The University of Osaka
Institutional Knowledge Archive

Title	映像の基本的構造と現実
Author(s)	豊原, 正智
Citation	デザイン理論. 1978, 17, p. 84-101
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/53621
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

https://ir.library.osaka-u.ac.jp/

The University of Osaka

映像の基本的構造と現実

豊　原　正　智

はじめに

映像[1]は，一面で機械技術的基盤をもつ故に，機械技術の発達と共に，非常に多面的かつ多義的なものになっている。それは，映像の一義的な定義を困難にし，その概念をますます曖昧なものにしている。しかしながら一方で，われわれはそのような映像をどんどん受け入れ，今日では一日たりとも映像を目にしない生活はあり得ないほどである。それは，もはや一部の特権的な人々のためのものでもなければ，非日常的な出来事でもない。それは，われわれの生活の一部であり，日常的な出来事の一部なのである。それ故に又，その実体の把握はますます難しいものになっている。いわば，「映像とは何か」を問うことがいまさらの感を与えるほどに，それは「すでにそこにある」ものとなっている。しかし，それ故にこそわれわれはここで，基本的，原理的なところで映像の性質についての確認をしておく必要があるのではないだろうか。他の領域との関わりをますます深めていきつつある映像のその関わりを問題にするとき，その基本的な構造は，考察の出発点となるものであろう。

ここでは，特に映画の映像について，既にこれまで何度も問題にされてきた現実との対立的あるいは類似的関係において，その基本的構造を問題にしたい。

1．カメラの機械性

「写真や映画が機械的な再生にすぎず，それ故，それらは芸術と無関係であるという非難を，徹底的に組織的に反証することは，それだけの価値がある」[2]といって，R.アルンハイム（Rudolf Arnheim, 1904—）は，「映画の反自然主義性に関する，最初の完全かつ系統的な論文」[3]である『芸術としての映画』の議論を展開している。

前世紀末に，純粋に技術的成果として誕生した映画は，現実を忠実に再現する記録的手段であった。しかし，それは，次第にカメラの遍在性を獲得し，クローズ・アップを，映像の結合を発見することによって，創造的契機をそなえるようになるのであるが，アルンハイムが敢えて「芸術としての」という言葉を使っているように，一方で，その芸術性を否定する議論があった。[4]その主要な根拠は，やはり，映画の機械的再現性であろう。すなわち，映画は機械による現実の受動的再現であり，人間の創造力を排した，生活を複写する機械であるという考えである。アルンハイムは，映画の映像と現実との間に明確な差異が存在することを指摘し，その差異をもたらすもの——区別の諸要素[5]——を分析し，そこに，カメラが現実からつくる映像と，人間の眼による映像（知覚像）との根本的な相違を見い出している。そして，映画技術の，完全には現実の再現にならない「欠陥」ともいうべきものを，むしろ映画の創造的手段とすることによって，その芸術性を展開しているのである。彼は次のように述べる，「もっとも根本的な線においてさえも，カメラが現実から作る映像と，人間の肉眼で見る映像とでは，大きな相違があることを究明してきた。さらにそうした相違が存在するばかりでなく，芸術目的のためにその相違を利用して現実を創り出すこともできるのだ，ということも知った。換言すれば，映画技巧の欠点と呼ばれ得るものが，実際には，創造芸術家の手段を形成しているのである。」[6]このような考えは，従来の，映画の芸術性を否定する議論に対する有力な反論を示しており，又，基本的な映像の構造及び映画の芸術的独自性を理解する上で，一つの示唆を与えるものと思われる。

機械の眼としてのカメラの性格は，一般的に，人間の眼とよく比較される。ゲシュタルト心理学の影響を受けたアルンハイムは，映像と知覚像の差異の例として視覚の恒常性をあげている。彼は「空間的な深さの減退」の項で，映像が，絶対的に平面でも，絶対的に立体でもなく，「平面であり，同時に立体である」ことを指摘し，そのような効果の要因の一つとして大きさの恒常性，形の恒常性をあげる。「私たちは，実生活において網膜上の映像によっては視覚的印象が得られないことである。例えば，ある男が三フィート向うに立っており，もうひとりの同じ身長の男が六フィート向うに立っている。ところが，後者の映像の面積は前者のそれの四分の一にはあらわれない。」[7]このような大きさの恒常性は，「映画の画面にはほとんど存在しない。したがって，映画の画面においては，例えば一人の人間が他の人間よりカメラから二倍の距離に離れているとすれば，前景にいる人間は非常にがっちりした大きく広い感じをあたえる。」[8]すなわち，ゲシュタルト理論が指摘しているように，われわれの視覚は，最も初歩的な段階においても，現実をそのまま機械的に記録するのではなく，心理的な「創造力」によって有機的な組織をおこなうのである。（知覚的現実）[9]しかしながら，「創造力」の介しない機械の眼としてのカメラは，もちろんそのようなことはない。人間の眼で見られた知覚的現実は，シャッターが切られた瞬間に，機械の眼で見られた現実（映像的現実）[9]に変わるのである。従って，われわれが見る現実とは様相の異なる映像が，カメラによってもたらされるといえる。

このような知覚的現実と映像的現実との差異は，さらに，われわれが，歴史的，社会的，個人的なある一定の状況の支配を受けていることによって生じる。われわれの知覚作用は，ただ単に感覚与件である対象物を受容するのみならず，そこにある一定の意味を看取する。その意味の看取の仕方は，その対象物を見る者によって様々であるだろう。たとえば，眼前の椅子は，それが「イス」として知覚されると同時に，知覚主体の状況の支配を受け，「モダンなイス」で

あったり，「奇抜なイス」であったりするであろう。すなわち，われわれの知覚的現実は，様々な社会生活が営まれる体験的な意味に満された世界[10]であり，ある者にとってその意味の世界は，歴史的，社会的，個人的なものの複合した状況によって多様な様相を呈するのである。従って，ある存在物が，われわれの知覚の対象として知覚像を形成するということは，以上のような状況の支配を受けたものとして成立することを意味する。しかしながら，カメラは当然このような状況の支配を受けることはない。その機械的産物としての映像は状況の支配から絶ち切られたところで形成される。S.クラカウアー（Siegfried K Kracauer, 1889—1966）は，このような機械の眼としてのカメラの機能を「露呈機能（revealing function）」として捉え，単なる機械的な記録とは区別している[11]。又，このような意味で，人間の眼を越えるカメラの「客観性」に注目したのはD.ヴェルトフ（Dziga Vertov, 1897—1954）である。彼は，1923年にいわゆる「映画眼」宣言を発表した。その中で彼は，「対物レンズは正確であり，絶対に誤らない。対物レンズは事件の中心，現実の事実の中心に置かれねばならぬ。」といい，又，「われは映画の目。われは機械の目。われはわれのみ見る世界を示す機械。」[12]として，人間の眼より完全なもの，超人的なものとしてのカメラの奇跡性を信じるのである。彼のこの頃の一連の作品は，ドキュメンタリー映画の出発の一つに考えられている[13]。

以上のようなカメラの，心理学的，状況的な支配からの解放は，知覚的現実とは別な映像的現実を形成するものとして，映画の芸術的基盤の第1の要素であろう。従って，単純には，映像を現実の単なる機械的再現として議論するわけにはいかない。しかし，それにしても一方で，映像は，絵画，彫刻等の再現性とは比較にならない現実的性格をもち，写真のそれに対しても又同様である。それは，歴史的観点からすれば，逆に，それ以前には全くみられなかった強度の再現性を有するものということができよう。それでは，映像の現実的性格とはどのようなもので，それは何によって支えられているのであろうか。

映像はまずカメラによる機械的産物として形成される。それは，対象の反射光がレンズを通ってフィルムを感光させることによる全くの直接的，機械的プロセスの結果である。従って，そこではほぼ完全にその対象の形体性が保持されている。それがスクリーンに投影されることによって映像は成立するのであるが，もちろんそこでの映像としての対象は物的存在として成立しているのではない。スクリーン上にわれわれが見るものは光と影である。つまり，現実の対象の物体性はそこでは欠落している。現実の対象の物体性は，それが触知し得るものとして，暗黙に触覚の了解を基盤としていると考えられる。従って，映像における物体性の欠如は，この触覚的なものの欠如として捉えられ，映像は現実の対象の視覚的なものだけによる形体性の忠実な再現と考えられるのではないか。つまり，映像の現実的性格は，視覚的，部分的再現として捉えられよう。

このような現実的性格を支えているものは，第一には，すでに述べたように，カメラの直接的，機械的プロセスが生み出す形体の忠実さである。これは写真と同様の現実的性格といえる。しかし，写真との決定的かつ根本的な相違であり，映像に，はるかに現実性を与えているものは運動である。E.モラン(Edgar Morin, 1921—) は，映像の現実感の基礎として，この形体に対する忠実さに，さらに運動をあげ，次のように述べる，「運動は生気づけられ動いている形体に対して，スクリーン上で自立性と身体性とを与える。」[14]，「形体が運動を客観的なものと感じさせるための骨組を形づくり，運動が形体に対して身体を与えるのである。」[15] C.メッツ(Christian Metz 1930-)も又,『映画の現実感』の中で,モランを援用しながら，映像の現実性を強めるものとしてのこの運動にさらに積極的な役割を与えている。すなわち，「映画が我々に見せてくれる物や人物は，画像の形でしか現われないが，それがする動きは動きの画像ではなく，現実のものとして現われる。動きは《非物質的なもので》，それは視覚に現われるのであって決して触覚に現われるのではない。だからそれは《本物》と複写とい

う現象的実在性の二段階は認められない。」[16]としており，映画における現実感を，「印象の実在性（réalité de l'impression）」と同時に「動きの臨在(présence réelle du mouvement）」として捉えている[17]。つまり，形体の忠実な再現性と共に，運動の要素は，それに立体的効果を与え，スクリーンの物理的平面性を克服し，これまでのどのような芸術にもみられなかった強度の現実的性格を映像に与えることになった。

カメラの機械性は，知覚的現実との差異を明らかにしながらも，一方で，視覚的再現として部分的ではあるが非常な現実性を示す映像的現実を形成する。いわばこのような二重性を基盤にして，われわれはさらに独自な映像の形成について考えなければならない。

2．ショット[18]の構造

ショットは，機械の眼としてのカメラによって断片としての映像として与えられる。そこには，カメラの機械的性格を基盤にしながら，様々な主観的，創造的手段によって独自の映像が形成される。その手段としては様々な方法が考えられるだろう。すなわち，レンズの焦点距離，撮影角度，カメラの位置，カメラの動き，撮影速度，撮影時間，さらには，光の処理の問題（露光量，フィルムの化学的特性）等が考えられるが[19]，ショットの形成におけるこれらの様々な方法は，主として，時間的，空間的な「切りとり」の問題であると総括できよう。すなわち，ショットは基本的には，撮影時間による，及びカメラのフレイム（枠）による，時間的，空間的な，現実の「切りとり」として与えられる。このような切りとりによって与えられるショットはどのような構造をもつといえるだろうか。

まずそれは，現実とは違った独自の時間，空間の構造をもつ。この時間的，空間的構造は，時間的な切りとりが同時に空間的な切りとりであり，フレイムによる空間的な切りとりは必然的に時間的な経過を伴うという意味で，不可分

の関係にある。しかし，ここでは一応分けて考えることにする。

2-1　ショットの時間

ショットは一定の撮影時間を必要とする。従って，そこで撮影されたショットの映像は当然，その時の一定時間の現実の時の経過と密接な対応関係をもち，その中に現実の時間の「断片」を内在させていることになる。それ故ショットの時間は常に部分である。現実には時間の「断片」ということはあり得ない。時間は一方向的であり，分割できない。しかし，ショットは断片でしかあり得ず，時間は，断片として部分としてそこに成立している。そして，それは一定時間の現実の時の経過を表わしていると同時に又，物理的な映写時間（フィルムの長さ）を成立させる。すなわち，1分間撮影されたショットは，現実の1分間の時間の流れを表わしていると同時に，1分間の映写時間をもつショットでもある。つまり，その意味でショットは二重の時間構造を部分としてもつということができる。又，撮影速度（通常24コマ／秒）を変えることによって，このような二重の時間構造にずれを生じさせ，時間の圧縮，拡大を行うことができ，逆転撮影は時間の遡行の可能性をもつ。こうして，ショット内でのより自由な時間的操作，つまり時間の意識的な形成が可能となる。

このように，ショットの時間的構造に関しては，撮影時間及び撮影速度が主観的な創造の契機として働き，ショットに独特の部分としての時間をもたらすのである。

2-2　ショットの空間

ショットの空間的構造はカメラのフレイムによる切りとりとして与えられる。このフレイムはカメラの前に広がる現実の空間を，映像化する部分と映像化しない部分に区別する枠組である。[20]

ここでも，時間の場合と同様切りとりとして与えられる以上，ショットは全体の空間に対して部分としての性格をもつ。部分と全体との空間の質は同質的であり，従って当然切りとられなかった全体への進展が可能となる。つまり，

それはショット内におけるフレイムの変化（レンズの焦点距離の連続的変化(ズーミング）及びカメラの動き（トラベリング，パンニング））に根拠を与えている。

このようなショットの空間構造は，現実の空間の性格との差異を際立たせている。現実の空間は静止性を特徴とし，無限の広がりをもつが，映像の空間は有限であり，フレイムの変化はそれを流動的なものにしている。われわれの眼には視野というものがあるが，それは頭を動かせば又連続した空間の広がりをその中にとり込むことができるのであり，カメラのフレイムのような限界を与えるものではない。たとえば，クローズ・アップやズーミング等を考えてみればわかるように，それらは決してわれわれの肉眼では与えられない，映像独自の視覚といえよう。そうすると，このフレイムの問題は，それによってどのような空間をショットに形成するかという創造的契機を含み，重要な意味をもつものとなる。B.バラージュ（Béla Balázs, 1886—1952）はその『映画の理論』の中の「創造的カメラ」という章で，「映画が再現するのではなく，創り出すあの何か，そしてその結果映画が自立的な，本質的に新しい芸術形式になったあの何か」[21]（傍点原著者）の中に，「編集」，「同一化の作用」と共にフレイムの問題をあげている。又，現実と映像の差異を創造的な形成手段としようとするアルンハイムも「映像の限界と被写体からの距離の芸術的利用」としてこの問題をとりあげている。「映像の限界は，遠近法と同程度に，様式上の手段である。なぜなら，映像の限界は特別な意味を摘出されたり，施されたりした独特の細部を作りあげ，また反対に，重要でないものを削ったり，ショットのなかに突然もたらされた意外な事物や，画面の外に起ったものの反射を持ちこんだりすることを許すからである。」[22]（傍点引用者）つまり，フレイムが一つの枠組であり，限界づけである以上，その内と外，すなわち映像化する部分とそうでない部分を決定しなければならず，又その決定においては様々な技術的手段を用いて，機械的な制約を受けながらも，かなりな自由な主観性を反映させる

ことが可能である。従って，フレイムによって切りとること，つまりフレイミングは，もはや一つの「様式化」であり「構成」なのである。しかし，切りとりである以上，どのように切りとることも自由であるが，ショットは常に部分であることは避けられない。従って「様式化」，「構成」は，正確には部分としての「様式化」であり「構成」である。

このように，ショットは時間的，空間的な切りとりとして部分として与えられる。そして，いかに切りとるかに主観的，創造的契機が働き，ショットはそこに独自の時間，空間の構造を形成する。

このショットの本質的な基盤をなす切りとりは又，ショットにどのような意味を与えているのだろうか。

切りとりは必然的に，時間的にも空間的にも「切りとるもの」と「切りとられるもの」に分ける。ということは，「切りとるもの」であるショットは部分として，常に全体としての「切りとられるもの」に支えられており，又同時に「切りとるもの」は「切りとられるもの」を指向しているといえるだろう。ショットはその意味で，切りとりの内と外との関係を内在させていることになるだろう。そして，切りとりが主観的，創造的行為であり，又それが現実からの切りとりであるとすれば，「切りとるもの」としてのショットは，現実に対する主観の一定の態度の表明であり，それによる現実との関係の視覚化であるといえるのではないか。つまりショットは，切りとりによる時間的，空間的な一定の構造をもつ映像の単なる提示に止まるものではなく，常に「切りとらなかったもの」との関係をもそこに含み表わしていることになるといえるのではないだろうか。そのことは，時間的，空間的な部分性と共に，後に述べるようなショットの結合を可能にする基盤となり，又叙述性の潜在的可能性を与えることになるだろう。

3．ショットの結合の問題

映画が純粋に技術的成果として成立したとき，その映像は固定されたカメラで一定の距離から一定の時間全く機械的に撮影されたものであった。つまり，ワン・ショットだけの映像であったのである(リュミエールのシネマトグラフ)。しかし，このリュミエールからG.メリエス，E.S.ポーター，D.W.グリフィスと続く初期の映画史の中で，次第に映画はそれ独自の創造的手段を発見していった。それはカメラの移動であり，クローズ・アップであり，そしてショットの結合であった。ここに「シネマトグラフから映画への移行を完了させた」[23]のである。つまり，映画はショットの結合において作品として全体的な統一を計る手段を獲得することになるのである。

ショットはすでに述べたごとく，部分としての存在たらざるを得ない。ショットがある一定の視点のもとに形成される以上，ある程度の独立したまとまりをもったものではあるとしても，そこでの様々な創造的行為及びそれを働かせる主観的な視点は，作品全体の形成ということからいえば，やはり常にある一定の段階に止まらざるを得ない一つの限界をもつものであろう。つまり，ショットの形成における創造的行為なり，主観点な視点は，ショットが結合されることによって全体との関係が明確になり，その主観性が十全な形で顕在化してくるといえよう。その意味でショットの結合は全体的な映画的現実の創造の基盤として，ここでの本質的な問題となる。

3-1　映画的現実[24]の構造

映画の大きな特徴の一つは時間，空間を分節化したということであろう。現実においては，われわれは決して時間の均等な一方向への連続的な流れから解放されることはないし，その流れを断ち切ることもできなければ，ましてその方向を変えることもできない。空間も又同様に同質的，連続的であり，われわれはそれを一挙に克服することは不可能であり，同時に異質な空間の体験はできない。しかし，ショットの結合は，異質な時間，空間の結合を可能にし，連続的不連続な時間，空間の秩序を構成する。すなわち，アルンハイムの指摘す

るような，映画における「空間および時間の連続性の欠如」[25]であり，その芸術的利用である。つまり現実には，「あらゆる経験あるいは体験の連鎖は，ひとつのまとまった空間的および時間的な連続性をもっておこなわれ」[26]，その飛躍は不可能である。われわれは部屋の中にいて，そこから道路に出ることができるが，それを一挙に行うことはできない。時間的にも同様である。

ショットの結合は，われわれの体験の連続性を非連続化，分節化し，独自の時間的，空間的な飛躍を可能にする。それはさらに，表現的に過去，未来への，遡行，飛躍の可能性を意味する。ところで，映像は常にカメラの前で現に展開している対象をとらえており，しかもそれを動きにおいてとらえているのであるから，われわれがそこで見るものは常に今展開しつつあるものとしての対象であり，その意味で時制的には現在である。それ故，過去，未来の表現とはいえ，その映像は現在と同じ強い印象をもつ対象の具体的な展開を示す。思い出が，希望が，具体的な客観的な映像として現われるのである。

A.ハウザー（Arnold Hauser, 1892—）は，その『芸術と文学の社会史』の最後の章「映画時代」において，このようなショットの結合による映画の独特な時間，空間の性質について，近代芸術における新しい時間概念をもっともよく表現するものとし，「時間の空間化」，「空間の準時間的性格」として考え，映画の根本特質を「同時性」においている。「映画における空間と時間は恰もそれらの諸機能の交換可能性によって相互に結合されているかのごとくに，空間が動的になって時間の持つ諸特徴を帯びるのと同様に，時間的諸関係はほとんど空間的な性格，換言すれば，その諸瞬間の継起系列における一種の無拘束性をうるようになる。われわれは映画の時間媒体の中では空間の中でしか可能ではないような動き方をする。つまり運動の方向という点からいうと完全に自由なのである。」[27]映画において，われわれは時間の不可逆的な拘束性から解放され，空間の中を「丁度ひとつの部屋から別な他の部屋へ入って行くように」[28]ある時間系列から他の時間系列へ自由に移ることができる。すなわち「時間の空

間化」である。又異質な空間の連続は必然的にある一定の時間系列を示し，空間は「準時間的性格」をもつようになる。従って，このような映画の時間，空間を一つの次元として「時－空間次元」と考えることもできよう[29]。そしてショットの結合による異質な時間，空間の構成が異なる現実の並列，つまり空間的に異質な別々の出来事の平行的な進行をもたらし，われわれに「映画という芸術形式の根本的特質」である「同時性」の体験をひきおこさせる[30]。このことが先の映画特有の時間，空間の融合を可能にし，「観客は時間と空間の間を揺れ動き，時空両秩序の諸範疇を一挙に掌握するという，ある浮遊状態の中へ移し置かれる[31]」のである。

ある一定の主観的，創造的な視点において，ショットが結合され，全体的な統一がなされることによって成立する映画的現実は，時間，空間の非連続的連続によってこのように非常に独特な時間的，空間的構造を形成する。このような構造のユニークさは，現実的性格をもちながら形成される部分としてのショットの時間的，空間的秩序及びそこに内在化した現実との関係構造が基礎となり，それが非連続的連続的な全体の時間，空間の構造に組み込まれ，結合されていくことによって生じるダイナミックな相互作用に負っているといえよう。映像はこのような二重構造のダイナミズムを本質的にもっているといえるのではないだろうか。

3-2　ショットの結合（モンタージュ）批判について

映画的現実の独自の構造は，ショットの構造を基礎とし，その主観的な結合によって形成されるのであるが，この「ショットの結合」は映画制作上の一般的な意味での「モンタージュ」である。われわれはそこに映画の本質的な独自性を認めたのであるが，一方そのようなモンタージュにではなく，ショットそのものの映像の内容の方に，その豊かさに映画の本質を求めようとする立場がある。すなわち，イタリアの戦後の映画運動，ネオ・リアリズムを評価するA.バザン（André Bazin, 1918—1958）がそうである。彼はソヴィエトのモン

タージュ理論の批判から始め，O.ウェルズやW.ワイラーの作品にみられる空間的深さによる〈ショット＝シークェンス〉に映画の基本を求め，その確証をネオ・リアリズムの作品の中に見い出したのである。

彼によれば，モンタージュは「種々の映像が客観的には含んでいない一つのの意味,ただそれらの映像相互の関係からのみ生じてくる一つの意味の創造[32]」であり，その意味は「映像の中にあるのではなく，それはモンタージュによって観客の意識の面に投影される,映像の影[33]」なのである。他方，彼はそのようなモンタージュに対して，R.フラハティの映像[34]を例に挙げ，映像はそれが現実に対して何をつけ加えるかによってではなく，それが現実の中から何をあばき出すかによって，まず評価される[35]」（傍点原著者）としている。さらに，いわゆる空間的深さによる〈ショット＝シークェンス〉[36]を映画言語の変革とし，その確証となったネオ・リアリズムについて，「その様式そのものが本質的に，現実の前では身を引こうとする性格のもの[37]」であり，「ロッセリーニとデ・シーカとの方法は，モンタージュを無効化してスクリーン上に，現実の真の連続性を移させることを目ざしている[38]」と述べている。ネオ・リアリズムは，現実の時空間的展開（事件）の前では「従順」であろうとし，われわれが現実に対するのと同じ関係を映像に保持することによって[39]，いわば「構成されない」映像によって，現実と向い合い，それを凝視しようとする。つまり，モンタージュではなく，〈ショット＝シークェンス〉，その現実性こそが映画の本質となるのである。

このようなバザンの主張の背景としては，彼もまずとりあげているように，いわゆるソヴィエト派のモンタージュ理論を考えなければならない。つまり，たとえばS.エイゼンシュテインのように，モンタージュが弁証法的な方法として，ショット自体のもつ映像の内容的意味が否定され，ショットとショットの「衝突」によって新たに生れ出る意味を重視するような，いいかえれば，ショットを「衝突」のための中立的な材料と考えるようなモンタージュの理論であ

る。さらに，モンタージュがあまりにも形式的な映画の文法的技法として考えられ，ショット自身の映像の内容的な意味，その生き生きとした現実との関わりから生れる映像の豊かさが軽視され勝ちであったことである。しかしながら，このようなモンタージュ理論の限界については既に様々に指摘されているところのものである。もちろんバザンはそのようなモンタージュだけではなく，一般にモンタージュの傾向としての，カメラによって「事件」が分割され，分折され，再構成されることによる「抽象化」をも，批判している。[40]

確かに，彼の主張は，ショットの内容の重み，現実との直接的な生き生きとした関わりを内在化させた単一の映像の意義にわれわれの眼を向けさせたという意味では非常に説得力をもち，多くの示唆を与えるものであろう。しかし，全体として映画の本質を考えるとき，彼は，やはり一面的にしかそれを捉えていないように思われる。ショットの内容を重視する意義は認めながらも，〈ショット＝シークェンス〉は，やはり作品全体の中で位置づけられなければならないものであって，従来の，モンタージュだけによるシークェンスの表現方法にさらにつけ加わるべく新しい映画言語の一つなのであり，モンタージュに取って換るべきものではない。

ネオ・リアリズムの，バザンの指摘するような，事件が「カメラによって襲撃され，分割され，分折され，再構成される」[41]のを排除し，現実の連続性を持ち込もうとする方法は，その歴史的，社会的背景あるいはそれと結びついた表現上の問題[42]と無関係に考えることはできない。それは映画の新しい表現の在り方あるいは，彼のいうような映画言語の変革ではあっても，そこからすぐさま，モンタージュを排除する一般的な映画の本質論には結びつき難い。彼は「映画言語の進化」の結論部分で「この生まれかわったリアリズムは，モンタージュによる獲得物を完全に除去するどころか，逆にそれらに相対性と一つの意味とを与えている。つまり，モンタージュによる抽象化の補足が使用可能になるのは，それが映像の増大したリアリズムにとって役に立つ場合のみに限られる。」[43]

と述べているように，モンタージュを完全には排除しない。われわれは，もちろんモンタージュを古典的理論のように絶対化することはないが，しかし又，「映像の増大したリアリズムにとって役に立つ場合」つまり「あまりに豊富な現実性の中での避け難い除去のためのモンタージュ，単に消極的な意味でのモンタージュ[44]」に限定することもない。映像は，基本的にまた全体的に問題とするとき，バザンのいうように，又すでに指摘したように，現実の中から何かを「あばき出す」ことも事実であり，それによって独自のワン・ショットが形成されることも事実であるが，むしろそれが結合（モンタージュ）によって全体の中に位置づけられ，統一的な構成がなされることにその本質があるといえるのではないだろうか。あまりにもワン・ショットを重視することによっては，映画独特の可能性は展開されないだろう。

4．結　　語

映像は，まず機械的な過程を経ることによって形成されるということに，その本質的な問題の出発点がある。その機械性の中に現実的性格と非現実的性格が渾然一体となって横たわっており，主観的な心理学的，状況的支配から解放されるという意味では客観的で非現実的であり，視覚的な形体性を（他のいかなる媒体よりも）忠実に保持し，動きがそれを支えているという意味では客観的で現実的である。このような二重の現実的，非現実的客観性が映像のそもそもの出発であった。すなわちシネマトグラフの映像である。しかし，それが芸術として何らかの精神的活動の産物となるためには，そこに主観的，能動的な創造の契機が介在しなければならない。ショットは，シネマトグラフとしての性質を引きずりながら，そのような意識的な主観的創造行為の結果として形成された映像として成立する。つまり，ここでは二重の意味での客観性に，さらに，積極的な主観性が介入し，両者に基礎づけられた映像独自の時間的，空間的構造が形成されるのである。そして，このようなショットは，部分として，

それらの結合に規定性を保ちつつ，ある一定の主観的な視点の下に全体へと統合される。

こうして，全体としての統一的な一定の秩序が形成された映像の表わすものを映画的現実と呼ぶならば，それは，以上のように常にその出発から，客観性と主観性，現実性と非現実性，部分としてのショットの映像と全体としての非連続的な映像という二重構造に本質的に支えられて成立しているといえよう。そして，その基盤の上に，それは独自の時間的，空間的秩序を構成しているのである。

〈註〉

(1) ここでの「映像（image）」の意味は，狭義に捉え，写真，映画，ＴＶなどの機械的手段によって形成される映像を意味する。

(2) R.Arnheim：Film as art, University of California Press, 1974, P. 9.
R.アルンハイム：「芸術としての映画」志賀信夫，みすず書房，P. 9

(3) G.アリスタルコ：「映画理論史」，吉村信次郎，松尾朗訳，みすず書房，P.179

(4) 美学事典によるとその代表はK.ランゲである。

(5) アルンハイムは次の６つをあげている。「立体の平面への投影」，「空間的深さの減退」「照明と色彩の欠除」，「イメージの限界と対象からの距離」，「空間および時間の連続性の欠除」「感覚の不可視的な世界の欠除」（「芸術としての映画」）

(6) R.Arndeim：op.cit.，P.127.，R.アルンハイム：前掲書，PP. 119—120

(7) ibid. P. 13.，同上，P. 13

(8) ibid. PP. 13—14.，同上，P. 13

(9) 「現実」の意味は多義的で曖昧であるが，ここでは，われわれの体験的な生活世界という意味に用い，知覚を基盤としているという意味で，それを「知覚的現実」とした。これに対比させる意味で，カメラによって映像として与えられたものを「映像的現実」と呼ぶことにする。

(10) 河本敦夫：「現代造形の哲学」，岩崎美術社，P.153

(11) S.Kracauer：Theory of film, Oxford University Press, 1960，P. 41

(12) G.アリスタルコ：前掲書，P.105から引用

(13) P.ローサ：「ドキュメンタリィ映画」，厚木たか訳，未来社，P.55

(14) E.モラン：「映画—想像のなかの人間」，杉山光信訳，みすず書房，P.141

(15) 同上，P.141

(16) C.Metz：A propos de l'impression de réalité au cinéma, in Essais sur la signification au cinéma, Tome Ⅰ, Édition Klincksieck, 1975, P.18　C.メッツ：「映画の現実感」小笠原隆夫訳，エピステーメー，1976.3.朝日出版社，P.59

(17) ibid. P.19　同上，P.62

(18) ひとつのカメラで一定時間間断なく撮影された断片としての映像を，ここでは意味する。

(19) ここでは対象の側の操作は一応考えないことにする。

(20) ここには，具体的には，レンズの焦点距離，撮影角度，カメラの位置，動きが含まれる。従って，ここでは通常の「フレイム」の意味よりやや広義に捉えられている。

(21) B.バラージュ：「映画の理論」，佐々木基一訳，学芸書林，PP.39—40

(22) R.Arnheim：op. cit., PP.73—74, R.アルンハイム：前掲書，PP.68—69

(23) E.モラン：前掲書，P.156

(24) 「映像的現実」がショットの映像に関するものであり，ショットの結合による全体的な映像の表わすものと区別する意味で「映画的現実」とした。

(25) R.Arnheim：op. cit.，PP.20—29，Rアルンハイム：前掲書，PP.19—28

(26) ibid.，P.20　同上，P.19

(27) A.ハウザー：「芸術と文学の社会史」，高橋義孝訳，平凡社，P.1100

(28) 同上，P.1100

(29) E.モラン：前掲書，PP.73—74，モランも又この時間と空間の融合をとりあげ，一つの次元として考えようとしている。

(30) A.ハウザー：前掲書，P.1103

(31) 同上，P.1103

(32) A.バザン：「映画とは何かⅡ」，小海永二訳，美術出版社，P.179

(33) 同上，P.180

(34) 同上，P.181，ドキュメンタリー映画『北極の怪異（Nanook of the North, 1922）』でのナヌークのあざらし狩りの場面（20分程の長いワン・ショット）

(35) 同上，P.183

(36) ショットとショットのモンタージュがワン・ショットの内部において形成され，シークェンスと同じ働きをしているもの。つまり，ワン・ショットがワン・シークェンスになる。

(37) A.バザン：前掲書，P.186

(38) 同上，P.198

(39) 同上，P.196

(40) A.バザン：「映画とは何かⅢ」，小海永二訳，美術出版社，PP.42—43

(42) ネオ・リアリズムの運動は1942年，U.バルバーロによって命名され，その理論は映画雑誌チネマの反ファシスト寄稿者たちによって入念に組みたてられた。（G.サドゥール,「世界映画史」）又，第二次大戦後のイタリアの社会的状況，レジスタンス運動との関係——代表作『無防備都市』（R.ロッセリーニ，1945）の脚本は殆ど文字通り，レジスタンス運動の隊長の口述を筆記したもの（G.サドゥール）——，さらにそれらと関係すると思われ

る表現上の問題としては，英雄的な主人公の不在，スペクタクルの排除，職業俳優と素人俳優の混在などが考えられる。

(43) A.バザン：前掲書Ⅱ，PP.201—202

(44) 同上，P.181