

身体と声

サルトルの想像力理論と映画の歴史

柴田健志

この論文は日仏哲学会二〇〇八年春期研究大会（於同志社大学）での口頭発表に加筆および修正を施し注を付したものである。題目は発表時のものと同一である。口頭発表にもとづくという経緯を考慮して文体は口語調で統一した。

はじめに

一九四三年の『存在と無』に先立って一九四〇年に刊行された『想像力の問題』において、サルトルは「知覚」と「想像」とを決して混合されることのない二つの意識作用として区別しています。サルトルによれば、知覚とは現前する対象を志向する意識作用であり、逆に想像とは不在の対象を志向する意識作用です。『想像力の問題』の最終章では芸術作品が論じられていますが、サルトルはこの区別を延長して、いわゆる美的経験とは知覚する意識の経験ではなく、想像する意識の経験として理解されるという説を述べています。現に見えている対象ではなく不在の対象を志向する意識こそ美的なものを経験する意識である。こうして

芸術作品は現実的なものを超越するという意味での自由が行使される場としてとらえ直されていきます。それゆえにまた、『存在と無』以前のサルトルにとっては美の問題は極めて重要な問題でした。

今回はサルトルの想像力理論を援用して映画という芸術について考察してみたいと思っています。映画を見るといっただいどのような経験なのでしょう。このような一般的な問いを念頭に置きつつ、具体的に考察してみたいのは視覚イメージと音声との関係です。いえ、厳密に言えば、人間身体の視覚イメージと音声の関係です。音声のない映画（サイレント映画）から音声のある映画（トーキー映画）への転換という、一九三〇年ごろの出来事は映画イメージのあり方に大きな変容をもたらしました。ではそれはどのような変容であったのか。この点を明確にすることが発表の目的ですが、この目的にとってサルトルの想像力理論ほど適した理論はまず考えられないと思われれます。この点を確認する意味でサルトルと映画との関わりから説き起こしてみたいと思います。

一 サルトルと映画

一九〇五年生まれのサルトルにとって映画は極めて重要な芸術でした。高等師範に在学中の一九二四年にすでに「映画を讃えて」*という論文がベルクソンの哲学やスーリオの美学を援用して書かれていますし、またその後教職に就いたル・アーヴルのリセの卒業式では映画を擁護する旨の演説がなされています。この演説は「映画は悪い学校ではない」*という題目で知られています。ボーヴォワールの『女ざかり』に

は、サルトルが芸術の必要を直観したのは「スクリーンに映し出されるイメージを見ながらでした」^{***}という記述もあります。すると当然、「芸術作品」という章を含む『想像力の問題』のような著作では映画のことが語られているであろうと予測してしまいます。ところが予測に反して『想像力の問題』では映画は考察の対象から除外されています。ではなぜサルトルはこの著作では映画に関する考察を行なわなかったのでしょうか。

* Jean-Paul Sartre, *Ecrits de jeunesse*, Gallimard, 1990, pp.388-404

** Annie Cohen-Solal, *Sartre 1905-1980*, Gallimard, folio, 1985, p.160

*** Simone de Beauvoir, *La Force de l'âge*, Gallimard, folio, 1960, p.59

サルトルは述べていませんが、『想像力の問題』という著作におけるサルトルの説に従えば、映画とは現実を超越することを本質とするまぎれもない芸術であるということができます。この点を示すために、いったんサルトルの説を離れて映画の特質を述べてみましょう。映画を固有の芸術たらしめている要因は、それが写真から受継いだ再現性にあるのではなく、異なったイメージの断片を連鎖させて個々のイメージが本来は持つていない象徴的な意味を生成させる点にあると考えられてきました。この点において映画はたんなる現実という水準を超えており、観客の意識にはたらかけてそれを想像という状態に置くのに適しています。それゆえ映画はサルトルの芸術作品の定義に完全に一致します。このように、サルトルが映画を重視した理由はサルトルの想像力の美学の延長線上で理解することができます。というより、先のボーヴォワールの記述を信用するなら、芸術作品の定義それ自体が映画をもとに発想

されたものであるとさえ考えられます。しかしこのように考えてみると、サルトルが『想像力の問題』で映画に言及しなかった理由がますます謎になってきます。

そこで次の点に注意すべきです。サルトルが芸術作品として擁護しようとした映画とはじつはサイレント映画であったという点です。声が聞こえないからこそ観客は自分の想像力を駆使して映画を見ることができず。というより、想像しないと物語が分かりません。サルトルの用語を使えば、サイレント映画の観客には想像に固有の「自発性」があります。

これとは逆に、トーキー映画の観客は物語をただ追いかけているだけでよい。これはサルトルが知覚という意識作用に認めた「受動生」という性質と同じです。また、サイレント映画の観客はまず字幕の説明を読んだからイメージを見ます。イメージの展開につれて状況を読取っていくのではなく、まず状況を頭に入れてからイメージを見るわけです。自分がこれから見るものを観客はあらかじめ知っていて、イメージがそれを超えていくことはありません。これは「準観察」というサルトルが想像のもうひとつの性質として述べたものと同じです。これに対し、知覚という意識状態においては対象はつねに意識を超え、次に何が現れるかは「予見できない」といわれます。トーキー映画の観客の意識のあり方がこれにあたるでしょう。このように、芸術作品をもつばら想像する意識の対応物として定義しようとしたサルトルの美学にあてはまるのはサイレント映画だけで、トーキー映画はことごとくそれに反しています。『想像力の問題』で映画が除外されたのはおそらくこのためです。一九四〇年の出版当時には映画といえればトーキー映画でしたから、この著作で映画に言及することはもうできなかったのではないかと推測できるわけ

す。

実際、トーキー映画に対するサルトルの敵対的ともいえる発言が残っています。一九四六年のインタビューで「トーキーは映画に対する裏切りでした」*とサルトルは言い切っています。サルトルにとって映画とはやはりサイレント映画だったということです。しかし、このような姿勢はじつはサルトルと同時代の知識人には共通して見出される姿勢であるという点も確かです。彼らにとってトーキー映画とはもはや芸術とはみなしえないたんなる興行にすぎませんでした。当時流行した言葉でいえば、音の付いた映画などたんなる「缶詰芝居」にすぎないというわけです。

* *L'Écran Français*, 26, nov. 1946, p.5

サルトル自身はトーキー映画を敵視する理由を理論立てて述べることはありませんでしたが、トーキーを映画そのものに対する裏切りとみなすサルトルの見地はサルトルの美学の延長線上で理解できるものです。この点をもう少しはつきりさせるために、ここでリアリズムという言葉を導入してみましよう。リアリズムとは、ここでは現実の知覚の忠実な再現という意味です。そしてサイレント映画に対するトーキー映画の特徴は、リアリズムという言葉によって最も的確に表現することができます。サイレント映画のように場面と場面をつないでいくのではなく、場面そのものを細かくカットに割ってつなぐことで、観客は目の前で起こっている出来事を目撃しているかのような意識状態に置かれることとなります。音声の導入によって映画イメージに生じた根本的な変容はこの意味でのリアリズムへの転換として把握することができます。ですから

らリアリズムといっても知覚の水準での本当らしさという意味ですから、この意味でのリアリズムは物語の虚構性と両立するわけです。物語の点では明白に虚構である一九三〇年代のアメリカ映画をリアリズムとして語るができるわけですね。

さてこのように、トーキー映画にはもはやサイレント映画のように想像する意識を誘発する力を認めることはできません。トーキー以後、映画はむしろ観客の意識を限りなく知覚と同じ状態に置くこととなります。すると、サルトルは、一九三〇年代のトーキー・システムの導入が映画の性質をすっかり変えてしまったことを見破り、しかもそれをリアリズムへの転換として正しく理解した上でそれを敵視していたのではないかと推測が成立するでしょう。あえてサルトルを代弁すれば、サイレントの終焉とともに映画はもはや芸術作品ではなくたんなる現実の再現装置にすぎなくなったということになるでしょう。

ところで、一九二〇年代の末にトーキー・システムが導入された後、三〇年代から四〇年代を通じ、とりわけハリウッドにおいてリアリズムの技法は制度化されていくこととなります。場面と場面をディゾルヴやオーヴァーラップでつなぐようなサイレント映画のモンタージュに代わって、「視線のつなぎ」(accord du regard)といわれるトーキー映画特有のモンタージュが確立され、映画によって表象される空間に質的な違いがもたらされます。カットの連鎖が滑らかになり、観客の意識はイメージそのものよりもむしろ物語の方へ向けられていきます。このようなトーキー映画の性格を明らかにし、かつそれをサルトルとは反対に積極的に評価していったのは一九五〇年代のフランスの批評家達(アンドレ・バザン、ロジェ・レーナルト、アレクサンドル・アストリュック)

でした。アストリユックは一九七〇年代にサルトルのドキュメンタリーを撮ることになる人です。

* この段落の記述は以下の著作に負う。David Bordwell, *On the History of Film Style*, Harvard, 1997, pp.46-82

映画をリアリズムに向かわせたのは明らかに「音声」ですが、トーカー・システムが導入された時点で映画はすでに音の無い芸術として完成の域に達していました。チャップリンの『巴里の女性』（一九二三年）やムルナウの『サンライズ』（一九二七年）のような傑作中の傑作が作り出されてきました。興行的に見ても一九二〇年代は映画産業の黄金期です。ですからなぜこの時期に膨大な設備投資というリスクを犯してまでトーカー・システムの導入が図られたかは映画史の謎です。しかしもうひとつの謎は、サイレント映画においてすでに芸術的に完成された映画イメージの造形を劇的に変容させるほどの力が、なぜたんなる「音声」にあったのかという点です。ここではもちろん後者の謎が問題です。私が見るところによれば、一九五〇年代の批評家達はこの謎を十分に説明することができませんでした。前の世代のサイレント映画礼賛に対抗してトーカー映画を擁護するという点に彼らの主張の重点が置かれていたからです。バザンの批評には「音声」の意義に関する示唆的な指摘がありますが、それとて十分に敷衍された議論とはいえないと思われまふ。したがって、この点を解明しなければならぬ。そこで本題に入ります。

二 音声とリアリズム

サルトルの『想像力の問題』の中に、音声とリアリズムの結びつきを考えてみる上での重要な手がかりが存在しているように思われます。「知覚」と「想像」を不連続なものとして取扱うという点にサルトルの根本テーゼがあることは明らかですから、この根本テーゼを援用して音声とリアリズムの関係を問い直し、それについて納得のいく説明を提案してみなければなりません。問題は何が映画をリアルにするのかという点ですが、結論を先に申し上げると、ただたんに音声が付加されただけでは映画イメージはリアルにはなりません。映画イメージと音声の関係はそれほど単純なものではない。リアリズムを成立させた要因は映画イメージと音声の同時性です。サルトルの根本テーゼによってこのような結論が示唆されているという点をこれから述べていきたいと思います。

すでに述べたように、サルトルにおいては知覚と想像はまったく相容れないものとして区別されています。想像とはほんやりとした知覚ではなくむしろ知覚とはまったく種類の異なる意識的作用であるというサルトルの現象学的な観点からこの区別がなされておりまして、まさにこの観点を正面に打出すことが前者『想像力』（一九三六年）とともに『想像力の問題』という著作の大きな目的であったといってもいいでしょう。サルトルの根本テーゼは例えば次のような形で述べられています。

「想像する意識の形成には知覚する意識の消滅が伴い、また逆に知覚する意識の形成には想像する意識の消滅が伴うが、このことは心的イメージの場合にもアナログンが外部に存在する場合にも同じである」*。

このように、想像と知覚は異質なものとして区別されています。しかも、この二つの意識の作用に連続性は認められていません。重要なのは想像と知覚を不連続なものとみなすこの観点です。また、「アナログン」という用語は想像がはたらく場合の支えになるような対象を指していますが、この用語を使えばサイレント映画のイメージは想像する意識の「アナログン」と呼ぶことができます。ところがトーキー映画のイメージにはもはやそのような「アナログン」の機能は認められません。トーキー映画の観客は実際に目の前で起こっていることを見ているような意識の状態に置かれるからです。したがって、これら二種類の映画は想像と知覚が区別されるのと同じように相互に区別されなければなりません。映画においてこの区別を作り出したのは音声です。では音声はどうやってこの区別を作り出したと考えられるでしょうか。

* Jean-Paul Sartre, *L'imaginaire*, Gallimard, folio, 1940, p.232

サルトルのテーゼを敷衍して映画史をとらえ直してみましよう。映画の歴史をその誕生から順にたどり、一九二〇年代のサイレント黄金時代から、一九三〇年代および四〇年代のトーキー時代における古典的リアリズムの制度化へというふうにその流れを追ってみると、この流れはいわば想像的イメージから知覚的イメージへの転換としてとらえ直すことができます。そして、一九二〇年代の想像的イメージが一九三〇年代の知覚的イメージへと転換していくきっかけは音声の導入でした。では、音声が映画イメージにリアリティーを付与すると考えるべきでしょうか。映画イメージそれ自体にはリアリティーが備わっておらず、もっぱ

ら音声がそこにリアリティーを付け加えているだけなのででしょうか。じつは、こうした問いをいくつ積み重ねても音声の役割を適切に理解することはできません。問いそのものが的を外してしまっているからです。

むしろサルトルの根本テーゼに従って次のような見立てから出発する必要があります。想像と知覚がまったく独立したものであるように、トーキー映画とは音の付いたサイレント映画なのではなく、まったく別種の映画である。換言すれば、サイレント映画のイメージに対して外から音声が添付されるだけではトーキー映画固有のイメージは造形されえない。「映画の心理学素描」のアンドレ・マルローや「映画と新しい心理学」のメルロ・ポンティはこの点にすでに気づいていましたが、彼らの見方に根拠を与えうるのはサルトルの根本テーゼです。なぜなら、そのテーゼによれば想像と知覚は相互に不連続な意識の作用として理解されなければならぬということですから、意識の対象の側にも質的な違いがあると考えるのが自然であるからです。サイレント映画もトーキー映画も同じ映画で、ただたんに音声があるかないかの違いだけというわけにはいきません。そこで、直接映画を論じたマルローとメルロ・ポンティの主張を通してサルトルの根本テーゼを敷衍してみましよう。

まずマルローの「映画の心理学素描」から次のような文章を引いてみましょう。初版は一九四〇年です。

「高層建築は鉄筋コンクリートの発明とエレベーターの発明から生まれた。現代映画も、サイレントの登場人物が何かものをいうときにその声を聞かせるという可能性から生まれたのではなく、イメージと音声の結合した表現の可能性から生まれたのである」*。

ちよつと何がしたいのかよく分かりませんね(笑)。話を少し戻しますと、サルトルの世代の知識人にとって、映画といえばサイレント映画であつてそこに芸術性があると考えられていました。だから彼らにとって音声は外面的に添加される余計なものにすぎなかつた。で、マルローの喩えですが、そういう考え方は鉄筋コンクリートの技術だけで高層建築ができたと考えるようなものである、ということですよ。まだピンときませんね。ちよつと説明します。鉄筋コンクリートの技術があつても、それだけで高層ビルを設計しようとする建築士はいません。早い話、五〇階や六〇階にあるオフィスまで毎日階段で通勤するなんてできませんから。ところがエレベーターがあれば五〇階や六〇階建てのビルを建てようと思うでしょう。それはエレベーターの技術以前には誰も考えなかつたことです。この意味で、高層建築というのは鉄筋コンクリートにエレベーターが外面的に添加されてきたのではなく、エレベーターの発明が鉄筋コンクリートの建築に質的な変化をもたらしたわけです。これでもう分かりますね。トーキーの発明はそれまでの映画イメージに音を付けただけではなく、新しい映画イメージを生み出したのだと主張されているわけです。

* André Malraux, *Œuvres Complètes* IV, Gallimard, 2004, p.9

メルローポンティの方はもっと明解に述べていますが、考えの筋道は同じですよ。一九四五年度の講演ですが、これも短いところを引いてみましょう。

「有音映画というものは音と声で飾り付けられた無声映画ではありません。音や声には映画の夢想を補充するという役割しかないというわけではない。音声とイメージの結びつきはもっと緊密なもので、音声が傍らに在るとイメージは変貌してしまうのです」。

このように、マルローもメルローポンティもサイレント映画のイメージとトーキー映画のイメージのあいだに不連続性を見出そうとしています。すでに述べたように、この関係を概念的にとらえ直せばサルトルが想像と知覚のあいだに認めた不連続な関係に帰着することになります。メルローポンティは『眼と精神』の中ではサルトルの根本テーゼに反論を提出していましたが、ここではむしろサルトルに従っているといわなければならぬでしょう。

* Maurice Merleau-Ponty, *Sens et Non-Sens*, Gallimard, 1996, p.70

以上を踏まえて次のように主張することができます。音声が発する映像イメージを想像的イメージから知覚的イメージに変貌させたという点が確かであるとしても、この変貌は不連続なものとして理解されなければならぬ。では新しく生じた知覚的イメージとはどのようなものであつたのでしょうか。それは、それまでは声から自由であつた役者の身体イメージが声と結びついたことによつて生じたものとして理解することができると思われまふ。すなわち、身体イメージが音声とシンクロしていなければならぬという制約を課されたために身体イメージの造形に質的な変化が生じ、その結果として身体イメージの造形がわれわれの自然な知覚を模倣するようなものに変貌していったのだと

考えることができます。これ以後、映画イメージがあまりに巧妙に知覚を模倣するので観客はカメラの存在に気づかないほどです。アンドレ・バザンはこのことをカメラが「不可視」*になると表現していました。こうして観客の意識は限りなく知覚と同じものになり、サイレント映画を見る観客の意識と質的に異なったものになってきます。

* André Bazin, *Qu'est-ce que le cinéma?*, Les Éditions du Cerf, 2002, p.64

こうしてみると、一九三〇年代から四〇年代にかけて映画が制度化したのは身体と声の同時性にもとづくイメージの造形技術であったという点がはっきりしてきます。いうまでもなく、この制度化に最も成功したのはアメリカ映画です。フランス映画はこの点でむしろ遅れをとっています。一九二〇年代にアヴァン・ギャルド芸術としての地位を確立したフランス映画よりも、物語を語る技法をすでにサイレント時代から積み上げてきたアメリカ映画の方がトーキー・システムを活用することにかけて上回っていたからです。例えば、ルネ・クレールの最初のトーキー作品である『巴里の屋根の下』（一九三〇年）を見てみましょう。素晴らしい作品ですが、この作品ではトーキーの効果が十分に活用されていないことは明瞭です。この作品は音声が無い状態で見ても完全に理解することができますと思います。それはまさに音の付いたサイレント映画と違っていいでしょう。ところが同時期のアメリカ映画はすでにトーキーを使いこなしています。

このように見てくると、映画におけるリアリズムとは、身体と声の同時性を中心にしたイメージの造形技術の確立によってもたらされたと考えられることができます。重要な点は、身体イメージへの音声のたんなる添

加ではなく、これら二つの要素の同時性という局面が新しい映画イメージをもたらしたという点です。観客の意識の側からこの事態を理解しようとしたとき、サルトルの想像力理論は極めて有効な視点を与えてくれました。くり返しになりますが、想像と知覚はまったく種類の異なる意識的作用であるというのがサルトルの根本テーゼでした。またすでに述べたように、このテーゼを単純化すれば想像と知覚は不連続であるということになります。サイレント映画とトーキー映画は観客の意識にまったく異なった経験をもたらすものですが、トーキー映画は音の付いたサイレント映画にすぎないという通俗的な説明ではこの違いが無視されてしまいます。サルトルのテーゼによってこのような通俗的な説明を否定し、もつと現実の経験に即した説明を考えてみるができるわけです。

サルトル想像力理論の限界 — むすびにかえて —

ここまではサルトルの理論をいったん受容れる形で議論を進めてきましたから、発表者の立場はサルトルに対して非常に好意的なものであると受止められたかもしれません。実際、サルトルの想像力理論は映画史に適用したときかなりの説明力を発揮します。しかしもちろんその説明力には限界もあります。そこで最後にサルトルの理論の限界と思われる点を指摘しておく必要があります。

人間の身体動作を細かくカットに割ってつなぐことで、日常の知覚経験を模倣するようなイメージを構成していくというのが一九三〇年代以降に制度化されたリアリズムの技法です。しかし、それ以前の映画にリ

アリズムとみなしうる作品がまったくなかったかという点ではありません。ムルナウの『最後の人』(一九二四年)のような音の無いトーキーともいべき作品すら存在しますし、そもそも映画は写真を基礎にしたものですから、そこに映っているものは現実です。物語は虚構でもそれを演じている役者は現実存在するという意味で現実です。この点はいくらモニター・ジュによって象徴的な意味を作り出そうとしても決して消えない要素です。そうするとトーキー映画の特徴である知覚的イメージはじつはサイレント映画にも共有されているといわなければならぬ。サルトルに頼ってばかりいるとこの点が説明できません。

この点を説明するために、映画には始めからアリズムへの傾向が内在していたと考えることができます。これはアンドレ・バザンが採用した観点ですが、このような観点からすればサイレントからトーキーへの転換は音声という要素の導入によってこの潜在的な傾向が実現していく過程として理解することができます。サイレントは映画がおのれを表現していくひとつの段階にすぎない。実際、ルノワールもヒッチコックもフォードも、サイレント時代から映画を撮り始めてトーキー映画の技法を完成していったわけです。また、ヴェンダースが最近『Pina』・パウシユ 踊り続けるいのち』を3Dで完成させましたが、3Dもまた映画がおのれを実現していく運動の新たな段階として理解することができます。ただしこの点はまだここでは十分に敷衍した形で述べることはできません。その代わりに、このような観点から見直したときのサルトルの想像力理論の限界について考えてみたいと思います。

問題は、映画イメージは現実の表象であるという常識的な考えにサルトルもまた囚われているという点にあると思われれます。現実の対象とそ

の観念を区別するデカルト、ロック以来の二元論的思考法がサルトルにもまだ残っています。知覚と想像の区別はこのような二元論的思考法にもとづいていると考えられるからです。事実、「アナログン」を手がかりにして不在の対象が想像されるというサルトルの議論は、対象に類似しないイメージがその対象の様々な性質を「魂に感覚させる手段」* になるという『屈折光学』のデカルトの議論にそっくりです。このような思考法に従って映画イメージを現実そのものと区別する限り、映画イメージは詩的想像力によって自由に操作しうる素材として取扱われてしまうでしょう。それゆえ、サルトルのような人の眼にはトーキー・システムがもたらしたリアリズムがそのような自由の放棄と映ったのかもしれない。しかし、このような考えに従う限り映画史のトータルな説明には無理が出てきてしまいます。そこで思い切って映画イメージは現実の表象ではなく現実そのものの延長であるという観点をとってみる必要があると思われれます。アンドレ・バザンは始めからそのような観点で映画を考えていましたが、哲学でそれに対応するのはいうまでもなくベルクソンのイメージ理論です。ここで、ベルクソンのイメージ理論を執拗に批判していたのがほかならぬサルトルであったという事実注目すべきでしょう*。詳細は別の機会にいたしますが、ベルクソンに対する批判こそサルトルの限界を認めるべきであるという形でサルトルの想像力理論の限界を示すことができるからです。

* *Œuvres de Descartes* VI, Adam&Tannery Ed., Vrin, 1996, p.113

** Jean-Paul Sartre, *L'Imagination*, PUF, 1994, pp.41-70