



Title	物語論を時間化する / 運命論へと接続する
Author(s)	佐藤, 颯
Citation	層 : 映像と表現, 16, 73-91
Issue Date	2024-03-28
DOI	10.14943/109364
Doc URL	<a href="http://hdl.handle.net/2115/91435">http://hdl.handle.net/2115/91435</a>
Type	bulletin (article)
File Information	16_05_P73-91.pdf



[Instructions for use](#)

# 物語論を時間化する／運命論へと接続する

佐藤 颯

1

物語とは記号論にぞくするものなのだろうか。すくなくとも映画研究の分野においては、そうした言説がなお支配的なようにみえる。『映像論序説』の北野圭介による整理にならえば、クリスチャン・メッツが構造主義の方法論を六〇年代末に映画研究へ導入して以降は、物語へ「現象学的還元」をほどこす（＝記号レベルで操作可能な対象としてあつかう）傾向が、現代にいたるまで——たとえば、もとはメッツ記号論への批判として創出されたはずの、デイヴィッド・ボードウェルらの認知的な分析などもふくめ——すべからず維持されているという。たとえば分析哲学やフイクション論などと合流するにしても、その記号的分類を細分化していく方向性じたいはかわらな

い。九〇年代以降隆盛する情動論への転回や、思弁的實在論のような「あたらしい實在論」へ合流する向きについてはかならずしもそのかぎりではなかっただろうが、そもそもこれら新傾向が記号論的な潮流へのカウンターとしてあらわれたことをおもえば、基本的には物語論＝記号論という認識がいまなお賛否を問わず共有されていることじたいはうたがいないといえよう。

とはいえ、こうした構造主義的・記号論的なアプローチへの批判というのもすでによく知られていて、いまではほとんど常識の範疇にあるといつていい。はなしは映画ということで、ここではジル・ドゥルーズの『シネマ』から、メッツ記号論への批判的記述を一例としてあげておこう。言語学の連辞論を映画のイメージに適用し、コード化しようとするメッツのころみ

は、ドウルーズによれば《連辭論は、事実上、イメージが言表と同一視されることを前提とするが、権利上、イメージを言表と同一視することを可能にするのもまた連辭論だ》という《カント的な悪循環》におちいつており<sup>2</sup>、イメージと言表・説話の優先順位を致命的にとりちがえている。《メッツにとつて説話は、隠れた言語的規定を指示するかのよう、一つないし複数のコードを指示しており、説話は、それによつて明白な与件としてイメージの中に現れる。逆にわれわれの見るところでは、説話は、明白なイメージそれ自体と、イメージ間の直接的な結合の結果にほかならず、決して与件ではないのである》<sup>3</sup>。

ドウルーズの主張は終始一貫している。はじめにあるのはイメージであり、記号論者がちだす言表や説話などは、あくまでイメージに後続するなにかにすぎない。より映画に寄せた言い方をえらぶのなら、端的に「言語的なものは、映像のもつ過剰性を汲みきれない」というだけでもじゅうぶんだらう。それはメッツ記号論の祖型となつていたソシュールの言語学が、「指示対象」の問題をそもそも度外視していたことから——  
そうして、その厳格な態度ゆえにソシュールは往時「沈黙」におちいらざるをえなかつたという史実からも——傍証される。いまひとたびドウルーズの言い方をかりれば、《言語は、非言語的素材に対する反応のうちにか存在しないのであり、言

語はその素材を変形するのである。それゆえ言表と説話は、明白なイメージの与件ではなく、このような反応から生じる帰結である》<sup>4</sup>。

くりかえしになるが、この記号論がもつ欠陥じたいはいまでは周知の事柄にぞくする。ただしさきに名をあげた北野の卓見は、こうした批判の噴出にもかかわらず、それらを黙殺し、独自に発展を遂げていった記号論的な物語論が、デジタル映像の時代にあつてはむしろアクチュアルなものになつてしまったという逆説の指摘にある。そこでとりだされるのが、北野じしんは「現象論的時間形式への視座」という表現で整理している、「時間」の問題だつた。

北野は、アナログ映像とデジタル映像——のち本人が修正をほどこした表現をそのままもちいるなら、「かつての映像」と「今日の映像」——の分水嶺を、「距離」の問題にすえる。《アナログ映像とは、バルトの言をかりるならば、アナログック（映されているものと類比の相において成立している）な像に、つまりは、映しだされる世界と映しだす世界との間に類比——それは立体的性においても——が確保された映像だつた》<sup>5</sup>。ここではアンドレ・バザンのリアリズム論やロラン・バルトのフォトグラム（「第三の意味」）論、あるいはベラ・バラージュの「事物の顔」のように、超言語的な「痕跡」としての映

像に特権性をあたえるふるまいが散見された。だがデジタル化のほどこされた「今日の映像」においては、この痕跡にたいする「距離」が摩滅し、コンピュータさながらに、観客が映像へ直截に接続し「アクセス」するような身振りをかたどる言説や表現がふえていった。

かなりあらひ要約になつてしまつて恐縮だが、ようは「かつての映像」において現実と映像とのあいだにうがたれていた「距離」は、「このわたし」がいる「このいま」ではない、「かつて、あった」対象をうつしたものとしての映像、という前提を共有することで成立していたのだが、その距離が消滅した「今日の映像」においては、その時間性そのものが——つまり「過去」が——リアリティをうししない、結果、そこに付随していた畏怖もうしなわれたということだろう。よつて時代そのものが、さきに述べたドウルーズの言い方をもじるのなら、「イメーজなき言語的世界」に与するものとなつてしまつたわけだ。

とはいえ同書における北野の態度はどこまでも慎重なもので、ドウルーズのように言表・説話にたいするイメージの優位をたんにうちだすのでも、また記号論者たちのようにその逆の道を虚心にすすむのでもなく、あくまでもその「あいだ」にとどまる思考を提案しつづける。だからこそ《記述や物語の語り

よつて余すところなく同定されてしまうことなどありえないような個体を原基とし映像は世界を映し出すのか、それとも、記述や物語の語りによつて余すところなく同定されてしまう個体を原基とし映像は世界を映し出すのか》は、あくまでも《信仰をめぐる問いにも近い態度決定の問題》とならざるをえない<sup>6</sup>。よつて《脱言語的もしくは超言語的な映像特性をめぐる理論的枠組みのほとんど（あるいはすべて）》についても、《最終的には、映像を見る側のまなざしのポジションに激しく依拠したものになつて》おり、それらは《基本、意識の厚みをどう捉えるかという問題であり、それを議論の領野に入れる覚悟があるかないかの問題》なのだ、そこでは結論づけるにとどめていた<sup>7</sup>。

このような判断はたしかに倫理的ではあるが、いまではもうすこし厳密な肉付けが可能なのではないかとも他方ではおもう。もう一步この「予感」にさきんじて踏みこんでおくなら、映画の映像は「言語か、非言語か」あるいは「言表・説話構造か、イメージか」といった二項図式により掌握されるものではなく、ほんとうはより高次の、いかなればもつと抽象的な包括概念から思考しなくてはならないのではないか。そうしてその包括概念なるものの正体は、やはり「時間」なのではないだろうか。

そうすると、さきにもてきた北野の整理にならうのなら、ま

ず「意識の厚みをどう捉えるかという問題」をかんがえなくてはならなくなる。そこで以下は、この「意識の厚みをどう捉えるかという問題」から出発し、時間の発生へと議論をすすめたうえで、最終的には映画の物語へと、その時間構造を再接続してみたいとおもう。そのとき、「映画の物語Ⅱ記号論」という図式、およびそこから導出される「言語か、非言語か」という二項図式はとりはらわれ、時間論的な観点から映画の物語を再把握する手立てがえられることになる。

## 2

ということ、「意識の厚みⅡ主体のポジション」という問題からはなしをはじめてみたいのだが、この説明にさいし、松野孝一郎により提唱された「内部観測」という概念をまず導入してみたい。まずは松野じしんによる、内部観測の説明を引く。

経験は間断のない観測から成り立つ。その観測は経験世界の内部のみから生じて来る。経験世界内に現われる個物は何であれ、他の個物との関係を持つとき、相手から受ける影響を特定できる限りにおいて、その相手を同定する。

しかも相手を同定する、とする観測はこの経験世界の内で絶えることがない。何が何を観測しようとも、その観測は後続する、果てしない観測を内蔵する。これを内部観測と言う。

俯瞰ではなく、世界の内側から、観測者としての「このわたし」を軸に世界をみることに。とうぜん通常の映画鑑賞には観客Ⅱ「このわたし」の存在が不可欠で、観客はリニアにあたえられていく映像を順に追い、映画の全貌（Ⅱおもには物語内容）を把握するしかない点で、ここでの説明にならう。また物語映画については、「さしあたり」、人間がえんじたものを人間が撮る、という前提が（いまもかうじて）保持されているだろうから、そうした前提に立つ物語を、複数の主観Ⅱ「わたし」が介入し、それぞれの経験世界のなかで他の個物や、あるいは世界そのものとの関係を織りあげるものだともみるのなら、観客と作品との関係のみならず、物語内容それじたいについても内部観測の原則は成り立つことになる。

この内部観測による対象理解から時間の発生過程を記述したのが、郡司ペギオ幸夫による驚嘆すべき時間論・生成論だった。郡司はまず、内部観測を前提とした対象把握における、「同一性原理」の不可能性Ⅱ自己言及性に注意をうながす。《対象X

に対する内部観測者の描像は、「Xは、Xであるところの保存則を満たす限りXである」、「XはXの同一性を維持する限りにおいてXである」といった、ある種、同語反復的言明、もしくは、Xの定義にX自体が含まれた、自己言及的形式を取ることになる。》。そうしてこの「Xであるところの保存則」を、郡司はさらに「X」と「Xである」の——いわば存在と存在規定の——二重性へと説明しかえたうえで、この対を、「外延と内包」、ひいては「部分と全体」の対により再記述してみせる。

「X」と「Xなるもの」の間の同一性原理は、Xを属性、強度によって定義する内包と、Xを具体的な対象、状態の集まりとして定義する外延との同一性原理と言い換えることもできる。たとえば「リンゴ」の内包は、赤いこと、甘い果実であること、などの性格によって規定されるだろう。外延は、これらの性格を満たす具体的対象として、八百屋に打っていたあのリンゴや、テーブルの上の盆に載ったこのリンゴということになる。内包も外延もともに同じリンゴ概念を規定する装置であり、その限りで一致せねばならない。同一性原理は、内包と外延とがただ一つの関係として互いを規定すること、にその起源を求められる（内包、外延の対においてすら、その同値性は理念的にしか成り立

たない)<sup>10</sup>。

内部観測を前提とした世界認識においては、個別具体的な経験の集積（≡外延）が、対象の概念的把握（≡内包）をつくりあげる根拠となるが、その両者の同一性はあくまでも「XだからX」という同語反復的なかたちでしかない。逆からいえば、存在を規定する外延と内包の関係は、つねに「さしあたり」のものでしかありえない、ということだ。「わたし」は「リンゴ概念」について、「八百屋に打っていたあのリンゴや、テーブルの上の盆に載ったこのリンゴ」といった外延的経験から、「おおく赤色をした、蜜をふくんだ果物」といどの認識をもつが、経験のなかでみたことのない色のリンゴや、食べたことがないほどうまいリンゴに出あえば、とうぜんそのたびごと「リンゴ概念」の理解はゆらぎ、更新される可能性にさらされる。ようは、外延的経験は内包にたいしていつも過剰なものでしかありえず、逆に内包は外延にたいし、つねに「おおきすぎる」。そのような関係があるものと理解できる。

郡司によれば、この内包・外延の矛盾「ずれ」をはらんだ関係から時間は生じ、その内包・外延のどちらに身を寄せるかで時間はドウルーズベルクソンの「亀裂」をふくみつつ、持続的な現在と、その基礎となる過去とに分化するのだとい

う<sup>11</sup>。以下も郡司の晦渋な議論を、要点だけをかいつまむかたちで、順を追ってみていく<sup>12</sup>。

まずは内包のほうから。対象を規定する「Xであること」のほうに注目するとき、それはベルクソンいうところの「持続」の時間、ひいてはドゥルーズが『差異と反復』で整理した「時間の第一の綜合」を形成する。ここでは郡司の要約的記述をかりておくと、『第一の時間的綜合、それは持続という、刹那の成す反復である。反復は、確実な同一性を根拠にこれを繰り返す操作として措定されるのではなく、反復と呼ばれ反復として結果的に成立してしまう現象と想定される。したがって反復されるものは、或る意味で抽象的な容器でありその起源において差異を内在する』、そうして『反復される持続は実在でありながら、どこまでも引き伸ばし可能で、どこまでも圧縮可能な抽象的容器として構想される』<sup>13</sup>。「わたし」は「いま」といったすきから「いま」ではなくなるような「このいま」を「点的に知覚できるという意味で、「いま」という反復される持続は、たしかに存在しているといえる。他方、たとえばある作業に没頭しているときなどにも、外界の時間変化などにかかわらず、「わたし」は「いま」を生きているというかんじがする。この意味での「いま」は主観に依存するかぎりで成立する。「どこまでも圧縮可能な抽象的容器」としての「いま」<sup>14</sup>「反復される持

続」をしめす。

このように時間の第一の綜合<sup>15</sup>「反復される持続」としての「いま」は、『存在する要素であり同時に措定される要素』という特性をもち、『つまり現在は、集合であり要素であるという両義性によつてのみ、成立可能である』<sup>14</sup>。対象を具体的に「このリンゴ」「あのリンゴ」と指させながら（「要素」でありながら）、同時にそれが内包的な「リンゴ」理解それじたいでもある（「集合」でもある）、これが第一の時間としての「いま」の特徴で、ここから縮約により過去が把持され、また弛緩により未来の予期も可能になることで、「未来が現在になり、その現在が過去になり……」という、ベタに連続していく「動く現在」がみちびかれることになる（これはマクタガートの分類でいう「A系列」に該当する）。

この第一の時間<sup>16</sup>内包が具体的に指定する、構成要素としての個物<sup>17</sup>外延こそが、第二の時間<sup>18</sup>「出来事の系列」をおりなす。「いま淹れたあたたかいコーヒーが、だんだん冷めていく」漸次的<sup>19</sup>「持続的な時間をいましがた述べた第一の時間とすれば、第二の時間はそれを『コーヒーを淹れる、コーヒーが熱い、コーヒーが冷めている、という出来事の順序系列』にならびかえたもので<sup>15</sup>、これが時間に以前・以後の別をあたえる（「マクタガートいうところの「B系列」）。

このような出来事の系列（「コーヒーを淹れる」「コーヒーが熱い」「コーヒーが冷めている」）、および「過去」が「ある」ということを前提しなければ、持続的な「現在」（「いま淹れたあたたかいコーヒーが、だんだん冷めていく」）はとうぜん成立しえないという意味で、この第二の時間は《実在する記憶Ⅱ過去》であり、《第一の時間的綜合が、その中で遂行されるような別の時間（時間の根拠）となる》<sup>16</sup>。にもかかわらず、それはあくまで第一の時間を媒介し、事後的に「あった」ということしか——あるいは、「あったということにする」ことしか——できない。これこそがドウルーズ＝ベルクソンの時間論という「時間の第二の綜合」、つまり「純粹過去」の要諦だった。ここではドウルーズ＝ベルクソンによる表現をかりておく。

〈過去は存在していた〉と言うことはできない。過去はもはや現実存在せず、また過去は現実存在していない。しかし、過去は存続し（内に立ち、固執し）、過去は存立し（共に立ち）、過去は存在する。過去は古い現在とともに存続し、また過去は、アクチュアルな現在あるいは新しい現在とともに存立する。過去は、過ぎ去るということの究極の根拠としての時間の即自なのである。まさにそのような意味において、過去は、あらゆる時間の、ア・プリオリな、一般的

な、純粹なエレメントを形成しているのである。実際わたしたちが、過去は、その過去がたつたいま現在であったその時間と同時的であると言うとき、必然的にわたしたちは、「後になつて」（過去として）形成されるのではないがゆえにかつて現在であったためしがない過去をかたつていのである<sup>17</sup>。

ここからいくつかのパラドックスを仔細に検討し、このような過去がたしかに存在していることをあかしていく過程は、ひとまずここでは省略せよというが、以上の逆説をつきつめていくと、ドウルーズがブルースト『失われた時を求めて』の記憶都市コンブレを例にだしたように、《かつて現在であったためしが無い「純粹」過去》なるものがあらわれることにもなる<sup>18</sup>。出来事の系列としての過去とは、たしかに存在しているのにもかかわらず、あくまでフィクショナルな擬制をもたざるをえないのだった。

はじめに述べた記号論的な物語論は、いわばこうした第二の時間Ⅱ「出来事の系列」の隙間に「因果」を装填していったものともいえる。だが第二の時間そのものがそもそも事後的にその存在を確認するしかないものだという以上、その空間化Ⅱ無時間化された構造としての言表もまた、あくまで事後的に創造



されるしかない。さきに引用したドウルーズによる記号論批判はこの点からも理解される。<sup>19)</sup>

閑話休題。以上みてきたように、主観的な時間Ⅱ「動く現在」は、「要素かつ集合」という二重性をもつ。そうしてその「動く現在」が指定する、個々の要素をになう（Ⅱ「動く現在」成立の根拠となる）客観的な第二の時間としての「出来事の系列Ⅱ過去」は、しかし現在を介して「あった」と、どこまでも虚構的にしか把握されえない。もつと極端ないいかたをしてしまえば、「わたし」にとつての「いま」が、ある地点からは「過去」であり、また「わたし」にとつてはすでに「過去」となったはずの出来事が、べつのだれかにとつてはなお「いま」だという事態がありうる——そんな時間のすがたが、以上の論述からえられることになる。<sup>20)</sup> だから以下のドウルーズの記述なども、どこまでも文字どおりに受けとめられなくてはならない。

だから、わたしたちがひとつの生について言えることは、複数の生についても言えるのだ。それぞれの生は、過ぎ去る現在であり、他の生を他の水準で繰り返す生である。まるで、哲学者と豚が、また犯罪者と聖者が、ひとつの巨大な（記憶の）円錐の互いに異なる諸水準において、同じ過去を営むかのように。それこそまさに、輪廻と呼ばれてい

るものである。彼らはめいめいに、自分の音の高さあるいは調べを、そしておそらくは自分の歌詞をも選択するだろうが、旋律はまったく同じである。すべての歌詞で、すべての調べで、すべての高さで、ひとつの同じトラララが<sup>21)</sup>。

こうした人間個々とむすびつく解釈の偏差は「時間がながれる」という出来事そのものを駆動させる基盤でもあって、だから主観的な現在と客観的な過去は、どちらかがいつぼうへかんにぜん回収されることはなく、その都度いわば「主導権争い」をするようにして、動的に展開しているともいえる。<sup>22)</sup> むろんそのとき、内包と外延の齟齬としての時間を具体的に生きつつ、都度それらを調停する存在としての「わたし」の存在が消極的なかたちでみいだされもする——これこそがドウルーズいうところの「ひびわれたコギト」、「時間の第三の綜合」だというのが郡司の分析だった。<sup>23)</sup>

結果として時間は《A系列がB系列の上を運動するや否や、B系列自体を収縮・弛緩（再生）する運動》<sup>24)</sup>として記述しなおされる。「わたし」がいま直接に関与している「このいま」こそが現在だとすれば、それは第二の時間に帰属する出来事としての点Ⅱ外延のひとつを「小文字の現在」として指定しつつ、同時にそれを構成要素とする集合を、「過去↓現在↓未来」と

いう連続性をもつ持続的な「大文字の現在」⇨内包とみなし、二重に「ひらいている」状況だといえる。ここからさらに時間前にすすむ(⇨「いま」が「過去」になる)とき、そのひらかれた外延の集合があるべつの「大文字の現在」⇨内包へと回収されることで、いまふたたび出来事の系列のなかへと収束することになる。そうしてつぎの点⇨出来事が指定され、そのたびごとあたらしく現在の集合が開設されていく反復が得られる。これを図式化すれば、出来事の点が指定され「現在」集合がひらかれる⇨それと同時に「過去」系列も収縮・再生されて「あった」ということになる⇨またあらたに出来事の点が指定され「現在」集合がひらかれる⇨……という、アメーバのような伸縮運動があらわれるだろう。こうして、たえず「現在」が出来事の点を指定し、集合の開設を反復していく様態から、そのたびごと「過去」がまた点として後続していく時間のすがたがたちあがる。

このふたつの時間の矛盾・拮抗した関係を、「現在という記号表現(⇨意味)を、記号内容としての過去が、たえず註釈・解釈しつづける」ものと要約するなら、これはそのまま記号の生成過程だともいえる(ここでいう「記号」は、記号論者たちの依拠するような、言語学のみ由来するコードではなく、むしろドウルーズがパスを引いて措定したような、言語もふく

むより包括的な「記号」をさす)。わかりやすい具体例を郡司のべつの著作からかりる<sup>25</sup>。採集生活をいとなんでいた時代の人類が、あの野山にどんぐりがあるかもしれないとかんがえ、その茂みへと入りこんでいく。そのとき、それまでは世界の後景でしかなかった(⇨記号化されていた)野山の茂みが、いま「どんぐりをあつめること」の文脈を介し、具体的に知覚可能な外延として眼前にあらわれる(⇨脱記号化される)。このとき、そこでどんぐりをさがしあつめ、かぞえあげる過程が時間的な反復となり、「現在」が集合として開設される。そうして、さんざん野山をさがしまわり、やはりここにはなかったとある時点でどんぐり集めを切りあげるとき、そこは「どんぐりのない野山」として解釈⇨再記号化され、いまいちど世界の後景へとしりぞくことになる。こうして「どんぐりをあつめる」という「現在」は過去になり、時間が前にすすむということだ。

以上のことから、いまや「現在」に、以下のような定義的記述をあたえることが可能だろう。「現在」とは、世界が「わたし」という埒⇨フレームのもと内包的に把握され、それじたいは意味をもたない外延の集合として二重にたちあらわれている時制のことをさす。この外延のかぞえあげ⇨反復過程が「いま」の持続的な時間を形成し、そこからある出来事レベルでの意味がたちあがつてきた時点で現在は過去となり(⇨記号化さ

れ)、時間が前にすすんだと理解される。

注意すべきはこのとき、いま述べた「どんぐり」の例がそうだったように、主体がもつある注意関心や目的、欲望や約定や志向性などが具体的に媒介している点になる。この点から物語内容への転用も可能になるだろう。ふつう古典的な物語映画の登場人物には、ある明確な目的などが付与され、そのことにより物語的な役割があてがわれることがおおい。貧困にあえぐ子らが強盗を計画する、恋するものが想い人に会いたいと欲望する、殺し屋が殺しの依頼を頼まれる、家族を殺された男が復讐の旅に出る——といったかたちで人物の行動選択にはある輪郭があたえられ、それを契機として物語の時空間はあらかじめ展開されていく。これらはヒッチコックの「マクガフィン」や<sup>26</sup>、米国のスク립トドクターなどが教えるハウツー本のたぐいを参照しても基礎的な語りのテクニクだとわかるが<sup>27</sup>、ゆえに物語内部においては登場人物の、なんらかの関心や欲望や約定などによりフレーミングされる時間のことを、いままとめて「現在」と呼んでしまってもいいのではないだろうか。

というわけで、この「現在」こそを物語のあたらしい基礎単位とおき、とりあえず以下のように整理をくわえてみよう。

●物語映画の「現在」時制を、各人物の関心や目的や欲望や約

定などにより規定する。ある目的は現下の「いま」を、なんらかの意味形成へとむかう外延の集合として開設し、行動に制限や選択をあたえる。そうして、その目的の成就や破断などにより、外延は記号化され、その「現在」は過去になったと了解される。このような意味での「現在」は「レイヤー」のようなかたちで、あるていどまで図式的に把握・記述することができる。

●人物主導だという以上、登場人物が増えればそのぶんだけ「現在」も増加する。個々の「現在」が干渉しあい、目的の合致にいたるといふとき、「現在」は複数人物のあいだで同期・共有されるユニットと化し、おなじ時間が過ごされる（そのようにして愛するもの同士はむすばれるだろうし、あるいは衝突へといたり、いがみあうもの同士の殺しあいへと発展するばあいもあるだろう）。こうして物語の展開もまた「現在」を介して時間化され、それをレイヤーの重畳やズレというかたちで記述できるようになる。

●この操作により、物語の「かたち」を大づかみにすることもできる。「現在」を構成する人物や目的が終始一貫していれば、それは単線的な時間とかんじられる（おおくのロードムービーがそうだ）。そうして複数人物が介在し、いくつもの「現在」

が拮抗する状態をおりなせば、群像劇的なモザイク模様がちあらわれる。「現在」同士がぶつかり、解消しきれなくなれば、そこに「サスペンス」が生じ、時間は緊張感とともに停滞をきざす。

●また、ひとつの「現在」、ひとりの人物のなかでも同様に複数のレイヤーが作用する。前述したように外延はあくまで非意味的で、かならずしも内包的な意味に回収されえない過不足をふくむから、その過剰が内包を流産させることもあれば、外延がべつの内包へと篡奪されることで、当初の「現在」が虚をつかれることもある。同様にしてひとりの人間のうちにいくつもの欲望や目的が伏在している以上、それらのあいだでの衝突 $\parallel$ ジレンマや、あるいは優先順位の急激な変更というふうな事態もまま生じる。かつての復讐心をすっかり忘却し、日常という「現在」を過 $\parallel$ こしていたつもりのもので、その野心 $\parallel$ 「現在」が肉体のうちにまだ伏在していて、ふと市中に憎悪の対象を発見したとき、ねむっていた復讐心の「現在」がふいに勃興するということがある。すでに過去化された（とおもっていた）過去が、だしぬけにアクセス可能な現在として再浮上するばあいがあり、たとえばフラッシュバックのような操作はそのような事態の表現としても理解されうる。

●ミステリ作品にあるような「伏線」や「どんでん返し」についても、以上のことから時間化してかんがえることができる。観客にあたえられていた「現在」を構成する外延が、じつはべつの全体を構成する部分でもあつて、それが予想だにしないタイミングで意味を形成したり、そうして目下の「現在」がより高次のレベルにあるべつの「現在」に包摂されるときなどに、観客は驚愕をおぼえる。映画冒頭からつづいていたジャネット・リーの現金強奪・逃走という時間が、アンソニー・パーキンスの出現によりいきなり破断されるヒッチコック『サイコロ』（一九六〇）の時間性を想起すればいい。このようにして途中でパキッと折れるような時間の「かたち」なども、記述の俎上にのせることが可能になる。

●もちろん「現在」は映画をみる「わたし」にも敷衍される。画面のうちにあらわれる特定のかたちや風景や主題が反復をおりなし、ある意味形成へとむかう傾向をもつのなら、いつけんなにも起こらないふうな作品にも物語的な時間の変化がうまれる。そうした画面レベルでの反復が登場人物に作用するばあいもあれば、映画をみる「わたし」じしんの欲望を喚起することもあり、あるいは映像を撮った監督じしんの欲望が直接そこに反映されてみえることもある。鑑賞経験のなかでそのようにし

て「現在」は垂直軸にもレイヤーをかさね、人物や事物や風景と「わたし」との時間の共有すらもがなされる。

以上みてきたように、具体的な人物および観客の主観「わたし」による内部観測から出発することで、「意識の厚み」の問題を過不足なく組みいれつつ、記号論者たちが指定するようなかたちではない、時間論的な構造化を介した物語の記法がえられた。先述した「かつての映像」と「今日の映像」の問題にそくすのなら、前者とひもづけられていた「かつて、あった」対象をうつしだす映像の強度がなくなるとも、この方法ならば過去時制もまた記号の生成過程のなかで把握されるから、「かつての映像」と「今日の映像」双方にまたがる時間論的認識も不可能ではなくなる。

それだけではない。以上のように「形象化された時間」として映画の物語をとらえなおすことができるのであれば、それは結果的にあるべつの哲学的論点、およびその表現の可能性をもふくみこむことになる。それが「運命」の問題だ。以下はこの物語論「時間論」が、いかにして運命の問題へとむすびついてゆくのかを、入不二基義による前人未到の運命論をもちい、紙幅のゆるすかぎりで記述してみたい。

### 3

入不二が議論の対象とする運命論は、たとえば偶然的に生じた事故などを、そっくりおのれへの罰だとみなすような「解積的運命論」や、あるいは逆に人智を越えたもの（「自然現象や、神意などもふくむ」）のしわざとして理解しようとする「因果的決定論」などではない。入不二にいわせれば、こうした運命論の形態は主客の差異こそあれ、ともに「複数のできごとのあいだの連鎖」を、「因果」でむすぶ点では同類で、運命性の根源にあるはずの「神秘」を取りこぼしてしまっている<sup>28</sup>。はじめに述べた、記号論的な物語論への批判を彷彿とさせる指摘だが、さておき、そのかわりに入不二がもちだすのが、論理的証明をもちいて運命を記述する「論理的運命論」だった。いまはその緊密な論証の詳細にまで立ちいる余裕はないのだが、ここではただ一点、その分析の中核になう懐刀として、「P またはPではない」という「否定」をもちいたかたちで現実の全体「それじたい」を記述できる、「排中律」がもちいられていることだけはふれておこう。

排中律は、「ある出来事は、起こるか起こらないかのどちらかである」というかたちで、現実の「全体」を規定する。ところが入不二が注意をうながすように、そこには《いわゆる「論

理」だけではない、「現実化（実際に起こる）」や「現実の変更不可能性」や「現実の必然性」等も含まれている。<sup>29</sup> 論理が現実を巻き込み、あるいは現実に論理が巻き込まれるという動的な関係がここにはあり、だからこそ、排中律は過不足なく現実の全体をとらえているのにもかかわらず、その全体はあくまで「限定された全体」でしかありえず、つねにその全体の外部に、肯定でも否定でもない第三の領域をもつことになるという「矛盾」をかかえざるをえなくなる。

たとえば、排中律をもちい「あれは黒色である、または、黒色でない」といえば、事実上、対象Ⅱ「あれ」の色にかんする可能性をすべて網羅できる。だがその「あれ」に「偶数」を代入すればどうなるだろう。偶数は黒色とも黒色でないともいえないから、この全体には限界のあることがあるみになる。それでも排中律がちあげるこの「限定された全体」は、どこまでも言語的なものでしかない以上、たとえば「色をもつものの領域、または色をもたないものの領域」のようにして、そうした余白部分をも網羅するかたちで無制限に拡大していくことができる。いつぼうそれと同時に、その拡大・反復を可能にする大背景としての「全体」もまた、それと名指されることのないまま、たえず引きずりだされつづけることにもなるだろう。この後者——潜在的な現実の「全一性」が、排中律が際限なく

現実を細分化し、限定的な全体をたちあげるなかに「余り」としてのこされつづけることから、やがて入不二は様相論理なども相手どった精緻な議論をかさねていき、ついには超越的・形而上学的な超高次メタレベルとしての「この現実」性（Ⅱ「絶対現実」と呼ばれる）を発見することになる。

結論じたいは明快だ。この「絶対現実」が前提としてあるかぎりにおいて、排中律を介してあらわれる言語的な世界認識と、それと対照される非言語的な現実（Ⅱ「相対現実」）との拮抗状態が際限なくつづく動的な力場があらわれることになり、そのどちらが優越するかで、決定論や自由意志論のような運命論解が「力の勾配として」発現している。運命性の根源にあるのは、およそ汲みつくしきれない「この現実」の力——それはべつの書物では「神」とも同値される<sup>30</sup>——にほかならず、その意味において「この現実」は、つねに記号的・言語的な分節などにたいし勝利しつづけているのだともいえる。だがむろん人間の生はすでにして記号化・言語化の範疇にあるから、そのかぎりでは運命論の問題はいやおうなく惹起されつづけます。つまり決定論だとか自由意志論とかの解釈それじたいが、どこまでも「人間的な」ものでしかありえないという卓見もここからえられる。

そうして、そのような運命論解釈をつかさどる蝶番としての

「排中律」とは、先述した時間論でいう、主体認知とむすびついた「現在」とかさなるのではないか、というのがここで指摘したい点だ。たとえば入不二31は以下のような指摘をおこなう

——排中律31「PまたはPではない」の「Pではない」の部分には、二重の否定がふくまれている。ひとつは「Pの不在31欠如」。そうしてもうひとつは、P以外を関心の外に置くという「関心の欠如」。この協働により、現実の「全体」を巻き込んだ記述がさしあたり可能となっていたわけだが、これは前述した郡司の時間論と、じつはまったくおなじことをいっている。いまは不在の「P」を「ふるい」にすると、世界が外延の集合31「現在」としてたちあらわれる。そうして「Aがあり、Bがあり、Cがあり、……」という、ほんらい世界には無制限に近づいている外延を、「Pではない」でひとつくりにしてしまうとき、外延のかぞえあげから飛躍が生じ、記号が生成され、時間が前にすすむ。むしろある特定の目的や欲望など31「P」が介在する点もまったくおなじだ。

だから物語と時間と運命はかさねあわせることができる。前述のように、運命とは「絶対現実」をその根幹におくかぎりでは生ずる、言語的な世界認識と、非言語的な現実31「相對現実」のシューゲームのような力の勾配の問題だった。これは先述の時間論にそくせば、根源的な「ずれ」をはらんだ内包・外延

の対が、主導権争いをするようにして展開される時間の形態とかさねられる。だから、たとえば自由意志に寄る運命解釈は、内包としての主観的な時間（「現在」）、ひいては主体の意思決定や行動選択のプロセスに優位がみられるもので、逆に決定的な解釈は、外延としての客観的な時間（「過去」）、いわば世界そのものへの仮託の度合いがよいものだというように理解される（むしろ再三注意をうながしているように、そうした自由意志や決定的解釈を「因果」にそっくり回収してしまうと、記号論的な物語論になってしまう）。そうしてさきほどまとめたように、時間は「現在」の配剤・布置としてあるていどまで構造化して記述可能だから、物語はここから運命操作の側面をも組みこむことになる。

まとめよう。物語は、「現在」をその構成単位とすることで、「意識の厚み」の問題を組みいれるかたちで、時間の形象化されたモデルとして把握される。そうしてその時間の配剤が、具体的な鑑賞体験のうちに形成してゆく意味の力線は、ばあいにより運命の体感そのものとして理解されることにもなる。その運命性は、主客（内包と外延）のどちらにどれだけ身を寄せるか、というふうな解釈の勾配の問題となり、そこにこそ作り手の世界認識や、世界と人間との関係をめぐる作品ごとの「濃淡」があらわれる。ひとつがある決定的な行動へと駆りたてられ

るとき、そこにとどのような力の関係が生じてみえるか。能動的意志はどれだけはたらいいて、状況や環境からの影響はどれほどのものとみえるか。現在の生活や人間関係と、過去の行為やできごととの影響関係は、どのようになっているか。行動にいたるまでの経路そのものはどうか。即断即決か、断念や忘却を経由しているか、ながい忍耐の時間が説得力を形成しているか。こうした判別を敷衍していけば、たんに人間学的な見地からの作品理解がえられるのみならず、たとえば「はやさ」を成立と伴とするスクリーンボール・コメディや、回想構造による「事後性」と結託し、機械論的な運命性を発露するノワールのような、ジャンル映画への言及なども可能になるだろう。

あとはなにも重要な「身体」の問題が残存する。上述してきたような時間化・運命解釈が成立するのは、とうぜん主観と客観 $\parallel$ 物質の世界を架橋する身体あつてのことにほかならないからだ（この身体こそが「現在」そして「排中律」の正体でもあるだろう）。だがこれ以降は稿をあらため、個別の作品を具体的にみていくかたちで応えたいとおもう。

1 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、二〇〇九）第3章をとくに参照。

2 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、二〇〇六、三五頁

3 ドゥルーズ同書、三六―三七頁

4 ドゥルーズ同書、四〇―四一頁

5 北野前掲書、二六三頁

6 北野同書、二四〇頁

7 北野同書、二五〇―二五一頁

8 松野孝一郎『内部観測とは何か』、青土社、二〇〇〇、八頁

9 郡司ベギオ幸夫『時間の正体』、講談社、二〇〇八、八八頁

10 郡司同書、九九頁

11 なお、ここでいう内包と外延の対はあくまでもマテリアル化されている点が重要で、そのとき、内包は集合、外延はべき（幕）集合で記述できると郡司はいう（郡司同書、九五―一〇四頁）。べき集合とは、集合の可能な組み合わせ（部分集合）をあつめ、さらに集合化したもので、たとえば  $\{a, b\}$  という集合のべき集合は、 $\{\emptyset, \{a\}, \{b\}, \{a, b\}\}$  となり、とうぜん外延 $\parallel$ べき集合のほうが構成要素がおおくなることから、内包と外延のあいだに差異が生じ、その差異からある種の傾向や濃度もうまれる。

ここでは比較的わかりやすい画家の例を要約的なかたちで記述しておく。画家は、内包としての「赤であること」「青であること」を表現するのに、具体的な（ $\parallel$ マテリアル化された）赤い絵の具や青い絵の具をもちいる。画布に赤い絵の具を塗りつけければ、それがその



まま「赤であること」になり、青の場合も同様にそうなる。その意味で内包と外延はともにマテリアル化されているものといえ、このとき内包は「赤、青」の集合となり、外延はそのべき集合Ⅱ「二色が置かれていない状態」、(赤い絵の具を置かれた状態)、(青い絵の具を置かれた状態)、(赤と青とを併置した状態)により表現される。だがとうぜん、赤と青の塗り方には「微妙」が生じざるをえない。たんに抽象的な赤だけ、青だけを塗るのではなく、その面積や厚みやひろがりがあるかたちやパターンをうみだし、なにか意味をあらわすことになるだろう。赤と青をこまかく点描していけば紫というあたらしい色がうまれるはずだし、赤と青を交互に塗った痕跡がある構造をたちあげるばあいもある。ここから、外延はたんに内包へ一対一で回収されるのではない可能性のスペクトルをもち、画家はその内包と外延を調停することで、「赤」「青」を表現し、またときに「紫」のような飛躍をあたえている。むしろこの可能性のスペクトルこそが、「時間」そのものと同値されることの指摘に郡司の卓越性があるが、ことにコインをもちいて存在がある運動の向きをもつことを証明するくだりなどは、本文中で挙げる入不二基義の「排中律」とまったくおなじ議論とみえる。

12 以下も引きつづき、郡司ペギオ幸夫『時間の正体』の議論(とりわけ第4章)に沿って記述をおこなうが、うち「ベルクソンⅡドゥルーズの時間論のマクタガートの解釈」という点にのみしぼるのな

ら、以下の論文が要約的な内容として有用だ。郡司ペギオ幸夫、太田宏之、浦上大輔「ただ流れる時間へ——いかにして辿りつけるか」小泉義之、鈴木泉、檜垣立哉編『ドゥルーズ／ガタリの現在』(平凡社、二〇〇八)。本文では部分的に同論文からの記述も引用した。

13 郡司ほか「ただ流れる時間へ」、六四―六五頁

14 郡司同書、六三頁

15 郡司同書、六〇頁

16 郡司『時間の正体』、一〇九頁

17 ジル・ドゥルーズ『差異と反復 上』財津理訳、河出書房新社、二

〇〇七、二二七―二二八頁、傍点省略

18 ドゥルーズ同書、二三五頁

19 他方、ドゥルーズが『シネマ』で打ち立てた時間論とも、結果的にここでの時間理解は離反してしまう。それはドゥルーズによる以下の記述からあきらかだろう。《人はベルクソニズムをしぼれば次のような考えに還元してきた。持続は主観的であり、われわれの内面生活を構成しているであろう、というわけだ。そして、おそらくベルクソンは、少なくとも最初は、そのように自分の考えを説明しなければならなかった。しかし、しだいに彼はまったく別のことをいうようになる。唯一の主観性とは時間であり、根底でとらえられた、時系列的でない時間であり、われわれは時間の内部にいたのであって、その逆ではない、と》(ドゥルーズ前掲書、一一三頁)。

福尾匠も指摘しているように、ここにはドゥルーズによる、ベルクソン思想の著作をまたいだ『短絡』の影響がみえる。『物質と記憶』においては、物質⇨イメージ⇨知覚という同一視がおこなわれていた。『創造的進化』では宇宙も物質も持続するという想定がなされていた。『シネマ』において物質⇨イメージ⇨知覚⇨運動という同一視がなされるのは、ベルクソンがふたつの著作のあいだで——「傾向」というアイデアの導入によって——変更したものを、ひとつの平面のうえで短絡したからだ（福尾匠『眼がスクリーンになるとき——ゼロから読むドゥルーズ『シネマ』フィルムアート社、二〇一八、一三二頁）。ここから想像力の次元へと主観性をそっくり譲渡してしまふ『シネマ』にはたしかにある種のサイエンス・フィクション的な魅惑があふれてはいるが、すくなくとも映画作品それじたいを思考しようとするものにとつては、どうしても違和感をぬぐいきれない側面がある。

20 関連して、平井靖史がベルクソン思想を解説するさいに提唱した「マルチタイムスケール」説にまつわる記述を補足的に引用しておく。『ベルクソンの時間論のオリジナルなところは、単に複数の時間が横に並行して走っているというだけでなく、縦に積層しているという点にある。生物種によって、あるいは同じ人間のなかでも個人によって時間が違うという話ではなく、一人の個人のなかに、同時に複数の時間が流れている。[...] 途方もないミクロな時間スケールか

ら、マクロな時間スケールまで、多層的なスケールの時間が同じ一人の人間（あるいは一匹の生物）のうちに走っていて、そしてその構造が、私たちが意識や心を持つこと、想像し発明する知性を立ち上げるための条件となっているというのである。これが、単にバラバラな多元論ではなく、時間に「縦軸」を擁したマルチ「スケール」と形容すべきだと私が考える理由である（平井靖史『世界は時間できています』青土社、二〇二二、一五〇頁）

21 ドゥルーズ『差異と反復 上』、一三二頁

22 《A系列がある出来事において現在を指定すると共に、存在する過去は縮約され、過去は把持される。縮約した大文字の過去は弛緩し、再び存在する過去として展開され、再生する。その上で、新たな出来事が、新たな現在として指定される。この収縮において、B系列はA系列の運動⇨現在となること（現在が大文字の現在になること）、に根拠を与え、A系列は受動的に過去を把持する。逆に、この弛緩B系列の伸展は、A系列の運動⇨いまや過去となること（大文字の現在が出来事として指定されることを許容すること）、から能動的に実現されることになる。収縮と弛緩は、A系列とB系列の主導権争いのような運動である。それは、A系列とB系列の相互作用という形態をとらざるをえない（郡司『時間の正体』、一一五—一一六頁）

23 《順序集合の中で出来事を要素とし、これを指定するB系列と、B系列の要素をまとめて集合とし、過去や未来と名付けるA系列との組

齧は、要素の指定と集合の指定との齧齧である。だから、我々はその媒介者が㉔㉕である、と指摘したので。「…」したがって㉔㉕は、全体としてある個物と、全体の中で部分としてある個物の二重性を意味し、両者の勝手な混同、を許容するのである。「わたし」という観点からするなら、それは、部分としての「わたし」と、全体としての「わたし」の二重性を意味しながら、両者の関係を組み換え、置き換える柔軟性を有するものとなる。二つのわたしの齧齧を包摂したままある「わたし」、未規定な「わたし」が許容されるがゆえに、ひたすら修復され「ぐずぐずのわたし」が見出される。それこそが、第三の時間である《郡司ほか「ただ流れる時間へ」、七七頁

24 郡司『時間の正体』、一一七頁。なおここでの表現は、ベルクソンの「逆円錐」へのすぐれた解説ともなっている。逆円錐については、アンリ・ベルクソン『物質と記憶』（熊野純彦訳、岩波書店、二〇一五）三二一―三二二頁などを参照。

25 郡司ベギオ幸夫『生命、微動だにせず 人工知能を凌駕する生命』青土社、二〇一八、九一―四頁

26 ヒッチコックが創造したとされるマクガフィンとは、それじたいは意味をもたない（＝べつもの置き換え可能）で、物語を駆動するためだけに投入される記号的な設定・アイテムのことをさす。それは基本的に物語構造の単純化にもちいられ、説話理解の単純化と高

速化に貢献するものとまずは理解される。ここでは『ヒッチコック映画術』（山田宏一／蓮實重彦訳、晶文社、一九九〇）から、関連するトリュフォアの要約的な指摘を抜き書きしておく。《ヒッチコック映画の基本原理としてのマクガフィンは、シリアスな意味がある必要はないどころか、むしろデータラメでなんの意味もないほうがいいということですね――『バルカン超特急』のあのなんでもない小唄のメロディーみたいに》（二六頁）、《あなたの映画にはたしかに具体的なものは何もない〈マクガフィン〉のうえに築かれているので、よく批評家たちからは「ヒッチコックにはテーマがない」とか「ヒッチコックは何も言うべきものを持っていない」などと批判されるわけですが、この批判に対する答えは、ただひとつ、「映画作家は何かを言うのではなく、見せるだけだ」ということではないでしょうか》（二七頁）。

関連して、以下のスラヴォイ・ジジエクの言にも注目。《マクガフィン》はまさにラカンが対象aと呼ぶものである。それは実体としてはあるつまらないものを示す、欲望の原因としての対象である。この対象は、相互主観的な関係を生み出すことにおいてのみ現実性を有する全くの見せかけであり、主体の欲望の原因となる完全に空虚な場所である。主体の欲望は遡及的にこの対象によって規定される《スラヴォイ・ジジエク監修『ヒッチコックによるラカン 映画の欲望の経済』露崎俊和ほか訳、トレヴィル、一九九四、八八―九

○頁

- 27 たとえば、ジョン・トゥルービー『ストーリーの解剖学 ハリウッド No.1 スクリプトドクターの脚本講座』（吉田俊太郎訳、フィルムアート社、二〇一七）という本では、『ストーリーの核やDNAにあたるもの』、『ストーリー構造に不可欠な必要最小限の段階としてという名目で』「1弱点と欠陥 2欲求 3ライバル 4プラン 5決戦 6自己発見 7新たなバランス状態」という7段階が提示されており（六八頁）、キャラクターの創造と同時的なものとして物語の構造化⇨時間化プロセスが了解されているうえ、その最初の段階に欠陥の存在と欲求の問題がおかれていることがわかる。あるいは、クリストファー・ボグラー、とデイビッド・マッケナの『物語の法則…強い物語とキャラを作るハリウッド式創作術』（府川由美恵訳、アスキー・メディアワークス、二〇一三）というハウツー本などをみてみても、物語創造の基礎段階として、「愛」「金」「安全」「復讐」のような「求めるものリスト」の作成が奨励されており（四二頁）、おおくの例で目的や欲望の生起が物語の基礎におかれていることが確認される。
- 28 入不二基義『あるようになり、なるようになる 運命論の運命』講談社、二〇一五、四二―四三頁
- 29 入不二同書、四五頁。また以降の排中律にまつわる議論については、同書第3章を主に参照のこと。
- 30 《現実性こそ神であり、それは「十全多」である》入不二基義『現実性の問題』筑摩書房、二〇二〇、三八九頁。また本文の議論との関連でとくに重要な論がなされる箇所として、絶対的な現実の現実性を「無内包」と形容した第7章にも注意。
- 31 入不二『あるようになり、なるようになる』五八―五九頁