慶應義塾大学学術情報リポジトリ
Keio Associated Repository of Academic resouces

Title	<<おとし穴>> : 風景という亡霊的思考、または見るという思考について
Sub Title	Pit fall : landscape as spectral thought, seeing as thinking
Author	久保, 仁志(Kubo, Hitoshi)
Publisher	慶應義塾大学アート・ センター
Publication year	2017
Jtitle	慶應義塾大学アートセンター年報/研究紀要 (Annual report/Bulletin : Keio University Art Center). Vol.24(2016/17), ,p.161- 168
JaLC DOI	
Abstract	
Notes	研究紀要
Genre	Departmental Bulletin Paper
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=AA11236660-00000024-0161

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the KeiO Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

《おとし穴》
――風景という亡霊的思考、または見るという思考について

久保　仁志
所員、講師（非常勤）

●風景

1961年、筑豊の炭鉱を舞台にした映画《おとし穴》（監督：勅使河原宏、原作・脚本：安部公房、1962年公開。）はすべてロケーションで撮影された。この中である男は殺され、巻き込まれた事件の謎を追う亡霊として復活する。生けるものと死んだものが交錯するこの映画の地平を貫いて蠢いているのは炭鉱の風景である。生者と死者と炭鉱がせめぎ合うこの映画において風景はいかに思考しているのだろうか。また、そこで私たちは何を見ることになるのだろうか。

この映画の重要なモチーフは、勅使河原と安部の二人にとって「風景」であり、撮影地そのものが一つの重要なモチーフを形成していた。「ロケが行われた当時はもう殆どの炭坑が閉山していたから、炭坑街もなかった。いたるところにボタ山ができていて、風景そのものは荒廃していたんだけど、――誤解をまねく言い方かもしれないが、僕にとってはその風景自体がおもしろかった。人工と自然が非常にうまく結合していて、それが何かものすごい歴史とエネルギーをもっているようだった。最初のハンティングでこのボタ山の風景と出合った時、僕はここで撮影すればきっとうまくいくと確信した。」[*1] つまり勅使河原は風景自体に興味を抱いたということである。ボタ山とは石炭の採掘の際に捨てられる部分が堆積することによって作り出された人工の山である。それは、穴を掘り進めた分だけ生まれた残余であり、採掘という出来事の〈半影〉[*2] である。このボタ山は《おとし穴》の中で、幾度か主要なある種の登場人物のように映し出されている。また、二人にとって「風景」は次のように捉えられるべきものだと考えられていた。「風景を人間の背景としてではなく、一つの独立した存在として筑豊の空間に迫り、捉えようとした。」[*3]「日本映画の場合、背景は単なる情緒としてしか理解されず、構図のうえの工夫や発明はあっても、あくまでも情緒としての工夫であり発明に過ぎない場合が多いのです。そこで良心的な映画作家たちは、もっぱら背景をすてて、人間だけに向かうことになります。［…］だが、背景から切り離された人間など、もともと存在するわけがないのです。［…］多くの自然は、人間に征服され、人工化されて、亡んでいくものです。しかし、そこにあるのは、一切が人工の風景であり、死んだ自然の上にきずき上げられ、自然を覆いつくし、そのうえでもう一度息の根をとめられて逆に自然に近づいていった、あまりにも苛酷な風景なのでした。［…］そうです。これはあくまでも、風景によって演じられた、風景の物語なのです。」[*4] 一般的に語るならば、ドラマを中心に据えた映画は、主要な人間の振る舞いをカメラとマイクの中心に据え

ることで、背景をあくまでも遠くへと退かせていく。しかし《おとし穴》の「風景」は、むしろ「人間の背景としてではなく、一つの独立した存在」であり、人間と同じように重要な役（「風景によって演じられた、風景の物語」）を演じているということだ（逆に言えば、人間を風景の構成要素とし、風景全体に演じさせるということだ。）。その「風景」は《おとし穴》においてどのように実現されているのだろうか。

たとえば、冒頭に夜逃げする二人を怯えさせる犬の咆吼のように聞こえる音（プリペアード・ピアノの加工音）*5 は、その中に顕在化していないものの存在を感じさせる「風景」を形成する。それによってフレーム内の「風景」にその外へと膨張する諸力が働くとともに、内側へと侵入しようとする諸力の緊張が作り出される。また、炭坑夫A（井川比佐志）がX（田中邦衛）に殺害されるロング・ショットのカットでは、遠くのボタ山が殺人現場の目撃者のように存在し、陥没湖の湖面が殺人という出来事に呼応するようにさざなみ立つのだ。[図1] さらに、炭坑夫AとBが納屋の中で、生まれ変わるとしたら何がいいかという会話をしているとき、炭坑夫Aの顔面に重ねられていくボタ山の「風景」は、男の顔面とボタ山との間に識別不可能な閾を形成する。そこではボタ山からボタが落とされることと、炭坑夫Aの額から鼻にかけてボタが落ちていくことが同時に起こるように感じられる。それは、ボタ山の「風景」がある顔面を形成するということであり、ある男の存在が顔面を通じてボタ山の「風景」に浸透するということである。[図2]

勅使河原の言葉にあるように、撮影時は主要エネルギーが石炭から石油へと移行しており、筑豊では閉山した炭鉱と稼働中の炭鉱が混在している状況だった。《おとし穴》冒頭の夜逃げのシーンや炭坑夫Aと子供がXの罠へと向かっていくシーンに映し出されているのは、当時すでに閉山した炭鉱の遺構が残る「風景」だ。[図3] 遺構とはかつての出来事の〈半影〉である。つまり《おとし穴》は、炭鉱での実際の採掘という出来事の〈半影〉が蠢く「風景」をとらえた映画でもあるということだ。しかし、〈半影〉はこのような遺構群だけに止まらない。文字通りの薄明の領域として、亡霊という生者の〈半影〉がこの映画の主要な登場人物となっているのである。炭坑夫AがXに殺され、亡霊として復活することではじめて現れる風景がある。炭坑夫Aが亡霊となって訪れたときに見る炭住の「風景」である。[図4] それは、生者として通り過ぎた時にはいなかったはずの死んだ時の身振りを反復し続ける亡霊が蠢く「風景」である。亡霊となった炭坑夫Aは生者の住まう世界と死者の住まう世界とに引き裂かれて存在することになる。生者の住まう世界に働きかけることは一切不可能だが、そこで起こっている出来事をただ見ることだけは許される存在として。生者の世界と死者の世界という二重の表現をもった一つの炭住の「風景」を基軸に、《おとし穴》の「風景」はその様相を文字通り転回させるのだ。端的に語るならば、亡霊が見えない「風景」にも、亡霊が蠢いているものとして感じるように観者は促されるのである（復活し事件の推移を追う炭坑夫Aは亡霊であり、画面内に顕在化していない亡霊群＝〈半影〉の群れを明示的に表象している。）。敷衍するならば、「風景」の中に過去の出来事の堆積を〈半影〉として感じることを促されるのだ。このように顕在的〈半影〉と潜在的〈半影〉をモンタージュすることによって、「一切が人工の風景であり、死んだ自然の上にきずき上げられ、自然を覆いつくし、そのうえでもう一度息の根をとめられて逆に自然に近づいていった、あまりにも苛酷な風景」と安部が語るような「風景」の顕在化していない過去の履歴（堆積）を観者は感じられるものへと変成することができるのだ。

図 1-1

図 1-2

図 1-3

図 1-4

図 2-1

図 2-2

図 2-3

図 3-1

図 3-2

図 3-3

図 4-1

図 4-2

●「おとし穴」

それでは、この〈半影〉が蠢く「風景」によって演じられた《おとし穴》の「おとし穴」とは何なのだろうか。それは、まず第一にXによって張り巡らされる罠であり、第二に陥没湖である。人間が炭坑を掘り採炭することによって、その分の空洞化および地盤の軟化が進み陥没が発生する。そこに地下水が溜まったのが陥没湖である。この事態は、自らの振る舞いによって意図せぬまま、自らの墓穴を掘り進めていることに似ている。採炭中の落盤事故、ガス（粉じん）爆発事故なども同様の事態である。これは、因果性を伴う非作為的な「おとし穴」である。第三に、それは見ることにおける「おとし穴」である。テレコミュニケーションのような一部の例外的状態を除いて、私たちは物理的にはたいてい一つの場所にしかいることができない。子供、亡霊である炭坑夫Aやその他の登場人物も同様である。見るというパースペクティヴにおいてこれは決定的な所与である。観客である私たちも同様だ。しかし、それはある所与の肉体においてだけではなく、意識または知覚の焦点という意味においても言えることである。登場人物たちの一挙手一投足に眼を奪われる私たちにとって、風景は背景として退き、焦点の縁に滞留している。シークェンスが濁流のように流れ去るとき、私たちは背景として退けたものを見逃し続ける。しかし、炭住に数多の亡霊が住まっていたように、「風景」の中には、見たものと見逃したものとが混濁したそれらの〈半影〉（亡霊的な記憶と事象）がモンタージュされているのだ。私たちは、作為的に用意された「おとし穴」、自ら掘り進めていく「おとし穴」、そして見ることの「おとし穴」という三重の「おとし穴」に填まりつつ、抜け出そうともがきながら《おとし穴》の「風景」を見る（モンタージュする）のだ。《おとし穴》／「おとし穴」を見ることについてより掘り進めてみよう。

● 見るという思考について

シートに腰掛ける。明かりが消え、スクリーンに向かって背後から光が投射され、周囲から流れ出す音に包囲される。私たちの物体的身体はシートに深く沈み込み、ベルトで繋がれたように固定されているにもかかわらず、そこで日常とは異なるある種の重力と速度を手に入れる。ある映画を私たちが見ようとするとき、映画と私たちの間には、不可思議な身体が形成され始めるだろう。それは、〈物体的身体〉とも〈経験的身体〉ともいうことができないような〈経験的かつ超越論的な非有機的身体〉=「器官［中枢機構］なき身体」[*6] である。

〈物体的身体〉とは計測可能な身体、切られれば血を流し、物を掴んだり掴まれたりすることができるような物体的に介入できる有機的身体である。この身体は徹頭徹尾、有機性という所与の肉体の秩序に従い、現在の時空間に制約され続けている。〈経験的身体〉とは計測可能な物体と可変的精神のフォーメーションとしての身体。技術の習得（その他社会的コードなどの習得）を可能にするような身体である。例えば、自転車にはじめて乗るとき、一番難しいであろう技術はバランスの制御だろう。歩行時のバランスとは異なる自転車が要請する身体のバランスを構築できるようになるまで、物体と精神の適切なフォーメーションを探索することになる。私たちは現在時に拘束された〈物体的身体〉とは異なるある種のモデルとしての身体を自らにプロジェクションしつつこの身体を構築している（この構築は身体の諸器官の有機性を破壊しない程度にあわせて行われる。）[*7]。「器官なき身体」とは、端的には魂の身体であり、時空間的な制約を解き放つ身体である（時空間的な制約を拡張するという意味において〈経験的身体〉はこの身体と連続しているということができるだ

ろう。)。それは星辰の運行さえも模倣し、時には自らの徹底的破壊と創造さえも引き受けることのできるような身体である。「彼は長いあいだ、胃も、腸も、ほとんど肺もなしで生きてきた。食道は裂け、膀胱はなくなり、肋骨は砕け、ときには自分の咽頭の一部分を食べてしまったこともある、という具合。しかしいつも神の奇蹟が、破壊されたものを再びよみがえらせるのだった……」[*8] 日常的には、夢の中の身体、回想する身体、芸術作品を体験する身体を想像すれば良いだろう。その身体において私たちは、ある物や人物や出来事という区別なくあらゆるものに生成しその生を生き、絶命し、復活することが可能である。それは〈物体的身体〉では叶うことのない、1961 年の炭鉱に降り立つことを可能にする身体である[*9]。ここで問題にしたいのは、私たちを《おとし穴》へと降り立たせるこの「器官なき身体」の諸様態であり、この身体において見るという思考である。各登場人物はそれぞれ特徴的な「器官［中枢機構］なき身体」を形成している。以下はそのリストである。

- **炭坑夫 A** = 観者が映画の主体へと参入するための容器としての身体｜風景へと拡がる身体｜逃げ去る身体。
- **亡霊の炭坑夫 A** = 出来事への問いを投げかけ続けるが、生者の世界を見ることしかできない半受動／半能動的身体。生者から知覚されることのない身体。
- **第二組合長の大塚** = 出来事を積極的に解決しようと働きかける能動的身体。
- **子供** = 見ることしかできない受苦の身体｜遊戯的身体（能動的に働きかけることができるのはごくわずかであり、大抵はただ見て感じることしかできない。しかし、その「感じ」はアナロジーによって全体と連関を持つ。物語の拘束を受けつつ、感じることの自由を享受する身体。)。
- **犬** = 見ることしかできず、文字通り、退けられ続ける圧倒的な受苦の身体｜子供の受動的身体（または労働に拘束される炭坑夫の受動的身体）をアナロジーにおいて表現している（ベスパで通り過ぎる X から隠れる子供の背後で、子供と同様に X を避ける犬、第二の殺人を目撃する子供と犬、風景に拡がる亡霊のような叫び声）= 背後に退いている微少知覚 = 風景。
- **菓子屋の女** = 真実を見ても、半ば作為的に見逃す虚偽の身体。
- **警官** = 自らの欲望を享受することで真実を取り逃がす欲望する身体。罠を証拠と見間違う身体。
- **第一組合副組合長の遠山** = 思い込みを見る身体。
- **風景** = 微少知覚 = ざわめく感じの群れ、亡霊の住まう身体。
- **X** = 作者の身体とパースペクティヴ。

このリストを元に各登場人物という「器官なき身体」の諸様態を見ていこう。

炭坑夫 A

炭坑夫 A は観者を映画の中に参入させ、その中で生きさせるための容器、感情移入させるための「器官なき身体」である。それは逃げて、生き延びるというモチーフを私たちに与える身体。また、それらを「風景」へと押し拡げ、風景という全体を主要な登場人物として体験させるための窓としても機能する。映画冒頭、夜闇に紛れて逃げようとする炭坑夫 A が怯えながらきょろきょろと周りを見回す仕草、そして暗闇に響く犬の咆吼に驚

図 4-3

図 4-4

図 4-5

図 4-6

図 5-1

図 5-2

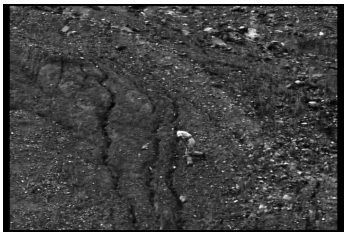
図 6-1

図 6-2

図 6-3

図 7-1

図 7-2

図 7-3

く姿は、観者が映画冒頭において事態を把握しきれぬまま暗闇の中で起こる出来事を注視し、夜闇に潜む不可視の存在に注意する振る舞いとアナロジーにおいて接続する。それが観者を炭坑夫Aの「器官なき身体」へと生成させる誘因となる。また、私たちはこの身体において不可解な死に巻き込まれ、亡霊の身体へと変異する。

亡霊の炭坑夫A

炭坑夫Aが殺害され亡霊として復活することによって、映画＝観者を駆動するモチーフは、逃げ去り生き延びることから、なぜ殺されなければならなかったのかという問いを中心とした事件の謎解きへと変異する。亡霊の炭坑夫Aは殺人の謎を追う探偵のような「器官なき身体」である。しかしそれは、生者に知覚されることなく生者の世界の出来事を観察できる一方で、生者の世界に介入することができず、ただ見て感じることしかできない半ば不能な探偵のパースペクティヴしか持つことがない。生者の世界に対する亡霊のこの不加入性は観者の条件でもある。菓子屋の女の亡霊が葉書を裏返そうとしても叶わないというカットは、観者が「器官なき身体」を通じて映画世界に存在する一方で、〈物体的身体〉はこの映画という出来事に対して操作不能であることを明示的に示しているカットでもある。「器官なき身体」は半ば亡霊的身体でもある。

第二組合長の大塚

第二組合長の大塚の身体は、炭坑夫Aが生まれ変わったら労働組合のあるところで働きたいと語った夢を、積極的に実現している文字通りの分身としての「器官なき身体」である。大塚は罠に巻き込まれつつも、事件を解決しようと動く能動的身体を形成する。子供さえも父親の炭坑夫Aと見間違う大塚は、炭坑夫A／大塚が亡霊かつ生者である、つまり死につつ生きているという双極的な「器官なき身体」の位相を形成させる。この位相はまた、亡霊として復活することで現れることとなった死者の住まう世界と生者の住まう世界の境界領域に「器官なき身体」が生成するであろうことをも示唆している。

子供

子供は一人で生きられず、父親に従属した存在である。その意味において炭坑夫Aの第三の分身と呼ぶこともできるだろう。父親の殺害や菓子屋の女と警官の情事を目撃しても、誰かにそれを訴えることは叶わず、ただ見ることしかできない受動的な「器官なき身体」である。しかし、いち早くXの存在の不気味さに感応する（Xの最初の登場シーンにおいて、墓場から炭坑夫Aを撮影するXの姿に子供は気づく。また、炭住をベスパで通り過ぎるXに気付いて家の物陰に隠れる。）とともに、風景とも呼応する（光線を投げかけるボタ山と子供の顔面がカットバックされるとき、子供とボタ山が、非言語的コミュニケーションを行っているように感じられる[*10]。）その姿は感じることの先端としての「器官なき身体」を形成している。それは予感を張り巡らした身体である（その予感に対処できないにせよ。）。また、その身体は炭坑夫Aの身体の従属から半ば切断されており、「生き延びる、逃げ去る」または「事件の謎を解く」といったモチーフから解放された身体である。泥で細工をこしらえ、炭住を駆け巡り、カエルの皮を剥いでザリガニを捕えようとする子供は、中心的モチーフとは異なった見ることにおける遊戯的な身体を表現する[*11]。観者は子供の「器官なき身体」を通じて、悪い予感を形成していくとともに、ある出来事に対して様々なパースペクティヴからのアプローチを試みる遊戯性を解放されるのだ。

犬

犬は質の異なる二つの系列を持っている。一つは父親＝子供＝犬という受苦的身体の系列。もう一つは犬＝風景の系列である。偽の労働の後、百姓の納屋で過ごしている時に迷い込み足蹴にされる犬は、雇用主と炭鉱夫の関係を炭鉱夫と犬の関係とのアナロジーで表現し、搾取され喰われるものとしての脆弱で受苦的な身体を構成する。また炭住をXがベスパで通り過ぎるとき、子供に呼応するようにその背後でXを避ける犬、そして冒頭シーンの夜闇をかすめ取るように咆吼する声は、ざわめく微少知覚に満ちた風景の身体を表現している。

菓子屋の女

菓子屋の女は、子供の他にただ一人事件の真実を目撃した人物である。しかし、嘘をつくことによって罠に荷担する。たとえ真実を見ていたとしても、考えることを放棄するように半ば作為的に見逃す虚偽の「器官なき身体」を構成する。また、菓子屋の建築は菓子屋の女の「身体」へと変成する。女が事件を目撃するとき菓子屋は巨大な一個の眼へと、そして女が便りを待つとき菓子屋は風化しかけた女の身体へと変成する。子供が菓子屋の女と警官の情事を壁穴から覗き込むとき、穴の開いた子供の帽子を通して、私たちは覗き見ることを覗き見る「器官なき身体」へと生成するとともに、菓子屋の建築は情事の身体へと変成する。

警官

警官は二重に罠へ荷担する「器官なき身体」を構成する。殺人現場に残された「地下足袋の足跡」という偽の証拠を事実の痕跡として扱うことにより、罠に荷担する刑事や鑑識係の「器官なき身体」。自らの欲望を享受した疚しさによって犯人（真実）を取り逃がす駐在の警官の「器官なき身体」。どちらも、見損ない、見たいものだけを見ようとする観者の「器官なき身体」を構成する。

第一組合副組合長の遠山

第一組合副組合長の遠山は思い込みを見る「器官なき身体」である。女の死体が横たわる菓子屋を覗き込むことで現れるピンホールの倒立像によって、第二組合長の大塚が罠を仕組んだ犯人であるという遠山自身の思い込みを、菓子屋の内部で起こった出来事へと投射していることが示される。[図5] それは、思い込みを投射する観者の「器官なき身体」である。また、菓子屋へと向かって遠山がボタ山を駆けていくとき、遠山とボタ山は識別不可能な閾を生成させる。そこで遠山の身体は、ボタの一部になるとともに、遠山の情動に感応するボタ山のざわめきを表現するボタ山の手足へと生成する。[図6]

風景

風景はそれ自体が出来事の目撃者であるとともに、あらゆる出来事に感応する極大から極小にいたる登場人物としての「器官なき身体」を形成する（例えば殺人を目撃するボタ山とそれに感応しさざ波だつ陥没湖の水面。または、皮を剥がれた蛙とそれに喰らいつくザリガニ。）。ここで語る風景とは、エドガー・ルビンの語る図（登場人物と、事件の連鎖としてのプロット）と地（出来事の背景）の地であるとともに、絶えず図（暫定的に形成されているゲシュタルト）に対して破壊的にざわめき立てる微少知覚の群れである。私たちが映画を見て、画面内で複数のことが同時に起こっている時、当然ながらそれらすべてを同時に明晰判明に意識し続けることは不可能である。ある明晰で判明な図を構成しているのはあくまでも暫定的な境界面であり、その縁には混雑し曖昧な出来事の群れが渦巻きながら過ぎ去り、その群れの内外にまた次なる境界面が成立していく。映画を見ることは車に乗って二時間程度のドライヴをすることに似ている。映画のスクリーン（投射面）を車のフロントガラスにたとえるならば、観者は推移し続けるフロントガラス内の風景を見続け（聞き続け）、その関心・欲望の利害関係・致命的か否かという問い・目的地の探索・寄り道等という複数の道＝系列を同時に進みながら、車を運転し続けるのである。その客体化のプロセス＝ドライヴにおいて暫定的に排除された混雑し曖昧であった微少知覚の群れは、記憶の中でざわめき立て、過去や未来への予感としてフロントガラスへと投射されたり、亡霊として現在を掠め去るのだ。風景は、車を運転しているものに対して、その車やフロントガラスもまた、折り畳まれた風景の一部に過ぎないことを、風圧や風切り音、または予感として表現する微細かつ巨大な「器官なき身体」なのだ。

X

登場人物の中でほぼすべての出来事の推移を把握し観察しコントロールしているように見えるのは、まるで遍在しているかのようなXただ一人である。他の登場人物は、一カ所に留まらざるを得ず、そこでしか見ることを許されていない。それは亡霊でさえも例外ではない。このようなXとはいったい何なのか。炭坑夫Aと瓜二つの第二組合長の大塚が、炭坑夫Aの死体に引かれた白線にぴたりと一致して絶

命するとき、その姿を遠くに据えつつ時計に眼をやりながらXが語る台詞「正確だ」は、その計画（罠）の完全性とXのある種の全能性を表現していると言えるだろう。また、Xはナイフを何度も炭坑夫Aに突き立てて殺害しているにもかかわらず、返り血一つ浴びていない。他の登場人物が多かれ少なかれ、炭鉱の黒さを表現するかのように汚れているのに比して、その全身の白さは異様である。まるでそこに存在しつつ存在してはいないかのようなXとは作者の身体である。私たちはXという「器官なき身体」を通して罠（出来事）の生成にモンタージュを行う作者として荷担しつつ、起こるべきあらゆる出来事を冷静に観察する観者＝観測所になるのである。

以上のような登場人物が担う様々な「器官なき身体」の思考の諸様態、諸パースペクティヴを通じて、私たちは《おとし穴》の「おとし穴」に填まりつつ、「おとし穴」から脱出しようともがき、「おとし穴」を掘り進め、「おとし穴」をドライヴさせていくのである。映画は、登場人物の「器官なき身体」という複数の車に乗り込みつつ推移していくこの見るという思考において、私たちをどこまでも多重にドライヴさせていく恐るべき車である。それは幾重にも折り畳まれては展開される一つの風景＝道＝車へと私たちを生成変化させるのである。

註

＊1　勅使河原宏『プロダクションノート：勅使河原宏・映画事始』野村紀子編、studio246、2007年、112頁。

＊2　ある出来事は生起し過ぎ去っていく。しかし、出来事それ自体が消え去ったとしても、その断片は様々な形で残存し続ける。〈半影〉とは出来事が消え去ってもなお残存する出来事の亡霊である。私たちはそのような亡霊に取り巻かれつつ生きており、時に取り憑かれる。次のホワイトヘッドの文章を参照。「ワーテルローの戦いは、ナポレオンの敗北に終わり、この敗北に基づく私たちの現実世界の構成を結果させた。しかし、ナポレオンの勝利の上に続いたかもしれない別のコースの可能性を表現するような、抽象的な想念は、現実に起こった事実と関連している。［…］今日の私たちの世界には、ワーテルローの戦いとの関連によって構成された永遠的諸客体の半影が存在している。［…］ある人々はこの半影的複合体からの要素を効果的な感受（feeling）へと受け入れているが、他の人々は全くそれを排除している。［…］他の人々にとっては、熟慮の末の決断とは意識されずに白昼夢のように彼らの心中にただよっている。また他の人々にとっては、喜び、あるいは後悔の、また親しみ、あるいは嫌悪の、情念の調子は、その内容を何ら意識的に分析せずに、別の道（alternatives）のこの半影によって漠然と影響されている。」（Alfred North Whitehead, *Process and Reality: An Essay in Cosmology*（Gifford Lectures 1927-28, Corrected Edition）, ed. David Ray Griffin and Donald W. Sherburne, New York: The Free Press, 1978, p. 185.［アルフレッド．・ノース・ホワイトヘッド『過程と実在』平林康之 訳、みすず書房、1981年、274頁。］訳文を参照しつつ原文より訳出、強調筆者。）「眠りにつこうとする時、昼間の出来事を意識的に回想する（再び見る：review）人は誰でも、いろいろな選択肢の半影的な混乱したうねりを背景に、その出来事を潜在意識的に投射している（project）のである。」（*Ibid*, p. 187.［前掲書、277頁］。訳文を参照しつつ原文より訳出、強調筆者。）

＊3　勅使河原宏『プロダクションノート：勅使河原宏・映画事始』、127頁。

＊4　安部公房「平行線のある風景」『アートシアター』第1巻第3号（1962年）、12–13頁。

＊5　以下の論文においてこの音響の制作経緯の解説と詳細な分析がなされている。クララ・フルヴァティン「映画『おとし穴』における武満徹と協力者たち――冒頭部分を中心に――」『フィロカリア』30号（2013年）、37–49頁。

＊6　「私たちが考察しようとするのは、身体なき様々な器官、細切りにされた身体ではなく、まず一つの器官なき身体、様々な強度の運動によって活性化する器官なき身体なのだ。このとき、個々の器官の性質や位置の方こそ、これらの強度的運動によって決定される。身体を一つの有機体（オルガニスム）にするのも、一つの地層システムにしてしまうのも、これらの強度的運動であり、有機体はその一部でしかない。」（ジル・ドゥルーズ / フェッリックス・ガタリ『千のプラトー』宇野邦一 / 小沢秋広 / 田中敏彦 / 豊崎光一 / 宮林寛 / 守中高明訳、河出書房新社、1994年、197-198頁。［Gilles Deleuze & Félix Guattari, *Mille Plateaux: Capitalisme et schizophréie*, Les Edition de Minuit, 1980.］）

＊7　これはまたアフォーダンス理論が考えるような身体である。それは、環境に包囲され、その中で環境との関係性において、行為可能な行動の束を調整しつつ活動するための身体である。以下を参照：ジェームズ・ジェローム・ギブソン『生態学的視覚論――ヒトの知覚世界を探る』古崎敬他訳、サイエンス社、1985年。私たちの日常の身体はおよ

そこの三つの身体の混淆したサーキットのような状態にあると言えるだろう。

＊8　ジル・ドゥルーズ/フェッリックス・ガタリ『千のプラトー』、74頁。

＊9　おそらく言語（話す技術と書く技術）の習得には、〈経験的身体〉と「器官［中枢機構］なき身体」とのサーキットが要請されるだろう。

＊10　以下を参照：荒川徹「ボタ山の震動と感覚――《おとし穴》」『なにかいってくれ いま さがす｜半影のモンタージュ2/2』港区アート・アーカイヴ＝地域芸術資源発掘プロジェクトMARM事務局、2011年。

＊11　子供に捕らえられ皮を剥がれた「蛙」とそれに喰らいつく「ザリガニ」は、Xの罠（蛙）にかかる炭坑夫A（ザリガニ）と殺害された炭坑夫A（蛙）、そしてさらにそこから張り巡らされた罠にかかる複数の人物（ザリガニ）とのアナロジーにおいて結びつき、悪い予感を形成する微細な風景として機能している。[図7]

図は全て映画《落とし穴》のスティルである。

©一般財団法人草月会

本論考はJSPS科研費26580029「勅使河原宏映画関連資料による『モンタージュとしてのアーカイヴ』研究」（研究代表者：久保仁志）の助成を受け、その研究成果の一環として書かれた。