



Title	『牯嶺街少年殺人事件』における画面外：映像と音楽の面から
Author(s)	趙, 陽
Citation	層：映像と表現, 11, 168-187
Issue Date	2019-03-20
DOI	https://doi.org/10.14943/88030
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/73521
Type	departmental bulletin paper
File Information	brightersummerday.pdf



『牯嶺街少年殺人事件』における画面外

——映像と音楽の面から——

趙陽

1. 自足する画面による画面外

八〇年代の台湾ニューシネマを代表するエドワード・ヤンは、基本的に作品ごとに作風を変える監督である。『恐怖分子』（一九八六年）で見た見事なカメラ運動と編集のリズムから一転し、『牯嶺街少年殺人事件』では、意識的にカメラの運動を抑制して、フィックスショットを有効に使い、編集を排除してショット数を最低限に抑えた¹。実際、このような作風は、映画の物語内容に合わせた選択である。カメラの自由を冷酷なまでに制限するこの手法は、主人公が最愛の女性を自分の手で殺してしまうという悲劇を物語るにあたって、非常に効果的で

あったと言えるだろう。

『牯嶺街』の物語内容は一つの悲劇、大人しい少年シャオスー（張震）が、身近なギャンググループのメンバーに染められていき、最終的に自分を裏切った少女のシャオミン（楊靜怡）を刺してしまう、と要約できる。作風および物語内容において、『牯嶺街』は確かに陰鬱なムードを有する。とはいえ、監督エドワード・ヤンは、フィックスショットなどを用いて、一つの悲劇の物語だけを描き出そうとしているのだろうか。本稿はオルタナティブな方向を作品から抽出したい。つまり、限定された画面内で、いかにして画面外を追いつめるかという思考だ²。『牯嶺街』は絶望的な状況を意識的に作り出す。しか

し、作品が自らに課するフィックスショットの多用は、画面自体を一つの自足するものに閉じ込めようとすればするほど、逆説的に画面外を興味深いものにしていくな。閉じられた画面だとしても、それでもなお、外部に向かうものが残されるからである³。このような画面外の思考という映像的な特徴を分析することによって、『牯嶺街』の悲劇の物語内容から逃れ、作品に秘められている読解の可能性に、新たに照明を当てることができる。なぜなら、この優れた作品が、一つの予定調和な解釈のみに回収されないと思われるからである。この意味で、『牯嶺街』における画面外の思考というアプローチは、唐突で奇妙に見えなくもないが、まずは第一に、この作品にとって必要である⁴。本稿は、『牯嶺街』という長大な作品のあらゆる側面を論じること控えて、物語内容に寄り添いつつ、フィックス・ショットによる画面外の探求というやや抽象的な思考のみに、焦点を当てたい。したがって、取り上げるショットも限定的である。断つておくが、本稿が対象にしようとするフィックスショットは、非常に特異なものである。画面外に関する言説を整理した後、この問題に立ち戻ることしよう。

画面外は昔から論じられてきた概念である。たとえば、アン・ドレ・バザンは映画のスクリーンと絵画の額縁との相違を語る際に、以下のように述べた。

額縁が空間を内へと収斂させていくのとは反対に、スクリーンが私たちに見せる一切のものは、すべてが外の世界に際限なく延び広がっていくはずである。額縁は求心的でありスクリーンは遠心的なのだ⁵。

バザンにとって、映画のスクリーンは閉じていないため、カメラは外の世界、すなわち画面外に移動し、それを開示すべきである。また、ノエル・バーチの画面外に関する分析もよく知られている。バーチはジャン・ルノワールの『女優ナナ』（一九二六年）を取り上げ、俳優たちの画面への登場と退場から画面外を論じ、カメラの運動による画面外の出現にも言及した⁶。

言うまでもなく、後者はバザンの論点と一致している。一方、モンタージュによって創造される画面外空間の重要性を唱えることもできるだろう。たとえば、建築内部の空間と外の街をつなげる編集は、二つの場所の間の空間、さらに表象される都市全体の空間を、連想させることがある。いずれにしても、画面外を論じる際には、人物の出入りする動き、カメラの運動あるいはショット間の連鎖が前提となり、画面自体は、何らかの運動によって侵食されてしまう。言い換えれば、画面の境界を画定するフレイムが、ある意味で「物理的」に破壊されてはじめて、画面外が立ち現れるのである。画面外は、まるで画面に對

する一つの否定運動であるかのようだ。『牯嶺街』においても、このような画面外は多く存在する。たとえば、映画の冒頭、シャオスーが撮影所の警備員に捕まり、名前を聞かれるとき、投げられた石が突然ガラスを割って画面に飛び込む。また、シャオスーがシャオミンをドスで刺すショットも、その一例である。バストショットで捉えられるシャオミンが、「この世界は変わらない」と言った後、画面外からシャオスーがいきなり入って、シャオミンを刺してしまう。一方で、ジャン・ミトリは「時間レベル」の画面外を言及している。「映画の俳優たちは画面から離れることで消えたわけではない。彼らの存在は物語のレベルから理解されなければならない」⁷。つまり、広い意味では、まだ展開されていない物語内容、言い換えれば物語内容の時間性も一つの画面外なのである。

しかし、活動範囲が限られ、画面が自足しているフィックスショットにおいてこそ、潜在的な画面外は興味深いものであるはずである。そしてなによりも、このような画面外が作品のテーマとして、顧みられたことは非常に少ないのではないだろうか。つまり、映画史ないし映画理論において、限定され、自足する画面の場合に、潜在的な画面外がどのように見いだされるのかという問いは、欠落している部分がまだ多い。『牯嶺街』は、カール・ドライヤーなどの優れた作品と並べられ、この欠

落を埋める作品の一つに数えられるのではないだろうか。カメラの運動を取り除けば、ショットの画面はもはや映画的なものではなくなり、むしろ舞台が固定されている演劇に限りなく近づく。エドワード・ヤンは実際、演劇からなる次作の『エドワード・ヤンの恋愛時代』（一九九三年）前後から、演劇に携わることになる。本稿が言及するショットの多くは、エドワード・ヤンの演劇志向の兆しとなっている。この意味で、自足する画面を駆使して画面外を探索するという『牯嶺街』のアプローチは、数少ない反映画的な試みと言えなくもない。映画史ないし映画理論におけるこのアプローチの欠落は、その演劇志向と深く関わっている。またそれがゆえに、『牯嶺街』に必要とされるこのアプローチは、第二に、映画史ないし映画理論にとつても、新鮮でありインパクトがあるものではないだろうか。『牯嶺街』のフィックスショットの特異性を、この意味において理解する必要がある。それらは、ほかの映画に使われるフィックスショットに還元されたいものであり、カメラが固定されることだけでなく、なによりも画面自体も「固定」される状態にある。また、物語内容と音声のレベルでほかのショットと関係するのも事実であるが、映像のレベルにおいては、一つの安定する画面によって支えられている。このような演劇にも通じるフィックスショットのことを、本稿では自足する画面

と呼ぶ。そして、人物の出入りやカメラの運動、さらにモニタージュも使わず、画面自体をそのまま肯定する場合において、潜在的な画面外は依然としてありうる。『牯嶺街』は特異な自足する画面をもって、この事実を見せてくれる。

ところで、『牯嶺街』以外の映画は、なぜこのような自足する画面を十分に掘り下げなかったかについて、ごく簡単に検討する。その理由は何よりも、カメラの運動の導入によって、自足する画面がいち早く葬られてしまった、という映画史的な事実にあると思われる。カメラの運動によって、映画の画面は、額縁が固定されている絵画や演劇などから遠ざかり、限定される状態から解き放された。初期映画作品に見られる自足する画面は、もはや時代遅れのものとなった。バザンの立場からすると、それは絵画と演劇に近い「求心的」なものとして、自足する画面を真に映画的な表現から区別しなければならぬ。しかし、カメラの不動性を気にせず、自足する画面でアクションを展開させる一部の初期映画作品の身振りを、たとえ演劇の舞台表現に近接しているにせよ、すべて否定していいのだろうか。むしろ自足する画面は、モニタージュの創造性に劣ることなく、映画の可能性を、自らのやり方で具現化したのではないか。本稿は、『牯嶺街』という具体的な作品を通じて、自足する画面によって、潜在的な画面外が生み出される過程を描き出す。

2. 先行研究

作品分析に入る前に、まずは『牯嶺街』の先行研究を見ていこう。ジョン・アンダーソンは、作中の撮影所という設定とフィックスショットの技法から、社会状況と人生の不条理に対する批判的な姿勢を読み取る⁹。一方、蓮實重彦はこのような批判的な姿勢を無視し、「肯定の身振り」というこの作品のスタンスを、唐突に語りだす。つまり、本作は映画という領域の外部にはみ出ており、新鮮なもの、あるいは映画にいていまだに不在なるものを、観客に提示している。この新鮮なものは何よりも、少年少女たちの生き生きとした現在である。映画のカメラは、この作品で俳優の「現在を全面的に肯定」している¹⁰。蓮實は殺人という悲劇の物語内容から目を逸らし、カメラが収めた俳優の演技を評価する。意味されるもの（物語内容）より、意味するもの（映像演出）に注目する点において、本稿では蓮實と同じ問題意識を持っている。

しかし、作品における批判的な姿勢を、ただひっくり返すだけで十分だろうか。それは、『牯嶺街』という複雑な作品を、批判的か肯定的かという単純な二項対立に還元してはいないか。兼子正勝によると、この作品はむしろ「関係の網の目」のような映像世界を作り上げている¹¹。つまり、兼子は変わりゆく抽

象的な全体として、作品を捉えている。この視点で見れば、多数の登場人物がそれぞれ固有の時間の流れを持っており、互いに影響を及ぼしつつ、関係の全体すなわち作品そのものを、作り変えていくことが分かる。さらに、映画はこのような構成を用いて、変動し続ける関係としての現実世界を、同時に描き出している。しかし、その論述はやはり登場人物および物語の展開に偏っていることは否定できない。ここからは関係の変動という論点を、画面の中に適用させる。なぜなら、登場人物の間だけでなく、ミクロの面において、画面に映される諸要素の間にも、変動する関係性は刻み込まれているからである。

3. 闇と光、画面外

一節で述べた問題意識をもとに、本作における画面外の探求を明らかにするには、やはり自足する画面から分析を始めなければならぬ¹²。シャオスーの持つ懐中電灯に代表される光の探求と、シャオモー（王啓讚）の歌声に代表される音楽の探求、それらが展開する画面を分析対象にする。この選択は、映画の物語内容に基づいているものである。物語内容において、この二人は、閉鎖的な状況を打開するために、さまざまな事件を引き起こす。自足する画面から画面外を探求するということは、

まさにこの二人の物語内容に付随した形で、同時に行われているのである。

すでに述べたとおり、『牯嶺街』はフィックスショットを多用している。台風の夜に停電のビリヤード場で行われる乱闘のショットや、夜の牯嶺街でシャオスーがシャオミンを刺すショットなど、語り草となっている名場面のほとんどは、フィックスショットで撮られている。また、厳密的にフィックスショットでない場合も、カメラが人物に合わせて、少し動くだけにとどまっており、その運動が観客に認知されることはなかなか難しい。本稿は、シャオスー（およびその仲間）が懐中電灯を使用する画面を分析する際に、闇と光の闘争にとりわけ注目する¹³。この闘争は、固定された画面内で相容れずに存在する、闇と光の物理的な増減あるいは配分という、映像のダイナミックな関係性である。以下で、潜在的な画面外がどのように喚起されるかという問題を念頭に置き、闇と光の闘争を考察していく。

ここで、台風の夜の復讐を取り上げる¹⁴。この有名なシークエンスは、最初の山場を形作り、盛り上がりつつきた緊張感を、起爆させることでいったん解消する。シャオスーとハニ一の弟リャンソウ（王柏森）は、地元のギャンググループに付き従い、敵である「二一七」の拠点ビリヤード場にやってくる。リー

ダーは一人を刀で切り倒した後、奥の部屋に敵がまだ潜んでいることに気付く。シャオスーとリャンソウは裏のドアに回り、ほかのメンバーはそのまま奥に向かう。カメラは次に、ロングショットで、「二二七」のメンバーがいる部屋を捉える。突然の停電で、画面が真っ暗になった後、誰かが蝋燭に火をつけるが、危険を感じたボスの山東（楊順清）は、すぐに火を吹き消す。暗い画面は一〇秒ほど続く。不安の中、懐中電灯の光がその暗闇を切り開き、戦いを宣告する。停電から後の乱闘までは、一つのフィックスショットで撮られている。激しく揺れ動く懐中電灯の光は、画面を可視化するが、そこには動きの断片しかなく、結局何が起こったかはよく分からない。乱闘が終わった後、シャオスーは懐中電灯を持って、奥の部屋に入っていく。暗闇の中で、懐中電灯の光が多方向に向けられて室内を探索し、最後に瀕死の山東を照らし出す。乱闘の後のショットも、ほかの数多くのショットと同じように、人物を追うためのカメラの運動が少し入るが、やはり冷静に一つのロングショットで撮られている。山東のガールフレンド「クレージー」（倪淑君）が、シャオスーの背後から現れ、その光は彼女にも向けられる。「クレージー」の目の前で山東が息を引き取るのを見て、シャオスーはゆっくりと去っていく。

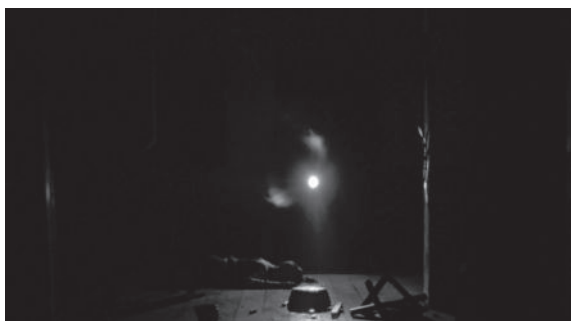
復讐を挑む少年たちは、闇の中に潜む敵を、懐中電灯の光に

よって照らし出す。さらに、その光は闇を切り開くようにも見え、刀と同様に振り回されることで、復讐の道具にさえなる。映画のこの時点で、シャオスーの怒りはたまってきた。直前に憧れのハニーは山東に殺害され、自分も学校での揉め事で怪我を負う。シャオスーは目下の窮境から脱出すべく、未だにない別様の世界を夢想し、そして行動に訴える。彼が何度も見せている、顎を上げて相手をいつまでも見続ける固い表情は、決して屈服しないという証明である。ここで、シャオスーが実践しているのは、まさに父親とハニーの教えであり、「自分の未来が自らの努力で決められることを信じなさい」ということである¹⁵。物語内容のレベルにおいて、闇の中への光の導入は、シャオスーが自らの努力によって現状を変えたいという意味で理解できる。

闇を背景に、懐中電灯の光はフレームを侵犯する。これらの画面が強烈な印象を与えるのは、暗闇の中へ一つの光源を導入するという、映画史においても記憶すべき優れた演出に由来するのではないだろうか¹⁶。懐中電灯などの光源は無限の彼方に光を届ける。逆にフレームは何よりも一つの限定になる。カメラをあまり動かさずに、懐中電灯とその発する光すべてをフレームに収めることは、ほぼ不可能である。このような光源を、静止状態のフレームに取り入れれば、彼方まで届く光は、必然

的にフレームを破ってしまう。この時、フレームは「物理的」に破壊され、もはや自足する画面ではなくなるように見える。

しかし、闇と光の闘争によって生み出された潜在的な画面外が、依然として自足する画面から出発している。潜在的とは、画面に対する否定ではなく、画面内の明暗の配置による一つの効果のことである。光源としての懐中電灯は、画面外に移行するわけではなく、「画面の内部にとどまり、闇と光の配分をそのつど変えていく。乱闘の後のショットでシャオスーが持っている懐中電灯は、今度はまるで油絵の筆のように、暗闇の黒というキャンバスに、光という絵の具を塗っていく。そして、絵画の形象が絵の具の効果であると同様に、暗闇を切り抜く光の通路も、画面外を実際に作り出すわけではなく、明暗の配分によって画面外というものを想像可能にするのである。このような画面の内部の要素のみで、間接的に示される画面外は、バーチの言っている「想像的」な画面外に分類できる。「想像的」な画面外は「具体的」な画面外と異なり、映像によって具現化されることなく、観客の想像に頼らざるをえない¹⁷。この意味において、人物の出入りと違って、闇と光の闘争は自足する画面の一つとして考えられる。奥の部屋に入ったシャオスーが、真っ暗な空間を探索する際に、観客のいる方向にまっすぐ懐中電灯を向けることは、何度も起こる。光はまるでスクリーンを破つ



©1991 Kailidoscope

て噴出してくるかのよう
だ。光・源・を・撮・る・際・の・矛・盾
は、闇と光の闘争におい
て、見事に可視化される。

闇を切り開き、フレーム外に向かう光は、映像の画面外を想像的に喚起する。オーモンらの定義によれば、画面外とは「画面には含まれないが、観客にとつては何らかの仕方で想像的に画面とながつている諸要素（人物やセットなど）の総体」のことである¹⁸。この定義では、持続時間がまだ導入されていないため、静止した映像の画面外だけが問題になっている。実際、映画の画面外は、絵画とはつきり区別されることなく、空間概念だけに回収されがちである。しかし、画面の定義と同じく、映画の画面外も時間のアスペクトを有するものであるはずだ。大石和久によると、写真と絵画の画面外は見えないまま

固定されるのに対して、映画の画面外は、カメラの運動によって具体化される。その画面外と画面の動的な関連は、質的な変化としての持続を表現する¹⁹⁾。映画において、画面外と画面内はたえず交換を行うので、画面外には、持続時間が欠かせないものとなる。シャオスー（およびその仲間）が懐中電灯を使用する画面では、懐中電灯がまるでコントロールから逸脱したかのように、多方向に向けられ、画面の中を揺れ動く。乱闘のシヨットは特に顕著である。切りかかる刀と同調した光の激しい動きは、戦いの残酷さを強調しただけではなく、画面外の空間に、持続時間も付け加えた。闇と光、両者の闘争はまさに持続時間の次元を開示する。

『牯嶺街』から、より豊かな画面外を見出したが、一つの問題点がなお取り残されている。つまり、画面に映されているものとの等質な連続性である。オーモンらはこれを「画面と画面外空間との均質性」と呼んでいる²⁰⁾。つまり、画面外は画面の延長にすぎない。本稿ではのちに音楽を分析する際に、別の非均質的な画面外概念を取り上げる。

分析をまとめよう。本稿は闇と光の闘争を切口に、シャオスー（およびその仲間）が懐中電灯を使用する画面を分析することで、その画面には、画面外に向かう運動があることを明らかにした。つまり、闇と光の闘争において、光は、持続時間を

持つフレーム外という意味での画面外を想像的に喚起する。しかしながら、先ほど分析した映像の画面外は、画面との均質性という限界を内包している。

4. 音楽による画面外

本稿は以上のような分析の限界を乗り越えるために、代補的な読解を提言する²¹⁾。すなわち、自足する画面を彩るもう一つの要素、音楽を分析することによって、潜在的な画面外のさらなる可能性を見出したい。懐中電灯が光の探求を代表するものならば、シャオモーの歌声は、まさしく音楽の探求を浮上させたと思われる。二人の登場人物を二種類の探求に割り当てたうえで、並べて分析する根本的な理由は、シャオスーとシャオモーは異なる手段を通して、ともに画面内から出発し、画面外を思考しているからである。

4・1 音楽の使用と画面外

『牯嶺街』の少年たちは、小さな島である台湾で暮らしているが、外部世界の情報にいつも敏感に反応する。一番の証拠は言うまでもなく、アメリカの最新のロックンロールである。シャオモーはロックンロールを画面内へ積極的に呼び寄せるこ

とによって、未だないものを夢見る。換言すれば、ロックンロールを歌うことで、外部世界のアメリカに触れようとする。したがって、シャオモーとシャオスーがともに画面外を思考しているという論点は、まず物語内容のレベルにおける、光または音楽の導入による現状の変容として解釈すべきである。監督エドワード・ヤンはインタビューで、「少年たちは、歌っている歌詞の内容も理解していない」、映画の中のロックンロールは、「世界で何か別のことが起こっているという確信そのもの」と述べた²²。

これから実際に唯一「リトルパーク」で歌唱する画面を取り上げ、シャオモーの歌声の特徴について考えてみる。このシークエンスは映画の冒頭、「二一七」の拠点ビリヤード場のシークエンス後に置かれ、登場人物とその間の関係を紹介する役割を果たす。カメラがロングショットで、二階建ての建物を捉えると、音楽が聞こえてくる。次のショットで、カメラは「リトルパーク」内に入り、歌っているリヤンソウとバンドのメンバーを正面から映し出す。補足すると、リヤンソウを演じる王柏森は、実際にプロの歌手でもあり、シャオモーの歌を含め、『牯嶺街』の挿入歌はほぼ王が担当している。リヤンソウがここで歌っているのは、Frankie Avalonのヒット曲 *Why*（一九五九年）である。ほかの登場人物が映るショットも挿入される



©1991 Kailidoscope

が、音楽は中断なく聞こえる。リヤンソウは途中で歌をやめ、ズル（陳宇宏）と喧嘩になるが、シャオモーは女性的な声で、最後までこの曲を歌い上げる。喧嘩の後、シャオモーはふたたび舞台上がり、*Rosie and the Originals* の曲 *Angel Baby*（一九六〇年）をソロで披露する。天使のようなその歌声は、時間さえ止めるかのように響く。この曲は十四歳の少女が作曲して

ヒットしたものであり、シャオモーはここで、十代の少女の声を見事に再現している。

カメラは魅惑されたかのように、*Angel Baby* を歌うシャオモーを見つめる。続いてショットが突然変わり、外にいるシャオスーと一人の少女の切り返しにつながる。二人の会話は『牯嶺街』の最大のサスペンスにかかわるという意味で、物語内容において非常に重要な

シークエンスである。しかし、ここでもより重要なのは、やはりシャオモーの歌声である。その独特の歌声は、シャオモーを映す画面の諸要素から突出し、まるでフレーム外に向かうかのようだ。画面の中だけではなく、切り返しショットが提示した隣接の空間においても、シャオモーの歌声は響き渡るのである。

ミシェル・シオンは音楽の演奏を撮る場面において、映像は果たして音声を閉じ込めることができるのかという問題をめぐって議論を展開する。

つまり、音楽の音の強さや鮮明度の増大は、音を空間内に拡散し、スクリーンの境界を越えさせ、映画の場を、スクリーンからホールへと移行させる傾向を持つ。もっと正確に言えば、スピーカー全体によって規定される広い音響空間の中に音楽を位置づける傾向を持つ²³。

シオンはあくまでポップミュージックとロックンロールに言及する文脈の中で、以上のことを述べた。一方、「話し声」と「歌い声」の区別では、後者が「揮発性」を持つことも述べた²⁴。シャオモーは生身の声でロックンロールを歌唱するため、シオンの議論と見事に接続できる。自足する画面の中のシャオモーの歌声は、画面外に向かう拡散的な性質を持つ。切り返し

ショットが提示した隣接の空間に浸透するシャオモーの歌声は、まさしくこの性質を立証している。さらに、音楽が必然的にもたらす持続時間と合わせて考えると、シャオモーの歌声が切り開いた潜在的な画面外は、シャオスーが懐中電灯によって見出したものと、類似している。類似しているからこそ、均質性に基づく画面の延長にすぎない、という後者の限界に引きずられている。

4・2 「オフの音」と「語り」

しかしながら、シャオモーの歌声は、さらに非均質的な画面外に届いていないだろうか。手がかりとして、映画の音に関するシオンの分類を参照しよう。なぜなら、シオンの提出した分類は、画面外の音声を細かく捉えるところから出発し、実際に画面外を、さらに分割したものだからである。周知のとおり、一般の音声に関する二分法、すなわち「音源が見える」画面内の音声と、「音源が画面では見えない」画面外の音声という分類に対して、シオンは画面外の音声を区別し、第三の分類を導入する。つまり、「フレーム内の音」と「フレーム外の音」と「オフの音」である。簡単に説明すれば、「フレーム内の音」は、音源が画面内にある音声で、「フレーム外の音」とは、音源は画面内にないが現に映っている画面と同じ時空間にある音声の

ことである。それに対して、「オフの音」は、画面と同じ時空間に場所を持たないものとされる。この音声は位置する「オフ」の水準は、まさに画面と非均質的な画面外である。伴奏音楽やナレーションがその代表とされている²⁵。補足しておく、音源の場所はいくまで観客の想像の所産にすぎず、映画の音声は全てスピーカーから物理的に聞こえている。シオンの分類は問題を含んでおり、音源の視覚的な準拠のほかに、音源が同じ時空間にあるかどうか、という物語世界レベルの準拠を同時に設ける。判断の基準が二重になっているからこそ、のちに「幻聴的存在者」という収まりの悪い概念を持ち出さざるを得ない²⁶。しかし、映画の音声という捉えがたいものを、分析可能にするシオンの努力は、評価すべきである。画面外を分析する本稿は、シオンの分類自体を批判することができない。むしろ、さほど注目されなかったシオンの画面外に関する思考をあぶりだし、その有効性を認めた上で再検討を試みたい。

また、ドウルーズは「フレーム外の音」のような、画面と連続して均質性に置かれる画面外を、「相対的なもの」と呼び、別の「絶対的なもの」と対置させる。ドウルーズによると、後者こそは、連続的に性質変換を行う持続、すなわち「全体」を表現するのである²⁷。のちに映画の音声を論じる章では、この画面と非均質的な「絶対的なもの」は、具体的に「オフの音」

と結び付けられる²⁸。つまり、音源を特定できない「オフの音」は、「絶対的なもの」として、画面に、新たな次元を付け加えることができる。サイレントと異なるトーカーは、音声をういて新たな次元を作り出すことによって、大きな功績をあげていると、ドウルーズは言う。たしかにこの非均質的な画面外は重要である。しかしながら、「オフの音」によってしか作り出せないわけでもない²⁹。本稿は、シャオモアの歌声から、非均質的な画面外、すなわち「絶対的なもの」への通路を見出していきたい。

これから「フレーム外」から分離される「オフの音」というシオンの概念を経由し、シャオモアの歌声が届いた非均質的な画面外を説明する。ただし、その前に、この概念自体を考察する必要がある。「オフ」の水準＝非均質的な画面外は否定的にしか捉えられないという点を、定義しなおすべきではないかと思われる。たとえば、映画の一場面で、聞こえる音声が画面内に音源を持たず、さらに隣接する時空間の中にも存在しないとされるときに、それは「オフ」の水準に位置づけられることになる。しかし、もっと厳密にこの概念を定義するすべはないだろうか。シオンは映っている画面の時空間を基準として、この概念を定義した際に、あいまいさを残してしまったが、その時空間が指しているのは、物語空間のことである。砕けた言い方

をすれば、「オフ」の水準は、物語内容と異なるとシオンは言っているのである³⁰。自明ではないにせよ、物語論はすでに導入されている。周知のとおり、映画の物語論を打ち立てた代表的な研究者は、デイヴィッド・ボードウェルである。ボードウェルは言語学に基づく文学物語論の映画への転用を批判したにもかかわらず、提出した物語の三つの審級は、文学物語論とほとんど変わらない。ここで、文学研究者ジェラルド・ジュネットの著作を直に参照し、「物語内容」「物語言説」「語り」という用語を使う³¹。「物語内容」とは「意味されるもの」、すなわち物語の内容のことで、「物語言説」は「意味するもの・言表・物語の言説すなわち物語のテキストそれ自体」を指しており、作品を構成する物質的な材料全般を含む。「語り」とは、「物語を生産する語の行為と、広い意味ではその行為が置かれている現実もしくは虚構の状況全体」のことである³²。「フレーム内」と「フレーム外」の音声は「物語内容」に属しており、「オフ」の音声はそこに属さない、というのが恐らくシオンの捉え方であろう。とはいえ、「オフの音」はやはり映画の物語に寄与するもので、その区分におけるほかの審級に、振り当てて考えることは可能である。たとえば、オーモンらは「物語世界外」に属する伴奏音楽、いわゆる代表的な「オフの音」を、「物語言説」の中に投げ込む³³。しかし、

この処理は映画のすべての音楽を同じものに還元してしまうため、分類自体は不可能となる。当然「オフの音」という分類から、シャオモーの歌声を分析することもできなくなる。

ここで、残された唯一の審級、すなわち「語り」と「オフの音」の関連性を論じてみる。「オフ」の水準を「物語世界外」として理解するというシオンの考え方は、そのままオーモンらに受け継がれる。最近の研究、たとえば長門洋平の著作の中でも、その事情は変わらない³⁴。しかし、忘れられていたかもしれないが、この概念はジュネットの物語論研究の中で、すでに出現していたものである。ジュネットは、物語世界の外部という否定的な意味からほど遠い、まさしく「語り」の水準を説明するために、「物語世界外」を定義した。

すなわち、ある物語言説によつて語られるどんな出来事も、その物語言説を生産する語り行為が位置している水準に対して、そのすぐえの物語世界の水準にあるのだと。ルノークル氏によるその虚構の『回想録』の執筆は、第一次の水準で遂行された（文学的）行為であるから、この水準を物語世界外 *extradiégétique* の水準と呼ぶことにしよう³⁵。

ここで『ある貴族の回想録』の具体例が挙げられたが、重要なのは、「物語世界外」は語る行為、すなわち「語り」が位置する水準であるということだ。ジュネットが「オフ」という用語を使うとすると、同じく「語り」の水準を指すことになるのは想像しやすい。したがって、「物語世界外」という言葉を用いて、「オフ」の水準を囲もうとする際、もともとその概念とセットとなっている「語り」の水準と、交換可能であるかについて論じることができる。さらに、それを論じなければならぬだろう。

この論点はきわめて単純である。つまり、シオンが見出した画面と非均質的な画面外、すなわち「オフの音」が、意図せず「語り」の水準を開示したということだ。非均質的な画面外として定義される「オフの音」とは、語る行為の水準なのである。³⁶

4・3 非均質的な画面外へ

「オフの音」がシャオモーの歌声と響きあうようになるのも、語る行為を通してである。つまり、シャオモーの歌声は、すでに述べた非均質的な画面外「オフの音」と同様に、「語り」の水準に位置し、語る行為を顕在化させるものだと考えられる。ところで、映画において語る行為が顕在化するのとは、一般的に

どのような条件においてであろう。クリスチャン・メッツが大いに参照した言語学者エミール・バンヴェニストによると、言表行為が顕在化する契機は、特定の人称（一人称と二人称）と現在時称の使用に限る³⁷。映画における物語内容生産のシステムの一つの言表行為として捉えるメッツにとっては、その契機は、フィクションを生産する映画装置そのものを暴露する手段でもあるはずだ。一方、ボードウエルは、このような言語学の映画研究への転用を批判している。ボードウエルの主な論点、すなわち映画で、言語学における人称代名詞を設定できないというのは、的中していると思われる³⁸。ボードウエルはさらに文学理論の影響を退けて、映画において語り手を設けない。

ストーリーを構成するための一連の暗示の組織化として、語りを理解すべきだと私は提言する。これは発信者ではなく、メッセージの受信者を仮定する³⁹。

この論点のちにメッツに受け入れられ、「非人格の言表行為」という用語に帰結していく。メッツによれば、言表行為の痕跡が抹消される「透明な映画」はなく、すべての映画に、その痕跡が残されている。ただし、ドキュメンタリーのような非物語映画にも適用できるといったメリットがあるため、語る行為で

はなく、言表行為という用語が望ましい。さらに、ボードウェルが述べたように、映画において人称的な語り手が基本的に不在であるゆえに、映画の言表行為は、「非人格」的なものとなる⁴⁰。その「非人格の言表行為」の痕跡を見つける作業は、不可能ではないが困難であろう。ボードウェルもメッツと同様、映画において語る行為が、必ず顕在化すると主張している。

「顕在的な語り」は、自らが無限の情報量を操作していることに「自己意識」を持つ。ここで挙げられた例の一つは、「モンタージュ・シークエンス」、すなわち時間の大幅な省略である。情報を意識的に操作するという映画の語る行為が、時間の編集を通じて浮上してくる⁴¹。物語内容に注釈機能を施す伴奏音楽の使用も、情報の操作という面から見れば、語る行為が顕在化する契機だと言えるだろう。

以上で紹介してきた映画における語る行為が顕在化する一般的な条件と異なり、ここでは、ジュネットに寄り添って、ある特殊な事態を検討してみる。ジュネットによると、「語り」は、物語言説に残された痕跡によってしか捕獲できないものである⁴²。とはいえ、ジュネットは「語り」の審級を分析する際、物語言説からどのように痕跡を読み取るかを、述べたわけではない。むしろ、ジュネットは痕跡から発見した「語り」の置かれる状況に、時間・水準・人称という三つの面から焦点を当て

た。その読み取り方法を追跡してみれば、時間の分類では、動詞の時間表現（過去形か現在形か）から、人称の分類では、人称の使用（一人称か三人称か）から痕跡を読み取った、ということは言える。これはさきほど言及した、バンヴェニストの言表行為に関する論点と一致する。特に面白いのは、水準の分類で転説法が紹介される時である⁴³。「語り」が異なる水準の間を移動することは、転説法と呼ばれる。語り手が読者へ直接呼びかけることは、一番わかりやすい例であり、映画におけるカメラ目線の効果と近い。ここで、ジュネットは物語世界に現れる一種のずれ＝裂け目から、「語り」の痕跡を読み取るようにする。文学と映画というメディアの違いがあるにせよ、この方法は以下の分析にとつて参考になると思われる。

シャオモーが歌唱する画面から、語る行為の痕跡が、同じように読み取れるのではないだろうか。というのは、シャオモーの男性の身体と女性的な歌声の間には、ずれが存在するからである。シャオモーは背が低く、魅力的とはいえない男子学生であるが、不思議な声を持っている。実際にシャオモーの歌声はリャンソウを演じる王柏森のものであり、プロの歌手による吹き替えである。また、シャオモーは作中で、よくテープレコーダーを弄っており、結末で自分の歌声を磁気テープに録音する録音されることによって、歌声は自らの生まれる時空間から切

り離され、ますますシャオモー本人から離れていく。つまり、本人との距離―遠隔が強調される。一節で述べたように、『牯嶺街』における自足する画面は演劇に近く、反映画的な試みであるため、それを実践する映画は限られている。しかし、画面内でイメージと音声のずれを展開するという具体的な演出に関しては、『牯嶺街』は決して孤高の作品ではなく、むしろほかの映画と響きあい、一つの系譜に属している。たとえば、マルグリット・デュラスおよびジャン・マリ―・ストロップとダニエル・ユイレの作品も、よくイメージと音声のずれを唐突に呈示する。また、『マルホランド・ドライブ』（二〇〇一年）の終盤、無名の女性歌手が舞台で歌唱し、彼女が倒れた後でも歌声が続くショットは、非常に有名であり、音声とイメージとの結びつきが恣意的であることを観客に明かす。これらの映画は、イメージに付属しない声を唐突に示す。両者のずれを物語内容に利用するというより、そのまま呈示し、わざわざその不自然さを際立たせることに力を入れているように思われる。『牯嶺街』におけるシャオモーの歌声も、この系譜に帰属させることが可能だ。シャオモーのイメージと歌声のずれは、確かに独創的ではないにせよ、『マルホランド・ドライブ』の演出を予言し、さらに自明ではない画面外のもう一つの可能性を、ふたたび戦略的に引き出そうとする点において、評価すべきではない

だろうか。本稿の文脈に即して言えば、この演出されたずれによって、語る行為の水準という非均質的な画面外が生産される。この点が重要である。

そもそもイメージと音声のずれを観客に見せるのは、エドワード・ヤンの一貫したやり方でもある。同じ対象に対する異なる捉え方―イメージ、音声、言葉―がなされ、それらが衝突する際に、ずれが生じる。『ヤンヤン 夏の想い出』（二〇〇〇年）では、殺人犯の少年が、非常に痩せているにもかかわらず、周りの人に「デブ」と呼ばれていた。実際に、『牯嶺街』の中でも、ほかにいくつかの例がある。シャオスーが殺人で逮捕された後、事前に書いた手紙が警部によって読み上げられるショットがある。手紙の最後に、シャオスーは縦書きで自分の名前の漢字を書き、円でくくった形で署名したが、警部には、その署名がおどけた顔にしか見えなかった。言葉であるはずのものが、イメージとして伝達される。エドワード・ヤンの映画における反復され、顕在したずれは、まさに語る行為の痕跡として画面に刻み込まれ、「語り」の水準を開示する。

つまり、語る行為の痕跡が読み取れることによって、シャオモーの歌声は伴奏音楽と同じく、「オフの音」に分類されうる。「語り」の水準という仲介を通じて、両者は結び付けられてい



©1991 Kailidoscope

る。シャオモーの歌声は、フレーム外へ拡散するにとどまらない。語る行為を顕在させたその歌声は、異なる水準に送り込まれ、非均質的な画面外を産出する。この第二の画面外を、画面の裂け目から見出されるラディカルな「外部」、すなわち語る行為の水準として明確に定義できる。

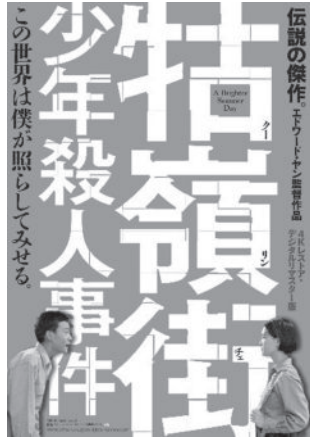
5. 結びにかえて…光と音楽、二種類の探求

以上の分析から分かるように、**光源を撮ることと音楽を撮ること**で、『牯嶺街』は限定され、自足する画面に身を置きながら、潜在的な画面外を探求する。人物の出入りやカメラの運動に頼らない点では、ほかの作品における画面外の作り方とは一線を画す。『牯嶺街』における光の探求と音楽の探求は、それぞれシャオスーとシャオモーによって行われる。二人はともに画面内から出発して画面外を思考していながらも、到達したところは異なる。シャオモーの歌声は、シャオスーの懐中電灯の

光をさらに超え、フレーム外という画面と均質的な画面外のほかに、もう一つの画面外にも届いた。これによって、シオンの提起した「オフ」の水準に存在する語る行為が浮上する。

シャオモーの歌声は、画面内から出発しながらも、ロックンロールを自らから引き出して非均質的な画面外を産出する。

『牯嶺街』におけるこのような音楽の探求は、物語内容にも影響を与えた。シャオモーだけが希望を垣間見るといふ展開を思いつくと、この探求は、物語内容によって同時に肯定されている。まるで光の探求の不十分さを諷刺しているかのように、画面と均質的な画面外しか見出せなかったシャオスーは、シャオミンから「この世界は変わらない」と言い渡される。シャオスーが絶望してシャオミンを刺したことで、その試みは失敗に終わってしまう。一方、非均質的な画面外を見出したシャオモーの歌声が、なぜか閉鎖的な環境を乗り越え、自由な空気が漂うとされるアメリカに到達する。映画の結末に、その遠いアメリカにいたエルヴィスからの手紙がシャオモーに届く。これはおそらく『牯嶺街』の中で、外から画面内への唯一の応答だと思われる。つまり、非均質的な画面外だけが、『牯嶺街』の登場人物および映画の観客に、物語内容の次元において微かな希望を残しているのである。



- ❖BD/DVD 好評発売中
- ❖価 格＝6800 円 (Blue-ray／税抜)、
5800 円 (DVD／税抜)
- ❖発売元＝ハピネット
- ❖販売元＝ハピネット
- ❖提 供＝ビターズ・エンド

注

1 以下で作品名を『牯嶺街』と略す。なお、本稿は二二六分の四時間ヴァージョンのみを取り扱う。

2 この「画面」はジャック・オーモンらの厳密な定義を参照する。オーモンらはフレームという額縁によって境界づけられた平面的な映像に対し、それに基づいて観客が想像的に作り出す立体的な表象空間を、「画面」と呼ぶ。ジャック・オーモンほか『映画理論講義』武田潔訳、勁草書房、二〇〇〇、二二―二三頁。ただし注意しなければならぬのは、どの「画面」も静止したものではなく、つねに一定の持続時間の中に存在することである。なお、本稿は映像の物

質的な額縁を強調する際にのみ、「画面」ではなく「フレーム」という用語を用いる。

3 哲学者シル・ドゥルーズの言葉を借りることにしよう。「閉じられたシステム（総体）は決して、絶対的に閉じられているのではない」。ただし、この「総体」は映画の静止した画面を指している。ジル・ドゥルーズ『シネマ１＊運動イメージ』財津理・齋藤範訳、法政大学出版局、二〇〇八、三三頁。

4 森直樹はその鋭い批評の中で、『牯嶺街』における画面外の重要性を強調し、またその画面外を構成する重要な要素に、音声あげていゐる。森直樹「闇の手触り」『映画時代』三三、一九九四―〇一。

5 アンドレ・バザン「絵画と映画」『映画とは何か』上、野崎敏／大原宣久／谷本道昭訳、岩波書店、二〇一五、三二二頁。また、バザン「演劇と映画」の関連箇所もあわせて参照されたい。バザン、前掲書、二六五―二六八頁。

6 Noël Burch, *Theory of Film Practice*, translated by Helen R. Lane, Princeton: Princeton University Press, 1981, pp.17-30.

7 ミトリによると、この意味の画面外は「顕著でありながら批評によって無視されてきた」。Jean Mitry, *Semiotics and the Analysis of Film*, translated by Christopher King, Bloomington: Indiana University Press, 2000, p.82.

8 ショット間のモンタージュだけではなく、ショットの画面自体を再

評価すべきではないかという文脈にかぎっては、ドゥルーズの『シネマ』に対する中村秀之の批判は参考になる。中村によると、『シネマ』では優位に立っているのはつねに「精神的なもの」へ開かれるモンタージュであり、カメラの動きがないリュミエール映画は積極的に排除されたのである。ただし、厳密に計算されたフィックスショットを分析する本稿のスタンスは、主体の操作によらないイメージ自体の力を評価する中村論文とは正反対である。中村秀之「映画の全体と無限——ドゥルーズ『シネマ』とリュミエール映画」『立教映像身体学研究』第三号、二〇一五—〇三、五二—七二頁。

9 ジョン・アンダーソン『エドワード・ヤン』篠儀直子訳、青土社、二〇〇七、一〇四、一一三頁。

10 蓮實重彦『映画狂人日記』河出書房新社、二〇〇〇、三四—三五頁。

11 兼子正勝「イメージ批判——エドワード・ヤンの場合」『シネティック』一、洋々社、一九九三、二〇八—二二頁。

12 本稿は観客の想像よりも、映像と音声重視して画面の分析を行う。というのは、実際の映像と音声がなければ、いかなる想像も生まれないからである。

13 ここで「画面」と「ショット」の違いを説明することはおそらく無駄ではないだろう。繰り返しになるが、「画面」はフレームによって境界づけられた平面的な映像と観客の想像がともに作り出した、一定の持続時間の中にある表象空間である。これは映画の映像の性質

を捉える概念であり、一般的に映像を分節するための「ショット」という概念と、出発点はやや異なる。「ショット」から取り出された一部の映像は「画面」となるし、逆に「画面」を長らく分析する際に、「ショット」全体もその対象となるだろう。

14 ほぼ真つ暗なスタジオで、シャオスーとシャオミンが初めてハニー（林鴻銘）について語るショットや、シャオミンが通り過ぎていく戦車を懐中電灯で照らし出すショットなど、懐中電灯が効果的に使用される例はほかにもあり、それらを分析することも考えられる。しかし、台風の夜のシックエンスは映像および物語内容上もインパクトが強く、闇と光の闘争を分析するにあたって、一番相応しい選択ではないかと思われる。

15 闇と光の闘争という観点は、必然的に映画の物語内容と響き合う。シャオスーの周りに、つねに二種類の声が聞こえる。シャオミンのセリフ「この世界は変わらない」はあまりにも有名である。しかしそれに対抗する声も存在する。シャオスーの父親は学校で先生と喧嘩し、帰り道でシャオスーに教える。「自分の未来が自らの努力で決められることを信じなさい」。そして、シャオスーの精神的な父親に当たるハニーは言葉ではなく、自分の行動によって同じことを彼に教えこむ。

16 光源をフレームに取り入れること自体は珍しくなく、すべての映画に見られる現象である。しかし、管見では光源とフレームの矛盾を

テーマにする映画はなかなか見られない。昨今の例では、熊切和佳監督による『私の男』（二〇一四年）の冒頭で、カメラが意識的に光源を撮ると同時に光は逆にフレームを横切るという同じ処理を行い、現在から未来に貫くかつのトラウマの時間性を描き出している。

17 Noel Burch, *op.cit.*, p.19-22.

18 オーマンほか、前掲書、二四頁。

19 大石和久「映画空間について——映画のオフ・スクリーン論」『美学』一九〇号、一九九七、六二—六七頁。

20 オーマンほか、前掲書、二七頁。

21 この「代補」はレイ・チョウの意味で使っている。レイ・チョウはチェン・カイコーの『黄色い大地』（一九八四年）を取り上げる際に、イメーজから論じることは必ず限界にぶつかるため、音楽から作品を読解することを提言し、よりラディカルな戦略を発見した。

レイ・チョウ『プリミティヴへの情熱——中国・女性・映画』本橋哲也／吉原ゆかり訳、青土社、一九九九、一四一頁。

22 梅本洋一『映画が生まれる瞬間——シネマをめぐる12人へのインタヴュー』勁草書房、一九九八、七七頁。

23 ミシェル・シオン『映画にとって音とはなにか』川竹英克／ジョジアヌ・ピノン訳、勁草書房、一九九三、二七二—二七三頁。傍点原文のまま。

24 シオン、前掲書、二六一頁。

25 シオン、前掲書、三一—三三頁。なお、シオンは「フレーム」という用語を用いるが、本稿の「画面」と同じものを指していると考えても差し支えない。

26 音源を持たない「幻聴的存在者」の音声は、物語世界に存在するので「オフの音」ではないが、画面の内と外に遍在するという意味で「フレーム外の音」とも言い切れない。シオン「身体を持つことの不可能性」スラヴォイ・ジジェク編『ヒッチコック×ジジェク』鈴木晶／内田樹訳、河出書房新社、二〇〇五。

27 ドウルーズ、前掲書、三一—三五頁。ただし、ここで論じている「画面」（ドウルーズの用語は「フレーム」だが）は本稿の定義と異なって、静止したものだと思う。

28 ドウルーズ『シネマ2＊時間イメージ』宇野邦一ほか訳、法政大学出版局、二〇〇六、三三五—三六頁。

29 ドウルーズは、「フレーム内の音」による非均質的な画面外を創出する例も挙げている。それは、『アンナ・クリステイ』（一九三〇年）以降のグレタ・ガルボの声である。ドウルーズ、前掲書、三三一—三三二頁。

30 ちなみに、「オフの音」の英訳は *non-diegetic sound* となっている。*Diegetic* の語源は *diegesis* であり、「物語世界の」を意味する。

31 物語に対する三つの分類から、ボードウェルとジュネットの共通性を見て取る研究者に関して、北野圭介と長門洋平が挙げられるだろ

う。北野圭介『映像論序説——〈デジタル／アナログ〉を越えて』

人文書院、二〇〇九、一九九—二〇二頁。長門洋平『映画音響論

——溝口健二映画を聴く』みずす書房、二〇一四、一四—一五頁。

32 ジェラルド・ジュネット『物語のディスコース——方法論の試み』
花輪光／和泉涼一訳、書肆風の薔薇、一九八五、一七頁。

33 オーモンほか、前掲書、一三六、一二五頁。ここでの「物語世界」
という用語は「物語内容」とほぼ同義で使われている。本稿も同じ
使い方をする。

34 長門、前掲書、二三—二七頁。

35 ジュネット、前掲書、二六七頁。傍点原文のまま。

36 パスカール・ボニゼールはこの意味の異質な画面外を主張している。
オーモンら（二八—三一頁）および大石（六八頁）の紹介を参照さ
れたい。

37 エミール・バンヴェニスト「動詞における人称関係の構造」、「フラ
ンス語動詞における時称の関係」『一般言語学の諸問題』川村正夫ほ
か訳、みずす書房、一九八三。

38 David Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, Madison: University of
Wisconsin Press, 1985, pp.23-24.

39 Ibid, p.62.

40 Christian Metz, *Impersonal Enunciation, or the Place of Film*,
translated by Cormac Deane, New York: Columbia University Press,

2016, pp.143-176.

41 デイヴィッド・ボードウェル「古典的ハリウッド映画——語りの原
理と手順」杉山昭夫訳、岩本憲児・武田潔・斎藤綾子編『「新」映画
理論集成2——知覚・表象・読解』フィルムアート社、一九九九、
一八三頁。

42 ジュネット、前掲書、二五一頁。

43 ジュネット、前掲書、二七五頁。