



Title	大和屋竺論：「恐怖映画」を中心に
Author(s)	崔, 文ショウ
Degree Grantor	北海道大学
Degree Name	博士(文学)
Dissertation Number	甲第16166号
Issue Date	2024-09-25
DOI	https://doi.org/10.14943/doctoral.k16166
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/93287
Type	doctoral thesis
File Information	Wenjie_Cui.pdf



大和屋竺論
——「恐怖映画」を中心に——

北海道大学文学院 人文学専攻

崔 文婕

目次

序：先行研究と大和屋竺映画の全体	1
第Ⅰ部 大和屋的映画論	8
第一章 インパーソナルな映画を志す——松本俊夫から大和屋竺へ	8
はじめに	8
オブジェの解放	10
主体崩壊	14
状況の渦巻	19
おわりに	22
第二章 大和屋竺「恐怖映画」試論	23
はじめに	23
「もう一つの現実」：シュルレアリスムかリアリズムか	24
悪夢としての映画	31
大和屋的な時間	36
おわりに	39
第三章 『殺しの烙印』論——大和屋的殺し屋映画の起点として	40
はじめに	40
大衆映画の志向	41
アクションの迷宮——『東京流れ者』との比較	46
殺し屋という人物像	51
おわりに	54
付録「魔窟との対決——大和屋竺と日活」	55
第Ⅱ部 監督作品論	58
第四章 影・陰謀・魔——『裏切りの季節』	58
はじめに	58
影と現実：照明	62
運動と陰謀：動き	71
イメージと魔：写真	78

おわりに	8 8
第五章 悪夢と恐怖——『荒野のダッチワイフ』	9 0
はじめに	9 0
不気味な人形とファム・ファタル	9 3
不均質な時間と悪夢	1 0 1
視聴覚機械の不明瞭さと恍惚	1 0 9
おわりに	1 1 5
第六章 殺しのアナキズム——『毛の生えた拳銃』	1 1 6
はじめに	1 1 6
ハードボイルドと殺し	1 1 8
対表象の同一性と代理報復	1 2 4
怒りの点滅と飛躍の恐怖	1 3 2
おわりに	1 3 9
第七章 殺し屋世界の挽歌——『愛欲の罟』	1 4 1
はじめに	1 4 1
田中陽造と大和屋竺の世界認識の近接性と相違性	1 4 4
ニューアクションの影響（車と都市）	1 5 0
アレゴリーとアクション	1 5 7
おわりに	1 6 0
第Ⅲ部 脚本作品論	1 6 9
第八章 仁義・状況・血俗——『おんな地獄唄 尺八弁天』	1 6 9
はじめに	1 6 9
時代劇の変種ピンク	1 7 1
状況的な真空地帯——採石場、温泉、仏閣	1 7 5
血俗の恐怖	1 7 9
おわりに	1 8 5
第九章 運動と革命——『処女ゲバゲバ』	1 8 6
はじめに	1 8 6
大和屋竺と足立正生のエロダクション運動	1 8 7
暴力装置について：金枝か性器か	1 9 3
密室について：荒野か胎内か	1 9 6

おわりに	1 9 9
第十章 具流八郎としての仕事——『悲愁物語』と『カポネ大いに泣く』	2 0 0
はじめに	2 0 0
狂人の映画——大和屋が観た「清順映画」	2 0 2
運動者と表現者——『悲愁物語』	2 0 6
四人それぞれのアメリカ——『カポネ大いに泣く』	2 1 3
おわりに	2 1 7
第十一章 大和屋脚本拾遺	2 1 8
はじめに	2 1 8
「蒼いフィルム 品さだめ」、「拳銃の詩」：フィルムと時間の迷宮	2 1 8
「寝強犯」：戦争の影	2 2 2
「鑄劍」と「星女郎」：幻の怪奇映画	2 2 3
結論 それ以降の「恐怖映画」	2 2 6
近未来のサーカス：大和屋竺とアニメ	2 2 7
恐怖とホラー：Jホラーについて——『ザ・ミソジニー』を中心に	2 3 0
殺しの自己回帰：大和屋的な殺し屋映画——『ラブドガン』を中心に	2 3 3
参考文献	2 3 7

序：先行研究と大和屋竺映画の全体

私は見る、私は感じる、ゆえに、私は気づき、みつめ、考えるのである。

——ロラン・バルト『明るい部屋』より

よほどの映画好きではないと、大和屋竺（やまとや あつし）の名前は知らないかもしれない。しかし、彼の映画、さらにそれに関連する資料を渉猟すると、大和屋が日本映画の一角を担えるほどの独創的な逸材であることがわかる。本論の目的は、大和屋竺の全貌を多面的に考察することである。

1993年1月16日、大和屋竺は食道がんのため、東京病院で亡くなった。彼の逝去は業界内の話題を集め、映画専門誌の追悼特集や、シナリオ集やエッセイ集の出版に結実した。そこから他の映画人との繋がりがさらに知られるようになった¹。しかし、当時の一般大衆にとって「大和屋竺」はさほど浸透していない名前だった。彼の映画生涯のピークは1993年よりも2、30年前の1960、70年代で、しかも監督作品は僅か4本。脚本家としては若松孝二、ピンク映画、鈴木清順、日活などを支えたことで取り上げられていたが、「失業監督」という自称からも彼自身の映画人生に対する自嘲が感じられる。

大和屋竺を論じることは容易ではない。彼の没後、『ジライヤ』の別冊で彼を対象にした論集が組まれた。その論集では、大和屋によってもたらされた映像表現が協働した監督の回顧談や評論家による作家論などで多様に議論された。その際大和屋竺作品は監督作と脚本作が分け隔てなく扱われた。映像とシナリオを超えた境地に達した彼の作家性に対して持ち出されたキーワードは「世界認識」で、大和屋竺がかかわった作品に現われた異世界のようなプロットと不連続性については、大和屋自身が提起した幾つかのキーワード（地獄、インド映画、オブジェ）を切口として解説が為された。この論集によって大和屋論のためのしっかりとした土台が作り上げられたといえる。

しかし、それ以降大和屋を取り上げる論説は少なくなる一途だった。ロマンポルノ関連の著作ではピンク映画の草創期にわたる彼の創作参加が言及されつつも、監督作やそれ以外の脚本作との連続性を含めた全体論は見当たらなかった。まず取り上げられることになる4本の監督作（『裏切りの季節』（1966年）、『荒野のダッチワイフ』（1967年）、『毛の生えた拳

¹ 鈴木義昭による山口清一郎（大和屋と日活を同期入社した監督）へのインタビューのなかで、大和屋竺の映画論集『悪魔に委ねよ』の出版記念会において「参加者の中に知り合い、好きな人がかなりたくさんいる」（鈴木義昭著、山口清一郎述『日活ロマンポルノ異聞：国家を嫉妬させた映画監督・山口清一郎』〔社会評論社、2008年、43頁〕）と驚いたことが述べられている。

銃』(1968 年)、『愛欲の罟』(原題『朝日のようにさわやかに』1972 年)²⁾ は彼の驚異的な世界認識と作家性を露わにしつつも、本数としては分量が少なすぎる³⁾。しかもそれらの作品は独立プロ製作の異色なピンク映画として認識されることが多く、松本俊夫につながるシュルレアリスム系列の作品に分類される⁴⁾。しかし大和屋自身の監督作品に考察を限定してしまうと膨大な数の彼の脚本作品を排除することになり、彼の映画人生の重要な部分を構成する日活作品や「ルパン三世」など商業作品を包括することもできなくなるし、早期に若松などのピンク映画に提供した脚本における彼の特性も見失われてしまう。

したがって、大和屋の全体像を作り上げるには考察材料が未だ大量に残されている。監督作品から見える彼の作家性は前述の『ジライヤ別冊』の特集を土台に、より緻密な映像分析と美学論が要請されるほかに、脚本作との関連性を如何に見出せるかにもアプローチが必要である。何よりも、映画化された作品だけで 50 本近くもある大和屋の脚本はピンク映画や日活商業路線映画など多様なジャンルに跨りながら、若松孝二や鈴木清順などすでに注目された作家たちとの相互作用による集団創作の特徴が目立ち、他の監督とのコンビ作の場合、梅沢薫が語ったように⁵⁾、彼の脚本の仕掛けによって変貌した映画の異様さを無視してはならない。

こうした複雑な事態によって、大和屋の全体像には監督中心の作家論が通用しなくなるだけでなく、若松孝二と鈴木清順の監督中心主義的な論説では集団創作の特性が見落とされてしまう。それについて、大和屋の後継者とも言える高橋洋は、大和屋が「自己イメージ」ではなく、外部との関わり合いの中に出て来る「個性」の作家⁶⁾だと主張した。つまり、大

²⁾ ここにあげた 4 本の映画作品以外に、大和屋は『ラブ・シンフォニー』(1972 年)と『発見への旅だち』(1974 年)も監督したが、前者はオムニバス映画で大和屋が「ロンドン編」を担当したもので、後者は霊友会の PR 映画で完成後にオクラとなった。両者とも客観的な考察材料が欠落しており、ここでは言及を省くことにする。

³⁾ 大和屋の監督作品について、筆者の修士論文『悪夢の渦』においてこの 4 本の監督作を取り上げて論説を組み立てた。主に画面・プロットの不連続な繋がりによる歪んだ時間性と大和屋の世界認識における「特権的なもの」に対して分析を試みたが、脚本作とのつながりを論じることができなかった。

⁴⁾ 赤塚敬子「大和屋試論：『裏切りの季節』と『荒野のダッチワイフ』における「オブジェ」」(『超域文化科学紀要 (19)』、東京大学大学院総合文化研究科超域文化科学専攻、2014 年、73 頁)

⁵⁾ 『ジライヤ別冊』において、梅沢薫は彼と大和屋のコンビで作成した三つの作品の経緯について語っている。大和屋に対する彼自身の尊敬と憧れ、彼が追憶した大和屋の脚本創作からも、以下の三つの作品がいかに大和屋的に仕上げられたかがわかる。残念ながら、『寝強犯』のフィルムは現在紛失状態で、『引き裂かれたブルーフィルム』と『濡れ牡丹 五悪人暴行編』は独立上映会に所蔵されており、普通の観客の目に触れる機会はかなり稀である(梅沢薫「鉈の暴力、ナイフの暴力」〔前掲『ジライヤ別冊 大和屋』、128 頁〕)。

⁶⁾ 高橋洋、塩田明彦、井川耕一郎三人の鼎談では、大和屋の 60 年代に使用した多数のペンネームと 70 年代以降「大和屋」の本名で署名するということについて、大和屋が「自分の外側にある反応が現れる」「個性」の作家と主張した(「匿名の「作家」、大和屋」〔『Studio Voice』、2000 年 5 月号、37~38 頁〕)。

和屋が脚色した映像作品は監督中心的な、作家の内部にある作品である純粋さとして論じることが難しいが、彼の外部にある様々な事物（体制や他の作家など）とのぶつかり合いによつての産物と捉えれば、その奥行きが見えてくる。外部性との位置関係によってこそ大和屋は彼の「個性」を発揮するわけだが、そこにある種の技法が貫通していることには留意しなければならない。

『ジライヤ別冊』では佐藤寿保作品の脚本で知られる夢野史郎がその技法を音楽のフーガと類比し、「主題が提示され、それに答える形で移調された同形の旋律が現れ、先行主題は追いつかれないように逃げていく形」を「逆転せしめ」、「ヴァリエーションがテーマを愛撫する事によってテーマそのものが喪われて行く状況を産み出す」技法を大和屋の特異点と指摘した⁷。それにつづく彼の論述は主にオブジェが如何に大和屋の「テーマ」を示唆するか、さらには彼の作品における特異な空間を構成する錯綜的な時間性を解説した。特に興味深いのは、夢野の次のような指摘だ。「映画のなかに意識の流れとして表現されていた浮遊する時間は、脚本特有の柱と呼ばれる場面設定において峻別され、明確に物語の外貌を示しているのである⁸」。なるほど、大和屋映画における不連続性は相互に隣り合うショット間のずれのみならず、シーン間の跳躍、出来事間の因果関係の破壊でもあるので、それらは全てシナリオ段階で成し遂げられるものとなる。したがって、大和屋の脚本作品も彼の作家性を論じるには不可欠の部分となろう。

大和屋は、自分自身の体験に基づいて映画創作をしておらず、いわば別のところにあるもうひとつの「自己」を表現している。さらにいえば、別のところにあると思われそうな世界を、物事との出会いによって少しずつ展開し、観客（読者）の目の前に現してくる。別のところにある「自己」という点では、たまに協働する監督もその範疇に入る。例えば早期の芸術傾向のピンク映画で評価の高い梅沢薫もそのなかの一人として挙げられる。梅沢が、自身の恐怖の幼児体験をもとに組み立てた「大日本暴行編」のシナリオを書ける人は「大和屋さんしかいない」と⁹思ったのも、大和屋に顕著な「暴露」という技法がそのような不気味で恐怖に満ちた世界を描くには有効で相応しいと考えたからだといえるだろう。

しかし、梅沢薫との関連は大和屋の映画人生におけるピンク映画の一部分にすぎない。他には若松孝二に脚本を提供する時期、鈴木清順を中心に結成された謎の脚本家グループ「具流八郎」の時期や、日活ニューアクションからロマンポルノ路線の前半期までの商業映画にかかわるプロの脚本家の時期などが数えられ、彼が参加した映画作品総体から見られるのは、前述したような自分自身の「個性」を発揮しながらも、それぞれの映画群に前後と異なる変化をもたらしていったキャリア自体の変動性である。大和屋の全体像を探り出すには彼の「個性」が如何に外部と関わり合い、それぞれの作品（映像とシナリオ）が如何に彼のテーマを

⁷ 夢野史郎「フーガの欺法」（前掲『ジライヤ別冊 大和屋竺』、168～172 頁）

⁸ 同 169 頁

⁹ 「大日本暴行編」は梅沢自身の幼児体験にもとづいた話で、出身地の新潟県にある隣家の精神病者が彼を拉致したり、村に軽蔑されたりする話である（前掲「鉈の暴力、ナイフの暴力」128 頁）。

示唆しているかを探求すべきである。映像分析のほかに、集団創作といった特徴を作品の背後にある歴史として整理することも要求される。

大和屋が創作に参加した作品群は膨大な量で、幾つかのジャンルや歴史的な作品群を横断するが、作家主義的に論じるならとりわけ重要なのは監督作品四本になるだろう。その四作に見出される抜群の才能が当時の観客たちを仰天させたため、映画界には激震が走った。

いまもって、大和屋竺は脚本家として誤解している向きがないとも言えないので、改めて大和屋竺は映画作家以外の何者でもないとの断言から始めるべきなのだろうか。それも、わが国においては、その映画のフォルムの厳密さにおいて小津安二郎に次ぐ二人目の作家といってもよい存在なのだ。(中略) 小津、あるいは吉田が孕む両義性が大和屋の特質でもあるからこそ、真の映画作家と呼びうるのだ。両義性とは、職人的技巧を持ちながら、人を納得させるよりは、驚きへと誘う資質というくらいに定義しておこうか。安定より、つなぎのアクロバットに挑戦する資質。そして、彼らは網渡りを支えるフィルムの肉体性において傑出するのである。¹⁰

「網渡りを支えるフィルムの肉体性」とは映画技法の特異さを指し示しているが、それを作家性とむすびつけるには、その作家はフィルムに対して相当な権力を持たなければならない。そのために、映画製作の司令塔である監督の立場が必要となってくるだろうが、大和屋竺が監督の権力がなくても映画コンテンツを支配できる才能を持っているのが興味深い。「大和屋竺の映画ほど、フィルムが繰り返し映写され、二重化されたスクリーン自体が不可思議な持続を刻む映画も稀だろう。脚本作にせよ、監督作にせよ、繰り返し映画のなかに、8ミリか16ミリのフィルムを映写するシーンが頻出する¹¹」。筒井の大和屋論において、このような小道具（オブジェ、もう一つは人形）が脚本作と監督作に共通していると指摘されている。しかし、特徴的なオブジェは大和屋の署名のようなものであっても、その形成以前により根源的なものが存在している。それはすでに認識された世界認識であり、彼自身の幼児体験から影響を受けていた恐怖がその根底にある。

それについて J ホラーの理論的領導者でもある、評論家・脚本家の高橋洋は以下のように解釈をつける。

「大和屋のオブジェへといたる認識は恐怖の回路を通じて獲得された¹²」。

「大和屋の悪夢は論理的である。それが認識を突き詰めた果てに生まれた表現なのだ¹³」。

高橋の論述は完全なる作家論で、大和屋をジャンル上の恐怖映画の作家として解説しているが、彼もまた、恐怖が映画よりも、世界認識の産物だと指摘している。言い換えれば、大

¹⁰ 筒井武文「時間の罟 大和屋竺試論」（前掲『ジライヤ別冊 大和屋竺』、173 頁）

¹¹ 同 174 頁

¹² 高橋洋「大和屋竺の世界認識」（『映画の魔』、青土社、2004 年、245 頁）

¹³ 同 245～246 頁

和屋の恐怖は、彼自身の幼児体験に由来するというフロイト的な精神分析には結論づけられないし、さらに言うまでもなく大和屋竺がそもそも観客を怖がらせようとする創作意図とジャンル意識をもっているためでもないだろう。大和屋は映画を「自分のもの」にすることに断然反対し、恐怖を作り上げる代わりに、恐怖を暴露させることに注目するのである。

「何を反対？」

「映画に無条件の私物化、映画の手帳化、映画の日記化、映画のアンチロマン化、映画のヨーロッパ化、……要するに、映画の近代化……という傾向にです」

(中略)

「『壁の中……には、地獄を明確に自覚した作家の、鬼への転化の心いきがあるのです。ヨーロッパは死んだ。世界の一部にすぎない、という事を、若松孝二はベルリン映画祭の帰途しみじみと知らされたに違いありません。僕がプライベート・フィルム運動の若松孝二への呼びかけに疑惑をもつのは、彼がそこまで徹底した暴露の方法を持ち、確かな煽動の方法をもっているのを知っているからです。』¹⁴

ここで創作方法として挙げられたのは「暴露」と「煽動」で、映画のプライベート化（私物化）の傾向には唾が吐かれている。その「暴露」と「煽動」によって作りだされた映画作品にとって、恐怖とは暴露させようとする作品の「目的」、あるいは煽動によって達成しようとする「理想」に近いものになる。もし、理想としての恐怖が作品の背後に隠れていて、作品を観る観客が視覚を通じて背後にあるものを理解するなら、その恐怖は映画全体の流れの特異性によって意識させられるものになるだろう。

大和屋は「空間が現実とは別の回路によって連結することもありうる。そこで罫を仕掛けていっているのは時間だ。それが世界の恐怖なのだ」という認識を引き出したのではないのだろうか。(中略) **A**と**B**をつなぐ「回路」は、実は恐怖を純粹に醸成しようという意図の下に結ばれていると思える。それで図像的な恐怖効果も増す。¹⁵

Aと**B**は作品のなかの場面のことを指している。それをつなぐ「回路」はしたがって事後的で認識論的な連結となる。さらに、連結する目的とはその恐怖を引き出し、醸し出すことである。そう考えると、作品論における作家は作品背後に隠れている恐怖の持ち主ではなくなり、その恐怖を引き出そうとする配置・技法の主語となると思われる。残念ながら、その配置と技法に対してより詳しく分析が行われないうまま、監督ができなくなったために日本映画業界の裏へ回った大和屋竺は人々の視線から離れていった。彼の作品に関する問題提起も早い段階で終わりが告げられた。それを補うのもまた本論の目的のひとつである。

¹⁴ 大和屋竺「自己暴露の輝きに賭ける」(初出『映画評論』1966年8月号、『悪魔に委ねよ』、荒井晴彦・竹内銃一郎・福岡健二編、ワイズ出版、1994年、32~33頁)

¹⁵ 阿部嘉昭「彼はその映画をたったひとりで観た」(前掲『ジライヤ別冊 大和屋竺』、159頁)

以下本論では、大和屋竺の作家としての位置づけについて分析をまず試みる。作品間に共通する特異性、その配置をもとにする作品論によってでは、監督作より脚本作のほうが圧倒的に多い大和屋竺の作家性を完全に解明することができないだろう。日活、若松プロ、ピンク映画、テレビアニメとドラマなど、多様な分野に手を付けた大和屋の脚本作は現時点でも散逸しているものが多く、脚本作が残存していても映画フィルムの行方が分からないままの作品が多すぎる。さらに、入手できる資料でも大和屋独自の創作としてよりも主に具流八郎のメンバーとして参加したものが多い。そうした複雑な背景から、「大和屋的なもの」の正体をより純粋に抽出するために、映画史と映画理念を整理する大和屋的な映画論を第一の眼目に置き、その後彼の監督と脚本につき分析を行う。

ここでおおまかに、大和屋竺の年譜¹⁶を掲げると以下のようなになる。

大和屋竺は、1937年に北海道三笠市幌内町に生まれる。父は小学校卒の炭鉱労働者で、母は女学校卒で没落旧家の出身だった。大和屋の小学校二年までの戦時中、幌内町の炭鉱には強制連行されてきた中国人捕虜や朝鮮人労働者が多数いて、酷い虐待を受けていた。終戦直後、中国人捕虜が起こした反抗の暴動は米軍の介入までに、民族戦争まで発展する勢いだった。暴動と威嚇など非情な状況を身近に体験した大和屋はそこから恐怖を憶えた。この幼児時代の恐怖体験は生涯にわたり大和屋を支配した。

1958年に大和屋は二年間の浪人時代を経て早稲田大学第一文学部史学科に入学した。映画製作を志向する稲門シナリオ研究会に入会し、翌年に新入りの後輩の田中陽造に出会う。60年安保の最中にも研究会で映画製作を試み、映画を大量に鑑賞した。

1962年、25歳の大和屋は卒業し、第八期助監督として日活に入社できたが、撮影所のあり方に失望する。二年後に新劇の寺島幹夫、吉沢京夫らを通じて、日活助監督グループの一人として若松孝二のもとに出入りするようになる。グループの中心は大和屋の日活同期である曾根中生だった。大和屋は曾根と榛谷泰明三人で「大谷泰明」の筆名で若松孝二に脚本を書くが、同年に大和屋が参加した脚本で映画化されたものは『情事の履歴書』（1965年）のみだった。この年、大和屋は十二指腸潰瘍で日活を休職し、友人とボルネオなどでカメラを回すことにし、当地でインド映画に接して強い影響を受ける。そのうち旅費が尽きて若松孝二から送金をもらったため、それを返済するために初監督作『裏切りの季節』（1966年）を監督する。同年六月、大和屋は日活を退社し、本格的に若松プロに参加した。さらに曾根中生の誘いに応じて、鈴木清順のもとに集まった若手脚本家のグループ「具流八郎」に入り、曾根中生、田中陽造と共同執筆で『殺しの烙印』（1967年）の脚本を担当する。同年、『裏切りの季節』を観て感心した国映の進歩的なプロデューサー矢元一行（別号朝倉大介）からの出資を受けて大和屋プロを立ち上げ、『荒野のダッチワイフ』（1967年）を監督して作り

¹⁶ 大和屋竺『荒野のダッチワイフ：大和屋竺ダイナマイト傑作選』（高橋洋、塩田明彦、井川耕一郎編、フィルムアート社、1994年）。364頁からの「大和屋竺聚成」を参考して作成した。

上げた。

1968 年、清順解雇事件のショックを受けたが、同年に若松プロで『毛の生えた拳銃』（1968 年）の脚本を書いて監督を務めた。その関連でアニメ「ルパン三世」と縁を結ぶ。翌年、清順解雇事件から曾根、田中などが日活ロマンポルノで活躍し始め、グループ「具流八郎」の第二期として大和屋も何本かの脚本に参加する。当時激化していた学生運動の内ゲバから大和屋は衝撃をうけ、『処女ゲバゲバ』（1969 年）を執筆する。同年に梅沢薫とのコンビ第一作としてピンク映画の伝説的作品『寝強犯』（1969 年）も公開されたが、梅沢薫が最も愛着を示したこの映画作品は現時点でも見ることができず、何処かで眠っているままである。

1970 年までの二年間に、大和屋は若松プロ以外でも脚本を書き、隆盛期のピンク映画を支えた。とくに向井寛、渡辺護と梅沢薫と連携した作品はその上質さで、ピンク映画が退潮した現在にも何本か DVD 化された。同時に、日活ニューアクション路線に『野良猫ロックセックスハンター』（長谷部安春監督、1970 年）『ネオン警察・ジャックの刺青』（武田一成監督、1970 年）二本の脚本を提供した大和屋はまたそこでも異彩を放った。

1971 年、藤田敏八と『八月の濡れた砂』（1971 年）を始め、四本の映画でコンビを組む。「ルパン三世」のテレビアニメの企画に脚本を書き、アニメに新しい時代をもたらした。1972 年、具流八郎も第三期に入り、ピンク映画で活躍していた。

1973 年、『番格ロック』（内藤誠監督、1973 年）の脚本執筆などあわただしいスケジュールの中で、荒戸源次郎製作・主演の『愛欲の罟』（1973 年）を監督するが、脚本執筆は田中陽造だった。

1977 年、大和屋は鈴木清順の十年ぶりの映画『悲愁物語』（1977 年）の脚本を執筆し、具流八郎も第四期に突入し、ピンク映画以外のジャンルを手がけていた。それ以降具流八郎は実質的に解体したと考えられる。この年に『新ルパン三世』の脚本に参加し、第 52 話よりシリーズ構成を担当した。1978 年からは主にテレビドラマに力を入れるようになる。その後は前期のように全力で精力を傾けた作品は少なく、共同脚本やドラマや製作指導などの形で業界に関わる。

1993 年 1 月 16 日、55 歳で逝去した。

第 I 部 大和屋の映画論

第一章 インパーソナルな映画を志す——松本俊夫から大和屋へ

はじめに

大和屋に影響を与えた日本の監督・作家は何人かいる。師匠と称した鈴木清順は彼の日活の助監督時代におけるカリスマ的存在であり、加藤泰への崇拜も『みな殺しの霊歌』や「緋牡丹博徒」シリーズを絶賛する批評から窺われる。それらの作家・監督への親近感は彼自身の創作理念と深くかかわっているのみならず、若松孝二プロダクション（若松プロ）での盟友・足立正生との食い違いや、後に積極的に参加した日活のロマンポルノからの乖離と通じ合っているとも言える。「恐怖映画」という彼自身の言葉で持ち上げられた映画理論は第一に彼の批評と批判を用いて説明されうるだろうが、その同時代性から遡っていくと、日本映画史ないし日本芸術史の一つの変遷が見えてくる。それはまず、大和屋がみずから教材として言及した松本俊夫や花田清輝を含む前時代と同時代の作家が提唱した芸術理論からの分岐としてみる。それらが提唱する主体性の問題をさらに裏返しにし、「オブジェ」というキーワードを基にした、「恐怖映画」と名づけられた大和屋的な世界観が、その映画理論の重要な骨子となる。

大和屋は生涯を通して商業映画と向き合った。手掛けた独立制作のピンク映画も松本俊夫が目指したA T G（日本アートシアターギルド）作品の類ではなかったが、監督作品も脚本作もいずれもアヴァンギャルドの潮流に乗っていることは少なくとも「オブジェ」の使用から見れば疑いないだろう。しかし、彼自身はA T Gと草月アートセンターが行っていた映画制作の目標と理念を、時代遅れ¹⁷や「プライベート¹⁸」と呼び、共感をしめさなかった。それはアヴァンギャルド映画の大きな問題点である「主体性」について反対する彼の態度に

¹⁷ それは松本俊夫の同時代にA T Gでドキュメンタリー映画から劇映画への転向を遂げた羽仁進に対する大和屋の態度である。特に羽仁監督『初恋 地獄篇』（1968年）の批評のなかで、大和屋は羽仁を「先公」と呼び（「不良少年から女コマシへ」、初出『映画芸術』1969年2月号、前掲『悪魔に委ねよ』、66頁）、絶賛する今村昌平との対立面として羽仁の映画論を批判した。さらには次の記述もある。「日本では、羽仁進の『不良少年』が、パッと消えるカメラの存在を証明しようとし、被写体の油断を見すまして、「驚くべき自然人間」を把えたのに対して、今村昌平の『人間蒸発』が、そのような被写体の飼育法に絶対反対し、ことさらに消えないカメラの方を強調した」（「スキャンダリスト、ヤコペッティとわれら垂流たち」初出『映画芸術』1969年12月号、前掲『悪魔に委ねよ』、74頁）。

¹⁸ これは大和屋の映画宣言とも考えられる重要なエッセイ「自己暴露の輝きに賭ける」（前掲『悪魔に委ねよ』31～33頁）において、彼が志向するエロダクションの対立として持ちあげた「プライベート」映画のことである。大和屋のいうプライベート映画は、「映画の無条件の私物化、映画の低調化、映画の日記化、映画のアンチロマン化、映画のヨーロッパ化……要するに、映画の近代化……という傾向」（同32頁）と規定されている。後に分析するが、この傾向はまさに松本俊夫の主張した作家の内部現実を中間物とした創作方法である。

あらわれており(実際当時の学生映画も含むアンダーグラウンド映画と称された作品群は大半がその問題を意識していたが、そこから大和屋は若松孝二をはじめとする「エロダクション」だけを讃頌し例外としていた)、その主張を要約的にしめすと、作家は作品を通して自分の主体を表現するのではなく、より巨大な現実への通路を作る人間として確立されるべきであるということになる。結局のところ大和屋の「恐怖映画」理論は人間が「のっぴきならない状態」になってしまうような破壊的な映画を目標にしたことで、作家の主体性を批判する立場を取る。本節では、大和屋の映画理論の背景研究として、松本俊夫らのアヴァンギャルド理論との相違点を明らかにすることで、同時代の映画理論における位置づけを解明していく。

1962 年、大和屋竺は第八期助監督として日活に入社した。1958 年からの大学時代は、早稲田大学の稲門シナリオ研究会に参加し、後輩の田中陽造と組んで学生映画の制作を試みた。その時期の愛読書が花田清輝と松本俊夫だったのだという¹⁹。松本俊夫は当時の大和屋にとって、同時代の有名人物であった。松本は 1955 年東京大学文学部美学美術史科を卒業し、同年 4 月に新理研映画プロダクションに加入、短編からドキュメンタリー映画の制作をはじめた。阪本裕文の研究によると、松本は大学時代から前衛芸術や映画と身近にふれあい、花田清輝などの影響を受けながら、独自の思考をみせる執筆活動を既に手がけていた²⁰。1963 年に出版された『映像の発見』は 1958 年から 63 年にかけて『映画批評』『記録映画』『映画芸術』『新日本文学』『現代詩』などに発表した評論の集成で、大和屋に強い刺激を与えたという。

松本俊夫の『映像の発見』は、映画製作の現場へ踏みこもうとする僕たちにとって、殆んど心臓で読むべき本だったのだ。

シュール・ドキュメンタリズムという松本俊夫の造語などは、主体⇄客体の間に血も凍る凝視の緊張を要求した。しかもそれは、認識と方法についての原理をダイナミックに明快に、云い表していた。そして六〇年安保闘争の時のアジテーション映画、総評製作松本俊夫かんとかの『安保闘争』は、松本理論の具体的結実にはかならなかった。それは燃え上がる火の玉のように激しい、アナーキーな映画だった。

その原理が僕の中に血すじとなっていていきていることに、何の疑いがあるだろうか。²¹

ただし、そこまで言い切った大和屋はその発言より 9 年前、松本の『修羅』(1971 年)の評論で、「松本俊夫という人は、口ではモダニズムを排撃し続けながら、いざ作品という段になると、モダニズム以外の何ものでもないような代物をでっちあげ、しばしばわれわれを

¹⁹ 「花田清輝と松本俊夫の書物が、学生時代の僕らのテキストだった」。(大和屋竺「夢の告知と『スター・ウォーズ 帝国の逆襲』論」、初出『映画芸術』1980 年 12 月号、前掲『悪魔に委ねよ』、349 頁)

²⁰ 阪本裕文「新理研映画時代の松本俊夫——前衛記録映画論の形成過程」(『映像学 104』、2020 年、116～117 頁)

²¹ 「夢の告知と『スター・ウォーズ 帝国の逆襲』論」(前掲『悪魔に委ねよ』、349 頁)

がっかりさせている²²」と、「安保闘争」以外の松本作品（『西陣』〔1961年〕など）に対する批判的な姿勢を見せてもいる。この一見した矛盾はまさに大和屋の「恐怖映画」と松本のアヴァンギャルド映画理論の相違性を解明する重要なポイントとなる。つまり、大和屋から見た松本の理論と当の作品とのあいだに齟齬があるというよりも、大和屋が松本のアヴァンギャルド理論から受けた影響は、そもそも全面的な受容に類するものでなく、何らかの形で吸収し、それを更新させたものだと考えられる。たとえば、花田清輝らの論争から引きついだ「主体性」の問題なら、主体と客体（シュジェとオブジェ）の関係性こそが大和屋にとってはより重要で、「既存映画」に反対する「一人一派」の映画革命思想（映像の革命）は「物のシャープな裸形²³」を見せるアナキズムとして大和屋から歓迎された。以下、オブジェ・主体・状況、この三つのキーワードを用いて論を展開していくことにする。

オブジェの解放

大和屋竺の作品ではオブジェの運用が頻繁に見られる。特にダッチワイフとマネキンが彼の代表作『荒野のダッチワイフ』（1967年）において、女体から転換しさらに砕け散るような不思議な展開を見せたり、同じくダッチワイフのモチーフを用いた『ダッチワイフレポート』においては主人公をマインドコントロールする魔力をもつようなものとしてあらわれたりと、いずれについても彼の「恐怖映画」の特異な部分を占めている。さらに、荒野の真ん中にポンと置かれた電話機（『荒野のダッチワイフ』の冒頭）、小人の病態で正体の所在を混乱させる殺し屋の人形（『愛欲の罠』（1973年）など、映画内部で異様な姿を見せながらも、人物に魔的な影響を与えるオブジェが大和屋の作品内には散乱している。オブジェを介した物事の異様な変貌の様相は明らかに「呪術的なイメージをひきずりだす²⁴」という松本俊夫のオブジェ論を引き継いでいる。

大和屋竺の「オブジェ」について、赤塚敬子は松本俊夫およびシュルレアリスムのオブジェとの近接性を指摘している。赤塚曰く「対象から日常性を剥奪した生裸の姿」としてのオブジェは、対象への執着としてのフェティシズムという点において、松本やシュルレアリスムのオブジェと軌を一にしているのだという。さらに赤塚は『裏切りの季節』（1966年）、『荒野のダッチワイフ』、『愛欲の罠』の分析を通し、この一連の作品群はオブジェの不気味な変貌を見せることに対する大和屋の拘泥をしめすものとまとめている²⁵。この試論は大

²² 大和屋竺「異郷へむかう時代精神 松本俊夫『修羅』」（初出『日本読書新聞』1971年2月8日号、前掲『悪魔に委ねよ』、122頁）

²³ 「自己暴露の輝きに賭ける」（前掲『悪魔に委ねよ』、33頁）

²⁴ 松本俊夫「映画芸術の現代的視座」（『映像の発見：アヴァンギャルドとドキュメンタリー』、三一書房、1963年〔再刊は清流出版、2005年〕、19頁）

²⁵ 前掲「大和屋竺試論：『裏切りの季節』と『荒野のダッチワイフ』における「オブジェ」」63～80頁

和屋に関するパイオニア的な学術論文でもあり、高橋洋や松本俊夫との関連づけが適切だったが、同時にこの論文単体では、大和屋の「恐怖映画」が娯楽映画を成り立たせるのは困難であるという消極的な結論が下されてしまってもいた。

「対象から日常性を剥奪した」という松本俊夫のオブジェ論はあくまでアヴァンギャルドのドキュメンタリー映画の枠内で論じられるものにとどまってしまいそうなものだが、むしろ劇映画の場合もやはり作家（主体）が映像内容を対象（オブジェ）として見つけることで同様の位置づけが可能だという指摘も含まれていた。それはルイス・ブニュエルの『忘れられた人々』と羽仁進の『不良少年』の違いを分析する一節からも分かるだろう。松本によると、二作は共に社会下層の不良少年を取り上げたが、ブニュエルは「不良少年をみずからの内部に見つめる眼をもっていたのにたいし、羽仁はそれをおのれの内部とはいささかもかわりのない位置に、もっぱら観察の対象として眺めていたにすぎないのである²⁶」。そうしてこの記述からも明瞭なように、松本が「現実の構造的・主体的把握を可能にする積極的イメージとしての映画²⁷」として述べた映画のトータル・イメージには作家個人の感性和意志に注目する傾向が付きまとう。したがって『石の詩』（1963年）と『西陣』（1961年）のような松本の早期の実験ドキュメンタリー映像は静物の石や繰り返し動作を見せる織物の労働者と機械にカメラを向けて、ポエム風にカメラの移動とフェードイン／フェードアウトの手法も加えたことで資本主義と労働者の矛盾という現実問題を取り上げたが、静物のみを要素にした多重で複雑なイメージが「映画にする仕方の中に生まれる²⁸」という、作家の主体性を強調する松本俊夫の発言をふまえると、それらの「オブジェ」を対象にしたのはやはり松本という主体に過ぎないという留保がつく。

しかし、『映像の発見』における松本のオブジェについての論述は主体性の問題におびやかされながらも、視線を介すことで対象から日常性が引き剥がされ、二つの世界間の通路として働くという指摘がなお強い示唆性を持ってもいる。それは以下の引用から分かる。

「もの」と対決するということは、このように現実のかくされた非合理をむきだしにしてみつめるということである。それは同時にみつめる眼そのものをむきだしにして、みつめるものの内側にうごめく非合理を、その外側の非合理と深くかわらせるということである。いいかえるなら、眼と対象は「もの」によって外界と内界という二枚の向き合った鏡の間にひきずりこまれるということにほかならない。むしろそのむきだしの非情な空間こそ「もの」であり、その意味において「もの」は外界と内界を結びつけるへその緒なのである。²⁹

²⁶ 「残酷を見つめる眼」（前掲『映像の発見：アヴァンギャルドとドキュメンタリー』、101頁）

²⁷ 「方法とイメージ」（前掲『映像の発見：アヴァンギャルドとドキュメンタリー』、65頁）

²⁸ 「すべての前衛映画の最前線から 松本俊夫インタビュー」（平沢剛編『アンダーグラウンド・フィルム・アーアイブス』、河出書房新社、2001年、22頁）

²⁹ 「映画芸術の現代的視座」（前掲『映像の発見：アヴァンギャルドとドキュメンタリー』、19～20

つまり、オブジェの異様さは作家の内部現実由来のみならず、必ず外部世界の不合理な姿を暴露するという中間性を持つのである。「外部世界から内部世界へ」の投影という松本作品の方向性を逆行させ、「外部世界から生の現実へ」の暴露を実現するのに役割を果たすのは大和屋の「恐怖映画」における「オブジェ」である。したがって、それらのオブジェは具体的な「シュジェ＝主体」との結合が取り除かれ、その結合を「視線・凝視」というパースペクティブとして機能させることで、映画のシュルレアリスム性そのものを定義した、アド・キラーのいう顕在的な生の現実よりも全面的といえる、潜在的な生の現実³⁰への通路をひらく。ゆえに大和屋は評論の中で「オブジェ」という語のかわりに、主体性が払拭された「物」という言い方をもちいる。「恐怖映画」の方法論について講義していたときも、「物と物の意外な出会い」を通じて見えてきた物の異様さが最もシュールで、それは一種の「時間の芸術」³¹なのだと述べていた。

ここでの「物／オブジェ」と「時間の芸術」の関係性は小津映画の「静物ショット」を想起させるだろう。正清健介がジル・ドゥルーズの理論に基づいて整理したように、小津映画の静物ショットは不変の形態をもって生成変化するものの表現として、「時間そのもの」であるが、ここではその前に彼が要約した、マッシモ・レオーネにより提起された「メタ物語的なオブジェ」としての機能を発揮する「運動するオブジェ」（ここでは静物のショットではなく、スプレー缶などの動的なオブジェが対象として取り上げられていた）³²の概念にこそより注目すべきである。大和屋のいう「時間の芸術」はむしろ「運動するオブジェ」と連結した、ある見えない生成変化のことだと考えられる。つまり、変化しない静物ショットで流れていくある生成変化の時間の「イメージ」ではない、オブジェが運動し、変形しているうちに記号機能の屈折が起こり、それらの屈折に一つの潜在的な時間がある。その生成変化する他所とは後に分析する大和屋個人の色濃い非人間的な現実でもあるが、もう一つの展開は若松孝二のエロダクションの煽動的な映画方法である。

優秀な日本の記録映画が、ようやくオブジェに関する平均的な発見をもち寄り始めた頃、若松孝二の『壁の中の秘事』は、一挙にそれらの総てを上まわる規模で、物のシャープな裸形をパレードさせ、呆気にとられた大人しい観客たちを、その上さらに強姦してしまうという事をやってのけたのですから驚く他はありません。³³

「物のシャープな裸形」とは『壁の中の秘事』（1965年）の冒頭に登場した筋肉に差し込

頁)

³⁰ アド・キラー『映画のシュルレアリスム』（飯島耕一訳、フィルムアート社、1997年、18～19頁）

³¹ 大和屋竺「映画は恐怖に根ざしている 国際情報芸術学院特別講義」（初出『国際情報芸術学院出版部・情報芸術二号』1992年2月、前掲『悪魔に委ねよ』、401頁）

³² 正清健介「アッバス・キアロスタミ映画におけるオブジェ：小津映画の継承のあり方」（『形象4』、形象論研究会、2019年、70～90頁）

³³ 「自己暴露の輝きに賭ける」（前掲『悪魔に委ねよ』、33頁）

まれた注射針という具象を代表に、スターリンの肖像画を背景に繰り広げられた濡れ場のなかクロースアップされた傷と部分的な裸体や、さらに時事ニュースを掲載した新聞紙のショットとのモンタージュによって羅列された物・肉体がその異様な状況内でどこまでいくかがわからないような、宙吊りにされた危険な物の状態を指すのだろう。肉体はただの裸ではなくなり、抑圧された暴力衝動が性行為に置き換えられることで浮き彫りになった激動の時代への通路として、観客にその時代の非人間的な現実性を体験させ、恐怖感を与える。オブジェとシュジェの結合が崩壊させられてその即物性を取り戻されたが、主体の現実の代わりにもう一つの恐怖の現実に対応しているため、依然として日常的なヴェールが剥がされることを志向していると言えよう。この点において、松本の理論に同質している。

ただしそれは松本のアヴァンギャルド理論よりシュルレアリスムの日本受容の最初期におけるオブジェ論、即ち瀧口修造と大和屋が言及した花田清輝の主張にむしろ相似している。オブジェの潜在的な内容がもたらす「説明し難い不思議な戦慄」と「捕捉し難い昂揚感」が生活にとっての重要なものとして、「シュルレアリスムのオブジェは、この物体的認識の再開発にほかならない」と主張した瀧口修造が菅本康之に「徹底的な唯物論者」と評された³⁴ように、大和屋が赤塚に「オブジェへの拘泥」を指摘されたのは単なる偶然ではない。同時代にダリの「象徴機能の物体」をふまえて、花田清輝は「おのれ自身を、客体として、オブジェとして、物体として」、主体性を客体化することでしか、魂の自由を得られないと主張したが、彼のいう客体は他ならぬ人間そのものなので³⁵、文学（書くこと）創作の主体性問題の範疇からは離れていない。藤井貴史はそのような花田清輝のオブジェを人間主義的な視点から、「＜人間＞とは似て非なる＜変貌＞を強いられた奇妙な物体として立ち現れる」という、無機的な物体から主体への回帰的な過程における、安部公房への影響を分析した³⁶。

作家の主体を狭隘なパーソナルだと批判する大和屋の場合、藤井氏がまとめたその過程は作品内部の無機物と有機的な人間の相互転化とその変貌の過程、および無機物が人物にあたえるパースペクティブな力場の変遷の過程、この二つに分化し複雑化する。その意味における無機物と有機的な人間の相互転化は、主人公のショウが愛撫する手の移動を追っていく『荒野のダッチワイフ』のワンショットのなかに、瑞々しいさえの太ももからひび割れて碎けた上半身、さらにマネキンの頭部までの変貌をかたどっていくそれを代表とした、ダッチワイフ・人形といった大和屋の特権的なオブジェの原理にまず見られる。そのオブジェ自体の変貌は主人公のショウのパースペクティブな内部における過程として、そのショット前後のシークエンスが全部ショウの夢・幻想にすぎないことを暗示する。その過程が逆になったのが、大和屋が脚本を手掛けた曽根中生監督のロマンポルノ作品『大人のオモチャ ダッチワイフ・

³⁴ 菅本康之「花田清輝ルネッサンスにむけて——生誕一〇〇年」（『藤女子大学国文学雑誌（80）』、藤女子大学日本語・日本文学会、2009年、77頁）

³⁵ 花田清輝「物体主義」（『花田清輝全集第3巻』、講談社、1977年、270～272頁）

³⁶ 藤井貴史「＜オブジェ＞達の革命——花田清輝と安部公房「壁：S・カルマ氏の犯罪」」（『愛知県立大学説林（64）』、愛知県立大学国文学会、2016年、21～22頁）

レポート』(1975年)で、粗末な作りだった性処理用のダッチワイフは下半身だけ男の愛撫に柔軟に反応する。より高性能を求めるうちに、ダッチワイフはだんだん本当の女体に近づいていき、最後に外見からほぼ見分けられないように進化する変貌の過程を見せた。オブジェとその変貌は主人公の男たちを発狂させる力を発揮する。

主体との緊密な連結が崩壊した大和屋のオブジェはかくして、それ自体が変貌する動態的な特性と、主体・人間と対等な関係を持ち、さらにその上から人間に影響を及ぼす力の持ち主として、大和屋の作家性の産物として立ち現れる。それとともに、松本アヴァンギャルド理論の主体性問題も「凝視」の概念を通じて、大和屋的な「主体」へと変化していく。

主体崩壊

簡単にまとめるなら、大和屋竺の映画理論である「恐怖映画」は悪夢のような体験を与える映画創作原理である。シュルレアリスムへの志向は明記されていないがその関係は実に緊密である。その悪夢を具体的に云うと、大和屋自身の幼児体験(朝鮮人捕虜に対する虐待の目撃と終戦直後の中国人捕虜の暴動体験など)、日本のような先進国から離れた第三世界(インド映画やアフリカ)、さらに非人間的な残酷さを孕むような現実(革命やナチズム)といった現実が目先の映像を通して浮き彫りにされるような体験である。彼自身が「シュル」だの「リアルタイム」だの芸術的な主張をいっさい口にしなかったのは、人間中心主義の癖ともいえるような「存在」への執着が死を目前にしたときには考えられないのだとし、「イメージが追いつかない」「人間ののっぴきならない状態」³⁷を追求するという、人間や現実的な存在よりも体験のほうを強調するような姿勢を持っていたからである。「恐怖を何に感じるかといったらチンポの先に感じる³⁸」という彼の発言にしめされるように、恐怖映画の「恐怖」の真義にそれはつながっていく。

僕は存在論には絶対にいかないです。存在論を考える前に死んでしまうと思います。(中略)だから『野獣の青春』というのは最も存在をかけた争いが八方においてあってそこでサーッとかすめて知らぬうちに存在がスパーと殺られて一人影がなくなるという話でしょう。僕はそういう話は一面非常に面白いわけですけどね、やっぱりよくわかんないところがありますね。つまり人間というのはそんなに精神的な存在であるのかということにまず疑いの目を持っているんですね。僕には肉体的苦痛という

³⁷ 「具流八郎」の映画への旅 映画＝運動の現場と前線(インタビュー 足立正生) (初出『映画批評』1973年3月号、前掲『悪魔に委ねよ』、176頁)

³⁸ 「無頼と恐怖 対談／鈴木清順・大和屋竺」(初出『道』1975年1月号、前掲『悪魔に委ねよ』、210頁)

のは何ともいえずしみ込んでいるんですね。³⁹

以上の引用でより重要なのは存在より肉体的苦痛を重要視するような鈴木清順的なアクション映画に対する大和屋の理念だが、取り敢えず存在論に対する反対の態度にまずは注目したい。ここでの「存在論」とは同インタビューで鈴木清順が提起した「恐怖の実体」の探求のことではあるが、その前にある「殺される」恐怖にのみ込まれる体験のほうを大和屋は強調した。これはまさに高橋洋の指摘したように、大和屋は「人間の個的なドラマに興味がなく」、「世界を如何に捉えるか」を考え続ける「世界認識」⁴⁰の作家だからである。「蝦は何か。馬は何か。猿は何か」⁴¹を問い続ける大和屋のオブジェ論は前述したように、主体性問題のなかにあっても歪みや変貌を遂げた主体と客体との関係性を重要視する傾向がある。

大和屋が受けついだ松本俊夫の理論は「凝視」という頻出するキーワードを中心に展開されたものではあるが、それは63年に出版された『映像の発見』で繰り返し議論される「見る／見つめる」という外部世界（現実もしくは映像自体）と内部世界（人間の内面世界）を連絡する「主体的な」映画創作の方法論に含まれる⁴²。さらに二つ目の評論集『表現の世界』では、映像の発見は対象の発見のみならず、「自己発見」であると明言までした。つまり、「見る」ということは、対象を「主体化」するということである。記録された現実が、「表現された現実」ないし「主体化された現実」として自律しうる⁴³。松本の現実は驚きをもたらす「未知の現実」⁴⁴としての、外部現実を超越したよりパースペクティブな内面現実をさしているの、彼が目指したリアリティは作家の主体化の過程を通してのみ保証されうる。

したがって、松本理論での「凝視」はやはりオブジェと同様に、作家の主体性を強調する傾向が見られる。イタリア・リアリズム（ネオリアリズム）の大きな重要性として提起された「凝視」とは、ロベルト・ロッセリーニの『戦火のかなた』（1946年）のような、偶然にその場に居合わせたニュース映像かとも思われる対象と一定の距離を置くショットにおけるカメラの位置を意識させる、即ち作家が「それを見ている」ことをアピールするような映像と作家との関係性のことである。

³⁹ 同上

⁴⁰ 前掲『大和屋笠ダイナマイト傑作選・荒野のダッチワイフ』414頁

⁴¹ 井川耕一郎・高橋洋「大和屋笠インタビュー②」（『季刊映画王』、高田馬場 TomTom 倶楽部、1990年5月号、49頁）

⁴² この点について、中村葉子は以下にかなり簡略かつ全面的にまとめた。「彼はそれらの映画について、シュルレアリスムの観点にそって対象の持つ日常的な意味を引き剥がし物体そのものの発見をとおし、内部世界、つまり無意識の世界の発見という方法論が採用されているとし、「物体」を凝視する先に見えてくる作家の主体の確立を論点の中心として語っていくこととなる」。（『ドキュメンタリー映画の視線：沖縄からの「暴動の予見」としての映画』（『人間社会学研究集録（5）』、大阪府立大学大学院人間社会学研究科、2010年、133頁）

⁴³ 松本俊夫「現実の主体化」（『表現の世界：芸術前衛たちとその思想』、清流出版、2006年〔再刊前の原著は三一書房、1970年〕、176頁）

⁴⁴ 前掲『映像の発見』11頁

つまり、「凝視するカメラ」における画面全体の主観性は主体性に従うものとは限らない。作家が凝視していることを意味しても、観客側にとっては、映像そのものによって対象が主体化され、また映像そのものによって主体（作家もしくは映画内人物の主体）が客体化されていると、二重性が生まれる。むしろその背景には、対象と主体の予定調和的な関係の崩れさった状況があるわけだが、それを強烈に意識する作家主体の存在が、この「凝視する映像」をつくりだしていることに注目する必要がある⁴⁵。

しかし、松本によると、その凝視の効果はカメラに写り込む現実の矛盾の实在を要求し、その解体を身をもって体験した人々にのみ強烈な反応をもたらす⁴⁶。彼は最後に「「眼に見える」ものしか写すことのできないカメラをもって、そのような「眼に見えないもの」を「凝視する」ことがはたしてできるだろうか⁴⁷」という課題も投げかけた。

顕在性と潜在性に注目するアド・キルーの映画シュルレアリスム論が観客側の受容から出発したのに対して、松本俊夫のアヴァンギャルド理論は作家の主体を基に個人内部の現実の優位性を強調する。大和屋の「恐怖映画」は自分の映画の受容体験を起点にし、映画創作側として如何に自分の内部を通して顕在的なものから潜在的な現実を引き出せるかをを目指す。それはある程度、戦争の痕跡が流されていった平和と日常性の時代に、それら眼に見える物たちを「凝視する」ことで、志向する「目に見えない」ものとのズレをいかに解消するか、という松本の出した課題への回答とも考えられる。

前に引用した主体と客体の間の「血も凍る凝視の緊張」はまさにその回答ともいえるだろう。両者のオブジェ論の相違性と同様に、大和屋のいう「凝視」は対象と一定の距離を取ることで主体の存在をアピールするためでなく、作家のパースペクティブにカメラを向けることで日常性のヴェールを剥がされて露出したオブジェの異様さと、その背後の潜在的な現実が放つ、脅威と危険による緊張感の手法である。その場合、作家の存在が不可欠で、目的の潜在的な現実へと通行する客体を発見し、その最も脅威のあるイメージ・側面を暴露させる演出を工夫しなければならない。大和屋はレニ・リーフェンシュタールを例にしてそれを分析した。『民族の祭典』（1938年）でスローモーションにされたアスリートの筋肉の微動は彼女の凝視に「さらされて、まるで人間性を失った一個のアメーバの様にとらえられていた⁴⁸」。前述したように、大和屋のオブジェ論は作家の主体に対応せず、ある巨大な潜在的な現実への通路として捉えられている。しかし、それらのオブジェを発見し、さらに背後の現実を最も引き出せる一面を露出させ、さらさなければならないのは作家の役割である。リーフェンシュタールはまさにアスリートの肉体から、ホロコーストにおける捕虜収容所の死体に

⁴⁵ 同 149 頁

⁴⁶ 同 152 頁

⁴⁷ 同 155 頁

⁴⁸ 大和屋竺「ストロントンとやってくる」（初出『総合芸術二号』1964年6月、前掲『悪魔に委ねよ』、30頁）

通底するようなナチズムを暴露させたと大和屋が指摘した⁴⁹。そのような作家と映像の関係性を最も引き継いだ日本映画は何かと言うと、大和屋の言葉を使うと、物のシャープな裸形の前提となる、若松孝二の率いるインパーソナルなエロダクション映画にほかならない。

既成の大企業の独占から映像を解き放つ事、作家主体が企業の枠の外に確立される事等を当面の利点として、プライベート・フィルムが運動への可能性を秘め乍ら今の状況にクロスアップされてくる必然性は分かるけれども、ただそのことのもっている不自然さというか、弱さには、我慢がならないのです。運動というものは、パーソナルなものの独り歩きなどでは決してなく、むしろインパーソナルなものとの対応という事にのみあるからです。⁵⁰

既成の大手製作会社に制度と作品の面から反対していたのは松本俊夫である。彼の前衛性に関する定義において、既成映画への疑いと反規格主義・反商業主義といった、既成の反対面に立つ条件がその三分の二を占めている。残りは作家の個人性となる⁵¹。以上の引用から見ると、大和屋は既成・商業映画に対する反対において松本と同様な態度をとったが、作家個人性のアピール、すなわち映画のプライベート化の主張に対して大和屋は反発していた。若松孝二が監督を務め、大和屋が脚本を執筆した『処女ゲバゲバ』（1969年）は裸体以外のセッティングや、『壁の中の秘事』のような新聞紙の挿入ショットすら省いてしまい、わびしい荒野のなかで学生運動の青年男女が果てしなく交合する。性を脱日常化した過激派学生集団の生きざまを通して、テロリズムの恐怖回路を見せる⁵²。同じく、独立制作のエロダクションのコストパフォーマンスが斜陽時代に入っていた大手製作会社に注目されるのにつれて、日活の助監督時代に若松プロで創作活動を行った曾根中生、岡田裕と大和屋たちはロマンポルノ新路線の制作・製作を担っていたが、大和屋が段々とロマンポルノの脚本創作から離れていったのも、「当初の破壊的な自己暴露の気風は地に堕ちてき始めた⁵³」というように、若松孝二のエロダクションが持つ「インパーソナルなものとの対応」がなくなったと思ったからである。したがって、生涯後半に手掛けた脚本はほぼ商業映画だが、大和屋の映画創作理念は紛れもなくアヴァンギャルド的である。それは彼もその一員だった脚本家グループ「具流八郎」の商業映画への進出がほぼ70年代に失敗し、映画体制が70年代より多様になった80年代の鈴木清順による「大正三部作」で唯一具流八郎グループの脚本家にして

⁴⁹ 同上

⁵⁰ 大和屋 笠「自己暴露の輝きに賭ける」（前掲『悪魔に委ねよ』、32頁）

⁵¹ 松本俊夫「前衛映画の思想」（『映画の変革—芸術的ラジカリズムとは何か』、三一書房、1972年、154～155頁）

⁵² 大和屋 笠「大深刻は大軽薄に裏づけよ 驚くべし！若松孝二」（初出『映画芸術』1971年5月号、前掲『悪魔に委ねよ』、132頁）

⁵³ 大和屋 笠「状況劇の現出は近い 山口清一郎へ」（初出『日本読書新聞』1972年4月10日号、前掲『悪魔に委ねよ』、161頁）

大和屋の盟友だった田中陽造だけしか突破口を開けなかったことの一因とも考えられるだろう。

かくして、大和屋の映画理念における主体の問題はインパーソナルな現実との対応を志向するものとして、松本俊夫のアヴァンギャルド理論の逆説として成立する。作家の凝視によってオブジェと巨大で潜在的な現実との関係を浮上させるという大和屋的な過程は作家の自己表現のかわりに、自己暴露を目指した。特に「暴露」は大和屋の映画論において作家に対する重要な立場である。それは作家内部の現実の代わりに、外部の現実を優先する考えであるが、映像が媒介として機能しているうちに出現する様々な特異点はやはり演出を工夫した作家によるものでしかない。たとえば、大和屋の加藤泰論はまさに画面内の驚異な角度（「仰ぎ見る眼」、もしくはローアングル）を中心に展開され、そこから加藤泰の戦争体験との関連を見出した⁵⁴。しかし、繰り返しになるが、松本が自分の芸術論において志向する映像による作家の内部現実の驚異と違い、大和屋の「恐怖映画」の重点はその逆方向、つまり映像背後の現実の浮上にある。したがって、映画の作家の私物化に反対するというのは、中間媒体としてのカメラの自立的な存在を要求するためである。

『映像の発見』の後、松本俊夫は独立制作で実験映画を制作しつつ、『映像の発見』での成果を流産させないように、引き続き同時代の芸術映画批評（ゴダールの批評など）と思想系のエッセイを發表し、「第二ラウンド⁵⁵」として『表現の世界』を1967年に出版、「主体」「見ること」などの概念を再確認していた。さらに三つ目の区切りとして1969年の『薔薇の葬列』と1971年の『修羅』までを自己言及する『映画の変革』（三一書房、1975年）が刊行された。この三つの論集で「ピリオドをうちたい⁵⁶」という松本は自分の無力さと疲労を白状し、それ以降既成の映画と反対する立場から批判と新映画をひき起こすような主張の論集を諦めることを宣言した。それは大和屋が批評を發表し始める1964年からロマンポルノの失敗を自分で告げた1977年⁵⁷までの創作時期とほぼ一致している。

⁵⁴ 前掲『悪魔に委ねよ』41頁。「終戦直後、満映で鼻もちならぬ左翼人とつき合って一年、京都に帰ってきてふと見たら、町のアスファルトがなめたい程にきれいだったという彼（筆者注：加藤泰）の述懐が、何故か僕の記憶の片隅に息づいていたのだが、『みな殺し』のローアングルでとらえられた都会の路上の情景は、きっとその様な思いがこめられていたのに違いない」。

⁵⁵ 「第二ラウンドは、率直に言って憂鬱な戦いであった。状況は困難をきわめ、思想的にも芸術的にも分裂がはてしなく続き、私もまたしばしば連帯すべき相手を、やむなく敵にまわさざるをえないというところまで追いこめられたからである」。（松本俊夫「あとがき」、前掲『表現の世界』298頁）

⁵⁶ 前掲『映画の変革』266頁

⁵⁷ 「鎖国の至福、ロマンポルノ的なものをめぐって」（初出『キネマ旬報』1977.2上旬、前掲『悪魔に委ねよ』に収録）のなかで、大和屋がロマンポルノ路線初期、曾根中生らと作ったアナーキーな作品が「整序され」、「平板な、中年層向けの陰微な見せ物へと向かっていった」（310頁）と嘆く。実際ロマンポルノ路線は1988年まで生きながらえたが、1977年以降彼が参加した日活作品は『墮塵泥の星・美少女狩り』（鈴木則文監督、1979年）のみである。それ以降大和屋は商業映画とアニメーションの脚本を手掛けるようになり、運動的な映画作品を生み出せなくなった。

さて「オブジェ」と「主体」以外に、松本と大和屋が共有した時代性のもうひとつのキーワードとして、筆者は「状況」という、さらなる抽象的な概念を取り上げたいと思う。

状況の渦巻

松本俊夫の評論が呼びかけるアヴァンギャルド映画の運動は 1950 年代の後半から 1960 年前後まで、時代的に政治運動と連動していた。『映画の発見』などの運動論の論集で、松本は既成映画への敵対の態度を保っていたが、1960 年代に起きた世界的なアヴァンギャルド映画運動の出現とそれに次ぐ映画様相の変貌と世代交代に直面し、彼は不可避の虚無感と絶望感にかられた。そのなかで、松本は各々の映画群が呈した特異性とその周辺を一言で「状況」とまとめあげ、その点から 60 年代を 1968 年という時点に、いち早く総括した。

「イタリアン・リアリズムの時点では状況は拷問というかたちでストレートに告発できたものが、ポーランド派の時点では体験の意味を問いつめることでしか姿を現さなくなり、六〇年代になるとすでにのっぴきならない体験すらもが影をひそめて、状況は「日常の死」としてストレートには見えないものに内面化した⁵⁸」といった状況の変質を、松本が「戦後の終焉」と締めくくった理由は、前述したイタリアン・リアリズム映画の「凝視」の、平和の時代における無力さについての指摘と同様に、状況論もまた「凝視」の対象に戦争の痕跡を要請するように、戦争・戦争体験に密着しているからである。そのような「状況」は以下のように定義される。

真の燃焼の対象をもたないシニカルで苛立たしい日常性、しかもいつとはしれず解体と空洞化を深める風葬の季節となった。それは明確な輪郭をみせず、そののっぺりした現象性と解体感の間の、克明な因果律でたどれなくなったという意味で、状況の構造は多層化したといわなければならない。そしてその構造は、意識の内的時間を軸に、表層から深層への下降過程としてのみ対象化できるものであった。(中略) 世界の政治・思想状況が日増しに内在的な矛盾を顕在化しつつ、ごく身近に伝わってくる事実が、そのモザイク性をいっそう複雑なものにしてきたといえる。つまり状況の構造は、表層―深層の縦軸に多層化しただけでなく、空間的な横軸にも、有機的に相犯しあう関係で多層化してきたのである。⁵⁹

そのような複雑で重層的な現実を目の前にした作家は客体と主体、外部世界と内部世界という古典的な二元論に懐疑の眼を向け、「新しい体験の自覚」と「表現構造の変革」を目指して現実の全体像に迫ろうとする努力をしなければならなくなる。したがって、『映画の変革』の中での松本は『映像の発見』から転向し、外部世界との関わりから作家の自己発見を

⁵⁸ 松本俊夫「実感的映画状況論」(前掲『映画の変革』、15 頁)

⁵⁹ 同 15～16 頁

呼びかけるのをやめ、「世界と自己の既成の関係を変革する」体験の自覚⁶⁰を要求することになる。これで松本は「オブジェ」と「凝視」、以前の方法論を放棄し、変革を求めて「現象性と解体感の間」の断片的な体験に任せるような恣意的な方法へと転向したと考えられる。

『薔薇の葬列』はその実践として、同性愛の題材とインタビューも取り込んだ手法などで、保守主義の「既成映画」には全面的に反対するが、方法論の恣意性によりもたらされた混沌のなかに迷い込んでしまう事態にもなった⁶¹。

それでは、「オブジェ」や「凝視」を方法にした状況の表現は可能だろうか。この問題の解決策こそが大和屋竺の「恐怖映画」にほかならない。前述した作家の主体が目指している「インパーソナルなものへの対応」とは、まさに松本のいう多重で複雑な状況に構成された巨大な現実である。「混沌こそよけれ⁶²」という大和屋が語った『裏切りの季節』の創作意図は複数のジャンルが取り入れられさまざまな要素が入り混じっていたインド映画から受けたショックの下、「未分化の娯楽として⁶³」の混沌を本来の目的としている。それは、主人公の中谷を中心に、ベトナム戦争での非人間的な体験、眉子に対する病的な愛情、眉子を奪った親友の長谷川に対する恨み、戦争写真を目当てにしている組織からの脅威と、多重な状況が絡み合いながら互いに反転するような混沌ではなかろうか。特に特権的なオブジェとして一枚の戦争写真を映画の中で変貌させる手法は中谷に付き纏う戦争と暴力のもつ魔的な力を引き出し、中谷を狂気に走らせる地獄への通路を見せた。

その意味で、松本俊夫がアヴァンギャルド理論の最後を綴った「状況論」を大和屋竺は明言こそしていないものの引き継いだに疑いない。特に、大和屋が批評で頻繁に使用した「地獄」という用語は松本の状況論からの受容の好例である。それは大和屋の「恐怖映画」における特殊で巨大な現実のことで、彼自身の幼児体験、インドやアフリカのような第三世界、さらにドイツのナチズム、エイゼンシュテインの革命時代等、暴力と血腥さに満ちた非人間的な状況の現実からくるものだ。大和屋は映画にそれを求めていた。たとえば、クロード・ルルーシュの『男と女』（1966年）よりブラジル映画『禁じられた情事』（J・B・タンコ監督、1965年）を好む理由として、大和屋は「ルルーシュがまるで楽園のようにしか描かなかった草ボーボーの馬のいる風景は、そのブラジルの風土にこそ、じつは近親相姦などという、彼には思いもよらぬような地獄ととっ組み合いを演じているエロダクションの連中がいる⁶⁴」と表現している。近親相姦のような変態的な状況によって風景を地獄に転換させるエ

⁶⁰ 松本俊夫「混沌を意味するもの」（前掲『映画の変革』、50頁）

⁶¹ その点について、松本は「挑戦の精神」と「傷口と刃」において、『薔薇の葬列』の創作ノートとして述べていた。「今日では、あらゆる事物は複雑にからみ合い、何重にも屈折し、それらがさらに丸ごと変化と流動を続けている。いいかえるなら、たとえば現実と虚構、正常と異常、男と女、充足と虚脱、正と悪、追うものと追われるもの、そんな諸観念の二元的輪郭が混沌と溶解し合っているだけでなく、しばしばそれらは相互にその関係を反転し合うのだ」（同 236頁）

⁶² 「無頼と恐怖 対談／鈴木清順・大和屋竺」（前掲『悪魔に委ねよ』、205頁）

⁶³ 同上

⁶⁴ 「サラバ、サンバの父よ」（初出『シナリオ』1966年10月号、前掲『悪魔に委ねよ』、39頁）

ロダクションは前述した裸体と政治的なモチーフの並置でテロリズムを染み出させる若松孝二の作品を指し示している。さらに、『裏切りの季節』の最後に、眉子が茫然とした顔で呟いた「地獄」も、写真を奪い取るためにそれを握りしめた長谷川の腕を切り取ったと白状した中谷を取り巻く戦争体験の過去であり、また眉子自身を長谷川の仇を取る復讐に駆らせた正体不明の非人間的な現実でもある。「地獄」のなかに出現する状況はそのような行動の不条理さと変態性をみせていく。地獄ではその行動と異様さの原理が解明されず、解明されないがゆえに、恐怖感をあたえる。

地獄を見せるような映画作りを目指した大和屋の監督経験期間は僅か七年（1966年から1973年までだが、最後の作品『愛欲の罠』と1968年の『毛の生えた拳銃』のあいだには5年のブランクがあるので、本当の監督経験期間は若松孝二に支持された2年しかないとも言えよう）で終止符を打たれたが、以前にも脚本作を分析した通り、彼は主にピンク映画と日活のロマンポルノの脚本創作の場で自分の映画理論を実践しようとしていた。彼の作品では、多重で複雑な状況に巻き込まれていくようなスタイルが特に際立つ。たとえば、『セックスハンター・濡れた標的』（澤田幸弘監督、1972年）は米軍基地の問題を背景にした性犯罪、殺人の話で、安保条約による米人の刑事特権、ベトナム戦争、欲情、復讐などの状況が同時に稼働し、悦子一人だけ生き残った最後の銃撃戦で悲劇的かつ必然的な結末を迎える。

松本が懸念していた時代の変化による方法論の失効の危険は大和屋も同様に体験していた。ベトナム戦争や国家紛争などで激震し続ける世界情勢が段々と局部的になり、暴力の痕跡も平均的な平和に覆い隠されてしまったからだ。大和屋の故郷が終戦直後、中国人捕虜による暴力革命が掲げられた場所であったにもかかわらず、70年代に入ると炭鉱工人の集落が取り払われ、荒廃の一途をたどったように、大和屋がロマンポルノから離れた1977年ごろは「偽物の栄え」の時代であり、「志を失ってしまった」、「白けなえた世界」⁶⁵であった。映画への状況の取入れは巨大な現実の版図が分割されるにつれ、共感を求めるには難しくなる一方である。それに対して、大和屋は「闘いを挑まなくてはならない」⁶⁶と勢いをつけつつも、実際のところ60年代後半から70年代前半までの作品のような状況的な映画は作れなくなってしまった。

ほぼ同じ時期に、松本も状況の変化を経験していた。70年半ば、ATGで『薔薇の葬列』と『修羅』を連続で撮った松本は三作目の企画を提出したが、断られた。それは1988年に公開された『ドグラ・マグラ』で⁶⁷、脚本制作には共同で大和屋竺も参加した。だが、この作品のシナリオは松本自身が初校を書いたもの⁶⁸で、大和屋は「松本俊夫が取り組んでいるというから手伝った」のにすぎず、しかも原作の夢野久作に対して「大嫌い」⁶⁹という酷評

⁶⁵ 「影の回復」（初出『流動』1979年2月号、前掲『悪魔に委ねよ』、343頁）

⁶⁶ 同上

⁶⁷ 松本俊夫・四方田犬彦対談「映画「ドグラ・マグラ」を語る」（『すばる』10（9））、1988年、79頁）

⁶⁸ 同87頁

⁶⁹ 前掲「大和屋竺インタビュー②」42頁

までしている。この映画も、結局は大和屋の職人としての共同作業にとどまった。松本もこの時期、表現に対する考えが変化し、「前衛」という言葉を言いたがらなくなった⁷⁰。そのうえで表現の可能性を探っていたのだった。

自己表現の過剰、インパーソナルなものへの無理解から大和屋が夢野久作を嫌っていたこと、豊かなイメージで構成された複雑かつ驚異的な世界こそを松本俊夫が好いていたことから、前論の流れに基づいて推測できる『ドグラ・マグラ』の失敗は、しかしそのような二人の食い違いによるものより、むしろ 60 年代ないし 70 年代の「前衛映画」と、80 年代という時代状況との不調和という側面が強いだろう。人間の内面への探求を脳髓の精神病的理論にまで尖鋭化させたが、精神病院という物語空間は最も代表的で現代的な疎外地のため、その内面はより普遍的な現実には通用しないものになり、混乱もあくまで個の混乱に過ぎなくなる。だからこそこで大和屋のいう「白けなえた世界」に対応できる状況的な映画が要請されるが、5 年後の 1993 年に大和屋は他界、彼本人からの回答は空欄のまま、今に至る。

おわりに

以上、松本俊夫のアヴァンギャルド理論との比較を通じて、大和屋竺の映画理論がいかに松本理論からの影響を受け、さらにそこからの超越が図られているかを「オブジェ」「主体」「地獄」の側面を用いて分析した。大和屋は独立制作、アンダーグラウンド映画(学生映画)、前衛映画的な芸術映画などの出現によって、大手中心の映画製作体制の崩壊を背景に、日活、若松プロダクション、独立制作のピンク映画を横断して活躍を見せた。したがって、彼の理論は娯楽映画と芸術映画を横断するかのようになり、純粋な方法論でも純粋な芸術論でもない。それはまさに松本俊夫が賛成する唯一無二の一人一派だが、以上の分析からもわかるように、彼の志向は決して作家個人としての完結を意味しない。松本理論の超越も、表現目的を作家個人の内部現実からより巨大な現実(暴力などの特性を持つが)に転向するところから始めたといえる。本章は大和屋の映画理論の根源研究として、まだ進んでいない大和屋作家論の背景研究を目的に、大和屋が明らかに受けついだ松本俊夫のアヴァンギャルド理論との相違性を分析したことで、大和屋の映画理論の映画史上における位置づけを求めようとした。

⁷⁰ 前掲「映画『ドグラ・マグラ』を語る」93 頁

第二章 大和屋竺「恐怖映画」試論

はじめに

具体的な作品論に入る前に、大和屋竺の全体的様相を一度整理する必要がある。彼の映画生涯から見れば、紛れもなく 1970 年前後に行われたエロダクション（ピンク映画）の活動時期で創作のピークに達し、1972 年の『愛欲の罠』を最後に、監督業を離れてから、日活のロマンポルノ路線を経て、商業映画の脚本を手掛けていったという、越境的な性格を持つ。商業的なジャンルにも跨っている大和屋の映画作品を一つの様相にまとめることは至難ではあるが、幸い彼は健筆家であり、死後にも追隨者がたくさんいる。残されたエッセイとインタビューから、大和屋の世界認識（それは彼の映画認識でもある）、創作意図ないし映画技法の由来を窺うことができる。

シナリオ作家の高橋洋は大和屋のシナリオ集『荒野のダッチワイフ』の解説において、「恐怖映画」を一つのキーワードとして提起した。「世界認識」、「フィルムの呪縛」、「殺し屋」など大和屋作品に関する重要な様相の中で、高橋は「恐怖映画」を、大和屋の映画原体験の総括だと指摘した。

大和屋にとって映画はすべて恐怖映画だった。彼は映画をそういうものとして、幼年期の原体験の中で獲得した。彼は幼い日に見た『蛇姫様』の恐怖を繰り返し語った。（中略）大和屋は後年、同様の恐怖をリーフェンシュタールの『民族の祭典』や大和屋が「革命的怪奇映画の創始者」と呼んだエイゼンシュテインの諸作のうちに見出した。大和屋にとっての恐怖映画とは、言うまでもなくジャンルとしてのホラーを意味しない。「何か呪わしいものについてのプリミティヴな観客の感情」をかき立てるもの、「見ることの罪」を感触させるものこそが恐怖映画であった。（中略）大和屋のオブジェへといたる認識は恐怖の回路を通じて獲得された。⁷¹

高橋のまとめは大和屋の原体験についてのものとはいえ、大和屋作品の起点をも提起したものだと考えられる。何故なら、上記した作品が大和屋に与えた影響は映画芸術に対する形而上的な認識に関連するのみならず、『蛇姫様』のように映画人物の変形、リーフェンシュタールのドキュメンタリーのように肉体へのカメラ目線、エイゼンシュテインを彷彿させる照明法、大和屋自身の映像技法、彼の映画に対する映画学的解釈（彼自身による映画評論も含めて）までにも浸透する。さらに、高橋が提起したほかのキーワード（人物像に関連する「血」と「皮」、認識に関する「フィルムの呪縛」と「劫罰」）も、「恐怖映画」の分枝として考えられる。

したがって、本章では「恐怖映画」を、大和屋の映画理念の総括的な名称に位置付け、彼の作品（映像と文章）を射程に入れてその定義を探りだそうとする。しかし、松本俊夫の芸

⁷¹ 高橋洋「解説」（前掲『大和屋竺ダイナマイト傑作選・荒野のダッチワイフ』、416～417 頁）

術理論と違い、「恐怖映画」は大和屋によって意図的に打ち出されたものではなく、数々の創意的なエッセイにおいて映画作品の是非をめぐる独自の判断基準に使用されており⁷²、後にJホラーのパイオニア・高橋洋に影響を与えた理念⁷³でもある点から、評論的な色彩が濃いと言える。本章の一目的は、エッセイやインタビューに残された大和屋の言葉を碎いて整理することである。それらの断片から、映画観に関する「もう一つの現実」、映像体験の実践に関する「悪夢」、映画技法に関する「時間」、この三つのキーワードを取り上げてゆく。

「もう一つの現実」：シュルレアリスムかリアリズムか

第一章の第三節では「状況」をキーワードにして、個人の内面的な現実より、インパーソナルな現実に注目するという、大和屋の映画理念が、如何に松本俊夫の芸術理論と相違をしていたかについて分析した。映画と現実との関係性に対する大和屋の立場は松本と同様に、シュルレアリスム的だと思われるだろうが、大和屋にとっての「シュルレアリスム」は限定されていた。それはヨーロッパの産物であり、ブルジョア性をもち、日本的な風土とは異なるものであった。

とにかく、映画はまるごと典型的なシュルレアリスムですね。いくらでもできるってやつですね。イタリアあたりでも、そういう風潮があるね、若者が二人連れでいって、向こうが年増の女が歩いていると、「あいつちょっとひっかけようじゃないか」と言って、ひっかけて映画に行くと、アフリカの残酷物をやってる……そういうブルジョア性なんですね、ヨーロッパは。⁷⁴

「映画はまるごと典型的なシュルレアリスム」と言いながら、「ヨーロッパで、僕がほんとうに絶望したのは、シュルレアリスムですね⁷⁵」と嘆いた大和屋は、ブルジョア性が払拭されたシュルレアリスムを望んでいたと言えよう。注意すべきなのは、それが芸術理論上のものではなく、具体的な映像に対する技法上の理念や批評用語だということである。彼はシ

⁷² 大和屋の批評は常に「恐怖映画」の基準に従う。例えば、クロード・ルルーシュの『男と女』（1966年）の批判として、「ルルーシュがまれに楽園のようにしか描かなかった草ボーボーの馬のいる風景、そのブラジルの風土にこそ、じつは近親相姦などという、彼には思いもよらぬような地獄ととっ組み合いを演じているエロダクションの連中がいる」（「サラバ、サンバの父よ」、前掲『悪魔に委ねよ』、39頁）と指摘した。

⁷³ 高橋洋がJホラーの創作理念を書き下ろしたエッセイ集兼理論集『映画の魔』の冒頭で、「大和屋竺という「恐怖写真」（前掲『映画の魔』）をもって、映画と人間との出会いを介在する恐怖の存在を「魔」と定義した。それはまさに本稿で説明しようとする大和屋の「恐怖映画」における、映画を見る原体験を基本とした理論である。

⁷⁴ 「具流八郎」の映画への旅 映画＝運動の現場と前線（インタビュー 足立正生）（初出『映画批評』1973年3月号、前掲『悪魔に委ねよ』、177～178頁）

⁷⁵ 同178頁

シュルレアリスムに反対したわけではなく、文芸理論を口にして以上、サロンで長広舌を振るう客人たちの一人である⁷⁶ことは否定できない。その矛盾と疎外感とは1969年、すなわち彼の創作ピーク期に書き下ろされた今村昌平と武智鉄二の比較評論から伺える。

悪玉か善玉か、ファシストかナショナリストか、などというきめつけはさておくとして、この怪物（筆者注：武智鉄二）には不気味な手ごたえがある。神話世界（前近代）を例にとるなら、彼は血に染んでその中にとびこみ、悠々と踊ってみるだろう。何かしら植物的な触感をとおしてこちらに伝わってくるのは、背筋を伝う悪感にも似た、前近代の妖気である。⁷⁷

比較対象にされているのは今村昌平の『神々の深き欲望』と武智鉄二の『日本の夜 女・女・女物語』（1963年）だと思われる。民俗学の視点から解説された前者の作品は大和屋にとって、「血が、冷凍食品扱いされてとり出されるのだからたまらない⁷⁸」と言って不評だった。ここで、ブルジョア的なシュルレアリスムは、前近代を否定することで近代性を確定するモダニズムの映画に言い換えられたと考えられる。今村昌平より武智鉄二、という大和屋の姿勢について、松本俊夫の『修羅』に対する彼の批評を合わせてみると、「血の海」というキーワードが浮かび上がる。

管を切り血しぶきを浴びた聖なる天使は『修羅』の中にたしかにいた。かれは血の水源の涸れつきるまで、うつうつとして遊び戯れることをやめないだろう。文字通り、昭和元禄は血の噴出によって止めを刺され、このように、次なる血膿の色たちこめる昭和の化政度を迎えるばかりとなった。⁷⁹

どうやら、映画が「血の海」としてのシュルレアリスムであるというのは、現実を扱う当時の日本映画に対する大和屋の希望のようなもので、批評性が濃厚だが、彼自身の実践においても、似たような姿勢が見られた。それは「地獄」というキーワードに基づいており、最も重要なのは、大和屋の初監督作『裏切りの季節』（1966年）に関するエッセイで明らかにされた創作意図の内容、「もっと、地獄を生きること⁸⁰」という一文であろう。

「血の海」や「地獄」として映る映画を、映像からもう一つの現実が浮き彫りになる映画だと考えるなら、大和屋のいうシュルレアリスムの意味が明らかになり、彼が追求していた

⁷⁶ 同インタビューで、大和屋と足立正生はアナキストが経営するサロンの退廃的な雰囲気について、批判的な姿勢を示した（178頁）。しかし、大和屋は「僕も花田清輝の本を読んで、面白くて手が放せなくなったことがある」（大和屋「今村昌平と武智鉄二」〔初出『映画芸術』1969年6月号、前掲『悪魔に委ねよ』、72頁〕）と認めたように、サロンで議論されたような書物の愛読者の一人でもある。

⁷⁷ 前掲「今村昌平と武智鉄二」73頁

⁷⁸ 同72頁

⁷⁹ 大和屋「異郷へむかう時代精神 松本俊夫『修羅』」（初出『日本読書新聞』1971年2月8日号、前掲『悪魔に委ねよ』、123頁）

⁸⁰ 「自己暴露の輝きに賭ける」（前掲『悪魔に委ねよ』、32頁）

「恐怖映画」の一側面も検証される。つまり、映画と現実との関係性についての彼の立場は、松本俊夫や花田清輝のような文芸理論の実践者でも、単なる批評者でも創作者でもなく、映画から地獄／血の海を「見る」と「見せる」ことが彼にとって違いのないように、映画と現実が同調しているということになる。彼にとって、現実自体が分裂的で多層的なものである。

具体的に言うと、高橋洋が指摘したように、大和屋の恐怖体験は彼の幼児体験に深く関連しているが、ただそれは幼児期に観た映画の他に、戦争体験にも根差している。1975年に発表された鈴木清順との対談でありながら自己の来歴の述懐も兼ねた創作論「影の回復」のなかで大和屋は語った。終戦直後の北海道は、本島より遥かに生々しい戦場であった。鎌倉時代から北海道は流刑地としての歴史をもち、戦中は中国人捕虜と朝鮮人強制労働者が派遣される地になった。炭鉱で働く父親のもとで、大和屋は終戦時の小学二年まで外国人労働者を虐待する暴力を眼にし続けた。終戦直後は管理層や警察と同様にその場からすぐに逃げることができず、暴動を起こした中国人が直接に家まで侵入してくる、民族戦争直前の光景を記憶に刻んだという。

幼児体験が固着して自分の精神史にどんな影響を投じているか。世界は暴力にみちていて、良い奴も悪い奴も命のやりとりに精を出し、どんな形であるにせよ、解放される前に人間はすでに深く病み、しかも、あっけらかんとしているように見えた。僕はそれを映画で確認した。⁸¹

言い換えれば、大和屋は映画と現実が二重のまま交錯する認識を持っていた。映画で恐怖を確認する経験というのは、醜さなどの具象化されたものを見ることよりも、形に関係なく異様な存在、もしくはある特異な状況を見極めようとする体験こそを強調するものなのだ。これらはまさに大和屋の大学時代に映画批評の教材となった松本俊夫が主張する「「目に見えない」ものを「目に見える」もののうちに「見る」⁸²」という見方だが、大和屋のいう恐怖の体験は一般的にシュルレアリスムが志向する「超現実」に比べてより具体的な色づけをなされた「現実」によるもので、すなわち非日常的な世界が目の前に浮かび上がるような脅威感の体験である。

特筆すべきなのは、大和屋にとっての日常生活が、上記したような映画と現実の交錯のような、日常と非日常の交錯、あるいは離人症と疎外感に満ちた多重的な現実だということである。鈴木清順との対談では、自分のアイデンティティについて、所属感がなかったと告白し（「僕なんかは文化に根ざすということがなかったんじゃないかと思ったんです⁸³」）、「日本人でいる」ことについても、観念的に検証されるのではなく、異国体験を通して「最終的

⁸¹ 大和屋竺「影の回復」（初出『流動』1979年2月号、前掲『悪魔に委ねよ』、340頁）

⁸² 松本俊夫「映画芸術の現代的視座」（『映像の発見』1963年、31書房、34頁）

⁸³ 「無頼と恐怖 対談／鈴木清順・大和屋竺」（初出『道』1975年1月号、前掲『悪魔に委ねよ』、202頁）

に僕は日本人でしかないというか、日本人だなあとすることに思い当たりましたね⁸⁴」と、立証されたのである。この疎外感が彼の仕事状態にも影響したため、日活での助監督生活の離人症の苦しみを吐露するエッセイは数多く残された⁸⁵。いっぽう井川耕一郎と高橋洋は「大和屋的時間」と名付けた大和屋映画の特性について、分離的なドラッグ体験と関連づけている。

その時、ぼくは天井のあたりからぼくを見下ろしたんですね。座っていたソファの花柄までが見えました。それから、どんどん昇って行って、ついに地球が見えてしまったのです。⁸⁶

大和屋的な時間は映像の方法として後に分析するが、ここでは「ぼくは天井のあたりからぼくを見下ろした」という一文に注目したい。それは「僕は二人いたのだ⁸⁷」、「僕は別人の僕に行き合い、そいつの皮の中におさまり、そいつをひきつれて帰ってきて⁸⁸」という、大和屋の離人症の症状より進展し、幻視的な境界に達しているが、その幻視こそが大和屋的な認識であり、映画がいかにそのような自己分裂的な幻視であるか、いかにそのように作り上げられるかが、大和屋にとっての現実と映画との接点にほかならない。

まず、映画がいかに自己分裂的な幻視であるかについて、分析しよう。言い換えれば、それは映像が同時に二つの現実を映すことである。例えば、彼は 1936 年ベルリンオリンピックを撮るリーフェンシュタールの記録映画におけるアスリートの裸の映像からアウシュヴィッツの収容所の現実⁸⁹を、ペキンパーの西部劇アクション映画『ワイルドバンチ』（1969 年）の屠殺場のシーンから現実の戦争⁹⁰を見出した。この原理については、大和屋がインド映画とモンド映画から受けた衝撃が示唆を与えてくれる。

大和屋は旅行好きで、旅先で鑑賞したインド映画から大きな衝撃を受けたエピソードがよ

⁸⁴ 同上

⁸⁵ 「離人症に苦しめられる若い奴隷 わが助監督時代」（初出『キネマ旬報』『日本監督全集』1976 年 12 月号、前掲『悪魔に委ねよ』、238～239 頁）、「焦土戦への挑発 日活ニューアクションへの総括」（初出『日本読書新聞』1972 年 2 月 7 日号、前掲『悪魔に委ねよ』、150～152 頁）のほかに、「鈴木清順論」（初出『映画芸術』1968 年 8 月号、前掲『悪魔に委ねよ』、59～65 頁）など、日活での助監督生活の過酷さを言及する箇所が多い。

⁸⁶ 井川耕一郎・高橋洋「大和屋竺インタビュー①」（『季刊映画王』、高田馬場 TomTom 倶楽部、1990 年 2 月号、7 頁）

⁸⁷ 「離人症に苦しめられる若い奴隷 わが助監督時代」（前掲『悪魔に委ねよ』、238 頁）

⁸⁸ 同上

⁸⁹ 大和屋竺「ストロントンとやってくる」（初出『総合芸術二号』1964 年 6 月号、前掲『悪魔に委ねよ』、30 頁）

⁹⁰ 大和屋竺「壊滅の一撃 ペキンパー論」（初出『映画評論』1972 年 5 月号、前掲『悪魔に委ねよ』、163 頁）「戦場で失禁する G I の、あの恐怖にみひらかれた眼に映る、もはや人の行いとも思えない、集団の怪物の、火を吹いてうねりくる巨大な影を描く」。

く知られている⁹¹。彼が見たインド映画は複数のジャンルが取り入れられていて、そこに映し出された世界像は散漫でありながらも、インドという国全体のもつエキゾチックな文化をその背後から滲み出させている。「観衆はさまざまな神々と地霊によって守られており、それらとともにその映像を生きるということになる。スクリーンを媒介にして、ある全体的な運命の強さが、震動が感じられる⁹²」。その体験が幼児期に映画館で映画から暴力と恐怖を感じ取ったあの体験と相似していたのだと、大和屋は述べる。

インド映画の生の現実さらなる人間を包含する大なる現実である。エッセイにおいて具体的なインド映画についての作品論が少なかったのも（1981年当時のインド映画『チェスをする人』『株式会社 ザ・カンパニー』の評論しかエッセイ集には収集されていない）、具体的な映像ではなく、映画の背後に潜んでいる「現実」にこそ、大和屋が真のカルチャーショックをおぼえたからであろう。そこで、インド映画においては世界が一つではないが、全体性があることが強調された。

とくに、インド映画にはショックを受けた。ストーリーは複雑で、さまざまな要素が入り混じっている。一本の映画の中に、メロドラマがあり、子供のストーリーがあり、ホームドラマがある。そして何よりも歌と踊りがある。見ようによっては退屈だが、その映像は単一の世界をただ写しとっているだけではないのだ。（中略）スクリーンを媒介にして、ある全体的な運命の強さが、震動が感じられる。⁹³

ジャンルの要素が数多く混ざり合っていることで映画内の世界が単一ではない、という意味よりも、混乱とした映画に一つ全体的な現実が「震動」として感じ取られること、すなわち「映像が同時に二つの現実を映すこと」という、前に述べた幻視性のことはより重要であろう。つまり、インド映画はその断絶性と過剰さによって虚構でしかないと思われるながらも、「ある全体的な運命の強さが、震動が感じられる」まで、インドの社会状況の反映として、現実的なものでもある。

この虚実一体の特性について、大和屋はイタリア人監督グアルティエロ・ヤコペッティの『さらばアフリカ』（1966年）論において、次のように展開した。

スキャンダリズムは、まず表皮を、あらゆる現状の上っ面を、逆なですることから始められる。うまく行けば、皮が裂けて中が見える。虚偽の皮の厚みがどれ程の物か。（中略）タブーに縛られて呻吟する、この呪われた地球の皮を剥ぎ、掌にのせて

⁹¹ 1965年、日活での過酷な助監督生活に耐えきれず十二指腸潰瘍を患った大和屋は休職、母校の早稲田大学の関係筋を通してボルネオ島の探検に出発し、七月下旬から十一月末まで、まだ植民地問題と紛争に巻き込まれていた東南アジアを放浪した。多種多様な民族の人々と出会った体験談のほか、ボルネオの映画館で鑑賞したインド映画の経験が、とりわけ印象的なかたちで記述されている。

⁹² 大和屋竺「影の回復」（前掲『悪魔に委ねよ』、342頁）

⁹³ 同上

ニュッと人々につきつけることが出来たら！（中略）てって、的的に、皮膚の問題をとり扱うことが、スキャンダラスな存在としての、映画の要諦である。人は、壊滅的な一撃、皮膚の表面に浮かぶという、ペストのあの赤い斑点の到来を受けながらもなおかつ、いや、なおのこと、はるかなデカメロンの猥せつを語りつく。⁹⁴

ここでいう「皮膚」は映像内人物の表象ではなく、写真媒介の物質性についてロラン・バルトが指摘した「薄い膜⁹⁵」で、すなわちスクリーンそのものの物質性に重点が置かれたと思われる。何故大和屋がそれを「皮膚」と呼ぶかということ、それは後に分析する、彼が重視する映像の触感に関連している。ここで注目したいのは、スクリーンを媒介に、映像が虚偽の皮膚で、その皮膚を剥ぎ取られることで真実＝現実を露出させるという、大和屋にとっての映画の虚実一体の問題である。さらに、それが如何に実現されるかということ、「ペストのあの赤い斑点の到来」のように、皮膚の裂け目を通して、言い換えれば映像内の特異な部分によってというのである。そうして、映像—特異な部分—真の現実、という一つの図式が呈示されたように思われる。そこに、『壁の中の秘め事』（1965年、若松孝二監督）—シャープな形（注射器）—政治運動の地獄⁹⁶、『みな殺しの霊歌』（1968年、加藤泰監督）—少年のゴム質の運動靴の裏—労働者の現実⁹⁷のほか、上記したリーフェンシュタールの『オリンピア』—裸の肉体—人種虐殺、『ワイルドバンチ』—屠殺場の虐殺—戦争なども、これら三幅の対に当てはめられよう。映画を作る側としても、この図式が最も意識されたのは初監督作品の『裏切りの季節』（1966年）ではないか。解説の高橋洋が指摘した通り、映像の裏に潜んでいるもう一つの現実がベトナムの戦争で、その特異な部分は「別世界の住人たる明かし」としてのフィルム、義手⁹⁸にほかならない。

大和屋のそのような映画観は確かにシュルレアリスムに類似している。ここで、同様に映画が「シュルレアリスム」にあると主張するアド・キラーを引きたい。アド・キラーは以下のように定義を加えた。「映画は生の潜在的内容を夢みる手段で」あり、「生の顕在的内容と潜在的 content が同一面に置」かれることで、超現実を見せる⁹⁹。アド・キラーが映画のシュルレアリスムに基づいておこなったブニュエルの『アンダルシアの犬』（1929年）の分析はその悪夢の特質によって、大和屋の「恐怖映画」の一解釈になりうるだろう。しかし、アド・

⁹⁴ 大和屋竺「スキャンダリスト、ヤコベッティとわれら亜流たち」（初出『映画芸術』1969年12月号、前掲『悪魔に委ねよ』、76頁）

⁹⁵ ロラン・バルト『明るい部屋：写真についての覚書 新装』（花輪光訳、みすず書房、1997年、10頁）

⁹⁶ 大和屋竺「自己暴露の輝きに賭ける 『裏切りの季節』について」（初出『映画評論』1966年8月号、前掲『悪魔に委ねよ』、33頁）

⁹⁷ 大和屋竺「ゴム質の殺意、路上は血の海 加藤泰『みな殺しの霊歌』（初出『日本読書新聞』1968年4月29日号、前掲『悪魔に委ねよ』、42頁）

⁹⁸ 高橋洋解説（前掲『大和屋竺ダイナマイト傑作選・荒野のダッチワイフ』、20頁）

⁹⁹ アド・キラー『映画のシュルレアリスム』（飯島耕一訳、フィルムアート社、1997年、18～19頁）

キルーが指摘したように、『アンダルシアの犬』における真のシュルレアリスムはカミソリで眼球を切り裂くことと雲が月を横切ることの切り替えショットのような、ショックを与えるのを目的としたスキャンダルイズム¹⁰⁰とフロイド的な連想ゲームではなく、街で事件を目撃した男が欲情にかられるようなシークエンスの「真の反抗の叫び」であり、夢の中から「切断されないままの現実、潜在的な生の現実」を見つけることである¹⁰¹。それは『裏切りの季節』のなかで、主人公の中谷が拷問された眉子を見て興奮するくだりを想起させる。不条理な反応は一つの異様な回路に孕まれたものである。一見して断片的に構成されたシークエンスは実はある潜在的で連続的な生の現実の顕在化であり、見る者はそのとき受動的で不可避なショックをおぼえざるを得ない。アド・キルーの言う「生」は『アンダルシアの犬』の分析からすればどちらかいうと人間主義的な「個」に対する強調が見られる。同じく、松本俊夫が発見を目指していた「現実」も、人間の内面的な世界（「心の内側の世界もまた現実だから¹⁰²」）である。もし大和屋が映画で確認したいのが「生」の現実だとしたら、それは断固として人間の内面的現実ではないが、映像における顕在的なものと潜在的なものの同時性への注目は明らかにシュルレアリスムの影響下にあるものだと考えられる。

問題は、大和屋の映画観における潜在的な内容、言い換えれば「もう一つの現実」、虚構の裏にある現実が一体何なのかである。それは個々の内部現実ではない。一言で「インパーソナルな現実¹⁰³」と言われるそれが本節の始まりで提起された「血の海」、「地獄」のような現実だとすれば、社会派映画への志向も確認できる。特に『カポネ大いに泣く』（1985年、鈴木清順監督）の創作の際に、「今度こそリアリズムをお願いします」という大和屋の発言¹⁰⁴から、大和屋にとっての「リアリズム」が社会派的だということはわかる。彼が担当したと思われる部分もミュージカル的な画面¹⁰⁵で、アメリカの移民問題の反映を意識していた。そうした問題意識は『裏切りの季節』におけるベトナム戦争への注目から一貫している。

かくして、映像における潜在性への重視、潜在性が部分的に呈示されること、潜在的な内容の社会性、というふう到大和屋の映画観をまとめることができよう。方法的にはシュルレアリスムだが、題材的には社会派という意味においてのリアリズムである。繰り返しになるが、そのような映画観は戦争と映画鑑賞が同時進行している大和屋の幼児体験を起点にした、彼の分裂的で幻視的な認識法の産物である。

¹⁰⁰ 繰り返しになるが、アド・キルーはスキャンダルイズムに対して、ショックを与えるのに過ぎないと批判的な姿勢を見せたが、大和屋はスキャンダルイズムに対して、非人間的な現実への対応を認めて受け入れる態度を示した。

¹⁰¹ 前掲『映画のシュルレアリスム』270頁

¹⁰² 松本俊夫『映像の発見』（三一書房、1963年、14頁）

¹⁰³ 「自己暴露の輝きに賭ける 『裏切りの季節』について」（前掲『悪魔に委ねよ』、32頁）

¹⁰⁴ 前掲『大和屋竺ダイナマイト傑作選・荒野のダッチワイフ』402頁

¹⁰⁵ 第十章の『カポネは大いに泣く』の一節を参照

悪夢としての映画

前にも触れたが、高橋洋による「大和屋にとって映画はすべて恐怖映画だった」という指摘は大和屋の幼年期の映画鑑賞体験についての叙述から引用したものであり、実際のところ大和屋の戦争体験にも深く関連している。大和屋の原文は以下になる。

映画館へ忍びこむには午後の、夕方の入れ替えの時がいちばんいいのだ。モギリの婆さんが中の扉を開けに行く。その隙に僕らは入口のバーの下へ滑りこみ、出てきた人たちの間へ紛れて、廊下の暗がりや、垂れ幕の後ろや、汚らしい便所の中へすばやく隠れるのだ。客の入りの少ない時などは、すぐに見つかってしまうので、ときには表の看板やスチル写真などを見るだけで退散しなければならなかった。婆さんは仲々の仕事熱心で、掴まるとひどい目にあうからいつも怖かった。おまけに映画館という暗がりが恐ろしかった。いつもどきどきしていた。それでも、そこに待ち受けている暗闇がたまらない魅力なのだった。映画はぜんぶ恐怖映画だった。どんな喜劇も、何かしら恐ろしいものにみえた。

（中略、『巨人ゴーレム』、『蛇姫様』、『ターザン』に言及する）僕らは裏山の野ブドウの蔓にぶら下がり、奇声を発し、美女を救出することに夢中になった。弱い者いじめも野蛮で、誰かを梯子に本当に縛りつけ、日が暮れる迄放ったらかして大眼玉を喰ったりした。映画は僕に、見ることの罪を教えたのだ。

こういう子供の頃の映画の見方が思い返されたのは、後になって『戦艦ポチョムキン』や『十月』など、エイゼンシュテインの作品を見た時だ。「見ることの罪」にそれは十分に値する。何か呪わしいものについてのプリミティヴな観客の感情をそれらは尊重していて、見事な恐怖と怪奇の映像になっていた。同じことはリーフェンシュタールの『民族の祭典』にも言える。棒高跳びのバーを越える西田修平のスローモーション撮影など、恐怖映画のきわめつきの映像とっていいだろう。¹⁰⁶（下線は筆者）

つまり、「映画はぜんぶ恐怖映画だった」というのは映画鑑賞の体験のことより、映画館に在ること自体の脅威性によるものである。それは前に分析した通り、映画と現実が交錯する大和屋の特徴的な認識法であるが、ここでは「恐怖」という、異色な感情への強調に注目する。

まず、その恐怖は映画を見る以前に、自然状態の恐怖である。身体現象として到来する自然状態の恐怖は何よりも生理反応を起こす。それについて、「僕は恐怖を何に感じるかといったらチンポの先に感じるんですよ¹⁰⁷」という大和屋の発言も記されるが、そこから生まれる「恐怖映画」は、小中千昭が定義したような「一般に怖いと思われているものが登場す

¹⁰⁶ 「影の回復」（前掲『悪魔に委ねよ』、340～341頁）

¹⁰⁷ 「無頼と恐怖 対談／鈴木清順・大和屋竺」（前掲『悪魔に委ねよ』、210頁）

る」ホラー映画¹⁰⁸とは異なる。「映画の側から突きつけられるような瞬間が何度もある¹⁰⁹」という映画の見方を以て映画創作する脚本家の高橋洋の作品に近い。突きつけられたような恐怖を覚えることが「見ることの罪」の意味を裏づけるなら、真の驚きは、平均的な感情をもたらすスタジオム¹¹⁰ではなく、「私」を突き刺す偶然としてのプンクトゥム¹¹¹として、写真の「細部」及び全体としての「強度」¹¹²が存在する、と主張するロラン・バルトの写真論が想起させられる（この問題を詳しく展開したのは『裏切りの季節』における戦争写真の演出だが、ここでは叙述しない）。写真の「細部」及び全体としての「強度」というのは前に触れた、「映像—特異な部分—真の現実」という大和屋的な映画観と一致しているが、大和屋はその細部から滲み出る全体が持つ力、言い換えれば生理反応を引き起こせる扇動力を強調する。怪奇映画を観て暴力を覚えた幼少期の追憶も、彼の若松孝二論¹¹³も、「何か呪わしいものについてのプリミティヴな観客の感情を尊重する」という点において、大和屋が見たエイゼンシュテインの映画に共通している¹¹⁴。大和屋がそれらの映画を「悪夢」と呼んだのは、シュルレアリスムが提唱する夢の全能性を踏まえた、その扇動力を強調したいのであろう。

恐怖映画ってのは非常に強いんです。明るいコメディなんかよりも遥かに僕等の心に深く突き刺さってですね、夜なんかも寝てますと、突然悪夢に脅かされるっていうようなことがあります、そういうのと非常にこの映画（筆者注：エイゼンシュテインの『戦艦ポチョムキン』）の構造が似てるんですね。¹¹⁵

¹⁰⁸ 小中千昭『ホラー映画の魅力：ファンダメンタル・ホラー宣言』（岩波書店、2003年、3頁）

¹⁰⁹ 稲生平太郎・高橋洋『映画の生体解剖：恐怖と恍惚のシネマガイド』（洋泉社、2014年、14頁）

¹¹⁰ 前掲『明るい部屋：写真についての覚書 新装』38頁。

¹¹¹ 同 39 頁。バルトが繰り返して強調した通り、「プンクトゥム」という概念は普遍的に存在するが、その定義と説明はきわめて個人的な感覚によるものである。

¹¹² 同 118 頁

¹¹³ 大和屋竺「若松孝二 射精を客席に促す」（初出『日本読書新聞』1968年6月10日号、前掲『悪魔に委ねよ』、50頁）「不能映画引っこめ、不能観客帰れ、射精を客席に促し得る詩性は何だ。（中略）若松孝二の名において、誰が映画のダイゴ味を薄れさせたか、誰が赤ジュータンのケバを尻っぺたにくっつけて歩いたか、先刻御承知なのだ」。

¹¹⁴ 着眼点が少し異なるが、大和屋のこの映画観はレイ・チョウが魯迅の映画体験を通して確認できた映画の力に相似する。レイ・チョウによると、魯迅が見たのは日本軍に斬首される直前の束縛された中国人とその周囲で観客が茫然と立ちつくしているニュースフィルムのみだったが、真に彼にショックを与えたものはその映像のもつ生々しさではなく、それをともに見ていた同胞たち（日本に留学中の中国人と映像内の中国人観客）の無反応だった。しかし、魯迅が見たのは処刑前の中国人のニュース映画で、そこで「映画という媒体自体が持つ、直接的で残酷な生の力」（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、1999年、23頁〕）に打ちのめされた。

¹¹⁵ 「映画は恐怖に根ざしている 国際情報芸術学院特別講義」（初出『国際情報芸術学院出版部・情報芸術二号』1992年2月、前掲『悪魔に委ねよ』、399頁）

恐怖映画がなぜ観客の感情や生理反応を扇動できるかについて、大和屋は説明しなかった。彼が提起する様々な実例から見ると、それは特定なジャンルでも、ドキュメンタリーか劇映画かの問題でもなく、非常に特殊な映画類型だと思われる。そこで、「影」と「オブジェ」、二つの映像の特異性に対する大和屋の強調に注目したい。

『戦艦ポチョムキン』の構造と悪夢の近似性について、大和屋はその作品の画面の暗さを強調した。

単に明るくないってだけではなくて、何かをはらんでいるわけですね。

これは何なのだろうかというふうにまず考えてみますと、一つは物の撮り方ですね。写し方っていうのは大変暗がりから明るみへというふうな。こういった物のダイナミズムとでも云いましょうか？写し方のダイナミズムが何か恐怖映画的であると…
…。¹¹⁶

大和屋は映像分析を詳しく展開しなかったが、『戦艦ポチョムキン』において最も有名なシーンであるオデッサの階段が画面的に明るく、物語的にも山場だとするなら、大和屋が評価する「明るくなくて、何かを孕んでいる」暗いシーンは、戦艦内部のシーンだと推測される。革命の前兆を物語る最初の「人間とウジ虫」と攻撃を準備する最後の「仲間」、その二つのエピソードでは、暗い船倉内に船員たちが眠っているシーンに重点が置かれる。すし詰め状態の寝室に船員たちの寝床がぶら下がり、監視する上官はその中を通過する。若い船員が目覚め、厳しい監察に抗議する。その出来事によって、静かな就眠も強制労働の一種に転じた。攻撃準備の段階にある船員たちの就眠シーンは、同じ様に衝突直前に危険が迫ってくる緊張感を付帯させる。画面後景の暗さは「見えない」ことの現前として、画面内の表層ともう一つの現実の存在を隠しているように機能し、暴力や危険を孕むことになる。したがって、オデッサの階段は革命の結果であるが、革命の誕生過程ではない。革命は理不尽な強制労働と圧迫の現実が成す「影」を背景に、微動してその生をよみがえらせられたもので、まさに腐敗肉（ここは腐敗の現実の象徴としても理解できるが）の上でうねうねと曲がりくねるウジ虫のようなものである。蠅や荒野内の灌木など、死に取りつく生物の微動は大和屋作品中に散見される。映画内の明るさと暗さの対照的な演出が大和屋のいう「ダイナミズム」であり、特に「暗さ」の部分が強調されていた。さらに彼は映画の魅力を、「映画を成立させる影の部分（物語も含めて）」にあると定義した¹¹⁷。

映画のフィルムに感光性という特性がある。光がレンズを通過してフィルム上の化学元素へと生成変化し、その光の当たった部分が黒くなることで、現像される。現在のデジタル技術では化学元素ではなく、データ形式で光の当たり方を記憶することで像を保存する。光があるから私たちは写真や映画上の事物を見ることができるが、大和屋の考えによると、光が

¹¹⁶ 同 399 頁

¹¹⁷ 「影の回復」（前掲『悪魔に委ねよ』、341 頁）

ないときでも目に見えていないだけで、事物はフィルム（画面）に写り込んでいる¹¹⁸のだという。したがって、恐怖映画の二つ目の特異性は光の当て方によって変形する事物である。

映画の仕掛けそのものを「暗くなると物の影が踊る¹¹⁹」と形容したように、大和屋は影と事物との関係性を映画技法の重点だと強調する。特に、その事物には、人間自体も含まれている。

個的な問題を徹底的に追求していくとモラルにいく。人間とは何か。人間はいかに生きるべきか。これがモラルです。モラルでもって行くと映画は細々としたものになる。僕はそうじゃない。蝦は何か。馬は何か。猿は何か。これです。オブジェティックなもの、要するに無意識が見たもの、そういうものについてしか言えないというのが映画だな。¹²⁰

オブジェティックなもの＝無意識が見たもの、それは暗い画面内に映るオブジェが何かの影に包まれているように、突然豹変する脅威を与える不気味さのことを指しているだろう。その不気味さを実現するには、画面内の凝視（『民族の祭典』に大和屋が見た西田修平のスローモーションなど）、実際の変形（『裏切りの季節』に、発狂寸前の中谷の後ろに設置された猿の地獄絵や、『荒野のダッチワイフ』における人形）など、具体的な事物が用いられる。そのようなオブジェと恐怖映画の「影」の関係性について、阿部嘉昭が「反世界への通底性¹²¹」だと、示唆的な指摘を提供した。なるほど、光が当てられていなくてもフィルム内に写し込まれた事物が一つの「反世界」を構成し、光が当てられることで事物がその「反世界」の存在とともに露出し、画面の皮膚に裂け目を成し、観客につきつけられる不気味さが実現される。したがって、「無意識に見たもの」を映画的に演出するとき、大体意識的に工夫されている。上記した大和屋の批評と映像演出のほかに、俳優に非人間的な動きをさせ、異常な位置に立たせることで幽霊を撮るという高橋洋のホラー映画¹²²も想起されるだろう。

特筆すべきなのは、物の影を踊らせるのに、高橋洋の映画法が意図的にそれを狙いすぎてしまうと、大和屋が志向する「恐怖映画」の力を失ってしまう点である。最も良い例は、『裏

¹¹⁸ 「映画は恐怖に根ざしている 国際情報芸術学院特別講義」（前掲『悪魔に委ねよ』、398 頁）

¹¹⁹ 大和屋竺「信じ難いこの光景 総括と展望 映画一九七二～七三」（初出『日本読書新聞』1972 年 12 月 11 日号、前掲『悪魔に委ねよ』、170 頁）

¹²⁰ 「大和屋竺インタビュー②＝インタビュー・構成／井川耕一郎・高橋洋」（『映画王』第 4 号、1990 年、49 頁）

¹²¹ 阿部嘉昭「「蝦」なら「蝦」を凝視するだけで世界は簡単にくつがえされる—高橋洋は大和屋竺からそう学んだ」（『実戦サブカルチャー講義』、河出書房新社、2002 年、164 頁）「僕もかつて書いた大和屋論で、オブジェこそが大和屋映画では反世界へと開く扉だとしました。しかし反世界への通底性は、「蝦」でも「馬」でも単純に画像に捉えられた「一切」にこそ本当は隠しもたれているもので、そのことだけを凝視すると、世界はあっさりと反転を許してしまう——このような「汎恐怖」の感覚というのが大和屋や高橋洋には共有されているわけです」。

¹²² 同 165 頁

切りの季節』の結末、中谷の死体の前の傘の動きであろう。大和屋は「あれは偶然¹²³」だと告げたが、その動きは中谷と猿の地獄絵の並列より遥かに怖く、印象に残る。つまり、悪夢は衝撃とは違い、一つの時間であるため、悪夢としての恐怖映画も衝撃的な瞬間より、全体的な時間に発揮される力を重視する。「細部」も「皮膚の裂け目」もみな、裏に潜んでいるもう一つの現実（「反世界」）を露出させるために存在する。

もう少し映画内の「影」について考えてみよう。照明は中心人物に当てられ、観客の注意をそこに向けさせるように働く。他方でカール・ドライヤーの『吸血鬼』（1932年）のように、幽霊を非人間として表現するためにあえて人物を「影」の形で映すという逆説的なケースもある。そこでは、画面に光が届かない区域が人間の輪郭を成し、壁上を歩いたり階段を登ったりしてそのまま影として実在しているかのように行動する。とはいえ輪郭の中身が見えないだけで、照明を当てて人物を強調している点では、普通にカメラで人を撮るときと変わらない。ただ影が人間の身体から分離されて独立させられるのは（『吸血鬼』の場合には影が身体と合流するシーンで提示されたように）実体ではなく見えない存在としての幽霊を表現するための技法となり、宙ぶりのサスペンスをかもした恐怖感を与える。

それに対して、大和屋のいう「影」は以上の技法とほぼ正反対に、人間の周辺あるいは輪郭の外部で見えないものの存在を強調する。『吸血鬼』の影の場合、人間の輪郭の影を撮るために照明の強度を上げているので、画面は逆に明るい。画面が暗いというとき、それは人物の在・不在を問わず、全体的に光が届いていないということで、影はもはや人間の影にはとどまらず、先に引用した大和屋のベキンパー評で言われていたような「巨大な影」となる。

最初に画面の暗さを巨大な影として利用したのは言うまでもなくドイツ表現主義である。小川佐和子が指摘したように、ヴァイマル期のドイツ表現主義映画に頻出する「影」はその多くが人間より巨大なもの（たとえば『蠱惑の街』（1923年）の冒頭に登場した窓越しの街の幻影）で、「影が溶け込む」ことによる恐怖感が映画館の鑑賞体験とファシズムの暴政両方に通底する点で¹²⁴、前述した大和屋の「恐怖映画」ともつながる。それらは相変わらず光と闇の輪郭をくっきり浮かび上がらせるたぐいの暗さではあれど、その影は変形されたり、ある種の運動性をもつために、人間が影に反抗したり、あるいは逆に身を委ねたりしてしまうような、動的な関係を生じさせる。ドイツ表現主義から引き継いだローキーの照明を用いるフィルム・ノワール映画になると、画面の黒さはジャンルの視覚的特徴の一つ¹²⁵となり、

¹²³ 前掲「大和屋竺インタビュー①」12頁

¹²⁴ 小川佐知子「ヴァイマル期のドイツ映画における「影」の主題系——「街路映画」と枠物語形式」（『層：映像と表現 VOL. 13』、北海道大学大学院文学研究科映像・表現文化論講座編、ゆまに書房、2021年、84～105頁）

¹²⁵ 加藤幹郎は『映画ジャンル論』（1996年、平凡社）において、ハリウッド的な構造としてのフィルム・ノワールを、以下の特異点を用いて定義することを試みた。雨に濡れた舗道（都会というトポス）／闇に浮かぶ光（ドイツ表現主義から引用した光源の運用）／ノワールな物語（暴力と犯罪に孤独と頹廃）／裏切りの声（回想や独白などナレーションの多用）。

陰謀や欺瞞など、「見えない」暴力の所在として、物語に対して説話的に意味づけられる。ドイツ表現主義のような幻想的な影（幻影）はなくなったが、主人公は暗闇のなかで光を手探りするように、事件背後に隠された陰謀や欺瞞を明かすために戦いぬく。しかし、『裏切りの季節』、『荒野のダッチワイフ』など大和屋の監督作では、マーロウシリーズを原作として制作されたフィルム・ノワール映画群（『三つ数えろ』〔1946年〕など）に対して画面の暗さや陰謀の解明などの特徴で共通点を持ちながらも、主人公のマーロウ探偵が影（陰謀）と対抗する代わりに、大和屋的な人物が影（ここでは単なる陰謀ではなく、より巨大な、非人間的な現実のことを指す）にのみ込まれて死の結末に至るという流れで、両者の相違点は際立つ。

したがって、影は悪夢の重要構成要素として、実際に目にみえる暗影の他に、目に見えない潜在的なものでもある。そこで発揮される恐怖映画の扇動力は瞬間的な衝撃より、潜在的なものへの通底によって実現される。ただ、観客に潜在的なものを感じさせ、映画が悪夢になるために、大和屋は「時間」を持ち出すことになる。

大和屋的な時間

大和屋の映画観から敷衍した悪夢としての恐怖映画は実践の技法のレベルになると、「時間」というキーワードが頻繁に用いられる。

しかもその物が異様に輝いて見えるという時には、やっぱり時間の芸術なものですから、一種シュールな効果が出てくるんですね。

そのショットとショットをつなぐ時に、要するに異様な気配がもし出す。（中略）意外な展開とか意外な物と物とのぶつかり合いとか、こういうことをシュールは大事にするわけです。¹²⁶

ここでいう「シュール」とは、第一節で分析した通り、分裂的で交錯的な認識法に基づく大和屋の映画観の意味においてのもので、「シュール」の効果も「悪夢」を指している。ならば「時間」とは、ショットとショットが繋がれる映像の連鎖という、最も単純な定義で、カッティング・編集に重点を置いたように見える。しかし問題は、その時間＝映像の連鎖において、「意外な物と物とのぶつかり合い」を如何に実現するかということになる。

それについて、大和屋は前に引用した分裂のドラッグ体験の次に、以下のように語った。

ぼくは空からその時間の死んだ世界に戻ってきました。そして、この時間の死んだ世界で最初にかサッと動くものは何だろうと考えたのです。（中略）泥棒です。¹²⁷

¹²⁶ 「映画は恐怖に根ざしている 国際情報芸術学院特別講義」（前掲『悪魔に委ねよ』、401頁）

¹²⁷ 前掲「大和屋竺インタビュー①」7頁

大和屋のこの発言は映画に関して言ったわけではないが、「大和屋的」というのは、時間の死んだ世界で泥棒がカサッと動く感覚だとも考えられ、実際の作品にもそのような「大和屋的」な特徴が見られる。例えば、『裏切りの季節』において、「「傘がカサカサカサカサッと行く」ところは、大和屋監督のドラッグ体験で言えば「泥棒」にあたるところになる」と結論づけられた¹²⁸。さらに、井川耕一郎と高橋洋のいう通り、「時間が死んだ世界」は拷問の後の眉子の独白シーンと、眉子の罨を見破って中谷が責めるシーンで、そこで「映画は奇妙な停滞に陥る」¹²⁹。かくして、大和屋的な時間とは、停滞と微動、この二つの演出法の併置や共存に見いだされる。

映画における停滞はまさに時間の問題である。大和屋のドラッグ体験を援用して説明すれば、それは天井から自分を見おろした分裂の状態が持続する時間であり、映画内の表現で言えば、それは前に触れたように、事物（オブジェやある特異な動き）がもう一つの現実へと通底している働きの持続である。これを理解するには、映像分析のほか、映画内の断片を整理して物語と映画全体的に再構成することが必要である。具体的な分析は後の作品論で行うことにするが、ここで簡単に例を挙げる。井川と高橋に言及された『裏切りの季節』の場合、中谷が眉子を拷問する山場では、戦争写真が常に画面背景に飾られていることで、ベトナム戦争の現実の存在を提示している。眉子への拷問はかえって中谷に戦争時の恐怖を髣髴とさせ、彼を恐怖に陥らせた。そのシーンのなかで、戦争写真が眉子の陰謀の重要道具として、中谷の殺人の証拠として、ベトナム戦争の存在として、眉子の寝室を戦場に変貌させる力を発揮した。その非人間的な現実から逃れられないかのように、その抑圧感は山場のシーンを貫いた。そこで、写真に微動が起きる。壁のパネルはいつの間にか地獄絵になり、中谷の背後が猿の絵に変わる。この不思議な瞬間は死んだ時間にカサッと動く泥棒のように、中谷の影が地獄の猿であるというふうに彼の正体を露出させ、結果、中谷は自分の殺人を白状させられることになる。

こうした複雑な映像様態は『荒野のダッチワイフ』全編にわたって持続する。現実が、ショウの夢、ショウの幻想、東京の現実など多層的に交錯するが、電話機・映写機、そして人形を通して、映画はショウの恋人・りえの死へと飛躍する。そこで音声の消失によって、時間の停滞が実現された。映像内の微動は、蠅のショットのことで、恋人を自分の手で殺してしまった過去に囚われてもがくショウの異形に他ならない。

ほかの大和屋作品にも、似たような構造が見られるが、ここでは叙述しない。停滞と微動によって作り上げられる大和屋的な時間の原理について、大和屋が体系的に語ることはないが、ベンヤミンの思考法が想起される。

映画に関するベンヤミンの論説は、メディア自体と人間との関係を論ずる「複製技術時代における芸術作品」が代表として知られているが、ここでは映画の媒介性の問題をあえ

¹²⁸ 同 12 頁

¹²⁹ 同上

て措き、映画を目の前にするときの知覚可能な体験として文化的現象を分析する、ベンヤミンの文化史に対する思考法に注目する。

あるひとつの理念の叙述に仕える概念グループは、その理念を、事物的な諸構成要素の星座〔布置〕として現前させる。(中略) 理念が諸現象を、同化によって自身のうちに含んでいるというのではなく、また、理念がいわば気化して、機能のなか、諸現象の法則の中、〈仮説〉のなかへ雲散霧消してしまうのでもないとすれば、それぞれの理念はそもそもどのようなやり方で諸現象に到達するのか、という問いが生じる。そして、この問いにはこう答えることができる——諸現象を〈代表すること〉

(Repräsentation〔再―呈示、再―現前化、表象、表出〕)によって。そのような、代表するものとして、理念は、この理念によって捉えられたものとは根本的に異なる領域に属している。したがって、ある理念がその捉えたものを、類概念がさまざまな種を包摂しているか、ということは、この理念の存立の判断基準とは見なしえない。捉えたものをそのように包摂することは、理念の任務ではないからだ。理念が担っている意味(ベドイトウング)は、ひとつの比喻によって言い表せるだろう。つまり、理念と事物〔事象〕の関係は、星座と星の関係に等しい。¹³⁰

その際、ベンヤミンの思考法における神学やマルクス主義などのニュアンスを取り除き、分析方法の前提をまとめると、以下のようになる。映画をまとまった一つの歴史として見なすとき、この歴史はベンヤミンが主張した通り、不均質なものであり、始まりと終わりを有する時間でもある。

したがって、ベンヤミンが『ドイツ悲劇の根源』の序章で現象の根源になる理念を説明するとき提起した比喻を用いて、一本の映画という現象を見直す。ところどころに輝いている星を「一つの矛盾に対して、「ネガティヴなものを背景として輝く」ポジティヴなもの」として定義すれば、それは「映画において、知覚不可能の歴史の源泉を背景に際だつ知覚可能な現象の特異性」に言い換えられよう。例えば、『毛の生えた拳銃』において、高と商の殺し屋コンビの対表象、アクションシーンと会話劇のシーンの挿入などは、一見関連していない各々の星と捉えられる。星の集まりでなされた星座はその密度によって、到達しえない根源の歴史として、映画の全体に接近する一つの様相になる。

ここで、「恐怖映画」という理念と大和屋作品の諸要素(諸特異点、諸様相)との関連性を、あえてベンヤミンが見た「星座」として捉えることにする。つまり、それらの表象を統括できる一つの全体は、極めて断片化された部分の集合になる。大和屋が全ての映画を恐怖映画だったと認識したように、大和屋の映画もすべて「恐怖映画」という理念に従う作品だが、本論は理論化する代わりに、各作品論によってしか「恐怖映画」の全体に到達できないという姿勢をとる。同時に、不連続性が際立つ大和屋作品の全体を論じるには、諸現象の中

130 ヴァルター・ベンヤミン『ドイツ悲劇の根源 上』(浅井健二郎訳、筑摩書房、1999年、32頁)

から、星座の星を見つけるように、特定の現象を選択しなければならないが、その糸口となるのが、不均質な時間での停滞と微動の提示なのである。『処女ゲバゲバ』の主人公がそのまま「星」と名付けられたように、「事物」はある全体的な星座を代表できる（これも阿部の言った「通底性」の意味だと思う）と大和屋に期待されている。その作品においては、学生運動の暴力的な内ゲバの現実を指し、荒野上の星の逃亡は政治を掲げた暴力に充満する不毛な時間内に、真の自由のために内ゲバに反抗することを意味する。星の「尻尾」が生えた微動はその真の反抗の芽生えでしかない。

ベンヤミンが理念と諸事物の関連性に対して打ち出した「星座」の見方は、その理念の言語化不可能性と、事物（諸現象）の二重的で流動的な具体性によって、大和屋作品に呈された映画体験を解釈する道を開いてくれる。二重性が「もう一つの現実」で分析した幻視性のことだとすれば、流動的な具体性は不連続性をもとに、停滞と微動によって作り上げられたリズムのことであろう。特に写真（フィルム）や人形など頻出するオブジェにその微動の演出が担われる。それと同時に、代表できるそれらの事物の分析を経てしか、大和屋映画という不明瞭な全体の様相に到達することができないのである。

おわりに

以上、映画観に関する「もう一つの現実」、映像体験の実践に関する「悪夢」、映画技法に関する「時間」、この三つの側面から大和屋の「恐怖映画」の特性の分析を試みた。シュルレアリスムに影響されるが、題材的な着眼点は現実的で、分裂的で交錯する世界認識に基づいた映画観は悪夢のような映画を求める、というふうにまとめられる。三つ目の「大和屋的な時間」は「恐怖映画」の具体的な様相と効果であり、緻密な作品分析を要請するため、第Ⅱ部と第Ⅲ部を以てそれを行う。

第三章 『殺しの烙印』論——大和屋的殺し屋映画の起点として

はじめに

具体的な作品論に入る前に、大和屋的映画の形成について、『殺しの烙印』（1967年、鈴木清順監督）に言及しなければならない。この作品は大和屋の初監督作『裏切りの季節』と次の『荒野のダッチワイフ』の間に創作され、大和屋の映画世界に殺し屋を導入した。自身の監督作『愛欲の罠』のほか、大和屋の作品には殺し屋が散見される¹³¹が、それらの殺し屋映画の起点が『殺しの烙印』であり、脚本創作にも参加した鈴木清順と深く関連している。相対的に、『殺しの烙印』は鈴木清順の映画生涯にとっての重要な転換点でもあるほど、重要な作品である。

『殺しの烙印』の背景は至って複雑である。制作体制的に、撮影所の商業映画ラインを以て作家的な映画を作り出してしまったという矛盾が生じ、鈴木清順の解雇の引き金になった。創作的には、この作品を機に集結した脚本家グループ「具流八郎」による集団創作の産物ではあるが、映画は一つの不思議な全体性を見せる。そこでは、日活アクション映画の源流と鈴木清順の映画法、さらに脚本家たちの個性が混ざりあい、混沌とした様態を見せるが、他の大和屋作品との共通性も無視できない。大和屋映画の源流、その着眼点が若松プロの社会派的ピンク映画と鈴木清順の不連続なアクション映画に分けられるなら、『殺しの烙印』は後者の起点とも言える。特に、『殺しの烙印』には、本論で取り上げられる他の作品にほぼ見られない「大衆娯楽映画」への志向が込められる。それも「大和屋的な映画」にとっての重要要素である。

したがって、本章は本格的な作品論というより、『殺しの烙印』と大和屋による殺し屋映画（未映画化脚本を含めて）の分析を通じて、大和屋の「大衆映画」問題を中心に、大和屋的な映画、すなわち「恐怖映画」を補足することが目的である。ここでは時間の問題のほかに、世渡り人、代理報復、ハードボイルド的に不逞な肉体とトラウマなど、「殺し屋」の造形も研究に値する。

『殺しの烙印』のあらすじは次のとおりである。所持金をほぼ使いきって妻の真実と一緒に日本に帰国した殺し屋No.3の花田は春田という殺し屋の知り合いの紹介で、ある組織の重要幹部を護衛する仕事を受け持った。護送中にNo.2とNo.4に攻撃されたが、花田は彼等を倒して任務を遂行した。同じ組織から引き続き殺しの任務を受け持って苦戦しながら敵をつぎつぎに倒した花田はある日、謎の女・美沙子に出会う。彼女が依頼した殺しに失敗した花田は殺し屋の世界から追放され、組織の陰謀に巻き込まれたことに気づく。最後に花田は組織

¹³¹ ほかに、映像化された作品は『毛の生えた拳銃』（1968年）、『裸の銃弾』（1969年、若松孝二監督）があり、未映画化脚本は『続・殺しの烙印』、『ゴースト・タウンの赤い獅子』があり、映像紛失した作品『情欲の黒水仙』（1967年、若松孝二監督）にも殺し屋が登場する。

から派遣された幻のNo.1 大類（前半に護衛した幹部だと判明するが）と長い対峙を経て、リング場で死の結末を迎える。

大衆映画の志向

高橋洋の大和屋映画解説では、「大衆映画」の一節が見られる。「大和屋がドキュメンタリストでありながら大衆娯楽映画を目指すという困難な立場¹³²」という高橋の指摘は、「ドキュメンタリズムと娯楽映画。映画産業にあっては異端ともいべきこの立場は大和屋にとって一貫したものであった」というふうに合理化される。その源流を探ると、大和屋が愛読していた花田清輝の大衆映画論と一致する。

大和屋竺が早稲田大学に入学した 1958 年は、花田清輝の『映画的思考』の出版年でもある。その前に、花田はすでに代表作の『復興期の精神』（我観社、1946 年）を出版し、56 年から映画に対して関心を示した論評『アヴァンギャルド芸術』と『さちゅりこん』を刊行し、それと同時に進行したアヴァンギャルド運動の議論会「記録芸術の会」をも主催していた。文学と時評など多岐に渡って執筆活動を継続していた花田の映画論評が大和屋参加当時の稲門シナリオ研究会のテキスト¹³³になった。

注意すべきなのは、花田清輝は視聴覚的措置によってある共通感覚に対応する総合芸術（「コモン・センス論」）として映画の可能性を肯定していた。彼は、映画を映像と音声によって構成された文化的産物と見なし、既成の芸術（ハイブラウから民俗まで）を相補的に統合するものであると主張した。この意味においての「映画の大衆化」は、大和屋が『裏切りの季節』にハーフのケンが歌う豊後浄瑠璃を導入したプロセスを想起させる。

一方、『映画的思考』では花田が「大衆とはなにか」の一節を通して、映画芸術と大衆との関係を明らかにしようとしている。だが、観客が歌曲などの民俗芸術に親近感を回避できないと論じて映画の理想図における大衆性の存在を判明させた後、彼は製作者のもつ「大衆イメージ」の議論に進んだ。彼によると、制作者が「大衆イメージ」を持って観客の大衆を支配している。そのため、愚民政策のように大衆に媚びる商業映画や、高度の知識を持たない民衆を見下す高尚芸術に対して、花田は否定的な態度を示した。花田はその文章の最後に、「大衆イメージを持たない大衆芸術」を呼びかけるかのように擱筆した。それをバザンの言葉に言い換えるなら、「大衆的使命」を果たす映画¹³⁴のことであろう。かくして、「大衆映画」

¹³² 高橋洋「解説」（前掲『大和屋竺ダイナマイト傑作選・荒野のダッチワイフ』、419 頁）

¹³³ 平沢剛編『アンダーグラウンド・フィルム・アーアイブス』（河出書房新社、2001 年、146 頁）。「サークルでのテキストは、花田清輝と松本俊夫」と一文あるが、それは大和屋の文章からまとめた情報である。

¹³⁴ バザン「アヴァンギャルドの擁護」（須藤健太郎訳、『アンドレ・バザン研究』 6、2022 年、73 頁）「その商業的失敗が時代のせいで偶然にすぎないような刷新と、映画の大衆的使命を根本から裏切るような刷新とが区別しなければならない」。

は「商業映画」の範疇を超え、「大衆階級の現実を反映する芸術」という、リアリズム映画の意味合いに接近していく。花田がイタリアのネオレアリズム映画『無防備都市』を、「送り手（筆者註：映画の作り手）の抵抗が、受け手（筆者註：観客＝大衆）のそれとうまくイキがあった場合にのみ¹³⁵」と評価したのは良い例であろう。

第二章で分析したように、大和屋の「恐怖映画」における「もう一つの現実」はインパーソナルな現実であり、花田のいう「大衆の現実」に近いと考えられるが、大和屋が映像の細部からその現実の露出を強調するのに対して、花田は現実を記録する虚構という、整合的な二重性を強調する。1957年5月19日、花田清輝ら七名の文芸人¹³⁶が構想して結成した「記録芸術の会」の第一回総会で、大衆芸術の分野を新たに開拓するという文芸活動の方針を開示した。映画に限定されず、文学や演劇なども含む文芸全体において、敗戦10年後という日本の転形期における混乱こそを打破し、「現実と芸術にたいする二重の積極的態度を意味する¹³⁷」記録精神を持って真の大衆芸術の発展を促進する（「挨拶状」）という。マルクス主義への志向という政治的意図は否認されていなかったが、「記録芸術の会」は創作意識における記録と虚構とを弁証法的に統合することで芸術的進歩を目指していた。

ここで、「記録」の精神は松本俊夫、羽仁進らによって50年・60年代のアヴァンギャルドにおいて一貫されたものを意味する。その精神を以て促進しようとする「大衆芸術」はしたがって前衛性に特徴づけられる。それに対して、花田は「前衛とは、大衆のエネルギーの集中的表現にすぎない¹³⁸」と主張した。花田の「芸術の大衆化」、あるいは「真の大衆芸術」として追求している映画芸術はこうした現実の記録を目指しつつも、記録（ドキュメンタリー）＝リアリズムの逆に、超現実主義と抽象主義を遂行する20年代のヨーロッパアヴァンギャルド映画からもその現実性を見出した。

無意識の世界の具象的＝非合理的なもののすがたを分析していった、そののもつ意味なり、観念なりをあきらかにし、そこからふたたび総合していった最初の出発点へ帰るのでなければ、決して具象的なものの正体はわからないはずである。¹³⁹

彼はコクトーの『詩人の血』（1930年）を例に、超現実と抽象を統一した方法をリアリズムの方法と指摘した。無論、『詩人の血』はあくまでコクトー個人の内部世界を外部化した現実のように思え、観客を取り込む大衆性にも及ばなかったが、ここで花田がそれを方法として提起したことは注目に値する。つまり、非合理的なものへの二次的認識がより重要で、もの（ここでは映画から哲学に敷衍しているが）に対する一次の認識はより深層な全体におい

¹³⁵ 花田清輝「六ペンスの歌」（『花田清輝全集 第七巻』〔岡本太郎編、講談社、1978年、172頁〕）

¹³⁶ 他の六人は安倍公房、武井昭夫、玉井五一、野間宏、長谷川四郎、佐々木基一である。

¹³⁷ 花田清輝「ヤンガー・ゼネレーションへ」（前掲『花田清輝全集 第七巻』、14頁）

¹³⁸ 花田清輝「前衛とは何か」（前掲『花田清輝全集 第七巻』、76頁）

¹³⁹ 花田清輝「二十年代の「アヴァンギャルド」」（『アヴァンギャルド芸術；さちゅりこん』〔花田清輝著作集 3』、未来社、1970年、204頁〕）

て解体され、ほかのものの一次認識との関係性においてしかその真の意味が現れない。これは花田思想の物体主義という、シュルレアリスムのオブジェに緊密に関連する部分に由来するものであり、「物の持つ魔性」という形で大和屋に受け継がれた。

以上に述べた花田清輝の映画芸術への指導をまとめると、创作者の現実が観客の現実に合致し、物への注視による二次的な認識に構成された現実を、映画を見る人へと勢いよくぶつけることで、芸術的な大衆映画を作るべきである、ということになる。

花田の著書に一時的に没頭した大和屋はそれについて真剣に考え、日活と若松孝二のプロダクションに身を投じてはそういった「大衆芸術」の映画を作ろうとした¹⁴⁰。自分の監督作と脚本作にも、映画内部に閉じ込まれない外部の現実の要素をたびたび取り入れることで、創作された映画の現実と観客大衆の現実との間に通路を入れ、その要素に不思議な力を持たせることで衝撃を与える。『裏切りの季節』では主人公の中谷がベトナム戦争から帰還するとき持ち帰った戦争写真、あるいは『野良猫ロック セックスハンター』にも登場する混血児など、そういう設定は大和屋が创作者として、戦争体験者としての抵抗を、60年代日米関係を時代背景に観客の抵抗に合致させようとした印であり、物語の重要発展を担っていた。それは観客を納得させること、観客から離れないこと、観客を裏切らないこと¹⁴¹という、大和屋が若松プロダクションから得た理念で創作した『裏切りの季節』を「インパーソナルな映画」と呼んだ理由である。同じ事態は、大和屋が鈴木、木村威夫、鈴木岬一と分担して執筆した『カポネ大いに泣く』（1985年公開）で反復される。日本人の渡米移民を逸話的に描いた原作をそのまま映画のプロットに変える代わりに、大和屋らは原作に書かれていないアメリカの移民問題を浮かび上がらせて浪曲音楽の形式で包み込んだ。原作の現実的な語りをあえて解体させ、ミュージカルの断片形式に再構築したのである。これがただの現実の反映ではなく、戦後アメリカに占領された日本の現実をも包括したアメリカの植民侵略と排外意識への問題提起になっていく。「娯楽映画戦争においては、日米決戦が間近い¹⁴²」という一文が示唆したように、大和屋の大衆映画の志向と方法は一貫していた。

しかし、『殺しの烙印』はギャング映画を背後に、殺し屋の裏世界を描くことでノワール

¹⁴⁰ 「芸術の大衆化論をかなり本気で考えたこともある。いや、これは今もそうだ。何しろ僕は映画の仕事をやっており、商業映画の中で飯を食っているのだから。チキショウ。何とかして大ヒット、ぶっとばしたいなあ、というわけだ」。(大和屋竺「今村昌平と武智鉄二」〔初出『映画芸術』1969年6月号、前掲『悪魔に委ねよ』、72頁〕)

¹⁴¹ 「状況を摘発する方法なしに、観客を納得させる事など出来っこありませんからね。(中略)彼らを離れたいいかげんな企画はもう立てられません。彼らを裏切るわけにはいきません」。(「自己暴露の輝きに賭ける」、前掲『悪魔に委ねよ』、33頁)

¹⁴² 「映画的日米決戦 『カポネ大いに泣く』のホンをめぐって」(初出『イメージフォーラム』1984年11月号、前掲『悪魔に委ねよ』、376頁)

な世界を浮上させるという、一見リアリズムと無縁の作品ではある。原作の『深夜プラス1』（イギリスの作家ギャビン・ライアルによる）はいわゆるハードボイルド小説の範疇に属し、映画前半にある要人護送が失敗してしまう陰謀の図式の内容¹⁴³である。映画の場合、それは半ばの真実（小川万里子）の台詞によって明かされるが、花田（宍戸錠）に殺される恐怖にのまれる彼女の説明は聞き取りにくい。整理するなら、『殺しの烙印』前半の筋立ては、要人護送とダイヤモンド関連の殺人任務に分けられ、黒幕は全て玉川伊佐男が扮する薮原である。薮原は組織の連絡係及び真実の情夫としてしか登場しないが最後の黒幕であるという陰謀の図式は『殺しの分け前/ポイント・ブランク』（ジョン・ブアマン監督、1967年）のそれ¹⁴⁴に相似し、『荒野のダッチワイフ』の仲によって反復される。同時に、薮原から花田への依頼はまた二つに分けられる。一つ目は映画冒頭、春田（南廣）をかけ橋にした要人護送の任務である。護送対象は最初「ある組織の幹部」と説明されるが、映画後半で彼が殺し屋 No1 の大類（南原宏治）であることがわかる。花田たちに依頼しながら、他の殺し屋も雇って大類を抹殺するのは薮原の目的だが、花田と大類の凄腕でそれに失敗した。No1 を抹殺しようとする理由は二つ目の陰謀と関わり、すなわちダイヤモンドを使い込みすることが組織に発覚し、証拠を消すためであった。謎の女美沙子（真理アンヌ）が花田に依頼した外国人の殺しも、組織の本部から派遣された調査員だったからである。真実の白状によって陰謀が暴露し、陰謀が一段落するが、以上に整理した通り、その陰謀は二つ（美沙子の分量を考えれば三つと言ってもいいが）に分けられる入れ子構造で、現実どころか、寓話の感触を与える。

この陰謀の図式は大和屋の作品でも、具流八郎の脚本でもずば抜けた複雑さであるが、『殺しの烙印』はその系譜の基点として、後半の殺し屋対決の唐突さが否定できない。この点について、高橋洋は「謎はない。事物の背後にはただポツカリと空白が広がり、ある理不尽な意志がにぶく輝いている」¹⁴⁵と評したが、映画前半の内容を追究すれば、黒幕の薮原の悪意（隠蔽と貪欲）も、動機が無化されてしまうほど混沌としたものであり、真実の台詞より遥かに仕掛けが膨大だった。前半の三つの陰謀と後半の対決から見れば、シチュエーション間の断絶——それが映像上と物語上の不連続とも言える——で構築されるこの映画は、技法的には花田清輝がコクトーの映画から見出した前衛的なものに遠くはないと考えられるが、ここで集中的に表現される「大衆のエネルギー」は『裏切りの季節』のような社会派的なものではなく、同時期の日本とアメリカのギャング映画の総体を背景にした大衆娯楽映画のエネルギーになる。かくして、大和屋の「恐怖映画」の一要素である「もう一つの現実」も完全に幻想的な虚構ものに変貌する。

これは大和屋の映画生涯にとって重要な変節点であろう。『裏切りの季節』で戦争写真が映画とベトナム戦争との通路を開けたとしたら、『殺しの烙印』以降の大和屋の映画では、

¹⁴³ 前掲『大和屋笹ダイナマイト傑作選・荒野のダッチワイフ』90頁

¹⁴⁴ 井川耕一郎・高橋洋「大和屋笹インタビュー②」（『季刊映画王』、高田馬場 TomTom 倶楽部、1990年5月号、49頁）大和屋がこの作品を高く評価していた。

¹⁴⁵ 前掲『大和屋笹ダイナマイト傑作選・荒野のダッチワイフ』90頁。

通路の裏側にある現実が、語られることのないショウとコウ（『荒野のダッチワイフ』以降大和屋の映画に頻出する主人公の殺し屋コンビ）の過去のように、不明瞭な殺し屋世界になっていく。その世界では、近現代の現実が解体され、虚構を極めて近未来の現実が構築されるように見える。『荒野のダッチワイフ』の結末に、人形売春業の可能性を提示したほか、『毛の生えた拳銃』の殺し屋世界は若松プロの学生運動の雰囲気感染させられた様な反抗的な性格を持ち、未映画化の『ゴーストタウンの赤い獅子』はハリウッドの西部劇に出てくる街風景を彷彿させる北のゴーストタウンに起きたカルト的な祭祀とその陰謀を展開し、人身売買と密航の残酷さを取り上げた。幻想性が一層強まるものとしては、過去の神話伝説を現代化していた魯迅の原作¹⁴⁶をさらに改編した『鑄劍』や、安倍晴明と陰陽術が登場する『夢殿』という、大和屋が具流八郎グループとして執筆した未映画化脚本もある。

しかし、上にまとめた通り、幻想的で虚構な世界が現実的ではないとは言い切れなく、むしろ寓話のように、現実とはアレゴリーの関係性を持つ。『殺しの烙印』では不明瞭だったが、その続編がコンピューターを最後の黒幕に設定した¹⁴⁷ことから、現代社会のネットワーク支配を批判する姿勢がわかる。この設定は、田中陽造が脚本執筆した大和屋監督『愛欲の罠』の結末（組織のボスが痴呆症の老人で、星が彼を殺して舞台上でカーテンコールする）に共通している。したがって、『殺しの烙印』をはじめとする大和屋の殺し屋世界の現実には記録性が完全に払拭されていないのである。

以上、第二章で分析した「もう一つの現実」に対する補足として、大和屋作品における大衆映画の特質について論述した。大和屋がドキュメンタリズムと娯楽映画を一貫したという高橋洋の指摘は適切に見えるが、『殺しの烙印』の公開時の不評と、前に列挙した脚本がほぼ未映画化である事実から、大和屋の大衆娯楽映画に矛盾があることは無視できないだろう。

一つ目の矛盾は制作体制の問題である。『殺しの烙印』が日活の撮影所体制下の産物であるという事実は非常に重要である。後世に評価された本作品は、公開当時不評であった。鈴木清順が日活の契約監督として撮り上げた映画として、『殺しの烙印』は当時の路線通りに穴戸錠を主演に起用したものの、スタイリッシュな映像と難解なストーリーが観客の不入りを招いたと社長の堀久作に激怒された。鈴木清順の解雇と関連映画の上映禁止に反対する活動は一時的に活発な議論をよんだが、結果としては1977年公開の『悲愁物語』までの十年間、鈴木清順は映画界から放逐され続けていた。この事件は単なる契約に関わる紛争ではなく、当時の映画産業の問題を露わにする象徴的な事件でもある。宮尾大輔によると、後に映画製作を一旦中止させた事態を引き起こす日活の経済的不況は鈴木清順と『殺しの烙印』を

¹⁴⁶ 『鑄劍』は具流八郎の未映画化作品で、原作は1936年に刊行された魯迅の『故事新編』の短編歴史小説である（初出は1927年4月25日、5月10日『莽原』二卷八・九期、原題は「眉間尺」）。眉間尺は元々中国の古代伝説で、君主の暴虐に抗争する話である。第十一章を参照。

¹⁴⁷ 大和屋笠「ドン・キホーテよ、永遠に 鈴木清順・未映画化シナリオをめぐる断章」（初出『イメージフォーラム』1985年4月号、前掲『悪魔に委ねよ』、381頁）

「犠牲の身代わり」(Scapegoat)にした¹⁴⁸のである。

撮影所システムとは専属映画館のブロックブッキングという興行体制だけではなく、撮影所を基点に企画から撮影まで一手に引き受ける製作体制も含んでいる。その製作体制の一つの特徴として路線があり、これは意識的に企画される複数の作品における同一の製作意図のことを指す。1953 年日活の製作再開の際に固められたのはそのような「プロデューサー主導で推進する方針¹⁴⁹」である。鈴木清順自身も撮影所時代の体制について、監督の独断主義を防ぐために会社が企画を立ち上げ、会社側からシナリオを募集していたと説明した。

それに対して、『殺しの烙印』は従来の日活アクションのプロデューサー中心制を離脱し、企画部より脚本を鈴木清順に任せられたという製作経緯になる。一見して作家映画に近づいていくが、鈴木清順が想定した「会社側の喜ぶ¹⁵⁰」ことというのは穴戸錠を主演にするスター中心と、それまで鈴木清順が作ってきたハードボイルドのアクションを延長した作品として『殺しの烙印』を撮ったことだった。こうして、矛盾の焦点が具流八郎のオリジナル・シナリオに当てられ、それまで線的物語を語るシナリオに覆われた「癖」を完全に暴露した。

その脚本家の一人である大和屋は断固とした撮影体制の批判者であった(付録「魔窟との対決——大和屋竺と日活」を参照)が、『殺しの烙印』の難解さはその批判の姿勢に由来するものではない。なぜなら、『殺しの烙印』の物語の養分となったのはそれまでの鈴木清順のアクション映画に他ならないからだ。鈴木清順の「癖」も、『殺しの烙印』自体の複雑な様態も、大和屋に関連して考えると、「大衆娯楽の回路」における大衆性と前衛性の矛盾だと言える。この点は高橋洋と塩田明彦にも認識された。物語自体の多重的現実性が織り上げた大衆娯楽としての映画力を肯定しながらも、彼らは「そういう特殊な表現形式、ある臨界点まで達した表現形式っていうのはやっぱり大衆には浸透しないじゃないか¹⁵¹」と、製作難と観客受容に対して懸念を記している。

アクションの迷宮——『東京流れ者』との比較

本節では、アクション演出の面から『殺しの烙印』における「大衆娯楽の回路」を分析する。『殺しの烙印』は日活アクションというはっきりとした映画美学的定義を持たない商業ジャンルに明らかに属しているが、それ以前の鈴木清順映画に対して、シナリオが監督からのオリジナルもの——集団創作のものだが——であったことで異なっている。しかし、『殺しの烙印』以前には自分でシナリオを書くことは許されなかったが、「今まで貰ったホンは、

¹⁴⁸ 宮尾大輔 (Daisuke Miyao)、Dark Vision Of Japanese Film Noir : Suzuki Seijun's *Branded to Kill* (1967) , *Japanese Cinema: Texts and Contexts*, edited by Alastair Phillips and Julian Stringer, Routledge, 2007、202 頁。

¹⁴⁹ 日活株式会社『日活 100 年史』、日活、2014 年、72 頁。

¹⁵⁰ 鈴木清順述、磯田勉・轟夕起夫編『清/順/映/画』、ワイズ出版、2016 年、325 頁

¹⁵¹ 「匿名の「作家」、大和屋竺」(Studio Voice、2000 年 5 月号、37~38 頁)

ほとんど直し¹⁵²」てきたと鈴木清順が述べたように、脚本を演出プランとして考えるとき、『殺しの烙印』はまた、鈴木清順の映像作品として他のアクションものと一貫している。それならば、同時期の同じハードボイルドのギャング映画『東京流れ者』（1966年公開）¹⁵³と比較することで、具流八郎の脚本によって引き起こされた映画相貌の変化が明らかになるだろう。この二作はともに日活アクションという商業ジャンルに分類される。殺し屋の世界に生きる主人公、組織の陰謀に巻き込まれるプロットという当ジャンルの物語的な特徴を有するほかに、鈴木清順のスタイルとしてのつながっていないカッティングワークなどでも共通している。

『殺しの烙印』の脚本は鈴木清順が主導し日活の助監督らによって結成された脚本家グループ「具流八郎」のオリジナル脚本に基づいたものであり、大和屋竺、曽根中生、田中陽造によって具体的な部分は分割して担当されたという。「大和屋は要人護送のパート、田中が美沙子のパート、花田と大類の奇妙な対決は大和屋が書いたとする説もある。（曽根の分担は不明）¹⁵⁴」。シナリオを書き進めるうちに、ストーリーは八人のメンバーで共に考えだされたい。

『東京流れ者』は渡哲也が主演した殺し屋のアクション映画で、脚本は日活映画の脚本を多く手掛けていた川内康範が担当した。川内はいわゆるプロの「ホン屋」で、鈴木清順は彼を「日活の路線の一方を預かった人¹⁵⁵」と評した。『東京流れ者』のあらすじは案外簡単。不死鳥と呼ばれた哲（渡哲也）は極道をやめた親分のために、ビルの所有権紛争で誤って殺人を犯してしまう。敵対するヤクザの思い通りにさせず、なおかつ親分の名誉を守るため、哲は東京から北海道へ、さらに九州まで逃亡を始める。途中ヤクザからの殺し屋と追跡してきた警察とは何回もの対決を交わす。最後に黒幕が自分の親分だと分かった哲は東京に戻り、決着を付ける。蓮實重彦によると、『東京流れ者』と『殺しの烙印』は完全に同じ技法で作りに上げられたという。

表層化された主題は、物語を、ごく単純な運動として露呈させる。事実、それまで出会いや別れによって彩られ、風景の起伏にそって移動していた主人公は、『東京流れ者』では、ひたすら平坦な地平の上の往復運動に身を委ねているし、『殺しの烙

¹⁵² 前掲『清/順/映/画』314頁

¹⁵³ 『東京流れ者』の脚本は川内康範が手掛けた。鈴木清順自身は川内の脚本について「だいたい川内さんのホンのとおりに撮ってた」といいつつも、「あの人は、ホンを渡したあとは何も言わない人ですから」と認めた（鈴木清順述、磯田勉・轟夕起夫編、2016年、274～275頁）。しかし、娯楽映画研究者の佐藤利明は『東京流れ者』の台本中の監督による書き込みを見て、「川内脚本をベースにしながら、自由奔放に自身の作品に置き換えて行く」と鈴木清順の創作過程を推測した（佐藤利明、2020『『東京流れ者』（1966年・鈴木清順）』、ブログ「佐藤利明（娯楽映画研究家・オトナの歌謡曲プロデューサー）の娯楽映画研究所」、<https://note.com/toshiakis/n/n842a2d32a118>（2020年11月28日アクセス））。

¹⁵⁴ 前掲『大和屋竺ダイナマイト傑作選・荒野のダッチワイフ』90頁

¹⁵⁵ 前掲『清/順/映/画』274頁

印』では、縦軸に沿った上昇=下降の運動を示すのみである。それは、彼らがともに殺しのプロフェッショナルとして、依頼され、命令された仕事しか行わない人物として設定されていることと無縁ではなかろう。実際、前者にあっては、ボスの言葉を信じて、北国から南国へとただ黙々と場所を変える運動があるだけだし、後者にあっては、ナンバー・ワンとして位置づけられた殺し屋に対する挑戦としての上昇の意志と転落の恐怖から、その中間で宙づりに耐える姿勢があるばかりだ。『東京流れ者』に左右のワイプが多用され、カメラの横移動が効果的なのは、主人公の水平の往復運動をきわだたせるためだし、『殺しの烙印』の殺人シーンで、不意に蝶が落下したり、アドバルーンが上昇したりするのも、縦軸に従って左右する作品の磁力を強調するためにほかならない。¹⁵⁶

横と縦の運動が映画を貫通しているというのは、説明的な画面の代わりにアクションシーンが構成されていることと関わっている。「一貫した運動としてある画面の連鎖が、かりに一瞬のインサートによってにせよ、空間化された心理的な比喻で停滞することを彼は我慢できない¹⁵⁷」と、蓮實は鈴木清順の映画における運動、すなわちアクションが人物の心理に到達させないという特徴を「反季節」的、もしくは抒情性と象徴性の消失だと主張した。蓮實の鈴木清順論に影響された波多野哲朗も物語構成と台詞の面からその特徴に同意した。つまり、『東京流れ者』の哲は逃亡を経て元の場所にもどったところで全篇の行動は「何一つとして意味のなかったことが了解される」のであり、台詞も「完全に心理を拒否した¹⁵⁸」と波多野は指摘した。

しかし、鉄道なり、雪路なり、ひたすら画面上に直線的に移動する哲の運動にはすべて親分を守るために、という「仁義」の理由が通底している。彼の心理を読み取れないとしても、哲の親分に対する強い義理感は一貫していた。つまり、運動は異なる形で反復しており、状況は潜在的に変化するように見える。

『東京流れ者』の全体はシチュエーション—アクション—シチュエーションという連鎖に沿っている。哲が義理のために逃亡する前の親分との会話シーンでも、状況は台詞を通じて観客に的確に説明される。北国から九州、再び東京に戻る過程の幾つかのアクションシーンにおいて、組織からの殺し屋または警察の出現—哲の反応—追跡または対決—哲の出し抜きというアクションを経て次のシーンに転じる。

この状況(Situation)と行動(Action)との連鎖関係は確かに西部劇に関してドゥルーズがまとめた行動イメージ¹⁵⁹を想起させる。大形式の行動イメージにおけるシチュエーションは古典

¹⁵⁶ 蓮實重彦「鈴木清順または季節の不在」(『ユリイカ』1991年4月号、54～55頁)

¹⁵⁷ 同41頁

¹⁵⁸ 波多野哲朗「背後のない世界——鈴木清順とその神話」(『美術手帖』1975年9月、243～244頁)

¹⁵⁹ ドゥルーズは行動イメージを大形式(SAS'〔シチュエーションから—行動を介して—変換されたシチュエーションへ〕)と小形式(ASA'〔行動が、シチュエーションを、そしてシチュエーションのひとつの断片あるいはアスペクトを露呈し、これがされに新たな行動の引き金になる〕)(Gilles Deleuze, 1983,

西部劇の自然、歴史劇の歴史、犯罪映画における犯罪を唆すもののような、人物に浸透して行動させる「外部」のことであり、小形式におけるシチュエーションは行動によって引き起こされたもので、また次の行動を引き起こす中間部分として提示される。

『東京流れ者』の場合、哲の行動に浸透する外部が「仁義」だとしたら、シチュエーションは反復しているが、意味作用が増幅しているようには感じ取れない。なぜなら、蓮實が指摘した通り、アクションが感情移入を拒絶しているから¹⁶⁰である。一方、哲のアクションの間の中間部分としてのシチュエーションが存在するとしたら、「逃亡せざるを得ない」というシチュエーションが全編にわたって無変化である。つまり、大形式の外部から人物内部への「滲透」でも、目下の状況に対応して問題を解決する二つの中間部分でもない。最後に親分の陰謀が明かされるに至るまで、哲の行動を引き起こす状況は、相変わらず組織に追撃され、警察に追跡されるという不変な状況の連続のみである。逃亡中の追跡はいつも結果的にその前の状況に舞い戻ってしまうのだ。『東京流れ者』では、鈴木清順のアクションが感情移入を拒絶し、不変なように見えるシチュエーションを引き起こすが、哲の逃亡が最後の親分の裏切りの深刻さを引き立てるという物語上の機能をもつように、シチュエーションの反復は感情的効果の増幅ではなく、一つの陰謀的な回路をなしている。この点において、陰謀の回路が増殖することで、『殺しの烙印』は『東京流れ者』より、大和屋の志向する「大衆娯楽映画」に近づく。

『殺しの烙印』における陰謀の増殖は第一節で整理した通り、黒幕の藪原による三つの仕掛けの入れ子構造のことである。画面上のアクション＝行動が依然として感情移入を引き起こす抒情性を拒絶するが、『東京流れ者』のようにシチュエーションが反復されるのではなく、要人護衛の次に謎の女の美沙子の登場に飛躍するなど、状況と状況の連鎖がより断絶的になった。それによって、画面上の人物の運動によって引き起こされるシチュエーションの流れは直線的ではなくなり、断続的になる。だが要人護衛の部分には花田以外の殺し屋たちが突然登場したり、美沙子の依頼の最中に花田の銃に蝶々が舞い落ちたりするなど、各シチュエーション内に、また飛躍的な物事が登場して互いに連結する（美沙子の部屋に蝶々の標本が多く飾られているし、要人護衛の対象が映画後半の No1 の殺し屋である）。アクション

Cinema 1: L'image-mouvement, Paris : Éditions de Minuit,. (財津理、齋藤範訳、2008、ジル・ドゥルーズ『シネマ1 *運動イメージ』法政大学出版局)、主にこの二つの形式に分類した。さらにその区別について、大形式の映画と小形式の映画の対を、ジャンルを単位に列挙した。風俗喜劇（大形式）と社会心理映画（小形式）などがある。そこにはっきりとした感覚―運動系の図式が要請される。『東京流れ者』では、主人公の哲の感覚―運動系の図式はまさに仁義として浮き上がってくことで、行動主義の映画に属していると考えられる。

¹⁶⁰ 『東京流れ者』において、感情的なシーンがなくもない。北国から九州へ向かう列車のなかで松原智恵子の映じる恋人・千春と再会するシーンでは、哲のクロス・アップによって彼の躊躇と動揺とがよく表現されている。ここでは哲が横に頭を振る運動と追いかける千春の横運動が成す反対方向の対比は、義理のために自分の愛情を放棄するしかないと、感傷さえ醸し出す。

に物事が侵入されることで、シチュエーションが碎かれ、部分的にほかのシチュエーションにつながっている。この迷宮のような映画体験について、蓮實も実際気付いてはいた。

この場合、花田の運動は性欲や殺しなどの行動としてはごく単純だが、画面にはその運動とは別の情報が入って後に又互いに関連しているため、ショット自体は実に複雑である。物語というのは説明されるのではなく、アクションから読み取るものになる。したがって本作の場合、単純運動は単なる形式上の「癖」ではなく、映画創作方法の様相の変化による結果にもなる。

彼が、世界を色彩と形との交錯する無限運動の場として捉えることから創造への手さぐりを開始し、しかも、その手がかみとる世界の断片に対して、ということはそのそれ自体にたいして、人間精神の優位をいささかも対比させたりはしまいとする姿勢からきている点なのだ。¹⁶¹

蓮實が指摘した通り、『殺しの烙印』において、説明的なショットやセリフが省かれたため、物語はアクションから読み取るものになる。「その運動が色彩と形との交錯している世界を背景にしている」という文言は、『ツィゴイネルワイゼン』（1980年）など鈴木清順の後期の作品を予言したかのようだ。実際、『殺しの烙印』の場合も、モノクロ映画のため色彩の工夫はなかったが、シルエットや小道具など、画面に異様な事物の形が際立つ。要人護衛の断片、美沙子の依頼の断片、美沙子との関係の断片、No1との対決の断片、それらの断片によって不安定な世界が作り上げられる。波多野哲朗はそれを映画様相の変異にまで展開させて、「作品を意図として語ることをみずからに禁じる¹⁶²」鈴木清順の映画においてそれまでの映画と全く別の読みのコードまたは「回路」が観客に要求されるようになったと書いた。

今までに映画を読みとるさまざまなコードが研究されてきたが、鈴木清順の映画、特に『殺しの烙印』が要求する「回路」は、やはり『東京流れ者』との比較でわかるように、シナリオ段階で決められている迷宮化のことに関連する。無論シナリオ執筆に参加した鈴木清順、曾根中生、大和屋竺、田中陽造は、それぞれの映画創作の回路を持っているだろうが、ここでは『殺しの烙印』の全体的な様相と大和屋の世界認識との親近性に注目する。それは第二章で分析した分裂的で幻視的な世界認識で、論理的な連鎖を碎き、画面に散在する破片によって事件を断片的に連鎖させる「回路」である。大類との対決の難解さや真実と組織との関係性など説明されていなかったこともあり、『殺しの烙印』の陰謀が藪原によるものだけではなく、増殖が発生する。その回路は部分的につながりながらも袋小路のある「迷宮」だといっても過言ではなかろう。

かくして、アクションシーンが見せ物性の他に、迷宮の一部としても機能する。そこに、

¹⁶¹ 蓮實重彦「鈴木清順そしてその沈黙のなりたち」（初出『シネマ69 NO. 2』1969年、『映画狂人、小津の余白に』河出書房新社、2001年、106頁）

¹⁶² 前掲「背後のない世界」236～237頁

細部が断続的に連結する結果、陰謀の図式が浮上する（具体的には、電話、新聞紙、写真などのオブジェによって実現される）。しかし、そこにあるのは本当に薮原の陰謀だけだろうか。アクションが攪乱されるシチュエーションには、他処と完全に断絶しているように見えるものが存在する。真理アンヌの扮した美沙子の部分は、花田の銃に飛び降りた蝶のように、薮原の陰謀の図式にとっての異質なものでしかない。彼女がフィルム・ノワールの定番でもあるファム・ファタルとして登場すると考えると、美沙子の花田に対する不可抗的な性的魅力が理解される。しかし、その異質な魅力は、真理アンヌの身体や顔よりも、蝶々、さらに蝶々の動きによって表現される。蝶が花田の銃に飛び落ちたことで、花田の殺しの任務が失敗した。その瞬間の動き＝アクションは薮原の陰謀だけではなく、映画の全体をも攪乱した。同じ事態は、『裏切りの季節』の最後の黒い傘の動きで反復される。一回切りの異質なものの出現は迷宮化の過程に不可欠なものに他ならない。

『裏切りの季節』の黒い傘の動きが偶然だったのと違い、『殺しの烙印』の蝶の降下はシナリオの段階での意図的な演出¹⁶³であった。年代順を考えると、その設定は『裏切りの季節』の延長かもしれないが、実際の映像では、その瞬間があまりにも嘘っぽく、衝撃性では『裏切りの季節』のそれに劣る。いずれにせよ、その迷宮化を目指す攪乱の技法は大和屋の作家性に共通していると言えよう。それは、細部からの現実の露出という、大和屋の方法に他ならない。

殺し屋という人物像

その細部による露出への強調は、アクション以外に、人物像にも体现されている。

『東京流れ者』の哲は、恋人に対する複雑な感情を持っているだけではなく、組織からの追撃と裏切りという状況に影響されていなかったことで仁義という硬い芯を有する。一方、『殺しの烙印』の花田は、炊ける飯の匂いで性的に興奮するという、日常性を排除した性格に設定された。『東京流れ者』の哲が、周りの状況に応じて行動するが、決して屈しないことで状況に対する抵抗性のかなり強い、影響されない「不透明」な人物像だとしたら、『殺しの烙印』の花田は、状況にいかに対応するかを予測できなかったり、状況に対していつも反射的に過ぎなかったりすることで、大和屋竺が田中陽造に対して抱く印象である「透き通る」人間像になっているといえるだろう。なぜ彼が炊ける飯の匂いが好きなのかは分からないままであり、全篇においてプロの仕業や性欲などの一貫した行動からも彼の性格と過去などに関しては何もわからず、行動するのみの人物になる。

その人物像は事件の連鎖破壊に関わっている。鈴木清順の抒情性への拒絶は、前述したように感情移入の拒絶によって人物の心理に到達させないこと、即ちそれまでの映画における人物心理を強調する技法の反対だが、『東京流れ者』の場合は、人物の心理がすでに想定さ

¹⁶³ 前掲『大和屋竺ダイナマイト傑作選・荒野のダッチワイフ』103頁

れていることを前提としている。そこには心理表現がなかったのではなく省略されたのであり、映画全体を通じて哲の仁義という核心が露出してくる。それと相対的に、『殺しの烙印』においては花田の心理に関してそもそも設定されなかったため、彼の行動は不安定に状況に反応しているように見える。

具体的に言えば、花田のアクションは、対決場面での殺し屋としてのプロフェッショナルな行動と炊ける飯の匂いに引き起こされる性欲に起因するアクションがほとんどであり、美沙子に誘惑されるときはまさに不安定としか言いようがない。妻の真実を撃たれて自宅から逃げ出した花田は美沙子のアパートに着いた。それから二人のシーンは男女の微妙な対決になりはじめる。その部分をシナリオから摘出しよう。

■美沙子のアパート

花田と美沙子、もつれあい、転がりこんでくる。

花田、腹を押さえてうめく。

足元に転った花田を、美沙子は珍しいものでも見物するようにじろじろながめる。

鎌首をもたげた拳銃が下の方からしつように美沙子を狙っている。

美沙子、すっとかがみこんで、いきなり花田の腹の中に手を挿しこみ。

花田はとっさに声も出ない。

美沙子：……血だわ

花田：行くな。射つぞ

美沙子、血で汚れた手を見せる。

美沙子：べとべとするの¹⁶⁴

シナリオは映像のように動作の連動と台詞によってしか構成されておらず、映像との一致にも驚かされる。説明機能を果たさないセリフと連続性を見出せない行動の組み合わせはまさに心理の不安定性を前提とした作法である。美沙子に魅了された花田は殺し屋の本能で彼女を警戒している。明らかに花田に興味を持っている美沙子はまた距離を保っている。前述したように台詞は確かに心理に到達していないが、この問題は、心理自体の不安定性かつ不可解性である。美沙子の動作と台詞も花田に対して矛盾を孕んだ心情を表している。このシーンは花田の脱出で終わるが、その前に美沙子が何故撃たれた花田の前に出現したのか、それに次ぐ花田の彷徨いや、前後につながっているショットはどれも人物の心理を解明したり、二人の微妙な対決を解決したりしない。一方、この事件と関連しているのは前後のシーンではなく、後半部分にある美沙子が拷問される映像を見た花田の苦しみと、大類との最後の対決で花田を心配そうに見ている美沙子のショットであり、そこでようやく二人は両思いだと分かってくる。

花田の不安定をこのような断片的な表象によって露出させるのと同じように、映画全体の

¹⁶⁴ 前掲『大和屋笠ダイナマイト傑作選・荒野のダッチワイフ』105頁

なかに跳躍的なつながりによってしか読み取れない出来事は複数ある。特に要人護送の場面で護送される要人が実は幻の No.1 の殺し屋・大類であることは、時間が離れた二つのシーンのなかでほぼ画面に映っただけで読み取らせる。しかし、その読解はあくまでも物語上の論理関係においてしかない。跳躍的なつながりによって解決されるのはほかの事件との関連性（幻の No.1 は組織から派遣された殺し屋という、物語をまとめる陰謀）に留まってしまい、人物の性格と心理を明らかにすることには到底至らない。大類の人物像も前述した花田のように、後半部分の奇妙な対決における断片的な行動と抽象的なセリフによってしか組み立てられない。これによって、映画が呈した主題はある人物におこる出来事とその反応によって反映した人物のものではなく、人物の行動との関連によって断続的に散在する出来事の全体像から「読み取る」ものになる。人物は心理が不安定で定着せず、芯を持っている劇的な人間像からやがて離脱しはじめる。

かくして、人物像が脱中心化され、周りの環境に引き出されることで成立することになる。大和屋はスターを、まさにそのように認識していた。

長谷部安春の『縄張は貰った』で、ダボシャツ雪駄すがたの小林旭が、渋谷道玄坂の人ごみをガニ股で行くところを見たとき、僕は頭をガンとやられたような思いをした。ただのリアリズムってのじゃない。だいたい役者というものは、現実の風景には押し切られて負けるもので、何とかしてこそそと群衆に紛れこみ、大衆社会化状況というのっぺり顔に、じぶんも溶けこんでしまおうとするか、逆に、何百人かのエキストラ——死んだ通行人を配置するのでなければ、一步たりとも歩こうとはしないものなのである。ところが、この小林旭は、そういう大衆社会ののっぺり顔にじぶんを溶けこまずことを完全に拒み、絵から抜け出た二枚目そのものとして、ただひとりフィクションを背負って、現実をきり裂きつつ歩いて見せたのである。これは凄い。大かたのドキュメンタリーがつまらないのは、このように、現実を裂いて動くヒーローの足下から、おそろしい幻想性がたちのぼるということがないからなのだ。¹⁶⁵

ここで提起された人物像は、人物が街を歩き渡る画面の形で、大和屋映画で繰り返されているが、『殺しの烙印』においては、そのような画面が見られない。しかし、大和屋が人物に求めるのは「現実を裂いて動く」ことである。アクションで人物像を作り上げる、それは「不逞な肉体」と「虚無な精神」に構成されたハードボイルド的な人物の性質に共通している（第六章を参照）。かくして、花田のような殺し屋たちは不逞な肉体を以て、撃ち合いに疲れることはないが、虚無な精神を以て、心理的に潰されてしまい、発狂という運命的な結末に辿る。さらに、その発狂は内部の崩壊の体現ではあるが、それより現実の裂け目として、一つ裏世界への通路をも露出させた。『殺しの烙印』の場合、映画後半に展開された大

¹⁶⁵ 大和屋竺「『野良猫ロック・セックスハンター』について」（初出『シナリオ』1971年3月号、前掲『悪魔に委ねよ』、124頁）

類と花田の対決は明らかな心理戦として、ハードボイルドの路線を踏まえるが、そこに開かれる裏世界が不明瞭なままであることは否定できない。No1 殺し屋として、精神的にも無敵であるのは証明されるが、その殺し屋世界が何のために存在するか、何を企んでいるかは最後までわからない。それは、続編に設定されたコンピューターの黒幕に関連するとはしか推測できないが、唯一の映画化作品『殺しの烙印』だけでは、その裏世界の全貌は霧の中である。

おわりに

以上に分析した『殺しの烙印』の異様さは、鈴木清順自身が日活アクションを自分なりに総括したものによるのみならず、鈴木清順を尊重する大和屋竺たちと鈴木がぶつかり合った結果でもある。シナリオ執筆者の一人として、自分でもメガホンをとっていた大和屋がこの映画にもたらしたのは自分の作品にも共通させていた「破壊」である。

『殺しの烙印』の構成は、それ自体としてきわめて大胆なものであったが、破壊とはそうした形式を指すものではない。決定的に異なっていたのは、形式の破壊（パロディ）を通じて立ち現れる“異なる人間”の手触りであった。具流八郎の一員であった大和屋はこの破壊を継承した。

付録「魔窟との対決——大和屋竺と日活」

早稲田大学で学生映画に参加していた大和屋竺は 1962 年に日活に入社した。時代的背景は主に 60 年安保闘争の影響下なので、映画熱心な彼にとって、1960 年前後「日活にも松竹のようなヌーヴェル・ヴァーグが始まる¹⁶⁶」という噂はプロの現場に身を投じようとする理由の一つとなったと想像できる。特に松竹のヌーヴェル・ヴァーグの担い手の大島渚・吉田喜重らも撮影所に身を置き、助監督から選抜されて監督の夢を果たした。当時の大和屋たちは、商業至上の撮影所制度でも学生映画とつながる新しい映画を作れるという可能性が目に入ったと言える。当然、1961 年の大島渚の退社に次ぐ吉田喜重や篠田正浩の退社と、それぞれに独立プロダクションを設立し大手会社と張り合う氣勢で映画創作を行う事態は彼にとって想像もつかないことだっただろう。なおかつ、日活の場合はプロデューサー中心の製作体制のため、今村昌平すら「年に一回」の特例として監督から企画を出す事が許されていた¹⁶⁷。芸術祭以外の商業路線では監督の独断が会社側から防がれているなかで、大和屋のような助監督たちは自分の脚本を映画化してもらえず、撮影現場の苛酷さを耐えながら企画部からの昇進を待つという進路のみ残されていた。

しかし、1960 年代は撮影所システムの崩壊が起きる時代でもある。ほかの大手五社との相違点を多数持っている日活の 1960 年代からの歩みを振り返ってみると、大島渚らが松竹などの大手会社を辞めて独立プロダクションの映画制作に身を投じるのと対照的に、日活の映画人は会社内部から映画様相の時代変革を追いかけ、製作体制に反対し、商業映画の体制のなかで作家的な映画創作を行っていたことが特徴的だったと言える。1960 年代後半から出現した日活ニューアクションと呼ばれる映画作品群から、1971 年に本格的に始まったロマンポルノ路線まで、日活の映画制作と作品相貌には連続性が見られるが、日活ニューアクションが伝承した日活アクションでは今迄唯一作家として論じられた鈴木清順の出現も見逃してはならない。鈴木清順の代表作『殺しの烙印』と日活ニューアクションで知られた監督とコンビで数本の映画を作り上げた大和屋竺は脚本創作を用いてその潮流のなかで働いていた重要人物だといえるだろうが、監督志望の大和屋にとってこれは彼の思い通りではなかった。

1962 年、大和屋竺は曾根中生（当時は本名の曾根義忠）、岡田裕、山口清一郎らと同期で第八期助監督として日活に入社した。この年は日本映画産業史上の動員数ピークを背景に異彩を放った日活アクションが、石原裕次郎の次に大ヒットした小林旭主演の「渡り鳥」シリーズの終了をしるしとして全盛期の終わりにさしかかっていたときだった。しかし、同時に映画界の新入りの選抜は依然としてエリート主義に従い、1950 年代以来映画産業の頂点に

¹⁶⁶ 鈴木義昭著、山口清一郎述『日活ロマンポルノ異聞：国家を嫉妬させた映画監督・山口清一郎』（社会評論社、2008 年、43 頁）

¹⁶⁷ 鈴木清順「鈴木清順インタビュー：清順・イン・ロッテルダム」（『ユリイカ』1991 年 4 月号、96 頁）

居座る大手五社プラス日活には文芸熱心な高学歴学生が送り込み続けられていた。前述した人物のなかでは、曾根中生が東北大学文学部、大和屋竺と山口清一郎二人とも早稲田大学第一文学部、岡田裕が慶応義塾大学法学部を卒業しているように、高等教育を受けて教養を持つ人物がほとんどであった。大和屋竺が早稲田大学の稲門シナリオ研究会に加入して自主映画を製作していたように、彼らは 1959 年からの安保運動の真っ最中に最も活発なデモ地点である大学のなかで、文学なり演劇なり映画なりに没頭するような文芸青年で、大手映画会社に入って自分で映画を作ろうという思いだったが、撮影所に入って就いた助監督の仕事が単純労働力としての奴隷状態で幻滅した。

入社してから僅か三年で、大和屋は体調を崩して日活を退社した。その三年間、主に日活アクションの映画現場で雑用係(早期日活アクションの担い手である斎藤武市らのサードなど)を任せられたという。当時のその助監督生活について語る資料からも、黒幕の裏でコツコツと運営している撮影所を「魔窟¹⁶⁸」と呼ぶほど、パワハラと単純労働の過酷さが本人を心身共に傷つけたことが分かる。その矛盾とはまさに活発な個人映画と学生映画から入った制限だらけのプロの現場への幻滅であり、何よりも「撮影所と私達の考えている映画とは違った¹⁶⁹」のである。但し、山口清一郎のいう、「魔窟」が過酷な条件とびっしりとしたスケジュールで映画という商品を生み出して送り出すという「ブラック工場¹⁷⁰」(であるといった懸念)とは違い、大和屋竺は撮影所より既成の映画業界の不透明な無秩序さと既成映画の「嘘っぽさ」を懸念していた。

僕はその世界に多くの友人たちをもっている。そこは芸能界とよばれ、華美と汗と埃とバクチの銭、人買いの魔手や流し眼や脅迫や金のからむベッドインにみちみちて、いちど足を踏み入れたがさいご、抜け出るのは容易ではない、魔窟にもひとしい、発狂寸前の人々の棲息するかいわいだ。映画が大衆娯楽としての夢を紡ぎだしてゆくかぎり、この界わいの魔窟性が失われることは決してないだろう。僕も含めて、ここに棲む住人たちは、ますますどす黒くはられゆく夢の底の方に、何か得体のしれぬ、いずれにしても眼をそむけずにはいられない、真っ黒なものの横たわりうごめくさまを見て、日毎おぞけをふるうありさまだ。俗悪きわまるものの正体など、誰も分るはずがない。¹⁷¹

この「焦土戦への挑発 日活ニューアクションへの総括」は大和屋竺が日活入社の十年後 1972 年に『日本読売新聞』に発表したもので、彼自身が抱えていたその魔窟のような撮影所システムへの恨みがにじんでおり、日活ニューアクションとロマンポルノは、入社してか

¹⁶⁸ 大和屋竺「焦土戦への挑発 日活ニューアクションへの総括」(初出『日本読売新聞』1972年2月7日号、前掲『悪魔に委ねよ』、150～152頁)

¹⁶⁹ 前掲『日活ロマンポルノ異聞』44頁

¹⁷⁰ 同上

¹⁷¹ 「焦土戦への挑発 日活ニューアクションへの総括」(前掲『悪魔に委ねよ』、151～152頁)

ら自分の創作意図を体制に抑圧された友たち（曾根中生らの名前も出されている）による復讐だという、業界人ならではの定義が下された。

十数年の助監督生活を乗り越えて監督に昇進した長谷部安春や藤田敏八などと違い、大和屋と彼の友達はほかの手を探り出した。1964 年後半から、大和屋竺は曾根中生の誘いで若松孝二の主宰する若松プロダクションに日活グループの一員として通うようになり、大谷義明（“大”和屋竺、榛“谷”泰“明”、曾根“義”忠）という集団用ペンネームで早期の若松孝二の作品に脚本を提供し、ストリップに満ちた悪俗なピンク映画を草創期の時点で芸術映画に導いたといえるほどに支えていた。

鈴木清順が後に問題作となる『殺しの烙印』の創作契機について、企画部に適切な脚本がないと言われたと語った。それでプロの脚本家にそれまで依頼していた脚本を、助監督とその周辺の人々を集めて「具流八郎」という名の集団で創作することになった。執筆者は正に若松孝二のところを出入りしていた曾根中生、大和屋竺と大和屋竺の後輩、田中陽造であった。『殺しの烙印』は社長の堀久作の独断によって「わからない」作品と判断されたのみならず、観客の不入りで商業映画としても失格したため、鈴木清順が解雇され、具流八郎の脚本も映画化されることなく残された。この結果から見れば、大和屋たちと魔窟との対決は一回目で大和屋たちの負けで終わったように見える。

同時に、『殺しの烙印』の製作からは既にプロデューサー中心の制作体制が保たれながらも創作体制が変化しつつある傾向が見られる。つまりプログラムピクチャーの量産体制の崩れで、監督たちは自分でシナリオを練り上げられるようになり、スターに注目する日活映画の評論でも監督を作家として論じるようになった。日活映画のスターから監督へという様相変貌は日活アクションの 20 年にわたる歴史を整理した渡辺武信の著書『日活アクションの華麗な世界』（未来社、1981-1982 年）からもうかがえるだろう。1971 年までの日活で、大和屋竺が脚本を手かけたのは 1970 年の『盛り場流し唄・新宿の女』（日活＝ダイニチ）、『野良猫ロック・セックスハンター』（日活）、『ネオン警察・ジャックの刺青』（日活＝ダイニチ）と 1971 年の『八月の濡れた砂』のみだが、1971 年 11 月に製作再開した日活が打ち出したロマンポルノ路線の最初の 5 年間で、年に 4 本（1972 から 1974 年までの三年間）のペースで支えていた。同時にロマンポルノで世に知られたのはまさに大和屋竺の「忍耐づよい」友達、曾根中生、山口清一郎とプロデューサーの岡田裕であった。若松プロでピンク映画の草創期から制作に参加していたこれらの映画人はロマンポルノ作品で日活を救った。むろん、彼等と魔窟との対決は逆転したともいえるだろう。

それは 60 年代に映画の新しい波を意識していた作家たちと、映画創作を制御しようとする従来の製作体制との対決なので、そのなかで作られた映画は既成映画に対する反抗をその内部から露出させる。それ故、鈴木清順からの日活アクションは作家主義に至るのが当然なのだろうが、独立映画と異なる形で作家性が生まれる。その作家性の集団創作という特性はまず大和屋の脚本発想によって領導されたと考えられる。

第Ⅱ部 監督作品論

第四章 影・陰謀・魔——『裏切りの季節』

はじめに

1966年に公開された『裏切りの季節』は大和屋竺の最初の監督作品である。公開後大きな反響を呼んだ。同年『映画評論』の八月号では、「上半期日本映画最高の収穫・裏切りの季節」と題して評論の特集¹⁷²を組み込んだ。製作を手掛けた若松孝二自身もかなりの衝撃を受け、足立正生との『胎児を密猟する時』を撮る刺激の元になったと語った¹⁷³。

製作経緯は高橋洋のシナリオ集『荒野のダッチワイフ』での解説によれば、日活の助監督生活をはなれてボルネオ・シンガポールを放浪した大和屋は現地で金が尽き、若松孝二に送金を依頼したため、帰国後、その借金返済のために若松の製作で映画一本を監督することになったという¹⁷⁴。若松も自伝でそれを証言した¹⁷⁵。大和屋自身がこの映画について書き下ろしたエッセイ「自己暴露の輝きに賭ける¹⁷⁶」において、彼の特徴的な対話文の形で、この作品が若松孝二映画の方法論にしたがったと宣言し、前にも触れたインパーソナルなエロダクション映画を志向するものだと表明した。つまり、本作の最初の背景として、65年以降に継続する破壊的な若松プロ作品の系譜にあることが挙げられる。ベトナム戦争の背景と戦争PTSDの題材を取り扱うところは最も若松プロ作品の反体制的な性質を見せるほかに、この映画も拙速な「シンプルライフ¹⁷⁷」の撮影で作り上げられたのである。

さらにインド映画はいくつかの側面から影響を与えている。「日本の映画の概念がいかに

¹⁷² 前掲『大和屋竺ダイナマイト傑作選・荒野のダッチワイフ』、366頁

¹⁷³ 若松孝二『若松孝二・俺は手を汚す』（ダゲレオ出版、1982年、93～94頁）

¹⁷⁴ 前掲『大和屋竺ダイナマイト傑作選・荒野のダッチワイフ』20頁

¹⁷⁵ 「その頃、大和屋がちょうどボルネオに行ってたんだよね。ボルネオから手紙が来て、とにかく金がない、と。俺は送ってやったですよ、帰りの飛行機代を。彼は、よく若松孝二には足を向けて寝られないと言って歩いてるらしんだけどね。／彼が帰ってきた時、監督やらねえかと言ったわけです。なぜかというと、俺の考えでは、出してやった飛行機代をそのギャラからさっぴこうと思ったわけ。それと、俺も監督をだいぶやっているから、そろそろこのへんで俺のところで一生懸命やってくれた人たちに監督をやってもらおうと考えた。／条件として大和屋に、日活をやめてこいと言った。二足のワラジで合間にやられるのはいやだから。それで日活をやめて『裏切りの季節』（'66）ってのを撮った」。（前掲『若松孝二・俺は手を汚す』92～93頁）

¹⁷⁶ 大和屋竺『悪魔に委ねよ』（荒井晴彦・竹内銃一郎・福間健二編、ワイズ出版、1994年、31～33頁）。『映画評論』1966年8月号初出。

¹⁷⁷ 「大和屋：自分が撮る時は金をかけないようにしていますので（笑）。若松（孝二）さんもシンプルライフで映画を撮る人だね」。黒田邦雄「大和屋竺の詩と真実」（『ムービー・マガジン = Movie magazine』、ムービーマガジン社、1980年12月号、41頁）。

西欧のものであるかを感じ¹⁷⁸」た大和屋はまず映画の概念を問い直した。『映画王』のインタビューでは、『裏切りの季節』は初監督作品として、映画の概念を解体して日活アクションを改めて捉えた結実だと位置付けられた¹⁷⁹。ここでいう映画の概念とは、前に引用した「西欧のもの」を指すもので、もっと具体的にハリウッド映画のコンティニュイティのことだと考えられるが、実際もっと重要な「概念」は映画と現実の関係性においてである。これは二つ目の側面、すなわち映画全体の断片性にも関連している。それについて、大和屋はこう言った。

インドの語りというのは、あらゆるものが出てきて、それがたくさんないといかんという感じで、つまり西洋風の近代ではないんですよ。現実の脈絡の中に幻想シーンが入ってきたりした方が、よくわかるという風な撮り方をするわけです。僕が驚いたのはターザンのインド映画なんです、それはターザンの心臓のところに、もうひとりのターザンがうつるの（笑）。顔は笑ってるけど、心のターザンは泣いてるとかね。こんなのへっちゃらでありますからね。インドの現実をそのまま撮っていたら、悲惨な現実しかないでしょう？そうじゃなくて、この現実の世界の他に、もうひとつの別の生きた世界があるんだという観点に立っているから、物語の仕方がちがっちゃってるんですよね。（中略）「裏切りの季節」は、そういう別の語り口というのを気にしましたね。ですから豊後浄瑠璃を持ってきたりしてね。¹⁸⁰（下線部は筆者）

一つの現実ではなく、二つまたは複数の現実を同時に捉えるというのは、大和屋が模索していた新たな映画の概念だと言えよう。それにともなって、映画の断片化、それに「現実の脈絡の中に幻想シーンが入って」くるような多層性が必然的に産まれる。しかし、多現実の同時性は飛躍的なカッティングだけではなく、画面内の影と人物運動の演出によっても意識されている。さらに、作品自体にまで越境している。大和屋の他の作品と『裏切りの季節』との決定的な相違点はベトナム戦争という当時の現実を取り入れる社会派的指向であるが、この映画の中で描かれるのは、そのベトナム戦争に日本が参戦しているという、虚構を孕んだ現実である。それについて、制作意図にも書かれていた¹⁸¹。第二章で分析したように、大

¹⁷⁸ 井川耕一郎・高橋洋「大和屋竺インタビュー①」（『季刊映画王』、高田馬場 TomTom 倶楽部、1990年2月号、9頁）

¹⁷⁹ 同 10頁

¹⁸⁰ 前掲「大和屋竺の詩と真実」40～41頁

¹⁸¹ 前掲「大和屋竺インタビュー①」10～11頁。「ベトナムの戦火は対岸の火事ではない。などとうそぶくことは空しいことです。なぜならば日本は、東洋の中の西、アジアの盟主という美名を貰うことで、ベトナムを見捨てているからです。人々がこんなにもベトナムの殺戮を愛したことは、かつてありません。そこに流された血の色は人々に居心地よい住まいを飾る、異国趣味でいっぱいの壁かけの朱であり、はなやいだ娘達の口紅の色です。そこで射とめられた農民の瞬時のひきつれこそ、モンキーダンスにじびれるあの若者のズボンの下の勃起です。私たちは、私たちの意識の表層をめまぐるしく走る規格品のイメージを、突然パツパツと止めることを求めます。すり減った網膜に新しい発芽が始まりついにベトナムからの

和屋作品における近未来は彼の娯楽映画の大きな特徴で、主に社会派のテーマを扱う時に見られる。

大和屋の監督作に共通する特徴でもあるが、『裏切りの季節』は「混沌とした」¹⁸²映画である。当時の批評で長部日出雄に指摘された「混沌」は若松孝二の感想のように、既成映画の文法をぶち壊したような新鮮さのことでもあろうが、実際新たな映画概念に挑戦したものとはいえ、映画自体では幾つか既成の映画ジャンルの痕跡が残されていた。むろん起源のひとつは日活アクションだが、ほかには同時期のドライな日本商業映画、ハリウッドのフィルム・ノワールすら想起させられる。したがって、本作が他の大和屋の監督作より混乱の様相を見せるのは、こうして既成のジャンルに跨っていることに因る。同時に既成映画に反抗する大和屋の若さは創作の源泉にもなり、本作に満ちる様々な奇想の映画文法をも結実させている。『裏切りの季節』はむしろ、大和屋の映画教養の最初の実践だと言えるだろう。

『裏切りの季節』の物語自体も混乱している。関与した人物関係図は付録に整理したとおり、主人公の中谷・眉子・長谷川の恋愛三角関係のほかに、写真家としてベトナム戦争に潜入したことのトラウマ、ベトナム戦争の情報を虐殺写真の形で日本の大衆に提供する通信屋、諜報機関として裏で活動している組織・保険屋などの勢力も絡んでいる。この複雑さは大和屋作品においても特筆すべきものだ。80分の長さでこれらの関係が不連続に説明されるが、はっきりした回想となる最後の中谷の白状以外には、観客は片言の科白からしか背景情報を拾えない。たとえば、通信屋の二人・宮沢と志賀は冒頭で中谷を空港から出迎えたが、彼らの来意と身分はまったく説明なしであり、半ばに新聞社の室内でもう一度出場した際の二人の科白、「マスコミは強いからね」「長谷川のとった傑作もぜんぶ君の名前で発表してあるってこと、忘れない方がいい」によってしか、ベトナム戦争関係のメディア活動を手掛けていることを観客が推測できない。保険屋の登場は更に謎めいている。最初は眉子のマンションに訪れ、保険パンフレットに戦争写真のコピーを挟むことで中谷と連絡を取った。長谷川との関係性についても、中谷に渡されたフィルムの袋に「確かに長谷川君に渡した物です」とただ一言。中谷の白状後、眉子のマンションに電話を掛けた向こう側は後に車内に再登場した保険屋の男であり、電話で話された「盗聴器」によって、保険屋は諜報機関の組織の者だと推測できる。ほかに、中谷の白状独白でも、長谷川を殺す動機について、「奴が死んだら手に入るものは、奴の撮りためた情報」という一言も、前の推測を固める。連続的な説明の代わりに、断片化された情報の飛躍は探偵小説の糸口のように、短小の形と相対的に膨大な情報を提供する。ただ小説の場合読み直しができるが、映画では一時停止のボタンが押せない以上、その情報は簡単に聞き逃されたり見逃されたりしてしまう。それと同時に、画面はジャンプカットで目を眩むほど早く動いている。かくして、映画全体は謎めいて、難解な印

肉声がここに届くまで」。

¹⁸² 長部日出雄「『裏切りの季節』——この汚辱にまみれた旗」(『映画評論』23(8)、新映画、1966年7月号、20頁)

象を与える。つまり、極めて凝縮された形で背景を説明され、飛躍するカットニングも省略の機能を果たしている。

したがって、省略された背景情報を入れて時間通りにもう一度筋立てを整理すると、以下の通りになる。

中谷と長谷川は日本人の写真家としてベトナム戦場に潜入した。二人は友達の関係だが、中谷が長谷川の恋人・眉子を寝取っていることは長谷川に知られていない。中谷は長谷川が撮った作品と眉子を手に入れるために、長谷川を殺害したが、カメラを握りしめる長谷川の手腕を切り落とそうとすると黒人の米兵士に目撃される。中谷は切羽詰まって米兵士も銃殺した。日本に帰国後、通信社は長谷川の写真の中谷の名義で発表し、中谷にメディア活動を展開させる。眉子も中谷から長谷川の死を知らされ、中谷と交際する。長谷川が関わっていた諜報機関のメンバーは保険屋を装い、長谷川がベトナム戦場で集めた情報を取得するために中谷との接触を図った。眉子との関係を発見し、保険屋は彼女を拉致して、受け取らなかった最後の一本のフィルムの所在を中谷に問い詰めた。中谷が眉子が蹂躪されることを楽しんでいたことに驚き、保険屋は彼に次のスパイの仕事を任せると判断を下した。眉子が拉致中のことをいっさい知らないことに安堵した中谷は、死んだはずの片腕の長谷川に遭遇する。その幽霊を追跡すると、保険屋の巣窟のバーに居た混血児のケンを見つける。眉子のマンションに戻った中谷は、ロープに縛られている眉子の前で、彼女の復讐の陰謀を見破った。実は、眉子は保険屋に暴行されたとき、中谷の自白を聞いていて、長谷川の腕が切り落とされたことを知った。彼女は長谷川に似た男を探し、ケンに自分の裸の写真を撮るのを頼み、あたかも長谷川が生きて帰って自分の遺品を中谷に送る計画を練り上げたと偽装した。彼女は中谷がベトナム戦争のトラウマに囚われているのを察知し、彼を恐怖に陥れようとする。中谷は彼女の陰謀を暴きながらも、自分の罪も白状した。眉子への拷問は自分への拷問にもなり、中谷は発狂の限界まで追い詰められる。拷問が終わり、中谷は保険屋からの電話を受けて出かける。高架線下の空き地に、長谷川の死体が奇妙に座っている。中谷はそこで諜報機関の手下に銃殺された。

中谷の帰国から始まる物語は各々の勢力が絡み合いながら、最後に謎解きを迎える構造になり、中谷の心的外傷後ストレス障害を、回想や時空間の歪曲の形で表現する頽廢的な話法も付帯させる。裏切りや復讐など要素に満ちた頽廢的な話に加えて、画面は暗く、同時にハイコントラストなので、全体的にフィルム・ノワールに近い感覚を与える。フィルム・ノワールは1940年代の初頭からハリウッドで登場した特徴的な映画群に対してフランス批評家のニーノ・フランクによって1948年に名付けられた批評的なジャンル名であるが、ハリウッド映画の話法を不安定ながら踏襲したため、回想で原因を説明するなど、単純なコンティニュイティ性に従っている面もある。大和屋の説話連鎖の飛躍は、フィルム・ノワールの既存性に大胆な変更を施し、彼が目指す「もう一つの現実」の表現も付設させる。これが本章が俎上に乗せる大和屋の作家的演出に関わる第一の問題になる。

影と現実：照明

「もう一つの現実」という問題を探求する前に、フィルム・ノワールの定義をもう一度確認しよう。中条省平は『クリント・イーストウッド』において、ハリウッド映画のジャンルとしてのフィルム・ノワールの定義を歴史的かつ形式的に整理した¹⁸³。狭義的に定義すれば、フィルム・ノワールは『マルタの鷹』（ジョン・ヒューストン監督、1941年）から、『黒い罌』（オーソン・ウェルズ監督、1958年）まで、僅かに17年の歴史しかないハリウッド製作の映画群のことをさす。その理由は、「正統的なフィルム・ノワール」には、モノクロ、スタンダード・サイズという定義的な制限が設けられたからである¹⁸⁴。カラーやシネマスコープサイズの映画は字義的に「暗黒」ではないという理由で排除された。そのほかに、形式的にも、一人称のナレーションとフラッシュバックの多用、およびモノクロの暗闇や影の強調という特権的な特徴も中条によって整理された。しかし、具体的な映画を観るとその定義の曖昧さに戸惑う。たとえば、『マルタの鷹』はフラッシュバックを使っていない¹⁸⁵。これに対して、中村秀之は「フィルム・ノワール」の批評用語としての特性に注目し、その定義を個々の映画ではなく、フィルム・ノワールを語る「その言説のなかで主体化された者たちの側¹⁸⁶」から、批評的言説として認識すべきだと指摘した。その問題の解決を向けて、中村は「ノワールの＜根源＞にむけて」の部分で、ヴァルター・ベンヤミンの「理念」の定義を借用して「フィルム・ノワール」に適用した¹⁸⁷。

「フィルム・ノワール」とはある対象群に共通する属性から一般化によって抽出された概念ではない。それは逆にそれらの属性を与える何かなのだ。その何かとは、テキストと映画体験と言説からなる特殊歴史的な布置である。そのような布置こそが、映画体験の時間性と身体にかかわる特質としてたとえばヴォイス・オーバーとフラッシュバックを、可視性と不可視性にかかわる属性としてたとえばキアロスクーロを、イメージの魅惑にかかわる特権的表象としてたとえばファム・ファタルを、空間性にかかわる寓意としてたとえば都市の荒廃を、多様な映画から取り出すように促してきたのだ。それらは通常そう考えられているようなテキストの諸要素ではなく、実践や体験や出来事を構成する諸カテゴリーの具象的な契機にほかならない。名称それ自体よりも命名という所作。資料体それ自体よりも収集する行為。フィルム・ノワールを定義するものとみな

¹⁸³ 中条省平『クリント・イーストウッド：アメリカ映画史を再生する男』（筑摩書房、ちくま文庫、2007年、111～118頁）

¹⁸⁴ 同 115頁

¹⁸⁵ この点について、吉田広明もフィルム・ノワールを「形式によっても定義しえない」と主張した。（吉田広明『B級ノワール論：ハリウッド転換期の巨匠たち』（作品社、2008年、8頁）

¹⁸⁶ 中村秀之『映像/言説の文化社会学：フィルム・ノワールとモダニティー』（岩波書店、2003年、12頁）

¹⁸⁷ 同 67～72頁

された諸特質よりも概念的に分割するという実践それ自体。こうした営みの前提としての映画体験。所与の特殊歴史的な状況のなかで生じた、主体にも運動にも制度にも幻想にも還元できない、このような実践＝体験＝出来事。¹⁸⁸

ここでは、中村はベンヤミンが定義した「理念」（「現象の客観的な潜在的配置であり、現象の客観的解釈¹⁸⁹」）とそれに召喚された「星座」の比喩に刺激され、フィルム・ノワールを一つの理念とし、テキスト・体験・批評の各側面におけるフィルム・ノワールの特質を理念に支えられた布置としている。フィルム・ノワールの理念に到達するには、実践（即ち各々の特質を整理して思考すること）＝体験（即ち観ること）＝出来事（即ち批評すること、言説を作ること）を経過しなければならない。それでフィルム・ノワールに対して歴史的および形式的な定義を超越することができるのである。

中村秀之が提起したのはむしろフィルム・ノワールしか対象化しない言説ではない、より普遍的な意味での映画分析の思考法だと考えられる。山田裕之は『ベンヤミンのアレゴリー的思考』において、理念の裏に潜んでいる「迂回」の特質を指摘した¹⁹⁰。彼によると、形式そのものの構造的性、即ち星座の布置を真理内容そのものとするならば、星（＝素材、特質点）の外的構造がそのまま内的構造でもあるという二義性において、ベンヤミンの思考は弁証法の哲学にもつながる。中村がベンヤミンを援用してフィルム・ノワールの謎を解こうとするのは、映画——とくにハリウッド映画——の研究におけるコードやイメージの分類という方法を越えて、さらに一層深く思考することで映画美学の根源に向かうためである。つまり、コードと意味の直接的関連ではなく、部分と全体との関係性において分析と思考の迂回が要請されている¹⁹¹。

フィルム・ノワールの映画群では、「暗黒 noir」の語がその根源に形容されているのに対し、大和屋の映画の根源の名称は第三章で分析した「影」にほかならない。フランス語の「noir」

¹⁸⁸ 同 71 頁

¹⁸⁹ ヴァルター・ベンヤミン 『ドイツ悲哀劇の根源』（岡部仁訳、講談社、講談社文芸文庫、2001 年、24 頁）

¹⁹⁰ 山口裕之 『ベンヤミンのアレゴリー的思考』（人文書院、2003 年、144 頁）

¹⁹¹ この点について、70 年代にポール・ド・マンに提起された文学研究の思考法は想起させられるだろう。その方法の要領でもある「記号学と修辞学」において、彼は文学を言語学の文法的構造として解説するのを批判し、記号と対象のつながりにおける偏向の存在を強調して文学の修辞的な謎こそ研究の重要問題だと指摘した。「われわれは、読むことによって、最初は異質だったテキストの、いわば内部に入り込み、理解という行為によって、それをわがものとするが、こうした理解はすぐにテキストの外的意味の再現＝表象と化してしまう」（ポール・ド・マン『読むことのアレゴリー』（土田知則訳、講談社、講談社学術文庫、2022 年、34 頁））さらに、彼はイエイツとブルーストの読解を通して、文法の修辞化（意味や意義が非決定的で宙吊り状態になること）と修辞の文法化（誤謬と偽りの見せかけを暴露するネガティブな道）の可能性を発見した。用語において多少の差異があるが、テキストに内部に入り込んでから外部へ裏返しさせるという姿勢は中村秀之がベンヤミンの理念でフィルム・ノワールを解こうとするそれと同様で、迂回の特徴が見られると考えられよう。

は暗黒を意味し、「影」の「*ombre*」と区別されているが、映画における暗黒と影は同じ普遍的な原理に関連している。つまり、映画は観る行為を必須とする視覚芸術である以上、必然的に存在する不可視のものは光学的に暗い、影になるのである。フィルム・ノワールと大和屋の「恐怖映画」の影はともに形式的にはキアロスクーロ（明暗）の効くローキーの画面でありながら、そこで内的意味が裏返しにされてもいるのである。

それらの映画群における画面の暗さ、あるいは明暗法の意味について、それほど注目されていない。吉田広明によるごく簡単な『三階の他人』（*Stranger on the Third Floor*、ボリス・イングスター監督、1940 年）の分析では、照明演出により変化していく、不安に浸透された主人公の悪夢シーンの空間造形が「ノワール」的である理由を、「善をなしたはずなのに覚える後ろめたさという善悪の境界の曖昧な倫理性ともあいまって¹⁹²」いると指摘した。この指摘はまさに映画内外を統一させようとする分析になってはいるが、残念ながら具体的な分析が欠けている。

『三階の他人』¹⁹³は 1940 年に公開された低予算の B 級映画で、ロシア系のアメリカ人のボリス・イングスター（*Boris Ingster*）の監督デビュー作でもある。B 級なので、物語はきわめてシンプルである。新聞記者の主人公マイケルは殺人現場に男が居合わせたのを目撃し、裁判所でその男が犯人だと指摘した。死刑判決が下された後、マイケルは彼のガールフレンドのジェーンから本当に殺人を目撃したかどうか質問され、自分の判断に疑いが生じた。その夜、マイケルにちょっかいを出し続けている隣人の部屋の前、見知らぬ男を目撃した。その男が隣人を殺したかもしれないと気づいたが、もし通報したら隣人と犬猿の仲である自分はその現場にいることで第一の容疑者になるとマイケルは恐れる。警察が来たあと、マイケルが恐れたとおりに物語が展開していくが、ジェーンはマイケルの無実を信じて調査を始め、最終的に犯人を捕まえる。吉田が取り上げたのは、映画の後半にある、自分が裁判で判決されるマイケルの悪夢のシーンである（図 4.1 を参照）。



図 4.1 『三階の他人』 *Stranger on the Third Floor* より

¹⁹² 前掲『B 級ノワール論：ハリウッド転換期の巨匠たち』24 頁

¹⁹³ ここでは吉田弘明の邦訳を援用した。ほかには『三階の見知らぬ人』、『三階の異邦人』などの訳がある。

この場面では映画前半にあった通常の法廷シーンと対照的に、壁に投影した照明が工夫された。画面中央上部にシルエットで映っているのは天秤を片手にしている、正義の女神である。人物を影で表現するのは『カリガリ博士』（ロベルト・ヴィーネ監督、1920年）における殺人鬼の影から踏襲されてきて、ドイツ表現主義の影響だと考えられる。西洋絵画史専門のヴィクトル・I・ストイキツァによると、西欧の伝統によって意味が与えられた影は絵画に

において、肉体を肯定する^{インカーネーション}「受肉」の産物か、作者の現前を意味する¹⁹⁴。したがって、映画に引用されたのは前者の意味で、絵画の起源とされた洞窟の壁画に描かれた動物と人物の影のように、原始的に不気味なものとして捉えられる。ストイキツァはその原因を神話的な起源のもつ「他者性」¹⁹⁵として解決したことによって、『カリガリ博士』における影について地獄＝異界から侵入してくる悪魔の分身として解釈される。したがって、図4.1における正義の女神のシルエットはかくして悪夢のモチーフとしての悪を意味することになり、照明によって善悪の境界を曖昧にさせた。同時に、空間の歪曲も照明による視覚上のかつ修飾的なものである。雷状の光線は意図的に監獄の柵を彷彿させるもので、中央に収束する光の束は中央の正義の女神を引き立てている。ここで照明は光と影の演出になり、変哲のない舞台的な空間を視覚的に歪曲させることで、正義に懲罰される無実な主人公の裁判というシークエンスとして善悪の境界を曖昧にさせた。

かくして、『三階の他人』ほど奇抜ではないが、フィルム・ノワールにおける影＝暗黒の存在は言説的な意味を持ち、映画全体に影響を及ぼす。その言説的な意味は犯罪や悪魔など悪の象徴に関連し、さらに光と同時に画面上に映ることで、多現実の同時性も必ずと言えるほど付随している。『裏切りの季節』はフィルム・ノワールの照明効果を踏襲している。つまり、同作において照明の演出がどういう意味を持つか、さらにいかに「恐怖映画」の影の現前として読み取るかが問題である。

まず、大和屋の「恐怖映画」の影は非人間的で潜在的な生の現実の投影として理解できる。それが前にも触れた「もう一つの現実」であるなら、『裏切りの季節』のなかの影はその現実の受肉を意味するほかならう。したがって、上記の正義の女神のシルエットのような輪郭を強調する技法は見られずに、逆に陰影が人物に覆いかぶさることによって、その輪郭を変化させる演出が散見される。それにあわせて、画面の奥側も活用することで、多層空間に施された照明はより際立つようになる。

¹⁹⁴ ヴィクトル・I・ストイキツァ「第4章「不気味なもの」をめぐって」（『影の歴史』、岡田温司・西田兼 訳、平凡社、2008年、163頁）

¹⁹⁵ 同 169頁



図 4.2-4.5 眉子のアパートの廊下を歩き渡る中谷（『裏切りの季節』より）

最初の多重構図の出現は、映画の冒頭部分、中谷が眉子のアパートにたどり着くシーンである。広々とした夜の都会の大通りを走っている車の流れがしるされたのち、マンションビルの奥から撮影された狭い入り口に画面が切り替わる。画面の三分の一もない入口の奥にタクシーが止まり、中谷が降りてくる。この瞬間、画面は手前——階段と手すり、中間——マンションビルの入口（煉瓦の壁）、奥側——タクシーがいる空間（ビル外部の都会）という三層の領域に明瞭に分けられていて、中谷が正に奥側と中間の臨界線＝入口に立ち止まり、そして手前のほうに踏み込むのである。階段をのぼる二カットを経て、眉子の階層に着いたと思われる瞬間はまた同じような構図で、閉められた扉によって画面の「手前」の領域が作り上げられ、中谷を中間の部分に立たせる。最後に中谷を見た眉子が驚いたショットをはさんで、画面の手前のほうに猛進する中谷の顔がまさに画面全体を塞ぐほど「手前」まで踏み込んでくる（図 4.2-4.5）。三段階の進展という演出は多重構図をダイナミックにし、中谷が眉子に向ける、さらに観客に与える切迫感を醸しだしたほかに、映画の早い段階において画面の三重構図を提起することにもなった。

奥行を活用した画面構造は照明によってさらに不均質化される。図 4.2 から図 4.5 までのショットは、眉子のアパート前の廊下を歩き渡る中谷の正面の固定ショットで、廊下の不均質な照明に照らされた中谷の顔の輪郭が変化を遂げている。それだけでなく、眉子を見つめている顔の表情は迫力を強調するため固まってはいるが、陰影に合わせて変わっているようにも見える。この光の空間環境は『三階の他人』ほど、作為的な舞台環境ではなく、日常の空間を基礎にしている。

空間の影というのは宮尾大輔が指摘したように、日本映画の照明における「影の美学」に

関連しており、それは谷崎潤一郎の『陰翳礼讃』に触発された「影＝陰＝翳」への重視が文化的な意味を持ちながら技術的に実現されたものである。宮尾は1920年代から終戦までの松竹に焦点を当て、舶来品である映画の技術要素としての照明技術における日本とハリウッドとの緊張関係を、文献と映像断片に沿って日本映画の照明史として整理し、終章では宮川一夫の照明技術を論じることで、「スクリーン上のイメージを超えて、映画ビジネスの主導権や、日本の文化的アイデンティティの確立などをめぐる、映画製作者、批評者、観客の間での絶え間ない葛藤と交渉の中に存在していたのである¹⁹⁶」と、日本映画における影の歴史的な位置づけをした。宮尾の研究は映画史と照明の技術史の角度から20年代から終戦直後までの日本映画を見渡したものであり、そのためフィルム・ノワールのジャンルに言及することなく作家主義的に映像内の影を解釈した。しかし、図4.2－4.5における照明の特質については、1930年代から1945年の間に出現した「影の美学」¹⁹⁷の代表作『川中島合戦』（衣笠貞之助監督、1941年）の、特に、暗い森の中を進む軍勢のシーンとの関連性が特筆されるべきである。宮尾によれば、撮影の三浦光雄は「暗い陰」と「透明な緑葉の光」を使って森の「幽玄な視覚美」を表現するために、コントラストを強調する機材を使用し、森の中の行軍に黒白の明晰なコントラストの光影を当てた¹⁹⁸。この点において、上記に示した中谷の画面に相似している。

ここで明らかになったことは二点ある。まず、上記の画像を例にする『裏切りの季節』の照明は日本の「影の美学」に影響されている。つまり人物の輪郭を引き出すためのスリーポイント・ライティング（キー・ライト、フィル・ライト、バックライト）を使用せず、既成の空間をさらに「描き出す」ためのライティングを設置する。図4.2では、中谷の顔の横側を光が照らしているのがわかる。物語の時間が夜だと既に説明された以上、この横からの光は日常的な空間の上に影を塗りつける作家の筆触となり、創造的に塗り替えられたこの廊下の空間は中谷の帰国とともにもたらされたベトナム戦場の現実の影に覆い被せられる。本作における影はベトナム戦場というもう一つの非人間的な現実を受肉させるものとして、映画全体にわたって重要なモチーフになっているのではないだろうか。

影の強調は光の使用を前提条件とする。影が人物のかわりにもう一つの現実を受肉させるのは、照明が人物をはっきり見せるために設置されるのではなく、ほとんど正面のキー・ライティングが応用されていないことからわかる。冒頭のシーンだけではなく、人物の正面ショットでも正面からのライティングが当てられていない。図4.6は中谷に長谷川の死を告げられた眉子の正面ショットで、背後の右側のバックライトと暗めの正面の左側のライティングのみで演出されている。背後のバックライトは眉子の体と顎部の陰を引き立て、それを

¹⁹⁶ 宮尾大輔『影の美学：日本映画と照明』（笹川慶子・溝渕久美子訳、名古屋大学出版会、2019年、277頁）

¹⁹⁷ 同170頁

¹⁹⁸ 同187頁。宮尾氏は、このシーンを「影の美学」を理想的に実現する」（187頁）のだと評価したが、それは「国家主義的な言説と結びつけた」（195頁）と結論する。

隠しながら、正面のライティングを比較的暗めに見せる。こうして作り上げられた影は長谷川の凱旋を待ちわびている眉子の苦悶にみちた生活に衝撃的な悲報がもたらされたことと関連して捉えられるし、ベトナムの戦火がこの瞬間に眉子を巻き込んだとさえ、理解できよう。視覚上の暗さのもつ多義性がすべてベトナム戦場を指し示している。同様に、中谷の講演シーン、それに最後の山場になる拷問シーンでも人物の顔の照明はこのような不均衡な光影で構成される。

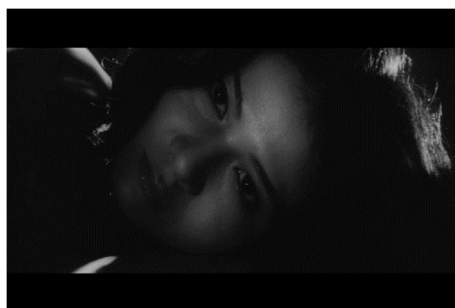


図 4.6

人物の照明のほかに、本作における空間の驚異も光影のコントラストに描きなおされることで、照明の実験的なセッティングに大いに依存する。人物を照らさない光が空間内のある部分に当てられるとき、陰から浮かび上がってくるように見えることで、見えない陰影部と合わせてみると空間感覚が歪んでいく。終始不気味に見えた空間は眉子のアパートである。図 4.7 で示したように、この空間の照明は異様なスリーポイントで構成されている。③番の照明は画面外の右側から眉子の背後に当たることで、中谷と眉子の陰影を作るが、①番と②番のライティングは空間内部を見せる役割を果たしながら、アパートの日常的に空間のバランスをも壊している。②番の照明は右側の壁から机上の新聞紙を強調し、ベトナム戦場のニュースと中谷の到来を告げるが、③番のライティングは誰もいない食器棚を見せていて、空虚さを示す。ここでの問題は『三階の他人』での悪夢シーンの絵画的なライティング演出と比較した『裏切りの季節』の照明演出が、修飾性がなくても、依然として空間を歪曲させる機能を果たしていることである。つまり、ハリウッドほど製作費の充足していない若松プロの独立製作で照明器具が制限されているという条件下で、大和屋は人物ではなく、空間の照明の創造性を意識していた。同時に、多くの機材を使用して空間をより巧みに修飾することはできないが、代わりに光影の配分をハイコントラストに設計することで日常の空間を隠し、部分を強調する。それで逆説的に空間が異界化させられるのである。



図 4.7



図 4.8

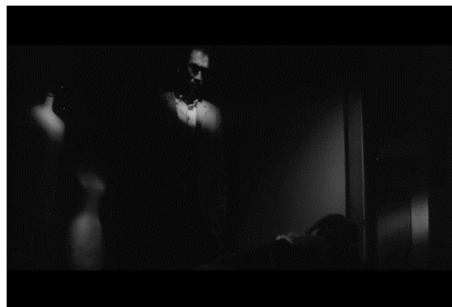


図 4.9



図 4.10

図 4.11

影はもう一つの現実、即ちベトナムの戦火の現実の受肉化であり、そこで光が当てられるものが「浮き上がり」の運動を果たす。図 4.7 の①番の照明は空虚を強調しつつ不現前の形で宙吊り状態を見せているが、映画の進行に伴い、画面の奥側にある浮上が重要な変化をも

たらしてくる。図 4.8 は保険屋の組織にフィルムの行方を白状するよう責められた暴行シーンだが、はっきりとした光束が保険屋の背後からの①番と、裏で布に覆われたフレームの②番にかたどられている（中谷に当てられている光も明らかに画面の右側からだが、ここでは①番と違う方向からの③番があると推測される）。②番の照明で強調されている奥側のフレームは終始覆われていて正体を見せなかったが、シーンの内容と関連して考えると、それは不在のフィルムのことであり、中身がなくて形のみの存在としてある幽霊のような佇まいをみせている。図 4.9 において照らされているマネキンも同じ役割を果たしている。眉子が洋裁教室の先生を勤めることは映画前半に中谷の科白で説明されたため、彼女の部屋でのマネキンの存在は筋が通っているが、それと同時に分身——すなわち眉子が中谷に復讐するために見つけた長谷川に似た男——および幽霊、すなわち死んだはずの長谷川、という多義性に通じている。

暗闇の奥側に浮上する運動の不気味さをはっきり提示してくれるのは、図 4.10 と図 4.11 のシーンである。カットなしに、眉子と中谷がデートしているバーの空間の奥側に光が当てられ、ギターを弾く若者の後ろ姿が現れる。次のショットでは振り向いてくる若者は黒い混血児の姿で、大和屋が作ったブルースを歌う。この演出はシナリオにも、「スポッと浮き出した黒い混血の若者（ケン）が、深くうずくまった姿勢を伸ばしながら歌いはじめる¹⁹⁹（傍点筆者）」と、その浮上の運動を強調している。「スポッと」登場するのは『飾窓の女』（フリッツ・ラング監督、1944 年）のアリス・リード（ジョーン・ベネット）や、『恐怖のまわり道』（エドガー・G・ウルマー監督、1945 年）のヴェラ（アン・サヴェージ）など、フィルム・ノワールの物語におけるファム・ファタルの典型的な登場方法で、危険が不意に訪れる世界観に関連しているが、アリスが飾窓の肖像画と同時に透明ガラスに映るように、大和屋も影からの浮上を意図的に演出した。その演出はあまりにも不自然で不気味なので、何らかの兆候として観客に認識され、サスペンスを引き起こす。このケンの中谷の殺人を目撃した黒人の米軍兵士を想起させて白状を強いるが、実際は眉子が仕掛けた陰謀の一部である。

以上の画面奥側の一部が浮上する照明演出において、浮上した物は全部サスペンスの兆候（空虚、幽霊、陰謀）であるが、それらはまた中谷のベトナム戦場体験とも関連する。それらは全部、最後の山場の拷問シーンにおける、画面奥側の戦争写真の謎解きに収束する。図 4.12 と図 4.13 の画面では、寝室の壁一面に貼り付けられた戦争写真パネルは一光束の照明で当てられている。写真パネルは物質化された中谷の戦争トラウマとして二つの時間を混在させるため、空間もその力を受けたかのように、変化が起こされた。拷問シーンの前半では、眉子の寝室の全体図は高い位置から鋭い角度によって映しだされ、その狭さがすでに提示されていた。拷問のエスカレーションとともに、その部屋の狭さが逆転された空間感覚の変化は前に分析したミニマリズムの照明演出によって実現された。観客に見られる寝室の空間は暗闇に隠されたため、認識不可能になる。大和屋はそれを利用し、写真パネルの実際の位

¹⁹⁹ 前掲『大和屋笠ダイナマイト傑作選・荒野のダッチワイフ』31 頁

置をあえて移動させ、画面奥側に照明された写真パネルが常に据えられているように工夫した。写真の指示的作用は第三節で分析するが、ショットごとに起きる写真の位置変化はベトナムの地獄が影から浮上して寝室空間を侵蝕していることを意味しているだけではなく、この空間そのものがベトナム戦場のもう一つの現実と同化され、非人間的な魔界になってしまうからこそ、中谷の発狂を引き起こし、秩序を混乱状態に陥らせる。その表現の一つは上下顛倒の眉子の拷問ショットであり、そこにはやはりパネルが奥側にある。さらに、山場は中谷の自白を最後に、図 4.14 のショットで終わりを迎える。画面奥側の照明は横臥する眉子に当たるようになり、写真パネルが二人の中間位置に移動した。低予算でセッティングの設置が不可能である以上、ここはハイコントラストの光影によって無限の暗闇の空間が広がっているように見せる。最初に呈示された眉子のせせこましい寝室はこの光景を以って結末を迎え、影＝もう一つの現実＝ベトナム戦場の現実完全に侵蝕された地獄になってしまう。



図 4.12



図 4.13



図 4.14

以上、『裏切りの季節』における照明の演出を通じ、画面内の影と照明に強調された事物との相互関係について分析した。本作の照明は空間の陰翳に注目する日本的な技術を三百万映画の低製作費ならではのミニマリズムで継承し、もう一つの現実＝ベトナム戦場の影が現在の時空間を侵蝕してくる過程を表現する。人物の顔と身体を影に隠すためのような正面以外の方向からの照明と、物事の浮上を表現するための画面の奥側の照明が、それぞれ視覚上の特異点を形成している。

運動と陰謀：動き

影に引き立てられた物事の浮上は『裏切りの季節』における重要な運動の特異点、つまり奥側から手前への運動方向と接続される。第一節で分析した通り、本作の影がベトナム戦場という日本の平和な日常的空間よりはるかに残酷で非人間的な現実の受肉であるなら、その陰影に覆いかぶされた画面の上の移動、すなわち人物の動きは戦時下と同様に、裏切りや待ち伏せなどの戦争状態に属し、サスペンスを構成する。繰り返しになるが、『裏切りの季節』は若松プロによる低製作費・短期間撮影の三百万映画で、緻密な照明演出や豪華なセット設営が不可能のため、実景ロケの撮影とミニマリズム的な演出が主要手段となる。実際、本作の移動の演出もごく簡単で、奥側からの浮上と人物の横移動、この二種類しかない。グリフ

イスの初期映画のように空間の断続と時間の連続で緊張感を醸し出すチェイスの並行モンタージュすら使用されておらず、逆に人物の出入りを一ショット内におさめることで並行モンタージュ以前のチェイスフィルムに逆戻りする傾向が見られる。しかし、その移動によるサスペンスと恐怖に関する大和屋の演出は特に分析に値する。

まず、第一節でも取り上げた画面の奥側の浮上運動がある。映画における奥側の忌まわしさは初期映画の段階ですでに発見され、サスペンスの構成に緊密に関連していた。『ラ・シオタ駅への列車の到着』（リュミエール兄弟監督、1895年）の衝撃は三浦哲哉に指摘されたように、同時代の列車の恐怖を背景にした観客の不自由な鑑賞体験²⁰⁰に由来する。その接近が急速か緩慢、どちらであっても、画面の奥側から左側の手前までという視覚上の移動にも依拠している。つまり、初期映画の段階に、絵画の透視法を取り入れて画面の中央から四角までの最長線を用いることで、最大限に作られた奥行に沿う運動が実現されていた。この奥行は運動の勢いを蓄積させるものとして発見されたと言えよう。その進行のショックと同様に観客に緊張の鑑賞体験を与えるサスペンスに関して、画面の奥側は隠匿として機能する。三浦がサスペンス映画の始まりとするグリフィスの初監督作『ドリーの冒険』（D・W・グリフィス監督、1908年）²⁰¹では、誘拐されたドリーを隠蔽している木樽が川に流されているショットでモンタージュが構成される。このショットのつながりで、画面に浮いている二次元的な事物の裏には見えていない部分が存続し、そこで「層状の空間」が生成されたと指摘した²⁰²。見えない画面の奥側は発見されるかどうかの宙吊り状態という説話機能を果たす。

つまり、画面の奥側が二つの機能を持っている、勢いの蓄積と隠匿。実際、それらを結合した演出を考案したのは、三浦が「都市サスペンス」の起点²⁰³として提起したフランス初期映画の監督ルイ・フィヤードである。三浦に取り上げられなかったが、図 4.15 は、『ファントム』に次ぐ彼の長編連続劇『レ・ヴァンピール 吸血ギャング団』の第一話『首なし死体』（ルイ・フィヤード監督、1915年）の山場で、すなわちタイトルのキーワードでもある「生首」を発見するショットである。画面の中央上部の隠し穴は前のショットでは絵画に覆い被され、そこからギャングの犯罪者が頭を突き出したことがある。示された画面内に、そこに収納されている箱が同ショット内に持ち出されて、画面の右側手前の卓上に置かれる。さらに、その箱が開けられると、男の生首がそこに現れて映画内の人物だけではなく、スクリーン前の観客たちをも驚かせる。このシーンはデヴィッド・ボードウェルにとりあげられなかったが、同時期にアメリカで胎動していたカッティングのコンティニュイティ・システムとは対照的に、フィヤードと欧州の同僚たちが工夫したカットなしの演出法に由来する²⁰⁴。フ

²⁰⁰ 三浦哲哉 『サスペンス映画史 = History of the Suspense Film 新装版』（みすず書房、2022年、12頁）

²⁰¹ 前掲『サスペンス映画史』32～42頁

²⁰² 同 35～36頁

²⁰³ 同 93頁

²⁰⁴ 「While Feuillade and his European contemporaries were refining techniques of ensemble staging,

イヤードはカッティングを使用せずに、生首の移動を三段階、すなわち隠匿・浮上・露出に分けた。カッティングで観客の注意力を引き寄せていないにも関わらず、この場面がもたらす衝撃は『ドリーの冒険』と相反的に、隠匿によって奥側の存在物の正体にヴェールを掛けたため木樽内のドリーが発見されるかどうかのサスペンスではなく、発見される瞬間における隠匿された物の判明に由来する。ここで画面の奥側は木樽とその内部の層状空間よりも壁と箱とその内部の三層になり、『列車の到着』における運動の勢いも入れこまれている。それはボードウェルが評価しようとしていたフイヤードのアンサンブル演出²⁰⁵である。



図 4.15 『レ・ヴァンピール 吸血ギャング団』の第一話『首なし死体』（ルイ・フイヤード監督、1915 年）より

若松孝二が『裏切りの季節』の鑑賞後に受けた衝撃を「映画の文法を壊した²⁰⁶」と言ったのも、また同作が『映画評論』において既存映画に反対すると評されたのも、画面の奥側に対する大和屋の演出がハリウッドのコンティニューイティ・システムと拮抗していたフイヤードのアンサンブル演出に近いからではないか。言い換えれば、当時の主流の映画文法に従わずに、直感的に初期映画のラジカルな創作を踏襲した²⁰⁷ため、コンティニューイティ・システムに馴化された観客の鑑賞体験を転覆したのである。その代表例は、図 4.10 と 4.11 におけ

American filmmakers were developing editing tactics that crystallized into the Hollywood continuity system. フイヤードや同時代のヨーロッパの映画人たちが、アンサンブル演出のテクニックを磨いていた頃、アメリカの映画人たちは、ハリウッドのコンティニューイティ・システムに結晶した編集戦術を開発していた。

(筆者訳) (David Bordwell, *Figures Traced in Light : On Cinematic Staging* (University of California Press, c2005, p66))

この章では、ボードウェルは同ショット内の演出（原文では **staging**）を分析することで、初期映画の時期にアメリカのコンティニューイティ・システムの前身と拮抗できるヨーロッパ映画の文法として、フイヤードの演出法（「アンサンブル演出」）を提起した。

²⁰⁵ ここでは「固定カメラで同ショット内の演出」を意味する。

²⁰⁶ 前掲『若松孝二・俺は手を汚す』93 頁。「映画文法みたいなものをみんなぶちこわしてるのね」。

²⁰⁷ 大和屋がコンティニューイティ編集法や既存の映画文法を取り入れなかった理由について、具体的な理由は述べられなかったが、制作費の制限で初期映画に限りなく親近している若松プロの環境などが考えられる。

る混血児のケンの登場シーンであろう。透視法的に構成された画面の真ん中にある奥側は、最初暗闇だったが、後にスポットライトが照らされ、ケンの後ろ姿を露出させる。ここでは層状空間が存在していない。なぜなら、そこに物事存在が事前に提示されておらず、そこから物事の発見を期待させる隠匿も仕掛けられていないからである。しかし、中谷の動揺だけが画面に捉えられ、ケンの正体は謎めいたままであった。宙吊り状態を事後的に感じさせるこの浮上運動が純粋な驚異として中谷を攻撃するのは、影としてしか現前しないベトナム戦場が中谷に与えたトラウマという映画内部にあるものに由来するのである。さらに、この浮上運動は大和屋が映像作家としての作為的な演出と同時に、眉子がトラウマを利用して実行した中谷への復讐でもある。この意味で、ノーカットのショット内の演出はこの場合、「陰謀」——その文字通りの意味は「陰にある企み」——としてしか捉えられず、そこから低製作費ながらも工夫されたミニマリズム的な効果が発揮される。

『裏切りの季節』において、画面の奥側に動いている物事が陰謀に繋がっている場面はケンの浮上のシーンほどインパクトがないが、他にもある。長谷川のフィルムを追いかけている保険屋の登場は、正面の透視法を使用した画面の奥側の玄関からである。そこで眉子に渡されたパンフレットに挟んでいた戦争写真が落ちて出てきた瞬間に、中谷が恐怖の顔に変わった。そこでクローズアップされた写真の位置はパンフレットの内部で、通信屋に手渡しされることでアンサンブル演出ではなくも、移動は奥側からの浮上であり、長谷川の死と中谷との関連を知った組織の仕掛けでもある。眉子が復讐のために仕掛けたもう一つの罠、長谷川に似た男と義手も、やはり画面の奥側で動いていた。

奥側からの浮上のほか、『裏切りの季節』における移動の演出にはもう一つの種類が見られる。それも特徴的なノーカットのショット内演出、すなわちアンサンブル演出に近いが、水平パン移動のカメラ移動が伴う。映画冒頭の空港シーンでは、15秒ほどの空港内の移動シーンがあり、そのショット内には三グループの移動が見られる（図4.16）。帰国した中谷がロビーを歩き渡る（①番の移動ライン）と、通信屋・宮沢と志賀（③番の移動ライン）と合流するが、組織の手下（④番の移動ライン）にその動向が報告された。ディープフォーカスを使用されていないため、中谷は横直線に歩いているように見えるが、画面の奥から手前までの移動、即ち図4.16のような曲線を描いたように見える。ここで注目したいのはこのショット内での最後の移動ライン、大和屋が扮した手下の動き④番の線である。このショットまでには、中谷の帰国（飛行機のシーン）と通信屋二人の待ち合わせ（これより一つ前のミディアムショット）が説明されているが、三人が合流して左側奥へと消えたあとに、扉後から現れたこの男は突然主人公の中谷のラインと反対側から、同じように曲線を見せて強調される。それに次ぐ電話報告のショットはその男の役目を観客に知らせるが、長谷川のフィルムを目当てにしている保険屋の組織が中谷を狙う「陰謀」は隠されたまま、不明瞭である。

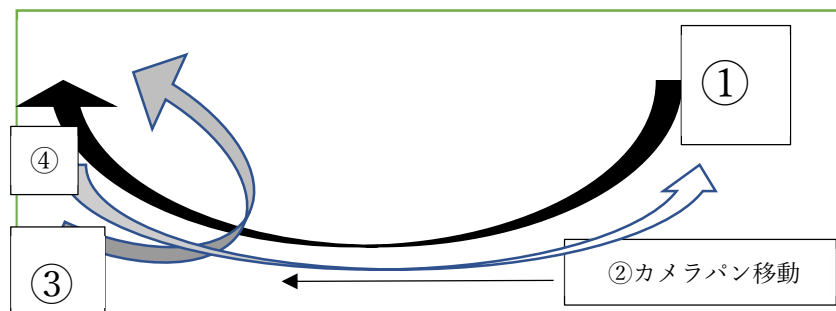


図 4.16 空港内の移動ショットに対する運動の分析

同じ演出はもう一度繰り返される。中谷と眉子が街で別れた後、保険屋の男が誰かに合図をするのが仰角ショットで捉えられる。切り替えられた画面の奥側に正体不明の男が画面の右側に歩き出し、カメラがパンすると、奥側へと進んでいく眉子の後ろ姿が見られる。ここで再び、映画内重要人物・眉子の動きを重複させることで、その男の役目——ここは拉致すること——が説明されながら、保険屋の陰謀を不明のまま現前させる。したがって、浮上と横切りの動き、あるいは運動の線は中身の知られていない陰謀そのもののほかならない。

以上の運動で表現された陰謀は初見で不明瞭な謎として現前するが後に解明されるものである。同時に、目に見えているものが逆説的に不明瞭である、言い換えれば「はっきり見えない²⁰⁸」という不自由な鑑賞体験は宙吊り状態のサスペンスと不気味な恐怖を融合させていると言えよう。実際、このような演出は探偵もののフィルム・ノワールに散見されると思われる。一般的に受け入れられているフィルム・ノワールの歴史的起点とされている一九四〇年代のハリウッド黄金時代の代表作、たとえばハワード・ホークスが監督を務めた『三つ数えろ』(1946年)において、すでにオブジェ(図 4.17 に示された暗号のクロースアップはその好例であろう)によって謎を現前させるが、陰謀の運動提示が不十分だった。一方、フリッツ・ラングはフィルム・ノワールの前身とも言えるドイツ表現主義の代表者として、運動にサスペンスをかける技を熟知している。『M』(フリッツ・ラング監督、1931年)では、人物の移動を捉えるショットが多数あるが、重要なのは冒頭の少女の失踪シーンのあと、ペーター・ローレが扮した殺人鬼が特定されたとき彼にマークをつける追跡のシーンである。無論、これらのショットはラング作品のもつ「善悪の二分法で整理できない価値観の混乱を顕在化させる²⁰⁹」本質を代表できるものには程遠いが、運動による時間の遅延のため、危険予知の宙吊り感覚も延長される。しかし、それらの運動自体は純粹であり、後者の追跡のシ

²⁰⁸ この特徴的な大和屋的演出は『裏切りの季節』以後の監督作においてより明確に使用される。

²⁰⁹ 渋谷哲也「『M』、ナチ前夜、そして『我々の間の殺人者』」(『M』解説リーフレット、紀伊國屋書店発行DVDに所収、2007年、6頁)

るケンや長谷川の分身などは眉子の復讐の仕掛けである。つまり、それらはぜんぶ人間による陰謀、換言すれば「裏切り」になる。しかし、『裏切りの季節』において、解き明かされない、あるいはそれができない陰謀の運動が見られる。その一つは図 4.12—4.14 で取り上げた拷問の山場に登場する。影による空間の魔界化は既に分析したが、ここで注目したいのは「俺がやったんだ」と白状した中谷の後ろにある、不気味に上下移動した日本風絵画のパネルのショット（図 4.19 と図 4.20）である。パネルの内容は極めて単純な象徴で、刃は殺人、猿の怪物は悪魔、どちらも中谷のイメージを指し示す。しかし、この移動そのものは恐怖の源であり、それを発動させるもの、あるいはその移動が描いているものがもし「陰謀」であるなら、それはベトナム戦争の戦火に侵蝕されたこの空間の魔界化自体でしかなかるう。これで、多くの観客に深い印象を残した黒い傘の移動（図 4.21）がもたらした恐怖感も解釈できるようになるう。これも世界の悪意に他ならない。



図 4.19



図 4.20

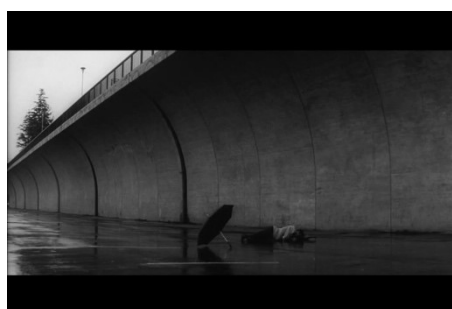


図 4.21

その傘のショットについて、大和屋は「偶然²¹⁰」だと追憶した。つまり、たまたま現場スタッフが置いた傘が風に吹かれて動いた瞬間がカメラに収められたのである。したがって、その不気味な瞬間に記録された傘の動きは、前述した組織の手下たちが零度の演技を身につけていたように、日常的な背景に溶け込んでいく純粋な運動を為しているものの、観客がこの映画から体験された裏切り（あるいはサスペンスと不気味さ）の感覚が否応なしに持続しているため、それは寝室内に神出鬼没するパネルが魔界化を果たすほどには作為的ではなく、だからこそ、現に映っている日常的な現実世界の裏に何かが企まれていると捉えられよう。ここでは映画の記録性を覆したような演出が遂げられるが、同時に「神風」を起こしたものの、もしかしたら大和屋以外に存在する映画の神も関与しているかのようにも思える。いずれにしても、この傘の動きがもたらした不気味さは現実の偶然ではあるが、映画内の偶然ではない。繰り返しになるが、その運動の線は映画全体に散見される、世界の陰謀を描いているものである。

イメージと魔：写真

人物の移動は演技の払拭によって身体そのものの運動に精練されたが、人間ではなく世界の陰謀と悪意を表現するには人間の身体の前わりに、オブジェ（日本画と傘）のほうがより機能する。『裏切りの季節』では、オブジェの機能が数多くあるなかで、最も機能しているのは冒頭から登場している戦争写真であろう。写真は、大和屋映画における重要なオブジェとも言えるが、一つのオブジェに止まらない。というのも、写真自体がその特殊性によって映画内で機能するときさらに複雑な属性を帯びるためだ。

映画が写真から発展したというのは技術の歴史としてすでに周知されている。両者の相違点を論じるバザンの映画本体論をはじめ、写真と映画の関係性について長い間に理論家に論じられてきた。しかし、映画における写真、もしくは写真の映像美についてはまだ整理されていない。『裏切りの季節』における写真の問題は、使用される小道具の域を超え、映画との関係性から原理的に捉えなければならない。その問題は写真の認識論と写真的なもの（それはまたフリーズショットと写真のクロースアップに分けられる）に分けられている。映画のなかでは、画面全体を占めるスチル写真もあれば、画面を静止させるフリーズ・フレームも取り入れられるが、より重要なのは戦争写真を代表とする写真がいかに映画内人物ないし観客に恐怖を与えるかの問題である。つまり、本節で注目したいのは「写真」に対する大和屋の演出法である。

映画に写真的なものを取り入れる仕草は『大人は判ってくれない』（フランソワ・トリュフォー監督、1959 年）を代表とする 1960 年代の仏ニューヴェル・ヴァーグの特徴ではある

²¹⁰ 前掲「大和屋竺インタビュー①」12 頁。「あれは偶然ですね（笑う）。カメラをまわした途端に風がふいたんです。それで（佐藤）重臣の置いた傘が動いた……。で、この傘の動きが実にいいんですね。」

が、「写真」が一つのオブジェとして映画に登場するのはそれ以前のことで、『裏窓』（アルフレッド・ヒッチコック監督、1954年）のように写真カメラを小道具として活用する作品においても、写真家としての職業背景を説明するために装飾品の写真が登場したことがある。映画は動性を見せ物にした発明品として、その動きで観客を魅了してきたものだが、不動性を再び取り入れることで「新たなイメージ」を創造するのはメディア装置が爆発的に増殖するビデオ時代以来のことと指摘されている（レーモンド・ベルール）²¹¹。大和屋は新しいイメージの創出を目的としていないが、動性の映画に不動性を出現させるための手法として同時代の前衛映画を参考にしたと考えられる。同時に、フリーズ・フレームと比較的数多く登場した戦争写真については、動性と不動性の問題にとどまらずに、事態は多層で複雑である。

主人公の中谷と長谷川が戦場に出たのは記録写真を撮るためでもあるし、戦争写真に収められる情報の希有さで組織の人から秘密転売が求められた。さらに写真は眉子が組織に追われ、同時に眉子の復讐の動員ともなり、長谷川との関わりでは復讐計画のなかの重要な道具でもある。物語はその戦争写真を軸に進行していく。映画の冒頭部分に、何も説明されないが物語を貫く例の戦争写真が街中を運ばれながら、カメラはそれを右から左にパンして回る。その次、スクリーンの真正面を通過した途端、フレームインフレームとしての戦場写真が突然に全画面を占めるくらいの大きさになるズームインが行われる。少し休憩をはさんで（図4.22）この戦争写真は運搬され続けるが、それはクレジットタイトルが流れ終わるまでである。



図 4.22

「一言で言ってしまうえば、写真は過去の存在をその存在の意味を媒介とすることなしに直接われわれに経験させる、というのがバルト（筆者注：ロラン・バルト）の考えである。言い換えるならば、写真は存在を与えるのであり意味を与えるのではない、ということである

²¹¹ Raymond Bellour, *Between-the-images* (Presses du réel, (Documents series ; 6) , c2012, p15) ベルールは静止イメージの導入について、「一つの通路」を作り出したと評価した (the passage between mobile and immobile supposes a formal mutation of the image 動性と不動性の間の通路は、イメージの形式的な変異の前提になる (筆者訳))。

212」。荒金直人は「その存在の意味を媒介とすることなしに」とまとめたが、写真媒介の物質性を、バルトは「偶発的なもの」を包んでいる薄い膜²¹³だと指摘した。その透明で薄い膜の物質性に重点をかけるとしたら、それ自体が写真用紙であったり、フィルムであったりするだろう。一枚の写真に対する鷹揚な現象学を掲げるバルトは、物質性についてそれほど分析しなかったが、映画のなかでそれが一つの運動体として現前するとき、その膜が物理的に増殖して一つのオブジェの形にまで成長する。

『裏切りの季節』では、図 4.22 で示された戦争写真だけでも、映画に登場していないが繰り返して提起されるフィルムのほかに、冒頭と講演シーン用のもの（パネルの形）、保険屋の仕掛け用のもの（巨大な印画紙の形）、眉子の復讐用のもの（枠フレームと壁の貼り付けの形）と、多様に分けられている。複製可能なイメージは媒介物質の形を変えたとしても、そのインデックスの対象は変わらない。大和屋は写真内容をはっきり映すことで映画の動性と写真の不動性との間の通路を保証しながら、写真自体をさらに動かした。その動きはまさに第二節で分析した浮上と横移動の陰謀の線である。その戦争写真は戦争・過去の回想シーンへとつながる想起用の道具ではない。どちらかという、その戦争写真は過去の存在を証明する物体として謎を現前させながら、物語内の「現在」に影響を及ぼす根源のように思われる。物語の視点から言えば、この戦争写真が包み込んでいた中谷の戦争体験は彼を狂わせ、眉子が組織に捕まって拷問される場面に真の興奮をおぼえたり、傷だらけの眉子に欲情したりする不条理の道に走らせる原因と帰結できる。映画の視点から言えば、その写真は全体的様相の中心に位置する根源である。この構造は一年後の『欲望』（ミケランジェロ・アントニオーニ監督、1967 年。図 4.24）の構造と非常に相似している。謎解きの真相は呈された謎、すなわち写真の内部（『欲望』の場合は実際写されているが、『裏切りの季節』の場合は写真によって引き起こされるトラウマのこと）に秘められている。写真の透明な膜によって、画面内に多層空間が構成され、謎解きによって写真の内部にある根源は浮上する運動を果たした。

写真内部の根源、すなわちバルトによって指摘された写真のインデックス性も重要な問題である。その戦争写真の内容は典拠が不明だが、たぶん本物で、ベトナム戦争で米兵がアジア人らしき捕虜の腹を切り開こうとする虐殺写真である。バルトの言う通り、写真は「事物がかつてそこにあったということ²¹⁴」を大前提として存在しているため、それは真に発生した虐殺の記録写真になり、「現に見ているものが確実に存在したということを保証してくれる点²¹⁵」において絶えず人を驚かせる。同時に、バルトにとっての真の驚きは、平均的な感

²¹² 荒金直人『写真の存在論：ロラン・バルト『明るい部屋』の思想』（慶應義塾大学出版会、2009 年、9 頁）

²¹³ ロラン・バルト『明るい部屋：写真についての覚書 新装』（花輪光記、みすず書房、1997 年、10 頁）

²¹⁴ 前掲『明るい部屋：写真についての覚書 新』93 頁

²¹⁵ 同 102 頁

情をもたらすストゥディウム²¹⁶ではなく、「私」を突き刺す偶然としてのプンクトウム²¹⁷として、写真の「細部」及び全体としての「強度」²¹⁸が存在する点である。バルトが繰り返して強調した通り、「プンクトウム」という概念は普遍的に存在するが、その定義と説明はきわめて個人な感覚によるものである²¹⁹ため、その虐殺写真がもたらしたプンクトウム（ここでは大和屋のいう「恐怖」にほかならない）を証明しようにも、映画のスクリーンを通してわたしたち観客に写真の魔性を感じ取らせるのは簡単ではない。そのための演出法は『裏切りの季節』において、直接クローズアップで見せるほかに、それを人物に影響を与える映画内部の出来事として描く方法も挙げられる。

観客を戦争写真のプンクトウムに到達させるには、唯一かつ簡単な方法がある。それを「見る」だけでいいのだ。その前提はベンヤミンが評価した写真の複製技術の精密さに由来する。「すなわち精密きわまる技術は、その産物に魔術的な価値をあたえるのである。（中略）この写真を眺める者はそこに、現実がこの写真の映像としての性格にいわば焦げ穴をあけるのに利用したほんのひとかけらのぐうぜんを、＜いまーここ＞的なものを、どうしても探さずにはいられない。²²⁰」つまり、写真を目の前にしたとき、私達はそれを見ずにいられない魔術が掛けられる。しかし、写真が一瞬でカットされる映画の場合、スクリーンに映されているものは、わたしたち観客にはどれほど見えているのだろうか。

ここで注目したいのは映画半ばの講演のシーンである。長谷川が撮影した例の戦争写真は中谷の名前で発表されたが、世間に反戦の火をつけた。そういう雰囲気の中で中谷は講演を行う。背景が真っ暗で奥行が見えない中谷の熱弁と観衆を映す静止画面（スチル写真の質感に仕上げられる）の間に挿入されたのはこの戦争写真の部分である。図 4.23 はこのシーンに挿入された静止画面を大和屋の編集通りに並べたものである。図に示されたとおり、これらの静止画面は戦争写真の部分と観客のスチル写真の質感の静止画面との、二種類がある。ここでは「静止」画面と呼ぶが、実際数秒間持続する「静止」のショットにはカメラが震えているような微動が見られる。つまり、写真を被写体として映画のカメラで撮影したものである。それはまた『大人は判ってくれない』のラストのフリーズ・フレームの手法とは違っている（『裏切りの季節』においてフリーズ・フレームの手法は使用されなくもないが²²¹）。どちらかという、ヒッチコック『裏窓』における写真カメラと映画カメラの同一化のように、視線として「見る」ことを強調する演出だと考えられる。したがって、中谷の聴衆を意

²¹⁶ 同 38 頁

²¹⁷ 同 39 頁。バルトが繰り返して強調した通り、「プンクトウム」という概念は普遍的に存在するが、その定義と説明はきわめて個人な感覚によるものである。

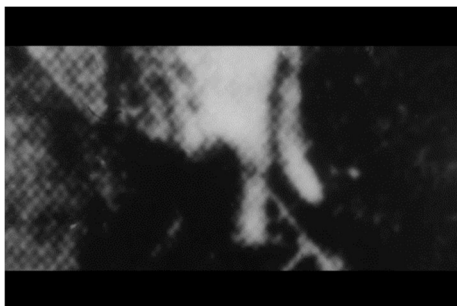
²¹⁸ 同 118 頁

²¹⁹ 同 28 頁。バルトの姿勢とは「個性を主体の科学に提供する」ということである。

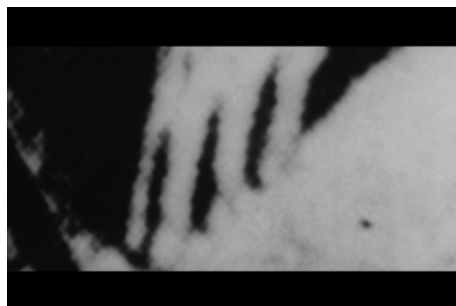
²²⁰ ヴァルター・ベンヤミン「写真小史」『ベンヤミン・コレクション 1』（浅井健二郎編訳、筑摩書房、ちくま学芸文庫、1995 年、558 頁）

²²¹ 例えば、通信屋のシーンの冒頭は宮沢と志賀のツーショットのフリーズ・フレームである。ここでは割愛する。

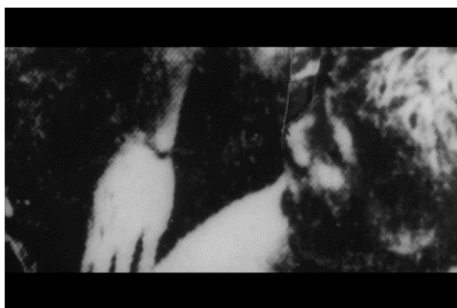
味する静止画面の部分は中谷の主観目線としても観客に対する説明的な目線としても講演の盛況を指し示している。そこで唯一の問題は観客の静止画面を拡大したショットのことで、そこにぼやけている人影が注意を引き寄せる。やはり、画面中央の奥側に据えている位置のため、第二節で分析した浮上運動の陰謀に当てはまる。明確に説明されなくても、それは眉子が探してきた、長谷川に似た幽霊の男にほかならない。



→



→



→



→



→



→

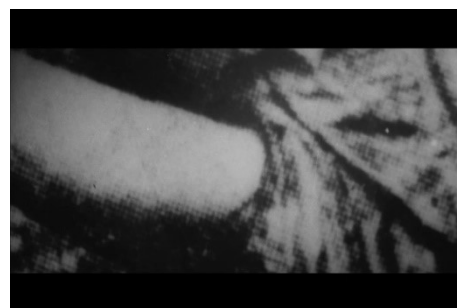
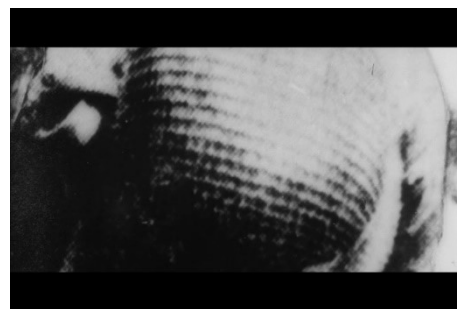


图 4.23

ここでの演出において「拡大する」身振りは重要な意味を持っている。＜細部＞が、バルトが突き刺される写真のプンクトゥムの重要要素であれば、計8つの戦争写真の拡大ショットは演出者自身のプンクトゥムを観客に提示しているように見える。それは虐殺を執行する手（それぞれ右手と左手）、被虐者の横上半身、最もはっきり見える包括的な部分像、加虐者の頭部、加虐者の頭部のヘルメット、切り裂くナイフ、最後に切り裂かれる肉体である。しかし、拡大されてぼやけるため戦争写真の部分は不定形な点と線にまで解体される。バルトがコーン・ウェシングによるニカラグアの報道写真の内に遭遇したようなプンクトゥム²²²はもはや実体すらなくなる。しかし、同時にベンヤミンが指摘した魔力が依然として有力なため、大和屋の特異点の一つ「はっきり見えない」効果がもたらされたことで、観客にたいして報道写真の有効性が審問にかけられる。写真の拡大による「はっきり見えない」ことのサスペンスは『欲望』（図4.24）にも取り入れられた。『裏切りの季節』の場合、このときオフスクリーンで偽りの撮影経緯を語っている中谷の声と相応しているため、サスペンスは報道放送の信憑性に関わるものになる。つまり、写真自体のインデックス性を覆したのではなく、マスメディアの方法で伝達された写真の媒介性がどこまで有効か、どこまで現実を保証できるかという、大和屋のメディア批判の態度に由来するものであり、ベトナム戦場を「対岸の火事」と捉えるだけの当時の保守層の趨勢を指弾するものでもある。



図 4.24

ぼやけによって断絶した写真の点と線の間に露出した空白は中谷の嘘を埋めるのに隙間を提供したわけだが、問題はぼやけるほど拡大されたこの写真の内部から発散している「力」があるかのように、中谷により大きな嘘をつかせ、狂気に走らせるということである。その「力」は戦争写真の真のプンクトゥムであり、中谷の発狂によって証明されたのである。その「力」が最も本領を発揮するのはまさに作品後半の山場、称賛された拷問シーンであろう。

例の戦争写真で名誉と眉子両方を手に入れた中谷は講演の終わりに見かけた長谷川の後ろ姿と送られた戦争写真のコピーで、長谷川がベトナムから生きて帰ってきたと恐怖感に襲わ

²²² 前掲『明るい部屋：写真についての覚書 新装』35頁

れたが、長谷川の居場所を結局突き止めると、それが眉子の仕掛けで、恋人（長谷川）の死と、組織に暴行されたことへの復讐だと分かる。自作自演で縛られた眉子を見下ろしている中谷の向こうに、すなわち画面の最も奥側に、彼を戦慄させるため壁いっぱいに飾られた巨大な写真パネルが立っている。脚本に「壁にベトナムが映しとめられている²²³」と書いてあるが、映しとめられたベトナムとは既に特定された時間で、すなわちベトナムの戦場で中谷が長谷川を殺した出来事の時間的な結晶でもあるが、大和屋は換喩を用いてそれを指し示した。眉子の縛りを解かずに中谷は彼女を拷問しているうちに、自発的にベトナムでの出来事を自白してしまう。戦争写真がパネルにされたことによって、写真に収められた過去と情動（トラウマの感覚）は中谷への影響を強めるばかりではなく、拷問が行われた空間（この場合は眉子のアパート）全体を戦場の色に染めたような、歪んだ異空間の発生を引き起こした。

言い換えれば、アパートのなかにいる人間はだんだんと遙か遠いところに起こっている戦争に、空間超越的に追い詰められるようになる。眉子に対する拷問の時空間も戦争と相似しているものになり、中谷と眉子がまるで戦争の真っ最中にいるという感覚すら起こされる。戦争写真から発された見えない「力」、痕跡だけが残される「引力」の存在は、以下の要素から読み取られる。

姿勢。ロープで眉子を強く打撃しつづける中谷は、彼女の顔を壁のほうに捻じり、「見ろ、お前が居る！」と。画面が切り替わり、丸くてよわい光が写真パネルのなかで眉子と同じように縛られている男に当たり、男の腹はナイフに切られそうになっている。さらに写真パネルを眺めながら中谷が言う。「何とまあ親しみ深い景色なんだろうなあ。ここから抜け出る事はまずあり得ない。誰がどんなに平和を叫ぼうが喚こうが踏み込んだらもうおしまいだ」。これはまさに、今二人の状況が戦争状態であることがはっきりと伝わる一言である。「それでもいいのか」と聞いた中谷に、「いいのよ」と意地を張った眉子だが、実は彼女も中谷のトラウマと同質的な地獄に踏み込んでしまい、勝ち負けが決まるまでこの状況から抜け出すことができないのである。そこから拷問がエスカレートしていくなかで、跳ね上がる眉子から戦争写真の縛られた人物の部分にカメラは移動し、再び同一性を提示する。

喉の乾き。「お水を下さい。お願いしますってな……こびを売って、サイゴンの女子学生が軟体動物になって行くのを俺は見たよ。コンクリートの密室さ。買収した特高の男がそれし続けた。俺はラッキーストライクを吸い乍ら……」強気を装う眉子に向かって明らかに戦時を想起させられた中谷は引き続いて恐ろしい自白をする。ベトナム少女の売春とそこで出征する兵士の買春は実際戦時によく起きる出来事で、現場にいてそれを見ぬふりをしていたという自白によって中谷が体験した戦争の恐ろしさを少しずつ露出させた。しかし、戦争の物質性に由来する力の影響は中谷に自白を強いるだけにとどまらず、拷問に耐えられない眉子はその自白に言及されたサイゴンの女子学生に同一化されていく。

異様に止まらない中谷の自白は歴史写真のような傍観者の証言を経て、ようやく長谷川の

²²³ 前掲『大和屋竺ダイナマイト傑作選・荒野のダッチワイフ』38頁

死に辿り着くが、ここで大和屋は異常な演出をした。今までの筋合いを全部説明するように、因果を立て続けに提示する。中谷が義肢の腕に怯えているのはフィルムを奪い取るために長谷川の腕を切り落としてからそれを写真に収めたからであり、黒人のケンに怯む理由も戦場で長谷川を殺したときに黒人の米兵に目撃されたからであるが、中谷はそれを自分の口で自白するのを拒んでいた。代わりに中谷の罪を告白することを強要されている眉子が、強姦されたサイゴンの少女と同一化していく。

中谷：そう。黒人兵がそれを目撃した！それとは何か！／眉子：みず、水をのませて／中谷：それとは何か？／眉子：喉が、焼けつくようなの……水を飲ませて／中谷：云うんだ！黒人兵は見た。俺のしていた事を。……俺はなにをしていた？ん？／眉子：貴方がじぶんでいうのよ。自白するのよ！……／中谷：云ってくれよ。な、おい／眉子：……水を飲ませて！／中谷：よし！飲ませてやる²²⁴

眉子＝サイゴンの女子学生、中谷＝買春する特高の男、この連結はそれぞれの喉の乾きによって成立し、過去の戦争時間と「今」二人が対峙する時間、それらの融合も起こった。拷問という行為は戦争に特有なものではないが、注目すべき相似性によって中谷が眉子に対して振るった暴力が「戦争の拷問」と関連づけられた。戦争体験のトラウマが中谷を狂気に走らせ、眉子まで苦しませるのは、まさに戦争写真が収めた過去の時空間が外界と切り離された密室のなかへと溶け込み、戦争の粒子がこの空間のなかに露出して漂っている証拠になる。

「突撃だ！」。眉子に対する拷問のなかで、身体の苦痛を受けているのはとうぜん眉子だが、精神的に苦しんでいるのは誰よりも中谷であることが次第に明晰になってくる。優勢を占めている中谷が何によって犯罪の自白を強いられているかについては映画中に説明されたことはない（つまり、中谷の眉子に対する身体の拷問は、眉子の中谷に対する精神的な拷問になる）が、戦争写真によって物質化された戦争のトラウマが中谷を狂気に走らせると同時に、絶えず彼に何か暗示するという眉子が仕掛けた罠（黒人のケン、眉子が作った戦争写真パネルと長谷川の腕の切断写真）によって、現在の時間において戦場の記憶が再びよみがえった。その記憶の蘇生が判明する瞬間は、長谷川を殺したと自白して自分に復讐する眉子を抱きしめる中谷が、勝利の微笑みをする眉子の顔に驚き、自分が自白してしまったことにふっと気づく時と一致する。眉子の罠にかけられてしまったことを知った中谷は急に「突撃だ！」と、交戦しているかのように叫び出しながら、パネルのある寝室へと走り込む。

映画の最後に三十分も続いていた、中谷の眉子への拷問で、写真パネルはほぼずっとと言えるほど、画面の奥側に据えられていて、過去の「戦争」と現在の中谷の狂気と眉子の復讐劇、その二つの時間を混在させ続けている。絶えず重なる戦争と拷問の影は写真から発せられた力が作用した痕跡であり、その力とはトラウマが人間の精神を苦しめるように、戦争写真に引き込まれていた過去が映画中の時空間を変異させるものである。

²²⁴ 同 44 頁

前述したように、『裏切りの季節』における戦争写真について、注目すべき大和屋の創造力は、写真そのものの物質性の証明だけではなく、写真から発された根源的な力とその影響もさらに証明するという点にある。時間の飛躍と変異のトリガーとして、戦争写真がかなり重要な役割を果たしているが、写真そのものに対する思考はそこからさらなる展開も見せている。

映画の冒頭で、帰国したばかりの中谷は直接に眉子のアパートにたどり着き、彼女と絡み合い欲情を貫徹した。その欲情が退潮した後、戦場にいる時の苦しみを語りながら急に「聞けよ、長谷川が死んだ…」と中谷は告げる。凍り付いて目を開いている眉子と中谷、それぞれがクローズアップで映し出される。二人は抱き合っているが、それぞれ違う方向の空虚をみつめている。次に「回想シーン」が挿入される。その回想はスチル写真の質感に仕上げられたベトナム戦場の静止画面であり、中谷のナレーションを背景に、断片しか提示されないまま写真の連続によって長谷川の死を再現しようとしていた。ここではじめて、本作における「写真」が狭義の現像処理を経て可視化されたものから、その逆のように映画画面の質感の低下によって部分が見えなくなったものとして個別化されてくる。倒れる長谷川。彼に抱きつこうとする中谷。木から落ちる人影。見下ろしている様子の黒人兵。それらのスチル写真の連続にしたがって中谷の「回想」は構成された。彼のナレーションに合わせて長谷川がベトナム人の狙撃手に殺されて黒人兵に仇を取ってもらったというふうに、中谷は眉子と観客を説得しようとする。

この部分は長谷川の死に関する最初の言及であるため、この作品をはじめて観る観客は当然のようにそれを本当だと思い込むだろう。ここでの欺瞞は、中谷の眉子に対するものだけではなく、大和屋が観客に対するものでもあるが、そこには少しだけヒントもある。つまり、写真の質感で導入される画面がぼやけるため、文字通りに「はっきり見えない」のであり、見えているものは提供された中谷のナレーションの内容とその静止画面にしかない。嘘はぼやけの余白、断片の余所に潜んでいる間隙を埋め続ける。

同じ事態はのちの講演シーンにも異なる形で惹起する。映画の中盤になると、世間を騒がす戦争写真は実際長谷川の作品で中谷にそのフィルムが横取られたため、中谷の名前で発表されたことが分かるようになる。撮影の経緯を綴った講演はそれゆえ、あからさまな嘘になる。そこに挿入された真実を意味する戦争写真はぼやけるほど拡大されていて、映っているものの判別がつけられなくなる。同時にナレーションで流されている中谷の嘘はまさにぼやけによる空白の部分、写真が収めきれない隙間に潜り込んでいるように感じられる。ぼやけの空白を遊走している「嘘」が蔓延しているかのように、講演に会場している観客もスチル写真の質感の静止画面で表現されている。奥行のみえない黒い画面を背景に講演をしている中谷だけは普通の画質で撮られ、嘘が空白部分を遊走している効果をもたらすスチル写真に挟まれるように意図的に演出された。この部分のモンタージュによって中谷の縁説の真実性に対して観客が頭を傾けるといふ、宙づりの状態になる。このシチュエーション全体が魔的

な時間を形成するが、拡大され粗い粒子になった観客側の写真のなかにクローズアップで強調された人影は真っ黒。さらにその画面に突然入ってきた中谷の独白のナレーション「長谷川！」によっても、その黒影が「長谷川」だと観客が納得する。しかし、それは眉子が仕掛けた罠で、長谷川に似た男に過ぎない。

時間を引き込む写真の忠実性は疑われることがあまりないが、大和屋はここで一種の可能性を提出した。写真が嘘をつくのではなく、人間が嘘で写真の空白を埋めるのである。人間の記憶を写真に例えるなら、細部を拡大すればするほどほかの細部が思い出されるだろうが、写真の場合、技術上の欠陥が残っている以上、無限に拡大すればかならずぼやけ、最終的に空白になるだろう。そこに現前された空白をどのように解釈すればよいかについて、大和屋は嘘で埋めることによって写真の信憑性に反論したといえよう。

おわりに

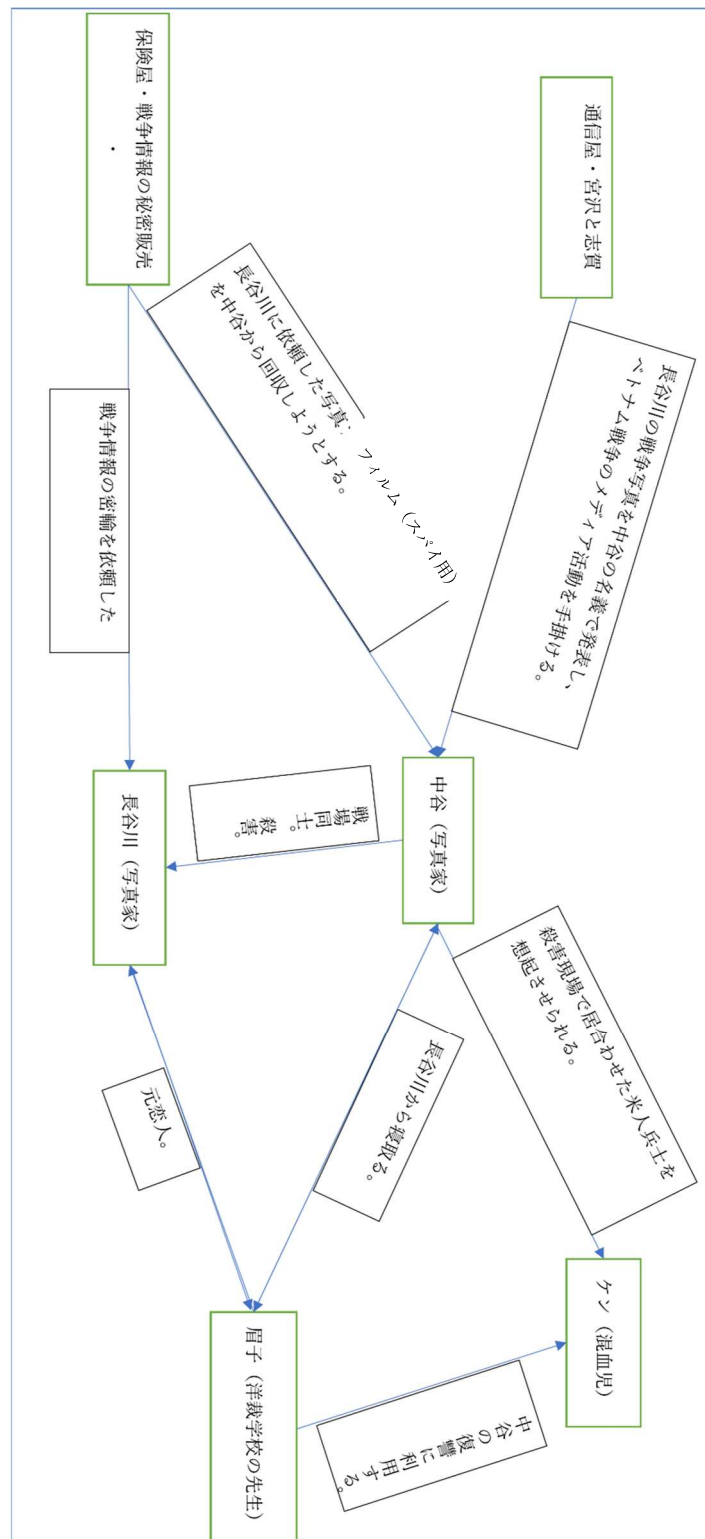
以上、『裏切りの季節』における大和屋の実験的な実践として、照明・運動の演出・写真を取り上げた。それらに共通するのは、事物と現象をそのまま記録してスクリーンに映し出すと同時に、多くの手段を用いて「もう一つの現実」へと繋がらせる虚構化の姿勢だと言える。相対的に、物語は中谷に対する眉子の復讐という直線的なものであるが、照明や演出による空間の変異、運動による人物の陰謀、特に写真による異質さの体現など、本章でとり集められたそれらの特異点の断片化は直線的な物語を映像化する際に、映像体験としての時間を不均質化するということになる。大和屋が志向する「恐怖映画」はその不均質な時間の中で、不意に驚かせるものだと、初監督作から定められたではないか。

『裏切りの季節』が大和屋の初監督作として公開された途端、日本映画を観ている人たちは満ちあふれた大和屋の才能に由来する異様さに気づかされた。それは従来の日本映画とは全く異なる意図と技法によって作り上げられた作品であることと、それ以後の日本映画に新しい傾向をもたらしてくれそうな予感をもたらしたことである。

『裏切りの季節』を初めて見たときには、衝撃が体を貫きましたよ。後半、マンションで延々と続く拷問シーンに、あの映画のテーマがはっきり出ているんじゃないですか。人間なら誰の中にもある危ないものが、たががはずれて噴き出したときの怖さ……それがあの拷問によく出ていたと思いますね。²²⁵

のちに大和屋と監督・脚本コンビを組んでロマンポルノのジャンルに良作を送り出した梅沢薫のコメントには既に重要なポイントが指摘されている。つまり、『裏切りの季節』による衝撃のキーワード「怖さ」あるいは「恐怖」は具体的な表象ではなく、「噴き出し」てくる感覚的なものから由来する。

²²⁵ 梅沢薫「鉈の暴力、ナイフの暴力」（前掲『ジライヤ別冊 大和屋竺』、128頁）



付録：『裏切りの季節』人物関係図

第五章 悪夢と恐怖——『荒野のダッチワイフ』

はじめに

大和屋竺の二本目の監督作『荒野のダッチワイフ』（1967年）は、初監督作の『裏切りの季節』を観て感心した国映のプロデューサー・矢元一行（別名朝倉大介）から資金をもらって設立された薄命の大和屋プロの唯一の作品である。「この二本を撮ったことだけでも、大和屋の名前は残るだろう²²⁶」と言われるほど、『裏切りの季節』と並置される彼の代表作である。

題材は具流八郎の一員として執筆した『殺しの烙印』に引き続いての殺し屋もので、ショウコウ（商一高）というコンビになった主人公たちの名前も次の監督作『毛の生えた拳銃』まで継続された。だが、ベトナム戦場を背景にする社会派的な『裏切りの季節』と比べると、『荒野のダッチワイフ』は東京という実在の地名がでるものの、すべての社会的歴史的背景が抜かれたまま、観客と共有できる歴史的かつ社会的な余地を残していない。ベトナム戦争のトラウマに支配される主人公を描く『裏切りの季節』に対して、『荒野のダッチワイフ』の物語は殺し屋のショウを中心にしたもので、初監督作における社会派映画の影響を完全に脱し、一切合切が架空的だといえる。ただし、中谷と同じように本作の主人公・ショウにも囚われているトラウマの「過去」が存在しており、物語も同時代性の性格が払しょくされたが、『裏切りの季節』と同じような、フィルム・ノワールの重要元素である罌・暗黒街と関連性を持ち、ショウと関係のある二つの「殺し」（恋人のりえの死と、仲からの調査依頼によって判明していく対象「さえ」の死）を混ぜ合わせながら進行していく。

本作は、初監督作『裏切りの季節』と共通点がありながら、それには劣らない別の驚異的完成度で当時賛否両論を浴びた²²⁷が、大和屋的な殺し屋ものの一作目としての『殺しの烙印』が「わけわからない」という理由で清順解雇事件の引き金になったように、本作全体の難解さもまた大和屋的な特異性として際立っている。言い換えれば、社会派映画やハードボイルドの殺し屋映画とは一見離れた『荒野のダッチワイフ』は、大和屋の「恐怖映画」の結晶体でもある。「ぼくは映画は悪夢でなくちゃいけないと思うんです²²⁸」と主張した大和屋のこの代表作は、文字通りの悪夢の映画であった。

大和屋の「恐怖映画」と悪夢との理論上の関係はシュルレアリスムを中心に、第一部ですでに分析した。映画作品内の具体的な現前として、『荒野のダッチワイフ』は悪夢の映

²²⁶ 福岡健二「『裏切りの季節』まで 序論的なノート」（前掲『ジライヤ別冊 大和屋竺』、148頁）

²²⁷ 高橋洋によると、『荒野のダッチワイフ』の公開当時、「そのシンプルで大胆な構成が賛否両論を浴び」、「月刊成人映画」で特集も組み立てられた（前掲『大和屋竺ダイナマイト傑作選・荒野のダッチワイフ』、126頁）が、その雑誌は見つからないため、当時の批評は不明のままである。

²²⁸ 前掲「大和屋竺インタビュー②」、45頁

画——あるいは悪夢的な映画——に共通する特異性に満ちている。物語上、本作はアンブローズ・ビアスの短編小説「アウル・クリーク橋の一事件²²⁹」から着想され、死刑に処される主人公の瀕死体験を死の瞬間の前に描いた。それだけではなく、時間の流れを不均質に延長させるところも援用した。映像上、『裏切りの季節』のミニマリズムの撮影手法とは違い、『荒野のダッチワイフ』では手持ち移動の長回しのショットが複数見られるほか、矛盾と反復の挿入カットも存在する。異質な挿入ショットは明らかにブニュエルのシュルレアリスムの代表作『アンダルシアの犬』（ルイス・ブニュエル監督、1929年）を踏襲するもので、長回しも時間を完全化させるようなバザン的な長回しではなく、どちらかというと、『皆殺しの天使』（ルイス・ブニュエル監督、1962年）における取り憑かれたブルジョアの間に遊走するカメラの長回しか、溝口健二のような不穏な長回しに相似している。

ここで問題になるのは『荒野のダッチワイフ』が映画、夢、現実三者の関係に対してもたらす示唆的な思考である。

その三者の関係は長きにわたって論じられてきた。まず一旦理論に戻ると、シュルレアリスムについて、超現実を「人間の無意識、夢、非合理を包摂するオルタナティブな現実」として、「コラージュ的な構築とオートマティックな受容という […] シュルレアリスムの錯綜した表現の原理もまた、意識的なフィクションの構築と客観的な事実の記録という二つの身振りの関係から成り立つドキュメンタリーの原理に近い」と河上春香は指摘した²³⁰。それは現実の観察と再構築という点においてアド・キラーの映画のシュルレアリスム理論に引き継がれたと言えよう。同時に、それは映画哲学の領域で、映画を見ることと夢を見ることの相似性に由来するとするならば、映画は想像の対象か、それとも知覚の対象かという問題に立ち会うだろう²³¹。

映画鑑賞のとき、知覚対象としての映画に映しとられた現実とは単なる写真的な指標としての現実の代わりに、夢に近いものに転じる。アド・キラーは映画の本質を「生の潜在的

²²⁹ 前掲『大和屋笹ダイナマイト傑作選・荒野のダッチワイフ』126頁

²³⁰ 河上春香「シュルレアリスムとドキュメンタリストの眼：1920-30年代のシュルレアリスムにおける観察への志向」（『人文研究 65』、大阪市立大学大学院文学研究科、2014年、137～159頁）

²³¹ この問題について、大石和久はサルトルのイマージュ論から出発し、アルベール・ラフエ、バザン、ドゥルーズの映画論における観客の想像と知覚についての論述を整理した。その結論は、想像と知覚を峻別するサルトルのイマージュ論は映画の場合、想像と知覚が同時に機能することで限界を見せ、さらに、バザンとドゥルーズは映画を完全なる知覚の対象とすることで、サルトルの理論を反転させたものになる。（大石和久「映画の想像力の問題：映画とサルトルのイマージュ論」（『北海学園大学人文論集 36』、北海学園大学人文学会、2007年、203～227頁）。「バザンが映画に見たのは、（中略）、人間の眼に忠実な現実ではなく、人間の眼を超えた現実であったのであり、単なるリアリスティックな現実ではなくシュルレアリスミックな現実であり、要するに、人間中心主義的に把握された現実ではなく、人間を超えた現実であったのだからである」。（同 225頁）

内容を夢見る表現手段²³²」と定義したが、『荒野のダッチワイフ』を始めとする大和屋の作品は夢を取り扱う映画として理解できよう。夢に関わる映画を例にあげると、『飾窓の女』は最後にウォンリー教授が眠りから目覚めるショットによって時間を逆戻りさせるのであり、『アンダルシアの犬』は全編にわたって時間を跳躍することなしに飛躍的なカットによって夢の質感を継続させるのである。それらの技法が『荒野のダッチワイフ』に混在する。つまり、時間の跳躍（幻想や逆戻り）も見られながら、全体的に一つの大きな幻想、もしくは夢のように感じられる。特に、結末が映画冒頭のシチュエーションを反復するというメビウスの帯のような無限性は、大和屋の志向する「悪夢」の重要要素である。

『荒野のダッチワイフ』にはベトナム戦争やメキシコ革命などの第三世界のような、国際的な現実が存在しない。高橋洋が見出した「もう一つの現実」はむしろ断片的に挿入された妄想によってもたらされた映画内の異質の時間のほうにある²³³。これは『荒野のダッチワイフ』が大和屋自身でプロダクション会社を立ち上げて——一本で会社は消滅したが——作られた作品であるという意味で、集大成ではなく、最も大和屋の個人色彩が濃いためでもある。

『裏切りの季節』においては時空間は眉子の寝室においてしか変異しない。それを起こしたのが中谷のトラウマを謎めきながら現前させた戦争写真であるなら、『荒野のダッチワイフ』においては空間の変異は不明瞭だが、時間上の変異は全体にわたって継起している。そこから大和屋的悪夢の原理を明らかにすることが本章の目的になる。

映画は、不毛な荒野で主人公・殺し屋のショウが依頼主の仲と待ち合わせするシーンから始まる。二人の会合の中で突然、「三時だ」とショウが呟いて立ち止まる。すると画面は横から彼の顔へと近づき、女の凄まじい叫び声とともに、カメラが急に荒野へと飛びまわる。やがてぶら下がって揺れている受話器、三時を示す時計台などの画面に次々とジャンプしていく。その部分から既に、映画の時間が乱れ、狂っていることがうかがえる。

不動産屋の仲から「さえ」という女の救出の依頼を受け取り、ショウは調査、その拉致を企てたのが元の恋人・りえを殺した元相棒のコウであると気づく。ショウはコウへの復讐の幻影を追う。りえの死に呪縛されたショウは最後に、コウを手もなく殺した夢から、コウに殺される現実に戻された。ショウが死んだ後に、冒頭の依頼は何事もなかったかのように繰り返される。新しい殺し屋に、仲はこの町の名物「ダッチワイフ」の店を紹介する。人形のように様々な姿で横になっている女の子を次々と撮るロングテイクで、幕を閉じた。

²³² アド・キルー『映画のシュルレアリスム』（飯島耕一訳、フィルムアート社、1997年、18頁）

²³³ 前掲『大和屋筈ダイナマイト傑作選・荒野のダッチワイフ』126頁。「襲撃後の不可解な朝、体を拭くショウの姿がジャンプ・カットでふいに現れてはふいに消える。まるで忍者映画の原始的なトリックのように。映画が作り上げた偽りの滑らかな時間とは異なる時間が、物質的に強調される。妄想とは一つの時間のありよう、もう一つの現実にはならない」。

不気味な人形とファム・ファタル

時間の変異は時系列的な混乱をもたらす。これは悪夢の映画における夢の第一原理であろう。第一章で触れた『三階の他人』や『飾窓の女』は悪夢を題材にしているフィルム・ノワールであるが、それらは冗長な回想という形で映画の時系列を一度折り畳む。大和屋的な悪夢は全体の時間においてそれよりはるかに複雑なものであるが、フィルム・ノワールの悪夢感に影響されている。『裏切りの季節』では、「スポッと登場する」人物による恐怖の現前について分析したが、『荒野のダッチワイフ』の場合、それはサスペンス感を醸し出すのみならず、時間の混乱地帯に踏み込む兆候でもある。ショーウィンドウの硝子を隔てたマネキン人形の幻惑的な静物ショットの次に、急にショウの隣に立ち寄ってくる美那の登場は、鏡像からの複製に通じ——美那の人形化は最後に明らかにされるが——『飾窓の女』の冒頭を借用したかとすら考えられる。『飾窓の女』の魔性の女アリス（ジョーン・ベネット）のように、美那もまた陰謀を仕込まれてショウに死の危険をもたらしてくるファム・ファタル的な存在ではあるが、山田宏一がフィルム・ノワール作品に出演するハリウッド女優の肉体そのものを暴力性と同様に重要であると指摘した²³⁴のに対して、『荒野のダッチワイフ』の本当の暴力は、シュルレアリスム的な「オブジェ」における女と人形の相互変化に由来している。大和屋のオブジェは主体を解体するだけではなく、逆に主体を攻撃する異時間の産物となる。この大和屋的な特異性は本作に最も体现されたのである。

『荒野のダッチワイフ』のタイトルにもあるダッチワイフが如何にそのようなオブジェとして機能していたかを見てみよう。まず、本作においては、「ダッチワイフ」自体が無意識の産物であるように見える。赤塚敬子は大和屋の構想メモから関連部分を引き出し、「ありふれた日常生活の中で女がダッチワイフになり、また平凡な女であり続ける姿が描かれ、そこには乾いた不気味さが漂う」とまとめた²³⁵。それで「この町の名物にダッチワイフってのがありましてね」という仲の最後の科白が、結末の売春宿で眠っている各々の女性たちを指すと解釈された。通常、「ダッチワイフ」は性交に付する女性人形だが、本作では赤塚の言うとおり、映画内の女性が人形化した比喻対象というよりも、「人形でありかつ人間であ²³⁶」り、意味と物体性の両方が解体されたものになる。言い換えれば、『荒野のダッチワイフ』に登場する女たちは全員ダッチワイフであり、ダッチワイフは生

²³⁴ 山田宏一『美女と犯罪：映画的なあまりに映画的な』（早川書房、1989年、25頁）。「女の肉体と暴力——まさにその映画的な美の極限であるがゆえに——映画の最も大きな魅力でありつづけていることはまた確かなのである」。

²³⁵ 前掲「大和屋笠試論：『裏切りの季節』と『荒野のダッチワイフ』における「オブジェ」」73頁。引用対象は早稲田大学演劇博物館所蔵の『『荒野のダッチワイフ』構想メモ』（148号）だが、筆者はそれを入手できていない。

²³⁶ 同73頁。

きている人間の女性として理解できるのである。それで問題になるのは、人間の生身と人形のロボット性が中間的な混沌（つまり、人形が映されるがそれは生身の女性だと錯覚されそうで、生身の女性が映される時、彼女たちは人形のように振る舞う）をもたらし、それらを矛盾しながら統合する一つの全体、ダッチワイフ女は大和屋的な悪夢にどのように現前するかということである。

ダッチワイフ女という中間的な関係性は生身の女としては無論、他にはダッチワイフ的な形でも登場するが、彼女たちの正体について観客には有力なヒントが与えられる。それは、マッチ箱とそれに刷られる女性像である。この手がかりは映画内では断片的に出現するため、初めての映画鑑賞ではそれを辿ることは難しいだろう。しかし、これもまた大和屋的な悪夢がシュルレアリスム的な無意識の作用とは相違しているところにほかならない。つまり、自分とダリの夢を素材にしているブニュエルの『アンダルシアの犬』における構造的な曖昧²³⁷とは違い、ダッチワイフ女は本作内で反復し、物語上でも陰謀の一部として論理化されている。かくして、シュルレアリスムにおけるオブジェとしても機能すると同時に、サスペンスを引き起こす爆弾としても機能し、緻密な犯罪映画の構造を作っている。マッチ箱に印刷された女性像は、その集約として捉えることができる。

マッチ箱の最初の登場は、実際画面に映される前のものである。冒頭、ライターで火をつけられなかったショウは、仲から仕事を受け取った後、早口²³⁸で「マッチを貸してくれ」と言う。映像ではそこで切り替えされたが、シナリオでは「目かくしした女の顔の絵柄²³⁹」と書かれている。従って、観客は尾行するチンピラと喧嘩するときのクローズアップ（図 5.1）まではその絵柄の正体は判らないのである。このシーンの会話も謎めいていた。



図 5.1

²³⁷ 四方田犬彦『ルイス・ブニュエル 増補改訂版』（作品社、2022 年、24 頁）

²³⁸ 港雄一が扮するショウは映画全編を通して早口で喋っている。科白の聞き取りにくさは大和屋作品において最も酷いかもしれない。この早口は大和屋の演出に、港雄一の演技法がつけ添えた効果だと推測されるが、この効果をもたらした不明瞭性は大和屋的なハードボイルドの特徴でもある。これについて、第六章で分析する。

²³⁹ 前掲『大和屋笠ダイナマイト傑作選・荒野のダッチワイフ』130 頁



図 5.2



図 5.3

ショウ：なんで目かくししてなきゃなんねえんだってきいてんだ / チンピラ：お
っかねえことを平気に言う人だぜ、あんたは / ショウ：何がおっかねえんだ？ /
チンピラ：目かくしした、じゃねえだろう。目かくしされたんだろう。²⁴⁰

目かくしを「する」と「される」の違いは能動態と受動態の文法的な遊びに由来するが、このシーンにおける真の対比は目かくししたと言い張るショウと、目かくしされると言い出すチンピラとの間にある。このシーンに次ぐショットは顔全体を隠して押さえつけられるさえについてのショウの回想であり、目かくしの女性はこの瞬間、さえと同一化することになる。ショウは目かくしに関する能動態に執着することで、その回想の主体性を取り戻そうとするかのように思えるが、チンピラの主張はむしろ観客と同様に、その女性が暴行される対象として同情する反応である。観客もまたチンピラと同様に、ショウの異様な思い込みに気づく。

しかし、この同一化は次のマッチ箱の登場によってまた解除される。午前三時の殺し合いをコウと約束したあと、ホテルで一休みをするショウはロビーでマッチ箱を渡された。そのマッチ箱には両目ではなく胸を手で隠している女性が刷られている（図 5.2）。警戒しているショウが銃を構えて個室に入ると、美那はその女性像と同じポーズで待っている（図 5.3）。ここでは、マッチ箱の女性像は美那と同一化していることになり、美那の鏡像

²⁴⁰ 前掲『大和屋笹ダイナマイト傑作選・荒野のダッチワイフ』133～134 頁。映像に合わせて添削あり。

として機能する。この鏡像から実際の人物の登場は前に触れたように、『飾窓の女』に使われたフィルム・ノワールの悪夢の入り口の兆候として、マネキンから美那が登場する場面で反復されている。物語上、美那は相手のコウがショウの周りに仕込んだスパイであることを考えると、最初の目かくしの女性像も罠だと予感させられる。『荒野のダッチワイフ』の謎解きはそれほど明快なものではないが、最初に登場した仲が最後の黒幕であり、ショウを死に陥れることが目的だとしたら、そのマッチ箱はあえてショウに回想させるために設置したものとしてしか考えられない。しかしながら、仲の目的は不明であり、どこからショウのトラウマを知っていたかも説明されないままである。

ここで、『映画王』のインタビューでも取り上げられた『殺しの分け前/ポイント・ブランク』（ジョン・ブアマン監督、1967年、以下は『ポイント・ブランク』）に言及しなければならない。その映画は、ハードボイルドの有名なシリーズ「悪党パーカー」の映画化²⁴¹第一作目で、1968年2月、すなわち『荒野のダッチワイフ』の翌年に日本で公開された²⁴²ため、大和屋はシナリオ段階でもまだ見ていなかったと推測される。けれども主人公のウォーカーの死の寸前の幻想を描くオープニングエンドや、仲のような黒幕が最初に任務依頼人として登場する構成など、『荒野のダッチワイフ』と非常に似ている²⁴³。『ポイント・ブランク』の原作はただ自分を裏切った元仲間を復讐し、再度の強盗を図って金を奪い返すというハードボイルドの犯罪小説の内容だが、映画はフラッシュ・バックや、奇妙な演技と演出によって『荒野のダッチワイフ』のような不明瞭な構造を作り上げた。「時間」の分析について第二節でおこなうが、ここでアンジー・ディキンソンの演じたクリスに注目すると、『荒野のダッチワイフ』のダッチワイフ女オブジェの特異性が判るだろう。つまり、あまりにもウォーカー（リー・マーヴィン）の要求に従い、危険を冒してウォーカーの復讐に献身するクリスは、後半のフラッシュ・バックによって明らかにされるウォーカーとの愛人関係に殉じて行動するのに対して、『荒野のダッチワイフ』の美那はショウを裏切り、りえはショウに仕掛けられた罠の肉餌となり、さえはコウとの不倫関係でショウを欺いた。『ポイント・ブランク』の黒幕であるヨスト（キーナン・ウィン）はウォーカーを利用しているが、クリスとは無関係のままであるのに対して、『荒野のダ

²⁴¹ 小鷹信光・逢坂剛『ハードボイルド徹底考証読本』（七つ森書館、2013年、48～50頁）。小鷹信光は「パーカー」シリーズの邦訳者として、映画化の経緯について語っていた。特に、『殺しの分け前/ポイント・ブランク』において、原作の主人公の名前「パーカー」ではなく、「ウォーカー」に変えたのは原作者スタークが無断の映画化に怒っていたからという逸話もある。

²⁴² 1968年2月号の『キネマ旬報』の「新作グラビア」に取り上げられた。

²⁴³ 大和屋の言明を以下に引用する。「とんでもない。『ポイント・ブランク』にはありません。……それにしても、ベッドを撃つところ、リー・マーヴィンの髪の毛が逆立って、淋しさがあってよかったな。ぼくあの頃の映画は若気のいたりでいやです。『ポイント・ブランク』のような大人の映画が撮りたい。悲しくて淋しい映画が撮りたいですね。」（前掲「大和屋竺インタビュー②」42頁）『ポイント・ブランク』と『荒野のダッチワイフ』の相似の原因はまだ不明だが、明らかに相似の事実はある。

『ダッチワイフ』の仲はマッチ箱を提供する店の持ち主として、三人の女とも介してショウを利用することになる。この不明瞭だが非常に緻密で犯罪小説的な構造は大和屋のハードボイルド的な側面に由来し、そのなかで出沒するダッチワイフ女はシュルレアリスム的なコラージュの産物になる。マッチ箱の女性像はダッチワイフ的なものとして、カッティングによってそのコラージュが成されるが、最も直観的なコラージュはさえを救出したあと、ショウが彼女を愛撫してキスするショットで現れる。



図 5.4



図 5.5

図 5.4 に示した通り、ショウの手を追っていく長回しのカメラに映ったのは、みずみずしい太ももから、急に人形になり、紙の皮膚が手に触れられるにつれ粉々に碎けていき、最後にマネキンの頭部になり代り、ショウに唇を覆塞がれる女体である。このコラージュに添うように、本作中の女たちもマネキン、ダッチワイフのように無機的な死を遂げていく。このシーンによって本作の女性人物とダッチワイフとの関係が提示され、そこではマネキンの硬さと紙人形の脆さの同時性が表現されている。見世物の装飾性と愛欲の対象の儚さが混ざり合う暗喩関係といってもいい。その表現も非常に多様である。例えばマネキン、ダッチワイフの暗喩としての意味も完全な停止ではなく、身体の麻痺と幽閉による病氣から死への移行を内在しており、口を塞がれたりえ、目隠しされたさえがマネキン＝ダッチワイフにさせられた状態においても、幽閉から死に至る移行が暗喩的に提示されていたのである。しかし、このコラージュが大和屋的な悪夢の中で機能するのはその死の暗喩だけではない。『裏切りの季節』において最後の時空間を変形させる戦争写真のプンクトゥムのように、ここで問題になるのはショウが生身のさえにキスしている際の無自覚自体

である。その異様さを認識していない彼はマブゼ博士に催眠術を施されたかのように、夢遊状態に陥っているのである。のちにショウの瀕死時の幻想と判明するこの部分は、主人公の無自覚によって『アンダルシアの犬』のピエール・バチェフや、クリスに強打されても平然としていた『ポイント・ブランク』のウォーカーに共通する。眉子が仕掛けた義手を見て驚きの表情を見せた『裏切りの季節』の中谷と違い、ショウはこのコラージュの変異に気づいていなかった。

恐怖感を与える不気味な人形はサブカルチャー的なモチーフとして多用されてきた。最も有名なのは、大きな人形を意味する、一世風靡したフランスのグラン＝ギニョールの演劇だと考えられる。それは人形劇の劇場を受け継いで開演するシアターのことで、人形を登場させるわけではなく、悪夢を原理にしている恐怖の媒体であった²⁴⁴。人形劇ではないが、グラン＝ギニョールの巨匠アンドレ・ド・ロルドの短編小説から、人形のモチーフは散在している。例えば「蠟人形」の一篇は、夜の蠟人形館で肝試しを約束した若者たちの話である。仲間に嫌がらせをするつもりだったが、強がりをしていたピエールを発狂させてしまい、煽動者のエドモン・スチュリエは結局殺された²⁴⁵。他にも「デスマスク」や精神病人の女性など、死に追い詰められた人物も、人形化させられたとも言えよう。人形は映画にも頻出する。腹話術人形をモチーフにした²⁴⁶『夢の中の恐怖』（チャールズ・クライトン監督、1945年）の五番目のエピソードは、ヒッチコックの『サイコ』（1960年）のノーマンのような精神分裂症のサスペンス劇に作り上げられた。

なぜ恐怖話において人形のモチーフが多用されるのだろうか。それは、フロイトの精神分析における「不気味さ」に最初の例を挙げたE・イェンチュの人形論²⁴⁷につながるもので

²⁴⁴ フランソワ・リヴィエール、ガブリエル・ヴィトコップ『グラン＝ギニョール：恐怖の劇場』（梁木靖弘訳、未来社、1989年、44頁）。「要するに古典悲劇のかなめである板挟み（ジレンマ）を背景に押しやった典型的グラン＝ギニョール劇は、その代わりに不可抗力の運命を選び、すでにロマン主義が試みていたように古代の伝統と結びついたのである。葛藤を爆発させる起爆剤になるのは宿命の介入——あるいはその裏返しで不介入——である。われわれを最も不安にさせる悪夢の本質とは、言葉が初めに持っていた意味での疎外であり、これがあらゆる恐怖の媒体となる」。

²⁴⁵ アンドレ・ド・ロルド『ロルドの恐怖劇場』（平岡敦編訳、筑摩書房、2016年、「蠟人形」19～34頁）。ド・ロルドの短編小説はフランソワ・リヴィエール、ガブリエル・ヴィトコップに指摘されたグラン＝ギニョールの明確な様式に従っている。彼は簡潔な筆触で、物語の進行を快く進ませる。グラン＝ギニョール劇の基本要素（合理的な動機づけと状況の唐突さ（同書「5 技巧と素朴のはざま」））も含まれている。

²⁴⁶ 稲生平太郎・高橋洋『映画の生体解剖：恐怖と恍惚のシネマガイド』（洋泉社、2014年、「腹話術人形もの」300～301頁）

²⁴⁷ H・ベルクソン、S・フロイト『笑い・不気味なもの』（原章二訳、平凡社、2016年、237頁）。「E・イェンチュは特権的な例として、「一見したところ生きているとおもわれる存在が本当に生命があるのかどうか疑わしいケースと、それと逆に、生きていない事物がもしかしたら生命があるのではないかと疑わしいケース」をあげている。蠟人形、からくり人形、そして自動人形が与える印象を引き合いに出して、そのように言うのである」。

ある。フロイトは不気味さにもたらされた不安の感情について、イェンチュの言った知的不確かさではなく、欲望と確信を源とする²⁴⁸ことで、人形からドッペルゲンガーに関連していく。人形の不気味さを分析することより、その不気味さの体験自体を重視しているのはブニュエルの人形論である。青年時代に参加していた『ドン・キホーテ』関連の人形劇について、ブニュエルはこう述べた。

そして、ドン・キホーテが本物の人間と人形を混同している時に問題が生じていることを取り扱っているからだ。ドン・キホーテは操り人形たちの中で生じていることは本当だと信じて、ドン・ガイフェロスとメリセンダを助けるために剣を抜いた。老練家が彼を静めようとした。「ドン・キホーテ、注意してください。それは本当でなく、その人形たちで私たちは儲けているんです」。しかし、ドン・キホーテの内部では、幻影は真実より強かったのだ。そして小さい芝居をすっかり壊してしまった。²⁴⁹

以上の引用が示したブニュエルは同様に、幻影か真実かの中間性を理由に人形、あるいは人形劇を面白がっていた。大和屋も「ロボットと人間のきわきわのところが一番面白い²⁵⁰」と、同じ態度であった。つまり、彼らは人形に対して不安を感じたのではなく、人形と人間の中間性、さらにそれに対する人間（ここでは劇内人物と観客）の異様な感情と衝撃にしか興味が沸かないのである。しかし、ブニュエルの映画には人形が登場しない。彼が無意識に布置するイメージの迷宮には人形の姿が見られない。なぜなら、ブニュエルの人物と中間性を為すものは人形ではなく、昆虫であるから²⁵¹。

にもかかわらず、大和屋の作品内にそれほど多くの人形が登場する（本作の他に、『裏切りの季節』の義手、『愛欲の罟』の人形殺し屋）のは恐怖話との親近性に由来するだけでなく、ブニュエルも述べていたような人間と人形の中間性というモチーフが、ここまで繰り返し強調してきた幻視性という「恐怖映画」の重要特徴と関連するのである。また、『裏切りの季節』における写真の問題と同様に、『荒野のダッチワイフ』の中で、人形の不気味さが如何に映画内人物をも影響するかについて、大和屋は演出を練り上げる。

²⁴⁸ 同 245～246 頁

²⁴⁹ ルイス・ブニュエル[述]、トマス・ベレス・トレント、ホセ・デ・ラ・コリーナ著『ルイス・ブニュエル公開禁止令：Interview』（岩崎清訳、フィルムアート社、1990 年、29 頁）

²⁵⁰ 前掲「大和屋竺インタビュー②」43 頁

²⁵¹ この点について、ブニュエル自身も認めていた（「私には昆虫学者の側面があるのです」（聞き手はアンドレ・バザンとジャック・ドニオル＝ヴァルクローズ。初出は＜カイエ・デュ・シネマ＞第 36 号（1954 年 6 月号）。『作家主義：映画の父たちに聞く 新装改訂版』（カイエ・デュ・シネマ編集部編、奥村昭夫訳、フィルムアート社、2022 年、331 頁）。日本のブニュエル批評でも、阿部嘉昭による整理したうえでの展開は見当たられる。（阿部嘉昭「ブニュエル VS 松本人志」（『ユリイカ 詩と批評』第 32 巻 12 号、書肆ユリイカ、「ブニュエル生誕 100 年記念特集」2000 年 9 月号、208 頁）

『荒野のダッチワイフ』においても、ブニュエル映画の昆虫的な感覚に影響されたと思われる箇所もある。それは蠅と蛆虫のショットである。それもコラージュによる死の表象にほかならない。

『荒野のダッチワイフ』の人形、すなわちダッチワイフは相似とコラージュの産物として、映画内人物を呪縛している。もう一箇所、このことに該当する部分がある。仲の暗室に浮き上がった白痴の老人がダッチワイフを相手に楽しんでいる場面である（図 5.5）。ここでコラージュされたのは録音された女の悶絶の声と歌声である。そのあからさまな異様さを認識できない老人の狂気は、後半のショウのそれを暗示しているのではないか。それならば、大和屋のダッチワイフにおける真の不気味さはいったい何だろう。大和屋の演出はダッチワイフの破裂するコラージュを露出させたため、観客にとって人形が本当に生きているかどうかの知的な不確かさはなかった。映画内人物（ショウと老人二人がいるが、特にショウ）がそれを認識していないことに対して、観客はそれに違和感を覚えざるを得ない。私たちが不気味に思っているのは人形の存在のほかに、ショウの行動でもある。なぜなら、ショウの行動原理は幻影に惹きつけられた人間のものであり、それに対する不安は見せ物、もしくは人類学中心の映像が見せられる際に、現実性と幻想性が通底する驚異に由来する²⁵²。その種の不気味さをもたらす大和屋の人形・ダッチワイフは他作品でより際立つ。大和屋がシナリオを担当した『大人のオモチャ ダッチワイフ・レポート』（曽根中生監督、1975 年）も、1973 年に発表された小説「ダッチワイフ²⁵³」も、ダッチワイフと生身の女との中間性を取り上げることで、その幻に夢中になっている男を描き、『荒野のダッチワイフ』よりも詳しく男たちの病的な執着を展開させた。本作の美那のように飾り窓の前の登場と誘惑はなかったが、その人物の行動原理には不思議な怪奇性がまわられている。これが大和屋のダッチワイフー女の本当の力だとも言えよう。

『荒野のダッチワイフ』では、人類学的な驚異は前述した不明瞭だが緻密な陰謀に包み込まれており、少し希薄に感じられる。物語の反転の鍵は、彼が嫌悪していながらも惹きつけられる美那によって遂げられた裏切りであり、物語の進展はショウの病的な執着が利用されて危険に誘惑されて死に向かわされるという、陰謀の構造になる。したがって、美那は単なる不気味な人形と同時に、ファム・ファタルとして機能している。女とダッチワイフが同一化している夢をショウが見ていると解釈するならば、ショウ自身によって作られた夢が彼に逆らって攻めてきたことになる。『荒野のダッチワイフ』における最も重要な問題、すなわち悪夢の映画時間にもかかわっているが、本作のダッチワイフー女にもたらされた不気味さは以上分析したように、その中間性から幻影を見る男の行動原理の見せ物性と、フィルム・ノワールのファム・ファタルの誘惑と危険の融合によって醸し出される。

²⁵² 「驚異はそこで二つの結ぶ連結線の役割を果たして、それと気づかないほど自然にその通路は作られている。『吸血鬼ノスフェラチュ』の蠅食い男は、蟻喰いカヴィロンドスや、『イースター島』の彫像やレブラと同じくリアルであり、『ゴーレム』と同じく真実である。『世界残酷物語』の怪物たちは、『死の砂』の恐ろしい獣らと、どう異なっているというのか？」（前掲『映画のシュルレアリスム』65 頁）

²⁵³ 大和屋竺「ダッチワイフ」（『小説宝石』6 巻 9 号、光文社、1973 年 9 月、192～209 頁）

不均質な時間と悪夢

以上、悪夢の入り口として本作におけるダッチワイフ―女を分析した。映画の悪夢に入り口があるということは、ラングの『飾窓の女』でも体现されていた。同じ理屈でいうなら、時間の逆戻りによってその悪夢の出口もあるように見える。ほかのフィルム・ノワール作品では女がポツンと登場するものの、主人公が巻き込まれる悪夢が終わることなく、死で終わることがほとんどである（『恐怖の回り道』など）。しかし、コンティニュイティを原理とするハリウッド映画は物語上の不明瞭性を理由に、悪夢的な映画に位置づけられるとしても、悪夢としての映画とは言い難い。なぜなら、夢の原理はまずコンティニュイティの原理と相反し、不連続かつ自由なのである。『荒野のダッチワイフ』についてはやはり、物語上の悪夢的な映画ではなく、夢としての映画を作る第一人者のブニュエルを引用することになる。

映画は、扱う者が自由な精神であると、すばらしいが危険な武器になります。それは、夢、感情、本能の世界を表現するための、最高の道具なのです。映画の映像の産出メカニズムはその機能の仕方から、人間がもつあらゆる表現のなかでも、ひとの脳の働きに最も相似したものであり、またはさらに言えば、夢の状態にある脳の機能を最もよく模倣するものです。（中略）スクリーンで、さらにひとのなかで始まるのは、無意識という夜への潜入になります、映像は、夢のなかとおなじように、ディゾルヴやフェードアウトをつうじて、現われたり消えたりします。時間と空間は融通性をもち、意のままに収縮し、拡張します、時間の順序や相対的な継続時間は、もはや現実に対応することはありません。一個の円を描く運動は、数分、または数世紀にわたる、時の経過です、そして運動は停滞に速度を与えます。²⁵⁴

ブニュエルは映画の普遍的な原理について、脳の無意識あるいは夢との相似性を強調した。カッティングがある限り、時間と空間の融通は基本的な現象だと思われるが、ブニュエルはコンティニュイティ、すなわち連続的な錯覚を作りだすためにその融通性を利用することのかわりに、不均質な時空間を創り出す可能性を、映画という媒体から見出した。それに影響を受けたのがアド・キルーの映画論²⁵⁵だが、映画を自己表現のために使う道具として見なしているブニュエルにとっては、どのように夢のような映画、あるいは不均質な時空間の映画を作るかがより重要である。時空間の不均質性は『裏切りの季節』では時空間の変異と化しているが、『荒野のダッチワイフ』の場合、より映画全体にわたっている特異性になる。

時間の混乱は、冒頭部分、りえの死と現在の間から「三時」という特定の時間への飛躍

²⁵⁴ ルイス・ブニュエル『ルイス・ブニュエル著作集成』（杉浦勉訳、思潮社、2006年、「ポエジーの道具としての映画」197頁）

²⁵⁵ 第三章の「悪夢のような体験」ですでに言及したので、ここは絮説しない。

が既に行われていたことと関連している。さらにこの映画は「三時」に起こった出来事のみを描いたと言っても過言でもない。一見、人物の行動にあわせて物語の時間が進んでいるように思われるが、度々「三時」や「りえ」を提示することによって、人物の行動が連鎖しなくなり、作品が全体的に非連続性や「死」で表象されているということがわかる。「死」とは作品全体から浮上する回想的な感覚、あるいは全体的な時間の特性のことを指すが、それは存在の消滅というより、五感が動かない身体的な死、または閉鎖的な状態というほうがふさわしい。

『裏切りの季節』の場合、根源としての中谷の戦争トラウマは写真の形で現前化されたのみならず、時空間に影響を与えて変異を起こしたが、現実と異時空間との分別は割と明晰に演出されていた。『荒野のダッチワイフ』において、主人公ショウの過去にトラウマを引き起こさせる根源は謎の形で現前されていないながらもショウに影響を与えている。その代わりに、あるトリガーに触発されてからショウは自分の過去に引き戻され、映画の時間と空間にも異変が突然引き起こされる。そのトリガーのひとつが「三時」という時間で、りえが殺された事件の発生時間として過去の根源となっていると考えられる。「三時だ」と呟きながら立ち止まったショウのアップショットの後に、細かいカッティングワークで呈示された三時に関連するモンタージュは根源から影響を受けた時間の混乱そのものである。ここで「三時」のトリガーは明晰に提示されたが、挿入されたモンタージュと冒頭の荒野の時間とは現実と妄想との関係だと言えない。なぜなら、映画の最後に仲の依頼が繰り返され、仲がダッチワイフを取り扱う店主であることが判明したことで、さえを取り戻せという依頼は最初から存在していないとわかるためである。したがって、映画全編はショウの妄想か、現実世界と別の規律が保たれる幻想世界の時間となり、どちらかというところと妄想 1、妄想 2、妄想 3…という風に分割されていく。したがって、この映画全編は、まるで『裏切りの季節』の拷問シーンと同じような、ショウの自己再帰的な悪夢のように考えられる。つまり、恋人が殺されたショックから抜け出せないから、犯人に復讐するが殺されたという、自演と精神分裂の復讐劇の結論に達する。

『荒野のダッチワイフ』における様々な現象を全体から捉えるとき、その全体を「死の時間」と呼べるのは、映画の全篇にわたって、ショウの運命、ダッチワイフと同一化するりえ・さえなどの女性像、三時を反復させるジャンプカット、それらを「代表する」ことができるからである。つまり、ショウの死、りえ・さえの死と、三時にとどまった時間の死。しかし、『荒野のダッチワイフ』の全体が死の時間だとするのはそれらの死を包括するからではなく、映画のところどころに浸透し、人物の死、時間の死を導き出すからである。さらに死の時間は、ほかの作品まで延長されている。

「死んだ時間の中で最初にかサッと動く泥棒としての映画」に話を戻すと、『裏切りの季節』（66年）の終わり方、忘れられた黒い蝙蝠傘が風に乗って、幽霊的に地面の上を横移動するのもそれだし（『映画王』インタビューで大和屋は、この傘の動きが

人為的なものではなく、偶然の「神風」によるものと述懐している)、『荒野のダッチワイフ』(67年)で強迫的な時間として設けられた「3時」のその瞬間、ハンドメイドによるストップ・モーションの画柄ののち殺し屋・ショウの妄想が始まるのもそれだし、『毛の生えた拳銃』で悪無限に続く乱痴気パーティののち死んだ時間の向こう側に高と商が待ち人・司郎が近づいてくるのを幻想する、超越的に美しくトリッキーな場面(高と商の幻想には偏差がある)もそれだ。あるいは『殺しの烙印』(67年)の悪夢のような時間を掠める大和屋による主題歌「殺し屋の歌」自体もそれだし、『処女ゲバゲバ』(69年)のラスト近く、記念撮影のスチルが、カシャカシャというシャッター音を契機に、用心棒たちが「星」に殺される連続スチル写真となる件もそれだ。実は「それ」を表現したいという大和屋の方法的自覚は徹底していたのではないだろうか。²⁵⁶

上の引用で大和屋の方法論として捉えられたのは死の時間の中で動く泥棒としての映画で、例を挙げて分析を行い、のちにも作家論の視点から次のように結論をつける。「大和屋は時間を無限に微分できる異常な才能を有しているのではない。無限に細分化された無時間に近似する時間の中になおもうごめくものを恐怖として捉える天才²⁵⁷」。作品論に戻ってもう一度考えるなら、死の時間は映画の全体的な配置で、そのなかで動く泥棒は特異的な現象だといえるだろう。その点について、死の時間から映画の諸現象までの浸透、到達の方法として、カッティングワークと小道具などの側面から分析を行う。

『荒野のダッチワイフ』において多用されたジャンプカットは公開当時、賛否両論を浴びたといわれている。いたずらに読解を混乱させるという悪評に対して、映画監督・脚本家の高橋洋はこの技法を、「大和屋の狙いは現実と妄想を混同することにあるのではない。現実と妄想はただ単に並列される。そしてその境界はくっきりと明快だ²⁵⁸」と主張した。取り上げられたのはショウがコウと再会するシーンであった。さえの行方を街中で聞きまわっていたショウはようやくコウの経営しているバーを訪れ、りえの死以来の再会を果たす。繁華街のバーのなか、二人は泰然自若とした表情で会話をかわす。「三時にここへきてりゃ良いのか」と聞くショウから切り返しショットで、コウが「三時ちょっと過ぎにゃ、お前がその辺でくたばってるって仕組みよ」と答えた。ローアングルで撮影しているカメラのほうにショウがふと目を向けると、かれ自身がバーの床に倒れている画面が映る。その切り返しによって現実と妄想との境界を判断できると高橋はいう。

しかし、こうした境界を追究するまえに、この映画には“現実”というものが最初から存在していないのではないかと考えてみる必要がある。「さえ」と「りえ」が実在していな

²⁵⁶ 阿部嘉昭「大和屋 あるいはアレゴリーの天上化」(『月刊イメージフォーラム』、ダゲレオ出版、1994年、176号、148～149頁)

²⁵⁷ 同 150頁

²⁵⁸ 前掲『大和屋ダイナマイト傑作選・荒野のダッチワイフ』126頁。

い結末によってショウとコウの殺し合いそのものが覆されるようになった、とはどういうことか。ショウの死のあと、冒頭部分を反復するように、同じ荒野で、仲がまた一人の殺し屋と待ち合わせをし、試し打ちをさせる。この二人目の無名の殺し屋はコウのことを口にしたが、仲はコウが死んだと伝えると同時に、「この町の名物にダッチワイフってのがありますね」と説明した。こののち画面は屋内に切り替わり、一部屋にダッチワイフのように寝ている女たちが次々と映り、なかには「さえ」と「りえ」もいる。この結末を以て、ショウのトラウマの存在がその起点にある女の実在性によって疑問を投げかけられ、さらに“現実”が最初から存在していないことが証明されるのだ。それゆえ、この映画における混乱状態は現実と妄想の混ざり合いではなく、ダッチワイフの人形を愛する女と思い込んでいる男たちが全員巻き込まれていた幻想的で集合的な時間によっていると判断が下されるのである。

現実が最初から存在していないこと（冒頭部分の荒野も都市のメタファーとして理解すれば現実ではないとわかる）。そうであるなら妄想との境界も消滅する。一方、本作において時間が複数の時系列の間に飛び交っているのも確かだ。その時間の混乱とは一体何なのかについて、ジャンプカットに基づく時間ブロックの並列という概念を用いて分析したい。

物語がいかに時系列どおりの直線性で進まないのか。なるほど「今」と並行している「過去」が断片の形で挿入され、時系列は混乱する。ただしより精確を期すなら、過去・未来とつながらない時間がブロックとして散乱されながら並列されているというべきだろう。その散乱と並列の役割を果たしていたのは本作中に何回も用いられるジャンプカットである。

静止とは異なるこの停滞状態を示すべく、ショットは細かくカットされているが、完全に止まっている画面がないということに注目したい。冒頭の遠景ショットにおいて、侘しい荒野で微小な揺れをしている木々が目立つ。バーのシーンでは、ショウとコウとの無言の緊張関係を示すために、周りの客たちは静かに座っているが、少しずつ動きも見られる。ハエのショットでも細い足が動いている。全体の静止に対して、部分の微小な動きが目立っているのは、停滞状態の「死の時間」のなかで人物＝「物」が徒労に満ちてもがいているからである。りえの死が変えられない設定のもと、ショウの復讐さえも死のなかの微動のひとつに属してしまう。コウを銃殺する複数の幻想シーンも彼らの殺し合いと並んで「死の時間」のなかにあるひとつの時間ブロックに過ぎず、一連は同じことの繰り返し、あるいはそれに起因する無作為のものがきとして理解され得る。

以上のような時間ブロックの散乱的な並列によって、「死の時間」のような停滞状態が捉えられるようになる。流暢性を求めるハリウッド映画とは反対に、本作品の時間ブロックは隣接していながら互いに論理的な繋がりを持っておらず、同じ事物を表すショットが異なるところに挿入されることで、むしろ時間をあえて断絶させている。それは大和屋という時間の連続性と正反対の「死の時間」を表現する手法のひとつであろう。

前述したように、本作において「三時」という時刻は何回も特権化され、またつねに「死」と関連している。仲と待ち合わせの三時、りえが殺された三時、りえの死を発見したショウの三時、コウとの殺し合いの約束の三時、コウを殺す三時、コウに殺される三時。それらすべてはりえの死という、トラウマのような過去によって結晶化された三時であり、ショウを呪縛しているものでもあり、さらに多用されたジャンプカットによるモンタージュの根拠にもなる。

映画の冒頭部分からすでに「三時」の特権性は提示されているといえる。実際のカットと高度の一致を保った脚本からもう一度見てみよう。荒野で仲と待ち合わせしていたショウは合流したあとに、りえの死の記憶が三時の時刻によって浮かび上がった。

ショウ、足をとめる。／ショウ（つぶやく）：三時だ……／けたたましい女の悲鳴が荒野に響きわたる。／■振り子の様に揺れる電話の受話器　／■3時の大時計。チャイムが鳴っている　／■叫ぶ女　／■女を押し倒す男の手。下着を切り裂くナイフ。こぼれ出る胸　／■受話器を耳に当て、ポカンと立っているバーテン姿のショウ。喫茶店の光景に、女の悲鳴がひびく　／■元の荒野²⁵⁹

実際の映像では十四秒ぐらいしかない尺のなかに、画面は三時という時間を過去・現在関係なく重複させたように、四回も切り替えされた。尺の短いカットでありながら、「三時」と関連する「りえの死」の事件はそこに全て提示されていた。けれども互いに因果関係や事件の連鎖などのある論理的なカットとしては理解不能のため、この組み合わせは「三時」という瞬間に起こった出来事の、順番のない散乱状態のブロック集合体となるしかない。

ショウにとって「三時」の重要性は彼の自白からも伝わってくる。仲の依頼で久しぶりにコウと顔を合わせたバーのシーンで、ショウはこう打ちあけた。「三時まぢかになると俺の身体中のゼンマイは巻き上がってギンギンわめくんだぜ」。それ故、ショウのなかの時間が基づいていた丸い文字盤は時間の円環性の重要な根拠になり、その「三時」も終始弁別のないループとして理解しうる。簡単にいえば、ショウにとってすべての「三時」が、五年前のりえが死んだ出来事の繰り返しとなったのである。

時間の円環性が、止まったままではなくつねに動いている時計を前提にしていることについては、以下の文章にも取り上げられている。

ただしショウの体内時計で日々の円環の開始点（回帰点）となる「三時」とは「午後三時」のことであり（その時刻に彼の恋人りえが殺された）、一方「午前三時」は、実際にショウが死ぬ時刻だった（対決時刻として約束された「三時」を「午後三時」と早合点していたショウは、「午前三時」にナイフ使いのコウたちに急襲され、殺された）。つまり、「午後三時」がショウにとっての始原の時刻だとしたら、「午前

²⁵⁹ 前掲『大和屋笠ダイナマイト傑作選・荒野のダッチワイフ』127頁。

三時」は死という反世界が開闢される、裏側の始原の時刻だった。²⁶⁰

この引用によると、この映画の中で「三時」は午前と午後に分けられ、それぞれ独自の意味をもっている。りえの死は午後三時に起きた出来事のため——それは回想シーンにショウがりえのところへと駆け出したとき、窓外の白昼の背景からわかる——、三時になるたびに回想が引き起こされる円環の回帰点になる。これに対して、コウに急襲された午前三時は裏側の死への「始まりの時刻」である。つまり、文字盤に同じ「三時」と表示されていても、同じ時間を指し示していないため、死への「始まりの時刻」というのは時間ループから新たなループに、言い換えればりえの死からショウ自身の死へと転換する瞬間的起点になる。

確かに、三時がショウを呪縛しているとすれば、ショウが殺される三時は呪縛が必然的な結果まで辿り着いた瞬間になり、その瞬間は新たな時間の始まりを成す。しかし、本作品において死とかかわる三時はそれだけではなく、ショウの妄想のなかでコウを何回も殺したのも三時になるたびの反復強迫だったと考えると、「三時」は円環の終点と死への始点というより、散乱的な時間ブロック集合体、その共通の名称のように思われる。

丸い文字盤に基づいた時間の円環性（ループ）は、過去の時間が二度と戻ってこないという点において現実性を失うが、直線的な時系列に還元できない時間のブロックのばあい、複数のブロックが同じ三時を分解しているため「過去」は何回も繰り返され得る。例えばりえの死という「三時」が示されるとき、冒頭のジャンプカットに含まれる、ナイフに切られそうな女の裸身、前半の部分に挿入されたりえの笑顔のクローズアップ、電話しているところで口を塞がれたりえのショット等々、それらすべてが「りえの死」という三時を分解して指し示している。同じように、所々に挿入される、ショウがコウを銃殺するショットも、ショウの復讐願望の「三時」を意味し、最後にコウに殺されたショウの死でさえまた新たな死の「三時」にすりかわる。

これで異なる死の時間ブロックはすべて「三時」という時刻に関連付けられるようになった。三時の円環性が、新たな三時になるたび、りえの死がもう一度発生するという錯覚のループのことだけではなく、ほかの時間ブロック集合が「三時」という名称を付けられる力に作用を受けて過去へと引きずられていく状態を指す。換言すれば、りえの死を起源に、その影響を受けてショウとコウの死とこの映画の他の出来事（仲の依頼や殺し合いなど）などが、すべて「三時」に起こることではなくなかった。

したがって、本作における特権的な時刻の「三時」は次のように結論づけられる。その時刻にトラウマ並みの力強い起点が存在し、あとの出来事をその起点へと引きずっていく歪んだ時間論が存在する。この歪んでいる時間を図形に還元すれば、出来事が断線の形で中心の起点（トラウマ）へと曲がっていながら散在している全体図になるだろう。呪縛の力こそ、断線を曲げるものであり、その全体は永遠に中心を回る円環——つまり停滞の状

²⁶⁰ 阿部嘉昭「彼はその映画をたったひとりで観た」（前掲『ジライヤ別冊 大和屋竺』、156頁）

態である。

『荒野のダッチワイフ』において「三時」という特権的な時間を中心に、過去・現在・未来関係なしに、ショットごとに切り替えされる時間ブロックが散在している全体が捉えられる。その全体のなかで、時間ブロックが連結される根拠は多くの場合に「ショウのなか」の三時にある（りえの死とコウへの復讐が明らかに提示する場合）が、そうでもない場合がある。つまり飛躍するのはときに物語中の事件とは関係のない空虚の時間でもある。

同じ「三時」だが、バーのシーンにおいて、ショウとコウが三時に殺し合いを約束するとき、セリフと画面は同調してほかの「三時」へと飛び出す。というのは、アヴァンギャルドの演劇のように、ショウとコウは交替で台詞を言うからである。

ショウ：三時に、ガキ共はオヤツをねだるだろう / コウ：B・Gがトイレにとびこむよ / ショウ：社長は茶を呑む / コウ：パチンコ屋が店を開く / ショウ：俺たち三時に…… / コウ：殺し合いだ。²⁶¹

脚本に書かれていないが、本編のなかで画面もこの対話の台詞に合わせて切り替えが入れられる。そのモンタージュは以下の通りになる。



²⁶¹ 前掲『大和屋笠ダイナマイト傑作選・荒野のダッチワイフ』135頁。実際の本編にはセリフの順番が少し異なっている。



図 5.6

カットの長さが不ぞろいであり、内容は大体台詞通り、子供一少女（台詞中の B・G、BUSINESS GIRL の略称）一繁華街（パチンコ屋）に分けられることができるが、その分割も恣意的に思われる。ただし、明らかにショウとコウの殺し合いに関連性のない時間ブロックを取り入れることによって、「三時」を中心に巻き込む時間の渦はここではじめてショウとコウの外部まで展開された。ドキュメンタリー風に呈示された外部の風景が「三時」の出来事としてショウとコウの殺し合いに連結されうるほかに、彼らの物語はこの大都市の「何処か」で起きているかのように日常化され、観客に代入感さえ覚えさせることができるだろう。となれば、このモンタージュで出来上がった時間の集合の中心である「三時」はより観客と共通している時間的基点となり、飛躍する物語外の時間ブロックもショウとかかわる時間ブロックと同じように「三時」を中心に分散し、徘徊しているといえよう。

映画の山場はショウとコウの殺し合いの場面で、そのなかに突然ハエの食事ショットも挿入され、腐敗物を食するハエが、コウを殺したくてたまらないショウの比喻としても意味づけられる。このようなジャンプカットを以て緊張のなかに宙ぶりの雰囲気醸し出された。映画は画面の切り替えだけで進んでいくが、そのカットに由来する非連続性によって、全体的に停滞している「死」がむしろ印象づけられてくる。

以上、『荒野のダッチワイフ』における時間の停滞状態をいかに全体として捉えられるかについて分析を試みたが、前も触れたように一方で、全体の停滞のなかで部分的な微小運動もかなり目立っている。その微小運動は静止の画面中の揺れのほかに、映写機や電話機などの小道具が時間ブロックのあいだに浮遊している運動をも含んでいる。それら小道具は切り返しの根拠となり、複数の時間にわたり出現することによって、時間ブロックの間にある通路を作り上げた。つまり、画面上におけるそれら小道具の存在や機能によって、隣接しているショットの関係が提示され、隣接していないショットも連結されたといえる。

視聴覚機械の不明瞭さと恍惚

『荒野のダッチワイフ』は悪夢の映画として、以上分析した不均質な時間に特徴づけられるほか、もう一つの特異性が際立っている。それは映写機と電話機、この二つの視聴覚機械の小道具登場と、それに伴った機械的視聴覚性の不明瞭さの強調である。生身の女との中間性に由来する不気味なダッチワイフはシュルレアリスム的なオブジェとして機能するが、映写機と電話機にはそのような変形はなく、ただの小道具として登場し、不均質な時間のブロックの間に通路を開け、音声と映像の媒介機械として機能する。この点においても、『荒野のダッチワイフ』はただ見せるだけというブニュエルの古きシュルレアリスム的な映画を越えて、観る・聞くことの解体へと赴くことで、映画の現代性に問題提起を投げかけたのである。

まず、電話機を見てみよう。

冒頭部分の荒野で、仲を待っているショウが突然画面のほうに見下ろすと、切り替えされた画面に受話器が外れている黒い電話機が地面に置かれている（図 5.7）シーンがある。電気も通していない荒野上にあるべきではない電話機はポツンと出現する女よりも不条理で、夢の兆候を見せる。しかも受話器が外れて置かれているのは通話中の状態を指し示している。その次画面が切り替えされて女一人が受話器を手に取り、何かを話そうとしている様子から、荒野上の電話機の繋がりの方こう側だと思われ得るが、その女は何も喋れずに口を塞がれ、通話を果たせなかった。電話の機械的機能が音声を通してつながりを果たさせることなら、ここではあえて口を塞ぐことによって音声を不能にした。そうになると、この電話機は音声の媒介なしにつながりを果たす機械となるが、見えない・聞こえないという視覚と聴覚が消失しても繋がりを実現させられたことになる。のちに分かるが、この挿入は回想——ショウの自己欺瞞の幻想でもある——であり、りえが殺される危険な瞬間である。映画において回想を挿入するには様々な手法と目的があるが、荒野のなかの電話はりえの死んだあとの時間にあるものなのに、まだ生きているりえとつながっているという、この時間のずれが発生したかのように、電話機の機械性が映画的に見直されたという大和屋的な演出手法だといえる。つまり、具現化した機械によって時間の飛躍の予兆がかたどられた。

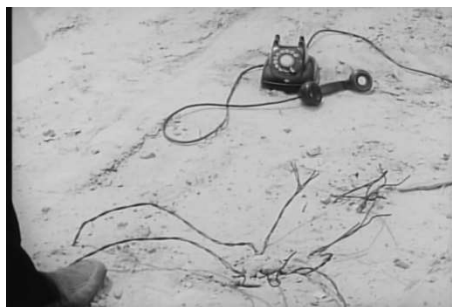


図 5.7

この電話機は「三時」と同様に、りえの死に飛躍する特権的な機械のように思える。なぜなら、物語上りえからの無言電話を受けてからショウが彼女のところに駆けつけて現場を目撃したというトラウマにおける重要な記号に電話機が変貌しているためである。前半に数回挿入されるりえの死の回想——実は幻想でもある——には電話の受話器が必ず映される。さらに、りえが強いられる沈黙もその記号の重要な特徴であるため、映画でも音声が消された。冒頭のりえの死の挿入ショットは無音声で、地下街でチンピラにマッチ箱に関して尋問するシーンに挿入される反復の回想では地下街の雑踏音とチンピラとの口喧嘩が収録された。したがって、この電話機はりえの死のトラウマの重要な記号として、映画内の時間ブロックにおける、回想への飛躍の兆候＝道具として、同時に音声の媒介不能の機械として、ここで機能するのである。



図 5.8

それと似たような機能を果たす、すなわち時間の飛躍の兆候と媒介不能の機械に化しているもう一つの小道具が映写機で、前半の仲のオフィスの中のシーンでしか機能しないが、映写機は『殺しの烙印』や『(秘)湯の町 夜のひとで』（渡辺護監督、1970年）にも頻出する、大和屋的な特異性に満ちているモチーフである。荒野の待ち合わせが終わって、ショウの凄腕も確認されてから、仲から依頼の事情を聴くショウは、仲に導かれ、都市内のある部屋に入る。間もなく電話が鳴り、仲がそれを取って向こうの人間と会話を交わす。画面外音声として向こう側の声も聞こえ、女の喚き声も混ざっている。仲は受話器をショウに渡し、「たまに、奴らがああやって声だけは聞かせてくれるんですがね」と言うと、ショウはなるほどと納得したかのように、画面の左側（部屋の奥側）を睨み込む。仲が電話を切る。画面が切り替えされると、女の裸が映っていて、その横にある受話器によって仲と通話していたと判明する。電話があるにもかかわらず向こうとの会話は不能にされており、画面も向こうで暴行されている女に切り替えされる。その演出があえてりえの死の回想・幻想への飛躍を彷彿させていることで、仲とショウが臨んでいる局面が同じであるかのように錯覚させているのである。そこから急に機械音が入り込み、画面の奥側に投影されたのが救出の対象であるさえの映像（図 5.8 で示しているように、資料説明会のように「ショウが無声映画を観ている」映像）である。音声がなく、映写機の機械的な音

だけが響いている。画面が切り替わり、映写機の両側に座っているショウと仲のツーショットが映り、しばらくしてから拡大して仲の方はズームインされる。そこからショウはほとんど画面外に配置されたまま、仲が事情を説明し始める。

「たまに、奴らがああやって声だけは聞かせてくれるんですがね」という仲のセリフは先ほどの電話のことを指しているように思えるが、現に投影している無声映画とは別の媒体であるため、観客にとって矛盾を生じる。その科白と画面の矛盾に伴って、かなり不鮮明な映像が投影から画面に切り替わる。手持ち移動が激しく、ピントもぶれている画面で、依然として映写機の作動音しか聞こえない。再び映写機と仲の顔に戻り、左側にいるショウは暗闇の画面外から「さっぱり見えねえな」とつぶやく。これを聞いて仲は急に暴れだし、「何いってるんだ、あんた。よく見てくれよ！ さえは酷え目にあってるんだ」と叫ぶ。仲が暴行の細部について次々と言及するにつれ、画面は急に鮮明に見えるようになる。この鮮明な画面では、仲の思い入れたっぷりのナレーションをオフスクリーン音声に、左側に撮影機、右側に電話機が映っている。電話機はともかく、無声映画を撮影したと思われる手持ちカメラの登場によって、図 5.9 のショットは先ほどの不鮮明な画面と違い、無声映画の画面ではなく、仲の回想——幻想ではないが嘘である——の画面だと推測される。より異様なことに、仲のナレーションと映写機の作動音を背景に、不鮮明な画面はまた数回挿入される。つまり、回想の時間に映画内映画の時間を入れ子構造でさらに挿入することで、かなり不穏な事情説明の時間を作りだした。



図 5.9 左側はカメラ、右側は電話機

電話機と映写機は、無意識の産物として登場するのではない。前にも触れたトラウマの重要な記号としても機能する電話機のように、ここでの映写機は、映画を写すカメラが画面内に写るはずがない、という原理に従った明白な嘘によって、仲がショウに仕掛ける罠の道具だと理解されうる。全体的な時間において、その二つの小道具は他の時間への飛躍を予兆する。

これが映画前半における電話機と映写機の機能である。時間の乱調が激しくなっていくばかりの映画後半では、それらの機械にもたらされた不穏は隣接するショットの間や、物語上などから映画全体に蔓延していく。つまり、時間の飛躍の予兆ではなく、時間の停滞

と乱調を体現するようになる。作品は単なる時間の不均質性と停滞性の問題ではなくなり、映画を観ることの視聴感覚に投げだされた問題提起のようにも思える。

電話機の場合にはその傾向はより明白に見受けられる。まず後半の時間の乱調は、美那と過ごした夜の午前三時に、急に鳴り出した電話のベルをきっかけとする。ショウは電話に出ずに拳銃を構えていたが、コウはひそかにドアを開けて室内に踏み込んでくる。その瞬間のコウの静止ポーズはのちに分析するが、その電話ベルを機に、ショウの瀕死体験の幻想が始まるのである。時間は乱れだし、午後の白昼に変わる。コウの手先たち（大久保鷹とゲリー・M・淳が扮するチンピラ）はショウの後をつける。室内の繁華街での追跡シーンで雑踏音以外に、電話ベルも鳴り続けていた。次のショットはコウが電話を切る内容を映すが、室外の繁華街には聞こえるはずのない電話ベル、この音声のミスマッチによって時間の乱調が体現される。音声と画面のミスマッチも悪夢の原理だと言えよう。それだけではなく、電話機には音声媒介の機能が依然として不能化されている。バーでの殺し合いでコウに敗れたショウは、そこで鳴った電話に出たが、向こうからは仲の「おい」の掛け声しか伝わって来ず、ショウとの会話が成り立たない。その次のさえの救出のシーンでも、電話機から仲の声が聞こえてくる。その内容は、前半の事情説明に使われた暴行映像でさえを痛めつけるとの指令を出しているという、仲の仇が言ったはずのものである（ここで仲の嘘がばれた）。最後、仲のオフィスに戻ると、また電話は通話状態にあるが依然として通話が不能のままである。電話の向こうからは仲の声以外に、コウと手下たちの声も聞こえてくる。瀕死体験の幻想の後、ショウを殺したコウは仲からの電話を貰い、手下たちとも会話する。その内容は何と幻想内の会話の反復である。かくして、その時間の乱調内の電話機はショウの幻想と、幻想ではない死の間際の現実をつなげる機械であることがわかるだろう。音声と画面のミスマッチは時間のずれを意味しながら、電話ベルと電話通話の音声でその侵入性が強調され、悪夢の感覚を醸し出す。

映写機の場合はどうなるか。電話機と同様に、瀕死体験の幻想には映写機の登場があった。急に映写機の作動音がしだした仲のオフィスで、ショウが目線向けると、鮮明なさえの映像が映っている。暗闇のなかで笑みをこぼしたショウに切り返されたあと、さえの死の回想が挿入されたが、映画前半の内容と違い、さえを絞め殺しているのはコウではなく、ショウに変わった。これがさえの死の真相だとすれば、映画前半に映写機が仲の嘘への飛躍を予兆したのに対して、幻想のなかの映写機は逆に真実の回想へと飛躍させる。その裏返しは『裏切りの季節』の中谷の白状、『毛の生えた拳銃』の高と商を突き刺した司郎との殺し合いの回想などと同様に、停滞の局面を打ち砕く最深層の欲動とトラウマの浮上をしるす。『荒野のダッチワイフ』では、中谷の発狂や組織の皆殺しなどの破局がなく、ショウの不気味な薄笑いを以て静まり返っていく。投影されるりえの映像は蠅の観察映像にデイズルヴし、ショウがダッチワイフとキスした瞬間に、幻想の時間が打ち砕かれて——真に時計のガラスが碎けるショットが挿入された——その始まり、すなわちコウの踏みこみへと逆戻りした。したがって、その映写機は時間の乱調を体現しながらも、現実

のなかで嘘を見せ、夢のなかで現実を見せるという、不思議な力を持っているのである。

音声機械の電話機は、画面とのミスマッチとずれた時間のマッチングによって、映画における音声について、聞くことと見ることの分別可能性を示してくれた。それらは、見えているのに聞こえなかった体験（さへの死の回想）、聞こえているのに見えていない体験（室外追跡時の電話ベル）、聞こえているのに閉じ込められている体験（幻想内の電話）に分類できよう。いずれも非日常的な体験でありながら、機械の故障のような聴覚の不明瞭さを原理としている。したがって、本作における映写機も、同じ実験性を見せてくれた。機械の故障のような視覚の不明瞭さは聴覚よりも複雑で、単なる視覚とのずれと聴覚機械の不能の配合ではなくなる。その不明瞭さは完全に見えないことではなく、「はっきり見えない」こととして、ブニュエルの本能的な無意識のコラージュによる迷宮感とは違い、視覚機械の身体性²⁶²による恍惚の感覚、すなわち知覚される時間の乱調をしるしていると筆者は考えている。

映画前半のショウの科白、「さっぱり見えない」に戻る。図 5.8 について分析した通り、仲が見せた無声映画はさへの凌辱を手持ちカメラで収めたもので、画面が激しく揺れてピントもぶれている。仲のナレーションに挿入された鮮明な画面にはカメラも捉えられているため、無声映画の内容ではないと推測できる。加えて事情説明の最後で、「何百回も映したもんで、すり切れてよく見えないかもしれませんけどね」という科白によって、因果関係も説明された。つまり、はっきり見えないのはフロイトの精神分析で解決できそうなショウの錯覚ではなく、フィルムの低品質、すなわち複製技術の低さに伴って到来する体験である。メディアと知覚の問題はベンヤミンの「アウラ」をはじめ、メディアの文化的影響の点から論じられてきたが、大和屋はそうのように全体的に思考する哲學家でも理論家でもないため、その立場からの解答を与えたいわけではない。ただ、「恐怖映画」の特異点の一つ、悪夢のような体験が映画メディアそのものに関連していることは疑い得ない。「はっきり見えない」ことは鑑賞体験としての大和屋的なモチーフだと言える。『裏切りの季節』の拡大されてぶれる写真の細部も、『毛の生えた拳銃』の冒頭における解像度の低すぎる司郎の回想（司郎の目の前で恋人のキー子が組織の手下たちに暴行される回想）も、映写機の投入に伴う画質の低下（『殺しの烙印』にも登場する）も、メディア機械の技術的低下による不明瞭さを悪夢の原理とする主題を共有している。この神秘に近い体験への追求は複製技術のより原始的な状態に戻させることで「アウラ」を復活させようとする芸術的な試みにも見えよう²⁶³。山口裕之は自然の対象物としてのアウラの定義を、

²⁶² これから述べる「機械の身体性」は、ドゥルーズ・ガタリの欲望する機械ではなく、機械をメディアの機械として、身体を観客受容の知覚の性質として理解するメディア哲学の場で論じられるものとしている。

²⁶³ ベンヤミンの「複製技術時代の芸術作品」（前掲『近代の意味』、583～640 頁）において、「アウラが初期写真から、これを最後と合図を送る」（599 頁）と、映画のアウラの可能性を否定していた。なぜなら、礼拝的価値を生産するアウラは神聖さや神秘さなど芸術作品の宗教性に関連するため、複製によつ

「世界を身体的な感覚性によって直接的に経験するときに感じとることができるもの²⁶⁴」
と言い換え、歴史の対象物としての「アウラ」が、複製技術の精度の増大とともに新たな
形で復帰する可能性を提起した。

一方で複製技術の進展によって「オーラ」（筆者注：「アウラ」のこと）は消失し、
魔術性は払拭されてゆく。他方、技術的複製可能性の精度が増大することによって、
別のかたちで魔術性が高まるとすれば、その新たな魔術性とはどのようなものなのだ
ろうか。それは、メディアが世界を表象＝再現前化するという、メディアの最も本質
的な特質によって生み出される魔術である。技術的複製可能性は、同じものを大量に
生産する技術のレベルを意味するとともに、世界を正確に模倣する技術のレベルとと
もに相関的に対応している。²⁶⁵

以上を引用する理由は、大和屋の「恐怖映画」をメディア哲学や大衆文化史に位置づけ
ようとするのではなく、メディア機械の技術的低下による悪夢的な体験の恐怖について論
じる時、メディアと知覚の歴史に合わせての思考が欠かせないものだからである。山口に
よると、技術的複製可能性は一定の程度まで増大すれば、世界を正確に表象＝再現前す
ることによって魔術的な効果をもたらしてくれる。それは一見して、はっきり見えないことにおけ
る複製技術の低下による恍惚感と矛盾しているように思われるかもしれないが、実際ここ
では、「世界を正確に模倣する」ことについての裏返しが存在している。つまり、バザン
のような長回しの時間保存ではなく、「現実の世界が、映画という複製技術のメディアを
通じて新たな像へと再構成されるとき、その世界の模倣像は微小な断片へと破碎されたも
のから成り立っている²⁶⁶」というように、アド・キラーの映画のシュルレアリスム論に共
通した、映像創作の意味における技術の進展が、「世界を正確に模倣する」ために働く。
したがって、「はっきり見えない」ことの複製技術の低下は技術的な制限ではなく、映画
をあえて断片化させる（切りとるという意味ではなく、不完全化させるという意味におい
て）意図的な操作である。超現実とは現実よりも完全で全能なもう一つの現実として現前
し、魔術のように観客の恍惚を引き起こす。本論は『荒野のダッチワイフ』における大和
屋の作家性の特異点として以上を議論したが、メディアの文化史における一つの現象にも

て身近に普及される大衆にとっては、あらかじめ「方向づけ」、「指示されている」映画（同 600 頁）には
アウラが大体の場合共有されていないからである。それはマルクス主義に触発され、ファシズムのプロパ
ガンダ映画を反抗するというベンヤミンの姿勢に由来することで、アウラ概念の提起は時代に制限され、
普遍性が薄まれると思われるだろう（この点について、筆者は内村博信の論文〔内村博信「芸術の政治
化：ヴァルター・ベンヤミンの『複製技術時代の芸術作品』」（『公共研究 = Journal on public affairs 17
（1）』、千葉大学公共学会、2021 年、291～337 頁）〕を参考した）。

²⁶⁴ 山口裕之『現代メディア哲学：複製技術論からヴァーチャルリアリティへ』（講談社、2022 年、81
頁）

²⁶⁵ 同 105 頁

²⁶⁶ 同 176 頁

なり得る。

映画を断片化させる演出を、「はっきり見えない」効果を目指す操作だと考えると、映写機の登場からさらに敷衍できよう。なぜなら、『荒野のダッチワイフ』の映画全体にわたる視覚的な不明瞭さはショウが映写機の映写を観る時に恍惚を経験したように、私達観客にも似たような経験をさせているのである。それは第二節で論じた編集による停滞の時間と違い、画面自体の不明瞭さとして現前する。具体的に、手持ちカメラによる長回しのショット内に見られる揺れとピンボケ、画面自体に収められる人物と物体の不完全さなどが挙げられよう。

以上、『荒野のダッチワイフ』における電話機と映写機の特種な機能、すなわち音声と視覚の独立と、それにもたらされた不明瞭な経験を分析した。聴覚の不自由さ、視覚の不明瞭さは大和屋による意図的操作であり、映画メディアと知覚における特種な現象を作りだした。その原理がベンヤミンのアウラを経て、複製技術におけるシュルレアリスム的な世界認識に通底することも分析した。

おわりに

『裏切りの季節』と『荒野のダッチワイフ』はいわゆるホラー映画ではないが、怖いと感じられるのはなぜだろう。本論は三つの側面から、シュルレアリスムとの関連においてそれを論じた。まずは、ダッチワイフー女の間にもたらされる不気味さである。それはシュルレアリスム的なコラージュによって表現されるが、フィルム・ノワール映画に見られる緻密な陰謀の物語性も無視できない。さらに、ショウも中谷も世界に投げ捨てられ、過去のトラウマに囚われて不作為のまま死の結末を迎える悲劇的な人物像だが、怖いのは過去の時間に対する彼らの反抗可能性のみならず、観客にとって未知な過去の影響を受けた映画全体の歪曲でもあるだろう。前述したように、『荒野のダッチワイフ』の時間の全体像は、まるで、「三時」という時刻を中心に、ほかの出来事の時間線がその呪縛の力によって湾曲をこうむり、その周辺に分散しているように考えられる。恐怖はその呪縛の力によるものである。さらに、呪縛の力を発する根源に「三時」を位置づけることができる。したがって、特権的な過去は大和屋の技法においてかなり重要なポイントになる。二つのシークエンスの時間的隣接関係から統合的な意味を捉えるクレショフ効果的モンタージュの代わりに、大和屋は独自の手法でショットを繋いで意味を構築しようとしていた。隣接していない二つのショットに同じ小道具を共通させることによって、通路のような繋がりが提示される。こうした単位が全般化して映画全篇の複数のショットが関連付けられ、隣接していないショットがつながれているその全体が、直線的な映画時間ではなくなり、そこに迷路のような映画時間が作り上げられるのである。最後に、電話機と映写機の実験を通して、メディアと知覚経験における『荒野のダッチワイフ』の大和屋的な特異点の示唆性を強調した。

第六章 殺しのアナキズム——『毛の生えた拳銃』

はじめに

大和屋竺の監督第三作『毛の生えた拳銃』は若松プロダクションの製作を母胎にした 1968 年の公開作品である。脚本の名義は「大山村人」という大和屋のペンネームで、向井寛監督の『蒼いフィルム・品さだめ』（1968 年公開）にも使われていたものである。公開当時は『犯す』に改題され²⁶⁷、2017 年に復刻 DVD の発行より人々の前に姿を再び現した。製作経緯については記録があまり残っていない。若松孝二によると、松竹から『金瓶梅』の製作を下請けさせてもらい、製作費に余裕があった時期に、若松プロで「遊び」で作った一作²⁶⁸だったという。同時に、1968 年の 4 月に起きた鈴木清順の解雇事件も重要な歴史的な背景で、その起因となる『殺しの烙印』（鈴木清順監督、1967 年）のシナリオ創作に参加した大和屋にとっては大きな衝撃²⁶⁹であった。『荒野のダッチワイフ』に続いて高と商という殺し屋コンビを主人公とするが、『毛の生えた拳銃』の場合、司郎という若者を取り入れることでより反抗的なニュアンスを見せた。

若松プロ以外のピンク映画と同じ脚本ペンネームの使用、若松プロの製作、鈴木清順との関連。この三つの歴史的背景によって『毛の生えた拳銃』の位置づけは複雑になるが、同時に本作がくみ上げる三つの源泉も示唆してくれている。つまり、ピンク映画の枠内に収められながらも大和屋自身の「恐怖映画」の志向を根底に、若松プロダクションでの制作に関連する同プロの反体制的映画群と鈴木清順を中心にした具流八郎の殺し屋映画——つまりこの三つの源流をもつことである。

ベトナム戦争のトラウマを取り扱う『裏切りの季節』以外、残りの三本の大和屋監督作はすべて殺し屋を主人公にしたものである。主人公を写真家から殺し屋に変換した理由は大和屋が鈴木組の助監督だった曾根中生に誘われて参加した具流八郎と関連している。1966 年の『裏切りの季節』以降、大和屋の創作目的は「恐怖映画」の実現のほかに、「清順映画」の実現にもなっていた。1977 年公開の『悲愁物語』（鈴木清順監督）までの十年間、鈴木清順が映画界から放逐され続けていたこと²⁷⁰は、この時期の大和屋には是認できなかったら

²⁶⁷ 黒田邦雄「大和屋竺の詩と真実」（『ムービー・マガジン = Movie magazine』、ムービーマガジン社、1980 年 12 月号、46 頁）

²⁶⁸ 前掲『若松孝二・俺は手を汚す』108 頁。「俺、金があると遊びで作っちゃうみたいなのね。ようするに遊びで作ってる時は金のある時なんだよ。『犯された白衣』みたいにね。で、金が無くなると、今度はやっきになって作るんだ。だから『金瓶梅』やって、その次の『狂走情死考』（'69）も遊びだったな。だから、'68 年は山下が撮って、大和屋が撮って、アッチャン（足立）が撮ってね。'68 年は相当遊んでるなァ」。ここで言及されたのは『真実の処女』（山下治監督）、『毛の生えた拳銃』、『性地帯』（足立正生監督）だと考えられる。

²⁶⁹ 前掲『大和屋竺ダイナマイト傑作選・荒野のダッチワイフ』370 頁

²⁷⁰ 具流八郎の未映画化脚本について、大和屋は「ドン・キホーテよ、永遠に 鈴木清順・未映画化

う。大和屋に対する鈴木清順の影響は若松孝二の影響に近いが、活動の場としての若松プロとは異なり、清順映画と具流八郎は大和屋のプロジェクトのようなものだと言えよう。『悲愁物語』の製作経緯を語るエッセイでは給料なしで具流八郎の仕事を継続した生活の窮状が顧みられた²⁷¹。『毛の生えた拳銃』の執筆はその時期の始まりだと推測できるが、まだ『殺しの烙印』のような「俗界に根ざして、なお超然²⁷²」な大衆娯楽映画を楽観的に思っている時期かもしれない。「俗界」というのは日活を代表とする大衆娯楽映画のことで、それに対して「超然」としているのは、観客の所在している現実より未来的、あるいは幻想的な、もう一つの世界を作り出すという具流八郎作品の傾向である。「オブジェ」、「世界認識」、「断片性」などシュルレアリスムの特徴的な手法を用いて、戦争を実体験した幼児経験と植民時代の第三世界のような、暴力に満ちた非人間的な「もう一つの現実」を表現できる「恐怖体験の映画」、即ち大和屋の「恐怖映画」は、具流八郎によって描かれた殺し屋の世界、第三次世界大戦と呪術世界の作品と共通の特異性を持っている。とくに、『荒野のダッチワイフ』が主人公のショウを巻き込む悪夢のような時間を表現するのに対して、『毛の生えた拳銃』はより鈴木清順のアクション映画のスピーディ感を見せている。「恐怖映画」の特異性の一つである「もう一つの現実」はシュルレアリスムに相似しているとはいえ、『裏切りの季節』のような社会派的な現実とはちがう大衆的な現実——ここでは殺し屋の世界——の存在には否応なしに鈴木清順との関わりが存在していると言えよう。

『毛の生えた拳銃』は鈴木清順的なもので、若松プロ作品の実現を果たそうとする、異色のピンク映画になった。この事態は大和屋のシナリオを若松が監督した『やわ肌無宿 男殺し女殺し・裸の銃弾』(若松孝二監督、1969年)によって反復される。人気アニメ「ルパン三世」のシナリオを手がけたのは、『毛の生えた拳銃』を鑑賞した演出家の大隅正秋の誘いだったという逸話も特筆に値する。

『毛の生えた拳銃』には若松プロの性格が根強く見られる。『裏切りの季節』がベトナム戦争に対する日本人の無関心を問題提起する社会派映画だとしたら、1968年の若松プロの映画は若松自身も認めたとおり、「政治状況が大変ピークになった²⁷³」時期ならではの学生運動の過激性がより明白に出ていたものである。若松プロは低予算映画を量産する映画製作会社だったため、若松孝二の周りには映画を撮る機会を求める映画青年たちが集まり、共同で映画を作っていた。彼らは足立正生を代表として、60年の安保闘争の学生運動のドキュメンタリーを作るなど政治に熱心な学生映画出身者のものが多くいた。彼らのシナリオは拙速な若松孝二の監督法によって、エロティシズムを具備しつつ反体制的なメッセージを送る

シナリオをめぐる断章」(初出『イメージフォーラム』1985年4月号、前掲『悪魔に委ねよ』に収録)で時間順に振り返った。

²⁷¹ 大和屋竺『悪魔に委ねよ』(荒井晴彦・竹内銃一郎・福岡健二編、ワイズ出版、1994年、「清順映画の実現」316頁)

²⁷² 同 315頁

²⁷³ 前掲『若松孝二・俺は手を汚す』108頁

映画として生まれ変わってもいた。『毛の生えた拳銃』における吉沢健の扮する司郎の人物像をそのような青年たちになぞらえることもできる。

『毛の生えた拳銃』を一つの時間の映画としても、三つの源流の影響によって流れが乱調しており、不均質になる。その不均質な全体性は60年代の日本映画が持つ反抗性でもあり、「恐怖映画」を志向する大和屋の作家性でもある。それを作品論的に解明するために、乱調な全体を糸のもつれのように、ほぐす必要がある。

本章で取り上げる三節は関連が薄いように見えるかもしれないが、それらの特異性を明らかにして眺めるときしか、矛盾がそのまま統合される弁証法的な思考を惹起できない。これこそが本作の全体像に到達する方法なのである。

様相の混乱に対して、『毛の生えた拳銃』の筋立ては意外に簡単なものである。映画の最後に組織を皆殺しにする罠が仕掛けられて迷宮化するが、それ以外の物語は直線的に進行する。

司郎は恋人・キー子を組織の手下たちに暴行された。彼は復讐のために、組織の頭目の情婦を寝取ってその頭目を刺殺しようとした。組織側が月給制で高と商という殺し屋のコンビを雇い、司郎の殺しを注文する。高と商は司郎を捕まえ、お金を出したら見逃してやると提案するが拒否されてしまう。殺しが繰り返して失敗するうちに、三人の交流が深まっていく。司郎を野放しながら月給で何とか食っている二人は組織に乱交パーティーの門番役を頼まれ、そのさなか司郎を思い出した。そのとき、司郎が登場してボスを撃ち殺す幻想を二人が見る。司郎の死体を見せる嘘をつき、高と商は組織のボスと手下たちに罠を掛け、皆殺しにする。

しかし、拙速で製作される若松映画に共通する特徴として、『毛の生えた拳銃』は画面が乱雑で編集が飛躍的、非常に難解な映画である。それを解きほぐすために、まずタイトルでも示された「拳銃」をヒントとして、「大和屋ハードボイルドの頂点²⁷⁴」であるこの作品におけるハードボイルドから切り込みたい。

ハードボイルドと殺し

「ハードボイルド」は『毛の生えた拳銃』の最も重要なキーワードである。インタビューでこの作品が持ち出されると、必ずその単語を口にしていた。

黒田（筆者注：黒田邦雄）：「毛の生えた拳銃」の会話なんて、ハードボイルドでよかったですけどね。

大和屋：それは、「マンハント」なんかのアメリカの風俗小説の呼吸みたいなもの

²⁷⁴ 『毛の生えた拳銃』[東京]: デイメンション（発売）2017.4。DVD カバー。

を、職人的に持ってるんですね、僕は。何せ、日活の無国籍映画が仕事でしたから、そのへんの気分は眠ってたってだせますよ（笑）。アクション物の助監督やってた頃、シナリオ見て何て下手なんだろうと思ってましたね。ハードボイルドの呼吸がわかってないな、とね。²⁷⁵

『裏切りの季節』の章では大和屋作品とフィルム・ノワールの親近性と異同を分析したが、ここで強調したい「ハードボイルド」は映画学上の意味ではない。フィルム・ノワールの原始的な要素、すなわち映画原作としての文学的な意味を指している。黒田のインタビューで言及された『マンハント』は1958年の夏に創刊された翻訳ミステリ誌の誌名（のちに『ハードボイルド・ミステリ・マガジン』に改名されて1964年に廃刊）²⁷⁶でもある。大和屋は、パルプ雑誌の小説の影響を認めた。

アメリカのパルプ雑誌の小説、これが盛んに翻訳された時があるんです。ぼくは古本屋に積み上げられたそういった小説をどんどん読んだ。デヴィッド・アレグザンダーとか。それらの影響はあると思いますね。それから、山本周五郎、長谷川伸。子母沢寛の江戸川弁なんか実にいいですね。（中略）ぼくは日本語をありがたそうに書いたりしません。シナリオはハードボイルドでなくちゃいけない。名文である必要はないんです。アメリカ文学は名文を諦めた文学である。ぼくがパルプ雑誌から受けた影響はそこです。²⁷⁷

以上の引用では、山本周五郎、長谷川伸などの作家に言及することで、「パルプ雑誌」がアメリカで刊行されたものに限らなくなり、日本の大衆小説をも包括する「大衆雑誌」に敷衍するし、「ハードボイルド」も大和屋が好んだ日本大衆小説の特徴でもあるように聞こえる。「シナリオはハードボイルドでなくちゃいけない」という主張については、ハードボイルドが如何に映画と関わるか少し映画史的な整理が必要だろう。

「ハードボイルド」自体が文学的な理念の一つであることは疑いようがない。ケンブリッジ大学で刊行された『アメリカン・クライム・フィクション』によると、「ハードボイルド」はアメリカの犯罪物語における普遍的なスタイルだが、文学史においては、1920年代からアメリカパルプ雑誌に出現したある種の独特な冒険小説を嚆矢とする。S・S・ヴァン・ダインを代表とする一昔前の探偵小説と比べると、厳密な推理よりも物事の裏側や闇の部分強調し、頭脳による推理ではなく狡猾さや変装を使って都会を駆け抜ける冒険的な探偵が登場する物語に基づく新しいスタイルである。このスタイルは、西部劇のような国境や荒野の代

²⁷⁵ 前掲「大和屋竺の詩と真実」44頁

²⁷⁶ 同31頁

²⁷⁷ 井川耕一郎・高橋洋「大和屋竺インタビュー①」（『季刊映画王』、高田馬場 TomTom 倶楽部、1990年2月号、18頁）

わりに、工業大都市の犯罪の最前線まで描くことが特徴となる²⁷⁸。キャロル・ジョン・デリー、ダシール・ハメット、レイモンド・チャンドラーは「ハードボイルド」のスタイルの代表作家として、一人称叙述や探偵の人物像などハードボイルドの特質を規定する。しかし、日本では、「ハードボイルド」は 20 年代から 30 年代前半までの一定期間に出現した文学的現象と異なる。日本の三大翻訳ミステリ誌（『エラリー・クイーンズ・ミステリ・マガジン』『マンハント』『ヒッチコック・マガジン』）の創刊が 1950 年代後半に集中している²⁷⁹ことと、ハードボイルド文学の代表作であるハメットの『マルタの鷹』がその時期に邦訳された²⁸⁰ことから、ハードボイルドのブームが日本まで到来するのは映画メディアに深く影響されたと推測できよう。『映画評論』誌の 1951 年 1 月号に発表された外村完二の「ハードボイルドとは何か ヘミングウェイから H.P. ボガードまで」は、タイトルに示された通り、フィルム・ノワールに多数出演したボガードと、大衆小説とは異なるヘミングウェイを切り口に紹介した初期のハードボイルド文献である。これらの特徴は、小鷹信光と逢坂剛が執筆した『ハードボイルド徹底考証読本』（七つ森書館、2013 年）に引き継がれており、アメリカのものとは異なる日本ハードボイルドの特徴が記されている。つまり、日本ハードボイルドは最初から小説と映画を越境する理念として導入された。さらに、外村の解説はアメリカのハードボイルドではなく、文学性により注目する日本ハードボイルドについてすでに興味深い解釈を与えてくれる。彼はヘミングウェイ²⁸¹の作家像をハードボイルドの本質に合致すると指摘し、それを「逞しい精神的な肉体の中に、虚無に徹底した絶望の精神を養っている男なのだ²⁸²」と定義した。その魅力について、外村はこう評価する。

とにかく大衆は、ヘミングウェイ……とその小説の主人公の不逞な肉体のタフネスには心を惹かされる、しかも案外に敏感な大衆は、その肉体の底に潜んでいるものを知っているだけに、余計に心を奪われるのである。虚無にやつつけられているはずの男が、逆にその非情を媒介として、かえって自由に行動している。無遠慮に思うまま

²⁷⁸ *The Cambridge Companion to American Crime Fiction* (edited by Catherine Ross Nickerson, Cambridge University Press, 2010, pp42-44)

²⁷⁹ 「エラリー・クイーンズ・ミステリ・マガジン」創刊号の刊行は 1956 年 7 月、「マンハント」は 1958 年 8 月；「ヒッチコック・マガジン」は 1959 年 8 月である。

²⁸⁰ ここは 1956 年に刊行された田中西二郎の訳した『マルタの鷹』（新潮社の「探偵小説文庫」）を指す。

²⁸¹ 「ハードボイルド」探偵小説の確立者はダシール・ハメットとされているが、ヘミングウェイはパルプ雑誌に小説を発表したことがないものの、「ハードボイルド」作家とは称されている。「ヘミングウェイが同時代の作家ダシール・ハメットを筆頭するハードボイルド探偵小説に影響を与えたとはいえないであろうが、彼の革新的な文体がレイモンド・カーヴァーやチャールズ・ブコウスキーなどの多くの純文学系の作家に引き継がれていることは間違いない」。(新井景子 [ほか]『アメリカ文学入門』（諏訪部浩一責任編集、稲垣伸一・杉野健太郎・山口和彦編集委員、三修社、2013 年、131 頁))

²⁸² 外村完二「ハードボイルドとは何か ヘミングウェイから H.P. ボガードまで」（『映画評論 8 (1)』、新映画、1951 年 1 月、25 頁）旧字と文法の修正あり。

に語ったり、笑ったりする。これはたしかにアメリカ的である。北欧の虚無主義者が歩いている軌道ではない。いわば、やはり若い精力的なアメリカの虚無主義である。ハードボイルドを単なる非情でないとしたら、それにプラスされているのは、このヘミングウェイ的な不逞な行動精神？……本能にちがいない。²⁸³

ここで強調された「不逞な肉体」と「虚無な精神」に構成された人物像は、ヘミングウェイの小説の中に登場して「ハードボイルド」理念の現前の一つを成す。しかし、映画の場合、ボガードを代表とする黄金時代のフィルム・ノワール映画の主人公たちは「ドスの利く低い声で、短い言葉をぶっきら棒に言う」ことで「虚無的なわびしさの影」²⁸⁴を落とすが、どうやら「不逞な肉体」は強調されていないようで、むしろ常に負傷している（『三つ数えろ』の最後ではマーロウが縛られる。『ブロンドの殺人者』〔エドワード・ドミトリク監督、1944年〕の冒頭では探偵マーロウは目を負傷している姿で登場する）。実際、ハメットとチャンドラーの探偵は西部劇のように都市の袋小路を探検するが、過激な喧嘩に勝つことはほとんどないようである。

映画におけるハードボイルドは、黄金時代のフィルム・ノワールの文学的な原型として認識され、1940年代に盛んに制作されたが、60年代に入ると、その特定のジャンルとはかけ離れていくようになった。この変化には映画史的な整理が必要で、ここでは簡単にまとめておく。ハードボイルド小説はフィルム・ノワールのジャンルの原型になる40年代の映画の原作を提供しただけであり、それにもとに提起されたフィルム・ノワールもフランス批評に基づくものであり、関連する文学的原型があるとすれば、ハードボイルド小説よりクラカウアーが研究したヨーロッパの探偵小説²⁸⁵に近いと考えられる。さらに、フィルム・ノワールに関する早期のフランス批評では、ハードボイルドの文体をフィルム・ノワールの言説と分別する傾向も見られる。つまり、犯罪心理をより重視する傾向である²⁸⁶。それは心情的な描写を拒むハードボイルドとかけ離れていくのである。

『殺しの烙印』執筆時に発された「叙情的なハードボイルドは嫌だった。もっと激しくしたかった²⁸⁷」という田中陽造の言葉のように、具流八郎の仕事に参加していた大和屋にとって、「ハードボイルド」はフランス批評に影響されたフィルム・ノワールの言説から離脱した、映画的な現象で言うと不逞な肉体—アクションと虚無な精神—会話、ドライなハードボイルドのスタイルだと考えられる。この二つの特異点は殺し屋映画の形で、具流八郎の作品

²⁸³ 同 26 頁。

²⁸⁴ 同 27 頁。

²⁸⁵ ジークフリート・クラカウアー『探偵小説の哲学』（福本義憲訳、法政大学出版局、（叢書・ユニベルシタス、811）、2005年）。本書の研究対象はドイツ原文の「Der Detektiv-Roman」で示される通り、探偵を題材にしたヨーロッパ文学作品である。その性格は外村氏の言うように、アメリカのハードボイルドとは異なる。

²⁸⁶ Andrew Pepper, *The American Roman Noir* (Nickerson 2010)p59

²⁸⁷ 前掲『大和屋竺ダイナマイト傑作選・荒野のダッチワイフ』90 頁。

(特に『殺しの烙印』の後半に登場する No1 の殺し屋だろう) に共通するものとして、『毛の生えた拳銃』でも機能している。そのため、『毛の生えた拳銃』の源流における鈴木清順と具流八郎の系譜とつながっていく。

大和屋竺の話に戻る。彼はハードボイルドを志向してはいなかったが、アクションものに求めた「ハードボイルドの呼吸」は、スパゲッティ・ウェスタンのスタイルである。

ここらあたりの殺人劇のしくみは、いわゆるマカロニ・ウェスタン(筆者注: スパゲッティ・ウェスタンの別称)の一世の風靡によって如実に示されたと言って良い。座頭市式拳銃発射法、棺桶戦車による敵陣への殴りこみの実際は、怨恨劣情に燃える大衆にとって、汲めどもつきぬ味わいをもった、騒乱の予感劇であった。あらゆるマカロニ・ウェスタンは、あらゆるピンク映画が、正常位に固執する老娼婦としての体制映画に、壊乱を促す一撃を喰らわしたと同様に、老いさらばえて手許も怪しくなった正義づらの西部劇のどてっ腹に、風穴を開けた²⁸⁸。

若松プロで創作したエロダクション映画のように、濡れ場に生理的な効果と同時にインパーソナルな状況の到来をもたらす一方で、大和屋が制作するアクション映画はサスペンスとショッキングな生理的な効果と同時に、メキシコ革命(『群盗荒野を裂く』〔ダミアーノ・ダミアーニ監督、1966 年〕、『戦うバンチョビラ』〔バズ・キューリック監督、1968 年〕)やコンゴ危機(『戦争プロフェッショナル』〔ジャック・カーディフ監督、1968 年〕)など第三世界の現実を志向するものである。これは、イタリア発のモンド映画と深く関連しており(第三章第二節を参照)、具流八郎のシナリオ作ともつながっていく。『毛の生えた拳銃』の場合、アクションとピンクに反映された状況は、若松プロの作品に共通する反権力的な現実と『殺しの烙印』に共通する殺し屋の虚構が混ざり合うものであり、前半に繰り広げられる司郎との終わりなき銃撃戦には不毛なナンセンスすら感じ取られる。

以上、『毛の生えた拳銃』に対する批評のキーワードであるハードボイルドが映画内のアクション部分と関連する映画史的な背景を論述した。『裏切りの季節』の映画史的コンテクストはフリッツ・ラングを代表とする社会批判のフィルム・ノワール映画だったが、『荒野のダッチワイフ』と本作の場合は映画におけるハードボイルドの復活ともいえる 60 年代のスパゲッティ・ウェスタンと関連する。先に結論を述べると、大和屋のハードボイルドのアクションは「不逞な肉体」を根底に、ある種の非人間的な現実を反映する終わりなき撃ち合いである。

終わりなき撃ち合いは映画前半に登場する、司郎の殺しのシーンに顕著である。前提として、ハメットが探偵小説の執筆者に勧めたように²⁸⁹、大和屋のハードボイルドも「拳銃」の

²⁸⁸ 大和屋竺「これがアクション監督の生理だ」(初出『映画芸術』1970 年 1 月号、前掲『悪魔に委ねよ』、80 頁)

²⁸⁹ Dashiell Hammett, "Suggestions to Detective Story Writers", *Crime Stories and Other Writings* (Library of America, c2001, p910)

オブジェに固執する。さらに、『裏切りの季節』では刀の閃きを強調したものの、『毛の生えた拳銃』においては、司郎が組織の頭目を刺殺する際に腹に突き刺すナイフは、画面の外側に排除され、発砲できなかった拳銃が注意を惹く位置に占めた（図 6.1）。司郎が拳銃をもってあそぶショットの次に、荒野で彼のガールフレンドを暴行した手下たちを銃殺するショットに飛躍する。拳銃を手にして発砲することは本作における「殺し」の映画身体的記号として西部劇から引き継がれたものだが、画面奥側の開口部からの登場（図 6.2、司郎が組織の乱交パーティに登場する高と商の幻想）のほか、拳銃発砲前のシチュエーション全景がないなどの点から、セルジオ・レオーネの『続・夕陽のガンマン』（1966 年²⁹⁰）のアクションというよりシチュエーションとアクションが飛躍的につながられる『群盗荒野を裂く』に近いと言えよう。むろん、『毛の生えた拳銃』の撃ち合いは『群盗荒野を裂く』の冒頭の火車進撃のシーンのように精密に組み立てられていないが、ルー・カステルが扮するアメリカのガンマンの行動の不明瞭性が相似している。



図 6.1



図 6.2

『群盗荒野を裂く』の不明瞭性はルー・カステルの発砲の動機の謎に由来するが、『毛の生えた拳銃』の場合、発砲の失敗とアクションの不連続性が際立っている。図 6.3 のショット、司郎を追いかけて撃つ場面で、映画の結末に描かれる組織の皆殺しのシーンが百発百中なのに対し、高は司郎への射撃をミスする。前半にある殺し屋コンビと司郎の撃ち合いはミ

²⁹⁰ 日本公開は 1967 年 12 月。

スを繰り返して終始する。さらに、撃ち合いの透明さの前提である空間も連続性が破壊され、発砲のショットごとに飛躍する。この一連の不毛なアクションにもたらされた不透明さは説話の機能を完全に破棄するように思える。その持続から撃ち合いの終わりのなさのみが強調されたのである。



図 6.3

大和屋の殺し屋は負傷するが、身体的に疲れることなく、精神的にやられるのみである。『殺しの烙印』の最後の消耗戦は静まり返ったノンアクションであり、『愛欲の罠』の最後は恐怖に打ちのめされる。拳銃で発砲することには疲労が存在しない。殺し屋コンビと司郎が組織に発砲する殺しによって反映されるのは、メキシコ革命のゲリラとして政府軍に向けて発砲するのと同様に、反抗の怒りにほかならない。前半の撃ち合いのミスも、司郎が反抗の対象ではなく、反抗の同志だからである。むろん、映画の全体、少なくともアクションの部分最後まで観ないと、即時的な不明瞭性に対して観客は戸惑うであろう。大和屋のハードボイルドにおけるアクションは空間の連続性を破壊し、撃ち合いという身体的な記号だけで時間を作り上げた。『毛の生えた拳銃』における数少ない撃ち合いの時間の断片（前に述べた前半の追跡と最後の皆殺し）は、対照関係を以てしかその意味を確定しない。したがって、本作とスピノフ的な関係になる『裸の銃弾』（若松孝二監督、大和屋竺脚本、1969年）では銃撃戦のアクションに空間の飛躍と撃ち合いの身体への強調が見られないために、アレゴリー性が薄くなり、反抗という意味は感じ取られなくなる。ある種の非人間的な現実を反映するような、終わりなき撃ち合いでは、アクションの不明瞭性が増加することになると言えよう。

対表象の同一性と代理報復

外村が指摘したハードボイルドのもう一つの特徴、アメリカ的な「虚無な精神」が個人の存在に関わる虚無感ではなく、自由と無思慮さの本能にあるのだとしたら、陰謀の影が薄い『毛の生えた拳銃』の場合、アウトサイダーとして組織と司郎との紛争から身を引く高と商の殺し屋コンビは自由と無思慮さの本能に裏付けられているように見える。しかし人物像に

関しても、大和屋は相変わらず現実との関連において考えている。彼のヒーロー像については、次の引用から窺える。

長谷部安春の『縄張は貰った²⁹¹』で、ダボシャツ雪駄すがたの小林旭が、渋谷道玄坂の人ごみをガニ股で行くところを見たとき、僕は頭をガンとやられたような思いをした。ただのリアリズムってのじゃない。だいたい役者というものは、現実の風景には押し切られて負けるもので、何とかしてこそそと群衆に紛れこみ、大衆社会化状況というのっぺり顔に、じぶんも溶けこんでしまおうとするが、ぎゃくに、何百人かのエキストラ——死んだ通行人を配置するのでなければ、一步たりとも歩こうとはしないものなのである。ところが、この小林旭は、そういう大衆社会ののっぺり顔にじぶんをとけこまずことを完全に拒み、絵から抜き出た二枚目そのものとして、ただひとりフィクションを背負って、現実を切り裂きつつ歩いてみせたのである。²⁹²

人物が現実の街で人ごみを抜け出すという演出は大和屋自身もしょっちゅう使用するが、そこで「現実を切り裂く」ことができたのは、『裏切りの季節』を例にすると、渋い顔の主人公の中谷ではなく、逆に戦争写真であった。そこで大和屋は「やられた」と感じたかもしれない。つまり、大衆の現実、日常の現実、映画内において風景の現実を切り裂くことができるためには、歩き渡る主体が「フィクションを背負う」ということが必要であり、そのフィクションはまた他にある現実でなければならない。これはまた『裏切りの季節』で分析したもう一つの現実の現前の仕方とは異なる。人物が二つの現実の間の通路を渡る機能こそが強調されるのである。さらに、大和屋の作品ではそれらの人物はもう一つの現実の背後で、表面の現実に影響され、または影響を及ぼす。その効果を果たしたのは、『毛の生えた拳銃』における高と商の殺し屋コンビの双数性にある。

高と商のコンビは単なる偶然の発想ではなく、他の大和屋の作品にも登場する。『裸の銃弾』も一人の青年と二人の殺し屋コンビの話として本作と同じ系譜に位置づけられる。『荒野のダッチワイフ』のシナリオでは、「ショウ」と「コウ」というカタカナで記された。複数の主人公を有する作品と云えば、三人の殺し屋グループを中心に展開された、北海道の港のカルトの陰謀を描いた『ゴースト・タウンの赤い獅子』（『荒野のダッチワイフ』に収録）のほかに、殺し屋の集団性を中心にした『濡れ牡丹 五悪人暴行篇』（梅沢薫監督、1970年）などがある。さらに1983年に書かれた未映画化シナリオ「ミラー」も二重人格もののようである²⁹³。

大和屋が殺し屋コンビを好む理由はその双数性によって、個人の実存を問う同時代のヨーロッパ映画に反抗しながら、人間たるものを問い詰めようとするためと考えられる。個人と

²⁹¹ 本題は『縄張はもらった』（長谷部安春監督、1968年）。

²⁹² 大和屋竺「『野良猫ロック・セックスハンター』について」（初出『シナリオ』1971年3月号、前掲『悪魔に委ねよ』、124頁）

²⁹³ 同401頁

環境との関係性、この場合は若者と政治環境との関係性を取り上げることは、「インパーソナル」な映画を作るという若松プロのエロダクション映画を作る大和屋の志向に由来しながら、足立正生らの日大映研出身の左翼的映画青年のテーマにもつながる。特にスーツ姿の高と商には、大和屋が絶賛した『群盗荒野を裂く』²⁹⁴の結末、ルー・カステルとエル・チュンチョを演じるジャン・マリア・ヴォロンテのツーショットを想起させられる。エル・チュンチョを騙してメキシコ革命の首領を暗殺できたテイトはエル・チュンチョに賞金の半分を分けてアメリカまで連れていくが、その前に野盗のエル・チュンチョに身だしなみを整えてスーツまで着させた。黒スーツ姿のエル・チュンチョは貧困に苦しむメキシコを目にして葛藤し、最後にテイトを銃殺する。そこで、白と黒のスーツは二人を仲間関係で結びつけるが、色の対照によって二人の背後に潜んでいる現実、すなわち金銭目的と革命の相違を語り、アメリカに度外視されたメキシコの現実をさらに反映する。このスーツ姿（図 6.4）は個の相容れない差異として双数性が強調されるが、『毛の生えた拳銃』の高と商の姿（図 6.5）は色の対照を払拭した、同一の分裂としての双数性である。



図 6.4 『群盗荒野を裂く』 Quién sabe?より



図 6.5

というのは、コンビはつねに^{つい}対表象として映画に登場する。別々に映る場面もあるが、二人の外部との関わりは同一化されている（別々の個室での二人の濡れ場など）。同時に、司郎と組織との関係性はキー子の暴行とその復讐によって完結した反権力の構図になったが、

²⁹⁴ 大和屋竺「これがアクション監督の生理だ」（初出『映画芸術』1970年1月号、前掲『悪魔に委ねよ』、80頁）

殺し屋コンビと他の人物たちとの関係性は超然とした仕事のビジネス関係のみから始まる。最後の組織の皆殺しは、結果的に司郎の代理報復としてやり遂げられたため、反権力的なメッセージを送り出す。つまり、高と商は司郎のために復讐を代行しなければならないというより、あくまで彼らは司郎となって、自ら復讐に向かったというほうがふさわしい。

代理報復は大和屋が影響を受けた加藤泰監督の『みな殺しの霊歌』（1968年、『毛の生えた拳銃』より前に公開）の主題であり、同作は斎藤龍鳳との論争の中心でもある。『みな殺しの霊歌』の代理報復は五人の有閑マダムに性的に暴行された少年が自殺したことに対して、少年と親しくなった川島（佐藤允が演じる）がその五人の女に復讐するというものである。川島が代理報復する契機について、斎藤龍鳳は少年自身の弱さと（「その感性の裏がえした所でより強く少年は生き、復讐しなくてはならない」²⁹⁵）と、川島の動機の不正義性（「佐藤は軍事顧問として、また戦術指導者として復讐の手段を教示し、手に余った時だけ、乗り出して行くべきではなかっただろうか²⁹⁶」）を論拠に、「男が女に強姦され、世をはかなんで自殺するといった週刊誌的なスキャンダラス嘘八百に加藤泰は参加すべきではなかった²⁹⁷」と批判した。それに対して、大和屋はスキャンダルこそリアリティと付き合う勇気を与えてくれるものと反論し、代理報復の妥当性をやはり現実に向ける視線の自己回帰の情動として位置づけた。

佐藤の忿懣が東京の闇と暗い日本の未来をみすえたその地点からバウンドし、少年の所有した狂気に至り、そこを突き抜けて報復行動を起こす迄の時間は一瞬だが、ここにこそ、『みな殺しの霊歌』においてもっとも重要な、錯乱を踏まえた情動のダイナミズムが横たわっている。²⁹⁸

「東京の闇」と「暗い日本の未来」を、日常を超越したもう一つの現実として理解するなら、その超現実を捉えた視線が覚える「錯乱を踏まえた情動のダイナミズム」は、大和屋的な特異点だと言えよう。映画における代理報復の登場はめずらしいことではない。モチーフではなく物語の主要要素である代理報復の作品と云えば、『みな殺しの霊歌』と同様に最後に復讐を代行する理由を明かす構造をもつミステリー映画は少なくなかろう。それらはほぼ全部『告白』（中島哲也監督、2010年）やパク・チャヌクの「復讐三部作」（『復讐者に憐れみを』、『オールド・ボーイ』、『親切なクムジャさん』）のような、身内の家族のために代理報復を果たすものだと言えよう。川島の代理報復の動機にも似たような倫理関係があると推測するならば、少年との同性愛者であるという結論にたどり着く。しかし、大和屋が目す

²⁹⁵ 斎藤龍鳳「代理報復は妥当だったか『みな殺しの霊歌』論」（初出『映画芸術』1968年6月号、前掲『悪魔に委ねよ』、48頁）

²⁹⁶ 同47頁

²⁹⁷ 同49頁

²⁹⁸ 大和屋竺「あなたはなぜ筆を投げた？私は加藤泰を弁護する」＜『みな殺しの霊歌』論 斎藤龍鳳＞への反論」（初出『映画芸術』1968年7月号、前掲『悪魔に委ねよ』、44～45頁）

るのは「錯乱を踏まえた情動のダイナミズム」、すなわちその動機の契機における不安定さであり、それは加藤泰があえて説明しなかったことによって、映画内のある「瞬間」（川島と少年が親しげに話し合う回想シーン）に凝縮されていることである。最初から親友の代行復讐を図った川島とちがって、『毛の生えた拳銃』においては、主人公の双数性によって代行復讐の動機が持続的に生起した。組織への怒りもここに関わっているが、対表象としての高と商はその過程を台詞と身体で語る。

高と商が同一人物の二分裂した姿だというのは冒頭に出された司郎の写真にも示唆されている。クレジットタイトルが終わった後、後ろを振り向く司郎の写真（図 6.6）に、もう一つ司郎の顔写真が合成でのせられた。司郎と司郎、この不可能なツーショットは 1 が 2 に分身することを予言している。さらに、ボスのマンションに呼び出された高と商が仕事を引き受け終わると、同じ合成写真が再び登場する。高と商が映画装置によって実現された不可能な二分裂であることは、ここでほぼ確信できる。

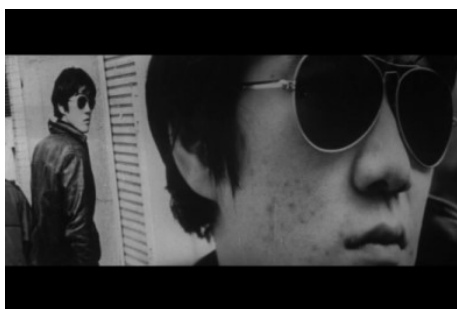


図 6.6



図 6.7

また、彼らの対称性は映像上もたえず呈示される。初登場の場面を除いて、二人は画面の左右を対称的に位置するし、他人との対話も交代もしくは重複の形で 2 分裂が強調される。

菅野：ボスの女だ / 高：何やってんですかね / 菅野：分らん / 戸を閉め、二人に金を渡す。 / 菅野：前金 / 高：あ。小遣い。ホントに月給にしてくれるんでしょうね / 菅野：高くつけそうだな / 商：いえいえ。コンビニだから仕事は早いですよ²⁹⁹

この場面において高と商は二人で登場したが、語られている台詞は二人の分別がつけられていない。ただの視覚的分割が行われているだけである。さらに、濡れ場のところで分けられた二人は猿のように雑技をしたり、赤ん坊のように女を抱きついたりし、商に対するユビワの質問の次に切り替えられた高の科白が回答となって対話を成立させてしまう。二つの個室のなかでの出来事は一致しているだけではなく、同時進行しているのだと観客は判断をつける。この綺麗な対称性は結末のショット（図 6.7）によって再び強調されている。

²⁹⁹ 前掲『大和屋笠ダイナマイト傑作選・荒野のダッチワイフ』188 頁。

しかし、高と商の二分裂は均等と均質ではなかった。詳しく見ていくと、二人の役割分担がはっきりしてくる。鷹赤児の扮した高はいわゆる社交的で、月給の話しを持ち出したり、司郎に「三十万をくれたら助けてやる」と提案したりもする。大久保鷹の扮した商は胃病を罹っており、それについて愚痴をこぼす。仕事を引き受けた後、愚痴をこぼす商と彼を慰める高が並んで街を歩きながら会話するシーンが正面の長回しショットで捉えられることで、観客の注意を会話内容に集中させる。

高：胃の調子はどうだい。ショウ /商：相変わらずってとこだ /高：薬を飲めよ /商：ヤクな病気なんだぜ。ムカツキやがるんだ。吐きたくなるんだよ。何を喰ってもうまいと思ったことなんてありやしない。喰って五分もするともう酸っぱいオツユがこみ上げる /商、ペツと唾を吐く。 /商：まったくヤクな代物だ。(筆者注：胃袋を) 思いっきり引き摺り出して踏んづけてやりてえよ、俺あ /高、歩きやめて商を見る。 /高：何を踏んづけるだって? /商：俺の胃袋をよ /高：ショウ。そういう事は言わねえ方が良いぜ /商：俺の胃袋の話をしてるんだ /高：だからさ /歩き出す二人。 /高：そういう酷い話をするのはやめてくれ。お前の病気が治んねえのはきっとそんな風な事をいつも考えてるからだ。踏んづけてえなんて思っちゃったら、もう半分踏んづけてる様なもんだろう³⁰⁰

ドライなハードボイルドを志向する大和屋の二つの特徴について、第一節ではアクションの部分进行分析した。残りのもう一つの特徴は「虚無な精神一会話」である。無作為な殺しが陰謀の企みに裏付けられる行動的な叙述文体がハードボイルド文学のスタイル³⁰¹だとすれば、それは前にも分析した、アクションの不明瞭性につながるのと同様に、ハードボイルド文学の会話も映画の科白に変換される。大和屋はより直接的な形でその不明瞭性を引き継いでいる。

大和屋的なハードボイルドの会話、あるいは科白の不明瞭性は、アメリカ英語から邦訳する時に遭遇する言語学上の差異にも由来する。「大和屋さんが日本語を外国語のように書いていらっしやる³⁰²」という印象は、パルプ雑誌のハードボイルド小説における凝った英会話を彷彿させるからだと考えられる。以上引用した高と商の台詞も日本語の膠着に抵抗しているかのように、接辞の助動詞を省略形で使い、語順を逆転することで限りなく口語化している。話すスピードが世界屈指の日本語の映画において、その結果は「はっきり聞き取れない」

³⁰⁰ 同 188～189 頁

³⁰¹ 前掲「ハードボイルドとは何か ヘミングウェイから H.P. ボガードまで」26～27 頁。「ハメットの傑作「血の収穫」などは、十何人かが次々とコロコロと無雑作に殺されてゆく筋そのものに、何か虚無的な恐ろしさがある。そしてこの連続殺人が行われるようにたくらむのが探偵なのだから、行動的という点で、まさにハード・ボイルドになる。これはこの派の探偵小説のねらいが、在来静的であった探偵小説の構成を動的にすることにあるからだ」。

³⁰² 前掲「大和屋竺インタビュー①」18 頁

ことであり、「はっきり見えない」という大和屋の「恐怖映画」の特徴の音響効果だとも言えよう。

『毛の生えた拳銃』において、会話劇の部分では高と商の科白と音声からハードボイルドの特徴が見出される。つまり、凝った口語的な日本語が早口でこもって発声されることで聞き取りにくいことと、会話における二重性ということである。後者について、本作における最も重要な二重性は、高と商の科白で繰り返し提起される、商の胃病の問題である。前にも触れたが、大和屋的な殺し屋は疲労しないが、精神的にはやられる。この吐き気は現象学の原理による身体と精神の連動の表れである。つまり、食べるものが胃に消化を拒絶され、吐き気を及ぼすことは食うために殺しの仕事を引き受けなければならない困窮を示す、怒りに裏付けられた二重性の産物にほかならない。しかし、『三つを数えろ』のマーロウの弱気がヴィヴィアンへの愛を引き立てるような感情的効果をもたらすのと違い、吐き気（嘔吐）と怒りの二重性は、サルトルの『嘔吐』と存在的な虚無との関係に相似する、存在的な危機を表象するものである。

胃病の罹患は商（最後の嘔吐から見れば高も胃病を罹っていると推測できる）の殺しになんの支障もきたさなかったため、病気は吐き気という身体的な現象としてしか現前しなかった。フランスの哲学者ジュリア・クリステヴァは吐き気の現象学には興味を示さないが、吐き気を食物への嫌悪として、棄却作用（アブジェクション）の基本的で原初的な形態³⁰³に位置づける。彼女が精神分析理論を用いて定義しようとする「アブジェクション（棄却作用）」と「アブジェクト（おぞましきもの）」に対して大和屋が関心を持つか否かは明らかではないが³⁰⁴、それについてのダイナミズム、すなわち殺意の生成と継起についての議論は「吐き気」を通して、大和屋の演出と不思議に相似しているため、クリステヴァの主張は『毛の生えた拳銃』における商と高の人物像の不明瞭性を払拭するには示唆的である。

それに関して注目したいのはただ一点、つまり宗教と関係なしに、アブジェクト＝おぞま

³⁰³ ジュリア・クリステヴァ『恐怖の権力：「アブジェクション」試論』（枝川昌雄訳、法政大学出版局、（叢書・ユニベルシタス、137）、5頁）

³⁰⁴ クリステヴァ自身も解説したように、「アブジェクション」に対する関心はフランスの作家ルイ・フェルディナンド・セリーヌ（Louis-Ferdinand Céline）のテキストを政治・文学上に研究する際に遭遇する問題のため、「アブジェクション」と「アブジェクト」の定義はセリーヌの文学と間テクスト的につながっている。「おそらく私のアプローチを困難にした原因は、セリーヌがいついかなるときでもおぞましき（abjection）を相手にしている点にある。一面では、「おぞましき」は個人的な次元でも（病い、肉体の次第につる崩壊、倫理道德の頹廃……）、社会的な次元でも（家族や共同体などの社会集団の分解、二度にわたる世界大戦……）、彼の偏愛するテーマの一つです」。（＜付録＞『『恐怖の権力』自作解説』前掲『恐怖の権力』315頁）クリステヴァもその問題に対して、人びとが一体如何にそれらのおぞましきものから自分の身を清めるかという哲学的な回答を探索するつもりであった。このような癒しを志向する姿勢は映画の場合で言うと、ゾンビ映画や『エクソシスト』（ウィリアム・フリードキン監督、1973年）のような「悪魔祓い」映画など、聖なるものの相反物を扱うホラー作品と関連するわけだが、恐怖を宗教事象として対象化するのではなく映画に内在化する大和屋の主張とは異質である。

しきものを前にする際に遭遇する不安定な状態において、個人が何を経験したか、何が起きたかという点である。クリステヴァはミルクを飲むと吐き気が起こる体験の現象を例にした。

たばこの巻き紙のように薄く、爪の切り屑のようにろくでもない、ミルクの表面に張った無害な薄皮が眼にふれ、唇に触れたとたん、声門が、いやまだもっと下方の胃や腹が、ついには内臓がひとつ残らず痙攣し、そのために身体はひきつり、涙と胆汁がこみ上げてきて心臓に動機を打ち、額と手に玉のような汗が滲み出る。めまいがして目の焦点が定まらず、このミルクの膜に逆らって嘔吐が身をよじらせ、私にそれを差し出した母や父から私を切り離す。彼らの願望のしるしとなっているミルクを「私」は欲しくないのだ。「私」は何も知りたくない。この飲み物が「他者」ではありえない以上、「私」は自分を定立したいと思うその動きと合わせて、自分を排出し、自分を吐き出し、自分を棄却するのである。³⁰⁵（傍点は原文、下線は筆者）

ここでは父と母というラカンの精神分析が用いられたが、自分が自分を棄却するというアブジェクションの過程の中での分裂についてのクリステヴァの指摘は重要である。アブジェクションにある「存在が自分の脅威に対して企てる反抗³⁰⁶」は他者という特定の対象を持たないが、自分が脅かされるときに定められた境界に、排除された一部の自分（元の自分、事前の自分）を死なせる過程として、嘔吐が出現する。分裂は嘔吐の瞬間、あるいはアブジェクションと同時に発生するものであるのに対して、高と商の同一性の分裂は棄却と被棄却の対表象ではない³⁰⁷。商の吐き気がアブジェクションの表現だとするなら、それは高と商の同一性における身体的現象であり（最後の嘔吐は二人の同時反応）、コンビとしての同一性におけるある種のアブジェクト（おぞましきもの）に対する反応でもある。クリステヴァの言った分裂がある精神病の発症として変化をもたらす機能だとするなら、山場の乱交パーティーのシーンにおける高と商の嘔吐が彼らの意識変化の変わり目になることにたいして解釈を呈してくれる。つまり、犬殺しのように仕事を引き受ける一部の「殺し屋」を、真の殺し屋として自ら棄却するための嘔吐である。

クリステヴァの指摘がアブジェクションを引き起こす記号に注目するのに対して、『毛の生えた拳銃』の場合、高と商の対表象によって表現される吐き気が嘔吐まで発展する過程が

³⁰⁵ 同 5 頁

³⁰⁶ 同 3 頁

³⁰⁷ アブジェクション以前の分裂についてクリステヴァも指摘してある。つまり、「原抑圧」の対象として、未成立の分裂のことである。（同 19 頁）しかし、この分裂はあくまでも潜在的なもののなので、高と商の視覚上の確実な分裂につながる事が難しいと考えている。

より強調される。しかし、商の胃病、高と商の吐き気と嘔吐は、仕事として引き受けた殺し、即ち司郎に対する組織の権力制圧に対する嫌悪・反抗でもあり、精神的な側面においてはアブジェクションに似たものとして考えられよう。

ここでまとめてみると、高と商の殺し屋の人物像は『毛の生えた拳銃』の混乱の根源の基とも言ってよいほど、多くの要素を持つ。二人は、大和屋的なモチーフとして双数性をまとうが、コンビを同一人物の分裂と考えれば、『毛の生えた拳銃』において、加藤泰の『みな殺しの霊歌』から感銘を受けた代理報復をやり遂げられたのである。代理報復の動機の生起をダイナミックに表現するために、大和屋は殺し屋の商に胃病の罹患を設定し、ハードボイルド的な科白表現を職人技で書き下ろした。吐き気と嘔吐についてクリステヴァの「アブジェクション」論を借用して分析することで、権力の圧制を前に、不安定な状態だが権力への反抗、即ち怒りに裏付けられることを明らかにした。この哲学的な二重性も大和屋的なハードボイルドの重要な特徴である。

怒りの点滅と飛躍の恐怖

以上の分析では、高と商の対表象の同一性を強調したが、ここから対表象の分裂がどういった意味を持ち、どのように機能するかを見てみよう。

前にも触れたように、高と商の分裂は性格上の分割の側面を持つが、それは精神病的な原理に従っていない。つまり、彼らはアブジェクション以前の自我の潜在的な分裂の表象でもなく、ドゥルーズ＝ガタリが分裂症の起因とする諸機械³⁰⁸の喩えでもない。強いて言えば、彼らは差異のコンビそのもののほかならない（コンテクスト的に『荒野のダッチワイフ』と比較すれば、図 6.4 のように根本的な対立が潜んでいるコンビである）が、『毛の生えた拳銃』においてはその差異は前半にしか出現することがなく、後半はその差異がほぼ払しょくされたように見えるのである。

前半では、コンビ内に差異を表現する場面は三か所ある。一つ目は、前に引用した、商が胃病の愚痴をこぼすシーンである。そのシーンにおいて、高は「踏んづけてえなんて思っちゃったら、もう半分踏んづけてる様なもんだろう」と商を慰めることで、情緒上の対称性を為している。二つ目は、安宿にくつろいでいる司郎を監視している高と商のところに、組織の菅野が電話をかけてきたシーンである。月給の支払いを強く訴える高の激怒に直面して、商はここで弱気になる。二人の感情的落差はコメディの効果をもたらす。

高：月給の方は、どうしてくれるんだって言ってやれ　／商：月給の方は、どうし

³⁰⁸ ジル・ドゥルーズ、フェリックス・ガタリ『アンチ・オイディプス』（市倉宏祐訳、河出書房新社、（資本主義と分裂症）、河出書房新社、1986 年、17 頁）「分裂症とは、生産し再生産する欲望する諸機械の宇宙であり、「人間と自然との本質をなす実在」としての生産の働き（普遍的根源的な生産の働き）である」。

てくれんだ…… /菅野の声：何をう？誰だきさま /商：あ、すみません。司郎の係のもんですがね /（中略）/高：月給よこすのかよこさねえのか！ /商：月給よこすのかよこさねえのか！って高がそう言ってます。³⁰⁹

司郎に協力の提案を断われた時、短気な商と冷静な高の対比も強調され、二つ目のシーンにおける二人の対照性を反転したのに見えるが、それは司郎に怒ったのではなく、司郎に自尊心を傷つけられたためだった。にもかかわらず、第二節で分析した通り、胃病が二人に潜んでいる怒りの身体的現象であるとしたら、この三つのシーンでは、高と商は交代的に怒りに燃えることで——さらに彼らの同一性を考えに入れると——怒りの点滅状態の対表象になる。

この点滅状態は重要である。何故なら、人物の対照性によって表象される矛盾と停滞は対表象の名作と論じられてきたベケットの『ゴドーを待ちながら』に代表される現代的な徴候であるからだ。ゴドーを待ち続けるウラジミールとエストラゴンの二人きりの会話でも、ポッツォとラッキーが交わした対話でも、常に相反する反応を見せて会話の進行を、わざとではないが結果的に阻害する³¹⁰。無論、『ゴドーを待ちながら』における点滅状態は『毛の生えた拳銃』よりも多様で飛躍的なものであり、戯曲の全編にわたって反復される。しかし、その対照性を精神分裂における各部分の人格化として解釈するよりも、彼らの双数性によって表象される矛盾と不毛が点滅する灯りのように、灯る一灯らない運動をしているように見えるだけで、実際なんの生産性も持たず、物語の全体に循環と虚無の時間をもたらしたと解釈することもできる。『毛の生えた拳銃』の前半の高と商の間に点滅する怒りはそのような時間に相似していることで、殺し屋の実存に対する虚無感と憂鬱を表現すると言えよう。

しかし、怒りの点滅は三回の反復で終了する。というのは、司郎の追跡任務を完了していないが、高と商は組織の菅野から月給をもらってステーキの食事をしに行く。「喰ったもんがこみ上げてきたら又喰っちまっちゃ良いだろう。人の倍は楽しめるってもんだ。³¹¹」という高は、二人の怒りの現象である吐き気—嘔吐を苦しみとして受け入れながら、その苦しみを楽しむことにするのである。この反転はまるでサルトルの『嘔吐』の結末で、書物の背後に見抜くべき「存在しない何か、存在を越える何か³¹²」を発覚し、嘔吐なしに自分の過去を思い出せる積極的な高揚感と同じように思えるが、山場の乱交パーティーでの二人の嘔吐から見れば、映画の半ばのここではあくまで暫定的な状態にほかならない。特に指摘すべきなのは、高の台詞を踏まえて挿入された二人の貪りの食事シーンが、嘔吐を超越したというよりも、嘔吐／吐き気をそのまま楽しむ逆説的な両義性を持っていることである。ここでは怒

³⁰⁹ 前掲『大和屋笠ダイナマイト傑作選・荒野のダッチワイフ』192頁。実際の台詞は多少変更された箇所がある。

³¹⁰ ウラジミールとエストラゴンの「点滅状態」も矛盾と相反の形で現前する。

³¹¹ 前掲『大和屋笠ダイナマイト傑作選・荒野のダッチワイフ』194頁

³¹² ジャン・ポール・サルトル『嘔吐：新訳』（鈴木道彦訳、人文書院、2010年、296頁）

りが全滅状態にとどまっているだけで、消えたわけではない。食事シーンで交わされた二人の会話内容は、他ならぬ司郎との連帯感によるものだからである。彼らはエロダクションならではの言説、すなわち性欲を中心に、自分たちが司郎への性欲（「そりゃお前（筆者注：高のこと）が奴（筆者注：司郎のこと）と寝てみてえって思ってるからだ」）、司郎の性欲（「司郎の奴、何ぺん女抱いたのかな」）について語り合っていた。後に、彼ら自身のセックスシーンにもつながっていく。ここでは、すでに司郎の代理報復の伏線が張られている。

映画のここまでで、吐き気（嘔吐）の提起、高と商の間における怒りの点滅は食事によって一時的に解消されたように見える。しかし、食べること、特に肉を食べることはキリスト教の言説下では本質的な悪の確認³¹³と認識されており、『毛の生えた拳銃』の場合、それは宗教的に神聖なるものと相反するものというより、吐き気をあえて抑える意味合いが強調されたため、反抗の情動を抑圧することになる（商はステーキを食べ終わった後、薬を飲む）。つまり、権力に服従すること、権力に同化することになる。ステーキ屋の食事シーンでは、肥えた男（映画評論家の佐藤重臣）がステーキを貪り食うショットが挿入された（図 6.8）。この男は後に乱交パーティーにも顔を出す。ここでは、肉食と悪のアレゴリー関係は、肉を食べるときアブジェクションを経験するかしないかによって区別される反抗者と権力者の関係によって、政治的なアレゴリー関係へと変貌する。ここでは、商がステーキを食べた後薬を飲むことでアブジェクションを表現するのに対して、高はそれを眺めているだけという演出から、アブジェクションの反抗的な性格を指し示す怒りは高と商の間で点滅状態になっている。この点について、『裸の銃弾』では、丸鶏を貪り食う神（港雄一）と勝（吉沢健、『毛の生えた拳銃』の司郎とコンテクスト性が高い役）に対して、草を食べている高（暁大司〔小水一男〕）と構成された対表象はアブジェクションを抜きにした、肉食を享受する悪のアレゴリーになるため、『毛の生えた拳銃』とは連続していない。



³¹³ 前掲『恐怖の権力』136頁。「実際、「すべて生きて動くもの」（創世記九・三）を食べてもよい許可が下りるのは大洪水以降のことにすぎない。報酬どころか、この許可には人間が本質的に悪であるとの確認が伴っており、人間に対する否定的な、告発の意味合いが込められているのである、「人が心に思い図ることは、悪いからである」（創世記八・二二）。さながら、殺戮への傾斜が人間の本性をなすことが確認されており、肉食の許可が抜き難い《死の欲動》、それもここではそのもっとも原始的な貪り食うこと（*dévoration*）の面での死の欲動を承認するかのように」。（傍点は原文）

図 6.8



図 6.9 『やわ肌無宿 男殺し女殺し・裸の銃弾』(若松孝二監督、1969 年) より。右からは高(小水一男)、神(港雄一)、勝(吉沢健)、朱実(林美樹)

食事のシーンの後の性交シーンも、アブジェクションを抑圧する表現である。なぜなら、抑圧下の置き換えと変貌は病理的な原理に従っている。シナリオ上、「ホテル K・四〇六室／ベッドの上。高とマキが猛烈なベッドシーンを演じている。／同・四〇七室／ベッドの上。商と花子が同じくベッドシーンを演じている。³¹⁴」と記された部分は、映像上はスピーディな並行モンタージュを用いて二室を行き来する。これはアクション以外に、高と商が完全に別々の行動を取る数少ないシーンだが、二人は猿のように雑技をしたり、赤ん坊のように女を抱きついたりすることで、この完全体のコンビに対する情事の意味を謎めかした。商への質問の次に切り替わった高の回答が対話を成立させたことによって、二つの個室のなかで出来事が一致しているだけでなく、同時進行していることも観客は判断できるだろう。ここでは、高と商は交替して一連のセックスシーンをやり遂げたが、二人の娼婦のまえで同じ反応、同じ動作をしていることが推測できよう。このセックスシーンは前の食事のシーンと同様に、二人とも怒りを抑えて感官的享受に耽ることを意味するが、食事の際に話し合った司郎の性交の話題はこのシーンにも引き継がれ、物語上の連続性だけが保たれている。高と商の人物像は急に娼婦と可笑しなセックス行為をするため、殺し屋のイメージとも殺しの任務とも飛躍的な不連続が起きる。二人のコンビは明らかに対外的な同一性を基に、怒りを抑えている全滅状態に陥り、感官享受と権力服従の原理で行動する。このセックスシーンの次は、他の殺し屋が偽造した司郎の殺しを見破った高と商が、殺しを続ける代わりに、組織の乱交パーティーの門番役に呼び出されるくだりになる。

かくして、最後の乱交パーティーで高と商が同時に手洗いで吐き倒れたシーンは怒りの点滅状態が終わった証になり、真正の殺しを遂行する始まりにもなる。乱交パーティーが山場として物語上のキーポイントになるのは、前述した高と商の怒りの全滅状態から、嘔吐を機に怒りの全開状態に変化する過程を描いたからである。この過程はこれまでの映画の反復でもある。つまり、食事と性交の感染蔓延と怒りの完全抑圧である。高と商はチキンレッグを貰

³¹⁴ 前掲『大和屋笠ダイナマイト傑作選・荒野のダッチワイフ』197 頁

い、先ほどの娼婦たちのことを話し合う（図 6.10）。帰ろうとする二人は「ルパン三世」の五右エ門と次元大介を彷彿させる（図 6.11 で示されたように、シルエットとしてしか登場しないが、右の剣士姿と左の背広姿のコンビは「ルパン三世」の人物設定と相似している）見張りに止められ、パーティーの広間に転がり込む。ここまでの演出は、高と商をパーティーの広間に入らせるための、大和屋の遊びでもある。問題はここからである。



図 6.10

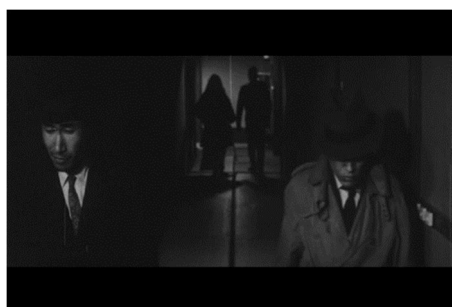


図 6.11



図 6.12

広間では、組織が主宰している多人数のパーティーが行われている。仮面をかぶっている男女の戯れは特に本気の殴り合いにも見える。乱れ酒のなかで、男女の声が小さく聞こえるが、よく耳をすませば、男たちは嫌がらせを、女たちは嫌がりを口に出している。そこで冒頭で恵子を虐めた野田（谷川俊之）が高と商のそばに現われ、「こっちは地獄だ」と言い出す。一瞬の静まり返った画面では、首を傾げる高に対して、商は神妙な顔つきを見せる（図 6.12）。その次に、組織側の伝達人である菅野（山谷初男）が、髪の毛がはらはらと乱れか

かる姿で現れ、高を「犬殺し」と呼びつけ、電話を要求して商に案内される。菅野が去ったあと、高と商はまだ胃病の事を話し合う。

高：腹わたの方はどうかな　／商：踏んづけようにも、みつからねえ位に軽い感じだ³¹⁵

商の科白を以て、胃病の消失すなわち怒りの完全抑圧の状態を表した。「犬殺し」と呼ばれても誤魔化した高、菅野に服従した商に凄腕の殺し屋の面影が微塵もなくなったこの瞬間に、商は心が奪われた表情で、司郎のことを思い出したと言う³¹⁶。二人は遠方を眺めて司郎との殺し合いを思い出す。ここまで商と高の間に点滅していた怒りは組織のパーティーに臨んだ時点で抑圧されきっている。停滞し切った時間の中で、ポツンと司郎に引き起こされた殺しの欲動が湧き上がる瞬間にほかならない。こうした時間の死んだ世界に物事が「カサッと動く」³¹⁷ことは大和屋的な時間であり、大和屋的な悪夢の恐怖の原理にほかならないが、それが映画全体の時間の特異性となる『荒野のダッチワイフ』とは違い、『毛の生えた拳銃』の場合、高と商にある時間の停滞は対表象による掛け合いの躍動感だけではなく、その停滞の真意である怒り——殺意がアブジェクションを経験させる反応であるため、外部に巻き込まれているようなアクション感³¹⁸に解消され、より潜在的に感じ取られる。不透明な停滞は、商の吐き気と同調し、それを抑えるために摂取した肉食のシーンからこのパーティーまで持続していた。そこからカサッと動き出した司郎の回想は殺し屋の自己回帰の真義である殺しの欲動であるほかに、葡萄を食べる司郎を羨ましげに眺めることで代理報復の動機の契機をも表している。

しかしながら、この欲動と契機は停滞の中でカサッと動き出したが、このまま怒りの勃発を引き起こすわけではない。最初の異変が音声上に発生する。司郎の回想後に、挿入されたピアノ演奏ショットはピアノの響きを耳障りの雑音に変えた。その次に切り替えられたパーティーのシーンも音声之急に大きく調整され、人びともよりひどく酔いつぶれている。これらの不気味なミスマッチは殺意の欲動が動き出した高と商、さらに観客へアブジェクトの記号の現前と理解できるが、大和屋はあえてアブジェクションの反応を遅延させた。組織の頭目を便所まで伺候することや、司郎のことを忘れた頭目に感情を立てずに（「商：ボスの腹

³¹⁵ 同 203 頁

³¹⁶ ここでは、高と商の心が通じているような会話で表現された。「商：思い出すぜ。え？／高：何だい？云ってみよう／商：何だと思う？／高：司郎のこったな／商：その通りだよ、兄弟」（前掲『大和屋 笠ダイナマイト傑作選・荒野のダッチワイフ』204 頁）

³¹⁷ 前掲「大和屋笠インタビュー①」7 頁。

³¹⁸ このアクション感は前に分析した、不逞な肉体を根底にする終わり無き殺しのアクションではない。それは映画後半に際立つようになる、食事と性交する時の動作の躍動感と、激動の状況に応じた周囲の混乱ぶりを指し、寧ろ高と商自身が殺しを止めていることで、殺し合いのアクションとは正反対のものでもある。

に、手術の跡みてえの、くっつけやがった若い野郎〔筆者注：司郎のこと〕居ますよね³¹⁹〕、頭目の個室に女を運んでいく（この部分に、大和屋は司郎の回想をもう一度挿入した）ことから、高と商がまだ服従していることが判る。それから高は大広間に戻り、酷く酔いつぶれた菅野に「犬殺し」と呼びつけられたことに「犬殺しじゃねえ」と反論する。そこで高は耐えきれない様子で大広間を離れ、便所で吐き出す。倒れ落ちた高からカメラがパン移動すると、同じく吐き倒れている商がツーショットで映る（図 6.13）。

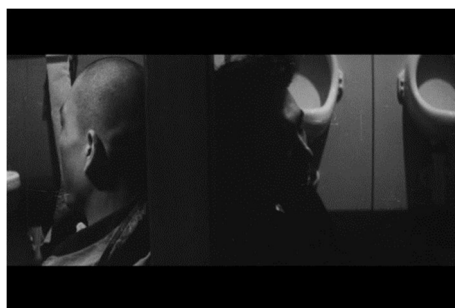


図 6.13

吐き気を引き起こす原因はカラーフィルムで現像された乱交パーティーの濡れ場のなかで、淫靡な雰囲気とは不相応な二人が、同時に司郎との殺し合いをノスタルジックに思い出したことではあるが、「犬殺し」と呼ばれたことと、ボスの女・恵子と司郎との関係が発覚したことにも関連しているように見せられている。嘔吐までの過程は以上に整理したように、組織の傲慢と偏見などのアブジェクトの記号が増幅していくのに対して、高と商の無反応な服従との対照性によって構成された。この山場では、映画前半の大和屋的なハードボイルドは破壊されたように見える。終わりなきアクションでの不逞な肉体が酔いつぶれて倒れ込むのみならず、他人に対しても個別に対応していくことで、活発な双数性が硬直してしまう。それは怒りの全滅状態の死んだ時間に由来する。司郎の回想に引き起こされた殺意の欲動は再び彼らの時間を復活させ、アブジェクションも再び機能させられた。これが大和屋の『みな殺しの霊歌』の代理報復に対する回答である。言い換えれば、現実、即ち司郎の権力反抗に向ける視線の自己回帰の情動としての妥当な代理報復である。高と商にとっての殺しの真義はすなわち権力層への怒りの発砲として意味づけられ、大和屋のアナキズムの露出ともなる。

嘔吐のあと、司郎は高と商に呼び出されたかのように、スパゲティ・ウェスタンのガンマン姿で登場する。高と商はパーティーを離れて胃薬を一緒に飲む。そこで最後の皆殺しのアクションシーンを以て映画が終わる。結末において高と商は映画前半のハードボイルド的な殺し屋に復帰した。

以上、怒りの状態に沿って、映画後半のテキストを分析してみた。大和屋は如何に高と商

³¹⁹ 前掲『大和屋笠ダイナマイト傑作選・荒野のダッチワイフ』205 頁

の対表象を用いて、司郎のための妥当な代理報復までの過程を演出したのを明らかにした。吐き気—嘔吐はアブジェクションの概念を借用して、怒りのアレゴリーとして理解されるとき、肉の食事シーンを境に、吐き気だけでなく怒りも抑圧される状態に陥り、対表象の活発性が硬直化し、ハードボイルドのヒーロー像も破壊された。抑圧は高と商の内部の時間の停滞を加速させる。司郎の回想は死んだ時間のなかでカサッと動き出す大和屋的な恐怖の原理に沿ったものとして、高と商の死んだ時間を再び攪乱して怒りを復活させた。ここで、嘔吐が伴った殺しは権力層への怒りの発砲として、若松プロの間テキスト性である反権力的なアナキズムが現前してくる。

おわりに

最初に触れたように、『毛の生えた拳銃』における全体的な混乱は主に三つの源流に影響されたためである。簡単に言うと、ハードボイルドの部分は鈴木清順と具流八郎の影響、山場の乱交パーティーでの司郎の登場は大和屋の「恐怖映画」の原理に従っているもの、最後の代行復讐の殺しは反権力のアナキズムの現前として若松プロの作品に共通するものだった。しかし、本作と同様に若松プロ作品で殺し屋映画の系譜にある『裸の銃弾』は、吉沢健の扮した勝がトリックを仕掛けて最後に謎解きされる形で裏切りとアクションが繰り返される構造になるが、モルモット吉田が評した通り、「ディテールに対しても、こだわりぬいて撮る大和屋と対照的に、若松は映画の語り口を優先する³²⁰」ため、『毛の生えた拳銃』のほどの醍醐味がない。それは監督の撮り方の違いのほかに、シナリオにおいても、第三節で整理した対表象の細分化の生成変化が『裸の銃弾』では反復されておらず、『毛の生えた拳銃』の司郎に相当する勝に重点が置かれた。したがって、『裸の銃弾』の全体には明瞭性が貫通している。

『毛の生えた拳銃』の混乱に戻る。三つの源流とその現前が見出せても、映画全体像の混乱はダイナミックに変化する。というのは、本章で取り上げた三節は、高と商の殺し屋コンビを中心にしているが、『毛の生えた拳銃』に現前する現象の順番にも従っている。つまり、最初に鈴木清順の日活アクションに登場するヒーロー像を彷彿させるハードボイルドの殺し屋コンビがアブジェクトを目の前にして矛盾と停滞に囚われ、アブジェクションに引き起こされる怒りを抑圧しきりつつあるところに司郎との殺し合いを想起し、自分たちの殺意も復活して代理報復をやり遂げた。この全体像に布置された各々の現前はハードボイルド、殺し合いのアクション、アブジェクション、司郎、食事、性交などの形を取って不連続的に見えるが、高と商の対表象を整理してみるなら、星によって構成される星座を眺めるのに似ている。鈴木清順の解雇事件に衝撃を受けて大和屋が虚無感に陥った際に、反権力のメッセージを込めたエロダクションを作っている若松プロの若者の映画青年たちに感心したという個人史とも、この作品は不思議に合致しているように見える。こうして、一年後に公開される『処

³²⁰ 若松孝二監督『裸の銃弾』（紀伊國屋書店（発売）、2005年）「解説」より

女ゲバゲバ』にもつながっていく。

第七章 殺し屋世界の挽歌——『愛欲の罌』

はじめに

『愛欲の罌』（原題は「朝日のようにさわやかに 桃色の狼」）は 1972 年に公開された。大和屋自身が監督を務めた前作『毛の生えた拳銃』より、五年ぶりの監督作品である。

脚本は大和屋の大学の後輩で、具流八郎などのシナリオで共同執筆を手掛けた田中陽造によるものであった。この脚本は初め大和屋が取り組んだがついに書けず、替わって田中陽造が執筆したという。本作のシナリオが大和屋竺のシナリオ集に収録されたのは、「これが実質的には大和屋最後の監督作品であること、そして大学時代からの盟友であった両者の世界の近接性とその微妙な違いを示したいため³²¹」としている。田中陽造は早稲田大学シナリオ研究会時期の大和屋の後輩として、曾根中生の紹介で鈴木清順との付き合いをはじめ、『殺しの烙印』にも参加していた。その後も、『鑄剣』などの未映画化の具流八郎シナリオの執筆を手掛け、「田中陽造」の名義で脚本クレジットタイトルに掲げられた処女作は 1972 年の日活ロマンポルノ作品『艶説女侠伝 お万乱れ肌』（藤井克彦監督）であった。日活ロマンポルノは大和屋が活躍していた分野でもあるため、田中陽造の脚本キャリアは大和屋のそれと半分程度重なり合っている。しかしながら、田中陽造がロマンポルノの書き方を一貫させていると主張した³²²ことから分かるように、田中の映画世界は脚本中心であり、エロ路線とはいえ商業映画のシナリオとして構成されるため、若松孝二プロと独立エロダクションを基盤にアレゴリカルな映画を志向していた大和屋のピンク映画と比較すると、「その微妙な違い」が生じる³²³。

無論、『愛欲の罌』とそれ以前の大和屋監督作品との違いは映画製作の場にも起因する。大和屋自身も、さらには映画全体の様相も、60 年代から 70 年代に跨ったことで、大きな変化を遂げていた。

『毛の生えた拳銃』から五年ぶりの監督作品だが、脚本を書けなかったのと、撮影に乗らなかった³²⁴のは、大和屋自身の多忙にも起因している。1968 年から 1973 年までの五年間

³²¹ 前掲『大和屋竺ダイナマイト傑作選・荒野のダッチワイフ』292 頁

³²² 田中陽造『田中陽造著作集』（文遊社、2017 年、128 頁）。『『ツイゴイネルワイゼン』にしろ、今やっている『陽炎座』にしろ、僕はロマンポルノだと思っているんですね。ああいうシナリオの方法というのは、ロマンポルノを書いて書いて、ロマンポルノを突抜けるというと僭越ですが、ロマンポルノをやっていたから掴めた方法だというように思うんです」。

³²³ 田中陽造が脚本を手掛けた『ツイゴイネルワイゼン』（鈴木清順監督、1980 年）は、具流八郎作品の系譜内に重要な作品であり、断片性と幻想性によって大和屋の作家性に近いと思われているが、本章はピンク映画をキーワードに挙げることで、1970 年前後の大和屋と田中陽造の比較に限定する。

³²⁴ 前掲『大和屋竺ダイナマイト傑作選・荒野のダッチワイフ』292 頁。「大和屋がこの映画の撮影にのっていなかった」。

において、映画の分野だけで大和屋は約 23 本の脚本を手掛けた³²⁵。ほかに『毛の生えた拳銃』を気に入った演出家大隅正秋の依頼を受けてから、大和屋は 1971 年から TV アニメ・ドラマの脚本も書き下ろし始めるが、まさに大和屋の創作生涯の最盛期であった。多彩かつ多量の創作のなかで、『愛欲の罠』の監督をやる話が持ち上がったのは大和屋自分の意図ではなく、主演も務めた荒戸源次郎（本作の製作・企画でもある）からの誘いによるものであった。製作の経緯についてのインタビューで、荒戸源次郎は当時の大和屋の言葉を抜き取っている。「作らないんじゃないくて、作れないんだ」³²⁶。入念な準備も強い創作意図もなかったことは分かるだろう。

1973 年の大和屋はすでに若松プロを離脱し、製作復活に舵を切ったばかりの日活でロマンポルノの路線に積極的に参加していた。というよりも、その前の日活ニューアクションやその傍流の、エロスを組み込んだ青春映画の脚本にも、大和屋は意欲的に参与した。『盛り場流し唄・新宿の女』（武田一成監督、1970 年）、『野良猫ロック セックスハンター』（長谷部安春監督、1970 年）、『ネオン警察・ジャックの刺青』（武田一成監督、1970 年）、『八月の濡れた砂』（曾根中生監督、1971 年）など。さらに、1971 年 11 月に製作再開した日活が打ち出したロマンポルノ路線の最初の 5 年間を、年に 4 本（1972 から 1974 年までの三年間）のペースで支えていた大和屋の作家基盤は、いわゆる独立プロダクションから、商業映画へ完全に移ったと言えよう。『愛欲の罠』もその流れに深く関わっていた。アレゴリカルな殺し屋映画から、奇想を組み入れたにしてもロマンポルノ映画のエロティズム、そのジャンル映画的な要請に応えるべく大和屋の作風自体が変化していったと総括できる。

大和屋の製作基盤だった若松孝二との関係性も変化した。当初、若松プロ内は「足立（正生）派」と「大和屋派」に分立しそうな傾向があったが³²⁷、若松自身が政治化するにしたい、映画発想の面で足立正生が重用されるようになった。足立の誘いに応じてパレスチナの革命軍の基地にカメラを持ち込んで『赤軍 PFLP 世界戦争宣言』（1971 年）が撮影されてから、若松プロは赤軍派シンパとみなされ、ピンク映画の製作母胎から離れてゆくように捉えられた。ところが 70 年安保の空転があり、日本映画における「政治の季節」の退潮がすでにしるしづけられていたのである³²⁸。大和屋は「政治の季節」の気運の沸騰していた 1960 年代後半に映画の世界に入っていたが、70 年代に移ると、前三監督作に見られる反抗的な性格が薄くなったと思われる。『野良猫ロック セックスハンター』や『セックスハンター・濡れた標的』（澤田幸弘監督、1972 年）のような、「政治の季節」の意識を引き継ぐ米軍基地関連の問題を取り上げる作品もありながら、人身売買問題（「ゴースト・タウンの

³²⁵ 前掲脚本集による統計。

³²⁶ 『愛欲の罠』（大和屋竺監督、荒戸源次郎製作・主演、田中陽造脚本。NIKKATSU：ジェネオンエンタテインメント発売、DVD 冊子）

³²⁷ 荒井晴彦インタビュー「赤バスは映画と革命の間を走った」（平沢剛編『アンダーグラウンド・フィルム・アーアイブス』、河出書房新社、2001 年、73 頁）

³²⁸ 日高勝之編著『1970 年代文化論』（青弓社、青弓社ライブラリー106、2022 年、114 頁）

赤い獅子」)や青春映画(『八月の濡れた砂』)のような、限定的な政治的なモチーフしか登場しない作品も見られる。もう一つの重要な変化は、佐藤忠男が指摘した撮影所体制の破壊³²⁹である。そんな中で大和屋自身は体制改革した日活に戻り、シナリオの仕事に集中していた。

そのためか、『愛欲の罠』には政治的なモチーフが皆無であるのみならず、その様相は、若松プロに入ったばかりの時期に書き下ろした『情欲の黒水仙』(若松孝二監督、大谷義明名義、1968年)のような、陰謀と恐怖に満ちた大和屋の初期作品を想起させる。実際、本作は田中陽造の脚本が同時期に曽根中生・大和屋と共同執筆した『殺しの烙印』の続編かと評価され³³⁰ながらも、大和屋による最後期の殺し屋映画でもある(『情欲の黒水仙』にも殺し屋の登場があった)。その点については、大和屋のシナリオ集で解説を書いた高橋洋も注視していた。

大和屋は変貌しようとしていた。それがスラップスティックを指向したものであったかどうかは判らない。しかし、自ら作り上げた殺し屋映画からの逸脱を指向していたことは確かのように思える。大和屋は七〇年代の『花卉のもだえ』(向井寛)を最後に(「ルパン三世」シリーズを除いて)殺し屋映画を書いていない。そして、それに先立つ六九年の『寝強犯』に始まる梅沢薫との三作においてすでに逸脱は模索されていた、と思われる。大和屋の殺し屋映画が学生時代に見た『灰とダイヤモンド』や『影』の痛烈な影響下にあったことは想像に難くない。大和屋はそれに匹敵するあの生々しさをもう一度映画に導入しようとしていたのではないのだろうか。そういう大和屋にとって『愛欲の罠』は『殺しの烙印』の続編としてあまりにも完結し過ぎていたのではないか。しかし、これも推測に過ぎない。「大和屋が描こうとしたのは殺し屋の人間像だった。だが、それは殺し屋でなくても描くことが可能な世界だったはずだ。何故それをやろうとしなかったのか……」(田中)。残念ながら大和屋はついに自らの監督でそれを形にすることが出来なかった。³³¹

高橋はこの映画を原稿執筆時点で見ないと言っている。それゆえシナリオ集に掲載されたものと実際の映像との大きな差異にも気づいていないだろう。台詞とシークエンスが大いに削除され、アクションシーンが数多く取り入れられた『愛欲の罠』にはポーランドの映画のような生々しさすら見受けられず、殺し屋の世界の描写も、革命映画よりも同時代のハリウッドに出現するノワール的なアクション映画に近づいていく。したがって以降は、田中陽造の脚本を分析し、その対比で大和屋の作家性をはっきりさせるほかに、大和屋の演出にも注目し、アクション映画としての「大和屋的な」特異性をまとめていく。まさに田中が言った通り、それらの特異性をもった大和屋的な世界は殺し屋でなくてもあり得るため、Jホ

³²⁹ 佐藤忠男『日本映画史 増補版 3巻』(岩波書店、2006年～2007年、114頁)

³³⁰ 前掲『大和屋笠ダイナマイト傑作選・荒野のダッチワイフ』292頁。

³³¹ 同 292頁

ラーへと繋がっていくのである。

物語のあらすじは以下になる。殺し屋の星は高川という組織のメンバーから殺しのミッションを受け取り、見事にやり遂げたが、愛する妻の眉子を殺しの現場まで見学に連れ込んだことが発覚し、組織の標的になってしまう。すぐ後に眉子が姿を消して、高川から眉子を殺せとの命令も来る。キャリアと恋のうち前者を選択した星は眉子を失ったことで落ち込むが、不意に眉子がまた生きていることを発見する。彼女の居場所を突き止め、眉子が実際は高川の情婦であることを見出す。この二人がボスから依頼を受けた人形の殺し屋に殺されたのを目撃した星も組織に命を狙われる。娼婦の夢子のところに逃げ込んだ星は人形の殺し屋に対する恐怖でインポテンスになったため、夢子を満足させられない。しかし、首を狩りに来た殺し屋を撃退し、正常になった星は、また人形の殺し屋に夢子を殺された。そこで人形の殺し屋と直面して対決しなければならないと自覚した星は最後に人形の仮装を見破って勝ち抜ける。

あらすじからもわかるように、『愛欲の罌』は直線的な時間に沿って進行している点において、前三作と異なっている。回想と幻想は登場しないが、一瞬現実空間を超越した異空間がゲームセンターの形で登場し、最後のアジトの追撃シーンも奇妙な別時間をなしている。本作における「大和屋的であるもの」と「大和屋的ではないもの」の混在は田中陽造のシナリオに起因する。

田中陽造と大和屋竺の世界認識の近接性と相違性

日活時代から脚本を共に書き下ろしていた大和屋竺と田中陽造の相似性は、幼児期に受けた戦争にかかわる恐怖体験から始まる。大和屋の場合は 1945 年、彼が八歳のときに起きた。

戦中、幌内町の炭鉱には強制連行されてきた中国人捕虜や朝鮮人労働者が多数いた。大和屋は何度か彼らがひどい虐待を受けている場を目撃するが、終戦直後、ついに中国人捕虜が暴動を起こし、町は無政府状態に陥る。「八路軍のすごいやつが来たんですよ。世界情勢からはじまって、なぜ我々はお前の家族を強姦したいかということをししゃべるわけです。その恐怖がものすごい強いんですよ。(略) だって彼らはすごい必然性をもってきてるしね」(「無頼と恐怖」)。暴動は民族戦争にまで発展する勢いだったが、米軍の介入で最悪の事態は避けられた。この時の体験は大和屋のいくつかの作品に大きな影を落としている。³³²

それに対して、田中陽造も全く同じような戦争状況を体験し、後々の創作生涯をかけて影響を及んでいた恐怖を覚えていた。

³³² 同 364 頁

私是一九三九年、東京の日本橋に生れたが、思えばとんでもない場所に生まれてしまった。六年後、日本橋は東京大空襲のど真ん中に位置して、炎上した。

六歳の私はわけも分からぬまま、深夜防空壕へと避難させられたが、すでに先に避難した近所の人々の気配は只事ではなかった。蠟燭の光の中で泣き叫ぶ人もいれば、お経を上げているお婆さんもいる。そんな狂騒の頭上を地響きと共に轟音が地上におびただしく落下する。それは米軍が雨あられと落とす焼夷弾だったらしいのだが、その時の私は知らない。日本が戦争というものをやっていたことも知らない。誰も、教えてくれなかった。

ただわけもなく、天上から恐怖の塊が、死をともなって降ってくる。それが未来永劫続くものと思いこんでしまった。天罰である。六歳にして私は天罰を受けてしまったらしい。(中略)

仕事に行き詰まった時、あの時の恐怖や、焼け落ちかかった市街の炎の一種の妖艶さが甦ってきて、やっぱり勝てないな、と思う。なにが勝てないでもない。ただ勝てない。ようするに自分の記憶に勝てない。だから、ただ愚かに私の作品はどこかであの時の恐怖と炎を内包してしまう。³³³

長く引用したが、幼児期の戦争体験は大和屋と田中陽造、同時代の日本人の集団記憶であることがわかるだろう。二人ともその体験と記憶から戦争の恐怖、言い換えればトラウマを刻まれ、創作活動にもそれを反映させた。繰り返しになるが、大和屋の「恐怖映画」は第三世界のような非人間的な状況の描写に特徴づけられており、そのような状況の現前としての停滞する時間のなかで微動と変異を遂げたものは物体でも人間でもあり得る。田中陽造の映画世界も停滞をキーワードにしているが、第三世界や学生運動ならではの暴動性が潜んでいない。と言うより、田中陽造の「地獄」は大和屋のそれのようにボルネオやモンド映画などの形で再現前することがなく、引用した最後の段落に示されたとおり、ぼんやりとしたトラウマの反芻であるかのような解離症状的な異世界になる。微妙に異なる二人の異世界は『殺しの烙印』においてうまく融合したため、特異な殺し屋世界という一つの全体を成した。その怪奇映画的な異世界の起点は『殺しの烙印』から『愛欲の罠』まで引き継がれた殺し屋の世界だと言えよう。超越する非日常的な現実を描く点において大和屋と田中陽造の映画世界は近接している。第二章でも触れたように、大和屋の創作に殺し屋の世界を導入したのは鈴木清順であり、鈴木清順はアクションものを念頭に、彼の愛読したハードボイルドとミステリ小説風の物語を、大和屋がメンバーだった脚本家グループ「具流八郎」に脚本を注文した³³⁴。同じグループにいた田中陽造も同じ影響を受けていたと考えられよう。若松プロの大和屋と足立正生のように、鈴木清順の具流八郎も一つの映画の「場」として、大和屋と田中陽

³³³ 前掲『田中陽造著作集』11~12頁。

³³⁴ 鈴木清順述、磯田勉・轟夕起夫編『清/順/映/画』（ワイズ出版、2006年、312~330頁）。具流八郎の唯一の公開作『殺しの烙印』についての鈴木清順のインタビューからうかがえる。

造の映画世界に共通点を持たせたと考えるべきだろう。

同時に、高橋洋が指摘したとおり、その二つの世界に微妙な違いが存在する。さらに、高橋は田中陽造が描いた主人公の星を「どこか人間臭い」と評し、人形についても、大和屋の場合は女、田中陽造の場合は殺し屋、という違いも指摘している³³⁵。しかし、『荒野のダッチワイフ』論で分析した人形と女にもたらされた恐怖感はその両者の不気味な中間性に由来していたが、『愛欲の罠』の場合は人形の殺し屋についてもどちらが生身の人間かという問題をあえて曖昧化させている。具体的に、人形の殺し屋の最初の登場シーンを見てみよう。

鍵穴の中の光景。／ 正面に哀願するようにホールド・アップし、素っ裸で膝まづいた高川と眉子が見え、何やらとてつもなく巨大な背中が手前に立ちはだかっている。／高川：たすけてくれ　／　手前の背中がひと揺るぎし、野太い発声をする。
／西郷の声：助けてくれだと言。どうするマリオ？　／　見えない所で金切り声が応える。　／　マリオの声：こいつは俺たちの商売が何だか、まだ分ってねえんだぜ
／　高川：わ、分ってる。だが頼む。金はあるんだ。金で話をつけよう　／　金切り声がきしみ立てる。／　マリオの声：射て、射て、西郷！　／高川：射つな！　／
(中略)　／　フランケンシュタインに似た怪物(西郷)が大型拳銃を構え、飾り物みたいな小人が腹話人形(マリオ)を肩に乗せている。³³⁶



図 7.1

図 7.2

図 7.3

引用された部分の一つの長回しで撮影された。裸でホールドアップしている高川と眉子のまえに立ちはだかる巨大な背中(図 7.1) から二つの声(西郷の野太い声とマリオの金切り声)が聞こえることですでに怖い、途中でその背中が回ってもう一つの小さな背中が見せられる(図 7.2)。常識的には小さな方が操られる人形で、それを操る人間が小さな人形を操演する主体性をもつと思われるが、この場合には、高川と対話を交わすのは小さなマリオで、二つに構成されたこの結合のうち、主体がどこにあるかが分からなくなり、混乱をもたらすのである。さらに彼(彼ら?)はドアの後ろに隠れている星の存在を察する全能すら身に付けている(図 7.3 のカメラ視線は衝撃的な効果をもたらす)。大和屋は操り人形を使用するのではなく、生身の俳優を起用したことで映像上のトリックを仕掛けている。本当に人間か

³³⁵ 前掲『大和屋竺ダイナマイト傑作選・荒野のダッチワイフ』293 頁

³³⁶ 同 305～306 頁

どうか、すなわちその中間性において、人形の作動原理は『荒野のダッチワイフ』のダッチワイフと共通している。

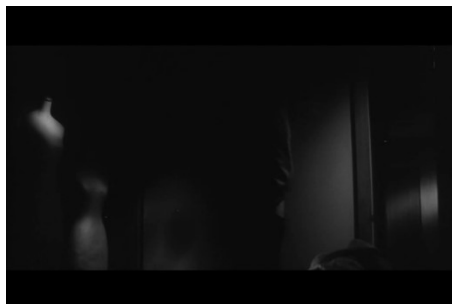


図 7.4 画面左側にマネキンの影（『裏切りの季節』より）

しかしながら、『愛欲の罠』の殺し屋の人形がもつ不明瞭性は他監督作と微妙に違っている。同じく画面内に同時に映ることでその中間性の不気味さを強調するが、『裏切りの季節』のなかで、眉子と対置的にマネキンの胴体は陰に隠されている（図 7.4）。暗い画面のなかに微かにしか認識できない上半身のマネキンは二つ並ばされ、幽霊のようにそこに立っているが、その幽霊たちが何らかの仕業をしようとする能動的なものでも、眉子の分身でもない。それはこの特定の時空間のなかに、トラウマの渦の中心にいる中谷にとっての「女」の物体化そのものとして現前させられたのである。それゆえ、画面の右下にちらっと映っている裸の眉子も並置されたマネキンと同じ、中谷にとって中身が抜けた物体に過ぎないことになる。

『荒野のダッチワイフ』のなかのダッチワイフについても、その時間のなかに登場した女たちも現実存在しておらず、ショーにとって形（皮）のみ取り残された空虚のもので、受け身のまま、流されるまま不作為の存在になる。恐怖を招くのはそれらの女性たちの空虚化でも、暴力の受け身にしかねない残酷さでもない。この場合、真の恐怖とは、その事態を招いたもの、つまり中谷のなかにおいて現在の時間のなかの女性の中身を抜き取ったものであり、それはまさに特権的な時間・三時がショーに与えた知覚的な影響・力の強さそのものである。それゆえ、人形は何か強い力の痕跡として、無意識の眼の中で意味が無効化したオブジェとして理解できよう。

『愛欲の罠』の場合は、人形の中間性は映画的に表現されたのみで、オブジェの側面もありながらそこから離脱するところもある。つまり、何か強い力を持つものがその影響を及ぼしてから残存させた痕跡のかわりに、今回は人形の殺し屋がその強い力の持ち主になる。この西郷・マリオを名乗った人形の殺し屋は凄腕で、全能で、勝てそうもない強敵であるからこそ、その力強さに対する恐怖によって他の人物たちは逆らうことができない。注目すべきなのは、人形の殺し屋が怖いというとき、それはただの力の強さによるだけではなく、人形の殺し屋がその力の持ち主というより、その力の発信源といったほうがふさわしいほど、主体性を持っていないことに関連している。つまり、強い力を生じるものは物質性をもちなが

らも具体的なまとまった物体ではない。この殺し屋が人形を操ることで不確定性をもたらすのだ。一人の人間の中心が二つの身体のあいだに遊離することは『毛の生えた拳銃』の高と商の二重化を想起させる。『裏切りの季節』と『荒野のダッチワイフ』のなかでは、主人公二人ともが特権的な時間を勝ち取れず、破滅の最後を迎えたが、『愛欲の罠』の星は恐怖を乗り越えるためその発信源である人形に打ち勝たなければならない。その物語の結末で、人形のマリオが飛んできた虫を叩き潰し、プラスチックを塗り固めた顔面に「人間らしい狼狽の気配がひらりとよぎ³³⁷」ったことによって、殺し屋の正体が常識に反して小さなマリオの方であることを星はつかむ。つまり大きな西郷の方が本当の人形で、マリオが本体という反転が発生したが、それは最後まで推測できようもないことだった。つまり本体そのものが、二つの身体のあいだで曖昧に遊離していたままであった。

その人形の殺し屋の存在とは、周りの他人たちが逆らうことができない力の持ち主でありながら、成長と進化ができないある種の完全体のように思われる。大和屋竺の監督作の作品群の視点からみれば、『裏切りの季節』と『荒野のダッチワイフ』の主人公を縛り付ける過去、あるいは特権的な時間と、『毛の生えた拳銃』において物語と同時進行で起こって映画の流れを変化させた牧歌的な瞬間（司郎の存在）は『愛欲の罠』に至ると、同じような力、すなわち他人に影響をあたえ、映画の流れを変える力を身に着けるほかに、反抗しても反作用が効かず何によっても変えられない現前的な存在（のちの『リング』の貞子にも同じことを言える）になったと言えるだろう。

それは、異世界を歩き渡る人物像における微妙な違いであるが、性格の設定やアクションの設計などによって構成される人物像のことでなく——それは近接する世界認識に指導されるので——人間と世界の接触反応の違いである。つまり、人間と世界との境目になる「皮・皮膚」のことである。大和屋の擁護者である高橋洋もまたこの点に気づいた。

大和屋は皮剥ぎ顔貌に取り憑かれていた。だが、安易に皮を剥いではならない。中から現れるのが類型的な人間像であっては何ものでもない。ドラマの類型が人間のあり様を保証することを大和屋は拒絶した。大和屋の世界認識において、人間は巨大な機械の一部であるに過ぎない。処刑装置の発動である殺し屋の行動は、大和屋の認識にふさわしいものであった。そうしてこの機械は決して人間たちの存在を保証しようとしな。外界は、殺し屋にとっても物質的な脅威として立ち現れる。「天地の間に素裸で投げ出され」、何もののにも保証されることのない人間たちはまさに彼自身が物質であり、皮でしかないことをヒリヒリと皮膚で感触する。皮が皮を殺し、あるいは虐待する。犠牲者の皮が物質的であればあるほど、殺し屋たちは蛇姫のウロコを観たようにおぞ気がふるい、加虐的になる。そこに人形が現れる。³³⁸

³³⁷ 同 324 頁

³³⁸ 同 421 頁

高橋洋によると、殺し屋は「皮一枚」で脅威としての外界と立ち向かうとき、外界にある物質も「皮一枚」として現前し、その異様な世界観を少しでも露出する程度の不明瞭さを持つ。皮は、殺し屋にとっては知覚の横断面であり、外界にとっては異様さの現前、不思議な力の具現化の結果である。したがって、人形は異世界の外界の産物としての皮になる。

それに対して、田中陽造も彼の映画に頻出するモチーフの「骨」「肉」とも関連している「皮」で、映画論と同時に自分の世界認識を構成しているが、その「皮」には模様があることに注目したい。

胎内深く滾り立つ血流、怨念、殺意、暴力、性衝動に震える肉、それら一切を包むものは表皮真皮折り重なった人体の皮である。（下線は筆者）なあんだなどと馬鹿にしてはいけない世の中には刺青ほどこした人間の皮を剥ぎとり糝した刺青皮という芸術品も実在するのだ。全身から掌に到るまで百数十枚、極彩の皮は蝶のように羽ばたき蝙蝠のように天井から垂れ下り、カサコソと乾からびて猛り狂う血と肉とを柔軟に包み込んでいた生前の面影をとどめず、これ皮は胎内から離脱して皮一枚の領土をそのひろげたということで、いまはどろどろ、怨念血のり奥の院観音様の生首進上、要するには胎蔵の暗黒覗きが全盛のご時世だから不当ないがしろに扱われているが、このセカイを顕微鏡の下に眺めれば濃緑の沼あり草原あり、また漆黒の闇のかなたには白々明けの極地あり、極地を過ぎれば紺青の大海原……³³⁹

田中陽造にとって、世界の悪意があるとすれば、それは大和屋の人形のように皮を境目に不明瞭に露出するのではなく、ある人間にその悪意が集結して、刺青のように皮ににじみ出るほど露呈することになるだろう。したがって、田中陽造にとって、人形が皮であるなら、正体不明の何かを内包しているのに違いない（『陽炎座』〔鈴木清順監督、田中陽造脚本、1981年〕のように、和田〔原田芳雄〕が見た「あれ」は結局正体を明かされなかったが、その存在自体が提起されたのみ）。しかし、『愛欲の罍』の人形は最後に裏返しの謎解きによって解決された。その結末は確かに印象深いが、実際その人形による恐怖感は、不明瞭性による恐怖に通暁した大和屋の演出の効果の面が大きい。田中陽造的な人形として解釈すると、その中身は単なる人形師のトリックになってしまうだろう。

しかし、『愛欲の罍』においては、田中陽造的な皮が存在している。それはほかならぬ、高橋に「人間臭い」と評された主人公の星（荒戸源次郎）である。反権力的な若松のエロダクションと違い、田中陽造の書き方を育成したのは、80年代にはアダルトビデオに駆逐されてしまう日活のロマンポルノである。田中陽造の映画に描かれた人物の皮には、それなりの深い欲望がにじみ出ている。もちろん、それは対象を持つフロイト的な欲望ではなく、田中の言った「胎内深く滾り立つ血流、怨念、殺意、暴力、性衝動」などの様々な欲望の間に、行き来する混沌状態の欲望である。星には、そのような特質がある。眉子との情事は成

³³⁹ 前掲『田中陽造著作集』46頁

功した殺しと銃撃の練習のあいだに挿入されている。組織の目標にまわされたのも眉子を殺しの現場まで見学に連れ込んだという、愛欲と暴力の欲望とのミスマッチの結果である。同時に、眉子の殺しを依頼されるとき星は凍りつくが、それに躊躇することもなかった。その後も一時的に落ち込んだが、すぐに他の娼婦と寝転んだ。殺しはインポテンツとミスマッチしている、夢子との関係についても同じことが言える。星のそれらの行動と反応は彼の映画的形象を作り上げ、彼の内部に混沌とした衝動と欲望を焚き付け、皮ににじみ出る異様な模様をなしている（「皮は胎内から離脱して皮一枚の領土をそこにひろげた」）。そのような特質は 1980 年の田中陽造の脚本作品に爆発的に現れる。泉鏡花原作の鈴木清順監督の作品以外に、特筆に値するのは日活出身の武田一成が監督した『おんなの細道・濡れた海峡』である。三上寛が演じた男においては性欲が食欲（山口美也子の扮した島子が落ちた虫歯を食べる）や排泄欲（小川恵の扮したツエ子と一緒に排泄してからの情事）と混在する。彼はさまざまな欲望に駆けつけられながらも、最後に島子と復縁することで原点に戻った。その映画の停滞は男を取り巻く現実の異様さによるものではなく、彼自身の欲望の混沌状態に由来する。したがって、似たような星の人間像の特質は田中陽造によるものであり、大和屋の世界認識と微妙に違っているところでもある。

『殺しの烙印』では殺し屋の主人公がご飯が炊ける匂いが好きという設定は大和屋に提出されたという鈴木清順の証言³⁴⁰の通り、大和屋も主人公に奇妙な設定を取り込む創作者である。つまり、以上分析した田中陽造的な皮の特質が大和屋にはないとも言えない。本節は大和屋と田中陽造との異同について分析したが、田中陽造が大和屋的な脚本に近づこうとしていたと結論づけたい。さらに、それは田中陽造があえて大和屋を模倣したからではなく、両者の世界認識の近接性が根底にあるからである。田中陽造による脚本を基にした映画は確かにそれ以前の三作と異なるところがあるが、前にも触れたように、それは大和屋自身と時代背景の変化にも関連している。

ニューアクションの影響（車と都市）

この時期の大和屋自身と時代の変化についてはすでに言及したが、ロマンポルノの以前に日活にはニューアクションという映画群があり、そこに政治的な暗喩が存在していた。とくに、1970 年初頭の前後に、大和屋が積極的に参加していた日活のニューアクション映画群に着目したい。藤田敏八とコンビを組んだ『八月の濡れた砂』（1971 年）までに、大和屋は『盛り場流し唄・新宿の女』（武田一成監督、1970 年）、『野良猫ロック セックスハンター』（長谷部安春、1970 年）、『ネオン警察・ジャックの刺青』（武田一成監督、1970 年）と、三作品の脚本を手掛けた。その三作の監督はまさにニューアクションやその傍流作品でキャリアを磨き、後にはロマンポルノ初期の中堅的な監督になったが、大和屋はその裏でロマンポル

³⁴⁰ 前掲『清/順/映/画』316 頁

ノを支えた脚本家として活躍していた。

まず、日活ニューアクションについて整理しよう。

1971年1月に刊行された『キネマ旬報』新年特別号では、渡辺信という若き青年が「日活ニューアクションの源流と論理 長谷部安春、小澤啓一、沢田幸弘の作品から」を題目に、1970年に公開された日活映画群にある特徴に鋭く気づき、東映やくざ映画と従来の日活アクション映画に突然変異的な相貌を見せた三人の監督作品群を「日活ニューアクション」と仮に呼ぶことにした³⁴¹。映画評論家の渡辺武信によると、ここで「日活ニューアクション」という呼称が初めて提唱されたという³⁴²。渡辺信の文章では、日活ニューアクションの原点を長谷部安春の『野獣を消せ』とし、その映画に現われた無目的な集団の主人公とアクションシークエンスの血生臭さが同作品群に共通する二つの特徴であると主張したが、細部までの分析がないため「ニューアクション」の名付けの理由もはっきりなされないまま、評論的な問題提起のレベルにとどまってしまう。

同時にもう一人の評論家斎藤正治もこの変貌に眼をつけ、日活の若手監督たちの躍動を寺山修司など同時代の独立プロダクション作品と同列に見ることとした³⁴³。さらに彼は二月後に刊行された『シナリオ』で長谷部安春の「野良猫ロック」シリーズを取り上げ、七〇年前後の市民運動、全共闘運動などに特徴的な「無名者の時代」という背景と関連して、日活の新風貌が時代状況と関わり合っていると指摘した。つまり、政治の季節の退潮のなかで政治性が完全に隠喩まで退化する前の過渡期の映画群だと言えよう。但し、日活ニューアクションという呼称は1980年代に突然ヒットした日活アクションの評論では定着しなかった³⁴⁴。理由は簡単である。日活ニューアクションは、名付けられた同年、早くも蔵原惟二の『不良少女 魔子』（蔵原惟二監督、1971年）で終わりを迎えたからだ。製作停止三ヶ月後「ロマンポルノ」路線が本格的に始まり、ニューアクションで注目された監督たち（長谷部安春、小澤啓一、沢田幸弘）がそのままロマンポルノに移行し、映画では走り回るバイクの姿が消えて十分に一回のポルノシーンに変わった。

大和屋自身は日活ニューアクションの映画群を、過酷な助監督生活を耐え忍んだあとの撮影所体制への復讐³⁴⁵として認識していたが、それらの映画群に反映されたのは当時のアクション映画の変貌であった。渡辺信は明言していないが、「日活ニューアクション」という呼称の理由は企画路線の「日活アクション」と同一の製作場にいなながらも創作意識的に異なる

³⁴¹ 渡辺信「日活ニューアクションの源流と論理 長谷部安春、小澤啓一、沢田幸弘の作品から」『キネマ旬報』1971年1月号、108～110頁。原題は「小澤啓一」と「沢田幸弘」と表記しているが、本稿では本名の「小澤啓一」と「沢田幸弘」に統一する。この二人の監督はロマンポルノ時期に本名を使っていないようである。

³⁴² 渡辺武信『日活アクションの華麗な世界 下』（未来社、1982年、8頁）

³⁴³ 斎藤正治「七〇年に見えつづけてきたもの」（『キネマ旬報』1971年1月号、124～125頁）

³⁴⁴ 前掲『日活アクションの華麗な世界 下』8頁

³⁴⁵ 「焦土戦への挑発」（前掲『悪魔に委ねよ』150～152頁）

作品群の出現とその変貌によるものであった。同時代のアメリカでブームになった「アメリカン・ニューシネマ」を彷彿させるのは認めざるを得ない。その問題は日活アクションからすでに存在していた。

日活アクションといえば、日本国内において若干の熱狂的な好事家が夢中になるものといった以上の評価を、これまでなされてこなかった。ヌーヴェルヴァーグをわが事のように賞賛する外国文学者は、こと自国内のアクション映画については、牡蠣のごとき沈黙を守ってきた。鈴木清順だけが、唯一「作家」に値する監督として評論家たちによって特権的に論じられたことを例外とすれば、そこには「作家」は存在しないと見なされてきた。裕次郎について語ることはノスタルジアの社会学ではあっても、映画史の埒外のことであったと了解されていた。日活アクションは、戦前より真面目な文芸映画の伝統をもってきた日活は一時的に採用した商業主義的政策にすぎず、アメリカ映画の二流の模倣として片づけておけばすむものであった。³⁴⁶

後の論述では同時代のアジア他国での商業的成功を理由として日活アクションの価値を復権しようとする主張しながらも、四方田犬彦のこの指摘はやや辛辣で、マーク・シリングと同じ問題を提起した。つまり、日本映画史上の最も長い歴史を持つ老舗として、1950年代の経営不振を一気に反転させた石原裕次郎のスター像(足が長いなどウェスタンな雰囲気とアクションに長ける)に合わせて打ち出した「日活アクション」はあまりにも初期の溝口健二らの作品の気質から離れ、しかもアメリカ映画を模倣するどころか、西洋的なセッティングデザイン(居酒屋の代わりにクラブかバー)、義理と人情を捨てたかのように見えるアウトローな人物像などで、ドライすぎるスタイルが当時の新聞評論で「無国籍映画」と呼ばれたほど「西洋的」と思われていた。日活アクションにおける「日本的」なものと「西洋的」なものを混ざり合わせる「無国籍」性が50年代後半の若者が実感した西洋の影響の共感を得たためヒットした³⁴⁷とされるなら、1960年後半まで継承されて人気が低迷し続けたという事実と合わせて、社会学的な視点から無国籍映画が一時的な風潮だと理解されるのもおかしくなからう。

大和屋が参加していた日活ニューアクションにも、同時代のアメリカ映画と同調しているという同じ問題があった。例えば、代表的な「野良猫ロック」シリーズは「スケバン」(女子の不良グループ)という日本社会的なモチーフをテーマにしていながらも、実際の映像はバイクやカーによる追跡と疾駆や、狙撃銃とナイフによるアクションによって構成されている。特に、大和屋がシナリオを手掛けた『野良猫ロック セックスハンター』の前半に登場する自動車と人間の追跡シーンは、激しく揺れるカメラやスピーディなカットイングだけでなく、人間と車という異種の移動体間に生じた不思議な追跡の緊張感で、ドン・シーゲルの三年後の作品『突破口!』(1973年)の最後に出た飛行機と自動車の追跡シーンと同調して

³⁴⁶ 四方田犬彦『アジアのなかの日本映画』(岩波書店、2001年、12～13頁)

³⁴⁷ Mark Schilling, *No borders, no limits : Nikkatsu Action cinema*, FAB Press, 2007, p5

いる³⁴⁸。同時に、その緊張感は主題の「混血児狩り」の残酷表現によってももたらされている。

イタリアのモンド映画を継承したスパゲティ・ウェスタンを大和屋が評価している³⁴⁹ように、大和屋はペキンパー（「壊滅の一撃 ペキンパー論」）やフランケンハイマー（「フランケンハイマー その魅力」）など、同時代のアメリカ映画に親近性を感じていた。彼は特に「一本それをやったら、一年間にお祈りでもしていなければ気が休まらない³⁵⁰」と、『ワイルドバンチ』（サム・ペキンパー、1969年）を絶賛し、最後の殺戮シーンから自分の「恐怖映画」を見出した。しかしながら、『野良猫ロック セックスハンター』のアクションシーンは長谷部安春の演出によって極めてダイナミックに仕上げられたが、大和屋自身が監督した『愛欲の罠』のアクションシーンにはそのような躍動感が見られない。最初の狙撃暗殺も、最後の決闘も、そこにあるのは文字通りの「撃ち合い」を抜けた殺し合いである。それは大和屋的な時間と関連するが、それは後に分析する。

つまり、大和屋が同時代のアメリカ映画から見出したのはドライでスピーディな編集技法ではなく、アクションそのものに反映される超現実的な虚構性である。本節は二つのキーワード、車と都市、に沿って大和屋の受容を分析したい。

大和屋のシナリオ集に収録された『愛欲の罠』のシナリオは実際の映像と大いに相違し、科白が大幅に削除された。その代わりに、『愛欲の罠』には車の移動シーンが非常に多い。『愛欲の罠』以前の三作では、自動車は移動の道具というより、空間の転換として機能することが殆どである。稀に『荒野のダッチワイフ』の冒頭に登場した「追跡」のシーンでも、車内の様子と並列で仮の肩越しの画面構成になっている（図 7.5）。



図 7.5 『荒野のダッチワイフ』より

³⁴⁸ 年代順から、ここでは模倣作の問題がないと思われる。さらに、ヒッチコックの『北北西に進路を取れ』（1959年）の冒頭ではすでに人間と飛行機、人間と車による追跡のアクションシーンが見られるが、カッティングのスピーディーさと緊張感の高まりは70年代のニューシネマに劣っている。

³⁴⁹ 第六章を参照

³⁵⁰ 「壊滅の一撃 ペキンパー論」（前掲『悪魔に委ねよ』、162頁）

『愛欲の罠』における車は、人物の分身³⁵¹というカーチェイス映画の基本的な要素として機能するようになる。眉子の初登場のショットでは、最初は前進する車内からの主観ショットで、彼女の後ろ姿に近づいたら車のスピードが落とされて車窓のフレームが消え、完全な主観ショットになる。シナリオでは「ボロボロ車」と記された星の自動車は、彼の身体の延長部となっている。したがって、そのボロボロな紺色車がスクリーンに映されたとき、その疾走は星自身の運動になる（例えば、眉子を射殺後に飛ばした紺色車は星を映さなくても、彼だと分かるだろう）。さらに、その前のアメリカ要人の暗殺シーンで、突然に登場した貨車は殺し屋の星による偽装という、あまりにもスパイ映画的な要素であった。

人物の身体の延長物としての車は大和屋が見出したアクション映画の現実の虚構性の基本要素ではあるが、『愛欲の罠』ではその車の疾走が薄弱に見える。眉子がまだ生きていると確認した星は、車を飛ばして眉子の車を追いかける。都市から山間部を通り過ぎ、最後の郊外の別荘地に辿り着く。そのシーンは映画タイトルと同名の主題歌を背景に、延々と車の移動ショットで構成される。その平板な追跡はアクション映画のスピーディさと相反するものになり、「走る」そのものが純粋化されたように思える。では、現実の虚構性を如何に見出すかという、それはまた大和屋のペキンパー論に戻らなければならない。

『野良猫ロック セックスハンター』の混血児狩りのシーンの中のバイクの取入れと関連すると思われるが、大和屋はペキンパーの『ワイルドバンチ』における山場の皆殺しのシーンに注目した。そこに漲っている黒い悪意の影はアメリカ対メキシコの戦争の虚構性にまで広がり³⁵²、実際のところ「ベトナム戦場」の暗喩になり得たのである。したがって、『野良猫ロック セックスハンター』のバイクのシーンに反映されたのも、バイクと人体との間にある決定的な力の差を根底とする侵略的な殺戮で、「混血児狩り」から日米の緊張関係に延長する現実である。その現実は無稽でありながらも、真の現実と深く関連している。

『愛欲の罠』の場合は少し異なっている。星の自動車は疾走しているとはいえ、視覚的には緩やかで、暴力の衝撃性は一切感じられないだろう。何故なら、星が生存している現実戦争と関連する暴力の現実ではなく、犯罪と関連する陰謀の現実だからである。『荒野のダッチワイフ』論では、すでにブアマン監督の『ポイント・ブランク』について言及し、『荒野のダッチワイフ』が演出によって夢の特質を作り上げることで両作品の相似性を分析したが、どうやら大和屋はその種類の物語構造を非常に気に入っているらしい。『愛欲の罠』の物語の前半部分も、組織の幹部である高川に利用され、スパイとして愛人のふりをしている眉子に裏切られるという流れで、『ポイント・ブランク』に似ている。つまり、前半に限られてはいるが、星と彼のバイクは組織との周旋に動きまわっている。ロバート・アーネットは犯

³⁵¹ マーク・オステーン (Mark Osteen) は黄金時代のフィルム・ノワールにおける自動車について (『5 Noir's Cars』) 分析するとき、第二次世界大戦後に急増する自動車の販売が、アメリカ人が自動車を自分の延長 (self-extension) と認識する過程を加速させたと論じた。(Mark Osteen, *Nightmare Alley: Film Noir and the American Dream*, Johns Hopkins University Press, c2013, p133)

³⁵² 「壊滅の一撃 ペキンパー論」(前掲『悪魔に委ねよ』、163頁)

罪組織と周旋する殺し屋（英語は **hitman**）を主人公にしている、それら同時期の映画群を「過渡期ノワール」（**Transitional Noir**）と名付け、そこに奇妙なベトナム戦場の隠喩が成されていることを指摘した。

このシステムは、その方法に疑問を持つメンバーを消し、組織の役割を理解しない者を最大限に利用する。事実上、過渡期ノワールは奇妙なベトナム戦争のメタファーを活性化させる。それは過渡期ノワールが反戦を表明するのではなく、「組織」の存在と自分自身の存在を問う「ヒーロー」を作り出した戦争従事の権力者に疑問を投げかける。すべて 1960 年代の激動の中にあるのだ。（筆者訳）³⁵³

アーネットの指摘は鋭く、同時代に噴出する類型的な物語の映画群を歴史的な背景に結び付けた。その時代性は『裏切りの季節』が明かしてくれる通り、大和屋が実感しているものと推測できよう。さらには、権力者へ疑問を投げつけての反抗と言えば、若松プロダクション時期の作品にも関連する。しかしながら、アーネット自身も「奇妙」だと言ったように、そのメタファーは非常に不鮮明で、歴史的な背景としてしか認められない可能性が高い。戦争のイメージとより直接に繋がる『ワイルドバンチ』と『野良猫ロック セックスハンター』の殺戮の暴力表現とは違い、『ポイント・ブランク』の反抗と疑問は人物の科白や動きに細分化され、謎に満ちたアレゴリーになる³⁵⁴。その過程は『毛の生えた拳銃』で大和屋が一度実現したが、『愛欲の罠』の場合、第一節で触れたように、田中陽造的な人物としての星は欲望に駆けつけられながらも、反抗や疑問とは無縁の行動を取っている。

こうして、純粹化した「走る」ことによってまたがる都市が重要になってくる。それは松田政男が大島渚の映画から見出した＜風景＞、すなわち権力が潜在化した空間³⁵⁵と微妙に相

³⁵³ 原文：「The system destroys its members who question its methods and takes full advantage of those who do not understand the role of the organization. In effect, Transitional Noirs activate an odd Vietnam War metaphor. It's not that Transitional Noirs become anti-war statements, but rather they question the powers-that-be who engage in war and create "heroes" that question the existence of the "organization" and their own being—all within the upheaval of the 1960s.」 Robert Arnett, *Neo-noir as post-classical Hollywood cinema* (Palgrave Macmillan, c2020, p28)

³⁵⁴ アーネットが特筆したのは、『殺人者たち』（ドン・シーゲル監督、1964 年）の最後に、リー・マーヴィンが演じた殺し屋の科白「お嬢さん、時間がないんだ Lady, I don't have the time」である。前掲 *Neo-noir as post-classical Hollywood cinema* (pp30~31)

³⁵⁵ 「＜風景＞とは、比喩的に言って、大海における水のごとく、人民大衆の生活空間の何処にでも、ありふれた場所として見えてくるものなのだ。（中略）しかし、日本の学生たちは、まずもって、この＜風景＞のなかで生き抜いて行ける自己を発見しえない限り、その＜風景＞のかなたに強大な支配権力を透視することができぬという極限にまで来てしまったのだ。彼らのこの困難は、大島渚の新作においては、＜東京風景戦争＞と名付けられるであろう。そしてかの主人公が、幻想のなかで、かつ現実のなかで自殺する場所が、国会議事堂を望見することのできる日本首都の枢要地であり、にもかかわらず、彼は、それをベールのように蔽っている＜風景＞のなかに身を投ぜざるをえないという悲劇を演じたのは、決して、故なきことではないのである。／この意味で、日本の先進的な青年学生たちは、何処にも無い場所としてのユートピアを志向していた非日常的な戦闘の局面から、何処にでもある場所としての＜風景＞にい

似している。ただ、政治運動の学生の眼に映される東京は『愛欲の罠』の場合、犯罪都市として変貌する。冒頭の建築現場も空港も、いずれも大都市の代表的な要素でありながら、殺人の現場でもある。星の偽装も（冒頭は工作員、空港のシーンは貨車の運転者に変装した）日常的な都市空間の裏にひそんでいる犯罪世界を露出させた。

もう一つの特異性は、それらの建物の高さである。前半のシーンに集中しているが、図 7.6 と 7.7 で示した通り、大和屋はその高さを強調している。ドン・シーゲルが高層ビルからの落下運動を好んでいるのと相対的に、大和屋は登ることを反復しているが、いずれも都市空間の運動性を利用したアクションの演出にほかならう。その運動こそ、犯罪都市としての東京を現前させるのである。



図 7.6 下にパンするカメラは、星がこのクレーン車で待機していることを説明するが、その高さも強調している



図 7.7 ここは貨車が登る駐車場ビルの屋上である

以上、『愛欲の罠』におけるアクション映画的な背景と映画内風景についてまとめた。それは物語構造の前半部分が『ポイント・ブランク』と似ているように、映像も車と都市風景を基本的な要素にしている同時代のアメリカのアクション映画、さらに日活のニューアクション映画群に共通している。そこに描かれたのは、星と彼の延長物である自動車の運動によって現前させられる犯罪都市としての大都市空間、東京である。若松プロを離れて商業映画

かに抗い、そしてそれをいかに超えうるかという日常的な戦闘の局面に自らを移行させつつあると言ってもよい。（傍点原文）「なぜ風景戦争なのか」松田政男『風景の死滅 増補新版』（航思社、革命のアルケオロジー2、2013年、255～266頁）

の脚本創作に集中し、五年ぶりにメガホンを手に取った大和屋は『荒野のダッチワイフ』の夢幻と、『毛の生えた拳銃』のダイナミックな混乱をあきらめ、商業映画の撮り方に近づいていることが分かる。その商業映画は鈴木清順の影響もあり、同時代のアクション映画に見られるノワール的な特質を持っている。同時に、前にも触れたように、大和屋的な「アクション」は速度感覚の高まりとは関係ない。彼は独自の時間性によってアクション映画を作っている。

アレゴリーとアクション

最後に注目したいのは、『愛欲の罟』における大和屋のアクションシーンの演出である。前述したように、本作は同時代のアクション映画（邦画と洋画両方を含める）の影響下であり、映画空間自体は同時代の現実を暗喩していると理解できる。しかし、『野良猫ロック セックスハンター』における追跡と虐殺の暗喩関係とは違い、『愛欲の罟』のアクションシーンには大和屋監督作に特有の幻想性と迷宮性が付随している。

人形の殺し屋との決闘の前に、まずゲームセンターのシーンを見てみよう。ゲームセンターは文字通り都市の遊び場ではあるが、遊びが本気の殺しに変身するときの怖さがあまりにも映画的なのである。

星は木谷という殺し屋から空気銃での殺し合いを要求され、ゲームセンター（シナリオでは「射的屋」で、本当の殺し合いの場は射的屋の一角になっている）で合流した。組織からの依頼であることと組織本部の所在について延々と語る木谷は空気銃でハエを撃ち殺せる腕前を持つ。同時に、木谷は人間の後頭部の延髄を撃ったら笑っているような死に顔を見せると語った。二人はゲームセンターで殺し合いを始めたが、後に室外まで追いかけて、芝居小屋にも乱入した。最後、星は木谷の延髄を撃ち抜き、木谷は笑顔を浮かべて死ぬ。

このシーンは八分近くの長さで、人形との決闘の山場までの過渡でもあるが、れっきとした大和屋的なアクションだと言えよう。大和屋的なアクションは前にも触れたように、スピーディな感覚ではなく、停滞という奇妙な時間が特徴的である。したがって、それ等のアクションシーンには、『ワイルドバンチ』の最後の山場のような、激しい撃ち合いと衝撃的な残酷表現が見られない。その代わりに、静まり返った場所内で、不明瞭な運動をしるす。遊びか本気か、曖昧な境地に跨るこのシーンは、映画自体の虚構性と娯楽性を皮肉に捉えているようにも見えるだろう。

その第一歩として、アクションの場所がゲームセンターに設定される。「撃ち殺し」という理念によって、レースゲームや射的ゲームは星の殺し合いのアレゴリー表現となる。無論、ゲームマシンでの遊びは大衆娯楽の一部であるが、そのマシンから真の暴力を映せるのが映画の魔力と言えよう。したがって、そのシーンに挿入されたゲームマシンのクローズアップ（図 7.8）は松本俊夫のいう、内部を見つめる観察の眼が機能する超現実的なものになる。ただし、その内部は星と殺し屋たちによる、虚構の内部世界である。木谷と星の「殺し合い」

は、最初の射的ゲームから真の殺し合いに変わりつつあることで、その内部世界を露出させる。つまり、飛び道具を用いて目標を打ち倒すことは、道具銃でボウリングピンや蠅を撃ち倒すことから、空気銃で相手を撃ち殺すことに変異する。さらに、非人間的な残酷表現として、射的の目標は「延髄」という器官に限定された。笑顔での死に方の原因として判明した延髄の機能を映画に取り入れたのは映画の原始的な見世物性を発揮させるほかに、笑いを死に反転させることで非日常的な体験ももたらした。それらの要素を前提に展開した木谷と星の殺し合いにとって、スピーディなカッティングと爆発音による衝撃感がかえって遊びから真の殺しへの変異を形象化するだろう。

潜在化した変異は時間としてしか現前しない。そのため、運動自体は不明瞭化してしまう。同時に、このシーンの音声もゲームセンターのホワイトノイズを背景に、「かちゃ」としか鳴らない空気銃の射的音によって構成される。ここで大和屋はあえて切り返しを使っていない。画面外に向けて発砲された弾丸は消えたように見える。空気銃であるため、煙すら見られない。変異の瞬間が明白に感じ取れないため、実際ゲームセンターの中央で木谷と星が決闘の姿勢を整えた画面も日常的で遊びのように映り、その次のショット（図 7.9）における周りの無関心も遊びと殺しの境界を曖昧化している。



図 7.8

図 7.9

実際、映画内現実には殺しの世界が真に暴露されたのは、袋小路で潜伏している殺し屋たちと木谷の死の時であり、その時間が最後まで持続した。ただし、ゲームセンターのシーンはその前の映画時間から殺し屋世界の時間への変異を潜在的に表現することで、映画の重要な部分になる。その後、星は組織本部のアジトに人形の殺し屋との最後の決闘に出向いたが、アジトの空虚と星の無方向な走り回りによって、静まり返った時空間が連続した。そこには人形の殺し屋との遭遇を宙吊りにした緊張とサスペンスの効果が感じられなくもないが、アジトの大きさと星の狂奔があまりにも無償であったため、サスペンスが薄まって、夢の特質が現前した。

殺し屋世界の時間は停滞と変異を同時に作り上げる。その特異な時間は『裏切りの季節』の最後の眉子の部屋、『荒野のダッチワイフ』の臨死体験と夢の特質の映画全体、『毛の生えた拳銃』の乱交パーティにも共通する。

『愛欲の罠』における殺し屋世界は、ゲームセンターを起点として、ある種の娯楽的な虚構性が特徴的である。星と木谷はそこから出た後、芝居小屋に入った。そこではロマンポルノ的なモチーフのストリップショウが公演中だが、舞台では射撃戦が起きる。アジト内の林間にも、日本的な庭園の飾り物が映る。それらはすべて空間の特異化、したがって時間の特異化を強調している。星が映画館でカーテンコールよろしくお辞儀をした結末はその見世物世界と殺し屋世界へのメタ的な挽歌を奏でているともいえる。

停滞と変異を特徴とするこの殺し屋世界は『殺しの烙印』を起点としている。その世界においては独自のルールがあり、殺し屋たちにしか知られていない「ランキング」もある。その世界は主流で日常の世界とは異なる、知られていない地球の何処かで独自の秩序をもって回っている。その世界はモンド映画のようにアフリカの虐殺を実地で撮影することができず、大和屋と鈴木清順はアクションでそれに接近しようとしている。繰り返しになるが、そのアクションは躍動感ではなく、停滞の感覚を醸し出している。『愛欲の罠』におけるアレゴリカルなアクションは『殺しの烙印』と緊密に関連している。

『殺しの烙印』のアクションシーンの演出について、ここで結末のリング場シーンを取り上げたい。それは花田（宍戸錠）と No.1（南原宏治）の最後の対決であり、場所は後楽園のリング場であった。そこでリング場はまさに『愛欲の罠』のゲームセンターと同様な機能を持ち、二人の殺し合いにボクシング試合の二重性を付け加える。スポーツはゲームと比べると、身体と精神の極限をより強調する意味を与えるが、両者は見世物性において一致していた。そこで、電気をつけると一目瞭然になるリング場を、鈴木清順があえて暗闇の場所にした。

それらを背景に、『愛欲の罠』と『殺しの烙印』の結末の演出を比較してみよう。アクションが如何に迷宮化されたかがわかる（映像分析は付録 1 と付録 2 を参照）。この二つのシーンを並べてみると、微細な違いがあるけれども、その異様な相似性に気づくだろう。「アクション」ものに不可欠な対決場面というのに、動き回るのは主人公（花田と星）だけであり、二人は一つの空間内に迷い込んでいるように見える。アクションものにおける切り返しが対決双方を平行して観客に見せるというなら、ここで対決しているのはまるで主人公とその空間のようにも思える。映像分析が二人の対決相手（No.1 と人形の殺し屋）の登場までのものになっているが、まず声の登場という点において二作は共通している。しかし、それは強力な相手が神出鬼没する空間だけではなく、鈴木清順と大和屋が長い尺を用いてその空間の部分（リング場の場合は観客席とリングの部分、アジトの場合はコンクリートの建物、細道、密林など不連続な各空間）を強調することで、アクションの高揚を覆した静まりによって、不気味な停滞の空間にもなっている。そこで時間の異変が起きる（『殺しの烙印』のほうより明白にそれを呈示したが、『愛欲の罠』では背景音楽の演出によってそれを表現しようとした）。停滞的な異空間があり、その静まりきったさなかから敵が突然登場する。これは『裏切りの季節』から繰り返されてきた大和屋的な演出にほかならないが、社会と現

実に対する暗喩を背景としてしか理解できない（第二節を参照）殺し合いのアクションものとしては、『裏切りの季節』とベトナム戦場、『荒野のダッチワイフ』と東京、『毛の生えた拳銃』と学生運動などのような浮き彫りの効果が薄弱になった。

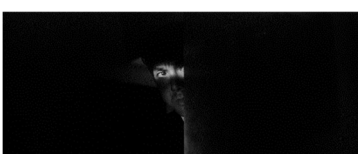
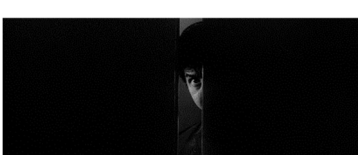
しかし、そのアクションのアレゴリー性、すなわちアクションと空間との異様な関係性が依然として払拭されていない。鈴木清順は画面加工でその空間の異様さを表現するが、花田のアクションの部分は抑えられて、ほとんど緊張と疲労を表現するミディウムショットに構成される。銃を構えることもアクションの範疇に属している一部ではあるが、花田の汗と震えは異空間に影響されている外在的な表現として、あまりにも装飾的である。それにたいして、大和屋は星に叫びながら走らせる。ゲームセンターの殺し合いにおける遊びと殺しとの境地の曖昧化と同様に、狂気に満ちた星の身体は異空間の恐怖に染み込まれたアクションの代物になっている。無論、『愛欲の罨』の結末に採用されたロケ地は一見日常的な空間にすぎないが、だからこそ、通り抜けることで日常性を払拭した星のアクションは、異空間の現前としてのアレゴリーにすり替わる。

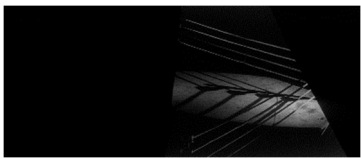
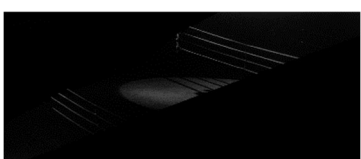
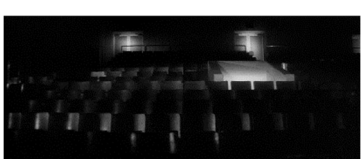
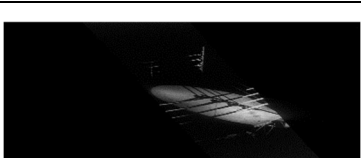
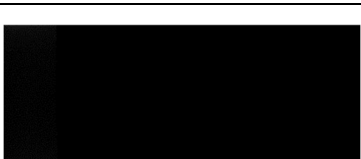
おわりに

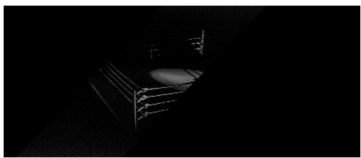
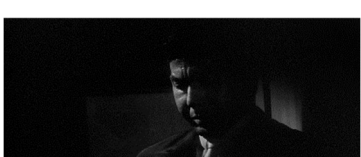
以上、大和屋最後の監督作の『愛欲の罨』について、田中陽造の脚本、アクション映画の影響と大和屋的なアクション演出を分析した。時代背景と制作背景の面からは、前作からの一貫性が確かに薄弱になったとかんじられるが、商業映画に戻っていた大和屋は自分の「恐怖映画」をあきらめなかったと言える。「もう一つの現実」を映すことと「はっきり見えない」ことは『愛欲の罨』の場合、より見世物的に成り変わっているが、技法は不変のままであった。

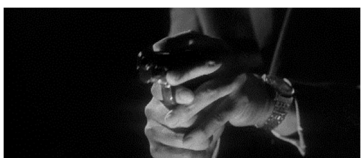
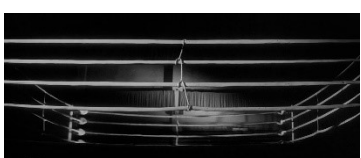
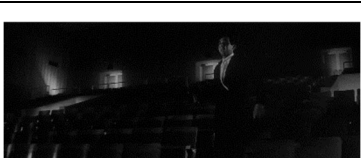
しかし、他作品（一部の脚本作も含めて）と較べると、『愛欲の罨』の不評はその見世物性にあるかもしれない。『殺しの烙印』を起点にしているこの殺し屋の虚構的かつ幻想的な世界は反復されるだけではなく、製作上も撮影上も鈴木清順の作品を越えることができなかった。同時に、『殺しの烙印』と『愛欲の罨』に構成された殺し屋映画群が一つのスタイルを作り上げたのは認めるべきであろう。無論、それは鈴木清順作品の系譜としてより認識されているだろう。

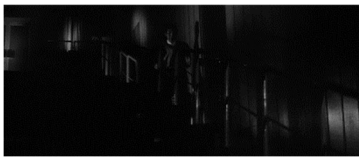
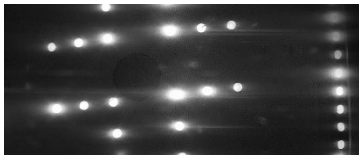
付録 1：『殺しの烙印』映像分析

	1:23:22~1:23:28	クロードの静物ショット。
	1:23:28~1:23:32	チャイムの静物ショット、鳴る。
	1:23:32~1:23:35	時計の静物ショット。約束の時間の一時。
	1:23:35~1:23:55	リング場館内の固定ショット。花田が奥側の扉から登場し、館内に忍び込む。
	1:23:55~1:23:58	固定ショット。観察する花田その 1。
	1:23:58~1:24:02	固定ショット。観察する花田その 2。
	1:24:02~1:24:02	固定ショット。観察する花田その 3。
	1:24:02~1:24:05	固定ショット。観察する花田その 4。

	1:24:05~1:24:08	固定ショット（遮蔽あり）。リング場その 1。
	1:24:08~1:24:10	固定ショット（遮蔽あり）。リング場その 2。
	1:24:10~1:24:12	固定ショット（遮蔽あり）。リング場その 3。
	1:24:12~1:24:14	固定ショット（遮蔽あり）。リング場その 4。
	1:24:14~1:24:23	横パン移動（右）。無人の観客席。
 	1:24:23~1:24:32	靴から、銃を構えている花田への上下ティルト。音を立てないようにしている。
	1:24:32~1:24:35	固定ショット（遮蔽あり）。リング場その 5。
	1:24:35~1:24:36	一秒の暗がり。

	1:24:36~1:24:38	固定ショット（遮蔽あり）。リング場その 6。
	1:24:38~1:24:52	横パン移動（左）。無人の観客席。
	1:24:52~1:24:55	花田、ミディアムショット。
	1:24:55~1:24:58	時計の静物ショット。約束の時間の一時を経過していない。
	1:24:58~1:25:01	腕時計の静物ショット。一時を回る。
	1:25:01~1:25:18	花田、緊張している様子。
	1:25:18~1:25:22	チャイムの静物ショット。鳴らない。
	1:25:22~1:25:26	固定ショット。リング場その 7。
	1:25:26~1:25:32	時計の静物ショット。約束の時間の一時のまま。

	1:25:32~1:25:40	花田のクローズアップ。
	1:25:40~1:26:05	拳銃を握る手のクローズアップ。手汗を拭う。
	1:26:05~1:26:16	固定ショット。リング場その8。
	1:26:16~1:26:22	固定ショット。リング場その9。近づいていく。
 	1:26:22~1:26:32	上下ティルト。気絶しそうな花田。
	1:26:32~1:26:37	時計の静物ショット。三時。
	1:26:37~1:26:50	移動パン。観客席を通り抜ける花田が、構えることをあきらめた。
	1:26:50~1:26:54	足から花田への上下パン。靴がない。

	1:26:54~1:26:58	花田のクローズアップ。「靴がない」と悟る。
	1:26:58~1:27:00	リング場のマーク。
	1:27:00~1:27:06	階段を急いで降りる花田。
	1:27:06~1:27:08	点滅する天井ライト。次のショットから No1 の声が場内に響き渡る。

付録 2 : 『愛欲の罭』 映像分析

	1:07:14~1:07:41	俯角から上にティルト。 アジトに着いた星は叫びながら建物内に駆け込む。アジト内に姿が消え、声だけが聞こえる。
	1:07:41~1:07:51	ズームアウト。歩道橋を走り抜ける星。
	1:07:51~1:08:12	走る星を追ってカメラがパンする。アジト内部と思われる歩道を走り抜ける。
	1:08:12~1:08:22	走る星を追ってカメラがパンする。建物での捜査が不毛だった様子の星は走り続ける。
	1:08:22~1:08:30	石に躓いて倒れる星。

	1:08:30~1:08:36	場所を変えて、通路を駆け抜ける星。
 	1:08:36~1:08:56	空間が密林に変わる。奥側に登場する星から、装飾品の人形にカメラがパンする。背景音楽も先刻のジャズから変わり、静寂のノイズになる。
	1:08:56~1:09:05	密林内の主観移動ショット。
	1:09:05~1:09:10	匍匐前進する星。

	1:09:10~1:09:21	密林内の主観移動ショット。オルゴールの音楽が流れ始まる。
	1:09:21~1:09:29	匍匐前進する星。
	1:09:29~1:09:38	密林内の主観移動ショット。
	1:09:38~1:09:52	匍匐前進する星。人形の殺し屋の笑い声が聞こえてくる。

第Ⅲ部 脚本作品論

第八章 仁義・状況・血俗——『おんな地獄唄 尺八弁天』

はじめに

1970 年前後、大和屋竺は「日野洸」の名義で、ピンク映画のシナリオを何本か執筆した。ここでいうピンク映画は 1969 年以降から黄金時代に入った³⁵⁶、五社外部の独立プロダクションで制作される映画群のことを指す。日活がまだロマンポルノに本格的に転向していない当時は、映画館館主に好かれる過激なセックスシーンの映画から、学生の間で人気を博した実験的な映画にすでに転向した若松プロの作品以外には、低予算の体制下の独立プロダクションのピンク映画が成熟期に入りつつあった。それらのピンク映画は若松孝二や向井寛のように国際的に注目されることもなく、大手五社のように企画から上映までの量産ラインから生まれたプログラムピクチャーでもないが、芸術映画と商業映画を越境している亜流ジャンルをなしてはいた。特にそれらのピンク映画の監督の中には撮影所閉鎖の余波に巻き込まれた職人監督も数人居たため³⁵⁷、B 級中の B 級とも言えるだろう。さらにそれらのピンク映画は当時のほかの映画に深く影響されつつも、より自由な作風を見せた。

大和屋は 1968 年から 1970 年までの間に、向井寛、梅沢薫、渡辺護、三人の監督と協働してピンク映画を作ったことがある。それらの作品は若松孝二が放任したシナリオを拙速に映像化する若松プロダクションの作品群と違い、監督と脚本家の性格が混ざり合う共同創作の特徴が著しい。向井寛とのコンビ作³⁵⁸の場合、『蒼いフィルム 品さだめ』（1968 年公開）のシナリオ以外には残りの二作が紛失してしまい、確認不可能である。梅沢薫、渡辺護とのコンビ作だと、映像もしくはシナリオが残されている。梅沢薫は若松プロの助監督出身だが、コンビ作のシナリオを読んでもみると、大和屋が好んだオブジェが頻出したり（『拳銃の詩』におけるフィルムなど）、全体的な様相が悪夢的だと言われたりする。映像が確認できないのは非常に残念である。本章では、映像とシナリオが比較的に手に入れやすい渡辺護とのコンビ作に注目する。

さらに、第二部では主に大和屋の演出に重点を置いたが、実際大和屋的な特質の体現は映像上にとどまらず、作劇にもある。70 年代以降の大和屋は監督業をあきらめたかのように脚本の創作に力を注いでいった。彼の脚本作の中でも、若松プロ以外のピンク映画作は特に

³⁵⁶ 鈴木義昭『ピンク映画水滸伝：その誕生と興亡』（人間社、2020 年、人間社文庫・昭和の性文化、11 頁）

³⁵⁷ 二階堂卓也『ピンク映画史：欲望のむきだし』（彩流社、2014 年、109～112 頁）。1965 年頃、松竹が時代劇用の京都撮影所を閉鎖したことによって、ピンク映画に転向した監督（倉橋良介と福田晴一）は時代劇のピンクを作り始めたという。

³⁵⁸ あとの二作は 1967 年公開の『犯して！犯して！大合戦』は大谷敦の名義で、1970 年公開の『花卉のもだえ』は向井寛作品の専用脚本名義の「宗豊」である。

分析に値する。なぜなら、監督との共同の産物における大和屋の作家性の分析は、シナリオと映像との関係性について示唆してくれるのみならず、大和屋の「恐怖映画」の理念が総合芸術としての映画に基づくことの証ともなりうる。そのため、本章で主に取り上げるのは映像とシナリオが共に残存している『おんな地獄唄 尺八弁天』である。

大和屋がシナリオを担当した『おんな地獄唄 尺八弁天』（以下は『尺八弁天』）と『(秘)湯の町 夜のひとで』（両作品とも 1970 年公開）は渡辺護の代表作として知られている³⁵⁹。二人の出会いについては、『ジライヤ別冊』に載っている渡辺護のインタビューが参照できる³⁶⁰。「『尺八弁天』は俺へのラブレター」と渡辺が言った通り、この二作は大和屋が渡辺のピンク劇画の路線に合わせて書いたものである。同時に進行していた日活ニューアクションの大和屋脚本と同様に、渡辺護と協働した二作は、渡辺が好んでいた時代劇のピンク映画に属しながらも、大和屋的な作劇と時間が特徴的な作品になる。『野良猫ロック セックスハンター』がカーチェイスを混血児狩りに敷衍させたりすることで娯楽映画の現実性を試行したものの、映画全体が日活の撮影所体制が孕んだマンネリなアクション映画になってしまったのとは異なり、渡辺の日本時代劇の教養と大和屋の作家性が合わせて呈された『尺八弁天』の様相は、撮影所体制のマンネリ化に反して自由かつ余裕のある独立プロダクションだからこそ、娯楽の商業映画でありながらも跳躍的な先鋭性のある映像、ヤクザ題材を援用しながらも当時の時代精神にも応答しようとするなど、越境的な活気を見せている。『毛の生えた拳銃』における殺しへの問いかけのように、ヤクザ題材の任侠に対して、70 年代の実録と正反対な形で問いを投げかけたものにもなる。

当時ピンク映画の情報を掲載していた『月刊成人映画』はほとんどどこにも所蔵されておらず、フィルムも大体紛失しているなかで、大和屋とのコンビ作だけは渡辺護が自分の代表作として自腹で焼いて保存してきた³⁶¹。低予算体制で作られた当時のピンク映画も、映画経験を持っていた監督に手掛けられているため、日本映画の一側面を反映している。本章は、『尺八弁天』における任侠映画とピンク映画の要素とその劇性を明らかにすると同時に、大和屋がそれらに基づいて発揮した「恐怖映画」の特異点を分析する。

³⁵⁹ 前掲『ピンク映画水滸伝：その誕生と興亡』147～148 頁

³⁶⁰ 渡辺護「『おんな地獄唄 尺八弁天』を撮り終えたくなかった」（井川耕一郎聞き書き、前掲『ジライヤ別冊 大和屋笠』、137 頁）。二人はお互いの作品を評価し合い、偶然の出会いで知己となった。

³⁶¹ 大和屋笠のシナリオ集を編集した井川耕一郎は「渡辺護自伝的ドキュメンタリー」シリーズ（2011 年 - 2012 年）の製作経緯を、ブログに公開している。（URL：<https://inazuma2006.hatenadiary.org/archive/category/%E6%B8%A1%E8%BE%BA%E8%AD%B7>〔2023 年 11 月 6 日にアクセス〕）の中で、「『男ごろし 極悪弁天』から『おんな地獄唄 尺八弁天』へ」と題したエッセイは井川耕一郎による渡辺護の口伝解説とシナリオ研究になる。『尺八弁天』とその前作『極悪弁天』のフィルムについて、「けれども、この『極悪弁天』がどんな映画だったのかが、ずっとよく分からないままだった。何しろフィルムが残っていない（『尺八弁天』が残っているのは、渡辺さんが、これはおれの代表作になる、と思い、自腹で 16mm を焼いたからだ）。と渡辺の発言を引用した。

本作品のあらすじは以下の通り。

弁天刺青を背中に彫られている加代（香取環）は脱獄に失敗し、刑事の本多源九郎（武藤周作）に捕まって護送される。しかし、行先は法の裁きではなく、猪之助³⁶²に弁天の命取りを命じられた蝮の銀次（吉田純）が待ち伏せしているところであった。銀次は加代を強姦し、背中の刺青を剥がして殺そうとしていたが、謎の男に拳銃で撃たれて逃げた。幻想の仏堂内、加代は謎の男と情を交わすが、彼の正体を知らないまま離れてしまう。三年後、本多への復讐に旅する加代は言問いの伝八（野上正義）と遭遇する。伝八は加代の行方を銀次に知らせ、二人で遊女屋まで尾行する。加代は二人との乱闘からぬけだせたが、遊女屋で助けたさえ（青山リマ）と別れる。さえは刑事を辞めて紡織会社を営む本多に汚される。賭博場で本多の行方を尋ねる弁天の加代は背中に吉祥天の刺青を背負う、学生服姿のセイガク（国分二郎）に遭遇する。セイガクは弁天の加代に欲情を持つ。弁天の加代はセイガクをその夜の男だと思いこむ。一夜の情事後、弁天の加代は本多への復讐のため、セイガクと離別する。本多は蝮の銀次から弁天の加代の生還と復讐計画を知らされ、紡織会社の反乱の情報を調査しているセイガクに弁天の加代の殺しを命じる。しかし、セイガクはそれに反して本多を銃殺するが、同時に攻めてきた弁天の加代と乱闘する子分衆に斬られる。生き残った弁天の加代は独り旅に出る。

時代劇の変種ピンク

前作の『極悪弁天』について、映像フィルムが紛失してしまい、シナリオも未公開とされているが、井川耕一郎は渡辺護から直に原本を貰って基本情報を公開したことがある³⁶³。彼のまとめによって、『尺八弁天』は『極悪弁天』の続篇として主人公である香取環の弁天を引き継いだ、野上正義や国分二郎などのキャストで全部新たにキャラクターを作った。さらに、前作の最後に死んだはずの弁天の加代を復活させた。言い換えれば、主人公の弁天以外に、両作品の物語はほぼ繋がっていない。さらに人物の変化だけではなく、ヤクザ映画の重要要素である刺青について、前作では弁天の美貌と遊侠の特質を象徴する装飾のようであったが、大和屋の作劇はそれに加えて、作劇の重要なオブジェとして駆使した。

『尺八弁天』のこの特異な様相は大和屋竺一人の着想というより、渡辺護との共同創作によるものである。それが演出を指揮する監督と物語のシナリオを構成する脚本家の分業協力の形ではないことは、物語の構成の段階から渡辺護のアイデアが受け入れられているという

³⁶² 前作で弁天に対して憎欲渾然一体の相手役である。

³⁶³ 井川耕一郎『『男ごろし 極悪弁天』から『おんな地獄唄 尺八弁天』へ（1）』（プロジェクト INAZUMA BLOG、2013年2月3日公開、URL：<https://inazuma2006.hatenadiary.org/entry/20130203/p1>〔2023年6月21日アクセス〕）

井川耕一郎の指摘から分かる³⁶⁴。井川によると、弁天の刺青と吉祥天の刺青がひき合うというアイデアは大和屋から出たものだと渡辺が証言したが、それは渡辺の時代劇の知識量から大和屋が『丹下左膳』（『丹下左膳 第一部 乾雲の巻』マキノ雅弘監督、1956年）に出てくる二つの妖刀、乾雲・坤龍のアイデアを拾い上げたと推測できるという。時代劇の言及が大和屋のエッセイではそれほど見当たらないが、そこで言及された加藤泰の作品は『尺八弁天』の作品論にとって大きな示唆を与えてくれる。

その前に、時代劇とピンク映画の融合について整理しよう。五社の撮影所閉鎖の余波でチャンバラ映画の職人監督がピンク映画に転向したのを機に、1965年頃から時代劇とピンク映画との融合が出現した³⁶⁵。しかし、渡辺護は時代劇の愛好者ではあるが、撮影所出身の監督ではないため、ピンク映画への転向が由縁のない話になる。ここで注目したいのは、当時の日本映画が暴力化するという点である。それは映画産業の低迷化にともなった、エロティシズムと並行する傾向であり、代表的なのは、『人生劇場 飛車角』（沢島忠監督、1963年公開）を皮切りにする東映の任侠映画の映画群である。山平重樹によると、東映任侠映画は全共闘を始めとする新左翼学生運動の担い手たちに支持され、任侠映画路線の変遷も同時代の学生運動の流れと軌を一にしていた³⁶⁶。同様の事態は1966年『壁の中の秘め事』以降の若松プロのピンク映画群にも起きたが、鮮明な政治的メッセージを送りだす足立正生らの作品とは異なり、『尺八弁天』で合流する任侠映画とピンク映画はそれらの現実事件を背景化している。セイガクの尺八に仕込んだ爆弾を発動するという大和屋のシナリオに書かれた結末が渡辺に否決されたのはその好例であろう³⁶⁷。しかし、大和屋と渡辺の話し合いの接点でもある、東映任侠映画の名匠の加藤泰は時代劇のパターン（勤皇佐幕の争闘篇、お家騒動もの、忠臣蔵）における政治的な素質を強調していた。

³⁶⁴ 井川耕一郎『『男ごろし 極悪弁天』から『おんな地獄唄 尺八弁天』へ（4）』（プロジェクト INAZUMA BLOG、2013年2月6日公開、URL：<https://inazuma2006.hatenadiary.org/entry/20130206/p1>（2023年6月21日アクセス））

³⁶⁵ 前掲『ピンク映画史：欲望のむきだし』109～114頁

³⁶⁶ 山平重樹は、任侠映画の時代性を強調した。「任侠映画のヒットは多分に時代が反映され、かつ時代の空気とリンクしていた。『博奕打ち 総長賭博』（山下耕作監督、鶴田主演）、『人生劇場 飛車角』（内田吐夢監督、鶴田主演）という名作が生まれ、藤純子の『緋牡丹博徒』シリーズが登場して任侠映画ブームの頂点となった昭和四三年（一九六八）は、大学闘争が燎原の火のように全国に広がり、10・21の新宿騒乱など、若者叛乱のピークとなった年でもあった。（中略）新左翼の低迷と軌を一にするように、東映任侠映画も下火となり、学生運動の終焉とともに幕を閉じることになる。任侠路線の看板女優・藤純子が引退を決め、その引退記念映画『関東緋桜一家』（マキノ雅弘監督、笠原和夫脚本）がオールスターキャストで作られたのは、連合赤軍事件の起きた昭和四七年三月で、それは任侠路線の終焉を告げる象徴的作品ともなった。（中略）…『仁義なき戦い』であった。それは紛れもなく任侠実録路線へ切り換わる記念碑的な大ヒット作となった。（山平重樹『実録ヤクザ映画で学ぶ抗争史：究極のドラマ』（筑摩書房、2011年、ちくま文庫、11～12頁））現実を反映するという映画の機能はこれだけで証明しきれないだろうが、同時代の日本映画におけるエロスと暴力性の風靡は単なる偶然だと考えられない。

³⁶⁷ 前掲『『おんな地獄唄 尺八弁天』を撮り終えたくなかった』139頁

政治的争闘映画も政治的 PR 映画や政治的発言映画等々と同じく、いってみれば「政治」に参加したり、しようとしている者同志の争いに過ぎなくて、「政治」がどう庶民の暮らしや運命にかかわるのか、そのかわり方を庶民の立場で問題にはしていない。³⁶⁸

つまり、渡辺が爆弾の設定を否決したのは同時代の政治的な雰囲気を見放したからではなく、政治参加への拒否だと考えられる。加藤泰のいう庶民との関わり方は『尺八弁天』の場合、本多への復讐、会社の反乱の諜報の調査などの形を取っている。したがって、このコンビ作は時代劇のジャンルを取り入れるが、決して時代の逆行ではない。大和屋が手掛けた類似の作品では若松プロの初の配給五社系作品『金瓶梅』（若松孝二監督、1968 年）や、魯迅の短編を原作とする『鑄劍』と泉鏡花原作の『星女郎』が挙げできるが、『尺八弁天』は時代劇への志向が顕著に現前する変種ピンクの作品として、大和屋の他作品には見られない品質を誇っている。

それは時代劇に対する越境志向、具体的に言い換えれば、同時代の時代劇（任侠映画）の人気シリーズである「緋牡丹シリーズ」への批判志向である。これについてはすでに、阿部嘉昭が指摘した³⁶⁹。阿部は藤純子と香取環との対置性において、女ヤクザ映画とピンク映画における女性の肉体的性質の相違を分析した。

じゃなぜ加藤泰は「かなわないな」と漏らしたのか。彼は当然に「緋牡丹のお竜」＝藤純子の虚構性を十分に認知していた——そしてその虚構の枠組があったからこそ、疎外論的にとらえられなければならない女博徒の肉体が隠蔽され、ロマン化され、ひいてはその「母性」と「闘争性」の混淆が学生世代の圧倒的な指示を受けたのにも一種の愚かしさを感じていた——そういう前段があって、この渡辺護＝大和屋の『尺八弁天』がピンクの利点を活かして、「緋牡丹博徒」シリーズの虚構性を剥いていると感じたのだとおもいます。³⁷⁰

確かに、「緋牡丹博徒」シリーズの藤純子の肉体的色気は、背中に刻まれた緋牡丹の刺青を露出する見せ場が定番で出現するが、それ以外の場合は隠蔽されている。やくざの署名でもあるこの露出姿は性別転換されることで女性の肉体に直観的なエロティシズムと説話的な仁義観念を混在させるはずだが、「緋牡丹博徒」シリーズでは後者のほうがより上まっている。藤純子の刺青にはクローズアップするが、彼女の肉体は強調されることがない。同時に、

³⁶⁸ 加藤泰「映画と政治について」（『映画芸術』昭和三十九年六月号）（山根貞男編『遊侠一匹：加藤泰の世界』、幻燈社、1970 年、45 頁）

³⁶⁹ 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、120～146 頁）

³⁷⁰ 同 128～129 頁

加藤泰が言ったように、男女の絡み合いが映画の重要な構成要素³⁷¹であるため、お竜への思慕がシリーズ中の定番の設定になっているなど、藤純子の女性性は払拭されたこともない。第二作『緋牡丹博徒 一宿一飯』（鈴木則文監督、1968年）におけるお竜の入浴を覗き見るシーンのなかで、最終的に下僕の女性の裸身姿の露出があったように、藤純子の肉体に対する観客の欲求は絶えないものであるからこそ、その隠蔽はエロティシズムを逆説的に引き立てる。したがって、藤純子の露出においては、仁義の象徴である刺青だけが強調され、単なる女体の色気は間接的にしか描かれていない。

『尺八弁天』の場合、香取環の肉体によって全面的にエロティシズムが強化させられたのである。香取環は藤純子と対置できるピンク映画の名女優として、女ヤクザに配役された。このことは「緋牡丹博徒」シリーズの藤純子に対する観客の欲情と関連するが、緋牡丹のお竜のポルノ化は本作の目的ではない。阿部が指摘した通り、香取環の扮した弁天の肉体は任侠の「観念化」の産物である³⁷²。ここで言う任侠の「仁義」について、大和屋はエッセイ「逆位の仁義 市川崑と加藤泰」において論じている。このエッセイは書簡体の形式で、1973年当時の三本の新作『股旅』（市川崑監督）、『花と龍』（加藤泰監督）と『男はつらいよ フーテンの寅』（森崎東監督）の比較を通して、日本映画における仁義を大和屋なりに解釈したものである。阿部が「彼らが仁義を切ることを先験的に約束された存在であるなら、彼らは肉体である以上に「観念」だろう³⁷³」とまとめたが、より具体的に言うと、斬り合い、殺し合いというのは大和屋にとって、非人間的な状況や現実などとの換喩関係によるものになる³⁷⁴。大和屋は岩井弘融の『病理集団の構造』を引用することで、暴力団員個人の背後に潜んでいる集団性が集団外との交渉中に境界性ととも高まる緊張関係を生み出し、仁義を切る

³⁷¹ 加藤泰「ヤクザ映画について」（『加藤泰の映画世界 改訂版』、北冬書房、1968年、90～91頁）。

「僕は、自分はどんな映画が作れるのか、いや作ろうとするのかを、語り、僕のテーマは何かを考え始めた時から、どんな大チャンバラ映画、大活劇映画、大ヤクザ映画の仕事にぶつかっても、そこに、僕の二人の人間を見つけ出し、その二人を見続ける作業に執着して来たと言える様です。

例えば、（中略）「幕末残酷物語」のヒーローは自覚に反して殺人鬼となって行く青年であり、ヒロインは農村出の純な少女ですし、「三台目襲名」は掟に縛れた浪花ヤクザの中年男と曾根崎の女郎、「遊俠一匹」はどの陣営にも属さぬ一本独鈷の旅鴉と、その男に亭主を殺された人妻、「骨までしゃぶる」は洲崎の遊女と長屋紳士録の職人の兄ちゃん、「男の顔は履歴書」は戦場帰りの医師と朝鮮の男の妻となった元看護婦、「地獄部隊突撃せよ」は囚人部隊の兵士とゲリラの中国娘、唯一本のテレビ映画「剣、縄張」は、一匹狼の博徒とその妻と情婦、「懲役十八年」では、元闇商人の囚人と転落の戦災娘、そして、「みな殺しの霊歌」では、殺人鬼になってゆく逃亡者と、兄弟殺しの前科のある江東の下町娘が、僕のヒーローとヒロインでした」。加藤泰が二作しか担当しなかったが、女ヤクザという特殊な映画造型をもって「緋牡丹シリーズ」全作品にはこういった男女への拘泥が見られる。

³⁷² 前掲『68年の女を探して：私説・日本映画の60年代』131頁

³⁷³ 同130頁

³⁷⁴ 市川崑の『股旅』について、冒頭の仁義切りの会話を引用することで、「逃亡農民の博徒の、貧しいなりわいを、ありありと浮き彫りにした」と論じた。（大和屋竺『悪魔に委ねよ』（荒井晴彦・竹内統一郎・福岡健二編、ワイズ出版、1994年、326～327頁））

というのはその遮断された境界を通過するときに必要な停滞動作だとした。実際、仁義を切るだけではなく、大和屋にとって、任侠映画の暴力性が状況的であることはかなり重要なのである。こうして考えてみれば、「緋牡丹博徒シリーズ」のお竜の肉体にもたらされた状況の反映は、仁義の場面とエロティシズムの場面に分けられているのにたいして、香取環の肉体の露出は一つの場面に混じり合った複雑な状況によって、その多義性が際立つ。

その多義性の場面は『尺八弁天』のなかで、弁天のお加代が関わる濡れ場に集中する。ほかの濡れ場、たとえばピンク映画に頻出するモチーフである天蓋を用いたさえ（青山リマ）の強姦シーンと、辰巳典子が扮したとよの遊女の濡れ場などでは、女性の肉体は欲情の対象として登場する。渡辺も、暴行の凄まじさと欲情の高揚に合わせて、スピーディな演出を行使した。しかし、弁天の濡れ場に反映される状況は映画内のその場の状況にとどまらずに、映画全体とも映画外とも関わっている。演出の面でも、大和屋の監督作を想起させるほど、跳躍的かつ断片的な幻想性を纏っている。

状況的な真空地帯——採石場、温泉、仏閣

この点について、ロケ地のことに注目したい。阿部が「真空地帯³⁷⁵」と呼称した本作のロケ地の選択は撮影所体制のように大舞台のセッティングの設置が不可能であるためになされたものであるが、より細かく分類する必要があるだろう。まず、博打屋と遊女屋は任侠題材に登場する定番の背景として、『尺八弁天』においても同じ作法で撮られている。さらに、田舎道も数は少ないが、股旅映画の普遍的な風景でもある。それらの場所に登場する弁天のお加代は遊侠の定義に適う。遊侠としてのお加代が直線的で連続的な旅をしないのは大和屋の監督作にも散見される夢の特質に由来し、したがって彼女が屋根に飛び降りて登場するという飛躍的な冒頭シーンが設定された。そこに際立ってくるのは、採石場、温泉と仏閣である。この三つのロケ地は任侠映画や時代劇とかけ離れているように見えるかもしれないが、それぞれ展開されるシーンは殺し合いと濡れ場が同時発生しているという点において共通する。

井川耕一郎はお加代に対する欲情について、蝮の銀次が殺意、セイガクが愛欲というように、そう簡単に二つに分けることができないと指摘した³⁷⁶。まさにその通りで、銀次がお加代の背中に彫られた弁天の刺青を欲しがるのは殺意か愛欲か、その複雑な感情は濡れ場中の吉田純の演技（図 8.1）によって緻密に表現される。加代に注ぐ吉田の目線は恨みと愛しさを混在させるように見える。

³⁷⁵ 前掲『68年の女を探して：私説・日本映画の60年代』127頁。「渡辺護はありあわせの神社・仏閣・旧家・田舎道・森・沼、それにたぶん採石場といった、映画の「真空地帯」を画面に連続させることで、任侠映画の作品を、ほとんどその要件を欠いたまま捏造したといってもいい」。

³⁷⁶ 井川耕一郎『『男ごろし 極悪弁天』から『おんな地獄唄 尺八弁天』へ（3）』（プロジェクト INAZUMA BLOG、2013年2月5日公開、URL：<https://inazuma2006.hatenadiary.org/entry/20130205/p2>〔2023年11月6日アクセス〕）

吉田が扮した虻の銀次がここで愛憎一体の感情を振り回されたのは、採石場の空間と深く関連している。つまり、『裏切りの季節』における眉子の寝室と同様に、その場所の幽玄（図 8.2）はこの濡れ場に決定的な状況を提供し、採石場を異界化（虚構化）させる。このロケ地の選択は、大和屋が「恐怖映画」の理念（大衆映画の志向、「もう一つの現実」の体現の志向）に基づいた時代劇への認識にしがっている。『新・仁義なき戦い』（深作欣二監督、1974 年公開）について、大和屋はこう評した。「この一編の「実録」が、何故このように大衆娯楽となり得、このように多数の観客をひきつけることが出来るのかと思ってみれば、空恐ろしいまでに黒々とした世情がこの背景に横たわっていることが歴然とする³⁷⁷」。背景に横たわっている世情はここで、採石場のロケ地の選択という動作だけで労働者階級の現実を指定しているが、紡織会社の反乱の情報を調査している後半のセイガク（本多）の台詞に合わせてごく晦渋だが、『尺八弁天』の中に響いている。採石場に横たわっている労働者の怒りは銀次に取り憑いたのではなく、銀次を包み込む世情の影を成している。殺し合いと濡れ場との境界線も曖昧になっていく。



図 8.1 銀次（吉田純）の目線



図 8.2 採石場のショット

もう一つ特筆に値するのは、温泉のシーンである。温泉は代表的な日本文化として日本映画にも頻出するモチーフであり、水という物質それ自体も奇妙な映像美を持っている。もう一本のコンビ作『（秘）湯の町 夜のひとで』³⁷⁸（渡辺護監督、1970 年公開。以下は『夜のひとで』）はピンク映画ではなく、『エロ事師たちより 人類学入門』（今村昌平監督、1966 年公開）のスピノフとして位置付けされたもの³⁷⁹で、ポルノグラフィの商売の男女二人を描く物語である。血俗をテーマした今村昌平のタッチをコメディ風に変換したため、大和屋的なオブジェの一つに属するフィルム・写真も登場するが、映画内映画の形式で呈された初期映画スタイルの映像断片は誇張されたメイクアップと仕草で滑稽に見える。しかし問題は、『夜のひとで』における大和屋の作家性の特異点、すなわち状況の反映が他作品とかけ離れた様式になっている点は、「物質－流れ」という水の記号作用が指し示す映画女優の現実

³⁷⁷ 大和屋「映画は殺気立っている 深作欣二『新・仁義なき戦い』と暴力映画」（日本読書新聞 1975 年 1 月 20 日号）200 頁。

³⁷⁸ 映画内容は、エロ事師の主人公久生（吉田純）と「女優」の雀（大月麗子）が口の上の上手いとり金（二階堂浩）と一緒に、温泉町でエロ事を営んで稼ぐ話である。

³⁷⁹ 渡辺護「『おんな地獄唄 尺八弁天』を撮り終えたくなかった」（聞書／井川耕一郎）（前掲『ジライヤ別冊 大和屋竺』、137～138 頁）。渡辺自身も本作の不評価を認めていた。

他ならない。図 8.3 と図 8.4 で示されているように、『夜のひとで』では清流を背景にするシーンが数多く存在している。しかし、フランス戦前派作品のように船を道具に場所移動はしない。映画全編の地点はこの温泉町に限定しているため、水の流れはそのまま抽象化されてしまう。大月麗子が演じた雀は小さな温泉町で、多様なエロ事の出演に転々としながら、虚構に注いだ力と男に対する愛情が過剰に溢れる困窮に陥った。この水は画面の奥側に流れているイメージを構成するが、この映画においてはその流れは場所の移動の代わりに、エロ事に捧げた雀の裸身の流浪と、彼女の感情の流れも意味する。この感情過剰な雀の悲劇は戦争や政治紛争ではないが、一条さゆりがそうであるように、映画と現実が混同する映画女優の真の現実につながっている。



図 8.3 と 8.4 『(秘) 湯の町 夜のひとで』より

『尺八弁天』の場合、温泉町のように場所設定は定められていないが、水は度々登場する。遊侠である弁天の加代の運動は水一流れの記号に適するように思えるが、『尺八弁天』においては、水は流れない。そこで、映画半ばの温泉シーンに注目したい。その温泉も突如に飛躍した映画の真空地帯の一つで、採石場と同様に、危険地帯にも変身する。したがって、このシーンもノワール調に演出されている。図 8.5 の画面では、『裏切りの季節』の大和屋流のスリースポットライティングを想起させるような照明によって、温泉に浸かっているさえと加代の二人と空虚な流水が照らされている。ここでは奥側が浮上運動の兆しではなくなり、対角線の並置になることで、この空間（野湯）は他所と切断された真空状態を作り上げると同時に、この水流の暫定的な溜まりは加代が旅の途中にさえを助けたことと一致している。清流音を背景に、加代はさえに身の上話を伝え、背中の弁天の刺青も見せた。このシーンはまだ心を清く打ち上げるという銭湯文化に関連し、一匹狼を主人公とする股旅ものにも共通する³⁸⁰。水を女ヤクザと関連させるのは入浴などの意味においてエロティシズムの意図もあ

³⁸⁰ 加代の自白（「分かったでしょう。私は終わり湯にしか入れない女なのよ。いつも他人様の眼が恐くてまともに顔も見られない女なの」）は強靱な復讐意図を裏返した弱音だが、これは一匹狼を主人公にする股旅ものに共通している。「股旅ものの真骨頂はここにある。汚れ、追われ、世間からさげすまれる。最低の場所まで身をやつしたところから、逆に法の世界の悪を斬る」。（川本三郎「股旅もの映画の魅力——汚れちまった悲しみに」〔京都映画祭実行委員会編、筒井清忠・加藤幹郎責任編集『時代劇映画とはな

るだろうが、大和屋にとっては同時に拷問の物質でもある。『裏切りの季節』、『荒野のダッチワイフ』、『愛欲の罠』、それに加藤泰『みな殺しの霊歌』でも、浴室での拷問、すなわち水責めのシーンが見られる。したがって、ここでの水は豊富な多義性を保つ。映画前半には、刑事の本多に飲水を要求するが飲ませてもらえなかったシーンもある。したがって、『尺八弁天』における水はそれらの作品内の水を共通しており、拷問にも使用される水は穏やかなニュアンスが払拭され、採石場と同様に、ある種の非人間的な状況を作り出す。

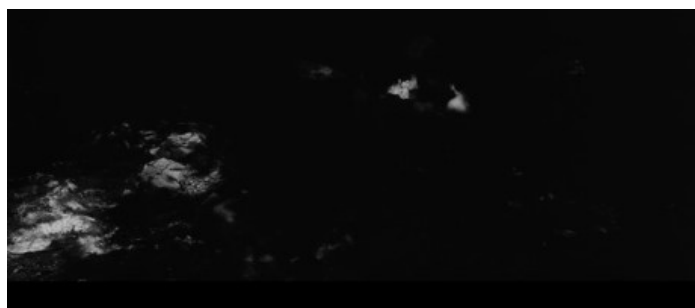


図 8.5

温泉シーンにおいて、銀次と伝八は追跡してきて登場する。終始する暗い照明は閉鎖的でありながら無限に広がる空間を作り出した。ここで展開されたアクションもハイスピードな切り返しをもって斬ることと流血することを繋ぐ。ただしそこでクローズアップされた銀次の血まみれの顔は加藤泰の『幕末残酷物語』（1964 年公開）の凄まじい血の噴出の画面を参照したと思われる。その残酷さは一瞬しかないが、同時代の東映にも応えようとする姿勢が見られるだろう。次に、画面は再び暗くなり、加代と銀次の殺陣がはっきりしないまま終わってしまう。

『尺八弁天』における最後で最も重要な真空地帯は仏閣である。仏像はヤクザ文化の一特徴として、多くの時代劇に登場するが、空間として機能することは滅多になかろう。ここでいう仏閣という空間はやはり前の採石場と温泉と同様に、状況的な特徴を持っている。第一に、仏閣は宗教建築の空間として、その神聖性を最初から身につけている。そこで展開される濡れ場の分析に入る前に、その仏閣の位置に注目したい。

仏閣の濡れ場のシーンは映画全体で二回出現する。一回目は、銀次が加代の刺青の皮を剥ごうとした際に、神出鬼没の拳銃使いが彼女を救出する場面である。そのシーンからジャンプした加代と拳銃使い（この時点ではセイガクであることがまだ明かされていない）の交合はまず、仏像の上下ティルトショットでその場所が説明されたが、その仏閣の所在は不明である。二回目は加代とセイガクが神社前で再会するところだが、再びジャンプした二人の濡れ場で再び仏像を強調する画面が見られる。その仏閣は宙に浮いている空虚の場所に位置し

ているように感じ取られる。仏閣の所在が不明という設定も仏教に特有な特徴でもある。したがって、仏閣はその夢幻性により、全体が顕らかにされることがない。渡辺はここで目がくらむような技法を使用した。部分的な性愛の画面を短絡的につなぐのはもちろん、そこで挿入されるのは仏閣内部の空ショットである。それらの空ショットもカメラが円を書いたり、ディゾルブしたりすることで、視覚的な不安定感を醸し出す。ただし、相対的に、仏像のショットはその穏やかな顔にアップし、注視することを強調している。

かくして、仏閣という空間は開かれている密室として理解できる。その密室の特性は『壁の中の秘め事』と『処女ゲバゲバ』など、大和屋が参与した若松プロの作品に共通するが、『尺八弁天』の仏閣は政治批判を目的とするものではなく、密室と無限虚無の表裏一体の空間の中で、吉祥天と弁天が男女二人へと降りて憑依する神降臨の場所になる。したがって、これは『裏切りの季節』における眉子の寝室から見出せる異空間でもない。内在の恐怖が外在化する空間に変異するのではなく、正反対の事態が起きている。これは大和屋の「恐怖映画」論の原理、すなわち悪夢的な映像体験とその技法、すなわち異空間ないし異時間の形成に従った特異点ではあるが、人物内部の怨念が物質化することがなく、空間そのものから見出せる状況は仏教的な虚無感に転換されている。この虚無的な状況は大和屋作品でも稀に見られるものであるが、他人の代わりに平然とエロ事に従事する雀が最後に死んでしまう『夜のひとで』の結末が自己犠牲の仏教思想を想起させることから、これは渡辺とのコンビによる共同創作だと考えられよう。

以上、『尺八弁天』における三つの真空地帯について分析した。前にも触れたが、映画内の他の場所は時代劇においては見慣れたものであるため、この三つの場所の選択は渡辺と大和屋の共同創作の特異性を見出すには重要である。それら共通する特徴については、ローキーの照明による空間全体の不鮮明性と、空間外部へと開かれる状況性にまとめられる。図にも示したように、本作のスクリーンはスタンダードではなく、シネスコだったため、横幅を最大限に利用した採石場と温泉のシーンはその大胆な構図で印象に残る。それは時代劇やピンク映画の符牒に属さない、渡辺と大和屋の作家性にしかないものであり、映像が遺存してきたからこそ見られた映像美学である。

血俗の恐怖

もう一度本作品のタイトルに注目しよう。そこにはこの映画に対する大和屋の最も力を入れた要素がすでに入れているためだ。つまり、「尺八」と「弁天」である。その二つとも大和屋が繰り返して強調するオブジェであり、映画全体を通して重要な機能を果たした。映画全体を攪乱する運動を分析する前に、『尺八弁天』における大和屋の民俗学観に言及しなければならない。

前にも触れたように、渡辺－大和屋コンビの二作目『夜のひとで』は今村昌平の『エロ事

師たちより『人類学入門』に触発された産物である。それは大手五社のエロ路線の「芸術作」（当時の今村は日活の芸術祭用の作品を担当していると言えよう）を反抗的に再構築する意図であろう。さらに、大和屋は今村昌平を民俗学の作家として認識していた。今村の芸術祭出品作『神々の深き欲望』（1968年）を例にすると、今村的民俗学は今村自身にも強調され³⁸¹、佐藤忠男がそれに触発されて、閉鎖的な共同体内の生態研究白書³⁸²だと指摘した。しかし、大和屋の今村論はそうではない。彼は血の透明度、という造語をもって、大和屋らしいオブジェクティブな視点から切り込んだ。

今村昌平の感覚の出発は血に対して、透明度を測るという所にある。なる程「神々」のふき出す血は奇妙に透明な感じがしたものだが、これで謎が解けた。血は白日の下についによりみがえらなかつたのだ。血は観照され、紺碧の海の色の輝きと同じでいどに輝きわたり、プレパラートの血のように美しかった。だがその血球の何と無機的だったことか。³⁸³

ここでいう「血」はまた多義的に捉えなければならない。『神々の深く欲望』では、加藤泰の『幕末残酷物語』の暴力的な血の噴出の画面などは存在せず、かわりにこの「血」は血縁の「血」という、家族などの概念を物質に託すという意味において存在するのである。家族の遺伝が血ではなく、遺伝子というタンパク質に記された情報によって行われてきたことは当時の今村と大和屋にとってすでに現代科学により明らかにされたものと思われるが、それにもかかわらず、血への関心³⁸⁴が湧いてくるのは何故だろう。今村の場合、血が佐藤忠

³⁸¹ 今村昌平『今村昌平：映画は狂気の旅である』（日本図書センター、2010年、80頁）。「ただイデオロギーや政治よりは、人間を泥臭く追究する方が私の性に合う。それに日本の社会を考えるなら、土着の文化、風俗から迫る方が理にかなうように思い始めていた」。

³⁸² 佐藤忠男『今村昌平の世界 増補版』（学陽書房、1997年、46～65頁）。佐藤忠男は、『神々の深き欲望』とその原作シナリオ「バラジ——神々と豚々」（今村作）を併せて、そこに反映される社会構造と日本近代化に対する今村の問題意識について分析した。それらは映画分析よりも、映画内容を素材に民俗学的な研究を行っていると思われる。今村が取り上げた村落について、佐藤は「極端に閉ざされた貧しい社会であるからこそ、バラジという相互扶助を義務とする血縁集団の結束も強固になるが、そのおなじ条件のなかで階級的なあつれきが厳しくなると、愛や憎しみの情念は外に向かって発散されてゆくことがなく、内にこもり、相互扶助の最小単位である家族の中に凝縮して、近親相姦や近親憎悪になる。そして、それに、閉ざされた社会の否定面を凝縮して人々につきつけたようなものとして、人々にいみ嫌われることになる」（50頁）とまとめた。この指摘は内部に注目する大和屋のアプローチと相反する、外部的な視点からの産物になるが、社会学には有意義なものであろう。

³⁸³ 大和屋竺「今村昌平と武智鉄二」（初出『映画芸術』1969年6月号）前掲『悪魔に委ねよ』71頁

³⁸⁴ 今村昌平『今村昌平：映画は狂気の旅である』（日本図書センター、人間の記録175、2010年、86頁）。今村が創作意図について、やはり「血族」という言葉に惹きつけたと考えられる。「取材をもとに、私と長谷部さんは小沢昭一が主宰している劇団、俳優小劇場のために「バラジ——神々と豚々」という戯曲を書いた。これが六年後に誕生する「神々の深き欲望」の原型である。

バラジは血族を意味する沖縄・奄美の古い方言である。南西諸島のクラゲ島という架空の島と、東京の

男の捉えた通りに日本の近代化への問題意識だとしたら、大和屋のいう血はどうやらアイデンティティの問題に近く、ある種の認識論的な問題になり変わる³⁸⁵。同エッセイでは、『神々の深き欲望』で最も印象深かったのは結末近くの追跡のシーンで、その赤旗が特に強調された。見えない存在としての血、すなわち閉塞的な血縁によって構成された村落という時空間がようやく村人たちの仮面とその船に掲げられた赤旗の形で現前する。「血みどろ」の感覚はそれらのオブジェに刻まれる。『裏切りの季節』の山場で中谷の顔を壁の山猿の浮世絵と並置させることを考えると、大和屋がそのシーンを評価する理由は想像し難いものでもなろう。それは佐藤忠男が「共同体の力学」で漏らした最も映画的なシーンだとも言えよう。

したがって、大和屋の今村の『神々の深き欲望』に対するコメントから、二つの事実が『尺八弁天』と関連して言える。血に代表されるプリミティヴなオブジェに対する関心と、そのオブジェによって展開される時空間の変異である。具体的には、これらは刺青と尺八、この二つのオブジェによって実現した。

まず、この二つのオブジェはヤクザ映画のモチーフとして知られているものであり、血ほどの抽象性を持たないが、古くからの迷信につながる血俗的な特質（血に代表されるプリミティヴの特性）を持っている。ヤクザ的なモチーフについて、アメリカの日本映画研究者として知られているシュレイダー兄弟の脚本で撮り上げられた『ザ・ヤクザ』（シドニー・ポラック監督、1974年公開）という映画を例にしたい。ロバート・ミッチャムと高倉健という日米のタフスターをダブル主演に招いたこの映画はオリエンタリズムの傾向が見られるが、仁義の表象についての研究報告書の面も見られるだろう。映画の冒頭、スーツ姿で仁義を切る場面はその代表例であろう。オブジェに注目するなら、刀、刺青の見物、剣術の稽古、お墓参り、バーのパフォーマンスとしての日本語ブルースなど、シュレイダー兄弟のエキゾチズムに由来するものだが、日本の任侠を代表する事物は目がくらむほど登場した。そこでわざわざとらしいと思われたのは、尺八を吹奏している虚無僧の登場である。それは物語上で機能するのではなく、音声を視覚化する際に当てはめたイメージになる。何故なら、尺八の演奏はのちに高倉健の殺陣シーンで背景音楽として流される。しかし、尺八を吹きながら世渡りする虚無僧が江戸時代に武士のごとく行動していたという事実裏付けられているため、シ

町工場を舞台に、共同体のあり方を描いている。離島という閉そくした原始的な血縁共同体から、戦後、大きく変化した日本社会を見直したら面白いのではないかという発想だった」。

³⁸⁵大和屋自身も「血」の問題を取り上げたことがあり、それはアイデンティの問題意識、もしくは存在論の問題意識が見られる。それは彼自身が述べた通り、早稲田大学シナリオ研究会の時期に手かけた最初の学生映画である。採血できる基準値でもある「一・〇五二」と題されたこの作品は売血問題を取り上げるが、フィルム自体は売血者、屠殺場、デモなど血に関するイメージの交錯になっているという（前掲『大和屋竺ダイナマイト傑作選・荒野のダッチワイフ』364頁）。そこで化粧品に使用される血液について、大和屋は存在論に疑問を投げた。「僕らはどこまでが血で、どこからが化粧品であるのか、死にゆく血をみている限りでは見分けがつかない」。（前掲『大和屋竺ダイナマイト傑作選・荒野のダッチワイフ』71頁）血は一人の存在の証にはならない、という確信は大和屋の作品に頻出する混血の問題からもわかる。

ユレイダーのこのアイデアは根拠のないものでもない。



図 8.6 京都で尺八を吹奏している虚無僧（『ザ・ヤクザ』より）



図 8.7 『尺八弁天』の尺八

『尺八弁天』の場合、虚無僧の造形は登場しないが、セイガク（国分二郎）は常に尺八を持ち歩いている（図 8.7 では学生帽と併置されており、セイガクの造形における二重性が強調された）。この尺八は吹奏の他、加代を攻撃する武具としても使用される。この機能は楽師でありながらも喧嘩紛争にも臨むという、虚無僧の歴史記述につながる³⁸⁶。諜報調査のスパイと殺し屋と設定されたセイガクが学生と俠客とを合わせて多義的な状況に置かれるのは第二節の真空空間と同じ特性だが、問題は『ザ・ヤクザ』のように、尺八が音声の視覚化のオブジェとして、音声によって機能することである。

『尺八弁天』の音楽を担当した林伊久馬についての情報が見当たらず、署名されたのは本作のみらしいが、彼は映画内の音楽を実に豊富に仕上げた。クレジットタイトルに流されたギターブルースも、採石場のシーンに流された哀愁あふれる弦楽器合奏も、高質な出来ではあるが、感情的な背景音楽に過ぎない。相対的に、尺八の音響は全編にわたって物語上の機能も果たす。それは、加代とセイガクの濡れ場の背景に流されている他に、半ばの田舎道と、最後の山場の殺陣にも流れる。映画内時間が3年後に飛躍したところ、本多の復讐のため一人旅に立った加代は言問の伝八の仁義切りを拒絶し、彼の目を避けて逃げたとき、尺八の響きが風とともに田んぼの遠方から流れてくる。これは情緒的な描写ではない。加代は博打屋で尺八を持ち歩いたセイガクに遭遇する。最後の山場では、本多に逆らうことにしたセイガ

³⁸⁶ 尺八の源流についてまだ諸説紛々だが、現在も使用されている尺八は普化尺八の一種で、「禅宗の一派と称える普化宗の僧＝虚無僧たちが、かつて専ら吹いていた」（上野堅実『尺八の歴史』（出版芸術社、2002年、176頁））ため命名されたという。そのため、尺八と虚無僧というのはシュレイダーだけではなく、多くの人が連想するペアである。さらに、江戸時代の「慶長の掟書」によると、虚無僧は一時的に武士階級に属していた（同210頁）。

クが尺八を吹奏し、加代が本多の府邸に駆けつける。したがって、尺八の音楽はセイガクの「声」であり、加代を召喚しているのである。

尺八の音響効果が何かの視覚イメージの新要素として、内部にある潜在的な何かを掘り上げたものだとしたら、サイレンスとトーキーについて、映画のサウンドに対するドゥルーズの指摘を用いて尺八の特異性を解釈できるかもしれない。つまり、ドゥルーズがサイレントとトーキーの断絶論に反対し、映画の音声を視覚的イメージの一要素として定義した³⁸⁷。トーキーの音声については、現代的なもの、現代的ではないものの二種類に分けて、こういった。

おそらくトーキーの初期から、視覚的イメージはそれ自体として読みうるものとなりつつあった。けれども、それは音声、あるいは依存するものとして、何かをこのイメージの中で見させていたとともに、音声自体が見られていたからである。(中略) このトーキーの第二段階においては、もはや事情は同じではない。反対に、聴かれる言葉が何かを見させること、あるいは見られることをやめるからである。言葉は視覚的イメージから独立的になり、視覚的イメージのほうは、事物の新たな可読性にむかい、読まれるべき考古学的あるいはむしろ層位学的な断面となるからである。³⁸⁸

ここでは、『尺八弁天』が現代的な映画かどうかはさておき、尺八の音声にもたらされたイメージは、ドゥルーズが指摘したそれらの特性に当てはまる。特に、セイガクと加代の二回目の濡場に流された尺八の演奏音は、単なる背景音楽として考えるなら、『ザ・ヤクザ』における高倉健の殺陣のシーンの背景音楽に使用された尺八が日本式空間内の仁義アクションに潜む幽玄なイメージを見せたのと同様に、二人の性愛に普化宗の世渡りの禅味を加味したことになる。一方で、尺八をセイガクの分身として考えるなら、この音声はセイガクの吹きになり、二人の濡場にかけてえのない執着性が生み出される。尺八は伝統楽器として、大和屋は世渡りの禅味と加代に対するセイガクの執着心、二つの層を穿孔する魔力を見出したのである。

同じことは、『尺八弁天』の視覚性を大いに担う刺青にも言えよう。侠客が身にまとう印として踏襲された彫り物の民俗はその一側面を担い、同時に加代の背中を飾ったのは音楽や

³⁸⁷ 同 314 頁。「聴かれるものとして、発話は、視覚的なイメージのうちに、サイレントでは自由に発見していなかったものを見させる。(中略) それは社会的なものから自然性を奪い、均衡から程遠いシステムを形成するか、固有の均衡(社会化—脱社会化)を創出し、周縁や交差点において現れ、日常生活のあらゆる演出ないしドラマツルギー(相互作用における不満、欺瞞、争い)を構成し、特殊な知覚、固有の可能性の領域を拓き、「眼の肥大化」を引き起こす。相互作用は言語行為において、見るべきものとして与えられる。(中略) 言語行為のほうが、自らの循環、伝播、自立的発展を通して、たがいに離れ分散した、無関心な諸個人や集団の間に相互行為を創造することになる」。

³⁸⁸ 同 338 頁

弁舌を司っているインドの川の女神、弁天（弁財天・弁才天の略称）である。任侠映画では、刺青はヤクザという身分の他に、それを背負っている人物のイメージをも補っている記号として機能している。実際加代は水を欲しがり、水に長けている。その加護はセイガクが背負う吉祥天にないが、二人の刺青が応え合っているのは図 8.8 のように画面上の並置のみならず、大和屋の書いた台詞からわかる。

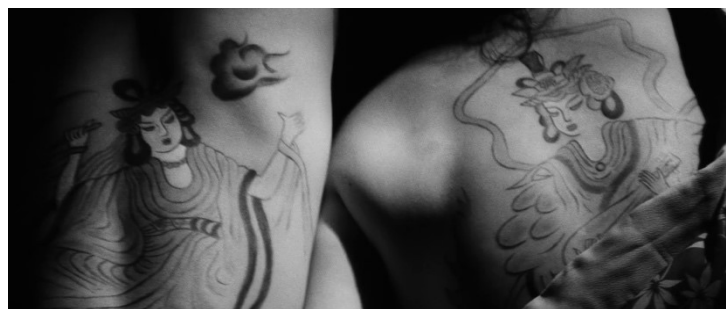


図 8.8

セイガク：聞きなよ弁天。見てえのが先だ。見る丈で気が済むと思っていたんだ。ところが、この弁天さまは恨みだぜ。ひとの煩惱に火をつけやがった／加代：何だっ
て？／セイガク：お前を抱こうなんてさいしょは思っちゃいなかったんだが、見たがさ
いごだ、ずい分欲望な弁天さんじゃねえか、抱かなきゃ地獄へ落とすぞとこう仰言
るんだ／（中略）セイガク：こう血が騒ぐのも、俺のせいじゃねえ。お前のせいでもね
え。なあ分かったろう？／加代：私は不信心だよ／セイガク：俺あ信じる。こいつあ
仏の慈悲って奴だ／加代：そういくもんか。白刃の下でどうして仏心を沸かしてい
られるのよ／セイガク：あゝ殺せ。構うこたねえ、何をやっても背中にしよった吉祥天
がいる限り、地獄へ堕ちるなんてこたあねえのだ——とまあ、俺ならそう信じる³⁸⁹

セイガクの自白から、大和屋にとっての仁義がある種の呪いであることはわかる。人間自
身の情動や行動はもはや刺青を通して、神秘的な現実指示されるものに成り下がってしま
う。ここでいう地獄が宗教的な意味だけではなく、大和屋の他の作品に共通する、拷問や裏
切りに満ちる非人間的な現実を指すなら、仏の観念の理想世界の現前になる。その観念の理
想世界は仁義映画の勧善懲悪の世界であると同時に、貪欲な資本家・本多への復讐が遂行で
きる革命的な世界でもあろう。しかし、その刺青がセイガクに駆けさせたのは直接的な革命
運動の代わりに、加代への情欲である。

以上、本作における二つのオブジェを取り上げ、大和屋の作劇が如何に彼の「恐怖映画」

³⁸⁹ 渡辺護×大和屋竺セレクション「おんな地獄唄 尺八弁天」「秘湯の町 夜のひとで」DVD－SE
T（紀伊國屋、2004 年発売）所収シナリオ集、21 頁。脚本に載せたセリフは実際の映像と食い違いがあ
るが、大和屋のシナリオだと強調するため、全部引用した。

にしたがっているかについて分析した。時代劇を代表できる二つの事物、すなわち刺青と尺八は物語的に重要な小道具でありながら、視覚と音声の面から映像の虚構化を機能する。これは『尺八弁天』の映画自体が大和屋的な作品に見えてしまう理由で、それらのオブジェの登場によって構成された映画の時間（映画の鑑賞体験）が『裏切りの季節』の戦争写真や義手などによる時間の反復だと考えられるのである。『尺八弁天』の場合、その二つのオブジェが通底する「もう一つの現実」は時代劇の勧善懲悪の世界であると同時に、重層的に仏教の観念に影響された世界、および労働者の現実にもつながっている。

おわりに

以上、『尺八弁天』を大和屋の脚本作品として、渡辺護との共同創作の側面から「緋牡丹博徒シリーズ」をはじめとする任侠映画へのピンク映画の応答、任侠映画とピンク映画の枠を離れた三つの真空地帯の空間演出、さらに尺八と刺青のオブジェ性について分析した。まとめると、本作は渡辺護が憧れた任侠映画の要素をピンク映画にすり替えようとした越境的な作品でありながら、まだ若松プロを完全に離脱していなかった大和屋の脚色によって学生運動の時代性も滲ませた映画である。その多義的な状況を最も反映できるのは採石場、温泉、そして仏閣の三つの空間であり、映画においてのみならず、任侠映画のセットの定番からも離れて独立した真空地帯である。最後に、自分の監督作にもあまりに出さなかった、血俗に対する大和屋の関心が本作では尺八と刺青をもって丸出しにされており、それらのオブジェは自身に潜んでいる歴史的な多層性のほかに、大和屋に物語内の機能を付与させることで、多数の現実を穿孔している。

第九章 運動と革命——『処女ゲバゲバ』

はじめに

『女学生ゲリラ』（足立正生監督、1969年）の撮影現場に、若松孝二は自閉状態の大和屋を誘い、富士山下の御殿場の不毛地に向かって「この荒野を密室にしたらどうか」と、シナリオ執筆を提案した³⁹⁰。それが映画化されたのが『処女ゲバゲバ』（若松孝二監督、1969年公開）である。台本に書かれた原題はネタバレの嫌いがある「ガセネタの荒野」だったが、大島渚の意見を受け入れて現題にされた³⁹¹という。

『処女ゲバゲバ』は殺し屋ものや陰謀ものを題材にした若松プロでの大和屋のシナリオと異なり、足立正生の『女学生ゲリラ』と同地点同時期に撮影したもので、学生運動を主題にした双子作品である。『女学生ゲリラ』は卒業式を粉砕することを企む高校生男女5人が学校から卒業証明書を盗み、自衛隊の士官を監禁し、荒野にある洞窟内に立てこもることで、大人側と徹底抗争をするという、笑劇的な状況論映画である。学生たちは卒業証明書を破り裂いて焼き払い、武器を盗み取って武装抗争をするなど具体的な過激行動をもって足立の「運動」の理論を実践する。しかし、それは批判的な作品ではなく、政治参加の映画であった。足立はパレスチナの革命軍に入って体験し、そこで撮影された『赤軍 PFLP 世界戦争宣言』の自主上映によって、政治熱心でラジカルな創作理念を見せた。それに対して、当時若松プロを離れつつあった大和屋による『処女ゲバゲバ』は足立の映画理念に応答しているかのように見える。

若松プロと学生運動の関係に対して、大和屋は足立正生と意見が激しく食い違っていたらしい。1973年3月の『映画批評』のインタビューにおいて、二人は自分の創作理念について激論した。大和屋は若松プロでの仕事が無くなった原因についても、『「胎児が密猟する時」以降は、足立正生の若松孝二乗っ取りがあったと思う³⁹²』と明言した。「マニフェスト」と自称した足立正生は若松プロで志向した「映画運動」が革命思想にしたがうものだとし主張し、一見大和屋の「恐怖映画」と似たような特徴的な断片性が、思想を表現する実践として戦略的に並べられた「情報」³⁹³だと指摘した。その戦略の最終目的は革命運動の実現、革命思想の

³⁹⁰ 前掲『若松孝二・俺は手を汚す』110頁

³⁹¹ 同111頁。大島渚はそのタイトルにした理由を「意味がないけど」と言ったが、若松はそれを受け入れた。

³⁹² 「「具流八郎」の映画への旅 映画＝運動の現場と前線（インタビュー 足立正生）」（前掲『悪魔に委ねよ』、174頁）

³⁹³ 足立正生『映画への戦略』（晶文社、1974年、11～12頁）「プロパガンダは即＜情報＞であり、＜情報＞は真実を伝えることである。しかも、我々（パレスチナ解放人民戦線）の真実の、最良の形態は武装闘争である。従って、武装闘争こそがプロパガンダの最良の形態だ」という戦略論が私たちの掌中にある。従って＜ニュース映画＞は、その伝えるべき真実と伝える方法を、そのプロパガンダ＝武装闘争の＜言葉＞を現実から把みとり、現実へ再び＜言葉＞として投げ返す戦略論の一つとして、プロパガンダの実

実践にほかならない。例えば『女学生ゲリラ』の物語は学生革命に関する虚構でありながら、武装闘争の革命思想の実践でもある。大和屋も足立正生と同様に、第三世界に旅立ったことで映画作法に大きな変化が起きたが、それは革命思想の実践を求める足立と違い、「親父に会うみたいなつもりで行って、親父に会うと喜ぶ」³⁹⁴という、日本での疎外感が癒やされ、高揚感を獲得した旅であった。

さらにこの対談から、大和屋が若松プロを離脱した理由のほかに、『処女ゲバゲバ』の真の創作意図も読み取られる。つまり、学生運動の表現に関して、大和屋は足立のマニエリスムに反対し、革命思想の実践ではなく、性と裸体を顕在化させる革命の現実の映画を作るべきだという。したがって、本章では、足立正生の映画理念との比較を念頭において、『処女ゲバゲバ』がいかに大和屋の「エロダクション運動」に対応したかについて分析する。

あらすじは次のとおり。恋人同士の星と花子は組織の青年と娼婦たちに荒野に連れだされ、虐められる。花子は裸で十字架に掛けられ、星は青年たちに「ボス」と呼ばれて娼婦たちとセックスすることを強要された。それは本当のボスが命令した、星を殺すまへのゲームである。星が隙を見て荒野の奥に逃げ出し、花子が青年たちに暴行された幻想を見ているうちに真のボスと遭遇する。ボスが一丁の銃を持ち、その照準器で荒野を見まわす。星はこの銃を撃ったが、夜明けに青年たちのテントに戻ると、撃ったのが花子だったことが分かる。星がその場で娼婦たちを強姦するが、青年たちに麻袋に入れられてバットで撲殺される。ボスがここを訪ねてきて、記念撮影を撮る。シャッターを切って、ストップモーションになった画面が切り替わっていく中で、死んだはずの星が蘇ってボスたちをバットで撲殺する。

大和屋竺と足立正生のエロダクション運動

エロダクションとは 1960 年代からはじまった、裸体とエロティシズムを売りにした日本映画群を指す。ほかに、「ピンク映画」という、より知られている名称も存在する。「ピンク映画」の名称がついた第一号作品は国営の『情欲の谷間』（1962 年、関孝二監督）だと言われているが、かの映画群の誕生はその一年前、本木荘一郎の『肉体自由貿易』（1962 年）である³⁹⁵。ほぼ同時に、『情欲の洞窟』（1963 年、関孝二監督）を取り上げる新聞記事のなかで「エロダクション」の名称も出現した。後藤和敏はその原因について幾つかの要因をまとめた。60 年代の世界中のセックス解放ムードが日本まで蔓延してきたと同時に、テレビの

態として提出されなければならない」。

³⁹⁴ 「「具流八郎」の映画への旅」（前掲『悪魔に委ねよ』、177 頁）。この「親父」は東南アジアで放浪中に取材したボルネオの一族とヒンズー教の家族などのお年寄りだと思われる。

³⁹⁵ 後藤和敏「栄枯盛衰ピンク映画八年史」（『シナリオ = Scenario 26(12)』、日本シナリオ作家協会、1970 年、34 頁）。二階堂卓也によると、名付け親は夕刊紙『内外タイムズ』の記者・村井実である。

出現も日本映画の興行に激しい衝撃を与えた。そのため、低予算の製作（ピンク映画が三百万で製作されるため、「三百万映画」とも呼ばれる）、即ちテレビ連ドラの製作体制に従って75分の映画撮影を十日間で終わらせる短期間撮影によって本数を増やして仕入れ価格を下げるピンク映画の体制は、映画配給チェーンの末端である映画館館主に受け入れられた。しかし、仕入れ価格の割に映画の品質も下がってしまうため、観客は不満も多かった。そこで館主たちが自らプロダクションを結成し、ピンク映画を製作する事態もあったという³⁹⁶。

かくして、当時のエロダクション映画は独立製作、低予算、粗末さなどの特徴を兼ね備えていた。しかし、品質が低劣だったこともあり、1965年ベルリン国際映画祭に出品された『壁の中の秘事』までは、ずっと映画評論の番外地にあった。若松孝二の登場はピンク映画を本格的な路線に導いたと言える。

若松孝二は、「ピンク映画」というジャンルを、作家としてはたった一人で作り上げてしまった監督と言ってもよいかもしれない。（中略）「ピンク映画」と呼ばれた成人映画のインディーズが、若松孝二という個性を中心に回転してきたのだということを、今ではとてもよく理解できる。映画資本の撮影所などには依拠しないで、街の片隅から呪文と魔法で紡ぎ出すように映画を作ったのが、若松孝二だった。³⁹⁷

若松孝二は1963年の『甘い罠』で監督デビューし、性愛場面の暴力性とすさまじさで映画館館主に歓迎され、一躍有名になった。ストリップと暴力を結合するスキャンダルリズムは当時の学生を魅了したという。彼は映像作家として認められ、四方田犬彦と平沢剛が編集した『若松孝二 反権力の肖像』（作品社、2007年）をはじめ、性と暴力、性とテロルなどのモノグラフで研究されてきた。映画に対して監督の権力を至上とする認識において適切だが、際立つ個性の強い作家たち（若松は彼らを「ブレーン」と呼ぶ）に支えられてきた若松孝二の作品を、監督だけに注目して論じるのでは不十分である。それを認識したのは平岡正明の『若松プロ、夜の三銃士』（愛育社、2008年）で、足立正生と大和屋竺の二人をとり上げたことで、若松作品における脚本家の個性差による様相の多様さが論証された。

若松孝二の映画史における位置づけに関して、映画作品を創作する監督としての作家ではなく、数多くのほかの作家に自分なりの力を発揮させる製作者（プロデューサー）としての側面が見逃されてきた中で、大和屋はその協力者の一人であった。若松作品を支えた脚本家は前期は「大谷義明」、後期は「出口出」であるが、その二つとも集団創作のペンネームである。大谷義明は大和屋竺、曾根義忠、榛谷泰明三人の名前から組み合わせられたもので、『胎児が密猟する時』（若松孝二監督、1967年）などで足立正生にも使用されたことがある。1968年から1981年頃の若松作品の脚本家はほぼ全部「出口出」という署名だが、それは最初主に大和屋竺と足立正生で、1972年頃以降は掛川正幸や高橋伴明など、多数の脚本家

³⁹⁶ 湯浅浪男を代表とした「第七グループ」はその一例である。

³⁹⁷ 鈴木義昭『ピンク映画水滸伝：その誕生と興亡』（人間社、2020年、人間社文庫・昭和の性文化、8頁）

に使用されるようになった共同ペンネームである。

若松孝二は自伝で、曾根中生と大和屋竺らの日活グループと足立正生がそれぞれ若松プロに出入りするようになった経緯と、任せた脚本について述べた。最初は曾根中生らの日活グループで、大和屋は 1964 年、若松プロダクションの事務所へ出入りするようになり、「日活グループ」³⁹⁸の一員になった。その一年後、日大映研での自主上映作品『鎖陰』で名を知られた足立正生も若松プロダクションに加入し、『血は太陽より赤い』（1966 年）の助監督として若松プロでの初仕事をやり遂げ、それから若松に好かれてシナリオも任せられるようになった³⁹⁹。若松プロ内で「足立派」と「大和屋派」に分けられ、「いかに早くかくか、とかいうのも競争があった⁴⁰⁰」という。若松が足立の誘いに応じてパレスチナの革命軍の基地にカメラを持ち込んで『赤軍 PFLP 世界戦争宣言』（1971 年）を撮影してから、若松プロの状況は一時的に困難になった。一方、大和屋竺も 1972 年日活がロマンポルノ路線に転向することによって同期の親友たちの脚本執筆で忙しくなり、若松プロから離れた。

筆者の統計によると、大和屋が若松にシナリオを提供したのは以下の 7 本の映画である。

作品名	公開日	配給	製作	監督	脚本
情事の履歴書	一九六五	国映	朝倉大介	若松孝二	村井実(原案)、大谷義明(大和屋竺)
情欲の黒水仙	一九六六	若松プロ	若松孝二	若松孝二	大谷義明(大和屋竺)
網の中の暴行	一九六七	若松プロ	若松孝二	若松孝二	大谷義明(大和屋竺)
密通(オムニバスの中の話)	一九六七	若松プロ =日本シネマ	若松孝二	若松孝二	大谷義明(大和屋竺)
金瓶梅	一九六八	ユニコン・フィルム =松竹	小笠原清	若松孝二	大和屋竺

³⁹⁸ そのグループのなかにいた日活助監督たち（大和屋竺、曾根中生、田中陽造、山口清一郎）は『情事の履歴書』（1965 年）、『壁の中の秘事』（1965 年）などのシナリオを手掛け、日活が 1971 年に転向したロマンポルノ路線を支えた重要人物たちでもあった。

³⁹⁹ 前掲『若松孝二・俺は手を汚す』83～92 頁

⁴⁰⁰ 荒井晴彦インタビュー「赤バスは映画と革命の間を走った」（平沢剛編『アンダーグラウンド・フィルム・アーアイブス』、河出書房新社、2001 年、73 頁）

処女ゲバゲバ	一九六九	若松プロ	若松孝二	若松孝二	出口出(大和屋竺)
男殺し女殺し・裸の銃弾	一九六九	若松プロ	若松孝二	若松孝二	出口出(大和屋竺)

若松作品を主にした 60 年代のピンク映画作品は大和屋竺の映画生涯における重要な部分である。同時代に彼が参加していた、鈴木清順を中心にした脚本家グループ「具流八郎」が脚本の映画化を失敗し続けるなかで、若松孝二のピンク映画制作は大和屋の映画理念と合致し、彼が実現を目指す「恐怖映画」の可能性を与えたと考えられる。大和屋はピンク映画より、「エロダクション」という名称を好み、そこで「運動」を引き起こすことを期待していた。『映画評論』1966 年 8 月号に刊行された、大和屋の監督作『裏切りの季節』についてのエッセイのなかで、彼はこう書いた。

エロダクション映画が、日本にめざましい映画運動を起しつつあるという事だけは断言できると思います。(中略) 優秀な日本の記録映画が、ようやくオブジェに関する平均的な発見をもち寄り始めた頃、若松孝二の『壁の中の秘事』は、一挙にそれらの総てを上まわる規模で、物のシャープな裸形をパレードさせ、呆気にとられた大人しい観客たちを、その上さらに強姦してしまうという事をやってのけたのですから驚く他はありません。⁴⁰¹

重複して引用するほどこのエッセイは重要で、大和屋がエロダクション運動で目指す映画様相として以下の三つの特徴がまとめられている。これは彼のエッセイの全体からまとめられた三つのキーワードでもある。

一つ目は、「オブジェに関する平均的な発見」に努めた「優秀な日本映画」、つまり松本俊夫のシュール・ドキュメンタリーをふまえて更新した「物のシャープな裸形」を発見するオブジェ論である。1965 年の問題作『壁の中の秘事』の冒頭で登場した戦争で傷を負った男性の裸に注射を入れるショットでは、注射器が皮膚に刺し込んだところをクローズアップした。「物のシャープな裸形」とは「何か痛みづけるがその背後に潜んでいる非合理的な現実を暴き出させる」ものである、と説明されており、このショットはその代表として上げられるだろう。

二つ目は、「運動」を引き起こすインパーソナルな映画という理想である。「オブジェ論」と同じく、ここで具体的に批判の立場を示したのは松本俊夫の映画ではあるが、それをより分かりやすく理解するには、「生の顕在的内容と潜在的内容が同一面に置」かれることで超現実を見せる⁴⁰²、映画の本質をシュルレアリスムと主張したアド・キラーの理論と並置する

⁴⁰¹ 「自己暴露の輝きに賭ける」(前掲『悪魔に委ねよ』、32～33 頁)

⁴⁰² アド・キラー『映画のシュルレアリスム』(飯島耕一訳、フィルムアート社、1997 年、18～19 頁)

のがいい。同じ物体、即ち同じ顕在的な面に対して、潜在的な内容を「作家主体の内部現実」にしたのは松本俊夫の作家映画、即ち「パーソナル」な映画とするならば、潜在的な内容をより巨大な現実、大和屋の場合は「地獄」や暴力戦争といった非人間的な現実にしようとするのはインパーソナルな映画である。『壁の中の秘事』と 60 年代半ばの激動の政治状況、『処女ゲバゲバ』と学生運動はこの意味において「インパーソナル」である。

最後に、大和屋が同エッセイで「地獄を生きること⁴⁰³」と書いたように、「恐怖映画」の「恐怖」の正体、エロダクション運動の最終目的は一種特別な体験、具体的には悪夢のような体験である。類似しているのは同時代の 60 年代に、イタリア監督ヤコベッティを代表としたモンド映画、即ち残酷映画である。大和屋が絶賛した『さらばアフリカ』のスキャンダリズムも『処女ゲバゲバ』の以下のシーンを想起させる。映画の最後、山場でもあるが、花子の死体と記念写真を撮るボスの集団は、アフリカの植民地で、黒人の奴隷を狩猟する残酷ゲームを楽しむ白人と同質的である。

したがって、若松らのエロダクション作品に共感を持っていたというより、大和屋はエロダクションのなかから自分が志向する「恐怖映画」を見出せた、もしくは大和屋のいう「エロダクション運動」は彼の「恐怖映画」の一部として形になったのである。

足立正生の場合はどうか。彼のデビュー作の『鎖陰』（1966 年）は大和屋が早稲田シナリオ研究会で自主制作した『一・〇五二』と同様に、全共闘運動に関心を示す学生映画である。なのに、足立がパレスチナ革命に走り、大和屋がロマンポルノに転じた。足立にとってのエロダクションについて、彼の自叙伝『映画／革命』から見てみよう。

前にも触れたように、足立正生は日本大学芸術学部新映画研究会（「日大映研」と略称⁴⁰⁴）から映画活動を始めたが、日大のその組織は大和屋のシナ研よりも、芸術と政治意識の上で本格的であった。六〇年安保闘争を機に、映画創作の傍らで政治活動にも熱心に参加していた⁴⁰⁵。そこで展開されたいわゆる「映画活動」は「映画製作のプロダクション活動そのものの継続を運動の実践形態として位置づけ実行する」という、反権力をスローガンに掲げたアクティヴィティーであった。若松プロに入ってから、その意志が足立正生の中で復活したと言える。性の解放を唱える本流のピンク映画において低下しつつある力⁴⁰⁶について、足立は『ひき裂かれた情事』（若松孝二監督、1966 年）をはじめとする、凄まじい性的暴力に託す

⁴⁰³ 「自己暴露の輝きに賭ける」（前掲『悪魔に委ねよ』、32 頁）

⁴⁰⁴ 1960 年に、日大映研のメンバーたち（神原寛、城之内元晴、浅沼直也、川島啓志と足立正生）は学外で自由な映画創作を遂げるという目的で、「すでに先行して映像作家の集団化を始めていた「FAA」により形を与えて「VAN 映画科学研究所」と名乗って共同生活を始めた」（足立正生「全ては「VAN 映画科学研究所」から始まった」前掲『アンダーグラウンド・フィルム・アーアイブス』96 頁）。

⁴⁰⁵ 足立によると、1960 年当時、学生が党派に参入し、日大映研は「映研主催の形で反安保研究会や学習会を何度かやった」（前掲『アンダーグラウンド・フィルム・アーアイブス』52 頁）という。

⁴⁰⁶ 足立正生著、平沢剛聞き手『映画/革命』（河出書房新社、2003 年、164 頁）。

エロティシズムが正当かどうか疑問を持ち、社会的な事件をピンク映画に導入することにした。足立にとってのピンク映画は、社会的な犯罪者に反映されるメッセージの発信にとって良い媒介であった⁴⁰⁷。そして、68 年を迎えた。映画運動というタームが世界的に登場することについて、足立はこう言った。

作家そのものが運動体であるというのを前提にしない限り、作家主義とか作品主義とかいうものに終わってしまう。確かに、作品を作り続けることが作家の運動だという側面もあるけれど、今は、両方の意味で、作家が運動体としてしか存在していないという認識を持つべきだと思っていた。その点では、松田さん（筆者注：松田政男）とは近く、最終的には論理の回路が違った内容になって行く。

私は、作家が現実を反映して発言し作品にすること、作家が持っている運動性は作品作りのプロセスに留まらず、作品だけをメッセージとして放り投げて、作家と観客の立場を区別するものではなく並び立つものとして、現実の問題を現実的に引き受けて行く仕方をすべきではないか、というのが作家の任務としてあると考えた。異世界を取り出して見せるにしても、コメディを作るにしても、それを軸にして映画を撮らない限り、本当に力を持って現実に発言する映画にはならないと考えた。

（中略）運動のプロセスとしても、作って上映し、見てくる人と一体化していくという方法を中心に捉えたい、というのが私たちの主張だった。もちろん、作り方も運動的に出来ればそれに越したことはないし、それぞれの自主製作プロダクションを運動的に展開するのもいいし、現に小川プロも含めて、それがスタートしているではないか、そういうことを一応主張していたのが「作家即運動者」というものだった。（下線は筆者）⁴⁰⁸

それは日大芸闘委の崩壊、学生運動のドキュメンタリー映像から『性遊戯』への転向の変貌にも関連する足立の思考だと考えられる。同時に、大和屋が『処女ゲバゲバ』を以て返答しようとする対象でもある。つまり、足立の「作家即運動者」に対する、運動がもう一つの現実にすぎないという大和屋の態度である。

かくして、『処女ゲバゲバ』の位置付けがはっきりしただろう。つまり、足立との対置関

⁴⁰⁷ 「テーマとメッセージは通底していました。だから、金嬉老だって何だって、人間が生きた事件としてどう出会えるかということだけを追求していた。あるいは、契機としての社会的な事件を取り上げるという仕方で行っていた。その事件を通して、メッセージの発信をどのようにスタートさせるか、という点です。社会的な犯罪事件では、いろんな意味で、犯罪者は想像を絶するような視座からメッセージを発しているから、それを自分たちの想念とどのようにクロスさせることが出来るのか、というのがテーマ性になった。（中略）私たちの場合は、ピンク映画という条件があったから、そのテーマ性のメッセージがとてもやりやすかったというのがあった。それに、若松さんというキャパシティがあったから、続けられたんだと言える」。（同 199 頁）

⁴⁰⁸ 同 229～230 頁

係に見られる緊張性、言い換えれば、作家か革命家か、恐怖か煽動か、という側面における両者の相違性こそ、同時期の若松プロの作品群に見られる活気の源である。

暴力装置について：金枝か性器か

井川耕一郎によると、『処女ゲバゲバ』でバットを人殺しファタルと違いファタルと違いの道具として使用するのとは当時の学生運動に起こった内ゲバのニュースに衝撃を受けて発想された。星を殺す前に、「ボス」と呼んでセックスさせるというボスのゲームはフレイザーの『金枝篇』に紹介された偽の王の戴冠と王位剥奪からヒントをもらったという⁴⁰⁹。それを反映した原題「ガセネタの荒野」の台本の冒頭に掲げられ制作意図は大変興味深い。

暴力装置にからめとられた底辺が権力の頂点に行き会うと、恐怖が起こる。タブーにまつわる神話のたぐい——例えば撲殺される神——には、権力の構造の幻想性にかんするおもしろい示唆がある。われわれがこれを映画的にうけつぐ。いま、神は全能を誇示しようとして敢えて撲殺の道具——金枝・バット——に横腹にこすりつけていると思われる。⁴¹⁰

これからもすでに前述した三つの特徴が見られる。「撲殺の道具」で提起した金枝とバットは日常的なヴェールが剥がされ、暴力に満ちた王位権力の交代に使用される神聖性のあるオブジェにほかならない。この映画は組織に暴行された主人公の星が最後にボスを撲殺するという話で、暴力装置の底辺がその頂点を剥奪した原型のもとに、学生運動の不条理な現実を反映する。最後に、ここでの「恐怖」は台本上に鉛筆で「恐慌」と書き換えられ、発狂して荒野上を暴走する星に対応し、残酷と暴力を目にしている観客の体験も指す。

小道具は如何にオブジェとして機能していたかについてみてみよう。ここで人殺しの道具として使われているのは主に野球バットである。バットが振り回されるシーンは幾つかある。星と花子を荒野に連れ出したあと、集団の青年たちと娼婦がバットでボール遊びをしていたとき、バットは普通の遊戯道具として使用される。映画の後半、娼婦を絞殺した星に怯えて、青年たちは星が入っていた麻袋にバットを強くたたきつける。星を殺したと思った二人は、あまりの恐慌で、互いにバットで殴り合い、死に至る。最後に、記念写真を撮っているボスたちの背後から、死んだはずの星が甦って、バットでボスたちを撲殺する。

このバットは当時の学生運動の内ゲバで人殺しの道具として使用されたニュースに大和屋が衝撃を受けて発想したというのが、映画の全体のなかでは単なる人殺しの道具としてのみならず、遊戯道具でもあり、最も重要なのは暴力執行者がこの暴力装置の上層から低層にいる星に交代したことを意味する。バットと暴力執行の交代は、井川耕一郎が解説した通り、フ

⁴⁰⁹ 前掲『大和屋笠ダイナマイト傑作選・荒野のダッチワイフ』214頁

⁴¹⁰ 「ガセネタの荒野」台本による。(早稲田大学演劇博物館所蔵)

レイザーの『金枝篇』からヒントをもらったのである。フレイザーは『金枝篇』の第四章で、原始部落の祭司が黄金の枝を前任者から奪い取り、前任者を殺すことで権力交代する慣習について書いた。

アリキアの木立の祭司——「森の王」——は、「金枝」の生えている木の化身であった、と信じるべき根拠が、これで提示されたことになる。したがって、その木がオークであるのなら、「森の王」はオークの霊の化身であったに違いない。それゆえ、彼を殺すにはかならず「金枝」を折り取らなければならない理由も、容易に理解できる。オークの霊として、彼の命または死は、オークに生えるヤドリギの中にある。⁴¹¹

バットは「金枝」として機能する。バットの象徴的意味が働いたのではなく、金枝の生えている木の化身＝部落の祭司・権力者の関係性は同質にバットを握る人間＝暴力装置の上層・権力者の関係性に転じる。星はバットを奪ってボスを撲殺することで、金枝を折り取って祭司を殺すという交代と同時に、何らかの変身を果たしたのである。実際事件として発生したバットでの撲殺も学生運動内部の権力交代に関連する。大和屋はその暴力の方向性の同質性に気づき、バット＝金枝のオブジェを用いて原始世界—映画—学生運動、三つの世界を貫く通路を作り上げた。

バットと比べてより直接的な暴力性のある狙撃銃はその方向性において同じく機能していた。敵に銃口を向けるのではなく、ボスのテントに構えられた狙撃銃はボスが荒野、即ち自分の領地を見まわすためのものである。星がこれを試しに発砲すると、撃ったのが自分の恋人、花子だったことが翌朝に分かった。バットが金枝を通して暴力とつながる屈折的な論理より直接的な破壊力のある狙撃銃というオブジェは、そのまま学生運動の暴力組織としての本質を問題提起した。

バットと狙撃銃を機能させることで、暴力は一つの組織、もしくは製作意図で使った言葉でいうと「暴力装置」の内部でぐるぐると回帰するのである。この暴力の方向性の不条理さは学生運動の現実を浮き彫りにさせた。

十字架と尻尾は上二つのオブジェより幻想性が特徴的で、この二つともただ映画に登場するのでなく、物語内で機能している。それから映画の最後まで、花子は十字架にかけられていた。大和屋の得意な殺し屋映画のなかで登場するファム・ファタルと違い、『処女ゲバゲバ』の花子は無実で純潔な女性人物で、嘘をつかない、暴力を一方的に受け、星を深く愛している少女である。十字架にかけられて苦難を強いられる花子は星が発狂する重要な要因でもある。十字架の宗教的な意味も取り入れられることで、このオブジェは神話性の強い悲劇を指示する。

もう一つは何度も台詞のなかで繰り返し言及された尻尾である。映画半ばの場面では、シ

⁴¹¹ J. G. フレイザー、吉川信訳『初版 金枝篇 下』（ちくま学芸文庫）筑摩書房、Kindle Edition、位置 7088～7092

ナリオで「星の幻想」と明言したが、映画ではジャンプカットで編集され、夢か幻想かを読み取ることができる。娼婦を絞殺して逃げ出した星は花子が青年たちに輪姦される様子を見て、その花子に生えてきた尻尾を触られる。映画の後半、星が娼婦にセックスしてから、娼婦たちは尻尾が移って生えてきたことで騒ぎ出す。この尻尾が生えてきた事件は幻想性の強いものの、暴力装置や学生運動の状況内に人間が獣になる、非人間化することを指し示す。

大和屋は人間とは何かというモラルの問題を問い詰める映画をモダンだと反対し、自分はオブジェクティブなもので映画を作ると、主張した⁴¹²。つまり、人間とは何かのかわりに、蝦は何か、馬は何か、猿は何かを問い詰めることにする。ここで分析したオブジェが学生運動や原始慣習などの暴力装置に対応し、十字架や尻尾が人物をオブジェとしてある生成変化の表現に機能する。このように、オブジェクティブなもので潜在的な内容を多層に顕在化させ、物語内に機能させることで潜在的な現実が画面背後に増殖する。

以上分析したオブジェで際立ったのはまさにインパーソナルなエロダクション運動映画という志向である。エロダクションの定番である性愛場面、裸の女体・男体は性的関心をおこすようなものを越え、大和屋が自分で言ったように、テロリズムの恐怖回路を見せるための脱日常化した性⁴¹³になる。ここにいう「性の脱日常化」とは以下のシーンで説明された設定である。つまり、ボスの命令で星と花子を荒野に連れ出し、星を殺すまえに、「ボス」と呼び、四人の娼婦とセックスさせるという設定下に、星と娼婦たちのセックスシーンが展開される。

これもバットと金枝と同じ、「ボス」と呼んでセックスさせてから殺すというボスの命令は『金枝篇』の第三章「神殺し」で分析された、メキシコの風俗からヒントをもらったものである。彼らは善良と思った人間を捕虜にして、神の名前を与えて拝み、花嫁を与え、祝祭を開く。最後に、神を表象する生贄を殺し、裂き、食してしまう。⁴¹⁴括弧つきの「ボス」と呼ぶ人間はこの風俗の神に対応することになるが、実際は暴力装置、即ち組織の真の高層権力者、即ち真のボスがある「選抜」に巻き込まれた生贄にすぎない。これは真のボスと幹部たちの最後の会話から分かる陰謀である。

そうすると、この設定を背景にしたセックスシーンは単なるエロティシズムではなくなる。最初の娼婦たちとの性愛場面で、花嫁が与えられることで性的関係そのものの、「ボス／神」と呼ばれるだけで「権力」の仮象としてのセックス、最後に死を強いられることを前提にし

⁴¹² 「個的な問題を徹底的に追求していくとモラルにいく。人間とは何か。人間はいかに生きるべきか。これがモラルです。モラルでもって行くと映画は細々としたものになる。僕はそうじゃない。蝦は何か。馬は何か。猿は何か。これです。オブジェクティブなもの、要するに無意識が見たもの、そういうものについてしか言えないというのが映画だな」。(「大和屋竺インタビュー(2)」=インタビュー・構成／井川耕一郎・高橋洋『映画王』第4号、1990年、49頁)

⁴¹³ 「性を脱日常化した過激派学生集団の生きざまを通して、テロリズムの恐怖回路を見せる」。(「大深刻は大軽薄に裏づけよ 驚くべし！若松孝二」、前掲『悪魔に委ねよ』132頁)

⁴¹⁴ J. G. フレイザー、吉川信訳『初版 金枝篇 下』(ちくま学芸文庫)筑摩書房、Kindle Edition、位置 4289～4290。

た真の権力による暴力そのもの、少なくとも三つの意味が捉えられる。幻想場面で尻尾が生えてきた星、即ち非人間化した星がバスのテントにたどり着き、誰からの指示もなくボスの情婦たちと欲情する場面がある。ここも性的興奮以外に、非人間化した星がボスと同質化していくことを意味する。

この性の多重化は映画のシークエンスが指し示す状況の複雑さに由来する。したがって、裸の女体・男体は常に暴力、権力の意味を持つ。脱日常化した性は権力、暴力という潜在的な内容を暴露したことで、超現実的になる。見えている画面に浮き彫りになった超現実は前述したように、作家個人の心理世界・内部現実ではなく、血生臭い原始風俗が残された非人間的な現実（ここでは具体的に当時の学生運動）に他ならない。このように社会全体を包含する巨大な現実を志向することで、『処女ゲバゲバ』は大和屋のいう「インパーソナルな映画」として成立した。

オブジェへの執着はシュルレアリスムの影響の結果として、足立正生の作品にも見られるが、それは多種に渡る大和屋的なオブジェとは違い、一つのオブジェの多義性に転じる。それは『鎖陰』を起点とする、女性器への執着である。『鎖陰』における性器不完全のイメージにもたらされた阻害と疎外、『堕胎』（足立正生監督、1966年公開）における出産の映像の衝撃、『性賊 セックスジャック』（若松孝二監督、1970年公開）におけるセックスと学生運動との二重的な「連帯」など、これらに共通する女性器というオブジェは当時のエロダクシヨンの観客の猥褻願望に応えつつ、運動の最中にいる作家（足立のこと）の内部を裏返してその抑圧を現前化する。そこに潜んでいる反権力の下味は若松に気に入られた点でもあり、足立が参加した若松の作品は大和屋のそれより政治運動の実態を反映でき、ゴダールの「ジガ・ヴェルトフ集団」と響き合っただけでヨーロッパで人気を呼んだ理由⁴¹⁵でもある。

シュルレアリスムの出発点を共有した大和屋と足立は 1969 年当時、すでに映画創作理念を分岐させていた。

密室について：荒野か胎内か

その分岐をさらに掘り下げると、「密室」に辿り着く。

前にも触れたように、『処女ゲバゲバ』の発想は「この荒野を密室にしたらどうか」という若松孝二の提案だった。それは単なる若松の思い付きではなく、足立が発見される若松の映画的な意識によるものでもあった。その密室は『裏切りの季節』に衝撃を受けた若松と足立が協働した『胎児が密猟する時』を起点に、少なくとも 1969 年の『ゆけゆけ二度目の処女』（若松孝二監督）まで継続されていた。『胎児が密猟する時』について、足立は胎内回歸願望を提起した。

⁴¹⁵ 足立の回想によると、『性賊 セックスジャック』の映画祭出品上映は人気があったらしい。

私は二つの注文を出した。脚本書きが監督に注文するのもおかしいものだが、どうしても力強いものにするための条件だった。一つは、密室映画を本気で作ること。これまでの密室映画は、イメージの粘着に耐えかねて、回想シーンを入れたり、夢を差し挟んだりして、必ず密室から外へ逃げ出していた。それが、映画の密度を殺いでしまっていた。若松さんは、本当に一室内だけでやると誓った。⁴¹⁶

「密室から外へ逃げ出」すというのは若松プロの問題作『壁の中の秘め事』だと思われる。この点について、今井瞳良は『壁の中の秘め事』における密室自体は封鎖されることなく、メディアに侵入された空間として分析する⁴¹⁷ことで、足立の見解を裏付けた。『胎児が密猟する時』はそれらのメディアに侵入されず、その閉鎖性によって「イメージの粘着度」を上げたと言える。密室という映画内空間がその閉鎖性によって「イメージの粘着度」を上げたのは確かであるが、その結果として、あさま山荘事件のような、私刑に満ちた運動活動の現場に近づいていく。したがって、『性賊 セックスジャック』における運動学生のワンルームは、『ゆけゆけ二度目の処女』の閉鎖屋上と根本的な同質空間である。その私刑室の壁が消えてしまい、荒野のように広がっていても、政治運動の空間としての熱気が払拭されない。足立は荒野を「全ての社会から隔絶された密室空間」と認識し、密室からの飛躍（運動の成功）を志向するが、『処女ゲバゲバ』のような脱出には首を傾げていた⁴¹⁸。

かくして、『女学生ゲリラ』の中の荒野は単なる映画の出来事、足立のような言い方をするとハプニング発生の場所になる。それと異なり、原題の「ガセネタの荒野」が示した通り、『処女ゲバゲバ』の荒野は強い幻想性を持つ。つまり、この映画の結末に炎上した燎原のように、この荒野は悪夢で体験したような地獄・魔界として、映画的に表現された。この表現

⁴¹⁶ 前掲『映画/革命』169～171頁。

⁴¹⁷ 「若松孝二の団地 『壁の中の秘め事』・『現代好色伝 テロルの季節』における「密室」」『映像学 14号』2019、50～70頁）

⁴¹⁸ 前掲『映画/革命』303頁。「荒野というのは、行けども行けども密室で、それをメビウスの輪として表現し抜いてみようとするのが、大和屋さんの発想の仕方だった。荒野に向かって挑戦しても、行き詰まってしまうはずなのに、実は元の荒野の中に辿り着いてしまう。密室好きの若松さんがこれまでやって来たのは、『胎児』は事実上の完全密室そのもの、『ゆけゆけ』は空に向かって開かれていながら鍵で閉じ込められた屋上の密室だった。そこで、荒野という概念は、なにも閉ざすものがない無限定の時空間であり、荒野総体は大きな空間で密室ではなく、たが同時に、目の前の荒野は全ての社会から隔絶された密室空間だということに面白みがあった。想念の中の密室ということ言えば、『胎児』は、密室を飛び越えて胎内回帰して新たな自分の存在に入っていくという願望をテーマにしていたし、『ゆけゆけ』は、逃げ込んだ安全空間が閉じ込められた密室になり、そこから次の世界への飛躍を志向するものだった。ところが、『ゲバゲバ』は、常に密室を自己との対立概念で捉え、その閉鎖空間からの脱出を試みることに力点をおかれていて、若松さんにとっては、これまでのものとは異質の密室観を持つことが問われた。そこで問われた転換に若松さんはよく応えて、それなりに大和屋脚本のよさをいかし、脱出を求めながら、さらに一枚奥の密室を願望するような若松さん自身の密室観をダブルさせて成功していた。メビウスの輪なんか分からん、と言いながら、脱出志向と回帰願望の双方向性で、ちゃんと消化し尽くしていた。あれを見て、若松さんが持っている胎内回帰思想は、私なんかより本物だなと再確信した。

の特異性は大和屋がシナリオ段階から指示したものである。シナリオの構成も映画的なので、映像とシナリオを合わせて「恐怖映画」、特に悪夢のような体験を作り出す手法を検証することが可能である。

まず、この荒野は夢の特質を持っている。つまり、日常的な荒野、ただの荒涼たる原野ではない。映画の冒頭でモンタージュされた画面は次のような順番である。最初は車が画面の手前に向けて走るショットだが、次にスチル写真の質感のある交通の静止ショット、スチル写真のショットが連続して切り替わり、抗議活動と思われる人混み、そして、都市の疎外地に建てられた団地の写真がフェードアウトすると同時に、青年たちと星を乗せている車が荒野を走るショットに切り替わった。このモンタージュはほぼシナリオに対応している。

■激動する都市

人間の渦。

爆発する音。

■静止した都市

何ひとつ動かず、死んだように静まりかえっている。

風の音起る。

ビルの凹凸にダブって、荒野の状景が浮かび上がる。⁴¹⁹

オーバーラップで表現された「浮かび上がる」というのは前述した「恐怖映画」の「影」という概念につながるものである。シュルレアリスムとしての映画論（アド・キルー）で説明するなら、ここは日常生活のベールに隠されていた潜在的で巨大な現実が荒野を背景に、現前したのである。この潜在的で巨大な現実とは、前に繰り返して論じた暴力装置、学生運動のことで、非人間的な現実である。荒野はこの非人間的な現実の現前として、幻想的ではあるが、現実との通路が散在する魔界でもあるのだ。

荒野が荒野ではないことのもう一つの手がかりは台詞のなかにある。星の質問に対して花子は「ここを地下室」だと断言して答えた。さらに、麻袋の中で死んだはずの星はまるで地下室で叫んでいるように、「何も見えない、何も聞こえない」と声にエコーがかけられた。「地下室」としての密室は監督の若松に共通するテーマだが、閉鎖性によって増殖した抑圧という若松の主題より、この地下室／密室は荒野の形で裏返しされ、目に見えない閉鎖性を提示することでこの空間の異質さを強調した⁴²⁰。さらに、この荒野において、果ての無い地平線のほかに、青年たちのテントとボスのテント、二つの地点しかなく、その間の移動はジャンプカットで省略されていた。テント（点としての場所）が学生運動の暴力装置の星座

⁴¹⁹ 『処女ゲバゲバ』シナリオ（前掲『荒野のダッチワイフ：大和屋竺ダイナマイト傑作選』、215頁）

⁴²⁰ この点について、今井瞳良は「『風景論』の「密室」とは、物理的な壁を必要とするものではないのだ」（『映像学 14 号』2019、56頁）という、『処女ゲバゲバ』などの荒野と団地の密室に対して同質であると主張する松田政男の「風景論」に異議を申し立てた。この指摘は、「メディアに侵入されていない空間」という『処女ゲバゲバ』の荒野の完全な密室性を逆説的に示唆する。

を成すという関係性はアレゴリーを中心にしたベンヤミンの文芸批評の方法へとつながる。二つのテントに指示された全体は広々と見えるが、実際出口のない封鎖空間としての密室であり、直線的に到達することができないが、最終的には両点間を回帰する迷宮でもある。

最後に、この幻想の荒野で起きた最も不思議な事は山場の起死回生である。バットで殺されたはずの星は無傷で這い上がると、麻袋の穴から青年集団の一人の血まみれな顔が露出されてくる。この一瞬で星の陰謀が説明された。つまり、この起死回生は全く神聖な出来事や魔術的なことではない。青年たちの仲間を麻袋に入れて、星がなかにいると勘違いさせる。実際撲殺されたのは星ではなく、その青年である。すべては星が暴力装置の上層への復讐を果たすため、ちゃんと練り上げた策である。これはきわめて大和屋的な流れで、つまり殺し屋映画のなかでもあった最後の謎解きの解明である。したがって、最後の修羅場は幻想的な荒野で起きた出来事だが、最後の結末でその幻想性を自ら打破し、現実性を逆説的に強調した。したがって、この荒野で表現されたインパーソナルで巨大な現実が鬼が舞い上がる宗教神話で描かれる地獄より、実際に発生する戦争や内ゲバなどのより現実的な地獄・魔界であると結論付けられる。

おわりに

以上、『処女ゲバゲバ』を足立正生の『女学生ゲリラ』と比較しながら如何に同作が大和屋の「恐怖映画」の理念に対応したかについて分析した。つまり、若松らのエロダクション作品に共感を持っていたというより、大和屋はエロダクションのなかに自分が志向する「恐怖映画」を見出せた。言い換えれば、大和屋のいう「エロダクション運動」は彼の「恐怖映画」の一部として形になったのである。オブジェ、インパーソナルな映画、悪夢のような体験など、大和屋の「恐怖映画」の特徴が際立つエロダクション作品はしたがって単なるストリップ映画ではなくなり、芸術映画として論じられる可能性もこれによって示されただろう。若松孝二のみならず、向井寛や梅沢薫にも脚本を提供した大和屋によるエロダクション作品はかくして松本俊夫と大和屋竺との関係性のように、ATG 映画と並び六、七十年代の日本アンダーグラウンド映画の系譜のなかで位置づけることができる。

第十章 具流八郎としての仕事——『悲愁物語』と『カポネ大いに泣く』

はじめに

1966 年前後、当時日活で B 級職人監督を務めている鈴木清順のまわりに、『けんかえれじい』（鈴木清順監督、1966 年公開）の助監督であった曾根中生の勧誘で、一グループの助監督たちが集結した。「具流八郎」という名称は、日活助監督の第八期⁴²¹という所以を持っているらしいが、大和屋竺、岡田裕、山口清一郎などの日活第八期助監督たちのほかに、助監督先輩の榛谷泰明、美術の木村威夫、大和屋の大学後輩の田中陽造も参加していたことから、鈴木清順の脚本家グループという意味に変わったのである。

メンバーが転々とした具流八郎は鈴木清順が監督することを大前提に、共同でシナリオを書き上げる脚本家グループである。しかし、若松プロダクションのような映画青年のアイデアがぶつかり合う「場」とは異なり、このグループが鈴木清順映画に尽くして清順映画を実現することを志向しているという点を強調したい。特に、唯一「具流八郎」名義で公開できた『殺しの烙印』が鈴木清順解雇事件の引き金になって以降、10 年の空白期を経て復帰作品の『悲愁物語』（1977 年公開）、さらに世界的に評価される浪漫三部作まで、映画として実現できなかった十本足らずの脚本を無償で手掛けるあいだ、彼らの目的は一貫していた。後期の清順映画『ピストルオペラ』（2001 年）も、殺し屋ランキングの世界観を持って『殺しの烙印』と照応した清順的なアクション作品になっている。かくして、具流八郎は『殺しの烙印』をもって鈴木清順のフィルムグラフィにおける前期と後期との分岐点になり、後期の清順映画を支えた重要な作家群だと言える。つまり、鈴木清順の映画の生涯は『野獣の青春』（1963 年）あたりから清順タッチとか清順美学と言われるようになり、『けんかえれじい』から『殺しの烙印』への躍進を経て、復帰後の独立プロダクション作品で作家像が確定されたというふうにまとめられる。世界的に評価されたのも主に後期の作品であるため、清順映画と言えば具流八郎、具流八郎と言えば鈴木清順、という緊密な相互関係を築いていることには疑いがなからう。

しかし、清順映画は『殺しの烙印』以降に誕生したわけではない。日活時代の鈴木清順の映画を観ると、前期の作品から不連続性はすでに目立っていた。鈴木自身もインタビューで繰り返し強調していたように、『殺しの烙印』が彼の映画にもたらした最も大きな変化とは、脚本を自分で提供できるようになったという点⁴²²であった。『殺しの烙印』も同時期の『東京流れ者』や『関東無宿』（1963 年公開）と同様に、日活のスターライン（宍戸錠、渡哲也ら）を支えた、任侠ヤクザ題材のアクション映画群に属しており、清順解雇事件の前に書き下ろされた具流八郎の脚本も、清順監督とスター主演のアクション映画、と設定から逸脱し

⁴²¹ 上島春彦『鈴木清順論：影なき声、声なき影』（作品社、2020 年、340 頁）

⁴²² 『日活 100 年史』（日活、2014 年、72 頁）

ていない⁴²³。10年ぶりの復帰後、制作体制が変わっても、鈴木は「アクション映画」を撮る姿勢は一貫していると主張した⁴²⁴。鈴木監督は創作意図をあまり吐露しないが、大衆娯楽映画という自作の位置付けは変わりがないという主張から、裏の具流八郎の志向を示唆してくれる。さらに、具流八郎と鈴木清順は脚本を提供するという単純な脚本家と監督との関係性にとどまらず、鈴木も脚本執筆に参加したり、曾根中生や大和屋竺など、監督業に長ける脚本家も映画演出を意識しながら作劇を組み立てたりする。そのようなお互いに刺激的な関係によって、後期の清順映画は前期シナリオにおける会社側の制限を離脱し、より完全体の形に生まれ変わったと言える。後期の清順映画は、『夢二』と代表にする夢幻な鑑賞体験で芸術価値が賛頌されたが、撮影所体制下の成熟した映像技術者（最も言及すべきなのは『殺しの烙印』以降鈴木清順から離れた編集者の鈴木暁だろう）なしに、清順映画のキーワードの一つでもある「大衆娯楽映画」からかけ離れていくことも認めざるを得ない。大和屋は、自分の「兄貴」⁴²⁵である鈴木清順映画の様相の変化を、空白の10年も含めて実感していたと思われる。

逆に大和屋にとっては、具流八郎の仕事は彼の映画生涯の大きな部分を占めているが、華々しい道ではなかった。『悲愁物語』での復帰前に書き下ろしたシナリオの中で、後に『カポネ大いに泣く』として映画化された「アメリカ奇譚・桃中軒海右衛門」以外は、ほぼ全部お蔵入りにされ、未映画化の本が数多く残されている⁴²⁶。特に泉鏡花原作を脚色した「星女郎」

⁴²³ 前掲『大和屋竺ダイナマイト傑作選・荒野のダッチワイフ』382頁。具流八郎の仕事について整理した大和屋のエッセイによると、鈴木清順解雇事件の前に出来た未映画化脚本は『けんかえれじい』（高橋英樹主演）の続編と『殺しの烙印』の続編（穴戸錠主演）のほかに、渡哲也と吉永小百合主演予定の題名未定、小林旭と穴戸錠主演予定の「ゴーストタウンの赤い獅子」、と四本がある。

⁴²⁴ 鈴木清順・山根貞男「清順・イン・ロッテルダムー監督インタビュー」（『ユリイカ 23(4) 鈴木清順<特集>』、青土社、1991年、98頁）。監督インタビューでは、鈴木清順は『夢二』がアクション映画であり、日活時代の作品に繋がっていると主張した。

⁴²⁵ 「『絞死刑』の国家論をめぐる対談 鈴木清順・大和屋竺」（前掲『悪魔に委ねよ』40頁）において、大和屋は鈴木のことを「兄貴」と呼び、『悲愁物語』の公開記念に書き下ろした「清順映画の実現」（同315～319頁）でもそこに込められた尊敬と崇拝が読み取られる。

⁴²⁶ 上島春彦は具流八郎グループで創作した脚本（未映画化のものも含めて）を整理した（前掲『鈴木清順論：影なき声、声なき影』338～416頁）が、曾根中生らが若松プロに提供した『情事の履歴書』も入れられている。それは脚本の執筆者に重きを置く整理法であるが、実際、具流八郎が清順映画のための脚本を提供するという点に基づくと、鈴木が監督して撮らないと具流八郎の映画にはなりかねる面もある。かくして、上島の整理と早稲田大学演劇博物館に所蔵している大和屋のシナリオを見直すと、大和屋が参加した具流八郎の作品は以下になる。

未映画化作品：「鑄剣」1969／「黄土の狼」1971／「夢殿」1972／「タハリール・アル・スエズ」1976／「星女郎」1976

映画化された作品：『殺しの烙印』1967／『悲愁物語』1977／『カポネ大いに泣く』（シナリオ原題：「アメリカ奇譚・桃中軒海右衛門」）1985／『ルパン三世・バビロンの黄金伝説』1985

は大和屋生涯の企画となった⁴²⁷。

具流八郎作品の志向が清順映画に尽くすことだとしたら、映像化される時点でその脚本は任を全うすることになる。それに比べれば、『尺八弁天』は渡辺護と大和屋の共同創作として両者がぶつかり合った産物であり、『処女ゲバゲバ』は若松孝二の拙速な撮り方で脚本の直しがほとんど入れられなかった。つまり、鈴木清順とはまた異なる関係性にある。本章では、大和屋が認識した清順映画を整理する上で、大和屋脚本で映像化された二作『悲愁物語』と『カポネ大いに泣く』の分析を通して、具流八郎としての大和屋の仕事を明らかにする。

狂人の映画——大和屋が観た「清順映画」

鈴木清順の作品に対して、「清順映画」、「清順美学」、「清順スタイル」など批評用語が見受けられるが、その原理を探究するのはかなり困難である。なぜなら、鈴木清順の映画には理論がないのである。

というのも、撮影所体制時代からすでにわからないと言われるようなプログラムピクチャーを撮っていた鈴木にとっては、「お客に親切な撮り方」を「いらない」と思っていた⁴²⁸。その分かりにくさにつながる特異性は、長きにわたり何回も言及されている。鈴木映画の評論を数多く手掛けた蓮實重彦、山田宏一、山根貞男と上野昂志で行われた座談会⁴²⁹では、不連続性、色彩、画面の記号性などで清順映画の特徴を最大限に整理した。そこで挙げられた「奥側」、「原色」、「不連続な空間」などは清順映画の最も顕著な特徴ではあるが、『殺しの烙印』以降、主に『陽炎座』を中心に議論していたため、早期の清順映画は意識的に省かれていると思われる。さらに、鈴木清順自身もインタビューされるたびに、評論家の深読みをいっさい拒絶する姿勢を見せてきた。映画における思想の先行⁴³⁰も、意味の表現意図の解釈⁴³¹も批判し、「形式」のみ注視してきたと主張する⁴³²。

⁴²⁷ 前掲『大和屋笠ダイナマイト傑作選・荒野のダッチワイフ』326頁。映画化できない理由について、大和屋自身が『愛欲の罟』で覚えた監督としての疲労のほかに、清順映画に捧げた脚本のため、鈴木清順の監督法を到底模倣も超越もできないという自己不信があったと考えられる。

⁴²⁸ デビュー作品に関するインタビューによると、鈴木は第一回の作品（1956年公開の『港の乾杯 勝利をわが手に』）から既に、会社からよく分からないと言われたらしい。その理由について清順は、お客に親切な撮り方、すなわち分かりやすいコンティニュイティがいらないと答えた（鈴木清順述、磯田勉・轟夕起夫編『清/順/映/画』（ワイズ出版、2006年、10～11頁）。

⁴²⁹ 上野昂志編『鈴木清順全映画』（立風書房、1986年）

⁴³⁰ 前掲『清/順/映/画』303頁。「革命の運動思想というのかな、そういうところを向こうさんが結びつけて見てたんじゃないのかな。こっちにはそんなものは最初からなくて、主役に掛けるサスペンスとして北一輝を登場させたわけだ」。

⁴³¹ 前掲『鈴木清順全映画』94頁。「僕たちは何か、ファンタジックなものを作りたいと思う。僕たちは“作る”という作業に専念して、それにどんな意味があるかということは、批評家に任せてしまう」。

⁴³² 前掲『鈴木清順全映画』92頁。「鈴木：大体、今映画で問題になるのは思想だとか、理想だとかそ

撮影所体制などの日本映画の歴史のみならず、戦争というより大きな歴史を背景に、鈴木清順の映画がいかに複雑でダイナミックな様相を見せていたかについて、2017年4月に刊行された『ユリイカ 特集＝追悼・鈴木清順』では、長年に渡って混乱していた清順映画の批評を総括したようなエッセイがいくつか見られる。例えば、鈴木清順の戦争体験を再び彼の映画に結びつけた四方田犬彦の「清順師との対話」や、日活時代の清順映画における反ジャンルのでありながら撮影所体制下の職人性格をも見せた緊張関係に注目する河野真理江の「語らざる断片の痺れ」がある⁴³³。他に、長谷正人のエッセイでは、清順映画批評で最も言及された「純粋な運動」に対して、撮影所体制映画から独立制作芸術映画への転向を強調し、「純粋な運動」の美学効果が低減したと指摘した⁴³⁴。「破壊的」にせよ「純粋な運動」にせよ、清順映画における画面内の演出性と画面間の不連続性は批評家にとっては、目眩しさをもたらす映画の魅力そのもののように見える。言い換えれば、感情移入の拒否や飛躍カットなどで、意味の連鎖が断たれたままの混乱状態が賛頌されてきた。

しかし、それは大和屋が観た清順映画ではない。無論、大和屋が鈴木清順の不連続性を無視したわけではない。彼はかえって、その断片性をシュルレアリスム映画的特徴として受け取っていた。

『8時間の恐怖』でなされたパニックのスケッチには、屠場に運ばれる豚の群を激怒によって把える、という趣は余りなく、作家はホノボノと微笑し、明るい市民社会に向けて車を走らせたものだが『肉体の門』では、どうだ。MPに射たれた穴戸が、一瞬、めくるめく死の淵（パニック）に立って見たのは、一面の荒廃地に丸裸の赤ん坊を高々と差し上げる女の像だった。どんな前衛映画よりも前衛的な、と誰かが云ったとおりだ。凄い。

激怒のほむらによって、僕なら、さしずめまだらとなりグニャグニャになってしまふところを、彼は冴えて透むのである。

この静けさは祈りか？この拒絶の強さ、恨みを無限軌道につき返す鏡としてのワンショットの告知。

彼の戦後が、『8時間の恐怖』あたりから始まり、『けんかえれじい』の喧嘩場、また、『東京流れ者』の佐世保キャバレー騒動を経ている事を見れば、彼が惰眠をむさぼる犬の撃砕に向かうのは当然というものだ。⁴³⁵

夜間バスが襲われるという単一空間の群像劇である『8時間の恐怖』は鈴木清順の五本目

ういったものが先行しているわけですがけれども、僕の考えとして、映画というのは一つのフォルム以外のなにものでもない。形式——ですね。

⁴³³ 『ユリイカ 2017年5月号 特集＝追悼・鈴木清順』（青土社、2017年）

⁴³⁴ 長谷正人「鈴木清順における「純粋な運動」と歴史という不純」（『ユリイカ 特集＝追悼・鈴木清順』、kindle版）

⁴³⁵ 「鈴木清順論」（前掲『悪魔に委ねよ』、60頁）

の作品で、早期でよく見られるサスペンス題材の映画である。鈴木自身は「戦争には気づきませんでした。俳優さんも戦争に気づいて芝居をしていたとは思えません」といったが、大和屋は鈴木がインタビューで言っていた「この映画に戦争の影を見た人」の一人であった⁴³⁶。鈴木が言った「回想形式のサスペンス」と「戦争を見る」⁴³⁷というのは当時大和屋たちに強い印象を残したポーランド映画『影』（イエジー・カワレロウィッチ監督）を想起させるが、『8時間の恐怖』より3年後に日本公開された当作への意識が制作当時にすでに持たれていたということは不可能だと思われる。しかし、鈴木の子サスペンス映画から同時代のポーランド映画に見られる革命的な反抗性を大和屋は見出していた。

ここで問題になるのは、鈴木清順がシュルレアリスム的に撮る意図がなかったにも関わらず、大和屋がそれをシュルレアリスム的に見てしまったことである。この点について、二つの側面が考えられる。両方とも映画の近代化、すなわち断続という傾向に繋がっている。まず、蓮實が日活時期の清順映画『悪太郎』（1963年公開）の分析を通して指摘した「古典的でもあれば近代的でもある」⁴³⁸という、不純だが自由な演出法について考える。大和屋がいう『8時間の恐怖』のパニック劇の段落がバス発車までの映画冒頭の部分だとすれば、ディテールと全景中のミザンセーンが散乱的に見えても、一人一人の苛立ちから民衆全体の現実性を浮き彫りにさせられるリズム感が伝わってくる。技法という技法よりも、鈴木清順の画面内の全体把握と映画リズムに対する直感的な断続感覚の演出法が発露されているのである。大和屋が『肉体の門』について言及した特権的なショットでも同じことが言えよう。これは大和屋の清順映画の認識にとっての礎石でもある。

大和屋は清順映画をシュルレアリスム的に観て、シュルレアリスムに通じるシナリオを書こうとしていた。「シュルレアリスム的」と言ったのは、ブルトンの言うような精神の全能も松本俊夫の言うような作家内部現実の露出でもなく、大和屋の「恐怖映画」としての「もう一つの現実」の反映を指しているが、清順映画ではオブジェの変形や異界的な時空間の裏返しなど大和屋監督作の特徴が薄弱に見える一方で、「冴えて透む」演出がより機能している。かくして、大和屋が具流八郎として書き上げたシナリオは戦争や幻想世界を作り上げるが、それらを背景にまわしてアクションを組み立てるものが多い。他の仕事よりもスケールが大きく、内容をぎっしり詰め込んだため混乱の様相も呈している。例えば、『タハリール・アル・スエズ』⁴³⁹は第四次中東戦争を背景にした悲恋ものだが、戦争アクションや舞踊なども設定された。『夢殿』、『星女郎』、『鑄剣』は幻想ものの特徴が著しく、脚本だけ読むとロ

⁴³⁶ 前掲『清/順/映/画』36頁

⁴³⁷ 同36頁。「登場人物が自分の過去を語る手法は随分昔からありますが、私は嫌いです。ことにそれが目立ったならこの映画は失敗です。無理のない分かり方が芝居全体を引っくり返すような衝撃的な告白なら別です」。

⁴³⁸ 蓮實重彦「『悪太郎』讀」（前掲『ユリイカ 特集＝追悼・鈴木清順』kindle版）

⁴³⁹ 1976年に書かれたと言われる具流八郎の未映画化脚本。現在は早稲田大学演劇博物館に所蔵されている。

ケーションが不可能でセットを数個作らなければならない大制作の企画になる。つまり、これらの作品は「もう一つの現実」が不完全ながら浮き彫りにされると同時に、『裏切りの季節』に見られたものより迂回の性質が一層高まり、加えて見世物性がより強調されるという、かなり野心的な作劇意図が見られる。

大和屋にとっての「清順映画」はどうやら大ヒットした『ツィゴイネルワイゼン』（1980年公開）とは少し違っていたと思われる。彼はそれを公に言表したことがないが、その翌年の『陽炎座』に言及したエッセイ「タイトルも忘れてしまった三流映画の不思議な存在感が甦った夏の夜 『陽炎座』から思うこと」⁴⁴⁰では、清順映画の肩を持つ代わりに、駄作のスパイ映画、すなわち殺し屋映画を懐かしげに記述しつつけたことと、後年、「今度の『カポネ大いに泣く』は、そういう一方の極の清順ぶり（筆者注：『陽炎座』のこと）から分かれていて、融通無碍なところがナウい⁴⁴¹」と明言したことから、「大和屋の清順映画」というものの存在が窺えるだろう。

2000年に行われた高橋洋、塩田明彦、井川耕一郎の鼎談では、大和屋が目指していた大衆娯楽映画の特性と矛盾について議論された。

（高橋洋）今だったら、具流八郎っていう、あくまでも大衆娯楽の回路を通じて、しかし異常なことをやる、っていう、矛盾・相克をはらんだ物語作りっていうのが一定の観客層にヒットするじゃないかな、っていう風に思うんですけど（中略）

（塩田明彦）ただそういう特殊な表現形式、ある臨界点まで達した表現形式っていうのはやっぱり大衆には浸透しないじゃないか、今後も。⁴⁴²

その臨界点というのは「映画がシュールなんて、元々狂っているんだ⁴⁴³」という立脚点を指すが、鼎談では脚本家としての大和屋の作劇が論究対象となっている。そこで例に挙げられる『殺しの烙印』はまさに大和屋の具流八郎としての出発点である。本論は主に初期の監督作と、1970年前後の脚本作を中心に、大和屋映画の特異性に関する分析を展開してきたが、彼の脚本家としての生涯はそれ以降も、曽根中生らに提供したロマン・ポルノや、東宝配給の『青年の樹』（西村潔監督、1977年公開）などのメジャー作品などを含め、1993年の彼の他界まで、20年ほどの長さを持つ。具流八郎としての仕事、すなわち清順映画と言える作品はその中の『殺しの烙印』、『悲愁物語』、『カポネ大いに泣く』の三本しかないが、上の引用からもわかるように、「大衆娯楽」の夢は大和屋の脚本を貫いていた。その根底にあるのは彼の清順映画論で、つまり、高橋洋の言葉を借りると、シーゲル、オールドリッチとペキンパーのような、自己表現をせずに、見せ物としての映画の原理に従いながらも一つの現実が現前する新体験を目指すものである。パースペクティブな表象を支える映画の狂

⁴⁴⁰ 前掲『大和屋 笠ダイナマイト傑作選・荒野のダッチワイフ』365～366頁

⁴⁴¹ 同 378頁。

⁴⁴² 「匿名の「作家」、大和屋 笠」（Studio Voice、2000年5月号、37～38頁）

⁴⁴³ 同上。

気へと到達しようとするのは脚本家大和屋の「矛盾・相克をはらんだ物語作り」の原点である。

強調したいのは、以上の分析はあくまでも 1968 年前後の時点での大和屋の「清順映画」の理想像のようなものである。具流八郎として書いたシナリオが映画化された『悲愁物語』と『カポネ大いに泣く』との間に、10 年ほどの歳月が経過した。監督業を諦めた大和屋も職人的な脚本家になり、清順映画に対する姿勢にも変化が見られる。その二作では大和屋の「清順映画」と鈴木清順の映画との相違性が逆に際立つ。無論、それはたんに映画創作の問題のみに起因するのではない。

運動者と表現者——『悲愁物語』

『悲愁物語』⁴⁴⁴の原案は「巨人の星」や「あしたのジョー」の原作者でもある梶原一騎だったということもあり、実際のところ梶原が得意なスポーツ題材の映画である。精神と肉体の極限を挑戦する根性もの（当時は「スポーツ」と「根性」を合成した「スポ根もの」と名付けられたジャンルもあった）は確かに商業娯楽映画の一部ではあるが、精神と肉体との関係性をそのまま二元的に反映するのは大和屋的な作劇ではない。というのは、リーフェンシュタールのベルリンオリンピックの記録映像における身体運動のスローモーションからナチスの虐殺を見出した大和屋にとって⁴⁴⁵、『8時間の恐怖』における待機室の状況と戦争の二重化のように、個の精神と肉体の拮抗にはかならずもう一つの現実が潜んでいることを組み立てなくてはならない。かくして、『悲愁物語』では、「魔女狩り」のテーマが導入され、スポーツを題材にしてのマスメディア批判の作品になった。

「魔女狩り」というのは大和屋の作劇上の主題として、物語内では主人公の桜庭れい子（白木葉子）がプロゴルフ界のタレントまで成長する前半部分と、隣人の主婦仙波加世（江波杏

⁴⁴⁴ あらすじは以下の通り。

ライバル社が作った女子体育体操のイメージキャラクター（アイドル）に対して危機感を抱いた日栄レーヨン広告代理店のプロデューサー・田所（岡田真澄）に対抗馬となる女性アスリートを探し出すことを依頼する。プロゴルフの新人ゴルフ選手の桜庭れい子（白木葉子）に決めた田所は、彼女と交際しながら記事を書く記者三宅（原田芳雄）に接触し、大金を出して彼女のタレント性を上げるためにチャンピオンにするのを同意させた。れい子は師匠の厳しい特訓を受け、ゴルフを上達させたが、彼女がイメージキャラクターに納得した理由は三宅だった。人気を博したれい子は弟・純（水野哲）と立派な家に引っ越し、近所の主婦に嫉妬される。とくに夫に無視されている主婦の仙波（江波杏子）はれい子の強烈なファンだが、遠ざけるれい子の態度に傷つけられる。三宅はれい子にゴルフチャンピオンズリーグに参加せよと命令するが、三宅の冷たさに不満を持つれい子と喧嘩しているとき、れい子を待ち伏せていた仙波を車でひいてしまい、逃げる。れい子の車を覚えていた仙波はれい子の家へ赴き、彼女の名誉の代わりに自分の言いなりになると約束させた。れい子は仙波に翻弄される。髪を切られ、家で近所の主婦に侮辱され、買春まで要求される。最後に、れい子は仙波の命令で仙波の主人と寝たが、弟の純に殺される。

⁴⁴⁵ 「ストリントンとやってくる」（前掲『悪魔に委ねよ』、30 頁）

子)が嫉妬でれい子に仕掛けた復讐劇の後半部分に分けて体现される。「魔女」とはいうまでもない桜庭れい子のことを指し、その本質はやはり『野良猫ロック セックスハンター』でも主題化された「混血児狩り」の混血児と『裏切りの季節』におけるケンのように、恐怖の根源のしるしではない。この点を究明するには、大和屋の未映画化シナリオ『裂けやすい肌』を参考しなければならない。

『裂けやすい肌』の作成年代は不明だが、1995年に刊行された『ジライヤ別冊』の大和屋竺論の特集に収録されたヴァージョンを読むと、ストリップスターを主人公にしていることや、『情欲の黒水仙』（若松孝二監督、1967年公開）の結末を彷彿させる整形手術のプロット⁴⁴⁶からすれば、比較的に早期、もしくはロマンポルノ時期に書かれたと推測できる。そこで『悲愁物語』に比べてみると、有名人・セレブリティの恐怖という接触点が浮かび上がり、「魔女狩り」における大和屋の作劇上の特異性が見られる。

『裂けやすい肌』の物語は題目の意味そのまま、肌が裂けるストリップ女優の恐怖話である。それは『荒野のダッチワイフ』の粉々になった美那の人形より、『情欲の黒水仙』の最後に人皮仮面を抜いて妖怪の正体を暴いた中島に共通する、化ける蛇姫に触発される大和屋的な恐怖映画の重要部分である。特に早期のエッセイ「恨みと凄みと変貌を」では、大和屋はエイゼンシュテインの『十月』と『ストライキ』を「激動の最中に跳梁する化け物の姿を正しく捉えている」革命的怪奇映画と呼び、中川信夫の『怪談蛇女』（1968年）における蛇姫の化身と代理復讐から、加藤泰の言ったような政治的な現実を見出した⁴⁴⁷。『裂けやすい肌』では、年齢を重ねるとともに人気落ちていくことに悩む主人公の立川マヤが怪人に拉致され拷問されるが、のちに解放され、最後に同怪人（シワ男が前半に登場したマヤの医師・高木であることが最後に判明する）の施術で皮の皺を取る手術を受けるという、早期の大和屋センス満載のものである。暗闇の舞台上で引退演説を練習しているときのマヤのセリフに注目しよう。

皆様方の、あの切ないまなざしに、ホンキで私は応えていたでしょうか。いえ、私は間違っていました。私は皆様方の指が、暗がりでごっそり動いているのを、何て厭らしい事だろうと思ったり、私の写真が、皆様方の布団の中にひきこまれるのを想像して、気分が悪くなったりした事を今では恥ずかしく思っています。⁴⁴⁸

マヤの告白はファンに向けて自分の恐怖を打ち上げることでそれを解消させようとする演技だと思われるが、恐怖自体についての嘘ではない。マヤが彼女に対して愛憎表裏一体である舞台演出家の新村を拒絶し続けてきた女優に設定されたのも、以上の恐怖心理が原因となっている。『裂けやすい肌』は大和屋の「恐怖映画」として、拉致と拷問や最後の手術のグ

⁴⁴⁶ シナリオは現在早稲田大学演劇博物館に所蔵されている。

⁴⁴⁷ 大和屋竺「恨みと凄みと変貌を」（初出『日本読書新聞』1968年7月29日号、前掲『悪魔に委ねよ』、53～55頁）

⁴⁴⁸ 「裂けやすい肌」『ジライヤ別冊 大和屋竺』（雀社、1995年、111頁）

ロテスク（後頭部の皮を引き寄せる手術）などがあるように、悪夢の鑑賞体験を依然として追求していたが、物語のパターンは、恐怖に吞まれる代わりに、無実な娘クリスティーヌがカジモドに恋してしまう『オペラ座の怪人』（フランスの作家ガストン・ルルーが 1909 年に発表したゴシック小説で、のちに 1986 年のアンドルー・ロイド・ウェバーの同名ミュージカルに改編された）のように、演芸世界の仮面と真実を問いつけるものになる。ここで、ベトナム戦争や陰謀などのサスペンスではなく、謎めいた怪人の存在と演芸世界自体が二重化した虚実の裏返しがスキャンダルリズムとなって、その衝撃に触発されるスリリングに転じた。この点において、主人公がタレントになる『悲愁物語』の流れは、『裂けやすい肌』と同種の恐怖映画を志向していると考えられる。

しかし、『悲愁物語』が大和屋らしくない点は他ならぬ、桜庭れい子がマヤの設定を反転したところにある。つまり、桜庭れい子は恐怖しない。「皆様方の指が暗がりでごっそり動いている」や「写真が皆様方の布団の中にひきこまれる」などの恐怖は、桜庭に与えられるにしても、彼女に吸い込まれたように消えていく。坂尻昌平の『悲愁物語』論は鈴木清順作品群の系譜から『殺しの烙印』と比較をおこなっているが、同じくこの点に気づいていた。

「『殺しの烙印』の穴戸錠は、あくまでも自身の主体的意志において殺し屋の世界の頂点を目指して不可視の存在を追い求める自律的存在であったのに対して、女子プロゴルファー桜庭れい子は、あくまでも他者の欲望を代行する他律的存在にすぎない〔…〕」。⁴⁴⁹しかし、『悲愁物語』を大和屋作品として考えると、『荒野のダッチワイフ』がたちまち想起させられることで、桜庭れい子の人形性が浮き上がってくるだろう。つまり、ショウの悪夢のような異空間の中で、さまざまなコラージュによって現前する女性像がある種の虚像でもあったように、桜庭れい子も白木葉子の白々しい演技と写真像によって、一つの虚像として考えられる。特に『悲愁物語』は松竹の作品ではあるが、日活ロマン・ポルノ全盛期に当たるエロ路線の作品と隣接しており、鈴木清順の演出は白木葉子のポージングのモンタージュを多用した(図 10.1)。ファッション誌の撮影も、ゴルフの競技と原田芳雄が演じた三宅との情事も、彼女は女優よりモデルに近いようにみえる。しかし、コラージュは彼女の身体を映すメディア媒介の差異と後半のマニキュアの色変化のみで、人形そのものや他のオブジェが登場することがないため、変形や化けることの怪奇感が薄弱にされてしまう。しかも最後に、弟に射殺されるのも彼女の復讐を弱めてしまう。それを鈴木清順の作品として考えると、『悲愁物語』以降の清順映画には女性を主人公にする作品が一気に増えたが、日活のスターライン中心の職人監督の不慣れさゆえか、特に『殺しの烙印』の後日談と言われる『ピストルオペラ』（鈴木清順監督、2001 年公開）でも女殺し屋のピストル発砲でもポージングが多用された。それは、ハードボイルドよりエロティシズムの表象に近いと感じられる。大和屋の場合、長谷部安春に提供したロマン・ポルノ作品の脚本、『野良猫ロック セックスハンター』（1970 年

⁴⁴⁹ 坂尻昌平「怪奇と幻想の廃墟—鈴木清順『悲愁物語』論」（内山一樹編『怪奇と幻想への回路：怪談から J ホラーへ』、森話社、2008 年、238 頁）

公開)、『戦国ロック 疾風の女たち』(1972 年公開) が女性を主人公にしているが、それは女性復讐もののフィルムノワールの影響下に生み出された、ロマンノワールとも言える作品であり、ピストルを握ることはなかった。それに対して、『悲愁物語』の復讐と射殺がれい子と弟の純に分けられるのは、この作品の不純さの証拠の一つでもあろう。



図 10.1 左からスポーツ誌の写真ネガ、ファッション誌の撮影ポーズ、三宅との情事の静止ポーズ(『悲愁物語』より)

桜庭れい子の復讐が薄まる分、江波杏子が扮する仙波加世はスリリングな役割を担当する。彼女の登場はスポッとスクリーンに出現することで、不安感を醸し出した。それはむしろより大和屋的な演出である。特に彼女の登場は、近景・中景・遠景三回の反復モンタージュに演出されたが(図 10.2)、ガラスの後ろの佇まいという造形が『荒野のダッチワイフ』の美那(さらにフリッツ・ラング『飾窓の女』)につながる、フィルム・ノワールの定番の登場方法とも言えよう。彼女の振る舞いは『裂けやすい肌』のマヤの恐怖を実現したかのようなもので、タレントの桜庭に対して恐喝と拷問を繰り返した。彼女の造形もファム・ファタルというより、不気味な幽霊のようである。それは図 10.2 のような鈴木清順の不連続な演出によって、彼女が行動の予測不能の感覚でスクリーン上を跳梁することになるからでもあるが、女性同士のキスもするレズビアンの要素も入れられているという、不純さにも由来する。



図 10.2 クリーピーな隣人・仙波の登場、横移動ショットのモンタージュを導入することで、陰謀の線を成すサスペンスを醸し出す(『悲愁物語』より)

シナリオの他部分も、『殺しの烙印』を踏襲した分節と不連続性で構成されるが、『殺しの烙印』を上回る多重性も目立つ。特に前半ではプロゴルフのスポ根ものの部分とタレントの PR 活動の部分が並行し、同時に三宅との愛情関係が挿入される。このシチュエーションの多重性は具流八郎の仕事にしか見られない作劇ではあるが、『悲愁物語』の場合、日活のド

ライナスタイルと相容れないスポ根ものとメロドラマの挿入であり、感情移入の意味内容と感情拒絶の清順スタイルとは違和感を招きかねない。例えば、スポ根ものに欠かせない根性
の見せ場、すなわち練習のシーンは、『あしたのジョー』（1970年、実写映画公開）を彷彿
とさせる方法で、アクションに仕上げられた。しかし、そこで滴り落ちる血液（図10.3）
は『殺しの烙印』のNO.1と花田との対決で滴り落ちる尿液と比べると、暴力性が払拭され
て根性を意味する感情的な過剰さしか残していないと言えよう。この赤も何の現実性を纏う
ことなく、単なる血の赤になる。さらに、前半に多く登場する三宅（原田芳雄）のゴルフシ
ーンも、彼の無様な姿勢でコメディの要素さえ感じ取られる。



図 10.3 『悲愁物語』の練習シーン

後半の部分は前半の魔女育成によって準備された魔女狩りの本番部分になり、仙波の存在
感が断然際立つ。なぜタレント育成と魔女狩りがつなげられるか。高橋洋の反-ジャンル論
は参考になるかもしれない。つまり、松竹の強みでもあるメロドラマ（スポ根ものも同じ）
が動き出すとき、背後にある人間が幸福になりたいという怨念のような欲求が潜んでいるの
である⁴⁵⁰。高橋の定義によると、ホラーとはゴシックとメロドラマから派生したものである
という。したがって仙波の怨念が桜庭れい子の根性話から派生したのも、ホラーの原理に従
っていることになり、その過剰さはむしろ増殖していくと考えられる。鈴木清順はそこで原
色の塗り直しを利用して、彼女の怨念を具現化しようとする（図10.4）。色彩と恐怖につい
て、鈴木清順はエッセイを書いていた。そこで論じられたのは天皇制の権力誇示の体現とし
ての禁色、赤・青・黄赤と紫があり、庶民層に見られるそれらの色彩が地獄に繋がっている
とする⁴⁵¹が、それは鈴木清順の反天皇制の思想⁴⁵²に関連するもので、映画に当てはめること
ができない。ただし、その過剰さがホラーに繋がり、その不自然な装飾性が蝶々や人形など
のオブジェになっていった『殺しの烙印』と比べると、大和屋が志向した、より直接に異世
界を露出させる恐怖は、鈴木清順自身の形、すなわち天皇制への恐怖に変えられたかのよう
に思える。

⁴⁵⁰ 高橋洋「[講義メモ] ジャンルの牢獄」（『映画の魔』、青土社、2004年、136頁）

⁴⁵¹ 鈴木清順「秘色 色と恐怖」（『現代詩手帖』、思潮社、1969年、31～33頁）

⁴⁵² 前掲『清順映画』233頁。「ただ、昭和天皇が死んだ時点で、私の戦争は終わりましたよ」。

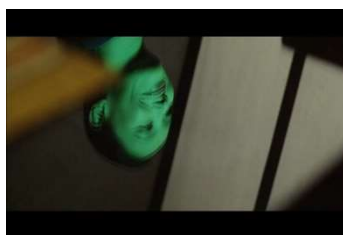


図 1 0 . 4 緑に変化している仙波の影

『悲愁物語』の位置付けは鈴木清順の復帰作、大和屋の具流八郎としての初公開作品になるが、実際のところ、大和屋と鈴木清順の分岐点の始まりでもあると考えられる。『悲愁物語』の制作経緯を語ったエッセイ「清順映画の実現」(『シナリオ』1977年7月号)をよく読むと、「実現」の意味は理想を叶えるという意味が薄くなっていき、シナリオが映画化されるそのものの意味に近づいていることがわかる⁴⁵³。不毛な企画と無責任な制作陣ばかりだったことに、大和屋は相当な疲労感⁴⁵⁴を蓄積させたようで、「映画屋のこの夢を食って生きていく⁴⁵⁵」ことは生活の困窮を打開させなかった。

去年の暮れ、京都でTVの仕事をし、神代辰巳と同宿して、年収五十万だった年が何度かあると話したら、それは間違っているとたしなめられた。そういう現実感覚に乏しい生活態度が鈴木清順さんをスポイルしてはいしないか。つまり、清順さんを雲の上の人にしてしているのは、喜々としてそのような実現不可能な夢物語を書き綴ることと自己満足し、これが貴方の撮るべき脚本だといって図々しくも提出する、そのような僕らの執筆態度ではないのか、ということだった。⁴⁵⁶

この自己懷疑的な悲観は清順解雇事件後の最初の企画「鑄劍」が詐欺師のプロデューサーに遭遇して流れたこと⁴⁵⁷から始まり、「夢殿」で二の舞を踏んだ⁴⁵⁸ことのショックが原因だと思われる。「脚本が間違っているのではなくて、製作者側がまちがっていたのだ⁴⁵⁹」と断

⁴⁵³ 大和屋竺「清順映画の実現」(初出『シナリオ』1977年7月号、前掲『悪魔に委ねよ』、315頁)。「僕は即座に、ぜひやるべきですとへんとうした。行き当たりばったり、無原則的に仕事を引き受けて、脚本をつくる度毎にプロデューサーに逃げられ、散々なめにあったことがこれ迄に何ベンもあったが、こんなに実現性の高い、具体的な話は一ぺんだってなかったのだ。(中略)これも何かの因縁だろう、天命は十年を単位にしてめぐるというから、清順さん、今度こそきつと撮れますよ」。

⁴⁵⁴ 同 315 頁。「それにしてもこのストーリー(筆者注:『悲愁物語』の原案のこと)は難物だね。難物だろうが何だろうが、とにかく仕事をする必要があるんです」

⁴⁵⁵ 同 316 頁

⁴⁵⁶ 同 316 頁

⁴⁵⁷ 同 382 頁。半年かがりでシナリオを準備した「鑄劍」はプロデューサーに製作費をだまし取られたという。

⁴⁵⁸ 同 315～316 頁

⁴⁵⁹ 同 317 頁

言した大和屋も、『悲愁物語』でも継続した共同創作に対する迷い⁴⁶⁰と自分が志向していた清順映画の時代性の不適合を認めざるを得なかった。『悲愁物語』はこの背景下の産物である。

棚からばた餅と清順さんが云う通りに、『悲愁物語』は僥倖の産物だったようだ。じつに軽快に、プロデューサーの川野泰彦氏は事を運んでゆく。この若さと力量こそ、僕らが久しく求めていたものに他ならなかった。

僕は厳粛に正確に、僕の思いを述べ伝えたいと思った。しかし、何だか妙にむなしのいのだ。やっと清順さんの華麗な技が見られるというのに、これはどうした事だろうが。この間に何があったのか。清順共闘にあらわれたあのラジカリズムの、表現者と運動者との関係をめぐって、ひとつの越境があった。足立正生の、「世界」への出発がそれである。憑きをおとすようにして、ランボーのように早熟なこの詩人は、出発していつてしまった。清順映画を実現させることと、実現させぬこととは日本映画のダイナミズムの両輪だったのだ。⁴⁶¹

政治参加に走る足立正生に同意できなかった大和屋にとって、鈴木清順の越境は運動者に転向する足立の対極に向けて、極限な表現者に転じることだったと考えられる。いずれにせよ、『8時間の恐怖』に見られる戦争の幻覚が消えつつあることは確かであった。『悲愁物語』後半の仙波の嫉妬ホラーの現実性は、新興住宅地での噂話⁴⁶²になり下がった。

鈴木清順が表現者に転向したからには、大和屋の「清順映画」はもはや実現できなさそうではないか。『悲愁物語』の仕事では、物語の構築をめぐる大和屋の創作の難航は、「裂けやすい肌」に考案された恐慌劇、『殺しの烙印』をはじめとする彼のシナリオのドライでハードボイルドな気質が、この企画における根本的な過剰さと相容れないところに由来すると思われる。加えて鈴木清順は日活時代の「狂人」（第一節で引用したフーコーの言葉を借りれば記号の類似を無限に拡げる演出者）から「詩人」（記号の断絶によって新たな言語を作ろうとする）に転向することで、映像表現の戯れに入りきってしまい、シナリオとシナリオライターを切り捨てたかのように見える。この傾向は実際、後に芸術的に成功した鈴木清順の作品で増していくばかりであった。その中で、大和屋が参加した最後の清順映画『カポネ大い

⁴⁶⁰ 『悲愁物語』のシナリオ創作について、清順さんの知り合いで、新人でもある「松尾くん」（筆者注：名前が不明）とのやり取りも記録された。「松尾くんの云うように、少年純の思春期の情景に重点を置くべきか否か、迷う。結末に至る衝迫の計算として、純の視界も生活も、最小に限っておかなければならない。しかし、愕きに継がらぬ唐突さは避けねばならない。疲労もの凄く、眠り浅く」。（「清順映画の実現」同 318 頁）

⁴⁶¹ 同 319 頁

⁴⁶² 「僕が興味をひかれたのは、ヒロインの家の中へ、近所の主婦たちが押しかけてきて勝手放題をやらかす、というところだ。僕の家まわりと少しも変わるところがない。新興住宅地。フラストレーションのかたまりのような若い主婦たち。日ごろ吹き出したり眉をひそめたりするような、可笑しい近所の噂ばなしが骨格になっている」。同 317～318 頁。

に泣く』は少し例外であった。

四人それぞれのアメリカ——『カポネ大いに泣く』

前にも触れたように、『カポネ大いに泣く』は『ツイゴイネルワイゼン』（1980年公開）、『陽炎座』と異なる清順映画である。その理由として、大和屋が鈴木清順に対して「今度こそリアリズムをお願いします」と厳しく忠告した⁴⁶³ことが関連したらしい。つまり、『悲愁物語』の分析の最後に論じたように、断絶が極まる映像によってシナリオが切り捨てられた傾向は、大和屋の理想としていた清順映画から清順自身がかけ離れたからである。

『カポネ大いに泣く』は1976年に書き下ろされた未映画化脚本『桃中軒海右衛門』から改稿されたもので、前稿と較べると大きな変化はなかったという⁴⁶⁴。シナリオの原作は梶山季之の短編小説『カポネ大いに泣く』と『ルーズベルト大いに笑う』⁴⁶⁵という、伝記のような虚構ものである。両作品とも、アル・カポネとルーズベルトという実在の歴史人物を題名に入れ、1930年代禁酒法下のアメリカを背景に渡米日本人を描いたものである。『カポネ大いに泣く』の主人公は第一稿のシナリオでは脇役にまわされたガン鉄（作品中の本名は大西鉄五郎）であり、サーカス出身の彼が差別問題の激しいアメリカの暗黒街に活躍する話になる。『ルーズベルト大いに笑う』は柳川出身の浪曲師がアメリカに進出する話である。対称的な題目であることもこのシナリオで合体された理由だと考えられるが、両作品は物語背景以外に共通する箇所がなかった。さらに、梶山の作品はテンポが速く、かなり凝縮した作風のため、短編小説とはいえプロットの進展が素早く、そのままシナリオとしての容量を持っていた。大和屋もこの「大河小説となるべき材料を、ダイジェスト版で読ませようという手法⁴⁶⁶」に気づき、映画化する前提で読むと「書きとばされた行間に沈んでいた、映画の内実となるべき悲惨なアメリカ、差別された者の悲劇、血と汗の日々が、がぜん浮き上がって来る⁴⁶⁷」と評価した。これはまさに大和屋の「恐怖映画」の認識法で、やはり『8時間の恐怖』から戦争を見出したことと同様な、清順映画の理想と一致した原作だといえよう⁴⁶⁸。

⁴⁶³ 「映画は恐怖に根ざしている 国際情報芸術学院特別講義」（前掲『悪魔に委ねよ』、402頁）

⁴⁶⁴ 「前作では脇役だった鉄五郎（ガン鉄）が主役の一人に格上げされ、海右衛門との友情関係やカポネとの抗争がより全面に打ち出されることになった。また前作の最後にあったリリアンの切腹がカットされている」。（前掲『荒野のダッチワイフ』402頁。）

⁴⁶⁵ 1971年に講談社に出版された『カポネ大いに泣く』は初出であり、本稿で参考したのは1984年角川文庫に刊行されたものである。

⁴⁶⁶ 大和屋竺「映画的日米決戦 『カポネ大いに泣く』のホンをめぐる」（初出『イメージフォーラム』1984年11月号、前掲『悪魔に委ねよ』、376頁）

⁴⁶⁷ 同上

⁴⁶⁸ 大和屋によると、この企画を最初に持ち出したのは木村威夫だった。「梶山季之原作に材となった映画『カポネ大いに泣く』のさいしょは、十年ほどまえ、大塚和氏の企画で、アートシアター向けに立てられたものだ。たぶん、美術監督の木村威夫さんが、こりゃ面白い、こりゃ清順映画に打ってつけだと、熱

しかし、『カポネ大いに泣く』の問題は脚本創作段階の集団創作であった。その様子は 1985 年 3 月号の『シナリオ』に載っている創作ノートに記されている。とにかく大和屋、鈴木清順、加えて木村威夫と鈴木岬一、シナリオを執筆した四人の間に、激論が交わされたようであった。その一触即発の状態の原因について、大和屋は「清順さんはダダイスト。岬一さんはアナキスト。木村さんは、キュービスト。」と結論付け、自分の事を「戦後民主主義体制下の被植民住民」に位置づけた。それを前提に、『カポネ大いに泣く』のシナリオの集団創作について、彼は以下の様にまとめた。

ダダイストにとって、アメリカは無価値な文明の総体だろう。彼らは、崩れゆく摩天楼の一瞬々々にのみ、天啓の創意がひらめいていると云うのだろう。

アナキストにとって、アメリカの底辺の者は理想的な混沌状態だろう。国家権力の及ばぬ黒人ゲットーは、彼らの故郷であるにちがいない。

キュービズムがアメリカの一面のモダニズムを作ったのは確かだろう。ヨーロッパの隘路からこぼれでた実験精神は、たしかにアメリカにキュービックな王国を建設した。

ところで、彼らがアナ・ボル論争にふけていた頃、僕は未だ地上に居なかった。彼らが友人のダダイストを焼跡に葬っている時、僕はやっと少国民の一年生だったのだ。つまり、彼らの青春のもっとも生き生きとしていた時期——戦争の一時期を、僕は意識的に生きていなかったのだ。じつに残念なことだ。⁴⁶⁹

つまり、大和屋に云わせれば、シナリオ創作の際にもめた理由は、アメリカに対して異なる四人の認識であった。それは映像上の問題ではないが、映画には確実に反映される違和感を呼ぶ相違点になる。「アメリカ」が中心的なキーワードになった以上、『カポネ大いに泣く』における「アメリカ」を整理する必要がある。

まず、原作と映画化シナリオの相違点を見てみよう。映画化シナリオの中核は『ルーズベルト大いに笑う』の物語、即ち川田順之介（萩原健一）を主人公とする話であるが、映画タイトルの『カポネ大いに泣く』の原作はガン鉄（映画では「大沢鉄五郎」という名前で、沢田研二に演じられた）を主人公としている物語である。映画冒頭の三十分は原作通り、川田順之介が桃中軒雲右衛門の弟子入りのために走り回る際に、桃中軒牛右衛門名義で浪曲師の活動をしている革命家の宮崎滔天に教わる流れになる。ただ、原作では、牛右衛門の紹介で川田が小染と知り合う⁴⁷⁰改編はかなり大蛇を振るうものであった。原作の物語は当時の時代性でもあるスキャンダラスなスタイルのため、主人公の周りの女性人物は彼と肉体関係を結んでは変わり、転々とした。シナリオでは小染とリリアン（ガン鉄の女の一人）二人に絞り、

心に説き、ラフスケッチを提示したのが事の起こりだ」。(大和屋竺「創作ノート 書割りのアメリカ」
〔『シナリオ 41 (3) (440)』、日本シナリオ作家協会、1985 年、16 頁〕)

⁴⁶⁹ 前掲「創作ノート 書割りのアメリカ」18 頁

⁴⁷⁰ 「ルーズベルト大いに笑う」(梶山季之『カポネ大いに泣く』、角川書店、1984 年、91～93 頁)

順之介の女に変えた。かくして、渡米後の物語はほぼ原作の物語の進展から離れ、イタリアマフィアのカポネ兄弟（チャック・ウィルソンが兄のアル・カポネを、ランディ・レイスが弟のフランク・カポネを演じる）との対決、すなわち愛情関係上と密造酒販売上の対抗を中心に展開する。

さらに、女郎ホールでの撃ち合いや、アル・カポネ宅での張り合いなど、60年代の日活アクションを彷彿させるが、原作ではそのような描写は一切なかったのである。鈴木清順が得意なギャング紛争は舞台が東京からアメリカに変えられ、スターラインが無くなったためそのヒーロー像がガン鉄に担わされたが、アル・カポネとの張り合いのシーンでは、彼は奇妙に逆立ちの姿勢を見せた。それは原作のガン鉄がサーカス出身ということに関連するだろうが、この緊張感をほぐすような動作は映画のコメディタッチの代表例にもなった。コメディ要素が混淆したのは人種差別のデモ陣を茶化す、海右衛門のチャップリン姿でもある。特に、死んだ小染が登場する幻想のシーンでも海右衛門がチャップリンの恰好をし、思いに沈む様子で現れる（図 10.5）。この画面は鈴木清順が懐かしかったアクション映画『東京流れ者』（鈴木清順監督、渡哲也主演、1966 年公開）における哲の恋人で歌手の千春が軟禁されるシーン（図 10.6）と、構図的に相似する。この美術と演出のコンビに作り上げられた空虚さについて「啞然とさせられた『何もなさ』は、翌年の『殺しの烙印』の、身の毛もよだつそれへと直結することになる⁴⁷¹」と、大和屋が賛同していたが、『カポネ大いに泣く』の画面にはその作為的な線と道化の要素が挿入されることで、背景化のサーカスを指し示す。そこには「アメリカにキュービックな王国を建設した」木村威夫のアイデアが関わっているほかに、物語全体は『東京流れ者』と同様に、そのサーカス的な装飾以外、何もない無価値な時空間でしかないことを証明した。ガン鉄も爆死し、海右衛門が最後に切腹する（リリアンの切腹が映画化シナリオからカットされたと言われる）ことも、その虚無とつながっている。



図 10.5 『カポネ大いに泣く』より



図 10.6 『東京流れ者』より

『カポネ大いに泣く』の虚無に笑いが入っている点には、大和屋は納得しなかった⁴⁷²。そ

⁴⁷¹ 大和屋 笹「雪の中の真紅 鈴木清順『東京流れ者』」（初出「につかつビデオ LD 『東京流れ者』解説」1990 年 11 月、前掲『悪魔に委ねよ』、388～389 頁）

⁴⁷² 「だが、僕じしんの身体に沁みついているジャズやブルーズを、僕は笑いとはばすことが出来なかった」。（前掲「書割りのアメリカ」18 頁）

れは大和屋が参加しなかった具流八郎の仕事、特に「楽しい戦争映画⁴⁷³」の『続・けんかえれじい』のシナリオに関連するのである。つまり、大和屋が体験できなかった、鈴木清順の戦争体験であった。1967年9月号の『映画芸術』の編集部が「酔っぱらわせ作戦」で行った鈴木清順のインタビューでは、珍しく彼の参戦体験が語られた。

人間と弾の追っかけごっこから船がやられ、我々は海に飛び込んだ。浮袋につかまりやっとみんなが顔をみつめた時、みんなおかしがつて笑った。笑うより外に術がなかった。⁴⁷⁴

したがって、敵襲を受ける時に笑うしかない、という鈴木清順は非人間的な現実を笑いとはそうとしていた。恐怖の捉え方の相違は1975年の対談『無頼と恐怖』を通じて、大和屋も分かっていた⁴⁷⁵はずだろう。『カポネ大いに泣く』でその矛盾が全面化したのは、やはり『悲愁物語』と同様に、制作体制の変化に伴う監督権力の彫大化と、清順映画の実現が優先される大和屋の疲労感に由来すると思われる。

『カポネ大いに泣く』におけるアメリカに戻る。アナーキストにとってのアメリカは確かに見られる。「理想的な混沌状態」というのは、多人数のシーンのことを指していると思われる。下層群衆の遊郭である女郎屋以外に、海衛門が日本人の乞食を率いて中国人の銀行で一セント預金の騒乱を引き起こしては身を隠す鉄塔、移民労働者がごろ寝をする貨車駅はそれに属している。キュービストにとってのアメリカは美術のことを指している。前に触れた小染の幻想シーンのほかに、大和屋が問題視したシーンはナイトクラブだと思われる。アメリカ式の遊園装置であるメリーゴーランドを背景にした浪花節の披露はともかく、観客に笑いとばそうとする、黒塗りした白人のジャズバンドの登場(図10.7)は迷宮のような洞窟内にジャズを演奏する黒人のバンドと較べると、かなり問題的な画になっているだろう。「僕じしんのからだ、その歌を歌ってしまっていたりするからだ」と大和屋が言ったように、図10.7のようなあからさまな差別表現の者がジャズを演奏するのは、被差別者あるいは被植民者にとっては笑えないもの他ならないのである。



⁴⁷³ 「日本映画界第三の教祖 鈴木清順」(『映画芸術 15 (9)』、編集プロダクション映芸、1967年、69頁)

⁴⁷⁴ 同 68 頁

⁴⁷⁵ 「(鈴木清順) 大和屋さんが恐怖をみたときに、その恐怖をひっかぶっちゃって自分が死ぬっていうわけでしょう。僕たちは恐怖をみたら恐怖にたち向かうんです。まず、相手をたたきのめすということです」。(『無頼と恐怖』、前掲『悪魔に委ねよ』、210 頁)

図 10.7

『カポネ大いに泣く』のシナリオ分担を明らかにするのはもはや不可能であるが、「アメリカ」という点から見れば、黒人ジャズバントの部分が大和屋の執筆部分だったことは推測できよう。この黒ずんだ地下を透き通るような歌声には、彼の「笑えない」態度が込められている。

渡米日本人の現実を描く映画として、『カポネ大いに泣く』には「清順映画」の特質が確かにあったが、木村威夫が認識していた「清順映画」はやはり第一節で論じられたような大和屋的な「清順映画」ではなかった。その矛盾がシナリオの集団創作時に全面化したため、この作品には「大和屋的な」特質がほぼ皆無だと言える。しかし、以上の分析でわかるのは、『カポネ大いに泣く』時期の鈴木清順は『悲愁物語』よりも大和屋の「清順映画」からかけ離れていったことである。これが大和屋の参加した最後の鈴木清順の作品であり、鈴木清順も次の『夢二』（1991年公開）までまた5年ほどの空白期が開けた。

おわりに

以上、清順映画の実現に努める具流八郎の一員として、大和屋の清順映画観の整理と、脚本を手掛けた二作の清順映画『悲愁物語』と『カポネ大いに泣く』の分析によって、大和屋と鈴木清順との作家性における相違性を明らかにした。大和屋にとって、殺し屋世界への勧誘、アクション映画の技法など、鈴木清順の映画に強く影響されてはいたが、本論で分析してきた監督作と脚本作が主に若松プロ系の作品を背景にしたことからわかるように、大和屋の清順映画は、鈴木清順への恩返し、もしくはファンレターにすぎないように思える。この章で『殺しの烙印』を省いた理由は、当時の大和屋が脚本家として鈴木清順と協力したというより、鈴木組内で映画法を学んでいたといったほうが相応しいためである。

無論、『悲愁物語』と『カポネ大いに泣く』も大和屋が望んでいた清順映画の実現とは言えない。時代、体制、ないし鈴木清順自身の変化が映画内に矛盾と相克を起こした原因となっただけではない。大和屋の「恐怖映画」と鈴木清順の作家性との食い違いもその二作で顕著になった。脚本創作のみの後期の大和屋作品では、本論で取り上げた1970年前後の作品に見られたような品質が下がったことは疑いようがないが、このことが、清順映画の実現の際に直面する制作上のジレンマのみならず、映像に長ける大和屋が監督業に復帰できなかったことにも関連する。

第十一章 大和屋脚本拾遺

はじめに

以上、第二部で大和屋の監督作を、第三部で脚本作を取り上げ、大和屋の作家としての全体像を整理しようとしたが、対象は映像分析ができる映画化作品に絞られていた。実際早稲田演劇博物館に寄贈された大和屋の書斎所蔵とシナリオ集の聚成から見れば、その数は彼の生涯作品の半分に過ぎないのである。前の分析では、若松孝二が監督を務めた『裸の銃弾』や、日活のニューアクションやロマンポルノ作品のほかに、大和屋的殺し屋映画の未映画化作品「ゴーストタウンの赤い獅子」、若松プロが政治的なメッセージに走る前に書き上げられたと推測する「裂けやすい肌」などに言及した。本論では、パズルの大きなピースを取り出してその全体像を作りだそうとするため、未映画化作品を大部分省いたが、それらのピースにはやはり重要な作品が残されている。本章は、拾遺という形でシナリオが手に入れられる何本かの大和屋の脚本作を取り上げる。それらの作品に見られる特異性の多くがすでに以前の映像化作品にも見られるが、路線やジャンルなどの関係で、大和屋の工夫を見逃してはいけないと考える。

「蒼いフィルム 品さだめ」、「拳銃の詩」：フィルムと時間の迷宮

第八章で触れたように、1970年前後の大和屋は若松プロの外部で、本格的なピンク映画のシナリオを何本か手がけた。すでに取り上げた渡辺護のほか、性的内容の過激さで海外の人気を博した向井寛と、若松プロの助監督出身の梅沢薫と協働したことは特筆に値する。向井寛とは、大谷敦の名義で『犯して！犯して！大合戦』（1967年）、向井寛作品の専用脚本名義の「宗豊」で『花卉のもだえ』（1970年公開）、『蒼いフィルム 品さだめ』（1968年公開）の三作があったが、映像は全部紛失しており、『蒼いフィルム』がシナリオ集に収録されているが、残りの二作はシナリオも不明⁴⁷⁶である。梅沢薫の場合、事態は少々複雑である。国立映画アーカイブには『濡れ牡丹 五悪人暴行編』（1970年公開）のフィルムが所蔵されているが、その映像が1970年12月号の『シナリオ』に掲載された、同題を映画化題名とした「拳銃の詩 S・W32口径」の内容と異なる。「拳銃の詩」に対応する映像が、入手できない『引き裂かれたブルーフィルム』（1969年公開）だと推測するが、そうであるならば『濡れ牡丹 五悪人暴行編』のシナリオが紛失することになる。三作目は『寝強犯』（1969年）を公開題目に、原題の「女影」で早稲田演劇博物館に所蔵される作品で、フィルムがみつかっておらず、『ジライヤ別冊 大和屋笠』にシナリオが掲載されている。

⁴⁷⁶ 早稲田演劇博物館に所蔵されているシナリオでは、「大谷敦」名義の本一冊、「あばずれ競艶絵巻」がリストされており、タイトルの近似性で『犯して！犯して！大合戦』のシナリオだと推測できる。

映像は残されていないが、手に入れられるシナリオから見れば、それらの作品は渡辺護とのコンビ作よりも、ハードコアなピンク映画だったことが分かる。特に、『蒼いフィルム』の物語は盗撮、監禁、性的凌辱の要素を含み、性差別や倫理問題を引き起こすかもしれないほどの問題作である。それは大和屋の全作品の中でも稀有な一本で、「恐怖映画」の一特徴である「もう一つの現実」への裏返しが、ホテルという空間を介して完全に物語化されている。つまり、主人公の麻耶が普段利用しているホテルはそのまま、黒幕の老人が女性を監禁する牢獄である。しかし、その仕掛けは何の記録性を持っていないのみならず、麻耶の情欲を劣情だと貶すミソジニーの産物だとさえ感じ取らせる。渡辺護とのコンビ作と同様に、『蒼いフィルム』のその様相は監督の向井寛とも関連していると推測するが、それを考証することができない。ただ、このシナリオは、フィルムというオブジェを通して、悪夢と異空間の映画時間を作り出すという点において、大和屋のモノグラフの一枚のピースであることは疑えない。シナリオ集に収録されたのもこの理由であろう。塩田明彦の解説では、この作品が大和屋の時間論に近い⁴⁷⁷と指摘した。主人公の名前「麻耶」が麻薬に擬えること以外、監禁と性的暴行に満ちるホテルの裏世界に対して、人物が「悪夢」と言う単語を絶えず口にする。さらに、フィルムや絵などのオブジェを介して、その裏世界が異界のように映るという幻覚的な効果も醸し出された。その異界の徴候とは、やはり第二章で分析した停滞と微動という大和屋的な時間の技法に従っている。例えば、麻耶が初めてホテルの裏世界に拉致された時、そこで展開される暴行は暗闇と静寂の停滞と、微かな動きによって構成される。

壁の一隅が四角に割れ、中から黒い異様な影が現われる。

黒いロープが頭からすっぽりと被っている。

カメラ、怪人物の眼と一致する。

横たわった麻耶に近づく。

乱れた髪。

涙で汚れた眼の縁とほほ。

薄く開かれたくちびるに光るよだれ。

ボタンの飛んだコートの間から、セーターに包まれた胸が、むっちりと盛り上がり、微かに上下している。

怪人の呼吸音が、次第にせわしくなっていく、ロープの間から震える細かい手が突き出て、麻耶の着ている物にかかる。⁴⁷⁸

このシーンは『裏切りの季節』の眉子の部屋、『荒野のダッチワイフ』の山場の地下室を想起させる。静寂に見える空間内に微かに動き出す対象の不気味さはここで猥褻の極まりに達している。拉致後の麻耶の生活も監禁状態になり、そこから黒幕の手下たちとの情事が繰

⁴⁷⁷ 「興味深いのは、(中略) マリファナ体験の話の直後に、この作品について語っていることである」。塩田明彦「解説」(前掲『大和屋笠ダイナマイト傑作選・荒野のダッチワイフ』、154 頁)

⁴⁷⁸ 前掲『大和屋笠ダイナマイト傑作選・荒野のダッチワイフ』161 頁

り返されると同時に、このホテルの陰謀を明かすことになるが、ここで注目したいのは、「カメラ、怪人物の眼と一致する」と言う一文が示唆したように、メディア媒介の特性を利用した異空間の作り方である。タイトルに記される「蒼いフィルム」、すなわちブルーフィルムは物語内でも重要な道具であるが、それと同時に異空間の仕組みの重要部分でもある。前に引用したシーンはつまり、麻耶の監禁の最初の性的暴行でありながら、結末で紳士という人物に提起されたポルノ「映画」（「君のファンさ。君の写真とか映画は全部集めて持っている⁴⁷⁹⁾」そのものである。実際の映像で確認できなくても、「カメラ、怪人物の眼と一致する」と言う一行で、スクリーン内スクリーンの技法が利用されたと想像できよう。ここで、内部のスクリーンが裏世界への入り口として現実と虚構との隔たりであるという大和屋の「恐怖映画」の映画観に由来する機能が果たされ、『荒野のダッチワイフ』において仲がショウにフィルムに見せるシーンとの重複が起こったと言えよう。『荒野のダッチワイフ』の一シーンが、『蒼いフィルム』では映画全編に延長されたようにも考えられる。その一文以外では、シナリオでは映画内映画のこと、すなわちブルーフィルムを撮っていることがあえて強調されていないが、麻耶に発覚された陰謀によると、映画全体に反復された麻耶の情事が全てブルーフィルムに作られたことが暗示されている。冒頭で展開された恋人の邦夫との情事のシーンも、半ば麻耶への拷問道具として、フィルムの形で再登場する。そこで憲兵から発された「俺たちはホテルの為に働いているのさ」と言うセリフにより、その冒頭の情事シーンも一つの映画内映画にすぎないとわかる。かくして、画面に映る情事が再生できるという設定によって、時間の乱調が起きる。映画の内部で、小道具のスクリーンが二つの時間の通路を作り上げ、映画全体の時間を迷宮化する。麻耶が度々幻聴する教会堂のオルガン音はその迷宮の良い徴候であろう。

そのような仕組みがより明確に記されているのは、梅沢薫とのコンビ作『拳銃の詩』のシナリオである。映画化題名の『引き裂かれたブルーフィルム』の通り、映画全編は8ミリのフィルムの小道具に貫通されている。井川耕一郎も、「『殺しの烙印』、『荒野のダッチワイフ』と繰り返されてきた8ミリフィルムのモチーフは、この作品で頂点に達したと言って良い⁴⁸⁰⁾」と評した。物語的には『蒼いフィルム』ほど合理化されていないが、迷宮化の通路として、8ミリフィルムがより全面的に機能する。同じように映画冒頭で情事のシーンが展開されるが、『拳銃の詩』の場合、黒木と美那のフィルムを観ていた大原と土居が突然その現場に登場するという、8ミリフィルムが持つ通路としての機能が提示される。無論、それは魔法ではなく、最初の8ミリフィルムが金銭略取の計画資料として登場し、黒木と美那の部屋に流されていたのは嗜好用のブルーフィルムであるが、大和屋的な停滞と微動のアクションが展開されたこの空間が、「8ミリ映写機の廻る音がする⁴⁸¹⁾」ことで、フィルムが日常と非日常との境を崩した通路として、黒木と美那を暴力と陰謀の裏世界に引き込んだと言う、不

⁴⁷⁹⁾ 前掲『大和屋笠ダイナマイト傑作選・荒野のダッチワイフ』181頁

⁴⁸⁰⁾ 同 374頁

⁴⁸¹⁾ 日野洸「拳銃の詩」（『シナリオ 26(12)(270)』、日本シナリオ作家協会、1970年、130頁）

気味な効果を醸し出す。実際、美那が黒木の金を騙し取るために彼に仕込んだ罠であることがのちにわかる。フィルムと陰謀の合体した仕掛けがここで反復される。

さらに、『拳銃の詩』における 8 ミリフィルムの魔性は、半ば大原と美那に裏切られた土居が瀕死状態に陥ったことからより本格的に発揮される。『荒野のダッチワイフ』でも触れたように、大和屋は時間の混乱を瀕死状態に起因すると設定することが多い。大原に攻撃されて一命を取り留めた土居が、大原がタコに化けて美那と結ばれる幻覚を観た。注意すべきなのは、その幻覚はシナリオを読む限り、8 ミリフィルムの効果の代わりに、ジャンプカットの形で挿入される。しかし、2 年後土居が美那と再会すると、大原に覚醒剤中毒者にさせられた美那は、8 ミリフィルムを見せられる。8 ミリフィルムが回想に繋がる流れは『荒野のダッチワイフ』でも反復されたが、『拳銃の詩』の場合、回想と現在の空間が同一であることに注目したい。

47 8 ミリの画面

美那「暗い方がいいの。口で云ったって分っちゃ貰えないもの」

<スクリーンの動きが激しくなる。(中略)>

土居「フン……」

美那「(淡々) この部屋だった。ここでね」

48 同、回想

大原、美那を押さえこむ。

美那、必死でもがく。

8 ミリカメラが回っている。⁴⁸²

ここでは、空間の同一は、8 ミリフィルムがしるす過去への時間飛躍の通路として機能をより引き立てられたように思える。後半では、このフィルムを介して、時間が現在と過去を行き来しているように見えるが、大原と決着をつけた土居は、全てが美那の仕掛けであったことに思い至る。「大原」が十和田に身代わりとされることで、8 ミリのフィルムの虚実が裏返しにされる。かくして、結末の美那の部屋で、スクリーンを凝視する土居が、美那と十和田の陰謀を明かされ、十和田に射殺されたのは、裏切られる衝撃を、フィルムの強度に突き刺されて発狂に陥ることへとアレゴリー化する大和屋の「恐怖映画」に相応しい結末にほかならない。

『蒼いフィルム』と『拳銃の詩』（『引き裂かれたブルーフィルム』）は共に、フィルムという小道具を活用した作品で、創作時期（1968 年と 1969 年）から考えると、『裏切りの季節』（1966 年）における眉子の復讐と、『荒野のダッチワイフ』（1967 年）における仲との遭遇をそれぞれ延長した話だと考えられる。さらに、若松プロ外のピンク映画のため、裏切りと陰謀などの見せ物要素が強化されたが、現実の記録に注目する「大衆性」が薄まってし

⁴⁸² 前掲「拳銃の詩」142 頁

まう。フィルムが紛失していることもあり、恐怖映画が求める衝撃的な悪夢感がいかに実現されたかは確認できないが、シナリオ自体は同時期の作品に共通する迂回的な陰謀と、断続的な物語進行があることで、大和屋的な作品の重要部分をなしているだろう。

「寝強犯」：戦争の影

1995年の『ジライヤ別冊 大和屋竺』では、『寝強犯』のシナリオとともに、梅沢薫による大和屋とのコンビ作の回顧エッセイが載っている。時系列で整理すると、『寝強犯』（1969年）、『引き裂かれたブルーフィルム』（1969年）、「大日本暴行編」（未映画化）、『濡れ牡丹 五悪人暴行編』（1970年）の順となり、全てピンク映画に属する。梅沢は撮影時の演出方策などについて書いたため、映像が確認できない三作についても想像ができる。とりわけ『寝強犯』に関する箇所から、この映画のグロテスクの一端が窺える。「馬糞は味噌にわらをまぜて作った」ほかに、死体を演じる俳優に線をつけて引っ張り起こしたり、ホテル中にハエを飛ばしたりしたらしい⁴⁸³。しかし、シナリオを確認すると、それらのグロテスクなシーンの代わりに、同時期の大和屋の得意な陰謀劇が広げられる。さらに、梅沢が一番撮りたかったシーンは暗示されたに過ぎない。梅沢が衝撃を受けたのは、大和屋がシナリオの前に練り上げたプロットの内容だったが、『寝強犯』の話の最も深層的な現実でもある。

大和屋さんが書いてきた『寝強犯』のプロットはペラで四、五十枚ありました。そのプロットは戦争中の満州から始まるんです。荒野の厩舎があって、その前には一面に氷がはっている。その氷の上を、早朝、中国人の女たちが裸足で駆けぬけている。集団脱走しようってわけです。すると、厩舎の馬たちが外の気配におびえて暴れだす。それを馬番の江田が必死になだめようとするんだけど、暴れる馬を止める手はない……。 ⁴⁸⁴

しかし、プロットのこの現実について、シナリオでは間接的に言及されるのみだ。

60 うまや

軍服を着た男の前に平伏している江田。

馬の尻が動く。

上官、抜刀する。

江田、カバッと馬糞の山へ顔をつっぷす。

上官の足が踏みにじる。 ⁴⁸⁵

⁴⁸³ 梅沢薫「鉈の暴力、ナイフの暴力」（前掲『ジライヤ別冊 大和屋竺』、130頁）

⁴⁸⁴ 同 129頁

⁴⁸⁵ 「寝強犯」（前掲『ジライヤ別冊 大和屋竺』、82頁）

梅沢が衝撃を受けたプロットはここで、暴れる馬を止めなかった江田が馬糞を喰わせられる刑罰の一シーンに凝縮されるが、大和屋はこの一シーン内の要素をシナリオ中に延長させた。映画の冒頭から強調された江田の足フェチは以上の回想内の「上官の足が踏みにじる」ことに関連するし、靴に関する陰謀の仕掛けも見事であった。この戦争トラウマによる物語構造は蘭と早苗、二つの平行線で進行することで、『裏切りの季節』と比べてより明確ではあるが、『裏切りの季節』ほど時間の飛躍が見当たらない。梅沢によると、実際の映像は中国人の女の疾駆と馬糞のシーンが回想シーンの形で導入され、シナリオと相違しているところがあるが、そこで写真などの小道具が活用されたかどうかは言及されておらず、『裏切りの季節』のようにベトナム戦争への穿孔状態を実現できたかどうかは検証できない。いずれにせよ、戦争の影を意識する時代性という点において、大和屋の「恐怖映画」の系譜に位置付けできる。

「鑄劍」と「星女郎」：幻の怪奇映画

前にも触れたように、「星女郎」は大和屋の具流八郎の仕事で、「夢殿」と「鑄劍」に並ぶ幻想ものである。具流八郎が幻想ものを手掛け始めたのは、清順解雇事件後に鈴木清順の再帰を実現させるためであった。しかし、空論ばかりのプロデューサーに遭遇し、結局『悲愁物語』（1977年）まで実現できなかった。大和屋はその時期の具流八郎のシナリオが幻想話に走った理由を、以下のように反省していた。

相沢某（筆者注：そのプロデューサーのこと）の妄想が痛いほど分かったと言う経験をもったこと、そして病気だからと云ってそのペテンを許してしまう様な態度が、創造の根っ子の方に継がれていって、今の映画界に通用しない、妙チキリンなアバンギャルドの観念を産み出し、清順幻想を徒らに盛り上げている……。⁴⁸⁶

第十章では、大和屋が鈴木清順を狂人として認識していたことに言及した。その狂人ぶりが窺われるのはこの時期に書き下ろされたシナリオであり、井川耕一郎によると、それらの脚本は「共同で考えたプロットをいくつかの部分に分割して執筆する⁴⁸⁷」という方法で推し進められたという。『映画芸術』の1970年8月号に載せられた「鑄劍」の準備稿を確認すると、「この方法には構成が破綻する危険が孕まれていたが、完成した脚本は数多く魅力的なイメージで読む者を圧倒した⁴⁸⁸」という井川の評価が分かる。

「鑄劍」は魯迅の短編小説を改変したシナリオで、物語は魯迅のバージョンとほぼ一致している。古代中国を背景に、暴虐な帝王・平新王は王妃から鉄の玉の息子が生まれ、乱丸と

⁴⁸⁶ 「清順映画の実現」（前掲『悪魔に委ねよ』、317頁）

⁴⁸⁷ 前掲『大和屋竺ダイナマイト傑作選・荒野のダッチワイフ』、372頁

⁴⁸⁸ 同上

いう刀鍛冶にその鉄の玉で名剣を作れと命じた。乱丸が平新王に殺された後、妻の光世は眉間尺を産んで、黒い男に連れ去られる。眉間尺は復讐のため、自分の首を切り落として黒い男に渡す。予知夢で眉間尺の顔を見て彼を手配していた平新王は眉間尺の首を湯に投げ入れた。黒い男が踊り出して眉間尺の首が湯の中で不思議なパフォーマンスをし始める。それに惹きつけられた平新王が湯鍋の中を覗き込んだとき、黒い男は平新王の首を切り落とす。眉間尺の首と平新王の首の、湯のなかの乱戦中、黒い男は自分の首を湯のなかへ切り落として眉間尺に加勢する。最後、三つの首が頭蓋骨になり、どれが王の遺骨であるかは誰もわからなくなる。

シナリオでは、眉間尺の登場まで長い紙幅を使って、平新王の暴虐に起因する残酷な戦争が描写された。特にタダレという人物はその怨念の化身として前半に登場し、怪奇映画の一要素となっている。さらに、最後の三つの首の乱戦が「清順幻想」でどのように実現されるかは実に興味深い。しかし、このシナリオは内容の濃密さで、90分で一本の映画内に収められることが想像し難く、むしろ小説のように思われる。『カポネは大いに泣く』の初稿もその時期に完成されたという事実を考えにいと、増殖という幻想の拡大方式が見えてくる。それは無根拠な増加ではなく、原作やプロットにあるディテールを、一つの現実が浮き彫りになるところまで具現化させることである。その現実も、「鑄劍」の原作（さらにその神話まで遡れる）が古代暴君の歴史を暗示したように、その物語自体の深層に潜んでいるものでもある。シナリオにおいて、タダレと兵士の戦場シーンも、乱丸と光世の村、平新王の大臣などもその様な増殖の産物に他ならない。

「夢殿」の場合、その幻想世界は『殺しの烙印』の殺し屋世界のような、呪術師の世界である。筆者が参考したのは1974年4月の『夜行 第五集』に載っているバージョンで、井川によると、執筆時期は1972年だと思われる。物語は次郎と香俱夜の恋話を中心にするが、聖徳太子が率いる仏派との呪術戦はより魅力的で、百鬼夜行のシーンや夢殿のミニチュアなどに合わせて独自の幻想世界を作り上げた。

「星女郎」はその清順幻想系譜の最後の作品として、鈴木清順より大和屋に渡された⁴⁸⁹という。泉鏡花原作の耽美な話に、大和屋は主人公の三造が政治人物を暗殺したテロリストであるという風に、もう一つの現実を設定した。秘境への踏み入りが逃亡になったのは、『処女ゲバゲバ』の荒野内の脱走劇を想起させる。しかし、「星女郎」の場合、その幻想的な異境性はより前面的であった。猿退治のシチュエーションも、倶利伽羅峠に赴く時の境に登場する山伏も、前説のようにシナリオ冒頭に挿入された。その峠に佇む房次と綾の家は「星女郎」の中心的な空間で、綾の台詞を借りると「ここは、地獄なんです⁴⁹⁰」といわれる、大和屋的な多重的な空間である。そこに、房次と綾の関係、綾と他の男たちの関係、三造とその二人の关系到分けられる情事と出来事が展開されるが、三造の幻想と回想の挿入などの時間

⁴⁸⁹ 同 326 頁

⁴⁹⁰ 同 304 頁

混乱の兆候によって、迂回性が見られる。それは「鑄劍」など他の具流八郎の幻想系のシナリオに比べて大和屋的だと言える箇所であり、大和屋の生涯の企画としてシナリオ集に収録された理由でもあろう。

『荒野のダッチワイフ』（筆者注：シナリオ集のこと）の世界は、この二組の脚韻同一的なキャラクターが自動展開するように進行する。主題は「同一性」の罫だ。そこからカットつなぎに時間経過を判然とさせないままの、同一場所から同一の場所へのつなぎ、それと、ある場所から非常に似通った場所へのつなぎが渾然と侵入してくる。むろん脚本には場所・時間は明示されていて、これは「回想」これは「妄想」というふうに各シーンを腑分けできるから、混乱は起こらない。しかし実際に映画を観ている場合は違う。まずカッティングのテンポが夢魔的なのだ。それにより酩酊した感覚は、シーン識別能力を失ってゆく。画面に入り込めば入り込むほど、そうなると思う。⁴⁹¹

阿部の言った「同一場所から同一の場所へのつなぎ」が全面化したのはまさに「星女郎」の房次と綾の家という空間内の出来事である。「蒼いフィルム」におけるホテルの同一空間内の陰謀とその判明過程はより明晰で、合理化しているが、「星女郎」の場合、綾が男の絵を書くことでその男を殺す神秘的な力は、その異空間をより不条理な世界へと繋げることで、明らかに清順幻想の影響を受けていた。

⁴⁹¹ 阿部嘉昭「大和屋笠——あるいはアレゴリーの天上化」（『月刊 イメージフォーラム』1994年9月号、ダゲレオ出版、150頁）

結論 それ以降の「恐怖映画」

大和屋竺は 1993 年に死没した。彼の映画人生は総計 30 年だが、本論で扱ったのは主に 60 年後半から 70 年代までの作品である。彼の映画の製作形態から見れば、監督作品は全部——本論で分析した脚本作はほぼ全部——ピンク映画というジャンルに属するが、それは独立映画製作の時代性に制限されたためと言える。本論の分析では、ピンク映画のジャンルの性質とも言えるエロティシズムについてそれほど触れなかったが、大和屋にとって、裸女の露出はもはや映画の肉体的な部分として登場するものであろう。後期の作品として、大和屋が脚本を手掛けた劇場版アニメーション『超人ロック』（福富博監督、1984 年公開）では、ヒロインのジェシカが超能力の試練で撃たれて裸になる、という露出から、大和屋ならではの愛憎一体のピンク映画の骨格が見出されうる。ピンク映画は映画業界の斜陽化とともに、80 年代以降徐々に姿が消えてしまい、大和屋の仕事の数も一気に減った。それだけではなく、大和屋が『愛欲の罠』を最後に監督業から離れたのも、『裏切りの季節』のような社会派的なメッセージや、『荒野のダッチワイフ』や『毛の生えた拳銃』のような時間論的な実験性などが仇となり、官能性をとりわけ重視する日活ロマンポルノには受け入れられなくなることとも無関係ではないと考えられる。その時期の作品『大人のオモチャ・ダッチワイフ・レポート』（曾根中生監督、1975 年公開）を例に挙げると、その題目からもわかる通り、人形と幻覚など大和屋センスを満載していても、その世界観の起点は向井寛の『蒼いフィルム』と同様に、劣情の抑圧であり、『殺しの烙印』に見られるような、映像の背後に巨大な殺し屋世界の網が潜んでいるという衝撃性が失われた。

大和屋の「恐怖映画」の実現は時代背景には制限されていたが、方法論としてはジャンルに囚われていない。本論では繰り返し強調した若松プロダクションや具流八郎などの創作背景は、時代に応える映画を志向するものの、斬新な方法も試していたことで一致していた。大和屋も個性が強く、それらの環境でさらに異色さを放つ作家として創作を続けていた。第二章では、彼の「恐怖映画」は分裂的で幻視的な世界認識から生ずる「もう一つの現実」、映像体験の恐怖をそのまま実践化する「悪夢」、ディテールの不連続性を前面化する「時間」、これら三つの側面を持つとまとめ、その理念がいかに具体化されていたのかについても各作品論を通して説明したが、やはりそれぞれの映画には全体性があり、必ずしも各作にこの三つの側面を統一的に当てはめることができない。言い換えれば、「恐怖映画」の理念が兆候として映画に出現することしかできず、その兆候の数によって各作が理想の「恐怖映画」に近づいていく。こういうふうに考えると、「恐怖映画」は到達できない彼方にある理想図として、大和屋にしか実現できないものでなくなる。本論全編を通して「恐怖映画」と「大和屋的」とは何なのかと追究してきたのだから裏返しのような結論になってしまうが、幸いなことに大和屋と共通の映画観を持つ映画人が続出し、多様な映画世界の一角を占める映画群も作り上げられている。まとめの代わりに、70 年代以降にも登場する「恐怖映画」、あるいはその兆候に満ちた大和屋的な作品を幾つか論じることにする。それは、筆者が最も興味深

く感じる「恐怖映画」の大衆映画化の実現でもあり、大和屋に触発された映画技法乃至映画様相の普遍的な価値の体现でもあろう。

無論、「恐怖映画」における作家性を否定するつもりもない。ただし、その作家性はおそらく大和屋竺に限られなくなる。要するに、悪夢感を与える映画、特に停滞と微動によって悪夢感を醸し出す映画は、大和屋以降も撮られている。第二章で触れたように、大和屋は全ての映画が恐怖映画だという幻視的な映画観の持ち主で、それが戦争体験の背景に限定されても、観客を突き刺すものとして映画を認識していたという一点において、観客の情動を動かす映画であれば、全ての映画が恐怖映画であると普遍化できるようにも見える。実際、大和屋が大衆娯楽映画に執着していたのもそれゆえであろう。ただ、観客の情動が集団的だという考えは現在ではもはや通用しえないし、従来も通用できたことがない。尚且つ具流八郎の作品に試された大衆映画の回路はかえって観客を困惑させてもいる。つまり、映画が全部恐怖映画だと普遍化しても、それは映画が全て大和屋的だということではない。それなら、大和屋以降の「恐怖映画」の成立条件はごく限られているかどうかということ、そうでもないかもしれない。あとで分析する J ホラーの高橋洋と渡辺謙作は直にそれぞれの作品が大和屋の影響を受けていると明言し、「恐怖映画」の兆候も見られるが、大和屋が後期に携わったアニメーション映画において、映像的には全然大和屋の作品と無関係だが、依然として「恐怖映画」の鑑賞体験を与えられるのは何故だろう。

「恐怖映画」、大和屋的な映画を敷衍するには、方法論と映像の様相から共通点を絞る必要がある。つまり、カットニングや演出など具体的な演出方法から探るのであり、前に触れた「恐怖映画」の理念の兆候を見出して整理することであるが、理念が先立っていることは忘れてはならない。かくして、「恐怖映画」の条件はその理念のもとに、殺し、復讐、脅威などのキーワードに収束されていくが、潜在的な現実へと通底する映像の様相も重要である。

近未来のサーカス：大和屋竺とアニメ

80 年代に入ると、大和屋は何本かのアニメーション映画の脚本創作に参加した。それは手塚治虫や、今でも人気のシリーズ「宇宙戦艦ヤマト」などをはじめとする日本 SF アニメーションの時代でもあるが、より重要なのは映画の斜陽化に反して勢いよく発展したテレビの時代でもあったという点だ。大和屋が映画からテレビに転じたのは、1981 年テレビアニメ「怪物くん」のシナリオを引き受けたように、他人から持ち込まれた仕事⁴⁹²を契機にしていた。『毛の生えた拳銃』を鑑賞した東京ムービーの演出家大隅正秋からの依頼を受けた大和屋竺は TV アニメ『ルパン三世』のシナリオを手がけることになり、名高い第 2 話「魔術

⁴⁹² 大和屋竺の妻・叡子による。前掲『悪魔に委ねよ』424 頁

師と呼ばれた男」⁴⁹³を創り出した⁴⁹⁴という、エピソードも語られている。

「ルパン三世」シリーズの仕事は大和屋のアニメ作品の中で、彼の映画と最も親しい脚本創作だとも言える。テレビアニメ「魔術師と呼ばれた男」はその冒頭で、第1話でルパン三世とその仲間たちが紹介され、義賊という部分が強調されたのに対して、「原作者のモンキー・パンチが描いた本来のルパンは、泥棒であると同時に一流の殺し屋という側面があり、「相手が悪党なら目的のために手段を選ばない」という冷血な面があった⁴⁹⁵」。つまり大和屋の殺し屋映画の系譜に位置付けられるように見えるが、TVアニメが製作された際に殺し屋の側面は放棄され、泥棒のほうに主要属性が移行された。第1話で描かれるのは犯罪組織とのハードボイルド的な対決だが、第2話で登場した名キャラクター・パイカルは原作によれば、「暗黒街で魔術師の異名をとる殺し屋である⁴⁹⁶」という、『愛欲の罠』の腹話術の殺し屋のような人物である。

短いアニメ動画で組み立てられた時間はやはり大和屋が得意な停滞と微動の性質が特徴的である。特に、匹敵できそうもなかった魔術師のパイカルとの対決に勝ったルパンはまた不二子に逃げられ、無言で地面に寝転んでいるとき、飛んできたトンボが彼の指先に止まった（図1）の瞬間は、『毛の生えた拳銃』における「葡萄畑のシーンに匹敵するような特権的な瞬間を描いている⁴⁹⁷」と評された。飛び降りたトンボは、蝶々や蟻など、ブニュエルの昆虫趣向のもとに、異化のプロセスを体現しながらも、滞ってしまっている状況に新たな展開を持ち出してくれるオブジェでもある。実際、この画面に映されたルパンの仕草は無敵なパイカルに対する対決に勝利した肝心の動作（火炎放射器の秘密）でもあった。



⁴⁹³ 「ルパン三世」TVシリーズPART1の第2話。あらすじはルパン三世の仲間の一人で最も愛しい女性の不二子の過去に関する物語である。冒頭に、ルパンの豪邸で休んでいるルパンと次元は、燃えている森の中から不二子を助け出したことを思い出す。急に現れた魔術師のパイカルという男は不二子を攫いだし、しかも火炎を放射して弾丸でも撃ち抜けない強さを有する。それに圧倒されながらルパンたちはその不死身の秘密が不二子に盗まれたフィルムと関連していることを発見し、閻魔の滝でパイカルと決着をつけに行く。

⁴⁹⁴ 井川解説、前掲『大和屋笹ダイナマイト傑作選・荒野のダッチワイフ』、184頁

⁴⁹⁵ 「ルパン三世」ピクシブ百科事典（最終閲覧日：2020年1月5日）

<https://dic.pixiv.net/a/%E3%83%AB%E3%83%91%E3%83%B3%E4%B8%89%E4%B8%96>

⁴⁹⁶ 塩田解説、前掲『大和屋笹ダイナマイト傑作選・荒野のダッチワイフ』、270頁

⁴⁹⁷ 同上

図 1

最後に、大和屋の指さすという身振りへのこだわりが作品の終わりに見事なかたちで結実している点を指摘しておきたい。自らもその指先で白乾児に死を宣告したルパンは、そのとき「ずっと空を指さす。その指に、トンボがとまる」。虚無を唐突に詩に転化するいかにも大和屋的な瞬間である。⁴⁹⁸

虚無を詩に転化する瞬間であるなら、この瞬間は特に力を持っているように思われたいだろうか。確かに作品の終わりを飾るこの瞬間は呪縛性という点では強力さがないが、指さすという身振りによってパイカルに対する恐怖と彼の死（同じ身振りでルパンに倒された）に見事に関連付けられた。かくして、大和屋がアニメで試したのは映画時間の迷宮化に他ならない。

その試行は当時の日本アニメで起きた SF ブームに都合よく吸収された。ルパン三世シリーズの劇場版一作目『ルパン VS 複製人間』（吉川惣司監督、1978 年公開）、『超人ロック』（福富博監督、1984 年公開）、『時空の旅人』（真崎守監督、1986 年公開）は題目が示す通り、原作付きの SF ものである。大和屋と SF については、具流八郎の仕事に影響されて近未来な虚構性が強まってくると『殺しの烙印』を取り上げた第三章で触れたことがあるが、「ルパン VS 複製人間」をはじめとした以上のアニメーション映画は、実写映画では実現できなさそうな装置やメカニズムを使用することで、その虚構性が全面化かつ前面化されている。クローン技術を支配する黒幕の脳が原子爆弾のように宇宙で爆発する『ルパン VS 複製人間』のクライマックスも、『超人ロック』における異能表現も、『時空の旅人』におけるタイムマシンと時間跳躍も、大和屋の殺し屋の、通常の肉体を超えてゆく摩訶不思議で不逞な能力の提示である。その中で、比較的アクションものに忠実な『ルパン三世・バビロンの黄金伝説』（鈴木清順・吉田しげつぐ監督、1985 年）でも、黒人の顔の目鼻口が開口部になる巨大看板を出入りした銭形とルパンの追跡アクションのような、撮れるかどうかを考える必要もないような場面がやはり実写映画を離れている。

つまり、アニメ脚本に携わることで、大和屋は新たな材料を手に入れた。そこでやり遂げられたのは職人的なシナリオ執筆だが、作劇上では大和屋的なスタイルが実に際立っている。大和屋的な時間について、映像的な特徴としてローキー、オブジェの強調、アクションの断片性などを分析してきたが、映像テキスト上に見られる陰謀の増殖や反世界への通底などの特徴はシナリオの形にも共通するだろう。ただ、脚本作の場合と同様に、シナリオで参加する大和屋はあくまでも協力者でしかなく、大和屋的な時間もアニメ映画の全編を貫いているのではなく、断片的かつ偶発的に到来するのである。

かくして、前に触れたそれぞれの映画の怪奇な画面よりも、断片として登場するプロットの方がより印象に残る。その傾向は『時空の旅人』において最も顕著だったと言える。何故

⁴⁹⁸ 塩田解説、前掲『大和屋笹ダイナマイト傑作選・荒野のダッチワイフ』、270 頁

なら、他の映画と比べれば、『時空の旅人』の作劇は、最後にユートピア批判という SF 小説の定番主題が謎解きの答えになるが、全体的には陰謀の迷宮性が弱いロードムービーだからである。過去にしか飛べないタイムマシンが主人公たちを幾つかの時代に連れ込み、それぞれのエピソードが展開される。大和屋は人情ドラマを凝縮して書き上げるが、やはりトンボが飛び降りたような反転を用いてその強度を作り上げた。最初にタイムスリップしたのは東京大空襲の渦中で、主人公一団が難民の残状を目撃した途端、少年山本が急に登場してヒロインの哲子とのラブロマンに転じる。二つ目は、戦争で娘と夫を亡くした老婆が一団を泥棒と間違えて襲い掛かるとき、教師の北勉を亡き夫だと思い込んだことで一転して歓迎し、タイムマシンが再び出発すると彼を追いかける感動的なエピソードである。表面の現実を反して温かい人情ドラマにするのは、ある種反世界への裏返しとも言えるではないか。ただ、その二つのエピソードで主題化されたすれ違いの運命性は、映画後半の本能寺の変で哲子を主人公にプロットが繰り返されるが、映画全体を貫く戦争批判、最も長いエピソードで見られる織田信長への崇拜、原作の内容を引き継いだユートピアの主題は詰め込まれるような混乱状態を形成し、『殺しの烙印』より何倍も空白が残される。観客はそれを味わう余裕を与えられないのである。複数の異世界を飛び回る宇宙アクションと陰謀劇が広げられる『超人ロック』にも同じことが言えよう。

しかし、それらの作品に共通している点がある。それは異世界との接触を起点に、主人公が未知と脅威に吞み込まれてまた奮い立つパターンではあるが、原作で規定された世界観がありながらも、大和屋がそれを他の世界とぶつかり合わせる仕草がそこに共通している。それは情勢が平穏になっていく中で、戦争体験をもつ人間も少なくなり、ベトナム戦争や学生運動など同時代の横断的試行もできなくなったがゆえの対抗策だろう。反世界を他の方法で探すしかなかったのだ。J ホラーが心霊写真やフィルムの薄い皮膜の向こうを起点としたのもこのことと関連があるかもしれない。

恐怖とホラー： J ホラーについて——『ザ・ミソジニー』を中心に

本論で何回も引用した高橋洋について少し議論したい。彼は J ホラーを率いる脚本家、監督として知られているが、J ホラーの起源は 1988 年の『邪願霊』（石井てるよし監督）と言われ、高橋が最初に脚本を書いた『本当にあった怖い話 呪死霊』（中田秀夫監督）は 10 年も隔たる 1999 年の作品である。つまり、J ホラーの基本的な性質を決めたのは『邪願霊』の次に、J ホラーの起点と思われる⁴⁹⁹「本当にあった怖い話」シリーズの創作者、鶴田

⁴⁹⁹ 『邪願霊』の監督・石井てるよしは、1992 年に作り始められた「本当にあった怖い話」シリーズを、本当の J ホラーの出発点だと語った。（『J ホラー、怖さの秘密』〔別冊カルトムービー〕、メディアブックス、2014 年、18 頁）

法男や小中千昭たちだと言える。高橋洋のＪホラーは無論その系譜下に位置付けられるが、高橋自身と大和屋竺との影響関係によって、「恐怖映画」とＪホラーの比較論も可能だと考えられる。

高橋洋は何でもない「電線」をもちだしてくる。あるいは大和屋は「物」「オブジェ」という言葉をもちだしてくる。僕もかつて書いた大和屋論で、オブジェこそが大和屋映画では反世界へと開く扉だとしました。しかし反世界への通底性は、「蝦」でも「馬」でも単純に画像で捉えられた「一切」にこそ本当は隠しもたれているもので、そのことだけを凝視すると、世界はあっさりと反転を許してしまう——このような「汎恐怖」の感覚というのが大和屋や高橋洋には共有されているわけです。⁵⁰⁰

阿部嘉昭のその指摘は、２年後に出版された高橋洋のエッセイ集の同題の文章で検証された。つまり、大和屋自身は理論化しなかったが、彼の影響を受けて高橋洋は世界に対する身体的体験——ここは特に恐怖と恍惚だが——を実現させる映画メディアのアウラを「映画の魔」と呼び、Ｊホラーの映画理論を展開した。

「魔」とはどれほど眼をそむけたいおぞましいものであっても、魅入られるしかないものなのだ。繰り返すが「魔」とは彼らがうっとりと見上げた「我が総統」の姿でもない。映像が現れた瞬間、そこで切り開かれたある異常な感覚領域に介在するものなのだ。⁵⁰¹

阿部の言った「汎恐怖」の感覚と映画の「魔」に対する以上の高橋の定義を合わせてみると、それは第二章で分析した大和屋の幻視的な映画観と関連することがわかる。阿部は２０００年前後の高橋洋のＪホラーにおけるオブジェと時間について考察したので、ここでは復唱しないが、それらの指摘は高橋洋が監督も務めた『ザ・ミソジニー』（２０２２年公開）⁵⁰²においてどこまで通用するか、あるいは、高橋洋のＪホラーが現在大和屋の「恐怖映画」とどう関係しているかについて考究してみる。

『ザ・ミソジニー』の問題はＪホラーの理論上のジレンマの問題でもある。その誕生の際にＪホラーの理念は主要創作者に共有されたもので、まさにその名称が知られる前にジャンル定義にも果たした座談会のタイトル、「なにか、やばいものが写っている⁵⁰³」という感覚が問題になっている。その座談会に小中千昭が参加しなかったからこそ、鶴田法男、黒沢清、

⁵⁰⁰ 阿部嘉昭「「蝦」なら「蝦」を凝視するだけで世界は簡単にくつがえされる——高橋洋は大和屋竺からそう学んだ」『実戦サブカルチャー講義』河出書房新社、２００２年３月、１６４頁。

⁵⁰¹ 高橋洋『映画の魔』（青土社、２００４年、８頁）

⁵⁰² 物語は劇作家のナオミ（中原翔子）と女優のミズキ（河野知美）との新作のホラーシナリオの稽古をはじめに展開されるが、ミズキはナオミの元夫の不倫相手であること、それぞれの不健康な母子関係、カルトの関与などの要素が次々に加えられ、最後は霊能対決になるような筋立てである。

⁵⁰³ 『ユリイカ』（「特集 怪談」No408、青土社、１９９８年１１月、２１２～２３３頁）

高橋洋の三人は幽霊の写し方に執着せず、それぞれのホラー映画のあり方について語ってくれたと言える。そこでやはり、映像にもたらされた恐怖体験を如何に映像で再現できるかという、大和屋の「恐怖映画」のロジックと同様な創作意欲が見られる。特に、鶴田法男が「僕のホラー作品の主演は影です。(中略)それがメインで、そのことだけ考えて照明も考えてくださいとスタッフにお願いしてある⁵⁰⁴」というのは、本論で紹介した大和屋の考えと全く同じだと言えよう。それが単なる技法ではなく、ちゃんとした世界認識に基づくものだと高橋の発言からわかる。

『リング』の最後に幽霊が出てくるでしょう。僕は『月刊シナリオ』で、あれは生身の人間にあたる光だって批判したんです。そりゃ幽霊だって光が当たらなきゃ見えない理屈だけど、幽霊って真っ暗闇でも白くボオッと見えそうな、光が介在しない世界の見え方をするじゃないか。その意味では念写映像のビデオを作るとき、撮影の林淳一郎さんが、これはアメリカン・ナイトじゃないか、嘘の光の世界だって言ってくれたのは、すごくうれしかった。⁵⁰⁵

幽霊が異世界の生き物だ、という認識下で、映像は如何に表現に働くか。実は、以上の引用では二つの方法が示唆されている。一つ目は照明を利用して、「はっきり見えない」人影を作ることである。それを心得ているのは黒沢清で、『回路』で登場する幽霊は黒いが、その黒ずみの画面内で白く見えているのではないか。二つ目は、「嘘の光の世界」を作り出すことで、『ザ・ミソジニー』で多用されたCG効果がそのために用いられた。しかし、幽霊はそれで怖く感じるだろうか。それはアメリカのホラー映画がよく非難される過剰さに過ぎないのかもしれない。

座談会では、ホラーについての議論は幽霊から離れ、映画の恐怖が中心になっていくが、三人の相違性も浮上してくる。

高橋：まさに怖いモードに入る感覚がわかった。僕は、外部に何かいるというのが好きなんです。幽霊に限らず宇宙人でも、人間の意志とは関係ないモノがいるというのが……。

(中略)

鶴田：人間とは無関係に、人間が生まれる前から、実体として恐怖というものはあった、ただブラックホールのようなもので見えないだけです。

(中略)

黒沢：正直に言うと、僕は異界的なものに対して鋭い想像力をもっているとは思わないですね。ただ怖い映画は好き。あえて格好よく言えば、映画で何かを描く——ある現実を切り取ると言い方をよくしますが——時に、僕にとっては心霊であれ人間で

⁵⁰⁴ 同 220 頁

⁵⁰⁵ 同上

あれ何でもよくて、それが結構怖いよ、ということになればいいんです。⁵⁰⁶

前に触れた今日のＪホラーが直面するジレンマはまさに以上に引用したように、ジャンルと作家論とのジレンマである。粗雑にまとめると、高橋洋の恐怖映画は脅威で、鶴田のそれは心霊の異界で、黒沢のそれは映像が写真としてのブントウムの衝撃に近い、ということになり、幽霊の出し方も分別されるべきである。いずれにせよ、恐怖で世界と映画を認識し、映画を恐怖の表現に走らせるという点において、その三人、さらには 1990 年代から 2010 年代までのそれらのホラー映画は、大和屋の「恐怖映画」の理念と一致していた。

それなら、映画の様相はどうだろう。大和屋がホラー映画を作ったこともなく、Ｊホラーにも吸収されたスプラッター映画（『ザ・ミソジニー』の山場の降臨儀式はその好例）について言及したこともない。ホラーを過剰さで定義するなら、大和屋が得意なアクション映画の動的な知覚構成とは異質なものとさえ思われる。しかし、大和屋の映画に見られる停滞と微動の時間様相はどうやらホラーにも通用される。『ザ・ミソジニー』において、夢境と幻視を利用して時間を迷宮化するほかに、異様な運動線にも工夫して作品舞台の洋館を異界化する。

最後の共通点は、恐怖の重要なオブジェに、フィルムを利用することである。『リング』と『回路』では、フィルムは異界への入り口としての役割が物語上にも設定されるが、『ザ・ミソジニー』の場合、映画内映画として映画内現実から反世界への開口部を作り出すという、『荒野のダッチワイフ』や『殺しの烙印』と同様な構成になる。無論、前に引用した高橋洋が言ったように、『リング』の念写フィルムも異世界の認識方法に従って作られたもので、それなりの不気味さをもっているが、問題は依然としてその過剰さのことで、ミズキ（河野知美）を普通に映る低解析度のテレビ画面にした『ザ・ミソジニー』は、ミズキの居る現実の虚実性が疑わせるような不穏さを以てその不気味さが増殖させられる。スクリーンを介した映像の衝撃力はかえってその記録性につれて強まる。それはＪホラー初期のフェイク・ドキュメンタリーと、黒沢清の『スパイの妻』における中国人捕虜のドキュメンタリー映像の運用によって何回も検証された。

殺しの自己回帰：大和屋的な殺し屋映画——『ラブドガン』を中心に

恐怖の実体化の傾向のほかに、大和屋以降の「恐怖映画」のもう一つの源流は殺し屋映画である。それほど本数が多くないが、阿部嘉昭の評論によってその系譜の存在が指摘されている。彼はそれらを「強度」の殺し屋映画と呼び、『殺しの烙印』をはじめとする大和屋的な殺し屋映画と、殺しの概念（ここで三島由紀夫の認識論的な殺しが引用され、日本文化の回路も浮上している）と映像の様相において一貫していると指摘した。

⁵⁰⁶ 同 228 頁

そこに（筆者注：『殺しの烙印』）清順十八番の時空非連続カッティング（それを正統的に渡辺謙作も継ぐ）と劇画的なバカらしさや大和屋調の気障な科白が加算され、作品は脱映画運動をそのまま目覚ましい内実としてゆく。そんな高度な酩酊感。

（中略）作品終盤はずっと秘されていた「No1」（それは錠が冒頭で護衛輸送した客だった）と錠との空しくアレゴリカルな（スカトロジックでホモセクシュアルな）——無時間的消耗戦へと移行してゆく。黒沢清に先んじる使用空間の空洞性を虚無のように掠める叫びの餌。作品は恐怖の真相を明らかにしてゆく。つまり錠と No 1 は実は同一なのだった。相手を殺すことと自らが死ぬことが等価となる熾烈な世界。それをフィクショナルな着想とのみは名指せない。なぜならこの同一性は組織があればその成員も同一性を帯びてしまう現代的恐怖に通じているためだ。⁵⁰⁷

これは渡辺謙作の『ラブドガン』（2004 年公開）に関する批評であると同時に、当時の日本映画における一源流に関する先見的な指摘でもある。渡辺謙作自身も、『殺しの烙印』と『毛の生えた拳銃』をモチーフにして書いた⁵⁰⁸と認めた（少女（宮崎あおい）と殺し屋（永瀬正敏）との出会いの際に、ブドウを貪る下りはまさに『毛の生えた拳銃』の司郎のそのリピートで、岸部一徳の扮した丸山定は『殺しの烙印』の宍戸錠に因んだ名前をもつ）。さらに、渡辺は『夢二』（1991 年公開）で助監督を務めて以降、鈴木清順監督に師事する経歴を持つ。その創作の場としての存在はゼロ年代以降の日本映画の一特徴だと言えよう。2006 年という時点でゼロ年代の日本映画を判断する——少し性急に思われるだろうが——書籍『日本発映画ゼロ世代：新しい J ムーヴィーの読み方（Cine Lesson 別冊）』が刊行され、その中では出身大学によって当時の日本映画監督を分類する方法⁵⁰⁹が非常に興味深い。ゼロ年代では、かつての撮影所体制と違い、路線を率いるプロデューサーではなく、映像作家によって映像作家の教育が施される。映像作家ではなくても、（当時の）立教大学系が映画評論家・蓮實重彦の影響下にあるという、映像批評を重視する傾向が見られる⁵¹⁰。渡辺謙作はアカデミア出身ではないが、彼が場で受けた「映像教育」は彼の映像美学に影響を与えたに違いない。阿部に指摘されたその系譜も、その映画の場と深く関連しているだろう。かくして、『ラブドガン』において、大和屋の作家性は前述した SF アニメの作劇と J ホラーの映画観と違い、映像美学の一テクストとして存在するようになる。言い換えれば、阿部嘉昭の『ラ

⁵⁰⁷ 阿部嘉昭「われわれは殺されたがっている——渡辺謙作『ラブドガン』と殺し屋映画の系譜」（『ユリイカ』2004 年 6 月号、青土社、218 頁）

⁵⁰⁸ 「インタビュー 現代日本映画の個性派監督/その世界——渡辺謙作 「ラブドガン」の監督」（『シナリオ』2004 年 8 月号、日本シナリオ作家協会、25～26 頁）

⁵⁰⁹ 月永理絵「映画監督になる方法」（森直人編『日本発映画ゼロ世代：新しい J ムーヴィーの読み方』、フィルムアート社、2006 年、196～201 頁）

⁵¹⁰ 大和屋が経験した助監督育成は肉体労働に過ぎなく、出身監督は職人監督の熟練を身につけ、路線に仕えてもいったが、作家性がないとは言えないだろう。

『ラブドガン』論はフランスのヌーヴェル・ヴァーグに発見された映画のテキスト性⁵¹¹に重点を置くもので、『ラブドガン』自体もまた大和屋映画のテキスト性を受けてそれを指導的な位置に立たせて作られた作品である。同じ事態は、阿部の『蛇の道』論で代理復讐をキーワードに反復された⁵¹²。また、ヌーヴェル・ヴァーグと同様に、その映画テキスト性は映画と批評両方によって支えられ、映画の様相を刷新させる。

したがって、『ラブドガン』は鈴木清順のアクション映画と大和屋のピンク映画の肉体性が皆無だと言っていいほど止揚されてしまったが、「現代的な——ゾクゾクくる映画的なハードボイルドであることを継続できた⁵¹³」のである。それは、大和屋の「恐怖映画」で強調された映像体験の恐怖の実践の「悪夢感」の薄弱化をも意味する。映画の驚きを求めても感情移入を拒否する⁵¹⁴という渡辺の姿勢は、映画内に複数回出現する撃ち合い場面の断続性からも見受けられる。残されたのは、回想や飛躍などによる時間の乱調と、銃弾の飲み込みと吐き出しや、最後に明かされた丸山定（岸部一徳）との関係性によって完成された物語の反転で、それは確かに本論で繰り返して強調された大和屋映画の特性でもある。

注目したいのは、やはり時代性のことである。『ラブドガン』における肉体性の薄弱化について決して批判するつもりはなく、かえってそれは阿部の言った現代性——『ラブドガン』を切り口に眺めてみれば、持続的な恍惚性でもある——の体現だと考えられる。それは、前述した映画批評が映像創作への参与が強まっていくとともに浸透してきたフランス系の現代思想に関連する。かくして、殺しや復讐という欲動の生成変化はゴダールの『女と男のいる舗道』（1962年）におけるナナの売春と同様に、自分の存在を行動や情動の波打ちによって認識する自己回帰の構造をなしている。その思想的テーマは確かに大和屋のそれと時代的な差異がある。簡単に言えば、恐怖の主題は異民族の攻撃の脅威から、日常に潜んでいる現代社会の生の狂気に変貌するということである。『ラブドガン』における観幸（宮崎あおい）と殺し屋世界とのぶつかり合いは、『裏切りの季節』における混血児のケンを目にした中谷のショックの代わりに、少女が数回も拳銃で撃とうとするという殺しの欲動の感染的な同化

⁵¹¹ 渋谷哲也「テキスト+映画 ストロープ=ユイレの脚色論」（渋谷哲也編『ストロープ=ユイレ：シネマの絶対に向けて』、森話社、2018年、10頁）「バリのシネマテークでオリジナル英語音声のアメリカ映画を貪るように鑑賞した映画青年たちは、台詞の言語よりもスクリーンに投影された光と闇、空間と時間の構築に映画独自の創造性を見出し、スリラーやノワールなどの娯楽映画においても、一見陳腐な筋書きを超えた映像表現に高尚な＜文学的＞テーマが内包されうることを見出した」。

⁵¹² 阿部嘉昭「第二章 復讐の寓意化——『蛇の道』」（『黒沢清、映画のアレゴリー』、幻戯書房、2019年、77～104頁）

⁵¹³ 前掲「われわれは殺されたがっている」221頁

⁵¹⁴ 前掲「インタビュー 現代日本映画の個性派監督/その世界——渡辺謙作 「ラブドガン」の監督」28頁。「やっぱり映画は、もともと「驚き」から始まるもんですからね。映画の初期の頃って。その驚きが常になんといけないんじゃないかという気がするんですよ。感情移入は必要だと思うんですけど、どっぷり浸ってもらうと困るみたいな。ある程度、物語で感情を引っばったところで、リセットさせたいというところがあるんです」。

によって恐怖の意味を確定している。

けれども、『ラブドガン』にもまた時代的な制限があると思う。なぜなら、2024年の今の時点で、日本映画の様相がまた変わってきた。大和屋の名前を口にする監督もいなくなり、渡辺謙作の以降の作品も『ラブドガン』のテキスト性を離れていき、恐怖のあり方もさらに多様化してきた。

以上、80年代以降も大和屋の「恐怖映画」が継続されていることについて分析を試みた。作劇・映画観・テキスト性、三つの側面に沿ってそれぞれの作品群を取り上げたが、大和屋が直接参与したり、少なくとも大和屋の影響が提起されたりする。そこからさらに展開が起これば、「恐怖映画」の兆候がどんどん少なくなる一方だろうが、怖いというプリミティブな身体感覚を映画に訴えるという大きな流れの中で、「恐怖映画」を位置付けたいと思う。同時に、大和屋の「恐怖映画」は映画の恐怖を起点にする思考で、過剰さや精神分析の方法を使用する従来のホラー映画(あるいは恐怖の映画、スプラッター映画も心理劇をも含める)の研究に有意義な示唆を与えられるだろう。作家論と作品論という筆者の関心点で言えば、痛快な暴力を取り上げた「孤狼の血」シリーズと『死刑にいたる病』を作った白石和彌や、現代社会の日常を非日常に仕上げる『空白』(2021年)、『神は見返りを求める』(2022年)の吉田恵輔や、明るいホラーの『ミッドサマー』(2019年)のアリ・アスターなどが挙げられる。

参考文献

大和屋竺『荒野のダッチワイフ：大和屋竺ダイナマイト傑作選』高橋洋、塩田明彦、井川耕一郎編、フィルムアート社、1994 年
大和屋竺『悪魔に委ねよ』荒井晴彦・竹内銃一郎・福間健二編、ワイズ出版、1994 年

黒田邦雄「大和屋竺の詩と真実」『ムービー・マガジン = Movie magazine』、ムービーマガジン社、1980 年 12 月号

井川耕一郎・高橋洋「大和屋竺インタビュー①」(『季刊映画王』、高田馬場 TomTom 倶楽部、1990 年 2 月号

井川耕一郎・高橋洋「大和屋竺インタビュー②」(『季刊映画王』、高田馬場 TomTom 倶楽部、1990 年 5 月号

阿部嘉昭「大和屋竺 あるいはアレゴリーの天上化」『月刊イメージフォーラム』176 号、ダゲレオ出版、1994 年)

『ジライヤ別冊 大和屋竺』、雀社、1995 年

「匿名の「作家」、大和屋竺」『Studio Voice』2000 年 5 月号

鈴木義昭著、山口清一郎述『日活ロマンポルノ異聞：国家を嫉妬させた映画監督・山口清一郎』社会評論社、2008 年

鈴木義昭『ピンク映画水滸伝：その誕生と興亡』人間社、2020 年

二階堂卓也『ピンク映画史：欲望のむきだし』彩流社、2014 年

平沢剛編『アンダーグラウンド・フィルム・アーカイブ』河出書房新社、2001 年

『J ホラー、怖さの秘密』メディアックス、2014 年

小中千昭『ホラー映画の魅力：ファンダメンタル・ホラー宣言』岩波書店、2003 年

稲生平太郎・高橋洋『映画の生体解剖：恐怖と恍惚のシネマガイド』洋泉社、2014 年

日活株式会社『日活 100 年史』日活、2014 年

山田宏一『美女と犯罪：映画的なあまりに映画的な』早川書房、1989 年

渡辺武信『日活アクションの華麗な世界 下』未来社、1982 年

四方田犬彦『アジアのなかの日本映画』岩波書店、2001 年、

森直人編『日本発映画ゼロ世代：新しい J ムーヴィーの読み方』、フィルムアート社、2006 年

松本俊夫『映像の発見：アヴァンギャルドとドキュメンタリー』三一書房、1963 年（再刊は清流出版、2005 年）

松本俊夫『表現の世界：芸術前衛たちとその思想』三一書房、1970 年（再刊は清流出版、2006 年）

松本俊夫『映画の変革：芸術的ラジカリズムとは何か』三一書房、1972 年
『花田清輝全集第 3 巻』講談社、1977 年
『花田清輝全集 第七巻』岡本太郎編、講談社、1978 年
『花田清輝著作集 3』未来社、1970 年、
若松孝二『若松孝二・俺は手を汚す』ダゲレオ出版、1982 年
足立正生『映画への戦略』晶文社、1974 年
足立正生著、平沢剛聞き手『映画/革命』河出書房新社、2003 年
鈴木清順述、磯田勉・轟夕起夫編『清/順/映/画』ワイズ出版、2016 年、
上島春彦『鈴木清順論：影なき声、声なき影』作品社、2020 年
上野昂志編『鈴木清順全映画』立風書房、1986 年
『ユリイカ 2017 年 5 月号 特集=追悼・鈴木清順』（青土社、2017 年）
田中陽造『田中陽造著作集』文遊社、2017 年
松田政男『風景の死滅 増補新版』航思社、革命のアルケオロジー2、2013 年
山根貞男編『遊侠一匹：加藤泰の世界』幻燈社、1970 年
『加藤泰の映画世界 改訂版』北冬書房、1968 年
ルイス・ブニュエル[述]、トマス・ペレス・トレント、ホセ・デ・ラ・コリーナ著『ルイス・ブニュエル公開禁止令：Interview』岩崎清訳、フィルムアート社、1990 年
ルイス・ブニュエル『ルイス・ブニュエル著作集成』（杉浦勉訳、思潮社、2006 年
『作家主義：映画の父たちに聞く 新装改訂版』カイエ・デュ・シネマ編集部編、奥村昭夫訳、フィルムアート社、2022 年

高橋洋『映画の魔』、青土社、2004 年
阿部嘉昭『黒沢清、映画のアレゴリー』幻戯書房、2019 年
阿部嘉昭『実戦サブカルチャー講義』河出書房新社、2002 年
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
加藤幹郎『映画ジャンル論』平凡社、1996 年
吉田広明『B 級ノワール論：ハリウッド転換期の巨匠たち』作品社、2008 年
中村秀之『映像/言説の文化社会学：フィルム・ノワールとモダニティー』岩波書店、2003 年
宮尾大輔『影の美学：日本映画と照明』笹川慶子・溝渕久美子訳、名古屋大学出版会、2019 年
三浦哲哉『サスペンス映画史 = History of the Suspense Film 新装版』みすず書房、2022 年
四方田犬彦『ルイス・ブニュエル 増補改訂版』作品社、2022 年
ヴィクトル・I・ストイキツァ『影の歴史』岡田温司・西田兼訳、平凡社、2008 年
宮尾大輔 (Daisuke Miyao)、*Dark Vision Of Japanese Film Noir : Suzuki Seijun's Branded to Kill (1967)* , *Japanese cinema : texts and contexts*, edited by Alastair Phillips and Julian

Stringer, Routledge, 2007

David Bordwell, *Figures traced in light : on cinematic staging* , University of California Press, c2005

Raymond Bellour, *Between-the-images*, Presses du réel, 2012

The Cambridge companion to American crime fiction , edited by Catherine Ross Nickerson, Cambridge University Press, 2010

Mark Osteen, *Nightmare alley : film noir and the American dream*, Johns Hopkins University Press, 2013

Robert Arnett, *Neo-noir as post-classical Hollywood cinema* , Palgrave Macmillan, 2020

ジル・ドゥルーズ『運動イメージ』財津理、齋藤範訳、法政大学出版局、2008 年

ジル・ドゥルーズ『時間イメージ』宇野邦一 [ほか] 訳、法政大学出版局、2006 年

ジル・ドゥルーズ、フェリックス・ガタリ『アンチ・オイディプス』市倉宏祐訳、河出書房新社、1986 年

ポール・ド・マン『読むことのアレゴリー』土田知則訳、講談社学術文庫、2022 年

ジャン＝リュック・ナンシー『イメージの奥底で』西山達也、大道寺玲央訳、以文社、2006 年

荒金直人『写真の存在論：ロラン・バルト『明るい部屋』の思想』慶應義塾大学出版会、2009 年

ロラン・バルト『明るい部屋：写真についての覚書 新装』花輪光訳、みすず書房、1997 年
ミシェル・フーコー『言葉と物 人文科学の考古学』（渡辺一民・佐々木明訳、新潮社、1974 年

アド・キラー『映画のシュルレアリスム』飯島耕一訳、フィルムアート社、1997 年

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、1999 年

ヴァルター・ベンヤミン『近代の意味』浅井健二郎編訳、久保哲司訳、筑摩書房、1995 年

ヴァルター・ベンヤミン『ベンヤミン・コレクション 1』浅井健二郎編訳、筑摩書房、ちくま学芸文庫、1995 年

ヴァルター・ベンヤミン『ドイツ悲劇の根源 上』浅井健二郎訳、筑摩書房、1999 年

山口裕之『ベンヤミンのアレゴリー的思考』人文書院、2003 年

アンガス・フレッチャー『思考の図像学：文学・表象・イメージ』伊藤誓訳、法政大学出版局、(叢書・ユニベルシタス, 553)、1997 年

ジュリア・クリステヴァ『恐怖の権力：「アブジェクション」試論』枝川昌雄訳、法政大学出版局、(叢書・ユニベルシタス, 137)、1984 年

小鷹信光・逢坂剛『ハードボイルド徹底考証読本』七つ森書館、2013 年

フランソワ・リヴィエール、ガブリエル・ヴィトコップ『グラン＝ギニョル：恐怖の劇場』
梁木靖弘訳、未来社、1989 年

J. G. フレイザー、吉川信訳『初版 金枝篇 下』（ちくま学芸文庫）筑摩書房、Kindle
Edition