

運動するイメージのリアリテ

—眼と動くイメージ

深川 一之

序

映画とアニメーションは、同一の原理からつくられた二つのジャンルである。本稿では複数の静止像によって動く像をつくり出すメディアを一括して動画と定義し、動画の下位ジャンルの中から——その境界がどこまでも曖昧になりつつある現在ではあるが——映画とアニメーションについて考察していく。

今から 100 年と少し前、誕生したばかりの映画を初めて眼にした観客たちは、動く映像に大いに驚かされたという。その驚きを証言する言葉から、彼らはよく見知った写真という静止像が突然、動き出したのと同時に、動く映像が発する、強い（それまで感じたことがなかったような）現実感に驚嘆していたことが分かる。初期の映画の観客に止まらず、現在の私たちも、動く映像に強い現実感——いまそこにそれがあるという——を抜き難く感じることはないだろうか。そして、また同時に既視を越え出る未知の何かをそこに認めることはなかったか。

動く映像が私たちにもたらした驚きの意味を解き明かそうと、これまで数多くの記述が試みられてきた。本論では、映画のメカニズムの技術論あるいは原理論的な成り立ちが一種の映画によって開かれる「現実」の描写となっている論考を辿りつつ、動画という媒体の持つ可能性の一端を明らかにすることを目指す。

そのために本稿で論証の中心となるのは、哲学者ジル・ドゥルーズが 1980

年代に残した『シネマ』において展開した「運動－イマージュ」である。ドゥルーズの『シネマ』は「イマージュ－運動」と「イマージュ－時間」の二分冊からなる著作であり、周知の通り、ドゥルーズ哲学の関心は、主に前者から後者への、映画史と交差しつつ現れる推移（運動と時間の従属関係の逆転）にある。その結果、「イマージュ－時間」に隠れ、時にその重要性が看過されがちな、「イマージュ－運動」であるが、本論では、この概念が動画という媒体に開き得るポテンシャルを捉えたい。

その前段階としてまず、映画理論史における古典ともいえる考察、ゴダールやトリュフォーといったフランスにおけるいわゆるヌーヴェル・ヴァーグの映画作家たちの精神的父親とも称される映画批評家であり、理論家であるアンドレ・バザンが、1945年に発表した「写真映像の存在論」を經由しよう。

1. 写真、人間の外にある眼

人間の内観を介さずに「外部世界のイマージュ^①」を捉える写真という媒体にこそ、映画の可能性の中心があると、アンドレ・バザンは言う。

写真の美学的な潜在能力 *virtualité* は、現実を躰わにする力にある。濡れた歩道のその照り返しや、とある子供のその身振り、そうしたものを外部世界の布地の中から見分ける作業は私 *moi* の影響を受けることがない。レンズの非感情だけが対象から習慣や先入観を、私の知覚がそれによって対象を包み込んでいた垢をまるごと取り除き、私の注意に、ゆえに私の愛情に対象を穢れなきままに取り戻させてくれる^②。

そうした現実の姿を捉えるのに写真家という人間主観の「個性は事象の選択や、それをどの角度から捉えるかといった、事象のペダゴジーを通してしか介入することがない」。もちろん、人間の内観の外側にある世界を啓示する潜在力を写真というメディアに仮託する言説は必ずしもバザンの独創ではない。また、写真の持つ絶対的な客観性の保証が歴史的刻印を帯びたものでしかないという、いくつもの議論を経た、さらに、そのメディア環境が写真的イメージの客観性を保証し得なくなっているように見える現在において、バザンの唱えた

写真映像のリアリズム論がどこか過去の議論となったという印象は否めない。しかし、「写真映像の存在論」において、写真像をトリノの聖骸布に刻印されたとされる「キリスト像」に擬えていたことから分かるように、バザンの言う写真映像の客観性とは、単に、既にある堅固な世界の姿を忠実にコピーする能力を意味してはいなかった。

… [写真] はある事物や存在のイメージではなく、より正確にはその痕跡なのだ。その自動的な発生 *genèse automatique* は、写真を他の再現の技術から根本的に区別する。写真家はレンズを介して、光の真の刻印を、つまり型取りを行う^③。

写真イマージュの光そのものによる「自動的な発生」は、人間の備える「記憶や想像力」といった主観のフィルターを通さずに、撮影の瞬間に「外部世界の布地の中から」イマージュを浮き上がらせる。その時、人間以前の世界の相貌が私たちに像となって顕れる。それはバザンの映画論に賭けられていた一種の信であったと言えるだろう。写真は対象の類似性ではなく、「同一性」を保証する、というのがバザンの映画論の起点である。

バザンはまた、写真を「防腐処置を施したミイラ」にも擬えた。だが写真が静止像（ミイラ）である限り世界は凝固した「断面」においてしか「保存」され得ない。そうした写真の欠点を映画は補完し得ると、バザンは主張する。

…映画は写真的客観性の時間における達成として出現する。映画フィルムは私たちに対して、ちょうどかつての昆虫を無傷のまま琥珀の中に保存するように、対象をその瞬間の中に保存するだけには止まらない。映画はバロック芸術を痙攣的なカタレプシーから解放する。初めて諸事物のイマージュが、また、それらの持続のイマージュともなったのだ。まるで変化のミイラであるかのように^④。

そして、現実の持続を保存するのに適した技術であるとバザンが主張したのは、何よりも、ひとつのシーンをワン・ショットで撮影するショット・シーケンスと被写体深度の深いレンズで奥から手前までがほぼ鮮明に捉えられた、ディープ・フォーカスによる撮影画面であった。

50年代に発表され、後に「映画言語の進化」としてまとめられた論考において、バザンはモンタージュを批判する。バザンの批判するモンタージュとは、連続するショットの関係によりあらかじめ一義的に意味を強制する慣例と化した修辭（例えば「若い娘+花の咲いた木=希望」）、「それらの映像が客観的には含んでいなく、そして、それら映像どうしとの関係からのみ生じてくるひとつの意味の創造⁶⁾」である。それは「モンタージュによって、観客の意識面に投影された、イメージの影」であって、現実世界の顕れではない。

対して、ショット・シークエンスやディープ・フォーカスにおいてはそこに現れる映像それ自体が意味の多義性を持つ。あらかじめ決定されているのではなく、その持続とともに観客が、映像の中から見出すべきイメージの複層的な様態を、バザンは「曖昧さ *ambiguïté*」と名付けたが、ここで、注目したいのは、バザンが批判しているモンタージュが撮影後になされる操作であり、ショット・シークエンスやディープ・フォーカスが撮影時に関わる技術であることだ。それは、写真が「光の真の刻印」であるというバザンの信、人間主観を超えた世界への信が、写真の撮影時に関わるものであったことに呼応している。

2. 主観から客観へ、静止したイメージから絶え間のない動きである「運動-イメージ」へ

80年代に発表された『シネマ』の二分冊において、映画の歴史を踏まえつつ、哲学者のジル・ドゥルーズは映画の存在論とも言うべき考察を展開している。そこには、映画の種々のタイプにおいて、いくつもの様相を纏って現れる世界の姿が描かれている。『シネマ』において、ドゥルーズが描く世界の姿はベルクソンが『物質と記憶』で描写した宇宙像に基づいている。

私たちの知覚はしばしば写真に擬えられてきた。しかし、私たちが知覚する対象は、初めからその事物のある、その地点において完全なイメージ（眼）であり、むしろ、対象であるイメージそれ自体から私たちの知覚そして意識が萌芽する。『物質と記憶』のベルクソンは、そうした事物のあり方にこそ「写真」の比喩を与えた。

もし、写真があるとしたら、それはすでに諸事物のまさに内部において、空間のあらゆる地点に向けて撮影され現象されている⁶⁾。

それ自体で完全な諸事物（写真）はまた宇宙のあらゆる他の対象（他の写真）と作用、反作用し続けている。「空間のあらゆる地点に向けて撮影され現象され」たイメージどうしが、相互に、果てしなく反映しあう、沸き立つような宇宙像。『物質と記憶』において描写された宇宙の姿に拠りつつ、ドゥルーズは、映画の知覚がそうした人間以前の世界の相貌へと遡り得ることを主張した。

…ベルクソンにとって、モデルは自然の知覚 *la perception naturelle* であり得ない（…）モデルはむしろ絶えず変化し続ける、とある事物の状態、そこにいかなる投錨の点も、準拠の中心も定められないような、物質-流れ *une matière-écoulement* であるだろう。…まさしく投錨の、地平の中心を欠いているために、映画のもたらす諸断面は、映画が自然の知覚が降りてきたその道を遡るのを妨げはしない。

「投錨の、地平の中心」を欠いた事物の状態、人間以前の宇宙の相貌へと、では、映画はどうやって遡り得る、とドゥルーズは考えているのだろうか？それはまず、『シネマ1 イメージ-運動』の第五章「イメージ-知覚」において、映画カメラの徹底的な可動性ととも示される。

フランス派やドイツ表現主義は主観的なイメージを発見した。しかし、また同時にそれらは主観的なイメージを宇宙の極限へと到らせた⁶⁾。

映画における主観ショットとは対象を見ている登場人物の視野を表現した画面を指す。もちろん、人の肉眼が捉える視野とレンズの映すそれとは性質を異にするのであり、主観ショットとは映画における修辭的表現のひとつだと考えられる。ある登場人物が何かに視線を向けている画面の後に、何らかの対象の映る画面を続ければ、それが彼の見ている対象だと（慣習的に）想定されるように。

しかし、ショット内で登場人物の視線＝カメラが動けば、それに相関して、画面内の光景も具体的に変容する。映画史における「フランス派、ドイツ表現主義」は主観ショットを徹底させることで、主観と客観の区分が限りなく曖昧になるようなイメージの状態を出現させた、とドゥルーズは言う。それは「準拋の中心を運動状態に置くことによって」出現する世界の相貌である。あたかも「万華鏡を回転させるように」と、ベルクソンの描写した、その相貌を刻々と変化させる宇宙の加速した姿。ベルクソンが『物質と記憶』で定義した「主観」と「客観」の差異をドゥルーズは繰り返す。

諸イメージが中心的で特権化された一つのイメージとの関連で変化する知覚は主観的となるだろう。そして、事物の中にあるような知覚、あらゆるイメージが互いに、それらの表面の全体、あらゆる部分において関連しあうことで客観的となるだろう⁹⁹。

浮遊する空中ぶらんこや縁日の回転木馬から捉えられた主観ショットのような「固定した点を眩暈の内で失っていく、見る者の運動と見られた運動の同時性へと全てが近づく」画面において映画は、ドゥルーズ＝ベルクソンの言う、まだその輪郭をくっきりと描くには至らない、全てのイメージが互いに果てしなく反映しあう「物質一流れ」である宇宙の状態を垣間見させてくれる。しかし、それは、主観の外側に厳然と区別された世界でなく、そこから派生してくるであろう、私たちの主観が萌芽状態で内包されている世界であることを忘れてはならない。

3. 流動するイメージ、物質の眼

映画の知覚は「物質一流れ」であるような宇宙の相貌をさらに遡ることができる、とドゥルーズは主張する。「流れを越え、物質の粒子あるいはガス状の知覚にまで¹⁰⁰」または、精神の眼（カメラ）から物質の眼へ、と定式化されるだろうこの行程はモニタージュそしてフォトグラム作用の顕在化によって示される。ドゥルーズはロシアのシネアスト、ジガ・ヴェルトフの「映画眼」に

ついでの説明を引用し、さらにこう補足している。

「それ（映画眼）は、宇宙のいかなる時間の秩序の中にある、いかなる点をも互いに結びつける」。スローモーション、早回し、二重写し、断片化、速度変化、マイクロ撮影、これらはすべて変化や相互作用に奉仕する⁽¹¹⁾。

現実の保存を強調したバザンが主に撮影時に関わる技術である、ショット・シーケンスやディープ・フォーカスを強調したのとは対照的に、ヴェルトフが、スローモーションや二重写しといった、撮影後に施され、上映時に顕在化する技術を顕揚しているのに注目したい。それらはフォトグラムのレベルでの操作であり、広義の「モンタージュ」の一種であるといえる。ドゥルーズによって、ヴェルトフの提唱するモンタージュは、ベルクソンの中心を持たない宇宙、「空間のあらゆる地点に向けて撮影され現象されている」複数の写真が互いを全面的に反映しあう世界と結びつけられる。

ヴェルトフによればモンタージュが行うのは、知覚を諸事物の中へ到らせ、知覚を物質の中に置き、空間のいかなる点も、自身に作用し、反作用する、あらゆる点を、それらの作用と反作用が広がっていく果てまで、それ自身で知覚し得るようにすることだ。以上が客観性の定義、「境界も距離もなく見ること」である⁽¹²⁾。

ドゥルーズの言う「客観性」とは、ベルクソンの宇宙の相貌の、つまり未だ中心を持たない動的な宇宙における物質的知覚の全面化であることはいうまでもないだろう。また、ここで言われているモンタージュが、アンドレ・バザンが「映画言語の進化」で否定したような意味でのモンタージュ、つまり、操作する者の意図を反映した、慣例的な修辞として作用するようなモンタージュではないことも同様だ。

おそらく、モンタージュは人間的な眼の観点からは、ひとつの構築 construction であるが、それとは別の眼の観点からは、そうはならない。モンタージュは非人間的な眼の、つまり、諸事物の中にあるような眼の、ひとつの純粋な視覚となる。全宇宙的な変化、全宇宙的な相互作用（転調）、それは、以前、セザンヌが人間以前の世界、〈われわれ自身の夜明け〉、〈虹色に輝くカオス〉、〈世界の処女性〉と呼

んだものだ⁽¹³⁾。

ここで、「ヴェルトフ的な」モンタージュが、「人間以前の世界」の相貌を顕わにする、とされていることが興味深い。バザンの映画論においては、「人間以前」の世界の相貌が顕わになるのは、「レンズの非感情」、人間主観の外に厳然と区別された写真映像の客観性によって、撮影時に生じる出来事だった。しかし、ヴェルトフ的な「客観性」は、撮影後の操作であるモンタージュを経て顕在化するとされていることに注目したい。ドゥルーズの映画論には、バザンが持っていたような、撮影以前の現実に対する、どこか自然主義的ともいえる客観信仰はないからだ。

ヴェルトフ＝ドゥルーズの考える「モンタージュ」の可能性とは、撮影の対象が行っている運動の切断であり、差異化にある。そして、微小化されたモンタージュ、フォトグラムレヴェルでの操作はさらにそれを深化させる。

フォトグラムは単に写真への回帰ではなく、むしろ、ベルクソンの定式に従えば、「空間のあらゆる地点に向けて撮影され現象されている」写真の創造的な捕え *saisie* である⁽¹⁴⁾。

ここでドゥルーズが「写真の創造的な捉え」と書いているのは、複数のフォトグラムの無限の重なり合いがイメージを創り出す可能性を踏まえてのことだろう。フォトグラムとは何よりも、「イメージを発生させるエレメント、または運動を差異（微分）化 *différentiel* するエレメント」であるとされる。フォトグラムの存在は例えばスローモーション、コマ落とし、二重写し等々の操作によって顕わになる。フォトグラムの操作はすべてイメージの「偏差、相互作用に役立つ⁽¹⁵⁾」。

映画における、新たなるイメージの発生であると同時に運動の差異化でもあるような場面は『シネマ』でもたびたび引用されるシネアスト、ゴダールが『勝手に逃げろ／人生』で使用していたスローモーション（というより運動の断続的な速度変化）——自転車漕ぐという日常的な光景に突如導入された——が、まず思い浮かぶ。ゴダールは「スローモーション」について次のように

語っていた。

私は別のリズムを探し出すということに心をひきつけられていました。そして、それは、人生を映し出すことを可能にするはずの、映画の別のリズムを発見するためです。映画は今一秒間に16ないしは24コマという、いくらか不自然なリズムで動いています。途中で他のリズムに変わるといってもないことはないのですが、でも、映画がそれらのリズムを全て殺してしまったのです。というのもサイレント映画ではそうしたリズムの変化を見ることができるからです¹⁶⁶。

運動は、静止の加算ではない、というベルクソン＝ドゥルーズの命題を思い出そう。ただし、他方、映画の運動は静止つまりフォトグラムへと分割し得る、という事実も忘れてはならない。しかし、フォトグラムによって作り出される運動は、映画以前の運動の単なる再現ではない。映画の運動はイメージの間隙を内包した運動、つまり「リズムの変化」を含み持つ。

フォトグラムは、それによって運動が絶えず組み立てられる、震動、エレメントの作動であり、エピキュロスの唯物論におけるクリナーメンである。それゆえ、フォトグラムは、それから生じる運動との関わりを通して、それを震動させる連続と不可分となる¹⁶⁷。

映画が複数のフォトグラムとその間隙によって成り立つという、この単純な原理的事実が映画を無限の差異化へと導く。この差異化する運動、絶えず偏差＝新しさを産み出し続ける運動こそが、ドゥルーズの考える真の運動であったことは、すでに繰り返すまでもないだろう。

「イメージー知覚」の章を閉じるにあたり、ドゥルーズは「諸事物の中にあるような眼」の、つまり中心を持たないイメージの、果てしない相互反映、物質レベルでの知覚の、映画における達成として、スタン・ブラッケージやマイケル・スノウらのアメリカ実験映画を挙げている。

そこで顕在化する、フォトグラムレベルでの「超高速なモニタージュ」において、もはや、私たちは、運動の象を一貫したフォルムを見出すことはでき

ないだろう。そこにあるのは、運動の軌跡であるイメージがそこから発生してくる、と同時にそのイメージを差異化する「場」そのものであるからだ。そうした運動＝イメージの基底である場を、映画が示し得ることにこそドゥルーズの関心は向けられている。

4. 際限なく見る眼、動画を描く眼

『シネマ』第1巻のテーマである「運動－イメージ」を総括しつつ、第2巻の2章「イメージと記号の再検討」においてドゥルーズは、運動イメージは「それが表象するはずのひとつの事物（対象）objet に似てはいない」ことを説明していた。むしろ、「運動イメージが事物（対象）objet」であり、「運動の中で、連続的機能として捉えられた物体そのものである」とドゥルーズは言う。

運動イメージとは、事物そのものの転（変）調 modulation なのである。ここで再び「アナロジー的なもの」が問題となる。しかし、それは類似 ressemblance とはもはや何の関係もない意味において、いわゆるアナログ機械におけるように、転（変）調を示しているだけである⁽¹⁸⁾。

転（変）調とはドゥルーズ哲学における重要な鍵語のひとつであるが『シネマ』においても、この語は映画の原理を表現する概念としてたびたび使用されている。引き続き2章における転（変）調の定義を見てみよう。転（変）調とは「作用する瞬間ごとにおける鋳型の変形なのである」。『シネマ』第一巻において、ドゥルーズは、写真とは一種の運動の鋳型であり、映画とはその鋳型の転（変）調であることをバザンの言葉とともにすでに検討していた⁽¹⁹⁾。転（変）調はさらに、こう定義される。

転（変）調こそが二つの鋳型を培い、それを従属的な手段にしているのであり、そこから新たな力能を引き出すかもしれないのである。なぜなら、転（変）調とは、イメージと事物の同一性を構成し、再構成し続けるかぎり、〈現実的なもの〉の作用 opération du Réel であるからである⁽²⁰⁾。

それゆえ、写真によって成り立つ映画は、カメラによって写し取られた現実そのものの痕跡であり、他方、描かれた絵によって成り立つアニメーションは現実との絆を持たない、ひたすら想像的で、抽象的な記号表現であるという、しばしば一般になされる二分法は『シネマ』においては採用されない。

アニメーションは完全に映画に属する。というのも、アニメーションにおいて、デッサンは完成した姿勢や形象をもはや構成せず、それらの行程の任意の諸瞬間において捉えられた線や点の運動を介して、常に自らをつくりつつ、また解体する、一つの形象の描写を構成しているからだ⁽¹⁾。

アニメーションには、カメラ・アイともいうべき撮影の対象に向けられるカメラの視線が不在であると度々指摘されている。もちろん、アニメーションとは2次元的に描かれた絵による作品だけではなく、立体物をコマ撮り撮影することでつくられる作品や複数の写真素材によってつくられた作品も多数存在するのであり、また、描かれた絵でさえも撮影という過程を経てフィルム化されてきた（現在では2Dアニメーションの多くが直接コンピューター内で、撮影という行程を経ずにデータ化されるのであるが、それはさておき……）のであって、アニメーションがカメラの視点を一切含まない媒体であるとは言い切れない。しかし、映画におけるワン・ショットが多くの場合、撮影の現場における5分の持続を5分で記録したものであるのに対し、アニメーションにおいては、作品の5分は撮影の時間と同時的な5分であることはあり得ない。ゆえに映画のカメラ・アイの有する持続的な機能は、アニメーションにおいては、ほとんど機能し得ないと言っている。いわゆる実写映画とアニメーションでは、ショットの意味合いが異なるのだ。

アニメーションの知覚において、映画におけるカメラの役割を果たすのは、動きをつくる者としてのアニメーターの知覚である。多くの優秀なアニメーターは「現実」の物理的運動を観察することの重要性を強調している。例えば、抽象アニメーションの大家としても知られる、ノーマン・マクラレンも、シンプルな丸型の切り抜き紙を使って、アニメーションが現実の物理法則を捉える

ための詳細な技術講習を行っている。

そうした観察から産み出される動きの系譜の最初期に位置する作品に、1919年に発表された『恐竜ゲーティ』がある。当初、ヴォードヴィルの演目であったこの作品において、生身の作者とヒロインであるアニメーションの首長竜が舞台上で「共演」したという。そのことがどれほどの影響を与えたのか、定かではないが、この作品には、もともと細密な画を描くことですので有名であった漫画家である作者の繊細な観察に基づいた動きの表現が、強いリアリティを感じさせる場面がある。それは、左から右そして右から左へと何度も首長竜がその長い首を振る場面であるが、その際、彼女の首は中央で、すとん、と下がる。Vの軌跡を描きながら下降する、その速度とタイミングに「重さ」が確かに感覚される。それは絶妙に速度変化する動きのタイミングによって表現された重力のリアリティの創造である。

動きのリアリティをつくるため、アニメーターは徹底的に現実の運動を観察する。ただし、徹底した動きの観察は、単にそれが表象するだろう対象の行う運動の引き写しにではなく、むしろ、反対に通常の知覚がとらえている対象の知覚の変形、自らの習慣化された知覚の解体へと、観察の主体を到らせるだろう。その結果、例えば「重力」が新たに発見されるのである。

かつて、ベルクソンの言ったように、私たちの行う知覚は、運動を静止に置き換えるという点で、一種の抽象化の過程だと考えられる。しかし、ベルクソンのいう「現実」、つまり持続の流れが人の知覚にとって不可侵の超越的領域にあるのではなかったことを思い出そう。ベルクソンによれば、私たちの知覚は、すでに持続の部分をなしているのであるから、持続の流れ、「現実」とは、私たちの知覚の外に初めから実体として存在する何かではなく、見ること（に限定されない感覚すること）を通して、見る者とともに、変化し続ける世界の相貌を指すのではなかったろうか。見ることを通して、「現実」は、見る者に果てしなく見る行為を促す力の源泉となる。

ジガ・ヴェルトフの「映画眼」がそうであったようにアニメーターの眼も、果てしなく見ようとする眼である。ドゥルーズの言うように相対的な不動性という人間の眼の持つハンデを背負いながらも、アニメーターの眼は中心化され

た知覚、つまり通常の人間の眼を超え出る可能性を持つ。そこで重要になるのは、アニメーションにおいて、見る事が常に描くことを前提にした行為であるということだ。

自らの観察の記憶をもとに、アニメーターは動きを描くが、アニメーションにおいては、描く段階あるいはそれを前提にした「見る」段階においてで、すでに微細なモンタージュがなされていると考えられる。というのも、アニメーターは一連の動く形象の全体（映画におけるショットにあたる）を描きつつ、それをフォトグラム単位に分割＝解体（いわば微細なモンタージュ）するという作業を同時に行っているからだ。

モンタージュには人間の眼の行う中心化をゆるやかに（部分的に）崩壊させる過程が含まれる。映画装置のメカニズムの持つ、人間にとってはいささか不自然なフレームを受け入れるという苛酷な過程を経て、アニメーターが描くのは、絶えず転調する、変化の形象である。静止した像と運動する像という、互いに異質なイメージが識別不可能な状態で分かち難く結びついた、アニメーションの、この運動こそが、単に運動の表象、運動のイメージではない、「〈現実的なもの〉の作用」つまりドゥルーズの言う、「運動-イメージ」の可能性を開く、とは言えないだろうか。

結

映画とアニメーションが動画という点においては、ひとつのメディアに属すること。その認識が本稿の土台となっている。そのため、まず、映画を定義するにあたって写真が決定的な意味をなす、古典的ともいえる議論、アンドレ・バザンの「写真映像の存在論」に耳を傾けた（もちろん、バザンの映画論にはそうした単純な図式に還元できない豊かさがあるのだが）。

そして、ドゥルーズの「イメージ-運動」を主に「イメージ-知覚」の水準から検討することで、アニメーションと映画が限りなく接近する——ある種の映画とアニメーションの間にほとんど境界がなくなるような——地点、つまり対象というものがほとんど意味をなさない、動画における純粋な運動状態を示した。そうすることで、「映画＝現実的なもの」、「アニメーション＝想像

的なもの」という図式を壊すことを目指したからだ。

そこから、現実の表象ではなくなった動画が、今度は逆に、私たちの習慣化した知覚表象を変形し得るような——私たちの習慣化した知覚の方こそが、表象としてのイメージであるのを暴き出すような——力、つまり、映画に止まらずアニメーションも（むしろアニメーションにおいてこそ）「〈現実的なもの〉の作用」を行使するポテンシャルを持つことを示唆した。このテーマは、今後、さらに具体的に検討される予定である。

注

- (1) André Bazin, *Qu'est-ce que le cinéma?*, Éd.de cerf, 1994, p.13. アンドレ・バザン、『映画とは何か』、小海永二訳、美術出版社、4版、1976年を参照。
- (2) *ibid*, p.16.
- (3) *ibid*, p.151.
- (4) *ibid*, p.14.
- (5) *ibid*, p.65.
- (6) Gilles Deleuze, *l'Image-mouvement*. *Cinéma 1*, Éd.de Minuit, 1983, p.89.
- (7) *ibid*, p.85.
- (8) *ibid*, p.111.
- (9) *ibid*, p.111.
- (10) *ibid*, p.121.
- (11) *ibid*, p.117.
- (12) *ibid*, p.117.
- (13) *ibid*, p.117.
- (14) *ibid*, p.123.
- (15) *ibid*, p.117.
- (16) ジャン＝リュック・ゴダール、『ゴダール全評論・全発言Ⅱ』、奥村昭夫訳、筑摩書房、1998年、314頁。
- (17) *l'Image-mouvement*, p.120.
- (18) ジル・ドゥルーズ、『シネマ2 時間イメージ』宇野邦一ほか訳、法政大学出版局、2006年、37頁。拙稿の文脈に合わせて一部訳語を変更。Gilles Deleuze, *l'Image-temps*. *Cinéma 2*, Éd.de Minuit, 1985, p.41

- (19) 「写真とは一種の型取り *moulage* である。つまり、その鋳型 *moule* は事物の内的な諸力を、ある一瞬間における、ひとつの均衡状態（不動の断面）に達するように組織する。他方、転(変)調は均衡が達せられても、止まることがなく、絶えず鋳型を変形しつづけ、可変的で、連続的な、時間の鋳型を構成するのだ。それはイメージ運動であり、こうした観点から、バザンは写真をイメージ運動に対立させていた」。l'Image-mouvement, p.39. (もちろんドゥルーズは鋳型と転調の理論をジルバール・シモンドンの著作から借りているのだが)
- (20) 『シネマ2 時間イメージ』38頁。l'Image-temps, p.42.
- (21) l'Image-mouvement.p.14.