

ウト・ピクトゥーラ・キネーシス

絵画論と映画論

岡田温司

メタ映画としての『血を吸うカメラ』——「窓」、「皮膚」、「鏡」

小論のオープニングを一本の映画に飾ってもらうことにしよう。それとは、マイケル・パウエル監督のサイコスリラー『血を吸うカメラ』（1960年）である。この邦題はいかにも人寄せパンダ風だが、原題は「ピーピング・トム」、つまり「のぞき魔」である。「のぞき魔」と聞けば、特別の映画ファンならずともすぐに思い浮かぶのは、ヒッチコックの有名な『裏窓』（1954年）のことかもしれない。「のぞき」——あるいはもう少し学術的な用語では「窃視」——を、いわば映画そのものの隠喩として描いた作品である。

一方、『血を吸うカメラ』には、「映画とは何か」をめぐるいくつかの興味深い伏線が張られているように、わたしには思われる。それには三つがある。いずれも、幼年期の父のトラウマを抱えた主人公の青年マーク——映画監督を目指してカメラマンとして働いている——の、私的で異常な趣味の撮影行為を通して暗示されるものである。結論を先取りして述べるなら、その三つとは、「窓」と「鏡」と「皮膚」である。それぞれを登場の順に見ておこう。

最初にお目見えするのは、「窓」としてのカメラ——もしくは映画——である。作品の冒頭、手持ちカメラをコートの中に忍ばせたマークが、夜の通りのショーウィンドウにたたずむ娼婦にゆっくりと近づいていく。スクリーンのフレームは、マークのカメラのフ

ファインダーとぴったり重なっていて、画面全体は窓のような十字の枠組によって仕切られている。カメラは長回しのまま彼女をアパートの入口まで追っていき、そこでマークの左手がシネコダック用のフィルムの黄色い空箱をゴミ箱に投げ捨てることをみずから映像に収める場面で、いちどカットが入る。つづくショットでは、娼婦が偶然アパートの住人と階段ですれ違う場面が、ノーカットで映しだされる。まるで、長回しのフレームには予期せぬ出来事が飛び込む可能性がある、とでも言わんばかりに。カメラはさらに長回しのまま、部屋に入った彼女が服を脱ぎはじめるところ、つづいて、鋭い金属質のオフ・ヴォイス——三脚の一本が鋭利な刃物に変身するのだが、そのことが映像で知らされるのは次の第二の殺人においてである——と同時に彼女の表情が歪みはじめていく様子、そして最後に悲鳴を挙げて恐怖におびえる顔をクローズアップでとらえていく。

つづいて場面は一転、マークは現像された白黒のフィルムをスクリーンに映して眺めている。わたしたちはここでもういちど、先ほどのシーンを今度は白黒の場面で、タイトルバックとともに見ることになる。マークの撮影した「実写」フィルム——入れ子の構造をなす映画中映画——は、大きく開けた女の口が画面いっぱいに映しだされるところで終わる。このとき、それまで腰かけていたマークが一瞬だけ立ち上がって、その背中が女の口の映像と重なり合う。まるで彼女の口の暗い闇のなかに吸い込まれそうになるかのようだ。この一瞬のシーンは、わたしたちに、初期映画の制作者ジェームズ・ウィリアムソンによる短編フィルム『大飲み』（1901年）をどこか連想させるところがある。一分余りのその作品では、何やら怒った表情の男が徐々にカメラに近づいてきて大きな口をスクリーンいっぱいに開け、ついにはカメラマンもろとも飲み込んでしまうというもの。その滑稽で皮肉な設定は、パウエルホラー映画とはある意味で対照的だが、映画とは何か、スクリーンとは何かにたいするひとつの応答であることにはまちがいない。

さて、話題を元に戻すなら、上記のシーンが終わると、ふたたびマークの手持ちカメラの十字のファインダーがスクリーンのフレームと重ねられる。この「窓」としてのカメラがとらえているのは、今度は、翌朝に女の死体が発見されて警察の車で運ばれるシーンである。このときマークは、野次馬のひとりからジャーナリストと勘違いされて新聞社の名前を訊かれ、軽い笑みを浮かべながらとっさに「オブザーバー紙」だと、その場をとりつくろう。つまり彼はここで、みずからが犯した殺人の遺体発見の現場を、まるで第三者になりすますかのようにして、ドキュメンタリーに収めているのである。それゆえ彼が、遺体搬送の様子ばかりでなく、周りの野次馬の反応にもカメラを向けるとしたら、それも偶然ではない。

映画の後半、「窓」としてのカメラのメタファーがもういちど登場する。第二の殺人を犯して警察に追われたマークが、アルバイト先のボルノショップの二階にあるヌード撮影の部屋に逃れてきて、まさしく十字枠の窓越しから例の自慢の手持ちカメラで、通りに潜む追跡の捜査官を撮影するシーンがそれである。ここまで、主人公の異常な行動を通して

暗に言及されているのは、それ自体新しくはないが、映画とは現実にかかれた「窓」であるという考え方であるように思われる。

次に登場するのは、「皮膚」としての映画である。他界した両親が残してくれたマークの家の一階には、赤の他人の母と娘の二人が間借りして住んでいて、マークはこの娘ヘレンと恋に落ちるのだが、目の見えない母の方とはいうと、二階から毎晩遅い時間に怪しげな物音——フィルムを現像し映写する音——がかすかに聞こえてくることに、いいしれぬ不安と不信感を抱いている。そこである晩、マークとヘレンが食事に出かけたのを見計らって、マークの現像室に忍び込む。マークが帰ってきて、いつものようにその部屋に入って、第二の犠牲者である友人の女優の卵ビビアンビビアン・デル・シークの断末魔の表情を映写して眺めようとした瞬間に、母親の存在に気づく。彼女は、マークの撮った映像の世界が尋常なものではないこと、おそらく「病的」であることを、第六感で察知している。だが、盲目の彼女には具体的に何の映像であるかはわからない。ビビアンビビアン・デル・シークの顔のクローズアップが映しだされるスクリーンに手で触れるようにして、彼女は、映像の特徴を触覚で感じ取ろうとする。それというのも、娘のヘレンを犠牲者の女たちと同じような危険にさらしたくないからである。

このシーンもまたわたしたちをある連想に誘う。それとはすなわち、一見したところ何の脈絡もない衝撃的で断片的な多種のイメージをモンタージュした、イングマール・ベルイマンの『ペルソナ』(1966年)の名高いオープニング・シークエンスの最後、少年がベッドから起きだしてきて、母親らしき人物と、彼女によく似た女性——実はこの二人が後につづく本編の主人公である——の二枚のピンボケした顔のクローズアップが交互に何度も入れ替わるのを、手でゆっくりとなぞっている、というシーンである。この少年はちゃんと目が見えるのだが、それでは飽き足らないとでもいわばかりに、映像に手をかざしているのである。『ペルソナ』は1966年の作だから、『血を吸うカメラ』の方が六年早いことになる。

さて、もういちどパウエル作品に戻るなら、照明の不都合でビビアンビビアン・デル・シークの断末魔のシーンの撮影に失敗したと悟ったマークは、あろうことか今度は、盲目の母親を相手に残酷劇に再挑戦しようとする。明かりがついた瞬間、母親は左手で頬を撫でるような仕草をする。彼女は撮影の照明を肌で感じているのだ。すかさずマークは、例の三脚の鞆たもとに隠された鋭い刃物を抜きだすのだが、さすがに良心がとがめたのか正気に戻って、撮影は断念することになる。二人して階段を降りてきて別れ際、ヘレンの母親はマークの顔に両手をかざして、その皮膚をゆっくりとなぞっていく。まるでデスマスクの鋳型をつくるかのように。瞳を閉じてその仕草をじっと受け止めつつマークは、「僕を撮影しているんですね」と相手に問いかける。彼女の答えはもちろん「イエス」である。いみじくも盲目の母親とのこうした絡みを通して暗示されるのは、管見によれば、映画のイメージがまた触覚的なものでもあるということ、皮膚感覚や接触のテーマと密接につながっているということである。

最後に、「鏡」についてはどうだろうか。作品のクライマックス、マークの留守中にへ

レンは、何気なしに映写機に手をかけて残酷なシーンを目撃してしまう。この間、カメラはゆっくりとヘレンの顔に近づいていって、刻一刻と変わる表情の推移、つまり無邪気で明るい表情が次第に曇りはじめ、ついには激しい恐怖におびえて後ずさりする変化の様子を克明に記録していく。すると突然、マークの横顔のクローズアップがフレームのなかに入ってくる。彼女は勇気を振り絞って彼に「あれは女優の演技でしょ」と祈るように尋ねるが、答えは残酷にも「ノー」。彼は自分が殺したことを彼女に打ち明ける。この緊張したシーケンスはノーカットで描かれている。

そしてついにラスト。マークはヘレンを相手に、恐怖の映像のからくり——彼いうところの「単純な仕掛け」——を説明してみせる。鞘から刃物の突きでた三脚の足の一本をヘレンの首すれすれに近づけながら、カメラをその顔に向けるのである。このときヘレンの顔は、激しく歪んだ鏡像のリバースショットとして、わたしたちに示される。その映像は、たとえば凸面鏡に映る反射像に近い。だが、警察の手はもうすでにマークのすぐ間近に迫っている。マークのアトリエと警察による捜査のシーンとが、何度かクロスカッティングで描かれていくが、それはこうした場合の常套手段である。万事休すかと思われる状況に立たされてもマークは、窓ガラスを破って追っ手に自慢のカメラを向けることを止めない。映像への飽くなき情熱か、それとも狂気じみた執着か。その境界はあいまいだ。「自首して」というヘレンの説得もむなしく、捜査官が部屋に侵入してくるよりも前に、マークは最後の撮影へと突き進んでいく。鋭い刃とカメラの装置をほかでもなく自分自身に向けるのである。本人が告白するように、それこそ彼が究極的に待ち望んでいたことである。

ここにおいてマークのカメラは、今度は「窓」としてのみならず「鏡」としての役割を引き受けている。それも、むしろ歪んだ像を送り返してくる凸面鏡のような鏡である。凸面鏡は、十五世紀以降まずは絵画で好んで取り上げられ、次に二十世紀に入って映画でもしばしば登場するようになる装置である。映画ですぐに思い浮かぶものとしては、オーソン・ウェルズの『オセロ』(1952年)、ジョゼフ・ローギーの『召使』(1963年)、さらにロマン・ポランスキーの『反撥』(1965年)などが挙げられるだろう。

さて、いまいちど話を『血を吸うカメラ』に戻して、くりかえしを恐れずに述べるなら、映画についての映画——メタ映画——の秀作としても読むことのできるこの作品において、危険な欲望を充たすために主人公が回すカメラは、「窓」と「鏡」と「皮膚」という三重の意味を担っている。勘のいい読者の方ならすでにお察しのように、これらの三つは、とりわけアンドレ・バザン以降、映画理論において練り上げられてきたものでもある(このことをマイケル・パウエルがどれだけ意識していたかは不明である。だが少なくとも、一九五八年に上梓されたバザンの『映画とは何か』のことは知っていたように思われる)。映画研究者にとってはもはや自明のことかもしれないが、以下ではその概要を簡単におさらいしておこう。

映画とは何か——「窓」、「鏡」、「皮膚」

バザンがイタリアのネオレアリズモに傾倒し、これを高く評価したことはよく知られている。それというのも、ネオレアリズモとはまず何よりも「現実的なもののある種の全体性の肯定」だからであり、「全体的な意識による、全体的な描写」だからである。「ネオレアリズモは、現実を、たしかに不可解ではないけれども分解不可能な、ひとつの塊りとみなす」(Bazin, 351; 514)。バザンがこう述べるとき、仮想敵国として彼の念頭にあったのはもちろん、エイゼンシュテインに代表されるモンタージュの理論と実践である。バザンにとって、モンタージュによる意図的なイメージ操作は「禁じられた」ものである。代わって求められるのは、適切な位置にカメラを置いて、その前に去来してくるものを記録するという方法であり、それを可能にする長回しとディープ・フォーカスである。映画とはいわば、現実にたいして開かれた透明な「窓」なのだ。ここにおいて映像の意味と効果は、構築されるというよりも、ディスプレイされるものとなる。

だが、これを素朴なリアリズムと取り違えてはいけない。バザンの推奨する「ひとつの全体性として理解される現実性」なるものは、単純明快なものではなくて、むしろあいまいさと複雑さを内包するからこそ価値がある。事物や人間それ自体の存在論的な現前こそが肝心なのであり、それはまた現実への現象学的なアプローチと呼び換えることもできる。モンタージュはこの現実のあいまいさを排除しようとするのにたいして、ディープ・フォーカスはそれを歓迎する。絵画の額縁は「求心的」だが、映画のスクリーンは「遠心的」であるとは、バザンの名言である (Bazin, 188; 652)。バザンを踏まえてドゥルーズも、以下のように述べる。「現実とはもはや表象されることも再現されることもなく、ただ「狙われる」だけである。すでに解説された現実を表象するのではなく、ネオレアリズモは、いつもあいまいなひとつの解説すべき現実を狙いを定めたのである。そのためワンシーン・ワンカットが、もろもろの表象のモンタージュにとってかわる傾向があった」(Deleuze 1985, 7; 1)。このように「それ自体複雑であいまいな生の現実の断片」は、ヒエラルキー的な構造をなしているのではなくて、いわば「存在論的な平等性」を有している。その具体的な例として、バザンはたとえば、ヴィットリオ・デ・シーカの『ウンベルト D』(1952 年)における「驚くべきシークエンス」を絶賛する。そこにおいてカメラは、若い女中が早朝に起きだしてきて、こまごまとした朝の仕事をしている様子を「ただじっと見つめているだけなのである」(Bazin, 333; 456)。そこでは現実と幻覚の境界すらぼやけてくる (Chevrier)。

これにたいして、1960 年代の後半から 1980 年代にかけて、とりわけ精神分析とイデオロギー批判とジェンダー理論に影響を受けた映画理論家たちが、素朴なリアリスト（だが、必ずしもそうとばかりいえないことは、上で確認したとおりである）としてバザンを

批判したことは、まだわたしたちの記憶に新しい。要するにバザンは、映画の知覚と現実世界の知覚とのあいだをはっきりとは区別していない、というわけだ。ジャン＝ルイ・ボードリーやクリスチャン・メッツ、メアリ・アン・ドーンらによって先導されたその議論において、しばしば呼びだされたのが、「鏡」のメタファーである。「鏡」としての映画という「装置」は、忠実で透明な像をわたしたちに送り返すというよりも、むしろ歪んで偏向した像を差し向ける。そうした他者の鏡像のうちに、わたしたちはしばしば自己をナルシスティックに投影させる。したがってたとえばボードリーによれば、リアリズムもまた、「現実効果」や「主体効果」を幻想に与えるような、ひとつの構成されたスタイルにはかならない。主体の想像的形成についてラカンがその「鏡像段階」の理論——当時の映画理論において「中心的な役割」を果たす（Elsaesser & Hagener, 65）——で説いてみせたように、わたしたちはいつもたいてい自己誤認を冒しているのであり、埋めがたい欠如やギャップを抱えている。それゆえ、おおむねフェティシズム的な欲望は、自己の欠如によってのみならず、想像的な他者の欲望によっても媒介されている。無意識への通路でもある鏡としての映画は、そうした間隙に巧みに忍び込んできて、わたしたち観客を知らず知らずのうちに誘導していく。

今日、こうした議論は、幾分かの皮肉を込めて映画の「グランド・セオリー」（ディヴィッド・ボードウェル）と呼ばれることがある。たしかにそこにおいて、個々の作品の特異性は一連の理論的ジャーゴンへと吸収されていく、というきらいがあることは否めない。とはいえ、「鏡」としての映画という議論それ自体は、昨今の認知科学における「ミラーニューロン」の発見により、いまやメタファーの次元を超えて、生物学的で神経学的な根拠に基づくものとして、もういちど見直されつつある（Gallese）。が、このテーマについてこれ以上ここで扱うことは控えたい。

最後に、「皮膚」についてはどうだろうか。「鏡」のメタファーが一段落した後、1980年代の末頃から映画理論をにぎわせはじめたのが、ほかでもなく「皮膚」であり、それに関連する「触覚」や「身体」などといったタームである。先鞭をつけたのは、ヴィヴィアン・ソブチャックの『目の呼びかけ——映画経験の現象学』（Sobchack 1992）と、スティーヴン・シャヴィロの『映画的身体』（Shaviro）である。これらにつづいて、ローラ・U・マークスの『映画の皮膚——インターカルチャー映画、具現化、諸感覚』（Marks）、ジェニファー・M・バーカーの『触知的な目——触覚と映画経験』（Barker）などが相次いで上梓されている（Elsaesser & Hagener, pp. 108-128）。

こうした趨勢にはいかなる動機が働いているのだろうか。管見では、主に次の二つが考えられる。まず何よりも、ことさら視覚を特権化してきたこれまでの方法にたいする反省と抵抗が挙げられる。この視覚中心主義は、もちろん映画研究に限られるわけではなく、西洋では古代以来およそ知のあらゆる領域にいきわたってきたものだ。総合芸術としての映画の研究は、視覚を相対化するのに格好の対象でもある。早くもヴァルター・ベンヤミ

ンが『複製技術時代の芸術作品』において、映画を「気散じ的な触覚的知覚」からとらえようとしていたことを思い出し、おいてもいいだろう。二番目に、制作側よりもむしろ観客の反応の方に注目することで映画の本質に迫ろうという、方法論のシフトが挙げられる。いわゆる受容美学からの影響がそこで働いていることも無視できないだろう。作り手の側というよりも受け手の側の解釈や反応に重心をおく方法で、とりわけ一九七〇年代から文学や美術作品の研究で導入された。そこにおいて、身体や感情が重要なファクターとなるのはある意味で必然である。

まず、メルロ＝ポンティの現象学を踏まえてソブチャックは、映画を観る身体のキアスム的、インタラクティブ的な性格を強調する。つまり、とりわけ身体のリヴェルにおいて、スクリーンと観客とのあいだに相互的で可逆的な関係が生まれる点にこそ、映画の醍醐味はあるというわけだ。それはまた、「客観的な映画のコミュニケーションに間主観的な基礎を提供する」ものでもある(Sobchak1992, 5)。さらに彼女が評価するのは、映画と観客とが同時に、知覚と表現の行為に参加するという点である。映画を観るとは、「見ているものと同時に見ていることを見ることができ、聞いているものと同時に聞いていることを聞くことができ、動くものを見ると同時に動きを感じることができる」、ということなのである(Sobchak1992, 10)。これにたいしてシャヴィロが強調するのは、ずっと受動的でマゾヒスティックですらあるような観客の反応モデルである。彼にとって映画を観るとは、突き詰めるなら、映像の「触知性 tactility」によってわたしが打ち碎かれること、攻撃されること、受難にさらされることにほかならない。「肉は、映画的装置に内在しており、同時にその主体＝主題であり、実体であり、そして限界でもある」(Shaviro, 256)。

一方、マークスは、非西洋の映画にも等分の注意を払いつつ、表面をさまよい、漂い、愛撫するまなざしのエロティックな性格を浮かび上がらせる。彼女はそれを、美術史家アロイス・リーグルにならって、「触覚的視覚性 haptic visuality」と呼ぶ。「ハプティック」という語は、ギリシア語で「しがみつく、くっつく」を意味する「ハプター」から派生したもので、たんに触れるだけよりも、心理的で身体的なニュアンスがいっそう強く響く。とはいえもちろん彼女は、こうした反応の無媒介性、無垢さをロマンチックに信じているわけではない。いわく、「感覚的に無垢な原初の状態を追求するためにではなくて、身体内部における文化を発見するために、映画における感覚の経験を調査しているのだ」と(Marks, 152)。

最後にバーカーが注目するのは、映画の観賞におけるリミナルな領域、すなわち、快楽と恐怖、過去と現在、苦痛と欲望とが不分明な境界を接する閾である。「触れる(こと) touch」のラテン語の語源「コンティンゲレ contingere」が、「接触 contact」や「隣接 contiguity」のみならず、「偶然性 contiguity」という語にも派生することを指摘して、さらにこう述べる。「おたがいの皮膚を横切って映画と観客とが触れるということは、偶然

的なものの特質を有する」。さらにバーカーは、そうした偶然性との出会いを、ある研究者にならって「シネフィル的瞬間」と呼び、その経験はたんに視覚的なものであるよりも、感覚的で触覚的で身体的なものであると結ぶ (Barker, 32-33)。

感情ないし情動や身体性に力点を置くこうした議論は、しばしば指摘されるように、突き詰めるならポルノ映画やオカルト映画やホラー映画にいちばんストレートに当てはまる、という性格をもっている。それらの映画には、いわゆる「美的距離」が想定されていないか、意識的に拒絶されているからである。さらに先述したように、感覚の無媒介性や無垢さといった、ロマン主義的な信条に逆行してしまうという危険性をも孕んでもいる。とはいえ、映画を観客の（身体の）側からとらえようとする彼らの試みが無効になっってしまうわけではない。ソブチャックも指摘するように、現代の映画理論はいまだに「映画がいかにして身体的にわたしたちを動かし触れるかを記述するすべを知らない」のである (Sobchack 2004, 59)。

ところで、視覚の相対化と映像の現象学を提唱するこれらの論者たちが意識してか否か、ほとんど黙殺しているように思われるのが、アンドレア・バザンの存在である。この夭折の批評家は、すでに 1940 年代後半の時点で、「映画の触覚 *tact cinématographique*」なるものについて語っていたのである。ロベルト・ロッセリーニやアルベルト・ラットウアーダらによる、速度の変化する主観的で独創的なパノラマ撮影にたいして、「映画の触覚」の名を当てたのだった。もちろんそれは、制作技法にかかわるものであって、観客の反応を指すものではないのだが、バザンみずから「生理学意味において映画の「触覚」と呼ぶ」と断っているように、観る側の「生理的」反応とも無関係ではありえない (Bazin, 276; 384-5)。

さらにバザンが、その名高い論文「写真映像の存在論」(1945 年)において、映画の前進たる写真の根源性を、デスマスクの型取りや転写術 (デカルコマニー) にも通じる自動的な形成のうちに見ていたことは、よく知られている。その論文では、キリストの遺体を包んだとされる布——「トリノの聖骸布」——や、「ヴェロニカの聖顔布」の例にまで言及されている (Bazain, 9-17; 185-193)。前者は、トリノの大聖堂の聖遺物として今に伝わるもので、その布にはキリストの遺体の跡らしきものが刻印されている。一方、数々の名画の題材となった後者は、十字架を担いでゴルゴダに登るキリストに駆け寄ってきた女がハンカチで主の血と汗をぬぐうと、布にうっすらとその顔が浮かび上がってきた、という中世の言い伝えに基づく。写真や映画の起源を論じるにあたって、バザンがあえて荒唐無稽ともいえる迷信をもちだしてくるのには、もちろん彼のカトリック主義が関係していて、たとえばキリスト教の実存主義の哲学者ガブリエル・マルセルの影響なども指摘されているが (Shaw, 69)、それ以上に、彼が「接触」や「皮膚」のうちにイメージの根源を見いだしていたことの確かな証拠といえるだろう。

ではバザンにおいて、こうした「転写」や「型取り」のイメージは、「窓」としての映

画というメタファーといかに結びつくのだろうか。答えは簡単だ。カメラは、まさしくデスマスクや聖骸布よろしく、「窓」の向こうの現実——そのあいまいさや複雑さを含めて——をそっくりと写し取るのである。繰り返すなら、バザンにとってリアリズムは、そのあいまいさゆえに価値あるものとなるのだ。

さて、わたしたちの出発点であったマイケル・パウエルの『血を吸うカメラ』に帰るなら、この監督がバザンの議論や映画理論のことをどこまで意識していたかは、実のところ不明である。とはいえ、「窓」や「皮膚」のテーマは明らかにバザン的な理論と共鳴しているし、感覚的で身体的なリアクションという、1980年代以降の映画理論においてにわかに浮上してくる問題系も、はるか二十年以上も前に作品のなかで先取りされている。さらに、歪んだ「鏡像」もまた、1970年代に一世を風靡する精神分析的な映画理論につながっていくところがあるのだ。

絵画とは何か——「窓」、「鏡」、「皮膚」

ところで、次にわたしが注目したいのは、『血を吸うカメラ』のうちに暗示されたメタ映画的な構造——「窓」と「鏡」と「皮膚」——が、さらにさかのぼるなら絵画とその理論によって先取りされている、という点である。どういうことか。西洋には、絵画を「窓」や「鏡」や「皮膚」——もしくはその「痕跡」——になぞらえる根強い伝統があるのだ。これについてわたしは、すでに論じたことがあるので、ここでは簡単な言及にとどめたい。

絵画とは「窓」である、この置換は、「絵画とは何か」をはじめて本格的に問うたルネサンス的万能人、レオン・バッティスタ・アルベルティの著『絵画論』（1435年）に起源をもつ（Alberti, 54）。その名のとおりこの絵画の「洗礼者（バッティスタ）」は、その著書のなかで絵画を「開かれた窓 *finestra aperta*」と呼び、「透明でガラスのよう」 *admondum vitrae et perlucida huiusmodi* と形容したのだった。彼にとって、この透明な「窓」は同時に、いわゆる「視覚ピラミッド」——眼を頂点とし対象を底面としたときに想定されるピラミッド型——の裁断面でもあって、これが絵画平面に対応する。アルベルティはまた、幾何学的遠近法、つまり一点消失による透視図法をはじめて理論化したことでも知られるが、それが可能となるのは、視覚ピラミッドの裁断面こそが「窓」、すなわち絵画平面にほかならない、と考えたからである。たとえば風景画を描くとき、わたしたちはいまでも、両手の親指と人差し指で長方形のフレームをつくって動かしてみ、好みの風景を切り取ることがあるが、まさしくこのフレームこそ、同時に「窓」にして視覚ピラミッドの裁断面にして絵画平面にほかならない。

ところで、バザンがこの透視図法を「西洋絵画の原罪」と呼んできびしく糾弾したことは、よく知られている（Bazin, 12; 187）。映画を現実に関かれた透明な「窓」のようなも

のとみなし、その点ではアルベルティにエールを送っているように思われるバザンが、また、オーソン・ウェルズやウィリアム・ワイラーによるディープ・フォーカスを称賛していたはずのバザンが、なぜことさら透視図法を嫌悪するのだろうか。これも答えは比較的単純だ。バザンにとって、表現上のさまざまな操作は、西洋絵画に伝統的な罪だからであり、透視図法はその起源にして最大のもの——すなわち「原罪」——だからである。透視図法が現実の忠実な再現であるどころか、現実を抽象化して構成するシンボリックな操作にほかならないことを明らかにしたのは、周知のように、美術史家のエルヴィン・パノフスキーで、彼はその成果を『象徴形式としての遠近法』（1927年）という、いまや古典ともなった著書にまとめていたのだった（Panofsky）。はっきり名指しこそされていないものの、バザンの念頭にはこの本のことがあったにちがいない（もちろんパノフスキーには透視図法を批判しようという意図はない）。その西洋絵画の「原罪」を贖うものこそ、バザンによれば、「転写」にして「型取り」としての写真であり、次いで映画なのである。それゆえバザンの「窓」は、アルベルティのそれのように三次元を二次元にマッピングするための幾何学的な格子縞のようなものではありえず、ただひたすらその前に去来し展開する世界を見通してディスプレイするための装置となるのである。そこに「啓示される現実」は多義的でしばしば神秘的なものにすらなる。

一方、「鏡」としての絵画という考え方も、直接的にはやはりアルベルティにさかのぼる。この万能人は、同じく『絵画論』の別の個所で、水面に映る自分の像に恋をしてしまったという古代ギリシアの狩人、ナルキッソスの神話を呼びだしてきて、いみじくも「絵を描くとは、ほかでもなく、そんな泉の表面を技芸でもって抱擁するようなものではないだろうか」（Alberti, 62）と、詩的な想像を膨らませていたのである。実際、ウェルギリウスが『変身物語』（巻三）で伝えるその神話によると、この美少年は、水面に映った自分の分身に口づけを送り、その頸に抱きつこうとし、水のなかに腕を沈めて、何としても影のようなその写し身をとらえようとしたのだった。

アルベルティがここに絵画の起源を見ていたことのうちには、重要な意味が少なくとも二つ隠されている、とわたしは考える。まず、鏡といってもそれが水鏡であるということ。それゆえ、水面のさざ波によって反射像はたえず揺らめいていて、しかも透明な平面鏡の場合とちがって、鮮明な像が送り返されることもない。反射とも影ともつかないような像が、水面に漂っているのだ。事実、オウィディウスはその反射像をわざわざ「影（ウンブラ）」と呼び換えているほど。このような水面の反射の曖昧模糊とした性格はまた、エロスをいやがうえにも喚起させないではないかと分析するのは、『ディアーナの水浴』の著者ピエール・クロソフスキーである。いずれにしても、絵画のイメージは、たとえそれが静止画であるとしても、固定的で同一で不動のものではありえず、その根源において、たえず揺らめいたり動いたりしているものなのだ。イメージとはまさしく揺らぎの別名にほかならない。イメージにおいて、静と動とは絶対的な二項対立のうちに置かれるものではありえな

い、といいかえてもいい。当たり前のことだが、絵で運動を表現するのに絵が動いている必要はない。それゆえ、絵画と映画を、静止と運動の対比によって区別するのは、単純化のそしりを免れないだろう。

アルベルティの議論に内包されているもうひとつ重要な点は、「開かれた窓」と「水面の抱擁」との関係性である。両者は一見したところ相対立するように思われるのだ。というのも、前者によると、その「窓」は透視図法とも結びつく以上、(描く側にも見る側にも)一定の引き——距離——が求められるのにたいして、「抱擁する」ことは、このような距離を否定すること、ひいては皮膚や「肉」に触れることにほかならないからである。では、これら矛盾するような二つの絵画観は、当のアルベルティにおいてどのように調停されているのだろうか。

わたしはもう何年も前からこの問題がずっと気にかかっているのだが、『絵画論』のテクストそのものからは回答が引き出せないままである。目下のところは、次のような仮説を立てておきたい。すなわち、ナルキッソスの水鏡のたとえでアルベルティが伝えたかったのは、絵画が触覚的で身体的な契機を必然的に孕んでいるということ、ではなかったのか。絵の筆触のことをまさに「タッチ」——イタリア語では「トッコ」——というではないか。絵具(顔料)ののった絵筆でカンヴァス(紙や板や壁)の表面に触れること、それがまずもって絵画の原点である。モチーフはたいいてい描き手が好み愛するものだろうから、それは「抱擁」にも等しい。アルベルティはそこに、いわば絵画の「幼児期(インファンティア)」を見ていたのではないだろうか。それはまた、絵画がみずからを打ち立てるうえで通過しなければならない「鏡像段階」のようなものとみなすこともできる。

これにたいして、「窓」の比喩から導き出される透視図法は、絵画の言語あるいは法のようなものとして機能していて、ひとたび「インファンティア」を通過した絵画には、今度はこの法を守ることが求められる。事実アルベルティは、透視図法のことを「正統的な＝合法的な構成 *costruzione legittima*」と呼び換えてもいる。アルベルティにとって、画家の最高の仕事とされる「物語画 *istoria*」の構成には、透視図法という言語＝法が必要不可欠で(ここがバザンとの最大の相違)、そのためには絵の表面を「抱擁する」どころか、反対にしっかりと距離をとっていなければならない。にもかかわらず、彼があえてナルキッソスに言及したとするなら、それはおそらく、絵画の「インファンティア」を無視することができなかったからだ、とわたしは解釈している。アルベルティにとって、水鏡の神話は絵画の根源に触れるものだったのだ。

最後に、「皮膚」についてはどうだろうか。キリスト教におけるイコン(イエス・キリストの肖像)の起源をめぐって、西洋が「ヴェロニカの聖顔布」の作り話を練り上げてきたこと、バザンもまた写真的イメージの起源としてこれに言及していたことは、先にも触れたとおりである。「トリノの聖骸布」もまたしかりである。一方、東方ビザンツには「マンディリオン」と呼ばれるもうひとつ別の伝承がある。それによると、イエスの生前、東

方のある王がその評判を聞きつけて、その肖像画を描かせるために召使の絵師をエルサレムに送るのだが、いざイエスの前に絵師が立ってみると、そのあまりの神々しさに筆を執ることができない。そこでイエスは、ハンカチのような画布(マンディル)を顔面に近づけ、しばらくして離すと、そこにその顔が浮かび上がってきたという。もちろんこれも荒唐無稽な作り話だが、光と影の痕跡としての写真——とりわけカロタイプ——の遠い起源がここで語られている、と読むことも可能である。1980年代以降の映画理論においてにわかに浮上してくる「皮膚」や「接触」をめぐる問題系も、実のところ、イコンの起源をめぐるキリスト教の古い言い伝えのなかでしっかり先取りされていたのである。くりかえしを恐れずにいうなら、早くも1940年代にバザンをはっきりとそのことに気づいていたのだ。

映画を論じる美術史家——エリー・フォールの場合

さて、ここまでの議論を踏まえたうえで、以下ではさらに、二十世紀の初頭にまでさかのぼって、絵画(論)と映画(論)の連続性と断絶にかかわるもう少し広い文脈に目を向けてみよう。とはいえ、いたずらに話を拡散させないためにも、映画を論じる美術史家、絵画と映画の関係を考察する映像作家のテキストに話を限定しよう。

前衛芸術に呼応するかたちで、映像の分野でさまざまな実験的試みがなされた1920年代はまた、美術史家が映画に関心を示しはじめる時代でもある。パノフスキーやルドルフ・アルンハイムにも先駆けるそのもっとも早いひとりが、フランスのエリー・フォールである。後にゴダールがその映画のなかで何度か言及したり引用したりすることでも知られる美術史家である。ゴダールの愛読書でもあった全五巻の『美術史』を主著にもつこの美術史家は、早くから美術との関連において映画についても論じていたのである。

たとえば、「造形的映画 *cinéplastique* について」(1922年)(Faure, 16-33)と題されたエッセーでは、映画が「造形芸術 *art plastique*」として、さらには「動く建築」として規定される。映画はまずもって造形的なものである。ここには、映画を「第七の芸術」とみなしたリッチオット・カヌードや、前衛芸術に触発された1920年代のさまざまな実験映画の試みからの影響も認められる。映画はある意味で動く建築を代理表象している。この動く建築は、それが組み立てられ倒壊する環境や風景とのダイナミックな均衡と一致のなかに置かれなければならない。感覚や感情は、行為に何らかの連続性や本当らしさを与えるためのほとんど口実にすぎない。またフォールによれば、内的な力によってたえず生成して形を変える映画の「動く構成」や、ダイナミックな「造形性」は、ヴェズーヴィオ火山の噴火にも比較される。しばらく後にジャン・エプスタンは、似たような理由から映画をエトナ火山に比較することになるが(「エトナ火山上の映画論」1926年)、フォールはそれに先じている。さらにこの美術史家は、映画を「動くシンフォニー」とも呼び、

音楽とのアナロジーにも言及する。ここには、先述した「前衛映画」の作家たちとの共通の問題意識が投影されている。フランスでもたとえば、アンリ・ショメットが、『反射と速度の戯れ』（1925年）や『純粹映画の五分間』（1926年）といった短編作品を発表することになる。いずれにせよ、フォールにとって映画は、運動と変容（メタモルフォーズ）を獲得した「造形芸術」であり、それによって美術と音楽との距離が一気に縮まることになる。ここでいう「造形（的）plastique」という語にはまた、「可塑的」という意味もある。つまり、運動であれ静止であれ、結果としてのフォルムのみならず、そのフォルムが生みだされるプロセスそれ自体もこの語のなかには含意されているのである。結果にして過程でもあるかぎり、この「造形性＝可塑性」はまた、音楽にも接近することになる。

さらにこの美術史家は、映画が「民主主義の社会」において大衆のものとなるだろうことを、いみじくも予見している。いわく、映画は「大衆の芸術となること、強力なコミュニケーションの中心となることを運命づけられているのではないだろうか。そこでは、心を高揚することのできる美的な目的のために、感情のどよめきのなか新しいシンフォニーの形式が生まれてくるだろう」、と（Faure, 22）。

一方、「ティントレットの予見」（1922年）（Faure, 9-10）と題された同年のエッセーでは、この十六世紀のヴェネツィア画家の巨大なカンヴァス画《天国》（1588年以後、22,6 x 9,1メートル、ヴェネツィア、ドゥカーレ宮）が取り上げられ、そこに映画的手法が先取りされていることを明らかにしようとする。総勢八百人も的人物がダイナミックにうごめくこの世界最大のカンヴァス画は、いわば「雲のように波打つ色彩のヴォリュームからなる総合的なシンフォニー」であり、その意味で「視覚的な音楽」である。ここでも絵画のはらむ内的な運動——「終わりのない波動」——は、音楽とのアナロジーにおいて語られる。さらに、無数の人物によって「組み合わされた姿勢の建築的な構造は、たえず動いて解体され、わたしたちの目がその変化に気づかないうちに再編される」。そこでは、「見えてはいない形の相貌が、突然にわたしたちの眼前に立ち現われることで見えるようになる」。つまり絵の「全体を貫く運動」がそこにはあるのだ。この「波動」ないし「運動」をとおして、空間のなかに時間が浸透していく。しかも背景には、「光と影とが変化し、雷雨の雲と日没の埃、水泡と水蒸気とが休みなく発生している深い風景」が描かれている。かくしてわたしたちの美術史家は、次のように結論することになる。「永続するこの空間のドラマがわたしに想起させるのは映画であり、映画の何たるか、映画が何たろうとすべきか、である」。さらにティントレットは、多くの弟子を抱えた大きな工房をヴェネツィアで営み、宗教画と神話画と肖像画のすべてにわたって、次々と作品を世に送り出していったが、そうした産業と経済の面においても、この画家は映画を先駆けていることが指摘される。

いずれにしても、内容ではなくて形式に、結果ではなくてプロセスに重きを置き、絵画と映画とが音楽的で建築的でもある理念によって媒介されると考えていた点で、フォールは、同時代の「実験映画」の制作者たちと問題意識を共有していたといえるだろう。

一方、数年後に著わされた「ダンスと映画」（1927年）（Faure, 11-15）というエッセーでは、論調に若干の変化が認められる。ダンスこそが総合芸術としての最高の形式とみなされるのである。というのも、ダンスはその「リズム」のうちに、「建築と彫刻、絵画と音楽がこれまで分かちあってきた [……] すべての表現手段を統合させている」からである。ダンスに美的優位があるとすれば、それは、人間の行動のなかにリズムの意識をもたらすのがダンスだからであり、そこには「数学的で音楽的、造形的で生物学的な調和」が見られるからである。このダンスにいちばん近いのが、フォールによれば映画なのである。ダンスへのこうした着目にはマラルメからの影響も考えられるかもしれないが、その主張はもちろん、絵画と音楽と建築と映画とを同じ土俵にのせてきたこの美術史家の思考の延長線上にあるものだ。映画のうちにフォールは、伝統的な諸芸術を変革する可能性を見ていたのである。

この美術史家が1920年代の早い時期に著わした幾つかのエッセーは、後に二人の美術史家が発表することになる、名高い映画論の礎となっているといえる（もちろん直接に影響を与えたというわけではないとしても）。ひとつは、ルドルフ・アルンハイムの著書『芸術としての映画』（1932年）であり、もうひとつは、それとある意味で対照的なパノフスキーの論考「映画における様式と素材」（初出は1937年、1947年に改訂版、もともとは1934年のプリンストン大学での講演に基づく）である。フォルマリスムの美学とゲシュタルト心理学に依拠するアルンハイムは、映画が現実のコピーではなくて、それ自体として自律した世界とリアリティを創造する点を強調する。彼によると、造形的な構成としての映画は、外の世界の知覚を内的に組織し、パターンをつくりだしてフォルムを見分けるという人間の能力において、すぐれて絵画的な特徴を有している。しかも、初期の映画に欠けるもの——色彩、音声、三次元性——こそ、映画という新しいメディアが芸術たりうるための大前提とみなされるのである。これにたいしてパノフスキーは、まず映画の大衆性や商業性をはっきりと承認する。映画こそいまや、建築や漫画や商業デザインなどともに「生き生きとした唯一の視覚芸術」である。さらに、この「新しいメディアだけに特有の可能性」は「空間の動態化」あるいは「時間の空間化」に求められる。各芸術はそれぞれのメディアに固有の表現を追求すべきであるという、古典美学のレッシングに直接の起源をもち、後にグリーンバークによってモダニズムの金科玉条となる綱領がここにも生きている。だが、映画を高級芸術に祀り上げるためにパノフスキーはそう述べているのではない。それどころか、二十世紀初めにおける映画の変革は、十六世紀初めにおける版画技術の向上と流布、とりわけデューラーがそこにもたらした貢献になぞらえられる。版画は絵画よりも安価で複製も可能なメディアであるが、デューラーの高度に洗練された技術によって絵画とは別の頂点を極めることができた。それと同じように、サイレント映画——バスター・キートンやグリュフスやエイゼンシュテインを念頭に置いている——も、それ固有の様式を発展させ、未知の言語を大衆に提供することで、「大衆がその言

語に習熟すればするほど、それに応じてその言語は洗練され発達していくことができた」、
というのである。古典的な高級芸術の歴史家にして理論家という公式の顔とは別に、パノ
フスキーには、ポピュラー・カルチャーのよき理解者というもうひとつの顔があったのだ
(Levin, 100)。

絵画を論じる映画監督——エイゼンシュテインの場合

ここまで美術史家の側からの映画への発言を見てきたが、ここからは反対に映画作家た
ちが、いかに映画と絵画との関係をとらえていたかを追っておこう。エイゼンシュテイン、
ジャン・エプスタン、エリック・ロメールがその対象となる。

いかにしてショットをタブローから、イメージをフォトグラムから、映画を絵画から
解き放つか、モンタージュはその切り札のひとつであったと考えられる。周知のように、
エイゼンシュテインによれば、モンタージュこそが映画を映画たらしめるものである。そ
れは、世界の新しいイメージを映し出すというよりも、思考の新しいイメージを構築する
方法である。つまり、映画以前のいかなる芸術にも見いだすことのできない思考の形式を、
モンタージュは可能にする、というわけだ。とはいえ興味深いのは、1920年代から練り
上げられていくモンタージュ理論において、絵画への言及がいちどならず認められること
である。絵画からの解放を目指すはずのモンタージュが、ほかでもなく絵画にインスピレ
ーションを得たものでもあったという側面があるのだ。これは逆説でも反語でもなくて、
絵画がまたモンタージュ的なものを内包していることに、まさしくエイゼンシュテイン本
人が気づいていたことの、確かな証拠である。たとえば、伝統的な空間表現を解体してい
くセザンヌ、ピカソやグレーズやメツァンジェ等のキュビズムは、エイゼンシュテインの
変わらぬ参照点であったし、デ・キリコやマックス・エルンストの幻想性や、均質の空間
を最初から前提としていない中国や日本の山水画、さらに浮世絵の大胆な構図も、この監
督にお気に入りの絵画モデルであった。

だが、それだけではない。忘れてならないのは、モンタージュ理論の形成に大きく貢
献していると思われる二人の美術家の存在である。ひとり画家エル・グレコであり、も
うひとり建築家にして奇想の版画家ジャンバティスト・ピラネージである。それぞれの
ケースを少し詳しく見ておこう。

エイゼンシュテインにとってモンタージュが映画の核心にあるとすれば、それは、単に
作者の思考や感情がそこに投影されているからという理由のみによるのではない。それよ
りもむしろ重要なのは、集団としての観衆を歴史の瞬間に立ち会わせることである。そこ
で鍵を握るのは、意味生成につながるような「パトス」や「エクスタシー」の経験である。
映画はそれらを絵画から受け継いで、さらにいっそう発展させる。ここにおいてもっとも

有効なモデルとして呼びだされてくるのが、エル・グレコなのである。たとえば、縦長の大作《キリスト昇天》(1596 - 1660 年、マドリード、プラド美術館)から読み取られるのは、「最高のエクスタシーの様式」である。それは、絵画内部の構成要素がみずからの限界を越えて外へと「爆発」するときを起こってくる。「エクスタシー」とは文字どおり「脱 - 自」、つまり「自分からの離脱」を意味する。そこにはまた感情の解放としての「パトス」が伴う。エイゼンシュテインが求めるのは、観衆のエクスタシー的経験と、作品の美的な構造とが一体化することである。エル・グレコの絵画はまさしくそれを先取りしているのである。エイゼンシュテインにとって「映画とは、表象不可能なものへと向かう表象の不断の脱出にほかならない」(Montani, 215)。

エイゼンシュテインはまた、ドイツの美術史家ハインリヒ・ヴェルフリンが『美術史の基礎概念』(1915 年)において提唱した、ルネサンス対バロックという名高い対立図式に言及し、静的で閉ざされたルネサンスの芸術よりも、動的で開かれたバロックの芸術の方に、はるかに大きな共感を示している。バロック芸術には、「らせん状にくねる反抗的で不安な精神」が、あるいは「エクスタシーに爆発する新時代の熱情的な気質」が宿っている、というのだ。彼のいう「エクスタシー化」とは、ダイナミックな作品の構成原理であると同時に、それに反応する観衆の内的で身体的な経験のことでもある。

一方、空想的で多様な建築の断片をひとつの画面のなかに組み合わせることで、不可能にして不可解な建造物を現出させてみせるピラネージの版画のなかに、とりわけその《牢獄》シリーズのなかにエイゼンシュテインが読み取るのも、「自分からの離脱」としての「エクスタシー」であり、さらに「狂乱」や「荒れ狂う狂気」である。そこでは「形式の流動性」が「質的な飛躍」へと通じている。しかも、彼によればピラネージは、「考古学から芸術家への、学者から詩人への、研究者から空想化への飛躍、それを私たちに見せている」(エイゼンシュテイン, 127)。こう述べるとき、ロシアの監督はおそらくイタリアの稀有の建築家にして版画家にみずからを重ねている。ピラネージと同じく、「エイゼンシュテインは、みずからが断片化するイメージを愛する偶像破壊者である」(Dalle Vacche 2003, 21)。

また別の論考では、一見すると単一の視点から描かれているように見える絵画のなかにも、複数の視点がいわばモンタージュされているものがあることを暴きだしている。エイゼンシュテインにとって、モンタージュは、映画のみにかかわるというよりも、表象全般を巻き込むテーマなのだ。たとえば、ロシアの画家ヴァレンティン・セローフの《マリア・エルモロヴァの肖像》(1905 年、モスクワ、トレチャコフ美術館)の場合がそれにあたる。エイゼンシュテインによると、この名女優の全身の肖像画は四つの「ショット」のモンタージュからなっている。画面と人物の全体は、床面からわかるようにやや上から見下ろすような視点でとらえられているのだが、顔面は明らかに下から見上げられている。ところが、背後の壁の鏡の奥行きを延長していくと、消失点はちょうど画面の真ん中あたりの高さになる。しかもこの鏡のなかには向かいの天井の棧が映っていて、そこにもまた別

の消失点が暗示されているのである（Montani, 206-17; Costa, 251-60）。このように絵画作品には、不動で安定したように見える構図のなかにも、視点の動きや継起する時間性がそれとなく組み込まれているものがある。

ところで、アルベルティの勧めにならって透視図法が適用されたルネサンスの多くの絵画においても、空間は必ずしも均質で連続したものとして表現されているわけではなくて（それゆえ視点が固定されているのでもない）、複数の異なる空間や時間の層（レイヤー）がいわば「モンタージュ」されていることは、後にフランスの美術史家ピエール・フランカステルが、『絵画と社会——ルネサンスからキュビズムにおける造形空間の誕生と破壊』（1951年）や『像と場——クワトロチェントの視覚秩序』（1967年）のなかで力説することになるが、それはおそらくフランカステルが映画にも造詣が深かったことと無関係ではないと考えられる（Albera）。

フォトジェニー、クローズアップ

一方、エイゼンシュテインの「モンタージュ」の対極にあるのが、やはり 1920 年代に、映画の「印象主義」とも呼ばれるジャン・エプスタンによって練り上げられる「フォトジェニー」の概念である。これは、もともと「光の生みだすもの（photo-génie）」——あるいは「光の精霊」ともとれる——という意味の造語で、写真そのものを指していたが（ダゲールやトルボット）、ルイ・デリュックとともに映画のイメージの特異な性格——映画と写真の合体——に結びつけられ、さらにエプスタンが発展させることになる。それは物語的な価値からは区別される映画の詩的特性であるが、とはいえ、その意味は必ずしも明快とはいえない。たとえば、1926 年のエッセー「エトナ火山上の映画」には、「映画の再生によって精神的な性質を高める、事物や生物や人間の全様相をフォトジェニーと呼ぼう」（Epstein, 137）とあるが、では具体的にどの場面がフォトジェニーなのかを作品のなかに特定しようとするのは容易ではなく、誤解を招く危険もある（Aumont 2003, 139）。エプスタンの比喻によると、フォトジェニーは瞬間的に現われては消えていく「火花のような」ものであり、「わたしが好きなのは、語りだそうとしているけれどもまだ沈黙している唇、右から左に弧を描く動き、跳躍する直前に後退する一歩 [……] 開演前に調律されるピアノである」という（Epstein, 94）。それゆえフォトジェニーはしばしば、シネフィルのフェティッシュな対象であるとか、あたかも顕現や啓示さながらに神秘化されているとして批判されてもきた（Willemen）。さらに、セシル・B・デミルがメガホンをとった 1915 年の『チート』で主演を務めた早川雪舟のイメージが、「フォトジェニー」のひとつの原型とみなされていることなどから、そこにホモ・エロティックな欲望の投影をみる解釈もある（Wall-Romana, 79）。いずれにしても、映像それ自体の特徴だけにか

かわるというよりも、受け手の側の感情的な反応やセクシュアリティの問題とも無関係ではありえないし、単に視覚のみにかかわるというよりも、触覚や身体をも巻き込んでいるように思われる。しかもエプスタン自身、この概念にあえてエフェメラルで、非合理的で、アニミズム的な含意をもたせようとしているようだ。

さらに、フォトジェニーを「映画のユニークさ」、「映画のメディウム・スペシフィック」として解釈するのは、トム・ガニングである。とすれば、絵画における色彩、彫刻におけるヴォリュームにも相当するのが、映画のフォトジェニーということになるだろう。しかも興味深いのは、エプスタンが、他の諸芸術との差異のなかにではなくて、諸芸術と技術の融合のなかにそれを位置づけるようとする点である（Gunning, 17）。ベンヤミンが1930年代に打ちだすことになる、芸術作品の「アウラ」とは、一見したところ親近性があるように思われるが、アウラが技術的な媒介の外にあるのにたいして、フォトジェニーはそれを内包している点で大きな違いがある（Wall-Romana, 31）。それゆえフォトジェニーは、静止した写真のイメージとは区別され、時間における変化や運動と連動している（その点で、映画の本質は運動のなかにあるわけではないとして、ロラン・バルトが静止画のなかに読み取ろうとする「第三の意味」や「プンクトウム」とも区別される）。「フォトジェニーは未来時制の命令形の様態において作用する。それは、存在の現在の状態を認めないのだ」（Epstein, 94）とは、まさしく正鵠を射た言い回しである。さらに、『忠実なる心』（1923年）の目くるめくメリーゴーランドのシークエンスについて、エプスタン自身、次のように述べているが、それはこの概念がいかに不安定で束の間で不連続なものと強く結びついているかを示している。いわく、「悲劇はこうして遠心的にフォトジェニーを十倍にも膨らませ、めまいと回転のフォトジェニーを増殖する」（Epstein, 59）。この監督が、人間の動きばかりか、波立つ海や流れる雲、風に揺れる植物やカーテンなどを描くにあたって、スローモーションやリヴァースモーションなどの技術を駆使するのも、そこにアニミズム——自然や事物に生氣を与えること——的なフォトジェニーの効果を求めているからであろう。その証拠に『アッシャー家の末裔』（1928年）では、動物たち（ヒキガエルやフクロウ）のみならず、泥濘、樹木、草花、水、雲、風が、そしてついには死者までもが生氣を帯びる。

一方、フォトジェニーはクロースアップとも強く結びついている。エプスタン自身、すでに1921年の著書『映画よ、こんにちば』の段階でそのことをはっきりと自覚していて、「クロースアップは映画の魂である。それは短くてもいい。なぜなら、フォトジェニーは一瞬の類の価値だからである」、と述べている。あるいは「クロースアップこそ映画という天蓋の要であり、それは運動のフォトジェニーを最大限に表現する」、とも（Epstein, 93-4）。フォトジェニーと同様、クロースアップもまた運動と齟齬するどころか、運動によってその効果を高める。それは短いのが好ましいが、静止し固定されたものではない。しかも、だからこそ、ほとんど触覚的なやり方で観客の身体と感情に働きかけてくる。そ

れをエプスタンは次のような詩的な比喩で説明する。

クローズアップは、近さの印象によってドラマを変化させる。苦痛は手の届くところにある。もしわたしが腕を伸ばせば、わたしは親密に君に触れる。わたしは、この苦しみの表情の睫毛を数える。(Epstein, 98)

クローズアップをめぐるエプスタンのこうした議論は、フォトジェニーのそれに比べるとはるかに具体的である。というのも、思うにクローズアップは技法の問題であるのにたいして、フォトジェニーはあくまでも感性と詩学の問題だからである。もちろんエプスタンはクローズアップそれ自体が物語の流れから独立してもちうる強烈な感情的効果を認めていて、「クローズアップはとりわけ引き外し装置である」(Epstein, 99)とさえ主張する。これを受けるかのようにして、後にドゥルーズは、感じられるものとしての「クローズアップは、おのれの対象を、時空座標の全体から抽出する」(Deleuze 1983, 136; 170)と述べることになるだろう。メアリ・アン・ドーンにとってもまた、クローズアップは「物語の線的な流れにたいする抵抗」であり、「いつもある程度まで自律した統一体であり、断片であり、それ自身のためのものである」。とはいえ、物語の空間は、サイズにおいてもアングルにおいても極めて多様なショットから成り立っているため、実のところ、クローズアップがそこから引き剥がされるような空間の全体性や統一性などはどこにもない、と付け加えることも忘れてはいない (Doane, 100)。さらにローラ・マルヴィも、物語の流れから抜き取られる顔の制限された運動をクローズアップととらえ、そこにおいて「フェティッシュとしての人体がフェティッシュとしての映画と溶け合う」、と述べる (Mulvey, 164)。だが、全体から引き剥がされたその瞬間が「手に届くところ」にあり、いわば睫毛の数まで数えられるからといって、その意味は持続のなかでしか明らかにならないだろうし、一義的なものでもありえない。けっして完結することのないクローズアップがほめかしているのは、逆説的にも、捕まえることに失敗するものであり、遠さと近さ、親密さととらえがたさとのあいだの緊張関係でもある (Mroz, 58)。

あたかもエプスタンの予言に應えるかのように、たとえばカール・ドライヤーが『裁かるジャンヌ』(1928年)で、ヒロインの「苦痛」を観客の「手の届く」ものにしたこと、ベラ・バラージュが観相学のテーマや「気分 Stimmung」の問題に結びつけたこと、さらにエイゼンシュテインが、モンタージュのシークエンスにおける絶頂——「エクスタシー」の瞬間——としてのクローズアップに、個人を超越した非人称的な感情を投影させていたことなどは、すでによく知られている。それよりもむしろ、わたしがここで仮説として示したいのは、映画のクローズアップと絵画のそれとのあいだにあると想定される隠れた関係である。すでにドゥルーズも、クローズアップを肖像画と比較していたが (Deleuze 1983, 156; 126)、絵画のクローズアップは何よりもまず、受難のキリストの顔として発展して

きたという経緯がある。まさしく偶像（アイドル）の「情念＝受苦（パッション）」である（ドライヤーがジャンヌ・ダルクの「パッション」をテーマにしたのもおそらく偶然ではない）。中世末期の「悲しみの人（イマーゴ・ピエターティス）」の図像は多くの場合まだ半身像であるが、ルネサンスになると茨の冠をつけた頭部の大写しが盛んに描かれるようになり、さらにバロックにおいて、感情表現とアングルの点でますます多様になっていく。ゴルゴダの丘への「十字架の道行き」も、十六世紀初めになると、群像による物語の場面に代わって、十字架を担ぐキリストの胸から上だけをクロースアップした図像が登場する。そこでは主役は、たいてい振り返るようにして鑑賞者の方に眼差しを投げかけている。こうした発展にはまた、ヴェロニカの聖顔布——バザンが写真と映画の起源のひとつとみなしたもの——の図像も貢献している。もちろん正面観ばかりでなく、天を仰ぎ煩悶するキリストのクロースアップも登場する。その一方で、芸術論や観相学において「情動（affetti）」のテーマが盛んに議論されるようになり、物語から切り離された登場人物たちの大写しの表情がスケッチや書物の挿絵として盛んに描かれるようになるのも（たとえばシャルル・ルブランなど）、十七世紀のことである。もちろんわたしは、映画のクロースアップがこうした絵画の伝統から直接に影響を受けた、といたいわけではない。そうではなくて、これら先行する「受苦」や「情念」のイメージは、たとえ無意識的にせよ、作る側と見る側の記憶のなかにストックされていただろう、ということである。しかも、メアリ・アン・ドーンもいうように、映画のクロースアップがスターあるいはアイドルのイメージと切り離せないとするなら、過去も現代も、最大のスターであり元祖アイドル（偶像）でありつづけているのは、キリストをおいて他にはいない。

映画作家による絵画と映画の関係——エリック・ロメールの場合

次に、映画と絵画とを積極的に突き合わせ対決させる監督で、しかも理論的な著作も残しているエリック・ロメールを取り上げよう。活人画——ハインリヒ・フュースリの《悪夢》（1781年）に依拠——の手法を取り入れた『O公爵夫人』（1976年）、中世絵画のプリミティヴな様式と図像に触発された『聖杯伝説』（1978年）、CGを駆使して十八世紀の「都市景観画（ヴェドゥータ）」の世界をスクリーンに甦らせた『グレースと公爵』（2001年）など、絵画への参照性が強く意識された作品を手がける一方で、『セルロイドと大理石』（1955年）や『ムルナウの『ファウスト』における空間の組織化』（1977年）といった、絵画（美術）と映画の関係性を究明する著作も発表している監督である。これらの著書のうち、ここでは主に彼の学位論文でもある後者について考察したい。

この論考はタイトルにあるとおり、ドイツのサイレント映画の古典のひとつとされるムルナウの『ファウスト』（1926年）を論じたモノグラフで、三つの章と補遺からなる。

三つの章は、映画における空間の三つの概念、すなわち「絵画的空間」、「建築的空間」、「映画的空間」をそれぞれのタイトルに掲げ、第一章と第三章にはさらに補遺が付けられている。各章の意図は序章で簡潔に要約されている。それによると第一章「絵画的空間」では、映画のイメージが「いかに動く一瞬のものであるとしても、外的世界のしかじかの部分について多かれ少なかれ忠実で、多かれ少なかれ美しい表象として知覚され鑑賞される」という観点から論じられる。つづく第二章「建築的空間」の前提となるのは、「それ自体として美的判断の対象となるような客観的実在が、スクリーンへの投影にはある」という点である。最後に第三章「映画的空間」で扱われるのは、「映画が提供する断片的な諸要素の助けによって、観客の精神のなかで再構成されるヴァーチャルな空間」で、補遺では幾つかのシーケンスが手描きのスケッチ付きで分析されている。さらにロメールによると、これらはそれぞれ順に、「写真」、「セット」、「ミザンセーンとモンターージュ」という「異なる技術」に対応する (Romer, 6-7)。このように本書は、ひじょうに明晰な論点から構成されているのだが、もっとも多くの字数が割かれているのは第一章の「絵画的空間」であり、ここでは「照明」と「デッサン」と「フォルム」という、まさに絵画を扱うのと同様の分析の視点が準備されている。というのも、絵画においてであれ映画においてであれ、造形的な構成要素は、物語やドラマの次元とも、時間や持続の次元とも切り離すことができないからである (Romer, 25)。しかもこの章には、カラヴァッジョやレンブラント、ジョルジョ・ド・ラトゥールやフェルメールといった予想されるバロックの画家のみならず、マンテーニャやカルパッチョらイタリア・ルネサンスの画家、アルトドルファーら北方ルネサンスの画家の名前も登場するのである。では、ムルナウの『ファウスト』のうちに、ロメールはいかなる「絵画的空間」の特徴を読み取ろうとするのか。

ロメールはまず、ムルナウの照明がレンブラントよりもむしろカラヴァッジョに近いと主張する。正確にいうなら、カラヴァッジョの作品は「写真的視覚と絵画的なもののあいだのもっとも厳密な一致点を表わしている」。「同様にムルナウは、たしかな絵画的性質に接近しつつも、やはり映画作家であることに変わりはない。カラヴァッジョが写真家であるのと同じく、ムルナウは画家である。ムルナウの事例は、カラヴァッジョの事例をよりよく理解する助けとなるのだ」 (Romer, 13)。つまり、カラヴァッジョとムルナウは、ちょうど逆の方向から、絵画と映像との合体へと接近してくる、というわけだ。しかもロメールによれば、「カラヴァッジョ主義と写真とが共有しているのは、日常的なリアリズムであるというよりも、その効果の非現実性そのものである。ヴォリュームを表面へと置き換えること、ヴァール (明暗の度合い) を選択すること、これらがわたしたちに示すのは、しばしばいずれにおいても、まったくのところ本当らしくない真実のスペクタクルであり、このスペクタクルは、プリミティヴ画家たちの図式性やマニエリストたちのデフォルメよりもいっそうわたしたちの目に衝撃を与える」 (Romer, 13)。ここでロメールは、一般にはそのリアリズムにおいて評価されてきたカラヴァッジョを、あえて反対に、写真を

先取りするような非現実的な光の諸効果においてとらえ、そこにムルナウとの接点を見ているのである。ちなみに、ロメールは触れてはいないが、カラヴァッジョの特質を「劇的に引き裂かれたフォトグラム」と形容したのは、イタリアの美術史家ロベルト・ロンギの1939年の論文が最初であった（ロンギ I, 365）。パゾリーニが師として敬愛していたこの美術史家はまた、劇作家にして批評家で映画も手がけたウンベルト・バルバロと共同で、1949年にカラヴァッジョの短編記録映画を制作したが、残念ながらそのフィルムは現在まで伝わっていない（そもそもカラヴァッジョ再評価がロンギにはじまることは、ここで確認しておかなければならない）。

さてロメールに帰るなら、こうしたムルナウ作品のもつ「美しさは、美術館の絵の美しさと同じ種類の雰囲気を漂わせている」。「その美しさは、絵画のように世界を眺めることをわたしたちに強いる」。ムルナウの絵画的光の特徴は、それが電気の照明であることを忘れさせる点にあるというのだ。それは、フリッツ・ラングやエリッヒ・フォン・シュトロハイム、ジョゼフ・フォン・スタンバーグの光がセットの人工的な照明であることを感じさせ、「スタジオの空気を呼吸している」のとは好対照をなす、とも述べている（Romer, 15）。

さらに興味深いのは、たとえばファウストがメフィストとともに絨毯にのってパルマの宮殿へと空の旅をするというダイナミックなシークエンスのなかに、ロメールが絵画からの影響を読み解いている点である。とりわけムルナウと同じドイツの画家アルトドルファーの作品にそれが顕著に見られるという。たしかに、同じミュンヘンのアルテ・ピナコテークにある《スザンナの水浴》（1526年）や《アレクサンドロス大王の戦い》（1529年）から、ムルナウは風景や建築のモチーフを借用している。だが、ロメールが目にするのはそのことではない。むしろ「運動」の表現において、映画は絵画に触発されているというのである。アルトドルファーの絵画はまず何よりも「運動の絵画」である。そこにはバロックよりも一世紀も前に、「より大きな緊張と均衡の決壊の瞬間」が表現されている。「そのようにして暗示される運動によって、観念のなかでわたしたちは、演劇の静止状態や誇張よりもむしろ、映画の自然らしさやダイナミズムに近いやり方で、時間においても空間においてもその運動を延長するように促される」、というわけだ。たとえば《アレクサンドロス大王の戦い》の構図を支配している、「環状のフォルム」あるいは「螺旋形」や、「鋭いアングル」あるいは「中心からずらされた消失点」はその典型である。こうして、『ファウスト』に限らず、『サンライズ』（1927年）や『タブウ』（1931年）などにも認められる「劇的な緊張」が醸し出す「不均衡、脅威、驚き」の効果の源泉のひとつは、北方ルネサンスの絵画のなかに跡づけられることになるのだ（Romer, 26-29）。ムルナウが絵画の歴史に広く深く通じていることはよく知られている。さらに、同じく絵画に触発された表現主義の映像作家ロベルト・ウィーネが、いまだ表面的でスタティックな次元——いわゆる「カリガリ主義」——にとどまっているのにたいして、それとは一線を画することも

よく指摘される (Dalle Vacche 1996, 167)。この両者の違いにもまた絵画が関与していることは、ここで特筆されていいだろう。ムルナウを論じるロメールはいみじくも、絵画にも運動と持続の要素があるということ、しかもそれは映画のイメージの源泉のひとつたりうることに、はっきり気づいていたのである。

「間メディア性(インターメディアリティ)」

さて、ロメールがこのムルナウ論を発表した 1970 年代、映画の理論や批評は、先述したようにいわゆる「グランド・セオリー」の時代で、精神分析とイデオロギー批判とジェンダー論が主流を占めていたように思われる。そのなかで、絵画と映画という異なるメディア間の関係に注目したロメールの論考は特異な位置を占めている。ところが、1990 年前後から少し事情が変わってくる。そのひとつの先鞭をつけたのは、パスカル・ボニゼールの『歪形するフレーム——絵画と映画の比較考察』(1985 年、邦訳は 1999 年)で、ここではとりわけフレーミング、空間構成、視点などの観点から、映画と絵画の類似性と差異が論じられた。さらにこの研究で注目すべきは、現代美術がいかに映画から影響を受けているかにも言及している点である。たとえば、フランシス・ベーコンとレオナルド・クレモニーニはその顕著な例である。つづいて、ジャック・オーモンが『飽くなき目——映画と絵画』を上梓するのは 1989 年のこと。先駆的研究ともなったこの本は、「最後の印象主義の画家」ルイ・リュミエールではじまり、「画家ゴダール」で終わる。だが、オーモンが浮かび上がらせるのは、表面的な類似性や影響関係なのではない。問題となるのは、絵画が映画にいかに関用され借用されているかということではなくて、さまざまなイメージが二つのメディアのあいだでいかに「回遊」したり「感染」したりするかということであり(彼はまたアビ・ヴァールブルクの用語「残存 Nachleben」を使っている)、そこで生じる差異や両立不能性である (Aumont 2007)。

一方、美術史の側からアン・ホランダールは、その著『動く絵画』(1991 年)において、十九世紀以来のグラフィック・アートや挿絵が、その後の映画の発展に果たした役割をはじめて明らかにする。ホランダールによればリトグラフをはじめとする版画メディアは、複製という技術の特徴と、その流通性および大衆性において「前 - 映画の」とも呼ぶ性質をもつ。具体的に当時人気を博したイラストレーターたちの名前——チャールズ・ダナ・ギブソンやフレデリック・レミントン等——を挙げつつ、風俗や時事問題をテーマにしたそれらの版画が、いかに映画のイメージの源泉のひとつとなっているかを解明している。エドワード・ホッパーとハリウッド映画との関係も、その延長線上でとらえられる (Hollander)。

さらに絵画と映画の関係を直接論じているわけではないが、レイモン・ベルールの『諸

イメージのあいだ——写真、映画、ビデオ』(1990年)にも触れておかなければならない。ベルールが「諸イメージ」と複数形でいうとき、念頭にあるのは、サブタイトルにある三つのメディアムだが、絵画にも間接的に言及されている。ベルールはここで、「運動イメージ」としての映画の原理に抗うためにドゥルーズが『シネマ』において論じていないテーマとして、映画における「運動の中断」、「フリーズ・フレーム」や「静止画」にあえて注目する。そして、レッシングが『ラオコオン』(1766年)のなかで打ち出した、絵画や彫刻における「含蓄ある瞬間」という概念に依拠して、映画における「中断」は写真よりもむしろ絵画の効果に近づくとして分析する。「含蓄ある瞬間」とは、「劇的行動の絶頂」であり、それゆえ「その行為全体を表現する」。つまり、それは静止しているのだが、それにもかかわらず前後への時間の広がりとして運動の延長を内包している。絵画において「含蓄ある瞬間は、実際に現実の何ものかに準拠しているのではなく、虚構であり、一種の総合的イメージである」。たいしてスナップショットのような写真の瞬間は、現実から引きだされている(Bellour, 119)。その意味において、映画における「静止」のイメージは、写真よりもはるかに絵画の「含蓄ある瞬間」に近いとベルールは考えているのである。彼によれば、映画のイメージとは基本的に「静止と運動のあいだのためらい」(Ibid., 120)にほかならない。この「ためらい oscillation」はまた、観客を受動的な受容から能動的なそれへと変え、「考え込む観客 spectateur pensif」(Ibid., 75)を呼び込む。タイトルにある「あいだ」とは、写真と映画とビデオという異なるメディアの「あいだ」であるとともに、「静止」のイメージと「運動」のイメージとの「あいだ」でもある。

ところで、1990年前後からにわかに浮上してきたように思われるこうしたアプローチの変化には、いかなる動機があるのだろうか。ベルール自身、もともとクリスチャン・メッツの薫陶を受けて精神分析や記号論的な批評から出発していたという経歴がある。『諸イメージのあいだ』の後半部、ベルールは、1980年代に盛んになるビデオ・インスタレーションやプロジェクションによる作品の美術館での展示など、映画を取り巻く一連の状況の変化を分析する。1999年にヴェネツィア・ビエンナーレで総合コミッショナーを務めた批評家にしてキュレーター、ハラルド・ゼーマンが「展示の映画」をテーマに掲げたことは、象徴的な出来事であった。こうした「ポスト・シネマ」の状況が、動機の根底のひとつにあることはたしかだろう。さらに美術史その他の領域においても、各メディアはそれに固有の表現を追求するという、モダニズムを推進してきたグリーンバーグ的な眼目「メディアム・スペシフィック」の見直しがさまざまなたちで起こってくる。それは「ポスト・メディアム」(ロザリンド・クラウス)の名で呼ばれることもあれば、各メディアム間の関係という意味で「間メディア性 intermediality」と呼ばれることもある(その嚆矢のひとつとなるのがフリードリヒ・キットラーの1986年の著書『グラモフォン・フィルム・タイプライター』である)。いずれにしてもここでも、マルチメディアやトランスメディアなど、メディア環境の大きな変化が背景にあることは疑いない。これを受ける

かのように美術史家のウィリアム・J・T・ミッチェルは、そもそもあらゆるメディアが混合メディアであるとまで主張することになる (Mitchell)。純粋で固有で自律したメディウムなどもともと存在しなかったものであり、それはモダニストのユートピアだったのだ。哲学者のジャック・ランシエールもまた、絵画や文学と同様に、映画もまた、その意味が諸芸術 (メディアといいかえてもいいだろう) のあいだの境界を横断している芸術の名称にほかならないという観点を強調する (Rancière)。

とはいえ、これらよりもずっと早く、モダニズムの「ピューリタンのコード」に疑義を呈しつつ、それよりもはるかに柔軟なメディウム観を披露していた人物がいたことを、わたしはあえてここで強調しておきたい。一九七五年のエッセー「フォトジェニックな絵画」において、絵画と写真と映画のあいだを臨機応変に往来するジェラルド・フロマンジェの試みを擁護しつつ、フーコーは、メディウム間の交換や変転、倒錯や異装について、つまりは「偽装された差異」について語る。もうひとつ彼の念頭にあったのは、オスカー・レイランダーら初期の写真家たちで、そこでは絵画と写真のあいだで、イメージの終わりなき循環が実践されていたのだった。要するにイメージは、単に絵画や写真のなかに——グリーンバーグ的な意味での個々のメディウムのなかに——内在するというよりも、それらカテゴリーのあいだに存在する、ということである。

一方、こうした状況にくわえて、本章の最初にも触れたように映画研究において、一九七〇年代をリードしてきた理論的枠組み優先の研究——「エーテル的空論」と揶揄されることすらある——の反動として提唱されるのが、「ポスト・セオリー」(デヴィッド・ボードウェル) で、そこでは理論と作品のちょうど「中間レヴェルの研究」が重視される (Bordwell 1996)。その提唱者本人は、絵画と映画の関係性に特に関心があるわけではないようだが、個々の作品の分析と理論的考察とを包含するかたちで、2000 年前後からにわかに活況を呈してくるのが、まさしくそのテーマなのである。それはまた、やや我田引水かもしれないが、映画研究における美術史への回帰とでも呼ぶことができるように、わたしには思われる。これらの問題については、近刊予定の拙著 (『映画は絵画のように』) を参照されたい。

参考文献

(本文中にカッコで示した文献と対応)

- Albera, François, "Pierre Francastel, le cinéma e le filmologie," in *Cinéma: revue d'études cinématographiques*, vol. 19, n. 2-3 (printemps 2009), pp. 283-316.
- Alberti, Leon Battista, *On Painting and On Sculpture, The Latin Texts of De Pictura and De Statua*, ed. with trans. intro. and notes by Cecil Grayson, Phaidon, London 1972.

- Aumont, Jacques, *L'Œil interminable*, 1989, édition revue et augmentée, Éditions de la Différence, Paris 2007.
- Id., "The Face in Close-Up," in *The Visual Turn. Classical Film Theory and Art History*, Andrea dalle Vacche ed., Rutgers University Press, New Brunswick, New Jersey and London 2003, pp. 127-148.
- Barker, Jennifer M., *The Tactile Eye. Touch and the Cinematic Experience*, University of California Press, Berkeley & London 2009.
- Bazin, André, *Qu'est-que le cinéma?* (1958), Éditions du Cerf, Paris 2011. アンドレ・バザン『映画とは何か』小海永二訳, 小海永二翻訳撰集 4, 丸善, 2008 年.
- Bellour, Raymond, *L'Entre-Images. Photo, Cinéma, Vidéo*, 1990, nouvelle édition revue et corrigée, Édition de la Différence, Paris 2002.
- Chevrier, Jean-François, "The Reality of Hallucination," in *Jean Epstein. Critical Essays and New Translations*, ed. by Sarah Keller & Jason N. Paul, Amsterdam University Press, Amsterdam 2012, pp. 42-56.
- Costa, Antonio, *Il cinema e le arti visive*, Einaudi, Torino 2002.
- Dalle Vacche Angela, *Cinema and Painting. How Art Is Used in Film*, Athlone, London 1996.
- Id., "Introduction: Unexplored Connections in a New Territory," in *The Visual Turn. Classical Film Theory and Art History*, ed. by Angela Dalle Vacche, Rutgers University Press, New Brunswick, New Jersey and London 2003, pp. 1-29.
- Deleuze, Gilles, *Cinéma 1. L'image-mouvement*, Minuit, Paris 1983. ジル・ドゥルーズ『シネマ 1 * 運動イメージ』財津理・齋藤範訳, 法政大学出版局, 2008 年.
- Id., *Cinéma 2. L'image-temps*, Minuit, Paris 1985. 同『シネマ 2 * 時間イメージ』宇野邦一・石原陽一郎・江澤健一郎・大原理志・岡村民夫訳, 法政大学出版局, 2006 年.
- Doane, Mary Ann, *The Emergence of Cinematic Time. Modernity, Contingency, The Archive*, Harvard University Press, Cambridge & London 2002.
- Elsaesser, Thomas & Malte Hagener, *Film Theory. An introduction through the senses*, Routledge, New York & London 2010.
- Epstein, Jean, *Écrits sur le cinéma*, vol. 1, Édition Seghers, Paris 1974.
- Faure, Élie, *Fonction du cinéma, De la cinéplastique à son destin social*, Édition Gonthier, Paris 1964.
- Francastel, Pierre, *Peinture et société. naissance et destruction d'un espace plastique de la Renaissance au cubisme*, Audin, Paris 1951. フランカステル『絵画と社会』大島清次訳, 岩崎美術社, 1968 年.
- Id., *La Figure et le lieu. l'ordre visuel du Quattrocento*, Gallimard, Paris 1967.
- Gallese, Vittorio, "Arte, corpo, cervello. Per una estetica sperimentale," in *Micromega*, 2/2014, pp. 49-67.
- Gunning, Tom, "Preface," in *Jean Epstein. Critical Essays and New Translations*, ed. by Sarah Keller & Jason N. Paul, Amsterdam University Press, Amsterdam 2012, pp. 13-21.
- Levin, Thomas Y., "Iconology at the Movies: Panofsky's Film Theory," in *The Visual Turn. Classical Film*

- Theory and Art History*, Andrea dale Vacche ed., Rutgers University Press, New Brunswick, New Jersey and London 2003, pp. 85-114.
- Marks, Laura U., *The Skin of the Film. Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*, Duke University Press, Durham & London 2000.
- Mitchell, W. J. T., *Iconology. Image, Text, Ideology*, University of Chicago Press, Chicago 1986. ミッチェル『イコノロジー——イメージ・テキスト・イデオロギー』鈴木聡訳, 勁草書房, 1992 年
- Montani, Pietro, "The Uncrossable Threshold: The Relation of Painting and Cinema in Eisenstein," in *The Visual Turn. Classical Film Theory and Art History*, ed. by Angela Dalle Vacche, Rutgers University Press, New Brunswick, New Jersey and London 2003, pp. 206-217.
- Hollander, Anne, *Moving Pictures*, Harvard University Press, Cambridge (Mass.) and London 1991.
- Mroz, Matilda, *Temporality and Film Analysis*, Edinburgh University Press, Edinburgh 2012.
- Mulvey, Laura, *Death 24x a Second. Stillness and the Moving Image*, Reaktion Books, London 2006.
- Panofsky, Erwin, *Die Perspektive als 'symbolische Form'*, 1927. パノフスキー『〈象徴形式〉としての遠近法』木田元監訳, 哲学書房, 1993 年 (ちくま学芸文庫, 2009 年).
- Rancière, Jacques, *La fabre cinématographique*, Borché, Paris 2001.
- Romer, Éric, *L'organisation de l'espace dans le Faust et Murnau*, UGE, Paris 1977, Cahiers du cinéma, 2000.
- Shaviri, Steven, *The Cinematic Body*, University of Minnesota Press, Minneapolis, MN & London 1993.
- Shaw, Spencer, *Film Consciousness. From Phenomenology to Deleuze*, McFarland & Company, Jefferrson, North Carolina and London 2008.
- Sobchack, Vivian, *The Address of the Eye. A Phenomenology of Film Experience*, Princeton University Press, Princeton, NJ 1992.
- Id., *Carnal Thoughts. Embodiment and Moving Image Culture*, University of California Press, Berkeley & London 2004.
- Wall-Romana, Christophe, Jean Epstein. *Corporeal cinema and film philosophy*, Manchester University Press, Manchester & New York 2013.
- Willemsen, Paul, *Looks and Frictions. Essays in Cultural Studies and Film Theory*, Indiana University Press, Bloomington 1994.
- アルンハイム, ルドルフ『芸術としての映画』志賀信夫訳, みすず書房, 1960 年.
- エイゼンシュテイン, セルゲイ『エイゼンシュテイン全集 8 ——作品の構造について』エイゼンシュテイン全集刊行委員会訳, キネマ旬報社, 1984 年.
- 岡田温司『イメージの根源へ』人文書院, 2014 年.
- キットラー, フリードリヒ『グラモフォン・フィルム・タイプライター』石光泰夫・石光輝子, 筑摩書房, 1999 年.
- 北野圭介『映像論序説——〈デジタル／アナログ〉を越えて』人文書院, 2009 年.

- パノフスキー、アーウィン「映画における様式と素材」出口丈人訳、『映画理論集成——古典理論から記号学の成立へ』岩本憲児・波多野哲朗編、フィルムアート社、1982年。
- ベラ・バラージュ『視覚的人間』佐々木基一・高村宏訳、岩波文庫、1986年。
- フーコー、ミッシェル「フォトジェニックな絵画」小林康夫訳、『ミッシェル・フーコー思考集成V 1974-1975 権力／処罰』筑摩書房、2000年。
- ベンヤミン、ヴァルター「複製技術時代の芸術作品」久保哲司訳、『ベンヤミン・コレクション1 近代の意味』浅井健二郎編訳、ちくま学芸文庫、1995年。
- ボードリー、ジャン＝ルイ「装置——現実感へのメタ心理学的アプローチ」木村建哉訳、『新映画理論集成2——知覚／表象／読解』岩本憲児・武田潔・斎藤綾子編、フィルムアート社、1999年。
- ボニゼール、パスカル『歪形するフレーム——絵画と映画の比較考察』梅本洋一訳、勁草書房、1999年。
- 三浦哲哉『映画とは何か』筑摩選書、2014年。
- レッシング、ゴットホルト・エフライム『ラオコオン』斎藤栄治訳、岩波文庫、1970年。
- ロンギ、ロベルト『芸術論叢I』岡田温司監訳、中央公論術出版、1998年。

Ut Pictura Kinesis: Theory of Painting and Theory of Cinema

Atsushi OKADA

This report discusses the connection between the theory of cinema and the theory of painting. To this end, we first examine Michael Powell's film *Peeping Tom* (1960) and clarify that via the secret filming by the main character, Mark, the camera or film is illustrated using three metaphors—namely, film as 'window', film as 'skin', and film as 'mirror'. These metaphors have been developed as part of film theory for some time, developing particularly based on the work of André Bazin. For Bazin, an admirer of Italian Neorealism, a film is like a transparent 'window' that opens on reality, and the meaning and effect of an image is displayed rather than constructed. Therefore, montage is 'forbidden', whereas long take and deep focus are recommended.

In contrast, since the latter part of 1960s, influenced by psychoanalysis, ideology criticism, and feminist theory, critics have preferred the 'mirror' metaphor. The 'device' of film as a 'mirror' offers us a distorted, biased image rather than a clear image that is faithful to reality. In this view, realism too is no more than a constructed style that presents a 'reality effect' or 'subject effect' of fiction to the viewer. Beginning in the 1990s, the 'skin' metaphor began to become evident in the theory of cinema. Critics such as Laura U. Marks and Jennifer M. Barker were influenced by Merleau-Ponty's phenomenology—'la chair (flesh)' and its chiasmic nature—and they particularly emphasized the physical and tactile nature of the image. That said, 'tactile nature' of film had already been mentioned by Benjamin and Bazin in the 1930s and 40s respectively. According to Bazin, the origin of photography and film is an automatic moulding or transcription (*décalcomanie*), in the manner of the Shroud of Turin.

If we further trace the roots of the 'window', 'mirror', and 'skin' metaphors, honed in film theory and alluded to in *Peeping Tom*, we find that they were predicted by painting and the theory of painting. It was the Renaissance polymath Leon Battista Alberti who dubbed painting the '*finestra aperta*' (open window) and compared it to 'transparent glass'; he was therefore also the first theorist of perspective. In contrast, Bazin saw perspective as no more than a geometric abstraction and 'the original sin of Western art'. For him, film as a transcription of reality—as the mould of reality—could atone for that 'original sin'.

The idea of painting as a 'mirror' can also be traced back to Alberti. Referring to the Myth

of Narcissus, he said that to paint is to 'embrace by means of art the surface of the pool'. Here again, the reflective surface of the mirror-painting is also the subject of sensuality and tactility. For Alberti, whereas a painting as a 'window' based on perspective is an 'orthodox legitimate construction', the 'mirror' metaphor corresponds to the 'infancy' or 'mirror stage' (Lacan) of a painting. The unexpected meeting of minds and the differences of opinion, separated by five hundred years, between the theorist on painting, Alberti, and the theorist on cinema, Bazin, represents the open questions surrounding the origin of the image that continue today.