

立教大学学術推進特別重点資金 (立教 S F R)

大学院学生研究

2015年度研究成果報告書

研究科名	立教大学大学院 現代心理学 研究科 映像身体学 専攻		
研究代表者 (2016年3月現在のものを記入)	在籍研究科・専攻・学年		氏名
	現代心理学研究科・映像身体学専攻・博士課程後期課程3年		山本 祐輝 印
指導教員	所属・職名		氏名
	現代心理学部・映像身体学科・教授		中村 秀之 印
自然・人文・社会の別	自然 ・ <input type="checkbox"/> 人文 <input checked="" type="checkbox"/> ・ 社会	個人・共同の別	<input type="checkbox"/> 個人 <input checked="" type="checkbox"/> 共同 名
研究課題	初期ロバート・アルトマン映画における音声のナラトロジー的研究		
研究組織 (研究代表者・共同研究者) ※2016年3月現在のものを記入	在籍研究科・専攻・学年		氏名
	現代心理学研究科・映像身体学専攻・博士課程後期課程3年		山本 祐輝
研究期間	2015 年度		
研究経費 (1円単位)	(支出金額) 200,000 円 / (採択金額) 200,000 円		

研究の概要 (200~300字で記入、図・グラフ等は使用しないこと。)

本研究はアメリカの映画監督ロバート・アルトマンの初期(1950年代から1970年代半ば)の長編劇映画を対象とし、各作品において使用されている特異な音声を詳細に分析することで、そのような音声が露わにするアルトマン独自の物語の有り様を解明する試みである。とりわけ装置を介した音声や画面外の音といった、従来のアルトマン研究では議論が尽くされてこなかった音声中に着目し、それらがひとつのテキストにおいて物語の多元性ないし複数性をもたらしていることを明らかにした。また、テキストの分析にあたって、物語の提示方法(語り)の理論的な体系化を目指すナラトロジー(物語論)に依拠しつつ、同時に、この分野で用いられている諸概念の再検討も行なった。

キーワード (研究内容をよく表しているものを3項目以内で記入。)

[ロバート・アルトマン] [映画音響] [ナラトロジー (物語論)]

研究成果の概要 (図・グラフ等は使用しないこと。)

ロバート・アルトマン監督による映画作品の音響がアメリカ映画史において革新的なものであったということは、これまで繰り返し論じられてきた。このような議論の中心となっていたのは、「重なり合う会話 (overlapping-dialogue)」と呼ばれる、複数の俳優が同時に台詞を発するという技法である。この技法が、アルトマンが得意とした群像劇の形式と結びつくことによって、多元的な物語が生み出されているということがつとに論じられてきたのである。ただし、重なり合う会話が新たな技術の導入によって洗練され始めたのは 1974 年の『カリフォルニア・スプリット』(*California Split*、日本未公開、DVD タイトルは『ジャックポット』) からであり、アルトマンが群像劇を多用し始めたのは 1975 年の『ナッシュビル』(*Nashville*) からであるという点を考慮しなければならない。つまり先行研究による成果では、この 2 作に先立って公開されてきた初期の作品群を十分にカバーすることができないということになる。

そこで本研究は、初期における 2 本の作品『M*A*S*H——マッシュ』(*M*A*S*H*, 1970、以下『M*A*S*H』と略記) と『ギャングラー』(*McCabe & Mrs. Miller*, 1971) を対象としてテキスト分析を行ない、そこで用いられている特異な音と物語との関係性を考察した。具体的には、装置を介した音声や画面外の声といった、アルトマンにかんする先行研究では十分に論じられてこなかった音声に着目し [注 1]、これらの音が独特な語りをもたらしていることを指摘した。そして同時に、この研究を通じて、重なり合う会話と群像劇という要素に依拠せずとも、アルトマン映画において物語の多元性ないし複数性は生み出されうることが明らかとなった。以下では、この 2 本の映画作品それぞれについて、その分析の概要を述べる。

[注 1] これらの音声は、通常、サウンド映画において隠蔽されている声と身体との裂け目を露呈させるものである。その意味で、映画音響の観点からしても興味深い事例であると言える。また、映画における声と身体との分裂的な関係性については、Michel Chion, *The Voice in Cinema*, trans. Claudia Gorbman, New York: Columbia UP, 1999, pp. 125-151 を参照のこと。

【『M*A*S*H』における拡声器の音声にかんする研究】

『M*A*S*H』は、朝鮮戦争下の医療キャンプを舞台にしたコメディ映画である。本作では、拡声器の音声は 20 回以上にわたって繰り返し使用されており、この音声は明らかに物語世界内の音として提示されている。しかし、この音声に反応する登場人物が誰一人として存在せず、拡声器を通じてアナウンスを行なう男の姿も現れない。このような点から、本研究はこの音声を、物語世界の内外という対立軸では正確に捉えられない領域に位置するものとして想定することから開始される。

まず分析を開始する前に、理論的な前提として、いわゆる「映画の語り手」の概念を再検討した。この概念は、映画の物語を伝達し、その全体を統制する主体として位置づけられる。しかしながら、語りの動作主としての映画の語り手を認めることの正当性については、これまで数多くの問題が指摘されてきた。本研究ではシーモア・チャトマンによる映画の語り手にかんする理論的な体系に依拠しつつ [注 2]、その問題点を整理した。そして、物語の提示方法それ自体を強調するようなテキストの行為が抽出できる場合において、映画の語り手は措定可能であるという条件を設けた。

そして『M*A*S*H』のテキスト分析では、まず、拡声器を通じたアナウンスの内容を精査し、それらが登場人物たちにとって瑣末なものであるがゆえに、反応を示されないということを指摘した。つまり、この音は物語世界内で背景化されているのである。しかし一方で、音の明瞭さや音量の大きさ、更には拡声器のクローズアップを伴うことによって物語世界外の観客に対しては前景化されている。このような齟齬によって、拡声器の音声を持つ違和感が生み出されているのだ [注 3]。そして拡声器の音声とクローズアップの組み合わせを、映画の語り手の介在が露呈する瞬間として規定した。というのもそこにおいて、背景化された音声の収集および、音声の操作 (物語世界外の観客に向けて音声を前景化すること) という行為が抽出できるのであり、このような行為が帰属する主体として映画の語り手の介在が認められるからである。

その上で、本作において例外的に登場人物たちが反応を示す拡声器の音声を分析した。それは、ホーリハンとバーンズという 2 人の登場人物による性行為の音声である。このシーンにおいて問題となるのは、主人公たちが性行為の音を盗聴し、拡声器を通じて放送するという行為が、前述した映画の語り手の行為、すなわち音の収集と操作になぞらえることができるという点である。つまりここで、主人公たちは映画の語り手の行為を模倣しているのだ。それに

研究成果の概要 つづき

よって彼らが、ホーリハンを彼女の蔑称である「ホット・リップス」として語り直した物語を生み出すことが可能となることを指摘した。また、このような映画の語り手による語りと主人公たちによる語りとが形式上の境界を持たずして混ざり合うという状況を、ミハイル・バフチンの「混成的構文」に倣って [注 4]、〈混成的な語り〉として理論的に整理した。

上記の内容については、日本映像学会第 41 回大会で発表した。その後、論文化し、『映像学』95 号に掲載された。

[注 2] シーモア・チャトマン『小説と映画の修辞学』田中秀人訳、水声社、1998 年、129-149、207-228 頁。

[注 3] 本研究では、物語世界の内外を越境する音声であるという意味において、『M*A*S*H』における拡声器の音声をミシェル・シオンが提起した「多孔性 (porosity)」の概念と関連づけて考察した。Michel Chion, *Film, a Sound Art*, trans. Claudia Gorbman, New York: Columbia UP, 2009, p. 487.

[注 4] ミハイル・バフチン『小説の言葉』伊東一郎訳、平凡社ライブラリー、1996 年、91 頁。

【『ギャンブラー』における町の人々の声にかんする研究】

この研究では、アルトマンの『ギャンブラー』において聞こえてくる、ある画面外の音声を主な対象として分析した。それは舞台となる町の人々の声であり、映画の終盤におけるクロスカッティングのシークエンス、すなわち主人公マッケイブと殺し屋たちとの決闘のシーンと、町の人々による消火活動のシーンという、物語世界において同時に発生している 2 つの出来事が交互につながれて提示される箇所において聞こえてくる。本研究では、この声の機能を明らかにするにあたり、サウンド・ブリッジという既存の用語に新たな意味を持たせることで議論を行なった。通常のサウンド・ブリッジとは、場面転換を滑らかにするために用いられる短い音の残余あるいは先行として規定されている。ただし近年、長門洋平によって新たな意味が追加された。それは、「時空間の異なる複数のショットをまたいで流れる、物語世界の音」というものである [注 5]。つまり、映像とは合理的な関係を結ばないような、一定の間継起する音声を指す。

そして『ギャンブラー』の終盤のシークエンスにおいて聞こえてくる町の人々の声は、上記 2 つの意味とは異なる〈サウンド・ブリッジ〉である。というのも、断続性という特徴を備えているからである。町の人々のシーンにはマッケイブのシーンの音が被さらない一方で、マッケイブのシーンには町の人々の声や物音がたびたび侵入してくる。町の人々の様子を見る限り、彼らは絶え間なく音を出し続けているはずであるのに、その音は一定の距離を置いたマッケイブがいる空間において幾度か唐突に聞こえてくるのだ。つまりこの音声は、本来は継続しているはずであるのに、断続的に聞こえてくるのであり、更には映されている画面とは異なる次元で生起しているのである。本研究ではこのような意味で、町の人々の声を新たな〈サウンド・ブリッジ〉として規定した。そしてその機能は、画面外にある町の人々の世界を音によって提示することで、画面内で戦うマッケイブの主人公らしさを隠蔽するというものである。そのことは、マッケイブが死へと近づくにつれて、彼の声がかき消され、身体は徐々に雪に埋もれていくということとも関連している。

また、『ギャンブラー』のクロスカッティングは、最終的に 2 つのアクションの融合へと向かう D・W・グリフィスのクロスカッティングや、二項の衝突の結果として弁証法的に新たな概念が創造されるというセルゲイ・エイゼンシュテインのモンタージュといった古典的な技法とは明らかに異なる性質のものである [注 6]。そこで生み出されているのは、町の人々の世界からマッケイブの世界への一方向的な作用であり、それによって、主人公という枠組みそれ自体の消失がもたらされる。このように『ギャンブラー』の〈サウンド・ブリッジ〉は、クロスカッティングの新たな機能へと接続されているのである。最後に結論として、『ギャンブラー』では〈サウンド・ブリッジ〉によって主人公とそれ以外の人々というヒエラルキーが解体されることで、アルトマン的な物語の多元性ないし複数性が生み出されているということを指摘した。

この研究については、日本アメリカ文学会東京支部 1 月例会分科会 (演劇・表象部門) にて発表した。

[注 5] 長門洋平『映画音響論——溝口健二映画を聴く』みすず書房、2014 年、31 頁。傍点は原文。また、アルトマンの『ギャンブラー』では長門がいう意味での「サウンド・ブリッジ」も使用されており、この研究ではそれについても分析を行なったが、ここでは割愛する。

[注 6] グリフィスのクロスカッティングとエイゼンシュテインのモンタージュについては、以下の論考で比較検討されている。加藤幹郎『鏡の迷路——映画分類学序説』みすず書房、1993 年、120-121 頁。

※この (様式 2) に記入の成果の公表を見合わせる必要がある場合は、その理由及び差し控え期間等を記入した調書 (A 4 縦型横書き 1 枚・自由様式) を添付すること。

研究発表 (研究によって得られた研究経過・成果を発表した①～④について、該当するものを記入してください。該当するものが多い場合は主要なものを抜粋してください。)

- ①雑誌論文 (著者名、論文標題、雑誌名、巻号、発行年、ページ)
- ②図書 (著者名、出版社、書名、発行年、総ページ数)
- ③シンポジウム・公開講演会等の開催 (会名、開催日、開催場所)
- ④その他 (学会発表、研究報告書の印刷等)

① 雑誌論文 (1 件)

(1) 山本祐輝「映画の〈混成的な語り〉と音声——『M*A*S*H——マッシュ』(1970)における拡声器」『映像学』95号、2015年、24-41頁。

② 図書 (0 件)

③ シンポジウム・公開講演会等の開催 (0 件)

④ その他 (2 件、いずれも学会における口頭研究発表)

(1) 山本祐輝「『M★A★S★H』(1970)の拡声器——ロバート・アルトマン映画における装置を介した音声と語り」、日本映像学会第41回大会、京都造形芸術大学、2015年5月31日。

(2) 山本祐輝「複数の世界の交差／並行——ロバート・アルトマンの映画『ギャングラー』(1971)における〈サウンド・ブリッジ〉と語り」、日本アメリカ文学会東京支部1月例会分科会(演劇・表象部門)、慶応義塾大学、2016年1月30日。