

映画の中の現実に関する一考察

——バスター・キートン『探偵学入門』におけるイリュージョン——

浜岡 剛

映画が誕生してからすでに100年を越え、映画、テレビなど動く映像は我々の生活の一部になっている。それは単に現実の動きをそのまま記録、再現するものではない。映画では、コマ単位でみるならば静止画像にすぎないものが、連続して映写されることによって動きのイメージを観客にあたえおり、真の意味での運動を再現しているのではない、というもっとも原理的なことがらは脇に置いておくとしても、映画が作り出す動きのイメージは、単に対象が動いているという事実を写し取ったというだけのことではなく、ショットの接合によって作り出されるものであり、それを見ることは、現実の世界の中での動きの知覚とは違った要因が入り込んでいる。それにもかかわらず、それは（現実の忠実な模倣というのとは違う意味で）リアルなものとして受け取られる。アリストテレスによれば、悲劇作家は、物語を「ありそうな仕方」あるいは必然的な仕方で開催しなければならないが¹、その場合の「ありそうな仕方」というのは、現実そのままということではなく、観客に何らかの仕方で納得させるようなものだということであり、冷静に考えれば現実世界でそのようなことが起こる可能性がほとんどないようなものであっても、物語としては「ありそうな仕方」で開催していると言える場合もある。それと同じように、映画も、少なくともよくできた映画の場合には、ショットの接合によって「ありそうな仕方」でことが展開していると観客は見ることができる。では、映画における「ありそうな仕方」というのはどのようにして成り立っているのか。特に、個々の場面での動きのイメージの成立を中心に、検討することをこころみたい。

そのための手がかりとして本論文では、サイレント映画の代表的な喜劇俳優のひとりであるバスター・キートン（1895～1966）の映画、特に『キートンの探偵学入門』（Sherlock Jr.）（以下では『探偵学入門』と表記）を取り上げる。スラップスティック・コメディは動きそのものによって笑いをとるものであり、トーキー時代になってからはすたれてしまったが、「動く」(move) という「映画」(movie) のもっとも基本的要素がもっともあらわになるジャンルである。特にキートンの映画はアクロバットの動きで際立っており、し

¹ Aristoteles, *De Arte Poetica Liber*, 9. 1451a36-38.

かもそうした派手なアクションによるギャグが単なる混乱状態におわらず、長編においてもしっかりとした全体の構成を作り上げているゆえに、映画史に名を残すものとなっている。そして、町の映画館の映写技師を主人公とする『探偵学入門』は映画そのもののパロディを含み、「フィルムに関するフィルム」²ということのできる作品である。

1

映画が誕生した1895年にバスター・キートンは産声をあげた。ハロルド・ロイドをのぞく当時の多くの喜劇映画俳優と同様に、彼もヴォードヴィル（寄席演芸）の出身であった。小さいときから父親と舞台に立ち（母親も加えて「スリー・キートン」という名で出演する）、父親に放り投げられたり、蹴飛ばしたり蹴飛ばされたりと、激しいドタバタ（slapstick）で喝采を博していた。彼の生活は文字どおり舞台を中心としたもので、映画とはまったく関わりがなかったし、また彼の父は映画がヴォードヴィルのお株を奪う人気娯楽になるとは思っていなかった。しかし、1917年にアル中気味の父親と別れてニューヨークで仕事を探していたキートンは、当時チャップリンとならぶ人気者であったロスコー・（ファッティ・）アーバックルに誘われて映画『デブの肉屋』（*The Butcher Boy*, 1917）に出演する。そして、その直前に契約していた週250ドルの舞台での仕事をキャンセルし、週40ドルで映画の世界に入ることになる（6週間後には75ドルに、しばらくすると週125ドルに昇給する）。キートンはアーバックルからカメラの仕組みからはじめ、映画作りのあらゆることを学ぶ。彼は若い頃から完成されたヴォードヴィル芸を身につけていたが、単に映画の中でその芸を披露するにとどまらない、独自の映画の世界を作り上げていった。もちろん彼のギャグの特徴は、人を驚かすアクロバットの動きであり、後ろから家の壁が倒れてきても、それと気づかずにやり過ごす。それと有名な「偉大な石の顔（great stone face）」「凍り付いた顔（frozen face）」³とが彼のおかれた（観客から見ると大変危ない）状況と彼自身とが独特の間合いを保つことになり、彼の静止する瞬間とそれに続くすばやい動きとの対比も相まって、他の人には真似の出来ない笑いを生み出す。それらはヴォードヴィルで身

² Jenkins, H., “‘This Fellow Keaton Seems to Be the Whole Show’: Buster Keaton, Interrupted Performance, and the Vaudeville Aesthetic,” Horton, A. (ed.), *Buster Keaton’s Sherlock Jr.*, Cambridge : Cambridge University Press, 1997, p. 53.

³ しばしば指摘されているように、キートンの stone face を、単純に「無表情」と呼ぶのは適当ではない。キートンは一見無表情と見えるけれども、喜び悲しみを的確に表現している。Cf. Nowell-Smith, G. (ed.), *The Oxford History of World Cinema*, Oxford : Oxford University Press, 1996, p.83.

につけた芸に基づいているものの、映画というものの特性を知りつくした上でのギャグであった。

キートン自身は、映画の特性を、舞台と比較して、次のように説明している⁴。

私にとって映画作りでいちばん素晴らしいことは、映画が必然的に劇場の物理的な制約から自由なことだ。舞台では、ニューヨーク競馬の舞台みたいにとてつもなく広い場所でさえ、見せられるものはずいぶん限定されてしまうのである。

カメラにはそんな限界がない。世界がまるごと映画の舞台になるのだ。都市、砂漠、大西洋、ペルシャ、それともロッキー山脈の山のなか、どこでも背景や舞台に使いたければ、そこにカメラを持って行きさえすればいいのである。

劇場ならば船に乗っていたり、列車だったり、飛行機の上だったりする幻想を作り上げなければいけない。カメラがあれば観客に本物を見せることができる——本物の列車、本物の馬や馬車、吹雪、洪水。その上に立てて、手で触れられ、目に見えるものなら、なんでもカメラの視野の中に収まってしまうのだ。

キートンの映画には、さまざまな機械が登場する。キートンの機械に対する愛好は有名で、いわゆる「マシーン・ギャグ」と呼ばれているものが多用されている。たとえば、『海底王キートン』(The Navigator, 1924)では大型外洋船を使った。『キートン將軍(キートンの大列車強盗)』(The General, 1927)では、南北戦争時代の機関車を再現して走らせ、さらに、そのうちの一台に燃えている橋の上を走らせ、橋ごと川に落としさえしている。舞台に持ち出すのは到底不可能な大きな機械が登場し、それに直面しているキートンの小ささが際立つ。キートンは本物にこだわる。ストーリーは荒唐無稽かもしれないが、そのセットは本物あるいはそれに近いものが用意された。「リアルな世界、手におけないとしてもリアルな事物に満ちた世界の中に存在するという感覚が、キートン映画における、事物がリアルな仕方でするまわらない瞬間が生じるのに欠かすことのできないコンテクストをもたらす」⁵。

キートンにおける機械は、チャップリンの『モダン・タイムス』(Modern Times, 1936)のそれとは異なり、きわめてリアルな存在であるにもかかわらず、ちょっとしたいたずら、手違いによって、とんでもない状況を作り出す。リアルさにこだわればこだわるほど、かえってアンリアルな状況が際立つ。しかもあの表情。キートンは自分のおかれた状況に一瞬とまどうものの、機敏に行動し、それを切り抜ける。状況に対する反応として行動はあ

⁴ バスター・キートン、チャールズ・サミュエルズ(藤原敏史訳)『バスター・キートン自伝 わが素晴らしきドタバタ喜劇の世界』、筑摩書房、1997年、p. 98。

⁵ Nowell-Smith, G., "Buster Keaton", Nowell-Smith, G. (ed.), *Op. cit.*, p. 80.

っても、それに対応する表情は現れない。超人的なアクロバットを披露しても、してやったりという表情は決してしない。いつもキョトンとした表情で、まだ状況を十分把握できていないような顔をしている。そのことによって、状況とその状況の中にいるキートンとの間のある種のギャップが生じる。キートン喜劇の基本的パターンは、主人公が気がつくと、とんでもない状況に投げ入れられてしまい、さあたいへんだ、というものだ。ときには、そのことから「実存が本質に先行する」という哲学的テーゼが引き出されることもあるような独特の状況である⁶。そのような状況に対してさあたいへんだと主人公が動き出し、その行動は新たな状況（あるいは秩序）をもたらす。こうした映画のストーリーの基本的パターンを、キートンはギャグをストーリーの要として用いることで独自のコメディ映画を作り上げた⁷。

キートンの映画は、舞台には持ち出せないさまざまな道具立てを持ち出し、それによって描き出されるリアルな状況の中で、ヴォードヴィルで鍛えた体技を駆使して、荒唐無稽な行動を描き出す。彼の映画においては、リアルな要素とアンリアルな要素の微妙なバランスが成り立っており、それは映画という手段によってでなければ再現できないものであった⁸。

2

キートンは映画の特性をよく理解していた喜劇俳優であった。彼が得意としていたのは体を張ったアクロバットのギャグだが、他方でまた、フィルムによるトリックも取り入れた。『キートンの一人百役（即席百人芸）』(The Playhouse, 1921) という短編の前半では、舞台上で踊っている九人がみなキートン、指揮も楽団員たちもみなキートン、おまけに観客

⁶ 四方田犬彦『映画史への招待』、岩波書店、1988年、pp. 88-90。Cf. トム・ダーディス（飯村隆彦訳）『バスター・キートン』、リプロポート、1987年、pp. 113-4。

⁷ Deleuze, G., *Cinema 1, The Movement-Image*, tr. by Tomlinson, H & Habberjam, B., Minneapolis : University of Minnesota Press, 1986, pp. 173-177 は、通常パーレスクは小形式（行動が状況を作りだし、それによって新たな行動を生み出すという行動イメージ、ASA）を取るのに対し、キートンがパーレスクを大形式（状況が行動を促し、それが新たな状況を作り出す、あるいは状況を回復されるという行動イメージ、SASあるいはSAS）に直接差し入れようとした点に、独自性を見る。そして、キートン独自の「マシーン・ギャグ」「弾道ギャグ」がそれを可能にしていると言う。

⁸ 短編における個々のギャグには、それだけ取り出して、舞台上で再現できそうなものも多い。しかし、長編において彼は、そうした話の本筋から脇道にそれるようなギャグを避けるようになり、物語の統一性を重視するようになる（Cf. 『バスター・キートン自伝』 p. 194-6）。

もキートンという、多重露出をつかったトリックで、夢の中のような世界を作り上げ、笑わせた（事実、これは舞台の裏方である主人公の夢だったというのが、前半の落ちであった）。この映画では、後半は双子の女性をめぐるトラブルに移行し、多重露出のギャグとの有機的なつながりが希薄なものになっている。しかし、『探偵学入門』では、映像のトリックがまことに効果的な仕方に取り入れられ、強い印象を観客に与える。それは、公開当時はそれほど大きな話題にはならなかったが、戦後キートンが再評価されるようになると、研究者が好んで取り上げる映画のひとつとなった。

まずそのストーリーを簡単に紹介しておこう。

主人公は町の映画館の映写技師で、少女と結ばれることと探偵になることを夢見る青年である。彼は色男のせいで、彼女の父親の上着に入れてあった懐中時計を盗んで質に入れた犯人にされてしまう。そこで彼は探偵学入門書にしたがって、犯人を文字どおり影のように張り付いて尾行する（shadow）が、結局びしょぬれになって仕事場に帰ってくるはめになる。『心と真珠』を上映している間に、彼は居眠りしはじめる。すると幽霊のようなもう一人のキートンがキートンの身体から離れ、スクリーンを見る。すると、登場人物が、現実の人物、すなわち、少女、彼女の父、色男などに入れ代わる。色男が令嬢（少女）に言い寄っているのを見て、キートンはおもわずスクリーンの中に飛び込むが、色男に突き飛ばされてしまう。再度スクリーンに飛び込むと、今度はショットの急激な変化に翻弄される。玄関だと思ったら突然庭にかわってしまい。庭のベンチに腰掛けようとする、突然街角に変わりころがってしまう。さらに絶壁、ジャングル、砂漠、海岸、雪原、庭と変化し、ようやくスクリーンに入り込むことができ、シャーロック・ジュニアとして、真珠のネックレスの盗難事件の解決にのり出す。事件は、助手のジレットの協力を得て解決し、悪漢に連れ去られた令嬢もみごと救い出す。しかし、令嬢と一緒に自動車ごと川に飛び込んでしまい、沈みかけたところで主人公は目を覚ます。すると少女が事件を解決してやってくる。彼女は質屋へ行って、懐中時計を質に入れたのが色男であったことを知り、彼にあやまるために来たのである。シャイな主人公は、どうふるまえばよいのか分からないが、上映されている映画のラヴ・シーンを参考にしながらキスをし、指輪を少女の指にはめる。けれども、映画の場面が変わって、カップルが双子の赤ん坊をあやしているシーンを見ると、次にどうしてよいか分からず頭をかく。そこで「ジ・エンド」が出る。

この映画は大きく二つの世界からなる。すなわち、主人公の映写技師の現実の世界と、映写技師が映画の中に入り込んでシャーロック・ジュニアとして活躍する世界とである。前者の世界では、主人公にとってあらゆることが思うようにいかない。少女のことにしろ、探偵のことにしろ、思いだけが先行してしまう。尾行では、犯人の動作にみごとに同調した動きをしてみせるものの、結局さとられてしまい、貨物列車に閉じこめられ、天蓋から脱出する羽目になる。この世界では、際立ってアクロバットの動きは少なく、現実的なストーリーが進行する。

それに対して後者のシャーロック・ジュニアの世界は、夢の世界であるゆえに、主人公は万能であり、夢を見ている主人公の願望がすべて充足される。さまざまな難局も奇想天外な離れ業でものの見事に乗り越えていく。この夢の世界はさまざまなイリュージョンに満ちあふれた、まったく非現実的な世界だ。もちろん、夢においてもしばしば見られるように、現実の世界との照応関係をもった人物が夢の場面に登場するが、ただ主人公に関しては、無力な映写技師とは違った自己が実現する⁹。

気がつけばすべてが夢だった、という物語はありふれている。初期の短編映画でも、たとえば『ゴルフ狂の夢 (キートンの囚人13号)』(Convict 13, 1920)、『北極無宿』(The Frozen North, 1922)、『捨小舟』(The Love Nest, 1923)などでそのパターンが採用されている。荒唐無稽な話を正当化するもっとも手頃なやり方だ。しかし、『探偵学入門』の独創的な点は、夢の中で、スクリーンに主人公を飛び込ませたことにある。映画の世界はある意味で夢の世界だ。そこでは現実の様々な制約から解放される。ただし、キートンは現実の世界とスクリーンの中とを単純に地続きにはしなかった。現実と映画の世界の間にはギャップがあり、それぞれは違った法則に従っているゆえに、簡単に飛び移ることはできない。最初は簡単に映画の中に飛び込むものの、主人公は登場人物(色男)によって押し出され、オーケストラ・ボックスに突き落とされる。再度の挑戦では、フィルムの流れについていきかねて、てんてこまいである。そこで観客は、映画というものが単に現実をそのまま写し取ったものではないことに気づかされる。映画は現実を写し取るが、映画の中にわれわれが見出すものの動き(のイメージ)は、われわれが現実の中で見出すものとは異なっており、実際には(個々のシーンの中では)不連続であるものが、ショットの適切な接合によって連続した動きとして受け取られるのである。ただここでは、あえてショットの間の不連続性を際立たせることで、映像の中に飛び込んだキートンと映像そのものとのずれをあらわにしている。このような現実と映画の間の法則のギャップをあらわにすることによって、主人公とフィルムの世界とは異質な世界であり、主人公がまだその世界の一部とはなっていないことが示され、そのことから生じる主人公の戸惑いが笑いを生み出す。

さて、キートンがここで用いている映像のトリックは具体的にはこういうことである。最初に色男が令嬢にせまっているシーンに飛び込んだときは、舞台のスクリーンの枠の中にしつらえられたもう一つの舞台の中に飛び込んだのである。映画の中の登場人物が主人

⁹ もっとも、よく考えてみると、シャーロック・ジュニアの能力には疑わしい点もある。悪漢たちのアジトからの脱出には、絶妙なタイミングで何度も登場する彼の助手ジレットの助力によるところが大きい。さらにまた、バイクで少女が監禁されている小屋に飛び込むのも、まったくの偶然であるように見える。にもかかわらず観客は、なるべくしてそうなったと考える。

公の関係者にかわる場面ではクローズ・アップが用いられ、明らかに映像であり、だれもそれを疑うことはない。続く当該の場面も、その連続で、フィルムの上映が続いていると考える。ところが「実際には、フレームの中にステージを作り、映画がスクリーン上に投影されているかのように見えるように照明を工夫した」¹⁰のだった。

2度目の、玄関のシーンに飛び込んだときも同様だ。ただし、次からはショットの接合によるイリュージョンである。このトリックは原理的には単純である。違った場所で撮られたフィルムがつなぎ合わされているだけである。しかし、フレームの中でのキートンの位置、姿勢がきわめて正確に測定され、直前のショットにおけるキートンと完全に重なるように工夫されている。

このイリュージョンのポイントは言うまでもないが、キートンを取り巻く状況がまったく無秩序に転換するにもかかわらず、キートンは同一性、連続性を保っているようにみえることにある。これはまさに映画の原理に即したものであり、見る人に改めて映画の特質を再認識させてくれる。映画は残像現象を利用して、静止写真の継起を一続きの運動とみせる装置である。そうして作り出された個々のショットの中の一続きの動きのイメージに加え、ショットをつなぐことによって、つまりモンタージュによって、さらにより長い一続きの動きのイメージが作り出される。「モンタージュは、運動イメージに依拠して、それらのイメージから全体を、すなわち時間のイメージを解き放つ操作である」¹¹。さまざまなモンタージュの技法がサイレント期において開発されているが、ここでは、ごく普通に用いられているモンタージュについて、そのショットの接合がどのように一続きの「時間のイメージ」を作り出しているのかを、『探偵学入門』のこの場面を手がかりにして考えてみたい。

ここでは、ショットが切り替わることによって、まったく違う系列の一連の映像が始まるのだが、その中でキートンだけは位置や姿勢の連続性ゆえに一連の運動が継続しているかのように見える。ショットの切り替わりにはなんらの法則性もない。そこに因果関係を見いだすことはできない。しかし、キートンもまた、それぞれの状況の中で存在しているものにすぎず、Aというショットとそれに続くBというショットの中でのキートンの行動にはまったく連続性がないにもかかわらず、AやBといった状況とは独立したある種の因果関係（とみえるもの）を維持している。庭のベンチに坐ろうとする結果として、街角で

¹⁰ Deleuze, G., *Op. cit.* p. 29.

¹¹ Bishop, C., “An Interview with Buster Keaton” (Pearson, D.B. “Playing Detective: Possible Solutions to the Production Mysteries of *Sherlock Jr.*”, Horton, A. (ed.) *Op. cit.*, Cambridge : Cambridge Univ. Pr., 1997, pp. 155-6の注19における引用) .

ころぶことになる。立ち上がって画面の左手から右手へ歩き出したところで、岸壁の先につきあたり、あやういところに踏みとどまらなければならないことになる。あるいは、砂漠の小高い砂山の上に座り込んだところで、後ろから大波をくろうことになり、岩場から海に飛び込もうとして雪の中に頭からつっこむことになる。もちろん岩場から飛び込むことの結果として雪の中につっこむことが起こるわけではない。二つの事柄は単なる継起にすぎない。にもかかわらずそこに擬似的な因果関係を見いだす。ある人物がある行為をしようとするれば、そこから何らかの帰結が生じるであろうと予想する。撮影された行為は確かに予想通りの帰結を生じ、海に飛び込もうとしたキートンは海に飛び込んだであろう。しかしショットはその一連の行為の途中で中断される。そして、続くショットの中に予想される帰結に対応するものを見出そうとする傾向性がわれわれにはある。その予想と部分的に合致する状況が提示されることで、われわれはそこに連続性を見出すのではないだろうか。そして、その連続的な動きのイメージが、一貫した時間の流れのイメージを生み出す。

このような動きの捉え方は、単に映画を見る場合にのみ成り立つのではなく、現実の世界におけるわれわれの動きの捉え方にその根拠をもっている。科学的な捉え方では、運動、変化についてはたとえば、「ある対象が変化をこうむるのは、それがある時点である性質を持ち、それより先であれ後であれ別の時点でその性質を持っていない場合、その場合のみである」¹²と規定されるであろう。確かに、同じものが、ある時点である白い色であったものが、別の時点において白くないのを見れば、そのものがその二つの時点の間に何らかの変化があったのだろうと考える。しかし、それは変化があったことがいかに確認されるかを説明するものであっても、運動、変化そのものを規定したものではない。そもそも二つの時点を持ち出すことは、その間のプロセスそのものをある意味で無視することでもあろう。

厳密に考えればヘラクレイトスのいうようにこの世界はつねに変化してやまず、ものの変化がどこかで終了するということはあり得ないであろう。しかし、われわれは、厳密にここからここまでと指定することはできないとしても、始めと終わりをもった一まとまりの動きを考える。動き、とわれわれが言うとき、絶えず変転している流れのなかのどこかを任意に切り取っているわけではない。何かまとまりを持ったものとして動きをとらえているのである。もちろん、一連の動きを最初から最後まで追跡することはしないけれども、そうした始めと終わりを前提して動きをとらえ、一連の動きの一部だけしか見ることがで

¹² Kim, J. & Sosa, E. (eds.), *A Companion to Metaphysics*, Oxford : Blackwell, 1995, p. 83.

きない場合でも、それがあある動きの一部分にすぎないととらえることもできる。つまり、われわれの常識的な動の捉え方の上に、今問題としているような映像のイリュージョンも成立していると言えるだろう。

アリストテレスは動を、「可能的に何かであるものが、あくまでその当の可能態としての資格において、完全に現実化されているあり方」¹³と定義している。この定義はアリストテレス自身認めているように、難解であり、「動が何であるかについて何も語っていない」¹⁴と評する研究者さえいる。しかし、これはわれわれの動に関する捉え方の重要な一側面を示唆している。動は、「可能的に何かであるもの」がその「何か」になりゆく過程である。アリストテレスの定義では、「過程」といった「動」を前提する表現を使うことが禁じられているがゆえに回りくどいものになってしまっているが、われわれの動の把握では、何らかの終着点を前提にしている。たとえば、投げられたボールはどこかで落ちる。落ちたボールがさらに転がって、云々とさらにその先のことを想定することができるものの、当該のボールの動き、投げられて空中を飛んでいるボールの動きにはどこかに終着点があり、そこで今見ている動きが完結するだろうと推測する。たとえばボールの軌跡の一部分だけしか見ていないとしても、それがすべてだとは思わない。どこかで運動は終わるはずだ。そもそも自分の見ている動きが一連の動きの一部分だけだと感じるのも、運動がどこかで完結すると想定するからだろう。万物流転ということですべてが一様に変化しつづけると考えるならば、プロセスの一部という感覚をもつことはあまり意味のないことになってしまう。動いているということに何らかの意味を見出し、一つのまとまった動きとしてとらえることには、アリストテレスの定義が示唆するように、可能態・現実態という対比が暗黙のうちにしる想定されているのであろう。もちろん、今日の前で生じている動

¹³ Aristoteles, *Physica*, III 1, 201a10-11 (藤沢令夫訳「アリストテレスの自然学」、田村松平編『世界の名著9 ギリシアの科学』、中央公論社、1972年)。

¹⁴ Bostock, D., "Introduction" to Aristotle, *Physics*, tr. by Waterfield, R., Oxford: Oxford University Press, 1996, pp. xxxi-xxxii. Bostock は、そう評する理由として、静止の可能態の現実態 (the actuality of the potentiality for rest) は静止であり、銅像であること (being a statue) の可能態の現実態は銅像であることを指摘し、「その当の可能態としての資格において」という句をつけることでアリストテレスは定義が適用される可能性の範囲を狭めようとしているけれども、「これは単なる言葉遊びであるように思える」と言う。藤澤令夫(「現実活動態——アリストテレスにおける〈活動〉の論理と〈運動〉の論理」『イデアと世界』、岩波書店、1980年、p.238) は、建築作業を例にとってこの定義の意味を説明し、建築材料の「家となりうる」という可能性は、建築作業が始まると、その可能性自体が現実化されている状態(現実態)にあることになるとし、可能性自体の現実態というあり方は、家が完成したときに終わる、と説明している。この説明に従えば、Bostock は、「『家』の現実態」と「『家となりうる』という可能性そのものの現実態」を混同していることになる。

きが、何を狙っているのか、可能的に何であるのかを明言できる必要はない。ある目的を持ってなされた人間の行動であっても、実際には当初の目的とはまったく異なる結果を生み出すこともある（そして、そうした行動がしばしば笑いを引き起こす）。動を把握するために予言者である必要はない。ただ明確に指摘できなくとも、何かそうした終着点があることを予想するがゆえに、動いているものを見れば、さらにそれに対応する何らかの帰結を期待するし、ときには自分が現に見ている動が未完結なものだと感じる。

キートンが岩礁から海に飛び込もうとすれば、それに対して海の中に飛び込むというシーンが期待される。映画ではその予想は裏切られて、実際には雪の中に飛び込むのである。しかし、ある動きを見ると、その動きが一応は完結することを期待し、もしそれがなければ、われわれは宙ぶらりんの気持ちにさせられることになる。岩礁から海に飛び込もうとすることと雪の中に飛び込むことは現実においては結びつくことはない。しかし、動きを一まとまりのものとして、可能態の現実化のプロセスとして見ようとするわれわれは、擬似的にはあるけれども、両者の間につながりをつけ、連続した動きとしてとらえているのであろう。

当該のシーンでのキートンの動きはまったく切れ目のない連続的なものとしてとらえられたのであるが、動のプロセスが省略されても、その断片が接合された場合でも、われわれはそこに一続きの連続した動のイメージを抱くことができる。それを可能にしているのも、上で見たような動の理解に基づいている。『探偵学入門』の夢の世界のクライマックスである、バイクのシーンがまさにそうである。その場面では、主人公がジレットの運転するバイクのハンドルに乗り、途中で運転しているジレットが落ちこたのにも気づかず、そのままつっぱしる。バイクの前に坐って運転(?)しているキートンを前から撮影しているショットに、自動車の行き交う交差点をすり抜けるショットが何度か差し挟まれる。そしてバイクが郊外に出ると、綱引きをやっているところを走り抜け、人を引きずってしまったり、途中が未完成の高架道路にさしかかると、たまたま通りかかったトラックのおかげでそのまま通り抜けられたりするなど、さまざまな障害を切り抜けて、最後に令嬢が監禁されている小屋までたどり着く¹⁵。キートンが得意とする「軌跡ギャグ」(trajectory gag)だ。追跡場面(chase)はスラップスティック・コメディの定番であるが、キートンはいわばそれを一人でやってのける。このギャグの生命は速度であるが、それはキートン自

¹⁵ Bishop, C., *Op. cit.* まったくトリックはないというものの、バイクのま横から撮影され、列車が近づいてくる踏切を通り抜ける場面では、キートンはハンドルを握っておらず、厳密な意味でまったくトリックがないとまでは言えないだろう。

身のはやい動きよってのみ実現されるのではない。急速なショットの切り替えが相まってはじめて、映像にスピード感が生まれる。

バイクは令嬢が閉じこめられている小屋を目指して進む。さまざまなエピソードが盛り込まれているが一つのまとまった動きである。実際には別々に撮影されたものであるにしろ、われわれはそれを連続したものとして見る。もちろん、バイクに乗っているキートンという状況が同一であるから、上で論じた場面とは違って完全な連続性ではないにしろ、一つの動きの異なる部分として見る。しかも、町の中から郊外へ、という方向性がはっきりしている。もし都会の交差点の様子と、田園を通り抜ける様子とが交互にでてきたのではわれわれはその運動に一定の方向性を認めることができず、混乱してしまうだろう。いったん動き始めればどこかで終わらなければならない。この場合では、小屋に飛び込むというのがそれであるが、観客はそこまで予想していなくとも、何らかの決着が付くまで落ちつくことはできない。そうして維持される連続性に加え、この一連のシーンでは、急速なショットの切り替えがあり、それによってスピード感が生み出される。

単に早く動く対象を撮影したからといって、スピード感が生まれるわけではない。バイクに乗って走っているキートンを前から撮影するショットは、それだけでもスピード感を出しているけれども、それが延々と続いたのでは、画面上の位置関係はそれほど変化しない。キートンはつねに画面の中心をしめることになり、観客は緊張感は弛緩する。映像の中での動きのイメージは、単に対象が動く（あるいはカメラも動く）ということによってのみ生み出されるものではない。現実の中では、われわれが静止している限り、急速に移動する物体の動き全体を把握することは多くの場合できない。遠くから眺めれば全体を把握できるかもしれないが、その場合にはスピード感はあまり感じられないだろう。映像はそうした把握を可能にするが、カメラが対象と一緒に動いているのでは、スピード感は生まれず、さまざまな角度からのショットが組み合わせられ、さまざまな場面が次々繰り出されることによって、早い動きのイメージを観客に植えつける。

モンタージュは映画の基本的語法だ。ショットの接合をどのようにするかによって、動きのイメージが変わってくる。実際には時間的場所的に直接にはつながりを持たないショットのつながりが連続的な動きのイメージを作り出す。それが可能になるのは、動きを一つの完結したものとしてとらえようとするわれわれの日常的な動の把握ゆえにである。そして、そのような傾向性は、その場面がどのようなコンテキストの中での出来事とされているか、ということによって、より明確な方向付けを与えられることになる。キートンが映画の中に飛び込んで右往左往するシークエンスでは、現実の世界に属するキートンと映画の世界という対比が前提されていることから大きな効果をあげている。バイクのシーン

では、キートンは令嬢のいる小屋へと駆けつけなければならないという状況が用意されている。状況を大きく変化させるものとして、あの弾道ギャグが効果を発揮している。個々のショットそれ自体でもそれぞれなにかしらの意味を持っているけれど、それらがあるコンテキストに置かれ、その中で接合されることによって、特定の方向性を持った動きのイメージが作り出される。

映像におけるコンテキストの重要性は、『探偵学入門』の中の別のギャグでも示唆されている。単純な映像のトリックであるが、シャーロック・ジュニアが朝「鏡」を前にして身づくろいをしているシーンがある。身づくろいができあがると、「鏡」を通り抜けてしまう。実は主人公が前にしていたのは鏡ではなく、ただの空間だった、というギャグだ。別に主人公の姿が写っていたわけではない。主人公の振るまいを含めた全体の状況が、そこに鏡があると考えさせたのである。われわれは対象の存在を、ひとつひとつ確認しながら生きているのではなく、全体の状況のなかで捉えている。このギャグは、そうした認識のあり方の裏をかいたものだ。これは上で述べた、キートンの動きに連続性を見出そうとするわれわれの傾向性ともつながる。

3

『探偵学入門』に現れるイリュージョンは映像のトリックばかりではない。ヴォードヴィルの芸をいろいろ披露する。主人公が悪漢のアジトに乗り込むとき、助手のジレットが丸くて薄いケースを持ち出す。その中には老婆の服が入っている。その中身を確認した上で、それをアジトの窓枠にはめ込み、その上でアジトに乗り込んでいく。主人公は悪漢たちにつかまるが、色男が油断したすきに盗まれた真珠のネックレスを奪い取ってすばやく窓枠に飛び込み、老婆の姿に早変わりして、悪漢たちの目を逃れる。キートンはこのとき、手前に壁がないセットを写す。それは舞台における家のセットと同様だ。映画では通常、手前に壁がないセットでも、そう思わせないように撮影されるのだが、早変わりの芸を見せるために、あえてこういうセットを用意させたのだ¹⁶。その芸自体は印象的なものではあるけれども、ここで映画の中で舞台芸を披露する際のパラドクスが生じている。舞台の

¹⁶ 「ケヴィン・ブラウンロウとデイヴィット・ジルによる彼の生涯に関するドキュメンタリーである『ハード・アクトにかけた生涯』(A Hard Act to Follow) においてキートンが示唆するところによれば、『探偵学入門』はもともと、『ステージから私が知ったそれらのトリックのいくつか』を活用したいという欲求から始まった。そのあるものは道化役者ギャグであり、あるものはファンディーニであり、あるものはシュン・リ・フーである」(Jenkins, H., *Op. cit.* p.46).

上では拍手喝采の芸であっても、映像の中では、ありふれた映像のトリックとみなされかねない。そのような誤解を生まないためには、いかにも舞台的なセットとして撮影せざるをえない。

映画における早変わりや消失のトリックは、メリエスをはじめとして早くからなされていた。現実にはありえない非現実的なシーンがさまざま撮影されてきた。もちろんキートンはそんなトリックを使うつもりはもうとうない。しかし、室内から窓に飛び込むシーンと窓から外へ（輪をくぐって）飛び出すシーンとを別々に撮ってつなげると、早変わりのトリックをそのようなものとして観客に認識させる連続性が断ち切られ、映像によるトリックと区別が付かなくなる。ヴォードヴィル芸であることを観客に示すために、映画の中では不自然で唐突ではあるが、舞台のセットをそのまま画面に登場させたのだ。映画は自由にショットをつなぐことができるが、それがここではかえってじゃまになる。ここで、舞台と映画との違いが改めて意識される。

同じように舞台装置がそのまま映像の中に取り入れられた場面は、キートンが最初に監督・主演した短編『ザ・ハイ・サイン』(The High Sign, 1921)¹⁷に見られる。そのクライマックスでは、2階建ての家でそれぞれの階が二部屋になっていて、四つの部屋がさまざまな隠しドアでつながっているという設定で、悪人たちとキートンとの追いかっかが展開される。ここでは画面が四つに分割されるセットが作られており、少し大がかりな舞台装置を見ているような印象を与える。これはあまり映画らしくないと言える。確かに映画のセットは現実のものとは異なる。実際の家を使った撮影であるのでなければ、部屋のセットは、舞台の場合と同じように部屋が四方を壁で囲まれていることはないし、多くの場合天井もない。しかし、映像の中にはそういった不完全な部分が写らないようにされる。ショットの接合は、われわれが現実を見た場合にうけとるイメージとは異なるものをイメージを作り出すのが、個々のショットでは、われわれが現実に特定の視点から見た場合に見えるのと同じようなイメージを与えるよう工夫される。舞台演劇ではさまざまな約束事によって、現実には対応していなくとも、現実に対応するものとして観客が把握することが要求されるが、映画の場合には、そうした約束事を受け入れることを観客に意識させないよう工夫されるのが普通だ。それゆえ、舞台装置がそのまま映像として示された場合には、違和感を感じざるをえない。

¹⁷ キートンが最初に監督・主演した作品であるが、彼が気に入らずに一年近くお蔵入りしていた作品である。

4

映画が作り出すイメージは、必ずしも現実の忠実な模倣ではない。モンタージュなど映画独自の表現技法を通じて、現実的な出来事であれ、非現実的な出来事であれ、リアルなイメージを観客に与える。しかし、それは現実とは異なる特別な約束事をわざわざ了解してくれる観客に対してのみ有効なものではない。それはわれわれの日常的な動きの把握の仕方に依拠しているがゆえに、取り立てて努力を要することなく受け入れられている。映像が日常生活の一部、あるいはその大きな部分を占めるようになってきている現代においては、もはや映像と現実の違いすら意識されなくなっている。映画はフィルムの中で独自の世界、独自の秩序を作り上げる。

スラップスティック・コメディでは、最後にちょっとしたギャグを入れて終わる場合が多いが、『探偵学入門』は、映画と現実との違いを際立たせるようなギャグで終わる。主人公は、上映中の映画をまねて、少女に対してラブ・シーンを自ら演じ、指輪をはめる。ところが、すべては映画のようにはいかない。映画では時間の経過が省略される¹⁸。キス・シーンのすぐ後で、赤ん坊をあやすシーンになってもなんら不思議はない。結婚したならば子供が生まれるであろうということはあることであり、その間の出来事が省略されてもなんら不自然を感じないし、ことさらその間のことを説明する必要もない。しかし、現実の世界では省略することはできず、奥手の主人公は映画と現実とのギャップに戸惑わざるをえない。

われわれは映画を見ても、何の疑問も感じることなくそれを現実の「写し」(ミーメシス)として受け取る。けれども、キートンは映画の中の現実とわれわれの生きている現実との差異、ズレを巧みに利用してギャグにしたてあげた。そのことによって『探偵学入門』は映画の独自性をあらためて考えるよい手がかりを与えてくれていると言える。

(京都市立芸術大学非常勤講師)

¹⁸ 『酋長』(The Paleface, 1921)の最後では、こうした映画での時間経過の省略を逆手に取ったギャグが見られる。キートン演じる主人公が酋長の娘と一緒に熱烈なキス・シーンで静止すると、「二年後」という字幕が入るのだが、それに続く最後のショットは直前のキス・シーンとまったく同じなのだ。