

特集●写真的リアリズムをめぐる

白土三平の線

——大島渚の『忍者武芸帳』における写真的リアリズム

藤田 奈比古

序

本論では、大島渚（一九三二—二〇一三）が監督した映画『忍者武芸帳』（一九六七、創造社製作、日本アート・シアター・ギルド配給）を取り上げ、マンガの原画を撮影するという行為に着目し、写真的リアリズムの概念をあてはめて議論する。同作は、一般的な意味でのアニメーションの手法をとらずに、白土三平（一九三二—二〇二二）が描いた「貸本劇画『忍者武芸帳 影丸伝』（一九五九—一九六二）の原画のコマを接写して素材とした。本論では、この作品における撮影行為と画面の細部に着目し、アンドレ・バザンとジークフリート・クラカウアーの写真的リアリズムの概念を参照しながら「美術映画」としての性質を検討する。そして、大島の発言とクラカウアーの議

論を関係づけながら、大島の映画製作において、静止画を撮影対象とする方法が、どのように「現実」と切り結ぶ方法であり得たのかを考察する。

大量のマンガのコマをショットとして、モニタージュによって約二時間の長編映画を構成した特異な形式ゆえに、『忍者武芸帳』は映画とマンガのメディアの違いを論じるのに注目され続けてきた。鷲谷花は、「撮影・編集」面が、もっぱら分析・考察の対象とされてきたとし、「映写—プロジェクション」面の議論をしている。この見立てに沿うなら、本論は「撮影」面について、それを成り立たせている原理まで掘り下げて作品の形式を論じ、写真的リアリズムについて何らかの知見にたどりつく試みである。

写真的リアリズムという概念に関しては、ひとまず幅を持た

せて次のような理解のもとで議論を進める。すなわちカメラによつて得られた写真映像（映画の素材も含む）が撮影対象である事物の現実の姿を写すとする概念³である。その内実は本論で扱う「写真映像の存在論」を中心とするバザンの議論⁴とクラカウアーの『映画の理論』を核とした議論で異なる。したがって、本論の扱う対象に即して「美術映画」を中心とした限定的な範囲で、両者の交差を示す。

これらの議論ではクラカウアーが「物理的現実」（『映画の理論』）と呼ぶような現実の事物が対象とされるため、バザン、クラカウアー、および主にバザンの議論を引き継いだスタンリー・カヴェル⁵はアニメーションについては写真的リアリズムの埒外としてきた。しかし、本論では写真映像の機械的性質から映画『忍者武芸帳』に即して検討をおこない、マンガの原画がレンズを向けられる被写体―事物―であるという制作過程と作品の関係を考えることで、写真的リアリズムの概念を問い直すことを試みる。

1 原画の細部を開示する映像

映画『忍者武芸帳』は「長編フィルム劇画」と銘打たれて公開された。この言葉が示すように、絵を素材とするため俳優が演じる実写映画とはいえず、アニメーション的ではあるが、静止画のみで構成するという点で一般的なアニメーションとは異なる

手法が採られている。スタイル写真と音声で構成される大島の『エンボギの日記』（一九六六）およびそれに先立つ『石の詩』（松本俊夫監督、一九六三）、『ラ・ジュテ』（クリス・マルケル監督、一九六二）のような少数の映画との類縁関係が認められるものの、マンガ原画を素材とするため、映画史上で孤立した「実験作」とみなされる傾向が強かった。映画とマンガ、アニメーションあるいは幻灯などの複数の視覚メディアが重なる地帯に本作は位置している（公開時に紙芝居との類似も指摘された⁶）。

近年、三輪健太郎は『マンガと映画コマと時間の理論』において日本のマンガを中心に「映画的」なスタイルや運動の表現について論じるなかで、『忍者武芸帳』が「マンガの特性を語るための格好の叩き台として」⁷いかに言及されてきたかを整理した⁸。三輪は『忍者武芸帳』の公開時の批評が第一に「クロスアップを多用した画面作りは適切だったか否か」と第二に「モンタージュされることによつて、静止した画が動いたか否か」を評価軸としていたことを明らかにした⁹。

第一の点を検討するにあたり三輪はロラン・バルトを参照し、『明るい部屋』におけるコード化され得ない要素プンクトウム（punctum）のように、意味の伝達作用に収まりきらない側面を持つ写真と、バルトが『第三の意味』で述べた「第二の意味」すなわち意図的で一般的で共通した語彙によるもの（象徴的な意味）である線画を対比する。この理解のもと、写真を素材とす

る『ユニボギの日記』や『ラ・ジュテ』と比べ、『忍者武芸帳』のショットにおいては写真の有するような「観察すべき細部」が存在しないことから、クロースアップの多用によって「意味の伝達に要する以上の長すぎる持続時間が与えられたなら」「観察すべき対象がないスクリーンを見つめさせられ」、単調な印象が生じた可能性があると指摘する¹⁰。「まんがを読む」速度はそのシークエンスを映像で見るよりはるかに速いという知見¹¹をふまえ、次のようにまとめている。

原作の「線画」をそのまま撮影した『忍者武芸帳』は、それがマンガとして本の形態で読まれるときに要するのよりも、遙かに長い持続時間を与えられている。しかし、そこに映し出されるのは「線画」であって「写真」ではない。『忍者武芸帳』のクロースアップに寄せられた非難の背景には、「写真」とは全く異なる表現様式である「線画」が、観察すべき細部を欠いたままに大写しにされ、しばしば観客の「読みの時間」と合致しない持続時間を与えられたことがあると考えられる。¹²

三輪の議論は精緻であるが、映画公開時の作品に対する評価軸を考察することでマンガと映画のメディアウムの違いを検討するという目的に沿っているため、『忍者武芸帳』においていかなるスタイルが採られているかについては判断されていない。

本論は、三輪の議論において二つの点が問われていないことを議論の起点とする。

第一に、マンガのメディアの性質を問う論旨全体のなかで原画を刊本と同一視する必要があったためだと思われるが、三輪は白土三平の原画と出版された刊本のマンガとの違いを考慮していない。第二に、『忍者武芸帳』のショットがマンガそのものではなくそれを撮影して得られた映像である、という一見当たり前のことが見過ごされているのではないかということだ。白土の原画が鮮明に視覚化されているため、原画の撮影というプロセスそれ自体を問う必要がなかったのかもしれないが、三輪の論はマンガのコマのフレイミングと、得られたショットの編集に関心が集中している。

この節では映画『忍者武芸帳』の画面について、原作となった『忍者武芸帳 影丸伝』の刊本と原画の違いに注意しながらその細部に着目し、白土が描いた原画のコマ自体が刊本とかなり異なる様相で記号的な読解を妨げる性質を含んでいること、そしてコマ内の下絵の残存や修正跡など、偶発的ともいえる「インクのしみ」¹³に類する要素が絵と緊張関係をなすことを明らかにする。刊本は、三洋社の貸本を複製して小学館クリエイティブから二〇一〇年に出版された『忍者武芸帳 影丸伝』を参照する。

大島と撮影の高田昭は、技術的な工夫をこらして強い照明を原画に当ててマクロレンズで接写しながら三五ミリフィルムで

克明な映像を得ることに成功した。最大の課題は「サイズ、紙の素材、色などが統一されておらず、書かれた筆、ペン等の痕が残っていたりするので、素材を綺麗に統一して再現する事」だったという¹⁴。大島は公開時に次のように述べた。

かなり汚れている部分もあり、マスキの線が入っている
ので、思い切って強くライトをあててすつとばし、フイ
ルムもイーストマンのプラスXを使って白を強調する画
面にした。本では黒と白以外にグレイのいわゆる細目と
称する部分があるが、それは原画にはなく印刷工程で入
れるものであるためそれはなく、一層白と黒が強調され
ることになった。¹⁵

しかし実際の画面では原稿用紙の線および下絵や修正の痕が
はつきりと見える。マンガの制作においては、構成（コマ割り）
の決定したコマに鉛筆などで下絵を描き、その上からペン入れ
を行う。製版の過程で下絵および修正の痕跡は不可視化されて
出版物として流通するが、そのような制作過程の状況を映画の
ショットは示しているといえる。

こうした要素は、観客が画面から意味を受け取る妨げとなり、
ノイズとして機能する。例えば後半の山場の一つである重太郎
と明美が織田信長の面前で再会する場面では、原作同様に余白
を十分に取った構図が維持されているが、原稿用紙に印刷され

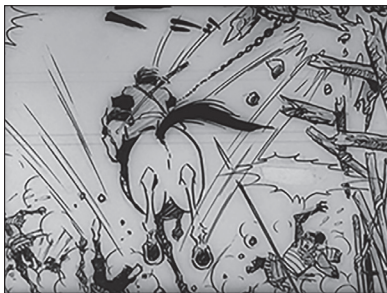
ていた枠線がはつきりと見えており、作り手の意図しない水平
な直線として画面に横たわる（図一）。図二ではそうした枠線
が二本あるのに加え、吹き出し中の言葉（「ウワーツ」¹⁶）が削
除されたあとが鮮明に見える。全編を通して、また場面を問わ
ず、こうした枠線が画面に写っているショットを見ることがで
きる。

下絵の痕跡は枠線やセリフの削除跡と比べるとさらに多く見
られるが、多くの場面で絵の迫真性や記号的な機能を低下させ
ているように思われる。終盤で影丸が相対する僧頭如のクロー
スアップ（図三）では、とりわけ濃い下絵の線が顕如の表情の
視認性を損なわせている。

図四は敵対しあう忍者蛍火と影丸が遭遇する場面だが、影丸
の瞳や首回りの下絵がはつきりと残っている。この場面の編集
では両者の切り返しが軸となり、ショットをつなぐリズムが急
変し、一気に刃を交え蛍火が片腕を失うまでが短いショットの
積み重ねで描き出される。疾風のような接近と刀による切断が
効果音でも巧みに表現され、大島が狙ったモニタージュによる
「異様な迫力」¹⁷が序盤で期待される場面のひとつとみなせるが、
残存する下絵という画面の細部に目が向けられることで、モン
タージュの効果は作用を被る。というのも、影丸と蛍火という
超人的な身体能力を持つ忍者が互いに飛びかかり、瞬間的に刃
を交え、影丸の目にもとまらぬ早業が蛍火の腕を切断するとい
う一連の流れを、ここでのモニタージュが視覚的に成立させる



図一



図二



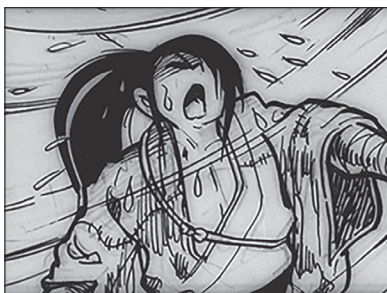
図三



図四

にあたり、重要な役割を果たすのは両者が向かい合う「静」の緊迫感と、一気に動き出す「動」の対比だ。しかし前者に関し、図が示すようなシヨットでは、それが描かれたものであることを訴える要素と影丸の存在感（キャラクター性といってもよいだろう）の緊張関係によつて場面に対する認識が妨げられることになる。

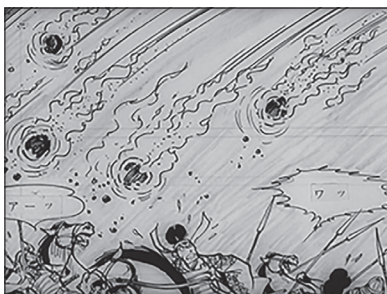
マンガの各コマの特定の細部のあり方は、画面および紙面全体の肌理とも関わる。映画のシヨットは、白土が線によって明暗や色相をどのように表現しているかを鮮明に示す。映画のシヨット（図五）と刊本のコマ（図六、原作第五巻、一二三頁）を比較すると、人物の輪郭や諸々の細部の境界、そして線の濃淡や太さなどの違いが原画でいかに繊細に描き分けられているかが分かる。また、吹き荒れる風を表現する曲線も印刷物と比べて一本一本が鋭く、それらの線の個性さえ感じられる。刊本との比較を通じて、こうした点から、原画にみられる細部がトーンの処理などを経て印刷され、均質な肌理に統一されたことが明らかになる。カメラは、刊本では失われた原画に息づく生々しい質感と、明暗差に支えられた立体感を下絵の跡などとともに克明に写し出す。他方で、図七を図八（原作第七巻、四二頁）と比較してわかるように、トーンが貼られていない余白は薄く斜線が引かれており、写植を貼られたセリフ（「ワッ」「アッ」）が残っているために原画のコマには異質な要素が混濁し、刊本のコマと比べて荒削りな印象を与える。



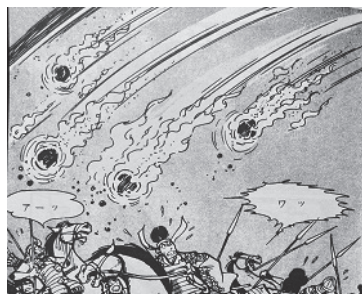
図五



図六



図七



図八

しかしおそらく、ほとんどの観客は、出版されている原作と引き合わせながら映画の画面をみつめることはしないだろう。重要なのは、刊本と比較することで明らかになる映画のショットの性質である。余白に荒々しく引かれた線や、修正跡、そして下絵の残存などを今我々は映画のショットを通じて見ることができ、これによって原作が潜在的に有していた細部は絶えず開示され、注目を要求する。観客は、絵(コマ)として未完成である印象を場合によっては受けるにしても、そのことがマンガの描き手の存在を強く感じさせもするだろう。

つまり映画『忍者武芸帳』においてカメラは、刊本では不可視化された要素を明らかにするとともに、創作物として未完成の状態を撮影することでマンガの生成過程そのものを作品の一部とする。さらにここでは、印刷の過程で失われた線が有していた、記号的な意味に回収され得ない——いわば震えのような——残余ともいえるべき要素が、繊細さあるいは荒々しさといった印象を観客に与えながら、白土三平の手つきと描線のあり方を提示する。

本作のこうした側面が当時の観客にどのような受け止められたのかについてはわずかなことしかわからない¹⁸。例えば「白土さんの絵のすばらしさ」「……」流れるような線の一本々々、あれはみごたえだ。だから絵そのものが、アニメーション以上に動いてみえる¹⁹といった絵そのものや線に関する言及は珍しく、批評および報道の関心は映画の編集と内容に偏りがちだっ

た。

しかし公開時に東京新聞の記者村山祥邦は、大島渚をめぐる歴史的な状況を敏感に受け止めながら、作品の魅力を白土の原画と結びつけている。

この作品の魅力は、すでに原画の段階で決定しており、映画もこうする以外にその魅力を越えるテはない。²⁰

村山はこの記事を三年後に回顧して上映時の熱気と社会を揺るがす現場に自分が居合わせた感覚を想起している²¹。それは政治情勢とない交ぜになった大島渚のカリスマ的存在と話題性に加え、原作の読者たちが集うことで生まれた熱気でもあったはずだ²²。鷺谷は本作のカメラワークと編集技法に幻灯との連続性を見出し、次のように述べた。

「マンガをスクリーンに大きく映し出す」営為には、そこに「運動」が感じられるかという問題とはまた別に、観客を惹きつけ、興奮させるスペクタクルの可能性が潜在しており、「……」映画『忍者武芸帳』とは、原画をスクリーンに直接映写することによる「描かれた空間の拡大可能性」を、カメラワークや編集技法を駆使して増幅強化してゆく作品であった。²³

「増幅強化」されるのは、マンガのコマに対する観客の注意と視線でもあるはずで、それにともなつて『忍者武芸帳』は原画にのみ痕跡を残すコマの生成過程という「現実」を明らかにする過程として見ることも可能になる。

ここまで、映画『忍者武芸帳』の素材が白土三平の原画であることに着目し、流通し広く読まれていた刊本には見られない細部や肌理の差異を映画のショットが提示することを明らかにした。このような事態にこそ被写体の像を無差別に捉え、視覚化する写真的リアリズムのあらわれを認めることができると考えられる。次節では美術映画と呼ばれた比較的マイナーな映画ジャンルとバザンらの議論に目を向け、通常の劇映画に収まらない本作の性質を検討する。

二、「美術映画」とマンガ経験を切り刻むカメラ

阿部嘉昭は、『忍者武芸帳』の撮影対象が肉筆の原画であることに着目した数少ない論者である。阿部は、荒削りな手つきで制作された同作が映画として成り立っているのは白土の原画に依るところが大きいと指摘し、そもそも映画的な発想が白土の手法に導入されていることや、描法自体の動勢をふまえて次のように述べる。

白土は毛筆とペンで「世界の線還元」をおこなった。その線に人物・動物・景物の差がないから作品世界もアニメの線に一体感を得る。こうした線の魅力を微視的に捉えようとして、結果、『忍者武芸帳』は白土劇画の「線の解析」をしるす美術映画の亜種へとも変じたのだ²⁴。

続けて、こうした手法を押し進めた映像作品として松川八洲雄が絵巻物を撮影した『鳥獣戯画』（一九六六）に言及している。『忍者武芸帳』においてショットが原画のコマの細部までくまなく写し出し、内容の伝達やモンタージュ技法の遂行と緊張をはらんでいることを別の角度から見ると、撮影行為が「線の魅力を微視的に捉えようとし」「線の解析をしるす」という事態が浮かび上がってくる。

『世界映画大事典』（岩本憲児、高村倉太郎監修、二〇〇八）によると、「美術映画」(film on art/art film/film sur l'art/film d'art)は「絵画、彫刻、建築など美術分野の作品や作家を主題とした記録映画」として定義され、第二次世界大戦前から活動していたベルギーのアンリ・ストルクやイタリアのルチアーノ・エンメルらの作品を先駆とする。戦後アラン・レネの『ヴァン・ゴッホ』（一九四八）および『ゲルニカ』（一九五〇）、アンリ・ジョルジュ・クルーゾーの『ピカソ 天才の秘密』（一九五六）などによってこのジャンルは国際的に脚光を浴びたが、六〇年代に

はいるとテレビの美術番組に吸収され質的に後退した²⁵。英仏では慣習的に「芸術についての映画」などと呼称されていたが、日本では五〇年代以降このジャンルに対する注目が高まるなかで「美術映画」と呼称された²⁶。「アラン・レネの短編『ゲルニカ』を思わせる方法」という『忍者武芸帳』公開時に寄せられた新聞評²⁷は、おそらくタブローを撮影する手法にもつばら着目したものと思われるが、美術映画の手法が相応に広く知られていたことを示す。

美術映画の潮流が活発な時期に書かれた『美術と映画』(Beaux-arts et cinéma, 1956、一九六五年に邦訳)²⁸では、著者のアンリ・ルメートルは映画の「驚くべき具体的な総合能力」によって、著名な作品だけでなくむしろ無視されてきた作家や作品の価値を人々に知らしめる役割を美術映画が果たすことへの期待を語る²⁹。映画が「照明された映像の効果のみによって生じる強烈な実在の感覚」を生むため、美術映画は美術作品の驚異的な側面を触知可能なものにできるとルメートルは考えた³⁰。

美術との親和性として映画の長所を理解し、美術映画の可能性を主張するルメートルと異なり、バザンは「絵画と映画」において映画による美術作品の変質にこそ可能性があると主張し、エンメル、ストルク、レネ、ピエール・カストを列挙して次のように述べる。

決定的と思えるのは、それらがいれば絵画作品を日常的

な知覚のうちに見事に「溶解」させるに至っていることで、その結果、絵画を見るためには視覚さえあればよく、どんな教養も手ほどきも必要なしに、絵画を即座に、さらにいうなら無理やり享受することができる。絵画は、映画的映像の構造によって、自然現象のように、観客の精神に有無をいわず押しつけられるのである。³¹（傍点引用者）

さらに、「額縁を壊し、絵画の本質そのものに攻撃を加えることで、映画は絵画にその数々の潜在的性質を明かすよう強い」³²と述べているが、ここで弁証法的な論理構成（バザンについてしばしば指摘される）が、「映画的映像の構造」を媒介として注意すべきだ。「絵画と映画」では、「スクリーンの外枠とは……マスクなのである」という著名な命題³³にみられる空間の無限の広がりが視覚的に構成される点とモンタージュがレネの『ヴァン・ゴッホ』の美学的達成と結びつけられている。それゆえ、写真映像のリアリズムが後景化しているように読める。しかし空間の連続性に関しても、カメラによって得られる映像の非人間的性質を主張する「写真映像の存在論」の議論をあてはめると、美術映画において「自然現象のように」観客に「絵画」が迫る事態が、撮影対象そのものが写真を通じて観者の意識にあらわれる³⁵というバザンのリアリズムの一形式であることもまた確かなように思われる。

マンガの原画を撮影対象とする『忍者武芸帳』に美術映画の性質を認めることは、マンガと美術に関する制度——より正確には身体的な水準も含めた我々とマンガの関わり方——に由来する困難があるかもしれない。つまり、マンガが芸術ではないからという理由ではなく、そもそもマンガを眺めて美術作品として「鑑賞」しようとするのが、マンガのメデイウムの特性によって阻まれる傾向があるのだ。

成相^{なりあいはじめ}肇は「マンガがアートか」という問いを一蹴しながらも、現実にマンガを美術館で展示することが空間的な理由から困難であることを報告している³⁶。読むことだけにとどまらず、マンガを「見る」ことをめぐる欲望と快楽について鷲谷の議論に沿って既に述べたが、マンガの「物語ではなく絵にもっと集中する」ために原画をみる意義を説く村田麻里子は、もっぱらマンガを「読む」ことに慣れている人々にとつてマンガを「見る」ことは必ずしも簡単ではなく、マンガ原画を展示した美術展で訪問者が戸惑いがちであることを示している³⁷。

成相も「読む」と「見る」ことの違いと空間に着目して美術館でのマンガ展示の困難を論じ、動画を使用した展示方法を検討しながら、「視線のダイナミズムを完全に排除したスライドショーは、マンガを実際に読む体験とまるで異なってしまう」³⁸、「映像化がマンガ体験を切り刻む」例として『忍者武芸帳』をあげ否定的に言及する。

原画と刊本を同一視しているものの、成相の言葉は示唆的

である。「絵画」を「マンガ」に置き換えれば「スクリーンは絵画の空間そのものを根底から破壊する」というバザンの強い言葉³⁹は、『忍者武芸帳』におけるマンガのコマ割りの破壊と画面の再構成によるショットのあり方にそのままあてはまると同時に、原作との関係において、あるいはマンガと映画という異なるメディア間におけるアダプテーションの結果としてこの映画によせられてきた言葉についてのひとつの説明となる。「マンガ体験を切り刻む」という言葉はデクページ(Découpage: 切り刻むこと)すなわち本作において際だった特徴として注目されてきた映画編集上の手法を想起させる。しかしながら、カメラが白土の原画をフィルムへと写す機械的なプロセスこそがそれらに先だつてなされ、編集を経て構成されたショットの連鎖と緊張を生みだす営みなのだ。

三・疎外するリアリズム

マンガ体験——それは読者にとって楽しくかけがえがない——もろとも原作のイメージを切り刻み破壊することと引き替えに、映画『忍者武芸帳』は新たなイメージを我々に与える。本節では、クラカウアーの美術映画に関する議論を、その独自の写真的リアリズムの観点(バザンとは異なる仕方)で映画論の根底に据えた)で読み直したうえで、『忍者武芸帳』をめぐる大島渚の発言とクラカウアーの議論を関わらせ、観る者のみ

ならず、作り手をも「疎外」するリアリズムの働きについて論じる。

クラカウアーは『映画の理論』の第一章で、ニュース映画やドキュメンタリー映画とともに「美術映画」(film on art)を「記録映画」の範疇に入れ、さらに「実験的傾向」と「ドキュメンタリーの傾向」の二つの傾向があると指摘する⁴⁰。実験的傾向の美術映画では、作り手はまずカメラを動かすことで「提示された素材に固有である動きのなさを相殺」し、様々な技巧をこらすことで静止画を素材としていながら運動の印象を作り出そうとするため、「そのすべてがスクリーン上で物理的現実そのものを確立するのに役立つ」。そして観客は、スクリーンに映された被写体が静止した絵画であることを知っているがゆえに、生まれつつある運動を経験できるといふ⁴¹。

こうした記述は、『忍者武芸帳』のスタイルに合致しているように思われるが、しかし次のようなクラカウアーの理解を大島にあてはめるのには注意が必要だろう。

実験映画の監督が絵画にアプローチするのは、作品に固有な価値を何とかして明らかにするという意図からではなく、新たな作品の出発点としてこの絵画を利用したいという欲望からである。「……」実験映画の監督は、所与の芸術作品を神聖なテクストと見なす「読者」の役割を割り当てられることを拒絶する。彼にとって美術作品

とは、おのれのヴィジョンに従ってかたちづくられる原
材料にほかならない。⁴²

ひとつの範例としては成立しているものの、やや図式的過ぎ
ると言わざるを得ない。自らの主体性を強く打ち出すことに一
貫して執着してきた大島には「実験映画の監督」の一面が認め
られるが、『忍者武芸帳』の制作にあたり、原作に対する強い
共感を語っている⁴³。それゆえ、このような「欲望」と、対
象とする美術作品の固有な価値を明らかにしたいという「意図」
言い換えれば「ドキュメンタリーの傾向」が重なり合うような
あり方についてここで検討する。また、ここには『映画の理論』
を貫くリアリズムをめぐる視点すなわち撮影対象となる物理的
現実に対して忠実であろうとするリアリズム的な態度と、素
材を構成することで創造性を發揮しようとする造形的 (plastic)
な欲望の対立が認められるが、リアリズム的な態度の優先が規
範とされるにせよ、両者の緊張関係と調和がこの書物において
は極めて重要である⁴⁴。

『映画の理論』において基盤に捉えられているリアリズムは、
冒頭で提示される以下の言明に端的に示されている。

映画の基本的特性は、写真の特性と同一である。言い換
えれば、映画には、物理的現実を記録し、開示するとい
う独自の能力が備わっている。だからこそ映画は、物理

的現実に惹きつけられるのである。⁴⁵

写真的リアリズムと映画を結びつける議論として参照されて
きた命題であるが、「物理的現実」という(パノフスキーから継
承された)⁴⁶含みの多い言葉の理解が、その射程も含めて意味
あいを左右する。クラカウアーの遺作『歴史』と、重要な記述
を多く含む草稿「マルセイユ草稿」を並置して思考の軌跡をた
どり、詳細に検討したミリアム・ブラトウ・ハンセンによると、
『映画の理論』は「映画のリアリズムの理論ではなく、映画経
験の理論であり、より一般的に言えば、経験の感覚知覚的な母
体としての映画の理論」⁴⁷として読まれるべきである。近代に
生きる我々は事物を見たいように見ているためにその真の姿を
常に捉え損なっているという前提⁴⁸のもとで「写真が分離的で
疎外するような契機を備えて」いることを強調するクラカウア
ーの議論においては、疎外 Entfremdung は異化 Verfremdungへ
と横滑りするのだという⁴⁹。ハンセンは次のようにクラカウア
ーの議論を解きほぐす。

リアリズムという概念は、再現描写的な(真実らしさ)
という狭い観念よりもいっそう興味深いプロジェクトと
なる。「……」映画が物質的世界と親和性をもっている
という点にクラカウアーが賭けたということは、映画が
かかる世界と類似する能力を備えているという点と同じ

くらい、物質的世界を解体し、異質なものにする能力を備えているという点に依拠している。つまり映画は、並列のないし待合室的な領域で、われわれに疎外と類似の双方を同時に経験させてくれるのである。⁵⁰

このような見方でリアリズムを捉え、『忍者武芸帳』を美術映画とみなしてクラカウアーの議論に立ち返るならば、マンガの中間生成物である原画を撮影する営みは、「実験的」傾向というよりも、美術作品が生み出される過程を内容とする「ドキュメンタリー」傾向——ただしクラカウアーは画家の創作現場の撮影などを想定していた——に属するものといえる。クラカウアーによるとこの傾向は、美術作品を自律的な実体とせず現実の一要素として現象させるため、実験的傾向よりもリアリズムを実現する⁵¹。

『忍者武芸帳』において捉えられている物理的現実とは、紙面の汚れや不均質を「すつとばし」捨象しながら撮影することで得られた、或る現実なのであって、それは下絵、ペン入れ等の各段階において刻み込まれた創作過程の痕跡とともに存在する白土三平の線の世界だった。

疎外の経験は、映画の受容に際してだけではなく、作り手と被写体との関係においても生じるのではないか。大島渚は、雑誌『展望』誌上の座談会「映像の可能性をさぐる」において、次のように述べた。

ぼくは、最近ではなだしく映像が信じられない気分になっているのです。ことに、映像をつくるプロセスがたやりないという感じがしているのです。映像というものは明らかに実在するのだけれども、その実在の根拠はいったいどこにあるのかという点で確信が持てないのです。⁵²

続けて大島は『ユンボギの日記』では「いったんスチール写真で自分が撮ったものをもう一度映画のカメラで撮るといった形の中で自己批評を行なっている。こういう創作過程だと、ぼくは割合信頼感もてる」のに対して、ドキュメンタリー映画の撮影にあたっては自分の取るカメラポジションが、フィクション映画においては脚本と撮影で「一つの現実をつくる」ことに対して不確かさと疑問を感じると口にする⁵³。

いまは「忍者武芸帳」という漫画映画を撮っているのですが、これは白土三平氏のマンガの原画のスチールに音その他を入れるのです。これも、白土氏のつくり出した世界の批評あるいは共感という視点がはっきりしているので割合安心して撮っています。そういうふうに撮る対象が一定して自分との距離あるいは角度というものがはっきりしている場合はかなり安心して撮れる⁵⁴。

そしてネオレアリズモを経たロッセリーニが「内面世界との関連においても一度『外界』を考え直してゆこうとしている」という江藤文夫の指摘に対して、大島は「映像は当然外界をとらえるものだというオブティミズムに対して、むしろ、映像では外界はとらえられない」と述べている。⁵⁵

劇映画で求められる現実らしい虚構の作出と、ドキュメンタリー映画におけるカメラポジションの絶対性の双方への疑いを考慮すると、大島が問題としているのは撮影行為による社会的な意味でのリアリズムとその不可能ということになる。

大島にとって、既に撮影された写真や、描かれたマンガの原画を撮影の対象とする場合と、社会的な現実を撮影する場合を隔てているのは、「自分との距離あるいは角度」が定まっているかどうかという点である。大島は後に、「映画というのは、カメラのスイッチを入れれば、撮ろうと思わなくても撮れちゃう。すべてはナチュラル」であるがゆえに、「何を撮っても、観客には、自然に受け止められてしまう」⁵⁶ 一方で、(劇)映画において監督は「デフォルメ」をするため「自然主義」は疑わしく、自らがなにかの事態を描こうという意図を持ったことはなかつた⁵⁷と語る。物理的現実を対象とする写真的リアリズムを、社会的な現実に関わるリアリズムの前提としたうえで、「現実」を撮影することで真正なイメージが得られるのかを問う問題意識へと敷衍できる。やがて大島がこうした語りへと辿り着くことをふまえると、『忍者芸芸帳』に取り組んでいた時期、

「現実」を撮影して客観的に提示する企ての困難と、写真あるいはマンガ原画を撮影対象とする方法がそのような困難から相対的に自由であるという認識を大島が持っていたがゆえに、同作や『ユニボギの日記』の制作プロセスが大島にとって特別な意味を持っていたことがうかがわれる。

つまり既に存在するイメージは厳然とあるのだから、それを撮影して得られるイメージの真正性に対する大島の懐疑は限定的なものになる。それゆえに「割合信頼感をもって」「割合安心して」撮影できると言えたのだろう。

しかし、『忍者芸芸帳』において、そのような「安心」や確信が大島に許されていたのだろうか。既に明らかにしたように、白土の原画の細部ゆえに暴れる素材は、内容の伝達という領域での監督の「視点」を揺るがせ、場合によっては裏切るものといえる。

結

静止画を撮影対象とすることは、被写体を無差別に写すカメラの機械的な性質をあらわにする。本論では、写真的リアリズムの概念をあてはめ、『忍者芸芸帳』においてマンガ原画を撮影する行為が、絵を鮮明に捉えようとしながら、編集による動きの印象や意味作用を妨げるような細部の開示をとまぬことを明らかにした。そのうえで、バザンおよびクラカウアーの美

術映画に関する議論を参照し、原作との関係でこの映画について指摘されてきた齟齬感を含め、マンガのコマを撮影、映写することがもたらす経験にクラカウアーの論じる写真的リアリズムによる疎外を見出した。そしてショットの構成との緊張という点で、作り手である大島もまた疎外のうちにある可能性を指摘した。

修正跡や枠線に端的にみられるような、イメージの作成（撮影と編集）にあたり統御され得ない素材の細部を偶然性として捉えることで、大島のフィルモグラフィの中でも六〇年代に高まりを見せる傾向に『忍者武芸帳』を接続することも可能だろう。つまり編集の手法というこれまで議論されてきた点から離れ、都市の路上での撮影などを通して画面に偶発的なものを呼び込み、美術などの人工的な作り込みと共存させようとする試みの一つとして同作を位置づけられるのではないか。しかし本論の範囲を超えるため、この点については示唆するにとどめておく。紙幅の都合上、『忍者武芸帳』の形式に関して、撮影と並んで重要な要素すなわち静止画の連続が運動の印象をどのようにもたらしているかについては今回論じることができなかった。本作の公開時から絵が「動いている」か否かについて議論が分かれている理由は、阿部が本作について指摘する「複雑なリズム」という運動感覚の特徴にあると思われる。この点とリアリズムがどのように関係しているかも含めて、今後論じる機会を持ちたい。

註

1 『忍者武芸帳 影丸伝』については白土の弟岡本鉄二が作画のアシスタントを務めたことが知られている（長井勝一『ガロ』編集長 私の戦後マンガ出版史 筑摩書房、一九八二、一四四頁）。本論では原作マンガの制作体制が集団的なものであると認めたいうえで原画を白土三平の名に帰すこととする。

2 鷺谷花『マンガ・プロジェクト——戦後日本大衆文化におけるマンガ・劇画のスクリーン映写』『スクリーン・スタディーズ デジタル時代の映像／メディア経験』光岡寿郎、大久保遼編、東京大学出版会、二〇一九、一七八頁。

3 この概念について明確な規定は次を参照のこと。ただし本論はウォルトンの議論からは離れ、バザンとクラカウアーに沿ってこの概念を扱う。Kendall L. Walton, *Transparent Pictures: On the Nature of Photographic Realism*, *Critical Inquiry*, Vol. 11, No. 2 (Dec., 1984), pp. 246-277.

4 バザンのリアリズム概念については、伊津野知多「アンドレ・バザンのリアリズム概念の多層性」アンドレ・バザン研究会『アンドレ・バザン研究』第二号、二〇一八、一一一—一三六頁参照。

5 スタンリー・カヴェル『眼に映る世界 映画の存在論についての考察』石原陽一郎訳、法政大学出版局、二〇一二、特に以下を参照のこと。四二—五四頁、一一一—一一七頁および二四五—二九九頁。

6 「観客を煙にまぐ『忍者武芸帳』大入りをつづける電気紙芝居のナゾ」『サンデー毎日』一九六七年三月二日号、四〇—四一頁。

7 三輪健太郎『マンガと映画 コマと時間の理論』NTT出版、

- 二〇一四、九八頁。
 8 同書、九九頁。
 9 同書、二二八頁。
 10 同書、二四〇頁。
 11 大塚英志『映画式まんが家人門』アスキー新書、二〇一〇、二五四―二五五頁。
 12 三輪 前掲書、二四二頁。三輪はマンガの描線は記号であると同時に、エロティックな余剰すら感じ取られ得る場合もあげ、メデイウム特性への還元を注意深く退けている。
 13 マンガの描線が物質的な固有性を欠き、記号性によって辛うじてインクのしみと区別されているとササキバラ・ゴウは指摘している(ササキバラ・ゴウ『浮遊するイメージとキャラクター——近代メディア史におけるまんが・アニメの位置づけ』『新現実』太田出版、二〇〇七、二四八頁)。
 14 『高田昭インタビュー』創造社は撮影者の私にとって映画の学校でした『忍者武芸帳』DVD解説リーフレット、紀伊國屋書店、二〇一〇、一〇頁。
 15 大島渚『忍者武芸帳の顔』『忍者武芸帳』DVD解説リーフレット、紀伊國屋書店、二〇一〇、八頁(初出『アートシアター』四七号、一九六七)。
 16 『忍者武芸帳』影丸伝 十二 小学館クリエイティブ、二〇一〇、四二頁。
 17 大島渚『忍者武芸帳』製作メモ『大島渚著作集 第三巻——わが映画を解体する』現代思潮新社、二〇〇九、五六頁(初出『アートシアター』四七号)。
 18 峠あかねは絵の質とクロスアップの多用を非難している(『いいたい放談 一九六六年のまんが界をふり返る』『COM』一九六七年二月号、虫プロ商事、一九九頁)。三輪もこの批判を取り上げている。なお峠あかねは漫画家真崎守の筆名。
 19 『サンデー毎日』一九六七年三月二日号、四一頁。
 20 東京新聞夕刊一九六七年二月二三日の記事。村山祥邦「大島渚へのジェラシー」『世界の映画作家6 大島渚』キネマ旬報社、一九七二、六五頁。
 21 同上。
 22 当時中学生だった四方田犬彦は満員の新宿文化劇場で本作を見た興奮を回想している(四方田犬彦『大島渚と日本』筑摩書房、二〇〇〇、二七〇頁)。
 23 鷺谷、前掲書、一九三頁。
 24 阿部嘉昭『映画監督 大島渚』河出書房新社、二〇一三、九〇頁。
 25 『美術映画』岩本憲児、高村倉太郎監修『世界映画大事典』日本図書センター、二〇〇八、六九九頁。
 26 美術史家溝口三郎によると、「戦後欧米の美術映画が輸入され、それがフィルム・オン・アート、アートフィルム、フィルム・タール等と呼ばれたのでそれを直訳してそう名付けたことと、もう一つは、最近文化映画の種類が拡大され、各々はいずれも最初から目的をもって製作されたから、美術を素材とした記録映画を、特に美術映画という名で呼ぶようになった」(『美術映画序説』東京国立博物館編『Museum』第五〇号、一九五五、四頁)。なお溝口は「漫画、線画、影絵等」は美術ではないため、それらを素材とするものは美術的映画であるが美術映画ではないと補足している。当然ながら本論はこの見方には与しない。
 27 読売新聞夕刊、一九六六年九月六日号。佐藤千紘「解題」

- 〔忍者武芸帳〕DVD解説リーフレット、二五頁を参照した。
 28 同書ではfilm sur l'artの語が「美術映画」と訳されている。奥付によるとルメートルは一九二二年生まれで当時高等師範学校教授かつユネスコにも勤務し文化関係の仕事をしていた。
 29 アンリ・ルメートル『美術と映画』小海水二訳、紀伊国屋書店、一九六五、九四頁。
 30 同書、九七頁。ルメートルは美術映画が多様であることを具体的に示しながら理論の必要から一般論を提示している。
 31 アンドレ・バザン「絵画と映画」『映画とは何か上』野崎敏、大原宣久、谷本道昭訳、岩波書店、二〇一五、三二三頁。なおバザンがfilm sur l'artとした(André Bazin, *Qu'est-ce que le cinéma?*; Paris: Éditions du Cerf, 1994, p.187)のを小海水二は「美術映画」と訳出し(アンドレ・バザン「映画とは何かIV 映画と他の諸芸術」美術出版社、一九七七、一七三頁)、岩波書店版もそれを引き継いでいる。
 32 同書、三二七頁。
 33 同書、三二一頁。
 34 タドリ・アンドルー「この残酷な世界へのバザンのインテグラルな視座」木下千花、堀潤之訳、アンドレ・バザン研究会『アンドレ・バザン研究』第三号、二〇一九、七一一三頁。バザン、前掲書、一八頁。
 36 成相肇「マンガの展示に関する諸問題」『マンガメディア文化論 フレームを越えて生きる方法』鈴木雅雄、中田健太郎編、水声社、二〇二二、二二九頁。
 37 村田麻里子「絵を楽しむ」『マンガミュージアムへ行こう』伊藤遊、谷川竜一、村田麻里子、山中千恵、岩波書店、二〇一四、四二―四五頁。
- 38 成相、前掲書、二四五―二四七頁。
 39 バザン、前掲書、三二〇頁。
 40 ジークフリート・クラカウアー『映画の理論』竹峰義和訳、東京大学出版会、二〇二二(原著は一九六〇年出版)、二八九―二九〇頁。Grisartを「美術映画」の議論に包括するのは注意を要するが、対象とされる映画がアラン・レネの『ゲルニカ』をはじめとして共通する同時期の作品群であることをから、ルメートル、バザン、クラカウアーおよび日本の諸言説に共通する要件を認め、本論では「美術映画」のカテゴリを通じてそれらを接続する。
 41 同書、二九五―二九六頁。
 42 同書、二九四頁。
 43 大島渚「独創的な、影一族のキャラクター」『忍者武芸帳』DVD解説リーフレット、五―七頁(初出『忍者武芸帳 影丸伝 第九巻 群狼の巻』小学館、ゴールデンコミックス、一九六六)。
 44 クラカウアー、前掲書、六四頁。
 45 同書、五〇頁。
 46 アーヴィン・パノフスキー「映画における様式と素材」出口丈人訳(岩本憲児編『映画理論集成』所収、フィルムアート社、一九八二)、二二一頁。
 47 ミリアム・プラトゥ・ハンセン「映画と経験」クラカウアー、ベンヤミン、アドルノ「竹峰義和訳、法政大学出版局、二〇一七、四九四頁。
 48 クラカウアー、前掲書、二九頁。
 49 同書、五一―五一九頁。
 50 同書、五三七頁。ここでハンセンは、クラカウアーを「素

朴なりアリスト」などとしてきた従来の評価を覆しているが、『映画の理論』が社会的内容に対して関心を示さず、「疎外」は政治的な批判に至らないという指摘(マーティン・ジェイ「ジークフリート・クラカウアーの脱領域的生涯」『永遠の亡命者たち』今村仁司ほか訳、新曜社、一九八九、二九〇頁および二九七頁)に対する反駁としても読むことができる。

52 「映像の可能性をさぐる」江藤文夫、大島渚、大山勝美、羽仁進、吉田直哉、吉田喜重『展望』九〇号(一九六六年六月)筑摩書房、一三二頁。

51 クラカウアー、前掲書、二九八頁。クラカウアーはドキュメンタリーの傾向の美術映画を実験的傾向のそれよりも高く評価するが、本論はそうした評価に関しては立ち入らない。

53 同書、同上。

54 同書、一三二頁。

55 同書、一三八頁。

56 大島渚『大島渚 1960』青土社、一九九三、五九一―六二頁。
同書、一九五頁。

画像出典

図一、二、三、四、五、七…DVD『忍者武芸帳』、紀伊国屋書店、二〇〇八。

図六…白土三平『忍者武芸帳 影丸伝 五』、小学館クリエイトイブ、二〇一〇、一二三頁。

図八…白土三平『忍者武芸帳 影丸伝 七』、小学館クリエイトイブ、二〇一〇、四二頁。