

氏名	山本祐輝
学位の種類	博士(映像身体学)
報告番号	甲517号
学位授与年月日	2019年3月31日
学位授与の要件	学位規則(昭和28年4月1日 文部省令第9号)第4条第1項該当
学位論文題目	〈初期ロバート・アルトマン映画〉における音響のナラトロジー的研究
審査委員	(主査) 中村 秀之 (立教大学大学院 現代心理学研究科教授) 大山 載吉 (立教大学大学院 現代心理学研究科准教授) 藤井 仁子 (早稲田大学文学学術院 教授)

I. 論文の内容の要旨

(1) 論文の構成

本論文は、本文 131 頁 (A4 判・ワープロ打ち、約 157,000 字) と「初出一覧」、「ロバート・アルトマン フィルモグラフィ」、「引用文献・映像資料一覧」から成る。構成は下記のとおりである。

序論 〈初期アルトマン映画〉とは何か

1. 映画音響と物語
2. 物語とは何か
3. 物語の複数性
4. 〈初期アルトマン映画〉のサウンドトラック
5. 映画史のなかのアルトマン

第 1 章 葛藤する物語

——『雨にぬれた舗道』(1969) における聴取と内的焦点化

はじめに

1. 映画と焦点化
2. 視点ショットによる欲望の表象
 - 2-1. フランセスの視点
 - 2-2. 青年の視点
3. フランセスの心的葛藤
 - 3-1. 3 人の女性たちの会話と聴取
 - 3-2. フラッシュバックと聞こえてくる現在
 - 3-3. 母親への同一化と分身の消去

おわりに

第 2 章 映画の〈混成的な語り〉

——『M*A*S*H——マッシュ』(1970) における拡声器の音声

はじめに

1. 映画的語り手
2. 拡声器を介した音声の位置
3. ホーリハン／ホットリップスの声

おわりに

第 3 章 交錯する複数の世界

——『ギャングラー』(1971) における〈サウンド・ブリッジ〉

はじめに

1. 『ギャングラー』における 3 つの世界

2. 交錯する世界

2-1. クロスカuttingと〈サウンド・ブリッジ〉

2-2. 神話の崩壊

2-3. 2つの世界をつなぐ〈サウンド・ブリッジ〉

2-4. 2つの世界の断絶

おわりに

第4章 批評的アダプテーションと語り

——『ロング・グッドバイ』（1973）の〈疑似ヴォイス・オーバー〉

はじめに

1. 『長いお別れ』の物語内容と物語言説

2. ヴォイス・オーバーへの擬態

3. 〈疑似ヴォイス・オーバー〉の批評的機能

おわりに

第5章 〈潜在的な物語〉を語る音

——『ボウイ&キーチ』（1974）におけるラジオ音声

はじめに

1. 原作小説と『夜の人々』

2. 〈潜在的な物語〉としての銀行強盗——第1、第2の強盗シーン

3. 〈物語〉の破綻——第3の強盗シーン

おわりに

第6章 ステレオのパラドクス

——『ナッシュビル』（1975）における宣伝カーの音声

はじめに

1. 非ステレオ的音声としてのウォーカーの声

2. 物語の統合と2つの「外部」

2-1. ケニーへの追従

2-2. 「暗殺者」としてのケニー

おわりに

結論 フィクションの新たな叙述に向けて

初出一覧

ロバート・アルトマン フィルモグラフィ

引用文献・映像資料一覧

(2) 論文の内容要旨

映画は物語を語るができる。これは多くの人々に共有された事実であるに違いない。

だが、それはどのようにして可能であるのか。また、映画によって語られる物語とは一体どのようなものであると規定できるのか。このような問題にかんして、映画の映像的側面が大きな役割を果たしているのは言うまでもない。では、音響的側面についてはどうか。この論文が論じるのは、ヴォイス・オーバーのように言葉によって何かを語る技法や、映像の意味を固定するための映画音楽の機能ではない。音響の在り方それ自体が物語を語るという可能性である。例を挙げるならば、台詞の内容ではなく、話される事柄を伝達する媒質としての俳優の声それ自体が、何かについての物語を生起させるような瞬間を探求する。そうすることで、ナラトロジー（物語論）という領域にとって、映画の音響的側面が映像的側面と変わらない重要性を持つということを示す。

その具体的な研究対象として、この論文では映画監督ロバート・アルトマンの作品群をとりあげる。アルトマンの作品が独創的な音響的スタイルと物語形式を持つということは、一般的によく知られている。さらには、その両者の関係性それ自体が議論的となることもしばしばである。だが、音が有する響きが物語を語ることの可能性については、必ずしも議論が掘り下げられているとは言えない。本論文が企てるのは、このような観点から映画のサウンドトラックを聴くことによって、従来とは異なるような、アルトマン映画における物語の様相を浮かび上がらせることである。具体的には、『雨にぬれた舗道』（1969）から『ボウイ&キーチ』（1974）に至る作品群において、位置が不確定であるような、独特な響きを持つ音声が一貫して使用されているという事実を指摘し、そのような音によって、複数の物語がせめぎ合う物語的葛藤と呼べる状況が生み出されていることを明らかにする。

このようなアルトマン映画における物語どうしの競合関係については、これまでごく一部の研究や批評によって示唆されてはいたものの、必ずしも詳細に論じられてはこなかった。また、アルトマンの作品が独特な仕方で物語の複数性を生み出していたことについても、これまでつとに論じられてきたのであるが、その多くが問題を抱えていた。それは、アルトマンの映像的音響的スタイルがその複雑さゆえに多様な解釈を誘発するという事実の指摘にとどまっているということである。それゆえ、そのような観客による能動的な解釈が具体的にどのように実践され、その結果としていかなるストーリーの構築が可能であるのかは必ずしも検証されてこなかった。

それに対し本論文では、観客による受容ではなく、テキストに内在する物語の複数性を探求する。その糸口となるのが、リック・アルトマンが提唱した「追隨 (following)」の概念である。これが意味するところはいたって簡明であり、文学、映像、絵画などの媒体において、特定の登場人物を追いかけるような、あるいはその人物に焦点を当てるような表現や語りを指す。そしてこの追隨が生じてさえいれば、そこには常に物語が発生しているというのである。つまり映画の場合では、カメラが登場人物を文字通り追いかけているとき、物語が語られているということになる。それを踏まえて、本論文の各章で行なう個々の映画作品の分析を通じて明らかにするのは、映画の音響によって、特定の登場人物に追隨することは可能であるということだ。そしてそれが意味するのは、第一に映画の音声は

映像とは異なる仕方で物語を語ることができるという事実であり、第二に映像と音声の緻密な連関によって、映画は複数の物語を同時に語ることができるということである。

分析対象となる 1960 年代から 1970 年代半ばにかけて公開されたアルトマンの作品群では、基本的には 1 本の作品につき明確な主人公が 1 人存在する。『ギャンブラー』(1971) のマッケイブ、『ロング・グッドバイ』(1973) のマーロウなどである。そこでは、映像による主人公への追従が生じていて、そのような意味で主人公に帰することができるような物語が語られている。一方で、この論文が指摘するアルトマン映画の特性とは、映像における主人公に対する追従が生じているその最中において、端役であるような別の人物への追従が、音を通じて、同時的に行なわれているということである。そのようにして複数の登場人物に関する物語が拮抗するような場を生み出すことによって、アルトマンは安定した物語構造に亀裂を入れ、作品を複数の世界へと切り開いていくのである。これが、アルトマン映画の物語の複数性であり、物語的葛藤である。

本論文では、物語的葛藤を生み出すような音響的特色として、モノラル方式での音声の提示と、ダビング音の 2 点に着目する。この 2 つの条件が重なることによって、アルトマン映画におけるいくつかの音響は、それがどこから聞こえてくるのか、その音源の位置が不分明となる。それに該当するのは、装置を介した音声やアフレコによる声である。これらの音が備える位置の不確定性は、主人公に従属する語りあるいは主人公に帰することができるような物語を阻害し、それに抗う力として機能することとなる。そしてこのような特異な音を使用され、さらにはそれによって物語的葛藤が生み出されるのが、『雨にぬれた舗道』から『ボウイ&キーチ』までの期間なのであり、本論文ではこの時期を独自に〈初期アルトマン映画〉として規定する。

本論文を構成する各章の概要は次の通りである。第 1 章では、〈初期アルトマン映画〉の第 1 作目としての『雨にぬれた舗道』を論じる。本作では 1 組の男女間という単位において、支配と服従をめぐる葛藤が生じている。だがこの映画において真に重要であるのは、主人公フランススという 1 人の人物のなかに存在する、性的抑圧とそれに抗う性的欲望とのせめぎ合いである。この章では、中盤のシーンにおいて聞こえてくる 3 人の女性たちの会話を、フランススによる聴取という観点から分析することで、彼女の心的葛藤が音響を活用した独特な演出によって表象されていることを明らかにする。そしてそれが、〈初期アルトマン映画〉を特徴づける物語的葛藤の萌芽として位置づけられることを示す。

第 2 章で論じるのは、『M*A*S*H』(1970) における拡声器の音声である。その内容や画面との関係性の分析を通じて、そこにいわゆる「映画的語り手」(映画の物語全体を統制する語りの動作主) が介在していること、それも、音の収集および操作という行為を通じて自らの介在を露呈させていることを指摘する。その上で、本作の主人公たちがそのような映画的語り手の行為を模倣することで、テキスト内に存在する別種の物語を創造していることを論じる。そしてここでは、物語的葛藤が生じておらず、むしろ共存の関係性が生み出されている。それが本作のイデオロギー的問題に直結していることを指摘する。

第3章の対象となるのは、『ギャングラー』の最終シーケンスである。そこでは、主人公マッケイブの決闘のシーンと、火事の消火活動を行なう町の人々とのシーンが、クロスカッティングによって交互につながる。そのなかで、マッケイブのシーンのなかに町の人々の声が断続的に混ざり込む状況を、音響による町の人々への追従という観点から分析する。そうすることで、マッケイブと町の人々、ひいては決闘の後に映し出されるミラー夫人という三者の世界の交錯というかたちで、物語的葛藤が生み出されていることを論じる。

第4章では、『ロング・グッドバイ』における主人公マーロウの声について論じる。映画の冒頭におけるマーロウの独り言が、その音質や彼の身振りなどからヴォイス・オーバーに擬態する声であることを指摘し、この声を〈擬似ヴォイス・オーバー〉と規定する。だが最終的には、この声は語りの権限を得ることに挫折してしまう。この章では、そのようなマーロウの声がたどるプロセスを考察した上で、この声が、レイモンド・チャンドラーによる原作小説において採用されている自己愛的な語りのモードに対する批評として機能していることを明らかにする。

第5章では、『ボウイ&キーチ』において繰り返し使用されているラジオ音声について論じる。そのなかでも、3回行なわれる銀行強盗のシーンで聞こえてくるものに着目する。というのも、その3つだけが、どこから聞こえてくるのか決定困難だからである。ここではまず、動機づけを持たず、行動原理が不明瞭である主人公ボウイと、強い自己顕示欲を抱えた脇役のチカモウという2人の登場人物を対比する。そして強盗シーンのラジオ音声は、チカモウの欲望を成就させ、最終的に挫折させるような〈潜在的な物語〉を露わにしていることを指摘する。

最終章となる第6章において論じるのは、〈初期アルトマン映画〉の範疇には入らない作品である『ナッシュビル』(1975)である。モノラルからステレオへと技術的な移行を果たした後、アルトマン映画の音声と物語はどのように変化するのか、その点を明らかにするためである。ここでは、選挙キャンペーンを行なう大統領候補の演説を流しながら、街のなかを彷徨い続ける宣伝カーの音声に着目する。この音は、ケニーという1人の人物と密接に関連し、彼に対する追従を行なう。このようにして『ナッシュビル』が、24人の登場人物を擁する群像劇であるにもかかわらず、一元的な物語として統合されるような、アイロニーの映画として成立していることを論じる。

II. 論文審査の結果の要旨

(1) 論文の特徴

本論文は、映画作品における音響の物語的機能をナラトロジー（物語学）の諸概念を用いた作品分析によって解明した研究の成果であり、既存の専門領域としては人文学的な映画学（film studies）に分類される。

序論において、先行研究の精査にもとづき、本論文独自の目的、対象、方法を明確に設定した。(1) 大きな目的は、従来の映画研究が映像を偏重してきた傾向に対して、音響の——映像と同等かそれ以上の——重要性を明らかにすることにある。より具体的には、言語による情報の伝達でもなく音楽による情動の喚起でもない、音それ自体の響き方に備わる物語的機能の解明を課題とする。(2) 対象としては、ロバート・アルトマンが1960年代末から70年代半ばにかけて監督した作品群を〈初期ロバート・アルトマン映画〉として分析の俎上に乗せる。アルトマンの映画は声の個性的な演出で知られるが、これまで見過ごされてきた真に独特な点は、その音響が単一の作品の内部に複数の物語を生み出すことにあり、そこで決定的な役割を果たすのがモノラル方式とダビング音による——物語世界との関係で——位置決定困難な音である。これは対象の選択の理由であると同時に本論の個別の作品分析によって検証されるべき仮説でもある。(3) 方法としては、映画音響の物語的機能を解明するためにナラトロジーの諸概念を作品分析の道具として採用した。その中でも本論文は全体を通して、映画学者のリック・アルトマンが提唱した「追従 (following)」の概念に依拠する。リック・アルトマンの簡潔な定義によれば、物語を形成するのは語り手がキャラクターを「フォローする」作用である。この概念は、映画においてはカメラとマイクが別個に人物をフォローすることで映像と音響がそれぞれ異なる物語を異なる仕方で語りうるという錯綜した事態を整理するのに役立つ。

本論冒頭の第1章は『雨にぬれた舗道』(1969)を取りあげ、ヒロインへの内的焦点化における聴取の機能、すなわち他の人物の声の聞こえ方に彼女の性的な葛藤が表象されていることを論証した。これは1人の登場人物の内面に起こる出来事だが、以後のアルトマンの映画において音響が物語的葛藤を生み出す事態の萌芽とみなすことができる。

第2章は朝鮮戦争下の米軍の野戦病院を舞台とした『M*A*S*H』(1970)を対象とし、頻出する拡声器の位置決定困難な音声作品全体を統御する「映画的語り手」を体現していることに注目した。「語り手」に関する先行研究を理論的に吟味した上で、この作品においては映画の中の人物たちが映画的語り手の行為を模倣することでテキスト内に別種の物語を創出する「混成的な語り」が出現することを指摘し、そのイデオロギー的な意味を明らかにした。

第3章は西部劇の『ギャングラー』(1971)を論じ、この映画の結末で断続的に響く画面外の音を独自に〈サウンド・ブリッジ〉と概念化して、クロスカッティングという通常の

編集技法と併用されたこの特異な音響が映画の物語世界を複数に分岐させ、最終的に主人公の英雄としての中心的な特性を否定する機能を果たすことを示した。

第4章は有名なハードボイルド探偵小説を映画化した『ロング・グッドバイ』(1973)を取りあげ、冒頭の場面における主人公マーロウの位置決定困難な声を、ヴォイス・オーバーに擬態する声、すなわち〈擬似ヴォイス・オーバー〉と規定して、この声の機能が主人公から語りの権限を奪うことにあり、それによってレイモンド・チャンドラーの原作小説に特徴的な自己愛的な語りのモードを批判していることを論証した。

第5章は1930年代の大不況下の銀行強盗を描いた『ボウイ&キーチ』(1974)を論じた。この映画の中で何度か聞こえてくる位置決定困難なラジオ音声に脇役の人物をフォローする機能があることを発見し、その音が、主人公の顕在的な物語と対立して最終的に挫折する潜在的な別の物語を語っていることを明らかにした。併せてその映画史的意義も指摘した。

最後の第6章はモノラルからステレオへと技術方式が移行した『ナッシュビル』(1975)を対象として、映画の中を走り回る選挙宣伝カーの音声が非ステレオ的で位置決定困難であることに注目し、この音声が特定の1人の登場人物と結びつくことによって、多元的な群像劇として高く評価されてきたこの作品が、実は、最終的に一元的な物語として統合されるアイロニーをはらんだ映画であることを示した。

結論では、本論文が解明したような音響の物語的機能をどのように記述し論じるべきかという一般的な方法論に関して、簡潔な考察と提言がなされた。

(2) 論文の評価

映画は映像と音響の結合によって成立するものであるにもかかわらず、映画作品の人文学的研究は、長い間、ほとんど映像だけに注意を向け、音響についてはせいぜい従属的なものとしてしか扱ってこなかった。20世紀末から映画音響への学術的関心が急速に高まり、近年の日本でも音響のテーマに取り組む若手の映画研究者が次々に現れている。その中でも本論文は、以下の点で高い評価を与えることができる優れた学術研究である。

最初に特筆すべきことは、本論文が作品批評と理論研究を高い水準で総合した点である。作品の細部に対する鋭敏な批評的発見をもとに、映画音響に関する内外の先行研究を広範に精査した上で、独自の問題を設定し、確かな学問的方法によって実り豊かな作品分析を行った。音響の感覚的特質が物語を語る機能を持つことに注目したのはきわめて独創的であり、特に、位置決定困難な音響という映画特有の現象の物語的機能を個々の作品に即して系統的かつ多角的に解明したことには大きな学術的意義がある。

次に、〈初期ロバート・アルトマン映画〉という、本論文の根本的な問題関心を追求するのに恰好の作品群を対象として設定し、その未知の面を明らかにしたことも高く評価できる。アルトマンが個性的な音響演出を行う独創的な映画作家であることはつとに知られて

いるが、映画への没入を阻むような独特のスタイルを持っていることもあり、いわば批評的な距離の取り方が難しい映画作家である。その点、本論文が、音響によってもたらされる物語の複数性というアルトマン映画の特性を発見し、それにふさわしいアプローチを考案してその実態を解明したことはきわめて啓発的であり、この作家の作品研究の可能性を拡張する点で映画研究に大きく寄与するものである。

さらに、その方法において、本論文はナラトロジーの学問的蓄積に対する十分な理解にもとづき、個々の映画作品の特性や問題設定に適合した概念を柔軟に選択し、しばしば文学研究に由来する概念に必要な検討を加えて映画作品の分析に応用した。その手続きは慎重であり、その過程であらためて浮上したナラトロジーの理論的諸問題について、本論文が決定的な解答を提示できたわけではないにしても、今後の探求を促すための論点の整理やアイデアの提示を行っている。また、ナラトロジーは、物語の遍在という事実にもとづき、語りの媒質の違いを超えてその普遍的な特性を探究することを最終的な目的とする学問であるが、映画音響の媒質としての特性に注目してその物語的機能を探究した本論文は、ナラトロジー一般にも新たな刺激を与えることが期待できる。

総括すると、本論文は、〈初期ロバート・アルトマン映画〉が「奏でる」潜在的な音響を聴き取る著者の開かれた「耳」と、一連の映像を見通し精密に分析する「眼」、そして、物語られる世界の存在の深さを語り／示す極めて抑制された文体を生み出す「手」の見事な結晶と言える。音響を聴き取ることによって、単一的に見える物語世界のうちに別の複数の物語が潜在し語られていることを論じる本論文は、物語世界それ自体の、あるいは物語を可能にする存在それ自体の尽きせぬ豊かさや深さを探究している。こうして、音響／映像による物語がはらむ未知の特性を研ぎ澄まされた諸感覚の行使によって解明した本論文は、既存の映画学にとっては言うまでもなく、映像身体学という生成途上の学問領域にとっても貴重な示唆を与えるものと期待できる。

ただし、審査の過程で、本論文の論述にはやや惜しまれる点があることも指摘された。それは本論文における著者の研究の基本的な立場にかかわっている。当審査委員会が目にしたのは、著者が、映画作品を読解の対象としての「テキスト」として措定し、研究者としてその分析に専心する断固たる態度である。つまり、本論文は、一方で「作者」としてのロバート・アルトマン監督の伝記的事実や発言をほとんど参照していないし、他方では経験的な存在であれ理念的なものであれ「観客」の反応というものを考慮しない。今日の映画研究は理論や方法が多岐にわたり、対象も作品だけでなく、製作や受容など歴史的コンテクストの広範な諸相が扱われるようになっている。そのような学問的状況を鑑みると、それに対して本論文が選択した立場の正当性をもう少し明示的に主張してもよかったのではないかと思われた。

とはいえ、このような点は本論文それ自体の価値や意義を損なうものではない。本論文が採用した確固たる態度には研究目的に即した十分な理由があり、それにもとづいて上述したような大きな成果が挙げられたことは疑いえない。本審査委員会はその点を高く評価

し、申請者の真摯な努力を讃えるものである。

なお、本審査委員会は審査の過程で、本論文の完成度をさらに高めるために限定的な修正を要求し、申請者はこれに応じて修正を施した。最終試験はこの修正版にもとづいて行われた。

本審査委員会は本論文を総合的に判断し、その価値、意義および課題について検討した結果、本論文は期待される要求水準を十分に満たしたものであり、博士学位の授与に値すると判断する。