

Why Did the Paper Crane Fall? : Kenji Mizoguchi and the Turn of the "Depth"(1)

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2013-03-01 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 城殿, 智行 メールアドレス: 所属:
URL	https://otsuma.repo.nii.ac.jp/records/5719

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 International License.



折鶴はなぜ落ちたのか？

―溝口健二と「深さ」の変容(一)―

城 殿 智 行

I 長さ と 遠さ、そして 深さ

『カイエ』派による高い評価をうけて以来、溝口健二の作品は、一般に、ロング・テイク、ロング・ショット、ディープ・フォーカスによって広く知られ、その様式美は、『残菊物語』(一九三九)や『元禄忠臣蔵 前後篇』(一九四一・四二)において、頂点を極めたのだといわれる。すなわち、各ショットが時間的に持続する相対的な長さ、被写体に対してカメラが距離をおく相対的な遠さ、そして画面前景よりも中景や背景で芝居をさせて、フレーム内に複層的な奥行きをつくり出す画面の相対的な深さが、それである。

たとえば『残菊物語』において、人力車で通りがかった菊之助をお徳が呼びとめ、芸の精進を諭すシーケンスは、川岸をそぞろ歩く二人の全身を土手下からのあおりでとらえたカメラが、お徳を追ってゆっくりと左に、ついで二人の歩みと同調してゆっくりと右へ移動しつつ、あわせて五分間以上も持続する、いわゆるワン・シーン⇨ワン・カットで撮られる。単純に要約すれば、「お徳の説教と菊之助の悔悛」が語られるべきそのシーンには、依然として本気で芸にむきあうつもりにはなれず、通りすがりの屋台で気まぎれに風鈴を買う菊之助の小

芝居が挿入されることで、物語の効率的な進展を妨げる説話論的な余剰が生まれ、そのため観客には、このシーンにおける時間経過の長さが、いや増して感じられるだろうし、また画面下には暗闇に沈む土手を入れ、画面上方には黒々とした夜空をとらえる仰角のカメラ・アングルが、意図的に室内の天井をおおるウェルズに比べれば控えめな手法ながらも、菊之介がその後もがきさまよう芸の世界の、はるかな闇の深さを描写することで、「遠さ」の印象をきわだたせてもいる。つまり、通常は人物に威厳を付与する(あるいは皮肉なウェルズならば、逆にそれがこけおどしにすぎないのだと誇張する)仰角のアングルの全身像をまるごとほさみこむために用いられており、その極端な明暗の造形が、表情もあまりさだかではなく感情が不明な二人の全身像を、いっそう遠く感じさせるのである【一一一】。

また、菊之助との仲を無理やり裂かれて実家へ戻されたお徳を探して、密集する長屋を訪ねる菊之助の様子は、やはり全身像をとらえた右移動のワン・ショットで撮られるが、中景を歩く菊之助をはさんで、前景には屋内の様子をすべて見渡せるように、前後吹き抜けにされた長屋がとらえられ、後景にも屋内をのぞかせた長屋が置かれているため、菊之助はあたかも、複雑に組み入った無数の箱の中を通過してい

折鶴はなぜ落ちたのか？

くように見える。前景に骨組みとして置かれた長屋の壁や柱が、カメラのすぐ手前をすれすれの近さで擦過する都度、画面を深く陰らせるため、立体的な奥行きや深さの印象が、強く生まれてもいるだろう【一一二】。

つまり『残菊物語』においては、夜のしじまにかすかな音を響かせる風鈴と、周囲から孤立する二人の全身像を黒く包む夜空と、お徳の質素な生活をあからさまに見せる長屋とが、それぞれに長さ²と遠さ³、そして深さをきわだたせる。風鈴と夜空、そして長屋がそれぞれに物語るのは、ままならぬ時間に耐える実存の重さであり、全身をとりまく状況の厳しさであり、そして奥深く複雑な社会の暗さなのだ、あえて説明する必要があるだろうか。生涯に監督した全作品の三分の一程度しか残されていない溝口のフィルムから、創作の経年的な変化を正確に語ることはおよそ不可能に近いが、溝口はいつ頃からか、そうした極端な長さ³と遠さ³、そして深さを画面として造形するようになった。

たとえば木下によれば、『滝の白糸』（一九三三）までを第一期、『女優須磨子の恋』（一九四七）までを第二期、遺作『赤線地帯』（一九五六）までを第三期として、便宜的に区分けしうる。第一期の溝口は、視点ショットを切り返して人物および観客の視線と心理を結びつけるのと同時に、運動する被写体に対して適宜なショット・サイズを選択・配分し、またその運動方向および速度を一致させる編集によって、劇中の均一な時空間を構成するハリウッド的なデクパージュ⁴を実践していたことが、遺されたわずかなフィルムから、かろうじて推察される。次いで先に見た「長さ²と遠さ³、そして深さ⁴」が追求される第二期があり、その様式的な厳密さが次第に崩れはじめるのが『夜の女たち』（一九四八）以降の諸作であることになる。また、近年では、『ボードウエルに倣う多くの論者が、ワイラーやウエルズ、そしてルノワールにも共通するロング・テイク、ロング・ショット、ディープ・フォーカスのみによって溝口の様式を同定するのではなく、むしろ画面

内における被写体の遮蔽と、オフ・スクリーンの活用にその特質を認めようとしている⁵。

ではいつ頃、またなぜ溝口は、長さや遠さ、そして深さを演出するようになったのか。それとも、近年の指摘をふまえるならば、溝口の特質はむしろ、画面内の事物や出来事を「隠すこと」、さらにはそもそも画面内には肝心の事物や出来事を「見せない」ことにあるのだというべきなのだろうか。

II 隠すことと見せること

たとえばデイヴィスは、第二期の頂点をなす『元禄忠臣蔵 前篇』冒頭の、松の廊下における浅野内匠頭による吉良上野介の刃傷未遂を詳細に分析する上で、刃傷沙汰が起きる直前、吉良に嘲罵される浅野の姿が、吉良と会話する旗本梶川の体によって完全に遮られているために、観客は当初、吉良が梶川に対して、浅野の陰口を叩いているのだと錯覚し、吉良と梶川が左へフレーム・アウトした後初めて、画面奥に浅野自身が控えているのを見せられたとき、観客である「われわれは突如、事の次第を理解」して、吉良の陰口が実は浅野に対する直接的な面罵であったことを「遡及的」に知るのである、と論じている⁶。つまり溝口は、物語の進展において殊に重要な要素を直接には見せないことで「真の意味を隠蔽」し、時間差を置いてようやく観客の視線に決定的な要素を晒したのだ、というわけだが、はたして本当にそうか。

デイヴィスも指摘するとおり、「吉良の視線はカメラと梶川を離れ、左のほうへと投げかけられる」のだから、右半身を見せて画面左に位置する吉良は、画面奥へと、首を九〇度左へねじって話しつづける。その視線の先にはいるはずの浅野の姿は、吉良に向きあって画面右に位置する梶川の左半身に阻害されており、たしかに観客には見えない。

しかし、そこで吉良の対面に位置する梶川は何をしているのか。浅

野が重用されたことに不平を並べる吉良に賛同するほかはない梶川は、「まさにおっしゃるとおりだ」といった具合に、二度、相づちを打ちながら辞儀をして、吉良の話を聞いている。その後、吉良が浅野のいる画面奥の方をずっと見つめつづけたまま、ますますの悪口雑言を並べたてるとき、梶川はいささか心配げに、そっと浅野の様子をうかがうのである。つまり自分の体がブロックしている画面奥の浅野を見るために、明らかに吉良の視線を追って、その先にいる浅野に向かい、梶川は右へはつきりと一度、首をねじる【二一一】。

さらに、嘲罵をつづけながら吉良がその場を立ち去ろうとする際、「あれほど無残にいわれてしまい、はたして大丈夫なものか」といった浅野への気遣いを示す梶川は、もう一度、浅野の方を見る。つまり、二人が左へフレーム・アウトする直前に、立ち去ろうとする吉良が右回転をして観客の方へ向き直ると同時に、梶川は一瞬、首を右へ回して、画面奥の浅野を見ているのである。それをわかりやすくたとえれば、画面の中で左右に平行する二つの独楽（吉良の体と梶川的首）が、等速でゆるやかに回るような演出である【二一二】。

たとえばヒッチコックの『めまい』（一九五八）で、バー・カウスターに座るスコッティ（ジェームス・スチュワート）が背後のレストランで食事をとる旧友の妻マデレーン（キム・ノヴァク）の様子をそつとうかがうシーケンス⁽⁷⁾ほどには、あからさまではないにしても、直接的な視線の演出や編集が困難な心理的負荷がかけられた状況では、体や首の「回転」のみによって、古典的なデクパーージュにおいて「視線」が果たすべき役割を代替する、というヒッチコック的な演出を、溝口はいわば先取りしているのである。実際、尾行していることを相手に気づかされてはならない『めまい』のスコッティは、自分の背後に位置するマデレーンの視線を恐れながら、しかし彼女の様子をうかがおうとして、首を何度も捻転させるのであり【二一三・四】、またその一方で、スコッティに見られているのを知りながら、それに気づかないふりを装いつつ、スコッティ（と観客）に自分を印象づけねばな

らないマデレーンが、カメラの前でわざと立ち止まり、クロース・アップで首を一八〇度振って、左右の完全な横顔をみせることで【二一五・六】、観客には、二人が置かれた空間的な（また心理的なものもある）遠さと近さが奇妙に入り混じったような、まったく疎遠であるはずなのに親密でもあるという特異な状況が、十分すぎるほど明確に伝えられるのだ。そこでは、スコッティにしてみれば、「相手ですでに知っており、さらにもっと知りたがっているのだが、それを相手に知られてはならず」、また逆にマデレーンにしてみれば、「相手に知られていることをすでに知ってはいるが、そうとは知らないのだと装いながら、さらにもっと相手に知らなければならぬ」のだという、いわば互いにラカンのいう「外密的な」状況に置かれた様子が、直接的に交わる視線の編集を徹底して避けた、体や首の回転のみによって、明示されるのである。

『元禄忠臣蔵』の場合も、たとえ浅野の姿が観客には見えず、視覚的には「隠されて」いても、画面奥に浅野が存在することは、吉良と梶川の視線を代替する二人の首や体の回転によって、意味的には非常にわかりやすく、あらかじめはっきりと観客に明示されているのだと読みとられるべきである。浅野の存在は可視的な情報としては観客にあたえられていないが、それは十分に可視的な情報である。吉良は浅野がそこにいることを知っており、しかも直接浅野にむかって、「浅野はここにはいないのだ」という話をし、一方の浅野にしてみれば、吉良が自分のことを話しているのだと知っており、しかも直接吉良に話しかけられながら、「自分にはここにはいない」かのように装わねばならないのだという（浅野にしてみれば理不尽きわまりない）「外密的な」関係を、溝口の「深さ」は的確に描き出している。つまり可視的な水準においては、画面上で回転する二つの独楽と、可視的に端座する浅野の姿は、ほとんど等価なものなのだといえる。

さらに観客もまた、浅野がそこにいることを知っており、しかも浅野の話ばかりを聞かされながら、「浅野がそこにはいないことになっ

ている」のだという画面の外密的な状況を「見る」のである。したがって、そもそも松の廊下に誰がいて何が起こるのかを知らない日本人の観客などほとんどいはいはない⁸⁾、という自明の前提を仮に問わないことにしても、梶川による二度の首振り等を等閑視するデイヴィスの分析は、十分に可読的で、むしろ非常に周到な溝口の演出を、看過しているのだといわざるをえない。それに、同じ箇所を取りあげて、ウェルズやワイラーのディープ・フォーカスのように物語の主要人物が画面の前景中央に正面を向いて位置するのではなく、ときには観客に背中を向けて表情や視線を隠し（吉良）、あるいは別の人物にブロックされてそもそも姿がまったく見えない場合さえある（浅野）ために、溝口の画面におけるそうした被写体の遮蔽は、観客の「注意をそらせ、認識をはばみ、知覚を困難にする」ことで、映画において本来は可視的に語られるべき物語と齟齬をきたすのだというボードウェルの解釈もまた、可読的な溝口の演出を見すごしているのではないか。

あるいはまた、ボニゼールに準拠しながら、「溝口においては（…）暴力と愛は共にあくまでもオフ・スクリーンで生起する」のだという木下は、時間や出来事を大胆に省略する溝口のいわば「見せない演出」があらわされた「最も見事な例」として、『西鶴一代女』（一九五二）における勝之介の斬首を取りあげている¹⁰⁾。なるほどたしかに、そこでのカメラはお春の名を絶叫する勝之介から離れて首切り役人が振りかざす刀へと動き、斬首が終わるまでフレームはその位置にとどまるため、勝之介の首が落ちる映像自体は見えず、やがて再度フレーム・インした刀のアップのみによって、シークエンスが閉じられる。

だが、あえて木下の言葉を借りていえば、そこには役人が振りかざす「刀のきらめき」¹¹⁾が鮮明に映されている【三一】。いいかえれば、観客の視線は視覚的な魅力に満ちた刀のきらめきに強く惹きつけられ、そのきらめきの視認によって、「勝之介の斬首」を経験する。しかしそこで、フレームの外に「隠された」斬首を、刀のきらめきが「換喩的」に表現しているのだ、と理解すべきではない。そうではなく、刀

のきらめくさまこそがまさに、映画においては、「視覚的な出来事」として、「経験」されるのである。

画面内に生起する物語を効率的に語る古典的なデクパージュの説話論的な経済からは逸脱する要素を初期映画に見出したガニングは、そうした見世物的な視覚的快楽を観客に直接伝える要素を「アトラクション」と呼んだ¹²⁾が、何も初期映画にかぎらず、観客に映像を見せることを本質とするすべての映画が、いくぶんかはアトラクションの要素をふくんでいるのであり、視線と運動を編集することで画面に表象される時空間を心理的にも統一する古典的なデクパージュにおける説話論的な経済からは逸脱する要素が、どの映画にも等しく存在しうる。たとえば同じ『西鶴一代女』で、勝之介がお春を強引にかき口説くシークエンスを見てみればよい。お春は障子で閉ざされた和室にひきこもろうとするが、勝之介は障子を一枚また一枚と開けながら、逃げるお春に喰い下がって口説く様子が描かれる。室内にいるお春の手前におかれたカメラは、障子を開け放っていく勝之介を画面奥にとらえつづけるのだが、そもそも障子を一枚分だけ開けさえすれば、お春が狭い室内のどこへ逃げようとも、勝之介が彼女を見つめながら会話をつづけることは十分に可能であるのだから、このシーンの眼目が、勝之介が次々と障子を開け放っていくこと自体にふくまれる、ささやかな視覚的快楽にあることは明らかである【三一】。

つまり溝口にも、鈴木清順の諸作に見られるような（たとえば、敵方の組へ仇討ちに乗りこんだ高橋英樹が、目にも鮮やかな原色の襦を次々に剥いで奥へ奥へとすすむたびに、別々の色で統一された色とりどりの和室が無限にあらわれるかのような『刺青一代』（一九六五）の、馬鹿ばかりも痛快な楽しさ）、物語の水準を度外視して、作り手から観客へ直接に示されるフォトジェニックな目配せが、慎ましかな形ではあれども、はっきりと存在するのである。ことによると、清順（あるいは木村威夫の造形）が、歌舞伎的なケレンを思わせるように、そうした観客へのフォトジェニックな目配せは、まだ新派の影

響が色濃い時期に撮りはじめた溝口が示す、一種の型にはまった演出の名残りのかもしれないが、サイレント期の諸作を検討できない以上、これは推測の域を出ない。ただし、映画監督としての溝口健二を権威化しようと望むあまりに、溝口を論じる者はしばしば、そうした要素をアルカイックな表現の残滓と見なして、切り捨てようとする傾向があることは、指摘するべきなのかもしれない。たとえば『歌麿をめぐる五人の女』（一九四六）で、海水浴に連れ出された腰元たちが左右二列に並び、素早いカメラの動きにあわせて次々に脱衣していく移動ショットを「アトラクション」といわずして、ほかに何と呼ぶのか【三―三】。『残菊物語』や『元禄忠臣蔵』の深刻な移動ショットばかりを取りあげて、病院に収容された売春婦たちのしどけない姿が画面を埋めつくす『夜の女たち』（一九四八）の明らかに煽情的な要素をふくむショットや【三―四】、歌麿の眼前でくりひろげられる腰元のストリップ・シーンを無視する者は、溝口の画面自体を見ているのではなく、主題の軽重に応じてあらかじめ画面を選別する文学的な趣味判断を語っているにすぎない。

あるいは、ガニングに倣って「アトラクション」という用語を用いると、むしろ意味が歴史的に規定されてしまい、語弊があるとすれば、それを単に「イメージの強度」といいかえてもよい。そもそもあるイメージに充填される視覚的な要素は、そこに何がどれだけ映されているか、といった情報量のみを問題視するべきではなく、そこに映されたいわば「イメージのきらめき」がどれほど観客の視線を惹きつけ、魅惑するのか、といった質的な観点からその強度を問われるべきだ、というのがバルト以後の記号論だったはずである。イメージの強度に（場合によっては、むしろあるイメージの「弱さ」にさえ）魅惑されるのは、何も初期映画の観客ばかりではない。したがって、話をもどせば、勝之介が斬首されるシーケンスにおける溝口の演出は、斬首の様子を直接には映さず、それをフレームの外に「隠している」のではなく、また斬首の「代わり」に刀を映したのでもなく、その出来事

の強さを表現するために、「刀のきらめき」自体をとらえたのである。身分違いの女に手を出した男が首を刎ねられる、などといったそれ自体はあまりにも陳腐な世話物的挿話を、「絵」として観客に見せなければならぬ映画監督の、ごく順当な選択であるというべきだろう。

たとえば『山椒大夫』（一九五四）の安寿が入水するシーケンスを思い起こしてみればよい。安寿が画面奥へ遠ざかりながら腰まで池に身を沈めると、画面は彼女のために手を合わせて祈る菅野の姿にカット・バックし、その後再び画面が池へともどったときには、すでに安寿の姿はそこになく、溺れる安寿が最期に胸から洩らしたにしては、いささか勢いがよすぎるほど強く浮かびあがる気泡を中心にして、水面に幾重もの水紋がひろがっていく【四】。このシーケンスを見て、女が溺死する肝心の瞬間が映されていないではないか、という人間は、映画を見る甲斐のないものである。また、そこでの溝口は、時間を省略して決定的な出来事をオフ・フレームに隠し、安寿の入水自殺を直接に描く代わりに、美しく広がる水面によってそれを換喩しているのだ、といった一見論理的な解釈も、前述のように、むしろイメージの「質」にまつわる情報を一切捨象し、あくまでも映像の側面にすぎない可視的な情報量のみを説話論的な効率と照らし合わせて計量する行為が映画を見ることであるかのように、誤認している。

池の面に思いがけぬほど強く湧きあがる気泡と、そこからゆっくりと広がる水紋の静けさは、それが省略された安寿の死を代替するイメージなどと感ずる余地を一切あたえない力で、観客を直截に打つ。物語的には安寿が死ぬことを彼女の台詞で事前に了解してはいても、イメージとしての強度に満ちたその気泡が、またあまりにもか弱く広がるその水紋が、観客に直接伝わるのである。ブレッソンのわずかに誇張された音響と、静謐な画面の対比が、強さと弱さを巧みに構成し、人を惹きつけてやまないように。

したがって、溝口はイメージの遮蔽や時間の省略を特質とする監督なのだというポニゼールや木下の分析は、いささか牽強附会であると

いわざるをえない⁽¹⁵⁾。もし本当にそうだとするならば、『雨月物語』(一九五三)にまざまざと描かれる二つの殺人、藤兵衛が偽の手柄をあげるシーケンスと【五一】、宮木が落ち武者に刺殺されるシーケンスをどうやって説明するのか。いずれのシーケンスにおいても、まさに殺人がなされる瞬間そのものが、俯瞰気味のクレーン・ショットによって、はっきりと写されているのである。殊に、子供の食べ物を守ろうとして、ただ腹がすいていただけの落ち武者に抵抗を示したばかりに、何の必然性もなく無意味に殺される宮木は、ラスト・シーンに亡霊となって現れることで、物語全体の解釈を左右するのであるから、彼女が刺殺されるシーケンスは、説話論的にも非常に重要な意味を持つのだといつてよい。溝口は、斜面を利用したクレーン・ショットによる長廻しでそのシーケンスを画面におさめ、落ち武者と揉み合ううちに腹を刺されてしまった宮木が無残に画面手前へ倒れると、画面奥には握り飯にむしゃぶりつく落ち武者たちの醜い姿をとらえることで、ここでも複層的な深さのある演出をしている【五二】。

以上のように、可視性に対する可読性、経済的なモニタージュに対するアトラクション、省略や遮蔽に対するイメージの強度、そしてオフ・スクリーンに対する暴力の直接的な描写、といった複数の論点をふまえれば、イメージを「隠すこと」や「見せないこと」が溝口の特徴であるなどと、おそらくいえはしない。いいかえれば、「独楽の回転」や「刀のきらめき」、そして水面に広がる「気泡」や「水紋」が、「遮蔽」や「省略」の主題のみに基づく貧しい解釈から溝口を遠ざけるのである。

そこで冒頭の問いにもどうだろう。溝口はいつ頃から長さや遠さ、そして深さを造形するようになり、そしてなぜある時期からはそうした形式的な厳密さを捨てるようになったのか。

III 革の手袋と白い折鶴

それには、やはりヒッチコックと溝口の作品を比較してみるのがわかりやすい。たとえば『北北西に進路を取れ』(一九五九)において、ケリー・グラントが国連ビルのラウンジで殺人を犯したのだと誤認されるシーケンスは、グラントと会話する政治家、ラウンジに集う多くの人間、そして壁際にひそむ殺人者の、空間的な位置関係と心理的な距離を、巧みな視線の配分によって緊密に結びつけ、的確に語っていく。飛びナイフで背中を刺された政治家を支えようとするグラントが誤ってナイフに手をかける瞬間、ヒッチコックはカメラを急速にドリリー・バックさせて視野を広げることで、画面中央のグラントと政治家をとりかこむ多くの人間をフレーム内に入れ、彼らがグラントを殺人者だと誤認して驚く様子を示すショットも複数挿入した上で、フレーム内をみっしりと人垣で閉ざし、グラントの逃げ場を奪ってみせる【六一】。

特徴的なのは、殺人が起きる前に、観客のみに殺人者の位置をはっきりと知らせる移動ショットが挿入されている点である。殺人者は政治家と会話するグラントが背中を向けた死角にいて、グラントには見られない位置で殺人者が革の手袋をはめ、殺人の機会をうかがう様子を示すために、カメラはわざわざグラントから離れて右へパンをし、殺人者へと近づいていく【六一】。つまり視点人物を欠いたそのワン・ショットによって、画面に映されるどの登場人物よりも多くの情報にあたえられる観客の視線までもが、シーケンスの構成要素として物語に折り込まれ、この映画の観客のみが、グラントが本当は無実なのだという事の真相を把握しうることになる。

一方、先に見た『元禄忠臣蔵』の刃傷沙汰においても、浅野が小刀を振りかざした瞬間、広い中庭の四辺を取り囲む廊下のいたるところから、殿中での抜刀に反応した侍たちが雲霞のごとく浅野に群がり、

フレームのあらゆる部分を埋めつくすさまが描かれる【七一】。そこで注意すべきは、矩形にめぐらされた廊下を斜めに撮り、対角線を利用して奥行きを生む溝口の演出においても、画面前景の人物と、庭越しの後景に位置する人物たちは、すでに指摘した首や体の回転によって、的確に媒介されている点である。その場から慌てて吉良を逃がそうとする複数の侍たちは、対角線上に位置する後景の浅野をうかがうために幾度も後ろを振りかえって、首や体を鋭く回してみせる。それもわかりやすくとえれば、松の廊下にはまかれた無数のベイゴマが急速に回転移動しながら、ばちばちとはじけ飛んでいくような演出である【七一】。また、そうした状況の全体を見つめる（やがて浅野家にシンパシーを抱く）綱豊は、前景の吉良が左へフレーム・アウトして逃げるのを見送った後で、後景の浅野を振り返るために、右へわかりやすく全身を回す【七一・四】。その後、視点人物として代用された綱豊の右回転を追って、取り押さえられる浅野の姿がカット・バックされることになる。つまり溝口は、遠くの人物までをも奥行きのある画面内にワン・ショットでおさめる長廻しに、前景と後景を有機的に関連づける的確な演出を折り込んでいたのである。

ハリウッド的なディープ・フォーカスにおいては、可視的に配置されたすべての要素が登場人物の視線によって媒介されるのだとボードウエルは指摘するが、そもそもウエルズやワイラーのように、カメラが置かれたある特定の視野から、奥深く広がる空間に点在する人物の全員がまったく重なり合わずにはつきりと見渡せるような（ウエルズにとっては「奥」に秘められた過去の真実を見渡す）、一種の超越的な視点を設定することこそがまさに、古典的なデクパージュに少しも劣らぬ、不自然極まりない映画的な作為なのだ、単純にいふべきである。現実的には、たまたまある視点から奥の方を見渡したとき、手前の人間が背中を向けており、その背中が奥の人間を見るための障害になる、という溝口のディープ・フォーカスの方が、当たり前ながら、はるかに「リアルな」演出であるというにすぎない。しかもそう

した奥行きを演出する過程で、溝口は複数の「独楽」を回し、画面内の要素を緊密に結びつけてもいるのである。

むしろ溝口の画面が抱える問題は、ヒッチコックが得意にしたような、視点人物から隔たった情報をときおり観客のみに提示することで、観客の視線と心理を否応なく劇中にまきこんでいく、あざとらしくも巧みな移動ショットを欠いている点にあるだろう。たとえば『元禄忠臣蔵』の冒頭には、これからの刃傷沙汰が起る松の廊下が、広い中庭の四周をぐるりと取り囲む構造になっているのだとあらかじめ観客に伝える、シチュエーション・ショットが置かれている【七一五】。実際に溝口は矩形の廊下を十分に活用して撮るわけだが、しかし観客に空間設定を提示する右移動と右へのパンによるシチュエーション・ショットは、そのまま吉良と梶川をフレームにおさめ、同一ショット内で浅野に関する会話を始めさせてしまい【七一六】、それ以後、視線の編集を避ける溝口の演出は、画面内の人物を独楽の回転によって十分に結びつけはしても、観客の視線を直接ドラマに組み入れることができな

い。つまり、出来事の総体を丸ごと表現しようとする溝口の「長く遠く、そして深い」リアリズムは、『残菊物語』でも述べたように、複雑な奥行きを持つ社会状況に全身をとりまかれた人物が耐える重い時間を、切れ目なく描くことを可能にするが、しかしそのリアリズムがより長く、より遠く、さらにはより深くなればなるほど、善意の観客のみが画面を一方的に注視せざるをえなくなり、大方の観客はその重さや厳しさ、そして暗さに耐えきれず、作品から離れていってしまうのである⁽¹⁷⁾。

仮にそうだとしても、わかるものだけが見ればよい、と開き直れるようであれば話は簡単だが、溝口はそのようなわりきりに自足する監督ではなかった。五〇年代に撮られた傑作の数々が、会社に押しつけられた妥協の産物であったことを溝口自身が何度も語っているし、そもそも溝口には、先ほど指摘したような、撮るからには観客の目を喜

ばせずにはいない、職業的に長く撮りつづけた監督ならではの「アトラクション」志向が、重く厳しく暗いリアリズムに徹したいという願望と共存していたのではないかとも思われるからである。たとえば『歌麿をめぐる五人の女』冒頭の花魁道中を長くとらえる移動ショット【八一―】や、『西鶴一代女』において、幔幕代わりの襦袢が張りめぐらされた中で踊るお春の姿をエロチックに上からのぞきこむクレール・シヨット【八一―】には、「見ること」の浅薄で純粹な喜びがある。

それに加えて、おそらく溝口は、自らの手法を深化させるほど、むしろ意に反して観客を強く排除してしまう独自のリアリズムと、観客の視線を画面内に強くまきこんで撮るヒッチコックのような撮り方とを、両者が完全に相反するものであるにもかかわらず、なおもそれらを両立させようとする、ほとんど不可能な演出を夢見ていたように思われるのだ。しかしそのような、観客の目を楽しませると同時に、画面内のドラマへ観客の視線を強くひきこみ、さらには独自のリアリズムをも感じさせたいのだという溝口の不可能な欲望は、はたして実現されるのか。

たとえば『滝の白糸』（一九三三）で、白糸が岩淵の家に乗りこみ刺殺を試みるシーケンスは、白糸が障子や襖を開け放って奥の部屋にいる岩淵の姿を探す様子が、長廻しの移動ショットで撮られる。それは長く遠く深いリアリズムの部分的な実践であると同時に、カメラの視界を邪魔しないように白糸を動かして、次々に奥へと視野が開けていく純粹に視覚的な面白さで観客の目を楽しませようとする溝口の意図も感じられるのだが【九一―】、クライマックスにおかれた白糸と欣也の再会、および法廷で欣也が白糸をさばくシーンは、視線を切り返して編集する古典的なテクパージュに則って撮られており【九二・三】、この頃の溝口が、独自のリアリズムを見出そうとしながら、視覚的な快楽や古典的なテクパージュとの間で迷う様子がうかがえる。しかし、さらに興味深いのは、そのわずか二年後に撮られた『折鶴

お千』（一九三五）である。『滝の白糸』と同様に鏡花原作のこの作品でも、金の工面をして年下の男を育てた女が最後には犠牲になる様子が描かれるわけだが、お千が喰い物にされていた熊沢をだます最初の山場は、古典的な視線の切り返しを用いて撮られてはいるものの【十一・二】、溝口の演出は作品全般において飛躍的に長く、遠く、そして深くなっており、表題通りに、大学へ通って医者を目指す宗吉の成功を祈って折鶴に夢を託すお千は、作品の中で二度、白い鶴を宙に吹く。一度目は、二人で暮らし始めて間もない頃、質屋で工面した学費を宗吉にもたせて学校へ送り出したお千が、一人で部屋にもどると、低い文机に向かってすわり、幸せそうに微笑みながら鶴を折る様子が、斜め後ろから撮られる【十一三】。よく注意すると、非常にファンタスティックなのが、お千の前にカメラが回り込む次のショットで、お千の笑顔がクロス・アップにされると、彼女は完成した折鶴をカメラのレンズに触れるほど近く、自分の顔の右下、画面の最も前景に置く【十一四】。しかし、お千の前にある和式の文机は、正座した腰ほどの高さしかないものであり、しかも机は壁につけて置かれているのだから、端坐するお千の顔と同じ高さのどこかに折鶴を置けるはずがないのである【十一三】。にもかかわらず、クロス・アップで撮られたお千は、自分の顔の前に鶴を置き、宗吉が天まで出世するように願いをこめて、それを強く吹き飛ばす。すると次にお千の視点で切りかえされた画面は、飛んでいく折鶴を映し【十一五】、さらにもう一度切り返して、再びお千の顔がとらえられると、彼女は宗吉の幸せを思って、鶴が飛んでいった右上をずっと見つめつづけている【十一六】。つまり、彼女にとって、宗吉の出世を示す折鶴は、決して下に落ちてはならず、また実際の画面においても、折鶴が落ちる瞬間は映されないのである。したがって、説話論的な役割としても、また画面自体を即物的に見ても、その両方の意味において、この折鶴は、独りで宙へ浮いていることができ、しかも決して下には落ちることがない、魔法の折鶴なのだと理解されるべきである。

そして二度目には、体を売って宗吉の学費をかせいだのが仇となって逮捕され、後ろ手に縄をかけられたお千は、視線で切り返される宗吉との別れの瞬間、和服の襟元に忍ばせた折鶴を口で引き抜き、「姉さんの魂をあげる」といって、鶴を強く宙に吹く【十一七】。すると画面は宗吉にもどるのではなく、羽根を広げて画面奥へと長く深く深く飛翔する折鶴をとらえるのである。ここでも折鶴は空を奥の方へと滑空したままで、それが落ちる瞬間は決して映されない【十一八】。観客にあたえる視覚的な快楽と、「深さ」の演出を一致させた、奇跡的に美しいショットであるが、より重要な画面は、むしろそのしばらく後に映される。警官に連行されてフレーム・アウトするお千を追いかけた宗吉は、偶然通りかかった人力車に轢かれて気を失い、すぐに意識をとりもどすと、自分を轢いたのが尊敬する大学教授の車だったことに気づくのだが【十一九】、そのとき教授と宗吉をフレームにとらえていた画面は、突然、斜め右下へ素早く移動し、地上に落下した折鶴のみを映し出すのである。しかもそのショットでは、地面に落ちた折鶴をカメラが低い位置から俯瞰で見下ろすために、画面の奥行きがすっかりつぶされることになる【十一十】。

このショットの直後、宗吉の回想で始まっていたこの作品⁽¹⁹⁾は、現時にもどり、回想を終えた中年姿の宗吉を映し出すのだから、説話論的にみれば、地上に落ちた折鶴は、お千の代わりに後ろ盾となる大学教授を偶然に（あるいはお千の魂が乗り移った鶴の導きで）得ることができた宗吉の出世と引き替えに、体を汚し警察に捕まって地に落ちたお千の末路を表象している。だが、それ以上に重要なのは、観客を物語の理想的な解釈に誘導するいかにも説明調なこの移動ショットを、溝口があえて挿入したいと望んだ事実である。

いかえれば、視点人物から離れて観客のみに情報を提示する、ヒッチコックのようなこの素早い移動ショットによって、観客の視線を画面内のドラマに強くまきこもうとするために、お千の願いも虚しく、落ちるはずのなかった折鶴は、強引に落下させられたわけである。し

折鶴はなぜ落ちたのか？

たがって、地に落ちたこの魔法の折鶴は、お千の末路を示すのだというよりも、むしろ「深さ」のリアリズムに観客の視線を何とかまきこもうとする溝口自身のアンビヴァレントな試みが縮約された、逆説的な形象なのだといえる。観客のみに情報をあたえる意図的な移動ショットを、本来は長く深くあるべき溝口のリアリズムに無理やり組み込むと、そこからはむしろ肝心の「深さ」が失われてしまう様子が、地上に落ちた折鶴を俯瞰でとらえ、奥行きを無くした画面によって、正確に示されているのだ。

しかし本来、魔法の折鶴は、高く飛ばされるのだというよりも、画面の奥へと向かって、どこまでも「深く」飛んでいくはずだったのである。⁽²⁰⁾

注

(1) 海外における溝口の評価および研究史は、木下が的確に要約している。木下千花「世界の中のミズグチ、溝口の中の世界」、蓮實重彦・山根貞男編『国際シンポジウム溝口健二 没後五〇年「MIZOGUCHI 2006」の記録』朝日新聞社、二〇〇七。

(2) アンドレ・バザン以後、空間的な奥行きを活かした演出と、撮影時における被写界深度の相対的な深さおよび鮮明さが、ともに「画面の深さ *profondeur de champ*」と呼ばれ、混同される傾向にある。例えば以下を参照。野崎敏「映画を信じた男—アンドレ・バザン論」、『言語文化』一九九五・一二。

(3) 溝口の様式的な変遷については、バーチが先駆的な業績を挙げ、それをボードウェルが修正してまとめ、以下、キリハラも木下も佐藤も、ボードウェルにはば従った。Noël Burch, *To the Distant Observer: Form and Meaning in the Japanese Cinema*, Berkeley: University of California Press, 1979. David Bordwell, "Mizoguchi and the Evolution of Film Language," *Cinema and Language*, ed. Stephen Heath and Patricia Mellencamp, Frederick, MD: University Publication of America, 1983. Donald Kihara, *Patterns of time: Mizoguchi and the*

- 1930s, Madison: University of Wisconsin Press, 1992. 木下千花『西鶴一代女』試論——アンドレ・バザンの「オフスクリーン」に、カイエ・デュ・シネマ・ジャポン編集委員会編『映画のジオグラフィ』勁草書房、一九九六。佐藤圭「溝口健二『西鶴一代女』と『近松物語』——そのスタイルをめぐって」、『映画学』(二二)、二〇〇九。ただし佐藤は、ハリウッド的なディープ・フォーカスの特質としてボードウェルが(バザンの論点を)要約した「障害のない可視性 unimpeded visibility」を、まったく逆の意味である「妨害された可視性」と訳し、それを溝口に当てはめている。
- (4) ハリウッド的なテクニク・パージュの定義に関しては、たとえば以下を参照。David Bordwell, Janet Staiger and Kristin Thompson, *The Classical Hollywood Cinema: Film Style & Mode of Production to 1960*, London: Routledge & Kegan Paul, 1985.
- (5) ボードウェル、キリハラ、木下、佐藤の前掲各論に加え、ボニゼールが画面外と画面内遮蔽の効果について論じている。また、ボードウェルの近作は、溝口の様式史区分を木下よりも若干細かくとるが、基本論点は変わらない。Pascal Bonitzer, "Violence et latéralité," *Cahiers du Cinema* No. 319, jan. 1981. David Bordwell, "Mizoguchi, or Modulation," *Figures Traced in light: On Cinematic Staging*, Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press, 2005, p. 98.
- (6) タリル・デイヴィス「白く中庭」、藤井仁子・加藤幹郎訳、京都映画祭実行委員会編、筒井清忠・加藤幹郎責任編集『時代劇映画とはなにか ニュー・フィルム・スタディーズ』人文書院、一九九七、二一四—二一六頁。
- (7) このシークエンスは、連貫が本論とは別の趣旨で周到に分析している。連貫重彦「周到さからもれてくるもの ヒッチコック『めまろ』のシーシーの分析」、『ルブレザンタシオン』一九九二・四。
- (8) たとえば以下を参照。四方田犬彦『元禄忠臣蔵』における女性的なもの、四方田犬彦編『映画監督 溝口健二』新曜社、一九九九。
- (9) David Bordwell, "Mizoguchi and the Evolution of Film Language," ed. cit., pp. 110-111.
- (10)、(11) 木下、前掲、一二八頁。
- (12) トム・ガニング「アトラクシヨンの映画——初期映画とその観客、そしてアヴァンギャルド」、長谷正人・中村秀之編訳『アンチ・スペクタクル 沸騰する映像文化の考古学』東京大学出版会、二〇〇三。
- (13) ボードウェルは逆に、ハリウッド的な語法を知悉した溝口が、日本のアルカイックな舞台的表现をあえて取り入れた可能性(いわば溝口自身の「オリエンタリズム」)を示唆している。David Bordwell, ed. cit., pp. 114-115.
- (14) 構造主義以後におけるロラン・バルトの批判的な位置を再検討した拙論を参照されたい。城殿智行「蝶の採集」、青弓社編集部編『明るい部屋 秘密 ロラン・バルトと写真の彼方へ』青弓社、二〇〇八。
- (15) もっとも木下は、溝口に対するそのような観点を、戦後の検閲制度に照らしながら歴史的なものとして練りあげ、後に傑出した『西鶴一代女』論を書く。そうした歴史的な分析の必要性は、ボードウェルも今後の課題としてつとに指摘していた。木下千花「墮胎の追憶 溝口健二の「好色一代女」とGHQの検閲」、四方田犬彦編『監督と俳優の美学 日本映画は生きてゐる第五巻』岩波書店、二〇一〇。David Bordwell, ed. cit., pp. 112-113.
- (16) *Ibid.*, pp. 108.
- (17) 溝口の長さや遠さ、そして深さに耐えきれず、作品への不平を漏らす同時代評については、以下を参照。佐藤圭「戦後溝口作品の同時代的批評言説の再検討——『近松物語』まで」、『映画学』(二二)、二〇〇九。
- (18) 溝口の発言は、たとえば以下を参照。山口猛編『生誕百年記念 映画監督溝口健二』平凡社、一九九八。
- (19) ただし厳密な意味では、キリハラが指摘するように、この作品の回想主体は明確に同定しがたい。Donald Kiritara, ed. cit., pp. 79-83.
- (20) なお、溝口の多面的な演出を再考する本論の続稿は、本誌次号への掲載を予定し、今回扱ったように「鶴」が落下すると、いいかえれば「クレーン」が下に向かうと、溝口の「深さ」にいかなる変質が生じるのかを論じる。

折鶴はなぜ落ちたのか？



【二一〇】『残菊物語』
〔長屋〕



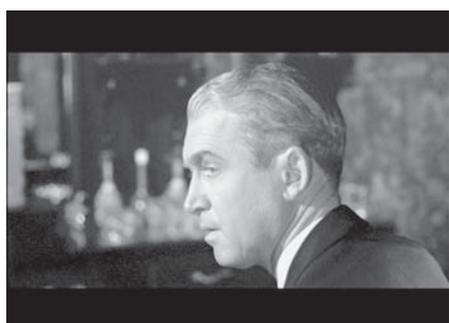
【二一一】『残菊物語』
〔風鈴と夜空〕



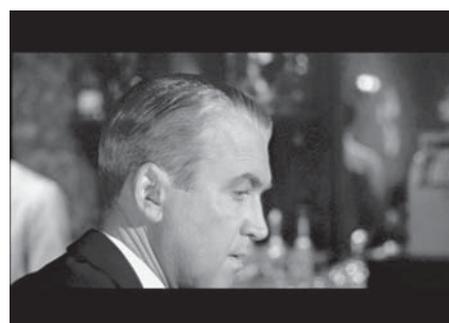
【二一二】『元禄忠臣蔵』
〔二つの独楽〕



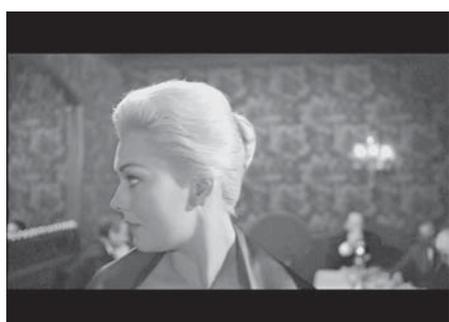
【二一三】『元禄忠臣蔵』
〔梶川の首〕



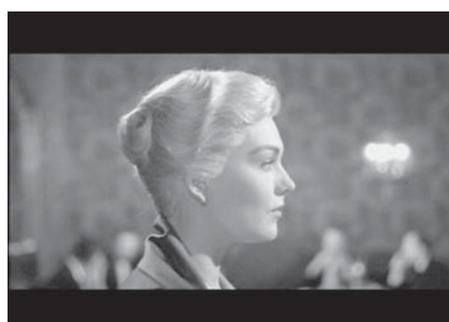
【二一四】『めまい』
〔スコッティの首2〕



【二一三】『めまい』
〔スコッティの首1〕



【二一六】『めまい』
〔マドレーインの横顔2〕



【二一五】『めまい』
〔マドレーインの横顔1〕



【三一〇】『西鶴一代女』
〔開かれる障子〕



【三一〇】『西鶴一代女』
〔刀のきらめき〕



【三一四】『夜の女たち』
〔娼婦たち〕



【三一三】『歌麿』
〔腰元の脱衣〕



【五一二】『雨月物語』
〔藤兵衛の刺殺〕



【四】『山椒大夫』
〔気泡と水紋〕



【六一二】『北北西』
〔人垣〕



【五一二】『雨月物語』
〔宮木と落ち武者〕



【七一三】『元禄忠臣蔵』
〔群がる侍〕



【六一二】『北北西』
〔殺人者〕



【七一三】『元禄忠臣蔵』
〔綱豊の回転1〕



【七一三】『元禄忠臣蔵』
〔ベイゴマの回転〕

折鶴はなぜ落ちたのか？



【七一五】『元禄忠臣蔵』
〔松の廊下〕



【七一四】『元禄忠臣蔵』
〔綱豊の回転2〕



【八一二】『歌麿』
〔花魁道中〕



【七六六】『元禄忠臣蔵』
〔吉良と梶川〕



【九一一】『滝の白糸』
〔長廻しと開ける視野〕



【八一二】『西鶴一代女』
〔のぞきこむクレイン〕



【九一三】『滝の白糸』
〔古典的な切り返し2〕



【九一二】『滝の白糸』
〔古典的な切り返し1〕



【十一二】『折鶴お千』
〔古典的な切り返し2〕



【十一一】『折鶴お千』
〔古典的な切り返し1〕



【十一四】『折鶴お千』
〔前景に置かれた折鶴〕



【十一三】『折鶴お千』
〔鶴を折るお千〕



【十一六】『折鶴お千』
〔折鶴の行方〕



【十一五】『折鶴お千』
〔飛ばされた折鶴〕



【十一八】『折鶴お千』
〔画面奥へ飛ぶ折鶴〕



【十一七】『折鶴お千』
〔飛ばされた折鶴2〕



【十一十】『折鶴お千』
〔地上の折鶴〕



【十一九】『折鶴お千』
〔教授と宗吉〕