

映画における時間

——物語分析の観点から——

原 田 邦 夫

「人の歩く大地は動いていないように見え、わたしたちは平然とそこで暮らしている。人生における〈時〉もこれと同様だ。そして逃れ去る〈時〉を感じさせるために小説家はやむなく針の動きをめっちゃめっちゃにはやめて、読者に二分間で十年、二十年、三十年を飛び越えさせる」(プルースト『失われた時を求めて』Ⅲ、集英社文庫、122頁)。

0. はじめに

われわれにとって映画は、まず物語として現れてくる。物語ではないような映画に接する機会は少なくとも筆者にとっては滅多にない。それゆえ映画を物語分析の観点から検討することは許されるであろう。ただ映画の映画たるゆえんを軽視しさえしなければ。問題は物語をどのように扱うかである——ここではもはや古典といってもよい、ジェラルド・ジュネットの「物語のディスクール」に示された観点に従うことにする。現在でもなお物語の特質をもっとも包括的に論ずることを可能にする装置として、その価値は揺るがないからである。ジュネットは物語にどのようにアプローチするのか。われわれが知覚する物語それ自体(個々の小説、テレビ・ドラマ、映画、戯曲など)(= *récit*)は、ふたつの側面、すなわち語られる物語(物語内容)(= *histoire*)と物語を語る行為(物語行為)(*narration*)の複合体と捉え「物語内容」と「物語行為」の関わり方を、「時間(時制) *temps*」、「叙法 *mode*」、「態 *voix*」という三つの観点からアプローチを試みる。この論稿では物語分析の全面的な適用を目論むわけではない。〈時間〉という観点に限定して、映画のありようの一端を考えてみたい。

ある映画のなかで時間がどのように扱われるか、そのようなことを一口で言えるはずもないが、ときとして目も醒めるような形で「時間」の流れの異様さがあらわになる瞬間を経験することがある。誰もが知っている映

画『市民ケーン』(オーソン・ウェルズ、1941)の一シーン、ケーンの後見人であるサッチャーが少年のケーンに「クリスマスおめでとう」といってプレゼントをわたし、続けて「新年おめでとう」挨拶を述べると、そこに青年となったケーンが微笑を浮かべているというシーンがそれである。ジュネットなら「物語行為」の速度の局面における「省略法」の鮮やかな適応というのであろうが、こうした転換を可能にするものはいったいどのようなにして可能なのか、その問いに関連して映画は時間をどのように扱うのであろうか。

それで、まず物語とは何か、そして映画は物語の媒材としてどのような特色を持っているかについて簡単に触れ、さらに物語分析の基本的な考え方を紹介し、時間の要素が映画のなかでどのように現れるかについて述べる。

1. 映画は物語か

われわれは、なにを映画とよぶのだろうか。1895年、リュミエールが初めてスクリーン上に動く映像を映し出した時、「平面的で、フレームによって区切られた映像の形」(オーモン、ベルガラ、21頁)が存在していた。この映画が、しかし、物語と結びつく必然性は全くないといいうるだろう。事実、リュミエールの目にはかれの映画が「将来のない芸術」と映っていたといわれている。この時にパリのキャプシーヌ通りにあったグラン・カフェの地下室で上映されたという映画『リュミエール工場の出口』は、「現実そのままの〈動き〉をとらえ」たものであった。そこには、フレームの変更も、カメラの移動も、画面の切り替わりも存在しない。とはいえ、始めと終わりがあるから、物語にきわめて近いとはいえるかもしれないが。そうはいってもこのフィルムをいかなる意味でも、物語とは言えない。ちょうど日常生活の昼食の場面を撮影して、映写しても、誰もがそれを物語とは考えないように。もっともオーソン・ウェルズは『偉大なるアンバーソン』(1942)のなかで、ほぼ、10分近く、アンバーソンの最後の息子が食事を摂る場面を固定カメラで延々と写しだしていたが。

それでは物語はどこに始まるのだろうか。映画史は、1903年にニューヨークで上映された『列車大強盗』がアメリカにおける劇映画の最初と教えてくれる。イギリスでも、「スミスは『メアリー・ジェーンの災難』で

は素早く連続するさまざまな視点をとおして、いろいろ場所を変えながら続いてゆく一つの劇的出来事を見せる」という試みを行っている（ミトリ、183頁）。いうならば、物語が形成されるためには二つの場面が、なんらかの形で結び合わされることが必要である、ということができる。英語圏の物語論では、E. M. フォスターの「ストーリー」と「プロット」の区別が問題にされるが、思うに、「ストーリー」は「いくつかの出来事の時系列順の列挙」「プロット」は「その出来事のあいだに因果関係を設定したもの」と敷衍できるであろう。リュミエールの映画は、単一の出来事の時間軸に沿った描写であり、ストーリーたりえたとしても、プロットが欠けているのではないだろうか¹⁾。

二つの場面があるということは、そこになんらかの形で、切れ目があるということであり、映画の場合その切れ目は、モンタージュによって結ばれる（カメラが固定からパンに移るとしても、その移動の開始点は、一つの切れ目を構成するだろう）。黒澤明の『七人の侍』（1954）の物語の始まりは誰もが知っていると思う。野武士たちが、ある村落を見下ろして、麦の刈り入れが終わったら襲うとしようとして立ち去った後、それまで、なんら変哲のない灌木の群生した土手から薪の束がぐらりと剥がれて、一人の農夫が姿を見せる。そしてこの男が村に野武士たちの計画を告げるところから映画のなかの物語が始まる。この切れ目こそが、物語一般の理論的な始まりそのものにほかなるまい。

物語にどうしても切れ目が必要であるとすれば、ここで提起される問題は見過ごすことができないように筆者には思われる。それは、映画も「離散型」の表象体系に属すると考えなくてはならないということを意味していよう。「離散型」というのは、集合を構成する要素（元）が、非連続の個体からなるものをいう。その反対が「稠密型」で、その集合は連続量からなるもので、全体から、単位として個体を取り出すことができないものを想定している。そして、離散的な集合と稠密的な集合は、ともに無限集合であるにもかかわらず、完全に一対一対応は不可能であって、稠密型集合のほうが離散型の集合よりも多くの元を含む（集合の濃度が高い）とされているのである。

そして、映画が離散的であるからこそ、「映画」も記号の体系として、記号論の対象たりうることになる（きわめて当然のことを述べているにすぎないが）。つまり、一本の映画を、さまざまなレベルで単位に切り分け、

その結合 (concaténation) のためのコードの解説という意味での「記号論」が成立するのである。そうはいっても、映画は通常の言語 (langage) とは明らかに異なる。ロラン・バルトは映画への抵抗感を隠さない。かれによれば「映画においてはシニフィアン自体がその本性上、つねになめらかで [……]、片時として途切れることのない、映像の連続体であるフィルムという皮膜が、まるでおしゃべりなりボンのように《切れずにつづいてゆく》。断章や俳句のような断片群による構成は、映画というものの本質規定上、不可能だ。上映上の拘束によって（言語において項目を順に追ってゆく書き方が不可避なのと同じように）観客は一挙に受信してしまうよう義務づけられている」（バルト、70頁）からである。しかしながら「切れずに続くおしゃべりなりボン」もいくつものショットの集合体ではないだろうか。ショットの一つ一つは、言語における記号素 (monème) のように切り分けることができる。またそのショットは、周到な準備のなされた選択の結果として現れてくる。黒澤明は助監督であった頃、ロケ地でどうしても画面に入る民家を取り壊す交渉をしたというエピソードが伝わっているし、ヴィスコンティは『夏の嵐』（1954）の伯爵夫人の化粧台におかれる小道具すべてに綿密な指示を出していた。

一方で、小説でなら三島由紀夫のいうように、「彼女はこの世で一番の美女であった」と書いてあればその女性は確かにそのような美女に他なるまいが、映画や演劇では事情が異なる。画面に映し出された像は、何らかの個別性を残しており、抽象的、普遍的な存在として受け手の一致した同意を得られるとは限らない。その意味で、映画におけるショットを言語記号と同等に見なすことはできないが、それでも、連結されるショット、選択的な画面構成などを考慮すれば、ある程度まで（この程度を決定するのは至難であるが）それを「記号」として理解することも許される。だからクリスチアン・メッツは映画が、「言語 (langue)」であるのか「言語活動 (langage)」であるのかをめぐる考察に一編の論文を割くことができたのである（メッツ、65-169頁）。

ここでクレシヨフ効果といわれるものに言及しておこう。レフ・クレシヨフ（1899-1970）はソ連の映画人で、古い劇映画の中から俳優イワン・モジューヒン（1888-1939）のクローズ・アップの映像、しかももっとも表情の乏しい映像を抜き出し、それを三つの異なる映像とつなぎ合わせてみせた。それを見た観客はこの俳優の表現力の豊かさに感嘆したといわれ

ている。ショットはそれ自体では十全な意味を有しているのではなく、ほかのショットと組合せることで初めてそのショットの意味が確定されるということである。この観点からでも映画は言語とある程度まで対比させることのできる記号体系なのである。

むしろ映画が記号の体系であるとして、それが物語と結びつく必然性があるとは限らない。それでも映画は物語を語るきわめて効果的なメディアであることは疑い得ない。物語は映画とどのようにして結びついたのだろうか。『映画理論講義』では、次のような論点を提案している。それはまず、映画が時間を軸にして動く具象的映像であり、この映像が動くものであることによって、「表象された事物のある状態からほかの状態への変化」が示される。つまり「映画において表象されたものは変容のうちに表象されている」のである（オーモン、ベルガラ、108頁）。映画が時間のうちにあり、映画による表象はほかのいかなるメディアに較べても強い時間の拘束を被っていることに異論はないであろう。そして物語が、おしなべて時間の推移に支えられて展開することもまたいうまでもないことである。したがってこの両者が結びつくことになんの不思議もない。ポール・リクールは、物語における筋が、総合の産物であって、「筋のおかげで、目的、原因、偶然などが、全体的で完全な行動の時間的統一のもとに集められる」（リクール、10頁）と述べている。

しかしながら当初の映画、少なくともリュミエールの発明したシネマトグラフは、観るものにとってほとんど物語の印象を与えない。「ものを顯示しようとする行為」には違いないが、それは時間の推移をいわゆる「平土間の紳士 (le monsieur de l'orchestre)」として見守るに過ぎない。だからメリエスが、かれにシネマトグラフの機械を購入したいと申し出たとき、かれは、この発明品は疑いもなくあなたを破滅させる代物で、科学的好奇心として一定期間は活用して、また金儲けができるだろうが、それを離れてみれば商売的には将来なんの見通しなどはない、といって断ったというエピソードは、その間の事情をよく表しているだろう（ウエンデン、10頁）。したがって映画が物語に結びつくことが可能であるためには、先に触れたように「切れ目のない薄膜」を切断して、何らかの「連結」の可能性を確保する必要がある。モンタージュと呼ばれる行為は最も広い意味で、二つ以上の部品（映画ならショット）を組み合わせることを意味する。このモンタージュの発見こそが映画を物語に結びつけ、リュミエールの発明品の

将来を無限の可能性に向けて切り開いたのである。ジャン・ミトリはサドゥールを引用して、モンタージュの機能を次のように述べている。「モンタージュの劇的な価値は、何よりもモンタージュが映画の本質そのものである三つの効果を実現できることにある。すなわち、第一にクロース・アップと全景ショットを交替させながら、事物を眺める眼としてカメラを使用すること。第二に、一人の登場人物が移動するのを、ちがった背景（デコール）のなかで追うこと。第三に、別々の場所でくり広げられている、同一の目標に向かって進んでゆくいろいろなエピソードを交替させること」（ミトリ、188頁、サドゥール、36-37頁）。このようにして映画はリクルのいう諸要素の「時間的統一」という「話の筋」の力を獲得する。ドゥルーズもまたモンタージュに関して、「モンタージュとは運動イメージ（images-mouvement）に働きかけて、そこから全体を、観念すなわち時間というイメージを取り出す操作である」（Deleuze I, p. 46）。さらに続けてこの時間のイメージは「運動イメージの分節から派生する持続であり、実際的な時間」であり、「時間の間接的なイメージを構成するものとしての動きとしてのイメージの構成であり、配置」（Deleuze I, p. 47）なのだという。モンタージュが、時間の複雑な変形としての物語を表象する力を映画に与えたのである。そのことによって映画が、誕生当時「高尚な芸術」と見なされていた演劇と小説と同様、観客の興味に値する物語を語れることを証明して、もっぱら「技術的な物珍しさ」を売り物にした「卑俗な見せ物、縁日の演し物」でしかないような境遇から脱け出すことに成功したのである（オーモン、ベルガラ、p. 109）。

2. 映画と物語分析

物語とは何か、それは、西欧の伝統におけるアリストテレス的な見方のなかでは、「筋 *μυθος*」に他ならず、ある一定の大きさをもつ全体で、始めと中間と終わりをもつもののことである、と最小限いっておこう。リュミエールの映画にもこの「筋 *μυθος*」を持つフィルムが存在していないわけではない。たとえば13巻からなるキリストの受難や複数の巻を持つジャンヌ・ダルクの処刑といった「劇映画」の製作を行い、アメリカでは大ヒットを飛ばしたといわれている（サドゥール、21頁）。しかしその各巻は固定カメラでとらえられ、フレームの変化は見られない。またリヨンでの消

火活動の訓練をとらえた映画では、二つのショットの順序を逆にして繋いであると思われるのであるが、そこにもフレームの変化は見られない。これらの例では先に述べた「ある一定の大きさをもつ全体で、始めと中間と終わりをもつ」という「筋 *μυθος*」の定義を満たしているようには思われない。ただし、大統領のリヨン到着を記録した映画では、異なるフレームの三つのショットをつなぎ合わせて、ある行為 (action) の全体を示そうとする意志がうかがえる。まず大統領が馬車である場所に到着し、次にその内部で勲章の授与が行われ、最後にその場所からの出発が示される。むろんあの有名な水を撒く庭師の受難も一つの筋の全体が示されているといえはいえないこともないだろう。だがそこには「始め」の感覚が欠如しているように思われる²⁾。なにもアリストテレスの定義の適用が可能でなければならないと主張するつもりはないが、物語の筋の展開を察知するには、なんらかの形で「全体」が想定され、それが「適切に」分節されていることが必要なのである。

その上で、冒頭に述べたように、物語へのアプローチをジェラルド・ジュネットの構想に依拠することにした。それで手短にかれの物語分析の特色をまとめておこう。すでに記したが、かれは物語 (*récit*) を、物語内容 (*histoire*) と物語言説 (*narration*) に分け、これら三つの項のあいだの関わりの諸相を、*Temps* (時制、時間)、*Mode* (叙法)、*Voix* (態) という三つの側面から解明しようとする。物語の三分区には、どうしても混同されがちな物語と物語内容を、明確に区別することを可能ならしめるという利点がある。そして、その関わりの諸相の解明の作業のなかで、「時制 (*temps*) の問題は、話の筋と物語の時間との時間的關係に関わる。叙法 (*mode*) の問いは、語りの情報の規制 (視点、焦点化) のさまざまな手法に関わる。この場合も話の筋と物語との諸關係が問題である。態 (*voix*) の問いは、物語と話の筋の關係 (語りの時間と物語の時間の間の場合である) のレベルと、物語と語りの關係 (語り手のあり方の研究の場合である) のレベルとに同時に関わる」、というふうにまとめられる (Ducrot et Schaeffer, p. 711)。

いうまでもなく、言語を媒材とした物語と映画 (動く映像とことばを媒材とする) とでは、先の三つの区分の関わりはその様相を異にする。まず時制に関して、言語を媒材とする物語では基本的な時制は過去であるのに対し、映画では基本的時制は現在と見るほかない。したがって叙述

(narration) の仕方もきわめて制限されることになる。言語による物語ならば、叙法というカテゴリーを立てて、だれもが「自分が物語る対象をより多く物語ることもより少なく物語ることもできるし、その対象をあれやこれやの視点から物語ることもできる」のであるから、それを実現するにあたっての「もろもろの様態 (modalités)」を検討することが出来る (ジュネット、188頁) のに対して、映画では、物語はまさに眼前に展開しているままを見るものに提供しているとは思われえないような印象を与える。

ギリシア以来の伝統で、物語を語り手が伝えるディエゲシスと語り手が伝えるのではないという錯覚を与えるミメシスというふたつの語り方に区別する。映画はミメシスの極限にあるといえよう。少なくとも、リュミエールの最初の映画は、まさに言語を媒材とする物語では不可能な、「物語内容」を「示し」、「模倣している」ように思われる (ジュネット、190頁)。このような語りの場合 (つまりミメシスの語りの場合)、言葉による物語では、語り手はほとんどその存在を最小限に止め、登場人物の背後に紛れるように思われるのに対して、映画の場合はカメラの眼差しのもとに捉えられ、あたかもカメラが「語り手」であるかのように振る舞う。しかしながらこの語り手は、物語にはまったく干渉しない、という点で公平無私の語り手といえる。しかしそこに、二つ以上のショットが組み合わせられ、ドゥルーズのいう時間の間接的イメージが形成されると、語り手としてのカメラは変質すると言わざるをえない。ショットごとに「語り手」と物語内容との関係 (視点、距離) が変化する可能性が生まれる。カメラをとおした一人称の語りは、そのような変化の背後に消失し、かわりに、均質的な時間の推移が、リクールがいう、曲折に富む「目的、原因、偶然」の統一体として表現されることが可能になる。

そうであるとすれば、映画も「現在」の再現から、さらに眼前の出来事を公正無私の立場から (「平土間の紳士」の観点から) 語ることにとどまることから解放される。映画が、それが写し出す対象 (物語内容) から、相対的に独立し、映画自体の時間、視点を確保することができるようになる。

3. 映画における時間の諸相

繰り返し述べたように、物語分析から見た映画における時間の扱いの特

性は、映画の時制は現在形（しかもフランス語でいう「直説法現在」）のみであり、また、そしてジュネットのいう不等時法は、特殊効果（スローモーション、あるいはコマ落とし）を除いて不可能であり、おもに「等時法 (isochronie)」に依拠するほかない、というところに求められる³⁾。時間を T (Temps)、物語内容を H (Histoire)、物語を R (Récit) と表せば、 $TH=TR$ となる。それは物語行為の停止、省略、加速ないし減速として現れる。小説などの場合、それは登場人物の対話の忠実な再現、かれの行為の一挙手一投足の省略抜きの描写などに見られる。ジュネットの分類では、この TH と TR の関係は以下のように命名されている。

情景法—— $TR=TH$

要約法—— $TR<TH$

休止法—— $TR=n, TH=0$ ゆえに $TR\infty>TH$ (超時間的描写で、語り手自身の責任で物語の進行に関わりのない情報を読み手に与えるもので、黙説法 (= 迂回的要約法) とは異なる。)

省略法—— $TR=0, TH=n$ ゆえに $TR<TH\infty$

(ジュネット、105頁)

映画の場合、スローモーションを用いれば $TR>TH$ も可能である。小説でも筒井康隆の「お助け」という短編は、この関係の表象への果敢な挑戦であったように思われる。それを筆者は「拡張法」と名づけたい。

いうまでもないことだが、映画全体が「等時法」いいかえれば「情景法」によって成り立っているということとはありえない⁴⁾。早い話が、チャールズ・フォスター・ケーンの76年にわたる生涯がほぼ二時間の映画になるのだから。だからそこには、なんらかの形で「要約法」、「省略法」が用いられているのである。それが可能になるのは、いうまでもなく、映画が内包している切れ目とその連結、つまりもっとも広い意味でのモンタージュの効果によってである。

モンタージュをめぐっては、映画理論家同士で正反対の立場が形成されている。一方の理論家としてアンドレ・バザンが挙げられ、もう一方の側にはエイゼンシュタインをおくことができる。

バザンにとっては、映画は不連続な単位の継起であることは容認せざるをえないが、この継起はできる限り隠蔽されている必要がある。それが映画の透明性という特性にほかならない。

「出来事は映画作品における不連続な単位 (バザンにとってはショッ

ト)の継起によって表象されてよいのである——ただし、まさしくその不連続性が可能な限り隠蔽されているという条件の下で。これが映画言説の「透明性」と称される概念で、それは映画(シネマ)をめぐる一つの個別的な美学を指しており(ただし、その美学はきわめて広汎に普及しており、支配的でさえある)、それによれば、映画の本質的な機能は表象される出来事を見るべきものとして差し出すことであり、自分自身を映画として見せつけることにあるのではない。」(オーモン、ベルガラ、86頁)

バザンは、オーソン・ウェルズの映画に関して、次のように述べ、この切れ目を隠蔽する映画の詐術に注意を向けている。

「いかなる映画作品であれ、その目的は、われわれが現実の出来事に立ち会い、それらが目の前で、日常の現実におけるのと同じように進行しているかのようなイリュージョンを与えることにある。しかし、こうしたイリュージョンにはある本質的な詐術が秘められている。というのも、現実とは連続した空間のなかに存在するが、スクリーンがわれわれに提示するのは、実は「ショット」とよばれる小さな断片の継起にほかならず、それらの選択や順序や持続時間は、まさしく映画作品の「デクパージュ」と呼ばれるものを構成するからである。もしもあえて注意を凝らして、表象された出来事の連続的な進行にカメラが押しつけた断絶を知覚しようとするならば、そして、どうしてそれらの断絶が自ら感知不能となってしまうのかをうまく理解しようとしたならば、結局のところ、われわれがそうした断絶を容認するのは、それらもやはり、連続的で均質な現実という印象をわれわれのうちに存続させるからだということがわかるだろう」(オーモン、ベルガラ、86頁、バザンの引用はかれの *Orson Welles, Paris, Cerf, 1972, pp. 66-67* からされている)。

それに対して、エイゼンシュタインにとっては、そのような「連続的で均質な現実」というものは存在しない。同じ『映画理論講義』から引用すれば、エイゼンシュタインは、

「それ自身に固有の意味をそなえ、その意味を損なってはならないとされるような、《現実》なるものを仮定する一切の考察を排除している。極言すれば、エイゼンシュタインにとって現実とは、人がそれに与える意味や、それについて行う解釈なしには、なんの価値も持たないものである。こうして映画はそのような解釈のための(数ある)手段の一

つと見なされることになる。映画は《現実》に介入することなく現実を再現せねばならないのではなく、逆に、そうした現実に関してなんらかのイデオロギー的判断を示しながら、それを反映せねばならないのである。」（オーモン、ベルガラ、91頁）

バザンの立場は、一般にアリストテレス以来の西欧における物語に関する了解の基本的な考え方（アリストテレス的な意味でのミメシス）であるが、映画においても、観客に、この連続性の印象を与えることが最重要事となっているように思われる。

しかしながら、ある種逆説的なことだが、カメラを固定した長回しよりも、短いショットの組み合わせのほうが、より強い連続性の印象を与える。ジェイムズ・モナコは次のように述べている。

「たとえば、ある対象から別の対象へのパンとストレート・カットティングのうちどちらを選択するかという問題を考えてみよう。ほとんどの人は、カットのほうが操作的であり、現実を断ち切り、作り替えること、一方パンは空間の全体性を保つので、二つのうちでより現実的であることを認めるだろう。しかし実際には、もしパンとカットを受け手の観点から判断すると、逆もまた真なのである。／われわれがある対象から別の対象へ注意を移すとき、目がパンをすることはほとんどない。心理的には、カットのほうがわれわれの自然な知覚に近いのである。まずはじめにある対象がわれわれの注意を引き、次に他の対象が注意を引く。われわれはその間の空間にほとんど興味を持たないが、映画のパンはまさしくこの空間にわれわれの注意をひきつけるのだ」。（モナコ、146頁）

したがって、映画は、このカットの再結合について、それが連続して、自然であるように見えるためのさまざまな技法を開拓してきた。ディゾルヴ、フェイド・イン、フェイド・アウト、ショット／カウンターショット（肩越しショット）、要するに「継ぎ目のないショットの転換」（同前、183頁）を目指してきたのである。かれによれば、モンタージュの目的は、生の素材をもとに統一体を作り上げてゆく作業にあるのだが、それ以外に、隣り合う二つのショットがもつ二つのもともとの意味から、第三の意味を創造する弁証法的過程、さらにおびただしい量の情報を短時間で伝達するために、多くの短いショットを組み立てる過程をも意味する。（同前）

しかしながら、このようなモンタージュは、映画の根源にある切断、ルドルフ・アルンハイムのいう「痙攣的亀裂」によって可能となっているこ

とを忘却するわけにはいかない。

実人生の時間・空間には痙攣的亀裂はない。時間と空間は連続的である。しかし、映画の場合はそうではない。撮っている時間中にいつでも中断することができる。ある場面の次に、まったく違う時刻に生起する場面を繋ぐことも可能である。そして、空間の連続性も同様に崩される。

アルンハイムは続けて、映画中で可能な「空間操作」(単一の「実人生」の空間を「さまざまな角度から見た……いくつもの継続的な像」へと分割することも含まれる)が不快感を産まない理由を問う。その答えは映画の「中間的な」立場に見出される。「映画は実際に起こっていることの効果と写真の効果を同時に生む。したがって、映画の「写真性」がもたらす効果は、多様な時間と空間からなる一繋がり場面が恣意的だと感じられない……というものである。もし、映画の写真がとても強力な空間的印象を与えるなら、おそらくモンタージュは不可能になるだろう。モンタージュを可能にするのは、映画の部分的な非現実性である」(アルンハイム、20頁、26頁、ヒース、152-53頁参照)。

映画が「不快感を産まない」理由として、映画の本性に固有の「中間的な」立場、いいかえればその「部分的な非現実性」に注目する必要がある。それが映画も一つの言説(discours)として存在することを可能にするのである。映画の持つ中間的立場は、ポーランド出身の美学者ロマン・インガルテンのいう「提示された対象像における〈無規定箇所〉の存在」に関わってくる。インガルテンは芸術作品のなかで提示される対象像には、かならず規定されていない箇所をふくみ、その点で現実の対象と異なるという。だから映画における映像が、いかに現実を忠実に再現されていようとも、提示されている限りは、必ず規定されない箇所が含まれているのである。そして観るものは(小説であれば読者は)、この規定されていない箇所を補う、あまつさえ過剰に補って、順次提示される対象像の同一性を確保するのである(インガルテン、211頁以下)。子豚が羊番として成長する過程を描いた映画があったが、主人公の豚は映画のなかでは、同一であっても、撮影にあたっては数頭の豚が使われていることは周知の通りである。また、ルイス・ブニュエルの遺作『欲望のあいまいな対象』(1977)では、一人の登場人物(小間使いのコンチータ)を二人の女優に演じさせている。

よく見られるような、作中人物として一人二役、二人一役ということではないのであるが、このことに気付かず、違和感をいだきもしなかった観客が少なからず存在したといわれている。

映画に固有の時間表現が可能であるのは、映画がまさにこのような特質を持っているからにほかならない。映画は、基本的に「等時法」によるものでなければ、スチール写真の継続的な提示や、一定の長さのショット、シーン、シーケンスの断続的な提示によって形成される「不等時法」を用いて時間の連続性を表現しなければならないのである。いいかえれば、映画の「中間的な」ありようと、そこに含まれる無規定箇所への観客の干渉によってはじめて、映画の時間的・空間的連続性が維持される。映画制作の現場でのそのための配慮は並々ならぬものがあるだろう。筆者にとっては、黒沢明の『蜘蛛巣城』(1957)で領主殺害の場に向かう若侍が松明の柄の端を持っていたのに、次のショットで中程の少し下を握っているのに気付いたときに小さからぬ違和感を持ったことが記憶に残っている(むろん若侍が持ち直したということもあり得るけれど)。ようするに映画において時間の短縮は、基本的に、カットとモンタージュの組み合わせを駆使して、「多様な時間と空間からなる一繋がり場面が恣意的だと感じられない」ようにするその技法によって可能になっているといえることができる。

くわえて、映画における言葉の要素も時間の短縮の有効な手段であることはいふをまたない。映像では厳密な意味での「要約法」は不可能であるが、字幕、ナレーション、登場人物の台詞によって、物語内容の要約をいとも容易におこなうことができる。その典型的な例としてビリー・ワイルダーの『深夜の告白』(1944)や『サンセット大通り』(1950)を挙げることができる。前者は、保険のセールスマンが保険金詐取の共犯の女性を殺害して、傷を負い、自分の犯罪の経緯の告白を録音機に残す、とまとめられる。また後者は世間から忘れ去られた大女優に雇われた無名の脚本家が、女優に拳銃で撃たれ、プールに浮かんでいて、事件捜査のためにパトカーが到着するまでのあいだに、出会いから殺害までの出来事がふり返られる。言葉が介入することでカメラがすべてを映し出す客観的な視点を離れて、作中人物の視点から物語を語ることがいっそう容易になる。この特徴はフラッシュバック、あるいは回想のシーンに明瞭に現れる。

4. 映画における「語り手」の問題

そうであるならば、映画の物語分析における特殊性として、「語り手」の特定あるいはそのステータスの規定という問題が生じてくる。ジュネットのいう「叙法」に関する問題である。ジュネットは、「内的多元焦点化」⁵⁾の語りの例として、『羅生門』(1950)を挙げていたが、その映像は、完全に語り手の観点から展開されているとは言い難い。ましてや「内的焦点化」そのものが取りにくい。ジョウゼフ・フォン・スタンバークの『ニューヨークの波止場』(1928)のなかで、針穴と糸が大写しになって、それがたちまちピンぼけになるショットがあったが、典型的な「内的焦点化」の例で、カメラは恋人を気遣う娘の眼になっている。しかしたとえば、モニュメント・ヴァレーの遠景は、主人公の目をとおして眺められたものなのか、全知の語り手が物語の舞台を設定するために描写しているものなのか、にわかには決めがたい。

あるいは、カメラは多く観客の目の位置にあるようにふるまっているということが出来るかもしれない。だから、それは、全知の語り手と外部から眺める視点が、入り混じっているか、絶えず交替していると見なければならぬだろう。むしろ映画は、主観的なショット(内的焦点化)と客観的なショットの組合せであるにしろ、焦点化がもっぱら作中人物になされている映画もないわけではない。ロバート・モンゴメリーの『湖中の女』(1947)がそれで、語り手は鏡に写った像としてしか、観客の目に触れないものであるらしい。とすれば、映画にとって内的焦点化はこのような例外があるにしろ、不可能と断言できるかもしれない。小説であれば、語り手は登場人物のひとりとして等質物語世界を構成しうるが、映画では語りつつある語り手が、語られる物語の登場人物であることは不可能なのである。先に挙げた『深夜の告白』では語り手は、録音機に向かっておのれの犯罪を上司に対して告白するのであるが、犯罪の経緯である「出来事」において、かれは語り手ではありえない。ドゥルーズは「物事を報告する物語に現れる小説的記憶」と「報告される対話に現れる演劇的現在」とを対比しているが(Deleuze, II, p. 72)、後者は一般に語り手を「異質物語世界」に位置づける。映画における「叙法」の問題の著しい特徴をなすのではないだろうか。とはいえこの映画は冒頭と結末における上司との対決が「演劇的現在」(アリストテレスなら「ミメシス」と呼ぶところだ)で提示

される以外は、語り手の犯罪の経緯の報告——いいかえれば内的焦点化の物語——として提示される。事情は『サンセット大通り』でも同じである（ただしこの映画では脚本家の雇用主であるかつての大女優が撮影所のスタジオでかつてのスタッフから手厚い歓迎を受ける場面は語り手の知見の外にあるのだが）。

フラッシュバックあるいは回想のシーケンスは言葉を介入させることによって「内的焦点化」の可能性を増大させる。この場合でも、「語り（ナレーション）」が「演劇的再現」に先立つか（あるいは後に続くか）、同時に進行するかでまったく異なる効果を生み出す。画面外からなされる同時進行のナレーションは多く、画面の補足的役割を担うと期待されるが、しかしマルグリット・デュラスの『インディア・ソング』におけるナレーションは、子供の声で画面上の成人の男女の立ち居振る舞いとほとんど無関係に進行しているという印象しか与えない。また、『雨に唄えば』の冒頭は、サイレント映画の大スターがインタビューを受けて、過去の「品位にみちた」経歴を誇り高く語るが、画面ではまったく正反対の品位のかけらもない出来事が展開する。ここには音声と映像の同調と乖離の微妙な関係の解明が求められるが、その問題の指摘にとどめたい⁶⁾。

そして言葉の介入は、映画における錯時法（anachronie、諸事象が起きた（とされる）順序とそれらの諸事が報告される順序の不一致を表す。プリンス、9頁参照）の効果も強められよう。むろんフラッシュバック、回想もその事象のひとつであるが。

以下にその具体相を簡単にたどってみたい。

5. 『市民ケーン』一瞥

この事象の検討に、オーソン・ウエルズの『市民ケーン』（1941）を採り上げてみよう。一般に過去の回想を本格的に駆使した映画の最初であるといわれている⁷⁾。いまさらいうまでもないが、この映画は、ケーンの臨終の言葉「薔薇のつぼみ」を手懸かりに、ケーンの生涯をたどり直す作品である、と要約できるが、果たしてそうか。ウエルズ自身の言葉を借りよう。「『市民ケーン』はケーンの臨終の言葉の意味を発見しようと、トンプソンという名のジャーナリストが企てた探求を語る」とかれは言う（Roy, p. 21）。その限りで、ケーンの生涯がたどり直されるのであって、全生涯

が扱われるわけではない。だからこの映画の焦点は、トンプソンに合わせられ、同時に、かれのインタビューを受けて、回想する関係者に合わせられる。その意味では、さきに述べた内的焦点化の変種である「内的多元焦点化」を実践している。『羅生門』の先駆というべきであろうか。

そしてこの映画の簡潔な概説書をまとめた批評家は、この映画について以下のように述べている。

[過去への回帰という] この手法は、今日ではすっかり馴染まれているので、もはや驚くべきものではなくなっているが、時代の文脈におくと、まさに革命的なものであった。しかしながらウエルズは予防措置を講じている。ケーンの生涯の挿話が、かれの知人の証言のなかで繰り返されなかったり、少なくとも二度喚起される挿話があったり（シカゴ歌劇場の開場）、物語相互である程度入り組んだ場合があるが、物語(histoire)の進み方は、全体として、時間の順序に従っている。提示方法を過度に混乱させることは考えられていない。そのようなことは、導きの糸を犠牲にしなければならぬのであって、その糸はどの瞬間にも目に見える物でなければならないのだ。とはいえ、映画がここではじめて、明快に、文学がほんの少し前からようやく試みたことを（たとえば、1930年にフォークナーが『死の床に横たわりて』で）、あえてなしているのである。それは、線状性とそれを支えているもの、登場人物の思考と行動の唯一の保証である語り手（可視であれ、不可視であれ）の存在の破壊である。30年代の映画製作がどのようなものであったかを理解して初めて、『市民ケーン』に見られる、一人物にたいする複数の視点ということが含む大胆さに納得することができるのである。過去への回帰はそこから生じるたんなる系でしかない (Roy, p. 32)。

ケーンの生涯の謎を探究する物語としては、錯時法は、ここではあまり目につかない。この映画を構成するものは、ケーンの死、ニュース映画の作成、再検討、順序正しいインタビューの報告、探究の失敗、である。ただ、この再検討のシーンが、冒頭のプログラミングになっていて、このあとの物語を先取りしているのを除けば。しかしケーンの生涯の観点からはどうであろうか。まず、ニュース映画の上映がある。これは、この後に明らかにされるケーンの生涯の略述であり、物語の先取りとして、「先説法」

の形を取る。その後の関係者の証言において、映画は、語り手の目から見たケーンを捉えるはずであるが（内的固定焦点化）、証言者自身も知らないはずの事実も合わせて語られている。また「順序」（錯時法）のレベルでは、それぞれの語り手の知見の範囲内で、ケーンの生涯の各部分を語っている。しかし、証言の順序とケーンの生涯の出来事の順序においては、かなりの前後関係の「乱れ」が見られる。「サッチャーの回想録」にはほぼ30年近い空白があるが、その空白は、バーンスタインとリーランドの回想で埋められる。リーランドの証言の終わりとスーザンの証言の冒頭は、重なり合っている。また、細かなエピソードは複数の証言者によって重複して語られる。そうした錯時法の混入は、サッチャー、バーンスタイン、リーランド、スーザンと証言がもたらすケーンの身に起こった出来事が、ほぼ時系列に沿っていると同時に、それぞれの証言内の出来事も時系列に合致していることから、大きな違和感を持つことはない。したがって、観客はともかくも、ケーンの生涯をたどりながら（つけ加えれば、冒頭のニュース映画でその生涯の概略は手に入れている）、同時に、ケーンの多面性、一つの視点からは捉えられない複雑さを受け取ることになる。

それでは、「持続」のレベルからいえば、基本的には、映画特有の、情景法（ドゥルーズの言う「演劇的現在」）と省略法の組み合わせからなるといえそうであるが、部分的には、要約法も用いられていて、ケーンの新聞がサッチャーを怒らせる経過、ケーンとエミリーの仲の急速な冷却のシーン（黙説法、これはケーンの選挙戦のシーンで演説会場から、落選、リーランドの転勤へと続くシーンにもあてはまる）、ケーンの事業の悪化の過程、スーザンのオペラの巡回公演から自殺未遂に至る過程、その回復の過程などは、要約法を用いている。小説などでは、出来事をあらすじのような形で列挙する形で、頻繁に用いられるところであるが、視覚による提示は、はるかに時間の推移をなめらかに示すことができる。

映画の要約法は、ワイルダーの『フロント・ページ』（1974）の末尾のように、ナレーションで主人公たちのその後を報告するような使われ方、列車の驀進にオーヴァー・ラップで、場所の名前（地図の路線、風景）が重ね合わされ、旅程が描かれる……などに典型的に示されるだろう。とはいえ、映画が情景法と省略法の巧みな組み合わせを主に物語を進行させるのは、映画が「動きのなかで捉えられた自然」という印象を観客に強く訴求するので、「要約」という方法の多用はその印象を削ぐことにつながる

と考えられる。

この映画の情景法は、誰もが指摘するディープ・フォーカス、ロー・ポジションから撮った天井の写し込み、上方へのトラヴェリングなどに、革新的な特徴が示されている。また、一般に映画における「省略法」は、ショットとショット、シーンとシーンをどう繋ぐかに、個々の映画の特徴が現れてこよう。この映画ではシーケンスとシーケンスのつながりは、語りの順序で示され、人物も変わるものであるから、大きな問題を生じないといえよう。またシーンのつながりはフェイド・イン、フェイド・アウトが主な方法になっている。

シーケンス内でのショットのつながり方はどうなるのかを見てみたい。先に「継ぎ目のない映画の印象」を与えるための技法に言及したが、それ以外にも、「ナレーション」によるもの、「文字による表示」、「ディゾルヴ」、「イメージの変形」、「音声（台詞、効果音）」によるつながり、などを挙げておきたい。

先の二つは、〈ことば〉による処理であり、『インクワイアラ』を経営し始めたケーンから事業を縮小するケーンまでの時間の省略は、サッチャーの日記の日付による。言葉によるつながりは、発信者が物語外のことも、物語内のこともあり、この映画では、物語内に設定されている。

「ディゾルヴ」は、時間の経過を飛躍して、異なるシーンが重ねられる場合に効果を発揮して、この映画でも繰り返し用いられている。サッチャーの回想録を読み始めるシーンから、ケーンの少年時代へ、雪に埋もれた櫓からクリスマスプレゼントの櫓へと場面が移る。証言者とその回想の内容への移行、あるいはその逆は、この手法によるところが多い。

「イメージの変形」は、大胆な時間の省略を示すが、省略される時間の最も大きな幅のひとつが、誰もが想起するように、スタンリー・キューブリックの『2001年宇宙の旅』(1968)で、猿人が空に投げた骨が宇宙船に入れ替わるシーンである。『市民ケーン』では、スチール写真に収まった人物が動き始める、現実の映像がスチール写真に変わるという場面にその大きな効果を認められる。ここでのジャンプする時間の幅はそれほど大きくないのであるが。

「音声」によるつながりは、ケーンの選挙戦でリーランドの街頭演説からケーンの演説会場へと場面が変わるとき、拍手の音が連続して、場面変化の不自然さを弱めている。それは、少年ケーンから成年したケーンへの場

面転換にも用いられている。ここでは「台詞」の統辞的一貫性によって、その連続性が保証されているということが出来るだろう。それだけにまた、驚き（驚愕、驚嘆）も大きいのだが。論者にとっては、『2001年』のそれよりも、見事であると思う。もう少しいえば、ロマン・インガルテンのいう「無規定箇所」を考慮すれば、「クリスマスおめでとう」という挨拶は当然おなじ時点で、おなじ人物に向かって「そして新年おめでとう」と続くはずなのであるが、そこに十余年の空白がおかれているのである。

こうした、不連続の連続は、近松門左衛門が稀に人形浄瑠璃の場面転換で示していた。テキストには、文の終わりを示す指標がないのに、曲節に「三重」というフシを用いて、場面転換がなされ、場所も人物も入れ替わってしまうのである。そこには、

「実人生の時間・空間には痙攣的亀裂はない。時間と空間は連続的である。しかし、映画の場合はそうではない。撮っている時間中にいつでも中断することができる。ある場面の次に、まったく違う時刻に生起する場面を繋ぐことも可能である。そして、空間の連続性も同様に崩される」

というアルンハイムの根本的指摘と、次のようなバザンの要請、

「出来事は映画作品における不連続な単位（バザンにとってはショット）の継起によって表象されてよいのである——ただし、まさしくその不連続性が可能な限り隠蔽されているという条件の下で。これが映画言説の「透明性」と称される概念で、それは映画（シネマ）をめぐる一つの個別的な美学を指しており（ただし、その美学はきわめて広汎に普及しており、支配的でさえある）、それによれば、映画の本質的な機能は表象される出来事を見るべきものとして差し出すことであり、自分自身を映画として見せつけることにあるのではない」

との見事な融合を見ることが出来るように思う（オーモン、ベルガラ、86頁）。それが、観客に驚愕と驚嘆のどちらとも決めがたい感情を抱かせるのである。

さらに『市民ケーン』を語り手の観点からもう一度検討してみよう。その大部分はジャーナリストのトンプソンの探索の過程であると見なすことができ、一種の内的焦点化の物語であるといえる。そしてかれが集める証言者からえた物語は、その証言者のやはり「内的焦点化」の物語であるということは明らかである。つまり複数の語り手がひとつの物語（ディエ

ジェーズ)を語るという点ではすでに述べたように「多元的内的焦点化」の物語にほかならない。しかし証言者の語るこの物語は証言者が目撃しえなかったエピソードも含まれていることには注意が必要であろう(伝聞という形で知り得た知識である可能性は高いにしても)。ケーンと最初の妻との仲が急速に冷えてゆく過程、ケーンと二度目の妻スーザンとの出会いについて、証言者は直接には目撃していたとはいえないからである。だいいち、ケーンの臨終の言葉である「薔薇のつぼみ」、そしてそれが少年時代の遊び道具のそりに描かれていた装飾を指すものであることは、その情景を撮影したカメラ(すなわち観客)のみが知りうることであり、映画内部の登場人物のだれも知らずにいるのだ。

こうした事情は『サンセット大通り』でも『深夜の告白』でも同じであり、まず物語の一番外の大枠を設定する客観的ショット、外的焦点化(ゼロ焦点化というよりも)の語り⁸⁾、物語の外にいる語り手(すなわちカメラ)が不可欠なのである。それが映画にとって避けられない条件であるのかどうかは、今後の検討に委ねるほかない。

6. 錯時法——映画における時間の扱い

映画における時間の検討に関して、「錯時法」に目を向ける必要がある。『市民ケーン』においては観客をとまどわせるほどに用いられてはいないが、映画の物語分析にとっては大きな問題をはらんでいる。ここでは代表的な作品として『ラ・ジュテ』と『パルプ・フィクション』を採り上げる。どちらも観るものをとまどわせ、映画における物語のありように反省を迫るものだからである。

『ラ・ジュテ』(1959)はクリス・マルケル(Chris Marker)の作品で、テリー・ギリアムによって『12モンキーズ』(1995)としてリメイクされた。この映画は、少年期に空港の送迎台(la jetée)で殺人を見た記憶にさいなまれる男が、過去と未来を往復し、その記憶が実は自分が殺される場面だったことを知るという映画である。これは、スチール写真のみで構成され、物語はナレーションで進む。その叙述(narration)のレベルでの順序を示せば以下ようになる。

—第三次世界大戦後の世界

—回想、パリの崩壊

フェイド・アウト

- ー地下の町（放射能） ディゾルヴ
- ー実験（過去に送り込むタイミングの計測）
- ー送迎台の少年（かれ自身）
- ー時間に穴を開け、過去と未来を繋いで未来を救う
- ー過去における世界で女との遭遇
- ー未来への旅：全産業復活のエネルギーの取得
- ー任務の終了
- ー再び過去へ——送迎台での女との再会、殺害

場面のつなぎは、フェイド・アウト、ディゾルヴ、フラッシュ・ショットを用いて、みずからの殺害を目撃する登場人物の体験を表現し、観客に時間の配列の異様さを印象づける。

それに較べれば、『パルプ・フィクション』（クエンティン・タランティーノ、1994）は、サブカルチャーとして消費されても不思議ではない物語を、錯時法を駆使することによって映画としての新鮮な魅力を観客に与える。この映画は錯時法もさることながら、いくつかの物語の複合という観点からも興味深い。この映画における叙法は外的焦点化が基調となっているので、『羅生門』のような統一感は著しく減少されている。

試みにこの映画の語り（narration）のレベルで、以下のように仮に15のシーケンスに分けてみよう。

1. パンプキンとヨランダのにわか強盗（ヴィンセントの後ろ姿が見える）
2. ジュールとヴィンセントによる横取りされた麻薬の回収(1)
《字幕 ヴィンセント・ヴェガとマーセラス・ウォレスの妻》
3. サリー・ルロイの店でのブッチとマーセラスによるボクシングの八百長試合の打ち合わせ
4. ジュールとヴィンセントのサリー・ルロイの店への帰還
5. ヘロインの入手
6. ミアとヴィンセントの一夜（50年代のレストラン—ミアのヘロイン過剰摂取—ランスのところでの手当て）
7. ブッチの夢（子供のブッチが父親の金時計を受け取る）
8. （打ち合わせに反してブッチが勝った試合は省略）ブッチの逃亡—ファビエンヌとの一夜
9. 金時計の回収—ブッチによるヴィンセントの殺害

10. ブッチとマーセラスの遭遇——質屋のエピソード

11. ブッチとファビエンヌの出発

《字幕 ボニーの場合》

12. ジュールとヴィンセントによる横取りされた麻薬の回収(2)——4人目の男による銃撃——奇跡的に撃たれずに済む

13. ヴィンセントとジュールの帰路——4人目の男(マーヴィン)を連れて帰る。車の中でヴィンセントが弾みでマーヴィンを撃つ

14. ウルフによる後始末(ボニーの場合)

15. ヴィンセントとジュールの朝食／パンプキンとヨランダのにわか強盗(続き)

これはまた大雑把に以下の四つのエピソードにまとめられる。そしてこのエピソードのなかの出来事の順序にしたがって上のシークエンスの番号を振ってみれば、次のようになる。

Aにわか強盗＝パンプキン、ヨランダ——1、15

B麻薬の回収＝ヴィンセント、ジュール、ウルフ——2、12、13、14、15、4

Cミアのお守＝ヴィンセント、ミア、ランス——5、6

Dブッチの八百長試合と試合後の逃亡＝ブッチ、ファビエンヌ、マーセラス、質屋——3、7、8、9、10、11

物語分析の観点からいえばこれら四つのエピソードは独立しているのであるが、共通の人物が登場していること、そしてこれらの登場人物がマーセラスを中心に相互の関係が結ばれているので、ある程度の統一性は保たれているものの、エピソードの配置は、叙述の順序を攪乱するようになされているので、観客の混乱は深まるばかりである。とりわけシークエンス1におけるヴィンセントの後ろ姿の登場、シークエンス9でのヴィンセントの殺害によって困惑はさらに強調される。

こうした混乱の回避が映画に挿入される二か所の字幕によって図られるように思われるが、物語内容にほとんど介入しないので、むしろ混乱を強化するように働いている。これはルイス・ブニュエルの『アンダルシアの犬』に挿入される字幕の効果を引き継いでいるとしか思われえない。ブニュエルはこの映画で当時のサイレント映画における字幕利用のパロディを目論んだといわれているのである(オーモン、335頁)。そしてこれら四つのエピソード(=E)の配列の秩序も、エピソードを構成する出来事の時

系列（物語世界における時系列＝D）もともに、叙述の順序（シーケンスの順序＝S）に合致していない。その関係を表にまとめると次のようになる。

D	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
S	2	12	13	14	1	15	3	4	5	6	7	8	9	10	11
E	B				A	A/B	D	B	C			D			

この映画では、物語世界の秩序は一方で寸断されながら、部分的には維持されている（エピソードBの12から14、エピソードDの7から11）。だから観客は物語の糸を追いつつ、叙述の転変に翻弄されることになる。なるほど映画の歴史の初期に『イントレランス』（グリフィス、1916）という、時代も舞台も異なる四つのエピソードを組み合わせた古典的大作がある。ただ、この映画では、テーマの一貫性、それぞれのエピソードにおける出来事の時系列の尊重、ゆりかごを揺らす若い母親のショットの反復的な挿入に助けられて、それほど大きな違和感を持たずに映画を見続けることができる。『ラ・ジュテ』でも映画は最終的な一貫性の回復がもたらされる（少なくともつきまとう光景の謎への回答が与えられる）。これらの映画とは異なり、『パルプ・フィクション』では物語世界の再構築（時系列の再配置）は叙述の順序に大きな混乱をもたらす。エピソードも叙述にまたがって配置されている。ここにはアルンハイムのいう「痙攣的亀裂」がほとんど剥き出しに、ただし修復可能性を残しながら露呈しているというべきであろう⁹⁾。

7. おわりに

映画が物語と出会うには、連続的で切れ目のない「実人生の時間・空間」に切れ目を入れ、さまざまな断片に切り分け、それをつないで、映画（フィルム）という「切れ目のないリボン」を構成するという操作が必要であった。この操作から映画における時間表現の可能性が生まれる。そしてこの時間表現は、一般的に物語分析の対象となる。むろんそれは言語による物語、言語によらない物語、一回限りのパフォーマンスとして複製的反復が不可能な物語など、その特殊性を考慮した上での作業となる。映画は映像

(動きをとまなう)と言葉を駆使して物語を産出する。したがって物語分析の装置に映画における物語の特性に合わせた変更が要求される。その結果、映画における物語はわれわれが「平然として暮らしている」大地のような時間を、むしろ揺るがせないように作用しているのではないかと思われる。一方でわれわれのこの確信を揺るがせてやまない映画も少なからず存在していることも疑えない。

映画における時間への物語分析からのアプローチは、そうした確信の補強と弱体化(破壊とはいわないまでも)にいかなる根拠と手法があるかを再考するが、そこから「非連続的なもの」によって連続したものを捉えようとする人間の営為の深奥部の解明に結びつく可能性を秘めている。

注

- 1) 出来事の前後関係と因果関係を故意に混同することが物語の原動力のひとつであるとロラン・バルトは述べている。
- 2) リュミエールの映画に関しては『レ・フィルム・リュミエール DVD-BOX』(全4巻)、Geneon 発売を参照した。
- 3) 「等時法 (isochronie)」は物語内容の経過に要する時間と物語に必要な時間が等しい場合であるのに対して、「不等時法 (anisochronie)」は物語内容の経過に要する時間よりも、物語に必要な時間のほうが短いということを示している。
- 4) 例外的に等時法が用いられている作品として、ヒチコックの『ロープ』(1948)、ロバート・ワイズの『罌』(1949)、フレッド・ジンネマンの『真昼の決闘』(1952)、アニェス・ヴァルダの『5時から7時までのクレオ』(1961)などを挙げることができる。これらの映画は、上映時間と出来事の経過の時間がほぼ等しく、とくに『ロープ』は全体がワン・ショットで撮られているかのような錯覚を観客に与える。
- 5) 「焦点化」はジュネットの用語で、物語で語られる状況や出来事に関していかなる観点から語るかという問題に関わるものである。語り手が作中人物の誰かに特定されることなくさまざまな位置を取り得る場合は「非焦点化」あるいは「ゼロ焦点化」、またある人物に特定され、語りがその人物の知見に制限される場合は「内的焦点化」、そして作中人物がもっぱら外的な行動によって提示される場合は「外的焦点化」と呼ばれる(プリンス、66-67頁参照)。
- 6) 『雨に唄えば』は、サイレント映画からトーキーへの移行期における映画

製作の内幕を題材にしているが、登場人物たちが音声と映像のずれに着目することによって映画に成功をもたらし、若いスター女優を誕生させるのである。

- 7) 単純な回想の映画であればジョン・フォードの『ハリケーン』(1937)を挙げることができる。南太平洋への船旅で荒れ果てた島のそばをとおりかかり、若い女性から見る影もないと言われたその島でかつて暮らした老医師が、過去の楽園のごとき島の生活とハリケーンによる島の壊滅の事情を回想する。しかしこの回想はほとんど内的焦点化の特徴を示さない。
- 8) このような「語り」は「非焦点化」すなわち全知の語りでなされているのか、それとも観客の眼に一体化するような「外的焦点化」でなされているかは議論の余地がある。論者は後者の観点を採るものである。
- 9) 『パルプ・フィクション』を、絵画におけるキュビズムに相当するような映画と見ることも可能ではないだろうか。キュビズムが、複数の角度から幾何学的面に分解し、再構成することによって造形空間を創り出したとすれば、この映画は物語世界(ディエゲシス)を解体し、それを「連続的で均質な現実」の表象とは異なる原理にもとづいて再構成したものと見なすことができる。だからといって、キュビズム絵画が現実の対象の痕跡をその画布から消し去ってはいないように、この映画も物語世界(ディエゲシス)自体を廃棄しているわけではないのだ。

引用文献

- アルンハイム、ルドルフ『芸術としての映画』みすず書房、1960(1990).
インガルテン、ロマン『文学的芸術作品』勁草書房、1982.
ウエンデン、D. J.『映画の誕生』公論社、1985.
オーモン、J「視点」『新映画理論集成 2』フィルムアート社、2000所収.
オーモン、J、ベルガラ、Aほか『映画理論講義』勁草書房、2000.
サドゥール、ジョルジュ『世界映画史 1』みすず書房、1980.
ジュネット、ジェラルド『物語のディスクール』書肆風の薔薇、1985.
バルト、ロラン『彼自身によるロラン・バルト』みすず書房、1979.
ヒース、スティーヴン「物語の空間」『新映画理論集成 2』(前掲所収).
プリンス、ジェラルド『物語論辞典』松柏社、1997(1990).
ボードウェル、デイヴィッド「古典的ハリウッド映画」『新映画理論集成 2』(前掲所収).
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』水声社、2005.
モナコ、ジェイムズ『映画の教科書』フィルムアート社、1983.
Deleuze, Gilles, *Cinéma I, —L'Image-Mouvement*, Ed de Minuit, 1983.

Deleuze, Gilles, *Cinéma II, —L'Image-Temps*, Ed de Minuit, 1985.

Ducrot, Oswald et Schaeffer, Jean-Marie, *Nouveau Dictionnaire encyclopédique des Sciences du Langage*, Ed du Seuil, 1995.

Roy, Jean, *Citizen Kane de Orson Welles*, coll. « Synopsis », Nathan, 1989.