

映画の第3次元

——その物語行為をめぐる2つの時間性——

堀家敬嗣

The third dimension of cinema

——duality of time on its narrative act——

Yoshitsugu HORIKE

(Received September 28, 2001)

1-1

1895年に“シネマトグラフ Cinématographe”として発明された映画の原理は、それとして統合されるに至るまでにすでに多様な形態のもとに実現されていた、3つの要素的技術の複合体である。

まず最初に、運動印象の分析と合成の技術としての、いわゆるアニメーション技術がある。次に、対象の視覚的性質の記録・再現の技術、つまり写真技術がある。そして最後に、光の投射による視覚的形象形成の技術、すなわち映写技術が必要とされる¹。映画の原理におけるこれら3つの要素的技術の各々は、とりわけ、アニメーション技術ならば時間的な位相に、写真技術であれば平面的な位相に、さらに映写技術は空間的な位相に、それぞれ深く関連づけられることによって、シネマトグラフとしてのその実現を支えている。

しかしながら、19世紀末の一時期に相次いで構想され、その「目的とするところは運動の視覚的表象という一点にかかっていた」² 映画的な機構を備えた他の数多の発明品、たとえばトマス・エディソン Thomas A. Edison の“キネトスコープ Kinetoscope”などを前・映画装置のままに留め、その一方でリュミエール兄弟 Les Frères Lumière による『工場の出口』(Sortir d'usine, 1895)を含む幾篇かの短編作品の上映をもって、映画史がこれを公式に映画の誕生としたのは、まぎれもなくそれが、他の2つの構成要素に加えて映写の機構をも備えていたからである³。匿名の観客たちが介したパリのグラン・カフェという任意の空間において、固唾を呑んでスクリーンを見守る彼らの好奇の瞳に対して等しく運動の視覚的表象を上映してみせたまさにその瞬間、シネマトグラフは映画の代名詞となり、あるいはむしろ、映画はシネマトグラフの代名詞となったのである。

この意味において、映写技術ないしその機構は、映画を規定する他の2つの構成要件に比して歴史的な特権性を保持しているといえる。のみならず、同一の空間に集った互いを見知らぬ観客たちに対して、むしろ彼らに割り当てられた座席の位置の差異によりわずかな視点のずれが生じうるとはいえ、運動の視覚的表象を等しく提示することを叶え、映画の誕生をそれとして決定づけた映写技術は、この新しい表現媒体の潜在的な鑑賞者として、既存のものとは比較にならない規模の匿名の大衆たちを想定することを可能にした。事実、パリで映画が誕生してからわずか1年余りのちにはシネマトグラフは日本に上陸し、この東洋の島国で最初の上映会が大阪で催されることになる⁴。

したがって、乗算的な規模での観客数の増加を映画に保証し、世界を市場とする産業としての成功を約束したのは、単にこれが視覚的な複製技術の一変奏であることのみによるのではない。確かにそれは、オリジナル・ネガさえ残されていれば上映用ポジ・プリントがそこから際限なく複製されうること、さらには、映画が基本的には言語に頼らない視覚的表象を操作する表現媒体であったことと無関係ではないだろう。だが、そうしたことを考慮に入れてなお、仮に映写という機構を欠いたままであれば、映画がこれほどまでに世界の視線を集めることはいかにも困難であったに違いない。映写の機構を欠いた視覚的な複製技術が設定可能な欲望の処理能力はあまりにも貧弱である。運動の視覚的表象を目のあたりにするそれまでに、世界に棲まう好奇の視線は、この処理能力の貧弱さにおいて未だ解消されない自らの視姦的欲動の所在なきに苛立ちつつ、その充足の機会を延々と先送りされたうえで、いずれそれを萎縮させてしまうことは不可避だ。ところがシネマトグラフにあっては、運動の視覚的表象への欲望が湧出するやいなや、同じ欲望を抱いた匿名の観客たちのあいだに身体を埋めて、誰もが唯一にして複数のスクリーンに立ち向かうことでほどなく自身の欲望を解消することができる。それどころか、欲望のこの消費は、次なる欲望を繰り返し彼らに募らせることにより、性的欲動につながれた視覚をめぐる消費と生産の経済的循環を形成していくのである。スクリーンとは、まさしくそうしたトポスの謂にほかならない⁵。

相対的な優位として前・映画的な発明品を凌駕し、そのことごとくを駆逐するだけでなく、絶対的な魅惑の生成の場として観客の瞳を捉えて放さないもの。シネマトグラフにあっては、同時に潜在する観客たちのあいだで相互的に加速していく欲望の消費と生産の効率性に対する戦略が、巨大なスクリーンに対する映写という機構のうちに実現されていたのである。つまりシネマトグラフは、彼ら世界に潜在する観客の匿名の欲望をまさしくスクリーンの上に投影し、そこに可視化することによって、これを歴史に映画の誕生と記憶せしめたのである。

それでもなお、映画における空間的な位相と深く関連づけられるこの技術が、まぎれもなく映画作品の外部に位置する機構のものであることに留意しておく必要があるだろう。すなわち、シネマトグラフをもって映画の誕生と決定づけたその不可欠の構成要件である映写の機構は、たとえばパリのグラン・カフェであり、東京の並木座であり、あるいはビクトル・エリセ Victor

Ericeの『ミツバチのささやき』(*El espíritu de la colmena*, 1973)の冒頭でジェイムズ・ホエール James Whaleの『フランケンシュタイン』(*Frankenstein*, 1931)が上映されるオユエロス村の小さな公民館であるなど、闇のもとに白いスクリーンさえ設置すればたちどころにそれと化してしまうような、それどころかただ闇に浮かぶ白い壁面があれば専用のスクリーンまでもが無用となるような、映画作品に外在する世界の任意の空間に据えられ、電源につながれた映写機のものである。確かに、まさしく映画作品それ自身に違いないフィルムが、光源からスクリーンに向けて放たれた光の束を適度に色づけて透過させる半透明の薄いセルロイドによる物質性において、あらかじめ映写の機構を準備していることは疑いない。だがこのことは、換言すれば、映写の技術を通して自らに外在する任意の空間へとその存在性を投げ出されることを映画作品が前提している証左となる。

1-2

映画にとっての空間とは、なによりもまず、映画作品に外在し、映写の機構と深く関連づけられた可能的なあらゆる空間のことである。とはいえ、映画における空間の観念は、映写の機構を常設する専門館としての映画館に代表されるような、映画作品の上映会場に単に囚われ続けるものではない。いうまでもなく映画は、その構成要件である3つの技術の複合による運動の視覚的表象を通して、固有の空間を構築し、かつ固有の時間を生成していく装置であるからだ。要するに、フィルムの表面に刻まれた光の痕跡が運動の視覚的表象へと変換されるトポスとして映写の機構と深く関連づけられた空間の観念は、次には運動の視覚的表象において構築されるその対象として受肉するのである。けれどこのとき構築される空間は、もはや闇にひしめく観客たちが瞳を凝らす空間の延長線上にはない。「私たちは映像をスクリーンの上に見る。そしてスクリーンは、矩形の平面——二次元の空間である。映像は、視覚的二次空間としての性質をもっている。(…) 絵画の奥行は遠近法などによって平面の上に表わされた——表現されたものであって、三次元の世界が実際にあると考える人はいないだろう。それは想像上のものなのである。これは映像の場合も、まったく同じである」⁶。登場人物が行動し、その物語が進行していく舞台となる映画作品に固有の空間は、まさに観客の想像力の中で立体化し、空間化されるのである。

映画の構成要件のひとつである写真技術は、カメラのレンズの前に広がる被写界の奥行きをフィルムの表面上に堆積させ、その空間性を圧縮する。もちろん、このように撮影され、現像処理を施されたフィルムは、厳密には、支持体となる素材やその表面に塗布された乳剤層などのものである物理的な厚みを確実に保持している。そうした複数のフィルムを直線的に接合することにより構成される一本の映画作品とは、けっして観念的かつ抽象的な存在ではなく、あくまでも物質的かつ具体的な存在である。フィルムのこの厚さ、ないしこの薄さは、たとえそれがどれほど平坦に圧縮されていこうとも、まぎれもなくこれがわれわれのこの空間に存在していることを証し立てている。

にもかかわらず、この空間にスクリーンが設置され、フィルムのかけられた映写機のリールが回りはじめるとともに、事態は一変する。匿名の観客たちがひしめく暗闇の中で、映写の機構から投げられ、半透明のフィルムを透過した光の束の影がスクリーンの表面に墜ちるやいなや、それは運動の視覚的表象となり、映画作品に固有の空間を構築しはじめる。かつてカメラのレンズの前に広がっていた被写界の奥行き、フィルムの表面上に堆積し、圧縮された光景の空間性が、あらゆる意味で厚みを喪失し、まったき平面へと還元され尽くすのは、まさにここでのことだ。われわれ観客がそこで目にする“イマージュ＝運動 *l'image-mouvement*”は、もはや物理的な厚みをまとして停滞することなく、ただスクリーンの表面を滑っていくばかりだ⁷。あるいはむしろ、スクリーン上への停滞により次第に堆積して空間的な厚みを獲得することのないまま、1/24秒ごとに次の平面にその座を譲ってただちに滑走していくことによってこそ、運動の視覚的表象としてのイマージュ＝運動は可能となる。事実、運動の視覚的表象を目指して写真技術を援用した前・映画の装置、たとえば1886年にエティエンヌ＝ジュール・マレー *Etienne-Jules Marey* の“クロノフォトグラフ *Chronophotographe*”が捉えたカモメの飛行の連続写真を見てみると、そこでは運動は、わずかながら厚みある一枚の印画紙の表面上に今なお凝固し続けている。そして「マレーの鳥が飛んでいないのは、それが運動の表象というよりは運動の軌跡の表象である以上、当然といえば当然の話」⁸なのである。

要するに、運動の視覚的表象を観客たちが見守るスクリーンの表面に浮かびあがらせる行為としての映写は、 $x \times y \times z$ の均質な3軸のあいだの関係性として規定される立体的な空間、われわれ観客が息づくこの空間のものである物理的な厚みから映画作品を断ち切り、フィルムに刻み込まれた光の痕跡をその想像力に向けて解き放つ行為でもあるのだ。「なるほどスクリーン上に次々に生起してゆくシネマトグラフの映像は、運動しているように見えるが、映像の物質的な実体をなすものは、マレーやマイブリッジの場合と同じく「点時刻」ごとのスナップショットの集積された束でしかない。ただしシネマトグラフはそれを、すばやい連続提示によって現実の光景のミメティックな模倣へと昇華させ、かつ暗闇の中に浮かび上がるスクリーンへの投射という演劇的仕掛けによってその迫真感を幻想的に助長しているだけのことなのだ」⁹。それでもなお、運動の視覚的表象は物理的な厚みをまったく持たない。観客の想像力を介した解凍を経由することなくして、それが映画作品に固有の空間として立体化することはない。映写の機構が要請する空間がすでに映画作品に外在し、さらにシネマトグラフが提示する運動の視覚的表象が物理的な厚みをまったく持たない以上、本質的には映画は、均質な3軸のあいだの関係性として規定される立体的な空間とは直接のつながりを持たないといえる。つまり空間は映画の所与ではない¹⁰。

1-3

では、時間の観念は、運動の視覚的表象への意志に憑かれたこの表現媒体において、どのような様相のもとに出来るのか。なによりもまず、映画作品の各々には、相応に割り当てられた上

映時間がある。35mm フィルムで上映される一般的な映画作品の場合、その1秒は正確に24齣の静止画像から構成されている。したがって、1本の映画作品の全体を構成する齣の数を最初から最後まで漏れなく数えあげれば、その上映時間は1/24秒の単位まできわめて厳密に算出することができるわけだ。ところでこのことは逆に、映画作品の上映時間が可変的であることを意味する。というのも、1/24秒ごとに順次スクリーン上に継起し、観客の想像力を介してそこに運動の視覚的表象を提示してみせる個々の静止画像すなわちフォトグラムは、薄いセルロイドの帯として物理的に存在するフィルムに連続的に配置されたあくまでも物質的な実体であり、この半透明の帯からそのひと齣ひと齣を切り取ることはごく容易な作業であるからだ。フォトグラムひとつをフィルムから切り取るごとに、映画作品の上映時間は正確に1/24秒ずつ短くなっていく。映画作品の全体から24齣のフォトグラムを切り取れば、その上映時間は1秒短縮される。もし仮に、ある映画作品の上映時間を1分短縮させたいなら、どれでもかまわない1440齣のフォトグラムをそこから抜き取ればいいのである。いうまでもなくこれは、上映館の集客力を有効に稼働させる回転効率の経済からあらかじめ導き出された適切な時間枠に随時新作を嵌め込むために、映画における製作＝配給のシステムが編集という創造的な行為に担わせた重要な役割の一部である。

さらには、編集による最終的な上映時間の管理を経由して、映写用プリントとしてすでに確定されたはずの映画作品の上映時間さえが、ほかならないその映写の機会に際して、たとえばパーフォレーションの破損やフォトグラムそのものの損傷などによりやむなく齣単位で廃棄されることで、それが上映される日時や場所ごとに異なってしまう可能性を孕んでいる。ただし、フォトグラム数齣程度の欠落によって生じる上映時間の短縮は、観客がそれを明確に指摘することはおよそできない。なぜなら、物質的な実体としてフィルム上にひと齣ずつ確実に存在するフォトグラムは、しかしひとたびそれが映写の機構を通してスクリーンへと投げかけられてしまえば、運動の視覚的表象のさなかにもはやそれとして立ち現われることはないからである¹¹。つまり「われわれ観客の知覚体験の現場では、一秒二四枚という速さで過ぎ去っていく「フォトグラム」は、識別可能な単位としては実質上存在しないと言ってよい。(…)人間の知覚にとって「コマ」は実質上消えてしまうのであり、むしろそれが消えてしまうことによるのみ映画は映画として成立しうるのだ¹²。

映画作品が運動の視覚的表象としてスクリーンの表面をまさに滑走しつつあるその生きた時間にとって、フォトグラムの概念は無効となる。フォトグラムがかろうじて映画の時間と関わり合うのは、リールごと映写機から降ろされて横たわるフィルム上に確認できる齣数から、またはその帯状の集積としてのフィルムの尺数すなわち総延長から、映画作品の上映時間が数値として厳密に換算されるときに限られる。そうして換算される上映時間とは、映画においてはすでに死んだ時間であるだろう。どこまでも厳密に管理可能なこの時間、あるいはむしろこの数値は、映写の機構を通して1/24秒ごとの囲いから解き放たれた運動の視覚的表象がスクリーン上に生起するその持続時間、要するにイメージ＝運動が生きたその結果にすぎない。

ところで、「一秒二四回連続的にシャッターが切れるカメラの作動が、ひとたび始まってから停止するまでの間に獲得される「フォトグラム」の集積を、一つの「ショット」と呼ぶ。(…)

実のところ、映画においては、誰にとっても同一のものとして客観的に、すなわち物理的に定義しうる構成単位は、「ショット」以外には存在しないと言ってよい。「ショット」は、映画の最小の単位であるのみならず、むしろ唯一の単位であるというべきだろう¹³。なるほど、暗闇の中からスクリーンに注がれた視線は、そこにフォトグラムの存在を確認することはできない。だが、その集積としてのショットを識別することはできる。それどころか、われわれ観客は、スクリーン上にショットそれ自体をこそ見ている。なぜなら、ショットとは、まさしくイマージュ＝運動の謂にほかならないからである¹⁴。事実、リュミエール兄弟のシネマトグラフによってグラン・カフェで上映された幾篇かの世界最初の映画作品は、そのことごとくが唯一のショットから構成されている。つまりそこでは、ひとつのショットがそのまま1本の映画作品として成立していたのである。

2-1

たとえばジョルジュ・メリエス Georges Méliès の『貴婦人の消滅』(*L'escamotage d'une dame chez Robert-Houdin*, 1896) とともに世界の映画史が神話的に語り継いでいるように、1本の映画作品が複数のショットから構成され、より複雑な説話的構造を獲得していくそのためには、おそらく、被写界にレンズを向けて固定されたカメラにフィルムを装填したまま、なんらかの偶発的な事情で中断されていた撮影を再開することによって結果的にカメラ内編集が達成され、さらにはこの偶発事がトリック撮影への応用を通して積極的に説話的な機能を帯びるまで待たなければならなかったのかもしれない。“日本映画の父”とも呼ばれる実父・省三の記憶をたどってマキノ雅広が語るところの日本映画の草創期にも、1本の映画作品を複数のショットに分割する契機となるべき同様の偶発的な挿話がやはり残されている。「父が撮影中に、偶然、こんな小さな事件が起った。カメラを元のまま固定させてフィルム・チェンジをしている隙に、一人の役者が小用を足しにその場を立った。その間にフィルム・チェンジが終って、同じシーンの撮影が再開された。父は役者が一人いなくなっていることにまったく気がつかなかった。出来上がったフィルムを見ると、一人の役者がその場から忽然と消えている——この偶然の発見が忍術映画の発想であったという」¹⁵。

確かに、忍術映画というジャンルを形式の観点から支えるある撮影技法の発見についてマキノ雅広のこの述懐が描く日本映画の草創期とは、あくまでも彼の父である省三からの伝聞によるものにすぎない。しかしながら、もはやこれが、映画をめぐって形成された他に数多ある伝承がそうであるように、真偽のほどの定かでない魅力的な一挿話の域を超える信憑性を保持しているかどうかを判断することは、今となっただけにはいかにも困難であるし、またひとまずはその必要もない。ここで確認すべきことは、マキノの述懐の内容における歴史的な真偽ではなく、それが描いてみ

せた当時の映画撮影の様子である。そこでは、固定カメラにフィルムを装填したまま中断されていた撮影の再開によって結果的にカメラ内編集が達成されたところか、いったんはカメラに収まるだけのフィルムを回し尽くし、この撮影済みのフィルムのロールを新しい生フィルムに取り替えておいてなお、依然として固定されたままのカメラによって同じ場面の撮影が続けられていたのである。そこには、父の映画作品に子役として出演していたマキノがかつて生きた現場がある。「フィルム・チェンジの時が一番困った。カメラはフィックスのままだから、「待ったァ！」と声がかかると、そのままの形で待つのだ。「早よう入れ替えしてエな」「もうちょっと辛抱せえよ、ええかあ」「小便や、おとつあん」「アカン！」と一と言」¹⁶。

のちにエドウィン・ポーター Edwin S. Porter やデイヴィッド・グリフィス David W. Griffith らの登場にともなって、撮影済みの複数のショットの事後的な接合による単なる映像の足し算以上の効果をモンタージュの概念が提起するまでのあいだしばらくは、リュミエール兄弟以降の映画においてもショットは映画作品そのものであった。それどころか、少なくとも日本映画の草創期にあつては、映画作品は、カメラに装填できるフィルムの尺数から容易に換算される撮影時間の制限、この物理的な限界によりレンズの前の被写界が不可避免的に被らずにはいない持続の切断によるイメージ＝運動の不連続性を隠蔽することに腐心し、実際には連続しない複数のショットから構成される運動の視覚的表象があたかも唯一のショット、唯一のイメージ＝運動であるかのように装い続けたのである。可能な限りどこまでもショットすなわちイメージ＝運動と一致し、その等価物でありたいと願うこと。それは映画の意志である。

ショットは、被写界における持続を区切ってフィルムの表面に囲い、その以前と以後とを派生させる。つまりひとつのショットのうちにイメージ＝運動として顕在化し、われわれ観客がスクリーン上に垣間見る持続の一片とは、被写界のうちに潜在するその以前と以後とがこれを介して互いに接触し、浸透し合うような時間の一断面にほかならない。とすれば、マキノ省三に忍術映画という新たなジャンルの概念形成を許したはずの撮影技法への積極的な価値転換に至るまで、日本の初期映画が頑なにその露呈を隠蔽し続けたショットとショットのあいだの裂け目、互いの断片のあいだの不連続性とは、これとは逆に、顕在する2つのショットをそれぞれ自らの以前と以後とに配置して、それらのあいだに潜在し続ける時間の断面、すなわちショットの陰画であるだろう。そしておそらく、ショットのこの陰画は、いったん撮影を開始したカメラが被写界から一定の持続を抜き出し、フィルムの表面に光学的に定着させるまで、たとえばアンリ・ベルクソン Henri Bergson ならば“過去一般 le passé en générale”と呼ぶはずの宇宙をかたちづくるあらゆる光景のうちに、無限かつ永劫に潜在し続けるだろう¹⁷。

映画における“ショット”の概念を指示するものとして、シネマトグラフの母国語がそれに割り当てた用語である“le plan”は、元来は“平面”を意味するものであった。だが「今や〈面〉は、或る長さを持った時間的持続を、すなわち一回の^{ショット}撮影が続く間の単位時間を意味することになる。それは、もはや空間の断面ではなく、時間の断面なのである」¹⁸。すでに検討したよ

うに、本質的には映画は、立体的な空間とは直接のつながりを持たない。要するに、映画にとって空間は所与ではない。それに対して、映画を構成する最小かつ唯一の単位はショットであり、これはまさしく時間の断面そのものであるのだから、時間は映画の所与であるといえる。映画にあっては、平面は奥行きに向かって空間的に深まっていくのではなく、持続において時間的に深まっていく。映画にとっての第3の次元とは、空間ではなく、時間なのである。

2-2

日本の初期映画が頑なにその露呈を隠蔽し続けたショットとショットのあいだの裂け目、互いの断片のあいだの不連続性とは、過去一般のうちに潜在する時間の断面、すなわちショットの陰画そのものである。2つのショットの接合部分、ほんの1/24秒のこの間隙のうちに無限かつ永劫のショットの陰画が挿入されることで、スクリーン上に顕在するイマージュ=運動は常にその潜在性へと回収されてしまうだろう。つまり、カメラの作動がひとたび開始してから停止するまでのあいだに獲得されるフォトグラムの集積であるショットは、これが映画にとって最小かつ唯一の構成単位である限りにおいて、それ自体で完結するひとつの全体であると同時に、シネマトグラフの機構を通してスクリーンの表面上に部分的に可視化されたショットの陰画の持続的な断面、いわばショットの陽画でもあるのだ。とすれば、草創期の日本映画に憑きまどっていたのは、あらゆるショットはすべからず陽画として顕在化しなければならないという強迫観念である。映画の提示する運動の視覚的表象など所詮は現実の光景のミメティックな模倣にすぎないとみえず諦念に染まったそこでは、結局のところ、映画の担う社会的な存在意義は、いかに漏れなくショットの陰画をスクリーン上に写しとってみせるかという観点に尽きている。

もちろん、これを換言すれば、可能な限りショットないしイマージュ=運動と一致し、その等価物でありたいと願う映画の意志がそこに確信できもする。あるいはむしろ、あの強迫観念から解放された自由を謳歌する誰もが、映画の針路を模索するその都度、運動の視覚的表象こそがその本質である映画の意志へと立ち戻らざるにはられない。ショットの陰画をそれとして露呈させ、これにより運動の視覚的表象以外のなにものかについて言及し、さらには非視覚的ななにごとかを表象すること。時系列に沿ってスクリーン上に継起する複数のショットの陽画が、互いの接合部分である1/24秒の裂け目にショットの陰画のものである潜在性を組み込み、無限かつ永劫の持続へと映画作品を差し戻すこと。ショットの陰画を1/24秒の間隙のうちに浸透させ、その以前と以後とにそれぞれ接合された2つのショットの陽画が、単なる2つの部分の加算的状况を超えて過去一般を参照しはじめたとき、現実の光景の模倣への専従に飽き足らない映画は、ついにその説話的構造を複雑化させる契機を見出したのだった。けれど公式の誕生以来すでに一世紀を過ぎた表現媒体として、とりわけその説話能力における可能性の拡張が次第に推し進められてなお、かつて日本の初期映画が囚われていた強迫観念ないし映画の意志は、なんら色あせることなく、依然として世界の映画作家たちを魅了し続けている。

ところで、映画作品の各々には、相応に割り当てられた上映時間があった。それは、1本の映画作品の全体を構成する齣数を最初から最後まで漏れなく数えあげれば、1/24秒の単位まできわめて厳密に算出することができるものであり、物理的に管理可能なこの時間、あるいはむしろこの数値は、映写の機構を通して1/24秒ごとの囲いから解き放たれた運動の視覚的表象がスクリーン上に生起するその持続時間、要するにイメージ＝運動が生きたその結果にすぎなかったはずである。だが、それだからといって、複数のショットから構成される映画作品の上映時間が各ショットの持続時間を加算した結果に等しいわけでは必ずしもなく、のちにショットへと分割することで映画作品の説話的構造が複雑化して以降には、事態は若干の変容を被らずにはいない。なぜなら、前後する2つのショットが、1/24秒の裂け目をめぐってスクリーン上で瞬時に切り替わるのではなく、たとえば緩やかに溶暗していく先行ショットの最後の数齣と、緩やかに溶明してくる後続ショットの最初の数齣とが、互いに重なりながら滑らかに移り変わるディゾルヴといった光学的な効果技術が用いられた場合、そこでは二重に焼かれた数齣分に相当する持続時間が重複するからである。

しかしながら、ショットの持続時間の総和が映画作品の上映時間と必ずしも一致しないことは、ここではさほど重要ではない。ここでの問題とは、たとえ数齣分とはいえ、前後する2つのショットの持続時間を重複させ、これにより全ショットの持続時間の総和と映画作品の上映時間との一致に抗ってまで、このディゾルヴという効果技術が表現しようと試みている当のものであり、あるいはむしろ、このような表現を映画作品に許諾し、ひとつの紋切り型的な効果技法として機能させる当のものである。

なによりもまず、ディゾルヴとは、「2つのシーケンスや2つのシーンのあいだの変移を参照するために用いられ、一般には（1940年代終わりまでの）映画の早期と関連づけられるが、今もって用いられることもある。（...）この型での変移は、（カットつなぎと対比して）穏便な変移としても知られ、カットつなぎの場合よりも長い時間の経過を示唆するものである」¹⁹。ところが、「実を言えば、「シーン」や「シーケンス」は、それがどこから始まってどこまで続くかに関して明確な定義を下すことの不可能な、結局は曖昧きわまる概念でしかない。（...）それらは、見る者一人一人によって捉えかたにいくらでもずれの生じうる心理的な単位でしかない」²⁰。明確な定義を受けつけない曖昧きわまるこれら心理的な単位の閾を誰にも共有可能なものとして可視化し、シーンもしくはシーケンスの始まり／終わりをその変転として視覚的に、けれど穏やかに告げること。これこそが、光学的な効果技法としてのディゾルヴに与えられた紋切り型の機能である。編集やモンタージュの概念をめぐって説話的な能力を拡張させ、次第にその構造を分節化し、複雑化していった映画は、ここではすでに、運動の視覚的表象それ以上のなにものかについて言及し、さらには非視覚的ななにごとかを表象しうるひとつの記号の体系として、あたかも言語の体系のものに見紛うばかりにその表現を洗練させている。

2-3

もちろん、あらゆる記号作用がそうであるように、ディゾルヴと呼ばれる光学的な効果と、それが説話的な技法として果たす機能とのあいだの結びつきは、ある限定的な状況のもとに製作および公開された映画作品群においてのみ有効な、ごく恣意的なものであることはいうまでもない。この恣意的状況を“1940年代終わりまでの映画”と規定しようが“古典的ハリウッド映画”と規定しようが、あるいはより大雑把に“フィクション映画”としようが“物語映画”としようが、それはかまわない。とにもかくにも映画は、たとえばこのディゾルヴという光学的な効果の発見にあたって、そこに一定の説話的な機能を見出し、紋切り型の表現技法として採択することになったのである。ディゾルヴによるシーンもしくはシーケンスの閼の可視化を通して示唆されるもの、それは、ある空間的連続性から別の空間的連続性への移行であり、ある時間的連続性から別の時間的連続性への推移である。ディゾルヴの使用が仄めかしてみせるこの移行や推移は、前後するショットの陽画が互いの末尾と冒頭とをスクリーン上で重ね合わせるその数齣分のうちに縮減され、ショットの陰画の潜在性へと預けられる。要するに、そのときスクリーンの表面に観客が目撃するのは、移行や推移の過程そのものではなく、前後する2つのショットのあいだに移行や推移が介在しているという約束事なのである。

ところで、ある空間的連続性から別の空間的連続性への移行のうちには、ある時間的連続性から別の時間的連続性への推移が不可避免的に内包されている。たとえその移行が光を主体とする瞬間的なものであろうと、そこには必ず一定の時間の経過がともなう。だが逆に、ある時間的連続性から別の時間的連続性への推移のうちには、必ずしも空間的な移行がともなうわけではない。シーケンスがシーンを包摂する単位であるのはそれゆえであり、この限りにおいて、ディゾルヴの説話的な機能がスクリーン上で表現してみせる変移とは、まぎれもなく時間の位相に帰属しているに違いない。しかしながら、ディゾルヴが仄めかす時間の経過、推移した時間とは、もはや映画作品の上映時間のものでも、またこれを構成するショットの持続時間のものでもない。それはスクリーン上に継起するショットの連鎖が有機的に生成していく映画作品に固有の時間のものであり、いわば映画作品の内部を流れる時間のものである。そしてここで仮に、複数のショットの陽画から構成される閉ざされた集合としての1本の映画作品を、記号の体系のそれに相応しい説話的構造を備えたひとつの物語形式であるとするれば、このショットの有機的な連鎖から生成され、流れはじめるそれ固有の時間とは、無限かつ永劫のショットの陰画たる過去一般を参照しつつ映画作品が綴る物語内容のものであるだろう。

すでに明らかなように、映画においては、その第3の次元である時間の観念は、異なる2つの様相のもとに出来る。まず一方には、この表現媒体の所与としての時間がある。すなわちそれは、時間の断面にほかならないショットの継起から構成される映画作品それ自体の持続時間であり、分節化した説話的構造を備える物語形式としての上映時間である。だが他方では、1/24秒

の単位まで厳密かつ物理的に測量可能な、したがって誰もが等しく共有可能なこの時間性の傍らに、その内部を流れ、ショットの陰画と浸透し合うような時間がある。物語形式としての映画作品が自らの説話的構造を駆使して綴る物語内容の進行時間であるそれは、イマージュ＝運動における持続がにわかに断ち切れ、時間の断面が陰画として1/24秒の間隙に露呈するそのとき、ただちに無限かつ永劫の過去一般を参照することにより、いわば心理的な単位としてのシーンなりシーケンスなりといった概念の成立を支えるものである。映画作品それ自体の持続時間が、誰もが共有可能な年代的序列に沿って直線的に流れるがゆえに不可逆的な時間性であるのに対して、映画作品の内部を流れる時間は、スクリーンの表面に顕在するショットの陽画の持続をショットの陰画の潜在性へと、つまるところ過去一般へと不断に組み込んでいく非編年的な、それゆえ可逆的もしくは可塑的な時間性である。

編集やモンタージュの概念の導入とともに、説話的機能の拡張をめぐって次第に複雑に分節化していった映画には、こうして2つの時間性が孕まれることになった。あるいはむしろ、自らの説話的機能がスクリーン上で物語ってみせるそれぞれの物語をめぐって、映画作品の時間性は二重化していったのである。それはショットの陽画とショットの陰画の乖離への自覚であり、草創期の日本映画に憑きまどっていたあの強迫観念や、映画の担う社会的な存在意義が漏れなくショットの陰画をスクリーン上に写しとってみせることに存していると見なす諦念は、すでにそこにはない。

とすれば、可能な限りどこまでもショットないしイマージュ＝運動と一致し、その等価物でありたいと願う映画の意志は、とうに放棄されてしまったのか。確かに、現実の光景の模倣への専従に飽き足らず、ショットの陰画を1/24秒の間隙のうちに浸透させることで2つのショットの陽画による加算的状况を超えて過去一般を参照しはじめた映画は、次第にその説話的構造を複雑化させ、自身の物語を空間的かつ時間的に膨らませていった。やがてその表現を洗練させていく過程で、製作から公開に至る巨大な産業構造のもとで大量生産される商品として、とりわけ経済的効率の観点から物語内容がその形式に要請する記号作用の定型化をもっていくつかの範疇を形成し、個々の映画作品がその範例となっていく。ジャンル映画の成立である。つまり「ジャンル映画とは古典的ハリウッド映画の別名ということになる」²¹。それでもやはり、映画の意志は映画作家たちを魅了し続ける。もちろん、こうして言語の体系と比肩するまでにその説話的機能を成熟させた記号の一体系としての映画にとって、もはやこれがなんの躊躇もなくショットないしイマージュ＝運動と一致してみせることはいかにも困難である。駅のプラットフォームに滑り込んでくる列車のイマージュ＝運動に身の危険を覚えて逃げまどってみせる素朴な観客など、すでに世界のどこにも存在すまい。また仮に存在していたところで、とうに巨大な産業構造への変容を達成した映画のもとでは、その存在は観客としての価値を備えていない。それゆえに、その誕生から半世紀の月日を経てなお、依然として映画の保持する意志がスクリーンの表面を彩る際には、常になんらかの実験的な体裁をとらずにはいないだろう。

3-1

たとえば『罨』(*The set-up*, 1949) のロバート・ワイズ Robert Wise の場合はどうか。「72分という限られた作品の時間枠を、物語の進行時間とシンクロさせるという本作の粋な試み」²²とは、すなわち、物語をめぐる二重化した映画作品の時間性を一致させる試みである。古典的ハリウッド映画にあつては、物語内容の進行時間が物語形式の持続時間よりも長いことが通常だ²³。なぜなら、物語形式としての映画作品の上映時間が、年代的序列に沿ってフィルム表面に等間隔に定着した1/24秒ごとのフォトグラムの単なる総和によるのに対して、その内部を流れ、継起するショットの連鎖が有機的に生成していく可塑的な物語内容の進行時間は、ショットが切り替わるとともにイメージ=運動における持続がにわかには断ち切れ、時間の断面が陰画として1/24秒の間隙に露呈するそのとき、ただちに無限かつ永劫の過去一般へと差し戻され、果てない持続の潜在性へと開かれるからである。要するに、たとえ24時間のあいだに起きた出来事であろうと365日のあいだに起きた出来事であろうと、あるいは溝口健二の『西鶴一代女』(1952) や成瀬巳喜男の『女の歴史』(1963) のようにひとりの女の半生であろうと、さらにはワイズが編集を担当したオーソン・ウェルズ Orson Welles の『市民ケーン』(*Citizen Kane*, 1941) のようにある男の生涯まるごとであろうと、必要とあらば映画は、これをその上映時間120分あまりのうちに物語ってしまうことができるわけだ。ところが『罨』のワイズは、まさしくその上映時間72分のあいだに起きた出来事をスクリーンの表面に描き出そうとする。出来事の描写にあたって過去一般を参照することなく、スクリーン上で生起しつつあるショットの陽画の系列化のみをもってこの達成を試みるそれは、イメージ=運動のものである現在形の時間性だけを頼りに、固有の物語を綴ろうとしている。

そこに物語られるものを、それを語る当のものとして一致せしめること。実際、リング脇でストップ・ウォッチ片手に頃合いを計る後ろ姿の男のようやく鳴らしたゴングの音とともにショットが切り替わり、カメラがコーナーの椅子から立ち上がった明らかに動きの鈍いその足もとを捉え続ける黒のトランクスのボクサーが、ディゾルヴを介して継起する次のショットでついにリング上にうつ伏せに倒れ込むまで、都合3ショットから構成され、約57秒のあいだ持続するオープニング・タイトルを除けば、人や車が往来し、ネオンの輝く夜の表通りを俯瞰気味に捉えるカメラが、ちょうど9時5分を告げる街頭時計の傍らを滑らかにすり抜けたクレーンでボクシングの試合会場の外観まで寄っていく最初のショットから、今度は逆に、会場脇の路地の入り口に群れる人垣を捉えたカメラが次第に後ろへ引いていき、クレーンの動きがわずかに10時16分を過ぎた街頭時計を映し込む俯瞰気味の位置で静止し、救急車のサイレンの音を待つ最後のショットまで、約71分間にわたるショットの継起をもって、この映画作品は驚くべき律儀さで71分間の物語を綴っているかにみえる。だが、はたしてそこでは、物語形式の持続時間と物語内容の進行時間は、街頭時計が示してみせるような正確さで真に一致しているのか。

この映画作品では、最初と最後の両ショットにおける街頭時計のほかに、3つのショットの中で同一の目覚まし時計の時刻が示される。まず、オープニング・タイトルを除く最初のショットの提示から6分35秒ほど経過した29ショット目では、9時11分を刻む目覚まし時計が映される。すなわちそこでは、物語形式としての上映時間におけるおよそ6分35秒の経過にともなって、街頭時計によれば9時5分から始まった物語内容の時間もまた、約6分ほど進行している。この6分の隔たりを計測した時計がそれぞれ別のものであることを考慮に入れれば、物語形式の時間性と物語内容の時間性とは、ここではほとんど一致しているといっていよう。ところが、最初のショットから11分12秒ほど経過した59ショット目では、目覚まし時計は9時17分を教える。つまり物語内容の進行時間における今度の6分は、上映時間における4分37秒ほどのうちに描かれてしまうわけだ。さらに、最初のショットから18分43秒ほど経過した111ショット目では、それは9時35分をさしている。再び目覚まし時計の時刻が示されてからすでに18分も進行した物語内容を綴るのに、映画作品はおよそ7分31秒しか費やしていないのである²⁴。

要するに、最初のショットと最後のショットのそれぞれの被写界のうちに同じ街頭時計を収め、前者から後者に至るまでの物語内容の進行時間を71分と視覚的に明示することにより、それと物語形式としての上映時間との一致を装ってはみたものの、単にこれは、結果的に語るものと物語られるものの時間の長さが等しくなっただけのことで、物語行為をめぐる次第にずれの生じた2つの時間性のあいだの齟齬を糊塗すべく、ワイズは最後のショットで帳尻を合わせてみせたにすぎなかったのだ。事実、同一の街頭時計を捉えた最初のショットと最後のショットのあいだに、この映画作品にはフェード・インおよびフェード・アウトを介したショットの接合部分が4箇所も見受けられる。継起する2つのショットが互いの持続時間を重複させることこそないが、しかし説話的構造に組み込まれたフェードが担う機能もまた、ディゾルヴのそれにほぼ相違ない。つまり「フェードないしディゾルヴは、時間の経過を指示することができる」²⁵。もちろん、フェードの使用が物語内容における進行時間の省略を恒常的に指示するわけでは必ずしもない。だが、イメージ＝運動がスクリーン上に出来る瞬間を、そしてこれが過去一般の潜在性へと回収されてしまう瞬間を曖昧にするこの光学的効果が、映画の意志にそぐわないものであることはいうまでもない。

しかしながら、たとえ一切のディゾルヴやフェードなどの効果的技法を排除し、また時計の時刻が示されるごとにスクリーン上に記される物語内容の時間進行を映画作品の上映時間の経過と常に正確に一致させたとしても、ワイズによる着想の範囲にあつては、イメージ＝運動として生起しつつある現在形の時間性だけを頼りに固有の物語を綴ることはできなかつただろう。なぜなら、「一時間二十分のドラマの進行時間をそのまま映画に移し変えるという前代未聞の技術的実験」の「答えは、ただひとつ、映画の演出も切れ目なく連続的でなければならないということ、つまり、午後七時三十分にはじまり、九時十五分に終わる物語を一瞬たりとも中断させずに撮影する方法を見つけなければならないということ」²⁶ だからである。数百に及ぶ『毘』のショット

が切り替わるその都度、すでにカメラの視座はいったん次の場所に移動しており、画面に映し出されるその視野もまた切り替わる。先行するショットから後続するショットへの転換は、そこに圧縮された2つの空間のあいだの不連続性を露呈させずにはいない。

ある空間的連続性から別の空間的連続性への移行のうちには、ある時間的連続性から別の時間的連続性への推移が不可避的に内包されており、そこには必ず一定の時間の経過がともなう。したがって、空間における不連続性は、時間における不連続性を内包せずにはいない。登場人物の行動や彼らの視線によるつなぎ、さらには音響的持続の同伴を通して観客の心理に訴え、どれほど巧みに時間の不連続性を繕おうとも、ショットの切り替わりは誰の目にも客観的に確認可能である以上、編集行為による再組成を前提として複数のショットへと分割された映画作品は、それ自体では物語られる当のものとは一致することはできない。つまりここでは、物語内容における時間の連続性は、物語形式における上映時間として直接的に提示されるのではなく、その説話的機能を通じて物語行為が進展する過程で間接的に表象されるにすぎない。「モンタージュとは、ある間接的な時間のイメージを構成するように複数のイメージ＝運動を組み立てること、それらを組み込むことである」²⁷。1本の映画作品をひとつのシーケンスとして、いわばワン・フィルム＝ワン・シーケンスを概念形成してみせたワイズの試みは、その外部に存在する観客の心理を担保にしたこの単位をあまりにも素朴に信じていたのであり、だからこそ『罣』は、物語内容の進行時間を規定するために、時計の時刻を不在証明として適宜表示しなければならなかったのである。

3-2

そこに物語られるものを、それを物語る当のものとは一致せしめること。もはや観客の心理を頼るわけにもいかない映画は、ここに至ってついに、「ストーリーを真に視覚的に語る秘訣はカット割りセオリーとモンタージュにこそあるというわたし自身の方法論を否定すること」²⁸を決意する。それはひとつのシーケンスでも、またひとつのシーンでもなく、まさにひとつのショットとして1本の映画作品を概念形成することである。そしてここでいう映画とは、まさしく『ロープ』(Rope, 1948)のアルフレッド・ヒッチコック Alfred Hitchcock その人にほかならない。なによりもまず、幕が開いてから再び閉じるまでのあいだに起きた連続的な出来事を物語る舞台劇がその原作であるこの映画作品は、その実現にあたってこれとまったく同じ手法を演劇から映画に移植することを試みたものであり、必然的に彼は「一本の映画をまるまるワン・カットで撮ってしまうという、じつにばかげたことを思いつ」²⁹き、これを採択することになる。そこには、可能な限りどこまでもショットないしイメージ＝運動と一致し、その等価物でありたいと願う映画の意志が孕まれている。それは「映画をつくる人間ならばだれもが生涯に一度はかならずやってみようと思う夢の企画、夢の映画で」、「一本の映画をまるまるワン・カットでつなげて撮ってみたいという夢を抱かなかった監督はいない」³⁰だろう。しかしながら、ここでのヒッチコック

の天才は、映画監督の誰もが夢みただろうワン・フィルム＝ワン・ショットの概念形成を、映画の機構がまとわざるをえない物理的な限界に拮抗させたことにある。

上映時間およそ80分の『ロープ』は、実のところそれ自体がひとつのショットであるわけではなく、厳密にはオープニング・タイトルを含め都合11ショットから構成されている。というのも、かつてマキノ雅広が回顧してみせた日本映画の草創期においてすでにそうであったように、映画のカメラには10分に相当する程度の尺の生フィルムしか装填することができず、これを超過して持続するひとつのショットを撮影することは物理的に不可能であるからだ³¹。真のワン・フィルム＝ワン・ショットを実現するためには、そもそも映画作品の上映時間それ自体を10分以内に収めなければならないのである。約80分にわたって物語行為を継続する『ロープ』の場合もまた、そこに幾度かのショットの切り替えが混入することは避けようもない。それゆえに、ヒッチコックはなによりもまず、後続するショットの冒頭におけるカメラの視座を先行するショットの末尾におけるそれに合致させ、画面に映し出される互いの視野が滑らかに連結するように促す。しかも継起するそれらが切り替わる瞬間、先行するショットの末尾はにわかに溶暗し、黒がスクリーン上を覆い尽くしたかと思うまもなく、ただちに後続するショットの冒頭が溶明してくる。

なるほどこれは、説話の経済に基づく省略が招く不連続性への緩衝材として『罨』のワイズも採択したフェードの効果である。だがしかし、ここで画面を覆い尽くすのは、光学的な効果技法としてのフェードの黒ではなく、登場人物の影である。ショットが切り替わろうとするその都度、登場人物はカメラのレンズの前を横切って被写界をその影で埋め、フィルム表面への露光を遮蔽する。この機会に中断された撮影が、カメラに新しい生フィルムのロールを装填したのち、再び登場人物の影の中から開始されることにより、前後する2つのショットは滑らかにつながる。かくして、物語内容の時間と空間を生きるはずの登場人物の影が、ショットの陰面の露呈を忌避すべく物語形式としての映画作品の裂け目を塞ぐとき、もはやフェードは説話的に機能することを止める。もはやそれは、時間の連続性すなわちシーケンスを区切ることなく、したがって物語内容における時間的な推移とその描写の省略を表象することなく、ただ単に影として振る舞うばかりだ。換言すれば、それは物語内容にではなく物語形式にこそ根拠づけられたフェードの採択にほかならない。

にもかかわらず、こうした物語形式におけるフェードの採択をもってなお克服できないような、映画の機構における物理的な限界に依然として『ロープ』が直面していることもまた事実だ。唯一のショットによるオープニング・タイトルを除けば、この映画作品を構成する10ショットのそれぞれが先行するショットに後続して継起する瞬間は、上映時間のあいだに9回おとずれる。登場人物の影が観客の視界を完全に遮蔽し尽くすのはこのうち4箇所 of 接合部分にすぎず、隠された死体の所在を暴くべく持ち上げられたチェストの蓋の影にやはり視界が覆われる1箇所をそこに加えても、残る4箇所の接合部分すべてについては、結局のところ登場人物の視線を介した主客の因果関係に頼ったカットつなぎを施すに留まっている。そしてこのことは、まぎれもなく映

写機における物理的な限界に起因するものである。カメラに装填可能な生フィルムの尺がその物質性ゆえの規制を受けるように、映写機のリールにかけることのできる上映用プリントの尺もまた、同じ理由から制限されずにはいない。たとえそれがどれほど薄くとも、フィルムは物理的な厚みを必ず保持しており、これが芯に巻かれてゼンマイ状に堆積すれば、当然ながらカメラや映写機のもとで相応の容積を占拠せずにはいない。

1台の映写機のリールにかけることのできる上映用プリントの尺、つまりフィルムのリール1巻は、上映時間に換算しておよそ20分程度に相当する。『ロープ』の場合、その80分の上映時間はこのリール5巻に分割されている。複数のリールに分割された映画作品は、奇数巻と偶数巻をそれぞれ交互に投影する2台の映写機を併用して上映される。上映の過程で次第に空回りに近づく先行巻のリールから後続巻のリールへと映画作品の持続を滞りも重なりもなく引き継がせるには、映写技師によるこれら2台の映写機における切り替えの巧みさが肝要であることはいうまでもない。けれど映画の構成要件としての映写の機構は、あくまでも映画作品の外部で作動するものである。もし仮に、ヒッチコックが物語形式に根拠づけられたフェードをここでも採択していたとすれば、映写技師には2台の映写機における齣単位での切り替えが要請されるだろう。映画作品に外在するこれら任意の空間を、さらにはそこを流れる任意の時間をも管理し尽くすことは、いかにヒッチコックの天才であっても困難至極と諦めざるをえなかったに違いない。かつてカメラのレンズの前を横切り光の侵入を遮蔽してみせた登場人物の影は、しかし今や映写機のレンズの前に立ちただかることはできないのである。

3-3

古典的ハリウッド映画にあっては、基本的には物語内容の進行時間が物語形式の持続時間よりも長い。ヒッチコックは、映写の機能における物理的な限界は覚悟のうえで、可塑的な物語内容の進行時間を不可逆的な物語形式の持続時間そのものに一致させることを試みた。さらに映画にあっては、以下の2つの側面から、物語内容の進行時間が物語形式の持続時間よりも短くなる場合が考慮される。一方ではそれは、特定の期間のうちに起きた同一の出来事を複数の視点から捉え、これを通時的に継起させることにより、物語内容の進行時間が物語形式の持続時間において反復される場合であり、他方では、スロー・モーション/ストップ・モーションといった光学的効果の使用により、物語内容の進行時間が物語形式の持続時間に対して遅延ないし停滞する場合である。

ティム・マクミラン Tim Macmillan による上映時間5分足らずの短篇作品『スライス・オブ・タイム』(Ferment, 1999) は、これら2つの側面をともに備えた表現技法の発明を通して、一世紀に及ぶ映画の歴史にある目新しさを刻印してみせる。“タイム・スライス time slice” と呼ばれ、デジタル方式による画像加工技術をも取り込んだこの技法は、共通の被写界に向けて複数の視座に写真機を隣接的に配置し、これらが共通の時機に一斉に撮影した静止画像を事後的な加

工を介して通時的に継起させることで、シャッターが切られた決定的瞬間を写真機の視座に沿った多様な位置および角度から視覚化できるものであり、仮に、被写界に向けてあらかじめ円環状に複数の写真機を並べておけば、あたかもカメラのレンズの前で凍結した対象の運動を円環状の移動撮影によって時間の外部から観察しているかのようなショットが成立するわけだ。事実、この短篇作品を構成するショットのひとつとして、横方向の移動撮影にともなって緩やかに動き続けるカメラの視野の変化に追従して、浴槽に足を浸して直立する女の胸に顔を埋めた男の裸体の周囲で、宙に舞ったまま静止し続ける水飛沫が多面的に観察される時、あたかもそこでは、不可逆的な時間に干渉されないある種の超越的な視点が獲得されたかのような印象を覚えもする。

ところで、かつてマレーのクロノフォトグラフが概念形成した運動の視覚的表象とは、通時的な視点による静止画像の共時的な提示であった。それに対して、タイム・スライスにおける運動の視覚的表象の概念形成は、共時的な視点による静止画像の通時的な提示として達成された。その意味では、ウォシャウスキー兄弟 The Wachowski Brothers の『マトリックス』(Matrix, 1999)が“弾丸の時間 bullet time”として大衆化してみせたこの技法がタイム・スライスと名づけられたことは、いささか適切さに欠けるように思われる。それがスクリーン上に顕在化させる光景は、時間の輪切りであるよりはむしろ、空間の輪切りとでも呼ぶべきものであるからだ。ある一定の瞬間において共時的に存在する複数の視点から輪切りにされた空間の断片群を、前・映画的なマレーの場合のように平面上に並置するのではなく、映画のものである時系列上に継起させることにより、ひとつのショットを、つまりは時間の断面を装ってみせること。しかしながら、無時間的に遍在する神の視点の通時的な継起がいかにも視覚的に新鮮な光景をもたらそうとも、すでにそこには、可能な限りどこまでもショットすなわちイメージ＝運動との一致を願う映画の意志は維持されていない。というのも、われわれ観客がそこにみつめるものとは、自らの身体における感覚的記憶にとって多かれ少なかれ見覚えのある運動の視覚的表象などではもはやないからである。

時間の変化にではなくその停止に、事物の運動にではなくその状態に、物質の生にではなくその死に魅了されるとき、それは映画のひとつの世紀の終焉となり、また新しい世紀の到来となるのかもしれない。

註

- 1 浅沼圭司、『映画のためにⅠ』，書肆風の薔薇，1986，pp.17-23.を参照のこと。
- 2 松浦寿輝、『表象と倒錯 エティエンヌ＝ジュール・マレー』，筑摩書房，2001，p.19.
- 3 事実、シネマトグラフは、ただそれ1台で撮影機、現像機、映写機の用途をすべて兼ねるものであった。
- 4 小松弘，「シネマトグラフと日本における初期映画製作」，『光の生誕 リュミエール！』所収，映画百年祭実行委員会・朝日新聞社，1995，pp.32-39.を参照のこと。

- 5 ここでの議論はいかにも拙速なものであるが、しかし映画という表現媒体においてスクリーンという装置が担う機能を精神分析的に位置づけることが本稿の主旨ではないため、この主題を深く掘り下げるとは別の機会に譲る。なお、上記の主題を含めて映画という表現媒体それ自体について精神分析的に考察した書物として、以下の書物を参照のこと。Christian Metz, *Le signifiant imaginaire — psychanalyse et cinéma*, Union Générale d'Éditions (collection 10/18), 1977. (クリスチャン・メッツ, 『映画と精神分析 想像的シニフィアン』, 鹿島茂/訳, 白水社, 1981.)
- 6 浅沼圭司, 『映画美学入門』, 美術出版社, 1963, p.53.
- 7 “イメージ=運動”については、以下の書物を参照のこと。Gilles Deleuze, *Cinéma I l'image-mouvement*, Ed. de Minuit, 1983.
- 8 松浦寿輝, 前掲書, p.239. なお、マレーによるカモメの飛行の連続写真は、そのp.25.に掲載されている。
- 9 同上, p.240.
- 10 たとえばドゥルーズは、運動の再生にあたって連続性の印象を与えるべくフィルム上に等間隔に配置された瞬間写真が間歇的に送られる機構こそが映画を規定する要件とし、投影の機構そのものを構成要件に含めていない。Gilles Deleuze, *ibid.*, p.14.を参照のこと。
- 11 もちろん、ひとつのショットの最初や最後のひと齣でなく、その途中からひと齣のフォトグラムが抜き取られ、これによりスクリーン上の運動の視覚的表象が瞬間的ながら滑らかさを欠いてしまうとき、われわれはこの1/24秒の欠落すなわち短縮をそれとして指摘できるかもしれないが、ここでもまた、フォトグラムそれ自体が識別されたわけではなく、あくまでもその不在を通して1/24秒単位での上映時間の短縮が結論されるにすぎない。
- 12 松浦寿輝, 『平面論』, 岩波書店, 1994, p.163.
- 13 同上, pp.163-164.
- 14 「ショット、それはイメージ=運動である」(Gilles Deleuze, *ibid.*, p.36.)。
- 15 マキノ雅広, 『マキノ雅広自伝 映画渡世・天の巻』, 平凡社, 1977, p.36.
- 16 同上, p.23.
- 17 Henri Bergson, *Matière et mémoire*, P.U.F, 1895, p.148. (アンリ・ベルクソン, 『物質と記憶』, 田島節夫/訳, 白水社, 1999, p.151.)を参照のこと。
- 18 松浦寿輝, 前掲書, p.167.
- 19 Susan Hayward, *Cinema studies — the key concepts*, Routledge, 2000, p.89.
- 20 松浦寿輝, 前掲書, p.164.
- 21 加藤幹郎, 『映画ジャンル論 ハリウwoods的快樂のスタイル』, 平凡社, 1996, p.10.
- 22 桑野仁ほか, 「フィルム・ノワール代表作品解説」, 『フィルム・ノワールの光と影』所収, エスクァイア マガジン ジャパン, 1999, p.158.

- 23 もちろん例外の可能性はあるが、それについては本稿で後述されるだろう。
- 24 ここで上映時間として記入されているすべての数字は、残念ながら映画作品を構成するフォトグラムの総齣数から算出されたものではなく、該当作品の録画されたビデオ・テープを再生する機材のカウンター表示から得られたものである。
- 25 Susan Hayward, *ibid.*, p.97.
- 26 フランソワ・トリュフォー、『定本ヒッチコック映画術』, 山田宏一・蓮實重彦／訳, 晶文社, 1990, p.175. (François Truffaut, *Le cinéma selon Alfred Hitchcock*, Robert Laffont, 1966.)
- 27 Gilles Deleuze, *ibid.*, p.47.
- 28 フランソワ・トリュフォー, 前掲書, P.175.
- 29 同上, p.175.
- 30 同上, p.179.
- 31 したがって、この物理的な限界は、視覚的運動の記録媒体がフィルムでなくビデオ・テープならば、とりあえず相対的には解消される類いのものである。