

トマス・エルセサー&ウォーレン・バックランド

現代アメリカ映画研究入門

水島和則訳
書肆心水刊

Shoshi-Shinsui.com

目次

序文	13
① 映画理論、方法、分析	18
② クラシックな物語／ポストクラシックな物語	51
③ ミザンセン批評と統計的様式分析	123
④ テーマ批評から脱構築分析へ	168
⑤ 『S／Z』、「読みうる」映画とビデオゲームの論理	206

SAMPLE
Shoshi-Shinsui.com

ファイフス・エレメント

チャイナタウン

イングリッシュ・ペイシエント

ダイ・ハード

ナレーション
物語叙述についての認知主義理論

6

ロスト・ハイウェイ

235

写真画像とデジタル画像におけるリアリズム

7

ジュラシック・パークとロスト・ワールド

271

オイディプス物語とポスト・オイディプス

8

バック・トゥ・ザ・フューチャー

303

フェミニニズム、フーコー、ドゥルーズ

9

羊たちの沈黙

342

結論

387

訳者あとがき 399

参考文献 408

映画名索引 411

人名索引 415

SAMPLE
Shoshi-Shinsui.com

詳細目次

序 文 三

1 映画理論、方法、分析…………… 18

序 二〇

1.1 映画研究者は何を研究するのか 19

1.2 なぜ映画を研究するのか 22

1.3 どのようにして映画を研究するのか 22

1.3.1 理論 23

1.3.2 方法 24

1.3.3 分析 34

1.4 各章の内容と選択された映画 40

1.5 要約 47

1.5.1 映画研究者は何を研究するのか 47

1.5.2 なぜ映画(クラシック・アメリカ映画と現代アメリカ映画)を研究するのか 47

1.5.3 どのように映画を研究するのか 47

2 クラシックな物語／ポストクラシックな物語…………… ダイ・ハード 51

序 51

2.1 理論——クラシック・ハリウッド映画 54

2.1.1 クラシック・ハリウッド映画の物語——二つの可能なモデル 56

2.1.2 三段論法としての物語——記号論四辺形 60

2.2 クラシック・ハリウッドの物語——方法 63

2.2.1 「クラシック映画」——文化的定義 63

2.2.2 「クラシック・シネマ」——い、く、かの形式的定義 64

2.2.3 話の展開の論理——マクロ分析 66

2.2.4 話の展開の論理——ミクロ分析 72

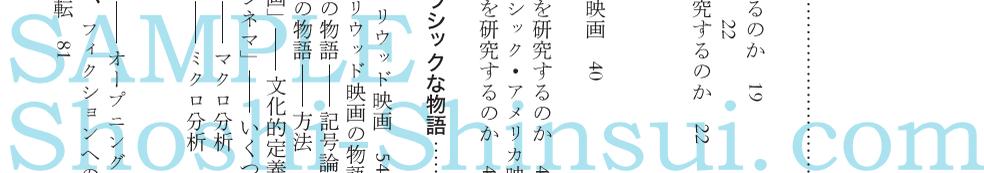
2.3 クラシックな分析 74

2.3.1 批評記事 74

2.3.2 クラシック分析——オープニング 78

2.3.3 導入(映画への、フィクションへの、登場人物の) 80

2.3.4 反復、交替、逆転 81



4

テーマ批評から脱構築分析へ……………チャイナタウン 168

序 168

4・1

テーマ批評——理論 169

4・1・1 一般的テーマの発見 169

4・1・2 特殊と一般の関係を定める規則 170

4・1・3 一般的カテゴリーの性質 173

4・2 テーマ批評——方法 174

4・3 テーマ批評——分析(ロマン・ポランスキー) 175

4・3・1 『チャイナタウン』のテーマ分析 177

4・3・2 テーマ批評と作家主義 180

4・4 脱構築——理論 183

4・5 脱構築——方法 184

4・6 脱構築——分析 186

4・6・1 映画製作の詩学 186

4・6・2 (限界のない)記号現象の詩学 190

4・6・3 『チャイナタウン』における浮遊する記号表現を示す三つの典型的シーン 196

結論 202

5

『S/Z』、『読みうる』映画とビデオゲームの論理……………フィフス・エレメント 206

序 206

5・1 理論——『S/Z』の五つのコース 207

5・2 方法——『S/Z』と映画分析 214

5・3 分析——『S/Z』と『フィフス・エレメント』 219

5・4 理論——ビデオの快楽と物語映画 225

5・5 方法——ビデオゲームのルールをマスターする 227

5・6 分析——『フィフス・エレメント』のなかのビデオゲームの論理 230

5・6・1 視覚効果、相互作用性、そして書きうるテクスチャー 232

6

物語叙述についての認知主義理論……………ロスト・ハイウェイ 235

序 235

6・1 理論——『フィクション映画における物語叙述』 237

6・2 方法 240

6・3 分析 243



6・4	理論——物語の理解と映画	260
6・5	方法	264
6・6	分析	265

7 写真画像とデジタル画像におけるリアリズム……ジュラシック・パークとロスト・ワールド 271

7	序	271
7・1	理論——アンドレ・バザンのリアリズム論	272
7・1・1	映画の様式の歴史	272
7・1・2	リアリズムの三つの側面	275
7・1・3	存在論と物理的描写	277
7・1・4	バザンを越えて——「リアリティ印象」についての言説理論	280
7・2	方法	281
7・3	分析	284
7・4	理論——デジタル・イメージと様相論理	289
7・5	方法	295
7・6	分析	298
7	結論	300

8 オイディプス物語とポスト・オイディプス……バック・トゥ・ザ・フューチャー 303

8	序	フロイト、ラカン、ジジェク——症状を読むという未来への回帰	303
8・1	フロイトとラカン——理論	304	
8・2	フロイトとラカン——方法	306	
8・2・1	フロイト	306	
8・2・2	ラカン	309	
8・3	フロイトとラカン——分析	311	
8・3・1	フロイトとオイディプス	311	
8・3・2	ラカン派の分析	315	
8・3・3	徴候的読み〔症状の読み〕	317	
8・4	ジジェクと新ラカン派——理論	325	
8・5	ジジェクと新ラカン派——方法	327	
8・6	ジジェクと新ラカン派——分析	328	
8・6・1	恥と屈辱	328	
8・6・2	被害者という外交政策	330	

8・6・3	症状〔徴候〕——システムを支えるのか転覆するのか	332
8・6・4	兄弟たちの体制	334
8・6・5	タイムトラベルと超自我の要求	336
結論	340	

9 フェミニズム、フーコー、ドゥルーズ……………羊たちの沈黙 342

序	342	
9・1	フェミニズムと映画——理論	346
9・2	フェミニズムと映画——方法	348
9・3	分析——『羊たちの沈黙』のフェミニズム的読み	349
9・4	フーコーとドゥルーズ——理論	358
9・4・1	フーコー	359
9・4・2	ドゥルーズ	362
9・5	方法——フーコーとドゥルーズ	365
9・5・1	フーコー	365
9・5・2	ドゥルーズ	369
9・6	分析	373
9・6・1	フーコー的読み	373
9・6・2	ドゥルーズ的読み	378
結論	384	

結論	……………	387
解釈とは何か、そして分析とは何か		387
解釈パラダイムの解釈と分析		392
クラシック／ポストークラシック(第2章)		393
ミザンセン批評、テーマ批評、作家主義(第3章と第4章)		393
ビデオゲームの論理と認知主義批評(第5章と第6章)		394
デジタル・リアリズム(第7章)		396
精神分析的、ポスト精神分析的、そして反精神分析的批評(第8章と第9章)		396

SAMPLE
Shosha-Shinsui.com

現代アメリカ映画研究入門

Studying Contemporary American Film: A Guide to Movie Analysis

Shoshi-Shinsui.com

凡例

- 一 本書は、Thomas Elsaesser & Warren Buckland, *Studying Contemporary American Film: A Guide to Movie Analysis*, Arnold publishers, 2002. の全訳である。
- 一 原書における強調のイタリックは傍点で示した(英語原文に対しての外国語であるためにイタリック表記されている場合には傍点を附していない)。出版物・映画作品名のイタリックは『』括りとした。
- 一 原注は(1)(2)(3)……の形式で示し、原書のとおり各章末に記した。
- 一 訳注は「」内に記した。「」の使用(原著者が引用文に対して施した補いに使用されている)は原書のとおりである。() は原則として原書中に用いられている場合に限って用いた。字下げ段落の引用文の上部に添えた横線は、本訳書において視覚的区別の便宜として補ったものである。
- 一 原書における引用符、は「」に置き換え、内の、はへに置き換えた。
- 一 は原書におけるハイフンに対応している(片仮名語として「無しの表記が一般的になっているものは省いたケースが多い)。Ⅱは原書で用いられている等号Ⅱのほかに、原書中の多義的な一語を訳語二語の連結であらわす場合にも使用した。
- 一 原書におけるコロンは、縦書き訳文においては——に置き換えることを基本としたが、ごく短い語句を組み合わせるために使われている場合にコロンのままとしたところがある。
- 一 原書における大文字始まりの語句は《》括りとした。

序文

チャック・クラインハンスは熱帯の楽園に位置する、生物学が未発達な社会についてひとつの挿話を語っている。この社会は何千種類もの鳥に囲まれており、バード・ウォッチングは地元の人々が好む趣味のひとつだ。人々は鳥を観察し、鳥について語り、鳥について書くのに熱中している。そんなある日、

別の社会から何人かの人々がやって来た。その人々の説明では、自分たちの望みもやはり鳥を観察し、鳥について語ることであり、鳥について文章さえ書いてみたいということだった。しかし、そのやり方は地元の人々と異なっていたのである。新参者たちは鳥の美しさを賞賛するよりも、データを記録することに興味をもっているようだった。この人々は何日も費やして、同じ鳥を研究したり、どのようにして鳥は飛べるのか、移動するのか、何年も同じ種類の巣をつくるのかといった問題について話し合った。当初、現地の人たちはよそ者を笑い飛ばそうとした。しかししばらくして、外国人たちが鳥を解剖したり鳥に命名したり、鳥を見ながら育ててきた人々よりも鳥について多くのことを知っていると言張し始めると、それは度を越してしまった。もはやそれを気まぐれとしてやりすごせばじゅうぶんとも思えなくなった。訪問者たちは今や、まったく新しい言葉を使って鳥について話しているのだ。もうたくさんだ！

(Kleinmans 1976: 37)

この挿話はアカデミックな映画研究にもあてはめられる。アカデミックな映画研究は映画、多くはアメリカ映画（とりわけハリウッド映画）をめぐって専門的な語彙をつくり出した。とはいえ専門的な語彙は氷山の一角でしかない。語彙が象徴しているのは、右記の物語での生物学にかなり似通った、映画の新しい見方と考え方——「エキスパートの」

やり方である。専門家は映画についての直接的で常識的な見解（エンターテイメントとしての映画の消費あるいは鑑賞）を越えていく。そして常識にとって必要のない一連の問題を立て始める。映画研究者は「見慣れない」理論に情熱的関心を抱き、映画に対して「未知」の「わかりづらい」問いを立てる。これらの問いはどこからやって来たのか。なぜそれらは重要なのか。問いに答えるために必要なところか、問いを立てるためにさえ知る必要のあることとは何だろうか。

『現代アメリカ映画を研究する——映画分析入門』（本書の原タイトル）は、映画研究者たちが立ててきたさまざまな問いを概説し、そのわかりづらさを乗り越えて、それらの問いの意味と目的とを明確にし、なぜそれらの問いが重要なのかを説明する試みである。説明するだけではなく、この企てをユニークなやり方でおこなう。各章では、できるだけ明確かつ簡潔なやり方で、特定の映画理論の前提を概説しそれらの理論から方法を抜き出したうえで、特定の映画が分析される。それから同じ章のなかで、別の理論から導かれる別の方法によって同じ映画がもう一度分析される。各章は同一の方法で構成され書かれている。各章の形式を統一したことにより、それぞれの理論や分析方法がよりわかりやすく理解しやすいものになり、しかも比較しやすくなることが意図されている。映画理論や方法の構想さえ明確にできれば、それらの理論や方法には目的があり、役に立ちうるということが本書で論証したい。それぞれの理論や方法の価値を示す証拠は、個々の映画の分析を通して得られた成果のなかにある。批判的な読者はそれらの成果が各章で概説された理論や方法の手助けなしに得られたかどうかを判断しようとしてもいいだろう。

おそらくチャック・クラインハンスの挿話を拡張して、自分の全人生を通じて熱心に鳥を観察してきた現地の人々のなかに、専門家の言ったことや書いたことに関心を抱く者もいると想像してもよからう。それは、現地の人々が専門家の言ったことを受け入れなければならないという意味ではない。専門家の考えを応用し、修正し、発展させることにより、現地の人々も専門家の見方や考え方に批判的に参加するという意味である。アメリカの哲学者W・V・O・クワインは、自分にとって未知の文化に属する言語を研究する人類学者という仮想例を与えている。人類学者が一匹のウサギを指さす。原住民が「ギャヴァガイ *gavagai*」と言う。それで人類学者は「ギャヴァガイ」を書き留める。ところが食事の時間になってようやく人類学者は、「ギャヴァガイ」が「夕食」の意味だったことを発見する。専門家の知識は原住民の常識的理解と比べて必ずしも優れているわけではない。双方が異なる問いを発しているのだ。

クワインの例における人類学者は辞書を執筆している。原住民は次の食事について考えている。

映画研究において、映画研究者は「ネイティブ」の映画観客と異なる問いを発している。しかしながら現地ネイティブの人々の観客が映画を異なるやり方で見たいと考えるなら、映画研究に目を向けることができるだろう。ところが多くの学生は映画理論や方法から関心を遠ざけている。その理由は、学生たちが映画研究者の思考法に少しづつなじんでいくのではなく、その思考法の成果を見せられるだけという点にあるのではないだろうか。本書は、一群の重要な現代映画についてのわれわれの思考の成果を公にするだけではない。同時にわれわれの思考のプロセスを辿れるようにし、分析を達成する手続きをさらけ出そうと試みている。それらの手続きが真似られ、修正でき、拡張できるといふ期待を込めてである。本書が映画理論を専門化された形の知識として紹介したことについて弁明するつもりはない。この基本的なアイデアから逃げることはできないし、それを望んでもいない。しかし、その専門化された知識を手に入れるようにすることこそが本書の望みである。学生たちは、その専門化された知識を吸収し咀嚼した後になってはじめて、その知識を越えていく望みを抱けるのである。ニッチェは、無神論者は宗教を攻撃できるようになる前に聖職者にならなければならないと主張した。同じことは映画理論や映画分析の方法を含めたすべての世界観にあてはまる。

各章の内容と構成とをつくりあげた後で、著者たちは次のように執筆を分担した。トマス・エルセサーは第2章、第8章、第9章と結論を担当した。ウォーレン・バックランドは第3章、第5章、第6章、第7章と序文を担当した。第1章は二人の著者が協力して書き、ウォーレン・バックランドが第4章の前半を、トマス・エルセサーが後半を執筆した。もちろん二人の著者は、互いの担当した章に対しても批評と訂正を加えている。

トマス・エルセサーの謝辞 この本の執筆を成し遂げた粘り強さと、異なる地理的ロケーションにいる二人の作者が共同の企画を達成するためのロジスティックスを担当した忍耐力に対して、ウォーレンに感謝の意を表したい。それぞれ異なる章にコメントをくれたことに対してアムステルダム大学の同僚たちにも感謝したい。第2章と第9章に感想をくれたガーウィン・ヴァン・デル・ポルとパトリシア・ピスター、第4章に鋭い意見をくれたチャールズ・フォースヴィル、そして第8章について寛大で建設的な意見をくれたウィム・シュタートに対して。二〇〇一年春学

期でのニューヨーク大学の学生たちは、この本を改訂する過程にもっとも近くで立ち会った証人である。改訂しない方が学生たちの好みになつていたかもしれないが、エド・ブラニガンの愉快なユーモアと熱心さにも深く感謝したい。最後に本書を、ウォーレン、マイケル・ウイーデル、ピーター・クレイマーと共に過ごしたトゥシンスキー劇場とベルビューホテルにおけるハリウッド映画観賞後のセッションに捧げたい。

ウォーレン・バツクランドの謝辞 本書は、トマスが私をアムステルダム大学の映画研究MA課程で教えるよう熱心に誘ってくれたところから生まれた。数え切れない招待に対してトマスに感謝すると同時に、さまざまな映画理論や方法を私なりにまとめ直す講義を聴講してくれた多くの学生たちに感謝の意を表したい。

映画理論と映画分析の方法に対する私の関心は一九八〇年代半ばまで遡る。ダービー高等教育カレッジ（現在のダービー大学）で写真を専攻する学部学生だったとき、私は初めて映画を観るこの新しい「エキゾティックな」方法に出会った。ジョン・フラートンが私にバザン、エイゼンシュタインとメッツ、『市民ケーン』と『地獄の黙示録』ならびに初期スウェーデン映画（数多くの初期スウェーデン映画があつた）について手ほどきしてくれたのはダービーにおいてだった。一九九九年に、現在はスウェーデンのストックホルム大学にいるジョンが映画の方法論についての三日間のワークショップで講義をしないかと私を誘ってくれた。このワークショップの準備のおかげで、本書の私が担当した章の多くに形を与え、推敲することができた。そしてこのワークショップの期間中、私はジョンが映画研究を私に教えるために多大な個人的時間とエネルギーを捧げてくれた一九八〇年代半ばの幸福な日々をなつかしく感じ始めた。本書で私の担当した章によって、ジョンの努力が甲斐あるものだったことが証明されればと願っている。

加えて、さまざまな友人や同僚が私の担当した章のさまざまな段階の草稿を読んだり話を傾けてくれた。そのなかにはジョン・カビット、ピーター・クレイマー、リディア・パパディミトリオー、ジェイ・ストーンとヤニス・ツイウマキスがいる。とくにアリソン・マクマハン、執筆や議論で誤りを犯す機会が多々あつたところから私を救い出してくれた。ジェフリー・キングも、『ファイブ・エレメント』のオーブニングに対して彼の音楽の知識を捧げてくれた。脚本家のジョン・リーリイは寛大にビデオ、DVD、脚本を探し当てたり提供してくれたりした。

私はそれぞれ異なる章を異なる学会大会で発表している。第3章の後半（統計的スタイル分析の部分）は、二〇〇

○年三月一七日から一九九日にリーディング大学で開催された「様式と意味——テクスト分析、解釈、演出」をテーマとする会議で報告した。第5章の後半（『フィフス・エレメント』におけるビデオゲームの論理）は、リパプール・ジョン・ムーア大学で一九九八年一月二日から二二日に開かれた「消費——ファンタジー、成功、欲望」と題する会議での報告である（これはJ. Fullerton and A. Söderbergh ed. *Moving Images*, London: John Libbey 2000: 159-64として公刊されている）。第6章の後半（『ロスト・ハイウェイ』における語りの諸水準）は、一九九九年二月一三日、シェフィールド大学における「核心の荒野と頂点における不気味なもの——デヴィッド・リンチの映画」と題する会議で報告された。最後に第7章の後半（『ジュラシック・パーク』と『ロスト・ワールド』における可能世界）の草稿を一九九七年六月にグラスゴウ大学の映画研究年次大会で発表し、その改訂版を一九九八年一月六日から九日にストックホルム大学における「動く画像のテクノロジー」についての大会で報告した。この発表はその後、*Screen*, 40, 2 (1999): 177-92として公刊されている。ここでの再版を許可してくれたことに対して、ジョン・リビー出版とオックスフォード大学出版に対して感謝の意を表したい。

SAMPLE
Shoshi-Shinshu.com

映画理論、方法、分析

1

序

シネマとは何か、そしてフィルムとは何か。わずか一〇〇年前に映画は異なるさまざまな姿で出現し、あまりに自明のもの、同時にあまりにありふれたものとなってしまったので、映画がいったいどのような点で実際に不思議な現象なのか、正しく認識されることはほとんどない。映画は並はずれた娯楽のメディア、極上のストーリー・テリングの装置であるだけではない。それは他のどこにもない世界、映画が「発明」されるまでは夢にも考えられなかった世界にある種の存在と直接性とを与えてしまう。これほど強い感情を与えるものが他にあるとは思えない。「向こう側にある」世界や他人の生活の中に人々をこれほど直接に、これほど感覚的に巻き込むものは他にない。画像、運動と音との結合は、人間存在に与える効果という点で明らかにきわめて神秘的な何事かである。それはしばしば、人生そのものの一種の複製、不死のひとつの形、永続し永遠に魅了し続ける鏡として記述されるような効果である。同時にそれは人生に対するひとつの危険でもある。人生の代用、人生に取って替わるもの、気晴らしや気を紛らすもの、ヴァーチャルな世界、その存在感を前にすると実在する世界あるいは少なくとも別の現実が消え去ったり破壊されたり色褪せていくようにみえる、いつまでも続く幻想として人生を脅かしているからだ。映画とは、すべてが真実である世界とすべてが嘘である世界との中間に位置する、人工の世界なのだから。

映画を研究しようとする者にとって、映画についてはよく知っていて、映画が直接目の前にあるということがひとつの問題を生じさせる。クリスチャン・メッツは書いている。「映画はわかりやすいがゆえに説明することが難しいのだ」。われわれは誰でも映画とは何か、何を意味するのかについて直観的に理解している。それでは、映画研究のなかで研究すべきことはいったい何なのか。そのうえ、なぜ映画を研究するのか。これらの根本的な問題を乗り越えても、さらに別の問題に直面することになる。すなわち、どのようにして映画を研究するのか。本書では、これらの問いひとつひとつを順を追って取り上げていきたい。章末には内容の要約を掲載している。

1・1 映画研究者は何を研究するのか

あらゆる形式の探求と同じく、映画研究者も「探求の対象」（研究の向けられる領域）を選ぶ必要がある。そしてそれらの対象から、解決すべき問題となる側面を選び出す必要がある。映画館で上映されたり、TVで消費されたりする映画は、経済的、技術的、社会的、心理的そして記号論的な処理のまさしく最終的な産物にすぎない。映画が問題のないものにみえるのは、これらすべての処理プロセスをことごとく無視し、消費者という位置に身を置いた場合だけである。「一方」映画研究者は判断を下す消費者である。映画がつくり出されるまでのプロセスにも考察を加えるのだから。

映画研究には大きく分けて三つの探求領域がある。映画史、映画理論ならびに映画分析である。古い映画史あるいは伝統的な映画史の問題点は、素人の歴史家たちによって形式にこだわらずに書かれていることである。素人の映画史は、少なくとも二つの根本的前提によって動かされている。ひとつは、技術革新を見せつけた映画だけに歴史家は注意の焦点を合わせればよいという目的論的前提。もうひとつは、これらの技術的達成は映画の本質あるいは映画に本来備わっている力を活用しているのだから重要だ、と主張する本質主義的前提である。その結果伝統的な映画史は、技術的達成や技術革新に乏しい原始的映画（それらは、映画の本質を用いているとはみなされない）から、より洗練された（より「映画らしい」）映画に至る、直線的に配列された映画のリストからなる。そのうえ、これらの映画史は通常、大づかみで概略的なもので、映画についての筆者の選択的記憶や不正確な二次資料にもとづいており、結果と

して漠然とした寄せ集めの映画史に終わっている。映画研究が大学で制度化されるようになった一九七〇年代に登場した「新しい映画史」は、映画史の研究すべき限定され境界づけられた（全体的ではない）領域を切り開いた。そして広範囲にわたって一次資料の証拠を引用したものを盛り込み、厳密で系統的な、明示化された方法を用いた研究を達成した。そのすべてが伝統的な映画史をことごとく修正し、書き直すことになった。

映画理論家は、問題のない、あらかじめ与えられた実体として映画を研究するのではなく、独自の特性をもち、文化的効果と社会的効果を持った、複雑でほとんど理解されていないメディアとして映画を研究する。したがって映画理論家は、映画が無害なエンターテイメントのひとつの形式にすぎないという常識的で先入観にみちた理解に挑戦し、そうした理解を越えていく。そしてその代わりに、映画とは二〇世紀の近代社会とポスト近代社会にとって不可欠であるような、固有の重要性をもったメディアなのだと言張るのである。

映画分析をおこなうさいの問題は、分析の手順を管理可能にすることである。分析者は映画を生産と受容の脈絡から切り離された、ひとつの抽象的で理想化された対象として研究する。これは（受容研究の研究者がそう主張するように）ひとつの限界のように聞こえるかもしれないが、そうした抽象化と理想化という措置は事実上、分析を可能にするために必要な最初のステップである。映画の分析を管理可能なものとするためには、まず最初に探求対象の境界を定めなければならない。そのために映画研究は、「映画」という項目のもとに現れる少なくともいくつかの要素については、非関与的で無意味なものとは判断する必要がある。もっと後の段階になってようやく、それら捨てられた要素が研究の対象になるかもしれない。構造主義からポスト構造主義への発展、精神分析的映画理論における、映画の観客を所定の位置に固定してしまう（窃視症やフェティシズムのような）無意識のメカニズムの研究から、観客と映画との関係を流動的で異質なものと考えるファンタジーの理論への発展、さらには映画の分析から映画をとりまくテキストや言説に焦点をしばった受容研究への移行、そして認知主義映画理論における観客の合理的な思考活動の研究から観客の情動的活動の研究への発展も、以上のように説明されるのだ。

映画の分析は伝統的に物語を重視してきた。物語が提起している数多くの問題のひとつは、映画にとっての物語の中心性をどう理解するかということである。それはひるがえって、われわれの文化、もっと広げれば西洋の表象システムにおける物語の中心性をどう理解するかということにもなりうる。もうひとつ別の探求対象が浮かび上がって

くるのはこの文脈においてである。「新しい」「ポストークラシックな」あるいは（一貫してハリウッドに重点を置いて）「現代的」なアメリカ映画とさまざまな呼び名で呼ばれてきたものは何なのか。取り組むべき多くの問題のなかには次の二つの問題が含まれる。現代のアメリカ映画における物語ナラティブの役割とは何か。そしてクラシックなアメリカ映画と現代的なアメリカ映画とはどんな関係にあるのか。これらの問題に取り組むためには、アメリカ映画をひとつの形式的体系として調べると同時にイデオロギー的言説としても調べていくことが必要となる。とりわけクラシックなアメリカ映画が全面的に物語を頼りにしているのはなぜかを評価するために、そして現代の映画がポスト物語映画なのか、あるいはクラシック／現代的という区別が別の基準にもとづいておこなわれるべきなのか（それはクラシック映画の物語論的伝統が現代映画においてもなお続いているという前提に立っている）を定めるために、それが必要なのである。以上の二つの問題については本書の全体を通して取り組んでいくものの、第2章で詳細に検討する。

分析のなかで、理論と方法、そして理論とその応用とはどんな関係にあるのだろうか。共有された前提によれば、理論は方法に対するひとつの準拠枠、問題を分析したり問題をはっきりと表現する（たとえば、ポストークラシック期のハリウッド映画は物語の論理によって動いているのか）のを映画研究者に対して可能とするひとつの概念図式としてはたらく。それによって映画を分析するときは何を探せばいいのか、どうすれば最良の分析ができるのか、その指針が分析者に与えられるのである。デヴィッド・ボードウェルはその著書『意味の形成』のなかの今では有名になった言明のなかで、映画理論、方法と分析のあいだに存在すると多くの映画研究者が想定していた明確な関連性を疑問視している。ボードウェルの主張によれば、映画分析は映画理論から直接の影響を受けているわけではない。その代わり、映画分析は一般的な人間の認知能力や推論能力、キルトを縫ったり家具を作ったりするときに用いるのと同じ能力にしたがっているのだと彼は主張する（Bordwell 1989: xii）。この本でわれわれは、理論、方法と分析との間に明確な関連性があるという、共有された前提の側に立つ。すなわち、方法を発展させて映画の分析を進めるうえで、理論が鍵となる役割を果たすと考えるのである。

1・2 なぜ映画を研究するのか

この問いは次のように組み立て直して理解すべきである。なぜクラシックなアメリカ映画と現代アメリカ映画とを研究するのか。第一にわれわれは、現代映画における物語の役割を理解する必要がある。なぜなら、われわれはある歴史的分水嶺、物語映画と結びつけられた表象の様式、可視性の論理の変容に立ち会っているかもしれないからだ。第二に、クラシックなアメリカ映画や現代アメリカ映画がなければ、おそらく映画は研究されていないだろう。とりわけハリウッド映画は、至高のアメリカの芸術である。それはちょうど、悲劇がギリシャの芸術であり、ピラミッドがエジプト文明と結びつけられ、巨大な教会が神聖ローマ帝国と結びつけられるのと同じである。この点で二〇世紀はアメリカの世紀であり、アメリカ映画はその映画ジャンル、スターそして物語と共に、ほとんど絶えることなく人々を、世界中の人々を魅了し続けてきたのである。ひとつの文化的形式が創造されたのだから、これはひとつの偉大な歴史的偉業である。アメリカ映画の支配は同時に、他の多くの形態の映画の息の根を止め、抑圧し、周縁に追いやってきた。そのまぎれもない経済力は、残りの世界、そのイメージ、ファンタジー、ライフスタイル、夢や望み、現実についての考え方を「植民地化」してきたのである。

というのもハリウッド映画は世界産業であり、世界共通の言語、ビジュアル・コミュニケーションの強力で安定し完成されたシステムなのである。ハリウッド映画はそうした性格を備えたものとして、映画における権力や映画を通じた権力には限定されない、現実の権力も体現している。TVにおけるイメージのコード化、政治、広告、ライフスタイルなどのイメージ形成は、イメージのなかとイメージを通してのメッセージと意味のコード化によって、さらにはイメージと言葉の結合によっておこなわれるのである。

1・3 どのようにして映画を研究するのか

ここまで、何を研究するのか、なぜ研究するのかについて考えてきた。しかし今度は、大きな問い、どのようにし