なぜ映画で動物が問題となるのか
――アンドレ・バザン、死、偶然性――

鈴　木　啓　文

はじめに

わたしたちは、しばしば映像を通して動物を見る。写真や映画はもちろん、弱肉強食の世界で生きる野生動物に迫ったテレビドキュメンタリーからインターネット上に投稿された愛くるしいペットの動画に至るまで、今も昔も変わらずに私たちはスペクタクル（見世物）としての動物の映像に異様な程に引き付けられてしまう。そして、その奇妙さは、人間と対比する形で動物に度々言及してきた哲学、とりわけ近代哲学と考え合わせると、いっそう際立ってくるだろう。リピット水田堯も哲学や文学における動物の問題を扱った『電気仕掛けの動物：野生動物のレトリックの方へ』の中で述べているように、デカルトは『方法序説』の中で動物が人間とは違って理性を持たない存在であるとし、ハイデガーの『形而上学の根本概念』によれば、人間は世界を形成する存在であるのに対して、動物は貧しい世界に住んでいるとした（Mizuta 33,59）。そのように、言語や理性を欠いた動物を非人間的なものとして排除することで人間（という概念）を産出することを、ジョルジュ・アガンベンは『開かれ 人間と動物』の中で人類学機械と呼んでいる（69-70）。

では、にも関わらず、どうして私たちは人間より劣っているとされてきた動物の映像に夢中になってしまうのだろうか。また、動物が登場する映画を考えてみれば、アルフレッド・ヒッチコック（『鳥』（1963年））、ロベール・ブレッソン（『バルタザール、どこへ行く』（1966年））、スティーヴン・スピルバーグ（『ジョーズ』（1975年））といった生粋のシネアストたちがこぞって動物を主題とした映画を作っていることに気付かされる。そうした事実は映画と動物の只ならぬ親和性を示しているのではないだろうか。本論では以上のような問題意識のもとに、映画における動物を単に何かのメタファーや表象として捉えるのでなく、映画というイメージの問題として考えてみたい。では、まずそうしたアプローチの意義を理解するために、先行研究を参照しつつアンドレ・バザンの映画批評における動物の重要性について論じることから始めよう。

1．アンドレ・バザンと動物

バザンの映画批評と動物の関係が論じられる際に真っ先に挙げられるのが、批評「禁じられたモンタージュ」である。同批評を検討することによって、彼の映画美学と動物の間の深い関係が見えてくるだろう(1)。バザンによれば、禁じられたモンタージュの原理とは、「《ある出来事の本質がアクションの二つあるいはそれ以上の要素の同時的な提示を必要とする時には、モンタージュは禁じられる》というもの」（127/172）である(2)。この原理は『禿鷹は飛ばず』（ハリー・ワット監督、1951年）というイギリス映画における、次のようなワンシーンに関する記述によって具体的に論じられている。両親の目を逃れたある少年は、母親ライオンに放っておかれたライオンの子どもを家に連れ帰ってしまう。だが、そのことに気付いた母親ライオンは足跡をたよりに追いかけ、もう少年のすぐそばまで近づいてきている。少年の両親は息子と、その後方に迫って来ている母親ライオンの姿を目にしてパニックに陥ってしまう。ここまでのシークエンスは少年とライオンのモンタージュから構成されているが、バザンが賞賛するのはその後に続くワンショットである。

> だが、ここで突然われわれをびっくりさせたのは、演出家が、それまでこのドラマの立役者たちを切り離していた別々のショットを放棄して、両親と子どもとライオンとを、同じロングショットの中で、同時にわれわれに示してみせたことである。どんなトリックも考えられないこのたった一つのフレーミングが、突然、前にさかのぼって、それに先行したごく平凡なモンタージュを、真実のものにしてしまった。（126/171）。

バザンによれば、最後のフレーミングは登場人物たちを実際にそのような状況に置いたことを示すショットだからこそ、私たち観客に映画的感動をもたらすという（126/171）。しかし、「重要なことは、少年がそこに表現されているような危険を実際に冒したということではなく、ただその表現が出来事の空間的単一性を尊重するようなものだったということなのである。ここでは、リアリズムは空間の等質性にある」（126-127/171）と続けるように、あくまで、バザンがこのワンショットを評価するのは、空間の単一性を保つワンショット＝ワンシークエンスを称揚する美学的な立場としてのリアリズムによってである。他にも、『ルイジアナ物語』（ロバート・フラハティ監督、1948年）においてナイル鰐があおさぎを捕らえるワンショット＝ワンシークエンスや、『サーカス』（チャーリー・チャップリン監督、1928年）においてチャップリンとライオンが同じ檻の中で閉

じ込められているのを捉えたワンショットなどの例によって論じられるモンタージュの禁止とは、まさにバザン的リアリズムの中核をなす原理だと言えるだろう。

ところで、セルジュ・ダネーはアンドレ・バザン論である批評「幻想のスクリーン（バザンと野獣たち）」の中で、以上のようなバザンの議論に微妙なひねりを加えて読解し、独特な解釈を提起している。ダネーはバザンが論じたモンタージュの禁止の機能とは、登場人物の生命が危険にさらされていることにこそあるという（37）。「それゆえ、モンタージュを禁じているのは、まさに死を撮影する可能性なのである」（Daney 37）。それはただ単に観客をハラハラさせる危険なシーンであるから素晴らしいということではない。むしろ、死の可能性、すなわち登場人物というよりも俳優が動物に襲われて殺されてしまうかもしれない場面をワンショットで撮影するということは、まさにフィクションであれドキュメンタリーであれ、イメージ（あるいは表象）のリミットを逸脱しかねない行為である。ダネーが考えるバザン的リアリズムの要諦とはワンショットのイメージが表象することを禁じられているはずの死を撮影してしまうかもしれない危険性にこそある[3]。

また、ジェニファー・フェイは論文「動物を見ること／愛すること：アンドレ・バザンのポストヒューマニズム」において、ダネーのバザン論を踏まえた上で、『映画的時間の発生：モダニティ、偶然性、アーカイヴ』におけるメアリ・アン・ドーンの議論を参照し、バザン的リアリズムにインデックスの偶然性を見出している。たしかに動物は俳優を殺さなかった、しかし、もしかしたら（何しろ相手は獰猛な動物なのだから）動物は俳優を襲ったかもしれない、というわけだ。つまり、動物と人間がワンフレームの中で収まっているイメージは、観客に「別のあり方otherwise」、「あるいはそうなったかもしれないことmight have been」（Fay 46）を否応なしに想像させてしまうのである。こうして、ダネーによってバザン的リアリズムに見出された死の可能性はイメージ自体が孕んでいる偶然性、別の可能性として改めて捉え直されることになる[4]。

さて、空間の単一性（バザン）、死を撮影する可能性（ダネー）、イメージの偶然性（フェイ）という３つの論点を通して、動物と映画の関係性が見えてくるだろう。観客は、動物がもしかしたら人間を襲い殺してしまうかもしれないという死の可能性に怯えながら、動物と人間がワンフレームに収まったイメージを目にする。よって以上の議論から、映画の中の動物とはイメージの偶然性、別の可能性であると言うことができるだろう。そして、その偶然性とは動物が、そのイメージが映画制作者たちひいては人間のコントロールの外部に位置する存在であるということを示している[5]。

2．現実界としての死

人間のコントロールを超えた外的な存在としての動物を扱った映画としては何よりもまず、アルフレッド・ヒッチコック監督の『鳥』が挙げられるだろう。言うまでもなく、この作品が観客に与える恐怖のありかは、なぜ鳥たちが突然人間に襲い掛かってくるのか全く説明されないことにある。そして、人間は凶暴化した鳥たちに対して為す術のないままに事態は進行していくが、またしてもこれといった明確な理由もなく鳥たちの襲撃が途端に収まったところで作品は終わる。よって、登場人物と観客は共に、鳥たちの襲撃に対して全く無力のまま、ただこういう事が起きたのだ、ということを受動的に受け止めることぐらいしか出来ない。鳥たちの襲撃が人間には理解が不可能なところにこの作品の恐ろしさがあるのである。

また、『グリズリーマン』（ヴェルナー・ヘルツォーク監督、2005年）も、非人間的な動物の獰猛さをわたしたち観客に嫌という程に思い知らせる作品である。この作品は、ヒグマの亜種であるグリズリー（ハイイログマ）の保護活動家ティモシー・トレッドウェルを題材としたドキュメンタリーである。とはいえ、トレッドウェルはより正確に言えば動物保護活動家というよりは、むしろ異様なまでに動物を愛する奇怪な人物だ。というのもトレッドウェルは一切の武装もせずにアラスカの僻地に向かい、２～３メーターはある野生の巨大グリズリーと手を伸ばせば触れる程の至近距離でコミュニケーションを取ることに至上の喜びを見出しているからである。その様子は、彼自身が10年以上に渡って撮影した映像として大量に残っているのだが、中でも『グリズリーマン』に何度となく登場する興味深い映像は、トレッドウェルがセットしたカメラの手前にいる自身と、その数メーター後方にいるグリズリーをワンフレーム内に収めたショットである。トレッドウェルは度々振り返ってグリズリーが近づいてきていないかどうか確認しながら、目の前のカメラに向かって、今まさに行っている自身の行動の危険性や後方にいるグリズリーの生態について熱っぽい調子で語り続ける。トレッドウェルはバザンの「禁じられたモンタージュ」を読んでいたはずだ、と思わざるを得ないこのショットは、ダネーの言う死が撮影されてしまう可能性を感じさせ、観客の心を乱さずにはおかない映像である。

しかし、この作品、というよりもトレッドウェルという人物の奇怪さはそうした映像のさらに先を行ってしまう。というのは、この作品の序盤においてナレーションによって明らかにされるように、トレッドウェルは同行していた恋人と共にグリズリーによって襲われて食い殺されてしまうのである。その時、たまたまレンズにカバーがかけられていたために、彼らの死は映像としては残っていな

かったのだが、襲われている最中の彼らの叫びと悲鳴がしっかり記録された音声トラックだけはしっかりと残っていた。しかし、この作品ではその音声が流れることはない。その代わりとして、ヘルツォークがヘッドフォンを通してその音声トラックを聞き、目の前にいるトレッドウェルの元恋人に向かって、この音声テープを破棄するよう勧める場面だけがある。

チョン・スンフンとダッドリー・アンドリューは『グリズリーマン』を論じた論文「灰色の幽霊：ヘルツォーク、バザン、映画的動物」において、「バザンにとって、スクリーン上での危険なことや死の描写は決まって、現実界the Realに触れていると感じさせるからこそ非常に刺激なものになる」(Jeong/Andrew 4)と述べ、バザンの映画論とラカンが言う現実界を結び付けている。まさに、彼らの叫びが記録された音声テープは（そしてもし撮影されていたとすれば映像も)、作品内で表象されえない現実界であるといえる。ラカンによれば、現実界は象徴界を瓦解させかねないおぞましい亀裂としてある以上、ヘルツォークは音声テープを作品から排除するしかなかった。つまり、この作品は、ティモシー・トレッドウェルという男の悲劇的な死が表象されてはならない映像ないし音声としてあることを間接的に提示する。したがって、『グリズリーマン』は動物の野蛮さ、非人間性を見せないことによって観客に思い知らせる否定神学的な作品であると言える。

また、チョン・スンフンはエッセイ「動物たち：バザンの存在論における冒険」において、死を撮影する可能性というダネーの議論を引き継ぎ、映画における動物を論じるバザンの批評によってバザン的リアリズムを準インデックスpara-index性と再定式化している。『グリズリーマン』がトレッドウェルの死を記録した音声トラックを排除したように、映画は死そのものを表象しえない。同様に、バザンが論じる映画においても実際に動物が人間を殺すシーン自体があるわけではない以上、バザン的なリアリズムにおける映画的イメージは、「表象されるべきだったが表象できなかった事のインデックス」、「その失敗のインデックス」であるという(Jeong 182)。チョン・スンフンが提起する準インデックス性は、『グリズリーマン』におけるトレッドウェルの死と同様に、そのインデックスの欠如や排除によって逆説的に「何かの不在」や「視覚化されない何か」を仄めかす(Jeong 182)。よって、チョン・スンフンの解釈もバザン的リアリズムの否定神学化と見なすことができるだろう[(6)]。しかしながら、映画作品の外部へと動物を排除することによって、現実界としての動物に震撼することは映画を通して動物を見ることではなく、むしろ見ないことを意味するだけではないだろうか。

ところで、チョン・スンフンとアンドリューは先の論文の中で、生前からグリズリーになりたいと繰り返し、最期にはグリズリーに食い殺されてしまったト

レッドウェルにドゥルーズ＝ガタリがいう動物への生成変化を見て取っていた(4)。しかしながら、ドゥルーズ＝ガタリは『千のプラトー』の中で生成変化とは模倣や同一化ではなく、異質な要素の「entreあいだ」で起こることだと強調していた（292//275-276)。また、『哲学とは何か』の中では次のように言われている。

> 生成変化は模倣でも、体験された共感でもなく、想像上の同一化でさえない。生成変化は類似に属してはいない。（中略）むしろ、それは類似なき二つの感覚が密着する時の、または反対に、二つの感覚を同一の反射の中に取り込んでしまう光から遠ざかる時の極度の隣接である。アンドレ・ドーテルは〈木に生成変化する〉、または〈シオンに生成変化する〉という異様な植物への生成変化の中に自分の人物たちを置くすべを知っていた。彼が言うには、それは一方が他方に変貌するのではなく、一方から他方へ何かが移り行くということである。この何かを明示するためには、それは感覚であるというよりほかに明示の仕様がない。それはある不確定なゾーン、識別しえないゾーンである（163-164/245-246)。

すなわち、ドゥルーズ＝ガタリは、類似なき異質な二つの感覚が一致するのではなく、極度に「隣接」する時、その両者の「あいだ」で生成変化は起きると考える。

また、アガンベンは『開かれ 人間と動物』の「あいだ」と題された18章で、ベンヤミンが「一方通行路」において人間と自然の関係を論じる際に、技術とは人間が自然を支配する道具ではなく、技術は人間と自然の関係を支配することだと述べていることに注目している（143)。さらに、アガンベンは技術が人間と自然の関係を支配する時、双方は弁証法的に総合されるのでなく、「あいだ」、「隔たり」、それらの間の隙間＝戯れだけが問題になると続ける（144)。それは、動物と人間を分割する人類学機械が停止し、人間と動物の両項が宙吊りになることで、その間に人間でも動物でもないようなものが横たわることだという（144)。ここでアガンベンはベンヤミンが言う自然を動物と言い換えているが、さらにここで言われている技術を映画と言い換えてみたらどうだろうか。すなわち、映画は人間と動物という区別を宙吊りにし、両者のあいだに何かを生じさせるのではないか。

よって以下では、人間と動物の「あいだ」を強調するドゥルーズ＝ガタリとアガンベンの議論を念頭に置きつつ、動物をフレームの外部へと排除する否定神学的な動物映画論とは異なり、映画（フレーム）内において人間と動物が隣接しあ

う作品、または登場人物や観客と動物との「あいだ」で発生する出来事が問題となっている作品について論じていく。

3．人間と動物のあいだで

まず、ロベール・ブレッソン監督の『バルタザール、どこへ行く』について論じよう。この作品の中心な存在といえばロバのバルタザールだろうが、バルタザールを主人公とした首尾一貫とした物語をこの作品に読み取ろうとしても無駄である。原題が*Au Hasard, Balthazar*（直訳すれば、『バルタザール、行き当たりばったりに』とでもなろうか）であるように、その時々の飼い主の事情によって、次から次へと別の人へと譲り渡されていくバルタザールは事の成り行きや偶然に翻弄されるがままの受動的な存在である。たしかに、序盤ではバルタザール、バルタザールを愛する娘マリー、マリーが好きでバルタザールに嫉妬する不良少年ジェラールの三角関係のように、筋らしい筋が描かれはする。また、この作品はバルタザールが人間に手荒く扱われ、時に暴力を受けても、じっと耐え忍ぶ聖なる受難者として描かれているのだ、と要約することも不可能ではないだろう。しかし、ニック・ブラウンが論文「語りの視点：『バルタザール、どこへ行く』のレトリック」で「構造は偶然によって組織されているので、私たちは語りをそれ自体で存在する出来事、登場人物の願望や語り手の意図からは独立した物事の連鎖と思ってしまうのである」（30）と述べるように、この作品は因果関係にそって進展する物語というよりも、断片的なエピソードの羅列から成っている。その理由の一つとして、ブラウンはバルタザールが語りの手の位置を占めているからだと論じているが（30）、明快な物語を持たないにも関わらず、それでも語り手を見出そうすることにどのような意味があるのだろうか。むしろ、この作品を論じたエッセイの中でジャン・ルイ・シェフェールがバルタザールは私たちの位置を占めていると言うように（214）、シーンの途中でしばしば挿入されるバルタザールの目を捉えたクロースアップによって、私たち観客はこの作品をバルタザールの視線を通して見ているという印象を受ける。だからこそ、この作品を構成する各エピソードは断片的で、因果関係がほとんど見出せないのである。

また、シェフェールはこの作品においてサーカスの場面が最も驚嘆すべき箇所であるという。サーカスの舞台裏で、バルタザールは檻に入れられたトラや象といった動物たちと遭遇する。対面する両者はショット・リバースショットによって交互に提示されることで、視線を交じり合わせる。シェフェールはこのシークエンスに人間が不在であることを指摘し（211）、動物は「人間の重荷、つまり物語を解釈する義務と責任」から自由になった存在としてあるという（219）。しかし、そのように論じることで動物と人間の対比を強調することは重要ではな

い。上述したように、観客がバルタザールの視線を通してこの作品を見ることがこの作品を稀有なものにしているからだ。例えば、白痴のアルノルドが受け継いだ財産によって開いたパーティーの場面を見てみよう。パーティーの最中、不良のジェラールは何を思ったのか突然、酒瓶で壁に掛かったガラスを割ったり、爆竹を投げたりして暴れまわる。しかし、ジェラールの行動に対して、白痴のアルノルドが無反応なだけでなく、他のパーティー参加者もガラスや酒瓶が割れる凄まじい音がしているにも関わらず、何事もなかったかのようにダンスに夢中で何ら反応を示さない。他方で、パーティー会場の外では、マリーが母親にジェラールと共に家を出て行くこと、彼と一生いっしょにいるつもりであることを唐突に告げている。さらに、このシーンでは、同じく会場の外にいるバルタザールの目を捉えたショットや爆竹の音に身を震わせるショットが挿入され、あたかもバルタザールだけがこのシーンで起こる出来事の真の観察者であることを示すかのようである。このシーンにおいて、観客は不可解な出来事の連鎖を前にして途方に暮れてしまう。ジェラールの暴挙、それに対する周囲の人々の無反応はもちろん、マリーはこれより前のシーンで言い寄ってくるジェラールを拒んでおり、その後ジェラールを愛するようになるきっかけを描いたシーンなど一切なかったからだ。しかし、それと同時に、観客は目の前で起こる出来事をただただ受動的に受け止めているバルタザールの視点に立つことによって、いかに不可解であろうとも、とにかくこのような出来事が起こったのだ、ということを受け入れざるを得なくなる。ジャック・デリダは動物について論じた講演「故に私がそうである（ついて行く）ところの動物L'animal que donc je suis（à suivre）」の中で、動物に見られるということは人間が裸にされること、自身を無意識的に曝け出すことだと述べた上で（380）、それは「動物の受動passion」であると同時に「私の動物に対する受動」でもあるという（381）。つまり、この作品では、バルタザールが見る登場人物の行動や感情は物語の進展に則して理解されるのではなく、とにかく「行き当たりばったりに、偶然にau hasard」生じてしまった裸形の出来事としてある。だからこそ、ジェラールの暴力やマリーの頑な決心は、バルタザールの視点に立つ観客に対しても動かしがたい事実、生々しい出来事として迫ってくるのだ。よって、この作品では動物の視線とは人間にとって到達不可能な外部性としてあるのではない。むしろ、動物の視点に立つことで、あるいは人間と動物が隣接し共鳴することによって、観客は人間の行動や感情を含めた（時に不可解な）世界の出来事をありのままに経験することができるのである。

しかし、以上のことは『バルタザール、どこへ行く』が観客をロバの位置に置いた例外的な作品だからこそ可能になった議論なのだろうか。すなわち、映画を通じた人間と動物の共鳴ないし同期は動物が問題となる映画において決まって起

こることなのだろうか。その点に関して『キングコング』のオリジナル版（メリアン・クーパー、アーネスト・シュードサック監督、1933年）とリメイク版（ピーター・ジャクソン監督、2005年）の両作品を比較しながら考えよう。両作品に共通するプロットをごく簡潔に要約すれば、次のようになる。怪獣映画を撮ろうする映画制作者たちが謎の孤島に向かい、キングコングを捕獲して帰ることになるが、キングコングは映画館で観客の見世物にされている最中に意識を取り戻して街中で大暴れするが、戦闘機の狙撃によってエンパイア・ステイト・ビルの頂上から打ち落とされることになる。ラストシーンで、怪獣映画を作ろうとした映画プロデューサーは、軍隊がキングコングを倒したことに歓喜する一般市民を尻目に、ビルの下で死に絶えたキングコングを見て『美女が野獣を殺したんだ』とつぶやく。

本論の文脈で注目すべきオリジナル版とリメイク版の差異は、キングコングとキングコングがさらったヒロインのアンとの関係性の描き方にある。オリジナル版では、キングコングとアンの関係は凶暴な野獣と、か弱い無力な女性という対比でしかない。もちろん、オリジナル版でもキングコングがアンをさらい、恐竜に襲われそうになったアンを助けるのだから、キングコングのアンに対する愛情が描かれてはいる。しかし、彼女がキングコングを恐怖の対象としてしか見ていない以上、キングコングとアンは誘拐した野蛮な獣と誘拐された哀れな女性という関係でしかない。他方、リメイク版ではオリジナル版には存在しない次のようなシーンがある。キングコングに崖っぷちまで追い詰められたアンは、最後の手段として、キングコングの目の前で風変わりなダンス、または側転や宙返りをしてみせ、必死に関心を引こうとする。すると、キングコングは興奮して胸を叩き、あるいは体をゆすって小刻みに吠えることによって、アンの奇妙な身体運動に反応していることを示してみせる。このシークエンスにおいて私たち観客は、なぜだか分からないがとにかく両者の身体が同期し合っているという不可解な事態を直観的に感じ取るのである。

また、オリジナル版とリメイク版の差異は、ビルの頂上に登ったキングコングが戦闘機の狙撃によって打ち落とされる終盤の場面において、より鮮明に現れる。オリジナル版のこのシーンは、ビルの頂上にいるキングコングとその周囲を旋廻する戦闘機のショットが繰り返し交互に提示されるように、街中で暴れる野獣と野獣を退治する人間という構図によって成立している。対して、リメイク版ではビルの頂上まで駆けつけたアンとキングコングの視線の交わりがショット・リバースショットで提示され、両者が最後の別れを惜しみ合っているかのような印象を観客に与える。たしかにリメイク版でもキングコングは戦闘機の狙撃によって死ぬが、当の戦闘機は見つめ合うアンとキングコングを収めたショットの

右隅を通り過ぎる程度で、うっかりしていると見逃してしまうほど取るに足らない存在にすぎない。その代わりにこのシーンでは視線の交錯によって、両者が共鳴しあっていた前述のシーンとは対照的に、キングコングとアンの相容れない関係性が強調されるのである。

つまり、リメイク版の『キングコング』は、オリジナル版のように人間と動物を対比することを避けるが、とはいえ人間と動物の差異を無視して両者をナイーブに同一視することもまた拒否する。ここで本論が注目したいのは、今しがた検討した二つのシーンに見られるように、リメイク版では人間と動物の同期ないし共鳴が束の間に起こったり、起こらなかったりするということである。『バルタザール、どこへ行く』において観客は動物の位置に立つことで裸形の出来事をありのままに経験した。対してリメイク版の『キングコング』では、人間と動物の出会い（そびれ）自体が不可解だとしてもとにかく起こったとしか言いようがない端的な出来事としてある。すなわち、本作品では人間と動物は分離されるのでも総合されるでもなく、両者のあいだで起きたり、起きなかったりする出来事の不確定性、偶然性自体が問題となっているのである。では、最後にそうした出会い（そびれ）、人間と動物のあいだにおける束の間の（非）同期性を『私は猫ストーカー』（鈴木卓爾監督、2009年）を通して論じることで、本論のさしあたっての結論を出すことにしよう。

おわりに

『私は猫ストーカー』というタイトルの通り、猫好きのヒロイン、ハルは猫スポットとして有名な谷根千（谷中、根津、千駄木の略）を散歩して、野良猫と戯れることを日課としている。だからこの作品では、ハルが街中で偶然出会った（実際の）野良猫に姿勢を低くしてゆっくりと接近して行く様子が現在進行形で生起する出来事としてドキュメンタリー的に生々しく記録されている。ハルは猫と呼吸が合えばじゃれあい、そうでなければ猫に逃げられる。それは脚本に書いてあることでも監督の演出でもない、単にカメラの前で起こった偶然的な出来事、猫の気分次第で別様でもありえた偶発的なイメージとして提示される。そして、起こる時に起こるとしか言いようがない、そうした同期とすれ違いはハルと猫のあいだだけでなく、人間同士のあいだでも起こる。終盤、ハルのバイト先の古本屋の猫が行方不明になるが、店主の奥さんは猫を心配しない店主に怒って店を出てってしまう。ハルはバイト仲間と必死で猫と奥さんを探すが一向に見つからない。だが、後日ハルが古本屋を訪れると、何事もなかったかのように奥さんはいつの間にか戻ってきており、夫婦の仲も元に戻っている。他方でその後、行方不明の猫が首輪を振り落として画面外へ逸れるシーンが続き、もう猫が飼い主

の元へ帰ることはないことが示される。観客は以上の展開に単に猫の気ままさを見るのではなく、奥さんが帰ってきた事も猫が帰ってこなかった事も等しく、不可解だがとにかく起こった出来事だと受け止めてしまう。というのも、それ以前に観客はハルと猫のあいだに生じた偶然的な出会い（そびれ）を散々見ていたからである。ハルが元恋人の結婚を知って、「猫には知らない時間がある、人にも知らない時間がある。私にもあなたが知らない時間がある。あなたにも私が知らない時間がある」とつぶやくように、人間であれ動物であれ、個々の存在はそれぞれ異なった時間を生きている。よって、この作品は動物と人間または互いに異質な動物としての人間同士のあいだで、それぞれ異なった時間がたまたま重なり合い、また時にズレる様を描いていると言えよう。

前述のように、アガンベンはベンヤミンに依拠しつつ、人間は技術によって自然を支配するのではないと述べていた。本論の文脈で言い換えれば、映画を通して動物を見ることは、人間が動物を支配すること、単に主体としての人間が客体としての動物を見世物として愛玩することではない。本論がリメイク版の『キングコング』や『私は猫ストーカー』を通して論じたように、観客は人間と動物という異なる存在のあいだでたまたま生じる束の間のtemporal同期やすれ違いをなすがままに受け入れるしかない。デリダも述べていた、私の動物に対する受動性、ひいては人間の映画に対する受動性。それは、アンドレ・バザンに代表される映画的イメージのリアリズム、あるいはインデックス性が、映画による現実の完全な複製や人間による世界や自然の我有化では全くないことを教えてくれる。動物とのあいだで起こる出会い（そびれ）の偶然性に私たちが晒されているということ。それは、映画や世界の中でときたま生じる偶然的な、または不可解な物事を、バルタザールのようにとにかく起こったとしか言いようがない裸形の出来事として受動的に経験するレッスンなのである。

注

（1）バザンは他にも「映画言語の進化」、「すべての午後の死」、「映画と探検」などの批評においても、動物が登場する映画を扱っている。しかし、あくまで本論の主眼は動物という視点からバザンの批評自体を論じることではなく、バザンの批評を起点にして映画と動物に関する独自の考察を展開することにあるため、ここでは代表的な批評である「禁じられたモンタージュ」以外の批評に関しては必要最小限の言及に止めた。

（2）以下、引用の際に原書と邦訳両方を参照する場合は頁数を原書／邦訳の順で記す。なお、翻訳に関しては基本的に邦訳を参照させて頂いたが、文脈に応じて適宜、訳語を変更している箇所がある。

（3）バザン自身も「すべての午後の死」において『闘牛』という作品内の闘牛場面におけ

る死の潜在性については言及しているものの、同批評の中では死とワンショット＝ワンシークエンスの問題は結び付けて論じられてはいない（Bazin 68/89）。

（４）ところで、ウォーレン・バックランドは論文「科学的事実とSFの間で：スピルバーグのデジタル恐竜、可能世界、新しい美学的リアリズム」の中で、『ジュラシックパーク』（スティーヴン・スピルバーグ監督、1993年）が人間と恐竜を単一の時空間に、ワンショット内に収めることでデジタル映画としてのリアリズムを担保していると論じている（185-187）。「禁じられたモンタージュ」に見られるバザン的リアリズムの場合と同様に、デジタル化以降の映画においてもリアリズムが議論される際に、やはり動物が問題となっているのは興味深い事実である。

（５）無論、ここで言う動物の非人間性はバザンの映画批評を検討して引き出された論点の一つであり、例えば、『赤ちゃん教育』（ハワード・ホークス監督、1938年）のように、動物がまるで登場人物のように振舞う映画もある。そうした動物と人間ないし映画の親近性に関しては、バザンの映画批評を起点とした本論とは異なる別種の議論が新たに必要だろう。そうした問題に取り組んだものとして、レイモン・ベルール『映画の身体：催眠、情動、動物性』の13章「アメリカの動物たち」が挙げられる。例えば、同書の中でベルールは『赤ちゃん教育』において生や運動を体現する動物が登場人物の動物性を引き出し、ナラティヴを駆動させる機能を果たしていることを分析している（467-475）。

（６）ちなみに、『ホワイトハンター ブラックハート』（クリント・イーストウッド監督、1990年）は、アフリカに撮影でやってきた映画監督が撮影そっちのけで牙象狩りに異常な執念を見せる姿を描く作品だが、映画における動物と死を扱う際に『グリズリーマン』とは異なったアプローチを採用している。ついに牙象と対峙することになった終盤のシーンでは、イーストウッド演じる監督と現地のガイドは周囲の制止を遮って牙象を仕留めようとするが、現地ガイドは子象を守るために興奮した母親象の巨大で鋭い牙に襲われて命を落としてしまう。その様子は、荒れ狂う牙象を間近で捉えたショットと、牙によって空中に舞ったガイドが見る目まぐるしく変わる周囲の風景を捉えたショットの小刻みな素早い転換によって提示される。つまり、この作品は動物が引き起こす死を画面外へと追放するのではなく、『サイコ』（アルフレッド・ヒッチコック監督、1960年）の有名なバスシーンのように、細かくモンタージュされたイメージとして観客に体験させるのである。

引用文献

アガンベン、ジョルジュ『開かれ 人間と動物』岡田温司・多賀健太郎訳、平凡社ライブラリー、2011年。

Bazin, André, *Qu'est-ce que le Cinema? I Ontologie et Langage,* Éditions du Cerf, 1958.（アンドレ・バザン『映画とは何かⅡ映像言語の問題』小海永二訳、美術出版社、1970年。）

Bellour, Raymond, *Le Corps du Cinéma : Hypnoses, Émotions, Animalités*, P.O.L., 2009.

Browne, Nick , "Narrative Point of View: The Rhetoric of *Au Hasard, Balthazar*" , *Film Quarterly* 31 (1), autumn 1977, pp.19-31.

Buckland, Warren, "Between Science Fact and Sience Fiction: Spielberg's Digital Dinosaurs, Possible Worlds, and the New Aesthetic Realism", *Screen* 40(2), summer 1999, pp.177-192.

Daney, Serge, "L'écran du Fantasme (Bazin et les Bêtes)", *La Rampe: Cahier Critique, 1970-1982,* Cahiers du Cinéma, 1996, pp.36-52.

Deleuze, Gilles et Guatarri, Félix, *Qu'est-ce Que La Philosophie?*, Minuit, 1991.(ジル・ドゥルーズ、フェリックス・ガタリ『哲学とは何か』財津理訳、河出書房新社、1997年。)

Deleuze, Gilles et Guatarri, Félix, *Mille Plateaux : Capitalisme et Schizophrénie*, Minuit, 1980.(ジル・ドゥルーズ、フェリックス・ガタリ『千のプラトー : 資本主義と分裂症』宇野邦一他訳、1994年。)

Derrida, Jacques, "The Animal That Therefore I Am (More to Follow)", trans. David Wills, *Critical Inquiry* 28, winter 2002, pp.369-418.

Fay, Jennifer, Seeing/Loving Animals: André Bazin's Posthumanism, *Journal of Visual Culture* 7(1), 2008, pp.41-64.

Jeong, Seung-Hoon, Andrew, Dudley, "Grizzly Ghost: Herzog, Bazin and the Cinematic Animal", *Screen* 49(1), spring 2008, pp.1-12.

Jeong, Seung-Hoon, "Animals: An Adventure in Bazin's Ontology", *Opening Bazin: Postwar Film Theory and Its Afterlife*, Dudley Andrew (ed.), Oxford University Press, 2011, pp.177-185.

Lippit, Akira Mizuta, *Electric Animal: Toward a Rhetoric of Wildlife,* University of Minnesota Press, 2008.

Schefer, Jean Louis, "Au Hasard, Balthazar", Images Mobiles: Récits,Visages, Flocons, P.O.L, 1999, pp.210-220.