

ISSN 1881-5324

# Cinema Studies

映画研究

2

2007

日本映画学会

The Japanese Society for Cinema Studies

# ビジュアル文化 シリーズ

臨川書店の『ビジュアル文化シリーズ』は、今や日本の代表的な文化といえるマンガやアニメーションの過去・現在・未来について、多方面から楽しく鋭くアプローチするシリーズです。

🔥 **年表 日本漫画史** 清水勲 著 272頁 2310円

漫画文化はなぜここまで隆盛したのか？作品を幅広く取り上げ、「日本の漫画の歴史」を年表形式で振り返る。

🔥 **視覚とマンガ表現** 牧野圭一・上島豊 共著  
——科学とマンガのナベ〈鍋？〉ゲーション 232頁 2100円

視覚にまつわる様々な不思議を通して、マンガ家と物理学者が「リアルな表現」の謎に迫る！

🔥 **メディアのなかのマンガ** 茨木正治 著  
——新聞・コママンガの世界 252頁 2415円

「郵政選挙」はどう読まれたか？カートゥーンが持つ意味とは？作品を一つ一つとりあげ、考察する。

🔥 **日本初の  
アニメーション作家 北山清太郎** 津堅信之 著 288頁 2520円

大正に始まる日本アニメーション創成期を駆け抜けた「北山」の知られざる軌跡を辿る初の研究書。

🔥 **差別と向き合うマンガたち** 吉村和真・田中聡・表智之 共著 250頁 2415円

『マンガを読むこと』によって知らず知らずのうちに刷り込まれてしまう常識や感性に、三人の論者が迫る！

🔥 **戦後漫画の  
トップランナー 横井福次郎** 清水勲 編・著 約250頁 2835円

——手塚治虫もひれ伏した天才漫画家の軌跡

※07年2月末刊行予定

「ふしぎな国のプッチャー」等、本格SF漫画を手がけ、戦後間もない日本人の心をとらえた天才漫画家の全て。

●【以後続刊】2008年1月以降の刊行予定 ●

マンガのなかの〈他者〉(伊藤公雄ほか編) / アニメーションとライフサイクルの心理学 (横田正夫著)  
出会い・交わり・閉じこもりのアニメーション (横田正夫著)



■四六判上製



臨川書店

本社 606-8204 京都市左京区田中下柳町八番地 TEL075-721-7111 FAX075-781-6168  
東京 101-0062 千代田区神田駿河台2-11-16 TEL03-3293-5021 FAX03-3293-5023  
京都 kyoto@rinsen.com 東京 tokyo@rinsen.com www.rinsen.com \*価格は税込

# 映画研究

Cinema Studies

2 号

2007 年

日本映画学会

The Japanese Society for Cinema Studies

## 編集委員会

杉野健太郎	信州大学
板倉史明	東京国立近代美術館フィルムセンター
塚田幸光	防衛大学校
藤田修平	慶應義塾大学
堀潤之	関西大学

# 目 次

『新しき土』(1937年)と山田耕筰の映画音楽 ……… 大傍 正規 1
——音とナショナリズムとの親和性をめぐって
ワイドスクリーンにおける奥行きを利用した 映画演出の美学 …………… 北浦 寛之 23
——加藤泰『幕末残酷物語』のテキスト分析
内田吐夢監督作品『飢餓海峡』論序説…………… 羽鳥 隆英 45
——その悲劇性を中心に
A Reevaluation of the Importance of Mushi Pro's Three Adult-Oriented Animated Films in the Development of Japanese Animation …………… GAN Sheuo Hui 63
アンドレイ・タルコフスキー『サクリファイス』における 神秘主義の顕現 …………… 菅原 裕子 91
——「予言者」オットーの役割を中心に
ゴダールと歴史のモンタージュ …………… 堀 潤之 109
——シネ・トラクトから『われらの音楽』へ

# 『新しき土』(1937年)と山田耕筰の 映画音楽

——音とナショナリズムとの親和性をめぐって

大 傍 正 規

## はじめに

日本における欧米映画の受容は、洋楽の本格的な受容と同時並行的に進められた。その映画史的背景は、エジソンの発明による覗き見式の写真活動機(キネトスコープ、1893年発明)と蓄音機(フォノグラフ、1877年発明)とが、ほぼ同時期に輸入されたことにまで遡ることができるだろう。じっさい、日本映画史初期に発行された映画雑誌『活動写真界』(1909年創刊)には、興行の「開演」を知らせる呼び込みや、「写真と音楽の調子を計り、写真に相当の楽譜を選び其の活動する人物の挙動に当て嵌め吹奏して、写真に一段の光彩を添えて居る」楽隊が存在したことが述べられている(江田 6-7)。

映画興行の場では、映像と音との同期化によってエモーションを生み出すべく、義太夫や長唄をはじめとして、日本の俗歌、流行歌、端歌、琴歌などの邦楽の伴奏や、和洋合奏による映画伴奏が行なわれていた。しかしながら、活動弁士の江田不識が語るように、選ばれる楽譜は「写真の喜怒哀楽を区別して喜びの物には、愉快らしき譜を選び、哀れなる物には悲哀なる譜を吹奏する」ことが先決であり、日本映画であれば「それ相当の日本曲譜を選んで」伴奏していたため、洋楽伴奏はいまだ独立した地位を築けずにいた(江田 6-7)。<sup>1</sup>

ところが、1920年頃から洋楽伴奏がにわかに脚光を浴び始める。それまで演劇興行を専門にしていた松竹が、アメリカ式の撮影方法やディレクター・システムを採用した「松竹キネマ」として映画興行を中心とする組織に生まれ変わり、その第一作『島の女』(木村綿花監督/ヘンリー小谷撮

影、1920年)が、大管弦楽団の伴奏をしたがえて上映されたのである。このことは第一に、新興企業たる松竹キネマ合名社が、純映画劇運動の高まりをうけて世界各国の芸術映画に比肩する「芸術的フィルム」を「内外に発表して、日本活動写真の向上」を目指すとともに、「我国民生活の真相を外国に紹介して、彼我国際的感情の融和に資せんとする」という目的にかなう催しであった(田中 306)。そしてそれは、ナショナリズムとの親和性持つメディアムとしてのトーキー映画の本格的到来を予感させる出来事でもあった。ここに、それまでに見られることのなかった本格的な洋楽の伴奏/奏樂が、日本における交響楽運動の先駆者たる山田耕筰の手によって始められたのである。

本稿の目的は、これまで『赤とんぼ』などの童謡作曲家として主に評価されてきた山田耕筰の経歴を映画史的にたどりなおすことによって(第I章)、本来的に映像の補助的な役割を持つに過ぎない映画音楽というメディアムが、可能性として、ナショナリズムを喧伝する映画と密接な関係を持ちうることにについて明らかにすることである。

具体的には、山田耕筰が音楽を担当した日独合作映画『新しき土』(1937年)の二つのヴァージョン(アーノルド・ファンク版、伊丹万作版)を比較、分析する(第II章)。映画というメディアムは、トーキー映画の定着以降に加速した映画館内の静粛性を媒介とする観客の均質性に支えられていた(加藤 219)。同時に、それは、資本の論理に依拠した日独合作映画『新しき土』に典型的に見られるように、国境を越えた多様性を内包しうるメディアムでもあった。それにもかかわらず、映画は個別、特殊なナショナリズムへと照準し、他者=他国に対して不寛容にふるまう戦争映画やプロパガンダ映画の席卷する時代を招いてしまった(ハイイ)。本稿は最終的に、以上のようなパラドックスを招いた、ネーションの起源を古代の特殊な出来事に見るという倒錯を『新しき土』の聴覚的側面から析出したうえで(レイ 39-45)<sup>2</sup>、映画音楽(あるいは登場人物の対話)とナショナリズムとが通呈する地点を明らかにすることを企図している。

## I. 無声映画期からトーキー移行期における山田耕筰の音響実践

### 1. 「邦楽座」における山田耕筰の音響実践

日本における最初期の映画興行と「洋楽」伴奏との間には、多彩な結びつきが存在した。かつて軍歌や軍楽、唱歌等に限られていた「洋楽」は、軍楽隊や、退役軍人によって組織された市中音楽隊の音響実践を通じて、映画の広告宣伝や、「近代国家建設や文明開化」の喚起といった様々な役割を担っていた（今田「無声映画の音」41）。

こうした最初期の無声映画と音との根深い結びつきをふまえると、1920（大正9）年に松竹キネマ第一回作品『島の女』の演奏を担当して以来、日本初のフィルム式トーキーである『黎明』（小山内薫監督、1927年）や、植民地拡大を鼓舞した溝口健二の『満州建国の黎明』（1932年）の音楽を担当した山田耕筰という存在が、トーキーとナショナリズムの関係を考察する上で、重要な存在として浮かび上がってくるのではないだろうか。<sup>3</sup>

さて、ここからは主として「邦楽座」において活躍した山田耕筰（1886-1965）の無声映画期における音響実践を見てゆきたい。まずは、山田の経歴を簡単にたどっておくと、1904（明治37）年、18歳の時に東京音楽学校（現東京芸術大学音楽学部）予科に入学し、四年後には研究科に進学したうえで、学内で海軍軍楽隊委託生の教官となる。その後、1910（明治43）年にドイツへ給費留学し、ドイツ古典音楽の伝統を継ぐ作曲の基礎を学ぶかたわら、オペラをはじめとして観劇に明け暮れる日々を過ごした。

こうして、1914年に東京へ帰着して以来、山田はドイツからの帰還者として西洋音楽の普及に努めるかたわら、映画音楽の仕事にも関わってゆくのであるが、まずは、日本における1922年から1925年にかけての洋楽受容の状況に関する山田自身の言葉を引いておこう。

「日本にもヴィクターやコロンビアのレコードで早くからその名を日本人の間に知られた世界的の声明を有する大家が来朝するようになった。けれどもその数からいって、また入場料や会場の関係上、それらの世界的の大家の演奏は、日本のあらゆる階級、あらゆる地方の人々を満足させるまでにはなかなか到らない。しかも日本を訪れる大家は、費用の関係から殆ど独奏家にものみ限られている。であるから完全



なシンフォニー・オーケストラやオペラはもちろんのこと、一つの合唱団をさへ有しない日本の楽壇に在っては、多人数によって演奏され演出されるものに親しく接することは、殆ど絶無であるといっても差し支えないくらいである」(山田「音楽と蓄音機」166-167)。

1925年に書かれたこの文章が示唆しているように、日本はいまだ交響曲前夜とも言うべき時期にあり、映画伴奏にも本格的な洋楽演奏が行なわれることは総じてなかった。とはいえ、こうしたミディアム環境下にあったからこそ、山田の本格的な洋楽伴奏が受け入れられる素地が徐々に形成されたという側面もあり、それまで相対的に弁士の下位におかれてきた楽士のステータスの上昇ぶりが、この頃の映画雑誌や新聞広告上でも目立って来たと言えるのではないだろうか。

じっさい、1920年代から30年代にかけての『東京朝日新聞』をひも解けば、日本映画に伴奏される「和洋合奏」だけでなく、評価の高い外国映画に「洋楽」伴奏を行なう楽士やオーケストラの伴奏に関する映画広告が1927年頃からにわかに増加し始めていることが確認できる。当時の『東京朝日新聞』の新聞広告には、ハリウッドのパラマウント社が経営する邦楽座において、山田が総指揮/監督を行なった、さまざまな無声映画上映プログラムが掲載されている。具体的に、下記の3件をあげておこう。



図1 四月二十九日：『沈黙』(Silence, 1926 = 製作年)、ルパート・ジュリアン監督、説明/仙石雷溪/生駒雷遊、管弦楽総監督並指揮/山田耕作、日本交響楽協会三十有七名楽員出演、奏楽、組曲「アルルの女」ジエオルデ・ビゼー曲。



図2 五月二十七日：『昨日への道』(The Road to Yesterday, 1925 =製作年)、セシル・B・デミル監督、ブロードウェイ・フォーリス大歌舞劇 ① 序幕ビレ・ドウ ② 愛の掴み ③ 独唱 ④ パントマイム「ジブシーのロマンス」、日本交響楽协会会员三十有七名楽員出演、大管弦楽総指揮並監督 / 山田耕作、同前戸山学校舎楽長 / 平野主水、大管弦楽「未完成交響曲」(第一楽章) シューベルト、行進曲「闘牛士の別れ」ブランケンブルク曲。



図3 七月一日：邦楽座『弥次喜多野球の巻』(Gasey at the bat, 1927 =製作年)、モンテ・ブライス監督、ウォーレス・ビアリー主演、『青春の喜び』(Fascinating Youth, 1926 =製作年)、サム・ウッド監督、藤間静枝 / 山田耕作特別講演、洋楽による新作日本舞踊 / 一. 荒城の月、二. からたちの花、三. あわて床屋、ピアノ伴奏 / 山田耕作、管弦楽伴奏 / 一. 越後獅子、二. お江戸日本橋とかつぼれ、ソプラノ / 阿部秀子、ピアノ伴奏 / 山田耕作 / 藤間静枝 / 藤間薫枝 / 藤間芳枝 / 藤間悠子 / 藤間椀子、管弦楽伴奏 / 日本交響楽協会。

まず、図1の広告は、1910年に発表されたガストン・ルルーの小説を初めて映画化した『オペラ座の怪人』(The Phantom of the Opera, 1925)で知られるルパート・ジュリアン監督の『沈黙』に、山田耕筈が奏楽を行なうことを伝えている。ここでは、洋楽伴奏を売り物にし、「常に斬新な試みをするパラマウントが経営する邦楽座」<sup>4</sup>(『東京朝日新聞』、5月13日付)

であったからこそ、弁士よりも楽士の存在が文字の大きさと書体のうえて視覚的に強調されている点に注目しておきたい。そして、上記の広告から約一ヶ月後にあたる図2の広告においては、『チート』(*The Cheat*, 1915)等で実績を残したセシル・B・デミル監督が、パラマウント社を出て自ら制作を買って出た第一回作品『昨日への道』が、その他二本の無声映画の催しだけでなく、歌舞劇と抱き合わせてプログラムされている。無声映画期もまもなく終わりに近づいていたが、こうしたプログラムは、前奏曲にはじまりレビューや歌舞劇といった見世物を間に挟んで、ニュース映画や短編喜劇、そして時代劇や現代劇へと至るこの時期の映画興行に特徴的なものだと言ってよいだろう。ここでは、山田耕筰をはじめとする日本交響楽協会員たちの大規模な洋楽演奏が行なわれることになっている。最後に、図3は、ウォーレス・ピアリー主演の喜劇映画『弥次喜多 野球の巻』の前座として、山田らの伴奏によって「洋楽による新作日本舞踊」が公演されることを伝えている。日本の伝統舞踊が邦楽ではなく、洋楽で伴奏されるという点は、その後山田が志向する洋楽と和楽との融合という方向性が伺われる。こうして、当初は純粋な洋楽の交響楽を聴きに来る観客を想定していたパラマウント直営の洋画館「邦楽座」という存在は、山田の無声映画期の音響実践を経る中で、文字通り「邦楽」的な洋楽を聴かせる場所へと様変わりしてゆくことになる。

## 2. 洋楽伴奏から「国民音楽」へ——山田耕筰の音楽理論

本節では、最初にトーキー前後の映画とナショナリズムとの関係を敷衍し、次に山田耕筰の1920年代から1930年代にかけての「音楽」に関する言説を分析することで、次節において『新しき土』の二つのヴァージョンを比較検討するときに踏まえておくべき公開当時の映画館内の状況と、山田の音楽理論を同定しておく。

トーキー以後もなお山田が映画産業と関わり続けていたことは、トーキー音楽理論の第一人者であった中根宏から『トオキイ音楽論』(1932年)の序文の執筆を依頼されていたことからもうかがえる(中根 10-11)。1932年といえ、当時公開された映画のうちの実に93%が無声映画であったとはいえ、1931年において6%でしかなかった全映画館に占めるトーキー設備の普及率が早くも23%に達しており、その加速度的な普及

によって、映画史的には弁士という制度や、説明という技法が実質的に終焉を迎えた年でもあった(Dym 209)。このように、映画の長編化と並行してフィルム式トーキーが普及する一方で、映画館内は総じて静粛化の方向に進んでおり(Altman 21、加藤 84)、観客は無声映画期と比べて相対的に静粛化した空間の中で、トーキー映画の会話と音楽に耳を傾けることを強いられつつあった。つまり、文学の領域における音読から黙読への移行によって読者の「内面」の発見がうながされたように(前田 124)、静粛化した映画館もまた観客の内面をより強固なものとする可能性があったのである。

そもそも無声映画期において、映画そのものは、録音された音声言語を持たず、誰もが理解可能な視覚的イメージであったために、グローバルかつトランスナショナルなメディアムとして存在していた。<sup>5</sup> 無声映画期に顕在化した音とナショナリズムとの関係は、そのように普遍/制度化された映画に対して憧憬と対抗心を抱いた弁士や楽士による、多様な音響実践によって特徴づけることができるだろう(1924-1930年頃に量産された、歌手がスクリーン脇で主題歌を歌うというパフォーマンス付きの「小唄映画」にもまた、世界各国で作られた音楽映画=規範への抵抗という同様の機制が存在する)。

そして、トーキー以降のナショナリズムもまた、登場人物が話す言語=音声や映画音楽によって喚起されることになる。ベネディクト・アンダーソンが、今や古典となった『想像の共同体』の中で明らかにしたことは、書き言葉が初期のナショナリズムを特徴づけていたということである。書き言葉こそが、辞書や「国語」の文法作成等を通じて、ナショナリスティックな言説を広く行き渡らせることができたのであり、とりわけ小説はそこで大きな役割を果たした。しかしながら、映画史初期の「字幕=書き言葉」付き映画の時点では、ナショナリズムはいまだ顕在化しておらず、先述したように、むしろ映画はインターナショナルなメディアムであった(無声映画期において「外国語」ヴァージョンを作るには、新しい字幕をターゲットとする市場の言語に変えるだけで良かった)。映画において、ナショナリスティックな特徴が顕著になったのは、登場人物間の対話が録音されるようになってからのことである。書き言葉がかつてなしとげたことを、無声映画期やトーキー期においては、種々の「音」がもたらしたのだ

(Williams 1-4)。

さて、山田は個人の内面を媒介とした均質的な共同体を形成するために「音楽」が必要であることに対して、自覚的であった。そのことは、以下の言明が示唆しているとおりである。

「一つの國に音楽の必要なこと、それはいふまでもない。ことに洋楽の奥秘ともいひ得る交響樂が、我國のやうな集團の生活において訓練少なき國民にとって、いかばかり必要であるかは多言の要はあるまい」(山田「愛する樂員諸士に書き贈る」277)。

それでは、山田の理想とする洋楽＝交響樂とは、いかなるものだったのだろうか。それは、シューベルトやロッシェニらによる平面的で、説明的な散文的作曲ではなく、「現代日本人の芸術的欲求を充たし得るものは、やはり個々に独立した多線の綾に盛られた近代的樂想の暗示的、象徴的表現である詩文的音楽を於いて他にない」といったものである。より具体的に言えば、以下のようにバッハやシュトラウス、ベートーベンに帰されるような、対位的で暗示的、象徴的なロマン主義的音楽であった(山田「作曲における詩文と散文」132)。

#### 詩文的作曲

- 立体的、彫刻的、対位的、バッハ、シュトラウス、ラフマニノフ
- 伏線的、暗示的、象徴的、表現的、ベートーベン、ヴァグナー、チャイコフスキー、ドビュッシー、アレクサンダー・スクリアーピン

#### 散文的作曲

- 平面的、絵画的、和声的、単線的、メンデルスゾーン、シューベルト
- 説明的、反射的、写實的、ロッシェニ、ヴェルディ

別のところで、山田は理想とする洋楽の「詩文的」な対位的音楽を具現化した「国民音楽」の未来像について語っている。すなわち、「形式樂としての宮廷の特殊な保護の下で残って来た日本古来の雅樂」(山田「邦樂の将来」39)こそが、「ただ単に私の内心を発表する一つのミーディアム」であ

り、「感情的の音楽の代表と見られる現在の日本の音楽と、理性的、形式的の雅楽とがいつか融け合って茲に一つの新しい形式を成して来はしないかと思ふ」(山田「将来の国民音楽」233)。洋楽に日本古来より伝わる雅楽を接合すること。このことは、日本が洋楽を受容する過程で、日本の伝統的な音楽感覚と異なり、遙かに豊かな表現力を持った西洋音楽に圧倒されていた日本の音楽家達が、雅楽や邦楽器中心の音響実践へと向かったプロセスと並行的な現象である。<sup>6</sup>

規範としての西洋音楽に、プリミティブな音楽(雅楽)を対置させること。こうした山田の戦略にもまた、規範への対抗という構図が横たわっている。無声映画音楽史の最初期において、エルノ・ラペーの『映画伴奏事典』(1925年)やジョージ・W・ベイノンの『映画伴奏音楽』(1921年)などの著作は、映像と、感嘆、疑い、哀願、誘惑といった感情的要素を持った音楽とを直接的に結びつけた「音楽的平行法」を定式化した。セルゲイ・エイゼンシュテインは、そうした規範に対抗する形で、自身初のトーキー作品である『アレクサンドル・ネフスキー』(1938年)や、『イワン雷帝』(1944)などにおいて、作曲を担当したプロコフィエフの協力をあおぎつつ、「比喩/概念的対位法」を提起した(Duncun 66)。制度化された音響実践に対する抵抗として見出されたエイゼンシュテインのアヴァンギャルドが、その形式的な戦略において、ブルジョア的社會システムを批判する革命的な観念と結びついていたように、洋楽に日本的でプリミティブなものを対置する山田の音響実践にもまた、ナショナリズムという観念との結びつきを招く余地が存在する。まさにこうしたプロセスを経ることで、映像に比べて目立たない無声映画期の音響実践やトーキー映画における映画音楽は、ナショナリズムとの結びつきを強めてきたのである。

ただし、実際に『新しき土』における映画音楽の使用とナショナリズムとの関係を考察する前に、以下のことにも留意しておく必要があるだろう。もとより、国家的な資金援助を受けた日独合作映画『新しき土』が、直接的にナショナリズム的色彩を帯びることは当然であり、物語映画が観客の判断力を規定するのに都合の良いメディアムであるということは実証不可能であるということ、である(Williams 4-9)。<sup>7</sup>しかしながら、にもかかわらず、東京市街を阪神電車が走っていたり、富士山麓の家の裏が宮島の厳島神社であったりするなど、映画内の時空間が現実感を欠いてい

る『新しき土』が、ナショナリズムとの関係においていかなる役割も果たしていない、というわけではない。映画音楽や、その音声＝会話部分は、あまり目立たない要素であるがゆえに、これまでもある特定の国家の価値観や行動様式と親和性を持ちえたからである。

## II. 洋楽から歌曲へ——『新しき土』における映画音楽

1937年に公開された日独合作映画『新しき土』については、日独版であるアーノルド・ファンク版と、国際版（日英版）である伊丹万作版の2つのバージョンが存在した。<sup>8</sup> ドイツ政府主導で日独合作映画の企画が持ち上がり、ドイツ側の監督には、無声映画期より『死の銀嶺』（1929年）などの山岳映画で知られたアーノルド・ファンクが選ばれ、日本側の監督としては伊丹万作に白羽の矢がたったが、結果として、二人の監督の意見の相違により、両者が同じフィルムを別々に編集したために、二つのバージョンが生まれた。<sup>9</sup> そして、2月4日に全国15館で「伊丹版」が、2週目からは「ファンク版」が上映され、より評判の高かった「ファンク版」は2週間続映された。

公開当時、映画評論家たちは、ファンクのオリエンタリズムに基づく「日本」理解を倒錯的に賛美するか（ナショナリズム）、ファンクの誤認に対して伊丹が採用する「日本」性の排除の戦略を擁護するか（反ナショナリズム）で意見を二分していた（山本81-93）。<sup>10</sup> 以下では、こうした批評言説の背後に潜むナショナリズムに特有の論理を同定したうえで、音とナショナリズムの親和性について考察する。

ナショナリズムには、ある奇妙な倒錯（反転あるいは共存）が伴う。それは、マルクス主義や、帝国主義といった「-ism〔主義〕」で特徴づけられる普遍思想が、特殊主義的なナショナリズムへと移行する、その過程の中に見ることができる。普遍主義と特殊主義という背反する思想が突然反転してしまうこと、そこに働いているメカニズムは、「特殊な共同体の自立性や主体性についての自覚が、むしろ普遍主義的な規範を通じて獲得される」というものである（大澤62）。ファンク版『新しき土』の「日本」理解を倒錯的に賛美するという、それは、「西洋」という規範の普遍性を介在させなければ、「日本」の特殊性を理解することが出来ないということであ



ある。西洋の眼差しで相対化されてはじめて、日本的なるものの美しさが理解できるのだ。

ベネディクト・アンダーソンは、先にも挙げた『想像の共同体』の中で、愛国心という政治的な愛が、「親族の語彙」(たとえば、それは「祖国」という言葉として現れる)か、さもなくば「故郷の語彙」(「ふるさと」や「くに」など)によって現れると述べている(アンダーソン 236)。こうした語彙には、「それが選択されたものではないというまさにその故に、無私無欲の後光がさしている」からである(アンダーソン 237)。だからこそ、言語だけが示しうる、「特殊な同時存在的な共同性」を想定した「国歌」のような詩歌の形式をもった「歌」がネーションという想像的な共同体において、高揚感をもたらしもするのだ(アンダーソン 231-257、大澤 359-364)。

ナショナリズムはまた、空虚なものである(アンダーソン、大澤 64-77)。それは、ナショナリズムが定義の困難な「ネーション」という言葉が持つ「空虚さ」や「謎」をその背景として所持しているからである(アンダーソン 32、姜 63)。この「空虚さ」が、しばしばナショナリストをして、ネーションの起源を古代の特殊な出来事に帰さしめる。「日本的なるもの」は、空虚なものであるからこそ、倒錯的に賛美せざるを得ないのだ。まさにこうしたナショナリズムに典型的な構図が、『新しき土』の受容言説においても現れたのである。

しかしながら、そこに抜け落ちているのは、ファンクの視線を介して見出される「日本的なるもの」の映像の背後で、つつましく鳴り響く、山田耕筈の映画音楽が果たした役割である。<sup>11</sup> ファンク版と伊丹版の差異は、視覚的要素における差異もさることながら、聴覚的要素においてこそ、際立っているように思われる。それでは、第I章で検討した無声映画期における山田耕筈の音響実践は、果たして『新しき土』において花開いたのだろうか。答えは否、である。山田自身の言葉を引用しておこう。

日本の俯瞰圖が終つて、田舎家があらはれ、玩具をもつた笑子から、地震に到るまでの音楽は抹消され、船上の輝雄とゲルダの会話のために書かれた音楽も削除され、私の編曲した「荒城の月」をフォアマンが獨奏したものがそれに代へられ、光子の水面の投影から庭の逍遙、宮島の鹿との戯れ、輝雄の歸國を耳にして父の下へ飛び歸へるあ



のあひだの新作は（ファンク要求するところの最も日本的な創作は）私作るところのワルツ調の「蠶絲の歌」に代へられ、櫻の場面から春の夜にかかる享樂の音楽は太郎唄ふところの「東京音頭」とすりかはつてゐたりさへしたのだ。私には怒る勇氣も、泣く力もなかつた。あまりの阿呆らしさにたゞ自失するのみだつた。その上、この映畫の頂點ともいふべき山の場面の音楽は間斷なく鳴りとどろく火山の効果に打ち消されて、折角の美しい録音も全く混濁しきつたものになりきつてゐた（山田「新しき土」の作曲記録）276-277）。

つまり、「詩文的」な対位的音楽たる山田の「国民音楽」は、思惑通りに映像と同期化されなかったことになる。しかしながら、それでもやはり、無声映画期における山田と映画音楽との関係をふまえれば、彼の映画音楽（歌曲）は、素朴なナショナリズムのメッセージと、ファンクの異国趣味 / ナチズムとの親和性を同時に示していたように思われる。以下では、『新しき土』の二つのヴァージョンを比較検討し、山田耕筰が作曲 / 編曲した三つの歌曲（「悲しき西風」、「さくらさくら」、「青い空みりゃ」）が、映像と取り結ぶ関係について分析することで、映像に対して補助的な役割を持つに過ぎない映画音楽というメディアムと、ナショナリズム / ナチズムとの親和性について明らかにする。

### 1. プリミティズムを招く空虚な音 —— 「悲しき西風」、「さくらさくら」

さて、ファンク版『新しき土』のあらすじを確認することからはじめよう（下線部は山田耕筰の作曲 / 編曲した歌曲のタイトルを示している）。大和輝雄（小杉勇）は、ドイツ人女性ゲルダを連れ添って、留学先のドイツから帰国する。一方、日本では養父大和巖（早川雪洲）とその娘光子（原節子）が輝雄の帰国を待ちわびている。光子との結婚を待たれていた輝雄は、帰国後、養子制度そのものに疑問を感じるとして婚約破棄を申し出る。その後、実妹（市川春代）の「日本回帰」の配慮から古寺に詣でた輝雄は、「日本の心」を取り戻す（①「悲しき西風」）。婚約破棄を議題とする親族会議の日、花嫁衣装を手に携えた光子は火山へと自殺に赴く。生家に帰り、日本の「狭い農地、古い土」を目の当たりにした輝雄は、養父巖の手紙を受けて、翻心して親族会議に戻るが、光子が家出をしたこと（②「さくら

さくら』)を知り、光子の向かった火山へと救出に向かう。やがて二人は、「新しき土」である満州の地で子供を授かり、満州の彼方を見つめる日本兵のクローズアップで映画は幕を閉じる(③「青い空みりゃ」)。

以上のように整理してみれば、三つの歌曲は、登場人物や日本というネーションの内向きの視線を内包していることが理解できよう。すなわち、① 西洋帰りの輝雄の日本回帰、② 西洋風の花嫁修業を経た光子の断念としての自殺の決心、③ 日本(内)から満州(外)への視線である。それでは、この〈西洋→日本〉という視線の方向に、映画音楽の〈洋楽→歌曲〉という方向が重なり合うこと、そしてその方向性がナショナリズム/ナチズム的言明との親和性を持つ点について明らかにしてゆこう。まずは、実妹の働きかけによって輝雄が日本回帰を達成するシーケンスから順を追って見てゆくことにする。

ファンクやカメラマンのアーノルド・アングストラの視線によって切り取られた「桜まつり」という典型的な日本的風景が、「洋楽」のもとでモンタージュされてゆく。そのとき、映画音楽は洋楽からゆるやかに、輝雄の妹のテーマソングである歌曲「悲しき西風」へと移行する。その後兄妹は、相撲を鑑賞し、日本舞踊や能といった伝統芸能のお囃子に耳をすますのであるが、とりわけ、ここで二人の間に交わされる会話が、その後にナショナルリスティックなメッセージを導入する上で、重要な役割を果たしている。その会話の主題とは、ナショナリズムを招き寄せる「空虚な音」である。

輝雄「お前は昔の歌がわかるか？」

妹「そうねえ、少ししかわからないわ。兄さんわかる？」

輝雄「よくわからない。しかし俺の中にある先祖の血が呼び返される気がするんだ。あれを聞いていると昔を思い出すような気がするんだ」

ナショナリズムやプリミティズムを招き寄せる、ネーションの空虚さについては、先述した。このとき、輝雄の胸に響くのは以下の言明である(画面がフェイドアウトしたあと、古寺の鐘が鳴り、輝雄がかつての恩師である和尚のもとを訪れる)。

「お前も師の声を聞くことができるようになったな。お前は西洋で多くの知識を己のものとした。「近代的」と呼ばれるものだ。その言葉の本質に違わなければお前は正しい。だが目に見えぬ力を否定する愚は犯すな。西洋は前進しようと徒労を重ねている。西洋の知識を吸収するのは確かに必要だ。列強との争いに勝ち残るためには。もしお前が恩師から学んだことがあるなら、もう一度その声に耳を傾けてほしい。我々の先祖が陰に感じ、陽に考えたこと、その数千年の蓄積が「神道」の言葉に要約される。この太古からの智慧の中には次のような言葉がある。ひとりの人間は些細な存在でしかない。先祖代々連なる長い鎖の一片でしかないから。だがその一片が鎖全体の担い手となる。それゆえ過去に対しての責任がある。未来に対しての責任も。お前の血は永遠に流れる生命のたった一滴にすぎない。大きな流れを離れては存在すらしない。その源泉は最も深く高き場所にある。その前では誰もが畏怖し、深く頭をたれる。父に対する日頃の礼は全体への感謝の象徴だ。その全体の名が、日本だ。」

輝雄の言う「昔の歌」の「よくわからなさ」、この「日本的なるもの」の空虚さこそが、われわれをして「日本的なるもの」の起源を、「数千年の蓄積」を持つ「神道」という古代の特殊な出来事に帰さしめる。こうした「歌」とナショナリズムの親和性を示す契機がファンク版において典型的に見られるものであることは、伊丹版の同様の場面を視聴してみればよい。伊丹版では、日本回帰を促す兄妹間の会話もなければ、歌曲が流れることもない。ただ、和尚に手紙を出しておいたという養父の言葉が輝雄の古寺訪問を実現し、輝雄の日本回帰の契機を作っているだけである。先ほど引用した兄妹間の挿話が完全に省略されているのだ。ファンク版では輝雄の「日本回帰」に際して重要な意味を担っている妹が、伊丹版では完全に脇役の役割しか与えられていないのである。<sup>12</sup>

また、聴覚的側面において、別の興味深い相違がある。伊丹版において、輝雄の日本回帰の仕上げをなす古寺での和尚による説教が、ファンク版では、権威の象徴たる大和巖の言葉を介して語られる点である。「数千年の蓄積」を持つ「神道」という日本人にとって個別特殊な信仰が、ヨーロッパの言語＝ドイツ語という権威的な言葉で語られることで普遍性を獲得す

るというパラドックスがこの場面を特徴づけている。そして、ファンク版において輝雄の日本回帰を促す声が、大和巖のドイツ語による「ヴォイス・オーヴァー」である点も見逃せない。その場に居合わせていない、特権的主体としての大和巖の「声」が、さらなる特権的主体＝ネーションの声と共鳴しうるからである。

次に、原節子扮する光子が自殺を決意する場面を見てみよう。輝雄との結婚をあきらめた光子は、花嫁衣装を手に携えて火山の噴火口へと赴くのであるが、桜並木の下を歩きはじめる光子の背後で、当初は「洋楽」が奏される。その後、映像が芸者や川下りなどの場面へ移行するにつれて、音楽は「邦楽」へと移行する。さらに、桜を見上げる光子へとショットが代わると、それに合わせて音楽も、山田耕筰編曲の歌曲「さくらさくら」へと変化する。ファンク版『新しき土』における映画音楽は、物語進行上の要諦において、〈洋楽→邦楽/歌曲〉といった構造を伴っている。こうした構造が幾度となく反復されることで、観客の視線は最終的には「日本的なるもの」へと向かってゆくのである。

伊丹版を確認しておこう。ファンク版と同様に光子は死地に赴くのだが、ここでもやはり、歌曲「さくらさくら」の流れる場面が省略されている。しばしば、伊丹版では「日本的なるもの」が視覚的領域において消極的に扱われていると言われるが、伊丹版の消極性とは、それに伴う「音」の消極性にも帰されねばなるまい。

## 2. 新しき土、満州——「青い空みりゃ」

最後に、西洋＝ファンクの眼差しによって補強された、日本から満州への拡張主義的視線を象徴するエピローグを見ておこう。足に火傷を負いながら、火山の頂上で光子を発見した輝雄は、ようやく彼女の救出に成功する(背景には洋楽が流れ、画面はフェイドアウトする)。熱にうなされる輝雄が目覚めると、そこには、琴で「さくらさくら」を奏でる光子がいる(邦楽)。二人の和解を示すシーンが終わると、場面は満州の地へと接続する。

そのとき音響レヴェルでは、日本の狭い国土に対して人口が多すぎることを嘆く大和巖の特権的なヴォイス・オーヴァー(ドイツ語)が入り、山田の戦時下の歌曲として有名な「青い空みりゃ」へと移行する。三つの歌曲 ①「悲しき西風」、②「さくらさくら」、③「青い空みりゃ」は、すべ

て登場人物や日本というネーションの内向きの視線を内包していた(① 西洋帰りの輝雄の日本回帰、② 西洋風の花嫁修業を経た光子の断念としての自殺の決心、③ 日本 [内] から満州 [外] への視線)。このエピローグにおいて、そうした視線は全て満州(外) 向きの方向へ、すなわち、① 日本回帰を達成した輝雄は満州へと向かい、② かつて自殺に失敗した光子は輝雄とともに満州へ赴いて子供を授かるのだが、それらの視線は最終的に、③の「満州に対する視線」へと収斂するのである。山田は、かつて1932年の満州国建国の際にも「大満州国国歌」を作曲し、戦時中に戦意高揚を意図したさまざまな歌曲を作曲した経験を持つ。たとえ、ファンク版『新しき土』の映像と音響の同期化がすべて自分の思い通りにいかなかったとしても、そして、自らの洋楽受容の成果でもある「詩文的」な対位的音楽が完全に実現されえなかったとしても、戦時下に自らが作曲した歌曲「青い空みりゃ」が、満州の空が映し出される場面を想定して選曲したであろうことは想像に難くない。このとき、映像レベルで表現された日本から満州へというファシズムの視線は、音響レベルにおいても、洋楽から歌曲への接続というファンクと山田との間接的な共同作業によって補完されていたと言えるだろう。ここに、映画史において無声映画期から続いてきたナショナリズムと音楽との関係が再び形を変えて現れているのである。

これまで周到に山田耕筈の歌曲の使用を避けてきた伊丹版も、ここでようやく「青い空みりゃ」を一部採用している。それまでステレオタイプの映像で日本を飾ることを避けてきたが、このエピローグにおいて、ナショナリスティックなメッセージが均衡を欠いた形で露見してしまうのだ。伊丹版『新しき土』冒頭部に挿入される長文の字幕「これは日本を訪れたあるドイツ人が彼の見聞を基礎にしてつくった一つの夢である」云々といった意思表示や、伊丹の映画製作にまつわる不満は、シナリオの不備のみならず、この最後の歌曲の使用にこそ向けられていたのかもしれない。

## お わ り に

本稿では、無声映画期からトーキー期にかけての、山田耕筈の映画音楽とナショナリズムとの親和性について考察してきた。第I章では、無声映画期からトーキー初期にかけての山田の音響実践について分析した。その

時明らかにしたのは、洋楽伴奏に始まった山田の音響実践が、雅楽というプリミティヴな音楽を取り込むことで、ナショナリズムと結節点を持つことができたということである。ちょうど、無声映画音楽史の最初期においてエルノ・ラペーやジョージ・W・ベイノンらによって制度化された音響実践に対する抵抗として見出された、エイゼンシュテインらによるアヴァンギャルドが、革命的観念と結びついていたように。本来的に映像の補助的な役割を持つに過ぎない映画音楽というメディアムこそが、可能性として、ナショナリズムを喧伝する映画と密接な関係を持ちえたのである。

第Ⅱ章では、『新しき土』の二つのヴァージョン（ファンク版、伊丹版）で用いられた、山田耕筰の作曲／編曲による三つの歌曲（「悲しき西風」、「青い空みりゃ」、「さくらさくら」）が、映像と取り結ぶ関係について分析した。三つの歌曲は、登場人物や日本というネーションの内向きの視線に対応していた。すなわち、①西洋帰りの輝雄の日本回帰、②西洋風の花嫁修業を経た光子の断念としての自殺の決心、③日本（内）から満州（外）への視線である。そして、輝雄と妹の空虚な「昔の歌」を主題とする会話が、空虚な「日本的なるもの」の起源を古代の特殊な出来事、「数千年の蓄積」を持つ「神道」へと遡行する道を開いたことを示し、音（あるいは歌）とナショナリズムとの親和性について言及した。ファンク版『新しき土』において、上記の視線は最終的に、西洋＝ファンクの眼差しによって補強された日本から満州への拡張主義的視線へと収斂した。この〈西洋→日本〉という視線の方向に、映画音楽の〈洋楽→歌曲〉という方向が重なり合うこと、そしてその方向性こそがナショナリズム／ナチズムとの親和性に繋がっていたのである。他方、伊丹版では、歌曲の使用が極端に制限されており、ファンク版に見られるような歌曲とナショナリズムとの関係は見られず、視覚レヴェルやシナリオレヴェルで日本文化のステレオタイプの表現を排除しただけでなく、音響レヴェルでもナショナリズム的要素を極力排除する姿勢が見られたことを明らかにした。

映画とナショナリズムの関係、それは作り上げられるだけでなく、絶えず形を変えてゆくものである。映画と山田の映画音楽が、「国家」なるものと単純に結びつけられるものではないが、ナショナリズムと映画音楽の親和性は、これまででも、そしてこれからも、映画史の一部として存在し続け

るだろう。

註

- 1 大阪浪花座専属の弁士江田不識による、無声映画期の音響実践に関する連載（『活動写真界』）については、今田「活動写真興行とその視聴体験の諸相——二十世紀初頭の日本における音と映像の関係」が詳しい。
- 2 レイ・チョウは、こうした文化的危機の瞬間に現れる起源への幻想を、「プリミティヴへの情熱」と呼び、プリミティヴ性への志向を理解する唯一の方法を、「現在と未来を理解するために過去を再解釈すること」とし、それに最も相応しい媒体が「映画」である、としている（チョウ 44）。
- 3 『戦国群盗伝』（滝沢英輔監督、1937年）や、『燃ゆる大空』（阿部豊監督、1940）といった劇映画だけでなく、海外に日本を紹介するためにポリショイ・トーキーが製作した記録映画『大東京』（W・シュネードルフ監督、1933年）、観光局が製作した記録映画『日本の竹』（村尾薫監督、1935年）や、東亜発声ニュース社が製作した文化映画『現代日本 教育篇・子供篇・産業篇』（1937年）の音楽を山田耕筈が担当している（秋山 98）。日本というネーションについての自覚が、西洋のオリエンタリズム的な眼差しを通じて獲得される時、しばしば山田耕筈の音楽が要請される点については、稿を改めて考察したい。
- 4 日本に初めて輸入された外国トーキー『進軍』（マルセル・シルヴァー監督、1929）や、邦文字幕の添付されたJ・F・スタンバーグ監督の『モロッコ』（1931）の公開をきっかけにして、1931年以降に立て続けに輸入された『嘆きの天使』（J・F・スタンバーグ監督、1930年製作）や、『巴里の屋根の下』（ルネ・クレール監督、1930年製作）、『間諜 X 27』（J・F・スタンバーグ監督、1931年製作）、『ル・ミリオン』（ルネ・クレール監督、1931年製作）といった初期トーキーの傑作群が公開されたのもまた「一流館」たる邦楽座であった（田中 206-223）。
- 5 無声映画のこうした技術的特性と、資本市場の成熟度の違いが、1912-16年頃まではフランス映画が世界を席卷し、1915年頃以降はハリウッド映画が世界市場を握る要因となった（Williams 12-13）。
- 6 これは、日本の無声映画期の音響実践を改善する際にも見られたことである。日本における映画音楽の「日本化」、「前衛化」については、拙稿（2007）を参照のこと。また、規範としてのフランス・パテ社の映画に対する初期アメリカ映画の「アメリカ化」については Abel を参照されたい。
- 7 映画学者アラン・ウィリアムズが述べているように、マス・メディアムがあるメッセージを受動的観客に向けて送ることが可能か否かという問題は、とりわ



け第二次世界大戦以降、アメリカの批評家、理論家、映画史家が取り組んできた問題である。しかし、そのことを実証的に証明することは不可能であり、1970年代後半にはそうした分析そのものが放棄されることとなった(Williams 7)。詳しくは、Comstock を参照されたい。

- 8 山田自身の言葉によれば、時間的制約から、ファンク版『新しき土』の作曲に集注せざるを得なかった(山田は京都のJOスタジオから送られて来る全てのフィルムに目を通し、場面の変化の尺数と秒数を細かく調べ上げ、作曲を行なった)。したがって、ファンク版は、「明治交響曲」と「あやめ」の一部、「青い焰」という山田の旧作以外は全て新曲が書き上げられた。ところが伊丹版は、山田門下の青木爽と伊藤昇が山田の旧作品から選曲し、伊藤昇が中央交響楽団を指揮して録音した。両作品の音楽的相違は同じ作曲家の音楽を用いているにもかかわらず、全く異なる音楽を用いている点にも原因がある(山田「『新しき土』の作曲記録」274-277)。

なお、ファンク版については現在 IVC 盤の DVD が視聴可能であり、伊丹版については東京国立近代美術館フィルムセンターが所蔵している。本稿における伊丹版の分析にあたっては、フィルムセンターに特別映写を依頼した。貴重な視聴機会を提供して下さった関係者の方々に、この場を借りて御礼申し上げたい。

- 9 映画の製作背景としては、ナチス・ドイツ側が主導する日本との軍事接近の目論見があった。海老沢高によれば、日独合作映画『新しき土』の製作は、ドイツ政府側の外交政策的意図として、「反日から親日へ転換したこと」を告げる役割を担っていたという(海老沢高「日独合作映画『新しき土』をめぐって(その1)」144-45)。
- 10 『新しき土』の二つのヴァージョンにおける、視覚レベルでの比較については、山本「風景の(再)発見 伊丹万作と『新しき土』」、その他に、四方田『日本の女優』(32-45)も参照されたい。
- 11 四方田犬彦は、「満州、ナチズム、映画——山田耕筰の映画音楽について」(1996)において、山田の映画音楽が「ヨーロッパのファシズム時代の歌謡や映画が好んで取り上げた主題」を持つ傾向があることを指摘している。ただし、CDの解説という性質上、『新しき土』で採用される歌曲「悲しき西風」や「青い空みりゃ」等の曲想紹介にとどまっている。しかしながら、戦争協力者という「個人的な挿話とゴシップの次元を越えたところで音楽家としての山田の全体像を、20世紀初頭の西洋音楽史、あるいはモダニズム文化史の、より広い文脈の中で捕らえなおし、その作業のうえで彼にとって戦争、ナチズム、満州といった時代の現象がどのような意味をもっていたかを問いただす試みは、まだなされていない」という四方田の指摘は、今後、われわれが山田の映画音楽と



映画史との関係を広範に考察してゆく上で重要なものである。

- 12 歌曲「野の花よりも」は、「輝雄の妹」に割り当てられたテーマ音楽である。一見、物語進行上は脇役にすぎないように思われる「輝雄の妹」が、映画音楽的に重要な存在であることは、彼女の他に本作品でテーマ音楽を与えられている登場人物はいないことから理解できるだろう。テーマ音楽は主要な登場人物に割り当てられるのが常套である（このテーマ音楽は、ファンク版では二回、伊丹版では一回しか用いられていない。つまり伊丹版では輝雄の日本帰郷の時に「輝雄の妹」は顔を出さないのである）。

### 引用文献リスト

- 秋山邦晴『日本の映画音楽史 1』（田畑書店、1974年）。
- アンダーソン、ベネディクト『増補 想像の共同体——ナショナリズムの起源と流行』（原著第2版1991年、初版1987年）白石さや/白石隆訳（NTT出版、1997年）。
- 今田健太郎「無声映画の音」、『東洋音楽研究』第六十五号（1999年）、33-53。
- 「活動写真興行とその視聴体験の諸相——二十世紀初頭の日本における音と映像の関係」、『フィロカリア』第二十一号（2003年）、15-34。
- 『エイゼンシュテイン全集 第6巻』エイゼンシュテイン全集刊行委員会訳（キネマ旬報社、1980年）。
- 江田不識「活動写真映写法（二）音楽隊」、『活動写真界』第七号（1910年）、6-7。
- 海老坂高「日独合作映画『新しき土』をめぐる（その1）」、『帝京国際文化』第9号（2003年）、129-153。
- 「日独合作映画『新しき土』をめぐる（その2）」、『帝京国際文化』第17号（2004年）、37-83。
- 大澤真幸『ナショナリズムの由来』（講談社、2007年）。
- 加藤幹郎『映画館と観客の文化史』（中公新書、2006年）。
- 姜尚中『ナショナリズム』（岩波書店、2001年）。
- 後藤暢子／團伊玖磨／遠山一行編『山田耕筰著作全集【1】～【3】』（岩波書店、2001年）。
- 「作曲における詩文と散文」（1922年）、『山田耕筰著作全集【1】』、129-133。
- 「邦楽の将来」（1922年）、『山田耕筰著作全集【1】』、36-39。
- 「将来の国民音楽」（1922年）、『山田耕筰著作全集【1】』、221-233。
- 「音楽と蓄音機」（1925年）、『山田耕筰著作全集【2】』、165-168。
- 「『新しき土』の作曲記録」（1937年）、『山田耕筰著作全集【2】』、274-277。
- 「愛する楽員諸士に書き贈る」（1935年）、『山田耕筰著作全集【3】』、275-

279。

大傍正規「日本映画伴奏の改善から前衛へ——無声映画期の音響実践におけるプログラム・選曲・伴奏の諸機能について」(映画学術批評電子ジャーナル *Cinemagazinet!* [http://www.cmn.hs.h.kyoto-u.ac.jp]、No. 11、2007)。

田中純一郎『日本映画発達史Ⅱ』(中公文庫、1975年)。

チョウ、レイ『プリミティブへの情熱——中国・女性・映画』(原著1995年)本橋哲也/吉原ゆかり訳(青土社、1999年)。

中根宏『トオキイ音楽論』(往來社、1932年)。

ハーイ、ピーター『帝国の銀幕 十五年戦争と日本映画』(名古屋大学出版会、1995年)。

前田愛『近代読者の成立』(筑摩書房、1989年)。

山本直樹「風景の(再)発見 伊丹万作と『新しき土』」、岩本憲児編『日本映画とナショナリズム』(森話社、2001年)、63-102。

四方田犬彦『日本の女優』(岩波書店、2000年)。

——「満州、ナチズム、映画——山田耕筰の映画音楽について」、CD『山田耕筰の遺産』第八巻「映画音楽・その他編」所収、コロムビア、1996年。

『新しき土』(ドイツにおける題名は、『サムライの娘』[*Die Tochter des Samurai*]、アーノルド・ファンク監督/脚本、原節子/早川雪洲/小杉勇他出演、ドイツ=日本作品、1937年、(DVD、IVC、2003年)。

Abel, Richard. "The Perils of Pathé, or the Americanization of Early American Cinema." in Leo Charney and Vanessa R. Schwartz (eds), *Cinema and the Invention of Modern Life*. University of California Press, 1995. 200-207.

Altman, Rick. *Silent Film Sound*. Columbia University Press, 2004.

Beynon, George. *Musical Presentation of Motion Pictures*. Schirmer, 1921.

Comstock, George et. al., *Television and Human Behavior*. Columbia University Press, 1978.

Duncan, Dean W. *Charms that soothe: classical music and the narrative film*. Fordham University Press, 2003.

Dym, Jeffrey A. *Benshi, Japanese silent film narrators, and their forgotten narrative art of Setsumei — A History of Japanese Silent Film Narration*. Edwin Mellen Press, 2003.

Rapée, Erno. *Encyclopaedia of Music for Pictures*. Belwin, 1925; rpt., Arno, 1970.

Williams, Alan. "Introduction." in *Film and Nationalism*, ed. Alan Williams. Rutgers University Press, 2002. 1-22.

# ワイドスクリーンにおける奥行き を利用した映画演出の美学

—— 加藤泰『幕末残酷物語』のテキスト分析

北 浦 寛 之

## 1. スコープ映画におけるフォーカスの問題

1950年代、テレビ対策として各国で登場したワイドスクリーン映画は、皮肉にも映画技術に大きな問題を生み落とす。その問題とはフォーカスの問題である。

ワイドスクリーン映画のなかでも、1980年頃まで最も量産されたのはスコープ映画(シネマスコープ・サイズ縦横比1:2.35のスクリーンに上映される映画)であった。<sup>1</sup> スコープ映画では撮影と上映の際、アナモフィック・レンズという特殊なレンズが必要となったのだが、そのレンズがフォーカスの問題を生起する。アナモフィック・レンズが取り付けられたカメラは、取り付けられていないものより焦点距離が長くなり(Bordwell, *On The History of Film Style* 237)、それにより画面の焦点深度(焦点が合った部分の前後の距離)が浅くなった。またアナモフィック・レンズは光がレンズを通る際の反射及び吸収によって光量を損失し(小松 19)、白黒に比べて感度の劣るカラー映画の普及もあって、晴天下の屋外撮影ならともかく人工照明を用いるセットでの撮影では、カメラマンはレンズの絞り(aperture)を絞り込むことができなくて、画面手前から奥まで全面に鮮明な映像を生成するパン・フォーカスを実践することが困難になった。

日本の映画会社は1957年からスコープ映画の製作に乗り出す。各社ともスコープ映画におけるフォーカスの問題に対し、技術的な改善を試みた。だが1962年の時点で吉村公三郎は「横にひろがったものではなくて縦がせまくなった」とスコープ映画を表現し(「スタンダード映画から大型映

画までの可能性」48)、カメラマンの北坂清は深作欣二の『仁義なき戦い』シリーズ(1973～1976)でピント・マンをやっていたときのスコープ映画における焦点深度の問題を指摘している(山口182)。もっとも、前景をカメラから離せば監督たちは鮮明な映像を奥まで生成することが可能であった(Bordwell, Staiger, and Thompson 361)。ただ、そうした技術的制約に縛られないで全面に鮮明な映像を生成しようとする、照明で膨大な光量を必要とし、黒澤明のような実力者を除いて、大部分の監督たちはバン・フォーカスによる映像美を創造することが困難であった。<sup>2</sup>

だがそれでも映画製作者、批評家は奥行きを利用した映画演出の重要性を認識していた。1957年松田定次はワイドスクリーン映画を二本撮り終えた時点で「横のひろがりと同時に、奥深いやり方も必要だと思った」と語り(「大型映画」50)、1962年に映画評論家登川直樹は「再び縦の構図を」という見出しとともに、奥行きを利用した演出である縦の構図による映画美学の復活を熱望している(40)。それでは、フォーカスの問題に対して実際に映画作家たちはどのような態度を採ったのか。そして、そこに特筆すべき奥行きを利用した映画演出の美学を発見できるのだろうか。それらを探るべく、本稿では主に1950年代から70年代にかけて活躍した加藤泰監督のスコープ映画作品に照明を当てる。

ここに加藤泰という名が召喚される所以は、彼が小津安二郎よりも低い位置から対象を眺めるローアングルの監督であるからでも、溝口健二のように息の長い呼吸でカメラを廻し続ける長廻しの監督であるからでもなくて、彼が奥行きを利用して演出を行おうとする強い意志をもった「縦の構図」の監督だからである。加藤泰の縦の構図に対する想いの強さは、彼の映画の助監督または脚本家を長年務めた鈴木則文の次のような証言によって明らかにされる。

最初のシネマスコープについては、僕も分からないですけど、シネスコになって焦点深度が浅いからとすごく困ってましたね。その頃から縦は無限であるようなことを言っていましたからね。つまり縦の構図が加藤演出の基調です。それでほけてもいいから、やっていくうちにたくさん使えると言っていました。

(「生誕八十周年記念」112)

ローアングルや長廻しなど、多様なカメラのスタイルを活用し映画を撮ってきた加藤泰。その彼の演出の基調が縦の構図だと言明されていて、スコープ映画になってもフォーカスの問題に関係なく奥行きを利用して演出していく姿勢がうかがえる。もちろん彼の縦の構図について、何人かの批評家は注目し分析を行っている。だが、そのどれもが十分な密度をもって解説しきれていない。<sup>3</sup>そこで、以下の議論では彼の1964年のスコープ映画作品『幕末残酷物語』を採りあげて、そこに見られる奥行きを利用した映画演出の詳細を、テキスト分析を通して明らかにしたい。

## 2. 『幕末残酷物語』という残酷映画

『幕末残酷物語』は、その冒頭から異様な空気がフィルムの表層を覆う映画である。新撰組が池田屋襲撃を終えたばかりのところから始まる場面、隊士たちは皆一様に冷徹な表情を浮かべている。加藤泰はその光景を超広角レンズで撮ることによって歪んだ世界に演出し、これから残虐な殺戮集団として描かれていく新撰組のフォルムをフィルムに浸透させる。なるほど、この冒頭の演出は本作品が1960年代初めに流行した残酷映画と呼ばれるサブジャンルの一つであることを視覚的に強調したものと言えるだろう。残酷映画とは簡単に言えば、字義通りストーリーが残酷であったり、グロテスクな映像が強調されたりする映画であり、代表的なものに『武士道残酷物語』（今井正、1963）や『切腹』（小林正樹、1962）などがあげられる。

本作品にもグロテスクな映像は多分に見られる。ほぼフィルム全編にわたって繰り返される人殺しと、その都度流される大量の血。その過激な暴力描写が影響してか「初公開時には早々に打ち切れ、以後、二番館や名画座では上映を見合わせたという」（「加藤泰作品紹介」7）。全般的に十分な興行収益をあげることができなかった加藤泰作品。そのなかでも本作品は彼の興行的不振を象徴する作品と言える。そして予想通り、当時の批評家たちの『幕末残酷物語』に向けた評言も辛辣である。映画公開当時の『キネマ旬報』誌の批評は「総体的にはあまりにも陰惨」と一蹴し（深沢）、新聞紙上でも「全編、殺りくと血のにおいにみちみちた異常な映画であった」

「残虐の鋳型にはめこんだ」といった判で押したような残酷批判が展開されている。<sup>4</sup> こうした批判が出てくるのも、加藤泰が残酷さを強調したことを自ら語っていることから仕方のないことだと言えるかもしれない (62)。だが、加藤泰は本作品を「残虐の鋳型にはめこんだ」映画などにはしていない。もし「残虐の鋳型にはめこんだ」人がいるなら、それは『幕末残酷物語』を残虐さと結びつけてしか考えることができなかった、批評家たち本人である。批評家たちはフィルムの上層に浮かんでくる残酷な映像に眼を奪われ、その残酷さが登場人物の心理にどう影響し、それを加藤泰がどのように演出したのかについては盲目であり続けている。更に言うなら、本作品における男と女の恋愛を、新撰組という殺戮集団のなかで障害を乗り越えて愛し合おうとする江波三郎（大川橋蔵）と、さと（藤純子）の揺れ動く恋愛を、加藤泰が空間の奥行きを利用して精緻に描ききったことについては、誰も語ろうとしていない。

### 3. 空間のダイナミズム

江波とさと。二人の出会いは江波が新撰組への入隊を拒否された後におとずれる。江波は入隊を志願したが、気弱で剣の腕も立たないため入隊させてもらえなかった。隊士たちに莫迦にされた江波は腹を切って自害を試みる。気は失うものの未遂に終わり、その思い切った行動が認められ入隊が許可された江波は、屯所のなかで目を覚ます。そして目を覚ました江波の目の前に、隊士たちの世話をしていたさとがいた。

この場面はまず江波の視点から見たさとの愛らしい笑顔がクローズアップで示される (図1)。次にカメラはさとの視点から、さとを見ていた江波の顔を捉える (図2)。印象的に行われる視線の交換。唐突におとずれた二人の出会いが、両者の顔のクローズアップの切り返し編集から始まることで、二人が恋に落ちていくことを予感させる。案の定、二人が次に絡む場面では二人の心理的距離の近づきを示唆する会話がなされ、ここでも江波とさとが笑顔で視線を交換する切り返しが行われる (図3、4)。こうして二人の関係が親密なものに推移していく仕儀をわれわれは目撃するのだが、これら二つの場面で更に注目すべきことがある。それは映像の運動である。



図 1



図 2



図 3



図 4

ただし映像の運動と言っても、両方の場面でカメラのフォーカスによって観客の視線が向けられる江波は傷を負った状態で動くことがまならならず、運動能力を欠いている。ならば、加藤泰はどのように運動を表現しているのか。スコープ映画の焦点深度の浅さを象徴するように、二つの場面でフォーカスはほぼ一貫して江波とその周辺のみにはか合っていない。ただ加藤泰はその江波をある種の運動の軸に据え、江波の周辺の人物を動かす、フォーカスに入ったり、フォーカスから出たりという動作をそ

の人物に行わせることで観客の視覚に刺激を与える。更に加藤泰はそうした演出を、極端に異なったアングル、サイズで構成された一連のショットのなかで行うことで、視覚的な運動感覚をより効果的に観客に伝達する。

例えば江波とさとが会った場面。二人の切り返しが終わると、前景に大きく横たわる江波がいて、そのすぐ後ろにさとが座っているショットに替わる。どちらにもフォーカスが合っている。それから180度カットが替わって、今度はさとが手前にいるのだがフォーカスから外れていて、その後ろにいる江波にフォーカスが合い、そのまた後ろにいる大勢の人物はフォーカスから外れている。ここで手前のさとが立ち上がり、フレーム・アウトしてから再度フレーム・インして立ち去っていく。次にさとと入れ替わるようにして、一人の新撰組隊士が江波の傍までやってきて、フォーカスに入ってくる。隊士の腹部のショットが挿入され、最後にまたもカメラは直前に江波を捉えていた側と180度反対の位置から、今度は手前に江波と関係のない人物を大きくフォーカス外で捉え、フォーカス内にいる江波を奥の方に小さく捉える。こうして観客の視線の先にいる江波はほとんど動かないものの、加藤泰は空間をダイナミックに使って人物とカメラ位置を動かし、観客に視覚的な運動感覚を喚起させるのである。そして、こうした空間をダイナミックに使う加藤泰の演出は、この後の二人の恋愛の表象に「奥行き」を与えるため、フィルム全体へと拡張していくのである。

#### 4. 孤独な視線

このまま二人の恋が順調に進展していくかに見えた矢先、二人の仲を揺るがす事件が起きる。江波は間者として忍び込んだ新入隊士を斬首する断罪役に任命され、怯えながらもその人物の首をはねたのだ。その事実にはさとには大きなショックを受ける。断罪場面の後、さとと江波と顔を合わせる。だが、これまでと違って彼女の顔に笑顔がない。江波に失望したような表情を浮かべるさとと、それを見て困惑する江波の顔が切り返しによって提示されるだけである(図5、6)。そして次の瞬間、江波の視点を担ったカメラが江波から遠ざかっていくさとの姿を捉えると、カットが替わって二人の微妙な心理を象徴する縦の構図が現出する(図7)。





図 5



図 6



図 7

この縦の構図の場面、前景のさとと後景の江波の間に大きな空間が介在し、そこに確かな奥行きがあることをわれわれは確認する。さとと江波の大きさの違いからくる遠近感がわれわれに奥行きの存在を強く印象づけている。この場面以外でも本作品で用いられている、遠近感を利用した奥行きの生成法は、加藤泰のみならず他の同時代の多くの監督たちによっても実践されていた。ワイドスクリーン登場後、1950年代後半から60年代前半にかけて、監督たちは人物をより接近したショットで捉え始める(Bordwell, *Figures Traced in Light* 27)。その理由については、スティーヴン・スピルバーグがシネスコ・サイズで撮影することの困難さを告白し、クローズアップに傾倒する契機になったことを述べていたり (Ebert and Siskel 73)、カメラマンの小林節雄が「クローズアップを撮った時は、すきまなく安定感のある画面が出来て、これはいいと思った」と語っ

ていたりするように（「スタンダード映画から大型映画までの可能性」49）、拡大したスクリーンにおける構図の問題に起因するところがあるだろう。そして、そのように大きく捉えられるようになった人物は縦の構図のなかで大きな前景として機能し、背後の後景と関係することで奥行きを生成していったわけである。

同時代的にさまざまな監督によって採られた演出を加藤泰は利用しながら、この場面では更にもう一つ、奥行きを観客に想像させるための同時代的な演出を導入している。前方左端に位置するさとと、後方右端に位置する江波。ワン・ショット内だけで二人の空間的距離を最大にするためには、こうした三次元の対角線の構図が必然的に選択されるだろう。端から端へと向かう三次元の対角線の構図もまた、ワイドスクリーン時代に奥行きを生成するために幾度となく利用された。実際、スタンダード期からワイド期にかけて美術を担当した松山崇は「画面がヨコに二倍広がった結果は平板になりがちであるが、この解決策であるかのようにタテの奥行きに変わって斜めの奥行きをあらゆる斜線の構図がワイドスクリーンで用いられている」と述べている（45）。もちろん三次元の対角線的構図はワイドスクリーンになって初めて使用されたわけではなく、1910年代の日本映画においてそれが用いられていることをデイヴィッド・ボードウェルは指摘している（*On The History of Film Style* 178）。だが、そうした対角線的な演出はワイドスクリーンになって頻繁に観察されるようになり、またワイドだからこそ横幅を利用して以前より奥まで伸びていくラインが表象できるようになったのである。

こうして、加藤泰は同時代の特徴的な奥行きの生成法を実践しつつ、二人の間に大きな空間を生み出した。物語の文脈と照合して大抵の観客は、その不自然に空いた空間が二人の離反を示唆しているということを察知できるだろう。そして多くの観客が理解できると同時に多くの凡庸な監督たちもそうした演出を簡単に行うことだろう。とは言えこの縦の構図には、より仔細に二人の離反について語る加藤泰の意匠が施されていることに、目を向けなければならない。

影で顔を覆われたさと。遠くにいる江波。われわれの関心は二人の表情ではなく自然と身振り、仕草に向かう。そして気づかされるのが、二人の視線のずれである。これまで二人は切り返しのなかで視線を交換し、ク

ローアアップの顔の表情とともに、互いの想いを観客に伝えてきた。だがこの場面で初めて、二人の視線が一致しない瞬間をわれわれは目撃する。さとはこっそりと江波に視線を送るのに対し、江波は自分を呼びに来た新撰組隊士の方に視線を送る。さとに向けられていた江波の視線が、新撰組に向けられるという、さとにとってそれだけは避けたかった視線の転換が行われてしまうのである。加藤泰はこうして一方通行のさとの視線を描くことで、二人の間に生じた距離を、新撰組に染まりつつある江波に対して抱くさとの心理的距離へと変奏したのである。

もともと国弘威雄が書いたこの映画の脚本には、新撰組に染まっていく江波に対するさとの失望が「江波はん、わて……虫でもあやめるの嫌いどす」という台詞によって強調されていた（「幕末残酷物語」102）。だが実際の映画ではその台詞の代わりに、視線の齟齬と空間的距離によって二人の離反が暗示させられていた。ここに人物の視線や空間構成といった視覚的情報で人物間の微妙な関係、または特定の人物の内面を繊細に描こうとする加藤泰の決意が確認される。その決意はこの後も弱まることはない。

## 5. 遠ざかる視線

江波とさとの離反を示唆する縦の構図を見たわれわれは、それが現実のものとなる場面に遭遇する。映画は断罪に次ぐ断罪で、本作品において直接的批判の対象となっている残酷な斬首の場面が更に二度描かれる。そこで二度とも、つまり全部で三度、断罪役として人の首を斬ることになるのが江波である。正確に言えば、三度目はすすんで介錯人を引き受け、命令によってではなく自らの意志で人の首を斬る。断罪役を務めるに従い、江波は殺戮集団として批判的に描かれる新撰組に同化していくのであり、当然のことながらそれと同時に江波とさとの亀裂は深まる。

江波が断罪役を務める二度目、三度目の断罪場面にさとは姿を見せる。さとはカメラの方を向き、その先にいるであろう江波を見つめる。ただこの場面、脚本の段階ではさとは登場する予定ではなかった（「幕末残酷物語」104-105）。映画通り隊士たちがその場の仕儀を見守っていることは脚本に記されているものの、さとがその場において江波を見ていることは記されていない。なぜこの場面に、加藤泰はさとを登場させる必要があったの

か。

それは、さとが江波の視線を失い、江波に一方的に視線を送る存在になってしまったことを強調するためである。状況的にこの場面で、江波がさとの方を見ないのは仕方ない。人の首をはねる場面で、江波がさとに視線を送ることは不自然であるだろう。ただ加藤泰はその不自然な状況を利用して、さとをあえてこの場面で登場させ、孤独なさとの視線を強調したのである。こうして二人の離反が示唆された縦の構図の場面でも、二度目、三度目の断罪場面でも、さとの孤独な視線は二人の関係を定義するのに重要な役割を担っていた。物語の構成上、さととは江波との関係でしかスクリーンに登場せず、単独では姿を見せない。だが、そのさとの存在を加藤泰は軽視することはない。むしろ、江波に視線を送るさとを利用して二人の関係を精緻に語る意志を、加藤泰は徐々に明確化していく。そのことを明らかにするため、この場面のさとの表象についてももう少し詳しく見ていきたい。

二度目、三度目の断罪場面において、江波を見つめるこれまでのさとと明らかに違う点がある。江波との出会いの場面からさととはカメラの前で大きく捉えられ、その顔の表情によって江波に対する想いが語られてきた。さとの愛らしい笑顔は江波への好意を表明していたし、初めて江波が首斬りを実行した後のさとの冷めた目つきは、江波への失望を表現していた。ボードウェルは、ワイドスクリーンで人物の顔が大きく捉えられるようになったことによって、役者は身体全体を使った演技から顔の演技が重要視されるようになったと述べているが (*The Way Hollywood Tells It* 134)、まさにこの映画のさとのクローズアップからもそのことは理解される。ならばこの二度目、三度目の断罪場面では、さととはどんな顔をカメラに見せていると言うのか。ここで、さとに感情移入することを期待しながら、彼女に視線を送る観客は加藤泰の裏切りに遭う。さととはカメラから遠く離れ空間の深部に位置する (図 8、9)。しかも、二度目より三度目でより遠くに、画面の奥深くにさととは位置する。その深さは、ここでも前景 (隊士) と後景 (さと) の大きさの比較から十分なものとして観客に認知され、加藤泰は観客の期待を裏切るかたちでさとを遠ざける。だが、それは観客に対する加藤泰の裏切りでもなんでもない。ただ自らの演出に一貫性をもたせているだけである。すなわち江波との繋がりでしか登場しな

いさとは、江波に心理的に近づいていたとき、江波との繋がりが強く、はっきりとクローズアップや切り返しによって自分の存在を提示することができた。しかし江波に心理的な距離を感じ始めた今、さとは自らの存在意義を無効にするようにカメラから遠ざかり、空間の深部に移動する。こうして最初から、加藤泰はさとと江波の関係を、江波に視線を送るさとの空間上の所在によって表現していたのであり、われわれはそれによって、さとの揺れ動く心のうちを文字通り看取できるのである。そして、そのさとの存在はこの後も江波との関係を語る上で欠かすことのできない存在となる（なぜなら、さとの視線が欠けたとき、さとがこの映画から去ったことを意味し、二人の関係は終わりを迎えるからである）。



図 8



図 9

## 6. 日常化した断罪

さて、これからのさとと江波の関係を見ていく前に、江波に対するさとの気持ちに大きな影響を及ぼした断罪場面がどのように描かれていたかについて触れておこう。映画全体では四度の断罪場面があり、そのうち三度江波が断罪役を務めた。簡単に人殺しを実行してしまう新撰組を見た観客はそこに残酷さを感じるわけだけでも、その断罪場面に加藤泰は人殺しが日常化してしまっている新撰組の体質を視覚的に表現し、残酷さを強調する。

繰り返される断罪場面は、文字通り（映像通り）繰り返される。われわれは断罪場面に遭遇するたびに、既視感を覚える。と言うのも、どの断罪場面のワン・カット目の画も、構図、大きさ、照明、アングルなど一枚の画を構成する視覚的要素が似ていて、相似をなしているからである。やや俯瞰で撮られたそれらのショットの中景では、屋内にいる近藤勇（中村竹弥）がカメラに背を向け、暗い影を身にまといながら座り、後景では屋外にいる斬首される者の姿が今にも消え入りそうなほどに、白い光で照らされる。この明暗の強い対比が印象的な縦の構図のなかで、近藤は今から人が死のうとしているのに、ときに傍にいる沖田総司（河原崎長一郎）の体調を気遣うなど平然としていて、対照的に斬首される者は悲痛な叫びを近藤に向けて発している。こうして視聴覚的に強調される中景と後景の位相差、齟齬は残酷な場面にいる残酷な人間（近藤）の存在を強調する。そして、このショットが何度も画的に変化なしに繰り返されることで、非日常的な光景がパターン化され、日常化してしまった光景としてフィルムに収まってしまう残酷さをわれわれは目撃するのである。

## 7. 消えた女

日常化してしまった非日常的な光景に、溶け込む者（江波）と溶け込むことができない者（さと）。その離反していく両者が同一フレームに溶け込んで接触する場面がおとずれる。

翌日出陣することになった江波は他の隊士たちに混じって宴会の席にいる。その場面、ロング・ショットのフレームのなかに大勢の人物がいて、江波は右端の奥に位置する。そしてそこに、さとが酒を運んでやってくる。さとが部屋に入ってくると、隊士に押されて江波にぶつかり、二人は顔を合わせる（図 10）。久しぶりの二人の接触。ただ、われわれの視線が接触した二人に向くかという点必ずしもそうではない。画面は一貫してロング・ショットで撮られていて、大勢の人物が宴会で絶えず動き回っている空間のなかで、後景にいる江波とさとが顔を合わせたことなどは、漠然とその場を見ている者なら看過してしまうし、その上、途中から前景の人物が邪魔してさとの顔がはっきり見えないのだから、よけいにわれわれの視線は二人に向かない。二人の接触はあまりに軽視されている。本来なら、主役

の男女がロング・ショットで撮られた人ごみのなかで、出会ったり抱き合ったり喧嘩したりと、何らかのアクションを起こす場合、監督はその二人を周囲の環境から切り離して、二人に寄ったショットや二人を交互に収めた繰り返しショットを使う。それによって、観客の視線は無事二人のもとに行き着くことができる。しかしながら、加藤泰はさとと江波が顔を合わせたこの場面で、二人の様子を仔細に捉えるようなアップのショットへと切り替えようとしない。大勢の隊士のなかに埋もれた二人が顔を合わせる仕儀を提示するだけである。だがそうした現実こそ、つまり二人の接触が観客の注意を積極的に引かないという現実こそ、加藤泰が二人の今の状況を積極的に表現した演出なのである。思い返してみよう二人が出会った頃、新撰組から抜け出したかのように二人が嬉しそうに視線を交換すると同時に愛情を交換していたことを。われわれはその二人をはっきりと看取することができた。だが、今の二人は新撰組から抜け出すほどの強固な愛情関係で支えられているわけではなく、逆に新撰組の影に覆われてしまい、われわれは二人の存在を見失ってしまう。



図 10

更に加藤泰がこの場面で、二人の表情を仔細に見せるための繰り返しを使わない理由がある。それは、江波に視線を送るさとの存在が一貫性を失ってしまうからである。この場面で切り返しが使われるなら、さとはある程度の大きさで提示され江波を見つめることになるだろう。そのため前述してきたように、さとの空間上の所在によって彼女の微妙な心理を語ってきた加藤泰は、ここで切り返しを使うことができない。と言うより、断罪場面で脚本には登場しないさとを登場させて、さとの気持ちを反映するようにさとを空間の深部へと追いやった加藤泰はここで切り返しを使うはずがないのである。そしてこの後、綿密に設計されたさとの所在が江波と

の関係について、新たな展開を示唆する。

江波と顔を合わせたさとに隊士たちが抱きつこうと迫ってくるので、さとは江波と特にやりとりもないままその場を離れ、逃げるように前景の中心までやってくる(図 11)。逃げるさとに抱きつこうと群がる隊士たち。われわれの視線は前景の中心にいるさとへ、この場面で初めて確実に向けられ、隊士たちに襲われるさとがどうなるのかという心配をするわけだが、ここで後景にいた江波がそれを黙視することはなく、さとを助けに前景まで歩み出る。江波の助けによってさとが無事隊士たちから逃れることができると、前景の中心には江波と一人の隊士が対峙する(図 12)。二人は今にも斬り合はんばかりの様相を呈している。三度の首斬りを実行して、初めの気弱な青年の姿ではなくなった江波がどのような行動を採るのか、画面に緊張が走るのだが、ここで忘れてはならないのは、そのように変わってしまった江波の非道ぶりを遠くから見てきた「さとの視線」である。江波が二度目、三度目の首斬りを行った場面では、さとは空間の深部に小さく捉えられていた。ならば江波が隊士と今にも斬り合いを始めるこの場面では、さとは一体どこにいて江波に視線を送っているのだろうか。もし江波がこのまま斬り合いを始めれば、二人の関係が確実に終わりを迎えるであろうこの瞬間に、さとの姿が目撃されないのである。ついに「さとの視線」が欠けてしまうのか。



図 11



図 12



しかし、さとはフレームのなかにきっちりいた。フレームのなかにおいて、断罪場面と同様に江波に視線を送っていた。そのさとの視線を確認できるのは、前景で江波と対峙していた新撰組隊士が江波との闘いを回避する瞬間である。隊士はくると身を返して斬り合いを避けると、後景が明らかになり、そこに江波に視線を送るさとが姿を現す（図 13）。われわれが江波に注目している間、隊士から逃げることができたさとは、いったんフレーム・アウトしてから前景の隊士の後ろに廻りこむようにフレーム・インしていたのである。どうして加藤泰はこんなに手の込んだ演出、つまり、わざわざさとを前景の隊士の背後に廻りこませるような演出を行ったのだろうか。確かに、前景が後景を覆う演出は珍しい演出ではない。むしろそれは、昔から「奥行き」を使って特定の心理的効果を観客に与える演出として恒常的に用いられてきた。ボードウェルは古くはチャップリンがその演出を利用して笑いを生み出していたことを述べているのだが（*On The History of Film Style* 201-202）、1960年代のスコープ映画においてもその演出が観客の心理を刺激するように用いられていたことが確認される。『豚と軍艦』（今村昌平、1961）の終わり、主人公が街中で殺されて運ばれていく場面がある。主人公の死体を見て泣き叫ぶヒロインの姿をカメラが大きく捉えると、カメラは徐々にヒロインから遠ざかり後退を始める。すると何人かの人物が前景にフレーム・インしてきて、そのなかの一人が彼女の前に立ち彼女を完全に覆ってしまう。われわれは後景で泣き叫んでいる（であろう）ヒロインの存在が気になるが、その彼女の姿が確認できないがゆえに緊張が喚起される。

同様に本作品の、さとが前景の人物に覆われるこの場面でも、さとの視線を巡って緊張は喚起される。ただ加藤泰は、特定の心理的効果を観客に与える目的だけで、さとに複雑な動きをさせているわけではない。加藤泰はさとを前景の江波と対峙する隊士の後ろに隠すことで、経済的かつ奇跡的に二人の恋の行方を語ろうとしているのである。ここに、加藤泰の奥行きを利用した空間設計の極みが顕在する。



図 13



図 14

前景の隊士が江波との斬り合いを回避しその場から移動すると、後景にさとが現れる。そのさとの再登場の意味は、江波との関係が危機的状況を脱したということに他ならない。加藤泰は江波と対峙する隊士の背後にさとを忍ばせることで、二人の恋愛が危機的状況から修復可能なものへと転換する仕儀を、隊士の移動一つによって明示するという極めて経済的な空間設計を行っていたのである。更に、加藤泰がこの空間設計を実践した目的は物語の経済性、合理性のためだけではない。隊士の移動は二人が危機を乗り越え、愛し合っていこうとする新たな舞台が創造されるためにも不可欠な演出なのである。その舞台とは文字通りの舞台を意味する。約1分30秒にわたって展開されるこの宴会のシークエンス。それを加藤泰は一貫して、フレームの地とセットの地を一致させたロング・ショットで撮影し、編集をせずカメラも動かさず、演劇的、舞台的なフレーミングで演出した。そのような舞台的なフレーミングのなかに、隊士の移動とともに新たにさとと江波のための舞台が創出される。江波と対峙していた隊士が左に移動し、それにより空間の左側に多くの隊士たちが、右側にさとと江波だけがいるように空間が見事に二分される。さとと江波の間には一人として隊士がいなく、二人のためだけの舞台がわれわれの前に姿を現すのである(図14)。そしてそのときわれわれは、このシークエンスの最初と同様に、クローズアップやカメラの運動による二人の特権化がなされていないにもかかわらず、このシークエンスの最初とは違って、二人のもとへ確

実な視線を送ることができるようになる。加藤泰は人物の配置と移動による空間設計を巧みに行うことで、さとと江波の関係が危機的状况から修復可能なものへと移る瞬間をごく自然に演出し、また二人が愛し合うことを予感させる舞台、二人の次なる恋愛のステージをいつの間にか創造していたのである。

事実、ワン・シーン=ワン・ショットのこの場面が終わって次の場面に移行すると、二人は出会った頃のようにクローズアップの切り返して捉えられる(図 15、16)。江波の視線を感じることができたさととはわれわれの眼前で大きく提示され、二人の恋愛が次なるステージへと進んでいることを、われわれははっきりと認識するのである。



図 15



図 16

## 8. 切断される視線

見てきたように、この映画の批判的になっている新撰組の残酷さが、江波を変え江波とさとの恋愛に影響を及ぼし、さとの心理的振幅に大きなうねりを醸成してきた。加藤泰はそんなさとの江波に対する心の変化を、江波に視線を送るさとの空間上の所在によって表現してきたわけだけでも、いよいよ江波が出陣する日の朝に見せるさとの姿にも、危機を乗り越えた二人が接近していく様子が看取される。

さととは格子戸の隙間から大きく顔をのぞかせ、江波が通りかかると嬉し

そんな表情を浮かべる（図 17）。そのイメージは今にも格子を打ち破り、カメラの前に迫ってくるようなさととの印象を見る者に与える。断罪場面のときとは違い、江波に近づきたいというさととの想いがそのイメージから強く感じられる。そんなさとに向けて江波は、帰ってきたら一緒になろう、夫婦になろうと告げ抱きしめる。二人の互いに対する想いが最高潮に達する感動的な場面である。だが、この映画の残酷性がこのまま大団円で終わることを許さない。



図 17

出陣直前、江波は近藤を始め数人の隊士たちがいる場所に呼ばれる。江波の後を追う、さと。このときわれわれは江波とさとの恋愛に一抹の不安を感じる。と言うのも、近藤たちのいる部屋に入っていき江波の姿を見つめるさとが、いなくてもいい場所に姿を見せるからである。今まで江波に対する想いの振幅と同調しながら、カメラからの距離を測ってきたさとが、今までで最も深い位置から江波に視線を送る（図 18）。江波への想いが最高潮に達している今、さとが最深部で小さく提示されるなど、本当ならあってはならないはずなのに。あれほど組織的に体系づけられてきたさとの表象が、突然破綻したことに、われわれは二人に迫る危機を感じずにはいられない。そして次の瞬間、嫌な予感はずっと確信へと変わる。隊士の一人が部屋の襖に手をかけると、さととの視点からの主観ショットに替わり、江波を見つめているさととの視線が、はっきりと襖によって切断されるのをわれわれは目撃する（図 19）。二人の関係が危機のときですら、かろうじて保持されてきた江波を見つめるさととの視線。その視線が残酷にも近藤たちの手によって断ち切られてしまうのだ。このことは、江波とさとが彼岸と此岸に文字通り引き裂かれてしまう永遠の別れを意味する。実は江波は芹沢鶴の甥であり、坂本龍馬が送り込んだ間者でもあった。そのことが近藤たち

にばれて江波は呼び出され、最後に近藤の指示のもと殺されてしまう。この残酷な結末を加藤泰は、江波とさとを繋いでいた「さとの視線」を切断することで導いたのであり、どんな状況でも維持されてきた「さとの視線」が近藤たちの手によって切断されることこそ、誰も語ることでできていない、本当の「残酷」だったのである。



図 18



図 19

## 9. おわりに

スコープ映画の登場で生じたフォーカスの問題に対し、監督たちはどのように奥行きを利用して演出を行ったのか。それを探るべく本稿では「縦の構図」の監督、加藤泰の『幕末残酷物語』に着目し、奥行きを利用した演出がいかにして実践され、それがどのような力学を生み出し、類稀な映画の想像力として結実しているのかを検証してきた。その結果、これまで残酷映画の範疇で表面的に語られてきた本作品が確かな「奥行き」を持った表情豊かな作品であることが立証された。

本作品で加藤泰は同時代の監督たちも実践した、遠近感、三次元的対角線、人物の重なりといった手法で奥行きを生成し演出を行った。とは言え、加藤泰はただ単に同時代の支配的演出法に従っていたわけではない。彼は特定の人物の内面、人物間の心理的距離といった視覚的には測定しにくいものを、奥行きを利用して繊細に肌理細やかに描こうとする決意を固め

る。彼はさとの揺れ動く心を描くために、縦の空間のなかで彼女をどこに配置し、どのように彼女に照明を当て、どのような身振りを彼女にさせるのかということ常計算しながら演出を行った。そして、そうした緻密に計算されたショットの連辞を体験していったわれわれは、加藤泰が創造した真の「縦の構図」に遭遇する。

ワイドスクリーン登場後、頻繁に利用されるようになっていった大きなクローズアップは、加藤泰にとっては必ずしも人物の表情を仔細に見せるための演出ではなかった。彼は本作品でクローズアップをショット間の比較のために利用した。眼前で大きく捉えられるさとがいる一方で、空間の深部で小さく捉えられるさともいる。われわれは江波を見つめるさとの所在が江波との心理的距離に応じて空間を前後に移動することで、彼女の心理的振幅を視覚的に体験し、またそれが組織的に一貫して描かれることで江波に対するさとの想いの持続を看取することができた。つまり加藤泰は、一つのショットのなかで奥行きを計算するだけでなく、そのショットが集積して完成する一本のフィルムをなかで、奥行きのあるものからないものまで、幅広いショットを組み合わせる人物の心理的推移を描くという、ダイナミックな縦の構図を実践したのである。そして、加藤泰が本作品で見せたこうした巨視的な空間への意識こそ、「奥行き」を利用した映画演出を深化させる力学としてわれわれの記憶に留めておかなければならないのである。

## 註

- 1 スコープ映画が廃れビスタ・サイズ（1：1.85 サイズ）の映画が主流になっていくのだが、その明確な移行時期については定かではない。ただ、80年頃ととりあえず本稿で定めたのには以下の二つの理由がある。一つは、カメラマンの佐々木原保志が80年代に映画の上映サイズが、シネスコ・サイズからビスタ・サイズに移行したと述べていること（山口331）。二つに、75年にソニーがベータマックスを発売して家庭用ビデオ時代を迎え、アメリカで77年に最初の映画のビデオソフトが発売されるなど、ビデオ化のためにトリミングしやすい小さなサイズが好まれるようになっていったこと。以上の二点から80年頃と定めた。
- 2 パン・フォーカスを実現するには通常の照明の8倍もしくは16倍もの光量が

- 必要だったと言われている。黒澤はそれだけの膨大な光量を使うことを許容されていた（塩沢 230-232）。
- 3 加藤泰の奥行きを利用した演出について、山根貞男と渡辺武信は『緋牡丹博徒・お竜参上』（1970）の一場面を採りあげてそれぞれ解説している（山根 4-11）（渡辺 36-37）。だがどちらの分析も加藤泰の縦の構図の魅力を十分に解説しきれていない。
  - 4 新聞紙上でのこうした表面的批判があったことを、『幕末残酷物語』の脚本を担当した国弘威雄が採りあげて反論している（「私は新撰組をこう見た」9）。

### 引用文献リスト

- 「大型映画・その魅力はあとへ退けない」、『キネマ旬報』1957年6月下旬号、49-56。
- 加藤泰「国弘さんへの手紙」、『遊侠一匹 加藤泰の世界』（幻燈社、1970年）、61-63。
- 「加藤泰作品紹介」、『加藤泰 女と男、情感の美学』（ビターズ・エンド、1994年）、7-18。
- 国弘威雄「幕末残酷物語オリジナル・シナリオ」、『シナリオ』1964年11月号、78-117。
- 「私は新撰組をこう見た」、『映画芸術』1965年3月号、7-10。
- 小松聡一「国産撮影用アナモフィック・レンズの現状報告2」、『映画技術』1957年5月30日号、18-19。
- 塩沢幸登「撮影・斎藤孝雄」、『KUROSAWA・撮影現場+音楽編』（河出書房新社、2005年）。
- 「スタンダード映画から大型映画までの可能性」、『キネマ旬報』1962年12月上旬号、47-50。
- 「生誕八十周年記念 監督加藤泰」、『映画芸術』1996年夏号、96-139。
- 登川直樹「伝統の重みとスタンダードの魅力」、『キネマ旬報』1962年12月上旬号、38-40。
- 深沢哲也、「幕末残酷物語」論評、『キネマ旬報』1965年1月下旬号、76。
- 松山崇「大型映画における映画美術の考え方」、『キネマ旬報』1957年6月下旬号、45-46。
- 山口猛編『映画撮影とは何か——カメラマン四〇人の証言』（平凡社、1997年）。
- 山根貞男「心情の破綻と主人公の転倒」、『加藤泰研究 第二号』（北冬書房、1972年）、2-12。
- 渡辺武信「ヒューマニストの活動屋魂」、『加藤泰研究 第一号』（北冬書房、1972年）、29-39。

『幕末残酷物語』加藤泰監督、国弘威雄脚本、大川橋蔵 / 藤純子ほか出演、東映製作、1964年、DVD（東映、2004年）。

『豚と軍艦』今村昌平監督、山内久脚本、長門裕之 / 吉村実子ほか出演、日活製作、1961年、DVD（日活、2002年）。

Bordwell, David. *On The History of Film Style*. Harvard University Press, 1998.

———, *Figures Traced in Light: On Cinematic Staging*, University of California Press, 2005.

———, *The Way Hollywood Tells It: Story And Style in Modern Movies*, University of California Press, 2006.

Bordwell, David, Janet Staiger and Kristin Thompson. *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*. Columbia University Press, 1985.

Ebert, Roger, Gene Siskel. *The Future of the Movies: Interviews With Martin Scorsese, Steven Spielberg, and George Lucas*, Andrews and McMeel, 1991.



# 内田吐夢監督作品『飢餓海峡』論 序説

—— その悲劇性を中心に

羽 鳥 隆 英

げに目が見えたとして 何になったろう  
(ソポクレス 120)

## 1

『飢餓海峡』(東映東京、1965)という刑事映画<sup>1</sup>について議論するとき、これまでしばしば言及されてきた事柄がある。それはこの作品の監督・内田吐夢(1898-1970)が1945年5月から1953年10月までの(いいかえれば日本の十五年戦争における敗戦ならびに〔偽〕満州国の崩壊から国共内戦をへて中華人民共和国の成立にいたるまでの)8年半という歳月を中国大陸東北部ですごしたという伝記的な事実である。たとえば20世紀後半の日本を代表する映画評論家・白井佳夫(1932-)は、内田の日本映画界への復帰第1作にあたる『血槍富士』(東映京都、1955)およびそれ以降の内田吐夢監督作品群に充溢している「日本的なるリアリズム」こそ「中国大陸での革命の進展と、それが生み出した映像リアリズムの結実に〔中略〕たちあった」経験のもたらした成果であり、そうした成果の「集大成的作品」が『飢餓海峡』であると力説している(白井3-4)。同様にやはり映画評論家・山口猛(1949-2004)も以下のように想像をたくましくしている。すなわち内田の「8年半の中国生活が培った」のは「どんなに過酷な運命、様々な修羅場があったとしても、人間は最後〔に〕は意志の及ばない流れに身を任せなければならない」という信条であり、そうした信条が『飢餓海峡』には「結晶」しているのだ、と(山口134)。

むろん映画評論家の職責とは、記号学者ロラン・バルトの言葉を借用す

れば、同時代の映画愛好家たちの関心を惹起するようなりあえずの意味を当該作品に「投錨」することであり（バルト 19-25）、光と影の織物である映画的テキストについて説得的な解釈を導出することではないのだから、彼／彼女がどのような『飢餓海峡』論を展開したとしても、そのこと自体をわれわれ映画学徒が問題にする必要はない。そうではなく本稿で問題にしなければならないのは、彼／彼女たちの評論行為を可能にしている思考の枠組み自体が、じっさいには『飢餓海峡』における映像と音響の肌理によってあらかじめ否定されているということ、いいかえれば『飢餓海峡』について議論するにあたって、その「作者」であると仮定された人間・内田常次郎（吐夢の本名）の生涯における中国大陸経験に言及する解釈の身振りそれ自体を、この映画的テキストは再審に付しているということである。

じっさい前掲した2点の『飢餓海峡』論に通底している思考の枠組みとは、かつて比較文学者ピーター・ブルックスが提起した「メロドラマ的想像力」の概念と符合している。彼はこの想像力の特徴のひとつとして「現実の表層〔中略〕に圧力を及ぼし〔中略〕 真実の意味を十分に生み出させよう」とする傾向、換言すれば「事物の表層を越えて、その奥に横たわる〔中略〕精神的な現実へとわれわれを導いて」いこうとする傾向を挙げているが（ブルックス 22-23）、これはまさに『飢餓海峡』という映画的テキストの向こう側に「精神的な現実」、あるいは極限状況（「過酷な運命、様々な修羅場」）下におかれた人間・内田常次郎の「真実の意味」を追求しようという映画評論家たちの思考の枠組みと共鳴する想像力だといえるだろう。あるいは別の角度から考察してみれば、ブルックスは精神分析を「現代のメロドラマ」、すなわち「身体を媒体として、心的葛藤をメロドラマの名のもとに考え、抑圧されたものの認識を具体化する」手続きであるとも主張しているが（ブルックス 8）、白井佳夫や山口猛たちが実践しようとしている行為もまた、視覚的「媒体」としての映画的テキスト『飢餓海峡』に表出した光と影の肌理に着目することで、人間・内田常次郎の「心的葛藤」のありさまを同定しようとする精神分析的な手続きであるといえるにちがいない。このように、今日においてなお影響力を維持する映画評論家たちは、映画『飢餓海峡』を《見ること》が、ひとりの人間・内田常次郎の客観的現実をも《見ること》に帰結するというメロドラマ的想像力の支

配下におかれているのである。

21世紀初頭において以上のような隆盛をみているメロドラマの想像力は、むろん白井や山口などといった個々の映画評論家の水準をこえて近代社会全般を規定する思考の枠組みであり、映画学者・四方田犬彦は、映画・精神分析・共産主義体制という20世紀の「三大発明」はすべてメロドラマの想像力から派生したと指摘するほどである（四方田 321）。そして結論を先取りすれば、以下に読まれる本稿が説得的に議論しようとしているのは、まさにこうしたメロドラマ的想像力の繁茂に対して『飢餓海峡』が取り結ぶ関係についてである。すなわちこの映画のテキストは、メロドラマの対立概念である悲劇として精緻に設計されることによって、メロドラマの想像力への批評的な姿勢を維持しているのである。

ここで本稿の鍵概念となる悲劇およびメロドラマについて整理しておこう。ブルックスによれば、悲劇における真実が「究極的には人間の経験よりも重い秩序の立場から」提出されるのに対し、メロドラマでは「葛藤における個人と、どちら側に付くかという選択」が真実への階梯となる（ブルックス 276）。あるいは四方田犬彦の解釈によれば、悲劇において「人間が信を委ねるのは善悪を越えた先験的運命」であるのに対し、メロドラマにおけるそれは「最後にはかならず報いられるはずの美德でなければならない」（四方田 316）。こうした議論を本稿なりに敷衍していけば、まず悲劇とメロドラマを以下のように定義できよう。すなわち悲劇とは「人間が信を委ねる」ことのできる真実を人間自身が知悉し操作することの不可能性にまつわるドラマであり、またメロドラマとは人間の知覚と意志が真実を客観的に認識する可能性に開かれていることを称揚するドラマなのである。

メロドラマと悲劇をめぐる以上の了解をもとに、こののち本稿では『飢餓海峡』を分析するのであるが、個別の議論へとすすむまえに本稿全体の構成をまとめておきたい。まず第2節では戦前期の内田吐夢監督作品『警察官』（新興 1933）の映画のテキスト分析を通じて、<sup>2</sup> 刑事映画というジャンルとメロドラマとの親和性、あるいは『警察官』が悲劇に転化する可能性をはらんだメロドラマであることなどが議論される。そして第2節での議論をふまえて、第3・4節では『飢餓海峡』における悲劇性のありようが考察される。以上のような過程を通じて、ひとつには『飢餓海峡』の芸

術的意義を映画学的に導出し、ふたつにはその芸術的意義が、この作品を内田吐夢の中国大陸経験との函数においてのみ問題化してきた旧来の映画評論家たちの「伝記主義」的な身振りを取り結ぶアイロニカルな関係を素描すること、このふたつの目的を達成することが本稿の企図するところである。

## 2

はじめに現状では VHS や DVD などの媒体を通じて容易に鑑賞することがむずかしい『警察官』の粗筋を確認したい。この作品は警察官・伊丹（小杉勇が演じる）と犯罪者・富岡（中野英治が演じる）というふたりの主人公の闘争に基盤をおいている。もともと彼らは親しい学友であったのだが、いつしか疎遠になっており、映画冒頭に配置された国道検問の場面において、一方は警察官として、他方は自動車の乗客として、予期せぬ邂逅をはたすことになる（遡及的に解明されることであるが、この検問にあたって伊丹が富岡を十分に追及しなかったことが富岡主導による銀行強盗事件の発生に帰結することになる）。この邂逅を契機として、ふたりは学生当時のように親密な交際を再会させるのであるが、同時に伊丹は父親のように尊敬している先輩の警察官・宮部（松本泰輔が演じる）を殉職せしめた銀行強盗事件の解決に執念を燃やし始める。捜査の過程を通じて伊丹は富岡に疑念をもち、最終的には富岡のライターに付着する指紋が、宮部の佩剣にのこされた犯人の指紋と一致を見せたために、彼は警察官としての職責を全うすべく富岡逮捕に踏み切る。

以上のように『警察官』の粗筋を要約したときに、われわれはこの刑事映画がほとんど完璧なメロドラマとなっていることに気付かされる。じっさい映画学者・加藤幹郎も指摘するように「推理小説とメロドラマが遭遇するのは、刑事＝探偵と犯罪者が分有する是非善悪の二元論がメロドラマの本質的原理」とも共鳴しあうためであり（加藤『「ブレードランナー」論序説』74）、それゆえ警察官と犯罪者との二元論に依拠する『警察官』がメロドラマ性を帯びるのはいわば当然の帰結である。あるいは加藤は「ファミリー・メロドラマとは世代交代をめぐる家族構成員間（しばしば父親と息子）の葛藤の物語である」とも主張しているが、このこともメロドラマ

と、父親＝宮部から息子＝伊丹へ（じっさい彼らは宮部の娘・田鶴子〔森静子が演じる〕ともども同居する実質的な家族といえる）という新陳代謝のありさまを描写した『警察官』との親和性を示唆しているといえるだろう。

とはいえ、ここでわれわれが刑事映画とメロドラマとの結び付きを確認するにあたってもっとも重要なことは、この両者がいずれも《視覚への確信》を誇示しているという事実である。前述のようにメロドラマとは「現実の表層〔中略〕に圧力を及ぼし〔中略〕真実の意味を十分に生み出させようとする想像力を特徴のひとつとしているが（ブルックス 22）、これは換言すれば、ある対象の「表層」を《見ること》が、その対象の内奥にある客観的真実までも《見ること》に結実するという《視覚への確信》である。<sup>3</sup>そして刑事映画の根幹をになうのもまた《視覚への確信》なのである。すなわち加藤幹郎も指摘しているように、刑事映画において物語展開上の鍵概念となる『証拠（evidence）』〔と〕は定義上かつ歴史上『見ること（video）』に關係〔中略〕（evidence〔証拠〕のvideはvideo〔ビデオ〕のvideと同義である）」しているため（加藤『映画の論理』106）、結果として刑事映画（のみならず私立探偵映画や「裁判映画」<sup>4</sup>など）とは主人公が物的証拠の「表層」を《見ること》によって、その背後に隠蔽されている「真実の意味」さえも《見ること》ができるはずだという《視覚への確信》＝メロドラマ的想像力をとりわけ強固に支持し、また同時にそれに依拠するジャンルだと命題化することができるのである。

それでは文字通りの刑事映画である『警察官』においても、やはり《視覚への確信》は称揚されているのだろうか。興味深いことに、この映画のテキストには刑事映画と《視覚への確信》との結び付きを崩壊させかねない瞬間が存在する。それは銀行強盗事件の解決に向けて奔走する伊丹をとらえた刑事映画に紋切り型の瞬間であるのだが、このとき虚構世界内に配置された家屋の硝子窓には、この作品の撮影技師と思われる人影が映り込んでいる。この人影はいわばカメラに向けられた（そして同時に向け返された）カメラの視線を換喩的に示唆しており、かつて映画理論家スティーヴン・ヒースが定義した「4番目の視線」<sup>5</sup>と同様、古典的物語映画の枠組みを動揺させるものである。しかし本稿の文脈においてより重要なことは、このいわば「5番目の視線」を示唆する人影が刑事映画としての『警察官』を支持するべき《視覚への確信》までも再審に付しているという事

実である。

周知のように古典的物語映画とは「カメラが人物、事物を眺める」ときの視線ならびに「観客がフィルムを眺める」ときの視線、そして「フィルム内の登場人物がそれぞれ他の登場人物や事物を眺める」ときの視線を円滑に「連鎖」させて（ヒース 332）、観客の虚構世界に対する参入を促進する枠組みのことである。しかし硝子窓に映り込む撮影技師の人影をとらえた上記の瞬間において、このような「連鎖」は破綻する。すなわち伊丹は「他の登場人物や事物」（ここでは指紋）を《見ること》で銀行強盗事件の客観的眞実に到達するにもかかわらず、この映画的文脈においては「登場人物がそれぞれ他の登場人物や事物を眺める」ときの視線（硝子窓に撮影技師の人影が映り込むショットにおいて伊丹は「血眼」となって犯人を追跡している）と「5番目の視線」とが同一の水準で交錯し、結果として伊丹の《視覚への確信》は動揺しはじめるのである。このとき伊丹には、自身が存在するところの虚構世界に人影を刻印した撮影技師や、彼／彼女が操作していたはずのカメラさえ《見ること》ができていない。それゆえ彼が警察官として証拠＝指紋の「表層」を字義通りに《見ること》の客観性にも疑問が生じる。自身を取り巻く「表層」を《見ること》においてすでに全能ではないことを露呈させた警察官が、なおも《視覚への確信》＝メロドラマ的想像力を駆使することで、その「表層」の向こう側に客観的眞実を《見ること》ができると主張したところで、もはや彼の推理は説得力をもたないだろう。

もちろん本節で提起された『警察官』論はきわめて強引な解釈の産物である。ヒースがかつて前衛的な映画的文脈『愛のコリーダ』（大島渚監督、1976）を事例に挙げつつ「4番目の視線」を命題化した事実がかえって示唆するように、古典的物語映画とは撮影技師の偶発的な侵入（彼／彼女の人影が映画的文脈上に存在するのは多分に撮影当時の「不注意」の結果であろう）によって完全に破綻をきたすほど脆弱な枠組みではなく、またこの刑事映画が善悪の二元論的構造や父子間の葛藤、証拠＝指紋の視認などといった要素によって、ほぼ完璧なメロドラマになっていることも確実である。それではわれわれは『警察官』をめぐる解釈をどのように総括すべきだろうか。それは以下のようなものである。すなわち『警察官』は、その時間的な持続のある一瞬において、主人公＝警察官が「事物の表層を

越えて、その奥に横たわる〔中略〕精神的な現実〕に到達すること（ブルックス 22-23）の不可能性に覚醒するための契機を胚胎している。いいかえれば『警察官』は、われわれ人間の視覚に全幅の信頼をおくメロドラマから、われわれの視覚と客観的真実との絶対的な懸隔という「善悪を越えた先験的運命」（四方田 316）を主題とする悲劇に転化する可能性をはらんでいるのである。しかし同時に、この刑事映画は古典的物語映画の枠組みを遵守しながら、その展開の枢要においては証拠＝指紋を《見ること》が犯罪の客観的真実をも《見ること》に帰結するという《視覚への確信》を称揚している。いわば『警察官』は悲劇たることに挫折したメロドラマとしてわれわれに現前しているのである。

## 3

第2節で確認したように『警察官』は悲劇に転化する契機をはらみながらも、なおメロドラマの範疇にとどまる映画的文本であった。いいかえれば『警察官』はメロドラマとして設計されつつも、おそらくは「不注意」の結果、悲劇としての余地をのこす作品になっているのである。これに対して本節以降で考察する『飢餓海峡』は完璧な悲劇として創造されている。このことについて、まず本節では『飢餓海峡』のふたりの主人公、警察官・弓坂吉太郎（伴淳三郎が演じる）と犯罪者・樽見京一郎（三国連太郎が演じる / 劇中で「犬飼多吉」なる変名を使用する）のうち、前者に焦点をしばって議論をすすめていく。

警察官・弓坂吉太郎について第一に興味をひかれることは、彼が『飢餓海峡』のうちの6箇所で使用されている非ポジ映像（この映画的文本の大部分をしめるポジ映像とは明暗の調子がことなる映像）<sup>6</sup>と取り結ぶ関係である。弓坂は刑事映画の主人公として、すでに確認した《視覚への確信》＝メロドラマ的想像力の影響下にあり、さまざまな物的証拠を《見ること》によって犯罪者・樽見京一郎が関与したとされる強盗殺人放火事件の客観的真実さえも《見ること》を企図する存在である。しかし彼がこうした手続きを遂行するありさまをわれわれ観客に提示するにあたって、映画的文本『飢餓海峡』はある独創的な仕掛け（結論を先取りすれば《視覚への確信》＝メロドラマ的想像力の妥当性を否定するような映画の仕掛



け)をほどこしている。すなわち弓坂が証拠をもとにして推理を展開するにあたり、彼の想像した犯行の光景が非ポジ映像によって提示されるのである。

具体的な映像と音響の肌理に即しながら議論をすすめよう。はじめに弓坂は津軽海峡をのぞむ青森県側の崖上で焚き火の痕跡を発見し、そこから以下のような推理を導出する。すなわち樽見京一郎はふたりの共犯者とともに事件の発生した北海道から本州に逃亡したが、そのとき津軽海峡を小船で横断し、なお証拠隠滅のために小船を崖上までひきあげ、そこでこれを焼却したという推理である。こうした推理を展開する弓坂を『飢餓海峡』は以下のような一連の編集によってわれわれ観客に提示する(映画開始から約23分の箇所)。

- ① 弓坂の顔(ポジ映像)。
- ② 樽見とふたりの共犯者が共同で小船を崖上にひきあげる(非ポジ映像)。
- ③ 樽見とふたりの共犯者が崖上で小船を破壊して焼却する(非ポジ映像)。
- ④ 弓坂の顔(ポジ映像)。

この一連の編集を古典的物語映画の規範に則して解釈すれば、ショット①・④に登場する弓坂が証拠(焚き火の痕跡)を手掛かりにして犯行(証拠の隠滅)の光景を想像した結果がショット②・③であるということが出来る。それゆえ観客は『飢餓海峡』におけるある規則をここで意識することになる。すなわち想像する主体はポジ映像で、またその主体によって想像される客体は非ポジ映像で提示されるという規則である。とはいえ、われわれ観客は物語の展開につれて、この規則の改訂をせまられることになる。上記ショット②・③に登場したふたりの共犯者が、じっさいには津軽海峡横断の最中に頓死していた事実が解明され、弓坂が当初の推理を訂正する場面を確認しよう(映画開始から約63分の箇所)。

- ⑤ 弓坂の顔(ポジ映像)。
- ⑥ 納棺された共犯者たちの顔(ポジ映像)。



- ⑦ 弓坂の顔（ポジ映像）。
- ⑧ 樽見が津軽海峡で共犯者たちを撲殺して海中にしずめる（非ポジ映像）。
- ⑨ 樽見とふたりの共犯者が崖上で小船を破壊して焼却する（非ポジ映像 / ③と同一）。
- ⑩ 焚き火の痕跡（ポジ映像）。
- ⑪ 弓坂の顔（ポジ映像）。
- ⑫ 樽見が海岸で小船を分解する（非ポジ映像）。
- ⑬ 樽見が小船の破片をかついで崖をのぼる（非ポジ映像）。
- ⑭ 弓坂の顔（ポジ映像）。<sup>7</sup>

この一連の編集をやはり古典的物語映画の規範に則して解釈すれば、ポジ映像のショット⑤・⑦・⑪・⑭が想像の主体である弓坂を提示し、非ポジ映像のショット⑧・⑨・⑫・⑬が弓坂によって想像される客体を提示していることが確認できる（なおショット⑥・⑩は弓坂が直接視認した光景の回想であるためにポジ映像で提示されていると解釈できる<sup>8</sup>）。それゆえ前述の規則（想像する主体はポジ映像で、その主体によって想像される客体は非ポジ映像で提示されるという規則）はふたたび有効となるのだが、われわれにとってより重要なことは、問題の小船がどのように焼却されたかについてたがいに相容れないふたつの光景（樽見が共犯者とともに証拠を隠滅する光景 [ショット②・③=⑨] ならびに樽見が単独で証拠を隠滅する光景 [ショット⑫・⑬]）がともに非ポジ映像で提示されているために、すくなくとも一方は客観的眞実ではないという事実である。このときわれわれは前述の規則を以下のように改訂しなければならない。すなわち非ポジ映像を使用して提示された光景は、その光景を想像した（すなわち《見ること》ができたと確信した）主体が虚構世界に存在することの客観的眞実性と同程度の眞実性を保証されておらず、かえって虚偽の可能性さえもはらんでいる、というのが『飢餓海峡』における規則となるのである。

このように考察してきたとき、われわれは『飢餓海峡』における非ポジ映像が刑事映画的な《視覚への確信》を否定する機能をはたしている事実

に思っていた。前述のように、刑事映画の主人公とは証拠を《見ること》で犯罪の客観的眞実さえも《見ること》を企図する警察官であるが、こ

での弓坂は焚き火の痕跡（ショット⑩）を《見ること》を実践しているにもかかわらず、そこから彼が導出した推理はつねに虚偽の可能性をとどめる非ポジ映像によって提示されており、それゆえ彼は犯罪の客観的眞実を確実に《見ること》のできない存在として虚構世界内に召喚されていることになる。換言すれば彼の行使するメロドラマの想像力には映像の水準においてあらかじめ疑義が差し挟まれているのである。

《視覚への確信》に対するこうした疑義に覚醒するかのように、物語後半における弓坂は《見ること》と客観的眞実とのあいだの隔絶を意識しはじめる。物語の山場となる警察と樽見京一郎との対決において、警察側は親指の爪という証拠をもとに、樽見が強盗殺人放火事件に関与し、さらには共犯者を津軽海峡で殺害したと難詰するが、反対に樽見は、同一の証拠から、自身がいずれの犯罪にも関与していないと抗弁する。両者の主張が平行線をたどるなか、弓坂は樽見に以下のように語りかける（映画開始から約 171 分の箇所）。

樽見さん、これを何だと思われませんか。10年前、あんたが仏ヶ浦〔津軽海峡の青森県側〕で船を焼いた灰です。信じますか。信じられんでしょうがな。〔中略〕お答えがないところをみると、やっぱり信じられないんですね。あんたがわたしのいうことを信じないように、わたしたちも、あんたがふたり〔の共犯者〕を殺さない。〔中略〕そういわれても信ずることができないんです。まことに悲しいことです。おたがいに人間と人間が信頼しあえないなんて。

この発言を通じて弓坂が表明しているのはまさに《視覚への不信》である。すなわち弓坂は、他者＝樽見が灰殻を《見ること》が自身の警察官人生における眞実を《見ること》に帰結しないように、自身が親指の爪という証拠を《見ること》もまた樽見の人生における眞実を《見ること》に帰結しない、という自己認知に到達しているのである。<sup>9</sup> 警察官でありながら、その想像力の根幹たる《視覚への確信》に疑義をいただいた弓坂には、もはや『警察官』における伊丹のように刑事映画を主導していくことはできないだろう。むしろ上記の発言をした弓坂にふさわしいのは「犯罪者の自己同一性の分析を通じて、しばしばみずからの自己同一性（自分自身の心の闇

の来歴と構造)を自問するはめになる」というフィルム・ノワール(加藤『ブレードランナー』論序説)68)の世界であるにちがいない。いわば『飢餓海峡』はフィルム・ノワールにもっとも接近した日本映画なのである。

4

前節で議論したように『飢餓海峡』の弓坂吉太郎はフィルム・ノワールの主人公を想起させる警察官であった。とはいえ、この映画的テキストの芸術的達成とは、その主人公に悲劇的な《視覚への不信》を体得させることだけにはとどまらない。それどころか『飢餓海峡』の要諦は、メロドラマ的想像力の支配下において銀幕上にうつろう光と影の織物を《見ること》が、その内奥にある真実さえも《見ること》に帰結すると確信するわれわれ観客をして、弓坂と同様の《視覚への不信》に覚醒させるほどの精緻な映像/音響設計にこそある。本節ではこのことについて、いまいちど映画冒頭に立ち戻りつつ考察していく。

映画的テキスト『飢餓海峡』は、その冒頭部において、画面全体を占拠している漆黒の大海原の映像にかぶせるかたちで、男声の語り手がヴォイスオーバー(「オフスクリーン(画面外)からの、画面と同期[中略]しないコメンタリー」)のこと[ブランドフォードほか35])による以下の独白をすることから開始される(映画開始から約0分の箇所)。

飢餓海峡。それは日本のどこにでも見られる海峡である。その底流に、われわれは貧しい善意に満ちた人間の、どろどろした、愛と憎しみの執念を見ることができる。<sup>10</sup>

われわれ観客の映画に対する期待を方向付けるべき語り手が、この独白を通じて示唆しているのは、まさに本稿でこれまで議論してきた《視覚への確信》、すなわち「現実の表層[中略]に圧力を及ぼし[中略]真実の意味を十分に生み出させよう」とするメロドラマ的想像力の妥当性である(ブルックス22)。語り手は観客ともども画面を圧倒する漆黒の大海原(それは「飢餓海峡」と命名されているのであろう)を字義通りに《見ること》を実践する。のみならず彼はこの大海原の「表層」に「圧力」をくわえて

(メロドラマ的想像力を駆使して)、字義通りには《見ること》のかなわない「底流」に潜在する「愛と憎しみ」さえも《見ること》を実践しようとする。このようにして語り手はメロドラマ的想像力が「愛と憎しみ」という客観的現実の認識において有効であると宣言するのであるが、さらにここで意義深いことは、画面を占拠している大海原＝「飢餓海峡」と、その大海原の「底流」にあるべき「愛と憎しみ」との関係が、銀幕上にうつろう光と影の織物＝『飢餓海峡』と、その内奥にある客観的現実との関係までも隠喩的に示唆しているということである。結果としてわれわれ観客は、語り手の先導のもとで『飢餓海峡』の「底流」にある現実を探求しようというメロドラマ的想像力に、とりあえず身を委ねることになる。

それでは語り手ならびに彼とともに『飢餓海峡』という虚構世界へ第一歩をふみだしたわれわれ観客は、メロドラマ的想像力を行使することで銀幕の向こう側にある客観的現実を認識できるのだろうか。答えは否である。なぜならこの映画のテキストを《見ること》によって究極的に《見ること》が期待されている現実、すなわち「愛と憎しみ」が最大限に噴出していると思われる場面において、われわれ観客には、前述したように客観的現実ではない可能性をのこす光景に対して使用されるべき非ポジ映像が提示されるからである。

まずは「愛」について考察したい。この映画における「愛」が最高潮に到達するのは、一見したところ、樽見京一郎と杉戸八重（左幸子が演じる）が娼家の一室で交歓する場面である。このときふたりは情交におよぶのであるが、その開始と終了を画定するかのように非ポジ映像が挿入されている（映画開始から約43分の箇所）。同様にこの映画において「憎しみ」が激烈に噴出するのは樽見による八重殺害の場面であろうが、ここでも自身の来歴を糊塗する樽見に八重がせまるとき、樽見が八重を絞殺するとき、八重の死体を目撃した書生を樽見が殺害するときに非ポジ映像が使用されている（映画開始から約104分の箇所）。以上のように『飢餓海峡』における「愛と憎しみ」は徹底的に非ポジ映像と関連付けられており、その結果われわれ観客には「愛と憎しみ」という現実（それは語り手にとって第一に認識されるべき「心的葛藤」[ブルックス 8]であった)を《見ること》はおろか、それが情交 / 殺害というかたちで表出するありさまを字義通りに《見ること》さえかなわない。換言すれば『警察官』の伊丹が自身に視

線をそそぐ”撮影技師を字義通りに《見ること》ができなかったように、われわれにも情交 / 殺害の光景を《見ること》はできないのである。このときわれわれ観客は、銀幕に映写された『飢餓海峡』の「表層」を《見ること》が、その「表層を越えて [中略] 精神的な現実」(ブルックス 22-23) までも《見ること》には結実しないという《視覚への不信》を体得させられることになる。

このように『飢餓海峡』では《視覚への不信》が提起されているのであるが、そのときに、登場人物に対する観客＝他者にとって不可知の領域におかれるべき光景として情交と殺害が選択されていたことは、われわれに映画批評家アンドレ・バザン (1918-1959) の思想を想起させるだろう。周知のようにバザンは映画媒体における「性行為の瞬間と死の瞬間」の表象を忌避している。なぜなら前者は「自らに生きるものであり、人前で見せることはない」ために、これを他者に対して再現することは「道徳的に「猥褻」であり、また「人間は二度死ぬことはない」ために後者はかけがえのない「瞬間」であり、これを他者に対して再現することも「存在論的に「猥褻」といえるからである (バザン 91)。

バザンのこうした思想を参照したときに、われわれはそれが『飢餓海峡』における情交 / 殺害場面の回避 (非ポジ映像化) と共鳴していることに気付くだろう。両者はいずれもエロスとタナトスという世界映画史において執拗に見世物化されてきた要素が (じっさい『飢餓海峡』公開当時の日本は残酷描写を挿入した映画の流行下にあり、また数年後には日活ロマン・ポルノが誕生するなど、TV 産業の台頭に対抗するため、映画産業はエロスとタナトスの見世物化を推進している)、ともに観客＝他者には不可知であると主張している。むしろここで問題提起されているのは両者の影響関係についてではない。そうではなく、その映画をめぐる思想がキリスト教の教義と深く関連するバザンと (Casetti 34)、東洋的 / 仏教的無常観や「日本的なるリアリズム」(白井 3) などといった紋切り型のうちに囲い込まれている内田吐夢監督作品『飢餓海峡』とのあいだに、生＝性と死の表象をめぐる倫理の親近性があるという映画史的事実が意義深いのである。この厳然たる事実こそ、われわれが新しい世界映画史を記述していくための出発点を提供することであろう。

結論に向かうまえに第 4 節での議論を整理しておこう。第 3 節で考察し

たように『飢餓海峡』の主人公のひとりである警察官・弓坂吉太郎は刑事映画の＝メロドラマ的な《視覚への確信》に疑義をいだいており、それゆえ彼は『警察官』における伊丹と決定的に異質であるのだが、さらに『飢餓海峡』は一步すすんで、われわれ観客の誘示する《視覚への確信》までも再審に付す。すなわち映画という視覚的媒体を《見ること》が、その内奥にある客観的の真実さえも《見ること》には結実しえないと主張することで、われわれの映画鑑賞体験における《見ること》の意味を問いなおすのである。このときわれわれは、自身が自己同一化する主人公の水準において悲劇的な覚醒を体験するにはとどまらず、観客としてのわれわれ自身の水準において、その覚醒を実体験することになる。『飢餓海峡』において試みられていること、それはわれわれ観客を悲劇の主人公にすることなのである。

## 5

本稿は内田吐夢監督作品『飢餓海峡』における芸術的達成の意義を映画学的に分析すること、そしてその芸術的意義が、この映画のテキストを人間・内田常次郎の中国大陸経験との函数においてのみ問題化してきた「伝記主義」的言説と取り結ぶアイロニカルな関係のありさまを素描すること、というふたつの目的をもってはじめられた。前者については内田が戦前期に演出した刑事映画『警察官』における強度のメロドラマ性との比較検討を通じて、やはり刑事映画である『飢餓海峡』がメロドラマ的な《視覚への確信》に疑義を表明していること、しかもその疑義が主人公＝警察官によって犯罪捜査の過程をめぐって表明されるだけでなく、われわれ観客の映画鑑賞における前提、すなわち銀幕に戯れる光と影の織物としての映画を《見ること》が、銀幕の内奥にあるはずの客観的の真実さえも《見ること》に帰結するという《視覚への確信》（それは冒頭の独白において一旦は隠喩的に正当化される）についても提起されていることを確認して、映画という視覚的媒体を使用しながらも観客を《視覚への不信》へと覚醒させる『飢餓海峡』の悲劇性を導出した。

『飢餓海峡』をめぐるこのような解釈を出発点としたとき、われわれははじめて後者の目的に対峙できることになる。前述のように、これまでの映

画評論家たちは『飢餓海峡』を《見ること》のうちに、その「作者」とされる人間・内田常次郎の生涯、とりわけ彼の中国大陸時代における精神の軌跡まで《見ること》を實踐してきたのであるが、こうした解釈の基盤となる思考の枠組みこそ、じっさいには『飢餓海峡』が否定するメロドラマ的想像力である。すなわち『飢餓海峡』が映写された銀幕の「底流」に人間・内田常次郎の「8年半の中国生活が培ったもの」(山口)を仮想するような映画評論家たちの思考は、映画冒頭において「飢餓海峡」という大海原の「底流」に「愛と憎しみ」を仮想する語り手と同様の素朴なメロドラマ的想像力にとらわれており、この語り手が冒頭以降たびたび映画のテキスト内に召喚されず、それゆえ『飢餓海峡』全編を通じて達成される悲劇性を事件として体験できなかったように、現在においてなお影響力を維持する映画評論家たちもまた映画のテキスト『飢餓海峡』の芸術的意義へと思いいたることはなかったのである。

映画のテキスト『飢餓海峡』は悲劇である。しかし旧来の映画評論家たちはこの映画に対してとりわけ強度のメロドラマ的想像力を発揮して、その「作者」の真実さをも《見ること》を試みてきた。結果的には『飢餓海峡』公開当時から現在にいたる40年間の大半を消尽することになるこうした解釈のそれぞれが、21世紀初頭において映画研究に従事しているわれわれ映画学徒に対して、世界映画史上にも稀有な劇的アイロニーを提供している。

## 註

- 1 ここでいう「刑事映画」とはジャンル名称としての“detective film”を訳出した術語である。一般には「探偵映画」と訳出されているが(ブランドフォードほか223)、本稿では分析の中心となる『警察官』および『飢餓海峡』のいずれにおいても警察組織に所属している刑事が主人公であるため、あえて「刑事映画」という訳語を使用することにする。
- 2 本稿の主題は『飢餓海峡』が刑事映画＝メロドラマとして開始されながら最終的には悲劇となることの独自性を論証することにある。それゆえ『飢餓海峡』と比較される作品として『警察官』を分析することは、今後展開されるべき映画作家・内田吐夢論に向けた布石としての意義を具備してはいるものの、あくまで任意の選択の結果である。第2節で論証するように、メロドラマ的想像力



- と刑事映画とはきわめて高い親和性を提示している以上、原理的にはすべての刑事映画を『飢餓海峡』との比較検討に付することが可能である。
- 3 むろんブルックスのいう「表層」とは視覚的媒体のみを指示しているわけではない。たとえば聴覚的な記号から何らかの客観的真相を導出しようとする行為もまたメロドラマ的であるかもしれない。とはいえ引用箇所においてブルックスが事例に挙げているのが、バルザックの『あら皮』における「人生のさまざまな動作」に対して「そこに内包される意味を見つけ出そうとする一連の問いかけ」である以上（ブルックス 21-22）、人間の知覚のうち、とくに彼は視覚とメロドラマとの関係に力点をおいているといえるであろう。
  - 4 「裁判映画」とは加藤幹郎が『映画の論理』で使用した術語である。加藤はアメリカ合衆国で「裁判映画の人气が高い」根拠のひとつに「裁判と『見ること』の高い親和性」を挙げており（加藤『映画の論理』105-106）、やはり裁判場面を山場とすることも多い刑事映画の基盤に《視覚への確信》を設定する本稿の基本的な立場を先取りしている。
  - 5 ヒースのいう「4番目の視線」とは物語映画の登場人物がカメラにそそぐ視線のことである（ヒース 336）。1番目から3番目までの視線については本文記述を参照のこと。
  - 6 ここでいう「非ポジ映像」とは一般には単純なネガ反転と理解されている映像であるが、じっさいは「レフリー方式」（「16ミリ・ネガ・フィルムを35ミリ・ポジ・フィルム（ゲバルト）にプロアップして、更に35ミリ・ネガ・フィルムを作成して35ミリ・ネガとポジを合せて焼付ける」技法）や「サバチェ方式」（「現象過程で意識的に光線を入れてネガ・フィルムに感光させる」技法）などの映像処理を実施した成果である（宇野 89）。それゆえそれらの技術的側面については一概に議論できないが、本稿ではそれらが『飢餓海峡』の大半をしめるポジ映像（これらにも「プロアップ・トリミング方式」などの処理が実施されている場合がある[宇野 89]）に対して取り結ぶ関係に重点をおくために、ポジ映像と明暗の調子がことなる映像をすべて「非ポジ映像」と呼称している。また本稿では紙幅の都合により『飢餓海峡』全編の6箇所において使用されている「非ポジ映像」のうち、とりわけ本稿の議論と関連する4箇所（第3節で分析）ならびに映画冒頭に登場する男声の語り手の《視覚への不信》と関係する2箇所（第4節で分析）である。これら以外の2箇所（映画開始から約28分および約29分の箇所）の分析は別の機会に譲ることとする。
  - 7 弓坂が当初の推理を訂正する場面は約3分30秒間にわたり持続するが、ここでは紙幅の都合に鑑み、はじめの推理場面と直接に関連している部分のみを抜粋して引用している。



- 8 その理由は弓坂が青森県側の崖上を捜査している場面（映画開始から約 22 分の箇所）において挿入された焚き火の痕跡のショットがショット⑩と映像的に一致するからである。
- 9 一方、樽見はこの会話を契機に北海道での現場検証を希望し、映画結尾で津軽海峡に投身するのであるが、この転回は、弓坂の経験した真実と人間の絶対的懸隔に対する覚醒が樽見にも共有されたためと解釈すべきである。なぜならこの会話中に弓坂が樽見に提示した灰殻は、樽見が強盗殺人放火事件に関与したことを立証するものではないからである。
- 10 本稿では紙幅の都合により詳述しなかったが、今後『飢餓海峡』を分析するときには異版の問題を考慮せねばならない。この作品の脚本を執筆した鈴木尚之（1929-2005）によれば、1964年12月19日に試写されたその初号の映写時間は192分であった。しかし東映側はこの作品を「二本立、一日三回興行」で公開するため、短尺版編集を了承しない内田吐夢にかわって助監督・太田浩児に再編集を指示する。このとき太田が編集した版は東映直営館以外の契約館で公開された。一方、内田は東映社長・大川博との直接交渉を通じてより192分版にちかい短尺版を再編集する。これが東映直営館で公開された現行版『飢餓海峡』である（鈴木 358-363）。このように『飢餓海峡』にはさまざまな政治的折衝をへた複数の異版が存在している。この事実を考慮した場合、現行版の冒頭に配置された独白が192分版にも存在したのか、と問うことは映画学的に意義があるだろう（じっさい鈴木が1998年に上梓した脚本『飢餓海峡』には本稿で問題化した部分の独白が存在しない〔シナリオ作家協会 127〕）。ヴォイスオーバーによる独白は撮影現場での監督の裁量をこえて映画のテキストに付加することが比較的容易な要素であるという事実を鑑みれば、本稿で言及した興味深い独白もまた内田吐夢と東映側との政治的折衝の産物である可能性も否定できない。このことについては映画生成研究の立場からこののち検討していきたい。

## 引用文献リスト

- 宇野真佐男「『飢餓海峡』のカメラが教えるもの——16ミリ・プロアップ時代はくるか」、『映画評論』1965年3月号、88-91。
- 加藤幹郎『映画の論理——新しい映画史のために』（みすず書房、2005年）。
- 『「ブレイドランナー」論序説——映画学特別講義』（筑摩書房、2004年）。
- シナリオ作家協会「鈴木尚之 人とシナリオ」出版委員会編『鈴木尚之 人とシナリオ』（シナリオ作家協会、1998年）。
- 白井佳夫「日本のリアリズムの人・内田吐夢論」、『吐夢がゆく』吐夢地蔵有志会出版実行委員会編（六甲出版、1986年）、1-4。

- 鈴木尚之『私説 内田吐夢伝』（岩波書店、1997年）。
- ソボクレス『オイディプス王』藤沢令夫訳（岩波書店、1967年）。
- バザン、アンドレ「すべての午後の死」（原著1949年）、『映画とは何かⅡ——映像言語の問題』小海英二訳（美術出版社、1970年）、84-92。
- バルト、ロラン「イメージの修辞学」（原著1964年）、『映像の修辞学』蓮實重彦 / 杉本紀子訳（筑摩書房、2005年）、7-48。
- ヒース、スティーヴン「映画のセクシュアル・ポリティクス」（原著1981年）加藤幹郎訳、『GS・たのしい知識』第2 1/2号、331-347。
- ブランドフォード、スティーヴンほか『フィルム・スタディーズ事典——映画・映像用語のすべて』杉野健太郎 / 中村裕英監訳（フィルムアート社、2004年〔原著2001年〕）。
- ブルックス、ピーター『メロドラマの想像力』四方田犬彦 / 木村慧子訳（産業図書、2002年〔原著1976年〕）。
- 山口猛「中国の内田吐夢——8年半の中国生活が培ったもの」、『日本人の自己認識』青木保ほか編（岩波書店、1999年）、113-138。
- 四方田犬彦「解題——メロドラマの研究史とブルックス」、ブルックス、ピーター、311-334。
- 『飢餓海峡』内田吐夢監督、鈴木尚之脚本、三国連太郎 / 伴淳三郎ほか出演、東映製作、1965年、DVD（東映、2002年）。
- 『警察官』内田吐夢監督、山内英三脚本、小杉勇 / 中野英治ほか出演、新興製作、1933年、東京国立近代美術館フィルムセンター、2005年8月31日（特別映写）、2006年9月8日 / 17日（「生誕100周年記念 美術監督 水谷浩作品選集」）。
- Casetti, Francesco. *Theories of Cinema: 1945-1995*. Trans. Francesca Chiostri and Elizabeth Gard Bartolini-Salimbeni with Thomas Kelso. Austin: University of Texas Press, 1999.

本稿は2006年度京都大学大学院人間・環境学研究科に提出された修士論文「内田吐夢監督作品研究——映画的文字分析と言説分析を中心に」の一部を大幅改訂した版である。

# A Reevaluation of the Importance of Mushi Pro's Three Adult-Oriented Animated Films in the Develop- ment of Japanese Animation

GAN Sheuo Hui

## Introduction

Animation is constantly adapting to the newest technology, ongoing changes in popular culture, as well as incorporating various elements from media such as film, comics/manga, fine art and so on. As animation scholar Paul Wells states in *Animation: Genre and Authorship* "... It can be argued that historically, aesthetically and technologically, animation is an intrinsically modern form. In all of its incarnations and progressions it has sought to 'modernise' its own process, outcome and cultural import" (30). It is these particular processes that are continuously expanding its possibilities.

In recent years, it is evident that many commercial animated films are heading towards computer-generated hyper-realist visual presentation. At the same time, there is an increasing number of artists and production houses producing high quality animated films with a mixture of forms and approaches. This tendency is evident in international festivals like the International Animation Festival Hiroshima 2006 and the Platform Animation Festival 2007. Most works shown portray a strong sense of graphic design, employing a combination of both high-end computer and traditional animating

techniques. It seems like these animators are giving close attention to the most appropriate techniques to enhance their goal, which could be a narrative or abstract visual performance. These creators utilize the convenience of software as a tool while attempting to avoid the clichéd look produced by certain software. Computer graphics techniques may produce three-dimensional imagery with a two-dimensional feel, or a child-like hand-drawn style with fluid motion as seen in Isabelle Favez's *Apple Pie* (2006). It can also act as a tool to help render the images of Phil Mulloy's two-dimensional characters with limited motion in his cynical and provocative *Cowboys* series.

Malcolm Sutherland's *Birdcalls* (2006),<sup>1</sup> a fun short rich in visual presentation and meaning is animated using a simple mixture of live-action and an animated image demonstrating a synthetic approach. His work shows that the quality of a good animation is dependent on imagination rather than application of fancy techniques. Animators enrich their creative environment by making use of technological advances. At the same time, they also try to draw upon animation's rich historical context by exploring the different accomplishments of their predecessors to gain inspiration to creating their own distinctive style. They are stimulated by awareness of different historical animation mediums (such as cut-outs, puppets, sand, silhouette, clay, pixilation and etc.) which had been overshadowed by cel animation. Paul Wells expresses a similar idea on the short animated film *The Weather* (1995) in *Animation: Genre and Authorship*: "...[It] foregrounds the associative language imbued in the animated form, and the ways in which 'technology' works in the service of the art form, and not merely as a recording device. Animators constantly seek to ally traditional techniques with progressive technologies, refreshing and re-inventing the form in a spirit which constantly speaks to the view of animation as a 'modernist' art" (13). This fusion of styles and techniques are not necessarily limited to works shown at festivals, but are increasingly

popular in television animated series, web animation and even various images on our handphone screens.

In this paper, I have chosen three theatrically released adult-oriented animated films, *One Thousand and One Nights* (1969), *Cleopatra* (1971) and *Belladonna* (1973)<sup>2</sup> created by Tezuka Osamu and Mushi Pro<sup>3</sup> in the early 1970s for my case study. Although these films were not the world's first adult-oriented animations<sup>4</sup> as Tezuka and Mushi Pro claimed and are imperfect in many respects, their emergence initiated an important transformation in the historical development of Japanese animation. These films creatively blurred the line between usage of full animation and limited animation;<sup>5</sup> expressing interest in experimenting with various styles and techniques; incorporating elements from manga, fine art and popular culture, illustrating its modernity.

Although great attention has long been paid to Tezuka Osamu's manga, it remains a problem that most discussions on Tezuka and Mushi Pro focused on their television animated series such as *Tetsuwan Atomu*, while overlooking the feature-length works, as well as their other experimental animated films.<sup>6</sup> Nonetheless, Tezuka's early television series are important as they became the foundation of later anime, a distinct mode of animation that is still growing in popularity today. It is unfortunate that discussions of his animations had been written at an introductory level and usually reveal mixed feelings towards Tezuka. Some apotheosized him as the "father of anime", while others criticized him for being responsible for the visual expression of today's anime, which are said to depend heavily on dialogues with little motion. In this context, it is not my intention to engage a full consideration of these controversies over the legacy of Tezuka and Mushi Pro. Instead, I will be examining how limited animation, simplified forms, icons, static formulas, the borrowing codes and conventions from manga that Mushi Pro had developed for their earlier television animated programs in the 1960s (such as

*Tetsuwan Atomu*, *Janguru Taitei*, *Dororo* and etc) were further developed as effective means to provide more mature expressions and meanings in these theatrical animated films.

This paper considers the importance of limited animation through the reevaluation of Mushi Pro's three adult-oriented works, in order to understand why this particular simplified look and expression have become the preferred choice for most anime and contemporary artists. Due to space constraints, this paper will only focus on demonstrating various potentials of limited animation starting with the emergence of Mushi Pro, followed by a visual analysis of their three adult-oriented films; a discussion of the key aspects of these three films and conclusion.

## I. The Toei context for the emergence of Mushi Pro

Tezuka's first real experience in making animated film was through his involvement in Toei's third feature-length production, *Journey to the West* (aka *Alakazan the Great*, *Saiyūki* 1960). According to his own account, this experience triggered a deep unhappiness on the loss of individual animators' personal styles when working in large group projects that incorporate many talents.<sup>7</sup> Nevertheless, making his first animation with Toei developed his skills and increased his interest in making animated films leading to the formation of his own production company in 1961. Tezuka's intention was to gather a group of artists to produce independent animated films. A year later, they produced their first work, *Tales of the Street Corner* (1962), an interesting short that creatively integrated a low number of cels with stunning images. Although it received some major prizes, it was too expensive to produce on Tezuka's manga income that was their main source of revenue. Their initial idealism gave way under economic pressure, and they started making profit-oriented productions. As a result, Mushi Pro became

fully involved in producing animated series for television from 1963 onwards. Before creating any of their feature-length animated films, they produced television animated series such as the 193 episodes of *Tetsuwan Atomu*. Their television programs reached the peak of popularity with the 52 episodes of *Janguru Taitei* and 52 episodes of *Ribon no Kishi*.

Another major influence was the emergence of many monthly manga anthology magazines that centered on a youthful audience. As a manga artist, Tezuka was well aware of the ongoing manga trends of early 1960s. These alternative manga later influenced the establishment of *COM* magazine,<sup>8</sup> another experimental magazine, led by Tezuka. These manga encouraged the development of intense depictions of adult themes in Tezuka's own manga in the late 1960s. For instance *Rally Up Mankind!* (*Ningen domo atsumare*, January 25, 1967 to July 24, 1968) appeared serially in *Weekly Manga Sunday*; *IL* (August 10, 1969 to March 25, 1970) in *Big Comic*.

The popularity of the experimental animation movement headed by Kuri Yoji, Yanagihara Ryohei and Manabe Hiroshi with the Sogetsu Art Center,<sup>9</sup> and *gekiga* dealing with darker human dramas, stimulated Tezuka to reconsider the themes, styles and techniques found in the orthodox model of animation represented by Toei Animation, a studio that intended to become the "Disney of the Orient" (Yamaguchi 66). Tezuka's attempt was supported by his young, ambitious staff, who were involved in making manga and wished to explore the possibilities of expression in animated films. They called themselves auteurs and treated animated film as an avant-garde form for expressing new imagery and ideas. Even though most of them were former Toei Animation employees, they were still considered amateurs in the industry. Together with Tezuka, they produced eight remarkable shorts and eight television animated series from 1960 to 1968. These shorts were full of varied themes and unconventional approaches that were not meant for children as they

contained uncompromisingly critical thoughts about war, stereotypes, and the pathos of human behavior and so on. Besides employing images that vividly mimic reality, they also used highly simplified abstract drawings where a few sketchy lines represented different characters and background. Alternative approaches such as mixing drawings with collage, were also used. All these events foreshadowed the introduction of animated films for adults.

The new attitudes towards sex and sexual imagery that arose in Japan during the late 1960s coincided with the proposal by Nippon Herald, a company specializing in distributing foreign movies in Japan, to have Mushi Pro produce feature-length animated films for adults. This cooperation was to expand the boundaries of Japanese animation. Until then, animation was virtually synonymous with children's entertainment, and it was inconceivable that it could be marketed as an entertainment medium for adults. The adult animation created by Mushi Pro played an important role in pioneering the development of animation for adults in years to follow.

Mushi Pro introduced these three animated films as "animerama", a term inspired by "Cinerama", a wide screen projection format that was in fashion in Japan at that time. This new term emphasized the application of comparatively complex narrative structures and dramatic elements to animated films. The level of jokes, images and dialogue was more sophisticated as it was aimed at a more mature audience with adult experiences. This contrasted with the usual expectations that restricted animated films to simplified storylines delivered in a cheerful, straightforward manner. Additional innovative aspects included miniature models from live-action clips for buildings and landscape shots, the combination of live-action footage and animated images, and the use of a multiplane camera to create three dimensional effects. Mushi Pro highlighted these aspects as a new process intended to promote more advanced notions in animated films. In order to attract more attention and gain a wider audience,



these animated films were advertised as full of daring, sexy imagery. In brief, these three animated films are significant on two levels. They were the first efforts to introduce commercially the “adult genre” into the animated film industry. Secondly, the unusual manner of animation, a mixture of styles and techniques were innovative efforts that remain remarkable even today.

## II. The Episodic Approach of *One Thousand and One Nights* (1969)

*One Thousand and One Nights* is a loose adaptation of *Arabian Nights* which focuses on Aldin's adventures. The narrative outlines Aldin's romance with a slave girl whom he had kidnapped, his encounter with the forty thieves and their treasures, his stumbling onto a mysterious island where snakes disguised as beautiful women, an encounter with a genie offering him boundless wealth, falling in love with a girl whom he later discovers is his own daughter and so on.

The review in *Mainichi Daily News* indicated that “this film is so different from other animated cartoons that viewers are at first frustrated by the strange style. But, as the story develops, one becomes less and less annoyed, until finally, being completely drawn into the fantastic world of this animated cartoon.”<sup>10</sup>

One of the startling aspects of this film is its innovative yet economical manner of animating imagery. For instance, when Aldin first arrived in the marketplace in Baghdad, instead of fully animating his gestures and surroundings, Aldin's foot movements are selectively illustrated and superimposed onto several still illustrations of the marketplace. The sense of motion is enhanced through the fast cutting of these illustrations and the liveliness of the surroundings is created through the ambience of a busy market in the background painting. The problem of unchanged repetitive foot movement is

covered by employing still illustrations with eye-catching bright colors such as unpredictable reds, pinks, yellows, blues and greens to divert the audience's attention. A sense of distance is suggested through the sound design. Even though the animation of Aldin's foot remains in the same circle of movement, the changing sense of time and space is suggested through the change in background illustrations.

Chase scenes are common convention in classic animation. Tezuka employed a different approach in presenting this, as in the scene where Aldin takes advantage of a whirlwind and kidnaps Milliam. The scene starts with a standard formula where gun shots are exchanged between Aldin who is trying to seize Milliam from Hubbaslum. Audience familiar with this type of situation can imagine people screaming and crashing sounds as is typical in such chaotic scenes. Even though these standard motifs of chaos are used to a certain degree, they are not over-emphasized. There are two important visual expressions here. First, the chase scene is depicted from a long shot bird's eye view perspective. We get an overall view from above the market, packed with characters. The protagonist and antagonist are shown as being the same size as the rest of the crowd. This design where the main characters are imbedded in the crowd often appeared in Tezuka's manga, and is considered one of his visual signatures. This borrowed expression adds a new treatment to chase scenes. Secondly, the zoom shot of Aldin holding Milliam is seen through a peephole size circle against a black background. Within the same shot, a cut-out of Hubbaslum appears beside Aldin and Milliam. Here, the background of the chase scenes is completely removed and the distance between these two parties is compressed into a single shot. Instead of cutting from one shot to another, this compression utilizes the change within a shot (adding or removing). In this context, a technique common to short animated films has become part of feature-length animated films.

The depiction of an imaginary state through insertion of elements foreign to the conventional setting of the scene is another common feature of this film. These unusual elements can be found in the foreground or background of the frame, effectively reflecting the inner thoughts of the characters or simply a visual commentary by the animator. The scene where Aldin and Milliam take shelter at a deserted house after their temporary escape is a visually stunning example. Their passionate night starts with a typical love scene as they hold each other closely while kissing. This shot is replaced by an image of a burning candle against a white background as they both fall into bed. Thus far, it has been an ordinary love scene. Yet, when the viewpoint tilts down from the candle, we see an illusionary glimpse of a bed of roses under the candle stand. These roses could be a clichéd metaphorical representation of Milliam. In the following three-hundred-sixty-degree turn of the viewpoint of them kissing on the bed, Milliam's image is rendered in a variety of graphics influenced by contemporary San Francisco rock music posters from the late 1960s. The rotation of the viewpoint and change in lighting signifies the emotional state of Milliam exposing her inner sexual excitement outwardly. This vision is immediately followed by an image of a rose opening up at high speed. The viewpoint dives into this blooming rose until it reaches the interior. This inner movement continues as though the camera is passing a tunnel as it explores the world inside a rose. The viewpoint keeps moving through many fine lines with organic qualities drawn against a psychedelic red background representing the exterior petals of the rose until it enters a black hole and is engulfed by darkness. After a brief interval, the darkness is replaced by an overview of Aldin and Milliam on a flying carpet soaring through the sky above a rose garden before disappearing into the edge of the frame. The journey through the rose "tunnel" can be interpreted as a clichéd view of sexual intercourse between Aldin and Milliam, yet, the subtle metamorphosis of lines, the

silky motion and psychedelic colors all contribute to the stimulating organic quality of this love scene. The combination of still and animated imagery, the mixture of various styles and camera techniques which was more commonly found in the experimental animated films was skillfully applied here.

One of the most erotic sequences is on the island where flirtation transforms into an “orgy” between Aldin and the snake women. The women appear to represent various races as shown by their distinctive hair types and skin colors and they are all naked with beautiful figures. As the only man there, Aldin is treated like a king choosing any woman he desires. The dreamlike environment of the island employs literal to highly abstract nude forms of men and women. In one scene, Aldin is taken to a shower at a pool shaped like a female figure. The shower head is like a “woman’s nipple” and the “legs” serve as a kind of controller whereby spreading the legs allows the water to drain. The garden has trees shaped like female figures displaying various erotic positions. Each tree bears many heart-shaped “fruits” (the shapes resembling women’s buttocks or male testicles) that provide Aldin with endless energy to flirt with the snake women. A highly abstract style was used in the metamorphosis section that depicts the sexual union of Aldin with the Queen. The scene starts with a pencil sketch of a woman’s body against a pinkish background. The body constantly changes its form fluidly. This metamorphosis is breathtaking and the lines move freely as if having lives of their own. At times, the image looks like the motions of intercourse, yet subsequently, they split into images of hands holding each other. Sugii Gisaburo, who was responsible for the design and drawing of this section, comments that it seems boring if one simply visualizes a sex scene as it is.<sup>11</sup> Therefore, they tried making use of motion to demonstrate inner feeling and emotion instead of just transforming an actual image into an animated image. In this scene, pencil sketches were drawn on paper instead of cels. Colors were

added with filters during the shooting as Sugii hoped to provide an unusual visual experience.

There are various experimental efforts in this film. One example uses photos of miniature models combined with animated images. Others include miniature models to provide an impressive three dimensional overview of Baghdad, as well as aerial scenes of the Tower of Babel. Although tremendous efforts were taken to build these miniatures, the visual effect was not so successful. From today's viewpoint, these models look naively artificial. The sketches of the buildings are more interesting even though they are comparatively less sophisticated. The key problem is the suggestion of realism through these model settings. Most of the stunning visual effects are those that do not involve lifelike depiction. In these scenes, the audience is impressed with the imagination of the animators. Therefore, this is the key strength of Mushi Pro.

The Mushi staff introduced many innovative ideas, developed from their television animated series experience, into *One Thousand and One Nights*. Among the most intriguing aspect is the varied ways of employing simplified motion which gives a distinctive stylish look to this film that was different from that of Disney and Toei studios. Their work attempted to expand the boundaries of animation technique, theme and audience. This film demonstrates the uses of what is commonly known as "limited animation techniques" are actually not "limiting" but enriching, and achieved certain effects which cannot be done in live-action. Their involvement with the selective use of animated images along with an interest in experimenting with representational modes was further developed in their subsequent two films.

### III. Popular Culture and Parody in *Cleopatra* (1971)

The second production, *Cleopatra*, is set in the near future when

Earth is in danger of invasion. When Earth Federation discovers enemy aliens using the code name “Cleopatra Project” as a weapon, they send three personnel back in time to ancient Egypt to ascertain the meaning of the code. Their spirits are separately transferred into one of Caesar’s slaves, an ordinary girl in Alexandria and the pet leopard of Cleopatra. These characters revolve around Cleopatra witnessing her undergoing a comically extreme form of surgery intending to becoming an irresistibly beautiful woman in order to seduce Caesar and defeat Rome.

One of the characteristics in *Cleopatra* is the appearance of popular characters from manga and TV animated series of that time. This includes *Nyarome*, a character from *Osomatsu-kun* and the father character from *Tensai Bakabon* by Akatsuka Fujio, a renowned gag comic artist; *Szaesan* by Hasegawa Machiko, one of the first female manga artists; the ninja from *Kamui-den* by Shirato Sanpei, *Obake no Qтарo* by Fujiko Fujio; *Hige Godzilla*, a character from *Harenchi Gakuen* by Go Nagai; *Zeni Geba* by George Akiyama. A few of Tezuka’s famous characters such as *Tetsuwan Atomu* and *Higeoyaji* are also included.

The film is also full of parodies of contemporary TV variety shows, commercials and “talents”. For instance, some popular phrases that appeared in *Geba Geba kyujyupun*<sup>12</sup> are repeated in *Cleopatra*. Yet, viewed today, it is rather difficult to understand and appreciate the parody without sharing the same frame of reference. Unless they refer to some sort of universal understanding or worldwide noted incident, the appeal of these topical comic gags have expired over time.

Beyond the Japanese pop culture references, there is an exceptional parody involving visual puns of famous paintings as Caesar brings Cleopatra back to Rome. Here, we see animated versions of *Cancan Dancers* by Toulouse-Lautrec, *Ballet Dancer* by Degas, *Liberty Leading the People* by Delacroix, as well as works by Munch,

Modigliani and other western artists.

Mushi Pro also borrowed some standard cartoonish transformation of objects. For example, the sea battle scenes where the personification of two opponent ships being attracted to each other, while people onboard are still at war. Another example, the scene where the leopard Rupa is hit by Apollodoria because of his lecherous attitude towards Cleopatra. Rupa is beaten so strongly that his black spots drop off and he has to pick them up and glue them back on.

One of the visual experiments favored by Mushi Pro was mixing live-action footage with animated images. Unlike the first film where they tried mixing animated images with miniatures, here they tried to synthesize animated images with live-action footage. In the opening sequence, the characters' heads and body outlines are animated, while the bodies themselves and backgrounds are presented in live-action. This interesting visual treatment is not used to add meaning to the narrative or character development, but is consistent with the cartoon-like character of the work which amuses through constantly shifting visual innovation without having deeper meanings.

Colors are effectively used in *Cleopatra*. Continuing the visual approach of the previous film, characters in *Cleopatra* are distinguished by different colors. Ionius has pinkish skin and yellow hair; Caesar is portrayed with greenish skin and light grey hair; while Octavian has blue-grey skin and brunet hair. In some of the crowd scenes, people are depicted with rough lines, without color, and placed against a background with different tones of a single color. These colors are not standardized and change in each scene, becoming an important visual element in creating the desired mood. In later battle and outdoor scenes, the background detail is replaced with a simple yet elegant watercolor treatment of the sky or simply an open background without any object.

Most erotic scenes in both these films were created by Sugii Gisaburo, who was the character designer for both animations. The

drawing style and metamorphosis of lines in the love scene between Caesar and Cleopatra are quite similar to that of the passionate night of Aldin and Milliam though less exciting. Here, instead of penciling lines, pen was used against a white background, somewhat involving less metamorphosis between drawings. The abstraction of these sequences remains important as the depiction of naked bodies in both contexts is different from the conventional drawing of “sexy” women seen in animation and manga. These scenes attempt to convey a realm of sexual excitement through bodies that dissolved completely into abstract lines rather than the standard cliché depictions of sexually attractive figures.

Another erotic moment with similar key idea is that of Caesar and Cleopatra in a roman bathing scene. Here, the usual outlines of the figure are omitted to increase the dreamlike effect of a bathing Cleopatra. Interestingly, the water falling into the tub like rain at times resembles Cleopatra’s tears. Unlike other typical erotic sequences that use visual simulation of direct sexual act or exposure of naked bodies, the handling of this sequence is more complex and sensitive in its depiction of the character’s inner emotion. The removal of the outline of the character increases the sensuality of Cleopatra’s naked body that becomes “light” and “floating”. When Caesar joins her in the bath, their sexual activity is hinted. Only a portion of Cleopatra’s body is shown with some suggestive allusion of movement. The contrast of the soft curvilinear profile of Cleopatra with the hard and straight lines used in depicting her surroundings (including the falling water) suggests her complicated situation; making love to Caesar whom she intends to poison right after this bath. Again, the Mushi staff skillfully moved beyond conventional depictions of eroticism.

In another section, a detailed painting of two women’s bodies intertwined together appears. One is bending down head rested between the legs of the other woman, who is half-sitted. This still



image, similar to symmetrical imagery in a Rorschach test, rotates vertically and horizontally. At one time, only portions of the drawing are shown. The Cleopatra's voice is added to this constantly rolling image after a few silent moments. We hear her sobbing weakly her desire to be like any other ordinary woman. She has suffered enough seducing Caesar and Antonius, falling in love with them only to witness their deaths. While the image remains the same, Apollodoria's voice cuts in, reminding Cleopatra that it is for the sake of Egypt and as long as the Roman invasion continues, she has no choice but to perform her duty. This sequence ends by cutting back to the animated image of a naked Cleopatra and Apollodoria arguing, directly pinpointing their sexual relationship for the first time. The sense of sexuality is suggested through the mechanical rotation of the painting. Both their images merge or separate depending on the irregular pattern of rotation. Even though there is no actual animated motion of sexual acts between them, the rotation and camera work effectively create a fluid feeling of sexual action.

The film is separated into sections loosely based upon the relationships of some of its main characters; Cleopatra and Caesar, Cleopatra and Antonius, Apollodoria and Cleopatra, Lybia and Ionius and so on. These sections are differentiated by their diverse visual styles. The continual changes of the style produce dramatic changes in mood between scenes and sometimes between shots. An erotic sequence has Apollodoria and her secret anti-Roman group weakening the soldiers by seducing them with so-called "female power". Different from other scenes, Tezuka's visual treatment for this section is energetic, stylish and funky. Accompanying Rokumonsen's lively music<sup>13</sup> score, characters drawn with rough outlines are placed against a simple background. Often the characters are not colored, their outlines creating an interesting transparent and ghostly effect. The imagery is comparatively comedic, expressionist and cheerful.

Other experimental approaches include manga-like imagery. In a scene where Cleopatra, Lydia and Ionius head for the Pyramid in a sandstorm, there is hardly any motion besides the movement of the characters' mouths. Instead of the usual voice track synchronized with movement, a few dialogue bubbles constantly fade in and out to convey their conversation. The bubbles interestingly blend the comic convention into animation, exposing the material structure of the medium. Other distinctive comic expressions located throughout the film include the application of speed lines in action sequences. These neatly ruled lines applied to the limbs of the characters emphasize motion and abstract background patterns indicating the inner state of the character or as a visual comment by the animator.

These manga-like expressions are one of the distinctive aspects of *Cleopatra*. In this context, it is important to recognize that the use of manga expressions can be considered a pioneering effort by Mushi Pro. No doubt the manga background of Tezuka and his staff and the "training" from their production for television played an important role in sharpening these skills. However, the sensitivity of the staff to the various possibilities contained in employing expressions and ideas found in manga is even more significant. The many references and parodies to contemporary popular culture and art reveal their interest in giving *Cleopatra* a sense of being in tune with youth culture. Even though Tezuka and some of the critics felt that *Cleopatra* was not a successful production as many of the topical parodies and comments faded over time, it is still inspiring to see how these creators attempted to go beyond the boundaries of animation of their time.

#### **IV. The Unified Approach of *Belladonna* (1973)**

The third work, *Belladonna*, is a free adaptation of Jules Michelet's *La Sorcière* about a young woman, Joan, who is treated brutally in a repressive medieval society. She is raped by the feudal lord and his

men on her wedding night. In her defenseless state, she is gradually driven to the devil, and gains power by bargaining her body and soul to him. Later, the feudal lord appoints her husband as a tax collector but his arm is eventually amputated due to his failure to extract enough taxes from the villagers, and Joan is driven away from the village because she is accused of witchcraft. Although she helped cure the villagers of plague, Joan is burned at the stake in the sad ending of the film.

*Belladonna*, following the considerable success of the previous two films, was proposed by Nippon Herald to Mushi Pro to be directed by Yamamoto Eiichi alone. The overall style of the production was still adult-oriented but there was an intention to achieve a more artistic expression. In other words, it was intended as an art house movie. The intended target was Hibiya Miyuki, an art theater that screened works of Federico Fellini, Ingmar Bergman and George Dunning's *Yellow Submarine* (1968). Unfortunately, in the end, *Belladonna* was screened at a movie theater that focused on action movies. Even though *Belladonna* was often prejudged and overlooked due to its erotic content, it remains a visually stunning work well worth detailed discussion.

A literary quality and avant-garde approach that blended artistic erotic expression with a more serious storyline is the defining feature of *Belladonna*. Although eroticism was still employed to attract audience, this approach clearly differentiated *Belladonna* from the previous two works. The diverse comic gags of the earlier works are replaced by an intense and consistent mood, and drawing style. Moving the camera over still images to create an illusion of motion and consciously selecting certain elements to animate define the method of presentation in *Belladonna*. In an interview, Yamamoto emphasizes that he avoided animating routine motions of everyday life.<sup>14</sup> He compares this to *Bunraku*, a form of traditional Japanese puppet theatre, where stillness and slow motion are widely used to

effectively convey emotion and meaning. Yamamoto considers that the audience can fill in the blanks by themselves. It is more interesting for him to visualize the inner feeling while presenting customary motions and images in an unusual way. Sugii Gisaburo, animator director of *Belladonna* agrees with Yamamoto. Sugii comments in the same interview that even though he is a big fan of Disney, he is unsure that constantly moving objects is the only method for animation. As a result, throughout *Belladonna*, the selected animated images fully contrast with the still elements in the sequence, creating a stimulating and occasionally bizarre visual effect.

A good example is where Joan comes home in the morning after being sexually assaulted by the feudal lord and his servants. She stands by the door weak and embarrassed with a thin stream of blood flowing down between her legs. This is followed by a few montage shots of Joan and her husband Jean as they sit silently, hugging each other tightly. In contrast to these quiet images, we hear Joan crying out in pain on the audio track. This combination of silent images versus an anguished voice creates an unusual, yet interesting viewing experience. Another example is the eye-popping oil painting sequence by Hayashi Seiichi (b. 1945). In a conversation scene between Joan and the devil, Joan is shown uneasy with her own appearance, stressing that she has been fooled and is heading towards hell. This serious discussion is accompanied by soft strokes of color on a whitish background. Shapes and forms start forming from these irregular strokes. Parts of the drawing are constantly dissolving and being replaced by new elements.

It is interesting that Sugii Gisaburo and Yamamoto Eiichi always talk about their interest in fine art artists and incorporating such ideas into animation.<sup>15</sup> In *Belladonna*, Yamamoto says that they are conscious about the style of Gustav Klimt and mannerism. Additionally, the sequences handled by Kodama Takao also have the influences from contemporary pop art and poster designs by Peter

Max. Their sensitivity to other art forms and attempts to incorporate such ideas into their works are rare for feature-length theatrically released animated films.

Although *Belladonna* continues to develop limited animation and references to popular culture as employed in the first two films, it is distinctly different in its attempt to develop a serious narrative with a more unified and consistent aesthetics. This sense of seriousness is imparted by the quiet, emotional atmosphere and slow pace of animating that is different from the hectic comic transitions of the earlier works. The sense of motion developed from still images gradually gains power until it creates a breathtaking vision of this despairing narrative. Although continuing to emphasize erotic elements, Mushi Pro tried to move beyond zany humor and parody towards a serious melodrama in their attempt to expand the possibilities of adult animation. This is perhaps the least well known of the three works but it remains the most ambitious and was way ahead of its time.

## V. Key Aspects of Mushi Pro's Feature-Length Animation

People often tend to associate these “adult-oriented” animated films with low class obscene materials and overlooking their creativity. Even though these three works employ sexual and erotic depictions, most of these scenes do not directly portray sexual acts unlike the explicit anime that are so common today. The visual emphasis is placed on the expression of desire through metaphor, metamorphosis of line and color, and various manipulations of camera and editing that are abstract and imaginative. Sexual behavior is conveyed subtly through allusion found in the dialogue, gestures, and personification of objects with suggestive female and male forms. Furthermore, many of these scenes are animated with the rhythms and motions of sexual acts. Overall, the renditions of nude forms

range from literal to highly abstract. All these erotic and visually stunning sequences play a central role in the narrative and character development rather than simply inserted for pornographic effect. In an interview with the co-director of these three works, Yamamoto Eiichi states that the sexual elements were meant to be one of the key features of these works, with the hope of featuring a broader diversity of adult themes in subsequent productions.<sup>16</sup> The production team gave greater emphasis to literary and poetic elements especially with *Belladonna*. However, as there were no projects after *Belladonna*, this erotic tone has often been regarded as the focal point of the three animations.

Another distinct aspect is the relation between the application of style and techniques to the narrative of these films. All these films were structured differently. *One Thousand and One Nights* was composed playfully, aligned to the episodic character of the original narrative, an irregular collection of tales loosely tied together. Thus the elements of fantasy, eroticism, jealousy, adventure, dream and desire are perfect basis for Mushi Pro to create a carnivalesque feel for the animation. The variety implicit in this structure allowed the execution of different styles and techniques, as it was intended to amuse, surprise and sustain interest. Not only was it unnecessary to be consistent from beginning till end, in fact, such consistency would have limited their free exploration of animation techniques.

An actual historical context with a long literary tradition was mixed with an element of science fiction in *Cleopatra*. Although there are still evidence of experimentation with style and technique as with the first work, it is less episodic in structure and more coherent in its overall visual presentation. The way Mushi staff played against the known history, creating parodies of well-known historical events, satirizing Cleopatra's beauty via plastic surgery or playfully distorting world famous oil paintings is quite astonishing. Again, these excitements are celebrated in a carnival-like context that

fluidly moves through a great variety of images and techniques. In short, *Cleopatra* is similar to *One Thousand and One Nights* as these stylistic approaches end up standing apart from the central concerns of the narrative, unable to provide a deeper meaning and reading of the text. The audience was intended to be fascinated with the look of these films rather than to feel sympathy or make emotional identification with the characters. This type of depiction is representative of many orthodox cartoons, where satisfaction comes from enjoying the progressive excitement from moment to moment. At one level, this separation from the main narrative serves to liberate the animation from the constraints of the largely conventional plot and character resulting in passages of animated whimsy that form the creative aspect of these works. On another level, it is important to recognize that this episodic construction is not accidental. As these two works were among the earlier efforts of the so-called theatrically released adult-oriented animated film, the erotic element is especially notable. Eroticism is often an effective tactic in ensuring sensational attraction. Even so, comedy and cartoonish expression were added to help reduce the embarrassment that an audience might feel watching an "adult-oriented" film on the big screen. Of course, this combination also allowed Mushi Pro to carry out their visual and technical experiments while safely avoiding censorship.

In *Belladonna*, the use of visual style and camera techniques became more self-conscious, constrained and consistent. There is less humor but the styles and techniques are now more coherent and amplified rather than 'drift away' from the construction of meaning in the film. Director Yamamoto Eiichi and art director Sugii Gisaburo's interest is in animating abstract qualities and inner emotion while putting aside most of the routine movements that would ordinarily be animated. This approach successfully developed an unusual quiet atmosphere, a smooth and slow texture that draws the audience's attention to the comparatively serious narrative about the

maltreatment and persecution of *Belladonna*'s central woman. The sense of stillness and slow rhythm were supported by visually stunning paintings that were drawn in great detail. This presentation challenges the audience to see an animated film with very few of the conventional codes of animation. Even though Joan is inevitably featured in sexual scenes like other female characters in previous films, the context is taken more seriously. She is placed in *La Sorcière*, a novel loosely based upon a grim historical period, indirectly questioning the extended meaning of the film in its contemporary socio-political context. The festival atmosphere found in previous works is replaced by a consistent narrative that requires critical interpretation of the situation of women and their sexuality, thereby exceeding the stereotyped understanding of animation. All these qualities made it ahead of its time and even today, *Belladonna* remains the least known among these three works. While these animations did not fully manage to develop the larger potential of "adult-oriented" animated film, Mushi Pro's aspiration in using animation as an entertainment medium for adult audiences was advanced for that period, especially their attempt to move towards more serious issues presented in ambitious artistic avant-garde manner.

## VI. Conclusion

In 1973, Mushi Pro faced bankruptcy due to ineffective management. Tezuka shouldered the huge debt and deferred his dreams and passion for animation. He disappeared from the animation arena for five years but returned in 1978 with *One Million Year Trip: Bander Book*, the first two-hour animated TV film, for a special screening for the 25th anniversary of Nippon Television on the theme "Love Saves the Earth". He continued to produce feature-length animated films for television specials, releasing his theatrical animation *Phoenix 2772 (Space Firebird)* in 1980. During that period,



Tezuka was also involved in producing and directing a few relatively experimental short animations, especially *The Green Cat* (1983) and *The Rain Boy* (1983) from his manga series, *Lion Books*. At this stage, even though Tezuka continued to explore animation language, especially the elements of metamorphosis, his animations were gradually moving towards environmental themes while becoming more conventional in terms of visual presentation. Although Tezuka's early ambition to form a platform for artists was unsuccessful, these three animations proved to be important in their exploration of innovative possibilities for artistic expression both in Tezuka's work, as well as in the historical development of Japanese animated film.

Tezuka has always been credited as the pioneer of the first television animation series in both monochrome and color, producing feature-length animations for television specials and so on. Even so, he is still blamed for undercutting the production cost of television animation, and criticized for initiating "limited animation techniques" that are still popular and have profoundly influenced television animation series even today. Undoubtedly, some of these techniques have been conventionalized and become clichéd visual expressions. Today, these techniques of limited animation are often treated as mere shortcuts forced upon directors by budgetary constraints, as critics fail to recognize its potential. Full animation tends to reproduce imagery and movement of life-like quality, while limited animation can be an effective technique to convey inner ideas and emotions. It is true that limited animation is often used in order to save time and expenses from creating a more impressive smooth motion. However, limited animation can portray the meaning at the core of the action which need not be shown through movement. Moreover, these works revealed the possibility of employing comparatively advanced or "experimental" expressions in theatrically released animation, which need not be filled with "realistic" detail and

movement to attract an audience.

The combination of limited and full animation techniques found in these three works was a pioneering effort and some aspects remain remarkable even today. The possibilities for further developing the skillful combination of full animation and limited animation techniques were demonstrated later in works such as Oshii Mamoru's *Angel's Egg* (1985), wherein visually stunning imagery by Amano Yoshitaka supports a loose narrative merging dreams and reality. Even though this work by Oshii has been criticized for its weak narrative structure, it displays positive qualities and unusual possibilities for expression in animation.

In the development of post-war animation in Japan, there was a growing division between those who viewed the future of animation as focusing on production of ever more smoothly animated motion and realistic detail, as opposed to an emphasis on aesthetics and the inventiveness of unconventional imagery. The critical response to these three animations tended to discredit Tezuka's approach in favor of the application of smoothly animated motion as found in Disney productions. Even today, so called "limited animation" continues to be the standard for television animated films and most theatrical releases. Tezuka's exploration of new techniques in these early adult-oriented films remains an important example of the potential of anime to be complex, artistic and imaginative. Additionally, these works by Mushi Pro established sexuality and eroticism as possible themes for adult animation. Despite the great amount of sexually themed animations, few have been able to achieve either the humor of the first two films or the serious intent of *Belladonna*. In this regard, these three works are still ahead of their time.

### Notes

1. *Apple Pie* and *Birdcalls* are the prize winners in the International Animation Festival Hiroshima 2006. The *Cowboys* series was screened in the special screening at the same festival.
2. Even though these three works were recognized as the first theatrical length adult-oriented animated films in Japan, note that there were a number of shorts and medium length animated films that already displayed certain distinctive adult-oriented characteristics even before the war. Examples include works by famous animator, Ofuji Noburo (1900–1961). Experimental animation movement by *Sogetsu* in the 1960s, represented by Kuri Yoji (b. 1928). Although these works were well known among animators, they were mainly shorts and mostly screened in film festivals or private screenings with no commercial distribution network, and most of them have remained unknown to the general public.
3. Mushi “Pro” is the standard abbreviation used in Japanese for “Mushi Productions”. Mushi Pro was formed by Tezuka in 1961.
4. A report by Tanaka Komimasa titled “*Fushigi na hakasei Tezuka Osamu no sen ni chi sen ya – sekai syo no animerama o seisaku shita cho mooretsu mangaka*” (The Incredible Doctor : A Thousand Days and Nights of Tezuka Osamu, A Manga Artist Who Produced the World First Animerama).
5. The term “limited animation” is a rather obscure one. Tezuka widely spread the use of the term. Back in 1960s, it is believed he “developed” a set of simplified movements for use in their TV animated series, *Tetsuwan Atomu* in order to cut production cost. In the 1970s and 1980s, the use of the term “limited animation techniques” disappeared and was replaced by “anime”, yet, the style of visual presentation is an extension of this earlier mode. The most representative of this particular type of visual presentation was pioneered by United Productions of America (UPA) from 1945 to 1953. For an overview see Michael Barrier (2003) Amid Amidi (2006) and Paul Wells (2002 : 136).
6. These experimental shorts were released into DVD in 2003 as *Tezuka Osamu jikken animeeshon sakuhinshu – Osamu Tezuka Film Works*, as part of the DVDs series of Tezuka Osamu Animation World.
7. ‘*Boku no jinsei gekijyo*’ (My Theatrical Life) by Tezuka Osamu. A serial essay originally found in *Tokyo Shimbun* from October 31st to November

- 5th, 1967. Reprinted by Akita Shoten and Tezuka (1998: 84–87).
8. COM is the abbreviation for Comic, Companion and Communication. Tezuka intended to make this a platform for young manga artists. It ran from 1963 to 1971.
  9. The Sogetsu group of artists, active in many fields, was led by Teshigahara Hiroshi (1927–2001) in the late 1960s and was one of the earliest efforts to promote experimental animation.
  10. Tadao Inamoto, “The First Animated Film Designed for Adult Appreciation.” 10 June 1969 *Mainichi Daily News*.
  11. An interview conducted by Oguro Yuichiro with Sugii Gisaburo on 3 February 2004. Published online at Web Animation Magazine entitle *Animerama sanbu saku wo kenkyū shiyō* (Let’s Research the Animerama Trilogy).
  12. A famous TV variety show runs from 1968 to 1971 in Nippon Television.
  13. A folk music group formed from 1968 to 1972, lead by Komuro Hitoshi (b 1943).
  14. A discussion session for *Belladonna* with director Yamamoto Eiichi, animation director Sugii Gisaburo, art director Fukai Kuni and chaired by Tashiro Atsumi conducted in October 1986, compiled in the re-released DVD version of *Belladonna* 2004.
  15. Sugii Gisaburo mentioned the work of Alberto Giacometti and Paul Klee in his interview (refer to footnote 11) and possible influences from them.
  16. An interview conducted by Oguro Yuichiro with Yamamoto Eiichi for Web Animation Magazine, 25 November 2003.

### Works Cited

- Amidi, Amid. *Cartoon Modern: Style and Design in Fifties Animations*. San Francisco: Chronicle Books, 2006.
- Barrier, Michael. *Hollywood Cartoons—American Animation in Its Golden Age*. New York and Oxford: Oxford University Press, 2003.
- Akita Shoten & Tezuka Productions, eds. *Tezuka Osamu zenshi—Sono sugao to gyoseki—Tezuka Osamu Forever* (A Complete History of Tezuka Osamu—His True Face and Achievement). Tokyo: Akita Shoten, 1998.
- Animage, ed. *Gekijou anime 70 nen* (The Art of Japanese Animation II: 70–Years of Theatrical Films). Tokyo: Tokuma Shoten, 1989.

A Reevaluation of the Importance of Mushi Pro's Three Adult-Oriented  
Animated Films in the Development of Japanese Animation

- Matsunomoto Kazuhiro. *Nihon anime eiga no zenbou : Sono tanjou kara sen to chihiro no kamikakushi soshite* (Japanese Animated Films: A complete View from their Birth to "Spirited Away" and Beyond). An exhibition catalog for Japanese Animated films from 15 July 2004 to 31 August 2004, Tokyo Modern Art Museum.
- Mori Takuya. "Metamorufooze to no kietsu: Tezuka Osamu no animeeshon sekai (The Joy with Metamorphosis)." *Asahi Journal*. Special issue of Miru yomu kangaeru : Tezuka Osamu no Sekai : Homage to Osamu Tezuka (The World of Tezuka Osamu : Gazing, Reading and Thinking). 20 April. 1989: 180-184.
- Mushi Productions, ed. *Tezuka Osamu gekijyou : The Animation Filmography of Osamu Tezuka*. Tokyo: Mushi Productions.
- \_\_\_\_\_, *A Thousand and One Nights*. Tokyo: Mushi Productions, 1969.
- \_\_\_\_\_, *Cleopatra*. Tokyo: Mushi Productions, 1971.
- \_\_\_\_\_, *Animerama DVD-Box. Senya ichiya monogarari* (One Thousand and One Nights), *kureopatora* (Cleopatra), *Kanashimi no belladonna* (Belladonna). Dir. Tezuka Osamu & Yamamoto Eiichi. Released in 2004.
- Nichigai Associates, comp. *Writers of Comics in Japan: A Biographical Dictionary*. Tokyo: Nichigai Associates, 1997.
- Oga Tetsuo, ed. *Jisu izu animeeshon: Fantaji, meruhen, shojohen 2* (This is Animation 2: Fantasy, Fairy Tale, Shoji). Tokyo: Shogakukan, 1982.
- Oguro Yuichiro. Interview with Sugii Gisaburo. *Web Animation Magazine*. 3 February 2004.  
<[http://www.style.fm/as/13\\_special/mini\\_060119.shtml](http://www.style.fm/as/13_special/mini_060119.shtml)>
- \_\_\_\_\_, Interview with Yamamoto Eiichi. *Web Animation Magazine*. 25 November 2003.  
<[http://www.style.fm/as/13\\_special/mini\\_060116.shtml](http://www.style.fm/as/13_special/mini_060116.shtml)>
- Otsuka Yasuo. *Sakuga asemamire* (Sweating on Animation). Tokyo: Tokuma Shoten, 2001.
- Sasakibara Go & Otsuka Eiji. *Kyoyou toshite no manga/anime* (Manga/Anime as Education). Tokyo: Kodansha, 2001.
- Tadao Inamoto. "The First Animated Film Designed for Adult Appreciation." *Mainichi Daily News*, 10 June. 1969.
- Takeuchi Osamu. *Sengo manga 50 nen shi* (The 50-Year History of Manga after the War). Tokyo: Chikuma, 1995.
- Tanaka Komimasa. "fushigi na hakasei: Tezuka Osamu no sen nihi sen ya :

- Sekai syo no animerama o seisaku shita cho mooretsu mangaka” (The Incredible Doctor—A Thousand Days and Nights of Tezuka Osamu, A Manga Artist Who Produced the World First Animerama). *Shukan Asahi Geinou*, 26 June 1969.
- Tezuka Osamu. “Waga anime kurui no ki” (A Record of My Anime Madness). *Bungei Shunju*, October 1977 : 155–161.
- \_\_\_\_\_, ed. *Otona no eihon : senya ichiya monogatari* (Picture Book for Adults: One Thousand and One Nights). Tokyo : Chikuma Shobo, 1969.
- Tsugata Nobuyuki. *Nihon animeeshon no chikara : 85 nen no rekishi wo tsuranuku futatsu no jyaku* (The Power of Japanese Animation : The two Pivots that Persist through its 85–Year History). Tokyo : NTT Shuppan, 2004.
- \_\_\_\_\_, *Anime sakka toshite no Tezuka Osamu : Sono kiseki to honsitsu* (Tezuka Osamu as Anime Auteur : His Record and Essence) Tokyo : NTT Shuppan, 2007.
- Wells, Paul. *Animation : Genre and Authorship*. London and New York : Wallflower, 2002.
- \_\_\_\_\_, *Understanding Animation*. London and New York : Routledge, 1998.
- Yamaguchi Katsunori & Watanabe Yasushi. *Nihon animeeshon eiga shi* (A History of Japanese Animated Film). Osaka : Yubunsha, 1977.
- Yamaguchi Yasuo, ed. *Nihon no anime zenshi : Sekai wo sei shita nihon anime no kiseki* (The Complete History of Japanese Anime : The Miracle of Japanese Anime and its Capture of the World). Tokyo : Ten Books, 2004.
- Yamamoto Eiichi. *Mushi puro koubouki* (A Record of the Rise and Fall of Mushi Pro). Tokyo : Shinkosha, 1989.
- Yamazaki Tomomasa, et al. *Mushi Purodakushon shiryō shu 1962–1973* (The Records of Mushi Productions 1962–1973). Tokyo : Mushi Productions, 1978.

### Acknowledgements

I would like to thank Kato Mikiro and Paul Berry for their very helpful comments. In addition, I would like to especially thank Watanabe Yashushi for sharing many rare materials about Tezuka Osamu and Mushi Pro from his collection and encouraging my research.

# アンドレイ・タルコフスキー 『サクリファイス』における神秘主義の顕現

——「予言者」オットーの役割を中心に

菅原裕子

## はじめに

タルコフスキーの遺作『サクリファイス』(1986)は、特にヨーロッパでの評価が高い一方で、<sup>1</sup> 彼がそれまで踏襲してきた形式を正統に継承していないという理由で最高傑作とは見なされていない。おそらく前作『ノスタルジア』(1983)が、従来の形式を昇華させた完成度の高さを実現しており、こちらを正統な「遺作」と呼ぶ方が妥当である。それはなにより本作において、メッセージ性があまりにも前面に強く押し出されているためである。代表的な意見として、次の断言を挙げておく。「(本作が)矛盾や不一致を残していることはシナリオから明らかである」(ゾールカヤ 237)。

緑なびく風景の下、ものいわぬ子供と主人公、そして理由ありげな郵便配達人を交えた会話は、既視感さえ呼び起こす、この作家らしい世界の幕開けを匂わせる。しかし、その後人類にふりかかる核戦争の勃発らしき大事件の発生から、当然のごとく映画はその事件にひたすら寄り添い、主人公の自己犠牲及び人類救済という一点へと進み続ける。勿論、この作家独特の映像における豊かさ、元々の原題であったという「魔女」が暗示する神話的伝承を意識した謎めいた空気は、従来の形式を潜在的に求める観客を失望させることはない。そもそも「人類救済」というテーマは、『ノスタルジア』や『ストーカー』(1979)においても間接的であったとしても既に扱われてきた、或いは潜在的に提示されてきたものである。しかし本作の、違和感ともいえる大きな変調は、おそらく核戦争という具体的かつ現代的

なテーマがあまりにも直截に、いきなりいつもの映像に飛び込んでくるからだろう。明示的な表現を避けられてはいるが、暗喩されるのが核戦争勃発であることは疑いようもない。

そもそも我々は人類救済というテーマ一つとっても、タルコフスキー作品の主人公に対し、集合体としての人類の救済を求める気持ちなど、これまで露も思ったことがあっただろうか。救済されるべき人類のいる場所は「廃墟」であろうが、これまでにそれらを暗示する表象は多く扱われてきた。『ストーカー』は正真正銘の廃墟「ゾーン」に入ってゆく物語であるし、『ノスタルジア』の狂人ドメニコが妻娘を幽閉した家も、彼のために主人公が儀礼を行う温泉も廃墟と呼んでさしつかえない。しかし、彼らの苦悩はいずれも人類という広がりやがてつながるものであったとしても、元来はもっと小さな単位での、個人や家族の苦悩そのものではなかったか。それは、それらが個別的なものに留まり、世界へと広がっていかなかったという意味ではない。いや、その小さな宇宙を出発点に、静かに、だが確実に普遍的なものへと広がっていくさまを、観客は映画の「時間」を通じて体感し、受け止めたのだ。決して、「物語」や「宣言」によってではなく。それは特に晩年に顕著となる、カット割の少ない長回しの多用と、作品時間が長くなる傾向にも表れており、我々は作家が山を切り拓いて石を切り出し、根気強く積み上げていく作業、辛抱強く語られるまるで苦行のごとき作業を目の当たりにし、その時間を共有することで分かち合うことができたのだ。核戦争の勃発など必要なかった。努めて冷静に警告する首相の声も、わずかにテレビに映る姿も、彼の映画に本来必要なものではない。

Frank Mc Govern は、先述の後期作品におけるカット割の減少という顕著な傾向が作品の瞑想的な性質を高め、劇的な構成やプロットの非重要性を強調すると指摘する。カメラの遅い動きがシークエンスの詩的な効果を高め、観る者を引き込む(120)。これらの現象こそが彼を無二の作家たらしめているものであることに反論する者はいるまい。

そのような同意がほほとれているからこそ、この遺作に対する批判は概ね一致している。つまり、脚本の問題である。先に挙げたゾールカヤの言及を始めとして、主題を「いかにも出来合いの印象を与える観念的な」(松浦 41) とする指摘、「人物たちの言動は、ことごとく映画的な感動を欠いて



いる。物語の筋だては、ほとんど浅はかというに尽きている(蓮實 45) という見解もあながち的外れではない。Mc Govern は、監督の「重要なのは映像であり、なによりも光である(…)作品では、言葉をできる限り抑制している」という発言を引用し、彼独自の才能は大半が映像に拠るものであると述べた上で、一連の作品と比較すると明らかに、本作はダイアログが陳腐であり、その脆弱さに驚かされると述べる(99-100)。物語性が軸にあるのに、矛盾してそれはきわめて脆弱であり、そこに属するメッセージ性を直接訴えるべき「言葉」が弱い。これらの指摘の根本にあるのは、物語のもつメッセージ性が前面に押し出されすぎている点である。タルコフスキーが常に「映像」で見せる作家であったことから、本作のあまりにも明示的或いは物語的、言語的な表現の行使は、彼らしさを欠くものとして受容される。

とりわけここで問題にされているのは、インテリかつ無神論者である主人公が非常事態に直面した際、人類を救済するため「魔女」マリアを訪ね、懇願して彼女と交わり、その結果、世界は救われ、代償として自ら屋敷を焼き払い、狂人として連れ去られることで犠牲になるという、物語の基軸そのものを指す。つまり、なぜ理性的であった彼が「魔女」マリアと一晩過ごさなくてはならないのか、彼がそれを行動に移した過程も理由も、唐突すぎて理解し難く、ドラマの成立を阻んでいるように見えるのである。

アレクサンデルをマリアのもとに差し向けるのがオットーである。しかし、いわば物語のトリガーともいえる重要な役割を担うこの人物については論じられていないに等しい。多くの研究者・批評家は「非常に重要」「謎」としながらも簡単に触れるだけで、彼を掘り下げて考察したものは見当たらない。

本稿では、彼を一種の霊媒的機能と見なし、これまで深く検証されることのなかったこの人物が、媒介者として、本作の基軸となるアレクサンデルの犠牲行為に秘儀的な展開を与える役割を果たしていることを示したい。そして同時に、無神論者を公言していた主人公が一種の殉教を実践するに至ったのはなぜかという点についても考察し、本作をより深く読み解くべく試みたい。

## 予言者オットー

本作の軸となるのが、無神論者を自認する主人公が人類の危機に瀕し、自らすすんで犠牲となり「魔女」マリアと交わり、自宅に火をつけて人類を救済するという物語である。奇妙な、突拍子もない物語である。当然ながら、聖書のアブラハムが息子イサクを生贄に捧げる話と比較されたり、巫女が癌患者を死から救うという伝統的な魔女伝承の名残との指摘もされている（ゾールカヤ 237）。

そもそも、主人公にマリアの話を耳打ちするオットーという人物が謎に満ちている。しかもそれは一切解決されない。以前歴史教師だったこと、今は郵便配達人であるという設定が意味ありげではあるが、彼についてさほど掘り下げた描写がないのは、主人公がオットーの「助言」をなぜかわからぬが信じ、女を訪ね、映画の中心が彼の実践する救済手段へと移る頃から、オットーが画面からほぼ完全に姿を消すからであろう。核心は主人公の実践そのものに移行し、彼はただ背中を押すだけの存在に留まるのである。

オットーは元々、主人公と並んで重要な役柄であった。監督は「主要人物のうち、とりわけ Erland Josephson と（アレクサンデル役）と Allan Edwall（オットー役）を想定して書いた」（De Brantes 181）という。しかしオットーを形容するのは「エキセントリックな」（Turovskaya 140）、或いは Mark Le Fanu に至っては「気狂いの」（126）という単語でしかない。見渡したところ、オットーを重要人物と位置づけながらも、これまで積極的に彼の分析を試み、本作を読み解こうとした研究は見当たらない。Peter Green は彼を「魔女」マリアと共に本作における触媒的機能とするが、民話の妖精のようなコミカルな存在にとらえ（116）、Johnson と Petrie は彼を聖なる愚者とし、監督自身の「予言者（soothsayer）」という表現を引きつつ、「謎の人物」（172）とも、「邪悪な天使」「聖なる愚者」（174）とも見なす。しかしこれだけでは不十分である。「ある種の霊媒」（ゾールカヤ 237）という形容がわずかに、アレクサンデルとその秘儀への橋渡しという意味において注目値する。タルコフスキーは、映画の捉え方はあくまでも観る者の自由であると断った上で、例として「……様々な超自然現象に興味を抱く観客にとって、映画の中で最も重要なのは郵便配達夫と魔女

との関係である。」(De Brantes 179)と述べている。この発言の中にゾールカヤは、本作の宗教性に疑いはないが、それはある唯一の宗教的観念の表現というよりは美学上の範疇であり、作品の雰囲気であると論じる(238)。<sup>2</sup> これは前述の彼女の指摘どおり、本作の矛盾や不一致がドラマトゥルギーにあるという点を指す。宗教というには危うい「超自然現象」という言葉の用い方は、彼自身の確信のなさ、或いは迷いの表れである。本作撮影中に通訳も務めた研究者 Layla Alexander Garrett は、タルコフスキーがドイツで治療中にとりわけ、生と死、神、人智学、超心理学の問題に誰よりも魅せられていたと断言する。しかし、「その一方で、人間は神の謎にまつわる範疇に首をつっこむものではないという、畏れのようなものを抱いていた」という印象を持った点を強調している。<sup>3</sup> 本作における「神秘主義」への態度はまさにこのような、曖昧さや迷いに呼応しているもののように思われる。<sup>4</sup>

これらを考慮した上で、あらためて見落とされていると指摘したいのは、オットーに関する二点の事柄である。一点は、彼にあてがわれた郵便配達人という属性、すなわち職業がギリシャ神話におけるヘルメス、つまりは情報提供者の意味合いがこめられた旅人、さらには、神意を伝える智者及び使者の属性と共振する存在であるという符号である。彼はアレクサンデルに「神意」を伝える。「魔女マリアと交われ」と。それが神意であろうとなかろうと、彼が賢者であろうと大嘘つきであろうと、老人に耳打ちした奇妙な、しかし有無を言わせぬ提案が人類救済のためである以上、この考察は的外れではないはずである。そしてさらには彼の名前である。彼の名オットー (Otto) の音が、エジプトの神トート (Thoth) の名に似ているのはただの偶然ではない。再度体を切り刻まれ、国中にばらまかれた王オシリスの、再生の女神となるべくイシスのもとに太陽神ラーから遣わされた鳥神トートは、智慧の神の顕現であり、イシスへの使いとなって彼女を再生の女神に仕立てる。これもまた、アイスランドの「魔女」マリアを再生の女神に仕立てる構図と酷似する。オットーはマリアとの「親密さ」をほめかすが、それがどのような性質のものなのかは明らかにされない。女の出自をわざわざ言い添えるのも、そこに含まれるエキゾティシズムのようなものは男女間の性的なものを示唆するのではなく、「魔女」としての存在感を高めるための効果のようにも聞こえる。

もう一点は、彼が超常現象の蒐集家であると公言していることである。蒐集癖について自ら語るくだけは彼に関する一つのクライマックスである。冒頭、いきなりニーチェの永劫回帰について話を切り出す郵便配達夫として登場し、主要人物たちがひととおり揃う中、舞台となる主人公の家へ誕生日の贈り物として17世紀の本物のヨーロッパ地図を運び込むあたりから独壇場が繰り広げられる。大きな地図を自転車にゆわえてやってくる彼の姿が窓から発見される時、すぐ隣にある食器棚の扉がきしむ音を立てながら自然に開くのは、決して偶然ではない。風もなく人為的な力も一切加えられない中、扉がひとりでに開く「超自然的」ともとれるこのシーンは、彼の役割に対するほめかしであり、これから始まる不思議な逸話の幕開けの徴である。彼は、郵便配達人は仮の姿で本職は超自然現象の蒐集家だと言う。タルコフスキー自身の神秘主義への傾倒は、先に述べたように真摯であると同時に曖昧なものだと想像できるが、そのことはここではさほど重要ではなく、留意すべきは、このように神秘主義への傾倒を明快に宣言する人物が今まで現れることがなかった点である。したがって、彼についてのより深い考察は、この遺作の意味を探る作業に不可欠である。

オッターが遭遇したという古い写真にまつわる不可思議な出来事とは、端的にいえばありえないことである。20年の時を超えて写真の中で巡り合った母と息子。戦死した息子は20年後、一人で肖像写真を撮影した母の写真に当時の姿を現した。母は戦後の年数を刻んだ現在の姿で、息子は出征する前のままの姿であったという。

写真という物理的な物体に思いが念写されるなどということがありうるだろうか。しかしここで、その信憑性を解く必要はない。重要なのは、その場にいた主人公の若い妻、連れ子らしい娘とその娘婿の反応である。娘婿が医師であるという設定は明らかに、彼らが科学的理性を信じる現代人であることを示す。彼らは一様に、我々を騙すのかと少々大げさにうつるほど、オッターにただならぬ怒りを向ける。アレクサンデルは黙っているが、彼は冒頭でオッターの語る「再生」を、自ら無神論者であるとはっきり表明した上で否定している。彼もまた、近代的世界観の側にいる者である。

近代的世界観の側にいる者・そうでない者という図式があえて提示され

たのは、いうまでもなくオッターはそうではないからである。彼が携えてくる地図もそれを顕著に示す道具である。彼は誕生祝いになぜ本物の17世紀の地図を贈ったのか。アレクサンデルは地図を眺めて「世界がこんな風だと考えていた頃はよかった」と言う。そして「事実とまるで違う」とも言い足す。確かに、今とはまったく違う「間違った」ヨーロッパの形が描かれた古い地図である。しかしオッターはにこやかに、「(確かに)違っています」と返しながらも、「しかし人々は幸せに生きていた」と口をはさむ。続く二人のやりとりは、彼らの世界観の対立的図式を象徴的に表している。

アレクサンデル「我々の地図と真実は違うている」

オッター 「どの真実と？ 真実にこだわりすぎますよ」

アレクサンデル「真実なんてものはない」

オッター 「我々はなにも見てないんです」

真実に対する二人の態度は明らかに異なっている。オッターのいう、「我々が(見ているようで) 見ていない真実」とは、彼の蒐集癖に直接つながるものである。正確に言えば、オッターは「蒐集のような」趣味があると述べている。それは説明のつかぬ「事件」の蒐集をさす。事実である証拠を探すには時間も旅費もかかるので郵便配達をしているらしい。彼は同様の事件を約300件知っていると語る。これを単なる嘘や冗談だと判断するのは易しい。彼が本当に調査に足を運び、証拠を実際に得ているのか、成果を上げているのかを確認することはできない。しかし彼が「説明のつかぬ事件が事実である証拠を探すために働いている」と明言していることは、合理的な登場人物たちの眉をひそめさせる「軽薄な神秘主義者」という偏見を一見、十分に満たすものであるが、それに反し、彼がそのような類の神秘主義者ではないという暗喩を含むものではないか。いわゆる神秘的な現象を信じることは、不合理なこと、説明のつかぬことを闇雲に信じる態度ではなく、神秘というものがヴェールに隠された、その向こうにあるものであり、それを自覚或いはそう仮定した上で、その先に真実が存在するという信念をもって追究する行為である。彼の役割は予言者であり、寓意である。トリックスターかもしれない。しかし、それではなぜ「無神

論者」アレクサンデルは彼の助言に従ったのか。彼にとってオットーは、「邪悪なる天使」だったのか。この物語の大きな謎でもある、アレクサンデルが自己犠牲に至った理由の鍵を握るのは、オットーの神秘主義者の態度だと考えられないだろうか。

さらにいえば、前述したようにオットーがヘルメスの役割を担っているとすれば、彼の名はまた同時に、本作で与えられた役割に対応する。つまり、ギリシャ神話におけるヘルメスがローマ神話においてはメルクリウスと名を変え、水星或いは水銀の意味をもつものとなる。水銀の象徴するもの、すなわち液体であり金属であるという奇妙な性質、変幻自在で油断ならないという意味合いを汲むことも可能になり、本作における彼の役割は、あらためてつかみどころのない媒介者という立場を顕にする。

JohnsonとPetrieは前述のとおり、オットーの存在の一面を寓意的と見るが、マリアと主人公の息子の存在も同様に扱っている。寓意的な造形であると指摘する以上、オットーが真の予言者なのかどうかを問うのは不毛であろう。聖書になぞらえた寓話を伝承する者であると考えれば、彼が本物かそうでないかはそれほど重要ではなく、寓話という形を踏襲したという形式そのものに、より大きな意味があると考えるのが妥当である。実際、彼がアレクサンデルに勧める「人類救済の方法」はそれだけでも十分に奇怪であるが、それはあくまでも内容の信憑性がどうであれ、その奇怪さのみ意味があるのである。

その奇怪さの源となる魔女の役割を担うマリアという女は本当に魔女なのか、なぜオットーは彼女が氷の国出身であることをほめめかすのか。それは、オットーがヘルメスの役割を担い、王妃イシスを再生の女神として復活させたことと照応関係にあるからではないか。イシスは女神であるが、同時に巫女であり、死を再生へと導く一種の魔女である。彼女がオシリスを救うために行ったのは秘儀であり、キリスト教支配が世界を席卷するまで一般的に普及していた大地母神信仰に深く通ずるものである。冒頭で、無神論者だとはっきりと言い放ったアレクサンデルが世界の復活を願い、祈り、自らを差し出す相手として「魔女」マリアを選ぶのは、この大地母神信仰に即して考えれば、単純に反キリスト教と言い切れるものではなく、あらゆる宗教が繰り返し語ってきた寓話に即したものであり、「魔女」マリアはその寓意の最たるものであると考えられる。

本作において、オットーだけでなく、彼と「魔女」マリアの関係性を追及した言及がほとんどないのは奇妙でさえある。彼らに与えられた役割は、人類救済を実現するものなのかそうでないのかという信憑性にあるのではなく、真実を捉えようとする行為に近づくための布石であることが重要なのではないか。そもそも、17世紀の地図も当時は「真実」であったのだ。

### 「魔女」マリア —— 死と再生の女神

マリアが「魔女」かどうかは謎である。オットーは彼女の出自が異国であること、「魔女である証拠をいくつか持っている」とほのめかす。しかしその容貌は「むしろ温和な尼僧を思わせ」（ゾールカヤ 238）、脚本にも「驚くほど優しい目をした」（Tarkovsky 531）と描写されており、彼女の存在はさらに謎めいたものとなる。マリアは自分が魔女であるとは認めない。来訪した主人の支離滅裂な話に耳を傾ける彼女は「単なるいい人、慰められむ人」（Johnson & Petrie 175）にも見える。彼女が彼と交わるのは単なる慰撫で、心優しい普通の女の振る舞いともとれる。

彼女が本当に魔女なのかどうかは問題ではなく、重要なのはアレクサンデルがオットーの言葉のまま、マリアを訪ね、殉教のために彼女と交わったことそのものなのである。その後、世界が救済されたことを考えると、彼女はオシリスを復活させた再生の女神イシスの役割を課せられることになる。イシスは女神であると同時に巫女であり、死を再生へと導く一種の魔女である。「魔女」マリアをイシスに重ね合わせたことは、前述の、タルコフスキーの神秘主義に対する曖昧だが真摯な態度とも関連する。元来はナイル地方における神格だったイシスは他地域の異教と融合し拡大する。失墜の時を経て神話とフィクションの形でそれらは生き残り、その精神はヨーロッパだけに留まらず脈々と広がるものである。<sup>5</sup> 無神論者と言いながらも「殉教」を選ぶ主人公の背後にあるキリスト教の影響と、このような異教的なるものの融合が本作では一つの神秘の形として姿を現す。その最たるものが不穏な轟音を伴う空中浮揚という表象で表される二人の性愛の場面である。その異様さは秘儀と呼ぶに相応しく、<sup>6</sup> また、秘儀が性愛という形で表されるのは魔術とエロスが密接に一致している証でもある。<sup>7</sup>



空中浮揚はまず重力に抗うものであり、この時点でまず空間が超越されている。そして寝台から浮かび上がった二人にさらに「回転」という特徴的な表現がわざわざ加えられることにより、三次元への超越が喚起され、彼らは現実世界からさらに隔てられる。しかもマリアが魔女だとすれば、魔女と人間という異なるものの交歓となり、現実世界からの飛翔という意味がさらに強調される。<sup>8</sup> そしてこの「時空の超越」という概念こそが神秘主義の一つの定義であり、マリアとの交わりの翌日、まるで何事もなかったかのように日常を営む人々と、主人公の明らかな対照がその証である。すべて夢だったのかと思えるほどの静けさを見つめる主人公は、しかし実際に秘儀に身を投じたのである。彼が新しく生きることを始めたこの日は、他の誰とも別の日なのである。

### 殉教者アレクサンデル

彼は自分の持てるものすべてを捧げるので、愛する人々を救ってほしいと願う。家も家族も子供も言葉も、すべて捨てると誓う。オットーが耳打ちするよりも先に、彼は神に向かってそう祈っていた。その後世界は救済され、誓いを守るべく家を焼き払った彼は狂人として連れ去られる。おそらく彼は一生、言葉も捨てるだろう。これらが彼にとっての犠牲であり、それに先行するマリアとの交わりは秘儀である。なぜなら、映画は最後、残されたアレクサンデルの幼い息子が枯れ木に水をやる場面で終わる。イシスを象徴するマリアは再生の女神でもある。映画は最後に希望を残し、大地と、残された者たちの再生を静かに告げる。

本作のタイトルが構想の段階では『魔女』であった事実も重要である。そして最終的に変更された本タイトルのとおり、アレクサンデルの一種の殉教は「魔女」マリアの力（そしてそれを伝えてきたオットー）なしでは達成できなかったものである。つまり、オットーを媒介とした秘儀がアレクサンデルの殉教を可能にし、世界を救済したという構造が証明されるのである。

それではさらに、なぜ「無神論者」アレクサンデルがオットーの耳打ちに従ったのか。それは、彼のうちに潜んでいた宗教心のようなものが、オットーの神秘主義者的態度に呼応したからではないか。この仮説を一つ



の重要なエピソードを挙げて考察したい。マリアの家を訪ねた時、唐突に話し始める「庭」に関する記憶の独白が鍵となる。

### 語られる「記憶」

オットーが主人公の家に持ち込む 17 世紀の地図。地図は空間の図象化である。遙か遠い時代、世界はこのような形であったのだと信じられていた世界の縮図、時間と空間を超え、さらに縮図という形で表象される物体が「予言者」によって「無神論者」に贈られること、その家の中に運び入れられることは何を意味するのか。すでに、神秘主義とは一つには「時空の超越」であると述べたが、件の不可思議な写真の逸話も加え、時空の行き来に関するさらなる考察が必要となる。対立する合理的なるものと非合理的なるもの、核戦争の勃発というきわめて今日的な状況と、超自然現象と呼んでよいもの。それらが必然的に本作には配置されている。時空の行き来、具体的には過去や記憶の描写、つながりが重視されているのはこれまでのタルコフスキー作品と同じであるが、特筆すべきは、彼の作品においては比較的珍しく、主人公が語るという形で過去の記憶を再現している点である。

記憶の再現は、例えば『鏡』(1972) では、幼少時代の主人公の映像が回想という形で画面に映し出されることや、実際のニュースフィルムの挿入がそれに当たる。無論、他作品においても、語る形式での記憶の再現がまったくないわけではない。しかし本作のこの語りによる記憶は、内容が庭の変容というきわめて視覚的なものであるにもかかわらず一貫して言葉だけで語られるため、映像として表されないのは奇異といってよい。しかもそれは「魔女」マリアの家を訪ねた際の出来事である。その後続く、最たる神秘的表象である空中浮揚という重要な展開の前置きとしても、女を訪ねる場面の分析に見落としがなくてはならない。

「魔女」マリアから盥の水で手を洗ってもらい、主人公は突如独白を始める。この場面は否が応にも『鏡』における、成年の主人公が若き日の母に足を洗ってもらおうという不自然な、しかしきわめてわかりやすい含蓄を含んだ場面を連想させる。タルコフスキー作品における女性の描き方については多くの言葉が費やされてきたが、実母と同じ「マリア」という名が多

くの作品で使われているのは偶然ではないだろうし、本作の「魔女」も同じ名である。中田は、二作で主人公の手足を洗う女性たちをいずれも「癒す母」と定義しながらも、「魔女」マリアはパロディであるとする(14)。Greenは彼女を、母と永遠なる女性性、そして聖母マリア的要素を合わせ持つ一つの像であると述べ、差し出される水差しと水、タオルは洗浄を表し、家の周囲にいる羊と十字架をルネサンス絵画でよく用いられる聖母の属性の表れとする(116)。Le Fanuは登場人物を曖昧にしておくことに意味があるという視点で読み解こうとするも結論は出ていないが、注目すべきは、マリアがマグダラのマリアと重なるのではという指摘だろう(127)。先にGreenが簡単に指摘したとおり、手を洗ってもらう行為はいうまでもなく洗礼を想像させるものである。秘蹟の中心的行為である洗礼は、恩寵或いは救済のもたらしを保証するものであるが、「魔女」マリアが無自覚であるにしても、その後、二人の間で交わされるのが人類救済のための秘儀であることを考えると、「魔女」マリアは女神であり、かつ、秘儀をおこなう巫女イシスと同じであるという結論が導かれる。

主人公が切り出したのは「契約」についてではなく、少年時代の思い出である。この場面は唯一、彼が自らの過去を語る場面である。「魔女」マリアを訪ね、唐突に、なぜ彼は庭の話始めたのか。タルコフスキー作品の女性たちが多くの場合、母を連想させることは周知のとおりなので、彼女の存在が母或いはその記憶を思い出させたというのも理由の一つではあるだろう。しかし本作において、この場面だけが「語る」ことによって彼の唯一鮮やかな記憶を見事に立ち上がらせていることは、奇妙な感慨を抱かせる。つまり、見せるよりも聞かせることによって、リアリティをより確実なものにするという効果もたらされているのである。

病身の母は長い間誰も足を踏み入れたことのないような中庭を、ただ眺めることを好んでいたという。日毎に悪くなる病状を思いやり、少年はあることを思いつく。庭を整えて母を喜ばせようというのだ。荒れ放題の芝を刈り、雑草を抜き、伸びた枝を切り払い、二週間の労働の末に完成した庭は変貌した。あらためて成果を眺めようと着替えをしたというのだから、その苦労と充実感は十分推し量れる。しかし、正装した自分が「母の目となって」その「美しい」眺めを楽しもうとした時、彼は初めて気づいたという。その風景がもはや見るに値しないものであることを。母が、自

然のまま、人の手の入っていない荒れた庭そのものを愛していたのだと知った彼は、さらに、父と姉のエピソードを語る。黄色がかった美しい金髪が自慢だった姉が、ある日流行のショートカットにして帰宅した。父は泣き出したという。それと「同じことなのだ」と彼は言う。自然が一番なのだ、と。

庭と姉の髪の逸話は、それ自体が色彩に溢れているにもかかわらず、視覚化されず語られることによって、かえって鮮やかに場面が立ち現れてくる側面をもつ。「魔女」マリアは執拗に、母親は庭を見たのかと尋ねるが、アレクサンデルは口をつぐむ。口にしないことが彼の苦悩をより雄弁に語る。オットーの不可思議な写真のエピソードも同様に、すべて語られていることに特徴がある。写真というきわめて視覚的な説得力をもつ対象をあえて見せないこと、おそらく見せてはいけないという、視覚化しない判断こそが、観客の想像力を喚起し、雄弁な映像へと魔術的変容を遂げさせるトリガーとなる。このような表現形式は、タルコフスキーにとっては本来のものではない。一般的に、彼の作品では映像の前で「言葉」は無力であることが多く、観る者を動かすのは「詩的言語」となった圧倒的な映像であることの方が多からだ。なんと多くの者が四大元素や「象徴」を画面から読み解くことに汲々としていることだろう。しかしここで実際に「語られる」ことでもたらされているリアリティは、遺作にして尚、拓かれた新境地といえるものである。

それはおそらく、映画よりも、本人執筆による原作小説が先にあったことと深く関わっている。アレクサンデルの切実な願いは無論、この映画のタイトルが直截に象徴する強いメッセージであるが、本作は映像よりも先に、言葉としてのメッセージがあった。だからこそ最後に残されるのは、木を育てる子供という映像に、聖書からの「初めに言葉ありき」という引用を加える行為なのである。

語ることは、発せられた声が宙に放たれ、聞く耳をもつ者のもに届きはするかもしれぬが、まちががなく、跡形なく消えていく性質のものである。その儚さは記憶と同じであろう。主人公の庭の記憶も唐突に思い出されたのだろうし、その記憶自体も思い出されたり語られたりして反芻されない限り、存在しないも同然である。しかしいったん思い出された時、それはかたちとなって生まれ落ち、表現可能なものとなる。これらの記憶

を語る場面が異彩を放っているのは、記憶を語る行為がただの言葉以上のもの、つまり「映像言語」の逆とでもいうべき「言語映像」としての力をもち、変容しているからである。

冒頭で、タルコフスキー自身を投影すると思われる主人公の「言葉」に対する思いが、過剰なほどに語られていることを忘れてはならない。息子を連れ歩く草原で、これもまた独白で、彼は近代文明が物質的進歩と精神的進歩の調和を欠いていると嘆き、「言葉、言葉、言葉！ ハムレットの心境だ」と加える。ここで彼の言うところの「言葉」と、庭と姉の髪を語る言葉は別のものである。

最後の場面で、「初めに言葉ありき」という言葉を幼い息子に言わせたのは、将来彼を、ハムレットのように、虚しい言葉の渦の中で同じ類の言葉を吐かせぬためではないか。それに続く「なぜなの、パパ？」という台詞は、主人公とその息子のみならず、監督自身と実父であり詩人のアルセーニーとの間にある深い愛情をも確実に映し出す。本作に先に原作があったことを慮れば、言語を扱う詩人としての父への尊敬と共に、彼を超えようとする葛藤の大きさを我々が垣間みようとするのも、決して逸脱した行為ではないだろう。

マリアを訪問したのは世界の救済に手を貸してほしいと頼むためであるのに、まったく関係のない独白を始めるこのシーンは一見、唐突な印象を与える。だが、これは必然である。「魔女」マリアとの秘儀の前にそのことを思い出したのは、いかに「真実」が常に覆い隠されているかに気づいたかという示唆をその記憶が含んでいるからである。母親が愛していた「自然」とは彼女の心をとらえて離さなかったものであり、一種の「真実」と呼んでよい。とすれば、自らが奪ったことで、失われたものをその不在によって確認し、その後で彼は「真実」を見つけたのだといえよう。これはオットーの神秘主義者の態度と呼応するものである。つまり、「無神論者」と公言しながらも「神」に祈り、一種の殉教者として人類救済に身を投じる彼は、無防備にオットーによって魔女の家に送られたように見えるが、真実への憧憬は彼の中に潜在的にあったもので、それがオットーの神秘主義と感応したといえるのである。

## ま と め

以上、従来の『サクリファイス』受容に関し、ドラマトゥルギーの弱さ、メッセージ性の凡庸さという点から、本来のタルコフスキー色を正統に継ぐものではないという見解を概観した上で、今までほとんど検討されてこなかったオットーとマリアに関する考察を提示することで、それが本来の作家の映像美学から必ずしも逸れるものではないことを論じてきた。重視されるべきは、主人公の殉教者的信念を支える神秘主義的役割を課せられたオットーの存在である。彼がトリガーとなった秘儀は、「魔女」マリアとの空中浮揚でクライマックスを迎え、異なるもの同士の悲痛な交わりは主人公の精神の表れとなる。これらはタルコフスキーが一貫して追求してきた、物質主義とは常に相容れぬ、精神主義への傾倒の顕れであり、映画は娯楽ではなく芸術であるという信念にも通ずる。また、回転する二人の表象、言葉から記憶を映像として立ち上がらせる手法は、観客にとっても画面を超越するという神秘的な経験になり得るだろう。

アレクサンデルがオットーの耳打ちを信じたのは、それが非合理だからである。合理的でなく、理性的でないと思われるものだからこそ信じたのである。本来、願いや祈りとはそのようなものではないか。だからこそ、犠牲なのである。彼が17世紀の地図を見て「真実なんてない」と言ったのは、近代世界の退廃に対する失望も含めた諦めだったのか。しかし、彼の払った「犠牲」とは、否定していた神の存在と近代的なる真実をつなく媒体としてのオットーの耳打ちを実現することであった。それは一見、いわゆる神秘に縋ったように見えるが実はそうではなく、いわば、彼がかつて庭で発見した「自然なるもの」だったのではないか。オットーは、真実が近代において誰もが理解できる形で存在しているとは考えず、賢明にも、覆い隠されたものであることを知っていた。そんな彼を神秘主義者と呼んで構わないであろうし、それゆえに彼を理解する者は少なかったのである。真実がどのように覆い隠されているか、いや、そもそも、覆い隠されているかもしれないことさえ、我々は知らない。いつも目の前にあった庭を変貌させた後、そこに真実を見出したアレクサンデルの例えのように、それはすぐ傍にあるかもしれないのに、である。

オットーとアレクサンデルという一見相容れない者同士を、神秘主義と

いう概念を媒介にすることで、遺作に従来の「詩」を、新しい形で吹き込むことにタルコフスキーは成功した。あまりにも強いメッセージ性、陳腐ともとられかねない奇妙な物語の進行によって、時として軽視されがちな本作に対する一般的な評価は必ずしも的を射ていない。タルコフスキーは「……自然の特徴は物質的な環境の一部であり、言ってみれば、人生の真実である」(327)と述べている。これはラストシーンで、木に水をやるという象徴的な行為により、未来を背負う役割を与えられた幼い少年の、将来の発見へとつながるものだろう。そしてそれは、年老いた主人公が知らず知らずのうちに導かれた、しかし自らが潜在的に求めていた真実を追求する試みと響きあうものであり、少年への祈りでもある。タルコフスキーにとって、人生の真実である自然が他ならぬ芸術、すなわち映画であったように、すべてが響きあい、内なる自然を再発見する静かな喜びを与えてくれる、これは祈りの映画である。

#### 註

- 1 1986年カンヌ映画祭にて史上初の四賞（審査員特別大賞、国際映画批評家連盟賞、エキュメニク賞及び芸術特別貢献賞）受賞に輝き、カイエ・デュ・シネマ誌は86年度のベストワン映画に選出。
- 2 ゾールカヤは同じ発言をインタビュー「美は世界を救う」『映画芸術』2号（1989年）p.144から引用。
- 3 Nostalghia.com から引用。
- 4 タルコフスキーの神秘学への関心は、アンドレイ・タルコフスキー『タルコフスキー日記——殉教録』鴻英良／佐々洋子訳（キネマ旬報社、1991年）及び同書Ⅱ、武村知子訳（キネマ旬報社、1993年）に、ルドルフ・シュタイナー、ゲオルギー・I・グルジェフ、カルロス・カスタネダなどの言及が散見されることからもうかがえる。とりわけカスタネダの『呪術師と私』を幾度も読み返し、映画化も考案している(297)。「……人間の意識の限界を越えて外へ出て行くことが可能だろうか……私はどういうわけが可能だと思うのだ。」という引用(513)は、本作にも反映された事柄ではないだろうか。シュタイナーをテーマにした短編の予定もあり(Ⅱ巻180)、もしこれらが実現していれば、神秘主義の系譜における彼の立場をさらに明らかにする一助となっただろう。
- 5 イシスの変容と変遷については、ユルギス・バルトルシャイティス『イシス探求』有田忠郎訳（国書刊行会、1992年）を参照。

- 6 秘儀については、オード・カーゼル『秘儀と秘儀——古代の儀礼とキリスト教の典礼』小柳義夫訳（みすず書房、1975年）第三章「古代の秘儀とキリスト教の秘儀」及びI「秘儀の本質について」を参照。
- 7 エロスと魔術については、ヨアン・P・クリアーノ『ルネッサンスのエロスと魔術』桂芳樹訳（工作舎、1991年）を参照。
- 8 空中浮揚については、拙論「アンドレイ・タルコフスキー作品における空中浮揚の考察——時間の超越」、『多元文化』第7号（名古屋大学国際言語文化研究科、2007年）pp. 193–205で詳しく分析した。エロスとの関連についても先行研究を引用しつつ指摘した。

### 引用文献リスト

- ゾールカヤ、ネーヤ「終わり」扇千恵訳、『タルコフスキーの世界』所収、沼野充義監修、アネッタ・ミハイロヴナ・サンドレル編（キネマ旬報社、1995年）、227–251。
- タルコフスキー、アンドレイ『映像のポエジア——刻印された時間』鴻英良訳（キネマ旬報社、1988年）。
- 中田晶子 “Ambivalence and Ambiguity: Motherhood/Femininity and Fatherhood/Masculinity in *Mirror*.” 『南山短期大学紀要』第26号（南山短期大学、1998年）、33–49。
- 蓮實重彦「タルコフスキーの亡命と死」、『季刊リュミエール』第7号（筑摩書房、1987年）、44–45。
- 松浦寿輝「脱色のための供犠——アンドレイ・タルコフスキーの『サクリファイス』」、『季刊リュミエール』第7号（筑摩書房、1987年）、39–43。
- De Brantes, Charles. “Faith is the Only Thing That can Save Man.” *Andrei Tarkovsky Interviews*. Ed. John Gianvito. University Press of Mississippi, 2006. 178–187.
- Garrett, Layla Alexander. “Andrei Tarkovsky: Enigma and Mystery.” Trans. Eric Dickens, 30th May, 2006. Nostalgia.com. <<http://www.acs.ucalgary.ca/~tstronds/nostalgia.com/TheTopics/Layla.html>>
- Green, Peter. “Apocalypse & Sacrifice.” *Sight and Sound*. Volume 56, No. 2 (Spring, 1987): 111–118.
- Le Fanu, Mark. *The Cinema of Andrei Tarkovsky*. London: BFI Pub., 1987.
- Mc Govern, Frank. “The Cinema of Andrei Tarkovsky in the Russian Literary and Philosophical Traditions.” Diss. University of Oxford. 1992.
- Tarkovsky, Andrei. *Collected Screenplays*. Trans. William Powell and Natasha

Synessios. London : Faber and Faber, 1999.

Turovskaya, Maya. *Tarkovsky, Cinema as Poetry*. Trans. Natasha Ward. London : Faber and Faber, 1989.

Johnson, Vida T. and Graham Petrie. *The Films of Andrei Tarkovsky : a Visual Fugue*. Bloomington : Indian University Press, 1994.

『鏡』(*Mirror*)、アンドレイ・タルコフスキー監督、1972年 (DVD、アイ・ヴィー・シー、2004年)。

『サクリファイス』(*The Sacrifice*)、アンドレイ・タルコフスキー監督、1986年 (DVD、紀伊國屋書店、2002年)。

『ストーカー』(*Stalker*)、アンドレイ・タルコフスキー監督、1979年 (DVD、アイ・ヴィー・シー、2002年)。

『ノスタルジア』(*Nostalghia*)、アンドレイ・タルコフスキー監督、1983年 (DVD、ジェネオンエンタテインメント、2002年)。



## ゴダールと歴史のモンタージュ

—— シネ・トラクトから『われらの音楽』へ

堀 潤 之

### はじめに

ジャン=リュック・ゴダールの『映画史』(*Histoire(s) du cinéma*, 1988-98)は、映像による歴史叙述の二つの方法論がせめぎ合う場として読解することができる。ゴダールは一方で、現実が写真的イメージに人の手を介さずに刻印されるというアンドレ・バザンの認識を知的背景に、映画が持っているドキュメンタリー的な力、歴史的な出来事に対する証言の力を重視する。彼はその上で、現実の持続を理想的にはそのまま保存しうる映画装置は、歴史を無媒介的に表象するための特権的なメディアであり、さらには現実の悲劇はそうしてイメージに写し取られることによって「救済」されるとさえ考えている。

他方、ゴダールの認識によれば、実際の映画史においては、映画はその理念的な能力にもかかわらず、歴史と遭遇しそこねたという。とりわけ、映画がそれなりにホロコーストの前兆を捉えていたのに、ホロコーストという出来事そのものを撮り逃してしまったことを、彼は映画の「原罪」とまで考える。そこで、歴史叙述の第二の方法論、つまり、映画が遭遇しそこねた歴史に「モンタージュ」によって漸近するという試みが浮上する。複数の懸け離れた項を結びつけることによって、その衝突が瞬間的に煌めかせるほとんど不可視のイマージュを介して歴史をめぐる思考を誘発するというこの方法論こそ、ゴダールが『映画史』で自家薬籠中のものとし、おそらくは彼自身も最も評価している試みである。<sup>1</sup>

『映画史』で確立したこのような歴史叙述の方法論、とりわけ後者の方法論——「歴史のモンタージュ」と名付けられるだろう——は、ゴダールのフィルモグラフィにおいて、果たしていつ頃から登場したのだろう

か。本稿では、まず第一に、「歴史」への関心が芽生えたと推測される時期のゴダールのある発言に、後に開花する方法論の前提となるような、「歴史」に対する基本的態度が見出せること、そして具体的な作品のレベルで、「歴史のモンタージュ」という方法論の萌芽が1968年に匿名的に作られたシネ・トラクトに認められることを確認する。ゴダールの「映像による思考」の集大成ともみなせる『映画史』以降の地平から、いわば遡及的に過去の作品を振り返れば、かつては茫漠としていたかもしれない作品に、よりくっきりとした理論的な輪郭を与えることができるだろう。

しかし、方法論の水準でいかに類似性であろうと、その方法論でもってゴダールが接近を試みている具体的な歴史的出来事がまったく変化していないということは考えにくい。さらに言えば、「モンタージュ」という映画的手法によって歴史をとらえるという着想が、技術的・表現的な深化・洗練を伴いつつ根本的には連続しているにしても、ゴダールがみずから関心を寄せる歴史的対象を、どのような他の歴史的諸対象と「モンタージュ」しているのか、そしてそれによって、どのような歴史のとらえ方を提示しているのかという水準——本稿では、それを「歴史的想像力」と呼ぶことにする——では、1968年から現在に至るまでに、それなりの変化があったはずだ。本稿の第二の目的は、近作『われらの音楽』(*Notre musique*, 2004. 日本公開題は『アワーミュージック』)を分析することによって、ゴダールの「歴史的想像力」が、「歴史のモンタージュ」という方法論が洗練されていくのに応じて、どのように深化していったのかを跡づけることである。<sup>2</sup>

### 「歴史」への関心とその背景

近年のゴダール、とりわけ『映画史』以降のゴダールの主要な関心は「歴史」という対象にある。アラン・ベルガラが〈「近い歴史」から「遠い歴史」へ〉と定式化したように(Bergala 224-29)、1960年代にはアルジェリア戦争や五月革命といった同時代的な出来事に随伴するという傾向の強かったゴダールは、70年代中頃を境として、第二次世界大戦やホロコーストをはじめとするヨーロッパの「歴史」に焦点を合わせ始めたかと推測できる。アンリ・ラングロワの死をきっかけとして、彼が1978年にモントリオー

ルで行った連続講義には、次のような、「歴史」への関心の芽生えを語っている箇所がある。

① 私が思うに、人々は十分には、あるいは適切なやり方では、過去を見ていません。おまけに、人々が歴史を語ったり歴史映画をつくったりするやり方には、曖昧なところがあります。② 私は第二次世界大戦を経験したのですが、あとで、私の家族が対独協力者だったことに気づきました。私の祖父は、アンチ・シオニストどころか、頑強な反ユダヤ主義者、ユダヤ人排斥論者だったのです——私はアンチ・シオニストです——。③ そしてその結果、私は今では、たとえばヒトラーや強制収容所とかについての本を、ユダヤ人の子供たちが読むよりもはるかに多く読むようになりました。しかも私は個人的には、こうした問題とどんな関係ももっていないのです。(Godard, *Introduction* 53/ 邦訳 89. 丸数字は引用者による)

ごく単純な述懐のようにみえるこの箇所は、実はいくつかの注目すべき点を含んでいる。ある意味では、『映画史』以降のゴダールの「歴史」に対する基本的態度が、この文章に凝縮されていると言っても過言ではない。<sup>3</sup>

まず、やや長くなるが、この講演がなされた 1978 年という時代のコンテクストを振り返ってみよう。フランスの歴史家アンリ・ルッソは、『ヴィシー症候群』という著作で、第二次世界大戦期に関するフランスの集合的記憶の変遷をたどっている。彼の図式によると、1954 年から 71 年までの時期においては、ヴィシー政権下における対独協力やユダヤ人迫害といった「蔭の歴史」が、とりわけレジスタンス神話の形成によって、抑圧されている状態にあった。たとえば、1964 年 12 月 19 日に華々しく催された、レジスタンスの英雄ジャン・ムーランの遺灰のパンテオンへの移送——その際に行われた文化相アンドレ・マルローによる有名な演説の録音が、ゴダールの『映画史』4B にも引用されている——は、記憶をめぐるフランス内部の亀裂を忘却させ、「思い出を方向付け、国の甦りつつある「偉大さ」に見合った公式の記憶をでっち上げる」(Roussio 101) ために最も好都合な方策だった。

こうした記憶の抑圧の状態、集団的な健忘症の状態は、1968 年の五月革

命による新しい世代の台頭、翌年のド・ゴール退陣、さらには1970年11月9日のド・ゴールの死といった出来事を前触れとして、1971年4月に、マルセル・オフェルスがアンドレ・アリスとアラン・ド・セドゥイと協力して制作したドキュメンタリー『哀しみと憐れみ』(*Le chagrin et la pitié*)がフランスで封切られることによって打ち砕かれる。クレルモン・フェランという地方都市を舞台に、元ペタン派や対独協力者や有名無名のレジスタントから普通の人々に至るまで、数々のインタビューを巧みに構成して、ヴィシー政権下の「蔭の歴史」を明るみに出したこの四時間強の作品は、「占領期の歴史という以上にその記憶についての最初の映画」であり、戦後期に着々と形成されてきたレジスタンス神話に対する「自発的かつ自覚的な脱神話化の壮大な企て」だった(Rousso 134, 133)。そのため、1969年には完成していたこの作品は、1971年まで劇場公開されず、フランスの国営放送 ORTF の検閲や妨害のせいで、1981年10月28日と29日に実現したFR3でのテレビ放映までには実に12年の歳月を要した。ルッソは、『哀しみと憐れみ』を嚆矢とする、抑圧されたものが帰還する1971年から74年を「打ち砕かれた鏡」の時代と位置づけ、それ以降、ホロコーストや占領期の記憶へのオブセッションが始まったとしている。そのことは、フランス映画の分野では、いわゆる「回顧もの」(mode «rétro»)と呼ばれる作品群——たとえば、パトリック・モディアノの原作によるルイ・マルの『ルシアン青春』(*Lacombe Lucien*, 1974)や、ジャック・ドワイヨンの『小さな赤いビー玉』(*Un sac de billes*, 1975)など——が一時的に流行したことに反映されている。ルッソによれば、1974年から78年までに、「第二次大戦に捧げられたり、それに触発された映画作品の数が急激に増加」し、その結果、「占領期は1970年代のあらゆる世代のフランス人にとって、身近な対象、普通に参照されるもの、頻繁に存在するものとなった」(Rousso 266-69)のである。

さて、ゴダールの発言の①の部分から読み取れるのは、ゴダールがそうした「回顧もの」の流行に刺激を受けて、歴史への関心を本格的に抱き始めたらしいこと、そして同時に、『哀しみと憐れみ』を嚆矢とするさまざまな「歴史映画」の試みに満足していなかったこと、である。

続く②の部分では、1940年6月にフランスがドイツに占領されたとき九歳だったゴダールが、ペタン率いるヴィシー政権を支持する右翼的な家庭

環境に守られて、何一つ痛手を被らなかつたこと、しかもそのことに事後的に気づいたということが読み取れる。言い換えれば、ゴダールには、第二次世界大戦という「歴史」に決定的に出会い損ねたという意識がある。だからこそ、③の部分で述べられているように、その「出会い損ね」を埋め合わせるかのように、個人的なモチーフがないにもかかわらず、あるいはまさにそれゆえに、ヒトラーや強制収容所についての知識を身につけていくようになる<sup>4</sup>。『映画史』のゴダールは、「歴史」との出会い損ねというモチーフを、単に個人史的なエピソードとしてではなく、映画そのものがホロコーストとレジスタンスを筆頭とする第二次世界大戦期の歴史を捉え損ねたとするテーゼに拡大して、展開することになる。

『映画史』以降の地平からこの発言を読み直すときに重要なことは、ゴダールが「歴史」に関心を寄せる際に、個人的なモチーフが介在していないということである。つまり、たとえばクロード・ランズマンが、自身のユダヤ系というアイデンティティにこだわって『ショア』(Shoah, 1985)を含む三部作を作り上げたのとは対極的に、ゴダールはみずからのアイデンティティと切り離された地点から「歴史」にアプローチしようとしている。言い換えれば、みずからの出自と、自分が関心を寄せる歴史の対象との「捻れ」を自覚し、その捻れを新たな「歴史映画」の創出に転化しようとしていることが読み取れるのだ。近年のゴダールはみずからを「映画のユダヤ人」と称することがあるが(たとえば、Godard et Mandelbaum 2004での発言を参照)、それが言わんとするのも、ユダヤ人の置かれている状況に同一化するということではいささかもなく、ユダヤ人のディアスポラ的な状況を踏まえて、いかなるアイデンティティ・ポリティクスにも与しないということであろう。

ともあれ、ゴダールのこうした態度は、「歴史のモンタージュ」という手法と密接に関わっている。というのも、複数の歴史的出来事を「モンタージュ」するとき、重要なのは、それぞれの歴史的出来事そのものというよりは、それらの関係性だからである。たとえば『JLG/自画像』(JLG/JLG, 1994)で、ゴダールがダヴィデの星を形成するような形で二つの三角形をマジックで描き、ナチス・ドイツ、イスラエル、パレスチナの投射-反射の関係を考察するとき、複眼的な視点からこうして歴史に目を向けるゴダール自身は、どの陣営にも与していないのだ。彼自身がモノローグで「歴史

の歴史」と呼んでいるような一種のメタ的な立場から、複数の出来事間の関係性——あるいは、空隙——をまなざすこのやり方、何らかの特定の出来事を対象とする歴史叙述ならぬ「メタ-歴史叙述」とも呼びうるこの方法論の前提となる基本的態度は、この発言の時点ですでに準備されていたと言える。

### 「歴史のモンタージュ」の起源

1978年のゴダールの発言に凝縮されている歴史叙述に関する着想は、およそ十年後に完成する『映画史』の最初の2章に、「歴史のモンタージュ」という確固とした方法論となって結実することになる。だが、今から振り返れば、この発言以前のゴダール作品にも、同様の手法の萌芽と見なしうるやり方を見出すことができる。ゴダールは、具体的な作品のレベルで、いつ頃から「歴史」に関心を寄せ、その関心をどのように形象化しているのだろうか。また、『映画史』以降の地平から振り返ったとき、その萌芽的なやり方は、とりわけ「歴史的想像力」の水準で、どのような限界を持っていたのだろうか。

「歴史のモンタージュ」につながる方法論は、遅くともジガ・ヴェルトフ集団の結成前夜から胚胎していたと思われる。<sup>5</sup> 1968年の五月革命の最中に、主に闘争を鼓舞するために、「シネ・トラクト」(Ciné-tracts)と総称される数分の16ミリ、白黒、サイレントのアジビラ映画が、クリス・マルケルらの主導によって、匿名的に大量に作られたと言われている。匿名的に作られたとはいえ、ゴダールの手によるものは、主に手書きの文字の筆跡やモンタージュの仕方、他の作品で使われた素材のリサイクルなどによって、容易に判別できる。

シネ・トラクトは、基本的には、デモや闘争の様子を写した静止写真のモンタージュから成り、必要に応じて、インタータイトルや、ポスターなどの文字情報が使われることもある。完成したシネ・トラクトは、商業的に流通することはなく、むしろ資本に縛られた情報伝達の経路を攪乱するべく、個人のアパルトマンや集会で上映されたという (*Jean-Luc Godard par Jean-Luc Godard* 332/ 邦訳II 68-69)。ゴダールが大雑把に言って五月革命のインパクトを受けて、非商業主義的な集団製作に基づくジガ・

ヴェルトフ集団を結成するに至ることを鑑みれば、こうした情報伝達の経路の問題もきわめて重要だが、ここではあくまでもシネ・トラクトを独立した作品とみなし、ゴダールによるシネ・トラクトが、他のシネ・トラクトとどのように異なっているのかを考えてみたい<sup>6</sup>。

まずは、ゴダールの手によるのではないと思われるいくつかのシネ・トラクトを取り上げて、それらが一般的にどのような性質を持っていたのかを概観しよう。『シネ・トラクト 003』は、ルノー工場のストライキがクライマックスを迎えていた6月10日に、憲兵から逃げようとしてセーヌ川で溺死した17歳の高校生ジル・トータンの葬儀デモの模様を、静止写真のモンタージュによって紹介している。トータンの肖像をあしらったポスターを掲げた学生たちが、哀しみと怒りを込めながら街を行進している様子がよく伝わってくるドキュメントであると言える。『シネ・トラクト 004』は、まず前半で、学生たちの弾圧にあたっているCRS（共和国保安機動隊）の静止写真をモンタージュし、後半では道路に倒れている数人の弾圧の犠牲者たちの写真を一人ずつディゾルヴによってつなくことで、加害者と被害者という対決の構図をやや抒情的に形作っている。『シネ・トラクト 005』は労働者の運動に焦点を当てて、街路を埋め尽くす群集や、CGT（労働総同盟）やCFDT（フランス民主主義労働同盟）に組織された工場の占拠や、ルノー工場を占拠するポルトガル人労働者たち、さらには「ウイ」OUIと「工場占拠」USINES OCCUPEESという文字をモチーフにした有名なポスターの写真などをモンタージュしている。他にも、五月革命の際の街の様子を中心としたモンタージュ（『シネ・トラクト 019』）や、人物や壁の落書きを中心としたモンタージュ（『シネ・トラクト 020』）など、それぞれに焦点を当てる対象は異なっているものの、シネ・トラクトは全体として、五月革命の映像のドキュメントであると同時に、作り手の側とそれを見る側がともに闘争心を鼓舞するための道具であると言えるだろう。

それに対して、ゴダールによるシネ・トラクト——彼自身の手書きによるタイトル画面の標記に従えば「フィルム・トラクト」——は、闘争の単なる記録をはるかに超えた複雑性を持っている。たとえば、『フィルム・トラクト 010』は、「よく考えよ、12秒間」（réfléchissez 12 secondes）や「同上、10秒間」（idem 10 secondes）といった落書き風の手書きのイン

タータイトルに続いて、雑誌、新聞、広告、本の表紙などに、謎めいた文字や等式が書き込まれた映像が出現する構成になっている。いくつか具体例を挙げれば、「プロレタリアの文化的・性的な革命」(Révolution/Culturelle/Sexuelle/Prolétarienne) という文字を示して、文化大革命(Révolution Culturelle)に含まれる「けつ」(Cul)を強調するといった言葉遊びがあったり、マールボロの広告に「広告+セックス=ファシズム」(PUBLICITE+SEXE=FASCISME)という等式が書き加えられたりする。ここに、見る者に衝撃を与えて、思考を誘発する「モンタージュ」の原理が作動していることは明らかだ。

「歴史のモンタージュ」という観点からより重要なのは、『フィルム・トラクト 007』である。ゴダールはこのフィルム・トラクトで、1968年6月7日に放映されたド・ゴール大統領のテレビでの次のような発言を、手書きのインタータイトルで、文節を区切って小出しにして展開する。

〔共産主義、資本主義とは異なる第三の〕解決策がある。それは〔労働者の資本への〕参加であり、それこそが現代文明のただ中にある人間の条件を変えるのだ。共和国と自由は保障され (La république et la liberté seront assurées)、進歩・独立・平和が広がっているようになるだろう。共和国万歳、フランス万歳。

それぞれのインタータイトルの合間には、ド・ゴールの顔写真、街路での闘争の様、CRSの映像、舗道に倒れ込んでいる学生、逃げまどう群衆といった写真映像が差し挟まれている。「保証されるだろう」という部分の「SS」が言葉遊びによって強調され、ド・ゴール=ナチス親衛隊という等式が暗示されていることも重要だが、より目に付くのは、冒頭部分を除けば三度にわたって差し挟まれるド・ゴールの顔写真に、それぞれ手書きで「フランコ」、「サラザール」、「パタコス」という名前が書き付けられていることだ。ゴダールはここで、ド・ゴールを1936年のスペインとポルトガルの独裁者、および1967年にパパドプロスとともにギリシャでクーデターを敢行した軍人になぞらえている——換言すれば、「モンタージュ」している——のである。こうした「モンタージュ」による衝突を介して、ド・ゴールによる弾圧という同時代の出来事を思考するという発想は、確かに



後の「歴史のモンタージュ」という方法論の萌芽とみなすことができよう。

しかし、こうした萌芽的な「歴史のモンタージュ」を裏打ちしているゴダールの「歴史的想像力」は、実はありふれたものでしかなかったのではないか。再びアンリ・ルッソによれば、少なくとも占領期への気軽な言及は、五月革命の際によくみられたものだったという。

騒擾が燃え立つ中で、またスローガンが増殖する中で、「反ファシズム」への呼びかけはつねに根強かった。「CRS=SS」や「われわれはみなドイツ系ユダヤ人」という叫び、それから「新たなレジスタンス」という毛沢東の概念は、たとえそれらがファシズムの危険についての抽象的で幻想に基づく考えを伝えているとしても、過去と現在のあいだに同じ数だけ自発的に架けられた橋なのだ。(Rousso 119)

また、先に取り上げた『シネ・トラクト 005』に映し出される手書きのメモにも、「学生たちは権力を後退させた。労働者たちは権力を転覆できる。36年よりも力強く、みすみす氣勢をそがれないようにしよう」とあるように、人民戦線への言及は他のシネ・トラクトにも見出せる。こうした歴史的状況を考え合わせると、ゴダールは、方法論の水準ではすでに後の「歴史のモンタージュ」を思わせる試みに着手しているとみなせるものの、その背後にある「歴史的想像力」は、当時のごく一般的な通念の地平にあったと考えられる。

### 『われらの音楽』の概略

1968年の時点では独自性を持っているとはいいがたかったゴダールの「歴史的想像力」は、それからおよそ40年を経た『われらの音楽』において、どのように深化しているのだろうか。また、ゴダールはこの作品で、どのように「歴史」にアプローチしているのだろうか。分析に入る前に、この作品の概略をごく簡単に振り返っておきたい。

この作品は、ダンテの『神曲』にならって、全体が「地獄」、「煉獄」、「天国」の三部構成に分かれている。およそ10分間の「地獄」篇は、『映画史』的な手法で、時代も場所もさまざまな災厄のイメージの断片群が、フィ

クションであるとドキュメンタリーであることを問わず、渾然一体とモンタージュされている。映像の素材という観点からは、『映画史』で使われていた映像もリサイクルされている—— 思いつくままに挙げれば、エイゼンシュテインの『戦艦ポチョムキン』、『アレクサンドル・ネフスキー』、『メキシコ万歳』、ブレッソンの『罪の天使たち』、ゴダール自身の『ヒア & ゼア』など。要するに、あくまでも「ヨーロッパ中心の災厄」に焦点が当てられているのだが、仔細に眺めてみると、黒澤明の『乱』、さらには北村龍平の『VERSUS』といった日本映画からの引用や、スリランカやヒロシマのドキュメンタリー映像も含まれている。

60分ほどの長さのある「煉獄」篇は、〈本の出会い〉というイベントのために、ゴダール本人が演じる映画監督がサラエヴォにやって来て、空港で、恰幅のよい通訳のラモス・ガルシアと会話を交わすところから始まる。このユダヤ系の通訳者は、父親がエジプトの共産黨員、母親がエルサレムに移住したシオニストであり、自身はフランスで教育を受け、イスラエルで兵役に就いたという設定で、早くもこの時点で、『われらの音楽』が狭い意味でのサラエヴォについての映画ではないことが察知される。

続く部分では、フランス大使館でイベントのレセプションがあり、取材に来ているイスラエル人ジャーナリストのジュディットと大使との会話から、彼女の祖父母が大戦中のフランスで、若い頃の大使に匿われて命拾いしていたことが分かる。

続いて、舞台は廃墟と化したままになっているサラエヴォの図書館に移り、本人として登場しているスペインの作家ファン・ゴイティソーロ—— カタロニアに生まれ、フランコ体制から逃れて、パリとマラケシュで亡命生活を送っている作家—— がボードレールの詩やキューバの作家ホセ・レサマ＝リマの小説の一節をつぶやき、インディアンの男女が登場してパレスチナの詩人マフムード・ダルウィッシュの散文詩「インディアンの最後の演説」を朗読する。

そして、ホテルのロビーで、ジュディットが、マフムード・ダルウィッシュ本人をインタビューする。彼女はヘブライ語で質問し、詩人はアラビア語で答えているが、これは元々質問も返答もヘブライ語で行われた実際のインタビューの再構成である。

その後、ゴダール本人が、十数名の学生を相手に、講義を行う。このシー

ンを後ほど、詳しく分析したい。印象的に登場する女子学生オルガ——通訳のラモスの姪という設定——が、ゴダールの講義に聴き入っているのが見える。

次に、実際に爆撃を受けて崩れたモスタル橋の再建に関わった実際の建築家ジル・ペクーが登場し、ジュディットと会話を交わす。

続くシーンでは、カフェで、オルガとラモスが語り合っている。オルガは自殺をほのめかし、実際、「煉獄」篇の最後で、彼女がエルサレムの映画館で自爆テロをしようとして、狙撃されるが、赤いバッグには本しか入っていなかった、というニュースがすでにスイスに戻っていたゴダールに知らされる。

10分ほどのエピローグとも言える「天国」篇では、アルカディア的な風景の中で、明るい日差しのもと、人々が思い思いの行動をとっているなか、いわばこの世の悲劇を一手に引き受けたかのようなオルガが、ゆっくりと歩く。「天国の通りが海兵隊に守られている」というアメリカ海兵隊賛歌を流すことで、アイロニカルな観点が導入されているものの、災厄のイマージュに充ちた第一部の「地獄」篇に象徴されるような悲劇的な世界を、あたかも「救済」するかのような、静謐さにあふれたエピソードであると言える。

この作品では、確かに、舞台となっているサラエヴォの街路、路面電車、河、橋などが、きわめて瑞々しい、圧倒的なドキュメンタリー的存在感とともに画面に収められている。しかし、簡単に梗概を紹介しただけでも分かるように、本作でのサラエヴォは、単に民族浄化の傷跡を通じて「近い歴史」の記憶が呼び醒まされるだけの場ではない。むしろ、フランコ体制からの亡命、第二次世界大戦とホロコーストの記憶、パレスチナ問題、さらにはアメリカ帝国主義とネイティヴ・アメリカンの虐殺といった多くの事柄が召喚され、それらの歴史が複雑に絡み合う場であるといった方が的確である。

### ゴダールの講義——歴史のモンタージュ

では、ゴダールは本作で、そのような複数の歴史の絡み合いを、どのように提示しようとしているのだろうか。また、その手法を通じて、ゴダー

ルのどのような「歴史的想像力」が明らかになるのだろうか。そのことを理解するために、ゴダールの講義の場面を検討したい。

ゴダールが自分の作品で講義を行うと言えば、すぐさま 1987 年に撮られた『リア王』(*King Lear*) が思い浮かぶ。ただし、この作品で頭からさまざまな色のケーブルをぶら下げているブラギー教授（ゴダール自身が演じている）は、イメージとプロジェクションをめぐる秘教的な美学を開陳するばかりだった。「イメージとは何か？」というウィリアム・シェイクスピア・ナンバー 5 の問いかけに対して、ピエール・ルヴェルディのイマージュ論——つまり、アンドレ・ブルトンにも受け継がれた、イマージュが懸け離れた二つの現実の関連づけから生まれるとする考え（Reverdy 73-74）——でもって答え、また映写という神秘的アイディアの「発明」を語るのである。それに対して、『われらの音楽』での彼の講義は、イメージに関する彼自身の着想を、「歴史」という対象に向けて開く、射程の広いものになっている。

講義の最初に、まずゴダールは一枚の廃墟の写真を提示する。学生たちが口々にスターリングラード、ワルシャワ、バイルート、サラエヴォ、ヒロシマと答えるが、彼らの予想を裏切って、写真は南北戦争時のヴァージニア州リッチモンドをとらえたものだという。ここでは、「歴史のモンタージュ」が、いわば想像的な水準で行われていると言ってもいいかもしれない。

講義のハイライトは、ゴダールが「ショット / 切り返しショット」(*champ-contrechamp*) についての議論を展開する部分である。<sup>7</sup> ゴダールは、ハワード・ホークスの『ヒス・ガール・フライデー』(*His Girl Friday*, 1940) のケイリー・グラントとロザリンド・ラッセルのスチル写真を見せながら、次のように講じる。

ショット / 切り返しショットは映画でとてもよく知られた文彩です。しかし、このホークスの作品の二枚の写真を注意深く眺めれば、実は同じ写真が二度出てきていることが分かるでしょう。それというのも、この監督が女と男の違いを見ることができなかったからです(…)。たとえば、1948年に、ユダヤ人が水の上を歩いて約束の地に辿り着き、パレスチナ人は水の上を歩いて溺死する。ショットと切り返

しショット。ショットと切り返しショット。ユダヤ民族はフィクションに、パレスチナ民族はドキュメンタリーに近づきます。

ゴダール一流の韜晦趣味によって、真意がやや分かりづらいが、乱暴に簡略化するなら、通常「ショット / 切り返しショット」と言われている技法、つまり古典的ハリウッド映画においてショットの継ぎ目のない連鎖を可能にする古典的な技法としての切り返しは、同じものの繰り返しに過ぎず、真の「切り返し」ではない、ということだろう。では、真の「切り返し」とは何かと言えば、それは水を渡って約束の地にやって来るユダヤ人と、水を渡っておぼれ死ぬパレスチナ人の関連づけなのだ、と。ゴダール自身の言葉を用いて言い換えれば、「切り返し」とは、「二つの項に等しい価値を置く」と主張してそれらを単に交互に示すものではなく、ユダヤ人とパレスチナ人のような「非対称」的な項を併置することによって、「生じている複数の出来事をどのように関連づければよいのか分からないときに、そうした出来事を検討するための手段」なのである (Godard et Frodon 21)。共約不可能な複数の項目を衝突させ、両者の絶対的な懸隔を測定することで、その間に煌めく不可視の深淵を垣間見せる——この手法は、ゴダールが「モンタージュ」や「イマージュ」という言葉で、長年、考察し続けてきたことにほかならない。

講義のシーンで、「ユダヤ人」(juif) と「ムスリム」(musulman) という語句が続けざまに提示されるのも、この文脈で読解できる。「ムスリム」という言葉は、イスラム教徒を指すのみならず、強制収容所の隠語で、衰弱しきって生き延びる望みのないユダヤ人を指す言葉でもあった。すなわち、ユダヤ人がパレスチナ人を迫害するという力関係が、すでに強制収容所における「ムスリム」という隠語に圧縮されているのだ。逆に言えば、ゴダールはこの二つの言葉を「モンタージュ」することで、強制収容所のナチス・ドイツとユダヤ人の力関係が、パレスチナ問題におけるユダヤ人とパレスチナ人の関係に、まがまがしく「反復」されているという事態に注意を促している。むろん、ホロコーストの被害者が、いわば不幸な「歴史の反復」によって、後にパレスチナ人を迫害するようになるという認識は、純粹に歴史学的な見地からは単純かつ偽りの図式であるとの誇りを免れないだろう。しかしそれでも、『ヒア & ゼア』(*Ici et ailleurs*, 1975) の末

尾付近で、ミエヴィルのナレーションによってこの隠語が紹介されて以来、ゴダールは30年近くにわたって「ムスリム」という言葉にこだわり続けている。そのことから、ゴダールが「歴史」に目を向ける際の基本的な認識の枠組みが、1970年代半ばから連続していることが分かる。

だが、具体的な歴史の対象として何を選択するかという水準、「歴史的想像力」の水準においては、「歴史のモンタージュ」の手法の萌芽が見られた1968年と現在とでは変化がみられるように思われる。「歴史の反復」という観点は、ゴダールによる歴史のモンタージュから帰結する重要なポイントである。1996年の『フォーエヴァー・モーツァルト』(For Ever Mozart)の目論見の一つも、サラエヴォに象徴される旧ユーゴの民族紛争を、とりわけスペイン内乱(1936-39)とアルジェリア戦争の「反復」として捉えることだった。その視点は、主人公ヴィッキーがフアン・ゴイティソーロを引用して、「九〇年代のヨーロッパの政治は、オーストリア、エチオピア、スペイン、チェコスロヴァキアなどで繰り返された三〇年代の無思慮・無分別を、少しアレンジして繰り返しているだけなのだろうか。いつ終わるとも知れない、うんざりするラベルの『ボレロ』のように……」(ゴイティソーロ94)と述べるときに、明瞭に現れている。このような視点は、歴史的妥当性という観点からは疑問の余地があるだろうが、こうした挑発的な「モンタージュ」を可能にする「歴史的想像力」は、シネ・トラクトの試みと比べて、またレジスタンスとホロコーストが特権的な歴史的参照項となっていた『映画史』と比べてさえ、より射程の広いものになっている。

ゴイティソーロが本人として登場する『われらの音楽』では、さらに大がかりな——叙事詩的な、と言ってもよいような——歴史的想像力による「歴史のモンタージュ」が演じられている。その際、重要な役割を果たしているのが、本人として出演しているパレスチナの詩人マフムード・ダルウィッシュである。1941年にガリラヤに生まれ、はや48年からまずレバノンで、翌年からは生まれ故郷での亡命生活を余儀なくされたダルウィッシュは、1990年代以降、単にパレスチナの状況を詩に昇華するのみならず、より広範な世界史的対象を媒介に、パレスチナ人の位置を問い直そうとするようになる。たとえば、ギリシャに敗北したトロイ人や、1492年のグレナダ陥落に伴うアンダルシアからのイスラム勢力の撤退や、コロ

ンブス以降の白人によるインディアンの虐殺といった事柄を、「叙情的な叙事詩」と彼自身が名付けているスタイルで歌い上げるようになる。ダルウィッシュは、このような試みを通じて、「諸々の民族、文明、文化が自由に行き交うような場」としての〈歴史〉において、「あらゆるアイデンティティの異種交配、衝突、共存という法則に従って、自分のアイデンティティを探し求め」ようとする (Darwich, *La Palestine comme métaphore* 81)。このような歴史へのアプローチは、ゴダール的な「歴史のモンタージュ」を思い起こさせずにはいない。

実際、サラエヴォの荒れ果てた図書館の中で、ダルウィッシュの散文詩「インディアンの最後の演説」の英語訳からの自由な引用が、インディアンに扮した二人の男女によって朗読されるシーケンス——「コロンブスはわれわれの生者からも死者からも思う存分のもを手に入れた。それなのに、なぜ彼は墓の中からさえ、破壊的な戦いをすることに没頭しているのか。われらには荒廃した装身具と、湖を飾るための小さな羽根飾り以外に、与えるものなど残っていないというのに」 (Darwich, «Le dernier discours de l'homme rouge» 287) —— では、ゴダールは、ダルウィッシュを介して、パレスチナとイスラエル、コロニアリズムとインディアンを壮大に「モンタージュ」する視点を獲得していると言える。ちなみに、ゴイティソーロもダルウィッシュも、みずからの出自やアイデンティティからある程度の距離を取って、「歴史」にアプローチする視点を持っているという点で、非当事者的な立場から「歴史」に目を向けようとするゴダールとの精神的な類縁性を持っていることも指摘しておきたい。

## おわりに

以上のように、ゴダールは、シネ・トラクトから『映画史』を経て『われらの音楽』に至るまで、一貫して「歴史のモンタージュ」と名付けうる手法で、「歴史」をとらえようとし続けてきた。彼はほぼ40年にわたって、根本的な着想をほとんど変えないまま、「モンタージュ」やそれと概念的にはほぼ等価な「ショット / 切り返しショット」という映画の根本的な力を成している単純な原理を鍛え直しながら、映画による歴史叙述の方法論を練り上げてきたと言える。その過程で、同時に、ゴダール自身の「歴史的

想像力」も随分と鍛え上げられてきたと言えるのではないか。1968年には同時代的に流布している認識に沿った「歴史のモンタージュ」を行っているに過ぎなかったゴダールは、第二次世界大戦期、とりわけレジスタンスとホロコーストに焦点を当てた『映画史』を経て、『われらの音楽』では、パレスチナの状況を、アメリカ帝国主義とネイティヴ・アメリカンの虐殺に複雑に絡み合わせるに至っている。ここには、モンタージュによる歴史認識が深化し、よりダイナミックで挑発的なものになっていることが認められるのである。

最後に、本稿で取り扱うことができなかった論点を二つ確認しておきたい。一つは、シネ・トラクトを撮っていた1968年から『映画史』以降の地平に至るまでの過程で、いったい何がゴダールの「歴史の想像力」の深化に寄与したのかという問いである。鶴飼哲が「ジガ・ヴェルトフ集團の時期の仕事をいわゆる「復帰」後の作品へと繋ぐ、しばしば目に見えない、だがいくつもの糸の一つは、パレスチナ問題との出会いをきっかけとして、ヨーロッパの歴史の、とりわけ映画の歴史と内在的に結びついた二〇世紀の歴史の展望が、ゴダールのなかで深く異化されたことなのではないか」（鶴飼 513）と述べているとおり、おそらくは、1970年にジャン＝ピエール・ゴランとともにパレスチナに赴いて『勝利まで』という未完のフッテージを撮ったこと、そしてそれをミエヴィルとともに五年後に『ヒア & ゼア』として完成させた体験が、ゴダールが「歴史」を考察する上で、大きな転機となったに違いない。ゴダールと歴史の問題系をより十全に考えるためには、『ヒア & ゼア』の詳細な分析が必要であろう。

もう一つは、物語性に関わる論点である。ゴダールは、1993年に物語を語ることの不可能性を出発点とした『ゴダールの決別』(*Hélas pour moi*)を公開するに至るが、1996年の『フォーエヴァー・モーツァルト』以降、明らかに通常の意味での物語を語ろうとしている。『われらの音楽』も例外ではない。本稿では、あくまでもゴダールの歴史叙述と歴史認識に絞ってこの作品を分析したが、物語を導入することで、たとえば『映画史』における歴史の扱い方とどのような差異が生じているのかを考える必要があるだろう。とりわけ、先に分析した講義のシーンで、ゴダールの話に聞き入っているオルガの顔がきわめて印象的な「切り返し」によって示されているように——あたかもそれが真の「切り返し」であると言わんばかり



に——、歴史叙述の方法論を語る言説と物語のレベルが密接に関わり合っているだけに、なおさらである。作品に物語性を再導入することで、映画による歴史叙述にどのような新たな視点が加えられているのか。その問いを考察することによって、本稿ではまったく触れることのできなかつた近作『愛の世紀』(*Eloge de l'amour*, 2001)を歴史叙述の観点から分析する道も開けることだろう。

## 註

- 1 以上の記述について、より詳しくは、堀を参照のこと。
- 2 もちろん、両者の水準を整然と分けられるのかどうかについては、疑問が生じないわけではない。ゴダールの歴史叙述の方法論とは、究極的には、両者が渾然一体となった地点で展開されているはずだからである。つまり、彼は「モンタージュ」という映画の基本的原理の一つにこだわり続けることによって、みずからの「歴史的想像力」を鍛え上げてきたのであり、逆に言えば、「歴史的想像力」の深まりによって、「歴史のモンタージュ」の手法も洗練されてきたのである。とはいえ本稿では、両者を便宜的に分けることで、ゴダールの長期的なスパンにおける歩みをより明確にすることを目指したい。
- 3 鵜飼哲もゴダールのこの発言を「安易に素通りできない(…)言葉」であると指摘し、主として「いわゆる歴史映画に対してゴダールがつねに取ろうとしてきた距離」という観点から読解している(鵜飼 514)。
- 4 やや深読みすれば、自分が同時代を生きていながら出会い損ねた「歴史」に、事後的に接近しようとする試みには、本稿では追究しない歴史叙述の第一の方法論と密接に関わる「歴史の贖罪」、「歴史の救済」という観点を読み取ることができるように思われる。
- 5 「歴史のモンタージュ」という手法の起源をさらに早い時期に定位することは、おそらく不可能ではない。「モンタージュ」がゴダールの最初期からの関心事である以上、収容所のテーマが最初に大きく取り扱われる『恋人のいる時間』(*Une femme mariée*, 1964)や、さらにはアルジェリア戦争を発想源とする『小さな兵隊』(*Le Petit soldat*, 1960)にも、「歴史のモンタージュ」につながる視点を見て取れるはずである。ただ、それらの作品の分析には、本稿では回避した物語性の問題を検討することが不可欠であるように思われる。そこで本稿では、『映画史』との視覚的類似性が顕著であるシネ・トラクトをこの手法の明白な起源の一つとして捉えるにとどめたい。
- 6 ゴダール以外にシネ・トラクトの撮影に携わった著名な監督たちには、クリ

ス・マルケルのほか、ジャン＝ピエール・ゴラン、アラン・レネ、フィリップ・ガレル、ジャッキー・レイナルらがいるとされているが、どのシネ・トラクトが誰の手によるものなのかを判別するのは困難である。シネ・トラクトに関する基本的な情報については、Brenez et Lebrat 333-335 を参照のこと。シネトラクトが全体で何本くらい作られたのか、そのうちゴダールによるものが何本なのか、正確なことは不明であるが、サリー・シャフトによると、少なくとも、7、8、9、10、12、13、14、15、16、23、40 はゴダールによるものだという（マッケイブ 355）。

- 7 作品中でゴダールによって演じられているゴダールと、ゴダール本人は、もちろん違う次元に属している。『勝手にしやがれ』以来のゴダールによる自作への出演の仕方の変遷をたどるのも興味深い。ここでは映画内のゴダールとインタビュー等での発言内容に大きな差異がなく、またこの作品自体が様々な実在の人物が登場するドキュメンタリー的な側面を併せ持っていることから、両者のゴダールをほぼ等価に捉えられると判断するにとどめておく。

#### 引用文献リスト

- 鶴飼哲「応答する力、あるいは〈歴史の歴史〉」、『現代思想』1995年10月臨時増刊号「ゴダールの神話」（青土社）、506-521。
- ゴイティソーロ、フアン『サラエヴォ・ノート』山道佳子訳（みすず書房、1994年）。
- 堀潤之「映画的イマージュと世紀の痕跡——『映画史』の歴史叙述をめぐって」、四方田犬彦・堀潤之編著『ゴダール・映像・歴史』（産業図書、2001年）、57-84。
- 『アワーミュージック』（Notre musique）、ジャン＝リュック・ゴダール監督、2004年（DVD、アミューズソフトエンタテインメント、2006年）。
- Bergala, Alain, *Nul mieux que Godard*, Paris: Cahiers du cinéma, 1999.
- Brenez, Nicole et Lebrat, Christian, *Jeune, dure et pure! Une histoire du cinéma d'avant-garde et expérimental en France*, Paris/Milan: Cinémathèque Française and Mazzotta, 2001.
- Darwich, Mahmoud, *La Palestine comme métaphore*, trad. fr. par Elias Sanbar, Sindbad Actes Sud, 1997.
- , «Le dernier discours de l'homme rouge», *La terre nous est étroite et autres poèmes*, trad. fr. par Elias Sanbar, Paris: Gallimard, 2000.
- Godard, Jean-Luc, *Introduction à une véritable histoire du cinéma*, Paris: Éditions Albatros, 1980. (ジャン＝リュック・ゴダール『ゴダール / 映画史 I / II』奥村昭夫訳 [筑摩書房、1982年])

- , *Jean-Luc Godard par Jean-Luc Godard, tome 1 : 1950-1984*, Paris : Cahiers du cinéma, 1988. (ジャン=リュック・ゴダール『ゴダール全評論・全発言 I / II』奥村昭夫訳 [筑摩書房、1998年])
- Godard, Jean-Luc avec Mandelbaum, Jacques, «A Sarajevo, le “juif du cinéma” cultive l’optimisme», *Le Monde*, 12 mai 2004.
- Godard, Jean-Luc avec Jean-Michel Frodon, «Juste une conversation», *Cahiers du cinéma*, n° 590, mai 2004.
- MacCabe, Colin, *Godard : a Portrait of the Artist at 70*, London : Bloomsbury, 2003. (コリン・マッケイブ『ゴダール伝』堀潤之訳 [みすず書房、2007年])
- Reverdy, Pierre, «L’image» (1918), *Œuvres complètes : Nord-sud, Self défense, et autres écrits sur l’art et la poésie*, Paris : Flammarion, 1975.
- Rouso, Henri, *Le syndrome de Vichy : de 1944 à nos jours*, Paris : Éditions du Seuil, collection «Points Histoire», 1990.

\* 本稿は、表象文化論学会設立準備大会（東京大学、2005年11月20日）での発表「ゴダールと歴史のモンタージュ」、および日本映画学会第1回大会（京都大学、2005年12月4日）での講演「救済の歴史叙述——ゴダールの『アワーミュージック』をめぐる」を大幅に改稿したものである。それぞれの発表時に有益なコメントを寄せて下さった方々に深く感謝したい。

執筆 者 紹 介

大 傍 正 規 (だいぼう まさき)

京都大学大学院人間・環境学研究科博士後期課程

北 浦 寛 之 (きたうら ひろゆき)

京都大学大学院人間・環境学研究科博士後期課程

羽 鳥 隆 英 (はとり たかふさ)

京都大学大学院人間・環境学研究科博士後期課程

顔 暁 暉 (がん しょうふい)

京都大学大学院人間・環境学研究科博士後期課程

菅 原 裕 子 (すがはら ゆうこ)

名古屋大学大学院国際言語文化研究科博士後期課程

堀 潤 之 (ほり じゅんじ)

関西大学文学部准教授

## 役員一覧

---

### 名誉顧問

波多野 哲 朗 日本大学

### 会長

加 藤 幹 郎 京都大学

### 常任理事

井 上 徹 日本商工経済研究所

杉 野 健太郎 信州大学

田 中 雄 次 熊本大学

田 代 真 国士舘大学

松 田 英 男 京都大学

山 本 佳 樹 大阪大学

### 学会誌編集委員会 (理事)

杉 野 健太郎 (委員長)

板 倉 史 明 東京国立近代美術館フィルムセンター

塚 田 幸 光 防衛大学校

藤 田 修 平 慶應義塾大学

堀 潤 之 関西大学

### 会計監査

須 川 いずみ 京都ノートルダム女子大学

吉 村 いづみ 名古屋文化短期大学

日本映画学会 HP <http://jscs.h.kyoto-u.ac.jp/>

\*論文投稿規程、学会会則、入会案内、全国大会プログラム等につきましては、  
上記ホーム・ページをご覧ください。

---

■  
映 画 研 究 2 号

*Cinema Studies*, no. 2

2007年12月1日印刷 2007年12月1日発行

■

---

編 集 行 日 本 映 画 学 会

〒606-8501 京都市左京区吉田二本松町  
京都大学大学院人間・環境学研究科  
松田英男 研究室 気付  
cinema@art.mbox.media.kyoto-u.ac.jp

印 刷 明 文 舎 印 刷 株 式 有 限 公 司

〒601-8316 京都市南区吉祥院池ノ内町10

---

# 映画学的想像力

——シネマ・スタディーズの冒険

加藤幹郎・編

都市と映画館、アニメーション映画と初期映画、教育と映画、多言語映画とナショナル・シネマ等々。多角的媒介作用のもとに見えてくる新しい映画史のスタイル。新しい映画学トポスの集大成。

A5判並製 2730円

# 時代劇映画とは何か

——ニュー・フィルム・スタディーズ

京都映画祭実行委員会・編

筒井清忠／加藤幹郎・責任編集

時代劇映画を今世紀の文化遺産としてどう位置づけるか。俳優・監督／美術・撮影論ら社会史・比較文化史的なアプローチまで、川本三郎・四方田犬彦ほか内外の先鋭な執筆陣による時代劇映画研究の羅針盤。カラー口絵・写真図版多数収録

A5判上製 2625円

# 世界のアニメーション作家たち

小野耕世・著

アニメーション作家らへの複数回にわたるインタビューを中心に構成する。作家の生の声から、創作の秘密、活動の軌跡を辿るとともに、著者の二〇年以上にわたる交友・活動をもふりかえる。戦後のアニメーション史を形づくる一冊。図版多数 カラー口絵6ページ。

A5判並製 2940円

# 映画の領分

映像と音響のポイエーシス

加藤幹郎著/A5判304頁/2900円

# フィルムスタディーズ

## 事典

映画は文化の中心である。映画の基礎技術、評論用語など最新用語満載。メディア関係者必携。

S・ブランドフォード編 杉野健太郎ほか訳  
A5判519頁/4300円

映画監督・キヤメラマンになる

# プロフェッショナル

## 撮影技法

アメリカ映画界、最高のテクニックを400点以上に及ぶ図版を駆使して詳細に伝授。本気で映画を撮りたい人のバイブル！

ブライン・ブランドン著 石渡均訳/菊判320頁/3000円

# 〈映才教育〉時代

映画の学校はどこにでもある！外の口が教える映画人生の道

岡博大著/四六判268頁/2000円

# 〔新〕映画理論集成 ①②

ジャンル、初期映画、フェミニズム、メディア論、縫合理論、イデオロギー批判、物語論、テキスト分析など（現代思想）の成果をとり入れた映画理論の最前線。

岩本憲児・武田潔・斉藤綾子編/A5判  
1巻336頁/4600円 2巻408頁/5600円