



HOKKAIDO UNIVERSITY

Title	ワイドスクリーン過渡期における“窃視”の考察：川島雄三『雁の寺』を中心に
Author(s)	黄，也
Citation	研究論集，17，247（左）-262（左）
Issue Date	2017-11-29
DOI	https://doi.org/10.14943/rjgsl.17.l247
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/67994
Type	departmental bulletin paper
File Information	17_017_huang.pdf



ワイドスクリーン過渡期における“窃視”の考察

— 川島雄三『雁の寺』を中心に —

黄 也

要 旨

六十年代にテレビが覇権的なメディアになったことによって、斜陽化していた映画産業は前代未聞の瀕死状態に直面した。その対策として、スタンダード・サイズから、幅が二倍ちかくに拡大するワイドスクリーンが導入された。ワイドスクリーンは単なる技術的な変化だけではなく、映像的美学にも根本的な影響を及ぼしている。

本稿はその過渡期の作品、川島雄三監督の『雁の寺』を研究対象として取り上げたい。なぜなら、『雁の寺』は、ワイドスクリーンによる映画の表現様式の変化と、川島自身の演出の変容が二重化したかたちで現れているからである。

具体的には、『雁の寺』における二つ水準の“窃視”をめぐる考察していきたい。まず、女性主人公の露出した身体が例外なく、一方的に男性主人公の視線に曝されてしまうという、物語の水準における分析を行う。そして、ワイドスクリーンの映画それ自体を“窃視”のメカニズムとして考察したい。それらによって、『雁の寺』における窃視の異質性を明らかにする。

一方で、物語世界と関係なく、別種の窃視が『雁の寺』には存在する。具体的には、ありとあらゆる物を利用して作られたフレーム＝覗き穴を通して、決して心理主義的な説明や、権力関係の象徴的意味に還元されない、極端なカメラ・ポジション＝非人称的な視点によって、強度に満ちた画面をわれわれ観客に絶えず提示している。本稿では、それを第二の水準の“窃視”と見做す。

物語の構造から逸脱し、それ自体の自律性を持つ画面の強度と、同一化や感情移入ではなく、観客に視覚に快楽や刺激を与える驚きの美学は、ワイドスクリーン時代の到来による川島映画の構図の変化と連動し、また、初期映画における「アトラクションの映画」にも共通している特徴である。以上の二つの水準の“窃視”がお互いにせめぎ合いながら共存している。『雁の寺』は、そういう関係性のなかで生まれた産物の以外の何ものでもないのだ。

1. はじめに

1957年4月に、東映製作の『風城の花嫁』が初めての日本におけるワイドスクリーン映画として公開された。ワイドスクリーン画面は、単なる技術的な面において、横の画面がほぼ二倍に拡大するだけではなく、画面サイズの変化に応じて、映画の演出も変化する。その結果、映像的美学にも大きな影響を及ぼしている。ワイドスクリーン時代に入ってから、映画監督たちが新たな映画の撮り方を模索する過渡期には、実は豊かな映像表現と映像体験の問題が認められる。なぜなら、ワイドスクリーン画面に対応した現在の映画より、むしろ当時の、ワイドスクリーン画面を如何に創造的に活用するために、さまざま工夫を凝らしていた過渡期の映画において、様々な実践の可能性を見出すことができると考えられるからだ。

本稿では、川島雄三『雁の寺』を研究対象として取り上げたい。なぜ同時代の同じように撮影所システムで育ち、勤め、撮り続けてきた職人気質の増村保造や鈴木清順ではなく、または、松竹ヌーベルバーグの旗手としての前衛的な映画作家の大島渚、吉田喜重でもなく、川島なのか？ まず、ワイドスクリーン映画になることを区切りしにし、川島雄三という監督自身の演出も大きな分岐点を迎えてきたからである。個人の歴史と映画の歴史の同調、それは撮影所のシステムに縛られた監督自身の不自由さに起因することに過ぎないかもしれないが、しかし、『雁の寺』において、その変化は“窃視”の問題系として、顕著な形で画面上に現れたのだ。そしてこの“窃視”は、物語の水準においてのみならず、そこから逸脱するショットの問題としても存在するのだ。以下、具体的に見ていこう。

2. 『雁の寺』の異質性

1944年に『還って来た男』でデビューして以来、1963年にわずか45歳の若さで亡くなるまでに、川島雄三は五十一本の映画を撮った。川島の20年足らずの映画人生は日本映画の全盛期と重なっている。川島は、複数の撮影所を横断しながら映画を撮りつづけた。最初は松竹出身の監督としてデビューし、ここで喜劇話法の基盤を築き、一九五四年に日活へ移籍し、『洲崎パラダイス赤信号』（1956）、『幕末太陽傳』（1957）などの代表作を残す。また、一九五七年に東宝の外郭会社である東京映画へと出向し、大手映画会社間の協定に縛られたルールの外で自由を獲得する。そのかたわら大映で『女は二度生まれる』（1961）、『雁の寺』（1962）、『しとやかな獣』（1962）という三作品を連続して発表した。その翌年に、『喜劇 とんかつ一代』と『イチカバチカ』を残して他界した。都会に生きる現在社会の人間模様を、ある程度の距離を置きながら客観的に見据え、笑いを誘うほど皮肉な視線を注ぐ一方で、複雑な後味を残すその作風は、しばしば「重喜劇」、あるいは「悲劇の喜劇」と呼ばれている。

本稿では同じ時期に作られた『女は二度生まれる』、『雁の寺』と『しとやかな獣』を「大映

三部作」と呼んでみたい。これらは全てワイドスクリーン映画として撮られ、また、同じスタッフで作られたため、ある種の一貫性が見られる。

例えばそれは若尾文子の演技である。彼女はあらゆる主要な登場人物の男性たちを魅惑して体を交わす。例えば、『女は二度生まれる』の少年・孝平が、次作の『雁の寺』の少年僧・慈念に変身し、若尾文子の母性とエロスに惹かれて童貞を失ってしまう。だが、その魅力は、例えば増村保造の『妻は告白する』(1961)、『卍』(1964)、『刺青』(1966)とはまったく違う。それは、カメラマン・村井博による独特のカメラワーク、奇矯なカメラ・ポジションと鋭角的な構図を多用したそれによってもたらされる。

また、物語の水準においても、窃視の主題は反復されている。例えば、『女は二度生まれる』の中で、山茶花究の扮する遊び人がお風呂場の衝立ての下から、女性の着替えを覗き込もうとする。それは『雁の寺』に山茶演じる徳光和尚がしゃがんでカメラを構え、隠喩的に石橋の穴を撮影している動作として反復される。また、『しとやか獣』に、またしても山茶演じる作家が愛人の居場所を尋ねた場面で、かがんで玄関の小窓を通して、愛人が本当にいないのかを確かめようとする動作と一致しているのだ。

そして、これらが窃視を主題にしている一方で、¹窃視された映画でもあるのだ。とりわけ、本稿は先行研究のなかで十分に議論されていない『雁の寺』を中心に考えていきたい。

川島雄三作品の多くは都市を物語の舞台にし、現代社会に生きる人々に注目するものが多数である。だが、水上勉の小説を原作とした『雁の寺』は、異例のサスペンス映画となっている。また、『雁の寺』はカラー映画時代に敢えてモノクロ画面にするという異質性だけではなく、全編にわたって暗い色調に覆われている。そして、上野昂志が正確に指摘するように、「バーにクラブに飲み屋、そして料亭や旅館やホテル、さらには芸者置屋や遊廓、と、いずれも遊びに関わる場所か、でなければ、花屋だと画廊だとかとんかつ屋とか、とにかく商売屋、さもないと人の出入りの多いアパートや下宿屋。川島雄三の映画の主舞台は、たいていそういった場所にしつらえられている」¹。このように流動性の高い領域を作中の空間として設定するのは、例えば、『洲崎パラダイス赤信号』、『幕末太陽傳』、『暖簾』、『貸間あり』、『女は二度生まれる』などの前期から後期にわたって、川島雄三作品に一貫した特徴に間違いはない。しかし一方で上野は、『雁の寺』の問題を見逃している。なぜなら、『雁の寺』は、一貫して寺院を舞台としているため。上野が指摘したような、川島映画の特徴からは大きく外れる。そして、『雁の寺』は、主に住職、愛人、少年僧という三人の閉鎖的な人間関係を取り上げていることにも、併せて注目する必要がある。

¹ 上野昂志「川島雄の場所」『季刊 リュミエール 4』1986年、38頁

3. 絵画的な構図

『雁の寺』の異質性については、川島自身が言及している。以下に引用しよう。

これ（引用者注：『雁の寺』）をやったことで、これからの自分の演出のメドをきめるには、ひどく役に立った気がします。と同時にカメラの村井博君に感謝したい。というのは、私は絵画的な面から入る演出家じゃなかったのを、村井君が、そういう面での反省をさせてくれた気がするからです、それまでは僕は、むしろ絵画性の無視を考えていました。無視する作画法をとっていました。それを、反省させてくれたのです²。（傍点は筆者による）。

ここで『雁の寺』以前の川島の演出方法を確認しておこう。例えば加藤幹郎が『しとやかな獣』を作品分析した中で指摘したように、「川島雄三はクローズアップ／バースト・ショットそしてロング・ショットをほとんど使わない」。彼が多用するのは、「対象に近づきすぎも離れすぎもしない、いわばもっともニュートラルな観察距離である。対象はそれをつつみこむ環境と正確に同じ密度でとらえられる」³ ミディアム・ロング・ショットである。「その結果、対象は自己を環境にあわせて解釈し、環境は自己を対象にあわせて再解釈する」。要するに、それによって、われわれ観客に登場人物への必要以上の「同一化を回避させ」、「アイロニカルな距離感覚」を与える。

ここで、加藤が指摘した特徴は、川島の他作品にも当てはまることではないか？ 例えば、同じ文章のなかで加藤が言及した日活時代の『わが町』（1956）は、めまぐるしいほどドラマ的な物語の展開の一方で、川島雄三が終始不動のまま、ミディアム・ロング・ショットでというワンサイズで映画を収めた。あるいは、東京映画スタジオで撮った佳作『貸間あり』（1959）にしても、以上のニュートラルな観察距離をけっして前も後ろも超えたりしていない。実際は、真正面からの「ミディアム・ロング・ショット」は、『しとやかな獣』だけではなく、川島雄三の松竹時代からすでに存在し、その後も続けた手法だと思われる。

本題に入ろう。ここで川島が新たに導入したと述べた「絵画的な面」、「絵画性」とは何か？ ここで木下千花のまとめた、映画史家ユーリー・ツイヴィアンの説明を援用したい。それは、「カメラによる観客の視軸の固定化を利用する」ことは、映画がもっとも親しいはずの演劇と無縁で（すなわち「演劇性」ではなく）、実は絵画に近い技法であった、ということである。特に鏡とブロッキングという、映画に「フレーム内フレーム」をつくり出す二つの技法であるそ

² 磯田勉編集『川島雄三 乱調の美学』ワイズ出版、2001年、27頁

³ 加藤幹郎「川島雄三を再評価——その空間造形と距離感覚」『ユリイカ 監督川島雄三監督〈特集〉』1989年3月、152頁

れは、「空間の多層性」、「フレーム内の運動を組織化する」ことであり、「可視性／不可視性を活用する」⁴という映像的な効果を見出すことである。対象と環境＝空間を増殖・転移する役割を果たし、また対象を環境＝空間からきっぱり分離し、対象を減縮された環境＝空間のなかで集中させようとする点において、従来の川島作品の特徴として指摘されてきた「ミディウム・ロング・ショット」とは明確に異なっているのだ。そしてこの「絵画性」は、実はワイドスクリーン映画の到来という映画史の文脈のなかで置かれて考えられなければならない。

4. ワイドスクリーンと窃視の関連性

ワイドスクリーンの到来は、画面の横幅が二倍ちかくに拡大する革命的な変化であった。そしてそれが、映像的な美学に如何なる変容をもたらしたのか、先行研究を参照しながら考えてい。例えば阿部嘉昭は、増村保造のワイドスクリーン映画、『妻は告白する』の横長画面について、以下のように的確に指摘している。

「この作品は、モノクロワイドという作品条件を最大限に活用していますね。ワイド画面とは、通常は人間の視覚生理に離反するものです。画面情報が多すぎる。となると、「説話」機能的にも過剰的なものを抱えていることになります。そのとき優れた映画作家たちはどうしたか？ まず、画面手前に遮蔽物などをつくって、画面から意味除外部分をつくった。ところがそれは画面構図に「奥行」をつくりだすことになり、その構図の垂直性が画面の強度を増すことへとつながっていったんです（増村にはその奥行に多数の役者を配し、画面の密度の再——強度化を図るという特質がある）。その強度と女優の「エロス」が確実に関わってくる」⁵。

また、北浦寛之は、1950年から1972年まで、ワイドスクリーン画面は日本映画の映像的美学に如何なる変化をもたらしたのかを、①ショット時間の変化、②同居する人物、③スコープ映画の「過剰さ」、④拡大する人物という四つに分類した⁶。具体的に説明すると、①北浦の調査によれば、当時の日本映画におけるワン・ショットあたりの平均時間（いわゆるASL）がだんだん減少していくという傾向が見られる。一方で、川島雄三や加藤泰や黒澤明のような監督たちが、ワイドスクリーンで撮ってから、長回しを多用するようになったという⁷。②ASLが長

⁴ 木下千花『溝口健二論 映画の美学と政治学』法政大学出版局、2016年、12～13頁

⁵ 阿部嘉昭『68年の女を探して——私説・日本映画の60年代』論創社、2004年、15頁

⁶ 北浦寛之「ワイドスクリーンと日本映画の変貌——変化する撮影スタイル」『映画とテクノロジー（映画学叢書）』ミネルヴァ書房、2015年

⁷ 前掲書、156～158頁

くなる理由は、会話シーンのなかで、切り返しショットを使わない一方で、肩越しに相手を撮る、あるいは、複数の人物を一つの画面に同居させるようになったため⁸。③横長が拡大することによって、画面が空疎化され、空間の余白が生じる。そのために、画面の手前から奥に斜線を引き、または窓や障子などのフレームを利用し、重層的な空間と過剰な深みを作り出す⁹。④その空白を埋めるため、過剰な寄りのショット、つまり人物のクローズアップが以前より増加してきたという¹⁰。

北浦は、ワイドスクリーンによってもたらされる映像的な変化が、映画の物語叙述にも大きな影響を与えると指摘した。例えば、加藤泰、黒澤明と川島雄三のワイドスクリーン映画のなかで、盗聴の場が以前の作品より増加したことが指摘されている。「すなわち彼らは、スクリーンを縦に横断する印象的な直線（ドアの棧など）によって左右に分割された空間に対して、常に右側に位置し、左側にいる人物たちの会話を盗み聞く」¹¹。北浦は、ワイドスクリーンと盗聴の関連性について、『しとやかな獣』を典型的な例として取り上げている。

じっさい川島は、スタンダード時代の作品では、話す者と聞く者を、カットを割って別々のショットで捉えている。スクリーンの拡大がこうした盗み聞きの場合での、両者の「同居」を容易なものにしたと言える。そして本作では、その「同居」の行為が、彼らの生態を的確に捉える演出だったと頷ける¹²。

つまり、従来の切り返しショットではなく、同一画面で捉えるようになり、その結果、盗聴の場面が増加した、ということである。しかし、『しとやかな獣』は盗聴の映画であると同時に、窃視を主題にする映画でもあるのだ。本稿は北浦の論点を踏まえうえて、盗聴だけではなく、窃視もワイドスクリーン画面と深く関連しており、またその到来とともに、映画に多く使われるようになったことを明らかにする。

まず、盗聴と窃視は、他者の所有を欲望する行為だと考えられる。映像的な水準においても同様である。例えば、必ず見る側と見られる側が存在し、それらが視線によって、「複数の人物を一つの画面に同居させること」になる。また、覗き穴という装置を通して覗くことは、「窓や障子などのフレームを利用することと同じである。結果的に、フレーム内フレームの構図が多くなり、「重層的な空間を作る」ようになる。窃視は単に相手を覗くだけではなく、必然的に

⁸ 前掲書、159～164 頁

⁹ 前掲書、164～168 頁

¹⁰ 前掲書、169～170 頁

¹¹ 前掲書、161 頁

¹² 前掲書、160 頁

距離が介在する。そこで、「画面の手前から奥に斜線を引く」という奥行きをつくり出すこととつながる。さらに、窃視する側の主観ショット、窃視される側の露出の身体をより拡大して見せる時、「人物のクローズアップが増えてくる」のだろう。要するに、以上の先行研究を踏まえて考察する結果、ワイドスクリーンと窃視は緊密な関連性があり、ワイドスクリーン映画の到来とともに、窃視する場面が増えてくるということも、十分に推量可能である。

5. 窃視する視線とその不在

『雁の寺』はまぎれもなく、窃視と盗聴¹³をめぐる作品であり、その異質性が際立っている。

まず『雁の寺』の窃視にかかわる場面を羅列しよう。一回目は里子が慈海住職と久しぶりに再会した後、二人が急いで居間に移り、性行為を強要される。抱擁しあう二人は、縁側の下で肥汲みの天秤棒を担ぎ上げる慈念の存在に気付かない。夕方には同じ居間で、二人が身体を交わしたあと、里子が異変を感じて、胸元に襟を締めながら起きる。続けて慈念が遠く去っていく背後が映し出される。そして、目覚めた慈海に「どうした？」と聞かれて、「さっきだれかが居る気がする」と不安そうな顔で答える。また、居間で里子が一人で慈念と話す機会が到来し、慈念の過去を聞き出そうとする。だが、あまり性急に彼に近づくため、縁側を降りようとするときに転んで、下半身が無防備に晒されてしまう。見てはいけないのを見てしまう慈念の顔と上下に往復運動する視線がクローズアップで撮られる。里子が恥ずかしそうに慌てて裾の一枚一枚で股を隠そうとする。じろじろと見ている慈念が里子に気づかれて、目をあげるとぱったり里子の視線に出会い、すぐ視線を逸らしてしまう。カメラが手前にいる、見られたことに不安を感じた里子の顔と、激しく呼吸しながら別方向に視線を背ける慈念は、斜め構図で収められる。そして、服を整えながら、里子が「見たにちがいない。あの子にまた見られたわ」と一言漏らす場面、などである。

このように、里子の露出した身体は例外なく少年慈念の欲望的な視線に晒される。また、里子が見返そうとしても、慈念がすでにその場に居なくなるため、一方的に見られるような構図となっている（だが二人の身体を交わしたあと、以上の関係が解消し、平等に見つめ合うようになった。逆にいえば、性交するまでの緊張感は窃視によって蓄積される）。慈念はつねに縁側や障子という境界領域を通して、里子の身体を覗くことが可能になっている。つまり、慈念が日本家屋の浸潤性やプライベートが低いという特徴を利用し、窃視することに成功したと言

¹³ 本稿では主に窃視に注目し、聴聞／盗聴について詳しく分析しないが、補足で言うと、『雁の寺』において、里子が慈念に一方的に見られることに対して、慈念が一方的に聞かれるという対照構図となしている。また、里子が最初に慈念の「無愛想」、「不気味」から、「かわいそう」な印象に変わるきっかけは、必ず他者から聞いた慈念の不幸な話と彼が優秀な学生によってである。

い換えてもいい。

ところが、この中では、里子が縁側で転んで慈念に窃視された場面のみが、例外的なものもある。

- ① 転んだ里子と目撃した慈念のロング・ショット。
- ② 慈念の驚愕の顔のクローズアップ。
- ③ 里子の下半身のミディアム・ショット。
- ④ 見られたことに気づく里子と目をそらす慈念のロング・ショット。

以上の組み立て方から見れば、窃視する側と窃視される側は、イマジナリー・ラインを一致させる演出・編集がされている。また、慈念が見たときの表情と、里子が見られたことを気付いたときの反応とを通じて、ショットとショットのあいだにある因果関係が保証されるのだ。不思議なのはそれ以外の窃視行為は、実は一回も画面上に描写されていないことである。つまり、障子や縁側を通して里子の身体を覗く過程は全部省略され、慈念の主観ショットがまったく存在しない。窃視行為はあくまでも、里子の不安な表情と仕草、あるいは言葉、そして去っていく慈念の背後、というモンタージュによって示される。これらはいわゆる不在の、不可視の欲望的な視線なのではないか。

6. 覗き穴の過剰さ

『雁の寺』においては、覗き穴のモチーフも反復されている。たとえば冒頭付近、里子が元住職で、愛人関係にあった岸本南嶽の供養のために雁の寺を訪問し、本堂でお線香を立て、現在の愛人である慈海和尚に向けて「あ、臭い」と文句を言う。屎尿の肥汲みを取っている、衣服がぼろぼろでむごたらしい慈念の場面である。画面の変化に注目しよう。

- ① 聖なる場所である本堂と、俗なる場所であるカメラが最も高い位置、開放的な視点、日本家屋の梁から、斜めに俯瞰で里子と慈海を撮るロング・ショット。
- ② カメラが地面以下の位置、便所の中の肥から正面に向けてやや仰角でしゃがんでいる慈念のミディアム・ショット。

画面の三分の二は壁に遮断され、真ん中に空けた穴は慈念の身体によって埋まる。われわれ観客はここで初めて、慈念の顔を認識したのだ。次の場面もそうである。

- ① 枯れ木の上に、鳴きながらぐるぐる旋回している一匹の鳶。
- ② 軍事訓練に嫌がって、学校から脱走し、山を登って寺院に帰る途中の慈念。画面外に鳶の鳴き声。
- ③ 口にくわえた蛇を放し、枯れ木の底に落とす鳶。
- ④ 枯れ木の最も高い場所にいる鳶と、下から鳶を見上げる慈念が一つのショットに収まる。ここで注意したいが、最初の場面と次の場面のあいだには、空間的な連続性はない。鳶と慈

念が同一空間に存在することを示すのは鳴き声である。また、口にくわえた蛇を放し、枯れ木の底に落とす鳶の場面は、枯れ木の内部から垂直に撮る、鳶の仰角ショットになる。内部の枯れ木の暗みと外部の空の明るさは強烈なコントラストをなしている。最後の場面になると、画面の暗闇から開放され、手前に枯れ木の先端にいる鳶と、奥行に見上げて立つ慈念の斜め構図とが、俯瞰ショットに収まる。

また、死者を送る葬式の行列の人々が危うく木造の橋を渡る場面も印象的である。身体に加わった棺桶の重さで、組内の人たちが足下に用心深く移動するとき、一個の橋の板が破れて、転落事故の寸前になる。慈念が不安そうな表情で木の亀裂から見下ろす。

- ① 橋の穴を通して慈念を撮っている仰角ショット。
- ② 危うい橋を渡って、墓石の林立した墓場を通過するロング・ショット。
- ③ いきなり墓穴の底からみあげられる垂直の仰角ショット。

スクリーンの矩形と墓穴の矩形が二重化されている大島渚の『飼育』(1961)でのショットと比較したい実験的な構図感覚である。

これだけではなく、寺院の室内においてもありとあらゆる日本家屋の窓や襖や梁などの矩形を利用して、内部空間が穿たれる。例えば、今作の美術監督を担当した西岡善信は、川島独特のカメラ・ポジションを以下のように述べている。

川島監督とやって面食らったのは便所もそうですが、カメラも普通ではありえないポジションを取ることがあります。座敷があって、襖があって、透かし欄間がある。そこでの芝居を撮るのに全然関係ないポジションを、村井さんに「ここで、どうですか」と提示する。村井さんも「おもしろいですなあ」と言うのですが、それは話の展開と全然関係のないポジションです。どうして上から覗くのかなというような俯瞰撮影とか、欄間の上の見た画とかがある。時代劇では撮らないようなカットを結構撮っていました¹⁴。

以上の証言から以下の三つのことがいえよう。まず、映画の現場で西岡善信がこの「普通ではありえないポジション」、「話の展開と全然関係のないポジション」を目撃したとき、ある違和感あるいは驚きを感じたこと。また、それは監督とカメラマンの二人が共犯関係で意図的に狙った「おもしろさ」であること。さらに、かつての時代劇には出現しなかった斬新さを生み出したこと。似たような証言は『しとやかな獣』の助監督を務めた湯浅憲明からも見られる。

監督が厳命したことは、カメラが同じポジションにならないことした。その為に床を

¹⁴ 山口猛編集『美術とは何か 美術監督・西岡善信と巨匠たちの仕事』平凡社、2000年、182頁

剥がしたり、壁に穴を開けたりで最後にはセットもボロボロになる程度でした¹⁵。

『雁の寺』は「ボロボロになる程度」の覗き穴が過剰に存在する映画であった。逆に言えば、分割可能なセットだからこそ、複数の角度から視線を提供することが可能になったわけである。だが、これらの覗き穴からの視線は誰のものだろうか？ 確かに、墓穴の覗き穴は死者＝住職の視線でありうるし、枯れ木の覗き穴は獲物＝蛇の視線でもありうる。しかし、唐突に出現した覗き穴の前後のショットの関連性から考えれば、それらの覗き穴はショットとショットの間の因果関係からは完全に脱落しており¹⁶、いわば、「話の展開と全然関係のないポジション」である。誰にも属さないただの穴の視線。穴は穴自体のショットとして自律している。また、映像的な水準において、極端までの仰角ショットで（いわば、「普通ではありえないポジション」）空間の内部から撮られた閉鎖的な構図である。それに対して、穴の場面の前後は、全部空間の外部から垂直に近い俯瞰ショットで、開放的な構図である。これらからは、心理主義的な説明や、権力関係の象徴的意味を見出すことはできない。これこそ、本稿で名付けたい、『雁の寺』における、第二の水準の“窃視”である。

7. アトラクションの映画とワイドスクリーン映画の関連性

『雁の寺』における「普通ではありえないポジション」、「話の展開と全然関係のないポジション」は、われわれ観客にも驚きを与える。その「驚きの美学」（トム・ガニング）は、初期映画における「アトラクションの映画」に通じている。以下、二つの角度、ワイドスクリーン映画として、または“窃視”の映画として、『雁の寺』と「アトラクションの映画」との関連性を考察していきたい。

アトラクションの映画とは、「初期映画では物語叙述機能が十分に備わっていなかったことを指摘し、物語の体制に浸っていない初期映画と観客との関係」¹⁷を提案した概念である。グリフィス的な物語叙述機能が成立する以前の段階で、未熟や未完成ものとされる「アトラクションの映画」は、単に観客を楽しませたり、驚かせたりするスペクタクルに過ぎないとされ、

¹⁵ 湯浅憲明「大映作品の川島監督」『ユリイカ 監督川島雄三監督〈特集〉』1989年3月、72頁

¹⁶ 補足だが、結末で、里子が襖絵に母の雁は破損されたことを目撃する。そして、今度カメラがどんでん返しで、穴を通して空白にいる悲しそうな里子を撮る。つまり、里子＝母の代理関係は画面上に示す。これ以外に『雁の寺』における覗き穴が明確な意味合いを持ってはいない。

¹⁷ 松谷容作『美学芸術学論集 神戸大学芸術学研究室』2008年、20頁。「アトラクションの映画」は1978年のブライトン会議で初期映画の研究者たちであるアンドレ・ゴードロー、トム・ガニング、チャールズ・マッサーらによって提案した概念である。また、アトラクションは注意喚起にも訳されるが、ここでカタカナのほうを使う。

しばしば映画研究者たちに軽視されたようである。それに対して、トム・ガニングやノエル・バーチは、これら「アトラクションの映画」が、「それ自体の映画美学体制」を持つことを肯定し、また、「進化論的かつ目的論的映画史観」を批判した¹⁸。

以上から見れば、ワイドスクリーン映画は、映像的美学と観客の鑑賞体験という二つの側面において、初期映画における「アトラクションの映画」と極めて類似する映画史的な経験を体験したのではないかと。ワイドスクリーン画面の登場は、テレビの狭小な画面で到達できない、スタンダード・サイズに比類できないスペクタクル要素を備えることになり、観客により大きな視覚的な快楽や驚きを与えることに直結する。実際、ワイドスクリーン画面が日本で導入された同じ年に、映画研究者がワイドスクリーン映画とアトラクションの映画の類似性、両者の映画史的な重複を感じている。例えば、山本透は以下のように述べている。

新しい技術の誕生時には、(中略)新プロセスによる表現技法も未だ幼稚未熟で、これまで築き上げた成果に逆行退歩の現象をみせる場合の多いこともまた事実である。現在のシネラマの内容がトラヴェローグで見世物的興味にとどまり、シネマスコープなどにスペクタクルやコスチューム・プレー、ミュージカルなど、恰も初期映画の歴史の繰り返しを思わせる具体的例も確かに多いが、過去の歴史が示すごとく、必ずや未完成の表現技術を克服して、映画芸術への昇華を志す作家が出現し、技術偏狭に拒否することなく、反ってそれを包容融合して、新しい映画が創造されると考えることは誤りではないだろう¹⁹。(傍点は筆者による)

山本は、「恰も初期映画の歴史の繰り返しを思わせる」ことによって、ワイドスクリーンの誕生とアトラクションの映画の映画史的な類似性を明確に指摘した。また、山本が最初のワイドスクリーンを「未だ幼稚未熟」、「逆行退歩」、「未完成の表現技術」だと否定的に捉えたことは、「物語叙述機能が十分に備わっていなかった」、未熟となされたアトラクションの映画の最初の間違った「進化論的かつ目的論的映画史観」と奇妙に重なるのだ。むしろ、本稿も、ワイドスクリーン映画の過渡期において、画面上に現れたスペクタクル要素を評価したい。

実際、近年の論文のなかにも、洞ヶ瀬真人がワイドスクリーン映画とアトラクションの映画の類似性を以下のように肯定的に捉えている。

¹⁸ 岩本憲児・武田潔・斉藤綾子編『「新」映画理論集成 1 歴史・人種・ジェンダー』2001年。トム・ガニング「驚きの美学 初期映画と軽々しく信じ込む(ことのない)観客」とノエル・バーチ「ポーター、あるいは両義性」を参考。

¹⁹ 山本透「映画の技術と表現——ワイド・スクリーン・プロセスについて」『美術8(1)』1957年、20頁

五十年代のワイドスクリーン映画開発における“新たなスペクタクル”の追求には、“驚き”や“迫力”はその主題を成している点で、ある意味で、トム・ガニングのいうような“初期映画のアトラクション”への回帰と捉えられる面を見出すことができるように思われる²⁰。

つまり、観客に視覚的な快楽と刺激を与える、ワイドスクリーン映画とアトラクションの映画の類似性は明らかである。

加えて、前出の山本は、ワイドスクリーン画面によってクローズアップという技法の変化に注目し、以下のように指摘している。

画面の拡がりとはまた画面の個々の物象を拡大せしめる一方、従来映画の最も特有の表現手段と考えられていたクローズアップをたんに不必要なものにするばかりか不可能にさえすると考える立場の人を出している。それは、大型画面の大写しはグロテスクな醜悪感を与え、また横長の画面のため顔いっぱい写しても背景のはいることを不可避にするからである。

ワイドスクリーン画面では「従来映画の最も特有の表現手段」であるクローズアップは、「グロテスクな醜悪感を与える」。しかしそれは北浦が指摘したように、ワイドスクリーン時代に入ってから、実は「拡大する人物」や「過剰な寄りのショット」や「人物のクローズアップ」が多く使用されるようになったことと矛盾している。確かに、例えば『雁の寺』における、鉢のような慈念の坊主頭のクローズアップは、「グロテスクな醜悪感」で不気味としか言えない。しかし逆にいえば、そこには、緊張感が漲っている。このような視覚的な刺激と快楽をもとめるクローズアップは、ワイドスクリーン映画の特徴であるアトラクションの映画においても、頻繁に使われた。ガニングによれば、「この大写しは物語上の緊張を高める表現法ではない。それは自体がこの映画の呼び物であり眼目なのだ」²¹。つまり、それはグリフィスが最初に発明した物語映画の表現手段、観客に感情移入させるようなクローズアップではない。その非日常的な大きさで対象を提示するクローズアップは、ただそれ自体で観客の驚きを誘うものとなる。クローズアップが、アトラクションの映画にもワイドスクリーン映画にも多用されることは、偶然ではない。

²⁰ 洞ヶ瀬真人「フレームをめぐる断章——シネマの経験と窃視症」『映画学（18）』2004年、105頁

²¹ トム・ガニング「アトラクションの映画——初期映画とその観客、そしてヴァンギャルド」『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、2003年、308頁

8. アトラクションの映画と窃視の関連性

『雁の寺』のようなワイドスクリーン映画が「アトラクションの映画」と緊密に関連していることはすでに明らかになった。加えて、窃視の映画が、この問題系と如何に関連するのかを、森村麻紀の論を踏まえて考察していきたい。

森村は、ノエル・バーチが名付けた「鍵穴映画」というジャンルに着目している²²。森村は、鍵穴、望遠鏡や虫眼鏡から覗き見たものが枠組みの中に写されている「鍵穴映画」は、初期映画から現代映画までの映画全体を横断するジャンルであり、また、「鍵穴映画」なくして、「今日の標準的物語映画は存在してなかった」²³と主張した。森村は、「鍵穴」の枠組みが果たす役割を以下の四つに分類した。

①観客を映画の視覚的な世界へと導き、②初期のワン・ショット映画から複数ショットで構成される映画への変貌を促し、③登場人物に観客が同一化するための装置としての役割をもつ。そして④映画の登場人物が「鍵穴」を覗く存在から、「鍵穴」のついたドアを開けて（つまりショットが切り替わって）、「鍵穴」のむこうへと移動することによって生まれる三次元的虚構世界としての映画のリアリティが「鍵穴」の存在によって生み出される²⁴。

森村はそれらの四つの水準に対応して、物語に支配されない「鍵穴映画」から物語映画に支配されるようになる過渡期の「鍵穴映画」への変容のプロセスを、「異界への誘い」、「演劇的映画から映画的映画へ」、「アトラクションの映画から物語映画への過渡期」、「三次元的虚構世界へ」という四つの節をわけて段階的に構造分析した。

すなわち、「鍵穴映画」=窃視の映画、は、「アトラクションの映画」とも歴史的に関わってきたのであった。

森村は「『鍵穴』の第一水準の役割は、観客を異界、つまり映画（露出症的な驚くべき見世物）の世界へと導く」と述べながら、一方でやはり「スクリーン上の覗き穴は、映画前史の見世物装置（ピープ・ショー）の覗き穴の役割を継承し、観客の映画を覗き見る快楽は映画前史の見世物から存続している」²⁵と結論づけている。洞ヶ瀬真人が指摘したように

²² 森村麻紀「初期映画における「鍵穴映画」の変容」『映像学（69）』2002年、42頁

²³ 前掲書、43頁

²⁴ 前掲書、43頁

²⁵ 森村麻紀「初期映画における「鍵穴映画」の変容」『映像学（69）』2002年、46頁

客席の観客は“映画”を映画として認識して見に来ている時点ですでに（もはや反撃の心配などしないと言う意味で）壁面の裏側に隠れた窃視症のなかにいるのである。またそうした関係は、題材が窃視的であるかないかに関わらず、“映画”という装置に対して総体的に当てはまることでもある²⁶。

以上の先行研究を踏まえうで、ヒッチコック『サイコ』と川島雄三『しとやかな獣』²⁷を比較したい。両者が共通して六十年代のワイドスクリーン映画であるためだ。また、二作とも窃視を主題にする。さらに、イメージが物語に支配されないかどうかという基準において、『サイコ』と『しとやかな獣』は対照的である。

『サイコ』においてヒッチコックが如何に窃視の場면을構築するのかを、順番に見てみよう。

- ① 壁穴を通して窃視しているノーマンのクローズアップ。
- ② 壁穴の円型フレームの真中に、また画面の奥行きに、服を脱いだ無防備なブラジャー姿のマリオンのミディアム・ショット。
- ③ 壁穴から射された光によって、ノーマンの目が焦点化される。目を見張って微妙に動いたりする超クローズアップ。
- ④ ②と同じ構図で、一旦円型フレームから出て、また戻ってパジャマを着ているマリオンのミディアム・ショット。

つまり、何かを窃視しているノーマンと、覗き穴のフレームを通して窃視されたマリオンによって、①と②、③と④ショットのあいだの因果関係は保証されている。また、②と④の覗き穴のショットは、われわれ観客に、ノーマンの視線と同一化させ、物語世界に入り込ませる。こうしたコンティニューイティ編集は古典的物語映画の基盤ともいえる。

それに対して、『しとやかな獣』の前半における場面を見てみよう。

- ① ヴェランダで双眼鏡越しに向うの風景を見ようとした途端に、方向を変えて、観客に向けて覗き見しているミディアム・ショット。
- ② 下に無人の港の風景と上に三機の飛行機が空を通過しているロング・ショット。

²⁶ 洞ヶ瀬真人「フレームをめぐる断章——シネマの経験と窃視症」『映画学（18）』2004年、106～107頁

²⁷ 二作とも同じワイドスクリーン画面だが、サイズが違う。『サイコ』はビスタ・サイズで、横縦比が1.66：1程度の横長の画面、『しとやかな獣』はスコープ・サイズで、横縦比がおおよそ2：1以上の横長の画面である。

- ③ ヴェランダの下方向に何かを見たように、目を見張って、再び双眼鏡をかけて、必死にレンズを絞る。そして、双眼鏡を外して、いやらしい卑猥な表情でややしゃがんで双眼鏡をかけて、下向きに覗き見ているミディアム・ショット。
- ④ 低いポジションから浴室にはば裸体の娘がシャワーを浴びているバスト・ショット。カメラが上から下へ裸体を撫でているように、パン運動している。

これら四つの場面の異質性は一目瞭然だろう。①は挑発的な視線で観客を見るカメラ目線である。②は双眼鏡を通して現れた風景ではない。したがって、①と②の関連性は曖昧である。そして③と④、窃視する側とされた側の方向性は真逆である。これは、覗き穴のフレームの不在を意味する。さらに、父の視線の対象は、外の風景ではなく、ヴェランダの後ろ側にある浴室でシャワーを浴びている娘である。加藤幹郎は、この場面について以下のように指摘している。

もしこれが「つなぎまちがい」でないとすれば、それは空間構成的にも倫理的にも物語論的にもありえない——もっとも、ここでも男性観客のために、男性観客に代わって男性登場人物（父親）が女性（娘）の裸体を「覗き見る」という伝統的な商業映画の約束事ははたされている。このようにして、この映画は明白に異常な逸脱、意図的な「つなぎまちがい」を導入して、団地の外へと観客の視線を伸ばすことを峻拒する。団地の外への興味深げな父親の視線は奇妙なループを描いて団地の一室へと連れもどされる。本作は団地の外を観客に提示しないという基本方針を一貫して押し通すことになるのである。

それゆえ観客の視線は基本的に団地の一室に限定され、その意味で、この映画は奇妙な室内劇となるのであるが、その代わりに、この映画最大の特徴である多孔質的空間、すなわち多重フレーム（あるいはフレーム内フレーム）が観客に文字通りに（映像通りに）多種多様な視点をあたえ、その多様な開口部から「しとやかな獣」たちの途方もない百態が観察される²⁸。

加藤は、「古典的物語には不可欠である登場人物本位の状況へと内向きに作用する」（ガニング）、つまり『サイコ』のような登場人物に同一化させるものではなく、「そこに居合わせていると想定された見物人に向けて外向的に作用する」、「男性観客のために、男性観客に代わって」父親を登場させ、娘の裸体を窃視させるという「不可能な窃視」について述べている。このよ

²⁸ 加藤幹郎：「倫理なきホーム・ドラマ——川島雄三『しとやかな獣』」、『日本映画論 1933-2007 テキストとコンテキスト』岩波書店、2001年、195-196頁 pp.195-196

うに、四つのショットは、『サイコ』のように物語叙述に貢献するのではなく、むしろそれぞれは単一のイメージとして自律している。①の観客の存在を意識したカメラ目線と、④の不可能な窃視は、観客の注意と欲望を喚起する役割を持っている。それらによって、観客の自己完結的な虚構世界に亀裂を入れてしまうのである。登場人物と観客の同一化や感情移入を避ける特徴は、『雁の寺』や『女は二度生まれる』にも見られるのだ。ワイドスクリーンの映画も、アトラクションの映画も、それらのショットの自律性が、「現代における映像のイデオロギー的な呪縛から私たちが逃れる可能性を事実として見出そうとし」²⁹ ていたのではないか。

終りに

本稿では主に、川島雄三『雁の寺』の異質性を指摘した。ワイドスクリーン映画である『雁の寺』は里子が例外なく慈念に窃視されること、また窃視する視線が存在であると同時に、また不在という混合状態によって、物語構造の異質性を明晰する。それは物語世界の内部における第一水準の「窃視」であった。一方で、物語の構造から解放され、それ自体の自律性を持つ別種の「窃視」もあった。それは、ありとあらゆる物を利用して作られたフレーム＝覗き穴を通して、極端なカメラ・ポジション＝非人称的な視点を絶えず提示している。本稿はそれを第二の水準の“窃視”と見做している。

そういう物語世界から逸脱し、それ自体の自律性を持つ画面の強度と、同一化や感情移入ではなく、観客に知覚に快楽や刺激を与える驚きの美学は、ワイドスクリーン時代の到来によって構図の変化と連動するし、また、実は初期映画における「アトラクションの映画」に共通している特徴である。“窃視”とワイドスクリーン映画とアトラクションの映画という三者の緊密な関連性が、そこには認められるのである。以上の二つの水準の“窃視”がお互いにせめぎ合いながら共存している。『雁の寺』は、そのなかで生まれた産物の以外の何ものでもないのだ。

(こう や・言語文学専攻)

²⁹ 長谷正人「序論「想起」としての映像文化史」『アンチ・スペクタクル-沸騰する映像文化の考古学〈アルケオロジー〉』東京大学出版会、2003年、17頁