HOKKAIDO UNIVERSITY

Title	侯孝賢『黒衣の刺客』における緩慢さ
Author(s)	龔, 金浪
Citation	層 : 映像と表現, 12, 111-128
Issue Date	2020-03-10
DOI	https://doi.org/10.14943/92304
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/76903
Type	departmental bulletin paper
File Information	Hou_Hsiao_Hsien.pdf

Hokkaido University Collection of Scholarly and Academic Papers : HUSCAP

侯孝賢『黒衣の刺客』における緩慢さ

龔　金浪

はじめに

『唐宋伝奇』に題材を採った映画『黒衣の刺客』（刺客聶隠娘）（二〇一五）は、『ホウ・シャオシェンのレッド・バルーン』（二〇〇七）以来、八年ぶりに発表された侯孝賢監督作品である。

本作は「武侠映画」として宣伝されてきたが、上映後は疑問の声が多くあがった[1]。その原因を一言で言えば、本作は伝統的な武侠映画と大きな差異があるからである。伝統的な武侠映画にける最も重要な要素は、武術に優れ、任侠を重んじる登場人物によって表される「武」と「侠」である。「劇中の「武」度と「侠」度のバランスは映画によって様々で、「武」（フィジカルアクション）の比率が高い作品も、「侠」（メンタルドラマ）に重点を置く作品もある」[2]。しかし、『黒衣の刺客』では、このような武侠映画に欠かせない「武」と「侠」の要素が両方とも欠如している。「武」におけるアクションの速さと「侠」における感情の激しさは、本作におけるある特別な「緩慢」さに取って代わられている。つまり、もともと刺激的なアクションと明快な物語によって、〈速さ〉を観客に印象付ける武侠映画が、本作ではある逆の相貌―〈遅さ〉によって特徴づけられる。

例えば、ワン・ショットあたりの平均時間（average shot length、以下ＡＳＬと略記）を確認すると、本作のＡＳＬはただ数秒しかない伝統的な武侠映画[3]とは一線を画しており、二六・八秒にも及んでいる。これだけでも本作における「緩慢」さを垣間見ることができる。実際には、ＡＳＬという側面

だけではなく、画面に即して分析すると、「緩慢」さを感じさせる他の要素もしばしば見いだせる。このような映画の全体に漂う「緩慢」さは、本作の武侠映画としての際立った特異性だと考えられる。

実際、先行研究でも、「緩慢」という言葉が頻繁に用いられている。例えば、王大可は本作を伝統的な武侠映画と比べ、本作を「極めて緩慢な」作品と特徴付けている[4]。また、王雪璞は本作のカメラワークの「緩慢」さを指摘している[5]。しかし、「緩慢」に関するこれらの論述は、論者の主観的な感想や局部の映像要素の特徴として、手短に触れるに留まっており、本作品全体における重要な特徴としての「緩慢」さの詳細な検討はまだ行っていない。

本論文は、『黒衣の刺客』全体に漂う「緩慢」さを検討することで、本作の特異性、ひいては侯孝賢監督の作家性を明らかにすることを目的とする。そのため、物語構造を確認しつつ、画面分析を重点的に行う。具体的には、物語の進行に沿って、（一）特権化された日常性（第一節）、ものの存在（第二節）、「シチュエーションシークェンス」（第三節）、過剰な時間（第四節）と四つの観点から分析を行う。

一、特権化された日常性

『黒衣の刺客』はカラー画面に変わるまでに、本作の物語の背景を紹介するために、七分ほどの白黒のプロローグが上映される。このプロローグは三つのフェード・アウトによって、（一）主人公の聶隠娘（ニエ・インニャン）による大寮の暗殺（二）聶隠娘による大寮の暗殺未遂（三）聶隠娘への元婚約者である魏博（ウェイボー）の節度使・田季安（ティエン・ジィアン）の暗殺命令、という三つの場面に分けられている。

一回目の暗殺はすばやく達成される。画面上に受命から待機（観察）、接近、行動、達成への暗殺の過程が完全に映し出され、聶隠娘が「人知れず、首を斬る」ことのできる優れた技術を持っていることが示される。とりわけ、行動の部分では、彼女が林を出て、飛び上がって、匕首でターゲットの頸を斬る一連の動作を三つの短いショット（平均一秒）で示し、行動のすばやさが強調される。つまり、映画の冒頭では一回目のすばやい暗殺によって、本作の武侠映画としての速さと激しさという特性を、一応提示してはいる。しかし、続く二つ目のシークエンスで、「日常生活」の場面によりそれは裏切られる。以下、二回目の暗殺が画面上にどのように表されているのか確認する。

室内で、息子が大寮の手にとまった蝶を掴もうとする画面か

ら、二回目の暗殺シーンが始まる。蝶が飛び去った後、息子は乳母と一緒に鞠で遊ぶ。そしてカメラは息子と息子を見ている大寮の間をパンする。これは本シーンの最初のショットであると同時に、一〇二秒にわたるプロローグにおける最長のショットである。続いて、あおり撮影で横梁から下を見ている聶隠娘の姿を捉え、数秒後、彼女が上から下に飛び降り、画面手前に来る姿をフォローする。そして、大寮が息子を抱きながら居眠りしている様子から聶隠娘の存在に気づいた後の驚いた表情まで、正面のバストショットで捉える。そこからカメラが後ろに引き、フルショットで、目覚めた大寮が驚きながら、本能的に両手で息子を守り、暗殺を諦めた聶隠娘に刀を投げつける場面が映し出される。最後の切り返しショットで、聶隠娘が即座に身を翻し、匕首でその刀を遮り、大寮をじろりと睨みながら、部屋を出て行くところでフェード・アウトする。

二つ目のシークエンスは、以上五つのショットから構成される。ここで着目したいのは最初のショットである。全編における「緩慢」さは、この長回しが嚆矢となっている。これは本作が伝統的な武侠映画から逸脱し始めるところだ。以下、ショットの長さと内容、物語におけるショットの役割という二つの側面からこのショットの特異性と「緩慢」さとの関係性をより詳しく考察していく。

まず、ショットの長さと内容を見ていこう。本ショットの長さはほぼ他の四つのショットの総和の二倍である。定量的な時間から考えても、二つ目のシークエンスにおける本ショットの重要性は明らかだ。しかし、内容から見ると、本ショットは「暗殺行動」との関連性は弱い。つまり、それはアクションを起こす前の待機を表すショットとして存在するものではなく、「暗殺行動」から逸脱したものである。大寮が居眠りし始める場面、すなわち暗殺のための格好の機会を映さず、その代わりに暗殺の機会とは直接つながらない日常の様子が捉えられている。ここに、事件から逸脱して特権化された日常性を読み取れる。これは、アクション的な武侠映画、あるいは、一つ目のシークエンスの速さと激しさに逆行して、「緩慢」さを示すことになる。

次に、物語の側面から見ると、本ショットは「暗殺行動」との関連性が弱いだけでなく、「暗殺行動」と対立している性格を有していることも見出せる。結果から言うと、二回目の暗殺は失敗する。何故失敗したのか、聶隠娘の言を借りれば、「幼な子が可愛く、ためらった」からである。そして、「幼な子が可愛い」ということがまさに本ショットによって提示されていることである。つまり、物語において本ショットは最後に暗殺が諦められた理由を提示するために存在している。より明確に

言えば、この特権化された日常の断片から提示された温情的なもの（幼な子が可愛い）は無情なもの（暗殺＝暴行）を抑え、諦めるまで遅延させている。したがって、この意味で、本ショットは行動（暗殺）の反対面であり、行動の力を弱めるものとして存在している。本作の雰囲気も本ショットによってアクションとは趣を異にするものとなっているのである。

実は、これは本作で特権化された日常性が提示する「緩慢」さの端緒に過ぎない。続いて、カラー画面の本編では、このような「緩慢」さは、より多様に示される。

プロローグの部分には、聶隠娘の「術がすでに成る」（一回目の暗殺）と「道がまだ成らず」（二回目の暗殺）の提示に加え[6]、強いサスペンスの要素（暗殺の任務）が本作の冒頭に注がれている。このようなサスペンス的な幕開けは、ストーリーに対する観客の興味を高めていくとともに、ストーリーを前に進める力とその方向性を映画に与えている。しかし、暗殺の任務が明示された後、ストーリーが即座に暗殺の方向に沿って展開していくわけではなく、暗殺との関係性が薄い日常の断片が繰り返し映し出される。

聶隠娘が家に戻った後に、長い沐浴のシーンがはじまる。まず女中たちが湯の用意をしている過程が二つの長いショットで映し出される。続いて、聶隠娘が沐浴、更衣しているショットと、彼女の脳裏に浮かんでいる過去のショットが交互に映し出され、合わせて四分、八つのショットがある。注意すべきところは、ここで二種類の日常性が提示されている点である。それは沐浴という現在の日常性と記憶の中にある嘉誠（ジャーチャン）公主に関する過去の日常性である。

何故劇的な幕開けの後に、即座に暗殺行動を展開せず、このような非劇的な日常性を呈しているのか。プロローグの二つ目のシークエンスを分析した際にも明らかだったように、これらは映画の最後で、聶隠娘が暗殺を諦めた結末に関わる。侯孝賢自身が言ったように、「この映画はある刺客が殺人できないストーリーである」[7]。言い換えれば、いかに暗殺を諦めたのかが本作の核心となる。したがって、これらの強調された日常性は、殺すことの挫折に繋がるものとしてある。ここでは、沐浴や更衣などの現在の日常性によって、聶隠娘の「刺客」としての無情さを抑えるだけでなく、過去の日常性を導入することによって、彼女を過去との葛藤に陥らせることで、すぐ現在の行動を展開できなくなる状態にさせている。そうすることによって、画面上において暗殺のプロセスが遅延させられていると同時に、物語において行動のエネルギーも解消されている。結果として、このような行動を抑制している日常的な断片によって、われわれに知らず知らずのうちに「緩慢」さを感じさせていく

ことになるだろう。

二、ものの存在

沐浴のシーンの後、聶隠娘は改めて刺客の服を着て、暗殺の行動に入り始める。その直前、「玉玦」[8]に関する会話が映し出される。この会話の場面は、本作において重要な視覚的特徴を提示している。それは空間の流動性である。これは主にフレームの中に流動している物質的なものを導入することで可能になる。本作で視覚的にもたらされる「緩慢」さは、この流動的な空間と緊密にかかわっている。以下、この場面によって提示されたものから、全編にわたり、ものの存在[9]がどのように「緩慢」さをもたらしているのか、詳しく考察していく。

沐浴の後、聶隠娘が中堂に来る。彼女の母親・聶田氏が彼女に玉玦を返し、過去の話を語り続ける。この場面には聶田氏の左側と聶隠娘の右側に風に吹き上げられている帳が人物と半分ずつ画面の左右に位置している。また、以上に挙げた「風―帳」という組み合わせだけではなく、登場人物の顔と後ろの屏風が明るくなったり暗くなったりする「風―光と影」や、環境音からの「風―葉音」などの組み合わせにも強い存在感がある。これらの要素はすべて、画面において「風の存在」を強調している。この点は俳優たちのインタビューの中でも触れられている。スー・チーは、『黒衣の刺客』は、様々なことを待っている過程であり、風や雲、鳥が飛んで来るのを待つことである、と述べている[10]。チャン・チェンも『刺客侯孝賢』において、「いつも全ての人がじっとして、風を待っている、侯監督は人工の風を拒否し、必ず自然の風を要求する」[11]と述べる。そして、撮影を担当したリー・ピンビンも次のように語る。「私たちが聶家や田府を設計するとき、真実を追求することは、一番大事なことだ。だから、フレーム内のものだけではなく、建物以外に日差しや風などの要素も一括して考えている。窓外に流れているものをフレームの中に導入して、空間にある「貫通感」が満ちていこうとしていた」[12]。それでは、このようにフレームに意図的に導入された要素に、何故我々は一種の「緩慢」さを覚えるのか。以下、それを分析していく。

まず、流動的なものに着目すると、本作に映し出されたものがすべて柔らかく緩やかな形で捉えられている。つまり、伝統的な武侠映画の中で激しく緊張的な雰囲気を引き立てるため、強調された疾風や暴雨のような激烈なものは排除されている。本作でしばしば目にするのは帳やロウソクを吹き上げたそよ風、湖の上に踊り子のように立ち昇った水蒸気、谷から緩やかに湧いている霧などである。このような自然に、緩慢に、自律的に

運動している不定形なものが、ある「緩慢」さを提示しているのではないか。

次に、画面内の、動的なものと静的なものの関係から見ると、画面内であまり動かない身振りと緩やかな台詞によって構築された静止感は、その緩やかに運動しているものによって更に際立っている。言い換えると、動的なものによって、画面にある静的なものが強調されている。この点について、詳しく説明していく。

上述の玉決に関するシークエンスは六つのショットがあり、計五分三四秒で、ＡＳＬは五六秒である。一番目のパンショットと最後のドリー・アウトを除き、中間の四つのショットはフィクスで撮られている。登場人物の身振りは少なく、聶隠娘はずっと沈黙し、聶田氏の話す速度も緩やかで、言葉と言葉の間にしばしば一〇秒以上の隔たりが挟まれる。全体から見ると、静的な要素が画面に満ちており、ストーリーに集中しようとする観客に一種の「緩慢」さを与える。そして、画面の周りから吹き込んでくる風は「鳥啼いて山更に幽なり」[13]のように、その静的要素を際立たせており、「緩慢」さもそれによって更に感じ取れる。例えば、本シーンの第四ショットでは、左側の聶隠娘は、玉玦を触りながら、聶田氏から過去のことを聞き、視線を下に落としたまま、全く動かず、ずっと黙っている。右側の帳は風によって緩やかに漂っている。その動的な風が存在しているからこそ、観客にはフレームの中の静的なものがより強く感じられる。視覚における「緩慢」さもその帳の起伏により静的な画面から滲み出ている。

そして、画面の形式と内容の関係から見ると、流動しているものはフレームを突き通す力として、登場人物の感情を発露させ、人物の感情の漂流を視覚化している。前述のように、製作者たちはよりリアルな空間を作るために、流動物を意図的に画面に導入している。また、それらを物語と結びつけて考察すると、ストーリーの意味伝達の機能を持っているということもわかる。ここでは再び前述した風を例として考察してみよう。

映画全体を見ると、風が重要な視覚の位置に置かれることは玉玦（過去のこと）に関する二つのシーン以外ほかにはない。まず、前文に挙げた一つ目のシーンを見ていこう。聶田氏の台詞により、本シーンの内容は主に現在から過去への回想をめぐって展開することがわかる。話し手の思いも聞き手の思いも台詞の進行につれて、現在（フレーム内）から過去（フレーム外）へ運ばれている。それと同時に、画面の形式（視覚）において、フレームの側端に流れているそよ風はフレームを突き通す力としてフレームの制限（現在）を突破し、登場人物の思いをフレーム内の現在からフレーム外の過去へ戻させている。し

たがって、ここでは風が異なる時空を疎通する媒介となり、人物の感情の漂流を視覚化している存在だと言える。

二つ目の玉玦のシーンではどうか。先のシーンでは「風―帳」という装置はただフレームの側端にあり、回想に関わる機能だったのに対し、本シーンでは「風―帳」がフレームの中央に現れる。聶隠娘は夜に田季安の館に忍び込み、玉玦を返した後、帳の背後に隠れ、田季安の過去に関する話を盗み聞く。このシーンでは聞き手と話し手の間に「風―帳」という視覚装置が存在するからこそ、はっきり見えることとあまり見えないこと、過去と現在とが交錯する状況が示される。更に言えば、画面の真ん中にある帳が、人物の視線を遮るために、目前のものがぼやけていくことは、実際に、聞き手の思いがぼやけた眼の前のこと（現在）から、話し手の話によって次第に鮮明になる記憶（過去）に移りゆくということである。したがって、「風―帳」が潜在的なものと現働的なもの、過去と現在の間の切り替え装置のようなものとしての存在となっている。より厳密にいえば、過去と現在が完全に切り替わるのではなく互いに織り合わさった中間状態を形成している。観客は登場人物が現在と過去の間をさまよっているうちに、彼らの内面の密やかな動きを感じ取りながら、その「緩慢」さも次第に明確に感知されるようになる。

最後に、劇の時間とものの運動の時間の関係から見ると、本作において流動しているものによって提示されているものの運動の時間が、通常では加速され圧縮される劇の時間を撹乱したり、乃至は統制したりするような局面がしばしば見られる。先前段で挙げた二つの玉決のシーンでは、風が長い時間にわたって連続的に感じられ、見つめられ、視覚において大きな注目を集めている。チャン・チェンが言及したとおり、本作の風は人工的なものではなく、全て自然的なものである。これらの自然的な風は、ある劇的な時間以外のものの運動の時間を提示しているのではないか。明らかに、このような自然の法則に従い、人工的なものが介入できない、独自性を持っているものの運動の時間は、絶えず事件を進め続け、編集され、事件化された劇の時間とははっきりと異なっている。観客が画面の「風―帳」という装置に心を奪われているとき、ものの運動の時間が劇の時間を上回り、画面上の時間を統制している。これとは反対に、もし観客が登場人物の身振りや台詞に心を奪われていれば、そのとき劇の時間はその本来の統制の地位に戻ってくる。要するに、本作の風のシーンにおいて、ものの運動の時間と劇の時間は互いにせめぎ合う関係にあり、そもそもただ劇の時間に属している映画は、このような二つの時間が混在しているため、遅くなっている。

そして、映画の最終盤では、三分間の長回しの間に、山の谷から涌いてきた霧が次々と聶隠娘の師匠の周りを通過し、画面は霧がわずかではっきりと山が見える状態から、聶隠娘が師匠との決別が示された後、一面の霧で背後の山が全く見えない状態に変化する。この長回しは、薄い霧が濃くなるという変化の過程を表し、風より更に明瞭な形でものの運動の時間を提示している。このシーンの中で、劇の時間はもはやものの運動の時間とせめぎ合う状態ではなく、それが完全にものの運動の時間に統制され、規定され、従属させられている。物語の因果性と連続性はここではものの存在に攪乱され、弛緩させられている。このとき、おのずからある「緩慢」さを覚えるのは必然の結果であろう。

以上、聶隠娘が帰省した後、母親との会話のシーンにより提示されたものの存在から出発し、全編にわたり、主に風ショットと霧ショットに着目し、ものそのもの、動と静の関係、形式と内容の関係、そして劇の時間とものの運動の時間の関係といくつかの側面から、ものの存在がどのように観客に「緩慢」さをもたらしているのかを分析した。次に、物語の進行に連れ、観察の段階に映画はどのような「緩慢」さを呈しているのかを見ていく。

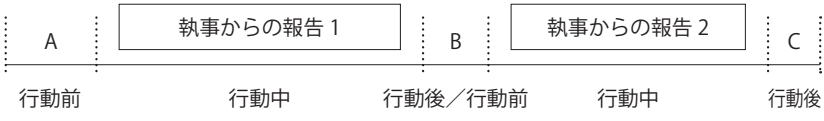
三、「シチュエーションシークェンス」

前節で取り上げた会話のシーンの後、画面は田府の議事庁に転換する。聶隠娘が議事庁の横梁に隠れ、そこで起こることを静かに観察している。この段階において物語を推進する行動主体（聶隠娘）は身を隠しており、伝統的な武侠映画とは全く異なる演出方法が、ストーリーの展開につれて次第に明確になってくる。この特別な演出方法は本段階の「緩慢」さと緊密に関連している。続いては、この点を分析していく。

本作のストーリーの流れは拝命、帰宅、観察、行動、放棄、といった五つの部分に分けられる。観察と行動の間を区切り（第一〇二ショット）として、映画の前半と後半に分けられる。映画の前半では、際立った特徴として、一つのシーンにおいて、行動が明らかに行動前、行動中、行動後の三部分に分節化されているという点が挙げられる[14]。これは侯孝賢の以前の作品群の中に全く見られない特徴である。以下は本作の第九三ショットを例として分節化される行動が具体的にどんな形態なのかを説明していく。

上図は行動要素に基づき、第九三ショットが提示している分節化された行動を直観的な図で現している。

A　前景には、聶虞候が身を斜めにして木の床に座り、頬杖



第 93 ショットの行動構造の分解図

を付きながら考え込んでいる。後景には、帳の後に聶田氏の姿がある。全ての人物が動かない、長さは一八秒である。

B　前景が、対話後に沈黙している二人。後景が、その二人を見ている奴婢。全ての人物が動かない、長さは一五秒である。

C　執事の報告後、聶氏夫婦が沈黙して相対、執事と奴婢も沈黙して相対する。全ての人物が動かない、長さは一〇秒である。

ここで注目したいのは本作、とりわけ観察の段階において、各シーンでは、行動の前後に、必ず数秒以上の何も起きない時間があるということである。本来なら、カメラの中心はストーリーを推進させている登場人物の行動である。だが、『黒衣の刺客』では、カメラが行動そのものだけでなく、行動の前と行動の後にも焦点を当てている。これは本作の行動の構造の面においては特別なところであり、ここに着目したい。しかし、その前に観察段階において行動自体の特異性を指摘する必要がある。

上図に明示した通り、第九三ショットにおいては、行動が二回とも、執事が杖をついて画面に入ることにより導かれている。つまり、行動は画面内の登場人物が主動的に導いているものではなく、外来の要素がフレームに侵入し、元の局面を打ち破ることによって導かれるものとなっている。この行動の受動性は本ショットだけではなく、映画の前半を通しての特徴である。例えば、第五五ショットで田季安が田元氏の部屋に来ることや、第六〇ショットで聶田氏が田興府に来ること、第六二ショットで田季安が瑚姫の部屋に来ることなどはすべて、来る側が来られる側に侵入し、次の行動を導くという図式で働いている。カメラは終始来られる側にあるため、必然的に行動は受動的になる。これも物語において刺客が外来の要素として魏博に侵入し、全ての登場人物を受動的な局面に陥らせているという内容に呼応している。

行動の受動性が認定されたところで、「行動前」を見ていこう。上例の断片Aから見ると、「行動前」のいくつかの特徴が見られる。まず、一〇秒以上の時間登場人物が全く動かず、沈黙している。このような長い時間で何も起きない断片はある静止性を呈している。第二に、カメラは終始登場人物の顔と身体

の姿勢を絞って映し出している。つまり、「行動前」はあるシーンの冒頭として、エスタブリッシング・ショットのような、状況紹介をする機能を持っておらず、直接に物語の状況に入る。第三に、映画は登場人物が何を考えているのかを明確に伝えず、ただ人物の身体と表情を通じてある曖昧な情緒を伝えている。例えば、上例の断片Aの一八秒間で、聶虞候が何を考えているのか、不明である。だが、彼のこわばった表情と硬直した身体から、彼があるジレンマに陥っているということが読み取れる。また第六二ショットの冒頭もそうである。胡姫が一人で帳の後ろで首を傾けてベッドに座って、全く動かないショットが五四秒にもわたる。これは本作における彼女の初登場の場面であり、観客は彼女が誰かさえわからず、彼女が何を考えているのかもわからない。しかし、彼女の身振りから彼女が何かを悩んでいることはわかる。言い換えれば、「行動前」において重要なのは、登場人物が考えていることではなく、身体の姿勢により伝えている雰囲気である。第四に、「行動前」は次の行動の待機あるいは準備ではない。この点については行動の受動性を分析した際にすでに触れた。つまり、次の行動は、「行動前」の登場人物ではなく、画面に外来の人物が入ってくることによって導かれたのである。要するに、「行動前」は物語を推進するために有効なプロットを提供せず（何も起きない）、次の行動との関係も緊密ではない。それでは、なぜそれが提示されるのか。上記の四つの特徴をあわせて考察すると、以下のようにいえるだろう。「行動前」は登場人物の身体を通じて、あるシチュエーションを提示するために存在している。つまり、「行動前」は登場人物が物語においてどんな状況にいるのかを、彼らの顔と身体の姿勢によって長い時間で観客たちに強調している。

次に、「行動後」を見ていこう。前文と同じように、上例の断片Cからは、「行動後」のいくつかの特徴が見られる。まず、視聴面においては「行動前」とほぼ同じである。登場人物が全く動かず、沈黙している。画面上に静的な要素が満ちている。次に、「行動前」と違うところは「行動後」において登場人物の顔と身体の姿勢が何に由来するのか画面上で明確に呈している点である。つまり、登場人物がその時何を考えているのかを我々が読み取れるのである。しかし、このような行動の後にあまり動かない身振りは、我々に一般的な映画においてしばしば見かける、大きな衝撃を受けた人物が何も反応できない様子を想起させる。だが、詳しく比べると、両者の間には大きな差異がある。衝撃を受ける場合は、一般的にはクロースアップ（顔など）で撮り、そしてその時間が短く、ただ数秒の後に意識が戻ってから次の行動に移っていく。だが、本作の場合は、ロングショットやミディアムショットの使用が多々あり、その時間

も長く、一〇秒以上の場合が数多くある。そして、一番大きく異なっている点は、登場人物が行動から受け取った影響はただ人物の身体に残り、次の行動を引き起こさないという点である。これが「行動後」の三つ目の特徴である。つまり、身体が行動結果の「ディスプレイ装置」として、ただ顔と姿勢の繊細な変化によって次の行動の傾向を示し、行動そのものを表していない。映画のシーンはこの静的な画面で終わる。このことから見ると、監督は次の行動にあまり関心を持たず、その代りに、前の行動が今人物に何をもたらしているのかということに関心が高く、長い時間の静的描写でそれを強調している。通常では、行動が次に続く行動を引き起こし、相互に影響を与えあい、ストーリーが前に向かって展開していくという図式は、本作における長い「行動後」によって崩壊しているため、ストーリーの連続感も崩れ、読み取りにくくなっている。それでは、何故監督がこのような次の行動に伸ばさない静的な身振りによって行動からの影響を現しているのか。明らかに、ここでは監督が「行動前」と同じ方法を採用し、登場人物の身体を通じて、ある行動によって更新したシチュエーションを提示している。この更新されたシチュエーションが物語の進展を提示している。

最後に、「行動前」と「行動後」を合わせてみると、本作（とりわけ観察の段階）[15]においては独特な展開方式が見られる。具体的に言えば、ここでは、外部の要素に導かれた行動が、登場人物の身体によって提示された前後のシチュエーションに挟まれ、一般的な行動から行動への繋ぎで、ストーリーを前に推し進めるという図式が特別なシチュエーションからシチュエーションへの図式に取って代わられている。これも本作と伝統的な武侠映画との決定的な分岐点である。言い換えれば、ストーリーがシチュエーションと更新されたシチュエーションの交替の中に前に進み、行動がシチュエーションを更新するために存在しているのである。ここでは、伝統的な武侠映画と全く異なり、行動ではなくシチュエーションを中心にする演出方法が浮上してくる。ここでは、この特別な演出方法によって構築されているシークェンスを「シチュエーションシークェンス」と名付けたい。

以上の「シチュエーションシークェンス」に辿り着く過程から、この演出方法が本作における「緩慢」さと緊密に関連していることが読み取れるだろう。その「緩慢」さは、ただ動かず沈黙している登場人物によって提示されている静的な視聴面において表現されているのみならず、「シチュエーションシークェンス」が様々なレベルで行動を抑制しているという裏面にも深く関わっている。まず、シチュエーションを提示している身体はいつも静的な状態である。あるジレンマに陥っているあ

るいは大きなショックを受けているような身体が行動不能の特性を現している。これは身体による行動への抑制である。次に、カメラはいつも、行動を能動的に導いている側と距離を置き、受動的に行動を受ける側に近寄り、客観的な方式で行動の進展を表している。これはカメラによる行動への抑制である。第三に、「行動前」によって提示されたシチュエーションがまもなく起こる行動と非因果関係であり、「行動後」によって提示されたシチュエーションも次の行動に伸ばされない。つまり、シチュエーションが行動を拒否しているという状態が以上の分析から見られる。そして、行動がいつも前後のシチュエーションに挟まれ、行動から行動への連続性が前の「行動後」と次の「行動前」という二つの静的な断片によって読みにくくなり、行動ラインもばらばらに崩されている。これは分節化される行動の構造による行動への抑制である。これらの「シチュエーションシークェンス」からの行動への抑制が存在しているからこそ、観察の段階において、しばしば緩慢という感覚が生じるわけである。

四、過剰な時間

観察の段階の後、映画は行動の部分に入る。つまり、聶隠娘が暗殺を実行するための行動を取り始める。この段階において、聶隠娘の行動様式が観察という隠された静的様式から行動という明確に見える動的様式に変化することに伴い、映画の空間も前半の室内と庭園から視野の広い室外に変わり、ばらばらに崩されている行動ラインも次第に明らかに見えるようになる。物語においては、田興一行の救出から、精精児との決闘、胡姫の救出、さらに師匠との決闘、そして最後に田舎に戻るまで、すべてのプロットが明確な行動中心である聶隠娘をめぐって展開している。とはいえ、伝統的な武侠映画に満ちている速さと激しさは依然として見えない。何故かというと、観客に「緩慢」さを感じさせる場面が数多くあるからである。それは主に、過剰といえる歩行ショットとプロットから独立している風景ショットによって表されている。

まず、歩行ショットを見ていこう。運動感を強調するために、空に昇ったり降りたりする上下運動を多用する伝統的な武侠映画と異なり、本作では平地における水平運動の歩行ショットが頻出する。映画の後半、聶隠娘の動向が見えるようになる。彼女が自ら観察した物事に対して反応し、主動的に事件に介入し、観察者から行動者に変わる。前述のように、行動の段階においては、人物の行動が連続的に展開できるようになっている。この段階において、行動に関する際立った特徴は毎回の行動の前

映画の断片	『黒衣の刺客』ショット 139〜141	『空山霊雨』ショット 1〜14
長さ	142 秒	153 秒
ショット数	3	14
ASL	47 秒	11 秒
フレーミング	第 139、141 ロングショット、第 140 フルショット	ロングショットからミディアムクローズアップまで、交替で使う
内容	一行は山谷、洞窟、田舎を歩いている；明確な時間を提示することがない	一行は平地、山林、山の坂などを通過する；日没から正午まで
音声	足音、馬蹄音、環境音	主に背景の音楽、人物の足音が弱い

後に人物の歩行ショットが数多く登場することになる。田興の救出、精精児や師匠との決闘の前後には、聶隠娘がひとりで歩き、或いは他人と同行するショットがしばしば見られる。以下に第一三九、一四〇、一四一ショットを例として取り上げよう。

聶隠娘が田興と父親を救った直後に、長時間にわたる歩行ショットが三つある。これらの歩行ショットの特異性を明らかにするために、伝統的な武侠映画キン・フーの『空山霊雨』の冒頭の歩行ショットと比較したい。

表のように、両者には大きな差があり、主にショットの内容と時間の長さが調和しているかどうかというところに現れている。『空山霊雨』の場合は、三人が日暮れ時に平地を歩いている最初のショットから山頂の寺の人が迎えに来る前のショットまで、合わせて一四のショットがあり、それらは計一五四秒である。ＡＳＬは一一秒で、半分以上が一〇秒以下である。ショットとショットの繋ぎは複数の位置から撮られた映像を編集している。これによって、人物がどのように山のふもとから山頂まで、日暮れから翌日の正午にかけて、徐々に目的地に近づくのを表している。ワン・ショットはその長さと内容が調和していて、人物の移動に関する描写の一環として存在している。接合した全体により、この三人は日暮れから翌日の正午まで、山のふもとから山頂まで長時間かけて長い道のりを歩いたことが読み取れる。このようなモンタージュの使用は伝統的な武侠映画においてはよく見られる。

『黒衣の刺客』の場合は、聶隠娘一行が山谷を通り過ぎ、洞窟を通り抜け、田畑を通る計一四二秒の三つのショットから成る。ＡＳＬは四七秒で、『空山霊雨』よりもかなり長い。また、

ショットの数量やカメラワークの豊富性や、そして人物の移動の距離、範囲、時間などの面において、違いは歴然としている。つまり、伝統的な武侠映画と比べ、『黒衣の刺客』における歩行ショットは、ショットの長さと内容が調和していないということが明らかなのである。言い換えれば、その四七秒のＡＳＬが登場人物の空間移動を表すという原則を乗り越えている。物語の水準から言うと、それらは「物語世界」から逸脱している時間であり、ある過剰な時間だといえる。

上記の比較から見ると、連続性より逗留性を強調している点で、『黒衣の刺客』は『空山霊雨』と決定的に異なる。『空山霊雨』では、ショットの価値は接合した全体による表現にある。ショットとショットのつなぎが強く、視覚における連続性を強調している。つまり、次のショットに何が見られるのかということを我々に注目させる。それに対して、『黒衣の刺客』では、ワン・ショットは時間と空間の中で高い自律性を持ち、見つめるに値する。ショットの独立性が強く、視覚における逗留性を強調している。つまり、そのショットで何が示されるのかということを観客に注目させる。強調されるものが違うため、ショット間のリズムも違う。連続性を強調すれば、リズムは速い。逗留性を強調すれば、はやり緩慢なリズムを呈する。

また、ワン・ショットの「時間の圧力」[16]から見ると、『黒衣の刺客』では歩行ショットが示している「緩慢」さも読み取れる。『空山霊雨』の歩行ショットでは、一連のショットによって、人物の歩行時間が長く、距離が遠いことが分かるが、ワン・ショットによって真実の時間の流れは読み取れない。特に背景音楽の遮蔽により、人物の足音と環境の音が弱化され、人物の移動はただ視覚的な描写であり、象徴的な移動描写として存在している。時間の流れはショットとショットの接合によって表現される。ワン・ショット内部の時間性が読み取りにくく、ある虚構の時間だといえる。「時間の圧力」あるいは時間の強度が弱く、映画のリズムは軽快である。それに対して、『黒衣の刺客』では、人物が日常と同じようなスピードで歩いていて、フレームの右側の山谷から左側の洞窟の前まで五六秒かかり、洞窟を通過している時に、人物の足音、馬蹄の響き及び各種の環境の音がはっきり聞こえる。つまり、人物の歩きは視覚的な描写だけでなく、自然空間の中に真実的に移動しているということが読み取れる。真実の時間がショットの中で流れて「時間の圧力」は強まり、映画のリズムは緩慢になっている。

次に、風景ショットを見ていこう。行動ショットのほか、本作の後半における緩慢さは、長時間の風景ショットによっても表れている。例えば、聶隠娘一行が田舎に宿泊した後、画面に三つの風景ショット（第一四七～一四九ショット）が映され、

それぞれ二七秒、三六秒、一六秒にもわたっている。本作においては、これらの風景ショットが、主に環境の紹介と時間の提示という機能を果たしている。このような機能を持っている風景ショットは、『童年往事　時の流れ』（一九八五）や『恋恋風塵』（一九八六）など、侯孝賢の作品の中に数多くある。注意すべき点は、ショットの数量と長さである。このような時間が長く、そして連続する三つの風景ショットは武侠映画においてだけでなく、侯孝賢の作品群においても極めて例外である。物語の意味伝達の面において、これらのショットの長さと数量がその必要性を超えているということが明らかであろう。つまり、前述の歩行ショットと同様、これらの風景ショットも物語世界から逸脱しており、過剰な時間を表している。そして、これらの風景ショットにおいて、茅屋から立ち上がっている炊煙や、湖の上に立ち昇った水蒸気などの自然的に流動しているものは、そのものの運動の時間を提示しているのではないか。したがって、この方面から見ると、風景ショットが、さきに論じた歩行ショットや霧ショットと同様の「緩慢」さを提示しているといえるだろう。

また、ショットの長さと内容から、「風景」そのものへ考察をうつすと、武侠映画における風景とアクションの関係との比較からその緩慢さも読み取れる。伝統的な武侠映画においては、明らかにアクションが中心にあり、風景が人物の活動を展開する背景として存在している。しかし、本作におけるこの一組の風景ショットでは、風景が二次的な背景から画面の中心に置かれ、前景化され、見つめられる対象になっている。実際に、これらのショットだけではなく、すでに言及した歩行ショットにも、このような特徴が認められる。そして、本作が総計で九九秒[17]しか格闘時間がないということを考えると、本作における風景の優位性は明らかだ。この見つめられた風景によって、常に中心的な位置を占めているはずのアクションを放擲し、観客の視線を激しいアクションから、静かな風景へ導いていくという監督の意図が読み取れる。このように、見つめられる風景そのものが背景から物語の中心に移しおかれ、映画の「緩慢」さを提示しているのではないか。

終わりに

以上、本稿では侯孝賢の武侠映画である『黒衣の刺客』における緩慢さについて考察を加え、この映画が物語の進行に沿って、特権化された日常性、ものの存在、チュエーションシークェンス、過剰な時間という四つの側面から考えられるという結論にたどり着いた。

本作において、日常性は暗殺という無情さに抵抗する温情であることを提示しながら、画面上で暗殺のプロセスを遅延させているとともに、物語において行動のエネルギーも解消している。そして、真実な空間を構築するために、フレームに導入された流動しているものが画面内の静的な要素を際立たせていながら、登場人物の内面の密やかに流動している感情を視覚化している。また、ものの存在が提示しているものの運動の時間が映画の劇の時間を撹乱ないし統制していることによって、通常は加速され圧縮される映画の時間が緩慢になっている。さらに、登場人物の静的な身体により、伝統的な武侠映画と全く異なる「シチュエーションシークェンス」が構築されている。この「シチュエーションシークェンス」は視聴面において何も起きない時間によって「緩慢」さをもたらしているのみならず、物語においても様々なレベルで行動を抑制している。最後に、映画の後半では主人公である聶隠娘の行動様式の変化によって、アクション的なものが回復しているが、「物語世界」から逸脱し、過剰な時間を表している歩行ショットと風景ショットによって、相変わらず「緩慢」さを感じさせている。

以上のまとめを更に掘り下げると、本作における緩慢さについての様々な要因は、ある一つの共通点に帰着する。それは行動の抑制である。つまり、物語の進行につれ、異なる段階で様々な相貌で現れている「緩慢」さは、行動の進行を抑制する機能を果たしている。この意味で、本作における緩慢さは行動の反対面に立ち、アンチ行動、あるいはアンチアクションという性格を持っているといえる。アクション、とりわけフィジカルのスペクタクル化とメンタルの超人性を重んじる伝統的な武侠映画に対して、『黒衣の刺客』は全くその枠組みから逸脱している。また、このような「緩慢＝アンチアクション」の要素が物語の各段階で導入されるために、最終的に主人公はアクションを放棄するしかない状態に達している。その「緩慢」さによってもたらされる主人公の「能」から「不能」までの変化を、主人公の主体性の回復過程の提示として捉えることもできよう。これもまた、伝統的な武侠映画において、義侠を宣揚するために主人公に付与される超人性とは全く違う。伝統的な武侠映画の進化の方向に対して、本作における緩慢さはある別の方向を示している。それは武侠映画というジャンルにとって、新しい可能性を提示しているのではないか。

また、本論は主に『黒衣の刺客』における緩慢さについて検討した。実際には、「省略」の編集によって、映画の情報をほどいていく速度が速いため、本作においては「速い」という側面も見られる。また、その「遅い」と「速い」の間に変速している「時間表象」は侯孝賢の他の作品とどのように連関をもつ

かを吟味する価値がある。これらのことについては、次の論文に論じたい。

注

1 李迅、陳墨、呉冠平、索亜斌等、対談「黒衣の刺客」、『当代電影』、二〇一五年一〇号、二九-三一頁。この対談の中で、本作が武侠映画であるかどうかについて、様々な議論が行われた。

2 岡崎由美、浦川留『武侠映画の快楽』、三修社、二〇〇六年、一〇頁。

3 筆者の知る限り、伝統的な武侠映画のＡＳＬはほぼ一〇秒以下であり、一〇秒を超える武侠映画はほぼない。例えば、六〇～七〇年代の代表作であるキン・フーの『大酔侠』（一九六六）のＡＳＬは五・六秒、チャン・チェの『独臂刀』（一九六七）は六・三秒、九〇年代の代表作であるレイモンド・リーとツイ・ハークの『ドラゴン・イン／新龍門客棧』（一九九二）は四・七秒、『スウォーズマン　女神伝説の章』（一九九二）は三・一秒、新世紀の代表作であるアン・リーの『グリーン・デスティニー』（二〇〇〇）は六・三秒、チャン・イーモウの『HERO』（二〇〇二年）は三・六秒で、『LOVERS』（二〇〇四年）は四・六秒である。ワンショットあたりの平均時間（ＡＳＬ）が長ければ長いほど、映画の「意味」「物語」の形成が必ず緩慢になるとは言えないが、本作のＡＳＬは武侠映画にとってあり得ないほどの長さを有しているため、緩慢の一因と認められると考えられる。

4 王大可「行走的侠客与不一様的侯孝賢」、『図書館雑誌』、二〇一五年第一二期、四頁。

5 王雪璞「電影『刺客**聂隐**娘』中的電影美学突破」、『山東芸術学院学報』、二〇一八年第二期、九五頁。

6 「術がすでに成る」と「道がまだ成らず」という言葉は聶隠娘が二回の暗殺の後、師匠に復命する時、師匠からもらった評判である。台詞は以下の通りである。「汝今剣術已成、而道心未堅」。

7 「専訪『刺客聶隠娘』導演侯孝賢」、http://news.mtime.com/2015/08/29/1546309.html、アクセス：最後の閲覧日は二〇一九年一一月二六日。

8 玉玦は本作において、重要な道具である。聶隠娘の過去、とりわけ彼女と田季安のつながりはこの玉決によって表されている。映画の中で、登場人物の台詞により、以下の情報が分かる。玉決は嘉誠（ジャーチャン）公主（田季安の母親）が魏博に嫁いだ時、兄の先帝から賜ったものだった。そして、田季安の元服の年に、嘉誠公主は婚約の意味がある一対の玉決を田季安と聶隠娘に贈った。

9 ここでの「もの」は侯孝賢が意識的にフレームに導入される自然に存在する物質的なものを指す。

10 「侯孝賢解読『黒衣の刺客』」、http://media.people.com.cn/n/2015/0825/c40606-27510617.html、アクセス：最後の閲覧日は二〇一九年

一一月二六日。

11 『刺客侯孝賢』は楊笑梅が監督した『黒衣の刺客』の制作過程に関するドキュメンタリーである。二〇一五年に上映された。

12 丁名慶「「在而不見」的目光：訪攝影指導李屏賓」、『印刻文學生活誌』、二〇一五年七月号（第一四三期）、一五二頁。

13 ここでは、中国の六世紀前半の詩人・王籍の五言古詩の一説「蝉噪林逾静　鳥鳴山更幽」の後半を引用した。「鳥啼いて山更に幽なり」の意味は、文字の通り、静寂を破る音が存在することで、かえって静寂が引き立つということである。本シーンでは、緩やかに運動している帳は「鳥啼」のように、画面の静止感を際立たせている。

14 この「行動」とは登場人物の身振りを指しているのではなく、ストーリーを推進する作用を持つ全ての要素を指している。

15 ここで説明したいのは、この「シチュエーションシークェンス」は、ただ観察段階において出現したものではなく、全編において漂っている。しかし、観察の段階では主人公が身を隠しているため（行動中心が欠如しているため）、このような演出方法がこの部分に著しくなっている。

16 ここでの「時間の圧力」という概念は、タルコフスキーから借用したものである。タルコフスキーは『刻印された時間―映像のポエジア』の中で、「時間の圧力」はショットのなかを流れる時間の密度、強度、或はその〈稀薄度〉を指します。また、映画のリズムはワン・ショットの「時間の圧力」によって決定される。アンドレイ・タルコフスキー『刻印された時間―映像のポエジア』、鴻英良訳、キネマ旬報社、一九九八年、一七六頁。

17 格闘の時間は筆者による。統計の方法は、純粋に格闘している時間だけを計算した。