



Title	〈討入り〉の意匠：映画『元禄忠臣蔵』の場合
Author(s)	吉田, 拓
Citation	デザイン理論. 2008, 53, p. 112-113
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/53466
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

The University of Osaka

〈討入り〉の意匠 — 映画『元禄忠臣蔵』の場合

吉田 拓／京都造形芸術大学

1. はじめに

「忠臣蔵」とは、〈刃傷沙汰〉を如何に〈討入り〉で解決するかを問う物語である。しかし、ほとんどの忠臣蔵映画は、例外なく吉良上野介邸への〈討入り〉を物語そのままに表現するにとどまる。一般的に忠臣蔵が、義士たちの〈討入り〉の場面でカタルシスを得る物語であると理解されているからだろう。とはいっても、表現の種類は、「忠臣蔵」を解釈する物語の数だけ存在し、まさにその意匠(こころだくみ)こそが制作者たちの思索と工夫のみせどころであり、映画「忠臣蔵」の見せ場となる。

それでは、〈討入り〉の意匠にはどのようなものがあるのか。忠臣蔵映画にもかかわらず〈討入り〉の場面が描かれなかった例外的な映画、溝口健二監督作品『元禄忠臣蔵 前篇・後篇』(興亜・松竹、1941〔昭和16〕-1942〔昭和17〕)にも実は〈討入り〉の意匠が凝らされていることを〈映画セット〉に着目しながら考察する。

2. 〈映画セット〉と表現

単なる背景としての映画セットではなく、表現する〈映画セット〉の始まりをどこに定めるか。この問題は即座に答えることができない。本発表ではさしあたり、美術監督の木村威夫が『わが本籍は映画館』(春秋社、1986)で指摘した、村山知義「日輪のセット」『映画・演劇』(1巻7号、プラトン社、1926)にある「美術監督といふものがあつて映画中に於ける「静的視覚的要素」を創造する任に当たらねばならぬ」との発言に、映画セットが表現を決定する要素であることを前

景化させた嚆矢であろうことを確認するに留めておきたい。

村山の提案以降、映画美術監督たちは、映画美術監督協会の設立などの制作環境を整えていきながら、映画セットを舞台に新しい表現を試みていった。しかし、多くの試みは、Motion Picture といわれる映画であるにもかかわらず、かつて村山が発言した「静的」要素を用いたデザインに留まっていた。その時代に、デザインするだけに留まらない「動的」な〈映画セット〉のあり方、すなわち〈映画セット〉が語りの表現装置として『元禄忠臣蔵』に登場したのである。

3. 『元禄忠臣蔵』の〈討入り〉

『元禄忠臣蔵』は、独自の忠臣蔵を表現しようと試みていた。たとえば、それは2点について考えられる。ひとつは〈映画セット〉の変奏にあり、もうひとつは代理表象にある。

ひとつめの〈映画セット〉の変奏とは、忠臣蔵物語の発端であり、『元禄忠臣蔵』のオープニング・シーンとなる〈刃傷沙汰〉の現場である江戸城松の廊下(画像1)を、能楽「舟弁慶」を舞う御濱御殿の能舞台(画像2)として飾りかえることで、改めて〈刃傷沙汰〉を〈討入り〉の時空間のなかに引き寄せているところにある。



(画像1)



(画像2)

ふたつめの代理表象とは、吉良上野介を前に徳川綱豊が能楽「舟弁慶」を舞う場面でお

こなわれる。

この場面にいたる前段として、浅野家家臣の富森助右衛門は、まるで浅野の無念を引き受け、浅野の振舞い（画像3）を反復するよう刃傷に及ぼうとする。しかし、すんでのところで、妹のお喜世に思いとどまるように制される（画像4）。この場面は、構図の上でも振舞いの上でも〈刃傷沙汰〉を反復している。



（画像3）



（画像4）

それでも、思いとどまるこことを拒み吉良に切りかかろうとする富森を徳川綱豊が強く制する（画像5）。



（画像5）



（画像6）

そして、綱豊は、富森の無念を十分に察しながら、吉良が観客として待つ能舞台へと向かう（画像6）。キャメラは、松の描かれた鏡板を背にして源義経と弁慶に復讐する亡靈の平知盛に扮した綱豊の舞い（画像7）と観劇する吉良（画像8）を、まるで松の廊下での〈刃傷沙汰〉を再現するかのように、切り返して二人を捉え、この二人の関係が〈刃傷沙汰〉をめぐってただならぬ関係にあることを強く暗示している。



（画像7）



（画像8）

つまり、浅野内匠頭の〈刃傷沙汰〉から吉

良上野介への〈討入り〉にいたるまでは、何の連関もなかったわけではなく、富森そして綱豊へと浅野の無念は引き継がれていた。〈映画セット〉の反復と浅野の代理人としての綱豊、そして吉良が揃うとき、能楽「舟弁慶」において、〈討入り〉は達成されるのである。

このように、『元禄忠臣蔵』における〈討入り〉を語る二重の工夫は、斬りあい（チャンバラ劇）に焦点をあて演出する派手な紋切り型の〈討入り〉表現が忠臣蔵において必ずしも必要としないことを明らかにする。もちろん、代理表象は、映画『元禄忠臣蔵』固有の表現であると同時に、〈映画セット〉がもたらした映像表現でもあり、ひいては映画美術の歴史がその表現を用意したといえるのである。

4.まとめ

物語を語る表現がひとつの意匠として定着するとき、それはまた新たな意匠へと展開していく。

これまで、〈討入り〉の意匠は、淨瑠璃や歌舞伎、映画などそれぞれのメディアの固有性に向かうのではなく、俳優たちの演技や衣装などアリティ表現の追求に向けられた。この点において、溝口健二の映画『元禄忠臣蔵』は、映画表現の固有性としてセットを反復する形式を発見するだけでなく、劇中劇「舟弁慶」を通じて代理的に語ることを試みた。

新たな〈討入り〉の意匠、つまりストーリーは〈討入り〉のない忠臣蔵物語を語りながらも、その一方、映画セット固有の時空間とそれを切り取るキャメラ・アングルと登場人物たちの反復の振舞いは、シナリオにないはずの〈討入り〉に至る伏線として機能し、「舟弁慶」は〈討入り〉の代理表象となる。ここにきて、観客は否応無く〈討入り〉を体験し得るのである。