

## 研究ノート

# *Napoléon*(1927)におけるトリプルエクリンの試み

～ 実験的マルチ映像の意義 ～

Attempt of triple-écran in "*Napoléon* (1927)"

～ Meaning of experimental Multiple-Image ～

脇山真治

WAKIYAMA Shinji

Abel Gance's movie '*Napoléon*(1927)' used three multi screen called "triple-écran" in the final sequence of the work. What is the epoch making that the extension in respect joins the montage of the movie? What are technical feature and experimental meaning? To clarify these is just to arrange a basic requirement to compose the multi image. The meaning of this research is in these points.

In the sequence of "triple-écran", some expression techniques are used. The typical one uses three different images at the same time, and is a composition so-called "Montage of the space". This is a feature expression of the multi-image. It is general that the movie assembles the flow of one time on one screen. It is a challenge of the movie to common sense to use three images at the same time. The multi image is used in various places such as expositions and museums today. So Napoleon's "triple-écran" is a starting point of the multi image in conception, technology and expression.

The movie was entering the age of Talkie at time when this work was made. "*Napoléon*" with a special style was buried in the charm of Talkie, and forgotten long. It was paid attention again by editing the film that got scattered and lost by Kevin Brownlow after that again, and having screened it again in 1981. It is this reorganization that the analysis targeted by this research.

はじめに

マルチ映像の研究で特に歴史、構成論の研究に欠かせない作品にアベル・ガンズ Abel Gance 監督の『ナポレオン *Napoléon*(1927年)』がある。劇場映画でありながら作品の最終シークエンスで3面マルチ映像に拡張展開する特殊な形式を有している。サイレント映画の末期に制作された実験的大作だが、上映システムの複雑さゆえに当時の世界各地の標準的な映画館（スクリーンが1枚）での上映が困難だったために、この作品のための特別仕様を用意したいくつかの映画館でオリジナルが上映されたにすぎなかった。その後オリジナル版が散逸し、トーキー全盛となる中で『ナポレオン』は長く忘れられていたが、ケビン・ブラウンロウ Kevin Brownlow による再編集版が1981年に上映されたのをきっかけに再び注目されるようになった。現在研究対象として扱えるのはこの再編集版である。（註01）

『ナポレオン』は他の多くの映画作品と同様にさまざまな作品評があるが、この映画に採用された3面マルチ映像だけに着目し、構成やその特徴について分析されたものは少ない。映画のモンタージュに面の広がりが増加した画期性は何か。技術的特長や実験的な意義は何か。これらを明らかにすることは、マルチ映像の構成の基本的な要件を整理することに他ならないと考える。本研究の意義はこの点にある。作品が誕生する背景にあった1画面映像（映画）の視覚文化が、ひとりの映画監督にどのように働きかけて、新しいコンセプト映像を生み出していったのかを俯瞰する。そしてその表現や構成のさまざまな試みが、どのような効果を期待され、あるいは予測しながらなされたのかを、制作者の視点で考察する。

分析対象としたものは The Image Film Archive, Inc が著作権をもつ、1981年公開の再編集版のビデオである。3面マルチ映像の部分は1画面内に合成処理されている。ビデオにはフィルムでの標準速度 16コマ/秒がテレビネ変換されているが、本文中で用いた各カットの長さは、元のコマ単位に置き換えた。本稿で使用したトリプルエクリンのカットはすべてビデオから得たものである。

### 1. 実験的マルチ映像の誕生

アベル・ガンス Abel Gance (図1) は1889年10月フランスのパリに生まれた。1911年『堤防 *La Digne*』で監督デビューし、その後は『戦争と平和 *J'accuse*(1919年)』で認められ、『鉄路の白薔薇 *La roue*(1923年)』では「フラッシュバック」をはじめとした視覚的技法を駆使しながら、サイレント映画史上に残る名作をつくりだした。1920年代のフランス映画で、最大の巨匠と仰がれた人物である。そしてフランスのフォトジェニー派の代表的監督として「イメージの時代」の到来を主張する(註02)。彼は映画表現の実験的試行を続ける中で、その潜在的表現力を模索しながら、映画の可能性のひとつとして1画面映像(映画)の常識を破るという結論にたどりついたのである。



図1) Abel Gance 1889-1981

『ナポレオン *Napoléon*』のシナリオが完成したのは1924年である。翌1925年の1月には、ドイツ資本のもとで撮影が開始されたが、資金の問題等、紆余曲折を経てようやく1927年に完成する。本研究にとって最大の関心事は、この作品の中で3面分の大きさを有する横長のスクリーンを使ってメッセージを構築しようとした、その画期的ひらめきである。

上映会場では通常の1枚のスクリーンで物語が進む。最後のシークエンス＝ナポレオンがパリを離れアルプス山麓で野営するフランス軍隊に合流したところで、スクリーンの左右のバリマスクが徐々に開かれ、目の前に3面分の巨大なワイドスクリーンが現れる。この映画のクライマックスであり最大の見せ場でもある。ガンスはいかにして3面のスクリーンを同時に使う映画を考えつけたのか。

この映画の最後の場面、イタリア戦役への出発のくだ

りのシナリオを執筆中、ある視覚表現のインスピレーションを得たガンスは、原稿の余白に次のように書き留めたといわれる。「左右2つの幕を突然ひらいて、なんら連続の溶融もなしに他の2つのスクリーンを現わす。まるでそれは運河の3つの水門を同時に開いて、歴史が見た奔流の中で最も豊富な人間性の熱烈さと、力強さに満ちた激流が、そのとき寒極の心の中にふくれあがるようなものである。(註03)」運河の3つの水門のたとえは、ひらめきとはいえ、既にこの新しい形式の映画に胎動するいくつかの表現の可能性を暗示している。たとえば、同時に見える3つの要素映像、「水門」の開閉による要素映像の数の変化、ひとつつながりに見える視覚的に連続した横長の大型画面、激流のように視界に飛び込む圧倒的な数の映像、流れ出す水の透明感とその効果をさらに助長するような複数のイメージの重なり等である。

彼は新しい映画表現の方法論を模索していた中で、複数の映像を同時に上映するという発想から『ナポレオン』の中で「トリプルエクリン *triple écran*」あるいは「トリプティック *triptyque*」と称する3面マルチスクリーンを使用した。映画の終盤になると3台の映写機で横3面分のスクリーンに一連の、あるいは3つの異なった映像を同時に映しだした。その後流行した「シネラマ」「マルチプロジェクション」の原型である。それまで映画の誕生以来守り続けられてきたのは、1枚のスクリーンに対してひとつの映像という形式だったが、ガンスによる映画表現の追及とそれを支える技術により、映画史に新しい1ページが記された。

しかし複数の映像を同時に映すという発想はこのときが初めてではなかった。すでに『白人奴隷商人 *Den hvite slavehand*(1910年)』では画面を3分割するいわゆるスプリット・スクリーン作品が制作されていたし、『サスペンス *Suspense*(1913年)』でもマスクングにより複数の映像が同時に使われている。またガンス自身も彼の作品の中で既に実験的な試みを行っており、例えば『バルブルース *Barberousse*(1916年)』では、画面を3分割して異なった映像を映しており、『戦争と平和』ではやはり画面分割を用いるなどトリプルエクリンのための先行的な試みや予備実験は着々と進んでいたのである。

『鉄路の白薔薇』は特異な「フラッシュバック」によって、視覚的な音楽効果を彷彿とさせる作品だが、この『ナポレオン』は、さらに時間と3つの空間の織り成す三重奏、あるいは視覚的交響楽を志向したような作品と

なっている。12時間におよぶフィルムを、約5時間に編集して上映したのは1927年4月7日のことであった。最初の上映はパリのオペラ座で行われている。そして映画の進行にしたがって、フランスオペラ交響楽団が映像にあわせた背景音楽を演奏した。

いまこの作品を研究対象として分析できるのは、一般的には1981年の再編集バージョンである。オリジナルはヨーロッパの数都市で公開されたあとフィルムは散逸。時代はトーキーへと移っていった。悲運の『ナポレオン』が再び日の目を見たのは、サイレント映画史の研究者で映画作家でもあるケビン・ブラウンロウ Kevin Brownlow と映画監督フランシス・コッポラ Francis Coppola の努力に負うところが大きい。すなわちブラウンロウが老齢のガンスの協力を得て、オリジナルに近づけた約4時間の再編集版を完成させ、コッポラがその配給権を得て、1981年1月23日のニューヨークを皮切りに、日本を含む世界各地で公開した。トリプルエクランを使用する場面は最後の18分間(字幕カットを含む)である。この部分に、3面連続の映像(パノラマ)を1カットと勘定しても、300を超えるカットが組み合わせられ、美的に錯綜する映像設計が試みられている。

3面マルチスクリーンは今日でもマルチ映像の基本形態とされるが、『ナポレオン』がマルチスクリーン作品の最初のものだとすれば、マルチ映像が歴史に登場する初期の段階から、形式的にも内容的にも技術的にも、現在でも通用する基本形式と表現コンセプトをもって発表されたことに注目したい。

## 2. トリプルエクラン上のパノラマ表現

### 2-1 パノラマの表現効果

トリプルエクランの構成方法のひとつにパノラマ的表現がある。技術的には3台のカメラで同時に撮影し、上映の際は横に連結された3台の映写機で同時に映写することによってこの表現を可能にした。『ナポレオン』ではこの手法によりパノラミックな効果を出した場面がいくつもある。例えばイタリア遠征の進軍シーン、閲兵



図2) イタリア侵攻前の閲兵シーン

のシーン、戦闘のシーン、疲弊した兵隊の休憩シーンなど、空間の左右への広がりや状況描写など、映画の<引き>の効果をより強調する場面に主として使われている(図2)。この技術はシネ라마の原型だが、この作品では、1画面と3倍画面の面積対比、巨大な1面と分割した3種類の画面の対照、遠景パノラマの緩やかな時間の流れと1画面の早いカットの切り替えというように、むしろ従来の単画面と相互に強調しあうような、いわば3面マルチスクリーンの表現バリエーションのひとつとしてとらえておくべきだろう。

さてトリプルエクランすなわち3倍のスクリーンを出現させたのが、3つの要素を同時に映すことだけが目的であるならば、当事の技術でも既に可能であるように、オプティカル処理による3面の分割画面でも実現することができる。しかしガンスがスクリーンサイズを拡大せねばならなかったその必然性は、やはり視野の拡大、すなわち大型画面でなくてはならないところにあったはずである。またニースでの撮影で初めて3連カメラを使ったときのように、2,000人もの役者をひとつのフレームに収めることができないというだけが理由ならば、自身で発明したといわれる14mmの広角レンズの適用によって解決したはずである。すでにガンスはスプリット・スクリーン、ラピッドカッティング、フラッシュバック、主観カメラ、トラベリングショット、などさまざまな実験的試みを行っている。その彼がやはりパノラミックな独自の大型画面を創造しなくてはならなかった。その理由を次のように考える。

### 観客に対する新たな臨場感の提供

これは戦闘や閲兵等のシーンに多く使われている。観客は視界を覆うパノラミックな映像に接したとき、あたかもその場に居合わせたような錯覚に陥る。例えば整列する兵隊のロングショットを背景にして、カメラの直前を軍馬が大きく横切る。この遠近の対比は臨場感と迫力の現実性をさらに高めている。

### 大型画面による感覚的ショックの創造

羽を大きく左右に広げた鷲のショットは印象的である。

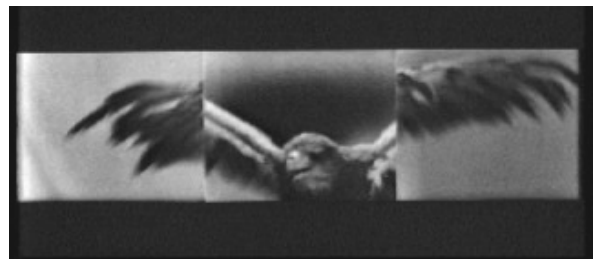


図3) 象徴的に登場する鷲

このクローズアップは実際の驚のスケールをはるかにしのぐ大きさで投影されるために、通常感覚からは並外れた緊張感と迫力を与えることになる(図3)。

実際の視覚生理に近い環境をつくる

私たちの視野は、両眼視状態で180度を超える広角域をほこる。これに対して高度な知覚作業を行う有効視野はわずかではない。すなわち何らかの注視行動には、同時にかならず周辺視野が存在するわけで、実際には周辺の対象を認識できないとしても、左右に広がる映像をあてて用いることで、現実世界に深く入り込むいわゆる、没入感を与える視覚環境に近づけようとしたガンスの意図を感じる。パノラマ表現は主としてイタリア侵攻前の閱兵や戦闘シーンで使われる。

非日常性の演出を高める

歴史ドラマや空想映画は、文字どおり現実とかけ離れた世界を対象としてつくられる。『ナポレオン』も過去に実在した英雄が主役の非現実(擬似的再現)のドラマである。ならばなおのこと、当時日常化しつつあった映画を、フレームの拡張と横長の特異な形状のスクリーンを採用することによる映画的非日常への挑戦ではなかったか。当時の映画の画面標準はいうまでもなく縦横の比率は1:1.33(3:4)である。これを1:4としたことは視界の特異性を通じたスペクタクルの強化でもある。

表現の可能性の研究・追求

70mmスタンダード、I-MAX、ハイビジョンなど新しい映像のシステムが登場するたびに、それぞれにふさわしい表現方法が研究される。「映画表現の百科事典」といえるほどの映画づくりに対する冒険精神を考えると、縦横の比率が1:4という特殊な横長の大型スクリーンに内在する映像表現の可能性を野心的に模索したと思われる。いうまでもなく先に記した臨場感、迫力、没入感は現在の大型映像の不可欠な要素でもある。それらを試行すると同時に、比較的長いワンショット、安定したカメラワークなどの大型映像のもつ基本的な表現要件を早くも追究している。

## 2-2 パノラマの技術的問題

このトリプルエクリンのパノラミックな描写は、横長のマルチスクリーンの使い方の難易度からすると、一番平凡で普通の用法だともいえるが、眼前に迫る大画面の圧倒的迫力は捨てがたいものがある。このパノラマ表現は再編集バージョンでも多く使われていて、『ナポレオン』の最終場面でトリプルエクリンとして上映された17

分56秒(字幕カットを含む)のうち、5分24秒がこの表現を採用している。しかもパノラマ表現の8割近くは前半の約9分で使われているが、これは映画が進行するにつれ、「普通の用法」から徐々に「トリプルエクリンの特殊な表現」へと移行し、観客の緊張感を終盤へむけて高めようという意図が感じられる。

このシネラマ的効果を実現するには、3台の映写機を同期させながら回わし、さらに同様に、同期させながら上映するという、純粋に技術的課題を解決せねばならなかった。ガンスがシネラマ効果を完成させた背景には、技術的側面から援助したアンドレ・デブリ André Debrie がいる。『ナポレオン』で使用した撮影機、映写機、同期装置などは、技術スタッフとして参画した、フランスにおける映画機材製造の草分けであるデブリの力によるところが大きかった。3連の“Debrie Camera”はわずか数週間で製作されたが、一方でガンスは、パノラマとマルチの両方の使い方に関して特許権を獲得した(註04)。

パノラマ(あるいはシネラマ的)効果は、今日のマルチ映像でも必ず使われる表現手法のひとつだが、この発

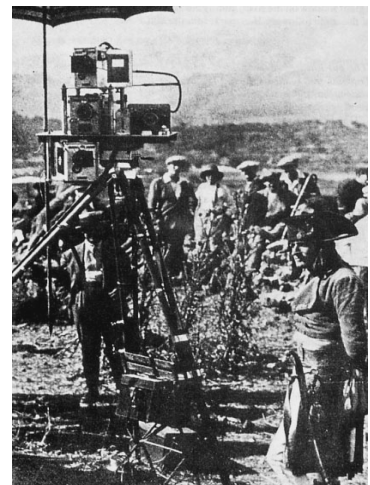


図4) 上下に積まれた撮影機

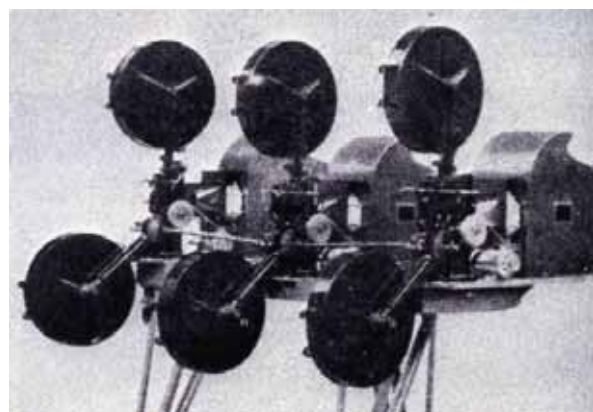


図5) 左右に連結された映写機

明はガンスの発想とデブリの技術的成果が相乗したところにあったといえる。このマルチカメラは上中下と縦に3台重ね、上位機を右、中位機を中心、下位機を左に向けて撮影された(図4)。しかし上映では映写機が横に並べられたために(図5)画面の境界線付近では上下のカメラ位置の「ズレ」が明らかに分かり、特に近接撮影された被写体ではその差が目立ってしまうという技術的な課題を残すことになった(図6, 図7)。先の図3にもその影響がスクリーン境界での「ズレ」として現れていることがわかる。視覚的な連続性が十分に確保されていない問題はあがるが後年のシネラマへの可能性を示した先進的な試みとして評価したい。



図6) 左側の人物のズレ



図7) フランス国旗のズレ

### 3. トリプルエクラン: 3面マルチスクリーン

#### 3-1 パノラマからマルチ映像へ

ガンスはいう。「わたしは『ナポレオン』の中で3つの要素を同時に映すために3面スクリーンを使った。3つの要素とは、肉体的なもの、精神的なもの、そして感情である。(註05)」つまり先に述べたようなパノラミックな画面をつくり、左右に視界を拡大する大画面は、この作品の中では唯一の目的ではなく、実はそのスクリーン面数に匹敵する複数の映像が、同時に上映できることに注目している点が重要である。このことはトリプルエクランのいくつかの代表的な表現形式の説明の中で、3面をひとつながりの画面として使うパノラマ表現が一番平凡な用法であるとしているのに対し、3面を別々に使い、複数の映像を同時に映す用法は、二重焼きの組み合わせを含めると、多様な表現の可能性を示唆していることからわかる。『ナポレオン』が、映画史的にみて最

も意義のあるのはこの点である。

無声映画の時代にあっては、たとえば人民の解放を雪解けシーンに象徴させたり、野心的な男と鷲を組み合わせたりといった、観念の連想や対象物の大小・明暗などの対比は、前後のモンタージュとして処理されることが一般的であった。これらのショットを再び切りはなし、それらを並置させることによって、観念の連想や対比を視覚的な関係として同時に見せてしまうという、映像の組立に新しい概念をうち出したことは、実はトリプルエクランの根本精神であって、同一平面上でのモンタージュの画期的発想がここにある。

しかしガンスはトリプルエクランの場面になっても簡単にはそのテクニックを出さなかった。『ナポレオン』の再編集版では全編3時間55分のうち、トリプルエクランのシーケンスは最後の18分16秒である。バリマスクが左右に引かれ、3面スクリーンが眼前に広がってからは、アルプス山麓で野営する疲弊した兵隊のパノラマ映像がワンショットで延々と1分8秒も続く。その後、1画面に戻ったりパノラマを挿入したりをくり返し、3つの異なった映像を同時に映すシーンが初めて登場するのは4分5秒後のことである。

3つの映像要素を一度に見せることの難しさに、ガンスは初めから悩まされた。「わずか1秒、いや16分の1秒の間にこの3つの要素を理解させ、溶け合わせるには相当な努力が必要だ。(註06)」見せることの難しさもさることながら、それを見る観客が、ガンスの意図を抵抗なく受け入れられるか否かは、実際には予測できなかっただろう。ガンスのいう「相当な努力」とは、ひとり制作者の緻密な計算に基づいた映像構成作業にとどまらず、広く大方の観客がこの映画に託された真意を、積極的に分かるうとする思いで見続けることができるかどうかを問うている。トリプルエクランになって、冒頭にパノラマシーンをもってきたのは、この構成が平凡で、導入部には適当だと判断したからではないはずだ。観客にとっては3つの要素を融合し、ひとつのメッセージとして受け入れるための、心の準備の時間であり、ガンスにあっては新しい表現への決断の時間であり、躊躇と苦悩の時間だったに違いない。

おそらく彼は、3つの映像を同時に鑑賞することが、満足になされることは期待していなかっただろう。しかし3つの映像は厳然と存在しているし、それが存在する以上は、ポテンシャルもまた存在する。トリプルエクランの潜在力とは、いうまでもなくガンスの潜在イメージ、

すなわち主題を補説する副次的「精神」であり、衝突する「肉体」でありかつ併走する「感情」でもあるはずだ。鑑賞者にとっては、これらの映像群は一見、彼ら自身が構築しつつあるイメージを増幅し、補完するかのように思える。しかし実際には、鑑賞者に対する3つの映像の影響力は、当然個々に異なっており、眼前の映像に「見られる可能性」としての潜在力をもたせることこそ、「表現」と「鑑賞」の2つの側面に、新しい映像のあり方を提言した意義ではなかったか(図8、図9参照)。



図8)

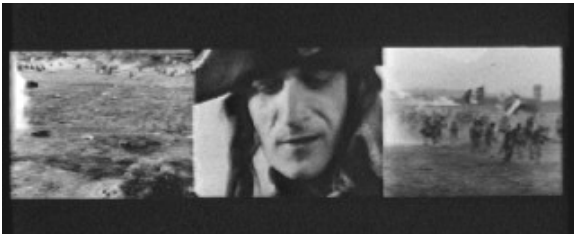


図9)

### 3-2 情報過多の映像～新しい視覚言語

ガンズは、限られた時間に複数の映像を同時に投影し、そのときの輻輳化したメッセージを理解させるために、かなりの計算と試行錯誤を経て、非常に神経を使ったモンタージュをおこなった。その過程で、短時間にきわめて多くの情報が提示できるというマルチ映像の重要な特徴を、高度な構成の中で実践していく。特にクライマックスでの多重露光と3面マルチ映像との組み合わせは、そのもっとも情報密度の高い構成である。トリプルエクランの場面では、最後の20秒間に、51カットが目まぐるしく変化する。そのうち11カットは多重焼きを施した映像である。11カットのそれぞれが分析不可能なほどの多重焼きとなっているため、最後の20秒間は、少なくとも100を超えるカットが「見られる可能性」として存在していると考えられる。

ガンズの悩みは制作の難しさだけではなかった。その悩みは、観客がこの新しい表現にどれほど順応できるかということにも及ぶ。トリプルエクランの初の試みに、マルチ映像の見方を知らない観客が、新しい視覚体験にかなりの戸惑いを感じることを危惧したにちがいない。

「観客のこころ、神経、そして眼が、わたしの放縦なやり方にせめて絶えてくれることに期待しよう。(註07)」

ガンズはトリプルエクランによって、映画表現の可能性に果敢に挑戦したが、この洋式に対して、それが継続して維持されるだけの作品の供給がなされなかったことは、結果的には市中の劇場に場を借りた、一過性の実験映画の域を出なかったのである。万国博覧会の出展作品として公開されていれば、おそらく映像展示史の輝かしい1ページを飾ることになったはずである。やはり新しい表現洋式に対する一般の眼は、好奇心と驚きでしかなかったのかもしれない。畢竟、映画のもつ芸術性に新しい発想を投げかけたものの、そのまま新しいコミュニケーション形態を成立させるまでには至らなかった。この視覚言語が、単なる「奇抜な映画」域をこえて、社会的に認知される一般的な映像表現法として評価を得るには、まだ30年～40年の時間を要することになる。3面マルチ映像が革命的であることは誰よりもガンズが知っていたのである。

### 4. トリプルエクランからポリビジョンへの展開

ベラ・バラージュ Béla Balázs は、映画のモンタージュがメロディーの音の系列に対応するとすれば、マルチ映像は筋の和音であり、印象の和音であるという(註08)。わずかに半音のズレが不協和音となり、音楽の美的調和を乱すこともあるが、マルチ映像が視覚的ハーモニーを形成するには、内容的にも形式的にも計算された構成がなされなければならない。さらに彼は『ナポレオン』をとおして、マルチ映像には映画のモンタージュと同じくらい複雑な構成法があることを示唆しているが、1画面映像の継時的構成と、マルチ映像の同時的構成のマトリクスを考えたとき、その難しさはおそらく映画のモンタージュの比ではないはずだ。そして「垂直(時間的)のモンタージュ」と「水平(空間的)のモンタージュ」とが同時進行する映像が、最高の視的構造をもったとき、「平常の視覚的価値の変質」をも伴う画期性をもつとガンズは自賛する(註09)。

クライマックスのトリプルエクランつまり3面マルチスクリーンには、さまざまな映像を映しだし、各シーンを横にモンタージュした構成が使われている。「ポリビジョン Polyvision」と名づけられた、多映像同時上映形式の原型となるこの構成こそ、ガンズの映画のハイライトであるといえよう。トリプルエクランの場面における3面マルチ映像は、後に図示するポリビジョン構成の

ひとつのバリエーションであり、代表的な用法である。

全感覚の刺激ともいえるポリビジョンは、音楽の「ポリフォニー-Polyphony(対位法)」に対応する、いわば視覚的対位法ともいえるもので、ポリフォニーが音楽の芸術性を高めたのと同じように、ポリビジョンは映画の芸術性に新たな意義を加えた。すなわちポリビジョンは、音楽の対位法がひとつの主旋律に対して、幾つかの対旋律の競合によってハーモニーを形成する作曲法であるように、中軸となる映像に、同時に他の複数の映像を併映することで、イメージの増幅と視覚的調和をねらう構成である。

ポリビジョンはスクリーン自体の変化には直接関係なく、フィルムの上で映像が開いたり縮んだりする。つまり、フィルムのオプティカル処理により、映像の数が増減したり大きさが変わったりする。いわば「自在に変化するスクリーン」を用いる。ひとつのイメージがスクリーン全体を占めたり、ある時は半分、ある時は中央のスクリーンの3分の1しか占めなかったりする。そしてイメージの数は2つ3つと増え、それらが同時に登場して物語りは進行し、もっともダイナミックな瞬間には、ひとつのスクリーンが4つ、8つと分割されることさえある。

今日のマルチ映像の、先駆的、基本的構成として評価

できるこのポリビジョンは、図 10 によって説明することができる。

たとえば No. 5 の E3、E2、E4 では、はじめに E2 ではじまる映像が E3、E4 に分割される。この用法は光学的に分割した映像を含めて3面分を集合させるという、マルチ映像で最も高度な構成の方法論をはやくも示唆している。つまり中央の映像(主旋律)に対する2つの両脇の映像(対旋律)が、いつしか4つに増幅され濃厚な対位法を完成していく。文字どおりの視覚的対位法 = ポリビジョンの真骨頂である。

ガンズは従来の映画はごく単純な算術で、事実と感情の足し算にすぎないと考えたが、一方自身が見出したポリビジョンは、同時映写によってイメージショックが生ぜしめるすばらしい詩的方程式を解く代数のようなものだと比喻する(註10)。芸術家としての、自らの表現のよりどころだったはずの映画の物足りなさを、ポリビジョンの発見によって一層感じたにちがいない。ただしポリビジョンの構造は、これまでの映画の構成法で経験的に確立しているものを決して否定しているのではなく、個々の映像の時間的な流れの中に適用されている点は注意すべきである。

シングルスクリーン(映画)が一般的だった当時あって、忽然と現れたマルチ映像は、私たちにとって初め

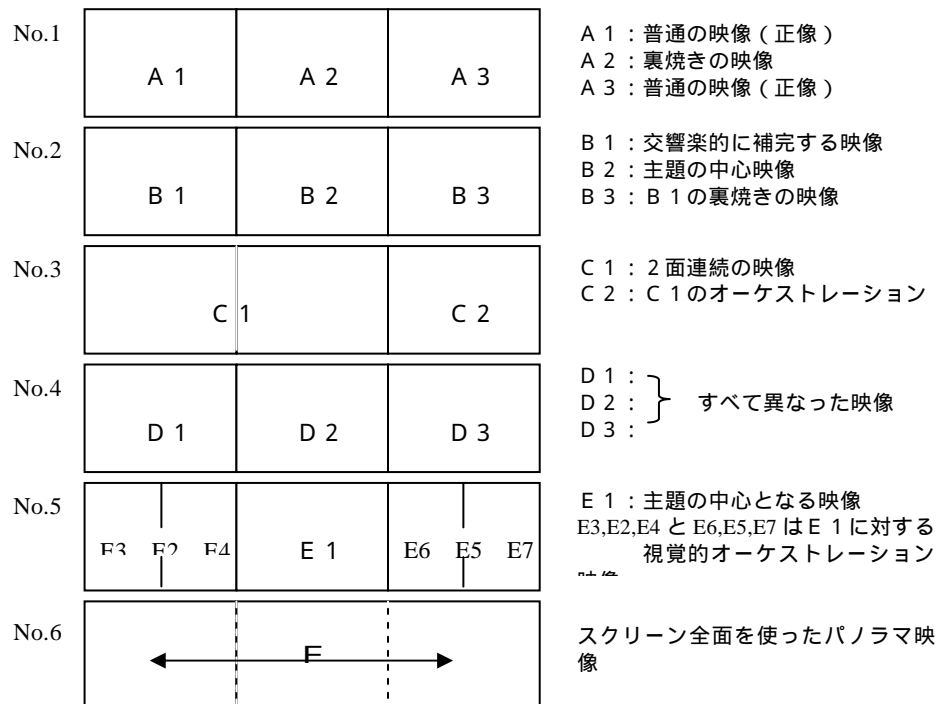


図 10) Jacques Polieri.,SENOGRAPHIE/THEATRE CINEMA TELEVISION, 1963, p75 より作成

での視覚言語であるだけに、一般の人々が抵抗なく理解するには、あまりにも奇抜すぎた。そして一度に全編をポリビジョンにすることは、かえって構成が単調化することや、観客の緊張状態が持続し得ないことに問題を感じたガンズは、段階的ポリビジョン化を考える。つまり「全体の3分の1を普通のスクリーン、3分の1をパノラミックな大スクリーン、そして3分の1がポリビジョン」という割り振りにとどめようとした(註11)。ある刺激が一定時間以上継続すると、その刺激に対する反応が鈍化するという心理的側面を考えると、この処理は、3分の1が適当かどうかは別にしても、導入段階としては説得力をもつ。ポリビジョンは衝撃的な映像だった。「……こうしてイメージは突然合流し、また崩壊する。コンティニューイティー(デクパージュ)は無限に分割され、モニタージュは無限に増加される。映画は単一性から全体性を勘定に入れる。イメージの概念すら幾何学的(表面)から代数的(数)になった(註12)」ガンズは自分のポリビジョンをこのように分析した。

ポリビジョンはいうまでもなくトリプルエクリンの進化型である。いわばマルチスクリーンとスプリットスクリーン(註13)の複合であり、今日でもマルチ映像の最も複雑で高度な構成力が求められる表現形式とされる。ガンズは『ナポレオン』の前半、すなわちトリプルエクリンになる前の、単一画面の段階ですでにスプリット・スクリーンの手法を使っている。少年期の宿舍でのピローファイトのシーン(図11)では、4分割、9分割、トゥーロンの攻撃シーン(図12)では3分割がある。映画を表現の実験場としてとらえ、さまざまな試みを行ってきたガンズが、トリプルエクリンの個々のスクリーンをさらに分割しようと考えたとしても不思議ではない。しかし映画史上初めての試みとなったトリプルエクリンは、それだけでも未知の技術と表現に満ちており、ポリビジョンの発想を実現化する余力はなかったとみる。



図11)兵学校時代のピローファイトシーン。9分割



図12)トゥーロンの攻撃シーン。3分割

## 5. 視覚的交響楽

トリプルエクリンは、結果的に見れば、映画の水平モニタージュ(同時的空間のモニタージュ)という特異な意味をもつが、そもそもこの発想の出発点は、映画はしだいに音楽に近づきつつあると考えたところにあった(註14)。

これまでの映画が単音のメロディーのようなものだとすれば、このトリプルエクリンは「視覚のオーケストレーション」を可能にする方法論としてとらえられている。ガンズは劇的なアトラクションを中央に展開し、それを支えるサブテーマを左右のスクリーンに映したり、あるいは同じ被写体でありながら3つの視点をもった異なるイメージを用いてそれぞれに「映像のハーモニー」を得ようとした。これらは弦楽器の主旋律に対して金管楽器の従属的な旋律がからんできたり、またメロディーラインを奏でるファゴットをビオラとチェロが低く支えるように、音楽的調和を映画に求めた試みであり、従来の映画が構築してきたような、時間の流れの中でつくる「映画的つなぎのリズム」に空間構成の要素を加えながら、新たな芸術的可能性を見いだしたといえる。すなわち交響楽が複数の楽器群の編成によってハーモニーを生むように、映画を「視覚的交響楽」としてとらえることによって、「視覚的ハーモニー」を生む母胎として認識すべきことを作品をとおして主張したといえる。

ガンズは視覚的ハーモニーを得るには、同一の狭い画面を絶えず塗り替えているだけでは不十分であると、これを構成するひとつの可能性としてトリプルエクリンを開発したのではないか。映画に交響乐的調和を与えるために、もうひとつの映画を付き合わせた。2つ以上の映像が存在するところに、初めて対照、照合、衝突、融和といったさまざまなハーモニーを奏でる前提が揃う。ガンズはトリプルエクリンで、最初に映画の3重奏をねらった。そして3つの映像の共演は、独奏、二重奏、輪唱、斉唱を経て、先に述べたように複雑な多重露光を加えながら、文字どおり映像の交響楽ともいべき「芸術的全体」へと進化してきた。

例えば、前掲図10のNo.2とNo.3において、B2とB3はB1のOrchestrationであり、C2はC1のOrchestrationであるといういい方をする。同様にNo.5では中心をとりまくE3、E2、E4、とE6、E5、E7はE1のOrchestrationとなる。このように映像の同時的集合によって視覚的ハーモニーをつくり出すこと、これが視覚的交響楽の初の試みとして『ナポレオン』のトリプル・エクリン中で実現



されたのだった。後年ベラ・バラージュもまた、従来の映画のモンタージュがメロディーの音の連続に相当するとすれば、マルチスクリーンは和音のようなものと論じ、ガンスの考えを裏付けている。

前述のようにポリビジョンは音楽の「対位法 Polyphony」にちなんで名付けられたものだが、視覚的ハーモニーを形づくる大きな拠り所として、この対位法的構成が多くとられていることがあげられる。映像が3つに増えるということは、単純には各映像への注目度が3分の1になるということである。ガンスは複数映像にありがちなテーマの分散・崩壊という事態を、物語の基軸となる映像を先ず設定し、それと調和し、補足あるいは強調する他の映像群を組み合わせることでこの問題を解決し

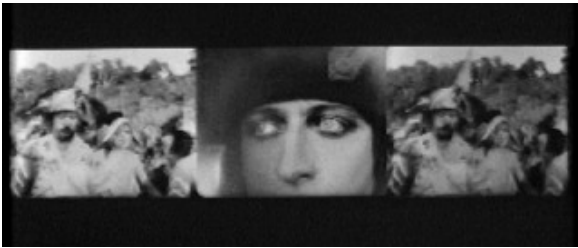


図 13)



図 14)



図 15)

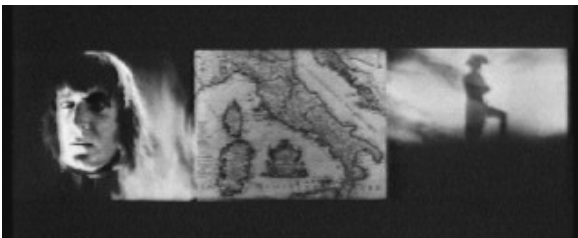


図 16)

ようとした。中心となる映像が文字通り中央に配置され、それを補完する映像が左右のスクリーンに同時にあるいは、少しの時間差をもって現れる。

例えば、中央の映像にはナポレオンの顔のアップ、左右には行進する兵隊(図 13)、また中央には兵隊、左右のスクリーンに騎乗のナポレオンが裏焼きで提示されるという具合である(図 14)。さらにナポレオンを中心に左右に妻のジョセフィーヌ、地球儀、複数の戦闘場面等を多重焼きした構成もある(図 15、図 16)。視覚的対位法では、多くの場合中心画面が主旋律に相当する役割を担っている。視覚的なインパクトとは別に、意味の優先順位の高いショットが配置されシーンとしての視覚的ハーモニーが形成されていることがわかる。

対位法の定旋律(主旋律)に相当するのは、主題をリードする中心映像である。この映像だけを取り出した場合、マルチ映像の一部とはいえ、映画(1画面映像)の文法の強い影響下におかれている。つまり、映画の延長線上にある映像の側面と、マルチ映像の要素というふたつの側面をもつ映像である。しかも中心映像も、そのOrchestrationのための周囲の映像も、視覚的シンフォニーを実現する素材というもうひとつの面をもっている。ガンスが映像のもつ音楽性に着目したのは、音楽理論の中に新しい映画表現を見いだそうとした理論的援用と同時に、表現技術的な応用もある。いずれにしても映画の音楽への接近を意識した視覚的交響楽のひらめきは、音楽がその芸術性を高めたのと同様の意義を『ナポレオン』に認めることができる。

## 6. 『ナポレオン』の成果

『ナポレオン』が制作された当時、映画界ではモンタージュ論が全盛で、多くの理論的実践作品がつけられた。それまでに発表された理論は、あくまでも映画的モンタージュ、つまり1枚のスクリーンで単一時系列の中だけで操作されるモンタージュだった。「一般化されない技術を伴ったゆえ、実り豊かでなかった」とサドゥールの評価は厳しいが(註 15)、アベル・ガンスの試みた水平の(平面的、同時性の)モンタージュは、そういう意味ではある種の挑戦的構成方法だったといえよう。

『ナポレオン』が一部をトリプルエクランとして制作されたことは、映画がそれまで築いてきた独自の創造的空間の概念に、新しい発想を提起する契機となり、独創的な映像を生む機会となった。

ガンス自身が、この映画の完成後の進歩はなかったと

自認するほどに実験の限りを尽くし、さまざまなアイデアを盛り込んだ作品である。アベル・ガンスの試みがマルチ映像史の中でどう位置づけられるのか、そしていかに今日のマルチ映像の嚆矢たるかは、その歴史を俯瞰することで明らかになるだろう。映画は規定のフィルムフォーマットとスクリーンが標準化され、それを逸脱することは、劇場での上映ができないことを意味する。トリプルスクリーンを試み、一方ではシネラマへと進化しながら、また一方では博覧会等における展示映像の世界で奔放な発展を遂げることになる。すなわち『ナポレオン』以来しばらく影を潜めていたマルチ映像は、1950年代になりウォルト・ディズニーのアトラクションや、チャールズ・イームズによるマルチ映像を使った大学での実験講義で、再び脚光を浴びた。

さらにガンスが暖めていたポリビジョンの構想は、1956年になってようやく『マジラマ Magirama』というタイトルで制作、封切りされた。これを見た先見の人々は、ポリビジョンの可能性を積極的に評価した。シュールレアリスムの詩人フィリップ・スーポー Philippe Soupault は「人が呼んで第7芸術と呼ぶ芸術が、アンニユイや愚劣さや商業的猥褻にせずむとき、ポリビジョンはわれわれに、映画の復活の希望と革命の希望をもたらすものである」と積極的な評価を惜しまない(註16)。当時はシネラマの興行に客を奪われた形となり、また宣伝のための資金不足もあってこの上映は必ずしも成功ではなかった。『マジラマ』は1958年のブリュッセル万国博覧会の実験映画コンクールにも出品された。これまで映画や写真にこだわってきた単純な視覚体験が大きく変貌したといわれる。ポリビジョンの出現は人々の世界認識の新しい次元と、未来の映像表現を先取りした出来事だったといえる。その後のマルチ映像は Expanded Cinema の概念やマクラーハンの社会論を後ろ盾に1960年代から70年代にかけて万国博覧会を中心に多くの作品がつくられ、その勢いは今日まで続いている。

90年ほどのマルチ映像の歴史の中でトリプルスクリーンの存在は、映画のモンタージュ論全盛、トーキーへの移行期、規格外の上映システムなどの背景を考慮すると時代的にも特殊な位置づけをもつ。しかしその特殊性ゆえに表現と形式のもつポテンシャルをもう一度掘り起こすことによって、多くの人々が関わるマルチ映像の制作、表現、鑑賞、技術といったさまざまな側面を検証する起点となることが確認できる。トリプルスクリーンが無声映画時代に発想された、ある意味では時代の要請を超えた

突飛な表現方法だったとはいえ、輻輳したイメージやエピソードの同時性、視点の分散、時間差をもった事実の混在、複眼的な世界認識等、これらをひとつの表現様式のプロトタイプとして『ナポレオン』に収斂させたガンスの偉大な成果は、時代を超えて今日制作される多くのマルチ映像作品の規範となる存在である。

## 註

- 01 1981年10月15日ニューヨークのラジオシティホールで再編集版が公開上映された。音楽はこの版のためにカーマイン・コッポラが作曲しオーケストラを指揮した。日本では1982年10月16日の東京での公演を始めに巡回した。
- 02 飯島正「フランス映画史8」『映画評論』昭和36年5月号、(有)映画出版社、pp77-88。
- 03 前掲書、6月号、p93
- 04 飯島正『ヌーヴェル・バーグの映画体系』(株)冬樹社、1984、p215
- 05 Abel Gance: *Program for Premium show in New York*, 1981, p6
- 06 *ibid.*, p6
- 07 *ibid.*, p6
- 08 ベラ・バラージュ(佐々木基一、高村宏訳)『映画の精神』(株)創樹社、1984、p174
- 09 飯島正「フランス映画理論史11」『映画評論』昭和36年8月号、(有)映画出版社、p89
- 10 飯島正、前掲書、1984、p228
- 11 飯島正、前掲書、1984、p229
- 12 飯島正「フランス映画理論史11」『映画評論』昭和36年8月号、(有)映画出版社、p91
- 13 スプリット・スクリーンはフレームの中で、オーバーラップしない2つ以上の映像を同時に提示する表現。アスペクト比を操作したり、複数の視点の時間的同時性を提示するなどさまざまな方法がある。ポリビジョンは *ecran variavure* : すなわちネガの上でフレームを変化させる手法をとるが、いわゆるスプリット・スクリーンと同義である。
- 14 岡田晋『映画と映像の理論』ダヴィッド社、1975、pp52-53
- 15 G・サドゥール『世界映画史』丸尾定訳、みすず書房、1980、p149
- 16 飯島正「フランス映画理論史10」『映画評論』7月号、p62

## 図

- 1) 岡田晋『映像未来学』美術出版社、1970、p37より転載
- 4) Abel Gance "Napoleon" Faber and Faber Ltd, 1990, London, p184より転載
- 5) Jacques Polieri., *SENOGRAPHIE/THEATRE CINEMA TELEVISION*, 1963, p75より転載