

映画の体験とリアリズム

——黒澤明「どですかでん」／山本周五郎「季節のない街」論——

友田義行

はじめに

黒澤明監督映画「どですかでん」は一九七〇年一〇月三十一日に封切られた。原作は山本周五郎の小説「季節のない街」である。監督にとって初の色彩映画であり、前作「赤ひげ」以来実に五年ぶりの作品となることも話題を呼んだ。五年間の空白は当時の日本映画界の状況を集約的に物語ったものといえよう。日本映画産業の最盛期は年間観客動員数（映画人口）十一億二七五二万人を記録した一九五八年であるとされる。しかし、翌年の皇太子成婚や一九六四年の東京オリンピックを契機に街頭から家庭へと普及したテレビは、レジャーブームと相俟って映画産業を圧迫し、一九七〇年の映画人口は二億五千万人台にまで落ち込んだ。大衆娯楽の勢力図は大きく変容したのだ。疲弊した日本の映画制作会社は莫大な費用のかかる企画を避けるようになった。そこで黒澤は資本を海外に求め、米エンバシー・ピクチャーズ社と契約を結んで「暴走機関車」を企画した。しかし米側シナリオライター

と十分な議論ができず、悪天候も重なって制作は無期延期に終わった。一九六七年には二〇世紀フォックス社との合作で「虎・虎・虎」の制作に入る。だが、監督権・編集権・撮影日程といった重要な点で日米間に行き違いが噴出した。また、万事合理主義のアメリカシステムと個人芸術的な黒澤方式との間に齟齬が生じ、完全主義的な姿勢は異常なものと考え受け取られた。一九六八年暮、二〇世紀フォックス社はノイローゼを理由に黒澤を事実上解任した。一方で本人は自らの精神異常を否定した。複数の関係者の証言から、米側との折衝にあたったプロデューサーによる不正行為が浮上したが、当時の宣伝担当者は後年これを否定しており、真相は今も藪の中である。黒澤は会見の場で強い挫折感をあらわにし、後に「僕の周りにはベテン師がいっぱいだった」と語った。

一九六九年七月、失意の黒澤は木下恵介・市川崑・小林正樹と共に「四騎の会」を結成し、四監督が協力して日本映画を活性化する決意を表明した。だが、共同脚本・共同監督で企画された

「どら平太」は難航し、またもや制作延期となる。このとき黒澤が新たに企画したのが「どですかでん」である。脚本は「生きる」(一九五二)「七人の侍」(一九五四)などと同じく黒澤明・小国英雄・橋本忍が共同執筆し、他の三監督も脚本に意見する形で参加した。黒澤にとつて起死回生の一作となるはずだったが、過去の作品からあまりにかけ離れた作風は観客を少なからず戸惑わせた。興行成績は伸び悩み、「四騎の会」は次の企画を立てる体力を失った。そして、翌年十二月には黒澤の自殺未遂という象徴的事件が報じられるに至った。

「どですかでん」は日本映画界、そして黒澤にとつて危機の時代に生み出された乾坤一擲の作品である。だが岩本憲児が指摘するようにこの作品への批評は少なく、あつても平凡なものが多い。その後再評価の動きも見られるものの、未だ言及されない問題が数多く放置されている。この映画で何が表現され、問いかけられたのか。原作と映画を比較し、言語から映像への転換が如何に為されたかを検証しつつ考察する。

一 構造と視点

原作「季節のない街」は一九六二年に「朝日新聞」紙上で連載された。小説の舞台は朽ちた独立家屋と長屋が並ぶ小さな貧民街である。この名もない「街」は崖とどぶ川によつて外部と隔てられており、住人の大部分は定職を持たない貧困者で、前科者や賭

博者、乞食もいる。外部の人々にとつて「街」やその住人は別世界のもの、現実には存在しないものと考えられている。作品は十五編の小話から成り、「街」の住人たちの人間模様を中心に描いている。映画はその中から八つの章を抽出しており、内容の改変や登場人物の割愛および設定の省略も一部見られるものの概ね原作に忠実な筋書きとなつている。以下、小説の各章と対応させながら映画の梗概を紹介する。「」は原作の章名、()は配役名である。

①「街へゆく電車」隣接する繁華街のてんぷら屋に住み、架空の電車を運転して「街」を往き来する少年六ちゃん(頭師佳孝)と、母おくにさんの物語。

②「僕のワイフ」顔面神経痙攣症を負った好人物の島さん(伴淳三郎)と、尊大で嫌われ者のワイフを描く。会社勤めの島さんは同僚を夕食に招くが、妻は彼らをぞんざいに扱う。同僚が憤慨して彼女を罵倒すると、島さんは逆上して飛び掛り、苦勞を共にしてきた妻を擁護する。

③「牧歌調」二人の土方増田(井川比佐志)と河口(田中邦衛)、そしてその妻たち。泥酔の末、二組の間に自然と夫婦交換が成立する。だが、しばらくすると何事もなかったかのように元の組み合わせに戻ってしまう。

④「プールのある家」廃車を住処にする父子の物語。父親(三谷昇)は職を持たず、豪邸を建てる夢想を語ってはかりいる。

子供が食中毒にかかり死線を彷徨っても為す術を知らず、ただ空想上の建築を続ける。子供の死後、塚穴の前で父親が両手を広げると、子供が生前に希望したプールが現前する。

⑤「枯れた木」孤独で無感動に生きるマッドレス作りの平さん（芥川比呂志）。ある日、かつての妻お蝶が訪ねてくる。お蝶は自分が犯した姦通を謝罪するが、平さんは口を閉ざしたままである。彼女はやがて諦めて去っていく。

⑥「とうちゃん」子沢山のブラシ職人沢上良太郎（三波伸介）と、相手が誰とも知れぬ妊娠を繰り返す浮気者の妻みさお。噂を耳にし疑惑を抱いた長男は、父に自分たちの出生を問い質す。父は親子関係が信頼によって成り立つものであることを平易な言葉で説き、父子の絆が確認される。

⑦「がんどき」少女かつ子（山崎知子）は、病床に伏す叔母のおたねと、怠け者で酒好きの似非知識人京太の養女である。かつ子は二人に代わり身を粉にして内職に励むが、京太に強姦され妊娠してしまう。自殺を決意したかつ子は、好意を抱いていた酒屋の岡部少年を包丁で刺し、警察に拘束される。一命を取り留めた岡部に真意を問われたかつ子は、死後貴方に忘れ去られるのが怖かったと告白する。

⑧「たんばさん」「街」の老賢者の存在の彫金師たんばさん（渡辺篤）。彼は六ちゃんとも対等に接し、自宅へ侵入した泥棒を警察からかばい、荒れ狂う男も意表をつく対応でなだめ、言葉で身を飾る浮浪者の哀しみを読み取り、自殺志願者の人

生も肯定する。

原作は章ごとに話が完結するが、映画ではそれぞれのエピソードが幾つかの部分に切断され緋い交ぜになっており、物語は同時進行的に展開する。まず①⑧③②⑥⑦⑤④①（S N 1）17に相当）で朝から夜まで一日の「街」の様子が示され住人たちが一通り登場する。続く⑤⑦③④⑦⑧⑦④⑦①⑤③①④⑧④⑥⑧（18）68）では夫婦交換やたんばさんの活躍など概ね牧歌的な話題が主として描かれる。⑦④⑤⑦⑥④⑦⑧②⑤⑦④⑦④⑦⑤⑦③④③④（69）96）は強姦・傷害・死を含む「街」の暗部に比重が置かれる。最後に③⑦④②①（97）103）で再び「街」の日常が短く示され、解決も進展もほとんど見られないままに終幕となる。短い物語がさらに細分化されてはいるが、佐藤忠男が論じたようにエピソードの分解と再配列の過程でひとつの大きなうねりをもったドラマの流れが形作られ、映画独自の時空間が創造されている。

小話の集合から成るこの作品で、構造上不可欠な人物が六ちゃんである。次章で論じるように、彼の移動に伴って観客は「街」に案内され、送り返される。「街」の住人でないにも関わらず、彼なしにはこの映画は始まらない。また、「街」のたんばさんも重要な役割を担っている。この「街」では周五郎の下町物や「青べか物語」、黒澤の「どん底」（一九五七）などと異なり、人物同士の間わりが希薄である。その中で人々をゆるやかに結ぶ扇の要

となつてゐるのがたんば翁である。誰とでも等しく接する翁の介
在によつて、「街」はぼんやりとした輪郭の共同体を辛うじて形
成する¹³。彼は枯淡の人格者であり、追い詰められた人々が頼り集
う。そのため観客は翁の前で起こる窃盗や自殺など人間の闇の部
分を目撃することになるのだ。他に、水道場に集う内儀さんたち
も視点移動の中継点として重要である。住人が行き交うこの場所
で繰り広げられる噂話に沿つて、カメラの視点は話題の中心人物
へと移り、戻つてくる。樋口尚文は、こうした「定点中継」によ
つて渾沌とした「街」の人々の性格がわかりやすかつ生々しく
表現されてゐると指摘してゐる¹⁴。

全体を通じてカメラは遍在的に「街」を映し出す。この点は原
作の語り手の位置と同様である。しかし映画では先に挙げた三つ
の視点が重点となつてゐる。六ちゃんによる線移動、内儀さん
による面移動、そして人々の精神的支柱であるたんばさんに視点を
置くことによつて、観客は「街」に出入りしその表層と深層を目
にするのである。

二 映画と列車

「どですかでん」という題名は六ちゃんが発する擬音語に由来
している。映画の冒頭と結尾を括るのも六ちゃんである。黒澤自
らが描いたポストカード¹⁵でも、やはり構図の中心は彼である。グラ
ンドホテル形式を取つてはいるが、映画では六ちゃんが主人公的

な地位にゐると言える¹⁶。

原作の冒頭を飾る「街へゆく電車」には「主観／客観」「現
実／架空」といった語彙が頻出する。六ちゃんは運転手（自分自
身）と幾らかの備品を除いて「客観的」にはすべてが「架空」で
ある「電車」を日々運転する。医学的には正常と診断されてゐる
が、小学校入学時から電車を描くことと運転することだけに没頭
しており、近所では「電車ばか」と呼ばれてゐる。母おくには彼
の頭がまともになるよう毎日お題目を唱へてゐるが、息子の方で
は逆に母の頭を氣遣つてゐる。こうした振じれの中、語り手は明
らかに六ちゃんを支持してゐる。客観的には電車馬鹿であるが、
「主観的には六ちゃんはもつとも勤勉で、良心的な、市電の運転
手」（二〇頁）であるというのだ。少年は「どですかでん」と車
輪音を口真似しながら中通りを往復する。そしてとらという三毛
猫に出会つたときに限り進路を変え、境界であるどぶ川を跳び越
えて「街」に入り、飼い主の半助に猫を届けに行く。夜、仏壇の
前で六ちゃんが「街」の話をするのを母がげんそうに見るとこ
ろで小話は終わる。

最後の場面が違和感を与えるのは、母が少年の主観世界を理解
せず、電車も猫も街も等しく存在しないものと想定してゐるから
である。語り手に誘導されて架空の「電車」や別世界の「街」を
体験した読者は、すでに六ちゃんの視点を獲得しつつかある。導入
にあたるこの章は、日常空間において不可視とされる世界を認知
する読者主体を構築するのである。

一方映画はどうか。「どですかでん」のオーブニングでは、クレジットがすべて電車の各部に記されている。正面プレートには「監督黒澤明」とあり、この電車が走り出すところから本編が始まる。表の電車を嬉しそうに見送る六ちゃんの家には、電車の絵が一面に貼られている。これらは彼の日常生活や歴史を視覚的に凝縮して説明する。その下で母と少年はお互いの頭がまともになることを祈り「南無妙法蓮華経」「なんみょうれんぎょう」とお題目を詠唱（合唱）する。やがて少年は軍手を取り出し、制帽をかぶる仕草をして車庫らしき場所へと向かう。しかし、制帽も電車もスクリーンには映らない。そこには少年と、瓦礫を片付けた空き地が見えるだけである。

原作で攪乱が試みられた「主観・客観」の二項対立は、映画ではカメラに捉え得るか否かで明確に判別されてしまう。そこで採用されたのが巧みなパントマイムと擬音・効果音である。六ちゃんは様々な作業音を口にしつつ電車が実在するかのように動く。時折見せるあひるの歩きはチャャリー・チャップリンを想起させ、真剣味と喜劇的要素を重層的に表現する。そこへ効果音が重ねられることで不思議なリアリティが生じるのだ。一般に映画（館）は視覚を特権化し、観る者を視覚的主体に還元するよう働きかける装置であるとされる。しかし、この作品では見えないものを感じることが重要なテーマとなっている。六ちゃんと共に機械音を聴き物体感を得ることが「電車」の存在を確信するために不可欠な要素として組込まれており、映画のリアリズムにとって複合

的な知覚の動員が重要であることを示すのである。

ところで、少年が精神薄弱弱児か否かという説明は映画ではなされない。代わって俳優の、眉毛を抜いて演出された風貌と確実な動作が、観客の判断を宙吊りにする。「どですかでん」と口ずさみながら彼はまっすぐに「街」へ走る。子供たちから「電車馬鹿！」と罵声を浴びせられても見向きもしない。後で詳述するが、観客は六ちゃんに同一化するよう促されるため、子供たちに代表される「客観的（日常的・通俗的）」な視点からは離れ、想像上の事物を見る欲望に誘導されていく。少年は「街」でたんばさん宅を訪問し、言葉を交わす。家を出た少年は画面の外に走り去り、視点は彼とすれ違う土方に移されて、以後専ら「街」の内部でドラマが展開していく。映画の最終部で六ちゃんは夜道を駆けて車庫に帰ってくる。自宅のガラス戸を閉めてパントマイムを演じるところで映画は終了する。

映画の首尾を飾る六ちゃんを見ると、列車が重要なモチーフとなっていることが分かる。映画と列車との間には様々な関連が見出される。列車を扱った映画は創成期から数多存在し、たとえば「ラ・シオタ駅への列車の到着」（ルイ・リュミエール、一八九六）は、迫り来る列車に驚愕した観客が座席から逃げ出したという神話的逸話と共に広く知られている。事物の運動を捉え再現することを特色とした映画という新メディアにとって、列車は恰好の対象であった。加藤幹郎は、列車の主題系を映画史と文化史のうちに再浮上させる論を試みている。

映画が物質中心主義の二〇世紀にかくも繁栄をみた理由は、その機動性と運搬性の高さにある。列車もまた大陸のうえなら世界中どこへでも出かけていった。リールからフィルムをとりだしてみると、矩形のセルが一列にびっしり並び、さながら枕木を並べて地平線へ伸びる鉄道のようにである。そしてプロジェクターのうえで回転するフィルム・リールは列車の動輪を思わせる。¹⁷⁾

加藤は古今東西の映画作品や興行形態を例に引きながら、鉄道の映像表象史を辿ってみせる。中でも、物語映画における列車発着の組織化や、映画体験と列車旅行との合体への言及は、「どこでん」の分析においても示唆に富むものである。

物語映画はしばしば列車の到着ではじまり、列車の出発で終わる。鉄道映画でなくとも、列車が導入と結尾のトピクスとして利用される例は枚挙に暇がない。黒澤もすでに「素晴らしき日曜日」(一九四七)で同じ手法を用いている。「どこでん」でも冒頭で電車が疾走し、さらに序盤でもうひとつの「電車」が登場する。しかしこの第二の「電車」は空想の産物であり物質としては存在しない。もちろん映画自体が錯覚で成り立っている芸術様式ではあるが、通常スクリーンに投射されているものは少なくとも幻想ではなく模倣(事物の痕跡)である。だが、この「電車」の特徴は、不可視なものであると同時に少年の身体に同化している点である。「電車」が走行する際、走っているのは六ちゃんであり、走行音や種々の機械音も口から発せられる。彼は運転手であると

同時に「電車」そのものなのだ。

カメラの動きに着目しよう。車庫で動き回る六ちゃんは始めフル・ショットで撮影され、徐々にクロースアップで捉えられるようになる。出発の警笛を叫ぶと、瓦礫の彼方へ向かう一本の道(鉄道)が彼の背越越しに映される。道は上り坂になっており向こう側は見えない。「電車」が走り出すと、彼の視点に同化した主観ショットが使用される。横からのロングショット・顔のクロースアップ・主観ショット・後姿を含めた視点からの映像が矢継ぎ早にモンタージュされる。これらが人物への同一化を促す。フィクション映画における登場人物への同一化を可能にしている基盤は「自分よりも先に物事を見たカメラの眼に同一化する観客の能力」である。そしてカメラの眼と登場人物の眼が重なるとき、人物への同一化は強く促進される。原作と違い語り手の誘導はないが、映画ではカメラが六ちゃんの主観世界を共有するよう働きかけるのだ。また、背後からのショットは「乗客席」からの視点を表わす。つまり観客は六ちゃんと共に、あるいは「電車」に乗って、スクリーンの奥に位置する「街」に向かうのである。

加藤幹郎は先に挙げた論稿の中で、ウィリアム・J・キーフラが発明した「ヘイルズ・ツアーズ」という興行を取り上げていた。「ヘイルズ・ツアーズ」とは、二〇世紀初頭に人気を博した擬似旅行体感装置である。この装置の内部は観客を収容する本物の客席さながらの縦長の部屋に仕上げられ、正面に半透過式のスクリーンを据えて、実際に走行する機関車の前面から撮影された動く

景色の映像を映写した。こうした仕掛けは、映画（館）と列車が移動の欲望を達成するという点において運動していたことを示す。加藤は「ヘイルズ・ツアーズ」において列車旅行と映画体験が文字通り合体したと述べている。「列車が視覚的メディアムであるのと同程度に、映画は移動メディアムなのである」。映画は身体の移動を伴わずして異世界を観光できる装置なのだ。

だが、映画は上映が終われば消える幻に過ぎないとも言える。列車を降りれば風景の中に身を置くことができるが、映画世界に住むことはできない。しかし、観客席からスクリーンの向こうへ移動したり、逆にスクリーンの登場人物がこちら側に出てくるといった究極の錯覚や同一化への欲望は、人々が映画に抱く最大の魅力のひとつではないだろうか。幻想の「電車」に観客を乗せ、向こう側の世界に誘う役割を担う六ちゃんは、映画に向けられた根源的な欲望の具現化なのである。

映画は小説と違い、受け手は速度も筋道もコントロールできず製作者が意図した時間意識に身を委ねなければならない。日常の時間の流れから外れる体験は、途中下車できない列車での旅と類似する。映画館に入ることと列車に乗ることは、与えられた時間の流れに身を任せる点で同じであり、両者の始まり（出発）と終わり（到着）は換喩関係にあるのだ。「どですかでん」では「電車」が走り出すことによって「街」でのドラマが始まり、戻ってくることで終わる。つまり「電車運行」は、作品内で物語映画の伝統的手法を逆再現したものなのだ。出発と到着を逆にするこ

で、この作品は映画を観る行為そのものの、映像世界へと没入する体験自体を自意識的に表現しているのである。

長谷正人もまたエッセイの中で列車と映画を並置している。彼が両者に見出す共通点は、機械的で規則的な運動のリズムに伴う快楽である。列車の揺れや窓越しに見える単調な風景と、静止映像の運動（毎秒二四コマ）から生じる快楽は互いに類似するといふ。「どですかでん」の序盤にはリズムが幾重にも織り込まれている。電車の走行音・お題目・柱時計の音。次章で述べるが、前の二つは少年の独創的なリズムによって崩されることで、映画が創造に拠って立つものであることを示唆する。また時計は、映画が終結を強いられる時間媒体であることを表象するのである。

「どですかでん」は、列車による異世界への移入やリズムといった映画的な要素を様々なレベルで原作から汲み取り拡大してみせた作品である。では、導入の先にある「街」とはどのような世界として映像化されただろうか。

三 色彩とリアリズム

「どですかでん」に描かれた「街」の像は原作と大きく異なる。原作では長屋や独立家屋から成る集落として描かれており、新聞連載時に併載された朝倉撰による挿画でもそうした情景が描写されている。しかし映画では、塵捨場の彼方に拓かれた不思議なオブリジェが雑然と寄り集まった街として映像化された。そして、小

説にはない視覚的要素として加えられ作品に大きな影響を与えているのが、色彩である。同時代評でも、色彩が原因で原作や過去の黒澤作品と大きく印象が異なつたという発言が見られる。

映画には、オーブニングの電車や六ちゃん宅に貼られた絵を始め、赤・黄を中心とした原色が散在する。瓦礫や地面にも様々な色彩が散りばめられ、「街」を見慣れぬ光景に仕上げている。中でも「牧歌調」は強烈である。増田夫妻は黄で、河口夫妻は赤・青でそれぞれ統一的に描き分けられており、服装から持ち物、家屋に至るまで徹底されている。夫婦の交換と再交換が色分けによつて解りやすく整理されており、こうした効果は「乱」（一九九五）でも再見できる。また、泥酔した増田が帰るべき家を思い出すために自分のタオルと堀の色を見比べると、白黒映画では不可能な視覚的ギャグも使われた。

黒澤は早坂文雄と組んで音楽と映像の対位法を駆使したが、色彩でもこうした用法が見られる。「がんもどき」でかつ子が作る原色の造花は、彼女が置かれた悲惨な状況と鮮やかな対照を成す。中でも強姦される場面は俯瞰撮影で捉えられ、床一面に広がる赤い花園が悲劇を強調する。「プールのある家」（以下「プール」）で子供を照らす華やかなネオンや、「街へゆく電車」でおくちに打ちのめす明るい色調の電車絵も同様の効果を生んでいる。

「枯れた木」で平さんに突つかかる男も派手な色合いの服装で現れる。しかし、クローズアップで捉えられた平さんの「しんじんの眼」には何も映らない。訪れた妻をも存在しないかのよ

うに扱う彼の周囲には、文字通り紫色のオーラが漂っている。こうした表現主義的な色彩使用は「プール」の父子が食中毒にかかったあたり（SN76）からさらに強まっていく。空は不吉な絵画となり、顔色は幽鬼のように変貌する。また、序盤に六ちゃんが疾走する場面でも背景が絵画で処理されるなど、反写実的な描写が際立つ。

ただ、全編が極彩色で塗られているわけではなく、「プール」に顕著なようにむしろ全体的には抑えた色調の中でアクセントとなる色が配置されている。ポロを着た父親が語る空想建築は逐一鮮やかに映像化される。緑の丘や豪邸は彼らの現実とは対照的に彩られ整理された構図で現れる。この小話の最終場面は映画化に際し大きく変更された。原作では父親は子供の墓前でプールの完成を誓い、「きみはもつと、欲しい物をなんでもねだればよかったのにさ」（二一九〜三〇頁）と語りかける。だが映画では父親が「君、プールが出来たよ」と発話すると同時に、エバー・グリーンに囲まれた白タイルの円形プールが唐突に現れる。この飛躍は鮮烈である。色彩や明度差によつて生じる眼がじんとするような直接的な身体反応がその衝撃を強める。また、この場面には初期映画の視覚装置が組み込まれている。それまで父親の主観ショットで捉えられてきた豪邸と異なり、最後のプールは父親がこちら側に視線を向け自分を含む風景を紹介する。ここで、父親が息子に「君」という中性的な呼称を用いていたことが活きてくる。対象を失った「君」という言葉によつて、観客は半ば、父親に直

接呼び掛けられたような錯覚に襲われるのである。⁽²⁷⁾ トム・ガニングは、登場人物が観客を呼び掛けて引き付けるような、物語の支配に先立つ映画を「注意喚起の映画」と呼んでいる。「注意喚起の美学は、観客に直接語り掛け、(…)観客との遭遇を襲撃の経験にまで誇張している」。物語映画に突然「注意喚起の美学」が挿入されることで、観客へのショックが強化されているのである。⁽²⁸⁾

ところで、これまで書記言語で説明してきたような色彩を映像化するためには、具体的な作業と技術的問題の克服が必要となる。実際、黒澤が六〇年代半ばまで白黒映画にこだわってきたのも、技術的境界のため意図した表現が不可能であると考えていたためであった。この作品における特異な色彩設計は如何にして実現されたのだろうか。まず、フィルムにはイーストマンカラーのタイプ五二五四が採用された。一九六八年にアカデミー科学技術賞を受賞した、微粒性と発色に定評のあるフィルムである。ロケ地には、染み出した有害物質(六価クロム)で奇妙な色をしていたという理由から江戸川区堀江町の埋立地が選ばれた。科学技術の向上と高度成長の負の遺産が、特異な色彩表現の礎となったわけである。地面には早朝の霏雨気を狙って黄やセピアの粉が撒かれ、スプレーで影を描き曇天を晴天に見せるなどの前衛的手法も取られた。また、「プール」の父子には青・緑の極端なメーキャップが施されたほか、「枯れた木」ではマジックで着色したガラスをカメラの前に置くことで平さんの周囲だけ色を変え、彼の心的状況を描き出した。こうした対象への着色に加え、ほとんどの照明

にフィルターが使用された。例えば「枯れた木」の夕景場面では、本来早朝の青っぽい光を調整するために使用する茶系フィルター(MC85B)を取って使い赤味を強めている。また、ホリゾンントに描いた絵を背景に使ったり、豪邸をケーキで作ったりと、「作り物感」を前面に出した場面も目立つ。こうした操作には、意図した色の再現がどこまで可能かという「テスト」の意味もあったという。しかし、無闇に色彩を最優先しているわけではない。黒澤の特徴である望遠レンズによるパン・フォーカスを可能とするために、発色を犠牲にした増感処理も行われている。また、総天然色を思わせるカラフルな場面には脱色も試みられた。⁽²⁹⁾

こうした色彩への深い造詣は、黒澤がかつて画家を目指していたことと無関係ではない。⁽³⁰⁾ 実際、黒澤は「画家が好きなのは色で自由に使い分けているように、こちらに主体性のある色を効果的に使っていきたい」と言明し、スタッフにゴヤ・ドミエ・クレイ・ゴッホの画集を見せて具体的な色彩設計を指示している。⁽³¹⁾ 黒澤は十八歳にして「二科展」(第十五回・一九二八)に油彩画が入選しており、その後プロレタリア美術家同盟に加盟して「プロレタリア美術大展覧会」(第二回・一九二九)にも出品するなどの経歴を持つ。最終的に絵画を断念した理由を黒澤は二つ挙げている。一つは戦時下に画家として生活を立てることの困難、もう一つは才能への疑問である。後者について黒澤は、「セザンヌの画集を見た後で表へ出ると、表の家や道や樹木はセザンヌの画のように見える。(…)つまり、私独自の眼でもが見えないの

である」と記している。後のインタビュアーでは、画家たちは一般人には見えないものを捉えそれを描いているのだと語っている。吉本光宏は「どですかでん」における原作からの重要な変更点として、六ちゃんの「電車運行」を邪魔するある人物を挙げている。原作で不注意な一通行人として描かれたこの男は、映画では道（線路）にカンバスを立てる「絵描き」に改変された。絵描きは「街」を写生することに気を取られて「線路」には気付かず、六ちゃんに叱責される。裸眼で捉え得るものを写し取ることに専念する男と、彼を否定する六ちゃんの姿は、若き黒澤と現在の黒澤の姿を表象する。つまり黒澤はこの場面を通じて、映画のリアリテイとは現実世界の忠実な機械的複製に依拠するものではなく、想像力によって創られるものであることを主張しているのである。

画家の色彩感覚を映画に持ち込んだ「どですかでん」は、「今までに日本で作られたいちばん美しいカラー作品のひとつ」と評価された。中でも最終場面では、動き・変化するという映画の特性を活かした美しい色彩の舞踏が見られる。六ちゃん宅の障子やガラス一面に描かれた電車の絵は、表を通る電車や自動車の光線によって照射され、室内は様々に表情を変えながら走り回る光彩に満たされる。この場面を吉本光宏は「幻燈」と喻え、「六ちゃんは単に想像力を駆使する芸術家であるだけでなく、光と動画を使って心に描いた光景を表現することができる映画作家なのである」と論じた。想像力による心的表象の可視化への賛美、そし

て光源に基づく映像という面で映画のさきがけとなる装置への言及が、この場面でも確認できるのである。

特異な色彩設計の背景には反写実的描写によるリアリティの追求があったと考えられる。黒澤は「影武者」（一九八〇）以後、「夢」「乱」「死」といった、裸眼視では到達し得ない対象を光で表現することに取り組んでいく。だが一方でそうした映像はしばしば「絵巻物」などと表現され、厚みや量感を欠くものと批判された。観客が映画作品に感じる「本当らしさ」は、他のテクストや芸術様式との関係性の中で位置される側面を含むのである。

おわりに

「季節のない街」は多くの映画的要素をもつ小説である。「どですかでん」はそれらに照準し、列車・リズム・移動・外光による映像表現といった映画にまつわる事項を自己言及的に描き、映画を観る行為や作る行為を相対化するフィルムであった。また、現実の模倣ではなく想像力に基づく表現こそが映画のリアリズムであるとの主張も見て取れた。

この映画はまた、「牧歌調」の日雇人夫を始め、「がんもどき」の集団就職や女性の低賃金労働、「たんばさん」の空襲体験、そして大量消費社会の廃棄物に囲まれて生きる「ブルー」の親子など、高度成長が生み出す矛盾や戦後社会を生きる個人の感情を描いた作品でもある。また、部落やドヤ街、心身障害者への差別、

さらには核戦争による破滅と再生⁽⁴⁾といった極めて現代的な問題をも表象している。しかし、黒澤の「明るくって、軽くって、かわいく撮る⁽¹⁾」という演出の成功というべきか、原田真人の「ここでは時代も政治も存在しない⁽²⁾」という批評に代表されるように、現実社会の問題に焦点化する解釈は傍流に追いやられてきた。

なぜ深刻な題材を選びながらそれから目を逸らすような演出が企図されたのか。興行成績への考慮や、ヒューマニズムへの決着を狙った側面もあるだろう。しかし受け手の問題も問われねばならない。明るい色彩や喜劇的要素によって覆われているとはいえず、映画が明確に描いたものを、なぜ観客は見ることができないのか。原作に次のような文章がある。「人は自分と具体的ななかかわりをもったとき初めて、その相手の存在を認めるのであって、それ以外のときは「…」現実には存在しないのと同然なのである」(十九頁)。七〇年代初頭における貧困や、繁栄の支えとなつた人々の表象は、大勢において自己と切斷された風景として捕捉されてきたのである。

「どですかでん」は、映画が登場人物や世界に対する強力な同一化を促して観客を巻き込む一方で、列車の乗客のように「世界から隔離されたものとして世界を見る」という逆説的な視覚⁽³⁾を再生産する装置でもあることを示唆する。また、極めて現実的な社会表象を非現実的な映像で表現するというリアリズムのあり方は、映画が現実に対し透明かつ中立であるという今も尚残存する制度的思考を曝露し、解体に導く可能性を孕むものである。

注

- (1) 黒澤は処女作「姿三四郎」(一九四三)から「赤ひげ」(一九六五)まで二二年間で二三本の映画を発表している。
- (2) テレビ契約数と映画人口については日本映画製作者連盟の調査を参照(山田和夫監修『映画論講座別巻 映画の事典』合同出版、一九八〇・三、三三二四・三三二六頁)。
- (3) この間の経緯については白井佳夫「トラ・トラ・トラ」⁽¹⁾と黒澤明問題ルポ⁽²⁾、『黒澤明集成Ⅲ』キネマ旬報社、一九九三・四)を参照。
- (4) 伊東弘祐『黒澤明「乱」の世界』(講談社、一九八五・六、一八九頁)。
- (5) 黒澤明・原田真人『黒澤明語る』(福武書店、一九九一・八、二三〇頁)。
- (6) 冒頭から半分ほどまでを黒澤が単独で書き、それを元に分担作成している(橋本忍・小国英雄「シナリオライターと製作者の証言」〔黒澤明ドキュメント(キネマ旬報増刊五・七号)一九七四・五〕。脚本は『黒澤明映画大系1』どですかでん(キネマ旬報社、一九七〇・十二)及び『全集黒澤明 第六巻』(岩波書店、一九八八・四)所収。本稿での引用は全集に依った。
- (7) 岩本憲児「批評史ノート」(前掲『全集黒澤明 第六巻』二五九〜二六〇頁)。

- (8) 例えば尾形敏朗「巨人の再生」(『異説・黒澤明』文藝春秋、一九九四・二)や、井上明久「山本周五郎と黒澤明―『椿三十郎』『赤ひげ』『どすかでん』をめぐる―」(岩本憲児編『黒澤明をめぐる十二人の狂詩曲』早稲田大学出版部、二〇〇四・八)など。
- (9) 「朝日新聞」(一九六二・四・一)一〇・一夕刊、全一八二回)。同年文藝春秋新社から、翌年に講談社から、一九六九年には新潮社から単行本が上梓されており、脚本は新潮社版に基づいている。本稿での引用は『山本周五郎小説全集 第十七巻 季節のない街』(新潮社、一九六九・四)に依った。
- (10) 他に間接的に引用されている章もあり、例えば夫が妻に「出て行け」と怒鳴りながら自分が家を飛び出してしまふ「牧歌調」の喜劇は、「肇くんと光子」からの引用である。
- (11) 佐藤忠男『黒澤明の世界』(朝日新聞社、一九八六・六、三五〇～三五四頁)。
- (12) 周五郎は「季節のない街」の「あとがき」で、本作は「都会の『青べか物語』といつてもいいほど内容には共通点が多い」と述べている(三一〇頁)。社会の底辺に生きる庶民を描く「下町もの」の現代版である点でたしかに両者は類似する。しかし、平野謙が「青べか物語」から読み取ったような「理想共同体」や「詩的イメージ」の結
- 晶体」は読み取り難く(「解説」山本周五郎『青べか物語』新潮社、一九六四・八、二八七～二九四頁)、喜劇的要素を含みつつも概ね救いのない残酷な現実を描いている。
- (13) 六ちゃんとなんばさんの作品構造上の役割は原作とも通じる部分がある。竹添敦子『山本周五郎 庶民の空間』(双文社、一九九七・三、一九三～二〇四頁)を参照。
- (14) 樋口尚文『黒澤明の映画術』(筑摩書房、一九九九・八、一四八頁)。
- (15) 『どすかでん パンフレット』(東宝、一九七〇・一〇・三三)所収。
- (16) 原作を選んだ理由として黒澤は、登場人物の普遍性と、六ちゃんへの思い入れを語っている。座談会「『どすかでん』と黒澤明の新しい映像世界の秘密」(「キネマ旬報」一九七〇・九下)を参照。
- (17) 加藤幹郎『映画とは何か』(みすず書房、二〇〇一・三・十五、九頁)。
- (18) 加藤幹郎前掲書、一二七～一二九頁。
- (19) 「観客や読者が、ある登場人物または登場人物たちに深く関わっていくという物語作品経験の一面面」。(S・プランフォード他著、杉野健太郎・中村裕英訳『フィルム・スタディーズ事典』フィルムアート社、二〇〇四・七、二四四頁、原著二〇〇二)。
- (20) J・オーモン、A・ベルガラ、M・マリイ、M・ヴィ

ルネ著 武田潔訳『映画理論講義』（勁草書房、二〇〇〇・五、三一頁、原著一九八三）。

(21) 加藤幹郎前掲書、一四二頁。

(22) 「映画館に入るといふ選択は、常に多かれ少なかれ、合意による退行に支えられており（…）想像的なフィクションの世界への同一化を図ろうとする目論見にほかならない」（前掲『映画理論講義』三〇四頁）。スクリーン内外への移動を巡る映画には「カイロの紫のバラ」（ウディ・アレン、一九八五）、「ラスト・アクション・ヒーロー」（ジョン・マクティアナン、一九九三）などがある。

(23) 長谷正人『映像という神秘と快楽』（以文社、二〇〇〇・十二）。

(24) 「朝日新聞」（一九六二・四・九、一〇・一、夕刊）。

(25) 白井佳夫「七〇年を呼吸していた映画とは？」（『キネマ旬報』一九七一・二上）、尾形敏朗「巨人と少年 黒澤明の女性たち」（『文藝春秋』一九九二・十一、二八二頁）。

(26) 先行映画「赤い砂漠」（ミケランジェロ・アントニオーニ、一九六四）を強化引用したような色調の場面も見られる（SN24）。この作品は「黒澤明が選んだ日本の映画」でも挙げられており、「真っ赤な部屋を印象的に使っている」とのコメントがある（『文藝春秋』一九九九・四）。ただし実際には部屋は「真っ赤」ではなく、印象による記憶の変化が看取される。

(27) 同様の手法は「素晴らしき日曜日」のコンサート・シーンでも見られる。

(28) トム・ガニング著 濱口幸一訳「驚きの美学」（岩本憲児・武田潔・斉藤綾子編『新 映画理論集成1 歴史』人種・ジェンダー）フィルムアート社、一九九八・二、一〇八頁、原文一九八九）。

(29) この段落の記述は以下を参照した。齋藤孝雄「撮影報告「どですかでん」」（『映画撮影』一九七〇・四〇号）、森弘充「どですかでん」の照明」（『映画テレビ技術』一九七〇・十一）、大森健次郎他「どですかでん」撮影日記抄」（前掲『黒澤明映画大系』）、野上照代「どですかでん」の黒沢演出」（同）、丹野達弥編『村木与四郎の映画美術』（フィルムアート社、一九九八・一〇）、石井長四郎・森弘充「技術スタッフ・助監督の証言」（前掲『黒澤明ドキュメント』）、座談会「黒澤明、自作を語る」（『週刊読売』一九八〇・九・二八）、「黒澤明の世界」（『世界』一九八四・二）、コダックエンタテインメント映画用フィルムウェブページ（<http://www.wj.kodak.com/JP/ia/motion/products/>）二〇〇五年一月二〇日アクセス）。

(30) 詳しくは黒澤明『蝦蟇の油』（岩波書店、一九八四・一六）および植草圭之助「けれど夜明けに」（『文藝春秋』一九七八・一）を参照。

- (31) 「五年ぶりの映画」どですかでん」(「キネマ旬報」一七七〇・五下)。
- (32) 前掲「どですかでん」の黒沢演出」、斉藤孝雄「シナリオライターと製作者の証言」(前掲「黒澤明ドキュメント」)。シナリオにも「クレイーの絵の様な」との記述がある(S.N.17)。
- (33) 「プロ美術」(一九三〇・一)で作品の一部や批評を確認できる。
- (34) 前掲「蝦蟇の油」一八四頁。
- (35) 「黒澤明、宮崎駿、北野武—日本の三人の演出家」(ロッキング・オン、一九九三・九、三〇〜三一頁)。
- (36) Yoshimoto Mitsuhito "KUROSAWA: Film Studies and Japanese Cinema" (Duke University Press, 2000, P.337~338) を参照した。また、五〇年代のインタビュで黒澤は同様の趣旨の発言を残している(「黒澤明に訊く」(「キネマ旬報」一九五二・四上))。
- (37) ドナルド・リチー著/三木宮彦訳『増補黒澤明の映画』(社会思想社、一九九三・四、五三二頁)。
- (38) 吉本光宏前掲書、三三九頁六〜八行目。訳出は友田。
- (39) 川本三郎「いま、雑兵の時代に、なぜ?」(「キネマ旬報」一九八〇・六上)。
- (40) 熊井啓、注(16)座談会。
- (41) 黒澤明、注(16)座談会。
- (42) 前掲「黒澤明語る」二二二頁。公開当時の感想文。
- (43) 原作の「僕のワイフ」や「とうちゃん」ではいずれもラストに「沈黙」が描かれている。周五郎は安易な解決を残酷なまでに拒絶し、読者を渾沌に導いている。しかし黒澤はこれらの沈黙を捨象することで感動的な物語に仕上げ、観客をカタルシスに導く。物語としての完結性に対する両者の相違が読み取れる。
- (44) 伊藤俊治「(見る)ことのトポロジー」(ジョン・バージヤー著「イメージ 視覚とメディア」PARCO出版、一九八六・二、二二一〜二二三頁)。
- 〈付記〉論中で言及しなかった「どですかでん」製作データを以下に挙げる。スクリーンサイズ…スタンダード長さ…一四〇分/三八三〇米 現像…東京現像所 撮影実数…二十七日 製作…四騎の会・東宝、黒澤明・松江陽一 配給…東宝 撮影…斉藤孝雄・福沢康道 撮影助手…木村大作 照明…森弘充 音楽…武満徹 録音…矢野口文雄 美術…村木与四郎・村木忍 衣装…鈴木身幸 記録…野上照代 編集…兼子玲子 音響効果…三縄一郎 小道具…野島秋雄 結髪…中尾さかえ 技髪…高橋勝三 待機移動…三輪野勇 助監督…大森健次郎・河崎義祐・橋本幸治・滝沢伸光 スチル…橋山直巳。
- 文中、映画作品名は「」で括った。
- (と)もだ・よしゆき 本学大学院博士後期課程