人間・環境学，第 23 巻，57-65 頁，2014 年

約束された奥行きへの異議

―― ロバート・アルトマン監督『ギャンブラー』におけるズーム・イン ――

小　野　智　恵

京都大学大学院　人間・環境学研究科　共生人間学専攻

〒 606-8501　京都市左京区吉田二本松町

要旨　1960 年代後半から 1970 年代初頭は，アメリカ商業映画にとって空前のズーム隆盛期であったといえる．しかし，TV を中心に用いられる新しい手法であり低コストであるズーム・ショットは，当時も現在も，映画のための歴史ある手法であり膨大なコストを費やしてなされるドリー・ショットの代役としての扱いに甘んじてきた．本稿は，旧来のドリー・ショット（とその代役としてのズーム・ショット）を媒介とした観客とアメリカ商業映画との間にある「約束事」に着目し，ロバート・アルトマン監督の『ギャンブラー』に見られるあるズーム・ショットがドリー・ショットにはない独自性を持つことを明らかにする．それは，伝統的なアメリカ主流映画がその実現を希求してやまなかった「奥行き」という概念を，平面上の外面描写において無効にするだけでなく，主人公の内面描写においても無効にしてしまうものである．

序

アメリカ映画の歴史について論じたクックによれば，1960 年代後半から 1970 年代初頭にかけて製作されたアメリカ映画にとって，ズーム・レンズの使用はその時代の映画であることの一種の証明のようなものだという（Cook 361）．同時代の 1970 年，ジョアニデスはその論考に「ズーム・レンズの最も頻度の高い使用とは，前進（forward）したり後退（backward）したりするカメラの動きの代用として（as a substitute）のものである」（Joannides 41）と記す．下って 2002 年，ブラウンは，ズーム・レンズを使用したショット（以下，ズーム・ショットあるいはズーム）を「カメラを動かすことなく（without moving the camera）視点を被写体に近づけ（in）たり，遠ざけ（out）たりする」ものと定義する．ジョアニデスによる「カメラの動きの代用として（as a substitute)」という表現や，ブラウンの「カメラを動かすことなく（without moving the camera)」という表現が物語るのは，ズーム・ショット全盛の時代であった 1970 年にあってさえ，そして 30 年以上後の 2002 年に至ってもなお，ズームは，主にドリーを用いたトラッキング（移動）・ショット（以下，ドリー・ショット）の代役として扱われているという事実である．後に詳述するが，ドリー・ショットとは，カメラ（と撮影者）をドリーと呼ばれる台車に載せ，レールの上を移動させて撮影するショットのことである．

ズームを最も巧みに操作した二人の米映画監督のうちの一人として，クックはロバート・アルトマンの名前を挙げる（もう一人はスタンリー・キューブリック）．アルトマンの作品には，1960 年後半の『宇宙大征服』（*Countdown*, 1967）から 2000 年代の『今宵，フィッツジェラルド劇場で』（*A Prairie Home Companion*, 2006）に至るまで，そのほぼすべてにズーム・ショットが登場する．1970 年の『マッシュ』（*MASH*）においても，いつものようにズームが頻出するが，その撮影監督を務めたハル・スタインは，ズーム・レンズの使用をたびたび依頼するアルトマンに対し「ズームは，偽物（false）だ」（Thompson 49）と，難色を

示したという．スタインの発言からは，ズーム・ショットが，ドリー・ショットの単なる代替手法ではなく，ドリー・ショットよりも劣る手法であると考えられていたことがわかる．

しかし，本来，カメラを台車に載せて動かしながら対象を捉えるドリー・ショットと，ズーム・レンズを用いて対象を捉えるズーム・ショットとは技術的に全く異なる手法のはずである．さらに，カメラマンであるブラウンは「ドリーの動きは，ズームには実現できないようなダイナミックな」（Brown 65）効果を持つと記述する．つまり，ズーム・ショットとドリー・ショットは，技術的に異なる手法であるだけではなく，観客に与える効果もまた異なる手法なのである．

ズーム・ショットとドリー・ショットのもたらす効果の違いについて考察した先行研究としては，ベルトンによる 1980 年発表の論考がある．それはヨーロッパ映画およびアメリカ映画を対象にズーム・ショットについて論じたものである．彼の主張を要約すれば，ドリー・ショットとは被写体と背景を分離させる働きをするものであり，ズーム・ショットとは被写体と背景とを溶け合わせる働きを持つものだ（Belton 21）[1]．その上で彼は，1960 年代から 1970 年代にかけて起こったズームの成功を，その「自己言及」の身振りと，「空間の再定義」の 2 点に帰する．特筆すべきズームの使い手として同時代のアメリカ映画からは TV ディレクター経験のある二人の映画監督の仕事が挙げられ，ここでもまたロバート・アルトマンの名が言及される（もう一人はロバート・マリガン）．

> アルトマンは，彼自身の物語る声を行使するためにズームを用いる．しばしば転換（transitions）としてのズームに頼りながら．アルトマンのズーム（zooms）は，定まったメロディの上に重ねられたジャズの即興（jazz improvisations）のように機能（function）する．（Belton 25）

ベルトンにとって，アルトマンのズームはナラティヴにおける「転換」としての機能を持つものである．そして，その「転換」が「即興」的に行われること，つまり「即興的転換」こそがアルトマンによるズーム・ショットの持つ独自の機能であるというのである．具体的には，1971 年の作品『ギャンブラー』（*McCabe & Mrs. Miller*）におけるズームを例に挙げて以下のように分析する．

> その映画（筆者註 ――『ギャンブラー』）のズーム（zooms）は，転換的な機能を持つ．ズーム・インは空間，そして時間をも省略する．ズーム・アウトはそれらを再提示する．屋内でのズーム（zooms）使用は，（中略）その映画の持つ，外界から閉ざされて閉所恐怖症になりそうなほど窮屈であるという性質を高める，とても平坦な（flat）広がりのない（dimensionless）空間を創造する．（Belton 25）

ベルトンにとって『ギャンブラー』におけるズームもまた他のアルトマン作品同様に「転換」としての機能を持ち，同時に，先述した，この時期特有の「空間の再定義」も行われるというわけである．

しかし，既に述べたように，アルトマンの作品にはそのすべてに数多くのズーム・ショットが使用されており，筆者が確認した限りでも『ギャンブラー』には少なくとも 107 箇所にズーム・ショットの使用が認められる．それらのすべてがベルトンの指摘した自己言及と空間（と時間）の再定義に満ちた「即興的な転換」のために存在しているとは考えにくく，ベルトンが指摘した以外のズームの独自性が存在する可能性がある．また，ベルトンはヨーロッパ映画作品に多くの頁数を割いて豊富な例を挙げ，詳細な分析を施す一方で，アメリカ主流映画作品関しては，歴史の概観およびアルトマンの例も含めて簡単な記述にとどめているのである．

本稿は，ベルトンが先の論考“The Bionic Eye : Zoom Esthetics”（1980）において論じたロバート・アルトマン監督の『ギャンブラー』に見られるズーム・ショットが，ドリー・ショットとはむろんのこと，「即興的な転換」とも異なる独自性を持つことを明らかにすることを目的とする．そ

れは，旧来のアメリカ商業映画あるいは古典的ハリウッド映画が，画面上に具現化することを追求していたある概念を，平面上の外面描写において無効にするだけでなく，主人公の内面描写においても無効にしてしまうものである．

その方法として，伝統的なドリー・ショット（とその代役である場合のズーム・ショット）を媒介とした，観客とアメリカ商業映画との間に存在すると考えられる「約束事」に着目し，『ギャンブラー』に見られるズーム・ショットの 1 つと古典期作品に見られるドリー・ショットの 1 つとの比較を試みる．

1. ドリー・ショットとズーム・ショット

ドリー・ショットは，例えば D・W・グリフィス監督の『イントレランス』（*Intolerance*, 1916）などの作品に既に洗練された形で見られるように，映画製作の現場に長く受け継がれてきた手法である．また，そのショットは，前述したように，ドリーと呼ばれる台車にカメラ（と撮影者）を載せ，通常は，撮影場所にその都度敷設するレールの上を走らせて撮影される．ドリーが移動できるだけの広いスペースを確保し，レールを敷設し，その上に台車を載せ，パイプ式であればそれを組み立て，さらにその台車を押したり引いたりする人員を確保しなくてはならない．撮影が終われば撤収しなければならず，ロケであれば，それらを運ぶ手間も考えなければならないのだ．

一方，ズーム・ショットの歴史も決して浅いものではなく，それは既に，ルーベン・マムーリアン監督の『今晩は愛して頂戴ナ』（*Love Me Tonight*, 1932）の半ばにある狩猟シーンなどに部分的に見られる．しかし，1930 年代から 1940 年代にかけて製作された一部の作品に一過的に使用されるに止まり，ドリー・ショットのように，映画製作における一般的な手法として定着するまでには至らなかった．この手法が，現在のように，米国の観客の目に頻繁に触れるようになったのは，映写機からではなく，ブラウン管からのことである．それは 1940 年後半のスポーツ中継にはじまり，次第に TV ドラマなどへと広がっていく（Barnouw 102）．そして，主にアルトマンを含む TV ディレクター経験のある映画監督たちによって TV から映画へともたらされたのが，1960 年代半ば以降のことなのである．ズーム・ショットとは，焦点距離を広角から望遠へと，あるいは望遠から広角へと変化させることのできるズーム・レンズを用いて撮影するショットのことである．大掛かりな装置が必要となるドリー・ショットとは根本的に異なるものだ．

ズーム・ショットが，ドリー・ショットよりも劣る手法であると考えられてきた背景には，以上のような事情がある．つまり，ドリー・ショットが映画のための歴史ある手法であり，時間・場所・人員・予算の確保などの膨大なコストを費やしてなされる一方で，ズーム・レンズは TV を中心に用いられてきた比較的新しい手法であり，ドリーに比べればはるかに低コストだからなのである．

2. 米商業映画と観客との約束事

本節ではドリー・ショットの最も基本的な効果について説明し，ドリー・ショットとその代替物としてのズーム・ショットによってもたらされると考えられる，ハリウッド映画とその観客との間に既に確立された約束事の 1 つについて述べる．ブラウンによれば，ドリー・ショットは「ただ単にワイド・ショットで全体を提示し，それからシーンをカットで繋ぐよりも，ずっと効果的に（effectively），観る者の注意を集めるという効果（effect）を持つ．このシーンの方へとムーヴ・イン（筆者註 ―― 被写体方向への前進）することによって，カメラは『この街角にある全ての物事のうちで君が見るべき重要な部分は，これだよ』と言っている」（Brown 64）のである．このように，ドリー・ショットの最も基本的な効果とは，観客の注目を集めることにある．ズーム・ショットがドリー・ショットの代わりとされてきたのは，この基本的効果の類似性のためである．そうであるとするならば，ドリー・ショット自体にも程度の差こそあれ，「自己言及」的な性質が備わっていることになるが，なかでも，他の登場人物によ

る POV（視点）ショットではなく，直接，被写体方向への前進（以下，イン）あるいは被写体からの後退（以下，アウト）が施されるショットは，われわれ観客に対して最もアピールするものではないだろうか．ヴィクター・フレミング監督の『風と共に去りぬ』（*Gone with the Wind*, 1939）のオープニングからまもなく，女性主人公が初めて登場する場面に彼女の顔へと施されるドリー・インには，観客の誰もが引き込まれるはずである．ブラウンの言うように観客の注目を集めるのは，部分から全体へと視点を拡散させるアウトよりも，『風と共に去りぬ』の主人公へのドリー・インのように，全体から部分へと視点を収斂させるインの方である．そして，その直接的なインが，登場人物の中の誰よりも，こうして主人公の，その顔へと向けられたとき，われわれ観客は，最も注意を払うであろう．その女性主人公へのドリー・インがミディアム・ショットから彼女の顔へときびきびとした動きで近づき始めると，観客は，これが重要なショットであることを瞬時に察知する．そして，彼女の顔がクロース・アップにされる頃には，彼女の階級から性格，思想までもが手に取るようにすっかり了解されてしまったような，そんな錯覚に陥るのである．これは，ハリウッド映画とその観客との間に既に確立された 1 つの約束事であると考えられる．観客に対してこのような効果を持つインを，ここでは仮に，導入あるいは紹介のインと呼ぶこととしよう．

紹介・導入のインは，ズーム・レンズを使用した 1960 年代，1970 年代の作品にも見られる．アーサー・ペン監督の『俺たちに明日はない』（*Bonnie and Clyde*, 1967）のオープニングには，退屈そうにベッドから起き上がる女性主人公の顔へと素早いインが施される．このとき，僅かにアングルを変えるカメラのズーム・レンズが捉えるのは，何も言わず，ベッドの柵を掴み，窓の外の何者かを凝視する彼女の瞳である．このときもまた，ズームが彼女のミディアム・クロース・アップから超クロース・アップへとインの素振りを見せるや否や，観客はそれに反応し，彼女の置かれた状況から胸中の渇望までもが，こちら側へと鋭く迫ってくるような，そんな錯覚を持つのである．

アルフレッド・ヒッチコック監督のサスペンス作品にも，主人公へのドリー・インがしばしば登場する．1941 年の『断崖』（*Suspicion*）では，女性主人公の顔へたびたびドリー・インが施される．夫の友人が亡くなり，警官が目撃者の調書を読み上げている．それを聞いている彼女の左側から右側へと回り込みながら，カメラがゆっくりと近づいて行く．観客には，夫への疑いを次第に深めてゆく主人公の心の動きが，まるで自身の心の動きに伴うかのように感じられるのである．スタンリー・キューブリック監督の『バリー・リンドン』（*Barry Lyndon*, 1975）には，英国軍の行進への壮大なズーム・アウトに続いて，それを眺めている男性主人公へのゆっくりとしたズーム・インが見られる．このとき，観客には，行進の勇壮さに圧倒され，憧れと嫉妬の入り交じったコンプレックスを次第に深めてゆく彼の心中の葛藤が，同じ速度でじわじわと観客の心へと迫ってくるのを感じ取る．これらは，例えば，緊張あるいは恐怖のインとでも呼びたいものだ．

流麗なカメラ・ワークで知られるマックス・オフュルス監督の『忘れじの面影』（*Letter from an Unknown Woman*, 1948）には，男性主人公が 1 通の手紙を読み始めるや否や，彼の方へと動き出す長いドリー・インがある．男性主人公は，手紙の差出人である女性主人公のヴォイス・オーヴァーに伴われて，そこに語られる記憶の世界へと導かれてゆく．観客は，男性主人公とともに，彼の心の中に投影される記憶の世界へと誘われる．ここでは，これを，記憶あるいは没入のインと呼びたい．ロバート・マリガン監督の『おもいでの夏』（*Summer of '42*, 1971）にみられる長いズーム・インも類似のインであるといえるだろう．憧れの女性からのキスを額に受けたシーンの直後，海岸に腰掛けてその甘い記憶を反芻する男性主人公への長いズーム・インを目にした観客は，ここでもまた，直前のシーンの助けを借りながら，男性主人公とともにその記憶を反芻するのである．

以上のことから，アメリカ商業映画と観客との間には，一般的な「約束事」としてのインというものが存在すると言えるだろう．つまり，ドリー・インあるいはズーム・インが主人公の顔へ

と直接向けられるとき，観客はそれを，紹介・導入のインであろうか，緊張・恐怖のインであろうか，あるいは記憶・没入のインであろうかなどと，その機能を予見しながら画面を凝視すると考えられるのである．

3.『ギャンブラー』と『忘れじの面影』

本節では『ギャンブラー』に見られるズーム・ショットの1つと『忘れじの面影』に見られるドリー・ショットの1つの比較を行い，『ギャンブラー』に見られるズーム・ショットの独自性を検討する．その前に『ギャンブラー』という作品の歴史的位置づけについて簡単に述べておきたい．

『ギャンブラー』は，ニュー・ハリウッドあるいはハリウッド・ルネサンスと呼ばれる時代，つまり1960年代の終わりから1970年前半にかけての時期に作られた「修正主義ジャンル映画のひとつ」（Krutnik 11）である．それは，リック・アルトマンによる以下の記述が簡潔に説明しているように「既存のジャンルに新しいタイプの題材や手法（material and approach）を結合させた」（Altman *Genre* 62）ものだ．『ギャンブラー』は，西部開拓時代末期のカナダ国境に面した北西部の鉱山周辺を舞台とする．この地に新しい町が作られつつある様子は，中心部に建設中の教会に象徴されるが，この教会はジョン・フォード監督の『荒野の決闘』（*My Darling Clementine*, 1946）において見られた，町の中心部に建設中の教会をわれわれ観客に強く想起させる．建設中の教会のある西部の地によそ者の男がやって来る．次に女がやってきて男は彼女に淡い恋心を抱く．最終的に男は銃を手にして闘う．『ギャンブラー』は何よりもまず『荒野の決闘』と同じ西部劇という既存のジャンルに属する作品なのだ．しかし，彼は保安官として町に秩序を与えようとするのではなく，鉱夫相手に安手の売春宿を開いて一山当てようとするのである．男が帽子を脱いで恭しく出迎え敬意を払うその女は，汚れのない未来の女教師ではなく，未来の共同経営者となる娼婦である．男は牛を奪い兄弟を殺した相手と，必然的に，闘うのではなく，事業を乗っ取ろうとする大資本の雇った殺し屋と，成り行き上，闘う羽目に陥るのである．『ギャンブラー』は『荒野の決闘』と同じ西部劇という既存のジャンルに属する作品であると同時に，こうして既存のジャンルに新しい題材を加えてそれを改訂しようとする．しかし『ギャンブラー』が修正するのは，西部劇という従来のジャンルだけではない．それは，本稿が問題としている，ズーム・ショットがわれわれ観客にもたらす従来の効果をも修正しようとするのである[2]．

『ギャンブラー』の最後のシークェンスには，何も言わずに横たわる女性主人公（ジュリー・クリスティ）の顔へと施される直接的なズーム・インがある．クロス・カッティングによって，殺し屋との闘いを終えた男性主人公（ウォーレン・ベイティ）が雪のなかへと次第に埋もれてゆく姿へのズーム・インが挿入される．映し出される2人の主人公は，共同経営者としてこの町を開拓した同志である．これまでの彼らの行動から，少なくとも男性主人公は女性主人公に恋をしていることが明らかであり，女性主人公の方も満更ではない様子ではあるがはっきりとはわからない．大資本に事業だけでなく命までも奪われることを予見した女性主人公は，男性主人公を残して町を離れ，彼は殺し屋たちを仕留めたものの，自らも傷を負い今まさに死につつある．女性主人公の正面に据えられたカメラから，ズーム・レンズがゆっくりと前方へとインしてゆき（図1　1 : 58 : 28），次第に彼女の顔をクロース・アップにする．

前述の『忘れじの面影』におけるドリー・ショットは，何も言わずに手紙に目を落とす男性主人公（ルイ・ジュールダン）の顔へと直接的に施される．ヴォイス・オーヴァーによって，女性主人公（ジョーン・フォンテイン）が語る手紙の

図1

内容が響く．そこには，彼女が彼の子供を産んだこと，そして伝染病によって子供の命を奪われ彼女もまた死の床にあることが記されている．ここでは，男性主人公のやや右側からカメラがアプローチする（図3　0 : 04 : 38）．それは男性の方へとゆっくりとインし，彼の顔を次第にクロース・アップにしてゆく．

実は，ズーム・インによって得られた映像と，ドリー・インによって得られた映像には，手法の特質に起因する違いがある．被写体の方向へとインしたとき，ズーム・ショットの映像はパースペクティヴを一定に保つが，ドリー・ショットの映像はそうではないのである（Mercado 125）．パースペクティヴが変化することによって，インを施された被写体はアメリカ商業映画にとって重要なある概念を獲得する．それは奥行きあるいは深さの概念である．

『忘れじの面影』のドリー・ショットでは，全身から顔のショットへとインするにつれて，男性主人公の顔の角度が全く変わらない一方で，彼の背後にある書棚の角度はどんどん変わっていく．また，前景にある男性の姿が大きくなっていく比率と，後景にある書棚の大きくなる比率が異なるため，書棚の大きさは変わらない一方で，男性の姿は一段と大きくなっていくのである（図4）．これらのことによって，われわれ観客が目にする男性主人公の顔は，自ずと背景から迫り出し，画面上においてある種の立体感を獲得する．奥行き，あるいは深さと呼んでもよいかもしれない．

『ギャンブラー』のズーム・ショットもまた，ほぼ全身のショットから顔の方へとインしていく．しかしここでは，まるでスティル写真を少しずつトリミングしていくように，すべてが同じ比率で画面上にゆっくりと次第に大きくなっていく（図2）．このことによって画面にもたらされるのは，ある種の「平坦」さである．浅さと呼んでもよいかもしれない．浅さが生まれる要因のひとつに，ズーム・インが施されているのが混み合った室内であり，横たわる女性主人公の手前から周囲，背景に至るまで人が行き交っていることが挙げられる．ベルトンが指摘したように，ここでは，屋内でのズームによって「外界から閉ざされて閉所恐怖症になりそうなほど窮屈で平坦な広がりのない空間」が生み出されているのである．前述した『おもいでの夏』におけるズーム・インは『ギャンブラー』のそれとはやや異なる．なぜなら，ズーム・インが施されているのが見通しのよい海岸であり，砂浜に腰を下ろす主人公の手前から周囲，背景には誰もおらず，何もない．このような場合，スティル写真を少しずつトリミングしていくように，すべてが同じ比率で画面上にゆっくりと次第に大きくなっていることがわかりにくい．従って，平坦さ，あるいは浅さが画面にもたらされにくいのである．あるいは，もたらされていることがわかりにくいといえる．従って『おもいで

図2

図3

図4

の夏』におけるズーム・インの効果はドリー・インの効果に非常に近いものであるといっていいだろう．

『忘れじの面影』において周囲から浮かび上がって見え，ある種の深みを獲得した男性主人公の顔とは異なり，『ギャンブラー』の女性主人公の顔は決して画面から浮かび上がることはない．息が詰まりそうなほど「窮屈な」周囲に同化した彼女の顔は，一向に最前景へと迫り出してこないのである．ここで実現される空間は，ベルトンの指摘の通り「平坦」で「窮屈な」ものである．しかし，このズーム・インはベルトンの規定した「即興的な転換」という機能を持つものではない．

『ギャンブラー』のズーム・インは，アメリカ商業映画と観客との間に交わされた約束を反故にするのである．主人公の顔へと直接向けられた，上記のふたつのインを目にするとき，観客は，ヴォイス・オーヴァーやクロス・カッティングの助けを借りながら，それらをおそらく記憶・没入のインであろうと予見しながら画面を凝視するだろう．『忘れじの面影』のドリー・インによって，男性主人公の外面があたかも奥行きを得たかのようにこちら側へと迫ってくると錯覚されるとき，観客は同時に，彼の内面までもがこちら側へ迫ってくるように錯覚する．ドリー・インの動きはまるで，彼が周囲のことをすっかり忘れ，自分の内部世界へと次第に没入していくこととリンクしているかのように見える．そして観客もまた，否応なく，彼の顔から彼の心のなかへと迫っていくような感覚をおぼえるのである．

一方『ギャンブラー』のズーム・インによって，女性主人公の外面が，混沌とした周囲と一体化して一向に最前景へと迫り出してこないのを目にするとき，観客は期待を裏切られる．観客は同時に，彼女の内面をのぞき見ることが不可能であることを知る．ズーム・インの動きは，ドリー・インのように彼女の内面の動きをリンクさせることがない．彼女は，手元にある小さな壺を取り上げて眺める．その艶やかな表面と同様に艶やかな表面を持つ彼女の瞳が超クロース・アップにされる（図5）．しかし，どこまで前進しても彼女の内面は観客にはわからない．最終的に，彼女の瞳のカット

図 5

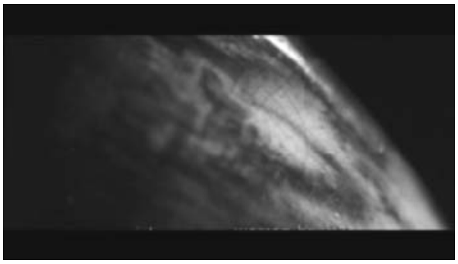

図 6

は壺の表面のカットへと直接移行する（図 6）．観客がその内面を感じ取ろうと期待を込めて見つめていた彼女の瞳が，実は，その壺と変わらぬ艶やかな表面だけであったことが示されるのだ．

前節で述べたように，主人公の顔へのドリー・インやズーム・インが，物語世界内の誰かの視点としてではなく，直接的に施されるとき，われわれ観客はまず，これは非常に重要なショットであろうと注目する．同時に，状況の助けを借りながら，既に承知済みの約束された機能のいずれかであろうと判断し，画面を凝視する．

『ギャンブラー』の最終シークェンスのズーム・インは，ベルトンも指摘するように，閉所恐怖症になりそうなほど人であふれかえった窮屈な室内に主人公を閉じ込め，彼女の顔へと静かに前進する．画面が独特の不明瞭さを持つことも加わり[3]，そこには，極端な浅さが生まれる．女性主人公の外面は平坦さを強調するばかりで観客の方へと迫ってくるようには錯覚されない．従って，彼女の内面もまた，いつまでたってもこちら側へと迫ってくるように感じられない．『ギャンブラー』のズーム・インは，見事に観客を裏切るのである．映画と観客の双方が承知済みの機能を逆

手に取って約束を破る．その機能がベルトンの指摘した「即興的な転換」でないことは既に明らかである．先述したように，ドリー・インの映像においては，パースペクティヴの変化によって，被写体が奥行きあるいは深さの概念を獲得する．そして，それは外面の奥行きだけでなくそのまま内面の奥行きにリンクするものであった．『ギャンブラー』の最終シークェンスのズーム・インは，そのどちらをも否定する．映画は二次元の世界であって，外面や内面に奥行きがあるように感じられるのはまやかしであり，あるのは表面だけなのだと言うのである．

結

本稿は，ロバート・アルトマン監督の『ギャンブラー』に見られるズーム・ショットが，ドリー・ショットだけでなく，ベルトンが指摘した「即興的な転換」とも異なる独自性を持つことを明らかにすることを目的としたものである．そのため，伝統的なドリー・ショット（とその代役である場合のズーム・ショット）を媒介とした，観客とアメリカ商業映画との間に存在すると考えられる「約束事」であるインの機能に着目し，『ギャンブラー』に見られるズーム・ショットの1つと古典期作品に見られるドリー・ショットの1つの比較を行った．

アメリカ商業映画と観客との間の約束事の1つとして，主人公の顔へのドリー・インやズーム・インが直接的に施されるとき，われわれ観客はまず，これは非常に重要なショットであろうと注目するものと考えられる．しかし『ギャンブラー』の最終シークェンスのズーム・インは観客を裏切る．映画と観客の双方が承知済みの機能を逆手に取って観客の注目を促しながら，奥行きのない浅い画面を構築することにより，期待通りの機能を果たさないのである．これは，アメリカ商業映画が追及してきた，外面的な奥行きの表現[4]を否定するだけでなく，外面の奥行きとともに迫ってくる内面の奥行きもまた否定するものである．

本稿では，ロバート・アルトマン監督の『ギャンブラー』に見られるズーム・ショットが，ドリー・ショット及びベルトンが指摘した「即興的な転換」とも異なる独自性を持ちうることを明らかにできたと考えられる．しかしながら，『ギャンブラー』とその他のロバート・アルトマン監督の作品において，平面上に奥行きあるいは深さを表現することを否定するという効果以外にどのような独自の効果があるかという点についてさらに検討を進めていく必要があり，今後の課題である．

註

1） おそらく，ベルトンにとってのドリー・ショットとはデカルト以来の伝統的な二元論に基づく主体対客体という考え方を支持するものであり，ズーム・ショットはフッサール以来の現象学的な考え方，例えばハイデガーやメルロ=ポンティにおける「世界内存在」にも通じる思想が，ズームという形をとって映画の中に具現化したものなのであろう．
2） アルトマン監督作におけるジャンル修正主義については別の機会に改めて論じたい．
3） 『ギャンブラー』の画面に特有の不明瞭さを与えているのは，撮影後のフィルムを加工するポスト・フラッシングという手法の効果である．この手法については，別の機会に改めて論じたい．
4） 最も著名な例は，オーソン・ウェルズ監督の『市民ケーン』（*Citizen Kane* 1941）におけるディープ・フォーカスの使用であろう．

引用文献

Barnouw, Erik. *Tube of Plenty : The Evolution of American Television*. New York : Oxford University Press, 1975.

Belton, John. “The Bionic Eye : Zoom Esthetics.” *Cineaste* 11, no. 1（1980）: 20–27.

Brown, Blain. *Cinematography : Theory and Practice : Imagemaking for Cinematographers and Directors*. 2nd ed. Amsterdam : Focal Press, 2012.

Cook, David A. *Lost Illusions : American Cinema in the Shadow of Watergate and Vietnam, 1970-1979, History of the American Cinema ; V. 9*. New York : Scribner, 2000.

Joannides, Paul. “The Aesthetics of the Zoom Lens.” *Sight and Sound* 40, no. 1（1970/71）: 40–42.

Mercado, Gustavo. *The Filmmaker’s Eye : Learning (and Breaking) the Rules of Cinematic Composition*. Amsterdam : Focal Press, 2011.

"The objection to the promised depth" —— A zoom-shot in Robert Altman's *McCabe & Mrs. Miller* ——

Tomoe ONO

Graduate School of Human and Environmental Studies,
Kyoto University, Kyoto 606-8501 Japan

Summary　The zoom shots were in full flourish on the screen of American commercial movies from the late 1960s to the early 1970s. Nevertheless, zoom shot, which is a relatively new and low-cost shooting technique used mainly for TVs, has been generally looked down upon as substitute for a dolly shot, which is a traditional and high-cost filming technique used mainly for movies. This paper shows that a zoom shot in Robert Altman's *McCabe & Mrs. Miller* has an original effect which a dolly shot cannot achieve, by focusing on a certain convention shared between American commercial movies and the audiences through the traditional dolly shot (and zooming as substitute for a dolly shot.) This effect nullifies a concept of the "depth" whose realization traditional American mainstream movies had pursued, not only in the description of the external appearance in a flat space but also in that of the internal emotion of a protagonist.