HOKKAIDO UNIVERSITY

Title	ジョン・カサヴェテス『フェイシズ』論 : 顔，身体，空間
Author(s)	堅田，諒
Citation	研究論集，18，141（左）-155（左）
Issue Date	2018-12-26
DOI	https://doi.org/10.14943/rjgsl.18.l141
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/72444
Type	departmental bulletin paper
File Information	18_013_katata.pdf

Hokkaido University Collection of Scholarly and Academic Papers : HUSCAP

10.14943/rjgsl.18.l 141

ジョン・カサヴェテス『フェイシズ』論
── 顔，身体，空間

堅　田　　　諒

要　旨

本稿ではジョン・カサヴェテス『フェイシズ』(*Faces*, 1968) の作品分析をおこなった。従来の研究では，作家の伝記的事実ばかりが強調され，個々の画面に基づいた「ショット」や「カメラの運動性」の分析はなおざりにされてきた。したがって本稿では画面から出発し，作品のもつ豊饒さに接近したい。第1章では，本作の最も支配的なショット形態である「顔のクロースアップ」の機能と効果を分析した。カサヴェテスの顔＝クロースアップは，物質性や触覚性，カメラの機械的な運動性が発露する場であり，とりわけ観客の能動的な見る意志を刺激する。第2章では，身体に目をむけた。『フェイシズ』における顔は，雄弁に何かを語ろうとするものの (たとえば人物の感情)，結局何も語らないものであり，一方，身体はその寡黙さゆえに，図らずも主題があらわれる地点となる。「中年と若者」「中年の欲望」などの主題と身体はかかわる。第3章では，空間とコミュニケーションの観点から，顔/身体それぞれを考察した。一階と二階はそれぞれ異なる性質をもち，とくに一階では身体が後景においやられ，反対に顔が前景化することを明確にした。第4章では，映画ラストシーンの階段という中間的な狭間の空間と身体の関係を分析した。この特異な空間に座るリチャードとマリアを分析することにより，映画のいくつかの諸相，空間や時間性の混淆が生じることを明らかにした。階段というカサヴェテス的トポスでは，両極性が混在し，とりわけ身体において過去と未来の時制が呼びよせられ，同時的共存を果たしている，というのが本稿の論旨である。

はじめに

『フェイシズ』(*Faces*, 1968) はジョン・カサヴェテスのフィルモグラフィの初期において重要な位置を占める。カサヴェテスはラジオで製作資金を募り，演劇ワークショップをもとに製

作したデビュー作『アメリカの影』(*Shadows*, 1959) の成功により，ハリウッドにまねかれ，パラマウントで『よみがえるブルース』(*Too Late Blues*, 1961) を，ユナイテッド・アーティスツで『愛の奇跡』(*A Child Is Waiting*, 1963) を製作する。しかし強権的なプロデューサーとの衝突やスタジオシステムでの製作が肌に合わず，ハリウッドでの仕事を失う。そのような中，妻ジーナ・ローランズや俳優仲間とともに，ふたたび自主制作的な手法に立ち返り作られたのが『フェイシズ』である。撮影はカサヴェテスとローランズの自宅で行われ，メジャーからの製作資金は得られなかったのでカサヴェテスは俳優としてのギャラをつぎ込んだ[1]。半年の撮影と三年の編集の果てに『フェイシズ』は完成する。

肝心なのは，スタジオシステムという制約がなくなったことで，カサヴェテスがふたたび『アメリカの影』の製作時のような自主制作的な手法に立ち返り，自身の映画づくりにおける方法論的な探求を推し進めたことだ。とりわけ彼の署名ともいえる顔の（超）クロースアップが生まれたのが『フェイシズ』であることは間違いないだろう。シルヴィエ・ピエール (Sylvie Pierre) は「『フェイシズ』は非常に注意深いカメラによって，絶えず入念に探索される顔についての映画である」[2] と公開当時のカイエ・デュ・シネマに記事を寄せ，また，近年のカサヴェテス研究を牽引するジョージ・コウバロス (George Kouvaros) は「実際大半の映画よりも『フェイシズ』はそのタイトルに忠実であり，顔の表現の可能性とその表面に記録されるさまざまな感情に注意をむけている」[3] と述べており，本作における「顔」のプレゼンスとその重要性は明白だ。しかし先行研究において，カサヴェテスの「顔」の映像における機能と効果，それに関連する個々のショット，カメラの運動性，観客の知覚などの複層的な観点から議論が組み尽くされてきたとは言い難い。そこで，本稿では「顔」を第一の分析の対象とし，映像における顔とその諸機能を明らかにする。そして「顔」の分析を踏まえたうえで，従来ほとんど注目されてこなかった『フェイシズ』の「身体」に目を向け，作品全体の分析を試みる。

部分としての「顔」に対して，その部分を包含する全体としての「身体」があり，断片としての前者に対し，統一体としての後者が存在する。本稿では，「顔」と「身体」を別様のものとして対置的に捉えるが，それらは一つの俳優存在を構成する二つの側面であり，排他的や相反するものでは決してない。むしろ二つの極は，互いを補うようにして画面上の俳優を形づくる。顔/身体のそれぞれの特性を明らかにしたうえで，「空間」や「時間性」の観点から，それらを考察することで，作品の豊穣さへの接近を試みる。

1. 映像における顔とその諸機能

われわれが『フェイシズ』で目撃するのは数多の「顔」のクロースアップであるが，本節ではそれらの映像における諸機能を分析する。

そもそも映画における顔およびクロースアップとは何なのだろうか。ベラ・バラージュは「ク

ローズ・アップは，映画のもっとも固有の領域」[4]であり，「クローズ・アップによって一つの顔がスクリーン全体に広がると，数分のあいだ顔が〈全体〉となり，ドラマはその中に含まれる」[5]と述べる。またヴァルター・ベンヤミンは次のように記述する。

> クローズ・アップによって空間が［…］引き伸ばされる。拡大撮影というのは，〈これまでも〉不明確になら見えていたものを，たんに明確にすることではなく，むしろ物質のまったく新しい構造組成を見えるようにすることである。［…］人間によって意識を織り込まれた空間の代わりに，無意識が織り込まれた空間が立ち現われるのである。[6]

両者の記述に共通しているのは，顔やクロースアップによって／を契機にして，新たな領域が切り開かれることだ。ではカサヴェテスの顔のクロースアップはどのような領域を開くのか。

映画の劈頭シークエンス。あわただしく階段を降りるリチャード・フォレスト（ジョン・マーレイ）。社長である彼は商談のために映画の試写室へ向かうようだ。入室すると部屋には三人の女性部下がおり，リチャードは彼女たちと会話を交わす。不機嫌なリチャードの様子をうかがうかのように，彼女たちの顔が次々とクロースアップでうつされる。そうこうしているうちに仕事相手が到着し，挨拶を交わすと売り込みに来た商品＝新作映画の話をする。この場にはリチャードと女性三人の他に計八人の人物がいるが，彼らの顔も代わる代わるクロースアップで捉えられ，冒頭から顔のクロースアップがこの映画の基調になることが示される。このシークエンスから分かるのは，カサヴェテスのクロースアップは，特権的な人物や感情をフォーカスするのではなく，個々人の顔をあくまで平等に，探求するかのように使用されることだ。

より議論を明確化するため，カサヴェテスの二種類のクロースアップを比較したい。まずは『アメリカの影』における例を見よう。黒人の血を引くが白い肌をもつ女性レリア（レリア・ゴルドーニ）は，パーティで出会ったトニー（アンソニー・レイ）とはじめて体を交わす。二人が，レリアと二人の兄が暮らす家で時間を過ごしていると，そこへ黒い肌をもつ兄ヒュー（ヒュー・ハード）が帰宅する。レリアはヒューを迎え，会話を交わす。それを見つめるトニー。水平に並び会話をする二人のバスト・ショットと，トニーのクロースアップがクロス・カッティングでつながれる。トニーの表情はごく僅かだが次第に曇っていく。するとトニーは「先約がある」と言い，あわててその場を去ろうとする。自分が体を交わした相手が黒人であるとわかり，事態の不味さに気づいたのだ。このようなクロースアップは特定の感情や状況を効果的にしるすためのものだと言えるだろう。彼女が黒人であることが発覚し，トニーが事態の危うさに気づいたことを示すために彼の顔は大写しにされる。このようなクロースアップは観客にとって指示的であり，物語を効果的に展開させるための道具であると言って良いだろう。顔は効果を伝える媒体となる。西兼志は映画における「顔」の役割について以下のように述べる。

> イメージのあいだにこのような〔見る－見られる〕関係を打ち立てる〈顔〉はまた，スクリーンと観客のあいだの関係を打ち立てるものでもある。映像のなかで見る－見られるという関係性が成立するのに先だってまず，観る者の視線を引きつけ，映像の中へ導いていかなければならない。この先導役を果たしているのが，〈顔〉なのだ。別言すれば，〈顔〉によって，物語世界に向かう対象志向に先立って，観客へと向かう他者志向が実現される。いわば〈顔〉が，観客と，イメージの連鎖からなった物語世界のあいだの蝶番となっているのだ。〈顔〉によって観客の視線が導かれることで，映像の断片は断片にとどまることなく，ひとつの物語へとまとめあげられていくのである。[7]

西の記述によると，顔は映画と観客の「蝶番」となり，「観客の視線」を導き物語へと誘引する。一方『ファイシズ』における顔の（のクロースアップ）は，前後のショットの文脈から見ても全く説明的ではなく，誘うというよりはむしろ観客を戸惑わせる。そこでは単一の感情が提示されているというよりは，複数の意味＝感情が競合していると言ったほうが正しいだろう。観客の知覚の観点から見ると，『アメリカの影』の顔のクロースアップが観客を導く（orient）ものであるのに対して，『フェイシズ』のそれは観客が感情をどのように解釈したらいいか分からず，方向喪失させ混乱させる（disorient）ものだと言える。

しかし，カサヴェテスの顔のクロースアップが観客を方向喪失させるといっても，完全に見るものを拒絶するわけではない。結論を先取りすれば，顔は観客を戸惑わせると同時に新たな「見るモード」を確立させ，観客の能動性を生じさせる場となる。以下では『フェイシズ』の個々の画面にもとづいた顔の考察を深めていきたい。

第一に，カサヴェテスのクロースアップは俳優の顔の物質性を露呈させる。顔のクロースアップは手持ちカメラで撮影されることが多いのだが，手持ちカメラによるクロースアップは，俳優の顔の肌理を眼でまさぐるように撮影する。リチャードの顔の染みや皺，肌の凹凸は肉眼で感知されるほど大写しになり，「物」としての顔が浮かびあがる。この点に関しては，メルロ＝ポンティの現象学を理論の根底にすえ，イメージの触覚的な（haptic）側面に関心を寄せるローラ・マークス（Laura Marks）やジェニファー・バーカー（Jennifer Barker）の議論が補助線になる。

マークスは「光学的視覚性（optical visuality）」と「触感的視覚性（haptic visuality）」の二つの視覚性を提起する。前者の典型は遠近法だ。そこでは鑑賞者とイメージのあいだに距離（distance）があり，距離があるがゆえに鑑賞者とイメージの分離がなされ，視覚的認識が可能になる。一方，後者においては鑑賞者とイメージのあいだに距離はなく，形式を区別するのではなく，肌理を識別し，眼は接触の器官としてイメージの表面を動きまわる。光学的視覚性はイメージの表象・再現的な力に特権を与え，物語への没入や同一化を可能にするが，触感的視覚性はイメージの物質的存在に特権を与え，鑑賞者の身体全体に働きかける[8]。以上を映画の場合に置き換えてみよう。対象との距離によって特徴付けられる光学的視覚性はフル・ショットやロ

ング・ショットに当たり，対象との近さによって成立する触感的視覚性はクロースアップに相当する。顔のクロースアップの場合（図版1）は，奥行きが消滅し，顔がスクリーンの大部分を占めることになり，一つの巨大な平面が現れる。対象が近すぎるがゆえに，眼は見るという視覚的機能ではなく，触覚的器官として対象の表面を動きまわり触れるように働く。リチャードの顔の染みや皺，肌の凹凸は触れるように感知され，観客は顔の物質感を経験するのだ。

また，マークスの議論をより発展させたバーカーは「触感的視覚性は，映画とわれわれが接触する関係だけでなく，より広範に，深く，物質世界においてわれわれが相互に関わる物や他の主体との関係を再配置する力を十分にもっている」[9]と述べる。後述するが，顔の物質性を触覚的に知覚することにより，われわれ観客は触発（＝物や他の主体との関係を再配置）され，新たな「見るモード」を確立する。

（図版１）

第二に，カメラという機械的身体が露呈する。『フェイシズ』において，顔の（超）クロースアップが使用される――あるいはクロースアップへの移行がなされる――ときには，カメラのブレや揺れ，フォーカス・チェンジのボケをともなう。具体的に見てみよう。ジム・マッカーシー（ヴァル・アヴェリー）とジーニー・ラップ（ジーナ・ローランズ）はソファに横並びに座り，彼は妻や息子のことを話す。ジーニーがソファに座るのと同時にカメラは彼女に寄る（図版2）。カメラがそのポジションで停止したかと思うと，その三秒後にふたたびジーニーの顔にグッと近づく（図版3）。この段階でジーニーの顔が画面全体の三分の二を占めるが，四秒後に再度，カメラはジーニーに接近する（図版4）。彼女の額と目元，鼻の超クロースアップ。問題は一連のカメラの運動＝ズーム・アップがなめらかな動きではなく，粗さ――あえてオノマトペで表記するとカクカクとした動き――をともなうことだ。ここではもはやカメラの機械性は隠蔽されるべきものではなく，反対に明瞭に露呈している。また，俳優の顔に接近する際の手持ちカメラの揺れやブレも，カメラがカメラである存在を隠さない。つまり本作においてカメ

ラという機械的身体が歴然と現前しているのだ。

（図版 2）

（図版 3）

（図版 4）

第三に――これは第一点と第二点に関わるのだが――，観客の身体性が問題になる。われわれは平面と化した顔を眼で触れるように経験し，カメラが判然とした身体を持っていることを確認した。換言すれば，カサヴェテスのクロースアップは安定的な視覚ではなく，触覚としての眼や，揺れ・ボケ・ブレという身体的な運動を観客に強いる。つまり観客は直接的に――語の厳密な意味で身体的に――映画を経験するのだ。カサヴェテスのクロースアップは観客を完全に方向喪失させるのではなく，困惑させると同時に新たな観客性を要請する。もはや観客は受動的ではありえず，映画に触発され能動的な「見るモード」を確立する。アンドレ・バザンは次のように言う。

> 私たちはクロースアップについて，あたかもそれが顔の大きさとスクリーンのフレームとの間の関係のような，造形的な情報のみによって規定されるものであるかのように考えてきたのだ。[だが] クロースアップは何よりもまずひとつの心理的な現実である。それは近さの感情であり，すなわち，クロースアップで捉えられた顔や事物と観客との間の関係なのである。[10]

バザンが述べるように，クロースアップは何よりも「観客との間の関係」である。とりわけカサヴェテスのクロースアップは，観客に直接的に作用し，そこから観客の積極的な見る意志を引きだすのではないだろうか。また「観客の能動性」の観点について，濱口竜介のカサヴェテス論は非常に有益だ。

> カサヴェテスの映画はエスタブリッシング・ショットを欠いていたとしても，観客は自ら積極的に登場人物たちの「視線」の糸を紡いでいくことによって断片としての「顔」をつなぎ止め，シーンが展開されている空間を自らの内に構築して行くことが可能となる。観客は完全に混乱させられるわけではなく，自らの「見る」という意志によってはその全体を感じることは可能なのである。その登場人物を結ぶ線が「イマジナリー（想像上の）」・

ラインと呼ばれることからしても，こうした空間表象は間違いなく，観客の想像力を刺激し，観客に積極的にフレーム外の世界を補完するよう強く促す。[…] こうした全て [人物の背中や肩，後頭部，横顔] は，断片化されたショットが世界といかにしてつながっているかを示すものであり，観客に今見ている「顔」がある空間全体の中に属する一部でしかないことを，観客に常に意識させる。それはつまり，観客は常にその空間全てを見ておらず想像力による補完が常に要請されている，ということにほかならない。[11]

濱口は，「断片化されたショット」が断片のまま留まるのではなく，観客の「想像力による補完が常に要請される」ことにより，空間の全体が構築されると主張する。このような「断片」が「想像力」をひきだすことに加え，顔＝クロースアップのもつ触覚性や物質性，カメラのブレやボケの運動性，バザンがいう観客との間の関係，――これらが観客に働きかけることで，能動的な見る意志を刺激するのである。

しかしそのような観客の能動性はどこに向かうのだろうか。結論を先取りすれば，「身体」である。『フェイシズ』における顔は，雄弁に何かを語ろうとするものの（たとえば人物の感情），結局何も語らないものであり，一方，身体はその寡黙さゆえに，図らずも主題があらわれる地点となるのだ。顔ではなく，身体が主題を語ること。次節では，身体および『フェイシズ』の「中年と若者」や「老い」といったテーマを見てゆこう。

2. 身体の映画

まずは，ジル・ドゥルーズの「身体の映画」についての記述を参照したい。ドゥルーズの論を補助線にすることで，先行研究では指摘されていない『フェイシズ』の「身体」に着目した分析を進める。

ドゥルーズは『シネマ２＊時間イメージ』第８章において，もはや身体は行動のための従属物や媒介物ではなく，「執拗に頑固に思考することを強い，また思考をのがれるもの，つまり生を思考することを強いる」[12] ものであり，「思考するということ，それは一つの思考しない身体が成しうること，その能力，その態度あるいは姿勢を学ぶことである」[13] と述べる。このような身体それ自体が探求の対象となった映画をドゥルーズは「身体の映画」と呼び，ジャック・リヴェットやジャン＝リュック・ゴダールとならび，カサヴェテスをそれに分類し，「身体に時間を，また同時に生に思考を注ぎ込むカテゴリーとしての態度に到達しようとして，物語，筋，あるいは行動，さらに空間さえも解体したのは，カサヴェテスの作品の偉大な点である」[14] と評価する。また，「『フェイシズ』は，渋面にまで達し，期待，疲労，めまい，抑鬱などを表現する様々な顔として示される身体の態度にもとづいて作られる」[15] とも述べる。ドゥルーズは「身体の態度あるいは姿勢を学ぶこと」が重要であり，それは『フェイシズ』についても同様の

ことが言えるだろう。以下では「身体」および「その態度あるいは姿勢」を見てゆく。付言すれば,『フェイシズ』において重要なのは，顔のクロースアップだけでなく，身体を捉えるフル・ショット／ロング・ショットも使われていることだ。たしかに，顔のクロースアップが支配的なショット形態だが，身体全身をとらえるフル・ショット／ロング・ショットも存在している。そのようなショットが用いられるのはシーンに目を向けたい。

フル・ショットもしくは身体の大部分が映るのは人物がダンスをするシーンだ。『フェイシズ』では繰り返しダンスという運動があらわれる。映画序盤，リチャード，ジーニー，フレディ（フレッド・ドレイパー）が，ジーニーをめぐって険悪になるのはダンスがきっかけであったし，またチェット（シーモア・カッセル）とマリア・フォレスト（リン・カーリン）が出会うのは夜のダンスクラブであった。そしてもっともダンスが使用されるのは，マリアの自宅で女たちとチェットによる争いが繰り広げられる場面だ。

『フェイシズ』は中年と若者の欲望をめぐる物語であることを指摘しておこう。そして，注目しなければいけないのは，ダンスがそれぞれの世代を表象している点だ。ダンスクラブで，腰を狂ったように振りながら踊るチェットは「若者」に属する。この場面で流れているのはリズム・アンド・ブルースの音楽であり，これに合わせて踊れるチェットは新世代の代表だ。一方，旧世代のマリアたちはその場の雰囲気に馴染めず，辺りをうかがいながらテーブルに座ったままである。つまり本作において，踊れる／踊れないは，若者／中年の図式に対応する。事態はマリアの家に移った後でも同様だ。ルイーズ（ジョーン・ムーア・ジョーダン）はチェットに誘われステップを踏もうとするも，その動きはぎこちなく，文字どおりうまく立ち回れない。フローレンスはチェットと手をとりステップを踏むも，チェットの軽快な動きについていけず，足元から崩れ落ち，彼に抱きかかえられる。

しかし，ダンスはそれぞれの世代を表象する役割を担っているだけではない。問題は二人の人間が手をとりダンスを踊る時だ。リチャードとマリアは手を取り優雅に踊るし，フローレンス（ドロシー・ガリヴァー）も一度は足から崩れ落ちるも，その後のダンスではチェットについてなんとか踊る。年齢も世代も異なる人間は（一時的とはいえ）踊ることを通じて運動と時間を共有する。そもそも手を取り合い踊ることは二つの身体を同調させ，一つの運動体を作りあげる。つまりダンスはそれぞれ世代の表象であると同時に，異なる身体を同調させ，年齢や世代の差異を「解消」する運動でもあるのだ。非常に重要なので，ふたたびフローレンスの言葉を引用しよう。彼女は言う。「科学でもできないことをダンスは見事にやってのける。美容院に通って髪をセットして爪をきれいに塗っても若返った気はしない。今は違う。我を忘れて彼［チェット］と踊ったからなんだか生まれ変わった気分」。ダンスは年齢・世代の異なる二人を同調させ，本作の中年が抱える身体と欲望のズレ（＝欲望は多分にありながらも，身体/外見は中年のものである）を一時的とはいえ忘却させる。

ダンスは年齢や世代の一時的な「解消」の働きを持つが，（中年世代にとっての）根源的な「老

い」が消滅するわけではない。さらに言えば,「老い」とその苦悩という, 観客が視覚的に認識し難いテーマをどのように示すかという問題が生じてくる。そこで使用されるのが身体であり, その表面において「老い」と「若さ」の提示がある。順に追っていく。問題は中年リチャードと若者チェットの身体だ。ジムを追い払い, 二人になったリチャードとジーニーは一夜をともにする。翌朝, 風呂に入るリチャードのもとに, ジーニーは食事を持ってゆく。風呂場の扉を開け, 料理を載せたプレートを両手で持つジーニーのバスト・ショット。続いて上半身裸のリチャードのバスト・ショット（図版5)。ふたたび切り返しでジーニー。彼女は微笑みながら「いい体してるわ」とつぶやく。しかしリチャード上半身は肉が弛み, 皮膚にも張りがなく, いかにも中年男性といった体つきを晒しだす。ただそこに「立っている」だけの身体は皮膚の弛みが一層目立つ。

一方, マリアとチェットも一夜をともにする（二つの場所での出来事は対称形をえがく)。しかし翌日, 不倫への罪悪感からマリアは睡眠薬を大量に飲み自殺を図る。風呂場で倒れているマリアを発見したチェットは, 彼女を抱きかかえ蘇生を試みる。このシーンに注目したい。彼は上半身には何も着ておらず, 肉体が露わになる。さらに, マリアの救出のため二階から一階, ふたたび二階へと彼が駆け回る姿をカメラが執拗に追うため, 上半身の筋肉はより強調される（図版6)。すなわち,「走る」にともなう「腕を振る」動作および「立つ」と「走る」という基本的な動作において, 老いと若さを身体の表面という視覚的媒体に即した形で提示されていると考えられる。

第1節では『フェイシズ』の顔のクロースアップには, 深さがなく, その表面の物質性のみが際立つことを確認した。顔のクロースアップ然り, リチャードとチェットの身体の表面然り, われわれは深さ（＝内実）を備えた身体ではなく, もはや表面しか存在しないものに直面する。老いや中年にまつわる感情や欲望といった観客が知覚しがたいものを, 深さを持った身体において表現するのではなく, 深さを欠いた表面の肌理において示すこと。これこそが『フェイシズ』の根幹にある。「顔」の表面が観客の能動性に関わるとすれば,「身体」の表面は「老いと若さ」という主題に関わる。

（図版5）

（図版6）

3. 空間とコミュニケーション

本節では，空間の観点から顔/身体の分析を進めていく。まずは，『フェイシズ』の空間システムを素描することから始めたい。映画の中心となるのは，リチャード・マリアの自宅とジーニーのアパートメントである。前者は郊外にある二階建ての一軒家であり，一階にはリビングやダイニングやキッチン，二階にはベッドルームという一般的な造りを有している。後者はアパートメントであるゆえ，二階は存在しないが，リビング，キッチン，ベッドルームから成っている。

両者に共通するのは，他者を歓待するための応接間/客間が存在することだ。映画中盤，ダンスクラブでチェットと出会ったマリアたちは彼女の自宅に場所を移し，酒を飲み交流を続ける。そこには，背の低い長方形のテーブルと，それを囲むように配置されたイスがある。マリア，フローレンス，ビリー・メイ（ダーリーン・コンリー），ルイーズ，チェットはそれぞれ椅子に座り，会話を行う。ジーニーのアパートメントにも同様のテーブルとイスがあり，リチャード，ジム，ジョー・ジャクスン（ジーン・ダーフラー），ステラ（エリザベス・ディアリング），ジーニーはテーブルを囲む。これらテーブルとそれを囲むように配置されたイスのある空間は，他者を迎え入れもてなすという意味では，家という私的な空間のなかでも，公的なスペースと言える。しかし，『フェイシズ』における交流は決して和やかなものではなく，レイモンド・カーニー（Raymond Carney）が「地位と権力をめぐる終わりのない主導権争い」[16] と述べるように，それは対立や闘争の形式をとって表れることには注意せねばならない。自らの個別性やアイデンティティーをかけた抗争――リチャードとジムはジーニーをめぐり，自らの社会的地位を競う会話を展開する。また他方では，チェットをめぐる女たちの争い――が行われるのが，『フェイシズ』における応接間なのだ。

では，その闘争は如何なるように展開されるのか。結論を先取りすれば，応接間という空間では「身体」は後景に追いやられ，「顔」が前景化する。いわば，応接間は「顔」の空間となる。第一に，この空間では，「身体」は寸断される。テーブルの高さは 40，50 センチあり，イスに座ると，ちょうど人物たちの膝から下は見えなくなり，まるで膝下は切断されたかのようだ。さらにイスに座ることで，「身体」全体の動きも制限される。また，照明のための電気スタンドが室内には多く配置されており，それらは遮蔽物として機能することで，「身体」はぶつ切りにされてしまい，全体像が映ることが少ない。第二に，この空間では，「会話」の量が増えることで，「顔」が前景化する。イスに座りテーブルを囲むことにより，人物達の行為の中心は「会話」に移っていく。会話＝言葉の発信源としての口＝顔が画面を占めるのは言うまでもないだろう。個別性やアイデンティティーを体現する「顔」の前景化により，一階＝応接間は対立の空間となる。

それに対して，個人的・私的な空間に当たるのはベッドルームだろう。フローレンスを送迎

したはずであったチェットはいつの間にかマリアの家に舞い戻り，二人は戯れながら，二階へ向かい，抱き合いキスを交わす。応接間では，顔はワンフレームにひとつ，というのが法則であったが，ベッドルームの場合，チェットとマリアの「顔」は同一フレーム内におさめられる。二つの顔はひとつのもののように並ぶ。一階の顔が分離した状態だとすれば，二階の顔は互いに浸透し，浸潤する。厳然と他者との差異を強調し，自己を確立するための一階の顔に対し，二階の場合，自己と他者との区別は曖昧化し，入り乱れる。一方，ジーニーの家の親密なエリアは，応接間から奥まったところにある彼女のプライベートな部屋だ（化粧台，ベッドがある）。応接間での闘争的で勝気なジムとは異なり，彼は彼女の部屋でジーニーに妻や息子のことをうつむきながら弱気に語る。私的な空間では，闘争ではなく，慰安の性質がつよくなる。

　では「身体」はどうだろうか。一階＝公の空間では「身体」は寸断され，後景におかれていた。身体が前景化するのは，集団から何人かが退場し，その場を構成するのが二人――つまりマリアとチェット，リチャードとジーニーの状況――になった時だ。リチャードとジーニーは二人になると，ジーニーがリチャードに足のマッサージをほどこす。言語によるコミュニケーションから，身体的なコミュニケーションへの移行。マリアとチェットの場合，よりダイレクトな形態をとる。抱き合い，キスを交わす二人は一夜をともにする。翌日，事の重大さに気づいたマリアは睡眠薬を飲み自殺を図る。チェットはマリアを救出するため，彼女を風呂場に運び，胃の睡眠薬を嘔吐させる。他者の身体から異物を取り除くために，口に手をいれるという身体的コミュニケーション[17]。ここまでは一階と二階，顔と身体，公的と私的など，対概念を用いてきたが[18]，最終章では，そのような対概念が一時停止し，両極性の性質が論点になるシーンを分析する。そこで問題になるのは，階段というカサヴェテス的トポスである。

4. 停止と混淆

　ジーニーの家から自宅に帰宅したリチャード。小躍りしながら妻を探すほど彼は浮かれている。一階にマリアの姿が見当たらず，リチャードが二階に向かうとそこにはチェットがいた（画面上ではカッティングの関係でリチャードがチェットの姿を視認するショットはない）。チェットは慌てて二階の窓から屋根をつたって，なんとか逃走する。事態を即座に把握したリチャードは部屋や台所の様子を確認しながらマリアに罵声をあびせ，階段の踊り場へ追いつめる。ほんのり涙を浮かべるマリアのバスト・ショット。マリアはリチャードを平手でうつ。うたれたリチャードのバスト・ショットから切り返しで再度マリアのバスト・ショット。マリアはもう一度彼をうち，「こんな生活いや。もう愛もない」とつぶやく。刺すような目つきのリチャードのバスト・ショット。彼は階段を降り，キッチンにタバコを取りに行く。階段に戻るとタバコをくわえ，階段の一番下に座る。ショットが変わり，カメラは階段の踊り場から俯角で二人を捉える。階段上部に座るマリア，最下部に座るリチャード。ともに階段の縁に腰をか

け，壁にもたれる。マリアは「タバコを投げて」といい，リチャードは彼女にタバコを投げる。タバコに火をつけるリチャード。「ライターも」というのでリチャードはライターをマリアに投げる。火をつけ，投げ返すマリア。咳き込む二人。ショットが変わり，階段の手前2〜3メートルあたりにカメラが固定される。画面手前にはこちら側に向けて開かれたドアが左右に配置され，画面奥には，リチャードとマリアが階段に座る。たがいに言葉は交わさず，それまで絶え間ないノイズに満ちていた映画は静寂にひたる。

ジャン・ルイ・コモリ（Jean-Louis Comolli）は「カサヴェテスと彼の仲間たちはカメラをアクションや身振り，顔，理念を再現する（reproducing）ために使うのではなく，それらを生み出す（producing）ために使う。」[19]と述べる。コモリが述べる「生み出す（producing）」とは現在時制の出来事だと解釈できるだろう。『フェイシズ』は開始以来，つねに「現在進行形」で展開してきた。とくに会話，笑い声，ジョーク，歌，ダンスなどはそのたびごとに人物から生成されるものであり，観客は現在進行形を強く意識するだろう。また他者から受けた刺激を返す役割としての「顔」も現在的なものだろう。受けた刺激を即座に返す顔。だが，上述のラストシーンでは「現在」におさまらない時制があらわれる。そこでは，身体とその運動が肝要となる。

第3節を振り返ろう。本作の空間は二種類に分けられる。ひとつは他者と闘争をおこなう場所であり，ともにテーブルとイスのある応接間で争いが展開される（一階）。他者を歓待する場は，他者と衝突する場所でもある。もうひとつは自己を他者に委ね，自/他の境界が不分明になる親密な空間だ（二階）。また身体も空間ごとに異なるあり方を提示する。

では映画のラストに戻りたい。重要なのは階段という場所性と二人の動作だ。たとえば，階段は中間的な場所だ。一階と二階のあいだ，という意味でも中間的だが，あるいはまた，そこは一階でも二階でもない空間であり，逆に言えば，一階でもあり二階でもあるのだ。また，『フェイシズ』では階段は「移動」や「通過」のための場所として使用されてきた。映画は仕事のために小走りで階段を降りるリチャードのショットから始まり，また体を交わすことになるチェットとマリアの追いかけあいのシーンでも，階段は一階から二階という親密な空間への「移動」のために登場する。これらの階段は「移動」のための空間に過ぎない。しかし映画ラストでは，階段は二人が「停止」する場所として使用される。その階段に先ほどまで罵り合っていた二人は座り，休息する。また音響の面でも映画は「停止」する。『フェイシズ』の音響は，会話や笑い声，歌，ジョークなどが作り上げる「喧騒」が通奏低音となっていたが，階段に座る二人は会話を交わさず，映画には「静寂」が訪れる。さらに構図をみよう。奥の窓から入る光によりやや逆光気味の画面は，複数の層で構成されている。手前には，開かれたドアが左右に位置しており（画面オフには闘争の場としての一階が広がる），その奥の階段にはリチャードとマリアが，体を丸めながら窮屈そうに腰をおろしている。さらにその奥＝オフの空間には親密な空間としての二階が広がっている。本来，分節化されている空間が一直線になることにより，画面全体は混淆状態を形成する。

では階段という宙吊りの狭間の空間では，身体にはどのような事態が起きているのか。二人の身体は接触することはないが，同じ方向を向き同じ姿勢で階段に腰を下ろす。注目したいのは二人の動作である。二人はタバコを吸うためにタバコとライターを投げあう。「投げること」と「受け取ること」により二人は運動と時間を共有する。つまり身体は並列/対置しているものの，動作の面では二人は浸透しあっているのである。両極性が入り混じる場所としての階段。鈴木了二は「そこには話の絶望感とは反対に，奇妙なことに，高揚感もしくは至福感のようなものが漂ってはいないか」[20]と述べる。問題は「絶望感」（＝二人の愛は決定的に終わってしまった）と「高揚感もしくは至福感」（一連の喧騒が終わり，愛が冷めた二人だが，彼らの日常は続いてゆく）が共存していることである。属性の片方だけが存在するのではなく，両極の属性が共存する場所が宙吊りとしての，混淆状態としての階段なのである。

さらに空間の混淆は時間の混濁を招きいれる。二つの身体が座ることにより，「現在」の時制で進行していた映画がいったん休止し，二人の「過去」（＝二階の親密な空間）とこれからの「未来」（＝開かれたドアと映画の終わりは「その後」を意識させる）の時間性が，身体において凝縮され，混在する。階段に座る身体は，過去と未来を，現在に呼びよせる。あるいは身体において過去と未来が向きあうことになる。刺激/反応を返す器官としての顔は，即時的で現在的な時間性をもっていると考えられるが，他方，ラストシーンの身体は観客に観照を強いるのではないだろうか。細かいカッティングでテンポよく進行してきた映画は，逆に言えば，観客に思考させる時間を与えなかった。だが，ラストの階段シーンでは，慌ただしさから静寂へと移行することで，つかの間の停止が訪れることで，観客はリチャードとマリアの身体に，二人の過去と未来を見いだすのではないだろうか。

結論

この映画の構造をまとめよう。『フェイシズ』の支配的なショット形態である「顔のクロースアップ」は，観客の「能動的想像力」にかかわる。一方，「老いと若さ」「中年の欲望」といった主題は，身体において現れる。また，空間ごとに顔と身体のプレゼンスは異なり，それはコミュニケーションの問題ともかかわるのであった。一階と二階は対比的な性質を持つものとして現れるが，階段という中間的な狭間の空間では事態は錯綜する。身体は並列/対置されながらも，二人は動作により時間と運動を共有する。あるいは絶望感と高揚感の共存，空間の混淆，時間の混淆（過去と未来が現在に呼び寄せられる）こそが『フェイシズ』の卓越性である。

ハリウッドでの挫折を味わったカサヴェテスは，『フェイシズ』をつくることで，自らの映画作りに再挑戦し，方法論を洗練させた。その大胆な試みは，次作の『ハズバンズ』や，『こわれゆく女』（*A Woman Under the Influence*，1974）に受け継がれてゆく。そこでは本作のような過剰な顔＝クロースアップの使用は減少する。代わりにロング・ショットやフル・ショットを用い，

対象の一挙手一投足を余すところなく「記録」する試みが採用される。技法の変遷や個々のショットの機能など，映画に内在した分析はカサヴェテス研究には必須であり，また今後の課題としたい。

（かたた　りょう・言語文学専攻）

注

[1] カサヴェテスはそのキャリアをテレビドラマ俳優としてスタートさせ，のちに映画へも出演する。ドン・シーゲル『殺人者たち』（1964）やリチャード・フライシャー『特攻大作戦』（1967）など。『フェイシズ』と同年にはロマン・ポランスキー『ローズマリーの赤ちゃん』（1968）にも出演しており，そのギャランティーが高額であり，本作の製作に役に立ったことを語っている。レイ・カーニー編『ジョン・カサヴェテスは語る』遠山純正・都筑はじめ訳，ビターズ・エンド，1999年，109頁。

[2] 以下の記事はシルヴィエ・ピエールとジャン＝ルイ・コモリの連名によって寄稿されている。全体は二つの章に分かれており，第一章をピエールが，第二章をコモリがそれぞれ執筆している。Sylvie Pierre，Jean−Louis Comolli，“Two Faces of *Faces*,” *Cahiers du Cinéma: 1960-1968: New Wave, New Cinema, Reevaluating Hollywood.*（Harvard University Press; Revised edition.1992），p.324.　記事の初出は1968年。

[3] George Kouvaros. *Where Does It Happen? John Cassavetes and Cinema At The Breaking Point*.（Univ Of Minnesota Press 2004），p.41.

[4] ベラ・バラージュ『視覚的人間』佐々木基一・高村宏訳，岩波文庫，1986年，83頁。

[5] 同上，82頁。

[6] ヴァルター・ベンヤミン「複製技術時代の芸術作品」『ベンヤミンコレクション1』浅井健二郎編訳，久保哲司訳，ちくま学芸文庫，1995年，619頁。

[7] 西兼志『〈顔〉のメディア論　メディアの相貌』法政大学出版局，2016年，241−242頁。

[8] Laura Marks，“*The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*”（Duke University Press 2000），p.162.

[9] Jennifer M. Barker，“*The Tactile Eye: Touch and the Cinematic Experience*”（University of California Press. 2009），p.40.

[10] アンドレ・バザン「シネマスコープ裁判――――シネマスコープはクロースアップを殺していない」伊津野知多訳『アンドレ・バザン研究2』アンドレ・バザン研究会，2018年，102頁。強調はバザンによる。

[11] 濱口竜介「ジョン・カサヴェテスの時間と空間」『美學芸術学研究』（22）2003年，321頁。

[12] ジル・ドゥルーズ『シネマ2＊時間イメージ』宇野邦一，石原陽一郎，江澤健一郎，大原理志，岡村民夫訳，法政大学出版，2006年，263頁。

[13] 同上，同頁。

[14] 同上，268頁。

[15] 同上，同頁。強調は引用者による。

[16] レイモンド・カーニー『カサヴェテスの映したアメリカ』梅本洋一訳，勁草書房，1997年，89頁。

[17] 当該シーン，マリアの嘔吐時のサウンドはオフになっており，数秒間無音状態が続く。一方，『ハズ

バンズ』（*Husbands*, 1970）の悪名高い嘔吐シーンにおいて，観客は執拗なまでの嘔吐音を聞き続けることとなる。

[18] 音響の面からも一階と二階は対比的な構造をとっている。一階での行為の中心が，「会話」にあることは確認した。その会話は，けたたましい「笑い声」とセットになっている。下らないジョークや下品な話は，騒がしい「笑い声」を引きだす。それは特定の人物から発されるものではなく，その場にいる人物全員から発されたものが，ひとつの大きな渦を形成し，膜のようなサウンドを形成する。また笑い声は，偽りの，うわべのコミュニケーションの性格を強調する。二階あるいは二人になったときの音響は，「物静かさ」に要約できるだろう。リチャードとジーニーのベッドでの会話，近距離ゆえ，ひそひそ声になり，音量は減少する。意識を取り戻したマリアに，チェットはなだめるような優しさトーンで話しかける。

[19] Sylvie Pierre，Jean-Louis Comolli，p.326.

[20] 鈴木了二『建築映画　マテリアル・サスペンス』LIXIL 出版，2013 年，27 頁。