OUKA
The University of Osaka
Institutional Knowledge Archive

Title	『おとし穴』の音声と語り手の「痕跡」
Author(s)	大谷, 晋平
Citation	待兼山論叢. 文化動態論篇. 2016, 50, p. 57-92
Version Type	VoR
URL	https://hdl.handle.net/11094/70056
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

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

The University of Osaka

『おとし穴』の音声と語り手の「痕跡」

大谷　晋平

キーワード：映画の物語論／映画の物語における音声／『おとし穴』／勅使河原宏

序

本論は勅使河原宏監督の『おとし穴』（1962）を、音声の演出がいかに「物語」を構築するのかという観点から分析する試みである。

『おとし穴』は炭鉱を舞台にした炭鉱労働者の話である。炭坑労働者の男が途中で死んでしまい幽霊となり、自らが殺された理由を求めてさまよい、その様子を描くことで物語が展開されていく。幽霊と生きている者は同一世界に存在するが、両者は決して「交わる」ことがない。つまり、生きている者には幽霊は見えないし、彼らの発する声も聞こえないのである。では、この「交わらない」ということが映画のどのような演出によって描かれているのだろうか。

また、この作品では炭鉱の風景を作中人物よりも強調するシーンがある。その強調は決して映像だけによって行なわれるのではなく、音声の演出も深く関わっているが、具体的にどのような方法によって行なわれているだろうか。そして、作品の最後では、風景の強調と幽霊の描写とが同時に行なわれてクライマックスを作り上げる。

本論は風景描写や幽霊の描き方も含め、『おとし穴』が音声の演出によって物語をいかに構築しているのかを論じる。その際、本論が依拠するのが映画の物語論である。

映画の物語論は、フランスの文学研究者、ジュネットによる文学の物語論

を元に展開されてきた議論である。1980–90年代にかけて、特にフランスの一部の映画学者達がジュネットの議論を映画に適用させながら、作品分析への利用方法を模索した。それらの多くは映像を対象に議論されている。本論ではそれらの映画の物語論を確認しつつ、映画の音声の演出にいかに応用しうるのかも同時に考えていきたい。

以上のことを踏まえ、本論の構成は以下のようにした。

第1章の第1節では映画の物語論の議論について確認し、続けて語り手の「痕跡」（trace）についての議論を取り上げて考察する。第2節では、その「痕跡」の議論が映画の音声演出を扱うことにおいてどのように適用できるのか、一方でどのような問題を孕んでいるのかを考察する。そして最後に、本論での作品分析の方法を提示する。

第2章では、第1章を踏まえて『おとし穴』の作品分析を行なう。特に音声によっていかに幽霊の住む世界と生きている者の住む世界の差異がどのように表現されているのか等、物語の情報をどのように制御しているのかを論じる。

結びでは作品分析を踏まえて、『おとし穴』の音声が物語全体をいかに構築しているのかを述べる。また、映画の物語論が映画作品の音声の演出分析にどのように有効かを論じる。そこから、さらに映画の語り手の「痕跡」についての映画の音声特有の問題を浮かび上がらせたい。

第1章　映画の物語論と音声

1ー1. ジュネットの物語論と語り手の「痕跡」

「序」で述べたように、本論ではジュネットの物語論に端を発する、映画の物語論に依拠して作品分析を行なう。まずは彼の物語論の基礎的な概念について確認する。

ジュネットの著書『物語のディスクール』の冒頭で、文学史上「物語」という言葉が曖昧に用いられてきたことが述べられている。彼はその言葉に

含まれる三つの概念を区別し、それらを用語にした。すなわち、物語行為（narration）、物語言説（récit）、物語内容（histoire）である。[1)]

物語言説とは出来事を物語る言説、小説で言うならばテクストそのもののことである。物語内容とはある出来事の内容であり、物語言説によって意味されるもの。つまり物語言説と物語内容は意味するものと意味されるものという関係性をもつ。小説においては、テクスト（物語言説）によって出来事（物語内容）が表されるのである。この出来事が生起する世界が物語世界（diégèse）とよばれる。

物語行為（＝語り）とは物語言説を生み出す、語る行為そのものであることと、広い意味ではこの行為が置かれている状況そのものである。この物語行為を行うものが語り手（narrateur）とよばれる。語り手≠作者であり、物語内容、物語言説を介することによってのみ存在が確認される、虚構の語り手である。

これら三つの概念はそれぞれが関係性を持つことによってのみ存在する。物語内容と物語行為は物語言説を介することで存在する。言い換えるならば、物語行為は物語言説を介することで、物語内容を物語る（narrer）のである。そして「物語言説は、「物語」言説である限りはそれが物語る物語内容と関係することによって存在し、物語「言説」である限りはこれを発話する語りと関係することによって存在するのである」。[2)] 小説ならば、語り手の発話はテクストによって表され、このテクストはその作用によって出来事を表すということである。

ジャック・オーモンらはこれらの三つの基本概念を映画に対応させている。[3)] 物語映画は映像、音声の連続的な連なりによって物語を構成する。つまり映画においては映像――演技、字幕、フェードイン／アウト等――と音声――台詞、環境音、音楽――の総体が物語言説を担い、その連なりによって成立するのが物語内容である。そして、物語内容が生起する空間、時間が物語世界である。そして映画は映像と音声によって語られる物語であるから、物語行為の主体（＝語り手）が存在する。

これらジュネットの提案した概念をもとに、1980-90 年代にフランスの一部の映画学者は、物語行為（語り手）、物語言説、物語内容が映画においてどのような表現によって、いかに関係を取り結ぶのかということを盛んに議論した。

語り手の「痕跡」

上記のような映画の物語論の中から、どのような映像がどの語り手を指し示すのか、という議論が生まれる。アンドレ・ゴドローとフランソワ・ジョストは、映画において全知の語り手と作中人物、それぞれがどのようにして語り手を担うのかを論じた。映画では、語り手を誰が担っているのか、ということは映像と音声から導きだされる。ゴドローとジョストは『映画の物語』（原題：*Le Récit Cinématographique*、題の訳は筆者による）の第 2 章で『市民ケーン』（*Citizen Kane*, 1941）等いくつかの作品を分析しながら、映画の映像と音声にいかに語り手の「痕跡」が表れるかを論じた。

映画における語り手の「痕跡」の議論についても、言語学、文学の物語論の議論からヒントを得て行なわれている。まずは言語学の直示、物語論における「痕跡」の概念の基本的な部分だけを確認し、その後映画における語り手の「痕跡」の議論をみていきたい。

言語学、文学における語り手の痕跡

語り手の痕跡についての概念も言語学の分野に端を発する。ここではまず言語学の分野における語り手の痕跡の概念を確認し、その後ゴドローやジョストらの先行研究を用いながら、その概念が映画の分析にいかに応用できるか検討していきたい。

ジュネットの物語論の、特に語り手の概念について深く影響を及ぼしたのはエミール・バンヴェニストの提出した、ディスクール（discours）の概念である。

> 話（ディスクール）というものは、そのもっとも広い意味において、すなわち話し手（語り手）と聞き手とを想定し、しかも前者においてなんらかの仕方で後者に影響を与えようとする意図のあるあらゆる言表行為として理解される必要がある。
> （……）それはまた、口頭のディスクールを再現するか、あるいはその言い回しや意図を借りる多量の書きもの、たとえば手紙、回想録、戯曲、教訓的著作など、要するに、だれかがだれかに話しかけ、話し手として言表し、自分の言うことを人称の範疇において組織する場合のあらゆるジャンルを含む。[4]（丸括弧内は筆者による）

上記のように、ディスクールは、まず語り手と聞き手の存在が前提となっている。そして、語り手のあらゆる言表行為――言語を利用する行為――を含んでいるのである。つまり、語り手があらゆる言語を利用して、何らかの意図を伝えようとすることがディスクールなのである。そして、語り手と聞き手を含む、言表行為の機能が及ぶ範囲全体をディスクールの力域（instances de discours）とした。[5]

バンヴェニストはこのディスクールの力域において言表行為がどのような特徴を持つのかを分析していった。ディスクールの力域においては、語り手と聞き手の存在が前提となるため代名詞等が使用される。例えば「わたし」「あなた」等の人称代名詞、「これ」「それ」等の指示代名詞、「ここ」「あそこ」「今」「明日」等の場所や時間をあらわす言葉がある。バンヴェニストはこれらの言葉が指示する対象だけでなく、それが話し手の存在そのもの、それがいる状況をも指し示すことを指摘した。[6]

ディスクールの力域にいる話し手が「今」にいることによって「明日」がどの時間を指し示しているのかが理解される。これは言い換えると、「明日」が話し手が「今」に存在していることを指し示している。さらに、ディスクールの力域においては言表行為が前提となっているので、「明日」という言表行為によって、「明日」と言表した語り手そのものの存在も指し示すこ

とになる。

そしてバンヴェニストはこのような言表行為をすることによって主体（sujet）が構成されるとしている。

> ことばにおいて、そしてことばによって、人間はみずからを主体として構成する。なぜならことばだけが、現実の中に、それがすなわち存在の現実であるところのことばの現実のなかに＜我 ego ＞の概念をうち立てるものであるから。ここでわれわれの問題にする＜主体性＞とは、話し手みずからを＜主体＞として設定する能力のことである。（……）＜我＞と言うものが＜我＞なのである。[7)]

バンヴェニストは、ディスクールの力域では、語り手が言表行為を通して自らを指し示し、そうすることによってその語り手の主体が確立されるということを明らかにしたのである。「わたし」は、それを発した語り手を指し示すとともに、語り手を含むディスクールの力域も指し示すのである。

ここまでみてきたような、語り手を指し示すことを直示、直示の因子を直示子（déictique）と言う。ジュネットは、バンヴェニストが提示したディスクールにおける語り手の概念を手がかりにして、物語における直示の特徴を分析し、語り手によって物語内容がいかに生産されるかを明らかにしようとした。[8)] そしてジュネットは物語において語り手を直示する因子を、語り手の「痕跡」と呼んだ。[9)]

文章によって構成される物語においては、語り手の痕跡が記号であらわされる――鍵括弧、丸括弧、クエッションマーク等――こともあれば、一つの単語で示されることもあるし、一節の文で示されることもある。いくつか例を見てみたい。

① 「名前は太郎といいます」
② 昨日、花子は海に行きました。そして、砂浜で貝殻を拾いました。

③　よほど急いでいたのだろう。彼は汗をかいている。

①は鍵括弧によって語り手が作中人物であることが示されている。②は「昨日」という指示詞から語り手のおかれている時間が示される。③は語り手の意見が含まれている。「よほど急いでいたのだろう」がその部分である。

①②のようなものは、比較的わかりやすいものであるが、③のようなものは判断が難しい場合もある。それは、まず、語り手の意見であるかどうかの判断が難しい場合もあれば、語り手が誰かということの判断にも困難が生じることもある。ゴドローとジョストによって議論されるのも、主にこれら語り手の「痕跡」が映画ではどのような特徴をさすのか、というものである。

映画における語り手の「痕跡」

ここからはゴドローとジョストの議論に依拠しながら、映画における語り手の「痕跡」について述べていきたい。[10)]

ゴドローらによると、映像に何らかの主観性が顕著に表出されている時それは物語世界内にいる人物を指し示すか、ないしは物語の背後にいる姿の見えない「偉大なる絵師」（grand imagier）の「痕跡」を表すこともあるという。[11)]「偉大なる絵師」とはアルベール・ラフェが使い始めた言葉で、メッツの紹介によると、それは映画の背後に位置し、映像の潜在的な発生源とでも言えるものであり、[12)] 物語の発生源である。ゴドローとジョストの挙げる例によると、『市民ケーン』の冒頭のニュース番組のシーンではケーンを捉えるカメラが揺れており、誰かの主観性を表す直示子となっている。

語り手の「痕跡」が顕著にあらわれる直示子の例として、ゴドローとジョストは以下の7つの場合を示しているので、簡単にして記載しておこう。

A. 前景の誇張と、スケールの相違や、不明瞭さと鮮明さの対称性によって産まれる、レンズが近接していることの暗示。
B. アイレヴェルよりも低い位置からの視点

C. 前景に身体の一部を提示し、カメラが視線に投錨しているとみられるもの
例）二重像や極端なソフトフォーカス等は酩酊した人や目の悪い人を表す
D. 作中人物の影
E. 照準器や鍵穴等、特殊なフレーミングによって誰かが見ていることを表したもの
F. カメラの揺れ、ぎくしゃくとした動きや機械的な動きによって撮影していることを表してしまっているもの
G. カメラ目線[13)]

ただし、ゴドローら自身が指摘しているように、映画では誰が語り手であるかは一つの作品の中でも変わるし、個々の作品毎、地域や時代によっても表現の方法が変わることがあるので、上記の基準が絶対的なものではない。[14)]

ゴドローとジョストが関心を寄せるのは、上記のような語り手の「痕跡」が顕著に表れる表現の分類ではなく、むしろそれらの表現を読み解くことで「偉大なる絵師」の一次的語りと作中人物による二次的語りがどのような関係を取り結ぶのか、である。この関係性を論じることについて、より詳しく言うなれば以下のようになろう。以下は英訳版の pp,52－53 の「語りから二次的語りへ」の部分を要約したものである。

日常生活でわれわれが話をするとき、何かについて語ることと自分自身を語ることという言語の物語的機能を用いているが、それは映画においては映像、音、セリフ、字幕、音楽によってもたらされる。ある意味、映像化された語り手によって語られた物語は単に二次的語りにすぎないと言えるが、実際は、第一の水準の語りの映画では、映像化された語り手が提示されてさえいたら、彼自身を描写している。映画の真の語り手は「偉大なる絵師」のみであり、この観点から言うと映画に登場する語り手は代理の語り手、二次的語り手にすぎず、彼らの語りは二次的語りであって、これは第一の水準の語りとは区別されよう。

以上がゴドローとジョストの考える「偉大なる絵師」と作中人物である語り手との関係の前提について述べた部分の要約になる。これを見ると、まず、ゴドローらが前提として映画を言語の物語的機能に依拠しながら解釈していこうとしていることがわかる。映画の物語を語りとしてとらえ、それゆえに作中人物が語り手となっていないシーンも必ず誰かの語りであり、そういったシーンも含めて、一つの映画作品の物語全体の潜在的な語り手として「偉大なる絵師」が必要となるのである。このような前提である場合、作中人物が語り手となる作品では――例えば『市民ケーン』――、作中人物たる語り手自身の語りの内容が映像化されなくても、常にその語り手自身のことは「偉大なる絵師」によって語られて（提示されて）いる、ということになる。ここにおいて、語り手が二人存在することになる。つまり、例えば作中人物が言葉を発する時、言葉を発している作中人物を提示するのは「偉大なる絵師」であるが、言葉の内容は作中人物が発している。言い換えると言葉を発する作中人物を提示する権限は「偉大なる絵師」にあり、発された言葉の内容に関しては作中人物に権限がある。『市民ケーン』のようないくつかの物語の水準を持つ作品の場合、このような権限がどのように変化していくのかを、語り手の「痕跡」を見出だしながら明らかにしていくことがゴドローとジョストの狙いである。

以上のような狙いのもと、ゴドローとジョストは『市民ケーン』の、老後のリーランドが車いすで記者のトンプソンに語るシーンを分析した。簡単にその分析について簡単に紹介しておこう。

このシーンは、①リーランドがトンプソンにケーンの過去を語っている映像、②リーランドが実際に語っている内容の映像、二つの物語を持つ。①は「偉大なる絵師」が語るリーランドを提示する権限を持っている。しかし、②については、リーランドが映像から姿を消してから、物語の水準が変わり、「偉大なる絵師」から作中人物（リーランド）に語り手が交代する。

つまり、リーランドの語り――ケーンとその妻の朝食のシーン――では、ケーンとその妻の仲が悪くなっていく様子を描写する権限もリーランドが有

することになる、と考えられる。しかし、リーランドは実際にケーンと妻の食事を目撃していないのに、なぜ映像によって描写することができるのだろうか。ゴドローとジョストは、このリーランドが語っている朝食のシーンとサッチャーによる回想のシーンの差から「偉大なる絵師」と二次的語り手の共謀関係を見出だしている。

朝食のシーンは、その語り手であるリーランドの目撃していない出来事が描写されている。一方、サッチャーの回想では、彼の文章が一行提示されてから、その文章が書かれた文書の内容と思われることが映像で提示される。そしてその映像は、リーランドによる語りと異なり、サッチャーが見ている出来事が描かれている。ここに「偉大なる絵師」とサッチャーの共謀関係を見出だしているのである。

以上を確認してわかるように、ゴドローとジョストは『市民ケーン』では「誰が物語るのか」と「誰が映像 / 音声を発生させるのか」ということを区別し、映像で提示されている作中人物の物語行為を、口頭による発話、アクションのみに限定し、映像の提示者は別の存在としているようだ。つまり、この作品では第一の水準では作中人物の語りを「偉大なる絵師」が提示しているが、第二の水準の語りでも同様に「偉大なる絵師」によって映像／音声が提示されていると考えられるのである。

『市民ケーン』の例を見てわかるように、映画においては作中人物の見たものを提示するのか、語ったことを提示しているのかということが作品の肝となる場合がある。例えば『湖中の女』（*Lady in the Lake,* 1947）はほとんど探偵のマーロウの主観ショットによって構成されている。すなわち、マーロウが見たものだけを提示することで作品を成立させており、ほとんど彼の見るものだけが語られている作品である。また、『羅生門』（1950）は見たものと語ったものの食い違いが映像によって提示されている。この作品の木こりは、はじめは侍の死体の発見のみを語っていたが、作品の最後で、実は多襄丸達のやりとりの一部始終を目撃していたことを白状する。つまり、はじめは木こりの嘘の語りを映像で提示し、最後には――木こりの言葉を信じ

るならば――木こりの見たことを提示するのである。

ゴドローとジョストは、作中人物による語りと「偉大なる絵師」による提示を区別した後、さらに映像や音声を発生させる語り手の働きを二つに区別している。それはミザンセーヌとフレーミング、すなわち一つのショットを司る(1)「提示者」（monstrater）の働きと、ショットとショットのつなぎ（モンタージュ）を司る(2)「語り手」（narrater）としての働きである。[15] この(1)(2)にゴドローとジョストが提案した語り手の「痕跡」が顕著に表れる演出を当てはめると、AからGまで全て(1)に適用される。

ただゴドローとジョストの一連の議論は、映画の映像に扱いが偏っているきらいがある。映画では音声も物語を構成するのに、映像と同様に重要である。

1－2. 映画の音声における語り手の「痕跡」

第2節では映画の音声演出に的を絞って議論していきたい。とはいえ、映画において音声のみを独立させて考えることはあまり意味を持たない。仮に画面が真っ暗で、そこに音楽だけが流れていても、それは真っ暗な映像と音楽の組み合わせによって効果が生まれるからである。つまり、どのような音声演出であっても映画では必ず映像と組み合わされてなされることが議論の前提にある。しかし、客観的な存在として音声トラックというものはある。よって本論では映画の音声とは、必ず映像に何らかの意味を付与する――また、映像からも意味が付与される――ものとしての音声トラックを扱うこととする。

さて、映画における音声の機能については過去からかなり議論されてきているが、本論は音声の機能について論じることが目的ではないので、ここでは簡単に、分析に最低限必要と思われる基礎的な議論をとりあげたい。

物語世界内／外の音声、シオンの三分法と語り手の痕跡

しばしば『ジャズ・シンガー』（*Jazz Singer,* 1927）によって映画は初めて

トーキーになったと言われるが、映画はその誕生の頃より音声とともにあった。サイレント期には劇場内で映像に合わせて音楽が演奏されていたのが一般的であったし、日本では活動弁士が活躍していた。音による演出はサイレント期からなされていて、その頃より観客は劇場内に響く音と映像を結びつけて映画を楽しんでいたのである。劇場の音源がスピーカーとなった現在も観客が劇場内に響く音とスクリーンに映し出される映像を結びつけて映画を享受している、という点では変わらない。ではサウンドトラックと映像トラックが同期するようになり何が大きく変わったか。それは、音源が映像内にあると感じられるようになった、ということである。この作用によって、スクリーンに映し出された空間と映しだされていない空間の差を用いた音の演出が可能になった。また、長門は「物語世界の人物が喋ったことによって物語世界外という次元が初めて映画に導入された」[16] と指摘した。つまり、物語世界内のどこにも音源がみられない音声が映画から聞こえてくるようになったのである。そのため物語世界内の音声は作中人物に聞こえ、それらの人物に作用を及ぼす音声であるが、物語世界外の音声は、基本的に観客にしか聞こえないものとして理解される。

ミシェル・シオンは物語世界内の音声をさらに「インの音声」「フレーム外の音声」に分類した[17]。「インの音声」とは音源が物語世界内かつ画面内に見える音声。「フレーム外の音声」とは音源が物語世界と同一空間、時間上にあると考えられるが画面にはおさまっていない音声である。「オフの音声」は物語世界外の音声と同義と捉えられる。

シオンの三分法は、空間を二つのレベルで分けている。一つ目は①物語世界内か物語世界外かという、物語の空間を基準にした区分、もう一つが②映像のフレームの内か外かという、スクリーンに映るものの範囲を規定する枠を基準にした区分である。ただ、この二つは密接な関係性をもつ。スクリーンに映っていなくても物語世界内のことを表現することが可能だからだ。例えば作中人物がフレームの外をじっと眺めている時、眺めている対象はフレームの外だが、作中人物と同一の空間（物語世界内）にあることを表している。

シオンはある音声の音源がどこにあるのかという判断を、①②の二つの基準から導きだそうとしている。しかし、当たり前であるが音声は眼では見えないため、音がどこにあるのか――物語世界内／外、フレーム内／外――ということは映像を見ていてもわからない。そのため、観客はさまざまな視覚情報から、その音声がどこで流れているのかを判断しなければならない。

ここからシオンの三分法（Ⅰインの音声、Ⅱオフの音声、Ⅲフレーム外の音声）が語り手の「痕跡」の議論とどのように関連を持つか、それぞれの場合で考えてみたいが、シオン自身が指摘しているように、[18] そもそも音源の所在の判断が難しい場合が多々ある。よって、これから述べることは音源の所在がはっきりとしている場合のものという前提で読み進められたい。

音源がフレーム内にあるⅠインの音声の場合。この場合は音の発生源が物語世界内にあるため、語り手の「痕跡」はそのフレームの中の音源と実際に聞こえてくる音との関係性から導きだせばよい。基本的に作中人物が発する音であれば、その音はその人物に帰属すると言えよう。しかし、音源がフレーム内にある場合でも、語り手の「痕跡」を指し示す場合もある。

例えば、ラジオの音が流れる部屋で作中人物がセリフを話しているシーン。はじめは作中人物のセリフが聞こえているが、誰も操作していないのにラジオの音が大きくなり、作中人物のセリフが聞き取りづらくなった場合、ここでは明らかに音の情報の操作が行なわれており、そのシーンを語る語り手の存在を強調する。つまり、語り手がどの音の情報を語るのかを取り決めているのである。

さらに、この例は音声がなくなることにも語り手の「痕跡」がみられる可能性を示唆する。例えば、ある作中人物が道を歩いていて突然車に轢かれた時、無音状態になった場合。これは語り手が劇的な効果を高めるため無音の効果を用いたと考えられる。では、次のような場合はどうだろうか。ある作中人物Ａが、目の前にいる恋人Ｂが突然車に轢かれるのを目撃した時に無音になった場合。この場合は先程の例と同様に、シーンの緊張感を表すために音の操作をした語り手の「痕跡」を表すか、作中人物Ａの心理的状態が語ら

れたと解釈することも可能だ。しかし、もし恋人Bが轢かれる映像がAの主観ショットだった場合、この無音はAの語りに帰属するとも言える。

いずれにせよ、Ⅰの場合は、その音源と実際に聞こえてくる音声の関係から、語り手の「痕跡」について考えることができよう。

Ⅱオフの音声の場合。Ⅱにおいてまず考えられるのが、物語世界外の音楽の場合である。物語世界外の音楽はどの作中人物も発してはいないので、基本的に「偉大なる絵師」の「痕跡」だと捉えられる。では、音楽の果たす機能と語り手の「痕跡」の問題はどのように繋がるだろうか。

長門の著書でも取り上げられていたが、[19] クラウディア・ゴーブマンによる古典ハリウッド映画の音楽の機能の集約をごく簡単にして紹介しておこう。

① 不可視性：物語世界外の音楽の技術的な設備は見えてはいけない。
② 非可聴性：音楽はそれ自体が聴かれる為にあってはいけない。音楽はあくまでも映像や物語に従属するものである。
③ 感情的シニフィエ：サウンドトラックの音楽は、物語で示される特定の感情を強調することができる。何よりもまず音楽自体が何かしらの感情のシニフィエである。
④ 物語における手がかり：
—指示的（リファレンシャル）／物語的（ナラティフ）：音楽は指示的で物語的な手がかりを与える。例えば、観点を示し、形式上の区分を与え、セットや人物を設定する。
—共示的（コノテーティヴ）：音楽は物語での出来事を説明し、描写する。
⑤ 連続性：音楽は各ショット間、シーン間の切れ目を埋めることで形式上、リズム上の連続性を与える。
⑥ 統一性：音楽的素材や演奏法により、物語の形式や物語における構造的な統一性を作りだす。
⑦ ある種の映画は上の原則に違反することがある。[20]

この中で語り手の「痕跡」の概念と関わりを持つのは③から⑦であるが、そのことを論じる前に、③④について簡単に説明しておく必要があろう。

③④はサイレント期から用いられていた映画の音楽の技法で、よくシーンと音楽が合うか合わないかという議論で問題となる。長門はこの問題について「並行法／対位法」と「投錨／異化」と二つのレヴェルに分けて説明している。[21)]

まず③④に関わり最も一般的に用いられる技法は、すなわち悲しい場面に悲しい音楽を流すことである。これは「並行法」とよばれる。「対位法」とは悲しい場面にあえて楽しい音楽を流すこと。すなわち「並行法／対位法」は映像と音楽、それぞれに含まれる記号の対照性を用いた技法である。

一方「投錨／異化」は映像と音楽の相互作用によって、そのシーンに含まれる意味が強化されるか否かが問題となる。長門は「投錨」は物語世界に「没入」させる効果で、「異化」は「中断」させる効果と言い換えられると述べている。[22)] 例えばホラー映画の恐ろしいシーンに楽しい音楽が流れると、かえって恐ろしさが増すことがある。これは「対位法」を用いた「投錨」の効果と言えよう。

さて、語り手の「痕跡」の問題に戻るが、ここまで確認してきたように③④は語り手の語る態度を表しており、音楽の内容自体が物語内容を表現していると言える機能を作用させているため、語り手の「痕跡」としての意味を持つ。

次に⑤はショットとショットとを繋ぐ働きを持つため、ゴドローとジョストの言う、モンタージュを司る「語り手」の機能を持った語り手の「痕跡」を指し示す。例えば『ゴッドファーザー』（*The Godfather*、1972）の終盤、マイケル・コルレオーネの部下達がライバルのギャングの幹部を次々に抹殺するショットと、マイケルの生後間もない名付け子が教会で洗礼を受けるショットが交互にあり、それぞれ別々の空間が映しだされるが、神父の声とオルガンは常に鳴り続け、二つの出来事が同時に起っていることを表している。これは、ゴーブマンのいう音楽のショットとショットを繋ぐ機能によっ

て、語り手が同じオルガンの音楽を継続させることによって、同一時間であることを表し、同じシークエンスに置いている。

⑥は音楽的統一性と作品の統一性の問題である。例えば『スターウォーズ』（*Star Wars*, 1977）は主要な作中人物が活躍するシーンでは特定のメロディが流れ、作品の最初から最後までこの法則が続けられ、ほとんどのシーンで物語世界外の音楽が流れている。反対に、『抵抗』（*Un condamné à mort s'est échappé ou le vent souffle où il veut*, 1956）では音楽があまり使われず、ほとんど物語世界内の音声によって構成されている。これら二つの作品は音楽の使用頻度に大きな差はあるが、それぞれの作品で統一性を保っている。ということは、この統一性が突然崩れるようなことが起ると語り手の「痕跡」が顕著に表れるものとして作用することがある。すなわち、『スターウォーズ』であれば、音楽が無いシーンに、『抵抗』では音楽が有るシーンが直示子として考えられる可能性がある。

物語世界外の音声の、特に音楽については以上のように「痕跡」について考えられるが、それらはⅢフレーム外の音声に関しても共通している部分もある。

Ⅲフレーム外の音声と語り手の「痕跡」の問題に関しては、ショットどうしの繋ぎと深く関係を持つ。すなわち、フレームの外にある音源に作中人物が反応するかどうか、その音源が別のショットで映し出されるかどうかということが物語上の意味をうむ。

例えば『知りすぎていた男』（*The Man Who Knew Too Much,* 1956）の終盤、劇場でオーケストラが演奏しているシーンがある。この時点で、映画の観客は曲の終盤のシンバルが叩かれるところで、総理が狙撃されることを知っている。このシーンではオーケストラの演奏中、ベンとジョーが必死に子どもを探している。ベンが警官に話しかけるショットがあるが、そこではベンと警官のやりとりは音声トラックで呈示されず、オーケストラの演奏が呈示され続ける。つまり、ベンとジョーの子どもの居所がわからないまま、総理が狙撃される瞬間まで時間が差し迫っていくことが呈示され続けてい

る。このような音声の選択に「偉大なる絵師」の「痕跡」が見受けられる。つまり、意図的に、どのショットでもオーケストラの演奏が流され続け、暗殺までの時間が差し迫っていることを語っているのである。この例はフレーム外の音楽を聞かせ続けることで、ショットどうしを繋ぐ役割を担っている。

また、この例からあぶりだされるのは、語り手は誰の聴覚について語るのかも選択している、ということである。先に挙げた『知りすぎていた男』のベンと警官の会話が音声トラックによって呈示されないということは、ベンの聴覚情報が語られていないということである。このシーンの直前までは、全篇にわたって、ベンの登場シーンではベンの耳に入ってきたことが音声トラックによっても語られていた。作中人物がいるシークェンスでは、ある音声が作中人物の耳にはいっているのか、また、それが音声トラックによって呈示されているのか、という基準から語り手の「痕跡」が見受けられよう。『知りすぎていた男』の例のように、突然音声トラックでベンの聴覚情報が呈示されなくなったら、それは音声の情報を操作している語り手の主観性が表されている。これはⅢだけでなく、Ⅰの場合にもみられることがあろう。

さて、ここまでⅠからⅢまで、語り手の「痕跡」と映画の音声の問題について論じてきた。ここでごく簡単にまとめてみたい。

Ⅰに関して、語り手の「痕跡」はフレーム内の音源と、音声トラックで流れる音声との関係にみられる。

Ⅱに関しては、主に物語世界外の音楽について述べた。ゴーブマンが述べたような、音楽のそれぞれの機能が物語の構築にどのように作用しているか、という観点から語り手の「痕跡」を指し示すことがある。それぞれの機能については先に述べた通りだが、特にショットの繋ぎを司るような音楽の使われ方が成された場合は、繋げようとしている点に最も顕著に語り手の「痕跡」が見受けられよう。

Ⅲに関しては、ショットどうしの繋ぎによって、フレーム外の音声がフレーム内とも関係をもち、その二つの空間（フレーム内／外）の差異が音声によって物語世界内にどのような作用が及ぼされるのか、ということが主な

議論の焦点になってくるだろう。

三つの場合に共通して言えることは、語り手の「痕跡」を見出だす際、音源のある空間と音声トラックで呈示される音声との相違が、物語とどのように関係をとり結ぶのかを考察しなければならない、ということである。言い換えるならば、音声がどのショットに作用を及ぼし、その音声の音源がどの空間にあるのかをみて、それぞれの関係性（音源の所在と音声トラックで呈示される音声）に特殊なものがみられたら、それは語り手の「痕跡」を表していると言える。

この特殊なものとは二種類の基準が含まれている。一つは、映画作品の製作された時代、地域によって規定される特殊性。もう一つは映画作品内で、ある演出を取り上げる場合、それが他のシーンに対して特殊かどうかというものである。

今のところは、多くの映画作品の語り手の「痕跡」の表れ方を分析していくことで、作品の地域性や時代性、ジャンルの違いを見出だしていき、映画を分析することに役立てていく事が可能だと思われる。

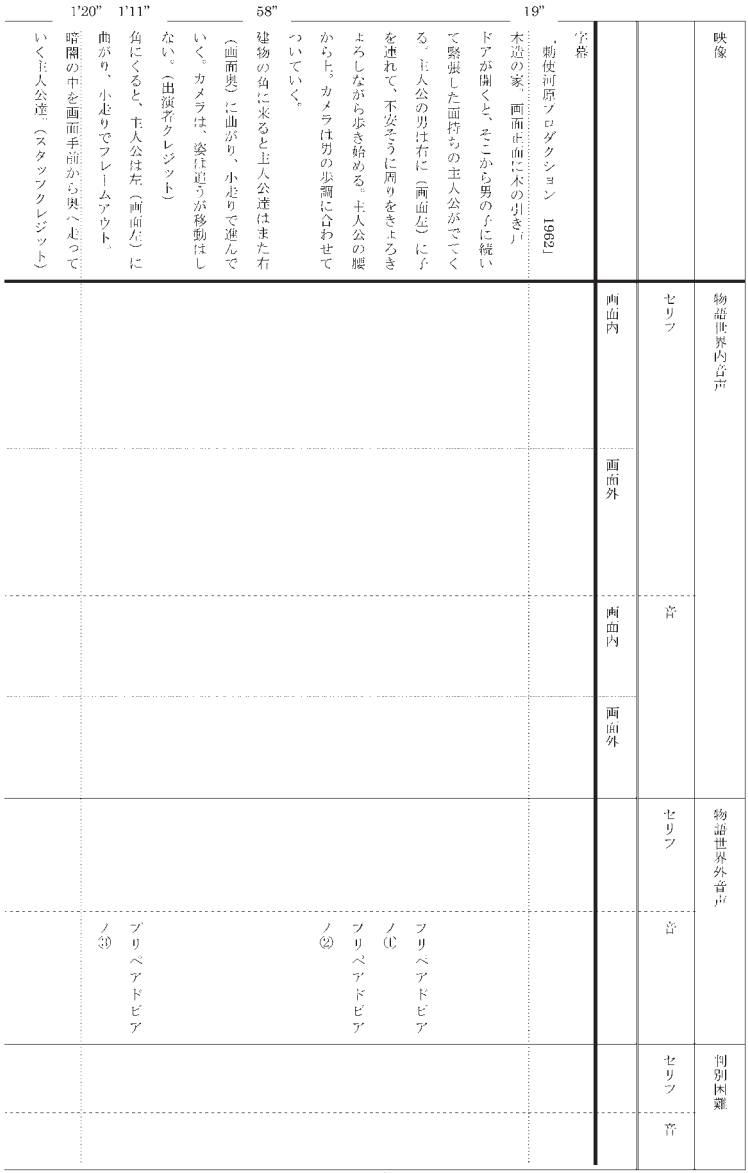
作品の分析方法

本章の最後に、『おとし穴』の分析方法を呈示する。

本論は音声における語り手の「痕跡」を使うため、基本的には音声のことについて論ずる。『おとし穴』をショット毎に分割し、それぞれ「映像の内容」「セリフ（フレーム内／外）」「インの音声」「フレーム外の音声」「オフの音声」に分けて記述する（図1）。

そして、それぞれのショットで表出される映像、音声の特徴を分析し、それが他のショットにどのような効果を与えているか、またシーン全体を、ひいては物語全体を構築することにどのような役割を持つかを考察する。その際、第1章を通して述べてきたような観点に特に注意し、語り手の「痕跡」が『おとし穴』においてどのように表れているのか、その「痕跡」はどの語り手を指し示すのかを考察する。

おとし穴(1962)



1

図1　分析表例

第2章　『おとし穴』にみられる音声演出と語り手の「痕跡」

『おとし穴』は勅使河原宏が製作した初めての長編劇映画である。[23] これはもともと安部公房が脚本を書いた『煉獄』（演出・梅津昭夫、主演・芥川比呂志）というテレビドラマがオリジナルとなっていて、シナリオの着想は三井三池炭鉱争議の暴力団介入による殺人事件から得られている。[24] このドラマを見た勅使河原は「その TV を見ながら、荒廃した炭鉱をものすごくリアルに撮ったドキュメントの世界に、寓話的なものをたたきこんでいったらどうなるだろう[25]」と考え、映画化する旨を安部に伝えた。勅使河原は実際に炭鉱で撮りたいと考えて安部と共に撮影に最適な場所を探しに行き、北九州の飯塚にある炭鉱跡周辺を舞台にする事に決め、1961年7月から製作が開始された。そして、1962 年に ATG で初めて扱われる邦画作品として公開された。

オールロケーションでスタッフ、キャストらはみな約二ヶ月の間下宿した。スタッフは亀井文夫との映画製作以来関わりを持っていた者を中心とする16名。

勅使河原は撮影の時もドキュメンタリー的な感性を生かし、ロケ先でたまたま撮れた野犬の群れや倒れた井川比佐志の上を舞う蝶の映像を使うなど、台本にもともと無かったような演出を行なっている。また、彼は風景も人物と同じような重要さを持つという旨のことを述べており、風景描写がただの描写ではなくて、物語の構成に意味をもつものとして取り込むことを模索していた。[26] このように人間以外のモノに重要な意味を持たせることを重視して製作されたのであれば、そこで特殊な演出が施され、語り手の「痕跡」が見出だされる可能性もある。

『おとし穴』は台詞も音もオール・アフレコであり、[27] 草月ホール内に砂利を持ち込んで音付けを行なうこともあった。音楽は武満徹、一柳慧、高橋悠治の三人によって作られた。高橋がチェンバロを、一柳がプリペアードピ

アノを、武満がピアノの内部奏法や場面によってはプリペアードピアノとチェンバロを担当し、[28] 草月ホールのスクリーンに映像を映しながら、即興的に作曲、演奏を分担した。また、武満はこの作品で音楽監督という立場であり、音楽のレコーディングだけではなく、どの場面にどの音を当てるか、録音された音響の電子的な編集、効果音の作製、台詞と音のバランスに対する意見など、音声演出全般に対して強い権限を持っていた。[29] 映画の音声に関して強く関心を持っていた武満が『おとし穴』の音声演出全体を主導しているとすれば、本作の分析を通して、映画音声の演出家としての武満の側面も見えてくるだろう。

『おとし穴』（1962） 上映時間：97分
製作：勅使河原プロダクション 配給：ATG
あらすじ

ある炭坑夫の男（井川比佐志）とその子どもは労働条件の良い炭鉱を求め逃亡を繰り返していた。ある時仕事先を紹介され地図を渡され向かったが、そこは既に廃坑になった山だった。それでも向かったのだが、そこで白いスーツの男（田中邦衛）に殺害されてしまう。殺された炭坑夫は幽霊となり、自分が殺された理由を求めてさまよう。この殺人を目撃していた駄菓子屋の女（佐々木すみ江）は白いスーツの男から金を受け取り、警官に嘘の供述をする。幽霊になった炭坑夫は自分と瓜二つの第二組合の組合長、大塚（井川比佐志）の身代わりに殺された事を知る。一方、大塚も自分と瓜二つの男が殺されたことを知り、その真相を探る為、対立している第一組合の組合長、遠山（矢野宣）と事件現場へと向かう。その頃、駄菓子屋の女の所へもう一度白いスーツの男が現れ、女が殺される。彼女もまた幽霊となった。現場近くに駆けつけた大塚は女の死体を発見する。そこに遠山が現れ、彼は大塚が殺したのだと勘違いし、激高する。大塚はなんとかなだめようとするが、遠山は聞きいれず、二人は喧嘩になり相討ちになって死んでしまう。白いスーツの男が遠くからその様子を見届けて「時間通りだ」と一言つぶやい

て去っていく。炭坑夫は結局、真相をつかめず腹をすかせたままさまよう。一人残された炭坑夫の子どもは駄菓子屋の菓子を盗み、あてもなく廃坑を後にする。

2－1　幽霊の世界と生者の世界

『おとし穴』は途中で幽霊が登場する。主要な人物は、殺された炭坑夫、殺された駄菓子屋の女、落盤事故で死んだ男の 3 名である。他にも廃れた炭鉱街に幽霊が大勢いる。しかし、彼らは生者からは認知されない。本作品では幽霊と生者が決して交わらないことが描かれる。では、その交わらなさはどのような方法によって描かれているのだろうか。

フレームの内と外を利用した、生者と死者の差異

炭坑夫の男が殺されて幽霊となった直後、彼が初めて生者に働きかけようとするシーンがある。それは、まだ生きている駄菓子屋の女に対してである。その一連のショットを分析してみたい。

＜37’11”－38’57”＞（太字は音の種類）
⑴炭坑夫の幽霊が駄菓子屋に入っていくと、駄菓子屋の女が店の奥でアルミ缶をいじっている。**缶の音。**（37’11”－）
⑵女は缶を逆さに向け、ピーナッツを全て畳の上に出し、中から札束も出して、それを掴む。**缶の音。**（37’21”－）
⑶女は店の戸を慌てて閉めにいくと、炭坑夫の幽霊が入口に立っている。しかし、女は気づかない様子。幽霊と女は同じフレーム内。**女の足音、戸を閉める音。**（37’26”－）
⑷女は戸を閉めた後、店の奥の梯子を数段上がり、何かを探している。炭坑夫の幽霊は女に話しかける（「なあ、奥さん。白え手袋ばした男を～」）。炭坑夫の幽霊の主観ショット。**女の足音、梯子のきしむ音、二階の物置を物色する音、炭坑夫の幽霊の声。**（37’28”－）

⑸女が茶筒を持って梯子からおりてきて、その中に札束をいれ、どこにそれを隠すかを思案するように部屋中をせわしなく動き回る。その間、幽霊の男は独り言を言ったり、女に話しかけたりしている。幽霊と女は同じフレーム。**女が梯子を降りる音、女の足音、女が茶筒をあける音、炭坑夫の幽霊の声。**（37’39”－）

⑹女が窓を閉め、ふと顔をあげて玄関の方を見る。**女の息づかい、窓が閉まる音。**（38’11”－）

⑺女が顔を上げた目の前に炭坑夫の幽霊の顔がある。幽霊と女は同じフレーム。女の足音。（38’19”－）

⑻女は顔を上げたままゆっくり動き、それに合わせて主人公は女の顔を見ながらゆっくり動く。突然女は軒下をのぞき込み、店の奥へ歩いて行き、（フレームの左へ消え、フレーム外へ）。すると、炭坑夫の幽霊は独り言を言いながら嘆く（「はぁ。やっぱり見えんごたんなぁ。～」）。幽霊と女は同じフレーム→女はフレーム外へ。**女の息づかい、女の衣の擦れる音、女の足音、女が店の奥で立てる物音、炭坑夫の幽霊の声。**（38’23”－38’57”）

このシーンの始まりの時点では、炭坑夫の幽霊は、自らが幽霊ということはなんとなく自覚しているが、それがどのような性質を持った存在か、ということはわかっていない。そのため、生前に道を訪ねて顔見知りとなった駄菓子屋の女の店へ、助けを求めるように立ち寄る。

⑴で店に入った炭坑夫の幽霊は、女が何やらせわしなくしているのを目撃する。女のせわしなさが⑴⑵のショットで描かれている。この二つのショットでは、女は終始下を向いていて、炭坑夫の幽霊のいる方を向かないし、注意もしていない。一方炭坑夫の幽霊は⑴の時点で女を捉えており、彼には女の姿が見えることが表されている。⑶のショットになって初めて女は炭坑夫の幽霊の方へ、炭坑夫のいるところを見ながら向かってくる。しかし、女は炭坑夫の幽霊に気づかない。このショットで二人は初めて同じフレームにおさめられ、同じ空間（駄菓子屋）にいることがはっきりと表される。⑷で

再び炭坑夫の幽霊はフレームから姿を消すが、彼の声は聞こえ続ける。しかし、女はやはり声に反応しない。⑸でも⑷と同じように炭坑夫の幽霊が声を出し続けるが、やはり女は反応しない。

この時点で、⑴⑵⑶と⑷⑸で「炭坑夫の幽霊の主観ショット→二人を同時にフレームにおさめるショット」という繋ぎ方が繰り返されたことになる。この時点で観客は、炭坑夫の幽霊の眼には女の姿が見えるが、女からは男のことが見えない、ということを理解する。つまり、この作品では語り手は幽霊の世界に焦点を当てる、という語りの態度が明らかにされるのである。このことは⑹⑺の、炭坑夫の幽霊と女の物理的な距離感が最も近くなったショットの時に、女が反応しないことによって、より確信できるだろう。

また⑷⑸では炭坑夫の幽霊が女に話しかけているが、女は全く反応しない。一方で、⑴から⑺までを通して、女の立てる物音も聞こえてくる。この一連のショットを通して、語り手は音声トラックによって、生者の発する音も、幽霊の発する声も両方語る、という態度の表明をしている。また、幽霊の発する声は生者には聞こえないという物語世界内のルールも明らかにされる。

そして最後の⑻のショットで幽霊のいる世界と生者のいる世界とは全く異なるということが描かれる。⑴から⑺までは、作中人物の二人がショットの途中でフレームから移動することはなかったが、⑻では女がフレームの外へ出て行く。しかし、語り手は女の立てる物音は聞かせ続ける。それと並行して炭坑夫の幽霊は自らが生者に認知されないことを嘆く。ここでは二種類の空間の不一致さが同じショット内で生まれている。つまり、炭坑夫の幽霊と女は同一の物語世界にはいるが、フレームの外にいってしまったということである。そしてそこからフレーム内（幽霊の声）とフレーム外（女の物音）両方の音も聞かせる。生者の音、幽霊の声、どちらも聞かせるが、それぞれをフレームで区切ることで、「幽霊はただ生者の営みを見るだけで、相容れることが絶対にできない」という語り手による意見が表明されているのである。言い換えるならば、⑻では、フレームによって空間を区切ることによっ

て生まれた作中人物の描写のされかたの違い――幽霊は姿も声も描写されるが、女は途中から物音のみになる――が語り手の意見を表している。

音声の議論とはややずれるが、フレーミングと幽霊たる作中人物との関係が物語の構成に積極的に関わっているシーンが他にもう一つあるので簡単に見ておきたい。

殺された炭坑夫の死体を警察が調べにくるシークェンスでは、落盤事故で死んだ男の幽霊と殺された炭坑夫の幽霊との会話のシーンがある（46'49" – 49'26"）。このシーンは始めは二人が同じフレームで会話しており、警察とは距離の離れたところにいる。その会話では、落盤事故で死んだ男の幽霊が炭坑夫の幽霊に、腹が立つばかりだから、あまり生者に関わらない方が良いということを話している。しかし、炭坑夫の幽霊はそれを聞き入れず、自らが殺された理由を探りたいと言い張る（46'49" – 48'24）。この直後のから音声は二人の会話のままで（フレーム外の音声になって）、映像は警察が捜査をしているという、四つのショットが続く。その四つ目のショット（49'02" – 49'26"）は落盤事故で死んだ男の主観ショットであるが、そのショットで炭坑夫の幽霊が「（自分が殺された）訳わからんじゃったら死んでん死にきれん！」と言い放ち、フレームインして警察の方へ走っていく。

このシーンでは二人の幽霊と警察との位置関係とフレーミングが、炭坑夫の幽霊の執念を表す意味を持っている。すなわち、始めは炭坑夫の幽霊は、幽霊の世界側にいたが最後のショットでは生者の世界に戻っていく、という構図が生まれているのである。特に、シーンの最後のショット（49'02" – 49'26"）では、幽霊の主観ショットによって切り取られている警察の捜査の空間に炭坑夫の幽霊が入っていく。さらにこのショットは主観ショットであるがゆえに、二人の会話はフレーム外の音声となっている。炭坑夫の幽霊は、フレーム外の会話の空間から、フレームの中へ入っていくという描写でもある。つまり、映像と音声の両方によってフレーム外からフレーム内へ入っていく幽霊が描かれているのである。

このシーンでは、「偉大なる絵師」である語り手は、始めに二人を客観的

に描写して警察との位置関係を語り、最後に落盤事故で死んだ男の眼を語り手として選択する。そのため、セリフと相まって、生者の世界に入っていく炭坑夫の幽霊を呆然と見送る、落盤事故で死んだ男の主観性が表現されている。語り手が作中人物とカメラの位置関係、フレーミングを用いて、落盤事故で死んだ幽霊に加担し、生者の世界にしがみつこうとする炭坑夫の幽霊にやや飽きれている態度、また、悲哀を感じる態度を表明している。

足音の不在―インの音を聞かせないことによる物語の構築

『おとし穴』は足音が目立つ。ロングショットで撮られていてもほぼ必ず足音が入っている。しかし炭坑夫が死んで幽霊になって以降は、彼の足音が一切消える。他の幽霊も同様である。この作品の中での幽霊は生きている者の世界に一切干渉できない存在で、生者の目には見えないし、声も届かないし、物に触れる事もできない。足音が不在であることが幽霊の証ともなり、生者の世界と交流できない事の象徴的役割も果たす。

足音が消えるシーンが生者の世界にもある。それはオープニングの炭坑夫親子が逃走する場面と、男の子が炭鉱を去る、物語の最後のシーンである。親子の逃走するシーンでは、カメラは炭坑夫親子の動きを追う。その時の音声の種類は、物語世界内の音は自転車の走る音、物語世界外の音、音の場のあいまいな汽笛であるが、2人の足音は存在しない。

オープニングでは明らかに音の選択がされている。まず、自転車の音と足音の不在という選択である。この二つは同じフレーム内の描写であるのにも関わらず、しかも炭坑夫親子は画面手前から奥に、自転車は画面奥から手前に向かってきているのにも関わらず、親子の足音は不在で、自転車の音がはっきりと聞こえてくる。ここではむしろ、自転車の音を聞かせる事によって足音の不在を強調していると言えよう。この、「音声レベルの対比をうむ」という操作に語り手の「痕跡」が見られる。

このオープニングでは物語世界外の、弦をこするような音と、足音の不在という無音の音響によってショットの連続性が与えられる。そしてオープニ

ングの最後のショットでフレーム外の汽笛が聞こえるのに、フレーム内の足音が不在という、さらなる音の不自然さが表れ、「この作品では足音や環境音が重要な意味を持つ」という作品の態度の表明がされているのである。

また、物語の最後、男の子が廃坑から立ち去るシーンでは、彼がカメラの目の前に向かって走ってくるショットがあるのにも関わらず足音が一切消えている。この時は物語世界外の音楽のみが存在している。

オープニングと物語最後のシーン、この二つのシーンに共通する事はあてもなくさまようことである。冒頭のシーンも最後のシーンもその場所から逃亡することが描かれている。行き先は表明されておらず、兎に角苦しい状況から脱するためにその場を立ち去る。また、この作品で描かれる幽霊もさまよう存在である。炭坑夫は殺された後、あちこちに出向くが、結局真相は掴めない。そして幽霊は死んだ時の状態のままであるため、彼はずっとお腹をすかせたまま、たださまようだけの存在になってしまう。

つまり、この作品では足音の不在が「さまよいのテーマ」であり、沈黙によるライトモチーフとも言えるような働きをしているのだ。本来は幽霊だけが無音の存在であるはずなのに、オープニングと最後のシーンで生者である炭坑夫と子どもに無音を付して、語り手が炭坑夫親子に関して、「この人物たちはさまよう存在だ」という意見を観客に表明している。

2－2. 風景に物語的意味を持たせること

この映画では物語世界内の音声と沈黙を巧みに使って場面の状況を作中人物の心理と結びつけて表現している。さらにそれは風景の描写を用いて物語を構成することとも深く結びついている。

まず取り上げるのは炭坑夫が殺されるシーン。新しい仕事にありつけると信じて廃坑にやってきた彼は待ち伏せしていた白いスーツの男にナイフで刺殺される。それが描かれる一連のショットにおける音声は、物語世界外の音楽、ナイフで刺す音、炭坑夫と白いスーツの男の足音、炭坑夫の断末魔の叫び、うなり声である。

＜26’29”－28’46”＞（太字は音声）
⑴炭坑夫が頭を抑え這いずる。白いスーツの男が画面手前からフレームインし、炭坑夫を追いかけてくる。**物語世界外の音楽、炭坑夫のうめき声、白いスーツの男の足音。**（26’29”－）
⑵白いスーツの男が炭坑夫の背中にナイフを突き立てる。**物語世界外の音楽、ナイフが刺さる音、スーツの男のかけ声。**（27’25”－）
⑶炭坑夫が最後に断末魔の叫びをあげ、死ぬ。ロングショットであり、画面手前に池がある。**物語世界外の音楽、炭坑夫の足音、叫び声、倒れる音。**（27’26”－）
⑷草むらから目撃している男の子のロングショット。**物語世界外の音楽。**（27’45”－）
⑸草むらから目撃している男の子のミディアムショット。**物語世界外の音楽。**（27’48”－）
⑹白いスーツの男がナイフを池に投げ捨てる。**男の足音、ナイフが池に入る音。**（27’53”－）
⑺白いスーツの男が炭坑夫の死体の周りを歩く。**男の足音、水の流れる音、鳥の鳴き声。**（28’10”－28’46”）

スーツの男はナイフで炭坑夫の背中を刺す。その後のショット⑴は、画面奥に川、手前に炭坑夫と白いスーツの男という構図である。このショットで物語世界外の音楽があり、炭坑夫の叫び声、スーツの男の足音がある。⑵は突き立てられたナイフのクロースアップ。⑶では手前に池、奥に炭坑夫とスーツの男。ショットの最後で炭坑夫が倒れ、息をひきとる。この時も地面に倒れる音が鳴る。これに続く二つのショット⑷⑸は、草むらでそれを目撃する男の子の顔のロングショット、ミディアムショットである。⑸が⑹に切り替わった瞬間に、物語世界外の音楽が終わる。音楽が止むことによって炭坑夫が死ぬ緊迫した一連の出来事が区切りを迎えたことがわかる。そして⑺では水の流れる音、鳥の鳴き声が聞こえてくる。

ここで注目したいのは⑴と⑺のショットでの音声の違いである。まずそれぞれの構図を比較すると、⑴と⑺共に俯瞰ショットでカメラの位置はほぼ同じ、フレーム内では細い川が池に流れ込んでいる。ところが⑴に水の音はなく、⑺にはある。この二つのショットでのカメラと池の距離感と水の音の演出の差は何をあらわすのだろうか。

まず⑴⑵⑶のショットは炭坑夫が死ぬ瞬間を描くショットであり、この物語の中でも最も緊張感の高まるシーンの一つである。死ぬ瞬間までは物語世界内の音声はナイフの刺さる音、炭坑夫の叫びやうなり声、彼の足音、倒れる音、白いスーツの男の足音であり、フレーム内の音のみであった。この三つのショットでは炭坑夫の殺人に関わる音のみが選択されている。ところが⑺ではフレーム外の音声が聞こえてくる。すなわち、水の流れる音と鳥の鳴き声である。ここで明らかに音声の選択が行なわれている。特に⑶では画面手前に大きく池が捉えられていていたのにも関わらず、⑺のような水の流れる音は鳴っていなかった。⑺がロングの俯瞰ショットで、フレーム外の音（鳥の鳴き声）を聞かせることで、炭坑夫が風景の一部になったことを語っている。

これとほとんど同様のシーンが大塚と遠山の死んだ直後のショットでみられる（1:29’20” − 1:29’33”）。このいくつか前のショットまで、大塚と遠山は取っ組み合いの喧嘩をしており、勢い余って二人とも死んでしまうことが描かれていた。その際、やはり音声は全てフレーム内の音で、二人の喧嘩に関わる音のみが選択されている。二人が死んだその後、ロングの俯瞰ショットで、フレーム外のカエルの鳴き声が聞こえている。このシーンでも上記した、炭坑夫が殺される一連のショットとほとんど同様なシーンの構図、音の選択がなされているのである。

ここまで見てきたように、風景を強調する為にフレームを基準として音声の選択がなされてきた。最後に、映像と音声両方の作用によって風景の持つ意味と作中人物達が結びつけられていくシーンについて分析する。

＜1:31’59”－1:33’57”＞

⑴ボタ山を背景に炭坑夫の幽霊がお腹をすかせてその場にうずくまる。幽霊の台詞、**風の音**。（1:31’59”－）

⑵第二組合長の幽霊。**風の音**、幽霊の台詞。（1:32’23”－）

⑶第一組合長の幽霊が池の中に立っている。**風の音**。（1:32’31”－）

⑷二人の組合長が向かい合って立っている。**風の音**。（1:32’34”－）

⑸男の子がやってくる。**風の音**。（1:32’37”－）

⑹二人の組合長が消え、第二組合長の死体の方に男の子がやってきて傍らにしゃがみこむ。**風の音**。（1:32’45”－）

⑺野犬の群れ。**風の音**。（1:33’31”－1:33’57”）

この作品において風は炭鉱の労働における空虚さ、恐怖の象徴でもある。映画の序盤、炭坑夫とその仲間が会話するシーンで、炭坑夫が内的独白をする一連のショットがある（7’43”－8’47”）。その中で落盤事故の犠牲者や栄養失調で腹のふくれた子ども、炭鉱の劣悪な環境の映像や前借金によって逃げられない状況などがヴォイスオーヴァーによって述べられる。そして最後に風の音と共に荒涼な鉱山の風景のショットが置かれる。言い換えれば、このシーンによって風の音、鉱山の風景が、炭坑夫達の絶望的な状況を表す意味を持つ。それを踏まえて、この終盤のシーンがある。

⑴のショットで突然うなるような風の音が鳴る。そして炭坑夫の幽霊の背景に鉱山の風景が広がる。これは序盤の炭坑夫の絶望的な状況を表す鉱山の風景とほとんど同じ構図である。つまり、⑴でさまよう炭坑夫の幽霊が絶望的な状況においこまれていることが風の音と鉱山の風景によって示される。⑴によって示された絶望的な状況が、風の音によって⑵⑶⑷の死んでしまった二人の組合長の幽霊にあてる。さらに⑸⑹で一人取り残されてしまった男の子に対しても同じ風の音が当てられることで、三人の幽霊と同じ、虚しい犠牲者であることが示される。最後に⑺の野犬の群れの映像にも同じ風の音があてられ、三人の幽霊と子どもはあてもなくさまよう野犬と同じだと示さ

れる。

結び

『おとし穴』は、音声に関しては幽霊と生者の描写、風景描写に「偉大なる絵師」たる語り手の「痕跡」が顕著にみられた。前者では作中人物と音源がフレーム内にどのようにおさめられるか、ということをいくつかのショットを用いて法則性を作り、突然その法則性を崩すことで、幽霊の世界と生者の世界の相容れない状況を描いていた。さらに、フレーム内の、カメラと音源の近さと、実際に音声トラックで選択される音とのギャップによって、無音を強調し、特に足音と環境音をこの作品ではどのように扱うかという態度表明がなされていた。また、風景描写においても同様にフレームを基準として、フレーム内の出来事が一段落したらフレーム外の音を聞かせて、観客の注意が風景全体に向かうような作用を持たせていた。

本作品では、特にフレーム内か外、どちらの音を聞かせるかという選択に語り手の「痕跡」が見られたと言えよう。幽霊と生者の描写であれば、フレーム内の音声を聞かせる一連のショットから、突然フレーム内、外両方の音声を聞かせるという、描写の方法の変化そのものが語り手の「痕跡」であった。風景描写であれば、フレーム内の音声を聞かせることから、フレーム外の音声を聞かせるという変化が語り手の「痕跡」である。これは言い換えれば、『おとし穴』はフレームの内と外の出し入れの法則の変化そのものが物語の構成に大きく影響を与えている、と言えよう。

この分析から、フレーム内外の出し入れの法則性を見出だすことが、映画作品の分析に大いに役立つということである。『おとし穴』は物語構造に重層性がほとんどないため、語り手が入れ替わるということは無いが、『市民ケーン』や『羅生門』のように、物語の水準が重層的である場合、それぞれの語り手の変化で、フレーム内外の音声の出し入れの法則がどのように変化するか、ということが見出だせれば、より精密な分析ができるだろう。その

法則の変化こそが語り手の「痕跡」を指し、そこに語り手毎の語りの態度が見出だせるのである。

しかし、一方で『おとし穴』では意見を表明する語り手の存在が見出だせた。幽霊は生者に働きかけることは絶対にできないということがフレーミングによって表明されていたし、足音の不在によって生者、死者に限らずさまよう存在を同列に並べていた。また、風景描写と物語世界内の環境音を用いて組合長、炭坑夫の幽霊、子どもを同列に並べ、救われない存在として描いていた。これらは全て、社会的弱者の声が生を営んでいる人たちには届かないという、語り手の意見を表している。物語世界内の音の取捨選択によって、作中人物達がいかに軽く見られているのか、会社からいかにぞんざいに扱われているのかということが描かれているのである。

本論では主に音声演出における語り手の「痕跡」について考察してきたが、さらにそれが映像とどのような関連を持つかということを研究していく必要がある。また、本作品ではヴォイスオーヴァーのナレーションがほとんどなかった上に、物語上でもさほど重要な役割をもっていなかった。そのためヴォイスオーヴァーのナレーションについては言及しなかったのだが、語り手の「痕跡」の問題を考える場合、これから取り扱っていかなければならない。例えば『サンセット大通り』（1950、*Sunset Blvd.*）の死体が語るヴォイスオーヴァーと『アメリ』（2001、*Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain*）の全知の語り手のヴォイスオーヴァーとでは語り手が物語のどこの水準から語っているのかが異なり、それによって物語の構造の解釈も変わるはずである。さらに、ヴォイスオーヴァーの研究はドキュメンタリー映画でも非常に有用であろう。『ヴァン・ゴッホ』（1948、*VAN GOGH*）のような全知の語りと『教室の子供たち』（1954）のような、実際にヴォイスオーヴァーの語り手が作中に登場するようなものとでは、その作品に対する印象も変わるはずである。どのようなヴォイスオーヴァーがどの語り手を指し示すのか、そしてそれがどのように物語の構造に関わってくるのかという研究に、本論の音声における語り手の「痕跡」の議論、特にフレームを基準にした分析が応

用できると考えられる。すなわち、フレーム内外という空間設定と、物語世界という空間設定が互いにどのような関わりを持ち、その関わりをどの水準にいる語り手が司っているのか、という観点から音声を分析することを切り口にしてヴォイスオーヴァーのナレーションについて議論できると考えられる。

［注］

1） ジェラール・ジュネット『物語のディスクール』、15−17頁
2） *Ibid.*, 19頁
3） ジャック・オーモン他『映画理論講義』、125頁
4） エミール・バンヴェニスト『一般言語の諸問題』、223頁
5） *Ibid.*, 234頁
6） *Ibid.*, 234−241頁
7） *Ibid.*, 244頁
8） ジェラール・ジュネット、前掲書、250頁
9） *Ibid.*, 251頁
10） 彼らの語り手の「痕跡」に関する議論はフランスで出版された*Le Récit Cinématographique* の第2章“Énonciation et Narration”で中心に議論されている。この章は英訳されており、本論ではこの英訳の文に依拠しながら映画の語り手と音声の議論について考察していくこととする。André Gaudreault, François Jost. “Enunciation and Narration.” In *A Companion to Film Theory*, edited by Robert Stam and Toby Miller. New Jersey: John Wiley & Sons, 2004, pp,45-63. 原著は*Le Récit Cinématographique,* Paris: Éditions Nathan, 1990.
11） André Gaudreault and François Jost.“Enunciation and Narration.” edited by Robert Stam and Toby Miller, p,48
12） クリスチャン・メッツ『映画における意味作用に関する試論』、pp,47−48
13） André Gaudreault and François Jost.“Enunciation and Narration.” edited by Robert Stam and Toby Miller, p,47−48
14） André Gaudreault. François Jost.“Enunciation and Narration.” edited by Robert Stam and Toby Miller, p,48
15） *Ibid*, pp,55−56
16） 長門洋平『映画音響論　溝口健二映画を聴く』（みすず書房、2014）、24−25頁
17） ミシェル・シオン（川竹英克訳）『映画にとって音とは何か』（勁草書房、1993）、

31－36頁
18） *Ibid,* 48－52頁
19） 長門洋平、前掲書、41－42頁
20） Claudia Gorbman, *Unheard Melodies: Narrative Film Music*, p,73
21） 長門洋平、前掲書、47－58頁
22） *Ibid*, 57頁
23） ただし勅使河原は劇映画製作には携わったことはある。クレジットに名前は無いが、木下恵介監督の『遠い雲』(1955)で荷台に乗ったカメラを押す係であった。野村紀子編著『プロダクションノート　勅使河原宏・映画事始』(studio246、2007)、48－50頁
24） 三井三池炭鉱争議：三井鉱山は炭鉱の労働組合に対し、11万人の解雇策をうちだし対立。1960年1月に三池鉱業所は全施設をロックアウト。これに対し労組は無期限全面ストライキで応酬。そんな中組合内部でスト続行派と中止派とで対立。中止派が第二組合を設立、鉱業所は第二組合だけにロックアウトを解除。生産再開を解除するがスト続行派が入構を阻止しようとし乱闘が勃発、第一組合員の一人が殺害される。後になって右翼系暴力団による犯行ということが発覚した。友田義行『戦後前衛映画と文学』、120－122頁。
25） 勅使河原宏、大河内昭爾、四方田犬彦『前衛調書――勅使河原宏との対談』、86頁
26） *Ibid*, 86頁
27） 野村紀子編著『プロダクションノート――勅使河原宏・映画事始』、176頁
28） クララ・フルヴァティン「映画『おとし穴』における武満徹と協力者たち：冒頭場面を中心に」(『フィロカリア』に所収、2013)、37頁
29） 武満徹『音、沈黙と測りあえるほどに』(新潮社、1971)、226頁

［参考文献］

長門洋平『映画音響論　溝口健二映画を聴く』、みすず書房、2014
クララ・フルヴァティン「映画『おとし穴』における武満徹と協力者たち：冒頭場面を中心に」、『フィロカリア』第30号、大阪大学大学院文学研究科芸術学・芸術史講座、2013、37－49頁
友田義行『戦後前衛映画と文学』、人文書院、2012
野村紀子編著『プロダクションノート――勅使河原宏・映画事始』、studio246、2007
André Gaudreault and François Jost,“Enunciation and Narration” In *A Companion to Film Theory*, edited by Robert Stam and Toby Miller, New Jersey: John Wiley & Sons, 2004, pp,45-63.

ミシェル・シオン（川竹英克訳）『映画にとって音とは何か』（勁草書房、1993）
André Gaudreault et François Jost, *Le Récit Cinématographique*, Paris: Éditions Nathan, 1990.
Claudia Gorbman, *Unheard Melodies: Narrative Film Music*, Bloomington: Indiana University Press, 1987.
勅使河原宏、大河内昭爾、四方田犬彦『前衛調書――勅使河原宏との対談』、學藝書林、1989
ジェラール・ジュネット（花輪光、和泉涼一訳）『物語のディスクール』、水声社、1985
エミール・バンヴェニスト（河村正夫、岸本通夫他訳）『一般言語の諸問題』、みすず書房、1983
武満徹『音、沈黙と測りあえるほどに』、新潮社、1971

（大学院修士課程修了／神戸大学国際文化学研究科大学院博士後期課程学生）

SUMMARY

"Trace" of Narrator and Sound Direction of *Pitfall*

Shimpei Otani

This paper is an attempt to analyze "Pitfall"(*Otoshiana*, Teshigahara Hiroshi,1962) from the point of view of how to use sounds to build a story.

"Pitfall" is the story of the miners was a coal mine on the stage. Become a ghost man of coal mine worker died in the middle of story, wandering in search of a reason for himself was killed. Living people and the ghosts coexist in the "same world", but they never "interact". Then, how the movie express that living people does not "interact" with ghosts by direction?

In addition, in this film there is a scene to be stressed than character the landscape of the coal mine. Its emphasis is not in any way to be carried out only by the image, but the direction of sound is deeply involved.

To analyse these, this paper rely on the narrative theory of cinema.

Narrative theory of cinema, is a theory that has been developed especially by French researchers on the basis of the narrative theory of literature by Gérard Genette. Through 1990s, part of the scholars of cinema studies- particularly French ones- applied works of Genette to the cinema.

The structure of the paper will be the following. In Section 1 of the first chapter, while sustaining the narrative theory of cinema, we continue to discuss the "trace" of the narrator. In Section 2, we consider how the discussion of "trace" can be applied, and on the other hand what are the problems involved in dealing with voice production of the cinema.

In chapter 2, the analysis of "Pitfall" will be performed on the basis of the Chapter 1. In particular it will be discussed how to depict living people and ghosts by sounds control.

In the Conclusion, based on the work analysis, it is analyzed how sounds of "Pitfall" construct the whole story. In addition, it is discussed how valid narrative theory of cinema is for the analysis of the sound of the movie.