

学位請求論文

「ショットをつなぐ想像力と時間の研究」

— 映画は、なぜつながって見えるか —

要約

水川淳三

目次

序論

第1章・・・映画がつながるとは、どういうことか

第1節・・・映像の「つながり」を具体的に調べる

第2節・・・映像の変化の継続

第3節・・・映像空間

第4節・・・「つながり」を認識する

第2章・・・「映画に文法はない」

第1節・・・小津安二郎の映画観

第2節・・・「映画の文法」をめぐる諸論

第3節・・・「映画に文法はない」の具体的検証

1) 映画の常識

2) 目線

3) クローズアップ

4) 省略

第4節・・・映像のあいまいさと多様な視点

第3章・・・「カット割り」とモンタージュ

第1節・・・「カット割り」

第2節・・・「カット割り」とは、つなぐこと

第3節・・・編集＝つなぐ作業

第4節・・・モンタージュ

第4章・・・「見る側」からのつながり

第1節・・・映像は連続していない

第2節・・・「見る側」が映像をつなぐ

第5章・・・「映画の時間」と現実の時間

第1節・・・二つの時間

第2節・・・原像の時間

第3節・・・「映画の時間」を操る

第6章・・・「映画の時間」の本質

第1節・・・「時間の矢」

第2節・・・時間は連続している

第3節・・・物語映画と「時間の矢」

結論

あとがき

注

引用・参考文献

序論

映画史上、有名なエピソードがある。

シベリヤから都会に出て来た教育もあるインテリ女性がはじめて映画を見て、ショットが変るたびに全身だったものが顔になったり手足になったりするの、人間の身体がばらばらになっている、と恐れおののいたという。

生まれてはじめて映画を見た人が混乱しびっくり仰天した、という事実は、映画がア・プリオリにつながって見えるとは限らないことを示唆している。

ところが、北アフリカの巡回映画館などでは、映画体験のない人々も最初の驚異の数分が過ぎてしまうと、スクリーンの映像をいつも見慣れている物事と変わらぬ自然な現象とみなした。シベリヤから来た女性も、やがては映画に見慣れたことだろう。

映画はショットとショットがつながって構成される。物理的にはフィルムの断片を接着剤でつないだにすぎない。スクリーンでは、映像はショットの切れ目で突然変ってしまう。それが観客には、なぜつながって見えるのか。本論文の主題である。

言語にはその構造、つまり語の並べ方に一定の規則がある。文法である。話す人と聞く人、書く人と読む人の間の共通の理解として存在する。ふだん、人々は文法を意識しながら話したり聞いたり、書いたり読んだりしているわけではないが、お互い文法が身につけていなければ、両者の意志の疎通は図れない。

映像も言葉のように無限に存在し、また新しくつぎつぎに生まれて来る。送り手も受け手も千差万別かぎりがない。一人ひとりに情報を適確に送り、間違いなく理解してもらうためには、両者の間にそれなりの共通認識が必要であることは論を俟たない。

映画に言語の文法のような規則があれば、それで「つながって見えるようにつなぐ」ということもできよう。事実、リュミエールらによって現今とほとんど変らぬ映画が生まれて以来、「作る側」に「切り返し」(カットバック)の原則とか、ディゾルブなどの映像表現の手法が生まれた。「見る側」も次第にそれらを理解し、恋人同士が見つめ合っているんだとか、時間が経ったんだ、と納得するようになった。「作る側」と「見る側」の約束事が習慣的にできあがったのである。それが文法であるかどうかは後に論ずるとして、小津安二郎が「映画に文法はない」と言っているのは注目に値する。小津は何をもって『東京物語』や『晩春』をつないだのだろう。

そこで本論は、小津のいう「文法」とはなにか、具体的に明らかにすることから始める。

第二に、一般に「映画の文法」という場合の内外の見解を探る必要がある。それによって、小津の主張が普遍性を持つかどうか明らかになる。

第三に、映画を作る「約束事」が、実際にはどのように働いたかについて調べる。

「約束事」について「作る側」の立場を自分の言葉で述べている監督は、小津のほかにはアルフレッド・ヒッチコックとフランソワ・トリュフォーがいる。三人は具体的かつ明瞭にそれぞれの「映画の作り方」を語っている。「約束事」を点検するうえで格好の素材である。なかでも小津が「映画に文法はない」といった根拠を明らかにすることがなによりも重要となろう。「つながり」を解明する鍵である。なぜなら、約束事が習慣として成立したとはいえ、現在でも世界中で「映像をつなぐ」ときの指針となっていることは疑いようもない事実である。にもかかわらず、小津は「文法」という言葉まで持ち出して、それを否定しようとしたのだ。

第四に、「約束事」が言語の文法に匹敵するほどの「映画の文法」とまでいえるかどうか。すなわち、それにしたがって映画を作らなければ、「見る側」は映画を理解できない、というほどのものか。

最後に、実はこれがもっとも重要なのだが、物理的、映像的にはつながっていない映画が「なぜ、つながって見えるか」という問いにまで踏み込んで答えることができるかどうか、探してみる。文法のあるなしにかかわらず、「映画がつながって見える」ことを可能にする「なにか」があるはず。現に我々は映像をつながったものとして見ているのだから。

とりあえず、手掛りを「時間」に求めた。映画は「時間」のうえに成り立つ。フィルムが1秒間に24コマ動くようにカメラも映写機も作られている。映像は千変万化であるが、いかなる映画であろうと24コマまわれば、絶対に1秒が経過する。「作る側」、「見る側」、ともに「時間」に縛られていることになる。そもそも映画がつながっているかどうか、映画を見なければわからない。見るにはそれなりの時間を要する。元になる映像自体も、人間の瞬きひとつでさえ、0.2, 3秒、歩けば数秒から数十秒が必要だ。ふつう、映画はそうした数百のショットで構成され、見るには二時間前後の時間を要する。映画を「見る」という行為、「作る」という行為と時間との関りをどこまでも追求していけば、「なぜ、映画がつながって見えるか」についての光明を見出せるのではないか。その発見が本論文の最終目的である。

以下、小津の言説と演出法を手掛かりに、その追求に取り組むことにする。

対象は主に物語映画である。映画が語る物語についての記述も、時間を要とするにもの

が多い。時間と空間のなかで生起する因果関係を持つ出来事の連鎖、とか、時間性が物語的なテキストの特徴をなす、とか。

物語は映像をつなぐことで進展する。映画で物語を語ることも、映像の「つながり」としての時間を内包することになる。

時間が人間にとって（万物にとっても）逃れようもないものであるからには、それは人間のあらゆる営みに対する制約であろう。もちろん、映画にとっても同じこと。制約の形が明らかになれば規則となる。それが「映画の文法」とどのように結びつくか、さらには「映画はつながって見える」ことを保証できるか否か、本論の後半はその検証に当てる

第1章・・・映画がつながるとは、どういうことか

「つながり」は二つのショットをつなぐ場合だけを考察すればよい。多数のショットが連なったらどうなるか。「つながり」では、それらのうちの前後二つのショットの並びだけが問題になる。

認知科学によれば、人間の視覚系は「動き」に対して非常に敏感に反応する。この能力は人間が持って生まれたものという。端的な例。ワンショットのなかで動きが2コマか3コマ飛んでいれば、大抵の人はつながっていないことに気付く。ショットのつながりは、まず動きで判断される。

では、切り返し（カットバック）のように、異なる人物やモノを直接つないだときはどうか。動きにつながりがないにもかかわらず、前後のショットはつながって見える。「切り返し」が習慣的な約束事であるからには、「見る側」がそれを熟知している、つまり映画を見馴れていることが「つながり」を判断する大前提となろう。物語映画では、エピソードの因果関係など、物語の展開を観客が理解しているかどうかも「つながり」を判断するうえで重要である。

このように「つながり」の内容は一様ではないが、映画が「動く画」であるからには、最初に視覚系が反射的に感応する。そこが漫画や劇画とは異なる。こちらには「動き」がない。コマは並んでいて同時に見ることができが、もともと「動き」のつながりは視野には入って来ない。ところが映画では、現在見ているショットの前はすでに消えている。後はいまだ姿を見せない。「見る側」は、たえず変化しながら消えたり現れたりする二つの

ショットを意識の中だけでつなぐことを迫られる。

視覚は、0.02秒から0.03秒の間に起きた二つの出来事を同時に起きたと錯覚することが実験的にわかっている。蛍光灯は1秒間に50回乃至60回点滅しているが、点滅の幅が人間の視覚系の変化検出過程にとって短すぎる（ $1/50$ 秒=0.02秒）ので、私たちは蛍光灯が点滅しているとは感じない。反面、適当な時間幅のなかで（たとえば0.1秒）生じた変化には、意識的に努力をしなくても、自動的な知覚過程によって変化を検出できる。

映画は1秒間に24コマ変化する。0.04秒に1コマの割合である。映画を見易いほぼ最適の間隔であることは経験でわかっている。これは0.03秒よりは遅く0.1秒よりは早い。映画の動きは、人間の視覚が変化に敏感についていけるスピードなのだ。

しかも間隔が0.03〜0.04秒を超えれば、二つの出来事の、どちらが先でどちらが後に起きたかまで同定できる。二つのショットをつないだ場合も、前のショットの最後のコマと後のショットの最初のコマを前後違えず、私たちははっきり区別できる。

加うるに、人間は網膜上にある視覚情報を前の情報と照合し統合しながら取得している。このとき、前の情報はどこかに保存する必要がある。この短い視覚的情報の保存を感覚記憶と呼ぶ。感覚記憶は1、2秒保持される。私たちは、24コマから48コマ分の映像を前後のちがいを認識しながら記憶し、次の映像に引き継ぐことができる、ということだ。

ここに「つながり」に絡んで、序論で述べた「時間」がはじめて具体的な姿を現した。とはいえ、映像が引き継がれる過程は明らかになっても、それが「なぜ、つながって見えるか」については、いまだ闇の中である。映像を「つなぎ」、かつ「つながり」を認識できる方法を特定する必要がある。それが「映画の文法」であるかどうか、

第2章・・・「映画に文法はない」

小津のいう「映画の文法」とはどんなものか。果たして映画に「文法」はあるのか。この章の主題である。

小津は、文法をまず映像表現の技術の問題と規定している。「作る側」の映画感覚の基本は、自分の思いを観客生理に訴えかけ、あと味の良い映画を提供することにある、という。

「観客の生理」とは、いうなれば「見る側」の問題であろう。これと「作る側」の「映画感覚」がどう結びつくのかまでは、残念ながら小津は明らかにしていない。この問題は、

次章以下で論じる。

小津のいう「映画に文法はない」の一例。「目線」について、こう述べている。

「この線を越してはいけないということが不文律なら不文律を犯した場合、その結果に何らかの破綻が生じなければならない筈であるのに、何等不自然を感じないとすればこの定義はけっして不変のものではないということになる。

唯ここで間違っては困るのは、映画の文法は飽くまで常識であって、それを踏襲するのが無難であるので、常識を好んで破る必要もない。」

小津は、映画演出上の不文律（文法）、つまり習慣的な約束事で映画が作られていることを認めているのだ。ただ、それにこだわる必要はない、映画は既成の作り方に拘束されることなく自由に作っていい、という。小津自身、自分の好みで演出した。例えば「目線」。「切り返し」では、目線が合っていない（前後のショットの人物が向き合っていない）場合がしばしば見られる。

小津の主張で重要な点は、第一に、文法を単に映像表現の技術というだけでなく、映画の構造にかかわる問題として捉えていること。ごく狭い範囲ながら筆者が見渡したかぎりでは、内外の映画研究書の多くは「文法」について語るにしても、それを既定のものとして技術の解説に終始し、映画の構造、「つなぐ」にあたってどのように働くか、にまで触れたものは稀である。

第二に、映像表現が約束事からはずれていても、数多くの観客が小津の映画を見続けて来たという事実。「見る側」はその撮り方を認めていたのだ。なぜであろう。これに対しては、彼の監督仲間が解答を出している。専門家である彼らは当初、小津の目線に異議を唱えたが、やがて「見馴れば気にならない」と言うようになった。「見る側」も目線はずしに馴れて気に留めなくなったのであろう。映画が「馴れ」で見えることを示唆している。

これを裏付ける知見がある。

認知心理学によれば、脳は私たちの視覚世界を微妙に修正している。眼という感覚器官から入ってきた情報を切り捨てたり、逆に情報の欠落を補ったりする。「恒常性」という。眼そのものに個人差がある、という事実と合せると、私たちは意識にのぼる世界をきわめて「主観的」に見ている。端的な例は色や音の判断である。「切り返し」で目線が合わなくても、つながっていると見るかどうか、あくまで「見る側」の主観にかかっている。しかも世界を見るためには、感覚器官としての眼の機能とともに、なんらかの見る訓練が必要とされる。私たちは、経験を積まなければ見えるようにはならない、ということである。

「見る経験を積む」ことは、今や神経細胞のレベルで実験的に解明されている。

シベリヤの若い女性が初めて映画を見て混乱した、というのも、動く絵を見た経験がないからである。主観と経験は「見る側」だけでなく「作る側」でも働く。共通の働きが積み重なって、「約束事」であつたり文法の名で呼ばれるようになったのではなかろうか。

小津は「映画に文法はない」の例として「目線」のほかに「クローズ・アップ（とロング・ショットの用い方）」と「(時間の)省略」に言及しているが、既存の約束事にとらわれず自由につないでいい、といいながら、出て来たのは彼自身の「目線」であり「つなぎ方」、「省略」である。小津流文法と言えなくもない。

既存であれ小津流であれ、とりあえず映画はつながって見える。それなくして「作る側」は「つなぐ」ことができないとか「見る側」は理解できない、ということではないから、言語でいうところの「文法」にはなり得ない。しかし映画が生まれて100年、先人たちが試行錯誤の末、経験を重ねて作り上げて来た「約束事」を採用した方が映画作りに適していると思えば、「作る側」にとっては「文法」、もしくはそれに類したものがあることになる。「なぜ、つながって見えるか」は依然として不明のまま残るが……。

重要なのは、ここから先である。「自分の思いを観客の生理に訴えて、あと味の良い映画を提供する」という小津の言葉を思い起こしてみよう。フィルムをつなぐのは監督と編集者であり、つないだ映画を最初に見るのも両人。したがって「自分の思い」は、まず彼らにとって「あと味が良く」なければならぬ。それを改めて観客に提供する。「観客の生理」とは、じつは「作る側の生理」にほかならない。「作る側」の「映画感覚の基本」には原理的に「見る側」の視点が内在し、小津の文法論もそこから発している。

舞台の演出家と比較してみよう。彼らはずねに客席から観客の目で舞台を見て芝居を作る。一方、映画監督はカメラを移動し、袖、舞台裏、天井、天井裏、奈落、どこからでも自在に撮る。それをそのまま観客の前に投げ出したのでは、彼らの理解を超える。いったん客席からの視点に修正整理しなければならない。「見る側」の眼で見る。これが映画の演出であり、修正整理の仕方が「約束事」、文法となる。つまり、監督やカメラマンは撮影中、いや撮影前から「つなぎ方」を考えざるを得ない。「約束事」あるいは文法がこれまでに挙げた映像をつなぐときの規則にとどまらないことになる。これをハリウッドが映画の製作全体を統括する方式に育てあげた。コンティニューイティ・システムである。次章はその検討にあてる。

第3章・・・「カット割り」とモンタージュ

映画は、1個のショットではなくて、なぜ複数のショットに分れているのであろうか。現実の世界は割れてはいない。リュミエール以来、ショットを「割ってつなぐ」という手法が発達し、ハリウッド映画がこれを完成に導いたのだが、それというのも、映画が連続する現実をあえて区切ることで人々を魅了して来たからにはほかならない。見方を変えれば、観客が映画をフィクションだと認識する道程でもあった。その道を進むことで、映画は発達したのである。「カット割り」という手法は生まれるべくして生まれた、といえよう。

ヒッチコックは、ストーリーを真に視覚的に語る秘訣はカット割りとモンタージュにこそある、という。ハリウッドが定めたコンティニューイティ・システムの核心である。撮影と編集を含めた映画製作法のこと。

彼は「カット割り」を「構図にしろサイズにしろ、イメージ（映像）の配分はある一定のエピソードのなかでのイメージそのもののエモーションの強さに応じて決める」という。やや抽象的でわかりにくいだが、これ以上具体的に説明していないのは、「カット割り」は個々のシーンで異なる、一般的な法則はない、ということだろう。多くの観客に悲鳴をあげさせた『サイコ』の有名な「殺し」のシーンのモンタージュから推察すれば、大事なのは、ひとつのシーンを作品全体の流れに乗せることができるような「カット割り」であり、流れのなかでシーンに即した映画のリズム、すなわち観客を映画に引き込む魔力を作ることである。演技でもカメラワークでもトリック撮影でも、何を基準に割ってもいい、ということのようだ。したがって、監督一人ひとりの「カット割り」があることになる。大筋を指示するだけで、俳優には生きた演技を要求する監督。小津のように、脚本の段階で全てのショットをきめ現場ではほとんど変えない監督、などなど。

ただ、コンティニューイティ・システムでは、いったん撮影に入ると、よほどのことがないかぎり「カット割り」の変更は認められない。スケジュールと予算が「カット割り」に基づいて設定されているからである。当否は措くとして、このシステムが世界の映画製作の基準となり、作った映画が世界中の観客に支持されてきたことは否定できない。言語の文法が数多くの人々に支持されて存在することを参考にすれば、これが映画の文法である、という言い方もできよう。ここでいう「文法」は比喩ではない。たとえば「つなぎ方」も規制される。目線が合わないような「切り返し」はけっして許されない。あるショットを撮って、次のショットで180度反対側にカメラを構えるのも間違いとされる。といって、

このハリウッド流「文法」が「映画がつながって見える」ことを保証するわけではない。コンティニュイティ・システムに沿っていながら「つながり」に疑問符が付く作品はいくつもある。昨今は、だれでも容易に映画を作ることができる。「見る側」が「作る側」の眼で映画を見ることが可能になった。また、インターネット配信のように映画の市場が劇的に変化し、「見る側」の欲求が多様になり巨大になった。「約束事」が習慣的に生まれたものであるからには、環境の激変に応じざるをえない。変質を余儀なくされることになるろう。

しかし、状況にとらわれず変化しない部分もある。「見る」という行為が経験に立脚し、個々の主観で見た内容がきまること。人間の生理であるから一足飛びには変らない。この観点から「カット割り」とは、「見る側」が映画に主観的に働きかけて、前後のショットの関連性を把握する緊張感を長く強く保持できるよう、「作る側」はシーンをショットに分け、且つ、つなぎ方を工夫するということになるろう。それが「カット割り」の真の意味である。一例を挙げれば、「見る側」の関心を強く引きつける、シーンの核となるショットを発見すること。ヒッチコックの言葉を借りれば「イメージそのもののエモーションの強さ」に応じて「カット割り」すること。これができれば、ほかのショットは必然的とは言えぬまでも、比較的容易にきまって来る。

ヒッチコックは「カット割り」とモンタージュを言葉のうえで分けているが、間に線を引くのはそれほど簡単ではない。彼とトリュフォーは、モンタージュによる省略で時間を圧縮し、ドラマチックな緊張感を生み出す、という。好例が『サイコ』である。しかし、その中の、それこそ「カット割り」でいう「イメージそのもののエモーションの強さ」が緊張感を高めていることも確かである。

代表的なモンタージュの定義は、エイゼンシュテインの主張する「ショットとショットの葛藤、衝突」であろう。有名な「クレショフ効果」は、別々に撮った無表情な男のアップと一皿のスープをぶつけて、「飢え」という新しい意味を創造したといわれている。これも「ショットを割ってつなぐ」という原点から逸脱しているわけではない。

小津はクロス・アップとロング・ショットに独自の使い分けをしている。たとえば、悲しみを強調するショットをロングにしたり、単に画面を整理する目的でアップを使ったり。その結果、ひと味ちがった悲しみを「見る側」に印象づけるなど、エイゼンシュテインのモンタージュとは異なるが、新たな効果を生んでいる。だが、小津がこれをモンタージュと考えたかどうか。書き遺したものに、モンタージュという言葉を使った形跡はない。彼なりの「カット割り」であろう。

狭義のモンタージュは「編集」そのものである。

ここで気が付くのは、だれもが「カット割り」にせよモンタージュにせよ「作る側」の立場で語っていることである。映画として「見る側」が納得するのであれば、「カット割り」だけのモンタージュだのと区別する理由などない。肝心なことは「作る側」と「見る側」の関係で決ってくるのであって、「見る側」が作品をどう受け止めるかであろう。

ハリウッド映画のコンティニューイティ・システムは、もともと芸術を合理的に、つまり経済的に生産管理しようという発想からはじまったのだが、「作る側」が「見る側」の視点に立脚した映画製作とは、まさに映画の本質を衝いている。

第4章・・・「見る側」からのつながり

この章では、「見る側」にとって「ショットをつなぐ」とはどういうことか、を分析する。

スクリーンに現れる映像は物理的にも時間的にも連続していない、という厳然たる事実が先ずある。映写機が原理的に、そのように作られている。人間の視覚系はその不連続を認識できず、スクリーンに映し出される映像を連続したものとして見ている。錯覚である。映像は「見る側」の意識のなかでのみ連続している、ということだ。フィルムをつなぐとは「見た人の意識のなかに生まれた映像がつながって見えるようにつなぐ」ことになる。

視覚行動を実験的に分析した成果がある。視覚行動は、刺激の属性に依存した単なる受動的反応ではなく、視聴者の映像情報全体に対する積極的な対応である、という。積極的な対応とは「想像力を働かせる」こと。「想像する」とは、ふだん私たちが何気なく行っている連想と本質的には変らない。A という事象から、なんら関係のない B という事象が脳裡に浮かぶ。脳生理学の分野で、A、B をペアとして記憶している神経細胞が発見された。

映像の「つながり」でいえば、A、B の関係に似て、映画を見たという経験が度重なれば、映像が具体的になんであれ、現に見ている映像と直前の映像がペアである、という連想記憶ができあがっている。そこで現在の映像が入力されると、直前の映像の記憶が活性化するのである。「現に見ている映像」と「直前の映像」がつながったのだ。この記憶は、第1章で触れたように1、2秒しか続かない。

大事なのは、直前の映像はすでに消えて眼前にない、ということ。「ない」ものが連想によって意識に登場する。これが「想像する」ということである。想像力は経験が育てる。

前述のシベリヤの女性を思い出せば、無からは生じないことがわかる。経験が育てた個々の想像力を介して「見る側」は映像をつないで見る、ということになるろう。

「映画を見る」という行為をまとめる。

- 1) まず私たちは映画を主観的に見る。しかも、ただ見るだけではなくて能動的に理解しようと努める。
- 2) つぎに取り込んだ映像を情報の断片としてではなく、まず経験が想起され、まとめたり組み合わせるといった想像力が働く。その上でひとつのエピソードとしてまとまった形で、ひとかたまりの記憶を構成する。
- 3) 最後に「つながった」もっとも大きなエピソードとしての物語、あえて言えば映画そのものを、自分だけの物語、映画として頭の中に作りあげる。

現実には、情報は時系列的に提示される。フィルムが1秒間に24コマ回り、映像は線的につながっている。映画の原点である。したがって、過去の「つながり」が現在の「つながり」に影響を及ぼし、現在の「つながり」が未来の「つながり」に影響を及ぼす。「見る側」は「つながり」の連鎖を統合して、ストーリーを理解する。

物語映画の因果関係も、こうした「つながり」の連鎖で成立する。

ところで、「見る側」が想像力で映像をつなぐとなれば、「作る側」にも当てはまるのではないだろうか。実際、幼児の想像力を研究した成果によれば、想像力の働きの基礎になるものは『象徴機能』である。象徴機能は1歳前後に働き始め、積み木を電車に見立てるように、多種多様なシンボルをまとめあげ、脈略をつける、という。

映画の場合、「作る側」は、たとえば同一人物のロングとアップをつなぐとき、なるだけ多くの似通った部分を求めてつなごうとしても、意外に成功しない。なにか象徴的に抽出した部分で脈略を発見し、それをつなぐと判断する。「動き」の方向はちがってもリズムでつなぐとか。人物の「切り返し」は、まったくの別人でありながら目が合っている、という一点でつながって見える。小津はこの点にこだわらなかったもので、つながっていない、と異議を申し立てられたのである。「作る側」も想像力でつないでいるのだ。

こうしてみると、映像がつながって見えるのは、「作る側」と「見る側」の想像力がひとつの映像にたいして同じ仕組で働く故であるといえよう。約束事や文法ではない。文法が決める言語構造のようなものは映画にはないことになる。

第5章・・・「映画の時間」と現実の時間

この章では、まず映画における時間とはなにかを探り、その時間と現実の時間との関係を考える。つぎに、私たちは時間に沿って映画の中の情報（映像と音声）をいかに結合・統合して映画全体を理解しているか、想像力が時間との関係でどう働くか、解明を試みる。

映画＝（映像＋音声）× 時間という等式が成り立ち、映像が次々につながっていく間に物理的な時間だけは経過する。「見る側」は見ることで自分の時間を消費している。現実の時間である。この時間は過去から未来に向かって流れ、後戻りすることも途切れることも絶対がない。スクリーンで映画が刻む時間は、上映している間は現実の時間と一致するが、エンドマークが出れば消えてしまう。その代り、後戻りすることも再生することもできる。現実とは別の時系列である。現実と接点を持ったフィクションの時間といえよう。「映画の時間」である。

このほか「原像の時間」がある。「カット割り」は一言でいえば、時系列に沿って映像を並べることだが、映像はフィルムに定着するまでは、監督の頭のなかにしか存在しない。これを「原像」と呼ぶことにする。ヒッチコックの『サイコ』の殺しのシーンは、21秒強、31ショットで構成されているが、彼が原像を頭の中でつないでいったとき、何秒かかったかは、本人にもわからない。時計では計れない「原像の時間」である。

原像がフィルムに定着すると、監督の頭の中にしかなかった原像が映像という明確な形をとってフィルム上に展開する。それだけではない。これまで漠としていた「原像の時間」もフィルムの長さとして定着し「映画の時間」となる。原像がはじめて現実と接点を持ったのだ。こうして、「見る側」の想像力がフィクションの世界、監督の作った世界に入りこめるようになった。

想像力は生身の人間に備わったものである。脳内でのみ働くときは自由で、かならずしも現実の時間には拘束されないが、外に向って働くときは現実の時間に沿うしかない。脳の外に関係が生じれば、否応なく自然空間と現実の時間の中に投げ込まれるからである。現実の時間に沿って映像に働きかけるとは、前のショット（既に消えている）から今のショットへ、今のショットから次に来るはずのショットへ、と順を追って関係づけていくことだろう。

「カット割り」が重要なのは、こうした過程を実行する計画表を作るからだが、それは時系列に沿って映像を並べるだけではない。「映画の時間」を重ねたり飛ばしたり、自在に

操ることもできる。小津は前後のショットを人物の動きでつなぐとき、わずかでながら動きを重ねる「つなぎ」を好んだ。つまり時間が重なっている。『サイコ』の殺しでは、動きを飛ばし時間を省略することで、いやがうえにも緊張感を高めている。

映画史をたどればメリエスが先鞭をつけた、といわれる。以来、時間が操れるとわかって、映画の発想がより自由に、より豊かになり、大きく発展して今日に至っている。とくに「映画の編集」が多大の恩恵を受けた。それにつれて「作る」にせよ「見る」にせよ、情報処理は「時間」の桎梏からは逃れられないことも明らかになっていった。たとえば、文学では「時間」を比較的ゆるやかに扱うことができる。線的に構成せざるをえない映画の物語では、「時間」の扱いを厳密に計算しないと「見る側」を混乱に陥れることになりかねない。

第6章・・・「映画の時間」の本質

「時間は逆行できない」ことを科学の世界では「時間の矢」と呼ぶ。

ある事象が「時間の矢」の方向にしか起きないのは自明であるが、これについての情報も、事象が起きたときの時間の流れの方向に伝達されなければ理解されない。「見る側」はスクリーンに展開する映画を見て獲得した映像の記憶を、かならず映画の展開と同じ方向に前後変わらず順次再生している。私たちの認識も「時間の矢」の方向に進む、ということ。そもそも「前」、「後」という観念も時間の方向性から生じる。日常の生活で前後を取り違えることがないのは当然のようで、大自然の法則に制御されているからである。時間が情報処理を保証している。

認知心理学の知見によれば、外部から入って来た情報を意味のあるものにまとめる働きは3秒程度しか続かない。その間に「まとめた意味」という情報を記憶に送り、ふたたび新しい情報処理に取り組むことになる。この短い処理能力に我々の「今」という感覚の基礎があると考えられている。映像を想像力でつなぐとしても、「今」の映像は長くとも3秒前の映像に続けてつないでいくことしかできないし、同じく3秒以内に次につながなければ前後の脈略が途切れかねない。想像力も過去から未来へ、「時間の矢」の方向に働くしかない、ということである。

こうして生まれた「映画の時間」は、ひとつの時系列を作る。前後の脈略が途切れぬ

とは、「今」と前後の映像（ショット）が同じ時系列にあるということ。たとえば、映画を見ている最中に一瞬居眠りしたとしよう。それが3秒以上であれば、ワンショットの中でさえ前後の「つながり」が途絶えたことになる。居眠りの前後で映像は別々の時系列に移ったのだ。してみると「見る側」の想像力は、ひとつの時系列に沿って「時間の矢」の方向に働く、という言い方が正しい。

1本の映画は、最初の1コマから「終」の1コマまでひとつの時系列上にあるわけだが、この時系列が崩れたら、映画を完全に見ること、見て理解することにはなるまい。見始めたら途中でやめるわけにはいかない、小説のように見返すこともない、という映画の特性は時系列の同一性にある。同一性を保証するのは、現実の時間がいつ、いかなる場合にも連続している、ということ。人間にとっては空気のように気にもとめないが、「時間の矢」とともに映画にとって、もっとも重要な条件である。

では、「想像力が時系列に沿って働く」とは、どういうことか。「時系列的に提示される情報」の在り場所は映画の中であって、「見る側」は「映画の時間」の時系列と自分の時系列、つまり現実の時間の時系列を重ね合わせることで、容易に相手（映画）に通じることができる。時間の量（長さ）と進む方向が同じだからである。つぎに情報を取捨選択し持ち帰って自分流に再構成する。つまり、つなぐ。視覚が対象を主観的に見て自分なりの映像を作る、というのもそういうことだろう。「見る側」は第三者の眼で他人の映画を見ているのではなく、自分がつないだ「内なる映画」を見ていることになる。すると個人の時系列ごとの映画しかないことになる。映画を「見る」ということの本質である。

コミュニケーションが、言語の場合は「文法」という規範を介して成立するのに比べて、映画には規範などはなくて、「想像力」という人間生来の能力と「時間」に委ねられていることになる。

ここで物語映画と「時間の矢」の関係を調べてみる。現実の世界で因果関係は「時間の矢」に縛られる。「火のないところに煙は立たぬ」類いである。かならず火が先、煙は後。ところが物語の因果関係は「時間の矢」からは自由である。「映画の中の時間」（物語が展開する時間）はフィクション、つまり物語上の設定に過ぎないので、現実の時間に縛られないからだ。煙を先に見せ、火事のショットは後になっても、「映画の時間」という時系列にあるかぎり想像力は「時間の矢」の方向に処理でき、「見る側」は因果関係を理解する。「火のないところに煙は立たぬ」という現実の経験が想像力を育てているからである。

その意味では、物語映画も「時間」からは逃れられない。

結論

1) 私たちは意識にのぼる世界をきわめて「主観的」に見ている。しかも、「見る」には経験が必要である。

映画を見て理解するとは、「見る側」がスクリーンに現れた情報を視覚系でただそのまま取り込むのではなく、主観的に映画に働きかけ想像力を駆使して、改めて自分自身の情報に置き換えて記憶する行為である。「想像する」という能力は、経験が育てる。

2) 映画を「作る側」と「見る側」はコインの表裏の関係にある。「作る」とは、「見る」という視点に立つことである。

「作る側」が映像を「つなぐ」とは、時系列に沿って想像力を働かせ、それぞれ別の映像がひとつにまとまるように並べること。このとき「作る側」は無意識の裡に「見る側」の立場で「つながっている」と見れるように並べている。それを改めて「見る側」に提示する。

大事なのは、「映画の時間」と現実の時間が、量（長さ）と働く方向（時間の矢）の点で完全に一致していることである。このことが「見る側」の想像力が心的媒介物として映画の中に入っていくことを可能にした。「作る側」がつなぐときにも、同じように働く。映像がつながって見えるのは、「作る側」と「見る側」の想像力がひとつの映像にたいし、時系列に沿って同様に働く仕組みの故である。約束事や文法ではない。文法が決める言語構造のようなものは映画にはない。規範などはなくて、「想像力」という人間生来の能力と「時間」に委ねられていることになる。

3)。最後に「つながった」もっとも大きなエピソードとしての物語、あえて言えば、自分だけの映画を「見る側」が作りあげる。これが「映画を見る」ということである。

以上。

引用・参考文献一覧

単行本

- アリホン、ダニエル『映画の文法 実作品にみる撮影と編集の技法』岩本憲児、出口丈人訳、紀伊国屋書店、1994年
- アルンハイム、ルドルフ『藝術としての映畫』佐々木能理男訳、往来社、1933年
- 飯田心美「小津監督は語る」（初出キネマ旬報、昭和22年4月号）『小津安二郎戦後語録集成』田中真澄編、フィルムアート社、1989年
- 伊丹万作『伊丹万作全集第2巻』筑摩書房、1961年
- 一川誠『大人の時間はなぜ短いか』集英社、2008年
- 一ノ瀬正明「原因と結果と自由と」、ヒューム、デイビッド『ヒューム 人性論』土岐邦夫、小西嘉四郎訳、中央公論社、2010年
- 岩本憲児、波多野哲郎編『映画理論集成』フィルムアート社、1982年
- 牛原虚彦『虚彦映画譜50年』鏡浦書房、1968年
- 内田吐夢『映画の文法』映画評論、1955年
- 内田伸子『幼児心理学への招待——子どもの世界づくり』サイエンス社、1989年
- 内田伸子『想像力—創造の泉をさぐる』講談社現代新書、1994年
- 浦岡敬一『浦岡敬一の技法 映画編集とは何か』平凡社、1994年
- エイゼンシテイン、セルゲイ「枠を超えて モンタージュと日本文化」鴻英良訳、エイゼンシテイン、セルゲイ『エイゼンシテイン解説』岩本憲児編、フィルムアート社、1986年
- オーモン、ジャック、ベルガラ、アラン、マリー、ミシェル、ヴェルネ、マルク『映画理論講義』武田潔訳、勁草書房、2004年
- 小津安二郎「映画の文法」（初出月刊スクリーン・ステージ第一号、1947年）『小津安二郎戦後語録集成』田中真澄編、フィルムアート社、1989年
- 小津安二郎「小津安二郎芸談」（初出東京新聞、1952年12月5日、12日、19日、26日）『小津安二郎戦後語録集成』田中真澄編、フィルムアート社、1989年

小津安二郎「映画の味、人生の味」（キネマ旬報 昭和 35 年 12 月増刊号）『小津安二郎戦後語録集成』
田中真澄編、フィルムアート社、1989 年
小津安二郎『小津安二郎戦後語録集成』田中真澄編、フィルムアート社、1989 年
小津安二郎、野田高梧『日本シナリオ文学全集・7』理論社、1956 年
加藤周一『日本文化における時間と空間』岩波書店、2007 年
ガニング、トム「驚きの美学」濱口幸一訳、岩本憲児、武田潔、斉藤綾子編『新映画理論集成』フィルムアート社、
1999 年
キャッツ、スティーブン・D『映画監督術』濱谷祐司訳、フィルムアート社、2001 年
クレショフ、レフ『映畫監督論』馬上義太郎訳、映画評論社出版部、1937 年
佐々木康『楽天楽観 映画監督 佐々木康』ワイズ出版、2003 年
佐藤忠男『日本映画理論史』評論社、1977 年
佐藤忠男『完本 小津安二郎の芸術』朝日文庫、2004 年
坂井克之『心の脳科学』中公新書、2008 年
サドゥール、ジョルジュ『世界映画史（1）』丸尾定訳、みすず書房、1994 年
サドゥール、ジョルジュ『世界映画全史』⑩丸尾定、小松弘訳、図書刊行社、1999 年
松竹株式会社編『小津安二郎新発見』講談社、2002 年
スポティスウッド、レイモンド『映畫の文法』佐々木能理男訳、映畫評論社、1936 年
ソシュール、フェルディナンド『一般言語学講義』小林英夫訳、岩波書店、1986 年
大日本映画協会編『映画演技読本』大日本映画協会、1941 年
田中純一郎『日本映画発達史』全 5 巻、中央公論社、1980 年
チャトマン、シーモア『小説と映画の修辞学』田中秀人訳、水声社、1998 年
チャプリス、クリストファー、シモンズ、ダニエル『錯覚の科学』木村博江訳、2011 年、文芸春秋
チョムスキー、ノーム『言語と認知 心的実在としての言語』加藤泰彦、加藤ツナ子訳、秀英書房、2008 年
寺田寅彦『寺田寅彦随筆集 第三巻』小宮豊隆編、岩波文庫、2008 年
仲真紀子『認知心理学』ミネルヴァ書房、2010 年
中井正一『中井正一全集第三巻 現代芸術の空間』久野収編、1981 年
中島義明『映像の心理学』サイエンス社、1999 年
野田高梧『シナリオ構造論』寶文館、1956 年
バザン、アンドレ「現代の言語」西嶋憲生訳、（初出 1953 年）、岩本憲児、波多野哲郎編『映画理論集成』
フィルムアート社、1982 年

バザン, アンドレ『映画とは何かⅡ』 小海永二訳、美術出版社、1976年
蓮實重彦『監督 小津安二郎』ちくま学芸文庫、2003年
バラージュ, ベラ『映画の理論』佐々木基一訳、講談社、1959年
バルト, ロラン『記号の國』石川美子、みすず書房、2004年
ヒッチコック, アルフレッド、トリュフォー, フランソワ『映画術 ヒッチコック/トリュフォー』
山田宏一、蓮實重彦訳、晶文社、1981年
ヒューム, デイビッド『人間本性論』第一巻、木曾好能訳、財団法人法政大学出版局、1996年
ブドフキン, ヴェ『映畫監督と映畫脚本論』佐々木能理男訳、未来社、1933年
ブランシャール, ジェラルド『劇画の歴史』窪田般彌訳、河出書房新社、1974年
ペッペル, エルンスト『意識のなかの時間』田山忠行、尾形敬次訳、岩波書店、1995年
ホーキング, スティーブン『ホーキング、宇宙を語る』林一訳、早川書房、1989年
ボードウェル, デイヴィッド、トンプソン, クリスティン『フィルム・アート』藤木秀明監訳、
名古屋大学出版会、2007年
ボードウェル, デヴィッド『小津安二郎／映画の詩学』杉山昭夫訳、青土社、2003年
ホフマン, ドナルド・D『視覚の文法』原淳子、望月弘子訳、紀伊国屋書店、2003年
マルタン, マルセル『映画言語』金子敏夫訳、みすず書房、1957年
ミトリ, ジャン「モンタージュの始まり(『映画における美学と心理学』より)」村山匡一郎訳、
(初出1963年~1965年)、岩本憲児、波多野哲郎編『映画理論集成』フィルムアート社、1982年
メッツ, クリスティアン「映画-言語体系か言語活動か」森岡祥倫訳、(初出1964年)、岩本憲児、波多野哲郎編
『映画理論集成』フィルムアート社、1982年
モナコ, ジェイムズ『映画の教科書』岩本憲児、内山一樹、杉山照夫、宮本高晴訳、フィルムアート社、
2002年
山口真実『視覚世界の謎に迫る』講談社、2006年
渡辺明『生成文法』東京大学出版会、2010年

雑誌・新聞類

小津安二郎「続 手紙」、『キネマ旬報』、1929年7月1日号
小津安二郎「映画に文法はない」、『芸術新潮』、1959年4月号
小津安二郎「映画はあと味の勝負」、『東京新聞』、1962年12月14日夕刊
佐藤忠男「ノエル・バーチの映画論」、『映画史研究』NO.3、佐藤忠男、1974年

『毎日新聞 東京版』、2011年1月21日

事（辞）典類

『大百科事典』 平凡社、2007年

外国語文献・資料

Burch, Noël “To the Distant Observer: Form and meaning in the Japanese Cinema” Scholar Press, London、
1979年

Gunning, Tom “D.W.Griffith & the Origins of American Narrative Film THE EARLY YEARS AT BIOGRAPH”、
UNIVERSITY OF ILLINOIS PRESS、1991年

Kracauer, Siegfried “THEORY OF FILM: THE REDEMPTION OF PHYSICAL REALITY”、PRINCETON UNIVERSITY PRESS、
1997年（初版年1960年）

Mitry, Jean “The Aesthetics and Psychology of the Cinema” translated by Christopher King、
Indiana University Press、2000年（First reprinted in Paperback/Translation in 1997/Original French
edition in 1963 by Groupe Mame)

映像作品・資料

映画

アンゲロプロス、テオ『シテール島への船出』1984年

ウェルズ、オーソン『市民ケーン』1941年

ウォシャウスキー、ラリー、ウォシャウスキー、アンディ『マトリックス』三部作 1999-2003年

エイゼンシュテイン、セルゲイ『アレクサンドル・ネフスキー』1938年

エイゼンシュテイン、セルゲイ『戦艦ポチョムキン』1925年

大島渚『愛と希望の街』1959年

大島渚『青春残酷物語』1960年

大庭秀雄『帰郷』1950年

大庭秀雄『君の名は』1953-1954年

小津安二郎『浮草』1959年

小津安二郎『風の中の牝鷄』1948年

小津安二郎『小早川家の秋』1961年

小津安二郎『秋刀魚の味』1962年
小津安二郎『父ありき』1942年
小津安二郎『東京の女』1933年
小津安二郎『東京物語』1953年
小津安二郎『長屋紳士録』1947年
小津安二郎『麦秋』1951年
小津安二郎『晩春』1949年
小津安二郎『彼岸花』1958年
小津安二郎『非常線の女』1933年
カルネ, マルセル『北ホテル』1938年
キャメロン, ジェームズ『アバター』2009年
キューブリック, スタンリー『2001年宇宙の旅』1968年
グリフィス, デビッド・ウォーク『イントレランス』1916年
グリフィス, デビッド・ウォーク『国民の創生』1915年
グリフィス, デビッド・ウォーク『時は流れて』1908年
黒澤明『白痴』1951年
ゴダール, ジャン=リュック『勝手にしやがれ』1959年
佐々木康『別れのタンゴ』1949年
スタージェス, ジョン『OK牧場の決斗』1957年
富田克也『サウダーヂ』2011年
ヒッチコック, アルフレッド『サイコ』1960年
ヒッチコック, アルフレッド『ロープ』1948年
フォード, ジョン『荒野の決闘』1946年
フラハティ, ロバート『極北の怪異(極北のナヌーク)』1922年
フラハティ, ロバート『モアナ』1926年
マイルストン, ルイス『西部戦線異状なし』1930年
水川淳三『俺たちの時』1976年
水川淳三『ゴースト刑事』1992年
水川淳三『青春大全集』1970年
メリエス, ジョルジュ『月世界旅行』1902年

山田洋次『男はつらいよ』シリーズ 1969-1995 年

リーン, デヴィッド『アラビアのロレンス』1962 年

リュミエール, オーギュスト、リュミエール, ルイ『赤ん坊の食事』1895 年

リュミエール, オーギュスト、リュミエール, ルイ『工場の出口』1895 年

リュミエール, オーギュスト、リュミエール, ルイ『庭師』1895 年

リュミエール, オーギュスト、リュミエール, ルイ『ラ・シオタ駅に到着する列車』1896 年

レネ, アラン『二十四時間の情事』1959 年

-

ワイラー, ウィリアム『黒蘭の女』1938 年

テレビ番組

『映画の革命——アバターの秘密』WOWOW、2009 年 12 月 26 日放送

水川淳三『女ひとり旅』朝日放送、テレコム・スタッフ、1986 年

「3D がビジネスを変える」『クローズアップ現代』NHK、2009 年 12 月 14 日放送

『七人の刑事』TBS、1961-1969 年

『シリーズ 五感の迷宮 1 錯覚から迫る視覚の謎』NHK、2010 年 4 月 24 日放送

『ルート 66』CBS (アメリカ)、1960-1964 年 (日本では 1962 年より NHK、その後フジテレビにて放映)

テレビ・コマーシャル

水川淳三『カルピス 電話編』電通、電通映画社、1970 年代初期

その他

宮下保司「認知記憶の脳メカニズム イメージと想像力の起源」(2003 年慶応医学賞受賞記念講演より

<http://www.physiol.m.u-tokyo.ac.jp/>)