



Title	コード・スキーマ・登場人物：フィクション映画の物語叙述における俳優の演技の問題についての試論
Author(s)	木下, 耕介
Citation	演劇学論叢. 2006, 8, p. 131-157
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/97505
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

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

The University of Osaka

コード・スキーマ・登場人物

——フィクション映画の物語叙述における俳優の演技の問題についての試論——

木下 耕介

はじめに 研究史の文脈

スター俳優と映画における彼らの役割については、一般的な議論が数多く存在する。例えば作品批評、ファン雑誌、ゴシップ記事、娯楽ニュース番組、ファクション雑誌、伝記物語、自叙伝、そのほかにも様々だ。しかしながら、俳優たちにこのように注目が寄せられているにもかかわらず、映画における演技についての大衆的な議論はほとんど存在しない。批評や評論を含むたいのの大衆的な書き物は、単に特定の演技が良いものか質の低いものかと述べることを超えて、身体あるいは発声の技術や訓練、もしくは演技の理論という観点から、俳優がスクリーン上でなすことの詳細を、いくらかでも細部にわたって説明しようとしてはいない。

演技はまた、最近になるまで、映画に関する学術的な著作において大部分は見過ごされてきた。製作される映画の大部分にとって、また大学および大学院の専攻で教えられる長編映画や一般大衆に享受される映画にとつて、確かに俳優が中心的な位置を占めている一方で、学術的な映画研究は映画の演技についての議論を軽視する傾向にあった。¹⁾

二〇〇四年にラトリッジから刊行された、映画俳優の演技にまつわる選集、『映画の演技／映画選集』の序文は、編者のバメラ・ロバートソン・ウオジックによるこのような言述で始まっている。物語映画研究の歴史においては、俳優の演技の問題は、二〇〇四年の時点における「最近になるまで」、手付かずの領野を広く残してきたというのである。

確かに研究史を概観してみると、このような見解は決し

て独創的なものではなく、むしろかなり正当性のあるものであるように思える。実際彼女はこのあと、同文中で様々な先行研究に言及してこのことを論証している。彼女の言及した研究者の中から主だったものを挙げると、古典的映画理論期からはトム・ガニング、ヒューゴー・ミュンスタター、ベラ・バラージュ、ルドルフ・アルンハイム、次にヴァルター・ベンヤミン（複製技術の時代における芸術作品）といった名が並ぶ。その後は、作家主義理論からはピーター・ウォーレン、ジャンル研究からはリック・アルトマン、『スクリーン』理論（記号論および精神分析理論）からローラ・マルヴィ、それからクリスチャン・メッツ、ジャン＝ルイ・ボードリー、そしてリチャード・ダイアー（カルチュラル・スタディーズ、およびパフォーマンス研究の文脈で）といった名前が列挙されている。

これらの先行研究について彼女が注目するところは、その大半が、多かれ少なかれ、俳優の演技に対するフィルム編集能力の優位性を主張してきたという事実である。その詳細については紙幅の都合上すべてに触れることはできないので、ここではそれが分かる部分を二、三引用しておく。まずは作家主義理論について、彼女はこのような分析する。

たとえば、一九七〇年代の「作家」理論においては、監督の世界観に強調が置かれ、俳優は大部分において無視された。「作家」理論における俳優の場違いさについての最も際立った言述のひとつとして、ピーター・ウォーレンは俳優の貢献を、プロデューサーやカメラマンのそれとともに「雑音」と表現している。

この「雑音」という概念は、もつとつつこんだ綿密な仕上げが必要である。映画がさまざまな要因の多様性の結果であること、また数多くの異なった貢献の総和であることはよく言われることである。そこで、監督の貢献——いわば「監督的要因」——は、多くの要因の中でたぶん最も有力なものであるにしろ、ほんの一つの要因ではないことになる。この見解が「作家」理論と正反対のものであり、それと何の共通性も持たないことを強調する必要があるまい。「作家」理論がなすことは、一群の映画——一人の監督の仕事——をとりあげて、それらの構造を分析することである。これに無関係なものすべて、不適当なものすべてが、論理的に二次的なもの、付随的なもの、放棄されるべきものとみなされる。

次に『スクリーン』理論については次のようにまとめられている。

映画理論が『スクリーン』理論（議論の大半が行われた重要な専門誌『スクリーン』の名にちなんでいる）と呼ばれることになった記号論と精神分析理論のモデルへとさらに移行していくにつれて、演技についての議論は同一化の議論へと包摂され、俳優の役割は再び主としてフレージングと編集の効果と見なされるようになった。クリスチャン・メッツ、ジャン＝ルイ・ボードリーらの研究は、一次的同一化の様態として観客がカメラに同一化するというベンヤミンの主張に依拠しており、俳優については二次的同一化の要素として、観客が同一化可能であるところの登場人物としての役割においてのみ、言及するに過ぎない³。

昨今では、自らの研究史に対するこのような反省に基づく研究が、ひとつの潮流を成そうとしているようだ。少なくとも英米語圏ではそのような種類の研究書ないし選集がわずかずつであるが刊行され始めている。たとえば、前掲書と同じラトリッジから（前掲書よりも若干早い一九九九年に）刊行されたもう一冊の選集『スクリーンの演技』もそのひ

とつだ。この書の序文にも、我々は同様の表現を見つけることができる。

昨今、映画の演技に対する関心の復興が見られる。ジェイムズ・ネアモアの『映画における演技』は俳優の演技実践についての、熟考された詳細な分析を与えてくれる。キャロル・ズッカーの『光の肖像』は、まさに光を当てるようなやり方で、俳優たちに自分たちの仕事について議論することを促している。しかしながらこれらは未だに、ごく限定された、そして比較的未開拓の学問分野である。我々の論集はこの分野の発展を助けるよう設計されている⁴。

このような見解はまた、『オックスフォード・ガイド』シリーズ中の一冊『オックスフォード・ガイド・トゥー・フィルム・スタディーズ』において「映画の演技」という章を担当したポール・マクドナルドにも共有されている。

演技は物語映画の主要な構成要素であり続けているが、映画研究はいまだに映画の演技についての何らかの継続した調査を提出してはいない⁵。

これらの研究に示されているような、「ごく限定された、そして比較的未開拓の学問分野」としての映画の演技論に対する「関心の復興」に対し、その端緒をもし措定するならば、それはおそらくそれぞれ一九七〇年代と一九八〇年代の終わりに発表された三冊ほどの研究書に見出されるだろう。その三冊とは、すでに引用中に言及されている、リチャード・ダイアーの『スターズ』（一九七九、邦訳題『映画スターの（リアリティ）拡散する自己』）とジェイムズ・ネアモアによる『映画における演技』（一九八八）、それに加えてステイヴン・ヒースの『映画の疑問』（一九七七）である。

これらの著書はそれぞれに、大なり小なり記号論以降の方法論で、映画の演技にアプローチしてきた。まずヒースの研究については、バルトやトドロフ、グレマスの物的語論的概念（たとえば「動作主 (agent)」）を映画の登場人物に本格的に応用した研究書の一冊と認められる。次にダイアーの著書は、ウォジツクの表現を借りれば「カルチュラル・スタディーズの枠組から登場し、今日までの映画スター研究の大部分を導いてきた理論的原則を確立した」重要な一冊だが、その内容は彼の映画スターに関する二通りの関心を反映していた。そのひとつは、個々の映画作品に見られるスターの記号論的構成要素であり、もうひとつはそれを我々が読解する際の社会的な構成原理である。このう

ちの後者が、その後のスター研究にとってより重要な「理論的原則」となったわけだが、むしろ今言及している研究史の文脈からは、前者の記号論的研究が重要になってくるだろう。ウォジツクもまた次のような表現でこのダイアーの業績を評価している。

主として図像ないし記号としての俳優に関心を持ちながら、ダイアー「の研究」は我々がいかにスターを読み解くかという様相としてのパフォーマンスを包含し、映画作品における演技を分析するためのいくつかの具体的な記述のための変数を提案している。

ネアモアの研究もまた、ある意味ではダイアーの後を継いで、映画俳優の演技の分析のための変数を同定する作業を行ったものである。また、後の二者はともに、ハリウッド映画史におけるいくつかの顕著な演技様式の登場に言及しているという点でも必須の研究書となっている（そのたぬこの二冊の研究書には、本稿の後の時点で頻繁に立ち戻る必要があるだろう）。そこからさらに十年を経た今、俳優の演技がこれまで以上の脚光を浴びるに至ったようである。

しかしながら、これらの「関心の復興」にもかかわらず、俳優の演技をめぐっては、未だ本格的な議論が行われ

ていない問題が存在する。それは、観客受容理論的な立場からの演技の効果についての議論である。とりわけ、俳優の演技様式の差異がもたらす物語上の効果の差異について——後述するように、これまで各国の映画史は主流の物語映画においていくつかの演技様式の変遷を経験してきたのだが——観客の立場から論じたものは未だ知る限り提出されてはいない。ラトリッジからの二冊の選集も多くの研究者による論文を掲載しているが、その多くはもっぱら俳優の演技創造という観点から問題を記述しており、観客受容論的な立場をとったものではない。

このような研究上の動向は、俳優の演技様式の差異の問題は、観客受容理論的な立場からは取るに足らないものであるということ——換言すれば、我々の物語映画受容において著しい効果の差異をもたらすものではない、ということ——仄めかしているのだろうか。（それはやはり直感に反した見解のように思われるが）あるいはまた、この問題は研究史がこれまでに提案してきた理論的道具——例えば構造主義以降の物語論が提案してきた「行為項」や「特性の範列 (a paradigm of traits)」⁹といった概念——によつてすでに説明可能になっているのだろうか。

本稿はこのような疑問に答えようとする試みである。またそれにより、ここに述べてきた研究史上のある潮流に自

らを位置づけようとするものである。研究上の方法論についての最大の問題のひとつはおそらくその資料体の量の問題だろう。これまで各国の映画史において製作されてきた物語映画はそれこそ星の数ほどある、というだけでなく、資料が個々の演技者に帰属するものであるために、ある作品に出演している出演者の数だけの資料があるということになる。また、それらのそれぞれについて、歴史研究者が提示している様式の区分が果たして妥当に適合するのかわいても議論があるだろう。おまけに演技は時間的な芸芸であるので、ある俳優個人の出演作一本とってみても、その変化の一瞬一瞬についてそれらの抽象的な様式との適合度を測る必要が生じるかもしれない。しかしながらそのような実際の側面はとりあえずは脇に置くことにして、ここではそのような作業の出発点となるべき概念的な枠組を提示することを試みたい。換言すれば、あくまで今後の検証のための材料として、ある着想を提示してみたい。

一 記号論的方法論

もし先に述べた研究上の「関心の復興」の端緒が一九七〇年代末に求められるのであれば、最初に求められる作業は、そこでの研究の成果の有効性を再度確認する作

業になるだろう。そこで本節では、前掲の二冊のうちダイアーのものを取り上げ、その理論的モデルを検討してみることにする。また、「演技」という語は今日かなり広範な意味を含む語として、言い換えれば幾分ゆるやかな概念として用いられているので、ここでダイアーの理論モデルを検証することには、その当面の定義を明らかにする目的もある。

前述したように、ここで注目する一九七〇年代末の諸研究は、どれも部分的にせよ当時普及していた言語学ないし記号論的分析の枠組を採用している。ダイアーの『スターズ』も例外ではない。彼は同著で「コミュニケーションの一般的なモデル」に依拠し、映画の演技を観客と俳優の間で行われる（共有のコードに基づいた）コミュニケーションと見なす。その上でダイアーは「パフォーマンスの記号」という記号系を提案するのである。ダイアーの挙げた記号の下位区分を簡条書きにしてみると次のようになる。

- (ア) 表情
- (イ) 声
- (ウ) ジェスチャー（基本的には手や腕の動きだが、他の身体部分、たとえば首や脚の動きもふくまれる）
- (エ) 体の姿勢（どのように立ちまたは座っているか）

(オ) 体の動き（どう立ち上がり腰をかけるか、どんなふう
に歩きまたは走るかといった全身の動き¹⁰）

このような分類はまずは妥当なものと思われるだろう。ダイアーが「パフォーマンスの記号」という名称で分類するものは、かいつまんで言えば「俳優が自らの体を使って成すこと」のバリエーションなのである。ちなみにダイアーはこれらについて我々の間に存在する重要性のヒエラルキーを認め、「最初の表情が、日常の対人関係での重要性になぞらえるかたちで、しばしばもっとも重要なものだと考えられている。だがそれは、まさにその重要性と同じように、曖昧さという点でもとびぬけているだろう」と述べている。

次節ではこのような記号論的解釈の有効性を、実際に映画の演技の変遷の歴史を追うことで検証することにするが、ひとまずはここでダイアーのモデルが明らかに示す理論的問題点に言及しておくほうが良いだろう。ダイアーは前掲書で、このような記号体系に加えて、もうひとつ紛らわしい記号系を提案している。それは「登場人物の記号」というものだ。その下位区分は次のようなものである。

- ①観客の予備知識
- ②名前
- ③容貌
- ④対象的な相関物
- ⑤登場人物の語り
- ⑥他者の語り
- ⑦ジェスチャー (gesture)
- ⑧行為 (action)
- ⑨構造
- ⑩演出

一見ただけで、これら二つの記号系の名称には重複があるのが分かるだろう。それは(ウ)Ⅱ⑦ジェスチャーで、しかも残念なことにダイアーは後者の⑦ジェスチャーに前者(ウ)とは異なる定義を与えるという過ちを犯している。前者の体系において「基本的には手や腕の動きだが、他の身体部分、たとえば首や脚の動きもふくまれる」と定義されたこの語は、もうひとつの記号系では、登場人物の性格を表すものと定義されているのである。当該部分を引用しよう。「行為は何らかのかたちで物語を進展させ、筋立てを示すものであるのに対して、ジェスチャー「身振り」は物語を進展させるものではなく、キャラクター「性格」を示すものだといえよう」。

このような二重の定義は単純に混乱を招くばかりでなく、内容的にも不適當である。我々はそもそもパフォーマンスの記号中の(ウ)ジェスチャーが「物語を進展させる」(Ⅱ⑧行為とみなされる)場合や、それ以外のもの、例えば(ア)

表情や(イ)声が「キャラクターを示す」(⑦Ⅱジェスチャーとみなされる)ことがあるのをよく知っているだろう。したがって当面は、(ダイアーが提案したプロットへの貢献の有無という視座自体にはそれなりの有用性があるかもしれないが)このような混乱を招く呼称の共用については却下しておかなければならない。しかしながらこの部分に関しては本稿では採用しないことにして、「パフォーマンスの記号」だけを用いるならば、当面の目的にとってはこれで充分だろう。

このような演技の記号論的解釈は、言うまでもなく、映画研究にとつての学術的な近接領域である演劇学も含め、ここ四半世紀の演技論の傾向を成してきたものである。たとえばパトリス・パヴィスも、自著『演劇辞典』の「演技 (agencement)」の項目で次のように書いている。「演技は、上演の一貫性とテクストの解釈を保証する一連の記号と単位に分割可能である」。

二 ハリウッド・スタジオ時代に

おける演技様式の変遷

それでは、このような記号論的理解は果たして、映画の演技の変遷の歴史を説明するのにどの程度有効だろうか。この議論を簡潔に行うためには、分析の対象とする地域と

時期を多少限定した方が良いでしょう。本稿では、初期映画の時代から一九六〇年代までの、いわゆる「ハリウッド・スタジオ時代」の映画作品を分析の対象とする。なぜならば、この資料体こそは、おそらく現在物語映画の理論的研究の大多数が明示的にせよ暗示的にせよその分析対象として想定しているものであると同時に、演技様式の変遷という観点からは最も分析が進んでいるものであり、先に挙げたラトリッジの二冊の選集やダイアー、ネアモアの研究を参照することで、便宜的な時期／様式の区分を提出することが十分に可能だからである。

二— コード化されたパントマイム

先行研究を整理すると、ハリウッド映画の歴史を貫いている演技様式の変遷は、今日では概ね大きく四つに区分することが可能だろう。最も初期に表れたのは、しばしばフランソワ・デルサルトの名を冠せられる、「コード化されたパントマイム (codified pantomime)」の様式である。この様式については、おそらくリチャード・ダイアーが（おそらくは彼のコード／コミュニケーションのモデルの有効性を支持する目的もあって）はじめて本格的に映画研究の議論の中に持ち込んだのだが、ジェイムズ・ネアモアもこの演技を他と

明確に区分されるものと認め、自著『映画の中の演技』中に詳しい記述を残している。ネアモアによれば、「デルサルト・システム」は個人の名を冠されてはいるが、デルサルト自身の獨創性に満ちた考案物というよりも、広く十九世紀ヨーロッパおよびアメリカの演劇界を覆っていた発想の現われのごく一端である。ネアモアは次のように書いている。

この意味での「パントマイム」はサイレント映画の演技と何かしら共通するものを持つている。しかしそれはより広範な概念であり、身振りの技巧に対する姿勢全体を指し示している。ベンジャミン・マツカーサーが指摘したように、十九世紀の大半の俳優にとつて「それぞれの感情は適切な身振り」と表情を持つものである、それはひとつの世代から次の世代へと受け継がれるものである。…身振りと表現とを、分析し、分類し、その構成要素に分解しようとする多くの本が書かれてきた」。かなり最近になるまでこの古い「料理の教科書」の伝統がほとんど演技というものを定義してきたように思われる。「コード化されたパントマイムの基礎的概念は」——とジョン・デルマンは述べている——「数千年の歴史を持つも

のであり、その一方で、あらゆるコードと約束事を一笑に付する現代的な傾向は生きている人間の記憶よりも歴史の浅いものである¹⁵⁾。(傍点筆者)

このような「身振りの記号論的機能¹⁶⁾」を念頭において整備された演技論のひとつが、デルサルトのそれだったが、偶々、というべきか、デルサルトの訓練法はニューヨークのマディソン・スクウェア劇場の支配人であったステイール・マツケイによって十九世紀後半にアメリカに伝えられる。そこに加えて、スタニスラフスキイの理論の本格的な輸入がアメリカではやや遅れたこともあって、デルサルト・システムは十九世紀後半から二十世紀初頭のアメリカ演劇・映画界で有効な訓練・演技法とみなされるようになったのである。ダイアーの「スターズ」中にはデルサルト・システムの記号系を端的に示すものとして手の（指の）動作のバリエーションが図示されているほか、ネアモアの前掲書にも、同様のコード化されたパントマイムの判りやすい例として、シャルル・オペールやエドマンド・シャフツベリーといった人物による演技論書からのイラストが掲載されている。それらの図ではいずれも、例えば手を胸の前で祈るように組み、相手に向かって身を乗り出すようにした「身振り」が「敬うこと、祈ること、依頼すること」

などを意味する、といった具合に、身振りと特定の意味内容との対応図のようなものが示されている。このように、ある特定の身振りと一種逐語的な意味内容をを一对一的に対応させようとしたのが、十九世紀から二十世紀初頭に流行したコード化されたパントマイムだということができよう。

このことは次のストラスバーグの発言からも確かめられる。彼の発言の意図は、このシステムとスタニスラフスキイの演技論とを比較させることにあるが、いずれにせよ、デルサルトの名とともにこのコード化されたパントマイムの演技法がアメリカに広まっていたこと、それが身振りと意味内容の逐語的対応を図るものであったことがここからもわかる。

元来システムとは、各瞬間になにをすべきかという、厳密な規則にのっとった理論から成り立っている。少なくとも過去のシステムでは、まさにそうだった。状況がいろいろ違うとき、なにかをやるのに特別なやり方があった。デルサルト・システムでは、それはアメリカを席卷したが、それぞれの感情の状態、あるいは、感情の一つなかりを文字通り模倣するもの、図柄をもっていた。手の置き場所をはじめ、身体各

部分の表現は、どんな表現でも示されている。ところがスタンスラーフスキイの方法はシステムではありません。それは到達すべき結果を扱っていない。それゆえ、どうしなければいけないかという規則も作られていない。(傍点筆者)

このような演技様式は、本来劇場での使用を前提としたものであるために、大部分は大げさな身振りを基礎としたものだったが、そのような大げさは台詞の補助的能力を期待できないサイレント映画の俳優や監督にとっては好適なものだった。

このような演技様式はその理論的根拠において、まさにダイアーが提案した演技の記号論的解釈との親和性を示している。ここでは表情や体の姿勢のそれぞれが、まさに宣言的な意味内容を伝達する記号の機能を満たすものとして期待され、ある体系として整備されているのである。換言すれば、それ自体が言語学的なコードに依拠したコミュニケーションのモデルとして構築されているのである。

二二二 「演劇的コード」から「迫真的コード」へ

しかしながら何人かの研究者によれば、この様式はす

ぐに——より具体的にはグリフィスがハリウッドに活動の場を移す一九一二年頃を境に——より抑制の効いた演技様式へと修正された。この時期に発達したレンズが俳優のクローズ・アップを可能にしたので、表情の能力がさらに発揮されるようになるとともに、大きな身振りが不自然に見えるようになったからである。この二つの様式間の移行はしばしば「演劇的コード (theatrical code) コード化されたパントマイムおよびデルサルト・システムとしばしば同一視される」から「迫真的コード (veridical code)」への移行という表現で記述される。ただし、記号論的な観点から言えば、両者のコード間の差異は、質的には大きなものではなかったであろう。そこでなされる説明はしばしば極めて簡潔なものである。デヴィッド・メイヤーは先行研究に見られるそのような単純化された図式を次のような表現で指摘している。

大げさで過剰にも見える演技についての説明は、露骨な身振りと誇張された演技をヴィクトリア朝演劇の慣習に結びつけるいくつかの研究において提示されてきた。このような研究は、はじめ一八三〇年代フランスにおいてフランソワ・デルサルトによって展開され、それから北米において部分的に普及し、後に初

期映画に道を見出した、演技と身振りの語彙についてのアプローチに焦点をあてる。その他の映画歴史学者は、ヴィクトリア朝演劇の演技を劇的な状況を伝達する「ポーズ」の連続であったとずさんに記述している。これらの研究は、目的論的に「リアルな」映画の演技「の到来」を見越して、品性を欠いた大衆的な演劇に由来する、過剰な身振りによる「演劇的コード」と見なされるものから、より抑制されたテクニクである「逼真性のコード」への移行——「変態」——を記述する。そしてそれゆえに、結果的に、映画の演技はリアスティックなミザンセームと連携するようになるのである。(中略)それゆえに、これらの最近の研究における展開を記し付けるものは、俳優は、より親密な内的真実を表現する表情と肉体をもって、また俳優のこの努力を支持するために今まで以上に接近したカメラを伴って、演劇的なコードそしてポーズから進化し、逼真性のコード、すなわちリアリズムへと移行した、という発想である。二十年間の間に、このコードの移行は完成した。¹⁹⁾

メイヤーが「より抑制されたテクニク」と説明する時、そこで想定されているのは、あるコードにおける項目名の

書き換えに他ならない。カード占いの喩えを用いるなら、そこで行われたのはカードの図柄の変更に過ぎない。個々のカードの示す意味は大部分保持されたままだったろう。ただしもちろん、ダイアーの分類のうち、どれが主に用いられるかという頻度に関して言うならば、ここには変化が存在する。すなわち、ジェスチャーの多用から表情の重視へという変化である。したがってダイアーが指摘する重要性のヒエラルキーはこの時期に完成されることになる。

二—三 ハリウッド黄金時代の演技

次に、シンシア・バロンらが主張する、トーキー期の、大部分スタニスラフスキイの理論に基づいた(と実践者自身が考えた)「よりリアルな」演技が現れる。²⁰⁾この演技様式が最も隆盛を誇ったのは一九三〇年代から一九四〇年代のいわゆる「黄金時代」で、したがって我々はその大部分には馴染みがあることになる。これについてダイアーは「レパトリイ演劇／ブロードウェイ」という呼称を与えているが、これはダイアーが(バロンも自らの論文でこのことを確認しているが)これらの演技の源を、この時期ブロードウェイやその他の演劇からの人材がハリウッドに大量に流入したことに見出していたためである。

それでは「よりリアルな」とはどういうことか。ここでも事情はコードの書き換えとして説明されうるだろう。つまり、映画の演技のコードの大部分が、我々の日常生活で用いられるコミュニケーションのコードと類似したものになったということである。映画史を通じて、その演技の読解のためのコードに、我々の現実生活に用いられるコードが常に幾分か持ち込まれていることはおそらく自明の事実でもあるが、多くの研究者によって指摘されてもいる。例えばクリスチャン・メッツは「文化的なコード」と「特殊化されたコード」という表現で、我々の日常生活に根ざしたコードと、映画に特有な慣習的コードとを区別している。

いずれにせよ、少なくとも二種類の大きなシニフィアン^①の組織体、つまり文化的なコードと特殊化されたコードとを区別することができるように私たちには思われる。前者はそれぞれの社会的グループの文化を定義する。それらは到るところに現前して「同化されて」いるため、使用者たちは一般にそれらを「自然なもの」、人間そのものの構成要素と見なしている（それは、空間と時間において変化するため、明らかに生産物であるのに）。これらのコードの取り扱いは、なんら特別な修業、すなわちひとつの社会で暮らすこと、そこで育

てられること、など——という事実そのものが成す修業以外のなんらの修業も必要としない。その反対に、私たちが特殊化されたと呼ぶコードは、より固有の、より限定された社会活動に関わっており、ずっと明白にコードとして与えられ、特殊な修業——場合にに応じて多かれ少なかれ無視できないが、映画の場合にはかなり「些細^{レジュ}」な——、つまりその集団の文化をすでに所有する「生来の」主体そのものが免れることのできない修業を必要とする。^②（傍点ママ）

ダイアーも自著でこの文化的なコードを規定的コードという表現で説明している。^③このように、文化的な／規定的コードを巧みに利用することで、ハリウッド映画の演技様式は質的な変換を遂げたのである。

さらにダイアーは、この時期の演技様式について二点の特徴を見出している。それは、演技に臨む俳優の心的態度とパフォーマンスの記号の極めて理路整然とした使用という二点である。前者については、彼の見解ではこの様式を採る俳優はもっぱら「外から内へ」という心的態度を採ると考えられる。そのために彼はこのレパートリー演劇／プロードウェイという演技様式を「デイドロ／コ克蘭のパフォーマンス理論」と同一視し、そこでは「俳優と役柄の

間のへだたりが明確である」と説く。次に、記号の系統だつた使用という点では、ダイアーは次のように書く。

これは、時代的な様式、階級やエスニシティの特殊性などに関する「自然主義的な」正確さに徹底して細やかな注意をはらうことを意味すると同時に、そうした細部の積み上げと仕上げを通じて（他の複数のアプローチも含めた大まかな反復的努力によらずに）キャラクターを構築することを意味する。第二にそれは、特別に意識された統一性の美学を追及し、一つ一つの細部が何かを伝え、一つも余計なものがあつてはならないというかたちをとる。これは実際的には、あらゆるパフォーマンスの記号が、明確な動機を持つと同時に、筋立てとの関わりで意味をもたねばならないということの意味する。

「階級やエスニシティの特殊性などに関する」「細部への細やかな注意」を元に、「一つ一つの細部が何かを伝え、一つも余計なもの」なく、「あらゆるパフォーマンスの記号が、明確な動機を持つと同時に、筋立てとの関わりで意味をもつ」演技様式、それがダイアーにとつてのこの時期の演技様式ということになる。

二一四 なぜ、演技様式が交代したのか

ここで我々はここまでの内容を再整理してみよう。というのはここで、映画の演技の変遷の歴史について生じる一般的な疑問のひとつに前もって答えておく方が、議論の筋道がスムーズになると考えるからだ。その疑問とは、「なぜ、演技の様式は交代したのか」というものである。

ここまでの演技様式の変遷を辿る限り、この歴史は文化的コードないし規定的コードへの接近として説明される。それでは、演技の様式が文化的コードに接近していったこと——より一般的な表現をすれば、よりリアリティックになつていったこと——は、我々の物語映画理解にどのような影響をもたらしたのだろうか。ここで直ちに可能な説明は次のようなものだろう。リアリティックな演技のコードは、その大部分が文化的コード（我々の日常生活の諸状況において使用される意思疎通のコード）に根ざしたものであるかぎり、我々をして種々の表現の強弱を、それが実際に用いられる社会的・文化的状況との関係で評価することを可能とさせる。例えば俳優が怒りという感情を表明する場合に、その表現の強弱が、その場面が描写する状況において適切な強度のものであるのか、あるいはこちらの

予想を超えて強度のものであるのか、弱いものであるのかは、しばしばこちらには経験的にほとんど明白となる。そしてまた我々は、それらの強度の差異を、登場人物の感情・思考に還元することができる。

もちろんパントマイムのコードも、強度の差異は備えている。どちらのコードもその表明に強弱を持たせること自体はできるだろう。ただ両者の間の差異は、前者のコードにおける強弱が、それが観客自らの社会的・文化的経験に即して判断される——ここでは観客も「感情の記憶」を用いているということができるだろう——のに対して、後者における強弱はあくまで、部分的にせよ演劇的なコード内における相対的なものでしかないという点にある。このように、リアリステイックな演技のコードは、映画の物語を、我々の日常生活の諸状況に、その感情的なレヴェルにおいて位置づけることを可能とするものである。

このように説明することで、ハリウッド・スタジオ時代の演技様式の変遷について、その大部分は、いささか抽象的な言い方にせよ幾分かは説明できる。しかしながらそれでもまだ、この説明は未解決な部分を残してしまう。それは、最後期の演技様式であるメソッド演技の登場の問題である。

二一五 メソッド演技

演技様式の変遷はこれで終わったわけではない。最後に、一九五〇年代になって、名高いストラスバーグの「メソッド演技」が——これとてもスタン・スラフスキの演技論の解釈のひとつに過ぎないのだが——名声を得ることになった。もう一度様式の交代が行われたのだ。このことはネアモアが簡潔に指摘している。

『左ききの拳銃』（一九五八）のニューマンや『オール・フォール・ダウン』（一九六二）のピーティ、『セルピコ』（一九七三）のパチーノ、『ロッキー』（一九七六）のスターオン、『サタデー・ナイト・フィーバー』（一九七七）のトラボルタ、『愛の断層』（一九七八）の「リチャード」ギア、あるいは事実上今日に至るまでのあらゆるハリウッド映画のプロレタリア的セックス・シンボルたち（より最近の例では『ロンリー・ブラッド』（一九八五）のショーン・ペン）を、この役「波止場」のテリー・マロイ」のブランドーをある意味で想起することなしに見ることは難しい。彼はアメリカ映画における決定的な瞬間であり、あまりに力強くこの類型を代表したた

めに、それをこの文化の持続的な特徴にしてしまった俳優の一人である。⁽²⁵⁾

では、その交代の質はいかなるものだったのか。ここでも、その違いはまず俳優の心的態度に見出される。ダイアーやバロンは一致して、「外から内へ」の演技様式である先行の様式に対し、メソード演技を「内面から役柄に入り込む方法」「キャラクターを演じる際に実際にそれになるよううながすもの」として説明するのである。このことをバロンは次のように記述している。

一九三〇年代と一九四〇年代の実践者に賞揚された「外面的な身振りと表情を彼らの一般的な感情の内容と切り離す」能力は、まさに一九五〇年代のメソード演技の支持者が拒否したであろうものである。というのは彼らはその「能力」を非正統的な演技の源であると見ていたからだ。そして彼らは、徹底した準備と俳優の身体的な道具の訓練への投資を伴う、演技の冷静な遂行は、必然的に非創造的で「リアルでない」演技へとつながるだろうと主張した。(中略) 十八世紀にデイドロによって論じられたように、演技の逆説は、演技者は感じなければ演技することができないが、も

し感じ入りすぎてしまえば演技ができない、というものである。一九三〇年代と一九四〇年代の実践者にとって、この逆説への解決策は、演技の間中、統御された感情的経験に燃料を供給するために人工の記憶を用いるというものだった。(中略) スタニスラフスキと同様に彼らは、訓練と準備と冷静な思考による演技が、個々の台本の独自の要請から立ち表れる演技と演技様式のための安全な基礎を提供すると主張した。⁽²⁶⁾

ただ、このようにしか説明されえないのであれば、最後の二様式の交代の質は、観客受容論的立場からはいささかあいまいである。それは観客の側からはどう異なっているのか。メッツの二つのコードという観点からは、どちらもおそらく文化的なコードに大きく負っているだろう。ここでダイアーがそれぞれの様式に宛がっている二つの印象的な表現に注目したい。それは前述の「細部への細やかな注意」という表現と、もうひとつは、メソード演技に対する「余計なパフォーマンスの集積⁽²⁷⁾」という表現である。どちらの表現も演技の細部に注目しているように受け取れるが、一方には肯定的な評価が与えられているのに対して、もう一方では「余計な (redundant)」という否定的な表現が用いられている。

「余計」であるということはどういうことか。ここには単なる量的な差異以上のものが含まれているように思われる。先に引用したストラスバークの発言にもう一度注目してみよう。「スタニスラフスキーの方法はシステムではありません。それは到達すべき結果を扱っていない。それゆえ、どうしなればいけないかという規則も作られていない」これを「一つ一つの細部が何かを伝え、一つも余計なもの」なく、「あらゆるパフォーマンズの記号が、明確な動機を持つと同時に、筋立てとの関わりで意味をもつ」「細部への細やかな注意」および「訓練と準備と冷静な思考による演技」という表現と対置することで、事態は明確になるだろう。つまり、以前の演技法では「文化的コード」に大きく依拠するにせよ、撮影の事前にそのコードの細目の使用とその構成について周到な準備があり、その記号的効果も十分に計算されていたのだが、メソッド演技においては、演技者は演技のまさに実践中においてはじめて、自らの学習している「文化的コード」に依拠し、そこから表現を模索することになるのである。そのために、以前の演技法では可能だった、コードの細目の緻密で論理だった構成が不可能になり、結果フィルムに残されたいくつかの表現はしばしば、質的に不必要であるかもしくは量的に過剰なものとなったことが考えられる。「余計」とはそういう

意味においてのことなのだろう。メソッド演技に対するこのような解釈は、アクターズ・ステューディオの名がしばしばインプロヴィゼーションと結び付けられて語られていることから、さほど牽強附会ではないような印象を与える。

ただ、ダイアー／バロンのこのような理解は、次のような質問に答えきれない。それは、「それではなぜ、一九三〇年代・一九四〇年代の完成された緻密な演技様式に対し、余計なパフォーマンスの集積であるメソッド演技が取って代わり、一世を風靡したのか」というものである。ダイアーのような記号論的理解では、メソッド演技は先行する演技様式よりも質的に劣等と見なされるはずなのだが、事情としてはこの悪質な演技様式が、良質の演技様式を駆逐したということになるのだ。ここでより適当な説明が必要になる。コード／コミュニケーションのモデルとは違うやり方で、俳優の演技の受容について語ることが必要になるのである。次節では先行研究よりこの目的に適した理論モデルを検討する。

ただし、次節に移る前に、このような大まかな歴史的・様式的区分は極めて単純化した歴史観であることを断っておきたい。ハリウッド・スタジオ時代の歴史においては常に、その他の演技様式が傍流として存在し、主流の演技様

式と交わってきたことは間違いない。例えば、これらのシリアスな（あるいは悲劇的な）演技様式の変遷の傍流には常に——ダイアーの著書には抜かりなく言及されているのだが——チャップリンやキートンに代表されるコメディの演技が存在してきた。

またこれらの新旧の様式自体についても、新奇なものも旧弊のものを完全に追放するという性質のものでもなかったために、同時代の映画において、ひいては一本の映画作品の中にさえ、それらが混在することもままある。例えばクリステイン・トンブソンやロバータ・ピアースンは、演劇的コードから迫真的コードへの移行が完全なものではなく、一九一〇年代初頭の移行の後も長きに渡って、ロング・ショットや端役の演技、感情的クライマックスなどにおいて「演劇的コード」が使用されていたことを指摘している⁽²⁰⁾。そのほかにも、ポーリン・ケイルによれば、『北北西に進路を取れ』（一九五九）のケリー・グラントは——メソッド演技の台頭以降の作品であるにもかかわらず——おそらくはそれよりも前時代の演技様式、一九三〇年代のスクリーンボール・コメデイのそれに似た演技様式を示しているし、あるいは、間違いなくメソッド演技の名と最も結び付けられて語られる作品である『波止場』（一九五二）においても、リー・J・コップの演じる波止場のボス、ジョ

ニーと、主人公テリー・マロイ（マーロン・ブランド）の演技とは、一目でわかるほどの演技様式の差異を示している⁽²¹⁾。これらの点には留意しておかなければならない。

三 先行研究の利点と盲点

さて、記号論的なコード／コミュニケーションのモデルが本稿の目的のためには不十分であるとして、それではどのような理論モデルが採用できるだろうか。奇妙なことに、現在の英米語圏の研究において、観客の立場から物語映画受容という行為を説明した理論モデルの中に、前述の演技様式の差異を反映する装置を備えているものはないようである。とはいえ、すでに備えていないというだけで、そのような装置を接合する余地のあるモデルがないわけではない。この種の理論モデルで昨今強い影響力を持っているのは、デヴィッド・ボードウェルによって提唱されエドワード・ブラニガンやマレー・スマスによって採用された構造主義心理学／ロシア・フォルマリストのモデルだが、その理論的枠組内において本稿の課題を取り扱うことが可能であるように思われる。したがってこれ以降は、この構造主義心理学／ロシア・フォルマリストのモデルに沿って議論を進めていくことにする。この理論モデルは、本稿が議論

の対象とするハリウッド・スタジオ時代の主流の物語映画を対象に想定しているという点でも好適である。

この理論の基本的な特徴は、文字通りロシア・フォルマリストの用語と認知心理学の装置とを巧みに合成しているところにある。中でも本稿の目的にとって有用なのは、後者に由来する部分である。彼らのモデルは物語映画の叙述のシステムを、観客を主体に据えた物語理解の過程として説明するものだが、その観客の作業過程の全体像を素描するのに、構造主義心理学の用語と概念装置を援用しているのである（一方で、そのような作業の対象となる映画の素材の構成原理を説明するのに、ロシア・フォルマリストの用語が用いられる）。以後便宜的にこのモデルを「仮説理論 (hypothesis theory)」と呼ぶことにしたい。

仮説理論が観客の作業の中心と見なしているのは、その名が示すとおり仮説検証のサイクルである。すなわち、観客による物語映画理解の過程は、「映画の素材が提供する情報を、観客が予め用意した仮説に照らして検証する」という過程の連続と見なされる。これらの情報の整合性により時には仮説を修正しながら、観客は映画の物語の全体像を構成していくのである。以下に引用する。

物語を理解するということは、それをある一貫性の

もとに割り当てるということを要求する。局所的なレヴェルでは、見るものは人物の関係性や、対話の台詞や、ショットの関係などを把握しなければならない。より広範には、見るものは物語の情報を一貫性に照らして検証しなければならない。それは我々が確認可能な方法で辻褄が合っているだろうか。例えば、一連の身振りや言葉、物の取り扱いは、我々が「一斤のパンを買う」として認識しているアクションのシークエンスにまとめ上げられるだろうか。見るものはまた、事象の関連性を探し、個々の事件が、映画が（或いは場面が、或いは人物の行為が）基本的に前に進めようとしているアクションと核心において関連するかどうかを検証することによっても統一性を見出す。それらの一般的な判断基準は知覚的な活動を予期と推論を通して指揮している。そしてそれらはまた、映画によって供給されたデータによって修正もされる⁽³⁾。

この仮説検証のサイクルに際し、ボードウエルは心理学の理論的道具である「スキーマ」という概念を援用して説明する。スキーマとは、心理学者M・W・アイゼンクによれば、「構造化された一群の概念から成り立つもので、出来事、シナリオ、行為、事物などに関して過去の経験か

ら得られた一般的な知識³⁴と定義される。このスキーマの対象には、「Aという文字の形というような単純な知識から政治史や物理学といった複雑な知識まで」³⁵のあらゆるものが含まれる。このスキーマを用いた仮説の形成とその検証のサイクルを人間の知覚の活動の根幹においたのはアルリック・ナイサーだったが、同様の構想をボードウエルは観客の物語映画理解の作業の根幹におくのである。

このスキーマという道具立てを用いて、我々の演技受容の行為を説明することも可能だろう。すなわち、「演技スキーマ」とでも呼ぶべきものを想定し、我々はそのスキーマに従って俳優の演技を解釈すると見なすのである。もし言語学的コードの概念が有効なのであれば、このスキーマの中にコードを包含させ、スキーマをより広範な概念として扱うことも不可能ではない。こういった説明が可能であるという点において、演技に関する新しい装置の接合のための余地が、この仮説理論には見出されるのである（このことの意義は後に確認する）。

ただし、これもいささか奇妙なことだが、ボードウエルが提案した理論の全体像を見渡すと、ここでも俳優の演技様式の差異をどちらかといえば吸収してしまうようなモデルが構想されているようである。この点については言及しておくべきだろう。これはひとつにはボードウエ

ルが仮説理論を提唱した自著『フィクション映画の物語叙述』（一九八五）において、「模倣^{ミメシス}による物語^{シネマ}言説」と「^{ダイエグゼシス}純粋な物語言説」の媒体の差異を超えた物語叙述の共通原理を模索したことに由来するものかもしれない。ともかくも、これまで本稿の筆者にとつては常にいくぶん違和感のあるものとして存在してきた同書中の一節が、このことを端的に表している。以下に引用する。

映画のファーブラは決してスクリーンないしサウンドトラック上に物質的に存在しない。我々が、「裏窓」の主人公「ジェフが窓の外を見ているショットを見る」ときに、彼のアクションは我々に「ジェフが窓の外を見ている」という物語上の出来事を推論するように含図³⁶を出す表象なのである。

ここでボードウエルが用いている「ファーブラ」とは、ロシア・フォルマリズムの用語で、しばしば英語圏における「ストーリー」の対等物と見なされる。これに対して「プロット」の意味でボードウエルは「スジェート」という語を用いている。この両者はどちらもボードウエルの理論では抽象的な構造物であり、映画のテキストから我々観客が抽出し、あるいは構築するものと見なされている。この

「ファープラとスジェートの二重構造はしたがって、表現媒体の差異を超えてあらゆる物語テクストに見出されるもので、映画においてこの二重構造の活性化を可能にしているものは映画の「スタイル」と表現される。したがって我々はある一定のスキーマを用いて、映画のスタイルからスジェート／ファープラを構築するわけであり、スタイルの差異はそれゆえにスジェート／ファープラの差異につながりうると考えるのが妥当であろう。

しかしながら、引用中の後半部を見るとこのような見解に疑念が生じる。「ジエフが窓の外を見ている」という物語上の出来事」は、様々な演技様式において表現可能ではないか。我々はおそらくチャプリー・チャップリンを主人公にしても、『裏窓』のストーリーを構築することが概ね可能だろう。それでは、そこでジェイムズ・スチュアートとチャップリンの演技様式の差異は、我々の物語理解にどのような影響を及ぼしうるのか。

どうやらボードウエルの理論は、このような疑問に解答するにはきわめて概論的なものに留まっているようである。ストーリーとプロットの、あるいはファープラとスジェートのごく概略的なレヴェルでは、おそらくボードウエルの主張することは正しい。換言すれば、仮説理論が基本的に注目する過程であるところの、映画の意味生成

(making meaning) や物語理解 (narrative comprehension)、物語情報 (narrative information) の取り扱いの大きなレヴェルでは、それらの演技様式の差異はさほど大きな影響を及ぼさないと見なされるだろう。²⁷⁾

しかしながらより詳細なレヴェルでは、チャップリンのジエフとスチュアートのジエフは間違いなく異なった物語上の効果を我々にもたらしうるのであり、したがって我々はこの差異を何らかの形で説明する必要がある。またその際我々は、前節で挙げた疑問——なぜ、一九三〇年代・一九四〇年代の完成された緻密な演技様式に対し、余計なパフォーマンズの集積であるメソッド演技が取って代わり、一世を風靡したのか——にもひとつの回答を見出すことを心がけなければならない。

四 主義的主人公と人物スキーマ

この節の目的にとつて最も有効に使われうる道具は言うまでもなくスキーマである。その中でもおそらく、ボードウエルが『意味の生成』(一九八九)で提案しマレー・ミスが改案した「人物スキーマ (person schema)」がここでは重要になるだろう。

ミスが自著『登場人物との連繋』でその観客受容論

的モデルの中心においているこの人物スキーマという装置は、簡潔に言えば、我々観客が、文字通り映画の登場人物全般に対して、映画の受容に先立って保持すると見なされる一般の見解の諸条項として記述される。スミスによれば「人間的な行為者」に対して「社会的な役割を満たすために」必要とされる条項は以下のようなものである。

1. 個別の人間の肉体。個人化され、時間と空間を経て連続するものとして
2. 自己認識を含む知覚能力
3. 意図をもった心理状態。例えば信念や欲望
4. 感情
5. 自然言語を理解し、使用する能力
6. 能動的な行動と自己解釈の能力
7. 特性、ないし持続的な属性の可能性⁽⁸⁾

我々の一般的な物語映画受容においてこのようなスキーマの存在を認めることはさほど不自然ではないように思える。このスキーマを念頭におきつつ、次に我々はメソッド演技台頭期の（すなわち一九五〇年代の）ハリウッド映画の典型的な登場人物を仮定してみよう。そのような人物とその表現（余計なパフォーマンスの集積）とを、さらにはそれら

とこの人物スキーマとを照らし合わせることで、おそらく何らかの説明が可能になるだろう。

メソッド演技台頭期のアメリカ映画の典型的な主人公については、ネアモアが「実存主義的」という表現で的確に説明している。しばしばメソッド演技の代名詞と見なされる主人公の一人は、言うまでもなく『波止場』のテリー・マロイ（マーロン・ブランド）だが、ネアモアによれば、「ブルジョワ社会に憤つており」、フレデリック・ジェイムソンがいうところの「意志疎通の不可能性という「実存主義者」お気に入りのリベラルな主題を伴う」ブランドのマロイは「⁽⁹⁾実存主義的に、反抗的である」。「典型的な五十年代の主人公である」。これらの表現からはブランドのほかにジェームズ・ディーンの演技も素直に想起されるだろう。重要な点は、これらの五〇年代の典型的な「実存主義的」主人公の表現に求められるものと、メソッドの提供するものは見事に合致しており、それがこの演技法の普及につながった、という点である。ネアモアはこう書いている。

はじめからストラスバーグの教育法は、スタニスラフスキイの美学が元来それに向けて設計されていたような、ある種の演劇への傾向を明示しており、それゆえに一九五〇年代の社会派自然主義ドラマの急増

に貢献したのだった。これらのドラマの男性スターにははつきりそれと判る外見が存在したために、メソッドという用語は速やかにそれ自体の批評的な生命を獲得し、あるドラマのジャンルと演じられた個性と関連付けられるようになった。⁴⁰

それでは、登場人物との感情的同一化を奨励し、時に余計なパフォーマンスの集積とも見られるインプロヴィゼーションを展開するメソッドの演技法と、このような登場人物造形とはどのように相互作用していたのだろうか。

論を先取りするならば、ここで言及しようとしているのは、今日の（発達）心理学が「情動制御 (emotion regulation)」と呼ぶある心理的な活動の表現の問題である。情動制御とは、簡潔に説明するならば、我々人間が自己の保持している感情について、それを表明する際に、社会的経験等に照らしてそれらを適宜修正する行為を示す。たとえば、ネガティブな感情の表明に関しては、我々は状況に応じてしばしばこれを抑制し、周囲からの否定的な反応を避けようとする。一方でポジティブな感情については十二分に表明し、周囲の好意的反応を引き出そうとする。

これらの制御を我々は日常的に行っているのだが、物語映画の世界においては、一九五〇年代以降にこれらの表現

の頻度が如実に増加したように見受けられる。そしてこれらの情動制御の表現こそが、おそらくはダイアーが余計なパフォーマンスの集積と呼んだものに多く含まれているものなのだ。ここではたとえばジェームズ・デイーンの『理由なき反抗』（一九五五）からの場面を例に挙げてみることにする。はじめに廃屋でのナタリー・ウッドとのラブ・シーンを参照しよう。ここでデイーンは、自らの行いをウッドに賞賛されておどけた歓声をあげてみせる。が、彼の発声には興味深い一瞬の間がある。デイーンはウッドに誉められた後直ちに、反射的におどけてみせるのではなく、一瞬心ここにあらずといった表情で間を置き、その後で、まるで慌ててその場の自分に求められる行動を模索し、場を取り繕ってみせたかのように叫び声を上げるのである。ここではデイーンは彼の演じる人物の情動制御について演じてみせているように見える。

あるいはもう一箇所『理由なき反抗』から、デイーンが父親（ジム・バックス）のエプロン姿を嗅いでみせる有名な場面を挙げてみよう。ここでデイーンはほとんどスクリーン上の台詞をまともに発音していないように見える。彼はただ「I mean...」とか「What do you...」とか言い出しかけてはみるが、結局それらのつぶやきをセンチメンスにしないままフレーム・アウトしてしまう。ここでも彼は自らの抱く

感情について然るべき表現方法を模索しているように見えるが、結局それに失敗したのだという印象を与える。

このような情動制御の演技を、翻つて先に述べた人物スキーマの観点から説明すると、次のように説明することができる。このような演技は我々観客をして、当該の登場人物の人物スキーマに照合すべきある種の情報を提供する。たとえば、4. 感情（当然のことながら）のみならず、2. 自己認識や3. 意図をもった心理状態、6. 自己解釈の能力の項目がここでは関係してくるだろう。情動制御とは、自己の感情を認識し、解釈し、ある意図のもとに表現を修正する行為とすることができるからだ。こうして我々の人物スキーマは活性化し、結果我々は登場人物をより「リアル」な存在として受け取ることになる。

しかしながらここで特筆すべき点は、そのようなスキーマの活性化は、我々観客をして、映画のプロットと人物の次なる行動に関する予見的な仮説を形成させしめる方向には必ずしも向かわないということだ。むしろ、それらの情報に仮説をばかしてしまふ。これがダイアーをしてメソッド演技を余計なパフォーマンスの集積と言わしめたところのものなのである。

このような演技術は、確かにそれまでの演技様式とは明らかに異なる。それは身振りと自然言語的意味を一对一で

「コード化」することが主目的であったグリフィスの時代のアメリカ映画においては、あるいはほとんど着想されてさえいなかったかもしれないものだ（もちろんそこには、当時の作品が要請する物語性ならびに登場人物の性質、複雑さのレベルが大きく関係していたのだが）。しかしながら、スタニスラフスキイの上陸後いくらかの時差を経て、一九五〇年代にアメリカ映画の演技様式は、ブランドー、ディーンといった「メソッド」派のスターの台頭とともに、かなりの質的变化を経験したのである。

五 コードの運用者

この演技様式の特徴は、「コードの運用者」という点からも説明することができる。すなわち「誰が、身振りと表情と抑揚のコードを用いて、自らの意図に沿った感情を表明しようとしているのか、また、誰がその表現を、同じコードを用いて解読しているのか」という点においても、メソッド演技は他の演技様式との差異を示すと考えられるのである。ここで議論を分かりやすくするために、メソッド演技と、もっとも古い演技様式であるコード化されたパントマイムとを対照してみよう。

まず、コード化されたパントマイムに関して言えば、表

現する側に立つてコードを運用しているのは「俳優」である。一方で、その解説にあたるのは「観客」である。このことは、そこに介在するコードが、文化的／規定的コードというよりも、身振りと言語的意味内容との逐語的対応を旨指した、「俳優⇄観客」間のコミュニケーションのために整備された慣習的なものだったことを考えれば、論を俟たないだろう。

一方で、アクターズ・ステューディオの台頭以降多くの俳優たちが行う作業はより複雑なものになっている。俳優たちはいまや、前時代のように、彼ら／彼女ら自身がコードの運用者になるのではなく、彼らが演じる「登場人物」がその意思疎通のコードの運用者であるかのような、いわば入れ子式のイリュージョンを作り出しているのである。いまや俳優と観客とが共有されたコードに基づいて意思疎通を行っているのではなく、彼ら／彼女らが演じる登場人物が、我々とコードの運用において(見かけ上)同じレベルに立っているのである。というのは、それらの主人公が頻繁に示す情動制御とは、感情表現のコードの運用の側面に伴う実際の合理的判断を指すものに他ならず、そのような活動を示すのは、コードの運用者に他ならないからである。このようなイリュージョンを達成することによって始めて、「意志疎通の不可能性という「実存主義者」お

気に入りのリベラルな主題を伴う」五〇年代以降の主人公の人物造形を十分に行うことが可能になったのである。

このようにしてメソッド演技は、直接にプロットの構造と登場人物の関係を構築するのではなく、我々の人物スキーマに作用して物語の逼真性に貢献するのである。このように説明することで、先行研究の枠組の中に、俳優の演技様式の差異の問題を多少なりとも反映しうる装置を接合する方法が提案できるだろう。

六 結びに代えて

これまで、物語映画の観客受容理論の枠組の中で、演技様式の差異を議論する方法を検討してきた。しかしながら本稿には問題点も少なくない。最大の問題点は、これらの説明があまりに直感的なものに留まっており、厳密には検証不可能であるところにある。本稿はあくまで理論的につじつまが多少なりとも合う説明の方式を提示したにすぎず、その妥当性については検証しがたい。もともと、このことは、広く認知心理学・知覚心理学と呼ばれるものに付きまわっている問題でもある。理論的に多少なりとも整合性のある理論は提示しうる。しかしその正当性は、感覚器官と脳と神経組織の中で起こっている現象だけに、容易

に観察し検証するすべがない。この点については未だ本稿は否定しがたい欠点を抱えた試論であるといわざるを得ない。さしあたってこれらの反論に対しできることは、本稿が対象とした時期／地域の物語映画を対象に、その受容過程を本稿での論旨に添う形で詳細に説明し、それを説得力あるものとするにせよ、残念ながら筆者にはまだその準備もなく、それに割ける十分な紙幅もここにはない。

また、もうひとつの問題としては、議論の図式をあまりに単純・抽象化してしまっている、という印象は否めない。実際には、このように明確に弁別できるような演技様式などは存在せず、そこには緩やかなグラデーションがあるに過ぎない、という反論は可能だし、おそらくかなり正当なものだろう。しかしながらこのような反論は逆に、ある二つの演技を実際に作品に沿って検証してみるならば、そこに必ずいくぶんかの差異が存在することを肯定するものである。ならば、それらの差異が十分な距離となったとき、本稿の主張もいくらかは妥当性を持つのではないかと期待したい。いずれにせよ本稿は試論の段階に留まるものであり、この問題については今後より詳細な分析が必要だろう。

注

- (1) Wojcik, Pamela R. *Movie Acting: The Film Reader*, New York: Routledge, 2004, p.1
- (2) Wojcik, p.4 ウォーレンの著述は『映画における記号と意味』岩本憲昭訳、フィルムアート社、一九七五年、一一八頁より。
- (3) Wojcik, p.6
- (4) Lovell, Alan and Peter Kramer, eds. *Screen Acting*, London: Routledge, 1999, p.1
- (5) McDonald, Paul. "Film Acting", *Oxford Guide to Film Studies*, Oxford UP, 1998, p.30
- (6) Wojcik, p.7
- (7) Wojcik, p.7
- (8) Chatman, Seymour. *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*, Cornell University Press, 1978, p.126
- (9) リチャード・ダイアー『映画スターの（リアリティ）』拡散する「自己」浅見克彦訳、青弓社、二〇〇六年、二一九頁
- (10) ダイアー、二二七頁
- (11) ダイアー、一七九―一九三頁
- (12) ダイアー、一八八頁
- (13) このほかにも、彼が列挙する「登場人物の記号」の項目においても、同様の理論的混乱を見出すことができる。例えばその中には「登場人物の語り」や「他者の語り」といった項

目があるが、これらの記号が「何らかのかたちで物語を進展させる」余地は十分にありそうである。またほかにも、本来テクスト外的な要素である「観客の予備知識」や「スターのイメージ」といった要素が「記号」として「名前」や「容貌」といったテクスト内的な要素と併置されているだけであく、それらの異なる範疇の共存と協働関係について明確な理論的な言及が成されていないなど、彼の理論は様々な問題を抱えている。

- (14) Pavis, Patrice. *Dictionary of the Theatre: terms, concepts, and analysis*, Trans. Christine Shantz, University of Toronto Press, 1998, p.7
- (15) Naremore, James. *Acting in the cinema*, University of California Press, 1989, p.51. 引用は引用は順じ、McArthur, Benjamin, *Actors and American Culture 1880-1920*, Temple University Press, Philadelphia, 1984, p.171, 44-45 及び Delman, John, Jr. *The Art of Acting*, Harper Press, New York, 1949, p.241
- (16) Naremore, p.52
- (17) ロバート・H・ノスマン編『リー・ストラスバークとアクター・スタジオの俳優たち』高山國南雄、やまゆえみや訳、劇書房、二〇〇一年、三二頁
- (18) Mayer, David. "Acting in Silent Film: Which legacy of the theatre?" *Screen Acting*, ed. Alan Lovell and Peter Kramer, London: Routledge, 1999, 44-45 及び Pearson, Roberta. "The Histrionic and Verisimilar codes in the Biograph Films" *Movie Acting: The Film Reader*, New York: Routledge, 2004 を参照。
- (19) Mayer, p.11
- (20) Baron, Cynthia. "Crafting in Film Performance: Acting in the Hollywood studio era" *Screen Acting*, ed. Alan Lovell and Peter Kramer, London: Routledge, 1999, pp.31-32
- (21) クリスチャン・メッソン『映画における意味作用に関する試論』淺沼圭司監訳、水声社、二〇〇五年、二〇二頁
- (22) ダイアー、二二〇頁
- (23) ダイアー、二二七頁
- (24) ちなみに、この強弱は無段階のものであり、それゆえに文節不可能なものである。この点においても純粹な物語言説と模倣による物語言説との間の差異が確かめられるが、これは本稿の主旨からは外れるので詳述は避ける。
- (25) Naremore, p.205
- (26) ダイアー、二二八頁
- (27) Baron, p.43
- (28) ダイアー、二二九頁
- (29) ノスマン、三二頁
- (30) Bordwell, David, Janet Staiger, and Kristin Thompson, *Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*, Columbia Up, 1985, pp.189-192
- (31) 例えばポーリン・ケネルは自著でこの書こうとしている。「ケーリー・グラントの演技はまったく外面的である。彼は、内面のことを表現するには不向きな俳優である。ケー

- ロン・ブランドやジェームズ・ディーンやモンゴメリー・クリフトといった五〇年代の反抗的なヒーローたちの先駆けになるなんて、ケリー・グラントの柄ではない…(中略)…彼は潜在意識を演技に反映させるような現代的なタイプの俳優ではない…(中略)…これがマーロン・ブランドだったらどうだろう。ブランドの場合、ドラマは彼の内面で演じられる。彼のみにおそいかかる事件は、彼の内部でせめぎあうものを表面化する口実にすぎない」。ポリー・ケイル『明かりが消えて映画がはじまる ポーリン・ケイル映画評論集』山田宏一監修、畑中佳樹他訳、草思社、二〇〇三年、六三頁
- (32) ハの点については、Naremore, James, *Acting in the Cinema*, p.208 に詳細な指摘がある。
- (33) Bordwell, David, *Narration in the Fiction Film*, University of Wisconsin Press, 1985, p.34
- (34) M・W・アイゼンク編『認知心理学事典』野島久雄、重野純、半田智久訳、新曜社、一九九八年、二二七頁
- (35) アイゼンク、二二七頁
- (36) Bordwell, p.49
- (37) ボードウェルの理論的な傾向は、本稿が対象とするハリウッド・スタジオ時代の主流の物語映画を取り扱った、クリスティン・トンプソン、ジャネット・スタイガーらの共著『古典的ハリウッド映画 一九六〇年までの映画の文体と製作の様態』(一九八五)にも反映されている。この四〇〇頁近い本文を持つ大著において、演技様式の推移について言及した部分は、トンプソンの担当したわずか三頁ほどしかない。
- (38) Smith, Murray, *Engaging Characters: Fiction, emotion, and the cinema*, Oxford University Press, 1995, p.21
- (39) Naremore, p.201
- (40) Naremore, p.200