゼンシュテインの観点からいうならば、映画は芸術のひとつに数えられるのだ。

クラシックな映画理論家たちは、映画の「本質」に焦点を合わせることによって、映画をひとつの芸術として定義しようとした。この「本質」は、映画の映像記録能力に位置付けられることもあれば（たとえばアンドレ・バザン）、見るための新しい方法を与える創造的な形式的技術のことでもあった（たとえばルドルフ・アルンハイム）（エルセサー 24）。

1950年代末に勃興したフランスの映画運動ヌーヴェル・ヴァーグの理論的中核を担ったアンドレ・バザン（André Bazin, 1918-1958）もまた、映画を芸術として考えた人物であった。バザンの批評活動の鍵となるのが、「リアリズム（realism）」である。

バザンは（...）すべての造形芸術は時間的変化、死にうち克とうとする人間の欲望から生まれた、と考える。以来、美術の歴史は、美点な点から見ても心理的な点から見ても、世界の本質をとらえつつ、一方では本物そっくりの印象を与えようとするリアリズムの歴史——事物の姿を永久にとどめたいというリアリズムを求めて発展して来た（岡田 229）。

バザンは、造形芸術は誕生当初からリアリズムを求めて発展してきたのだとし、その発展の歴史の最先端に位置しているのが映画なのだと考える。ところで、バザンもまた映画を芸術として考えた理論家であるが、エイゼンシュテインとは異なる理由からそう考える。バザン以前、とりわけ左翼系の映画理論家たちは、1920年代の無声映画時代に頂点に達する映画が、しかしトーキー化によってその美学的な独自性、そして現実を批判する力を失うといった歴史観に依拠していた（三浦 66）。バザンはそのような古く伝統的な映画史を批判し、リアリズムの観点から映画史を捉え直そうと試みた。そもそもバザンの理論的活動の出発点には写真があった。バザンは、レンズの即時性をリアリズムとして捉え、世界をありのままに写すことこそが映画の特性であると考えた。エイゼンシュテインがモンタージュを強調するのに反し、バザンはモンタージュという手法を批判して、その代わりに強調したのがリアリズムだったのだ。いいかえれば、リアリズムの基本はショットとショットの間にあるのではなく、ショットそれ自体の中にあるのだという考えをバザンもっていたのである。しかし、リアリズムに対して批判をすることも当然可能である。

そもそも「リアリズム」が、その実践的な有効性はさておき、それ自体として理論的に検討するならば、危うさを孕んだ概念であることは否定しようがない事実であろう。(…) すなわち、写真であれ映画であれ、そこには人間による創作のプロセスが必ず関わる。構図、光線などの要素をめぐる無数の選択によって最終的なイメージが得られる以上、それを無垢な現実とみなすことはそれ自体、行為ではないか (三浦 69-70)。

つまり、写真であろうと映画であろうと、それらには必ず何らかの作為性が加わっており、リアリズムと称して「無垢な現実」をカメラによって捉えることそれ自体が非常に困難であるということだ。ともあれ、エイゼンシュテインとバザンは、映画は芸術であるという結論においては一致しているが、論証の仕方では意見が異なっていることがわかる。

加えて、ルドルフ・アルンハイム (Rudolph Arnheim, 1904-2007) は、1930年代に映画の理論化を開始し、1932年に『映画としての芸術 (*Film as Art*)』を出版しているが、1930年代といえ、映画がサイレントからトーキーに移行した時代だ。トーキー化によって、映画理論のうちに、従来の視覚に加えて、聴覚という刺激にかんする問題をも理論化する必要に迫られた。しかし、この当時、社会の一般通念として、映画とは何よりもまず視覚メディアであり、なおかつ「映画は機械による事物の再生であるため、芸術ではない」(岡田 151) という考えが根強く残っていた。アルンハイムはそれに反論し、むしろ映画における機械的再生に依拠せず、その諸特性を創造的に活用することで初めて映画は芸術として確立されるのだと考えた (岡田 150-155)。さらに、アルンハイムは初期の映画理論のなかでも、心理学的研究を行なった人物としても知られている。このような観点は当時まだほとんど存在せず、この方面の研究は、1970年代の精神分析、およびフェミニズム理論の隆盛を待たなければならなかった。

3. 物語論

初期の映画理論では、映画は芸術か否かが議論されていたが、その後、より詳細なアプローチがなされることとなった。映画にかんする研究は、美学、社会学、哲学などの分野における識者たちや映像作家自身によっても盛んに行なわれ、具体的には、物語論や精神分析からの映画分析、もしくは記号学や社会实践と結びつける分析がなされてきた。では、物語論からの分析はいかなるものであったのだろうか。マーク・ヴェルネ (Marc Vernet, 1954-) は下記のように説明している。

リュミエールが明言していたように「将来のない発明」であった映画は、初めの頃はいささか卑俗な見世物、縁日の出し物といった体のもので、その価値は主として——単にそれだけではなかったが——技術的な物珍しさにあった。このいくぶん貶められた境遇から抜け出すためには、映画は、“高尚な芸術”の庇護を受ける必要があったのであり、19世紀から20世紀の変わり目にそうした地位を占めていたのは演劇と小説であった。言わば、映画は自らもまた“興味に値する”物語ストーリーを語れることを証明しなければならなかったのである。(…) したがって、映画が物語ナラティブを語る能力を発展させようと努めたのは、部分的には、自らを芸術として認知してもらうためだったのである (ヴェルネ 109)。

くりかえせば、そもそも映画は誕生当初、記録としての装置であったが、トーキー化や技術の発展に連れて娯楽的な媒体——物語性を伴うもの——へと変化した。よって、メディア間の差異は

あるものの、文学作品を構造分析するのと同じように映画も研究することが可能となり、ここから物語分析が始まる。

映画の分析は伝統的に物語を重視してきた。物語が提起している数多くの問題のひとつは映画にとっての物語の中心性をどう理解するかということである。それはひるがえって、われわれの文化、もっと広げれば西洋の表象システムにおける物語の中心性をどう理解するかということにもなりうる (エルセサー 20)。

つまり、西洋社会や文化のなかで構築された物語の中心性をどのように分析するのかということが、物語分析へ、そして映画の物語分析へとつながっていった。物語の機能や本質ということにかんして語った主な論者として、クロード・レヴィ=ストロース (Claude Lévi-Strauss, 1908-2009) やロラン・バルト (Roland Barthes, 1915-1980)、スチュアート・ホール (Stuart Hall, 1932-2014) などが挙げられるが、彼らによれば、物語には普遍性があり、小説に相当するものを持たない社会はあるかもしれないが、物語を持たない社会はないとしている。つまり、物語は、我々が社会生活を営むうえで世界を「意味づけ」し、他者とその「意味づけ」を共有する手段でもあるのだ (ターナー 109)。

物語から映画を分析する方法には、たとえば、民話や口承文芸などの昔話の分析を行なったウラジミール・プロップ (Vladimir Propp, 1895-1970) によって、それらから取り出された物語類型を映画作品に適用するといった考察方法がある。プロップは物語の基本的類型を 31 種類²⁾に分けたが、物語はそのリストから、そしてそのリストによってのみ構成されると述べている。しかし、この類型が構成する物語構造には対立性——敵/味方、男性/女性など——を設けるという特徴がある。男性/女性についていうならば、その対立はほとんど自動的に、強い/弱い、理論的/情緒的、富を持つ/持たないなどといった典型的な考え方に当てはめられてしまう。古典的映画について論じる際にはこの方法は有効であるかもしれないが、現代においてはこのような二項対立的思考は、ジェンダー規範を強化するものでしかないといえよう。

4. 記号学

映画理論家であるメッツ³⁾は、映画は我々が生み出したもの、つまりそれを消費する社会の生産物なのだという考えのもとに (ターナー 140)、フェルディナン・ド・ソシュール (Ferdinand de Saussure, 1857-1913) に由来する構造主義的言語学を援用した映画分析を行なった。

分析にとっての探求の対象は、映画の文法、映画という言葉进行を定義することになるかもしれない。こうした変化の結果、映画研究の方向性は変わることになり、映画研究は映画についての記号学に変容した (エルセサー 36)。

フィクション映画における物語のコードを分類したメッツの「フィクション映画における外示の問題 (Problems of Denotation in the Fiction Film)」(Metz 108-46)は、「映画研究の方向性」を変えることになった代表的な論文だ。メッツによれば、映画は、広義の意味での言語に由来する性格を有しているとされる。したがって、メッツを初めとする記号学者たちは、言語を研究するように、映画もまた研究することができるのだと説いた (ターナー 79-106)。

彼らは、映画はつねに文化的・社会的にコード化されているとし、その観点から読解するとともに

それを定義しようと試みたというわけである。とりわけバルトにとって「言語」は、コミュニケーションをとるためにそのつど諸要素を選択し、組み合わせることのできる規則性の束としてのシステムと同義であった（ターナー 79）。つまり、言語の働きは、小説や演劇、映画といったメディアに関係なく、文化が意味を生成する様式について中心的なモデルを提供しているというわけだ。このとき、言語は、二つの意味作用（signification）があることを示唆している。つまり、暗示的意味（connotation）と明示的意味（denotation）だ。暗示的意味とは使用者の文化的経験にもとづくものであり、明示的意味とは辞書に掲載されている言葉通りの意味である。私たちが言語の社会的次元を見出すのは、前者の暗示的意味である。このことを考えると、映画もまた暗示的意味をもつのではないだろうか。なぜなら、映画は文化的に作られたものであり、鑑賞者ごとにその受け取り方も変化する——つまり視覚的表現にも言語的性格があると考えられる——からだ。

映画の演出技法、いわゆるミザンセーンヌから私たちは無意識に多くの情報を得ている。映画のなかで作りあげられる社会の姿は、ミザンセーンヌを細部まで構築することによって本物としてみなされる。私たちは映画を、ほかの映画との比較において、また、みずからの生きる社会との比較において理解する。くりかえせば、映画——これはいわゆる間テクスト性（intertextuality）の考え方が——は、それを取り巻く文化的、社会的コンテキストのなかで製作・鑑賞されており、それはつまり、記号や言語との類比において考察されることを可能としている。たとえば、当時なぜその作品が作られたか、また、観客にどのような影響を与えたのかといった側面から、私たちは映画を考察することができるだろう⁴。

しかし、ドゥルーズはそんなメッツの記号学を批判している。ドゥルーズからすると、メッツの言語学は、言語をその基礎としモデルとしている時点で、映画の独自性を捉え損ねているということになる。そこで彼は『シネマ』のなかで、チャールズ・サンダース・パース（Charles Sanders Peirce, 1839-1914）の記号論（semiotics）を援用する。なぜならパースの記号論は、非言語的であり、言語には還元できないイメージについて捉えることができるからだ（ドゥルーズ [2006] 46）。この点についてはのちに詳しく述べる。

5. 精神分析、フェミニズム論

初期の映画心理学を实践したのは、すでに言及したミュンスターバーグやアルンハイムであったが、その後、1970年代に精神分析やフェミニズム理論の観点から映画を分析する研究者たちが登場した。彼ら・彼女らは、映画を鑑賞した際に観客のなかに生じる情動に焦点を当てた。

観客の問題は1950年代の映画派の議論において（心理学的、美学的、社会学的観点のもとに）既に中心的な位置を占めていたが、その後、70年代に入ると、映画記号学の進展に伴って、精神分析的な方法による研究がにわかに“隆盛”を見ることになった（ベルガラ 291）。

つまり、20世紀半ばから作品それ自体ではなく、作品を現に観ている観客に及ぼす影響が問題となったわけである。精神分析を用いた研究によると、観客は、特定の登場人物と諸々の感情を共有し、その登場人物の立場になる、すなわち心理的に同一化するという経験から観客に快楽や欲望を引き起こすと考えた。ジャン＝ルイ・ボードリー（Jean-Louis Baudry, 1930-2015）は、観客における同一化についての分析を行ったが、この同一化には、オブジェクトレベルとメタレベルというふたつの水準があると考えられる。つまり、一方では、登場人物に素朴に感情移入し作品内に心理的に没入する

ような鑑賞態度があり、他方では、超越的な眼差しから作品をあたかも理性的に把握し統御しているかのような感覚を伴う鑑賞態度がある。

映画研究に精神分析の観点が導入された 1970 年代から、フェミニズム理論にもとづく映画研究も盛んになった。それらは、古典的映画のもつスタイルやジャンルから、男根的な権力構造、もしくは快楽主体や欲望主体が男性のみに限定されているといった特徴を指摘するような研究を多く行なった。フェミニズム理論の分析対象の多くが、古典的ハリウッド映画であるように見受けられるが、その理由として考えられるのは、それらが観客に対してわかりやすく感情を引き出すようなジャンル上の特性をもっているからであろう⁵。

ローラ・マルヴィ (Laura Mulvey, 1941-) は、「視覚的快楽と物語映画 (Visual Pleasure and Narrative Cinema, in *Movies and Methods*)」(1985) で、古典的ハリウッド映画の物語は男性の視点から語っていると指摘した。つまり、スクリーンに投影されたイメージとしての女性と、観客の視線の担い手としての男性が、古典的ハリウッド映画には明示されている——女性は意味の運び手として、そして男性は意味の作り手として機能している——のだとマルヴィは論じている。

男女不均衡に規制された世界においては、視るという行為の快楽は能動的／男性、受動的／女性に分割されている。(…) このために (女性の) その外観は「見られるため」(To-be-looked-at-ness) ということを示唆するように、視覚的で性愛的な強度の衝撃をもつような形に規則(コード)化されている。女性の存在は規範的な物語映画においては見世物の不可欠な要素であるが、その目に見える女性の存在そのものは、物語の筋(ストーリー・ライン)の発展にしばしば遡って作用してしまう。というのも、その性愛的な熟視の瞬間に動き(アクション)の流れが止まってしまうからだ (マルヴィ 45)。

ようするに、スクリーンに投影された女性それ自身は見世物的な価値しか持たず、男性の視線によって「見られる」対象となって初めて意味の運び手として機能しているというわけだ。また、マルヴィは、スクリーンに呈示された女性は二つのレベルの働きをもっていると述べる。一つ目は、物語中の登場人物の性愛的な対象として、二つ目は、劇場の中の観客にとっての性愛的な対象としてである (マルヴィ 45)。つまり、この論文で想定されている観客は、男性に限定されているわけである。さらには女性が主人公であるような映画についてこの論文では触れておらず、現在からするといささか説得力に欠けるものがあるといえるだろう⁶。

そもそも、現代において、このような二項対立的な考えを維持することが困難になりつつある。先に物語論について言及した際にも指摘したように、男性は強く、女性は弱い存在だとほとんど自動的に当てはめることはもはや不可能であり、さらには LGBTs、なかでもトランスジェンダーやバイセクシュアルなどにこの「見る (=男性)」、「見られる (=女性)」という二項対立を適用することもまた困難であるからだ。

6. ソンタグにおける映画

映画を考察するとは、すなわち解釈することにつながるだろう。では、「解釈」という行為はいかなるものなのか。ソンタグは『反解釈』で、「解釈」という行為に対する批判を行なう。

芸術は解釈不可能であると考えたソンタグにとって、映画が芸術であるとき、それはまた解釈不可能なものとして存在する。さらに「すぐれた映画は必ずわれわれを、解釈の欲求から完全に解放して

くれるところの直接性をもっている」(ソントグ 29) とさえ語る。

なぜならば、映画という芸術は、ほかの芸術(絵画、彫刻、写真)に比べて新しい芸術であり、その意味では大衆文化とみなすことができるからだ。また、その形態はいまなお拡張し続けている。古典的な芸術理論では、芸術とは模倣であるとしており、それらの価値は疑わしく、また有用でも真実でもないと批判した。いいかえれば、芸術の価値は、芸術それ自体のなかには存在せず、あくまでもその外部に由来するものだというのである。それゆえに芸術が存在するには、あたかも弁護や擁護を必要とするような、つまり解釈を要請するものにならざるをえない。だとすれば、はたして芸術それ自体に価値はあるのだろうか。ソントグは、そもそもそのような考え方から離れたところに芸術は存在するのではないかということ、『反解釈』のなかで問題にしている。

芸術作品を解釈しようとしてこれに近づく習癖があるからこそ、作品の内容などというものが存在するという幻想が保たれるのだ(ソントグ 19)。

つまり、作品の内容というのは、観客の「解釈」を行なう意思により生じるということである。ここでいう解釈とは、精神を自覚的に作用させ、ある一定の価値判断を例証するために作品を当てはめ、そしてそれを貶めることを意味する。仮にこの「解釈」を芸術に行なった場合、作品全体からいくつかの要素(X, Y, Z, etc...)を取り出すことを意味する。それはまたある意味で翻訳的作用であり、たとえば、Xは実はaだ(aを意味する、aに似ている)などといった要素の抽出、変形、置き換えのことである。

さらに付け加えれば、映画を分析しようとするひとにとって、内容以外に、手がかりになるものがつねにそこにあるからだとも言える。小説とちがって、映画はいわば外形の語彙とでも称すべきものを持っている。たとえばカメラ・ワークとか、編集とか、画面の取り方などの技巧は複雑であっても明白であり、議論を拒否する神秘めいたものではないのだ(ソントグ 30)。

ソントグのいう映画における「外形の語彙(a vocabulary of forms)」とはモンタージュのことであり、つまり、映画は小説などとは異なる技巧を用いて表象することを意味している。ソントグはロベール・ブレッソン(Robert Bresson, 1901-1999)の作品を例に出し、芸術というのは二つの特性に分けられると語る。一つ目は、直接感情に訴えることを目的とするもの、二つ目は、知性の経路を通して感情に訴えるものである。いいかえるならば、一方は、見るものを巻き込んで感情移入を創り出すものであり、他方は、ひとを突き放し内省を促すものである。ここでいう「内省を促すもの」とは、無味乾燥なものではなく、観者を高揚させ、驚愕すべきイメージを差し出し、涙を誘うこともできるようなものである。ソントグによれば、感情的迫力は媒介物を通して伝えられるというが(ソントグ 285)、その媒介物はおそらくミザンセーンなどのあらゆる技巧を含んでいる。これこそが内省的様式であり、その巨匠こそブレッソンであるとソントグは述べている。

芸術についてのあらゆる解説と議論は、芸術作品を——そしてひろげて言えば、われわれ自身の経験を——われわれにとってもっと実在感のあるものとすることを目指すべきである。作品と経験の確かな実在感を薄めてしまってはならない。批評の機能は、作品がいかんにしてそのものであるかを、いや作品がまさにそのものであることを、明らかにすることであって、作品が何を意味しているかを示すことではない(ソントグ 33-34)。

ソントグは、現代における解釈というのは、突き詰めれば、芸術作品をあるがままに放っておきたがらないスノビズムに過ぎないと語る。ソントグにとって「解釈」は、芸術作品を飼いならそうという試みそのものであり、さらにいえば、そのような解釈は、芸術を人の手に負えるもの、気安いものにしてしまう（ソントグ 23）。

加えて、ソントグはもはや映画は死んでいるとさえ主張する（Sontag [1996]）。具体的には、テレビ産業、ひいては資本主義社会の発展によって映画館は衰退し、また、映画館に行くという経験そのものも喪失しているとソントグはみなしている。そもそもトーキー化とともに映画はかつての輝きを失っており、その後、産業としての映画（cinema as an industry）と芸術としての映画（cinema as an art）とが混在する時代になるが、そのバランスもいまや完全に産業としての映画に傾いてしまったと語る。ソントグは、映画館が死んでいるのであれば、映画もまた死んでいるとみなすが、その打開策として新しい種類の映画愛の誕生によってのみ、映画は復活すると述べている（Sontag [1996]）。

では、「解釈」が映画を気安いものへと変化させてしまう——あるいはそれ以前に映画が死んでしまっているとする——ならば、私たちにはどのような映画とその分析方法が残されているのだろうか。

7. ドゥルーズにおける映画

すでに触れたように、ドゥルーズはメツ記号学、加えて精神分析を用いた映画分析を批判している（ドゥルーズ [2006] 34-51）。つまりこれらは、観客の意識が映画に働きかけ、画面それ自体の背後に何らかの意味を想定するといった分析上の観点だが、これに対してドゥルーズは、映画を見たままに、ありのままに受け止め⁸、つまり背後に意味などはないという観点を採用する。ドゥルーズにとって、映画、あるいはもしかすると観客において与えられているのは⁹、「それ自体で明白なイメージ（des images apparentes elles-mêmes）」であり、映画作品をそれらの観点から批評したり、解釈することに警告を鳴らしているのだ（福尾 254）。

ドゥルーズは『運動イメージ』および『時間イメージ』で、イメージと記号についての分類学を試み、それらを考察している。表題にも掲げられ、またこれらの本の核心にも関わってくる、「運動イメージ（The-movement-image）」と「時間イメージ（The-time-image）」とにひとまず大きく分けられるこの二つのイメージは、第二次世界大戦を画期として登場したり衰退したりしているとされる。映画において、このように外的な歴史的契機を重要視しているようにも読める『シネマ』は、その意味でいわば大文字の映画史というものを想定し、それに即して歴史的に記述しているだけだとの批判もある¹⁰。しかし、あくまでもドゥルーズ自身は、『シネマ』は映画史の本ではないと序文できっぱりと断っており（ドゥルーズ [2008] 1）、そして、運動イメージと時間イメージのどちらか一方を優先したり、あるいは一方が他方に優越していたりといった議論をしているわけでもない¹¹と主張している。

では、そのような観点でドゥルーズが援用するパースの記号論とはどのようなものであったか。『時間イメージ』でドゥルーズは、映画におけるイメージと記号についての再検討を行なっているが、ここでは前述したメツの記号学的な発想を批判しつつ、言語に類似的な記号学ではなく、言語活動一般とは独立したイメージの体系としての「記号論」を定義しなければならないと述べている（ドゥルーズ [2006] 40）。

パースにとって、イメージは3種類に分類される。のちにドゥルーズはこの点について批判するものの¹¹、その三種類はそれぞれ一次性、二次性、三次性と呼ばれ、ドゥルーズはこれらを運動イメー

ジ、行動イメージ、欲動イメージへといいかえる。うらがえせば、パースの創造した記号論は、非言語的なイメージとその分類へと開かれているのである。

ところで、そもそもドゥルーズにとって映画は芸術であったのだろうか。

(...) 絵画のイメージはやはりそれ自体では不動であって、運動を「行なう」ことになるのは精神なのである。そして舞台や演劇のイメージといえ、何らかの動体に結びついたままである。運動が自動的になったときはじめてイメージの芸術的な本質が実現されることになる。つまり思考に衝撃を与えること (...) である。映画のイメージはそれ自体運動を「行なう」から、それは他の芸術が要求する（あるいは言う）だけにとどまっている何らかを実践するから、それは他の芸術にとって本質的なことを要約し、相続し、他のイメージを使用するという役割を果たして、単に可能性に過ぎなかったものを力能に転換するのだ（ドゥルーズ [2006] 218-219）。

ドゥルーズは、映画を崇高な芸術にしようと努めたエイゼンシュテインやアベル・ガンスを批判しつつも、映画とは、絵画や演劇とは全く異なった、思考に直接衝撃を与える「大衆の芸術」であると指摘している。加えて、そのような大衆の芸術である映画に託されていた新しい思考という希望は、いまや骨董的なものとしてだけ記憶にとどめ、映画は虚しい生産のうちに溺れてしまった——のちにソントグも嘆く商業的映画の発達と映画産業の発展によってもたらされる「映画の死」とも響きあうような——といった意見をドゥルーズはすでに述べていた（ドゥルーズ [2006] 229-230）。さらに、ドゥルーズは、映画の産業化とそれによる大量生産以前に、骨董的になった希望と虚しい生産にはもっと重要な原因があるのだと付け加えている。その一例が、プロパガンダ映画の製作である。

精神的自動装置は、ファシスト的人間となった。セルジュ・ダナーがいうように、運動イメージのあらゆる映画を危機に追いやったのは、「大がかりな政治的演出、活人画となった国家のプロパガンダ、はじめて大量の人間の移送」、そしてそれらの奥に存在する収容所である（ドゥルーズ [2006] 230）。

「国家のプロパガンダ (les propagandes d'Etat)」や「大量の人間の移送 (les manutentions humaines de masse)」の背景にあるのは第二次世界大戦であり、これによって運動イメージが前提としていた平穏な日常は崩れ去り、そこから時間イメージに枝分かれしていくことになる。映画は時間芸術であるとはよく言われるが、そもそも『シネマ』の根底にあったのはアンリ・ベルクソン (Henri Bergson, 1859-1941) の哲学、すなわち持続する運動=イメージとしての時間にかんする哲学であった。それゆえ、ドゥルーズにとって映画には、定量的に数値化できる時間とは異なる別の時間軸が存在すると考えられ、それはまた、第二次世界大戦という経験により、さらに変化したと考えられた。いいかえれば、運動とイメージが無条件に結びついていた時代は終わりを告げ、映画の健康な時代もまた終わったのだ。映画の産業化や戦争体験を経て、映画は死滅したかもしれない。しかし、そのような困難な、何をしたらいいのか分からず立ちすくむしかない時代を経てなお、ソントグと同じようにドゥルーズもまた、商業的映画がたとえありふれていても偉大な作品は生まれると希望を記す（ドゥルーズ [2006] 218-230）。

ドゥルーズは「哲学とは概念を創造することである」とつねに言い続けてきた（ドゥルーズ、ガタリ [2012] 23；ドゥルーズ [1996] 41）。ここでいわれる概念とは、一般に事物が思考によって捉えられ、かつ表現される時の表象や思考内容、またその言語表現の意味内容である。ドゥルーズは表象を一貫して批判し続けた哲学者だが、それゆえ、彼が『シネマ』で試みたのは、映画そのものの概念

の抽出だった。「映画の一理論は、映画「について」ではなく、映画が喚起する諸概念についての理論である」（ドゥルーズ [2006] 385）といわれているように、ドゥルーズにとって、精神分析や記号学をただ適用するだけでは映画概念を構成は不十分であった。なぜならば、それは映画そのものの「新しさ (nouvelle)」を風化させると考えられていたからである。ところが、彼の書いた『シネマ』は多くの映画研究者によって援用され続けており、そのような援用や適用をこそ批判したドゥルーズを裏切っているといえるだろう（平倉 229）。ともあれ、「時間」、そして「新しさ」に注目するならば、『シネマ』には数多くの展望が残されているのではないだろうか。

8. 終わりに

審美的価値ひいては芸術倫理の解明は究極的には不可能だろう。なぜなら私たちの主観性はそれぞれのバックグラウンドや価値観で違うからである。しかしそれでも、美しいと感じた芸術、自分に影響を与えたように感じられた芸術について、私たちは何かを述べようとする。このとき、述べるべきことはその芸術がまさにそのものであるということ、そしてその作品のもつ新しさなのではないだろうか。ドゥルーズは「新しさ」について、エルヴェ・ギベール (Hervé Guibert, 1955-1991) によるインタビューのなかでつぎのように語っている。

新しさというのはあらゆる作品について唯一の判断基準です。何か新しいものがあると思うのでなければ、いったいどうして物を書いたり、絵を描いたり、カメラを回したりする必要があるでしょう。(…) ジョイスやセリヌやアルトーをコピーすることはいくらでもできるでしょうし、コピーしおせたのだから自分のほうが彼らより優れているのだと考えることだってできるでしょう。しかし実際のところ、新しいものは、人が示すもの、語り、表明するもの、出現させるもの、そしてそれ自体として存在し始めるものと切り離せない。そうした意味で、新しいものとは常に予期せぬものであり、しかも直ちに永遠の、必然的なものとなるのです。それをまたコピーし、やり直すことには、何の面白みもない（ドゥルーズ [1996] 41）。

前述したように、ソントグは、芸術を「解釈」するとは、作品全体からいくつかの要素を抽出し、別のものに置き換えることを意味するのだとして批判している。ソントグにとって、「解釈」することは、現象を表現しなおすこと、その現象に見合う別のものを見つけることである。これは映画の矮小化へとつながる危険性を伴っているようにも考えられる。そしてまた、ドゥルーズにおける「ただ適用だけでは映画という新しさが消え失せる」という考えに通ずるのではないだろうか。

ところで、映画産業に批判的であると同時に、高踏的な芸術観をもった思想家として長らく考えられてきた人物としてアドルノがいるが、近年の研究は、そのような従来のアドルノ像に見直しを迫っている。アドルノは、映画は芸術か否かという問いはそもそも無力であると語る。なぜなら「芸術はかつておのれがそうであったものにとどまろうとはしない。それとともにまた、諸々の芸術ジャンルにたいする芸術の関係がいかにダイナミックなものになっているかは芸術ジャンルのなかでも最新のものである映画から伺える」からである（アドルノ 230）。20世紀初頭、産業と技術の発展により、自動車、ラジオ、写真、飛行機、そして映画が出現した。芸術は写真や映画の出現により、幅広いジャンルと連携するようになり、そしてそれはいまなお拡張し続けている（アドルノ 95-107）。

映画を見るという体験は直接的であり、それは写実的な絵画や彫刻が予感しなかったかたちで、意

味付与的な諸要素を断念するところに近接していると考えられる。なぜなら、映画は視覚と聴覚の側面からダイレクトに私たちの方へ訴えかけてくるからであり、そしてそれは、絵画のように静止してはおらず、鑑賞者が理解する——すなわち言語化する——前に、ショットは次々に変わり、その度にさまざまな刺激を与え得る。つまり、先のドゥルーズの言葉をもじっていえば、私たちは映画を「ありのまま受け止める」ことしか許されていないのではないだろうか。

さらに、アドルノによれば、意味のある構成によって成立し、そしてそれ自体のみによって完結し自律した「作品」という伝統的な概念は、はたして今日の複製品というスタイルを多く取る芸術（写真や映画、オマージュされた芸術作品）が要求している、つまり上に述べたような領域横断性や拡張性などになおも太刀打ちできるのか、という問題を指摘している。

映画の美学はむしろ、主観的な経験形式に遡る必要があるだろう。映画が主観的な経験形式に類似しているということは、そのテクノロジー的な成立とは関係がないのであって、それが映画における芸術的なものを形成しているのである（アドルノ 98）。

映画という芸術は、「見る」という経験をそのつど客体化しながら、みずからを再生産している。観客は、個別の作品をめぐる思い出や感動、もっといえば、個別の作品に由来し依存する知覚を誰しもが持っている（ドゥルーズ [2008] 2）。だからこのとき、その思い出や感動、そして知覚は、むしろんあくまでも個々の主観性に従っており、「見る」という経験を客体化し、そして再帰的に集団化することで生じたものである。アドルノにおける映画観客の集団性について、ミリアム・ブラトゥ・ハンセン（Miriam Bratu Hansen, 1949-2011）は以下のように分析している。

映画経験がもつミメシス的な衝動や集団的な次元は、個人による特定の連想の流れの表象にも、人類学的に変わることのない普遍的構造にも立脚するものではないだろう。むしろそれらが依拠しているのは、間隙、空白、偶発性、遅延された時間を意識的で実験的に包摂することであり、要するに映画的なテクスチャーを十分に緩く多孔的なものとして構成することで観者たちがみずからの連想、記憶、予想を働かせるように促すことなのである（ハンセン 485）。

映画経験がもつ集団的な次元は、決して固定的なものでも、また普遍的な構造に依拠しているわけでもない。おそらくアドルノが考える映画観客とは、均質で画一的な、それこそ単一の眼差しに還元しうるようなもの——たとえば、先に挙げたマルヴィの論文では観客を男性にのみ抽象化し限定していたように、いままで見てきた映画研究のさまざまな潮流は、つまるところ観客の存在を極めて乱暴に一元化するものであった——ではなく、アドルノが想定する観客とは、いわば無数の穴ぼこが空いているような、集団性なき集団としてあるのではないだろうか。その集団性なき集団は、あくまで再帰的に集団化されるのであり、その意味で絶えず変化しうる¹²。このように、ドゥルーズとアドルノにおける映画観客をめぐる集団概念は、個別の主観性を契機とすることでより多孔的なものへ、ひいては鑑賞体験の複数的な時間へと開かれていることがわかる。

私たちは、映画という新しい芸術からいくつかの要素を取り出し、それをさらにほかの要素へと結びつけるといった適用、置き換え、そして翻訳行為を戒めつつ、新しい芸術としての映画そのものを、あるいはその作品がまさにそのものであることを導き出し、語るべきなのではないだろうか。つまり、映画という新しい芸術について、いま私たちが語るべきことは、その作品自体がもつ新しさと、主観的で多孔的であるがゆえに複数的な映画の時間性なのではないか。

引用文献

- 岡田晋『映画と映像の理論』ダヴィッド社、1975年。
- 木村建哉「ドゥルーズ『シネマ』の全体像」、『ユリイカ』10月号、青土社、1996年、66-96頁。
- 出口丈人『映画映像史—ムーヴィング・イメージの軌跡』小学館、2004年。
- 長谷正人「視姦された映画とマゾヒズムのまなざし—バルト／ドゥルーズの映画鑑賞」、『imago』11月号、青土社、1992年、188-196頁。
- 平倉圭『ゴダールの方法』インスクリプト、2010年。
- 福尾匠『眼がスクリーンになるとき—ゼロから読むドゥルーズ『シネマ』』フィルムアート社、2018年。
- 三浦哲哉『映画とは何か—フランス映画思想史』筑摩選書、2014年。
- アドルノ、テオドル『模範像なしに』竹峰義和訳、みすず書房、2017年 (ADORNO, Theodor W., *Ohne Leitbild*, Berlin, Suhrkamp Verlag, 1968)。
- エイゼンシュテイン、セルゲイ「映画の原理と日本文化」、『映画の弁証法』佐々木能理男訳、角川文庫、1953年、25-51頁 (EISENSTEIN, Sergei, « Za kadrom »[« Afterword »], KAUFMAN, N., ed., *Japonskoe kino [Japanese Cinema]*, Moscow, Tea-kino-pechat, 1929, pp. 72-92)。
- エルセサー、トマス、バグランド、ウォーレン『現代アメリカ映画研究入門』水島和則訳、書肆心水、2014年 (ELSAESSER, Thomas, BUCKLAND, Warren, *Studying contemporary American film: a guide to movie analysis*, London, Arnold Publishers, 2002)。
- オーモン、J、ベルガラ、A、マリー、M、ヴェルネ、M『映画理論講義—映像の理解と探究のために』武田潔訳、勁草書房、2000年 (AUMONT, J., BERGALA, A., MARIE, M., VERNET, M., *Esthétique du film*, Paris, Nathan, 1983)。
- クラウス、ロザリンド『独身者たち』井上康彦訳、平凡社、2018年 (KRAUSS, Rosalind, *Bachelors*, Massachusetts, MIT Press, 1999)。
- ターナー、グレアム『フィルム・スタディーズ—社会实践としての映画』松田憲次郎訳、水声社、2012年 (TURNER, Graeme, *Film as Social Practice: Studies in Communication*, London, Routledge, 1988)。
- ソntag、スーザン『反解釈』高橋康也他訳、ちくま学芸文庫、1996年 (SONTAG, Susan, *Against Interpretation and Other Essays*, New York, Dell Publishing, 1966)。
- ドゥルーズ、ジル『シネマ 1*運動イメージ』財津理他訳、法政大学出版局、2008年 (DELEUZE, Gilles, *Cinéma 1: L'image-mouvement*, Paris, Les Editions de Minuit, 1983)。
- 、『シネマ 2*時間イメージ』宇野邦一他訳、法政大学出版局、2006年 (----, *Cinéma 2: L'image-temps*, Paris, Les Editions de Minuit, 1985)。
- 、『ガタリ、フェリックス『哲学とは何か』財津理他訳、河出文庫、2012年 (----, GUATTARI, Félix, *Qu'est-ce que la philosophie?*, Paris, Les Editions de Minuit, 1991)。
- 、『ギバール、エルヴェ (聞き手)「観客としての哲学者の肖像」野崎敏訳、『ユリイカ』10月号、青土社、1996年、38-43頁 (----, GUIBERT, Hervé, « Portrait du philosophe en spectateur », *Le Monde*, Paris, 6 octobre 1983)。
- ハンセン、ミリアム・ブラトゥ『映画と経験—クラカウアー、ベンヤミン、アドルノ』竹峰義和他訳、法政大学出版局、2017年 (HANSEN, Miriam Bratu, *Cinema and Experience: Siegfried Kracauer, Walter Benjamin, and Theodor W. Adorno*, California, University of California Press, 2012)。

マルヴィ、ローラ「視覚的快楽と物語映画」斉藤綾子訳、『*imago*』11月号、青土社、1992年、40-53頁 (MULVEY, Laura, « Visual Pleasure and Narrative Cinema », NICHOLS, Bill, ed., *Movies and Methods*, vol. 2, Berkeley, University of California Press, 1985, pp.14-26 [First published 1975])。

メッツ、クリスチャン『映画における意味作用に関する試論——映画記号学の基本問題』浅沼圭司監訳、水声社、2005年 (METZ, Christian, *Essai sur la signification au cinéma*, Paris, Klincksieck, 1968)。

ランシエール、ジャック「あるイメージから別のイメージへ?——ドゥルーズと映画の諸時代」三輪誠一郎訳、『*VOL*』第2号、以文社、2007年、156-168頁 (RANCIÈRE, Jacques, « D'une image à l'autre? Deleuze et les âges du cinéma », *La fable cinématographique*, Paris, Editions du Seuil, 2001, pp. 145-163)。

METZ, Christian, *Film Language: A Semiotics of the Cinema*, London, Oxford University Press, 1974.

SONTAG, Susan, "The Decay of Cinema", <http://movies2.nytimes.com/books/00/03/12/specials/sontag-cinema.html> (accessed 2019/03/14 [The New York Times, New York, 25 February 1996]) .

¹ 『映画の誕生 (*Naissance du cinéma*)』(1925) のなかで、ムーシナックは、「フォトジェニー」論と「リズム」論を提唱している。「(…) この中で彼は、映画にとって最も重要なものは〈視覚的リズム〉であり、〈リズム〉において映画は、音楽に近い性格をもつと推論した。映画における〈リズム〉という問題を取り上げたのは、必ずしもムーシナックが最初ではないが、彼の〈リズム〉説によって、抽象的な〈フォトジェニー〉の概念は、はじめて具体的なもの—映像の知覚に与える効果としてとらえられるようになった」(岡田 41)。

² 準備 (敵対者、犠牲者の登場など) → 紛糾 (敵対者は主人公に関係あるものを攻撃し、主人公は反撃を決意するなど) → 移動 (尋問や攻撃を受けるが、主人公は使命・探索の対象が存在する場所へと導かれる) → 闘争 (敵対者は敗北し、最初の問題や欠如は解決されるなど) → 帰還 (偽主人公の登場や主人公へのさらなる困難) → 認知 (問題はすべて解決される) という流れにもとづく (ターナー 109)。

³ メッツは 1964 年に『コミュニケーション (*Communication*)』誌に掲載された「映画、ラングカランガージュ (*Essai sur la signification au cinéma*)」から始まる一連の論考によって、いわゆる「映画記号論」流行の立役者として知られている (三浦 155)。

⁴ 出口 (2009) は、D・W・グリフィス (D. W. Griffith, 1875-1948) の『国民の創生 (*The Birth of a Nation*)』(1915) を例に挙げている。「『国民の創生』は、白人至上主義の秘密結社 KKK (クー・クラックス・クラン) の発祥を描いており、のちに黒人に対する差別をむき出しにしていることが批判の対象とされた。人種的平等が法制化された時代から見れば、批判の主旨自体はその通りで、現在このような映画が作られるならば、間違いなく時代に逆行する反動的な作品といえる。しかし、彼はこの作品を 1915 年の同時代人に向けてつくり、当時の大多数の観客にとってこのような物語はむしろ常識的なものであった。グリフィス自身は、人間が争いをやめ、平和を求めることに映画のテーマを置いていた。そんな平和への希求と黒人差別を当然とする意識が同居しているのが、1915 年の時代精神である」(出口 33)。

⁵ たとえば、アーティストのシンディ・シャーマン (Cindy Sherman, 1954-) は、1970 年代末に発表した《アンタイトルド・フィルム・スティル (*Untitled Film Stills*)》という一連のセルフ・ポートレートにおいて、古典的ハリウッド映画におけるジェンダー的な特徴あるいはステレオタイプを取り出すとともに、それらを戯画化している。このセルフ・ポートレートは、概してサスペンス映画のヒロインふうには扮装しているシャーマン自身が被写体となって、アルフレッド・ヒッチコック (Alfred Hitchcock, 1899-1980) などの映画のワン・ショットを彷彿とするコンセプチュアルな構図のなかに位置している写真となっているのだが、ここで重要なのは、被写体であるシャーマンがまるで怯えているかのように写っており、そして、その怯えた視線をフレームの外に向けていることだ。ことによると、この写真作品は、被写体である女性が怯えているのはおそらくフレーム

外部にいる悪意ある何かによって危害を加えられそうになっているからであろうと想像すること、その何かとは他ならぬ男性であろうと仮定することを鑑賞者に促しており、それゆえ多くのフェミニズム系の論者たちが本作への言及を行なってきた。いずれにせよ、チャーマンはこの作品によって、古典的ハリウッド映画における白人女性表象の諸特徴（ブロンドの髪、非-意志的で不安そうな表情芝居、すぐにそれとわかる固定化された性別役割分業にもとづく職業イメージなど）を焦点化し、そのステレオタイプを告発している（クラウス 116）。

⁶ 映画を見ているとき、観客（=男性）はそれをまるでコントロールしているかのようなナルシスティックな全能感を覚えているなどといったように、マルヴィを初めとするフェミニストたちは決めつけているとの指摘および批判がある（長谷 188-196）。

⁷ ソンタグは「キャンプ（camp）」という概念を提起している。これは、良し悪しを問題とした通常の審美的基準に対して別の判断基準を提供し、また、美を基準とするのではないような仕方世界を審美的に経験することを提案するものであるとしている（ソンタグ 451）。

⁸ ドゥルーズは、映画を「見たままに、ありのままに受け止め」るための方法として「直観（intuition）」を挙げる。直観は、創造の渦中にあるものをそれに即して創造的に書くことを可能にするものであるとされ（三浦 177）、また、この「直観」はベルクソン哲学における方法的概念である。

⁹ ドゥルーズは自身をあくまでも素朴な観客にすぎないとしている。「私は素朴な観客にすぎません。とりわけ観たままの画面と、その背後の意味といった区別は信じていないのです」（ドゥルーズ [1996] 41）。

¹⁰ ジャック・ランシエール（Jacques Rancière, 1940-）は、第二次世界大戦という歴史的経験を契機とする運動イメージから時間イメージへの移行は、あくまでもドゥルーズが想定し重視しているだけの虚構的な移行に過ぎないと批判している（ランシエール 164）。

¹¹ 運動イメージの場合、その下位分類であり、またパースの分類に対応する三種類のイメージだけで説明できるが、時間イメージの場合、それら三種類には還元できないイメージが発生するからである。

¹² 「彼が生きた時代の中の中心的な経験とは《アウシュヴィッツ》と名付けられた歴史的な破局（…）であった」（ハンセン 462）といわれているように、アドルノにとってアウシュヴィッツは、人間の経験それ自体の質に変容を迫った歴史的な出来事としてあったのではないか。つまり、先に述べたように、ドゥルーズにとっては、第二次世界大戦が画期となって映画ひいては人間における「時間」が変質したと考えられていたように、アドルノにとっては、個人的かつ集団的な「経験」が変容を被った出来事としてアウシュヴィッツが考えられていたと思われる。