



Title	「生の現在進行形」と「出来事の複数性」：侯孝賢『憂鬱な樂園』試論
Author(s)	龔, 金浪
Citation	層：映像と表現, 14, 171-191
Issue Date	2022-03-24
DOI	https://doi.org/10.14943/101737
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/84724
Type	departmental bulletin paper
File Information	14_10_171-191.pdf



「生の現在進行形」と「出来事の複数性」

——侯孝賢『憂鬱な樂園』試論

龔 金浪

はじめに

『憂鬱な樂園』（南國再見、南國、一九九六）は侯孝賢のフィルムグラフィックにおいて特別な位置を占める。本作においては、それまでの固定ショット、長回し、ロングショット、空ショットなどの技法を多用する「侯氏スタイル」と異なる作風をわれわれに見せている。しかし、先行研究においては、従来の過去、歴史に関わる題材と、高く評価される作風から離れた本作について、あまり評価しない論説が少なくない。

榎戸耕史は、「新作『憂鬱な樂園』において侯孝賢は、あきらかに大きな方向転換を試みようとして」おり、「これまでの

自分の文体を捨ててまでも、新しい話法に挑戦しようとする意欲に溢れているのだ」と指摘したあと、こう続けている。「だが、『憂鬱な樂園』で試みた新しい映画の語り方が、決して成功しているとは言えないし、正直言って、侯孝賢という監督の質とフィットしているかは疑問である」¹。また、台湾の学者林文淇は、本作の内容についてこう批判している。映画にとつて「重要なものは、映画の各要素に一つの意味を与えて、統一感を感じさせることである」が、本作では、各要素に明確な意味を与えていないし、意味のある全体にしていなかった。「マクドナルド、金曜日レストラン、日本漫画など強い文化が現れており、当時の台湾文化の現状をよく表現していた『ナイルの

娘』と比べて、本作では侯孝賢が台湾社会について何を見せた
いか、どのように表していたか、はつきり見えなかつた」。

以上に挙げた本作に関する質疑、あるいは批判は、まさしく
これから本作を探求する方向と方法を示しているのではないかと
思われる。侯孝賢の作品に違いない本作が、侯孝賢の質と
フィットしているかという疑問は、本作が従来の侯孝賢の質と
異なるものを孕んでいることと、本作を通じて侯孝賢という監
督の質を捉え直す必要があることを、われわれに提示している。
また、本作において台湾社会について何を反映しているかが見
えなかつたという批判は、従来の社会文化から侯孝賢映画を解
読するというカルチュラル・スタディーズが侯孝賢映画にとつ
て本当に有効であるかという疑問を提示している。社会の構造、
文化を映し出すという「反映論」から、映画の内容を解読する
アプローチより、むしろ映像そのものから、映像における創造
性を見出す仕方が、本作にとつてより適切ではないかと提起し
たい。

本稿では、本作で試みた新しい映画の語り方が成功している
かどうかについては、それほど関心を払わず、むしろポジティ
ブな姿勢を取って、本作を「侯氏スタイル」の変遷にとつて重
要な作品の一つとして、従来のカルチュラル・スタディーズか
ら距離を保ち、映像における表現の変化に着眼する。すなわち、

従来の作品と異なるものは、本作においてどのように表象され
ているか、またそれらの変化は映像そのものに、および「侯氏
スタイル」自身に何をもたらしているかなどの、これまで十分
に議論されてきたとは言い難いところを考察する。これらの重
要な問題を明らかにすることによって、見過ごされてきた本作
の価値および「侯氏スタイル」の変化を捉え直すことが、本稿
の目的である。

一、「生の現在進行形」

『憂鬱な楽園』における多様なカメラワークがいかに作り出
されるのかという質問に、侯孝賢は次のように答えている。
「私はずっとトライしていて、様々なショットの形式を試みた。
〔…〕私にとつて、本作の撮影はある探究の過程である。形式
が明確化していないし、ずっと現代感を探していて、ただいま
はなんだか、自分にははつきりしていない。だから、二五ミリ
の広角レンズ、影の遊び、サングラスの原色など、色々なこと
を試した」。つまり、彼は自分の中にはつきりしていなかつ
た「現代感」を探するために、従来と異なるカメラワークを試み
ている。

では、彼のインタビューの中で何回も言及されたこの「現代

感」は、一体どのようなものであろう。これは本作にとつて肝心な問題に違いない。明らかなのは、彼が求めている「現代感」は「モダンテイ」の問題と関係なく、モダンな要素を映画に導入することで映画にモダンな外見を与えることも異なる。むしろ、彼が求めているのは映像内部に生まれる現に生きている感覚だと考えられる。本節では、従来の作品で頻繁に登場していた要素が、本作においてどう変化しているかという角度から、現に生きている感覚が映像においてどう表現されているのかを、具体的な画面に即して考察していく。

(1) 止まらずに進む乗り物

乗り物、とりわけ侯孝賢の署名とも言える列車は、彼の映画において頻繁に登場する装置である。本作でも、例外ではなく乗り物に関する場面が多くある。しかし、従来の作品と比べると、本作における乗り物の表象とその役割は、その性格がすっかり変わっているように見える。

冒頭に映し出される列車の場面は、すぐさま『恋恋風塵』(一九八六)の冒頭を想起させる。この二作とも、同じ線⁴を走る列車に関する光景から始まる。だが、精査すると、列車についての表象と機能は異なる。『恋恋風塵』の冒頭では、車内で物語の展開に関する会話が登場するが、本作の場合は、車内

で何も起きず、ただ登場人物の姿を見せる。つまり、元々物語の展開の空間として存在していた列車は、本作においてはそういった機能が薄くなり、人物の登場の空間として存在している。そして、音声においては、それまで侯孝賢映画では聞いたことがないノイズ的な音楽が列車の走る音に重なりながら、われわれの耳に届き出す。また、二者の区別は、車内に留まらず、車外についての表象も異なる。これは、二作ともに登場する「十分駅」に関する画面に要約されている。

『恋恋風塵』における「十分駅」は、列車の到着点としてフィックスのロングショットで撮られている。それに対して、本作では、それがカメラに収められる移動中の一瞬の風景に過ぎない存在になっている。元々この駅で停車するはずの列車は、本作では停止することのない運動主体へ変貌している。この点に関しては、北小路隆志は次のように述べている。

以前の侯孝賢映画に登場する列車は二つの所(通常では、都会と田舎⇨故郷)を結び、その二つの場所を往復するために人が活用しうる装置であった。つまり始発駅と終着駅の佇まいを思い浮かべ、時刻表をチェックすることの可能な列車だった。『憂鬱な樂園』の列車は違う。それは空から落ちる雨のようにただ地面に線を引くだけだ。ある場所か

ら別の場所へではなく、始発も終着もなく、ただ僕たちの前を通過する。

つまり、従来の、二つの場所をつなぐ、交通手段としての列車は、本作においては全く違う状態で見せられる。到着と発進のあいだを満たす停止が終始欠落しているため、乗客を運搬する交通手段としての機能が薄くなっている。では、「ただ僕たちの前を通過する」列車は、われわれに何をみせているのか。それは、運動そのもの、あるいは進行そのものにはかならないと考えられる。この点については、映画の中盤で次々と登場する自動車とバイクの移動場面において、一層色濃く表現されている。

三人が平溪（ピンシー）から台北へ戻ってから、ピイエンの実家へ行くまで、自動車とバイクの移動場面が、それぞれ三回と一回登場する。これらの移動場면을細かく考察すると、いくつかの共通点が浮上してくる。まず、一般的な空間移動と比較して、時間がかかり長いことである。最も短い移動ショットでも八五秒持続し、最も長いものでは三分ほど続く。第二に、長い移動過程で何も起きていない。つまり、物語を押し進めることは何一つ登場せず、ただ移動そのものを見せている。第三に、列車と同じように、出発と終着が欠落し、運動過

程そのものしか見えない。どこからどこまでの旅程なのかは、映像において明確に提示していない。第四に、各移動場面において、かならずテンポの速い電子音楽が同時に流されている。音楽を聴くまでもなく、ただその題名からも、たとえば林強の「自我毀滅」、濁水溪公社の「silicon 槍子」など、抑えがたい衝動の溢出が感じられる。

ここで注目すべきなのは、以上に挙げた共通点が、侯孝賢のそれまでの作品における移動場面ではほぼ見られないということである。このような、長い時間にわたって物語を押し進めず、移動の起点と終点を示さず、ノイズな音楽を伴う移動場面はすでに登場人物の空間移動を表すというナラティブ的機能から逸脱し、登場人物の存在状況を表すという描写的機能へと転向しているように見える。これらの「移動中」しか見せない描写によつて、登場人物の、前に向かって絶えず進んでいくという生命の状態が見事に描き出されている。つまり、本作における移動場面は、人物の空間移動を表すことに留まらず、人物の絶えず前に進むという存在の形態をもわれわれに見せている。停止を拒否する乗り物は、身体の運動中の状態を見せながら、映像に強い進行感をもたらしている。

(2) 世界を「見ている」主観ショット

一般的にいえば、距離を置いてただ人物と出来事を「見る」という身振りが侯孝賢映画の符牒のひとつであり、われわれは「静観」ともいいかえうるこの身振りに馴染んできた。

実は、このような客観的な「静観」以外に、登場人物の視点でものを見せる主観ショットも、彼の映画においてはしばしば見られる。登場人物と観客に一つの視覚（登場人物の心象も含まれる）を共有させる主観ショットは、一般的に「見る」という動作と「見る」対象で構成される。通常、人物がどこかを見ている動作、あるいは姿勢が画面に映し出され、そのあと、人物が見ている内容が続くというような「視点前置」型の主観ショットが、映画の中に最も見られる様式である。侯孝賢映画においても、たまにそれが見られる。例えば『童年往事 時の流れ』（一九八五）においては、子どもたちが父親の血を吐く姿をみる場面（父親の死の兆し）、阿孝が母親の嘔吐する姿を見る場面（母親の死の兆し）などの重要なところで、「視点前置」の主観ショットが用いられ、登場人物が見る内容が強調されている。

実際には、普通の「視点前置」より、侯孝賢は人物の視点を後に置くのをより好む。つまり、まず客観的か主観的かが判別できない画面を先に映し出し、そしてカメラを後ろに移し、そ

れを見ている人物の姿を画面に収めるという「視点後置」の様式を多用している。例えば、「侯氏スタイル」の嚆矢作と見なされる『風櫃の少年』（風櫃來的人、一九八三）で、四人が海辺で楊金花の気を引こうとして踊る名高いシーンは、典型的な「視点後置」の主観ショットで構成される。まず、波の前で踊っている少年たちの姿がフルショットで映し出される。続いて、カメラが楊金花の働いている建物の中に置かれ、四人を見ながら仕事を続けている楊金花と屋外で踊っている四人の姿が一つの画面に収められる。映画の後半で、阿清が小杏と彼氏の喧嘩を「傍観」する場面もそうである。バルコニーで喧嘩している二人が画面に映し出されたあと、ミディアムショットで収められる窓辺でそれを見ている阿清の姿が続く。見る内容（見られる側）を強調する「視点前置」と比べて、「視点後置」のほうが見る人と見る行為を重んじることがわかる。いずれにせよ、従来の主観ショットは必ず「見る」という行為をめぐって、見る側と見られる側の組み合わせによって構成されるものである。

だが、本作における主観ショットはそれとは異なる様態を見せてくる。どう違うか、具体的な画面を見ていこう。平溪の賭場から戻ったあと、ガオとアインが未来の進路について話し合う場面がある。画面は、時計の文字板を埋め込んでいる水晶玉

のクロスアップから始まる。数十秒のあと、カメラの焦点は、時計の文字板から水晶玉の後ろにいる右肩に刺青を入れたガオに移る。次のショットでは、右手にタバコを持ち、左手に水晶玉を持つてガオを見ているアインがバストショットで収められる。様式から言うと、ここで現れたのは典型的な「視点後置」の主観ショットに違いがない。だが、その表現には、明らかに異質な様相が見られる。ここで注目したいのは、本作における主観ショットが、一般的に一つの層しか持たない従来の主観ショットと異なり、二つの層を持つところである。つまり、水晶玉に示しているように、その透明性によって視認できる見られる側の層と、その透明の不徹底性によって視認できない見られる側の層（ガオ）の間の層（水晶玉自身の反射の光）を同時に有していることである。従来の作品にはほぼ見られない「間の層」は何を示しているかというところ、ものを通して見えている行為、さらにその行為の主体に見る側の存在だと思われる。したがって、見る側と見られる側はこの半透明な水晶玉によって、画面に接続されており、ものを見て、という進行形の状態をわれわれに覚えさせている。

重要なのは、ものを通して見るという特性が上例のアインの主観ショットに専有されるものではなく、全編の主観ショットに共有されるものだという点である。サンガラスを通して

世界を見る主観ショットは、物語の進行に連れて画面に次々と現れる。例えば、ガオが自動車で実家へ戻る移動場面においては、車のフロントウィンドウから収められる街並みが緑のレイヤーでマスキングされているように見える。ここでの緑は、緑のメガネをかけて運転しているガオの存在を画面に刻み込んでいる。つまり、見られる側の街並みと見る側のガオは、この緑かぶりの画面に同時に提示されている。それによって、ガオがサンガラスを通して目の前の世界を見ているという状態が、画面よりわれわれに明確に伝わってくる。他に、何回も登場するピエンの主観ショットもそうである。赤かぶりの画面は、赤いサンガラスをかけているピエンが目の前の事物と出来事を視聴していることをわれわれに提示している。このような、ものを通して見る側の存在を画面に露呈させ、見る人と見る内容を同時に一つの画面に提示する主観ショットが、従来の「見る」という行為を強調する主観ショットと異なり、「見ている」という状態を強調しているのは明らかに異なるだろう。

また、本作の主観ショットにおける進行中の状態は、ものを通して見るといふ点のみに留まらず、カメラワークと演出においても強調されている。従来の主観ショットがほぼフィックスショットで撮影されているのに対して、本作の場合は、運動中の人物の視点を模するため、手持ちの移動ショットを多用してい

る。例えば、パイエンがガオの食堂で店員として手伝う場面と、三人が「粉末」レストランに入る場面でのパイエンの主観ショットが全部手持で撮影されるのである。臨場感が溢れている手持ち撮影によって、人物の移動中と視聴中の状態が一層際立たせられている。そして、演出においては、見られる側の人物が直接カメラに向かって話したりする状況も何回も出てくる。カメラは、登場人物の視線だけではなく、登場人物の全体として、目の前の世界に引き込まれているように見える。これらの作業によって、見る側と見られる側が画面において緊密に結びれており、視聴中あるいは体験中という現在進行形の感覚が映像の内部から浮き出させられている。

(3) 生命の衝動を呈示する暴力場面

侯孝賢のインタビュウから、彼の成長経歴が彼の映画作品に大きな影響を与えていたことがわかる。「自分の育った環境で経験し、また見た男性同士の兄弟愛に深く感銘を受け」、「いわゆる「ギャング文化」に興味を持つ理由とは、実は私自身の生活の結晶からだ」と彼が述べている。そのため、彼の作品には、台湾のローカルなギャング文化に関する描写がしばしば見られる。

『風櫃の少年』から『好男好女』（一九九五）までの半数以上

の作品には、ギャング同士の殴り合いや喧嘩などの暴力的な場面が登場している。だが、注意すべきなのは、侯孝賢映画における暴力についての描写は、一般的なギャング映画やヤクザ映画で見られる暴力と全く異なっているのである。簡潔に言うとならティブと映像表現から、以下の二点にまとめられる。まず、ナラティブにおいて、暴力の結果を追いかけることはほとんどしない。つまり、暴力の結果がプロットの進行に重要な要素として使われる一般的な映画と異なり、彼の映画ではドラマを生み、物語の流れに作用しようとする暴力場面がほとんど見られない。ただ勝負に盛んに打ち興じる人々の姿を画面に収めるだけである。次に、映像表現においては、暴力の視聴における激しさと緊張感を強調することはしない。むしろ、特別な表現でそれを解消する。その中で代表的な例は、『悲情城市』（一九八九）における街頭乱闘のシーンである。文良と金泉が宿屋の中から喧嘩を始め、街頭まで争いが続き、さらに街頭で文良を待っていた文雄も殴り合いに加入する。街頭で殴られている双方の姿が超ロングショットで画面に収められる。カメラはまるで傍観者のように、遠くから乱闘の姿を見つめている。乱闘している人々が後の建物と一体となり、街頭風景の一部分に変わって見える。元々暴力の内在于激しさと緊張感は、ここでの固定の超ロングショットによって、大いに弱められている。

以上の二点から見れば、侯孝賢は暴力そのものより、暴力に巻き込まれている人々の存在状態に関心を持っているようである。このような表現は、彼の「静観」の態度で世の中の人々を観察するという従来の創作理念と緊密に関わっているだろう。

しかし、本作では暴力場面についての表現が変わっている。これまでの遠くから見つめるという姿勢と異なり、本作では暴力場面に近づこうとする意図が見えている。例えば、平溪の地下賭場では、パイエンとタイが小さなことで殴り合いになってしまふ場面がある。この場面では、カメラが殴り合っている二人に密着しているように見え、それまでの作品に見られない暴力の激しさを現出させている。といっても、侯孝賢の関心点がすでに暴力そのものに移ったとは言えない。なぜかという点、暴力の進行過程がただ一瞬のことであり、暴力そのもののエンタテイメント性が全く見られないからである。それに対して、暴力に至るまでの過程が重点的に細かく描写されている。具体的には、どういう事態であろうか。画面に即して見ていこう。

この場面は、三分以上の長回しで撮られる。最初の画面には、左側のタイ一行がお茶を飲んでいる姿と、右側のパイエンとマーホアがスロットマシンをプレイしている様子が映し出される。数十秒後、パイエンは立ち上がり、画面の左側へ移動し、お茶を飲んでいる人たちに加入する。カメラも彼の移動につれ

て左へパンする。続いて、タイはパイエンをお茶に誘う。パイエンはタイに「扁頭」（ピエントウ、絶壁の意味）というあだ名で呼ばれることが気にくわないため、誘いを断る。その後、あだ名に関する口論が断続的に続き、だんだん激しくなる。口論の末、パイエンが突然爆発して、テーブル上の何かをタイにまき、二人が殴り合い始める。数秒後、二人が周りの人々に引き離され、諍いが終わる。

ここで注目したのは、パイエンが「扁頭」と呼ばれる時点から、口論が激しくなるにつれ、カメラがゆっくりとますます怒っているパイエン（彼の顔に不愉快がますます明らかになる）に近づいていくことである。つまり、ここでカメラの運動は、従来の被写体から遠ざかっていくのと異なり、暴力の発端者であるパイエンに近づこうとしている。それと同時に、物語における口論がだんだん激しくなっており、人物の情緒も激しくなっているように見える。したがって、ここで被写体へ近づいて行くカメラが見せようとしているのは、登場人物の感情が平穏から爆発へ変化していく過程そのものだと思われる。最後の数秒しか見えない暴力場面より、この三分程の時間で細かく描写される暴力への過程が、監督がわれわれに見せたいものである。別の角度からいうと、ここでカメラが接近しているのは暴力そのものではなく、暴力への過程そのものだ。この後の、

ガオがピイエンに缶を投げる場面や、ミンランがピイエンを殴る場面もそうであり、暴力へ至るまでの過程が重点として描写されている。

では、強調されている暴力への過程は、われわれに何を呈しているのか。感情の生成変化そのものにほかならない。従来作品における暴力は、ほぼ外在の利益衝突によるものだが、本作の場合は、それは人物の内部の感情衝動に由来するものである。したがって、暴力への過程というのは、行動に変身するまでの感情変化であり、すなわち登場人物の感情が平穏から爆発へと変化していく過程である。結果としての暴力は、人物の内部からの抑えられない生命衝動が、感情の閾値を越えて現実の振る舞い（行動）へ変身するものである。要するに、本作における暴力場面では、侯孝賢は映像の重点を、従来の暴力に巻き込まれている、風景のような人間の存在状態から、暴力へ進化していく感情の変化過程においている。生命衝動としての暴力は、感情の進行中、及びその過程に露呈される生命のエネルギ―をわれわれに見せている。

以上考察した内容を合わせてみれば、本作における特有な状態がくつきり浮上してくる。具体的に言えば、従来の侯作品における「静観」とかなり異なる「進行中」という状態が、本作における一変した映像表現に著しく提示されている。従来の外

部の傍観者としてのカメラは、本作においては登場人物に接近し、ひいては人物の中に入り込み、内部の経験者になっている。映像がわれわれに見せているのは、外部から見られている存在としての活動ではなく、内部で行われている進行中の活動である。つまり、身体の移動中、視聴の体験中、感情の変化中などの生命のただいまの姿である。ここではこのような生の作業中の姿を見せる映像形態を「生の現在進行形」と名付ける。「進行中」という状態は、本作と従来の作品との最大の差異であり、本作における特有なものでもある。また、このような映像形態が、従来の「静観美学」⁷と呼ばれるような映像形態とかなり異なっていることも明らかとなる。「静」が「動」となり、「観」が「体験」となる本作は、「侯氏スタイル」に新しいものを吹き込んでおり、全面的に侯孝賢の映像スタイルを把握することによって見逃せない作品に違いない。

二、多方向に拡散する出来事

とはいえ、本作における従来の作品との共通点を無視してはならない。言い換えれば、本作においては、あきらかに大きな方向転換を試みようとしている姿勢が見られるが、従来と一貫した演出技法も散見される。その中で際立っているのは、一つ

のシーン（ショット）において複数の出来事を同時あるいは次々と登場させる演出方法である。本作では、その状態が以下の二つの種類に分けられる。一つは、物語の進行につれて複数の出来事が画面の内部で自発的に登場する。もう一つは、外力が画面に侵入することによって複数の出来事が引き起こされる。その中で、食事のシーンと電話のシーンは両者の代表的なシーンと言える。これから、いくつかの場面を確認してみよう。

パイエンとタイが喧嘩したあと、その結果を追いかける代わりに、無関係の食事のシーンが続く。画面に食事をしているガオと、アチャンと話しながらご飯を食べているアドンの姿が映し出される。そして、パイエンとマーホアが二階に上がっていく。カメラが二人の落ち着きのない行動（日常のたわいのない行動）を追い続ける。この過程には、アドンとアチャンの土地売却についての話が音声によって前景化されている。食事のこと、土地売却の話、日常のたわいのない行動、複数のことがこのシーンにおいて現れている。同じような食事の場面が映画の中盤に再び登場する。前景にはガオとマーホアがどう衛生的に犬に餌をやるかについてやり取りしたりしている。それと同時に、後景にはパイエンと兄が土地売却の分け前について話している。このような、登場人物に食事をさせながら別の出来事を登場させる演出のパターンは、従来の作品にもしばしば見られる。例

えば、『恋恋風塵』において、同郷の青年たちが一緒に食事をすると、「高い腕時計」についてのエピソードが登場したり、阿遠がヒンチュネに粥を食させる途中、「兵役の通知がきた」という重要な情報が出てきたりすることがある。

また、外力として画面に侵入し、複数の出来事を引き起こす電話に関するシーンもそうである。遊戯場の横の休憩室でガオとシュウが上海に進出することを話している。その話の途中にアインからガオに電話が入り、二人の会話が中断され、ガオはマーホアのトラブルに対応しなければいけない。映画の後半でパイエンからの電話がガオとアインの会話を中断するシーンもそうである。このような、画面に侵入する電話を通じて複数の出来事を登場させる演出のパターンは、従来の作品、例えば『好男好女』において何回も登場する電話のシーンを容易に想起させるだろう。

しかし、本作の場面をそれらの想起させられる従来の場面と細かく比較すると、新しい問題が現れてくる。すなわち、「進行形」を追求している本作での出来事は、その複数性という性格は変わっていないが、その存在の様態が微妙に変わっているということである。具体的にどのような差異があるか。上記の電話のシーンを例として見ていこう。

(1) 時間における重なり

まず、従来の複数性の様態を表している、『好男好女』における電話を受ける一場面を見てみよう。姉の店に来るリヤンジン（伊能静）は、義兄と彼の友人が食事しているところに出くわし、一緒に食事をしようと席に着く。三人は義兄の盗まれたお金について話す。やがて、リヤンジンの電話が鳴り、彼女は立ち上がってテーブルを離れ、電話に出る。匿名電話で相手は何も言わない。再びテーブルに戻るリヤンジンに、義兄が相手を引き出してみようと提案する。そのとき、二本目の電話が入る。義兄の友人は電話に出るためにテーブルを離れる。電話に注意を払う義兄も、テーブルを離れ、ドアのそばに移動する。電話を切った後、二人は電話の内容について話し合う。この五分程にわたる電話のシーンにおいては、登場した出来事が三つある。具体的な分解図は次のようになる。

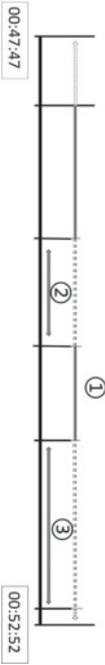


図1: 『好男好女』における電話のシーンの出来事の分解図。

- ① 三人（二人）が断続して食事をする
- ② リヤンジンが一本目の電話を受ける

③ 義兄の友達が二本目の電話を受ける

ここで注目したいのは、分解図において点線で表記されている部分である。一見すれば、食事をするのと二本電話を受けることが互いに重なっているように見えるが、実はそれは偽の重なりである。なぜかという、毎回電話が入ってから、視聴の焦点がすぐさま食事のことから電話のことへ移り、食事のことがそれとともに二次的なものになるからである。つまり、このシーンにおいて、われわれの注意力を引いているのは、いつでも一つの出来事しかないのである。断続する食事と二回の電話の受信は、リレー競争のように登場し、なめらかに移行している。視聴の焦点を攪乱するものが存在しない。このような登場様式は、従来の作品、例えば上文に言及した『恋恋風塵』における食事のシーンにも見られる。

では、本作においてはどうかであろう。まず、同じような電話を受けるシーンを確認していく。ガオと愛人アインが、ベッドで未来の進路について話す場面のと、「人質と停電」と呼ばれている場面が登場する。遊戯場の横の休憩室で、博打をしているガオ。シュウがやってきて、上海進出の計画についてガオと話し合う。途中にアインからガオに電話が入る。休憩室を出て電話を受けるガオと手下をつれて休憩室へ入るシイ。ガオ

とアイン、シイとシュウの会話が同時に併行する。ガオが電話を切つて休憩室に戻る。シイとシュウの交渉がうまく行かない。シイが激怒して、シュウを人質として連れ去ろうとする。突然停電し、騒ぎの声でシーンが終わる。『好男好女』の電話のシーンと同じように一つショットで撮られるが、前者より内容が複雑で、六つの出来事が登場する。具体的な分解図は次のようになる。

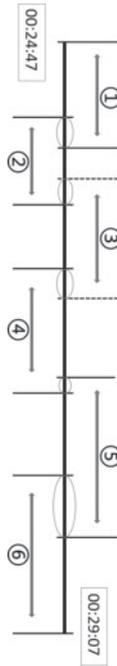


図2 『憂鬱な楽園』における電話のシーンの出来事の分解図¹⁰

- ① 弟分が一本目の電話を受けること
- ② シュウが遊戯場に来て、休憩室に入ること
- ③ ガオが友達とランプをすること
- ④ ガオとシュウが会話をすること
- ⑤ ガオ（とピイエン）が二本目の電話を受けること
- ⑥ シイが手下をつれて現れ、シュウと交渉すること

ここで、注目したいのは、上図で赤い線で囲まれているところである。分解図に示している通り、ここでの出来事は、『好

男好女』の場合のように、首尾が合致して次々と登場せず、互いに重なり合いながら登場している。つまり、前の出来事がまだ終わっていないうちに、次の出来事がすでに登場し始まったという状態である。このフライングスタートのような登場様態は、われわれの注意力を二つの出来事の間で移動させ、若干の「ためらい」を誘発している。とりわけ、上図の⑤と⑥の重なりが映像において明らかに表現されている。画面において、マーホアがトラブルを起こしたらしいことを知ったガオが、休憩室の外でピイエンにその状況を尋ねる。それと同時に、音声において、休憩室の内ではシイとシュウの交渉の争いもはっきり聞こえる。われわれはこの併行している二つの出来事を同時に追わざるを得なくなる。上文に言及したピイエンの実家に登場する食事のシーンもそうである。前景でガオが犬に餌をやりながら、マーホアと会話したりすること、後景でピイエンと兄が土地売却の分け前について話し合うことが同時に登場している。

では、このような重なり合いながら登場する出来事は、われわれに何を見せているのか。それは、「中」という状態にほかならないのである。一つの出来事の始まりと終わりは、それぞれ前と次の進行中の出来事に遭遇する。また、その途中が自分の進行中を表す。つまり、一つの出来事の各段階は、各出来事

の進行中の状態を提示している。われわれの注意力は一つの出来事から次の出来事へ移るのではなく、一つの進行中の出来事から次の進行中の出来事へ移っていく。各出来事の「進行中」、及び出来事に引き込まれている人物の「作業中」は、このような出来事の登場様式に際立たせられている。また、各出来事は、その始まりと終わりが互いに重なっているため、一つの全体としてスムーズにナラティブに縫い込められず、各自の運動方向と軌跡が浮かび上がってくる。

(2) 空間における多中心化

また、時間での重なりがもたらしている空間における多中心化は、本作の出来事におけるもう一つの特徴である。実は、豊かな空間表現を追求するのは、侯孝賢の一貫した創作理念である。従来の作品において、空間的な厚みを表現するために、画面の両側を扉、窓などでマスキングし、奥の方から人物を出入りさせるといったような構図がしばしば見られる。彼のスタツフによれば、侯孝賢がこのような構図を好む原因は、二つの層だけではなく三重の深みを画面に作り上げたいからである¹⁾。このような多層的な空間を作り出す意図は、ここで例として挙げている電話のシーンにおいても見られる。例えば、『好男好女』では、前景の店の設備（食器棚のようなもの）、中景の主人公

たち、後景の店のドアがはっきり見分けられる。そして本作においてもそうである。劇場と休憩室を隔てるガラス扉が前景として存在し、中景と後景に会話している主人公の二人と玉突きをしている弟分たちがいる。つまり、構図から見れば、空間の多層化という点で二者の区別は見られない。しかし、物語の進行を考慮の射程にいれば、本作の空間には多層性の上に、多中心性の特徴が見られる。

『好男好女』の空間では、登場人物が食事したり電話に出たりする動作に伴って、視聴の中心が空間の各層面に移動する。

そして、出来事が移動先の層で次々と登場するため、視聴の中心が終始一つしかない。だが、本作の場合は異なる。画面にはつきり映し出されるガオとピイエンが空間の中景を占めており、マーホアのことについてやり取りしている。それと同時に、聴覚においてガラス扉が提示している前景の空間でシイとシェウの交渉も進行している。つまり、空間において二つの層に登場している出来事が併行している。ここで注意すべきなのは、このとき、前景にあるシイとシェウの交渉は視覚において見えないが、画面外の環境（音）として存在しているものではなく、むしろ見えているガオとピイエンの会話と同じような重要性を持つているものだというのである。つまり、ここで並行している二つの出来事は、従来と同じような、背景的なものと中心

的なもの、二次的なものと一次的なものとの関係ではなく、物語における軽重に差をつけない平等な関係だということである。そのため、従来の出来事が軽重の差によって厳密にナラティブの線に収められるという状況と異なっており、ここでの出来事は、ナラティブの線（中心）から逸脱して、多方向に拡散しており、空間における多中心性をもたらししている。各自の軌跡にそって、進行している出来事が、時空間においてせめぎ合いながら、自分の進行中の状態を互いに引き立てている。

以上の分析から、本作における出来事の様態が明らかとなる。従来の、前後と軽重がちんとつけられ、厳密にナラティブの線に縫い込まれる出来事と異なり、本作の出来事は、時間において首尾が重なったり、空間において並行したりしており、厳密にナラティブの線に縫い込まれるのではなく、各自の時空間において自分の運動軌跡にそって、多方向に拡散しているように見える。時間においても空間においても、出来事における「進行中」の状態は、強調されている。出来事の複数は、従来の外部から見られる複数性ではなく、今現在内部に進行している複数性である。別の角度から言えば、本作の出来事は、外部で複数性を見せる出来事ではなく、内部で複数性を生きている出来事である。無論、このような、出来事の「進行中」を際立たせる登場様態は、いつも作業中の状態にいる登場人物と緊

密に関わっているに違いない。ある意味で、本作における出来事の状態の変化は、本作で新たに生起している、進行中を強調している「生の現在進行形」が映像表現においてもたらしめている影響だと認められるだろう。では、このような映像表現すなわち複数性を生きている、多方向に拡散している出来事は、作業中の登場人物の生にどのような影響を与えているだろう。

三、生きることの複数性

ここから、以上の考察に基づいて、映画の物語を参照しながら、再び「生の現在進行形」に目を向けよう。第一節では、登場人物の身体の移動中、視聴の体験中、情緒の変化中などの生の作業中から、従来の作品に見られないエネルギーに溢れる「生の現在進行形」を読み取れた。だが、第二節では、本作における出来事の状態の変化を分析する際に、複数の出来事に巻き込まれている登場人物から、第一節の「生」と異なり、より複雑な面相を持つている「生」が、ほのかに見えてくる。これは、どういうことであるか、どう表現されているのか。前節ですでに触れた、常に複数の出来事を引き起こす電話を手かりとして、引き続き精査しよう。

(1) 「生」を邪魔すること

電話という装置は、従来の侯孝賢の作品において常に登場する。例えば、彼のデビュー作『ステキな彼女』においてヒロインが同時に二人の求愛者からの電話を受ける喜劇場面、『冬の夏休み』において母親の病状に関する電話を待つ重い場面、『ナイルの娘』においてヒロインが友達からの電話により兄が死んだらしいことを知る悲しい場面、『好男好女』においてヒロインが匿名のファックスに悩まされる不安な場面などの、物語において重要な役割を果たしている電話に関する場面が見られる。そして、時代の発展とともに、電話の様態が固定から携帯へ変化する過程は彼の映画にも見られる。つまり、従来の複数の場所をつなぐ装置であった電話が、機械と機械、あるいは機械を持つ人間同士をつなぐ装置へ変わっていた。この変化の中で、もともと電話のつなげる機能が大幅に向上されるとともに、電話のつなげられる機能も引き立てられる。つまり、いつでもどこでも自動的に他人と連絡を取れる一方、いつでもどこでも受動的に他人に連絡されるという二重性が電話の中に内在している。本作では、いたる所でひっきりなしに鳴り響く携帯電話から、その主動的な機能より、受動的な機能のほうが際立たせられているように見える。つまり、邪魔な要素として画面内へ侵入し、登場人物の進行中のことを妨げるという受動的な

様態が、本作において色濃く表現されている。

前節に例として分析した電話のシーンにおいて、電話が進行中のガオとシユウの会話を邪魔するという役割を果たしているのは明らかであろう。上海へ進出して金を儲けようということはガオの夢で、やろうとしていることであり、ある「生」の記号だと見なせる。だが、そのとき、マーホアがトラブルを引き起こしたらしい電話がその場面に侵入し、彼を夢に関する話から現実の厄介へ戻させ、やらされることに対処せざるを得ない状況に陥らせる。事業だけではなく、恋愛もそうである。映画の後半において、ガオとアインがベッドで未来の計画について話し合う場面が再び登場する。アインが姉からの誘いを受けてアメリカへ行こうという考えをガオに告げる。ガオはまだ上海でレストランを開こうと夢見ており、アインにアメリカへ行くのは自分にとつて無理だと言り返す。アインが再びガオを説得しようと思つて、彼に「考えたことある…」と口に出す矢先、鳴り始める電話が彼女の言おうとしていることを中断する。アインは突然侵入する電話に不満な顔をしている。電話をかけてきたのはトラブルに陥っているピイエンである。ガオはピイエンのトラブルを処理しに行かざるを得ない。つまり、画面に侵入する電話は、恋愛や未来などの前に向かう「生」に関わる進行中の活動を中断し、登場人物の身近に存在する面倒なこと、

その「生」を邪魔することを提示している。とはいっても、本作においては、主動的に他人と連絡を取る場面が排除されているわけではない。パイエンが刑事の従兄ミンランに恐喝のカードで連行され袋叩きにあつたあと、パイエンとガオが友達に電話して、拳銃を調達し復讐しようとする場面が映し出されるが、その手配がうまく行かず、密告されてすぐミンランにつかまってしまう。つまり、電話の主動的な機能を利用して良い結果を迎えず、それに対して邪魔としての受動的な機能が本作において圧倒的に表現されている。

また、電話のようなプロットのみには留まらず、視覚においても邪魔な要素がしばしば見られる。映画の冒頭の地下賭場では、パイエンとマーホアが遊んでいる竹のおもちゃが画面に侵入する場面が何回も登場する。その中で最も印象的なのは、博打を妨げる場面である。カメラは、俯瞰の角度で、お茶を飲んだり雑談したりする人々から、テーブルを囲んで博打をしている人々へ移り、そして博打のテーブルへ近づこうとしている。そのとき、画面外から飛びてくる竹のおもちゃがテーブルの表面に落ち、進行中の博打を妨げる。賭博を仕切ろうとするガオは、激しく怒り、声を荒げて画面の外をみやり、遊んでいるパイエンとマーホアを叱り飛ばす。ここでの竹のおもちゃは、キャラクターの遊び呆けの性格を描くために使われる道具の一つに違

いないが、視覚において頻繁に画面に侵入することから、それが「生」の活動を邪魔する要素として存在する面相も持っているということを見て取ることができる。

実は、上文の電話や竹のおもちゃなどの例を更に探究すれば、最大の邪魔として存在するのは、迷惑ばかりかけているパイエンとマーホアのことだ、ということがすぐさま明白になる。視聴においても、物語においても、この点について明確に呈示されている。映画のタイトルが出たあと、カメラが左へ走っている列車につれて左へパンして、ガオたち三人を待ち受けているアドンとアチャンが映し出される。竹のおもちゃで遊んでいるパイエンとマーホア、及びかばんを持っているチンピラ風のガオが、次々と画面の左から登場する。ガオは直接アドンとアチャンのところに歩いて行き、彼らに話しかける。この過程では、前景で遊んでいるパイエンとマーホアは後景で言葉を交わす三人に関心を示さず、画面前方を出入りしており、自分の場所を定めようとは全くしない。われわれの視線を攪乱する不穏な存在としての二人が、この場面だけではなく、次の博打や、食事の場面においても、つねに進行中の活動を妨げ、邪魔としての存在感が強く感じられる。また、物語においてもそうである。パイエンとマーホアはガオの子分であるが、ガオの助けにならぬどころか、むしろ彼の足を引っ張っているように見える。

上文に分析した、ガオの事業と恋愛を邪魔する二つの電話は、それぞれトラブルに陥っているマーホアとピイエンによるものである。映画の中でガオがピイエンを叱責した通り、ピイエンはすでに彼の重荷になってしまっている。

(2)「生」を頓挫させること

また、外部から画面に侵入する要素だけではなく、画面の内部に生じる頓挫的な要素も目立っているように見える。

前節で例としてあげた「人質と停電」のシーンでは、最後の停電が暴力の表出を頓挫させる役割を果たしていることが明らかであろう。手下を連れて登場するシイが強い勢いでシユウに元手を返せと強要する。シユウの説明に耳を貸さず、時々シユウを押しつけたたり、テーブルを叩いたりするシイや、後ろから突然シユウに「立てよ、この野郎」と大きな声で叫ぶピイエンが、われわれに強いオーラとエネルギーを感じさせる。このシーンにおいては、互いに殴り合うような実質的な暴力は見られないが、人をむりやり連れ去る行為は強い暴力性を帯びているに違いない。だが、シイ一行がこの暴力的な行為を実施しようとするとき、突然画面が真っ黒になる。つまり、暴力的な行為によるエネルギーの表出がピークに達するとき、その表出を頓挫させる停電を迎える。プロットの設定において、意識的に

切断的な性格を有する停電を映画に導入し、「生」の活動を頓挫させるという意図が明白になるだろう。

プロットの設定だけではなく、演出においても頓挫的な要素が見られる。ガオは実家の食堂を手伝いに行く。店がはねて、ガオと父親が食事をしながら雑談する。上海生まれの父親は不動産を買って上海へ戻れるのを楽しみにしているようである。このとき、手下を連れて、シイがやってくる。無論、これは典型的な複数の出来事が登場するシーンである。ガオが食事を中断し、シイ一行と一緒に別のテーブルに移って座る。シイはガオに儲け話を紹介する。台南で電力会社が土地の買収をはかっている。豚を集めて土地の評価額を上げる仕事でひと儲けしようというのだ。シイはお金の分前でトラブルが起こることを予防するため、チャカを用意しておいてくれとガオに伝える。前景で皆張り切って暴力的な計画を話し合っている途中、後景で姪がガオに声をかけ、父親が再び失神したことが判明する。会話が中断され、ガオが後景へ移動し父親に呼びかける。シイたちもガオにつづいて後景へ移動する。このシーンにおいては、映像や演出は相変わらず画面構成を分散化しているように見える。前景の会話をするガオたちと、後景の倒れる父親と慌ただしげな姪が同時に画面に収められる。後景に登場する父親の失神は、前景で進行中の活動にとつて、ある頓挫的な存在にほか

ならないのである。このような演出において、生の表出と生の頓挫が同時に一つの画面に収められている。

さらに、物語を見ていこう。本作は台北の下っ端のヤクザの日常を描いた物語である。前半には明確なストーリーラインが見えず、物語の構造が映画の画面と同じように分散化されている。賭場の手伝い、投資の話、引越し、食堂の手伝い、種豚のビジネスなどの関連のないエピソードが次々と登場し、映画の前半を構成する。喧嘩や自殺などの不如意なことがたまに発生するが、全体から言えば、自由闊達でエネルギーの溢れる映像のトーンが終始存在する。これは、第一節に分析した、それまでの作品に見られない「生の現在進行形」を表している様々な場面に十分に体现される。しかし、映画が後半に入ると、物語の構成や、映像のトーンが変わり始める。三分ほどのバイクの移動場面あと、物語はもはや分散的な構成ではなく、ピエエンが土地の補償を求めるため殴られることを中心に展開していく。そして、映像のトーンは、もはや自由でエネルギーに満ちたものではなく、無力感に満ちたものになる。この無力感が、前半とは真逆の姿になる乗り物に凝縮される。

第一節で分析した通り、映画の前半における乗り物は始発と到着を持たず、ただとまらず前に進んでいく姿しか見えない。そして、ダイナミックな電子音楽とともに出現することで、エ

ネルギーに満ち溢れる感じを与えてくる。しかし、ピエエンが殴られた後の移動場面は、全く違う風貌をみせている。自動車は嘉義の市内で走ったり止まったりして、前半の尽きることのない前進の勢いが、ある頓挫感に取って代わられる。移動中の状態より、何回も一時的に停車せざるを得ない状態が目立つように見える。また、移動中には、前半のダイナミックな電子音楽が、気が重い沈黙に取って代わられる。ここで市内に閉じ込められる自動車は、苦境に陥っており、脱却しようとしているがなかなか脱却できない登場人物の状態を見事に表している。

物語から見れば、彼らの行動、彼らの「生」を頓挫させるのはより強力なヤクザのような刑事のことであるが、人生の角度からみれば、それは「生」のまわりに必然的に存在する「生」を抑制する力そのものである。映画の最後には、シイの仲介で三人は釈放される。林強の「自我壊滅」に伴い、映画の冒頭と同じようなエネルギーに溢れる移動場面が再び披露される。「生」のエネルギーが戻ってくると思っていた矢先、次のショットにおいて、車が急に畑に突っ込んでしまう。乗り物の複数の状態は、映画のラストシーンに明確に提示されている。

無論、以上のような邪魔な、頓挫的な要素は、監督が意識的に映画に導入したものである。これらの要素は、われわれに何を見せているかという点、生きることの複数の状態にほかなら

ないのだと考えられる。つまり、前に向けて止まらず進んでいくエネルギー的な「生」だけではなく、その「生」の複数性、即ち生を発現することと、生を邪魔すること、やろうとすることと、やらされることの混在状態をわれわれに見せている。

まとめにかえて…生の表出とその消耗

本稿は、『憂鬱な楽園』における変化を手がかりとして、新たに生起した「生の現在進行形」と従来の「出来事の複数性」をめぐって、二者の絡み合いを重点として、本作における、複数性を生きる出来事と生きることの複数性を映像に即して考察した。

「現代感」を探している侯孝賢は、本作において「新鮮」な映像様態、すなわち動的な現在進行形を作り上げ、従来の、彼の作品についての「静観」といったイメージを更新している。つまり、「侯氏スタイル」には、固定のロングショットだけではなく、躍動感にあふれる主観移動ショットや、被写体に接近するクローズアップなども存在する。また、傍聴的冷静さだけではなく、運動主体としての内部から抑えられない生命の衝動も存在している。「静」ではなく「動」に、「観」ではなく「体験」に表現の中心を据える本作は、「侯氏スタイル」に新しい

ものを吹き込んでおり、全面的に侯孝賢の映像スタイルを把握するにあたっては、見逃せない作品に違いない。

また、「生の現在進行形」を表す動的な映像が作り出されている一方、本作における、「進行中」の状態を強調している複数性を生きている出来事、およびそれらの複数の出来事に巻き込まれている登場人物から見られる「生」の複数性も、色濃く表現されている。監督が本作を考案する際に大いに参照したと推測される自作の『風櫃の少年』や、ジャン＝リュック・ゴダールの『勝手にしやがれ』（一九六〇）¹²と異なっている点はその生きることの複数性にあるに違いない。映像から内容までの多層的な複数性によって、侯孝賢は本作において彼が求めている「現代感」を遙かに越え、人生そのものの運動に触れている。すなわち、生の表出とその消耗の間の、永遠に反復している運動である。生きることの周りに生きさせられることが常に存在し、やろうとしているとき、やらされることが不意にやってくるというような齟齬的な人生運動である。「人生で味わいのある瞬間というのは、人が困難に向き合う時である」¹³と考えている侯孝賢にとつて、映画とは、そのような齟齬的な人生運動を描き出すことによつて、人間のエネルギーを表出する映像機械だ、と理解されうるだろう。

注

1 榎戸耕史「文体の変革、もしくは視線の意志」『特集「憂鬱な楽園』』、キネマ旬報（一二二〇）、一九九七年四月十五日、七一頁。傍点は筆者による。

2 葉月瑜、沈曉茵、李振亞、林文淇「南國再見・南國」座談會記錄、『中外文学』二六（十）、一九九八年、六八―六九頁。

3 白叡文編、朱天文校『煮海時光・侯孝賢的光影記憶』、広西師範大学出版社、二〇一五年、二九四―二九六頁。

4 二作に登場するのは、瑞芳鎮の猴ドウから平溪郷の菁桐までの路線である。途中に十分駅がある。

5 北小路隆志、「偶然的唯物論の方へ——侯孝賢『憂鬱な楽園』」、『現代詩手帖』四〇（五）、思潮社、一九九七年五月、一五八頁。（傍点は筆者による）

6 白叡文編、朱天文校『煮海時光・侯孝賢的光影記憶』、広西師範大学出版社、二〇一五年、三〇八―三〇九頁。

7 台湾の映画評論家焦雄屏は、侯孝賢の固定の長回し、遠写し、空シヨットなどの技法を多用するスタイルを「静観美学」と呼ぶ。宮本貢編『侯孝賢——ホウ・シャオシェン』、朝日新聞社、一九九三年、一四四頁。

8 横線と縦線は、このシーンの時間線と、各出来事の始まりと終わりを表している。出来事①の冒頭の点線は、リヤンジンがまだ登場し

ていない時間を表している。

9 この呼び方は、日本で発行されている本作DVDのシーン目次によるものである。

10 横線と縦線の意味は、図1と同じである。出来事③の始まりと終わりの時間は、このシーンにおいて明確化されていないため、それを点線で表している。

11 『戯夢人生』の美術担当のひとりである盧明進は、扉などを利用して奥行きのある空間を作り出す原因を、次のように述べている。「侯監督がああした構図を好むのは、空間的な厚みを表現したいからだと思います。ただ壁や調度品の前に俳優がいるだけなら、その画面はふたつの層しか持ちません。しかし、その奥に出入り口があれば、三重の深みが画面に生まれます」。（宮本貢編『侯孝賢——ホウ・シャオシェン』、朝日新聞社、一九九三年、一〇六頁。）

12 侯孝賢のインタビュによると、彼は『風櫃の少年』を撮った頃のエネルギーを取り戻したいという気持ちを持って、本作を制作し始めた。そして、編集を始める前に、復習として、彼にインプレッションを与えたジャン・リュック・ゴダールの『勝手にしやがれ』を見直した。Udden James, *No Man an Island: The Cinema of Hou Hsiao-Hsien*, Hong Kong: Hong Kong UP, 2009, p.139.

13 侯孝賢は、講演の中で人生についての見方をこう述べている。「人生で味わいのある瞬間というのは、人が困難に向き合う時であり、こ

んな時は人生の最もエネルギーが満ち溢れる時でもあると思う。〈中略〉その瞬間に生きていることは簡単ではない。その瞬間には時間と空間があり、あなたがそこに存在し、エネルギーを持ち、世界と拮抗している。これこそが生きていることであり、人生の面白さがここにあるのだ」。卓伯棠編『侯孝賢電影講座』、廣西師範大学出版社、二〇〇九年、六七頁。

