



Title	俳優たちの映画 : ジョン・カサヴェテス作品における俳優演技の理論と実践 [全文の要約]
Author(s)	堅田, 諒
Citation	北海道大学. 博士(文学) 甲第15978号
Issue Date	2024-03-25
Doc URL	<a href="http://hdl.handle.net/2115/92107">http://hdl.handle.net/2115/92107</a>
Type	theses (doctoral - abstract of entire text)
Note	この博士論文全文の閲覧方法については、以下のサイトをご参照ください。
Note(URL)	<a href="https://www.lib.hokudai.ac.jp/dissertations/copy-guides/">https://www.lib.hokudai.ac.jp/dissertations/copy-guides/</a>
File Information	Ryo_Katata_summary.pdf



[Instructions for use](#)

# 学位論文内容の要約

博士の専攻分野の名称：博士（文学）

氏名： 堅田 諒

## 学位論文題名

俳優たちの映画——ジョン・カサヴェテス作品における俳優演技の理論と実践

### ・本論文の観点と方法

俳優出身であったアメリカの映画監督ジョン・カサヴェテス（1929-1989）は、50年代末から80年代中盤にかけて12本の作品を監督し、現在ではインディペンデント映画の父と呼ばれ、多くの尊敬を集めている。だが既存の研究においては、カサヴェテスの実生活の経験という作品外部の視点に依拠した読解から成る、監督カサヴェテスを神格化するような作家主義的な言説が中心であった。それに対して本論文では、カサヴェテス自身の俳優経験が彼の監督仕事において深い影響を与えていたこと、カサヴェテスが映画制作において俳優に肝要な役割を付与していたことに注目し、カサヴェテス作品を俳優と演技、およびそれらの演出の観点から捉えなおすことで、映画史におけるカサヴェテスの重要性とその達成を再定義することを試みた。

本論では、カサヴェテスの映画における俳優演技の理論と実践を、作品の生成過程と作品分析の両面から明らかにした。作品分析では、画面や音響に現れている俳優の具体的な演技がいかに関画を構成する要素として機能しているかを検討した。作品の生成過程の検討では、監督や俳優などが残した発言、フィルム・アーカイブに収蔵されている作品の製作資料や脚本といった文字資料を活用し、撮影現場において監督・俳優・スタッフの間でいかなる対話と交渉があり、どのようにして映画の具体的なショットやシーンおよび俳優の演技が形成されたのかという映画の生成過程の実証的な解明を行なった。このような方法論のもと、本研究が目指したのは、カサヴェテスの諸作品が「監督＝作者」という「一者」には還元できない複数の要素が絡み合いながら一つの作品へと折り込まれていく過程を、作品の成立以前(生成過程)と以後(作品)を同時的に考察することで、従来の作家論的アプローチでは看過されてきたカサヴェテスの映画史的重要性を検討することであった。

### ・本論文の内容

本論文は序章と終章を除いた全九章からなっており、三部構成となっている。

第一部第一章では、『アメリカの影』が、俳優カサヴェテスに代わり、監督カサヴェテスが生まれることとなった歴史的な地点であるとともに、カサヴェテスの俳優を中心にした映画作りの出発点ともなったことを論じた。メソッド演技から一定の距離を取り

つつ実現されていたのは、俳優たちのアンサンブル演技であった。カサヴェテスが俳優仕事で得た経験は、自身と仲間たちとの映画制作に向かわせるきっかけであったとともに、メソッド演技中心の 50 年代のアメリカ映画において、別の方向性を探求してゆくための土台ともなった。

第二章では、ハリウッドとインディペンデント映画の関係をどのように考えるべきかという問題について、近年の英語圏における映画学の成果を参照し、経済的・産業的な側面だけではなく、形式的・美学的な側面をも考慮に入れ、インディペンデント映画がいかにもオルタナティブであるかを検討すべきという本論の立場を確認した。『トゥー・レイト・ブルース』の作品分析では、マーガレット・ヘリック・ライブラリーに収蔵されている『トゥー・レイト・ブルース』の脚本の時系列に沿った比較を通じて、ラストシーンの演出の生成過程を明らかにした。それによって、ラストシーンの映像において現れている俳優の演技や演出が、どのような過程を経て結実化したかが、詳らかになった。俳優たちをその場に留まらせるという演出の選択は、物語の結末を曖昧化させるのみならず、俳優たちの固有の癖や身振りを捉えることと結びついていた。

第三章では、『愛の奇跡』のプロデューサーであったクレイマーと監督カサヴェテスの撮影を通じて露わになっていった不和に目を向けた。クレイマーとカサヴェテスは障害のある子どもたちの映画における扱いについて意見を異にしたわけだが、クレイマーが独自に編集を加えた画面は、現行の『愛の奇跡』においても確認できる。クレイマーの改変は映画に感傷性を与えようとしたものであった。そのような感傷性に対し、例えばローランズが演じる母ソフィーが息子ルーベンに施設で再会し損ねる場面は、一意の感傷性に還元されない感情が揺れ動くようなシーケンスが、ローランズを中心とした俳優たちのパフォーマンスによって作りあげられていた。単にスタジオ作品という理由だけでは退けられない独自性が、クレイマーの編集の介入を経た現在でも映画に見いだすことができるのであった。

第二部第四章の『フェイスズ』論では、作中に頻出する顔の映像およびクローズアップの機能と効果を論じることから始めた。顔＝クローズアップという映像表現に関して、実に多くの論者がこれまでに論じてきたが、その中でも本論が関心を寄せたのは、顔＝クローズアップの表現とわれわれ観客がいかに関係するか／しないかという議論である。バラージュ、ベンヤミン、バザンなどの顔＝クローズアップに関する議論を参照し、カサヴェテスが『フェイスズ』でなぜこれほど顔に興味を示したかを検討した。続いて、作中で提示される「古い」や「若さ」といった年齢に関する主題が身体に関わる運動として映画に表出されていることを検討した。最終的に、映画のラストシーンにおける階段というカサヴェテス的なトポスで、主演俳優二人の身体と特殊な時間性を論じた。

第五章では『ハズバンズ』を論じた。公開時および現在でも見られる肯定否定相半ばするレビュー群から浮かびあがるのは、本作におけるギャザラやフォーク、カサヴェテスたちのパフォーマンスがそのような観客の強烈な反応に何かしら関係していること

であった。本論が議論の手がかりとしたのは、公開後に配給のコロンビアによって削除された十一分のシーンとその内実だ。濱口竜介の「活劇的な台詞」という概念を参照し、カットされたシーンの本質が、観客の見ていたものが特定の瞬間に事後的に新たな意味を付与され書き換えられること、すなわち本論が「カサヴェテスの瞬間」と呼んだものにあったことが明白になった。さらに目を向けたのは映画全体の二部構造であった。映画後半の特質は、「カサヴェテスの瞬間」と呼びうるものが空転する局面であった。『ハズバンズ』には、カサヴェテスの瞬間が生起すること／生起しないことという、カサヴェテスの俳優を土台にした映画作り自体が相対化される次元が内包されていたことを明らかにした。

第六章では『こわれゆく女』を論じた。本作がカサヴェテスたちの俳優を重視する映画制作の一つの達成となっているのではないかという仮説のもと、まずは『こわれゆく女』や前作『ハズバンズ』の時期のカサヴェテスらの撮影以前の制作プロセスが、一体どのようなものであったか、あるいは、そのような制作手法は一体何を目指していたのかを、カサヴェテスの発言や俳優たちの証言を辿ることで明らかにした。作品分析では、歌声という要素が、カサヴェテス独自の長いシーケンスをまとめあげることや、『フェイシズ』に続き室内空間で俳優たちにどのようにパフォーマンスをさせ、どのようにカメラでそれらを捉えられているかを論じた。映画の中盤と終盤にある二つの場面を取り上げ、それらの場面に特異な時間性が現れていることを論じ、本作がカサヴェテスの俳優を重視する映画制作の一つの到達点である地点として位置づけた。

第三部第七章では、『こわれゆく女』と『チャイニーズ・ブッキーを殺した男』のあいだにあると思われる切断線に着目することから議論を始めた。ギャング映画やフィルム・ノワールの要素が多分に含まれる本作だが、本論が着目したのはベン・ギャザラ演じるコズモが受ける銃撃であった。暗闇によって不鮮明な画面を、デジタル分析によって仔細に見ると、銃撃を受けたコズモと銃撃を受けていないコズモが存在しているとしか言いようがない奇怪な事態が起きていた。だが、この縫合のほつれとでも言える現象は、俳優ギャザラの演技によって、キャラクターのコズモが感じる肉体の痛みとして統合されるのであった。映画のラストシーンでも、俳優とキャラクターの二つの次元のスムーズな統合が妨げられるような局面が露わになっていたのだが、より肝心なのは、映画で間歇的に描かれるクレイジー・ホースの場面とその退屈さであった。すなわち、俳優／キャラクターの次元で起きている縫合と障害が、物語／観客の次元でもスムーズな進展をあえて障害するような運動が起きていたのだ。

第八章の『オープニング・ナイト』論では、まずはキャスティングに着目し、さまざまな属性や意味が多重に重ねあわされ、観客を困惑させる仕掛けがあらかじめテキストに含まれていることを明らかにした。だが映画後半、そのような観客の困惑が独特の仕方で一時的に解消される局面が訪れる。重要になるのは、泥酔したマートル（ジーナ・ローランズ）の身体運動と映画内舞台の観客だ。前者において、俳優の身体の物質性の

次元が、われわれ観客の映画に対する認知に重要な役割を果たす。後者において、この映画内演劇の観客の様子を通じて、わたしたち映画を見る観客は映画内演劇の進展を把握するのであった。『オープニング・ナイト』には、われわれ映画の観客の水準が内包されていることを詳らかにし、最終的に、われわれ観客の身体の変容可能性という問題に対し、本作が示唆的な作品であることを主張した。

第九章では『ラヴ・ストリームス』に現れている二つの身体性の特徴について論じた。一つは、俳優の演技やパフォーマンスを活かすための撮影や編集が複数の場面で行われていることを、カサヴェテスとローランズの演技に焦点を絞り分析した。これは身体の固有性に関係する方向であった。もう一つは、身体がどうにでもなるものとして、とりわけ編集のレベルでの操作によって映像と音響に現れていることを、傷という形象やスタントの使用、ローランズ演じるサラに関連する場面から論じた。さらに、議論の次元を、映画を見るわれわれ観客＝分析者の方へと折り返すことで、このような二つの身体の現れ方を別の角度から検討した。重要になるのは、映画のラストシーンにおける監督兼俳優であるカサヴェテスの存在であった。映画ラストの二つの連続するシーケンスには、私＝分析者が見出してきたものを、監督カサヴェテスが一挙に束ねあげるという事態が生起しており、実質的な遺作とみなされることの多い本作において、監督兼俳優であるカサヴェテスの存在は、彼の諸作品における俳優たちとの実践を自己言及的に示していることを明らかにした。

終章では、各章・各部の内容を整理し、論じきれなかった作品について補足を加えた。そして、本論文全体から浮かび上がってきたデジタル時代における映画分析の（不）可能性という問題に対して検討を行い、本論文全体の結論とした。