

「映像（画）的表現」についての若干の考察（その一）

—映画「赤い殺意」を中心として—

遠 藤 三 郎

映像学科

A few thoughts on the cinematic expression problems (1)

—With special reference to “AKAI SATSUI”—

Saburo ENDO

Department of Imaging Art

(Received October 31, 1995; Accepted January 10, 1996)

人は言う、何故に作者はその人物を匈牙利に行かしめたのかと。それは、作者が匈牙利風の主旋律による器楽の一曲を聴かせたいと思ったからである。率直に作者は告白する。仮に僅かなりとも、かくすべき音楽的理由を見出したとすれば、作者は他の何処なりとも登場人物を導いたであろう。

エクトル・ベルリオーズ

「ファストの劫罰」序言¹⁾

はじめに

本稿では主として映画に於ける表現について考察するものである。映画の表現はその作家の全人格のトータルなものが結果として表出されるものであろう。ただ映画表現の優劣は作家（この場合・映画監督）だけの責任ではなく、その映画製作にかかわったスタッフの表現する為の技術の巧拙も大いに影響する。

しかし、表現に至る発想の根源は映画監督にあり、それを根幹として表現が実現されるものである。一つの表現が描出される過程にはさまざまな Factor が絡む。その中で監督が終始強く意識せざるを得ないものに「時間」というものがある。

その所謂「映画的時間」（主として、消費される時間を中心に）について作家的立場から考察し、それを前提とした形で映画「赤い殺意」を例に、一つのカットの表現に至るいろいろな過程も含めて具体的に検証するものである。

1. 「時間」についての、いくつかの考察

1.1 「つくられる時間」について

映像は見る人にとっては本来不便且つ不自由なものである。映像作品を観る人は、その作品を観る為の（いろいろな意味に於いて）自由な時間を持つてはいない。絵画を見る場合或いは又小説を読む場合、それを見る（読む）人は自分の時間の中で自由にその作品と対決する。

この場合「時間」は完全に観客（読者）側に存在する。映像の場合、それを見る時間は製作者側にあつて観賞者側には存在しない。

映画は一秒間24駒（通常）と一瞬の中に流動して行く画面を残像として捉え、予め作られた時間の中で、その作品に対決せざるを得ないのである。逆に作者側は画の表現と共に、見せる為の時間についても考慮しなければならないと言う使命を与えられているのである。だからと言って、それが作者にとって常に有利な条件とはならない。何故なら、その時間は無限ではなく、常に限定された時間であるからである。寧ろ、作品を提示し、後は見る側の自由と言う形式の方が一つの制約が解除されるだけ、表現の可能性が大きくなり得ることもあると思われる。

映像作品の場合、作品が観客に完全に理解され、その作者の主張が一定の時間の中で表現されなければ、作品としての価値を失う。映像は表現方法の技術と併せて、表現を理解するための時間の計算を考慮しなければならないと言う宿命を持つ。言い換えれば、確実に計算された時間の中にのみ、表現のための技法が存在すると言えるのである。映像が「時間芸術」と言われる理由はそこに在ると理解するものである。

また、映像はリアルに時間・空間を写しとる。そこに大きな特徴を持っている。然し一旦フレームの中に切り取られた映像は、一つの画面に再現されて始めて芸術的意義を与えられる。映像は現実の時間・空間を越えて仮

構の現実として観客に受容されるのである。従って画面に投影される映像は、常に本質的な歴史の表現であるとも思考出来るのである。

「（観客は）歴史的なる一回性を時間を隔て、再び連続していることを見るのである。

映画の連続せる駒は、この連続せる時間の再現である。「時間の再現」そのことが時間概念（リアル・タイム）とは自己矛盾しているのである。なぜならば、再現出来ない流動しているものが時間なのであるからである。再現されなければ歴史的時間の意識は生じないのである。映画の威力は、この「時間再現」に向かつて、おのおの個人の時間をダブルセ得ることである。この時間の再現可能の問題は、人が意識しているよりも、画期的とも云うべきであろう。」²⁾

映像作品は限られた時間の中に成立する。映画の場合、与えられる時間は凡そ1時間半から2時間、長くとも2時間半であろう。この時間の中で作者はさまざまな表現の為の格闘を強いられる。観客が理解し、共感し得る最短時間の表現様式を用いることがまず要求される筈である。幸い映像は、本来秀れたかすかすの省略的表現性をもっている³⁾。だからと云って全ての表現方法が短時間で済むと言うものでもないのである。

一般劇映画を製作する場合、先ずシナリオがあつて、そこから想起されるイメージと時間の具体的配分を思考する。1シーンごとに時間の配分を思考し、シーンの理解に至るカット数の作成（通常、コンテ作成と言われるもの）から映画表現の具体的作業が始まる。観客をその作品に没入させるためには、作者の所有する時間と同一化させる必要がある。両者の時間の共有が絶対的な条件なのである。その中に作者の呼吸と、観客の呼吸の一致が生まれるのである。この時間の共有と同化が無ければ作品は成立し得ない。呼吸の合わない作品は観客を不愉快にし、退屈させるだけなのである。

いささか極端な例になるかも知れないが、映画作品の作者（監督）と観賞者の関係は、手術に於て全身麻酔をかけられている患者と、その呼吸を司る麻酔医師とに類似しているように思われる。この時、患者の呼吸は麻酔医の支配下にある。麻酔医の作る呼吸と患者の呼吸に誤差が生じれば、患者は悲劇的な様相を呈することになる。時間と呼吸が一致すれば患者は安心してベットに横臥している事が出来るのだ。

映画的時間構成の一例を挙げる。カットつながりがO・L（オーバーラップ）の場合、浅いO・Lとか、深いO・Lとかによってつながり事がある。この時の深い、浅いはオーバーラップ・タイムのことを言うのであるが、その時間が3秒なのか、あるいは10秒であるのか、その計算は作

者の作る呼吸に観客が安心して同化出来、そしてその表現が効果的に伝達し得るように行われるのである。以上のように創作される時間と現実経過する時間について、次の論考がある。

「ハイデッカーの時間論に於ては、通俗的時間（いわゆる現実経過する時間^{筆者注}）に対する本質的時間（創作されたすばらしい永遠の時間）とが存在すると規定している……又、ベルグソンでも真実の時間と分量の時間に分かれていて、分量というのが時計の時間で真実の時間というのは、生命の飛躍（エランヴィタル）の時間のことである。……芸術とはかゝる時間の中に生きようとする動きとも考えられる。」⁴⁾映像芸術は正に限られた時間の中にエランヴィタル的な表現を完成して行くものであると考えられるのである。

1.2 「消費される時間」について

映画製作の場合、上記の映像表現の為の時間と共に制約となるのが製作に消費される時間である。凡そ、芸術作品を創造する場合、この時間の制約は必ず付随するものなのであるが、映画の場合、個人的な創作活動ではなく多人数の共同作業になる。そして又、その作品が多大な予算の枠の中で製作されるものである以上、製作日数（消費される時間）の制約は至上的な命題となるのである。

通常言われていることは日数（製作の為の）が2倍になれば、それに要する費用も2倍になると言うことである。凡そあらゆる芸術作品には必ず、この時間の制約はつきまとうものであり、終わりのない作品は著名なものとして今世紀におけるアントニ・ガウディ（1852～1926）のサグラダ・ファミリア（聖家族）教会の建築以外にその例を見ない。ただ映画のように一つの表現に多大の経費を要するのは（建築あるいは、一部のオペラ等以外の）芸術（的）作品として極めて稀なのである。小説・詩に於ける原稿用紙、画家に於ける絵具とカンバス、凡そ比較にはならない。一つの映像表現、例えば時代劇のMob・Sceneの場合、それに要する人数500人、馬50頭、武士に扮する俳優が着用する甲冑および刀剣類等、夥しい美術費がかかるのである。それが一日で撮り終えるか、又は五日間で終了するのか、考えるまでもなく製作日数の短縮が要求されることは論を俟たない筈である。

長期間の製作日数の中で完成した作品が、必ずしも良質の映画とはならず逆に極めて短時間で撮られた映画が瞠目すべき作品となることも間々あることである。然し、基本的には、映画の完成度の質を問うならば、余裕のある日数で撮影された作品の方が秀作度の可能性が高い事が通例なのである。

1.3 「デフォルメと時間」について

視覚的表現を持つ芸術は何等かのデフォルメと言う様式を持つ。誇張・変形されたものを見ることによって、その作者の主張を強烈に受容することが出来る。映画の場合先に述べたように、1秒間24駒と云う Real time(一応)で構成され、一定の枠の中で現実を写し取ると言う表現様式を持つ。従ってデフォルメは執り難いと言う側面を持つ。だからと言って、デフォルメという形式が許されないと言うわけではなく、映画自体の持つ独特のデフォルメ表現が可能なのである。「時間空間」と言う関連から思考すれば、映画時間の構成は常に可塑的であり、時間の誇張・変形は映画表現の有力な機能なのである。Real Timeで三年間の Story を一時間に短縮することも可能であり、逆に十分間の経過を、緊迫した一時間半のドラマに再現することも又可能なのである。表現する為の時間の制約を受けることは勿論であるが、この場合、時間をデフォルメした形で構成することが出来るのである。映画に於ける (F・I) フェード・イン (F・O) フェード・アウト、或いは又 (O・L) オーバー・ラップ等の役割は正にデフォルメされた時間としてみる事が出来る筈である。

又、映画の表現形式として、しばしば用いられる「回想」と言う形式がある。スクリーン上に投影された画面が過ぎ去って、次にその画面よりも更に過去の画面が「回想」と言う形で表現される。

この場合、観る側は過去にあった事象を現在に於いて知覚するのである。「時間」が逆転し、現実では記憶も曖昧になっているかも知れない昔日の事象を「現在」として観るのである。

このように、更なる過去を現在に引き戻し、これを真新しい「現在」として観客に受容させる表現は映画独特の時間構成と言えるのである。これも又、デフォルメ的時間の創出であると言える。

言うまでもない事であるが、映画に於けるデフォルメは、時間の創出に関連するものだけでなく、いろいろな形で表現する事が出来る。俳優の演技、色の変調、あるいは構図の変形など極めて多様な方法で可能な筈である。但し、以上の方法論は「映像的空間」の構築という作業の中で思考すべき性質のものであろう。

1.4 「Frame のもつ時間」について

映像は定型化された frame(枠)の中に作家自身の意思を表現して行くものである。「時間」そして「枠(空間)」を常に意識しながら(勿論空間に於ける＝音＝も思考の対象であるが)完成に向けての作業を行うものである。frameの中に描き出される人物、又は風景は全て一定の枠の中で表現されるのであるが、表現対象がこの frame

を超越する時 frameの移動がおこなわれる。この運動を持つ frameと固定された frameによって映像表現がなされるのである。

映像(画)的時間は、既にこの時点で発生しているのである。

以上、「時間」について考察を試みたのであるが、「映像的空間」の構築については実際に作品を検証しながら考察する。

2. 「＝赤い殺意＝の映画表現」に於ける思想性

始めは、自分の語ろうとしている思想がどういうものかはっきり解っていなかったかも知れない。しかし繰り返しているうちに、思想は作品で肉体を与えられて一部の人間的な存在になり、その時作者はそこに自分の新しい面を見る。(吉田健一)⁹⁾

2.1 製作までの過程について

映画「赤い殺意」の公開は昭和39年6月(1964)である。今村はその前年、昭和38年11月に「につぼん昆虫記」を発表している。僅か半年余りの中で、2作品を発表すると言うのは彼(今村昌平)にとっては稀有のことであった。(※)

(※) 但し、彼のデビューした1958年には「盗まれた欲情」「西銀座駅前」「果てしなき欲望」の三作を発表している。これは当時の会社(日活)の方針によるものである。

即ち三作品までは助監督籍のまま監督し、それ以降は監督契約となるのである。自分の意図する作品を創るためには早急に監督になる必要があった。一年間で三作を製作したのは以上の理由があった筈である。とは言っても以上の三作は単なるプログラム・ピクチャではなく、彼の監督としての器量を充分に予測させる作品であった。特に「果てしなき欲望」は批評家の絶賛を博したのである。

因に「につぼん昆虫記」(昭和38年)の前作「豚と軍艦」の公開は昭和36年(1961)であり、「赤い殺意」の後の「人類学入門」は昭和41年(1966)である。彼の発表経歴を見ると2年毎の発表と云うのが通常のペースなのである。それが、「につぼん昆虫記」から半年後に「赤い殺意」が公開されたことには次の事情があった。

今村作品についての会社(当時の日活)の評価は「玄人受け」はするが(一般的に言って評論家の評価が高い)一般観客にとっては難解であると云うものであった。事実「豚と軍艦」は多大の製作費を要した割には、観客動員数は会社の期待した程のものではなかったのである。その為、彼の提出する企画(例えば「実りなき収穫」など)に対して、会社はその作品化に難色を示していた。そのような状況の中で、今村は「につぼん昆虫記」の企

画を提出する。しかし会社はその（シナリオ）を高く評価したものの興行性に疑問があると云う理由でその製作は見送られていた。

この作品に絶対の自信を持つ今村は、ねばり強く会社を説得する。この要望に対し、今村の能力を高く評価していた江守清樹郎（日活専務・ゼネラルプロデューサー）は、その要請を容れ、作品化する事に同意する。江守の心境の中には、当時日活路線と云われたアクションもの（石原裕次郎・小林旭などを中心とするもの）青春もの（吉永小百合・浜田光夫を中心とするもの）が低調を極め、何等の形で路線転換をはかりたいと云うものがあった筈である。思い切った路線転換の試金石として、「にっぽん昆虫記」の製作に踏み切ったと考えられるのである。

「東京オリンピック」を数ヶ月後に控え、日本は高度成長への道を突っ走りつつあった。何か新しい息吹が時代の中に感じられてはいたものの、一般大衆の中には何か不満と不安の同居する時代でもあった。日本人の大半が中流化の意識を持ち始めたと言っても、反面、貧富の差も拡大し始めていたのである。

時代の感覚を先取りすることが、プロデューサーに課せられた一つの条件とするならば、江守は、その条件を確実に具備していた。「にっぽん昆虫記」は江守の予測をはるかに越えるヒット作品となった。一週間の公開はもつてであると思われた作品であったが尻上りに観客動員数が増加し、1ヶ月半の大ロング・ランとなったのである。

今村作品にたしかな手応えを感じた江守は、続けて作品の製作を要請する。その作品が「赤い殺意」であった。「赤い殺意」は藤原審爾の小説である。この作品は日活が映画化すべく原作を買い取り、秋元松代が脚色し、第一稿は既に完成していた。プロデューサーは大塚和（故人）であり、大塚はこの作品の監督に中平康を予定していた。しかし、中平の都合（香港ショー・ブラザースの作品製作のため香港滞在中）もあって製作が延期されていた。

江守は、「にっぽん昆虫記」のヒットの要因は作品の中に横溢するエロチズムにあると確信していた。「赤い殺意」は正にそれに適合すると考えた江守は二匹目の泥鰌*を狙ったのである。

*二匹目の泥鰌 東映の名プロデューサーマキノ・光雄の名言と云われる。「柳の下には泥鰌が二匹いる」即、同一傾向の作品は二作目までがヒットするという意味である。

当時、経済的にも苦しい立場にあった日活は早急に経営の立て直しを要求されていた。次のヒット作を今村作品「赤い殺意」に期待したのである。「にっぽん昆虫記」そして「赤い殺意」と短期間の中で公開されたのは、以

上の事情があったからである。そして、この日本映画に於て画期的な作品となる上記二作品は、日活の路線転換（止むを得ざる）があって始めて成立し得たのであった。

一つの作品が制作されそして公開される過程には、以上のようにある偶然性が秘められている場合もあるが、やはり目に見えない時代の趨勢が、作品発表に大きく影響するように思われる。その隠された時代の要求、即ち観客が要求しているもの、それ等を的確に掘み取って行く一つの感覚が作家側に要求されるのである。

観客に歓迎される作品というのは、偶発的に誕生するのではなく、やはり時代の必然性によるものであることを痛感するのである。

映像による表現の場合、それ等の感覚が、その感性の有無がプロデューサーと監督とに種別する要素のように思われる。

表現する為の感性（ある種の映像表現方法及び技術）は、どのようにして醸成されるのであろうか。

それは主として

- (1) 映像生活の蓄積
（監督・助監督における作品歴）
- (2) 監督の資質
（どのようなジャンルの作品を得意とするか）
- (3) 人間生態の凝視
（演技指導の巧拙…）

などが挙げられるであろう。以下、本稿において、映画「赤い殺意」の映像表現を検証するのであるが（や、無謀な企みとも思えるのだが）一つの映像表現が、どのような経過で生まれるのか、以上の三点を中心に検証して見たいと思う。

2.2 その軌跡（生態学から文化人類学へ）

監督今村昌平の出身は松竹大船であった。主に小津安二郎の下に助監督としてスタートする。昭和30年日活に移籍、ほぼ同時に日活に籍を置いた川島雄三のチーフ助監督としてその作品を担当する。

以降、日活に於る川島雄三の助監督を担当し、川島の日活最後の作品「幕末太陽伝」のシナリオ及び助監督を担当した後、昭和33年「盗まれた欲情」で監督としてデビューする。

以後の彼の作品経歴を概観するとすれば次の四群に大別することが可能であろう。

第一群

「盗まれた欲情」～「豚と軍艦」

第二群

「にっぽん昆虫記」～「神々の深き欲望」

第三群

「人間蒸発」を含むドキュメント作品群

第四群

「復讐するは我にあり〜「黒い雨」

補足的に説明するとすれば、第一群は彼自身の揺籃期、即彼の方向性が確定していない時期であったと言える。言わば思想的な模索の時期であったと考察することが出来るのである。ある一つの方向性＝大きな意味での日本人論＝が微かに見え始めるのは、第一群の最後の作品「豚と軍艦」であったと思われる。やがて第二の作品群で、彼の方向性が決定する。個々の作品の評価は別稿に譲るとして、彼自身の生涯のテーマがこの第二群の中に殆ど網羅されていると言っても過言ではない。

これから論考する「赤い殺意」もこの第二群の作品である。日本人の精神構造を地方の土俗的信仰、「家」を中心とする家族構成、古代より営々として培われてきた性風俗の慣習等を抉り出し又、それらを育んできた土壌を白日の下に曝し解剖するのである。

第三群は、ドラマツルギーの枠を越えて特殊な環境にある人間をドキュメントとして追求したものである。ドラマからドキュメント移行する彼の映像作品は、第二群に至る経過及びその中で培養された人間凝視の姿勢から見ても当然の帰趨であった筈である。彼の透徹せる眼は、対象とする人間の些細な行動、微かに揺れ動く心理の襞をも見逃さない。そして対象とする人間を取り囲む社会の断面をも鋭く抉って見せるのである。描出された人間がリアルに描かれれば描かれる程、ドラマチック（創出される）なるものに変化する。現実の世界と虚構の世界が融合化するという不可思議な効果を発散するのである。現実がドラマであり、ドラマは常に現実であって、その間の境界は彼の観念からは完全に払拭されているのである。彼の表現対象とする人間群像が実在の人間以上に観客の共感を得るのは、以上のような的確、且つ思想的*な表現技法あって始めて可能なのである。

*「思想」についての付言

一人の人間の生活過程が同時に思想史としての意味をもつための条件は色々あろう。第一にいうところの「思想」がその人間にとって単に帽子のように頭に載っかっているのではなくて、いわば性欲のように彼の肉体そのものを内側から働き動かすだけの力をもっていなければならない。さらに彼の思想の発展の仕方が、ただ読書や、観念的反省によるのではなくどこまでも彼の経験をくぐり、彼の行動によって検証されながら進んで行くような性質であることを要する。そうであってはじめて、彼の思想的変化や発展も一つの内在的な必然性に貫かれるわけである⁹⁾。

第四群は以上の手法を基にドラマとして社会現象の断面を一人の人間に凝縮して映像化したものである。連続殺人事件の犯人あるいは日本女性をアジア各地に（日本国内の不況による）輸出すると云う（常にそれ等の人物

は確信犯である）実在する特異な人物を、細微に亘る調査を経て、今村昌平の世界として構築したものである。正にその手法は、文化人類学的な手法であり、彼の映画は人間生態学から、更に発展して一つの文化人類学的作品として異彩を放ち始めるのである。

2.3 Taboo への挑戦

芸術が作品として存在価値を得るためには只単に現実をなぞるだけでは芸術として成立し得ない。戦後、思想開放が行われ、社会から Taboo が消滅したかのように思われた。然しそれは正に表面上の事象のみであって社会の根本には依然としてかずかずの Taboo が残存したのである。一つは天皇制に対する自由な論議であり又、日本人の性についての表現も充分になされて来たとは言えない。特に映画に於ては「映倫」と言う自己審査機関が存在し性表現の規制は特に厳しかったのである。Taboo が存在する社会は、一般民衆にとっては閉塞的であり、社会自体未成熟なのである。それ等の閉塞感を打破するために、芸術の存在意義がある筈である。映画「赤い殺意」の製作意図の中には Taboo への挑戦、即、性表現の実践があったのである。

昭和初期、数々の性文献の出版に奔走した梅原北明について次のような論評がある。「梅原北明は、閉塞状況を全身に感じつつ、そうした状況の打破を志したのではなくとも、それへの渴望をこめて、状況への突進をこころみるべく、より根源的なものに向かった・・・、大本教・・・の場合、その根源的なものとは、“土俗”的な価値を意味したが北明の場合、それは人間的なものをなすとしばしば考えられる性にほかならなかった。……（中略）……不安と浮遊の時代のなかにおのれ自らの存在感を確認して救済への志向をひとまずはみたすことが出来たといえよう。しかも“土俗”と“性”は近代日本で抑圧されてきた諸価値の上でもっとも象徴的な性格をもつ部門をなしていた。“土俗”は、日本の西欧化と画一化の過程でおしひしがれ、二重構造の下部をかたちづくることを余儀なくされたし、“性”は人間の開放への志向に一条の道をつける部門として、また家族制度をゆるがす可能性を秘めた部門として、政治的自由を求める思想とならんで、抑圧の対象となってきた。その点でいずれも、オーソドキシシーに対する怨恨を代表する資格をそなえていた部門であった」¹⁰⁾

この梅原北明の姿勢の中に、現代に於いて今村が意図したものを垣間見ることもできるのである。例えば、野坂昭如の原作による「人類学入門（エロ事師たち）」(1966)は正にその延長線上にあると考察出来るのである。

昭和初期より「赤い殺意」の製作まで既に三十年、その間に日本の敗戦とその後の民主化政策があっても“土

俗”，特に“性”に関する状況はそれ程変わっていないといとも考えられるのである。

前作「にっぽん昆虫記」では東北の農村を舞台に設定し、つぶさにその現状を見つめることによって今村はその感を深くした筈である。

“土俗性”は、かすかすの民間信仰という形で農村部の深層の中に継承されていたし、“性”は完全に家族制度の中に閉じ込められていたのである。農民の生命源である稲作を守り続けるためには、時代が変化し、意識改革の必要が叫ばれても、この制度と文化の存続は必須の条件であったのである。

農村の、特に「嫁」という立場にある女性にとっての「性の開放」は、この家族制度の崩壊がなければ実現し得ない。“性”が“家”の桎梏から自由になること、即ち“性”を含めその全てが「家」に従属する「嫁」の立場から「女」へと再生することなのである。

映画「赤い殺意」は、以上のテーマを中心に多彩な映像表現を駆使しながら展開するのである。（文中敬称を略させて頂きました）

—以下次号—

注記

- 1) ポール・ヴァレリイ
「ヴァリエテ」所載
「レオナルド・ダヴィンチの方法序説」（中島・佐藤・訳）白水社 1947年
- 2)・4) 中井正一
「美学入門」岩波文庫「中井正一評論集」1995年
- 3) マルセル・マルタン
「映画言語」（金子・訳）みすず書房 1957年 C・E・マニイ
「小説と映画」（中村・三輪・訳）講談社 1958年
- 5) 吉田健一
「日本の現代文学」講談社学芸文庫 1995年
- 6) 丸山真男
「野間君のことなど」（丸山真男著作集・第六巻）岩波書店 1995年
- 7) 山口昌男著
「挫折」の昭和史 所載 岩波書店 1995年
「近世暴動反逆変乱史」解題 鹿野政直

尚、他の参考図書および参考資料に関しては、次号巻末に掲載します。