

映画を観るとはどういうことか

扇 千恵

1911年に映画を「第7芸術」と名付けたのはイタリアのリッチョット・カニュードである。これはつまり、音楽、舞踊、詩という3つのリズム芸術と、絵画、彫刻、建築という3つの造形芸術を総合した7つ目の芸術という意味である。

1895年に誕生した映画芸術とは、フィルム、カメラ、録音機、照明器具、映写装置といった物的メカニズム、製作、配給、上映に携わる産業的、経済的機構、シナリオ、演出、撮影、演技、メイクアップなど創造的、技術的な分野、そして観客層の社会的性格、心理的反応をも含む、実に多様な要素がからみ合った複合的な存在物である。よって、単一の総体として把握することは困難であり、たとえばひとつの作品を批評する場合にも、それら要素のうちのいくつかを捉えて語らざるを得ない。加えて、映像と音で創り出された対象を言葉で語ることは殆ど不可能に近い。

話を進める上で、まず映画が誕生した瞬間のことを考えてみよう。1895年12月28日にリュミエール兄弟によって、パリの「グラン・カフェ」で上映された9本の作品のうち、『列車の到着』という30秒たらずの作品が象徴的な意味でも「世界最初の映画」と呼ばれるにふさわしいだろう。スクリーン上を列車が観客に向かって突進してきた時、多くの客が立ち上がって逃げようとしたと伝えられている。映画を観るとはどういうことか。この作品に映し出されたプラットフォームも、そこで待っている人たちも、そしてプラットフォームに入ってくる列車も、ひとつひとつは見慣れた日常の光景であり、何ら珍しいものではない。ところが、その何でもない光景も、映画としてスクリーン上で見ると、日常から逸脱した興味深い光景として観客の視界に入ってくる。そこには日常に対する再発見がある。つまり、日常的なものの見方から離れ、距離を置き、より広い視点でスクリーン上の現実を眺めることによって現

映画を観るとはどういうことか

実を再発見するという機能である。それは社会に対する元来の見方にショックを与え、変化と反省の契機ともなり得るのである。

また、観客はカメラという機械的な目が捉えたひとつの現実を与えられると言っても良いだろう。人間の目では及ばないカメラの視点というものがある。さらに、クローズアップという技術によって、観客は眼前に映し出されたものに周囲から切り離され、特化された意味を読み取ることになる。「映画を観る」ということの最も原初的な意味が以上の2点にあると考えられる。

次に具体的な映画の受容体験について考えてみよう。

まず、映画を観るということは、私たちの感覚器官全体を使って目の映像を知覚するということである。目、耳、脳、心、魂を働かせなければならない。例えば俳優に限れば、彼らのジェスチャー、表情、言葉からさまざまな感情、情緒、思想を感覚で捉えるということであり、それは自然な知覚過程である。そして受容した映像に意味を見いだすため、映像が示すところのものを読み取り、理解しようとする。私たちは幼い頃から「映画のみかた」を教わる訳でもないのに、映像が示すところのものを殆ど誰もが自然に理解する能力を持っているというのは、驚くべきことだ。つまり、それぞれのレベルで想像力と精神を働かせ、内的な世界を構築する力が人間には備わっているということである。

もちろん、スクリーン上の現実はそのに実際に存在するものではない。銀幕上に投影された光と影にすぎない。しかし、その空間と時間は現実と同じ原理に基づいて構成されているが故に、観客は目前で起こっていることを理解することが出来るのだ。

次によく語られる映画鑑賞の受動性について考えてみよう。つまり、観客は座席にしばりつけられ、目のスクリーンから逃れることはできず、スクリーン上の出来事をそのまま受け入れざるをえない、そこには能動的なものはない、という考え方である。劇場の中は暗く、スクリーンだけが明るい。人間は動くものに目を奪われる。周囲が静止している

映画を観るとはどういうことか

中で、スクリーン上のものだけが動く場合、観客の注意がそこに集中し、映像世界に引き込まれていくのは当然であり、それがなければ映画鑑賞は成立しないだろう。また、映像が一定のリズムを持つことにより、それは観客に一種の快感をもたらす。映画の世界に溶け込み、快さを感じながら、その世界を自己のものにしていく。ここに、よく指摘される退行現象、映画が持つ魔術的性格が現れるのは否めないことだ。

また、映画を鑑賞しながら、同時的に反省的な意識を持つことは大変困難なことである。目前の映像世界に反省を加えていけば、移り行く世界についていくことはできない。映画がプロパガンダの強力な手段として用いられる由縁でもある。

しかし、映画鑑賞の受動性を指摘する意見に対して、次のような見方もある。「映画は錯覚に基づいた見せ物であり、非現実的なものであり、なんらかの意味を付与しようとする精神の能動性によって生み出される。暗闇とスクリーンというシステムは精神の能動性を引き出し、創造性を生み出し、映像とたわむれる装置であって、人間の精神を拡大する物だ」(ヒューゴ・ミュンスターバーグ『映画劇——その心理的研究』)。

また、浅沼圭司も次のように論じている。「作家の具体的な創作活動というものは、想像の世界をものの中に移し入れることであり、ただ、受け身に作品を見る人は想像の世界の殻だけしか見ていない。殻を突き抜けて作品の世界に入り込むためには努力(自発性)が必要である」。

これはつまり想像行為のことだと私は理解する。作者によって創り出された世界の中では作者によって意図されたように生きるしかなく、変更は効かず、自由も許されない。しかし、それはすべての観客が映画世界の中で画一的に生きることを意味するのではない。それぞれのやり方で生きることを意味する。映画世界の中での体験は、現実世界の中での体験よりもはるかに秩序づけられたものであり、事物の本質が明らかにされる一面を持っている。つまり、現実世界で隠されている人間の問題が顕現し、観客はそれらの問題から逃れることも体験を中止することもできない。

この直接性はそのまま信憑性と重なっていく。つまり、スクリーン上

に映っているのは、決して現実の存在物ではないにもかかわらず、それが観客にとって意味を持つのは、観客がその存在を信じるからである。存在しないものは「信じこむ行為」によって意義を獲得する。目前の映像に対しては憶測が許されず、反省の意識が入り込まず、すべては現に行われている事実として受け入れざるをえない。ゆえに、観客はカメラの目に自身の視線を同一化し、自身を主体として感じ、喜怒哀楽の感情を経験するのだ。

ここで、夢と映画について考えてみよう。夢を見る場合も映画を観る場合も、その人間の心的状態はある種の退行現象を起こしていると言える。現実の世界から作品の世界へ入り込む時の半ば無意識な性格は夢に類似しているからである。クリスチャン・メッツは論文「フィクション映画とその観客」の中で夢と映画の相違点、共通点を以下のように挙げている。

相違点

- 1) 夢を見ている人は、それが夢であると気づかない。映画を観ている人は対象が映像であることを認識している。
- 2) 夢は見ている人の意識の産物であり、映画は現実的な知覚の対象である。
- 3) 夢のテキストはあいまいで、映画のテキストは物語としての論理性を持つ。

共通点

- 1) 夢を現実と取り違えたり、映像を実在の対象物と思い込む際に知覚的転移が生じる。
- 2) 両者に共通する退行現象。映画は結果的に主体の幻想に実体を与え、欲望の形象化に力を貸す。映画の現実的印象も退行がなんらかの形で始まっていなければ生じ得ない。
- 3) 映画のテキストも夢に近い表象が意味するものを持つことで、論理からはみ出す性格に支配されている。

彼は映画を「覚醒時の夢体験」と規定している。

映画を観るとはどういうことか

また、映画館の体験を催眠状態にたとえたロラン・バルトは、イメージの密着性によって、本当らしく真実らしく意味ありげに見せてしまう一種の畏から解放される手段として、「分裂のままに任せること」という興味深い提言を述べている。つまり、イメージに密着し同一化する身体と、映画館の中でその暗黒、観客、音と光を体験しつつある身体が存在することを自ら意識する、という意味である。

ところで、映画体験において良く語られるこの同一化とはいかなるものなのか。観客は映画を観ながらその中に自己を同一化していく。それが映画鑑賞の特質である。観客が映像の何に対して同一化するのか、自分自身が登場していない場面で、どのように同一化していくのかという疑問に対するクリスチャン・メッツの説明を岡田晋は『映画学から映像学へ』の中で次のように紹介している。

「観客主体は映画—映像に対して、全知覚者である。(中略)私は、映画の意味するものを組み立てる主体なのだ。私は映画を見ながら、いま知覚しているのは想像的なものであり、またその知覚は私の知覚だ、という二重の知において存在する。(中略)カメラの単眼パースペクティブ、ルネッサンスにはじまる近代絵画の空間把握は、同時に画面の焦点に対応するカメラの位置—世界を見る者(観客主体)の位置を明らかにする。そして私たちは、この位置を通して、カメラと同一化するのである。より細かくいえば、私のまなざしはカメラの視線とともに対象に投げかけられ、照射された対象は逆に私たちを照らし出す。この反復、私が対象に向かうカメラであり、同時に対象を定着させるカメラであるということ、映画の諸装置(カメラと映写機)が、『制度化された心的過程の(中略)隠喩』として働いていること—これが映画を見ることだ」。

確かに私たちはカメラの目に自分の視線を同一化して、あたかも自分の目で見ているかのように眼前の出来事を見る。それが第1段階である。しかしながら、時には見ている自分の背後にカメラの視線を感じ、不安感を抱く場合もあれば、ある場面におけるカメラの目が神の視線であると解釈されることも多々ある。そして、カメラの目が誰のものでもない

映画を観るとはどういうことか

という場合も存在するであろう。それらすべての場合を含めて観客は自らを映像とそれが醸し出す雰囲気と同一化し、その経験を解釈していくことになる。

アンドレイ・タルコフスキイは、映画芸術の原理を「人間が初めて直接、時間を刻み込む手段を発見した点」に認め、「事実と形式と現象の中に刻み込まれた時間」にこそ映画芸術の理念があると述べている。映画の中の時空間は現実世界の時空間と同じ原理に基づいて構成されているが故に、誰にでも理解されうると私は上に述べた。それは確かだが、映画の中の2時間は、現実には流れる2時間を途切れることなく模写するものではない。ひとつの作品中にはいくつもの時間が重なり合って流れている。箭内匡の表現を借りれば「映画は時間の蝶番がはずれている世界で、世界における我々の生のあり方、生の可能なあり方を一つの凝縮した形で生きてゆく」のだ。

さて、映画を観るとはどういうことか。原田健一が興味深い実験報告を紹介している。「実在しない仮象である映像に興味をもつ動物はチンパンジーなどの類人猿などに限られている（ヴォルフガング・ケーラーの実験）」。人間と映像との関係を考えるとき、まずは、人間が実際には存在しない目の映像に対して想像力と精神を働かせて、それを受容し理解し楽しむ能力を備えていることが前提となるだろう。その場合、私たちは何をもって理解するのか。それは、言葉によって理解するのである。つまり、「一見、非言語的な経験形態である映画も、活字文化が生み出した文化システムを取得し、画像の連続性を受け入れることができないとカメラの動きを受け入れることはできない」（マーシャル・マクルーハン『メディア論』）のであり、「映画を見る人間は、映画を理解するために、最初から重層化した複雑な精神のはたらきを可能にするような、コミュニケーションとコミュニケーションをめぐる複数のメディアの技法との双方を文化的に取得し、組み込んでいる必要がある。そして、それらの技法を習得することで、自らの心の世界を拡大し、活発化させている」（原田健一『<第2版>映像社会学の展開 映画をめぐる遊戯とリス

映画を観るとはどういうことか

ク』)。

観客自身の思考力、知識、経験の堆積が映画受容の内容と程度を規定するだろう。最初に述べたように、映画は日常的なものの見方から離れ、より広い視野で現実を眺めることによる現実の再発見という機能を持っている。もちろん、映画鑑賞には一種の快樂志向が存在し、それは決して否定されるべきものではないと私は思う。自分とは全く異なった場所、時間に生きる人間を見ることは精神や感情を活発化し、自らの内面世界を解放することにもなるだろう。映画と観客との関係を様々な分野から考察することは、「人間とは何か」を考える上でも意味のある仕事であるにちがいない。

[参考文献]

浅沼圭司 (1970 年) 『映画美学入門』 美術出版社。

岡田晋 (1987 年) 『映画学から映像学へ 戦後映画理論の系譜』 九州大学出版会。

ベラ・バラージュ著 佐々木基一訳 (1992 年) 『映画の理論』 学藝書林。

浅沼圭司 (1994 年) 『映画学』 紀伊國屋書店。

箭内匡 (2006 年) 『映画的思考の冒険』 世界思想社。

原田健一 (2012 年) 『<第 2 版>映像社会学の展開 映画をめぐる遊戯とリスク』 学文社。

アンドレイ・タルコフスキイ著 扇千恵訳 (2008 年) 『タルコフスキイの映画術』 水平社。

※本稿は、2013 年 9 月 4 日、神戸国際大学に於いて開催された第 4 回精神文化学会学術大会での基調報告に加筆したものです。