
ボードウェルの映画理論に関する一考察

一物語行為における観客一

瀧波崇

1. はじめに

アメリカの映画研究者デヴィッド・ボードウェル (David Bordwell, 1947-) は、その主著『フィクション映画における語り』(Narration in the Fiction Film, 1985) において、クリスチャン・メッツ (Christian Metz, 1931-1993) の映画物語論から大きな影響を受けるとともに、その理論に対して鋭い批判を向けている。メッツはバンヴェニストの言語学的な概念を援用しながら、映画はディスクール (discours) であると考えた。このとき、ディスクール (discours) には必然的に語り手 (narrateur, Narrator) が想定される。しかしそれとは逆に、ボードウェルは語り手が不要だと考える。本論文では、ボードウェルがどのようにメッツの理論を乗り越え、その先に何をみていたのかを考察する。そのためにまず、メッツの物語理論における語り手と観客について述べる。次にボードウェルがメッツの考察についてどのように考えていたかを説明する。最後にボードウェルがメッツを乗り越えることで成し遂げようとしていたことを考察する。

2. メッツの考察

(1) 観客と語り手

メッツによれば、映画の物語は表象作用 (représentation) と語り (narration) からなる。またこの物語映画は、一見したところ、エミール・バンヴェニストの意味で、ディスクール (discours) としてではなく、物語 (histoire) として現われるという。

バンヴェニストのいうディスクールとは言語が行為として現実化する具体的な場のことで、語り手、発話、聞き手の状況を含む全体をさす。発話されたものは言表 (énoncé) という。語り手と聞き手は作用関係にあり、言表の根拠となる言表行為 (énonciation) の主体が必然的に想定される。

メッツは観客に与える影響から、また監督の意図から、物語映画をディスクールとみなすことができるという。したがってまた、物語映画には、必然的に言表行為の主体が想定される。しかしメッツは「この手のディスクールの本質、いいかえればディスクールそれ

自体としての効果は、原則的に言表行為の痕跡を消し去り、物語に身をやつすことに他ならない^{1]}という。

バンヴェニストにとっての物語とは、言表に言表行為の主体の痕跡²があらわれないもののことである。そこで語られる出来事は、語り手によってではなく、あたかも出来事それ自体によって語られているような印象を与える。メッツにとっての物語映画は、言語が行為として現実化する具体的な場であるが、しかしそこに語り手の痕跡が消えているために、物語のように見えるというわけである。ではそこにはどのようなプロセスが働いているのだろうか。

映画の最終的な形のテキストである物語が上映されている間、観客は現存している。しかしその一方で、俳優は不在である。それとは反対の状況もある。撮影の間は俳優が現存しているが、観客の方は不在である。こうして、見ることと見られることは、その中間で断たれてしまう。観客が見ているのは俳優たちではなく、俳優たちの写真にすぎない。俳優たちが演技をしているのは、観客に対してではなく、カメラに向かってである。このようなことを可能にしているのは、カメラによる撮影であり、映写機によるフィルムの上映である。

さらに俳優たちは、まるで見られていないかのようにふるまい、さりげない態度で、映画の物語が用意したとおりの生活を営んでいる。俳優たちは観客が見ていることを知っているが、あえて知ろうとは思わないというわけである。その一方で観客は、見つめられている客体が見つめられているのを知らないふりをしているということを知っている。メッツはいう。「古典的な映画全体を《物語》の方向へと進ませたのは、まさにこうした根底的な否認なのである。この否認こそが、古典的映画のディスクールの面での素材を絶えず消し去り、その主の映画をある閉じられた対象（物語のこと）へと変えたものに他ならない^{3]}。ここでいう「否認 (déli)」とは、精神分析学の用語で肯定と否定の共存のことをいう。ディスクールではないという否認によって映画は物語のように見えるが、実はその背後にはディスクールが存在していることを、メッツは「否認」というわけである。

観客の見るという行為は、俳優たちが知らないふりをしているのを知りつつも、あえて知らないふりをするということである。こうして観客が俳優たちをこっそりと覗き見ることが成り立つ。それに対して覗き見られるためにできているものは、映画の制度的な特殊化によって、映画の物語 (histoire) になったといえる。

(2) 観客の同一化とその位置

メッツによれば、映画を見ている間、観客は映画の登場人物ではなく、カメラに対して自らを同一化するしかない。というのも、カメラは観客が見ているものを前もって見てい

るからである。観客は、観客がまなざしているものを、彼に先行してすでにまなざしていたカメラに対して同一化する⁴。これは言述としての、つまり物語を前面にたててそちらに目を引きつける映画それ自体への同一化に他ならない。

このとき観客が占める位置は、「一点透視図法⁵（つまり撮影機による透視図法）の役割、および、その《消失点》の役割」によって、「主体＝鑑賞者の視座はその消失点の対蹠（たいせき）点、つまり一種の全能者的な位置⁶」である。というのも、カメラは観客が見ているものを前もって見ているが、そのカメラの設置場所は同時に消失点も決定しているからである。他方見られる対象は、すべてカメラが占めている唯一の限定された位置のために組織されている。

またメッツによれば、伝統的な映画において、言述が物語のふりをするのは、すなわち言表行為の主体の痕跡をすべて消し去ろうとするのは、観客に自分がその主体になっているような印象を与えるためである。そして観客は、先のわからない俳優たちの行いを覗き見る。「エミール・バンヴェニスト的意味での物語 (histoire) とは、(…) だれが語るわけでもないが、誰かが受け取る物語に他ならない (…)。したがってある意味では、それを語るのは《受信者》（というよりもむしろ収集装置）だともいえる⁷」。観客は被知覚対象としてはスクリーン上に不在であるが、知覚主体としては、カメラと同一化することによって、そこに現存しており、しかも「偏在している⁸」ということである。経験的主体であると同時に超越論的主体でもあるカメラの位置に、観客は自分自身を重ねる。

3. ボードウエルのメッツ分析

(1) 透明な目撃者 (Invisible Observer)

このメッツの考察に対して、ボードウエルは次のように批判する。すなわち「メッツは伝統的な映画がディスフールを隠蔽する方法を記述するうちに、臆することなくカメラを擬人化する⁹」。いいかえれば、メッツの考察は撮影する主体の介在を作り出すということである。この主体のことを、ボードウエルは「透明な目撃者 (invisible observer)」と呼ぶ。

これまで説明してきたように、メッツにとって映画は、観客に作用する点で言説であるが、それが物語として現われるためには、カメラの仲介が必要であった。だがそれは、ボードウエルによれば、映画的表现の言語学的理論にとっての土台が整えられなかったための、その場しのぎの対応でしかないという。というのも、彼によれば、「(引用2) 映画的言表を構築するものについての、あるいは全体的に複雑な構造が頼りにする分析的な単位についての、議論がほとんどない¹⁰」からである。だがその一方で、言表作用の考察が言語学のモデルに近づけば近づくほど、映画への適用はいっそう難しくもなる。

バンヴェニストが考察するところによれば、言表から言表作用の主体へと遡ることができる。言表とはひとが言うことである。言表作用はそれを言うための働き、行為そのものことであり、言表を生産する作用域のことをいう。この生産の作用域を考察する場合には、言表から言表作用の痕跡を探さなければならない。その痕跡の代表的なものは人称代名詞である。「わたし」は発話者自身を指し示すとともに、個々の言表を組織する主体でもある。「わたし」の痕跡を探することは、その語りの作用域を考察する拠り所となる。「わたし」によって担われることで、言表は意味をもつわけである。

しかしボードウェルによれば、このような人称代名詞の映画的相当物を発見することは不可能である。たとえばバンヴェニストにおいて、「あなた」の作用は暗示された聞き手に対する話し手の話しかけの痕跡を残している。しかしそうした二人称の映像とはどのようなものか。ボードウェルによれば、われわれは二人称の適切な痕跡でありえる映像の見解をもたない¹¹。またあらゆるショットも編集も、著者の話しかけの痕跡を残している。というのも、それらはみな、作られたものだからである。しかし二人称の痕跡を発見することができないのであれば、われわれは一人称と二人称を区別することができないということである。また区別することができないのであれば、そのとき人称の分類は、映画における相当物がないということである。映画的言表を構築するための分析的な単位を発見することができない。そこで、映画的言表において、透明な目撃者は、カメラの運動と編集の利用においてその痕跡を示すことで、言表の主要な土台となる。

こうして透明な目撃者を仲介させることはカメラを、擬人化させることであり、この目撃者＝カメラを現実の現象の前に、人のように立たせることになる。この想像上の観察者は、物語の出来事に対して、あたかも客観的世界に直面する主体であるかのようにふるまう。そこでは「(引用3)カメラの動きは身体の可動性と対比されうる。すなわちパンやティルトは頭の回転を表現し、移動ショットは大股で歩くことに、あるいはバックでの歩行に一致¹²」する。また「(引用4)ショットは素朴な知覚の所与に一致する。また編集は、心的過程における注意の移行を模倣するだろう¹³」。

だがボードウェルは、こうした「(引用5) 見えない目撃者の考察にともなう、経験的な誤りを見つけることは難しくない¹⁴」という。たとえば分割スクリーンやワイプ、不可能なカメラの位置や動きや、その他多くの様式化されたテクニックは無視されねばならなくなる。また現実の知覚に類似した表現であるために、連続的に編集されねばならなくなる。普通の映画でさえ、カメラの位置は経験的な主体の移動に帰属させることのできない方法で、変化するということを忘れるわけである。

さらに彼によれば、擬人化された透明な目撃者は、現実の現象の前に人のように立つ。フィクションの物語とは、この主体が物語に先行する出来事を切り取ったものであるとい

うわけである。しかしこのことは、映画が出来事を作り出すということ忘れてしまうという。映画は先在する出来事の切り取りをもって始まるのではなく、出来事の構築をもって始まるのである。「(引用6) 独立して存在する出来事を獲得するために、カメラはベストな地点を選択するのではない。人、照明、背景、そして衣装は確かな観点からのみ、意味をなすために構築される。このことから、ひとつの結論をひきつけることができる。あらゆる映画テクニックは、それらが撮影される前の出来事を含んでいるにしても、際立った効果が物語世界を構築し、物語行為的に作用する¹⁵⁾」のである。

透明な目撃者の介在に対するボードウェルの批判はふたつの点にもとづいているが、その結論はひとつの点に収斂する。ひとつにはカメラを擬人化することによって、ふたつには撮影に先行する出来事を想定することによって、いずれにしても、多くの映画独自のテクニックに対する考察がぬけおちてしまうということである。

(2) ボードウェルの誤解

しかしこのようなボードウェルのメッツに対する批判は、必ずしも成功しているわけではない。なぜなら、彼のメッツの考察に対する批判が誤解にもとづいているからである。

メッツは確かに、観客が観客自身に先行するカメラのまなざしに同一化することを説明しているが、だからといってカメラの運動を想像上の観察者の自然な移動に限定してはいない。むしろメッツはカメラの偏在性について述べ、超越論的主体としての語り手に対する、観客の同一化について説明している。「映画館のスクリーンの上にあるものは、常に他者である。私はどこかといえば、客席でスクリーンを眺めている。私はいかなる点でも、被知覚対象に参加することはない。逆に私は、いわば全知覚者である。全能者という言葉があるが、それと同じような使い方だと考えてもらってよい(映画が観客にゆだねる例の《同時偏在能力》のことである)¹⁶⁾」。ボードウェルの「透明な目撃者」は、すでに述べたように想像上の観察者の身体的な条件に限定されており、その条件にあわないテクニックを排除してしまうと述べている。しかし彼のいうように、メッツがカメラを擬人化しているにしても、それを経験的主体にとどめているわけではないのである。

4. ボードウェルがメッツを乗り越えようとした点

(1) 遠近法と観客

しかし、それでもボードウェルは、言語モデルに依存したメッツの分析理論を乗り越えようとしていることは間違いない。それは言語学的な分析では排除されてしまうテクニックがあり、それさえも物語に貢献させるためである。そのことを、彼による遠近法の考察

から見てみたい。

一点透視図法は中心的な視点に集中する科学的なシステムで、キャンバスと垂直に交わる直線は、すべてひとつの消失点に収束するように描かれる。この消失点を「主消失点」あるいは「視中心」といい、この対蹠点は主体の位置、つまり、メッツのいう全能者的な位置に置かれることになる。

映画のカメラは光線の中心投射の力によって、ある映像を生産する。メッツを初め多くの映画理論家たちは、映画の映像は一点透視図法の位置性を強いられることを示すためにこのカメラの力を必要としてきた。しかしボードウェルによれば、この結論は完全に不当である。というのも、カメラは光線の中心投射に専心するが、しかし映画制作者はカメラに入る光線を変質させることができるからである。たとえば映画制作者は、撮影される対象の配置やセットによって、二つか三つの消失点を含むことができる。このことは一点透視図法の効果を無効にすることができる。さらに、もし一点透視図法が消失点と平面の規則正しい後退によって定義されるなら、不鮮明な背景をもつショットは遠近法の中にはない。ここで表現されている奥行きは、科学的な遠近法のそれを作り出さない。

また彼は「(引用7)カメラが一点透視図法を複製するように宿命づけられたものであるとみなす理論家たちは、レンズの焦点距離における変動を排除する傾向がある¹⁷⁾」と述べる。たとえば望遠レンズは空間を平面にして、不思議な効果を作り出す。だが常に一点透視図法の位置性を強いるのであれば、そのようなショットが生み出す効果も排除されることになる。これらの効果は、ボードウェルによれば、いずれも物語に貢献する。

ではショットが一点透視図法にもとづかないのであれば、観客の位置はどこになるのだろうか。また語り手の位置が確定されないのであれば、さまざまなテクニックが、ある種の効果を生み出すのはなぜだろうか。

(2) 知覚の活動

ボードウェルは次のように説明する。「(引用8) 物語映画において、物語行為的でないものがあるだろうか？あらゆる映像や音は物語に貢献するが、われわれはその知覚的に際立った要素に注意を向けうる¹⁸⁾」。対象の配置とレンズの焦点距離の違いが、物語の理解に対して、別の効果を生み出すことができるのは、観客の知覚に対して、それぞれに異なる刺激を与えるからである。

ボードウェルは、観客の知覚が現実の知覚者が有するのと同じ心理学的な活動を有すると考える。そうした知覚の典型的な活動とは、刺激にもとづく立体的な世界の同一視である。しかしわれわれは感覚の刺激だけでは知覚概念を確定することができない。感覚だけでは不十分で曖昧だからである。刺激に対する知覚的な結論は、感覚的な刺激や先行する

知識によって与えられた前提にもとづいて、引き寄せられる。この点で知覚的活動は推測であり、そうした推測を仮説 (hypothesis) と呼ぶ。

仮説は、知覚者が刺激に先行して有する、知識の塊によって導かれる。この知識の塊は図式 (schema) と呼ばれる。知覚は、知覚者自身が有する図式に導かれた、もっともらしいとみなす仮説を推測わけである。また仮説は図式にもとづくため、先行する知識から期待や予測も同時に組み立てるし、欠けている情報を図式から補いもする。だがそのために、「(引用9) あらゆる推論と同じように、知覚的な経験はいささか冒険的な傾向があり、新しい周りの状況や新しい図式によって、その妥当性が疑われうる。そしていくらかのちに、知覚的仮説は確認されるか、誤りを指摘される¹⁹⁾」こともある。そして仮説や図式の変更を迫られることもある。ボードウェルにとっての知覚の過程とは、能動的な推論による、仮説検証の過程である。

(3) 映画における観客の物語理解

ではこうした知覚の活動が、映画を観ている観客にとってどのように作用するのか。

観客は、映画の物語を理解することを知覚の活動の目標とみなす。このとき、その観客が知覚的に直面するのは映像と音である。それらは観客に対して刺激として作用する。しかしそれらだけでは、ひとつの出来事やアクションに統合することはない。観客は「(引用10) 物語映画を理解するために、運動を知覚する以上のことをしなければならない。観察者は立体的な世界を提示するものとして、映像や音を解釈しなければならず、また口述され、記述された言葉を理解しなければならない²⁰⁾」。

彼によれば、映像や音を解釈するということは、観客が刺激を統合することである。この場合、刺激をデータといいかえた方がいいかもしれない。というのも、刺激とは映画の映像と音のことであり、同時に映画を解釈する際の素材になるものだからである。観客はいくつかのデータを統合して、ひとつの出来事やアクションとして解釈する。このとき観客は、映画の文脈や先行する経験、他の芸術体験から得られた図式を利用して、データとデータの間に関連性を探す。映像や音に対する解釈とは、観客の図式を通して推測された仮説をつくることである。観客が映像や音のデータから仮説を作ることによって、映画の物語は理解されるわけである。またこのことは、さまざまなテクニックがある種の効果を生み出す契機になる理由でもある。というのも、同じ映像であっても、レンズや遠近法の効果によって、データとなるものが変化するからである。

(4) 語り手

ボードウェルはこうした観客の物語理解において、「(引用11) メッセージの発信者では

なく、その知覚者を想定する²¹⁾。彼にとって映画の物語がデータの組織体とみなされるのに対して、観客はそれらのデータを統合し、解釈する存在である。メッツのように映画をディスクールをとらえるのであれば、映画はその根源である語り手に関連して解釈されるだろう。しかし彼によれば、「(引用12) 映画を鑑賞するとき、われわれは人間に似た実在によって何かは話されるのに気づくことはほとんどない²²⁾」という。つまり語り手の存在は、観客の知覚に働きかけるのでなければ、そのような要素を付け加えるべきではないというわけである。したがってまた、遠近法が語り手の位置を決定しなくても問題はない。

5. まとめ

ボードウェルのメッツ批判は必ずしも成功したわけではないが、しかしボードウェルがメッツを乗り越えようとした点ははっきりしている。つまりメッツは映画と観客の間に透明な目撃者を介在させ、それに関連づけられるものだけに観客の物語理解を制限したのだが、ボードウェルはそうした目撃者 = 語り手の存在を排除することによって、また観客の知覚的な活動を介在させることによって、観客の物語理解をもっと広範で能動的で、創造的なものたらしめようとする。このボードウェルの試みは、スクリーン上にあらわれる、観客にとって知覚的なものすべてを物語の理解に貢献させようとすることである。あるいは、観客はあらかじめ与えられた物語を理解するというより、むしろスクリーン上の映像を知覚することによって、はじめて物語を物語として完成させる。その意味においては、観客こそが「語り手」であると言ってよいかもしれない。

本論では、もっぱらボードウェルがメッツをいかにして、どのような点で乗り越えようとしたかということを探った。しかし彼にとって映画は観客の知覚活動に対して誘導的であり、同じ映画を観た複数の人たちに対して、同じ物語を理解させる。であれば、そのように作用するものとはなんなのか。またそのとき、知覚はなぜ誘導されるのか。レジュメで触れていたファブラ (fabula) やシュジェート (syuzhet) はそのことに関わることである。それらによってメッツの分析が対象としていた伝統的な映画だけでなく、現代的な映画の分析も可能になると彼は考える。これらの考察は今後の課題としたい。

(大阪大学)

註

1 クリスチャン・メッツ (鹿島茂訳) 『映画と精神分析』白水社 (1981) p166 かつこ内は引用者

- 2 「指呼詞 (déictique)」と呼ばれるもので、たとえば人称代名詞がこれにあたる。発話は特定の状況の中で実現される。話し手は発話行為の時点や、コミュニケーションの参加者、発話が産出される場所に、自分自身の発話を指向させるわけである。この状況への指向が「指呼 (daxis)」を形成する。発話を状況に結合するために力を貸す言語要素が「指呼詞」である。
- 3 クリスチャン・メッツ (鹿島茂訳) 『映画と精神分析』白水社 (1981) p171
- 4 ただし上映中には、この撮影機はその場にはない。しかしそれはちゃんと代理人をもっている。すなわちそれは《映写機》とよばれるもので、観客の背後にあり、あらゆる視覚の発生源が見出される。
- 5 一点透視図法では、キャンバスの平面に平行なすべての平行線群は平行線として描かれ、キャンバスと垂直に交わる直線は、すべてひとつの消失点に収束するように描かれる。この消失点を「主消失点」あるいは「視中心」といい、この点は、画面に対して垂直に投影された画家の視点である。だから画家の目は、画面に描かれていることになる。
- 6 クリスチャン・メッツ (鹿島茂訳) 『映画と精神分析』白水社 (1981) p102
- 7 前掲書、p175
- 8 前掲書、p110
- 9 David Bordwell, *Narration in the Fiction Film* (the University of Wisconsin Press, 1985) p24
- 10 *ibid*, p24
- 11 ボードウェルはマーク・ナッシュ (Mark Nash) の『吸血鬼 (Vampyr)』(1932) の考察を引用する。それによれば、人称代名詞以外は発見することは不可能である。
- 12 David Bordwell, *Narration in the Fiction Film* (the University of Wisconsin Press, 1985) p10
- 13 *ibid*, p9
- 14 *ibid*, p9
- 15 *ibid*, p11 - p12
- 16 クリスチャン・メッツ (鹿島茂訳) 『映画と精神分析』白水社 (1981) p99 - p100
- 17 David Bordwell, *Narration in the Fiction Film* (the University of Wisconsin Press, 1985) p107
- 18 *ibid*, p53
- 19 *ibid*, p31
- 20 *ibid*, p33
- 21 *ibid* p62
- 22 *ibid* p62