

パズル・フィルム、焦点化の限界、 そしてもう一つの系譜

—— クリストファー・ノーラン『メメント』を例に ——

木 下 耕 介

Another Genealogy of Narrative Film and Theoretical Limit of Focalization:
Christopher Nolan's Puzzle Film, *Memento*

Kosuke KINOSHITA

0. はじめに

すでに題名に明らかなように、本稿はクリストファー・ノーラン監督による異色の物語映画『メメント』*Memento* (2000) の構造上の独自性を物語論的見地から明らかにしようとする試みである。ただしこの作品分析において本稿が目的とするところは実は二点ある。というよりはむしろ、同じ行為の中に二つの焦点があるというべきかもしれない。つまり、『メメント』という大変奇異な物語映画そのものの独自性を示すと同時に、その独自性を明らかにするところの理論的道具——〈焦点化〉なる概念——が、まさにその対象への適用において、その論理的限界を示すことによって——またそれゆえに、そこに潜む思考の前提を解きほぐすことを余儀なくされることによって——逆説的に対象の独自性を指摘しうるのだ、という事態をも明らかにすること、この二点こそが本稿の焦点となる（とはいえこういった二重の焦点の前景化は、凡そ作品分析と呼ばれる行為自体にそもそも含まれる傾向ないし可能性ではあろう）。

またその際本稿は、この『メメント』という作品が、物語映画史における独立した特異点というよりはむしろ、これまでも伏流として存在してきたある系譜に連なるものであるという主張を試みる。このことは、先に言及した〈焦点化〉の概念の理論的限界が、ある種の、形式的に限定された物語テキスト生産の歴史的实践と相互依存の関係にあった（お互いがお互いを産み出してきた）ということとパラレルを成す。この相互依存の系譜があればこそ、その外部に、もう一種類の物語テキストの系譜が存在し得てきたのだということである。

本論に入るに先立って、ここではまず本稿の構成を説明しておく。本稿は概ね三つの部分で構成されている。第一の区分においては、準備的な作業として、クリストファー・ノーランという映画監督とその作品についての先行研究の概観を行う。ここではこれまで映画研究の領域で行われてきた議論の状況について、管見で述べる限りのことを手短かに説明したい。次に第二の区分においては、第一の区分での概括を踏まえたうえで、『メメント』を分析するための理論的道具として、物語論の古典的概念〈焦点化〉の概念とその付随する理論モデルについて解剖的に考察し、そこから、テキストへの応用に先立って予見されるその理論的問題を指摘するとともに改案の可能性を提案する。最後にようやく、この改案された〈焦点化〉概念をもとに『メメント』を分析し、この作品が物語映画の歴史に対してどういう意味を持つのか、そしてそういった歴史的視点の発見が先行研究に対してどういう意味を持つのか、について明らかにすることとしたい。

1. クリストファー・ノーラン作品の評価

それでは早速一つ目のパートに入りたい。

まず端的に言って、クリストファー・ノーランは、今日の映画研究においていわゆる「作家監督 (auteur director)」の扱いを受けている数少ない映画監督の一人とあってよいと思われる。その明らかな証左と言えるのが、彼の作品を対象とする研究論文・出版物の点数の多さである。例えば2015年8月にはコロンビア大学の Wallflower Press から彼についての論文集が出版されており、これが現時点では最も包括的な学術的論集といえる(参考文献表の1)。さらに、この論文集にも寄稿しているウォーレン・バックランドは、自身が別に編集した *Hollywood Puzzle Films* においても、まるまる一章をノーランの『インセプション』に割いており、『メメント』が所属するジャンルとしてのパズル・フィルムで彼の作品が評価されていることがここからも確認できる(同4)。これに加えて、バックランドの師にあたるトーマス・エルセッサーも論文“Mind-game Film”でノーランの『メメント』に触れているほか(同16)、20世紀末以降の北米の映画研究を牽引してきたといえるデイヴィッド・ボードウェルも著書 *The Way Hollywood Tells It* で彼の作品に触れた後(同3)、ノーランについての小冊子をパートナーのクリスティン・トンプソンとの共著で、オンラインで発表している(同2)。

また『メメント』に限定した書籍だけをとってみても三冊が出版されており、そのどれもが学術的・専門的な出版社——ラウトリッジ(同5)、エディンバラ大(同6)、ブルームズベリー(同7)——からの刊行物である。内容的には、ラウトリッジのものは哲学の論文集で、*The Philosophy of Horror* など知られるノエル・キャロルなどが寄稿している。一方エディンバラ大のものはクレア・モロイという人の単著で、*American Indies* というシリーズの一冊である。この本は『メメント』の物語構造について、ボードウェルの物語叙述理論に則して、核心的ではないにせよかなり詳しい説明をくわえていると評価できる。もう一冊は、ウィスコンシン大マディソン校のコミュニケーション・アート専攻の教授 J・J・マーフィ(本人の専攻は映画)のもので、インディペンデント映画の脚本術という文脈から『メメント』に言及している。

さらに、英語圏の映画研究に関する有益な資料を簡便にまとめてオンラインで提供してくれているサイト、Film Studies For Free も、ノーラン研究の資料のリストアップを試みた記事を掲載している(巻末資料参照)。これらの一部は本稿執筆時点ですでにリンク切れなのだが、点数だけを見ても現代の映画監督としては非常に多くの論文が提出されていることがわかる。このほか、わが国でも「ユリイカ」2012年8月号で特集が組まれたことは読者諸氏の記憶にも新しいことだろう。

さらに特筆すべきことは、これらの先行研究におけるアプローチの方法論が、かつての作家主義批評の時代とは当然異なり、実に多様であるという点である。これはひとえに、クリストファー・ノーランの作品がもつ程よい形式的実験性と主題の一貫性が、いくつもの方法論を誘引する要因となっているためだといえる。それでは、実際にどのような方法論が見られるのかを以下に簡単にまとめてみよう。

①主題論

まず主題論から言えば、例えば『メメント』と『インセプション』、『ダークナイト』トリロジーといった作品群の共通項として、「過去に愛する女性を亡くしたトラウマ的記憶を持つ主人公」という要素を抽出し、ジェンダー・アイデンティティやマスキュリニティといった主題の探求を試みる論考がある。そのほか、domesticity やタイム・トラベルへの関心というテーマからの分析も見られる。こういった、作品群の共通項を抽出して作家の個性に帰属させるという、いわば正攻法

の、作家主義的な批評をも許容する——許容するどころかあからさまに誘発する——かのごとき分かりやすさが、ノーランが研究者受けするところといえるかもしれない。

また興味深いのは、複数の文献がノーランの作品を物語映画及び映画鑑賞体験の寓意という点から、言い換えれば、「メタ映画」という観点から分析していることである。たとえば文献①中の論文、Johathan Olson, “Nolan’s Immersive Allegories in *Inception* and *The Prestige*” では、『メメント』における記憶、『プレステージ』におけるマジック・ショー、そして『インセプション』における夢を映画のアナロジーとして読み解く。確かにこの視点については首肯できるものがある。とくに『インセプション』については、複数の点から、この類比は意図的なものであるとさえ感じられる。たとえばレオナルド・ディカプリオ演じるコブが集める主人公グループである詐欺師チームを見ると、コブが監督、エレン・ペイジ演じるアリアドネは建築家＝舞台装置家であり、サイトウ（渡辺謙）が投資家、アーサー（ジョゼフ＝ゴードン・レヴィット）がプロデューサー、トム・ハーディ演じるイームズが俳優、フィッシャー（キリアン・マーフィー）が観客、といった具合に、映画製作のユニットと観客になぞらえることができる。確かにこれなどはあまりに出来すぎなので、監督本人によって意図されたものに違いないという印象さえ受ける。

②ジャンル批評

またこういった映画による映画への自己言及的批評という要素は、おのずとジャンル批評にも接続される。

例えば Olson の分析は、『裏窓』のようなヒッチコック作品についてなされた同種の分析をかなり明確に彷彿とさせるといえるだろう。そして実は Olson 自身、『インセプション』の中にヒッチコック作品へのオマージュをはっきりと見てとっている。それはどこかということ、登場人物たちが見る夢の第二階層、すなわち夢の中の夢——この映画は夢の入れ子構造を基本とした映画である——で、エレン・ペイジが演じるアリアドネが身にまとっている服装、および彼女の髪型が『めまい』 *Vertigo* (1958) のキム・ノヴァクへのオマージュだと Olson は言う。さらに Olson はノーランの『フォロウイング』(1998) における覗きと尾行のテーマもまた『めまい』からの影響によるものだという論を展開し、『メメント』もまた、『めまい』同様の「詐欺師映画 (con artist film)」である、しかも詐欺師と被害者を一人に結び付けた点で新たな詐欺師映画だと主張するに至るのである。

ヒッチコック作品との類縁性は、実は本稿にとっても、すなわち〈焦点化〉概念の定義とも興味深い接点があるので、後でこのテーマに戻ってくるつもりだが、ここではこの程度の説明にとどめておこう。ただ一点、ヒッチコックへのオマージュという点で言えば、『メメント』にそれを見出すことも容易であるということも付言しておきたい。管見では、ヒッチコックへのオマージュと思われる場面はふたつあり、ひとつは『サイコ』 *Psycho* (1960)、もうひとつはやはり『めまい』である。

ひとつめの『サイコ』へのオマージュについては、『メメント』が多くの場面の舞台をモーターに設定した作品であってみれば、それを見出すことは簡単であるが、もっともそれらしい場面はおそらく、主人公レナード（ガイ・ピアース）がシャワーを浴びている最中にドッド（カラム・キース・レニー）に襲われる場面であろう。ここでノーランは『サイコ』における被害者と加害者を入れ替えてみせて、まさに強盗事件の被害者であるはずのレナードが実は殺人犯であるという、映画全体のプロットの種明かしのヒントをほのめかしているのかもしれない。

次に、『めまい』へのオマージュである。ある場面でレナードはコールガールをモーターに招き入れて、亡き妻が強盗に襲われた晩の光景を再現しようとする。この場面は、『めまい』において

ジェームズ・スチュアート演じるスコッティが、キム・ノヴァクが演じるカンザス出身の田舎娘ジュディをマデリーンそっくりに変えていく姿を彷彿とさせる、といっても牽強付会とはいえないだろう。

またこの場面が興味深いのは、実は最初に見たとき（進行中の映画における最初の解釈を適用してみたとき）と、映画全体を見終わった後で別の解釈を当てはめた場合とで、場面の意味が変わってくるからでもある。これは後の議論の先取りになるが、すでに本稿では後述する話題を多く作り過ぎてもいるので、ここで説明しておこう。最初の解釈では、この場面の解釈はおそらく、レナードは亡き妻の記憶を反芻している、というものになるだろう。すなわちレナードは、前向き健忘症という自身の症状に対する危機感から、記憶が薄れていくのを危惧して、何度も大事な記憶を回想しようとしている、というものである。あるいはこれの少し異なるヴァージョンとして、かすかに残された記憶から犯人探しの手がかりを得ようとしているという解釈になるかもしれない。一方で一度映画を観終わり、結末を知った後の二回目以降の視聴では、別の解釈が成り立つだろう。すなわち、レナードの妻の暴行致死の記憶は、レナードがインスリンの注射で妻を殺してしまった自身の罪悪感を打ち消すために偽造した記憶であり、この亡き妻の記憶の再演は、その偽造された記憶を強化するためのものであるという解釈である。そしてヒッチコックのオマージュという観点から言えば、この二つめの解釈の方が、『めまい』の筋に近づくといっているだろう。というのは、どちらも、自身の記憶の中にある虚構の女性像を現実血肉化させようとしている場面だといえるからである。

話をジャンル批評に戻そう。ノーランの作品はたとえばネオ・ノワールという言葉でも説明されてきた。文献5内の論文、Deborah Knight and George McKnight, “Reconfiguring the Past: Memento and Neo-Noir” や文献1中の論文、Margaret A. Toth, “Memento’s Postmodern Noir Fantasy: Place, Domesticity, and Gender Identity”、および参考文献表38、39、42、45番などがこの種の視点を共有している。ここではそれらの総てについて詳細な議論はしないが、というのもノーランの作品は実際、その多くがフィルム・ノワールの形式およびモチーフの換骨奪胎と構造的実験の組み合わせで成り立っているため、研究者たちがそれらにネオ・ノワールという評価を与えるのは極めて自然なことといえるからである。そこでここではその一例として、Bordwell の評価を少しだけ引用するにとどめたい。

『フォロウイング』と同様に、『メメント』は古典的な慣習を再活性化することで私たちを助けてくれる。フィルム・ノワールにおけるのと同様に、この作品には、潜在的に裏切る可能性がある相棒と、ミステリアスな影の支配者（master crook）、誘惑するファム・ファタール、そして騙されやすい、うろたえた主人公が存在する。何にもまして、人物との待ち合わせと局所的な行動の時間的制限が私たちを導く一方で、捜査が進むにつれ次々と容疑者が明らかになるという手法は、手あかのついたストーリーの雛形である。より特徴的なことは、プロット全体が、逆向きの順序で提示されていたとしても、古典的な開示—複雑化—発展—クライマックスという四幕構成の古典的モデルに従っているということである。（Bordwell 33）

ここでのボードウェルの見解の興味深い点は、ノーランの作品の実験性に「再活性化」という評価を与えていること、つまり、ボードウェル自身のいつもの論調であるところの、古典的な規範は非常に強固かつ柔軟で、様々な実験性を許容する、という主張に沿う形の評価になっているところといえるが、その点についてはやはり後で戻ってくるとして、この引用からは『メメント』を含む

ノーランの作品群とフィルム・ノワールとの形式的類似性が具体的によくわかるということだけを指摘するにとどめよう。

③精神分析批評

さらにノーランの作品では、トラウマ、記憶、退行、抑圧されたものの回帰といった、精神分析批評を誘発するテーマが明白に見て取れる。先にも少し触れたように、『メメント』『prestige』*The Prestige* (2006) 『インセプション』*Inception* (2010) 『ダークナイト』トリロジー (2005-2012) といった作品の主人公は、いずれも恋人や妻を亡くしたトラウマ的記憶に悩まされていることになっている。実際、現代の映画監督で、複数の作品にここまで明白に物語内容の共通性があることは非常に珍しいとさえ思われるほどである。

そのため、我々はノーラン作品に関して、実に多くの精神分析批評を見つけることができるといえよう。たとえば、先に言及したノーランの名を冠した論文集1には、これらの問題に取り組む精神分析批評の論文が少なくとも3本掲載されている。

しかしながらこれらの精神分析批評は、実は『メメント』における記憶概念の在り方を子細に検討してみると、問題含みであることがわかる。これについても「後で戻ってくる」と言いたいところではあるが、ここで手短かに説明してしまうと、先に触れたように『メメント』は偽造された記憶という主題を扱っているため、この作品と、対照的に無意識に刻印されるものという記憶観をある程度前提にする精神分析の理論とは完全にはそりが合わないことになるからである（さらに言えば、この精神分析理論とそりの合わない記憶観は、また〈焦点化〉概念ともそりが合わないものであるといえ、ここに本稿の主眼があるといえる）。

④ベルクソン＝ドゥルーズ

それから次に、『メメント』の結末から冒頭に向かう実験的な物語構造を対象に、『物質と記憶』などを参照しながら、ベルクソンの時間概念やドゥルーズの時間＝イメージ概念を適用する研究がある（参考文献14）。ただベルクソンやドゥルーズの理論的枠組を導入することは、あまりにも本稿の観点からは手を広げすぎることになるので、この議論は純粋に脇に置くことにしたい。

⑤パズル・フィルムと歴史的詩学

逆に本稿が注目する方法論であり、かつこういった研究の中で最も際立っているのは、前述のウォーレン・バックランドやトーマス・エルセッサーが中心的論者となっているところの、「パズル・フィルム」という名の新しいジャンル・サイクルの観点からのアプローチとっていいだろう。パズル・フィルムなるジャンルの定義的条件については、バックランドがこう書いている。「断片化された時空間のリアリティ、時間の循環構造、異なったレベルのリアリティの間の境界の曖昧化、分裂したアイデンティティや記憶喪失を伴う不安定な登場人物、多元的な迷路状のプロット、信頼できない語り手、そしてあからさまな偶然性」（Buckland 5）。

このような要素を持つ作品——すなわち、パズル・フィルム——として研究者たちが俎上に挙げる作品としては、ノーラン作品のほか、例えば：『パルプ・フィクション』*Pulp Fiction* (1994) 『ユージュアル・サスペクツ』*The Usual Suspects* (1995) 『ラン・ローラ・ラン』*Run Lola Run* (1998) 『ドニー・ダーコ』*Donnie Darko* (2001) 『めぐりあう時間たち』*The Hours* (2002) 『マイノリティ・リポート』*Minority Report* (2002) 『バンテージ・ポイント』*Vantage Point* (2008) 『ミッション：8ミニッツ』*Source Code* (2011) 『バタフライ・エフェクト』*The Butterfly Effect* (2008) などが挙げられる。

とはいえ先の記述が最も適合するのはやはりノーラン作品といえるだろう。彼の作品における物語構造と物語叙述の形式的実験性の中にこれらの要素が見て取れることは一目瞭然であり、そのためにこういった記述はノーラン作品の実態から帰納的に導き出されたのではないかとすら思えるほどである。

さらに、こういった観点からノーラン作品を読み解くとき、研究者たちはノーラン作品をパズル・フィルムの典型として評価するだけでなく、特定のより広い文脈に通時的・共時的に位置づける傾向にある。

そういった位置づけを順に説明していくと、まずもっとも明確なもののひとつは、デイヴィッド・ボードウェルに代表される**歴史的詩学** (historical poetics) の立場からのものといえよう。ボードウェルがノーランの作品、とりわけ『メメント』『プレステージ』『インセプション』を取り上げて語ることは、先にも少し触れた通り、彼のこれまでの主張を敷衍したものといえる。つまり、古典的ハリウッド映画の規範は柔軟で包括的であり、様々な逸脱を吸収しうるものであり、ノーランの作品もまた、一見形式的実験性を伴うようだが、その前提とする規範から完全に乖離したものではない、ということである。そしてこのような観点から彼は、ドワイト・マクドナルドを援用して、ノーランを「ミッドカルト作家」と評価するに至る。

マクドナルドの用法では「ミッドカルト」とは、文化的エリート向けのハイ・ブラウンな芸術の要素を持ちながら、それを大衆向けに書き直した通俗なもの、というような意味を持つ。マクドナルド自身の例を用いると、イエール神学校が出した聖書の普及版、ジェームズ王の時代の偉大なる韻文がわかりやすい散文に直されたもの、あるいはウェストミンスター寺院をバラバラにしてディズニーランドを作るようなもの、というのがミッドカルトの例、ということになる。とすれば、これに倣ってボードウェルがここでいわんとしているのは、ノーランの作品は一見芸術映画の要素を持っていながら、ごく一般的な物語映画として流通し受容している、という点において、芸術と娯楽の間の中間の位置を占めるものであるということになる。ボードウェル自身の表現を引用すれば、「ノーランの物語のトリックは、幾人かが言うように、商業的映画からわずかに一歩だけ足を踏み出したものである。それらは物事を少しだけ難しくする。しかし観客はすぐにそれになじむことができる。意地悪い言い方をすれば、それらは人文学専攻の学生のための物語叙述だということもできるだろう」(55)。この評価はなかなか興味深い。さらに面白いことには、かつてボードウェルとともに「ポスト理論」と題された論文集を編集したノエル・キャロルもまた、ノーランの作品に芸術映画の要素、それからモダニズムの要素を見て取ろうとしていることを付言しておきたい。

ではこの芸術映画／古典的ハリウッド映画という二分法やモダニズムという枠組みを用いた評価を、今度は我々がどう評価するかということだが、これについてもやはり、全ての議論の最後にもう一度帰ってきて、本稿の立場を明らかにすることにしよう。

⑥パズル・フィルムとメディア生態学

さらにパズル・フィルム研究の中には、その物語構造の複雑化・断片化の現象を、共時的にメディア生態学的な地図の中に位置づけようとするものも見受けられる。またこのアプローチの周縁には——そもそもメディア生態学がそういう性格をもっているために当然のことではあるが——社会的文化的なアプローチも結びついている。

例えばパズル・フィルムという名称の主唱者ウォーレン・バックランド自身は、パズル・フィルムの複雑な物語構造を「ビデオ・ゲームの論理」と評価している。これは、こう書いただけでも

うこれ以上説明も要らないくらいほどこわりやすい論点といえようが、近年のコンピューター・ゲームの物語構造、とりわけ、プレイヤー自身が行きつ戻りつしながら謎を解いていく非直線的な物語構造の普及が、映画産業の側に対抗馬としてのパズル・フィルムを用意させた、とする見方を提示するものである。注目すべき点としては、ここにはレフ・マノヴィッチの思考ともつながるものがあるということが挙げられる。マノヴィッチはそのようなゲームの非直線的物語構造をハイパーナラティブという名の一種の傘概念として定義した上で、古典的な物語の直線的物語構造を、そのハイパーナラティブが潜在的に取りうる様々な軌跡のうちのひとつに過ぎないとする見方を提示している。この図式とバックランドの示唆は当然接合可能なものである（ちなみにデイヴィッド・ボードウェルもまたこの点に言及しているのだが、彼はハイパーナラティブの一種に対して forking-path plot という名称を与えている）。

また Sorcha Ni Fhlainn はパズル・フィルムの流行を1990年代以降のアメリカ社会における文化的風潮と結び付けて説明しようとしている。例えば、90年代には多くの有名人の公的なペルソナの統合性が、スキャンダルというオルタナティブな物語によって脅かされることがあった、と Fhlainn はいう。O.J. シンプソンやマイケル・ジャクソン、ビル・クリントンがその例として挙げられるだろう。これがパズル・フィルムにおけるアイデンティティの揺らぎに反映されている、というのである。また別のレベルでは、映像のデジタル化が無限の修正や変更を許容したことが、現代社会における記録と記憶の観念を揺るがし始めたこと、またあるいはDVDの普及がVHS以上に映画の複数回の視聴を容易にし、また映画産業もそれを前提とするようになったこと、こういったことの総てがパズル・フィルムの流行と関わり合っている、と Fhlainn は主張する。

同様に、トーマス・エルセッサーもまた、パズル・フィルムの——彼はマインド・ゲーム・フィルムと呼んでいるのだが——物語構造と人物造形をドゥルーズの管理社会と絡めて論じようとしている。ここで再びドゥルーズの名が出てきたわけだが、すでに言明したように、ドゥルーズの議論と本稿の論旨とはさほど大きく関わりあうわけではないので、紹介しておくにとどめよう。

いずれにせよ、メディア生態学的なアプローチは総じて、パズル・フィルムのサイクルをさまざまなメディアが普及した現代社会ならではの現象として捉える傾向にある。そこには歴史的な視座は希薄である。これに対し本稿は、『メメント』が体現するある種の物語形式を、世界映画史を通じて存在してきた、ある可能性の系譜として捉えることを提案したい。その系譜とは、例えば『カリガリ博士』*Das Kabinett Des Dr. Kaligari* (1920) や『舞台恐怖症』*Stage Fright* (1950)、『羅生門』(1950) などを含む、「信頼できない語り」を用いて「真実の相対性」という主題を扱う映画の系譜である。

2. 焦点化概念の説明

次にこの章では、直前で言及した物語映画のもう一つの系譜について議論するための準備作業として、〈焦点化〉概念について説明しておくことにしたい。

〈焦点化〉はジェラルド・ジュネットによって20世紀の後半に初めて提唱された概念であり、いまや物語論の古典的概念のひとつとっていいと思われるが、研究史的には映画研究の領域でも注目されてきた過去がある。管見では例えば90年代にエドワード・ブラニガンやマレー・スミス、トーベン・グローダルらいわゆる北米の認知主義者の間でこの概念が議論の俎上に挙げられたり単純に使用されたりしているほか、2006年にオランダ・ライデン大のペーター・フェアストラテンが発表した『映画物語論』でも同様の議論が展開されている。

〈焦点化〉概念は、まず（語弊があるのを承知で）ひとことで言うと、物語叙述における「視点

の制限」を説明するための語として提唱されたものである。これをより語弊がすくないような言い方で言うと、それまで「視点」という語を用いて説明されてきた様々な文学テキストの修辞技法のうち、「物語テキストの断片における物語情報の量及び質が、それに関与している登場人物の知覚や認知の様態に従って制限されていると見なされる状態」を記述することを目的として提唱されたものということができる。そして私見では、この観点に忠実である限り、未だに一定の有用性がある概念だと考えられる。

このことをさらに別の言葉で説明することにしよう。一般的に、古典的な物語テキストにおいては、〈語り手 (narrator)〉、ないしボードウェルの言い方で言う〈語り (narration)〉が物語情報を提示する仕方はいくつかのパターンがある。そのうちの一つめは、別名を「全知の語り」ともいうもので、〈語り手〉ないし〈語り〉が主要な登場人物達全員の行動を含む物語世界内の事象の総てを知っていて、さらにその総てを観客に対し提示しようとするという仕方である。一方、第二点目として、物語の〈語り手〉ないし〈語り〉は、語られる内容をひとりの登場人物の行動・知覚に限定する場合がある。またこの後者の例は、さらに語られる情報の内容から二分することができ、その一つ目は登場人物たちの行動のみを描写するやり方、そしてもう一つは行動のみならず、いわゆる内面の心理、思考や感情までもを説明するやり方と考えることができる。

これらの様態のバリエーションを適切に説明する概念として、ジュネットは〈焦点化〉なる用語を持ち出して事の説明に当たったのだった。同概念の最も簡潔にして問題の少ない説明は、ジェラルド・プリンスの『物語論辞典』の中に見出すことができるだろう。

物語られる状況・事象の提示に採用されるパースペクティブ (perspective)。物語られる状況・事象の提示に採用される知覚・認識上の位置 (Genette)。この位置がさまざまに変化し一定しない場合 (知覚・認識上の制限が提示されるものを組織的に支配しない場合)、その物語は零焦点化 (zero focalization) を持つあるいは、非焦点化的であると言われる。零焦点化は、「伝統的な」あるいは「古典的な」物語の特徴であり (サッカレイの『虚栄の市』、ジョージ・エリオットの『アダム・ビード』)、いわゆる全知の語り手 (omniscient narrator) と結びつく。知覚・認識の位置が誰か特定の登場人物に据えられ、かつ知覚・認識上の制限を伴う場合 (つまり提示されるものが誰か特定の登場人物のパースペクティブによって支配される場合)、その物語は内的焦点化 (internal focalization) を持つと言われる (ヘンリー・ジェームズの『使者たち』、サルトルの『分別ざかり』(『自由への道』第一部)、ロバート・ブラウニングの『指輪と書物』)。内的焦点化は固定される (この場合、パースペクティブの一つしかもそのパースペクティブだけが採用される。ヘンリー・ジェームズの『使者たち』や『メイジーの知ったこと』)、あるいは、内的焦点化は移動しうる (異なる状況・事象を提示するのに、次々に異なるパースペクティブが採用される。サルトルの『分別ざかり』、ヘンリー・ジェームズの『黄金の盃』)、あるいは、多元的たりうる (この場合、同一の状況・事象が複数回提示され、その都度異なるパースペクティブによって提示される。ロバート・ブラウニングの『指輪と書物』、ウィルキー・コリンズの『月長石』、黒澤明監督の映画『羅生門』)。提示されるものが登場人物の外的な行動 (その思考・感情ではなくことば・行為) や外見や背景だけに限定される場合、外的焦点化 (external focalization) とと言われる (ヘミングウェイの『殺し屋』)。外的焦点化は採用されるパースペクティブよりはむしろその提供される情報によって弁別されるべきであると、複数の物語学者が指摘してきた。事実、所与の登場人物のパースペクティブが採用される (内的焦点化) 場合でも、思考・感情ではなくことば・行為だけが

提示される（外的焦点化）ことはしばしば起こりうることである。この問題をめぐる論争で、ジュネットは、外的焦点化の場合、焦点化子（focalizer）は物語世界（diegesis/《伝》diégèse）内部に位置し、すべての登場人物の外側に居る、と特定している。

「見ている人」あるいはより一般的には「知覚・認識する人」である焦点化子は、「話す人」・「語る人」・「物語る人」である声（voice）とは区別されなければならない。（プリンズ 66-67）

このように、ある物語テキストの断片において、読者ないし観客に提供される情報が、特定の登場人物の知覚・認知上の枠組みによって制限を受ける様態を説明するために、ジュネットは〈焦点化〉という用語を案出したのだった。というのもこのことは、繰り返しになるが、彼以前の理論的研究がうまく取り扱ってこなかった問題であったからである。

ではなぜジュネット以前の理論が苦戦をしていたのだろうか。ジュネットは彼なりにその理由を推測し、上記の引用中にも同様の表現があるが、次のように考えている。それまでの議論においては、「どの作中人物の視点が語りのパースペクティヴを方向づけているのか、という問題と、語り手は誰なのか、という全く別の問題とが、あるいはより端的には、誰が見ているのか、という問題と、誰が語っているのか、という問題」（217）が混同されてきた、と。そこでその問題を整理することにジュネットは乗り出したのだった。

そしてその際、従来——あまりに視覚的な含意を持ちすぎている——「視点」といった語でこれらの物事が説明されてきたことが問題の原因のひとつとなってきたとジュネットは考えた。それゆえ彼はその二の轍を踏むのを避けるために〈焦点化〉という代替的な用語を提案するにいたったのだった。ジュネット曰く「さて、視像とか視野とか視点といった術語には、あまりにも固有に視覚的なものがまわりついているので、そうした視覚性を払拭すべく、私としては本書において、焦点化 focalisation というさらに抽象度の高い術語を採用することにしよう」（221）。

しかしながら、ジュネットの提唱する理論は様々な点で——その最たるものは論理的な横滑りなのだが——問題があったといわざるを得ない。そのため、後続の物語論研究者の多くをしてその問題解決に従事させるという結果を招いたといえる。そして管見ではその課題は全面的に解決したとは言えないように思われる。ということは本稿もまた、この未終着の議論に足を踏み入れようとする無謀な試みの一つに過ぎない、ということになるかもしれないが、一方でこちらには多少解決の糸口になりうるポイントの発見と思われるものがなかったわけでもない（でもなければこういったことに挑戦しようとは思わないだろう）。

そのポイントの一つ目は、ありていなものではあるが、ジュネットの最初の説明に帰る、というものである。迷路で迷った時にはスタートの地点に戻ることが時に最も早い解決策になりうる。ジュネットの最初の説明に立ち返りながら、そこにある理論的な地滑りを再確認し、また同時に無駄な寄り道を切り捨て、さらに一方ではジュネットが無言のままにしている事象に対して言葉を補うことで、議論を刷新できる可能性があるのではないかと考える。というのも、幸いなことには、いま言った理論的な地滑りは、すでに複数の研究者によって指摘されているからである。

そしてもうひとつのポイントは、先にも少し述べたように、〈焦点化〉概念の問題は、それが暗黙の裡に適用対象として想定していた物語テキストの形式的規範が、ジュネットがそう期待していたような、全ての物語テキストを包含しうる普遍的なものでは実はなく、逆にある閉じられた集合にのみ適用可能なものに過ぎなかったことから生じているのだということの発見である。これは、私見では比較的斬新な発見ではないかと考えている。

またこの後者のポイントは、本稿の最終的な仮説、主張とも密接に結びついている。すなわち、〈焦点化〉概念が普遍的であると当然視していた物語の規範があくまで限定的なものに過ぎず、その規範外にも物語テキストは当然生じうること、いやむしろ歴史的にそういった実践は確かにあったのであり、そういったものの一例として、『メメント』が分析および評価可能だということである。

3. 〈焦点化〉の理論的問題

このことを議論する為に、まずはジュネットの理論の問題を今一度順に確認しよう。議論したいことの一点目は、ジュネットが視覚的なモデルから離れることを意図しながら、それが十分に果たせなかったという点である。そのことの最も顕著な表れは、まず彼の選んだ用語にある。そもそも、〈焦点化〉という語は、彼が意図していたほど視覚的なニュアンスをそぎ落としているように思われたい。というのは、これがカメラの用語でもあるからである。視覚的、というのに語弊があれば、少なくとも光学的なニュアンスがあるといわざるを得ないだろう。さらに、内的／外的という二元論は、とりもなおさず空間的なメタファーである。ここにも彼の光学的な思考への傾向が見られる。くわえて彼は「誰が知っているのか」ではなく「誰が見ているのか」という疑問を問題設定の端緒においている。このように随所に頭をもたげる視覚的なものへの傾向が、彼の物語情報の制限のモデルを混乱させていったといえるだろう。

このことは、オンラインで〈焦点化〉についての議論を公開しているドイツ・ハンブルク大のブルクハルト・ニーダーホフも簡潔に説明している。ニーダーホフいわく、ジュネットの議論の出発点は、数学的な、計量的なものだった。次に挙げるのはそのことを示すジュネット自身の記述である。

その第一項は、アングロ＝サクソン系の批評において全知の語り手による物語言説と呼ばれているものに一致する。パイオンが「背後からの視像」と呼んでいるのがまさにこれで、トドロフはこれを《語り手>作中人物》という公式で象徴化している（すなわち、語り手は作中人物よりも多くのことを知っている、というかもっと正確には、語り手はどの作中人物が知っているよりも多くのことを語る）。第二の項は《語り手＝作中人物》と公式化される（語り手は、ある作中人物が知っていることしか語らない）。ラボックのいう「視点」を持った物語言説、あるいはプランのいう「視野を制限された」物語言説というのがこれに相当し、パイオンはこれを「ともにある視像」と呼んでいる。第三の項は、《語り手<作中人物》という公式になる（語り手は作中人物が知っていることよりも少なくしか語らない）。これは「客観的」もしくは「行動主義的」な物語言説のことで、パイオンの言う「外部からの視像」に相当する。(221)

この、ヒッチコックの有名な「テーブルの下のスーツケースの中の爆弾」という逸話——『アルジェの戦い』の一場面を髣髴とさせるあの逸話——にも似た公式で語られるものは、ニーダーホフいわく、「情報のモデル (information-based model)」ということになる。

これはすなわち、ボードウェルなら〈焦点化〉を拒絶して〈語り〉の〈知識性〉と〈伝達性〉という言葉で説明するであろうものである。そしてこのボードウェルの別様の説明が奇しくも立証しているように、物語情報の問題は実際には視覚性とは切り離して考えられる問題だといえる。ボードウェルはこう書く。

定義としては、ファープラ/スジェートという一対は媒体を越えて共通して見出せるものである。総体的なレベルにおいては、同じファープラが小説からも、映画からも、或いは絵画や戯曲からも推定できる。(Bordwell, Narration 51)

論理的には、スジェートのパターン化は媒体から独立している。同じスジェートのパターンが、小説、戯曲、そして映画において可能である。(50)

ファープラないしストーリーを前映画的な出来事と見なすのは誤りだろう。映画のファープラは決してスクリーンないしサウンドトラック上に物質的に存在しない。我々が、ジェフ [『裏窓』の主人公] が窓の外を見ているショットを見るとき、彼のアクションは我々に“ジェフが窓の外を見ている”という物語上の出来事を推論するように合図を出す表象なのである。同じ情報が他の様々な方法で伝達され得るだろう。そのうちの多くはジェフの姿も声や物音も全く必要としないだろう。(49) (下線は筆者)

ジュネットが焦点化でまず区別したかったのは、このような意味での情報に対して、〈語り〉の様式がもたらす質のおよび量的な差異だったといえる。そして重要なポイントは、こういった情報のモデルを使用する限り、例えばカメラ・アングルなどの光学的・視覚的条件が変わっても、観客の物語理解を記述するうえでは大きな影響はないだろうということである。例えばいわゆる POV (主観) ショットであろうと、OTS (登場人物の肩越しの) ショットであろうと、「登場人物Aがこの光景を見ている」という物語情報は——確かにこれは非常に概略的なレベルの情報ではあるが——観客に受容されるといえる。

にもかかわらず、ニーダーホフが分析している通り、ジュネット自身は、自らの議論においてしばしば視覚的なモデルに引きずられてしまっている。同様のことはフランソワ・ジョストも気づいている。

実際、ジュネットの『フィギュールⅢ』を注意深く読むと、ジュネットが「焦点化」を定義している瞬間と、数ページ後に彼がそれを説明する瞬間との間のずれが明らかになる。最初の時点では、視点は認知的な観点から、同等/不等という観点から定義される。数ページ後、しかしながらジュネットは、たとえば『ボヴァリー夫人』の去り行く馬車を語る際に「外部の目撃者の視点から語られる」という。ジュネットはまた、「目撃者が擬人化されていない非人格的な観察者である」ような場面や、再び「内的焦点化が登場人物の透明化を意味する」ような状況について語っている。この認知的なもの〔情報のモデル〕から知覚的なもの〔視覚のモデル〕への横滑りは、ジュネットが彼の内的焦点化の例として、映画『羅生門』を選ぶときにクライマックスに達する。この映画は実際、外部から登場人物を提示しているからだ。(Jost 73)

ジョストが指摘している通り、初め情報量の多寡で区別されていたはずの〈焦点化〉を議論するうちに、ジュネットは〈内的焦点化〉について「焦点人物は決して外部から描かれてはならないし、指示されるようなことすらあってはならない」(225)といった主旨の、視覚的かつ空間的な説明を持ち出し始める。そしてジョストいわく、その横滑りが頂点に達するのが、〈内的多元焦点化〉の例としてジュネットが『羅生門』に言及するときだということである。確かに、〈内的焦点化〉において登場人物が「外から」見られることがあってはならないのだとしたら、その例として、俳優

の姿をカメラが捉えている『羅生門』を持ち出すのはいかにも妙だといえる。

このことを、具体例を用いてももう少し分かりやすく説明しよう。『羅生門』の冒頭近く、志村喬演じる柚売りの検非違使での陳述内容のシークエンスがそれにふさわしい。この有名な場面でカメラは、侍・武弘の死体を発見する柚売りを「外から」捉えている。特にまさにその発見の瞬間のショットに注目すると、カメラは死体そのものを写さず、死体を発見して驚く柚売りの上半身を捉えている（図版1。ちなみに芥川龍之介の原作小説「藪の中」では死体の衣服や外傷の様子などの詳細な描写がある）。



図版1

このショットを視覚のモデルで考えると、〈焦点化〉の入れ子構造のようなものを想定しないと説明が難しくなる。というのも、ここでの〈語り手〉は柚売りその人であり、彼の語る内容がこの映像だとすると、この映像の中の柚売りが死体を見ていないのはおかしいことだからである。実際、フェアストラテンはそのような入れ子構造の説明で難を逃れようとしている。

しかもこれは一般化して考えると、『メメント』のそれを含み、一般的な物語映画のフラッシュバックの慣習全体にいえることだとすぐにわかる。『めまい』においても、キム・ノヴァク演じるジュディが、スコッティをだましていたことの自責の念に駆られ、総てを告白する手紙をしたためる場面で、我々はジュディのフラッシュバック・シークエンスを目撃する。そこではジュディがマデリーンになりすまし、スコッティをサン・ファン・パウティスタ教会の塔におびき寄せた（映画の中では二回目に）映像で語られるのだが、カメラはこのとき、マデリーンのPOVショットを用いてではなく、この場面の一回目の語りと同様、マデリーンの後を追いかけるスコッティをさらに後からカメラが追いかける構図で捉えている。この場面も、視覚のモデルに準拠するならば、マデリーンのPOVでないのは変だということになる。

一方、ボードウェルが『裏窓』のジェフについて語ったような概略的なレベルで語ることを受け入れるなら、情報のモデルはこの視覚的なずれを許容することができる。『羅生門』の場合では映画の〈語り〉は「柚売りが武弘の死体を見つけた」という情報を、『めまい』の例では「ジュディがスコッティを教会の塔におびき寄せた」という情報を提示しているということができ、これは「語られる断片に含まれる情報が〈語り手〉の知覚・認知能力による制限を受けている」という、情報のモデルにおける〈焦点化〉の定義に沿うものとなるからである。

ここでまた『メメント』の分析を一部先取りすると、このような文脈で見たとき、『メメント』のサミー・ジャンキスの挿話（主人公レニーがかつて保険会社の調査員だった時のクライアント、サミー・ジャンキスの逸話として語る物語は、映画の後半でレニーによる作り話であるということが仄めかされる）は興味深い事例といえる。ここで『メメント』は敢えて、〈語り手〉としての登場人物とその挿話中の登場人物とを別人格にし、さらに挿話中の人物を〈語り手〉の生み出した虚構にすることで、このギャップの問題を指摘しているとも考えられるからである。

ともかくここにおいて我々は、ジュネットの理論的横滑りの内容をある程度把握できたということにしよう。その上で次に、この横滑りがどうして起きたのか、彼の思考の根底にあったある前提、ある物語観はいかなるものだったのかを考えるという段階に移行することにしたい。

4. 横滑りの根底にある構想

ジュネットがなぜ「内的焦点化においては、人物は外から描写されてはならない」と言ったのか、なぜ『羅生門』を内的焦点化の例と言ったのか、なぜ内的、という形容詞を使ったのか、それらは総て同一の、登場人物の知覚と認知の概念についてのあるモデルに由来していると思われる。そのモデルとは、敢えて名づけるなら、「カルテジアン劇場のモデル」ないし「カメラ・オブスキュラのモデル」と呼ぶことが出来るだろう。

このモデルは、端的に言って、登場人物に対して、彼／彼女がある体内の器官、つまり視神経や脳を備えていると想定したうえで、それらの器官が、外部から入力された刺激を客観的に記録する記録装置のようなものであると見なす。言い換えれば、この「カメラ・オブスキュラ」的登場人物にとっては、「見る」ことはすなわち、登場人物の身体の「外部で」起こっている事象の客観的観察であり、「記憶」とはその機械的な記録ということになる。エドワード・ブランニガンは一般的な物語映画におけるフラッシュバックがこのモデルに依拠していることを指摘して次のように言っている。

もし過去が、それを覚えている登場人物によって「現在」から想起されようと「窓からの風がカレンダーをめくるショットなどにより客観的に提示されようと」そこにはほとんど違いはないかもしれない。なぜならば、主観的なフラッシュバックの中で我々が見るものはしばしば頑なに登場人物の回想とは独立しているからだ。

(中略)

ある登場人物が過去を思い出す時、我々はその過去を、物語の早い時点で提示されていたかもしれない物事としてみるだけなのかもしれない。その時点では登場人物はそれ自身の「現在」として生きていたというように。(Branigan 175-176)

このような知覚・認知観は、現代では私達人間が自分たちの能力について一般的に考えるところと概ね一致しているので、一見その限定性をはっきりとは意識されないかもしれない。しかしこのことは、ジョナサン・クレーリーの視覚文化論などを参照すると、決して当然の普遍的事実ではないことが意識される。

クレーリーは論文「近代化する視覚」の中で次のような主張を行っている。曰く「19世紀に入って早々に、観察者のモデルや視覚のメカニズムのモデルとしてのカメラ・オブスキュラが崩壊する」(56)。カメラ・オブスキュラのモデルは、19世紀までは「経験的現象を観察するモデルとしても、反省的に内観や自己観察をするモデルとしても重要だった」(57)のだが、「驚くべきことに、19世紀前半、突如としてこのパラダイムは崩れさり、人間的視覚という全く異なったモデルに取って代わられた」(68)というのである。

クレーリーがこのように主張する根拠は、次のようなものである。19世紀前半、1820~30年代に、デイヴィッド・ブルースター、ジョゼフ・プラトー、グスタフ・フェヒナーら科学者たちが「身体の『幻視的な』能力」を発見した、とクレーリーは言う。これらの研究者は皆、網膜の残像という現象に注目したのだった。残像とはとりもなおさず、対象がそこがないときに生じる視像なのだから、ここにおいて「外部と内部という二極配置は消滅」(63)した、ということになる。次いでクレーリーはヨハネス・ミュラーという生理学者の「特殊神経エネルギー説」というものを紹介している。ミュラーは視覚が「目におよぼす作用ゆえに光と呼ばれる波動と放射」のほかに「圧力、殴打、振盪などの物理的作用」「電気」「麻醉薬、ジギタリス」「血液の刺激」(68-69)によっても生

じることを指摘し、やはり同様にカメラ・オブスキュラのモデルを退けるに至る。こうして『参照物があるという幻想』が容赦なく暴かれた」(69)とクレリーは主張する。

このような視覚のモデルをひとつの可能な説明として受け入れると、先の知覚と記憶のモデルはある種の恣意的な前提に過ぎないということが意識されることになる。そしてこのような知覚モデルに対する、もう一つのモデルの選択可能性として、本発表が考える、『メメント』を含む映画の系譜が結び付けられるのである。

いずれにせよジュネットはおそらく間違いなく、このような知覚・認知モデルを想定した上で、内的焦点化を、このカメラ・オブスキュラの中に〈語り手〉の位置を固定したようなもの、あるいは〈語り手〉にカルテジアン劇場のホムンクルスの立場を採らせたもの、として構想しているはずである。であればこそ、〈内的焦点化〉においては登場人物の外見を語り手が見ることはできない、という光学的・空間的説明が生じてくると考えられる。また同様に、『羅生門』のそれぞれの登場人物の追想もまた、その主観的内容とそれぞれの追想の間の相互矛盾にも関わらず、また個々の映像における表象のレベルの矛盾、つまり先に触れた柚売りのショットが端的に表すような矛盾にもかかわらず、同様のカメラ・オブスキュラの記録として捉えているからこそ、〈内的焦点化〉という評価になってくるのだと思われる。

こういった、視覚的・光学的メタファーを暗黙裡に発想の根底においていることは、文学テキストを主な対象に想定していた時代には、それが為に、自覚するのが難しかったのかもしれない。というのも、そもそも文学テキストにおいては「見る」というのはあくまで修辭的な、あるいは比喩的な意味に過ぎないからである。挿絵の場合を除いて何かが本当の意味で「視覚的に」表象されることはありえないし、実際、文学的なテキストは一切視覚的な内容を持たないものになることも可能である。例えば、暗闇に閉じ込められた登場人物の触覚や知覚だけについての物語を書くこともできるはずだからである。一方で、映像テキストにおいて文字通りの意味で「視覚的に」「見る」ということを表象しなかったら、それは不可能ではないが、それでもかなり特殊な映像にならざるを得ない。管見では、デレク・ジャーマンの『BLUE ブルー』*Derek German's Blue* (1993) のような作品がこのような特殊な作品の例に挙げられる。もしジュネットがこの媒体の差異を予めもっと意識していたら、〈焦点化の〉理論化はもっと異なったものになった可能性があるだろう。

ともあれ、このカメラ・オブスキュラのモデルが生じさせたより重要な問題を、我々は別のところにも見つけることが出来る。それは登場人物が物語世界に対して持つ知識のあり方について、「見る」ことと「記憶すること」「思い出すこと」以外の可能性を考えていないこと、しかもこの三つの行動について、極めて限定された意味しか与えていないことである。先ほどから何度かちらほらと言及してきたことではあるが、例えば〈信頼できない語り〉について、〈焦点化〉概念は何らかの考慮をしているようには思われぬ。〈信頼できない語り〉とはすなわち、登場人物が「知っていること」でありかつ「記憶」して「思い出」しているように見せかけている〈語り〉の内容が、実は「見」てはいない空想や妄想である、というものだが、そういった場合を〈焦点化〉は考慮していないのである。先ほどの等号と不等号を用いた説明自体がそのことを端的に表している。というのも、登場人物の持ちうる知識、すなわち「見る」もの、あるいはまたそのことの結果として「記憶」したものが、物語世界の客観的な知識の部分集合である場合にしか、こういった説明は成立しないからである。もし登場人物の持ちうる知識が、物語世界についての客観的知識と一致しない、まったくの空想であったら、こういった公式は成立しないことになるだろう。例えば、映画『羅生門』において、映画全編を語る〈語り手〉なる存在を指定した時、この〈語り手〉はそれぞれの登場人物の証言する内容より多くを知っているのだろうか。それともより少ない知識しか持っていないのだろうか。この問いに対する答えは不明にならざるを得ない。

5. 理論の再整理

このように〈焦点化〉概念を整理してくると、その論理的限界を指摘するような仕掛けを随所にちりばめているところが、『メメント』の物語的独自性といえる段階に徐々に差し掛かってくる。ということで次に、ようやくこの『メメント』のより詳細な分析に入るわけだが、その前にもう一度だけ〈焦点化〉概念を整理しておきたい。

- ・焦点化概念は、情報のモデルを遵守する限り、映画に対しても適用可能

以上のような議論にもかかわらず、本稿は〈焦点化〉なる概念の全き放擲を主張するわけではない。古今の物語テキストの実践の大半が、登場人物の経験という観念に基づいて物語情報の制限を行っていることは紛れもない事実であり、それを記述するのに〈焦点化〉概念は依然有効だと考えられる。

- ・内的・外的という用語は、空間的なメタファーであり、知覚のモデルへの横滑りを誘発しかねない。敢えて言うなら「行動中心焦点化 (action-centered focalization)」と「心理重視焦点化 (psychology-oriented focalization)」とも呼ぶべき

内的・外的の区別は、しかしながら、やはり空間的メタファーであるがゆえに、ジュネットが誤ったように、情報のモデルから視覚のモデルへの横滑りを生じさせかねないので、放棄してしまった方がいいだろう。また、総てが言語による文学テキストと違い、映画の場合は登場人物の演技の問題が絡んでくる。俳優の演技が何らかの感情や思考を明示しているのか、暗示しているのか、それともなにも示していないのかは、個別の判断を必要とする問題である。ということでここは、外的・内的という明確な境界線を引くことができる二分法ではなく、「行動中心」「心理重視」という重点の置き方の違い、二つの極をもつスペクトラムとしてモデル化するのがより適切だろう。

- ・さらに、客観的記憶のモデルと偽造された記憶のモデルを区別するべき：cartesian と loftusian

最後に、『メメント』の分析にとって必要な区分を新設したい。それは、先のプラニガンの記述にあるような一般的なフラッシュバックの慣習を用いた物語と、〈信頼できない語り〉(≧「偽造された記憶」)のモデルを用いた物語の区別である。ここでは、前者にすでにカルテジアンという名称を与えてきたので、後者にもそれにそるえる形でロフトシアンという名称を与えたい。つまり、〈焦点化〉＝登場人物の知覚や経験という準拠枠を用いて物語情報を制御する手法には、〈カルテジアン・タイプの記憶に依拠した焦点化 (FCM: Focalization on Cartesian Memory)〉と〈ロフトシアン・タイプの記憶に依拠した焦点化 (FLM: Focalization on Loftusian Memory)〉が存在するのである。

この名称は、虚偽記憶の研究の第一人者である心理学者エリザベス・ロフトスからとったものである。ロフトスは1974年に共同研究者であるジョン・C・パーマーとともに、後に『目撃者の証言』としてまとめられることになる実験の結果を発表したことで一躍有名になった。その実験内容は次のとおりである。彼女らは一群の被験者に、交通事故の記録映画を見せる。そのあとでこう尋ねる。「車がぶつかったとき、速度はどれくらいでしたか? (“About how fast were the cars going

when they smashed into each other?”)」ここで彼女らは、被験者のグループごとに、質問の中の一単語のワーディングを、その印象の重軽を変えていったのだった。すなわち、激突を意味する smash から、collide、bump、hit、contact という具合に、次第に軽度のニュアンスのものに変えていったのである。その結果、被験者たちは、質問文の中の単語のイメージが強力であればあるほど、車の速度が高速だったと回想したという。

このような実験に基づき、ロフトスは記憶の偽証性を主張していくことになる。そしてその過程で、性的虐待を受けた被害者などを対象にすることで、「抑圧された記憶」という構想に反論していく、というのが彼女の心理学者としてのキャリアとなっていく。まさに『抑圧された記憶の神話』と題された書籍の第二章で彼女はこう書いている。

私は記憶の可変性の権威だとみなされている。(中略) 裁判に携わる人にこう警告する。記憶は自在に変化し、重ね書きが可能だ。無限に書いたり消したりできる広画面の黒板のようなものだ、と。(6-7)

私はこのような比喩が好きだ。記憶が脳のどこかで永遠に保持されるという、よくある説明に対抗する比喩だからである。記憶は記録されたコンピュータ・ディスクや、書類キャビネットに大切に保管された堅固なファイルに例えられることが多い。(7)

記憶に対する見方は、記憶を事実そのものだと考えるビデオレコーダー的なモデルから、記憶を事実と空想の入り混じった創造的産物だと考える再構成的なモデルへと変化してきた。私の研究は、この新しい記憶のパラダイムの創出に貢献してきたと思う。(8-9)

この記述に見られるように、ロフトシアン・タイプの記憶観に基づく物語は、単に一般的な物語映画のフラッシュバックの慣習に逆らうだけでなく、抑圧された記憶のモデルと一見真っ向から対立するものだといえる。ここにおいて、過去の物語映画と精神分析理論の蜜月期に対して、違った角度から光をあてられる可能性が出てきたのではないだろうか。すなわち、一般的な物語映画の記憶観と精神分析の理論は、それらが同じ大前提、つまりカルテジアン・タイプの記憶観に基づいていたために、相性がよかったのかもしれないということである。

このような視点を設定した時、それでは、『メメント』の作品分析はそこにどのような見解を付け加えることができるだろうか。

6. 『メメント』の分析

・ cartesian と loftusian の混在、移行、移行の瞬間

本稿にとって『メメント』の興味深い点は、例えば『羅生門』のようにカルテジアン・タイプの(客観的記憶の)物語をほぼ全面的に否定しようとするのでもなければ、『舞台恐怖症』のように、結末において客観的事実を暴露することで逆説的にカルテジアン・タイプの勝利を宣言するわけでもなく、両者のせめぎ合いを劇化しているところにあるとあっていいだろう。

このことを議論するために、改めて『メメント』の物語構造を振り返っておこう。『メメント』のテキストは大まかに言って三種類の映像で構成されている。ひとつめは、映画の大部分を占める、カラーで撮影されたシークエンスである。このシークエンスではデディあるいはジョン・ギャ

メルがなぜ殺されるに至ったか、が、有名な結末から始点へ遡る構造で語られることになる。それに対して、ふたつめはそれとほとんど交互に挿入されるモノクロのシークエンスで、このシークエンスではレナードはモーテルで何者かと電話をしており、その相手に対し、過去に自分が保険調査員だった時のクライアントだったサミー・ジャンキスとその妻の逸話——同じ前向き健忘症に罹り、妻を殺してしまった男の逸話——を語っていくことになる。このシークエンスは時間軸に沿って語られる（このクライアントの逸話はのちに、レナードの作り話であったということがティディに



図版 2

よって示唆される)。三つめの映像は、これら二者の間にちりばめられている、レナードの亡き妻の記憶の映像である。これは、強盗による暴行で外傷性の前向き健忘症になったとされているレナードが、事件前の出来事であるがゆえに損なわれずにいる記憶として、物語中にしばしば想起する内容の表象となっている。

このうち前二者が、映画の複雑なプロット構造の基幹をなしており、それはノーラン自身の言葉を借りれば「ヘアピン」になぞらえるような形で視覚的に図式化することが可能である。ウェブ上にはこの試みの例がいくつも見つけられるが、ここではその一例をあげてみたい(図版2 <https://www.flickr.com/photos/densitydesign/2197471839/sizes/o/in/set-72157603732273519/>〔最終アクセス：2016年10月3日〕)。

こうしたプロットの構造は何よりもまず、『メメント』を有名にし、クリストファー・ノーランが今日のゆるぎない評価を得る契機となったものだといえるが、それはひとえに、この構造が前例のない全き実験性の産物であったというよりも、古典的ハリウッド映画の規範を前提に、それを逆手に取った構成をなしており、結果的に伝統的規範の有用性と強固さを実証したからだともいえよう。このことを確認するために、例えばボードウェルが古典的ハリウッド映画のプロットの構造について述べた部分を引用してみよう。

…劇作術上は、古典的な場面は二つの過程に参加する。はじめに、それはそれ以前に開かれたままだった原因と結果の経路を継続させ、展開させるか、あるいは塞き止める。もしポールが事前の場面で金を借りようとしていたら、現在の場面は彼が未だに努力を続けているところを見せるかもしれない。あるいは、それ以前の因果律の経路が完結させられることもある。ポールが金を得るのである。この古典的な[現在の]場面のもうひとつの義務は少なくとももうひとつの新しい因果律の連鎖を開くか展開させることである。古いアクションの経路を背景にして、[現在の]場面は新しい葛藤を、新しい目標を、そして新しい疑問を開始する。いったんポールが彼の知っている全ての人物に借金を頼んでしまうと、彼はいくらかの盗みを試みることを決意するかもしれない。古典的映画においては、この決意はもうひとつの独立した場面に配置されることはなく、その[現在の]場面中でより早期のアクションの経路が展開されてしまった後に導入される。その[現在の]場面中に少なくともひとつの新しいアクションの経路が宙吊りにされることが重要である。それは後のいくつかの場面では展開されるか塞き止められる古いアクションの経路になる。典型的に、映画の最後の場面だけが全てのアクションの経路を塞き止めることになる。…(中略)…古典的ハリウッド映画の有名な「直線性」はしたがってドミノ倒しに似た連関によって構成される。それぞれの場面は次の場面での結果と対応する原因をぶら下げている。図式化すると、このパターンは次のようになる。



『メメント』のプロットの半分、シーンの順序が逆転されたカラーのシークエンスは明らかにこの「ドミノ倒しに似た連関」を逆手にとっており、観客は過去の映画体験からこの慣習を熟知していればこそ、この複雑な物語叙述についていけるといえることができる。そしてそれゆえに、ボード

ウェルのような研究者にとっては、『メメント』の物語的な意義はこの古典的な規範の柔軟性と強固さを立証したところにあり、同時にそれゆえにノーランという映画監督の作風は「ミッドカルト」であるという結論が導き出されるということになる。

また別の観点から、すなわち、これまで説明してきた本稿の観点から言えば、このカラーのシークエンスは、カルテジアン・タイプの記憶観に則しているということができる。そもそも前向き健忘症であろうとなかろうと、「忘れる」という概念は、対義語の「記憶する」を前提にしているのだから、カルテジアン・タイプの記憶観に基づくのが当然と言えば当然であろう。このことを観客の物語理解という側から記述するならば、このカラーのシークエンスでわれわれ観客は、物語世界でのアクションの描写を客観的事実として受け入れた上で、それが、ロフトスの言葉を借りれば、レナードの心の中にあるコンピュータ・ディスクや書類キャビネット、あるいはビデオテープに記録される、しかし記録されたそばから消去される、という状況を前提として物語理解を行っているといえる。

同じことを〈焦点化〉概念を用いて言えば、個々のカラーの場面は、〈FCM〉を行われているということができよう。先に言及したモーテルでのシャワーのシーンにおいて、ノーランはDVDのヴォイス・オーバー・コメンタリーでこのことに言及している。シャワーの向こう側に人影が見えるけれども、その人影が誰であるのかレナードは記憶していない。そしてこの人物を初めて観る我々もまた、レナード同様にこの人物のことを記憶していない。ここにおいて、このシークエンスの〈焦点化〉が成立しているということができるだろう。映画の〈語り〉が我々にもたらす情報は、レナードの前向き健忘症という認知能力の限界によって制限を受けているのだから、まさに〈焦点化〉と呼ぶのがふさわしい効果がここで起こっているといえる。

こうして、『メメント』におけるカラー・シークエンスは、二重のレヴェルで一般的な物語映画の規範を前景化しつつ肯定するということになる。つまり、原因と結果の連鎖に基づく古典的な因果律のプロットのレヴェルと、それを可能にする記憶観のレヴェルとにおいてである。というのも、記憶とは何よりもまず因果関係で記述されるものに他ならないからである。そしてこの後者の記憶観と相補関係にあるのが、シークエンスの〈焦点化〉、という手法ないし現象だといえよう。

ところが一方で、『メメント』には、もはや既に半ば自明だが、〈FCM〉だけでなく〈FLM〉によるシークエンスも混在しているといえる。しかもこの両者が完全に二律背反的に共存しているのではなく、ある瞬間につながり、入れ替わり、両者のせめぎ合いの可能性を示唆するところに『メメント』の面白さがある。

順を追って説明すると、先に説明したモノクロのシークエンスには、〈FLM〉を行われている部分がある。サミー・ジャンキスの逸話全体がそうである。これは、映画の結末近くでのテディの供述を信じるなら、レナードが自分を謀るためにでっち上げた嘘だということになるからだ。もちろん、決定不可能性は常に残されてはいるが、テディを信じるならば、サミー・ジャンキスとは実はレナードのことであり、レナードは実は強盗によって殺されてはいなかった妻を、前向き健忘症のためにインシュリンの注射で殺してしまったのだ、ということが明らかになったということになる。そしてレナードはおそらく、前向き健忘症のためにその事実は忘れ去ってしまった今も、妻がいなくなったことで生じた喪失感と、もしかすると（自分が殺したという事実を忘れたにもかかわらず）罪悪感をも覚えており（というは無意識に抑圧された記憶という発想を肯定することになるのだが）、したがってそれを空想上の強盗犯になすりつけ、彼に復讐することでそれを打ち消そうとしているのだと考えることができる。

もう少しあり得そうな事実の推測を続けると、テディはそう言った事情を見抜きつつも、一度は同情のためにレナードの強盗犯探しを手伝っただけけれども、復讐を果たした後でも彼の状態は改

善することがなかった。彼は単純に殺人マシンになってしまった。そこでテディは彼に次の獲物を用意し、ついでに薬の売人をターゲットにすることで一儲けしようとした、ということになる。

この仮説は、この後説明するあるショットによっていちおう前もって仄めかされていると同時に裏付けられているのだが、それはとても些細な方法でなされるので、このモノクロのシークエンスの解釈において、多くの観客はテディの説明を受けるまで欺かれることになるだろう。またそのようにミスリードされる大きな原因の一つは、カラーのシークエンスとそれを貫く本作の趣向、前向き健忘症の主人公という趣向が、通常の物語映画以上にカルテジアン・タイプの記憶観を強く意識させる構造になっているからでもある。

しかし一方で映画はロフトシアン・タイプの記憶観を、レナードのヴォイス・オーバーという形で明言している。以下に引用しよう。

Memory can change the shape of a room; it can change the color of a car. And memories can be distorted. They're just an interpretation, they're not a record, and they're irrelevant if you have the facts.

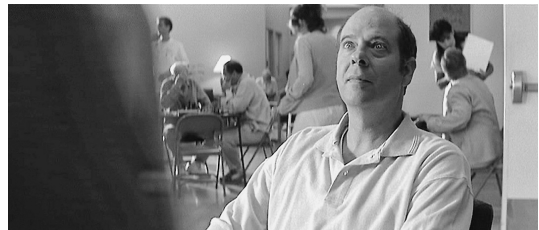
ここで「車の色」と言っているのは、やはり車を用いたロフトスの実験への直接的な言及とも解釈できるだろう。

このように、カルテジアン・タイプの記憶観を大前提に映画を進めておきながら、クライマックスにおいてそれをロフトシアン・タイプに変更し、観客を裏切る、というところに『メメント』のプロット構造の妙味があるわけだが、さらに『メメント』は、両者の記憶が実は容易に入れ替わってしまう可能性があるということ、幕切れの場面に至るまでに何度も強調している。筆者が発見した限りでは、その強調は三回行われ、そのうち二回は同一の場面をふたつの記憶観で書き換えるというものになっている。そしてその三回のうち、明白さについていえば、二回目のそれが最も明白であり、おそらく誰もが気付くであろうものとなっているが、私見では、一回目と三回目はなかなか一見では発見しづらく、そういう意味でもDVD、ブルーレイでの数回の再試聴を前提とした時代の作品作りになっているとっていいかもしれない。

順番に説明しよう。一回目はレナードの回想の中でサミー・ジャンキスがレナードと入れ替わる



図版 3



図版 4



図版 5



図版 6

というもので、これはモノクロのシークエンス内に挿入されるショットである。上映時間にして1時間29分58秒ほど経ったところで、同一の装置・小道具、同一のアングルで、サミー・ジャンキスがレナードに置き換わるショットを我々は見つけることができる（図版3～6）。

この入れ代わりはちなみに、サミー・ジャンキスとカメラとの間を横切るエキストラの背中黒味を区切りとしてなされている。この点で言うこのショットもまた、同様に人物の背中黒味を利用してショットをつなぐということが行われていたヒッチコックの『ロープ』へのオマージュともいえるかもしれない。またこのレナードの登場は殆どサブリミナルと言ってもよいほどの短い時間だけのものであり、何の動機もなく映画の〈語り〉が突然に挿入するものということができる。これは観客によっては見逃してしまうほどの、サブリミナルとっていいほどの、悪戯じみた情報提供といえなくもない。クライマックスの場面における例のように、事実と思われる解釈を暴露するような登場人物の発言を伴っているわけでもない。したがってこの光景は、レナードが自発的に想起している光景、というよりも、映画の〈語り〉が、後にテディによって語られることになる一解釈の正当性を前もってこっそりと保証しようとしている、と解釈するのが妥当だろう。ここにおいて、サミー・ジャンキスの逸話が〈信頼できない語り〉の所産であることが最初に提示されるということができる。

二つ目の例はこれに比べると分かりやすく、三つの中でも最も明確である。今度は映画のクライマックス、廃屋でレナードがテディから、彼の過去について、彼が信じているのとは全く異なる種類の説明を受けている場面に挿入されている。ここではサミーなどいなかったこと、インシュリンが必要だったのはジャンキスではなくレナードの妻だったことなどがテディから語られるのだが、その際、妻とレナードの仲睦まじい様子を描くショットが二度、レナードのリアクション・ショットに続いて、あたかもレナードの回想であるかのような編集の文脈で挿入される。その中で、一度目は下着姿の妻がレナードの指した注射を痛がる様子が描かれ、二回目はレナードの行為が彼女の太ももをつねるといふものに書き換えられる、ということが行われる（図版7および8）。



図版7



図版8

この二度描かれる演出はまさに「記憶の可塑性」を説明するものであり、レナードに何が起こったかを観客にはっきりと理解させるためのものといえるだろう。これまでの用語を用いれば、ここにおいて、二つの種類の記憶観が——カルテジアンからロフトシアンへ——入れ替わっているのである。

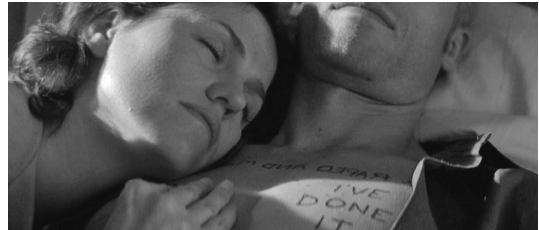
さらにこの場面は、前掲した図式化されたプロットでいうと、ちょうどヘアピンの折れ曲がったところにあるということができる。つまり、物語世界内の経過時間でいうとちょうど中間地点で、〈FLM〉のシークエンスが姿を消し、あとは〈FCM〉を含む〈語り〉が後を引き継ぐ、ということになる。

最後に、3点目の強調について触れておきたい。これは第一の例以上にあまりにも密に行われるので、もはや強調とも呼べないほどなのだが、DVDなどを使用して繰り返し見ると気づくような仕掛けが仕込まれているのである。この特定の時点において、今までに見たことのないタイプの

映像が登場し、レナードの症状についての決定的な評価を下すとともに、我々に記憶と物語の関係について新たな示唆をもたらすことになる。

それは映画のほとんど幕切れ間際のことである。ここでレナードは車を運転しながら、——常識的には危険極まりない行為ではあるが——目を閉じる。そして目を閉じながら、妻のことを想像し始めるのである。

このレナードの想像の中で、妻はレナードに寄り添って、レナードの胸を撫でている。その彼の胸にはタトゥーで「俺はやり遂げた (I've Done It)」と彫られているのを読み取ることができる(図版9)。しかしこのショットは、良く考えれば実はあり得ない事態を描写したショットであることがわかる。というのも、次のような疑問が浮かぶからだ。これは映画の物語のいつの時点を示しているのか？ 妻が存命中？ だとしたらそのときレナードの胸にはすでにこんなタトゥーがあったのだろうか？ そもそも映画の全編を通して、こんなタトゥーをしていたのだろうか？ しかもこのメッセージの意味するところは何なのだろうか？



図版9

映画の他の部分を参照しつつこれらのことを検証してみよう。

このタトゥーについては映画の前半部でナタリーとの会話のなかで言及されている。レナードがナタリーの家にいるときに、ナタリーが彼の胸の空白部分を指し、「ここには何を (And what about here?)」と尋ねるくだりがあるのだ。そこで彼は「たぶんやつを見つけたときのための場所さ (Maybe It's for when I find him)」と答える。この会話は、単にこのタトゥーの意味を教えてくれるだけでなく、この場所、つまりハートの場所がこの時点でまだ重要な場所として空けられていて、タトゥーはこの時点でまだ入れられていないことをも我々に教えてくれる(図版10および11)



図版10



図版11

さらに他の時点でのレナードの胸の映像を複数確認してみよう。

このポラロイド(図版12)は、テディの言うことを信じるなら、レナードが一年前に本物のジョン・G、妻を殺した犯人だとレナードが思っている男を殺した際に撮ったものだということになっ



図版12



図版13

ている写真である。「俺はやり遂げた」というタトゥーは、奇しくもこの写真でレナードが指差している胸に彫られている。まだ彫られていないタトゥーの内容を念頭にレナードの表情を見ると「ついに復讐を遂げたぞ、ここに「俺はやった」というタトゥーを入れるんだ」とでも言いたげに見える。

けれどもこれに対して、先ほどのナタリーの家でレナードにはこのタトゥーはなかった。またもう一つのショット、映画の前半部のショット（図版13）を観ても、まだこのタトゥーはあない。ということは、レナードはこの一年間の間、何らかの理由で（入れる動機はあったにもかかわらず）このタトゥーを入れなかったということになる。さらにこのショットとナタリーの家の場面は、どちらも問題のタトゥーを入れたレナードが現れる幕切れ間近の場面よりも、上映時間で言うと前の場面、ということは物語世界内の時間でいうと後の場面になるわけだから、幕切れの場面でレナードが、自分の胸に「俺はやり遂げた」というタトゥーが入っている自分を想像していても、まだその時点で彼の胸にはそのタトゥーはないことが裏付けられる。

以上のことから、問題の妻とタトゥーのショットは、レナードの空想、白昼夢のショットであると推測することができる。そもそも時間軸上の複雑な作業をしなくても、もとより妻が生きているのであれば復讐の必要はない。

このインサート・ショットもまた、したがって、この発表での二種類の区分で言うと、(FLM) ショットとすることができる。しかしこのショットが持つ意味合いは、今までのショットよりも複雑である。このショットは、単にカルテジアン・タイプの記憶観のあてにならなさ、それがすぐにその持ち主によって意図的に書き換えられてしまう可能性を示唆しているだけでなく、その書き換えの行為そのものが制御不可能になる瞬間をも示しているからである。

映画の他の部分においては、少なくともレナードの作り上げた記憶は首尾一貫しており、詳細は謎のままにせよ、レナードの行動を遂行するのに十分な過去を彼に与えていたと評価することができる。記憶の書き換えは彼の意志のコントロール下にあったのだ。しかしこのショットに限って言えば、もはやレナードにとっての過去と現在とは交じり合ってしまう。レナードの復讐は終わっていて、かつ妻は生きている。したがってこのショットは単に、カルテジアン・タイプの記憶の危うさだけではなく、虚偽記憶の危うさまでも、それが個人のアイデンティティにとって重要な時空間の統合性を崩壊させてしまう可能性を秘めているという点において、指摘していると解釈できるのである。

このショットはまた、冒頭に戻って、メタ映画的な解釈を適用してみた場合にも、興味深い意味を帯びてくる。ボードウェルが記述するような因果関係の連鎖、古典的物語映画の重要な骨格を成すこのプロットの構造の統合性が、いったんカルテジアン・タイプの記憶観を放棄してしまうと、それが登場人物個人にとっての時空間の統合性をも放棄してしまうがために、崩壊の危険性を孕んでいるということを示しているからである。

そしてこのテーマは、ノーランの作家論的な立場からは、『インセプション』に引き継がれていくことになる。『インセプション』においてはマリオン・コティヤールが演じるコブの妻は、まさに時空間の統合性を失ったからこそ、アイデンティティの崩壊に直面したといえるからである。

7. 『メメント』の位置づけ

ここにおいて、メタ映画の視点について言及したところで、ようやく冒頭で紹介したノーラン作品に関する先行研究に対して、本稿の立場を明確にする時点に到達したと思われる。本稿の初めの方で後回しにした問題は以下の通りであった。

- ・もう一つの系譜
 - ヒッチコックへのオマージュ
 - 古典的な規範は柔軟なのか
- ・精神分析との関係
- ・ノーランはミッドカルトなのか
- ・パズル・フィルムは今日的な現象か

はじめに本稿の主張の大枠をもう一度確認しておこう。『メメント』はおそらく、単なる一般的な物語映画の一ジャンルとしてのパズル・フィルムの、さらに一つの事例ではなくて、古典的ハリウッド映画の規範的形式を支える登場人物観、とりわけその記憶観（カルテジアン）とは明らかに異なる、もうひとつの記憶観（ロフタシアン・タイプ）を持つ、根本的にオルタナティブな構造の物語映画の作品例として捉えるのが良い、というのが本稿の主張である。

そしてこういった作品は、古今の物語映画を観ると、いくつか先行例を見つけることができるのではないか、つまりある系譜として捉えられるのではないか、と本稿は考える。先行例として最も容易に想起されるのはおそらく『羅生門』だろう（実は本稿は筆者が同時並行して執筆していた『羅生門』についての別の論考中に得られた構想を、アメリカ映画史および世界映画史の文脈で再考することを試みて構想したものである）。さらにこの系譜に『カリガリ博士』や『舞台恐怖症』、『白ゆき姫殺人事件』（2014）といった映画を加えることも可能だろう。ということは、『メメント』は『めまい』や『ロープ』『サイコ』へのオマージュと解釈できる部分を含むだけでなく、映画全体として『舞台恐怖症』にもっとも接近しているということができるのかもしれない。

しかし何といても『メメント』の際立ったところは、『舞台恐怖症』が最終的に、いわば〈信頼できる語り〉に回帰して、カルテジアン・タイプの記憶の正当性を主張するのに対して、『メメント』は映画の結末で両者の記憶の危うさを指摘する、というところにある。これはこの系譜の最も有名な例である『羅生門』ともまた異なるところで、『羅生門』は真実の相対性を主題としながら、ロフタシアン・タイプの記憶に〈語り〉が依拠する（〈FLM〉を用いる）際の危うさまでは言及していないからだ。一方、その危うさを全面的に強調するところまで行くと、今度は『去年マリエンバートで』*L'Année dernière à Marienbad*（1961）のような作品が出来上がる、と言っていいかもかもしれない。

こうして考えると、古典的物語映画の規範から逸脱する形のもう一つの物語映画の系譜の存在が主張可能だということは、ボードウェルがいうように古典的な規範が何でも呑み込むような柔軟性を持っているわけではない、ということにつながる。また、ということは、『メメント』は「ミッドカルト」な作品ではなくて、大衆的な作品とは根本的に相いれない何かを含んだ作品と考えるのが妥当ではないか、という仮説に至る。

上記にまとめたポイントをもう少し確認しておこう。精神分析批評との関係についてだが、これまでに明らかになったように、『メメント』は精神分析が前提としている記憶観とは相いれない記憶観によって成り立つ作品といえる。けれども同時に、主人公の脳内にそういった記憶構造の生じるゆえんとして、何らかのトラウマ的な事件の存在を前提としている、という、もしかしたら矛盾しているかもしれない構造を含んでもいる。偽造された記憶が、真に起こったことを隠蔽したり否定したりするために、つまり抑圧するために働く、というこの矛盾が、精神分析批評の可能性を残しているといえるのかもしれない。この問題はロフタス自身の研究をもう少し参照しながら、今後検討すべき課題かもしれない。

最後に、パズル・フィルムは今日的な現象なのか、という点について検討したい。ジャンルのサ

イクルとしてのパズル・フィルムは、それを歓迎する風潮を作った今日のメディア環境という観点から見ても、今日的な現象といってよいように思われる。しかし、繰り返しになるが、本稿の『メメント』の分析が前景化しようとしていることは、パズル・フィルムの諸要素を含む作品は、映画史を通じて散発的に現れても来たということである。このことを念頭において、パズル・フィルムというジャンル・サイクルを徒に今日的な現象として扱わないこと、例えば一種の進歩史観のようなものに乗せないこと、といった点に留意することが、同ジャンルの議論においてはおそらく必要になってくるだろう。

本稿を締めくくるにあたって、積み残した課題はいろいろあることを認めなくてはならないだろう。例えば、たった今言及した、カルテジアン／ロフタシアン・タイプの記憶観と精神分析理論の関係を考えることはその最たるものといえるだろう。とりわけ、〈同一化〉の概念、なかでもクリスチャン・メッツの言うような〈カメラとの同一化〉（「映画を〔自分の心中に〕上映するという意味で、私は映写機だ。それを受け取るという意味で、私はスクリーンだ。そしてこれらの形象を統合して、私はカメラであるといおう。私は指示し、記録するのである」（メッツ、51））がとりもなおさずカルテジアン・タイプの思考の枠組みであることを考えると、このことは大きな問題であるように思われる。

しかしながら本稿はもはや与えられた紙幅を大幅に超過してしまっており、これらの問題を検討する余地は残されていない。これらの点は今後の課題にすることにして、ここで筆をおくことにしたい。

【主要参考文献①：ノーランあるいは『メメント』などに関するもの】

・クリストファー・ノーランに関する文献

1. Jacqueline Furby and Stuart Joy, eds., *The Cinema of Christopher Nolan: Imagining the Impossible*, New York: Wallflower Press, 2015
2. David Bordwell and Kristin Thompson, *Christopher Nolan: A Labyrinth of Linkages*, online, 2013

・『メメント』などの作品に関する文献

3. David Bordwell, *The Way Hollywood Tells It: Story and Styles in Modern Movies*, Berkeley: University of California Press, 2006
4. Warren Buckland, ed., *Hollywood Puzzle Films*, New York and London: Routledge, 2014
5. Andrew Kania, ed., *Memento*, New York and London: Routledge, 2009
6. Claire Molloy, *Memento*, George Square, Edinburgh: Edinburgh University Press, 2010
7. J.J. Murphy, *Me and You and Memento and Fargo: How Independent Screenplay Works*, New York and London: Bloomsbury, 2014 (originally published by the Continuum International Publishing Group Inc., 2007)

From *Film Studies For Free*

8. Robert Avery, 'Violence as (Masculinist) Epistemic Rhetoric: the case of Memento', Masters Thesis, University of Maine, August 2004
9. Christopher Bodnar, 'The Database, Logic, and Suffering: Memento and Random-Access Information Aesthetics', *Film-Philosophy*, Vol.7 No.10, May 2003
10. Holly Lynn Baumgartner, 'Visualizing Levinas: Existence and Existents through Mulholland Drive, Memento, and Vanilla Sky', PhD Thesis, Graduate College of Bowling Green State University, May 2005

11. Jay David Bolter, 'Transference and Transparency: Digital Technology and the Remediation of Cinema', *Intermediale*, n 6 automne 2005
12. David Bordwell, 'Niceties: how classical filmmaking can be at once simple and precise', *Observations on Film Art*, March 22, 2009
13. Matthew Campora, 'Review of Modular Narratives in Contemporary Cinema, by Allan Cameron, Palgrave Macmillan, Houndmills, Basingstoke, 2008', *Senses of Cinema*, Issue 55, 2010
14. Melissa Clark, 'The Space-Time Image: the Case of Bergson, Deleuze, and Memento', *The Journal of Speculative Philosophy*, Vol.16, No.3, 2002
15. Michael Duffy, 'Batman Begins', *Scope*, Issue 3, November 2005
16. Thomas Elsaesser, 'The Mind-Game Film' in Warren Buckland (ed), *Puzzle Films* (Oxford: Blackwell 2009)
17. Raoul Eshelman, 'Performatism in the Movies (1997-2003)', *Anthropoetics* 8, no.2 (Fall 2002/Winter 2003)
18. Mark Fisher, 'Gothic Oedipus: subjectivity and capitalism in Christopher Nolan's Batman Begins', *ImageText*, Vol.2.2, 2006
19. Domènec Font, 'In the Fabric of Time', *Formats*, No.5, 2009
20. Juan González Etxeberria, "Metamorphosing Words in the Cinema of the Fantastic", *Comparative Literature and Culture* 10.4 (2008)
21. Adrian Gargett, 'Nolan's Memento, Memory, and Recognition', *CLCWeb: Comparative Literature and Culture* 4.3 (2002)
22. Matt George, 'On Forgetting Memento', *h2so4*, 16, 2001
23. Richard Grusin, 'Dvds, video games, and the cinema of interactions', *Ilha do Desterro A Journal of English Language, Literatures in English and Cultural Studies*, Vol.0, No.51 (2006)
24. Davin Heckman, 'Unraveling Identity: Watching the Posthuman Bildungsroman', *CTTheory.net*, 2008
25. Ann Heilmann, 'Doing It With Mirrors: Neo-Victorian Metatextual Magic in *Affinity*, *The Prestige* and *The Illusionist*', *Neo-Victorian Studies*, 2:2 (Winter 2009/2010) pp.18-42
26. John Ip, 'The Dark Knight's War on Terrorism', *Social Science Research Network*, May 2010 *Ohio State Journal of Criminal Law*, Forthcoming
27. Kathryn Muriel Kang, 'Patch and reboot in Memento', in *Agnostic democracy: the decentred "I" of the 1990s*, PhD Thesis, University of Sydney, 2006 (for full thesis click here)
28. Vicki Karaminas, 'Übermen: Masculinity, Costume, and Meaning in Comic Book Superheroes' in Peter McNeil and Vicki Karaminas (eds), *The Men's Fashion Reader*, Berg, Oxford and New York, pp.179-186
29. Vicki Karaminas, "No Capes!" Über Fashion and How "Luck Favours the Prepared": Constructing Contemporary Superhero Identities in American Popular Culture', *International Journal of Comic Art (IJOCA)*, vol.8, no.1, pp.478-508
30. Zelda G Knight, 'Monsters and Monstrous Acts: Exploring the Shadow Archetype in *Batman: The Dark Knight*', *Inter-Disciplinary. Net*, 7th Global Conference, Oxford 2009
31. Lutz Koepnick, 'Photographs and Memories', *South Central Review* 21.1 (Spring 2004): 94-129
32. Jung-In Kwon, 'Memory Simulated', *Journal of Moving Image Studies*, Vol.3, 2004
33. Randolph Lewis, 'The Dark Knight of American Empire', *Jump Cut*, No.51, 2009
34. Patrick McEntaggart, 'Once Upon a Paradigm Shift: Interactive Storytelling in a New Media Context', *Inter-Disciplinary. Net*, 5th Global Conference, Salzburg, March 14, 2010
35. Todd McGowan, 'The Exceptional darkness of *The Dark Knight*', *Jump Cut*, 51, 2009
36. Todd McGowan, 'The Violence of Creation in *The Prestige*', *International Journal of Žižek Studies*, Vol. 1, No.3 (2007)

37. Walter Benn Michaels, 'The Death of a Beautiful Woman: Christopher Nolan's Idea of Form', *Electronic Book Review*, October 2007
38. John S. Nelson, 'Realism as a Political Style: Noir Insights', *Poroi*, 5, 2, November, 2008
39. Stanley Orr, 'Connected Guys: The Reconstructed Subject of 1990s Film Noir', in *Darkly perfect world : colonial adventure, postmodernism, and American noir* (Ohio State University, 2010) scroll down in PDF to p.198
40. Kimberly Ann Owczarski, 'Batman, Time Warner, and Franchise Filmmaking in the Conglomerate Era', PhD Thesis, University of Texas at Austin, May 2008
41. Chris Pallant, 'Review: Mark T. Conrad, ed. (2007) *The Philosophy of Neo-Noir*. Lexington, KY: University of Kentucky Press', *Film-Philosophy*, 14.1, 2010
42. Brock Poulin, 'Dark time (s): non-linear narratives in the postmodern film noir', Masters Thesis, University of British Columbia, April 2005
43. Karen Renner, 'Repeat Viewings Revisited: Emotions, Memory, and Memento', *Film Studies*, Issue 8, Summer 2006
44. Thomas Riegler, 'The "Mastermind" : Personifications of Evil in the Cinema', *Inter-Disciplinary. Net*, 10th Global Conference, Salzburg, March 2009
45. Torben Schmidt, 'Christopher Nolan's Memento - Analysis of the narrative structure of a noirish revenge film', Seminar: "Decadence and Modernism in Late 20th Century American Cinema, 2003
46. Ilana Shiloh, 'Adaptation, Intertextuality, and the Endless Deferral of Meaning: Memento', *M/C Journal*, Vol.10, Issue 2, May 2007
47. Giovanni Tiso, 'Impossible Recollections: the Troubled Imaginary of Mediated Memory', PhD Thesis, Victoria University of Wellington, 2006
48. Gary Westfahl, 'Magnificent Obsessions: A Review of *The Dark Knight*', *Locus Online*, July 28, 2008
49. Gary Westfahl, 'Nolan's Labyrinth: A Review of *Inception*', *Locus Online*, July 18, 2010

【主要参考文献②その他】

50. Bordwell, David. *Narration in the Fiction Film*, Madison: University of Wisconsin Press, 1985
51. ———. *The Way Hollywood Tells it: Story and style in Modern Movies*. Berkeley: University of California Press, 2006
52. Bordwell, David, and Janet Staiger, Kristin Thompson. *Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*. New York: Columbia UP, 1985
53. Branigan, Edward. *Point of View in the Cinema: A Theory of Narration and Subjectivity in the Classical Film*. New York: Mouton Publishers, 1984
54. Branigan, Edward. *Narrative Comprehension and Film*, Routledge, 1992
55. Gérard Genette, *Narrative Discourse*, Trans. Jane E. Lewin, Ithaca, NY: Cornell University Press, 1980. (ジェラルド・ジュネット、『物語のディスコース 方法論の試み』花輪光+和泉 涼一訳、水声社〈叢書記号学的実践2〉、1985年)
56. Grodal, Torben. *Embodied Visions: evolution, emotion, culture, and film*, New York: Oxford Press, 2009
57. Jost, François. "The Look: From Film to Novel: An Essay in Comparative Narratology", Robert Stam and Aressandra Raengo (eds.), *A Companion to Literature and Film* (Blackwell Companions in Cultural Studies), New York: Wiley-Blackwell, 2004, pp.71-80
58. エリザベス・ロフトス、キャサリン・ケッチャム 『抑圧された記憶の神話』 仲真紀子訳、誠信書房、2000年
59. ジェラルド・プリンス 『物語論辞典』 遠藤健一訳 松柏社、1997年
60. クリスチャン・メッツ 『映画と精神分析—想像的シニフィアン』 鹿島茂訳、白水社〈白水叢書〉、1981年／新装版2008年

61. Smith, Murray. *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema*. Oxford UP, 1995
62. Verstraten, Peter. *Film Narratology*. Trans, Stefan van der Lecq. Toronto: University of Toronto Press, 2009