

氏名 浅田(碓井) みちこ
 学位(専攻分野) 博士(文学)
 学位記番号 文博第361号
 学位授与の日付 平成18年3月23日
 学位授与の要件 学位規則第4条第1項該当
 研究科・専攻 文学研究科思想文化学専攻
 学位論文題目 アルフレッド・ヒッチコック作品研究：
 映像と音によるサスペンスの諸相

論文調査委員 (主査) 教授 岩城 見一 教授 中村 俊春 教授 若島 正

論文内容の要旨

本論文は、アルフレッド・ヒッチコック作品におけるサスペンスの表現を、作品に導入される諸技術を詳細に検討し、ヒッチコック作品が、映画の特性と密接に結びつき、視聴覚総合媒体としての映画の存在意義そのものを問うものであることを、多角的に明らかにしようとしたものである。論文は、「序」および、それに続く六つの章と「結」からなる。

第一章では、本論文の研究方向を見定めるために、従来の研究状況が批判的に概観される。論者によれば、従来の脚本のストーリーから映画を論じる批評に代わって登場した、監督の映像技法の特質に注目する、バザンに代表される「作家主義的批評」では、当時新に出てきた技法、「長廻し(long take)」を採用する映画作品と監督(イタリア・ネオレアリスマの映画作品や、オーソン・ウェルズ等)が評価され、モンタージュを多用するヒッチコックは批判的に語られた。またこのような批評においてヒッチコックが評価される場合でも、その評価では、ヒッチコック映画の伝える意味内容が重視されるにすぎなかった。またその後、記号論、精神分析学、フェミニズム等の視点を導入することで活発になる映画研究においても、ヒッチコックは論じられるが、ここでも、映画という特殊媒体によって可能になるヒッチコック特有の映画技法が生み出す「サスペンス」の魅力は、映画という特殊な技術の側面からは十分に分析されないままになってきた。これに対して論者は、ヒッチコックのサスペンス映画における、映像と音からなる表現の、特殊な技術および媒体に即した具体的な作品分析が今後必須の研究課題になると考える。

この点で論者は、従来の研究の中では、ジル・ドゥルーズ『シネマ』のヒッチコック論、特にそこで示された「心的イメージ」概念を有益だとみなし、『裏窓』を例に、このドゥルーズの「心的イメージ(関係)」概念の有効性と限界とを探る。論者によれば、この概念の有効性は、それが、ヒッチコック作品のサスペンスを、観客の解釈を惹起するその映像表現のメカニズムに注目して論じている点である。他方限界は、ドゥルーズの『シネマ』が、映像に即して引き起こされる観客の感情についての具体的考察にまでは及んでいない点にある。

以上の点から、論者は、ドゥルーズ『シネマ』の議論を適宜参照しつつ、そこではなお十分に論じられていない問題、すなわち「サスペンス」とはそもそも何か、さらにはサスペンスが要請するその都度の観客の心理的な態度は、ヒッチコック作品において、どのような技法を通して形づくられてゆくのかといった問題について、個々の作品を分析しつつ具体的な考察を加える。

第二章において、ヒッチコック作品のサスペンスには、観客を登場人物に「同一化」させる効果だけでなく、観客自身の不安をより直接的に呼び起こす効果もまた組み込まれていることが明らかにされる。論者は、特に観客の不安の喚起に関して、日常性が、サスペンスを生み出す背景として、登場人物の心理以上に、あるいはそれを極度に圧縮する形で、映像において重要な機能を果たしていると指摘する。論者によれば、ヒッチコックのイギリス時代のトーキー第一作『恐喝』(1929)は、音をはじめて導入した実験的作品としてのみか、観客自身の不安をより直接的に呼び起こすサスペンス表現として重要である。映像の表現する日常性のゆえに、そのような日常性を切り裂く異質性の導入が、音によって実現され、登場人物の

心理を超えたかたちで、観客に不安を呼び起こすからである。論者は、そのことを、「ナイフ、ナイフ…」の異様な声の場面、及び、声が判別不能になる電話ボックスの場面に注目して分析を加える。また、当時の上映施設等の問題からヒッチコック自身の手によって同時に製作されたサイレント版『恐喝』との比較によって、上記の音の場面の特徴、音の導入の積極的意義が論じられている。

第三章では『ロープ』(1948)が取り上げられる。この作品は、ヒッチコックの作品歴においては珍しく、「長廻し」が用いられるものだが、この点についてこれまでほとんど研究がなされてこなかった。論者によれば、古典的モンタージュ編集を重視する当時の新聞・雑誌の批評においては、この作品はあまり評価されず、さらには、表現形式としてモンタージュよりも長廻しを重視したフランスの批評家アンドレ・バザンも、この作品には否定的だった。バザンが評価するのは、例えば、オーソン・ウェルズ作品などにおける、登場人物を取り囲む過去・現在・未来の状況を、一画面における情報量の増加としてそのまま呈示するような長廻しである。論者はしかし、『ロープ』において、ウェルズ作品とは異なるものの、やはり長廻しの特性が最大限に活かされていると考える。論者が重視するのは、長廻しが、通常のモンタージュにはできないかたちで、一画面内の視(聴)覚情報の密度を極度に希薄化することにより、犠牲者の死の露見に関わる重要な情報の出現をより引き延ばすことに成功している点である。この点で『ロープ』は、ヒッチコックのサスペンスの本質、さらには映画史における「長廻し」の意味を再考する上で、きわめて重要な作品であることが指摘される。

第四章では、これまであまり評価されてこなかった作品、『舞台恐怖症』(1950)における「嘘のフラッシュバック」(登場人物の嘘の証言をそのまま視聴覚化したフラッシュバック)が、サスペンスの観点から考察される。論者によれば、このフラッシュバックは、フラッシュバックの主体である人物の破滅をめぐって観客の推論を促すが、しかし、被害者と思われていたその人物が、実は犯人であることが知らされ、しかも最終的には破滅を迎えることによって、観客の推論が思わぬ形で実現される。論者によれば、このようなサスペンスの表現は、ヒッチコックの代表作『サイコ』(1960)(主人公が映画の途中で、盗んだ金とは無関係の理由で殺されることにより、ヒロインの破滅の運命が観客の予想していなかった形で実現する)をすでに先取りするものである。さらに『舞台恐怖症』が、映画という視覚芸術の内部から、まさに〈見る〉ことの信憑性を問うような表現によって観客の推論を動揺させるかたちで導き成立させてゆく点が分析される。論者はこの映画に、映画の特質自体を問う、いわば〈メタ・映画〉的とも言うようなコンセプトを見て取っている。

第五章で扱われるのは『見知らぬ乗客』(1951)である。論者によれば、本来何らの共感を与えないはずの悪役ブルーノの嫌悪すべき要素を示すはずのものが、そのようには見えないという意味で、この作品はヒッチコック作品のサスペンスを考える上で重要な作品である。批評において漠然と指摘されていた悪役の印象の強さは、作品内に仕掛けられた様々なサスペンスによって、しかも映画の特性を最大限に利用したサスペンスによって形成されていることに論者は注目し、諸場面の詳細な分析を行う。論者が主に分析したのは以下の場面である。

まず、遊園地の中で遊ぶガイの妻を、交換殺人を企てて彼女を見つけねらうブルーノの側から視覚化することによって、観客に、ブルーノの心情を推理させるよう促すサスペンス。続いて、ガイがブルーノとの交換殺人を果たして行うのかという場面においては、ガイとブルーノ双方の真意をまさに映像の特性を生かして敢えて隠すことにより、殺人という出来事の重大さを観客に想起させ、その後、ガイの、次いでブルーノの真意を明らかにする撮影法。観客に強い驚きをもたらすこのようなサスペンスによって、ガイの殺人の回避は客観的には正当であるにもかかわらず、観客の心理は、ブルーノの心情に対するさらなる理解へと動かされることが指摘される。さらにブルーノがライターを落とす場面では、ブルーノの最終的な破滅がすでに観客には予想できるものであるにもかかわらず、落ちる小さなライターと溝の奥底の異様な暗さを予想外の形で視覚化することによって、観客が、彼がライターを拾うことを願わずにはいられなくなるという、観客の心理誘発の巧みな映画表現が分析される。つまり、観客の予想しない形で悪役の破滅が予想通り実現してしまうという、これまた強い驚きを伴う複雑なサスペンスが実現されていることが明らかにされる。論者によれば、以上のような多様なサスペンスの表現は、映画だからこそ可能なものであると同時に、映像によって却って見えるものの信憑性を曖昧にもしている。論者は、このようなヒッチコック作品は、本来外部のものを客観的に映し出すと思われてきた映画(理解)に対して、極めて深刻な事態を提示し、そこに観客に対する特有の「アイロニー」が生じていると指摘している。

第六章では、映画における「フレーム」の機能が論じられる。映画において「フレーム」とは、写す(あるいは写さな

い) 対象を決定する最も基本的な単位である。論者は、映画がこの「フレーム」を次第に反省的に用いるようになる点に注目する。とりわけ現代映画は、ディープ・フォーカス、シーケンス・ショットなど、モンタージュにかわりこの「フレーム」という存在を前面に出す技法を開発した。しかし論者は、この「フレーム」への反省は、モンタージュを基調とする物語映画においてすでにはじまっていたと考える。この観点からヒッチコック『めまい』(1958)が考察される。論者によれば、『めまい』では、主人公スコッティが目の前にいる女性ジュディをマデリンと見間違える際には、フレーム外からフレーム内を出入りする人物は常に同一人物であるという、物語映画のフレーミングの常識的原則が敢えて採用される。だがそれと同時に映像が不鮮明にされていることで、自らの記憶に固執するスコッティにとっては、重要な細部が視覚化されるまで、同一のフレームによる画面が持続することによって、実際には同一人物によるフレームの出入りであるにもかかわらず、彼にはそう見えていないこともまた強調されている。つまり、この作品は、主人公スコッティとジュディとの来るべき悲劇をより強調するために、ジュディの視覚的形象を極度に希薄化するようなフレーミングによって、現実のジュディの姿をよく見えないものにするとともに、存在しないはずのマデリンの姿をそこに投影させるという、まさに〈見えるものの〉の意味を問うものとなっている、というのが論者の結論である。それゆえ論者によれば、物語映画のフレーミングの一般的原則を使用しつつ、しかしサスペンスのためにその内実をずらしてしまう『めまい』は、物語映画において「フレーム」に対する反省がすでにはじまっていることを示す革新的な作品である。

以上、本論文は、現在までのヒッチコック作品をめぐる言説の状況を批判的に検討し、もう一度作品そのものに立ち戻り、その表現を具体的に検討し直すことで、ヒッチコック作品の最も重要な側面に迫ろうとした試みである。このためこの論文は、敢えてヒッチコックの作品にのみ視野を限定して分析を行っている。論者は、今後の課題として、この研究をいっそう充実したものに鍛え上げていくためには、古典的物語映画とヒッチコック作品とを、具体的な作品のレベルで詳細に比較することが必要であること、さらには、ヒッチコック作品が、後世の作品(フランス・ヌーヴェル・バーグ、現代のハリウッド映画など)にいかに関与を与えたのかを明らかにすることもまた、その表現の意義をより広い視野で見直すためには欠かせない作業となることを指摘し、本論文を閉じている。

論文審査の結果の要旨

本論文は、ヒッチコックの映画における「サスペンス」を生み出す諸技法を分析し、それを通して実現される映画特有の観客への働きかけを、映画作品とそれによって生み出される観客の態度変容に着目して論じたものである。本論文は、序と、それに続く六つの章、および結びからなる。

第一章において、先行研究の概要が示され、それに対する本論文の視点が設定される。論者によれば、1950年代後半から60年代前半、アンドレ・バザンを中心に、映画監督の表現形式を重視する批評が主流になり、この中でヒッチコック映画についてのその後の理解が方向づけられた。「長廻し(long take)」を導入した監督を評価するバザンにより、古典的モンタージュを多用するヒッチコックは高い評価を受けず、このためヒッチコック映画における技術の特性は看過された。ここに論者は問題点を見る。また7-80年代になり、物語性を重視する古典映画に代わり、映像自体の表現的側面を前面に出す映画が登場し、記号論、精神分析、フェミニズム論等の方法が映画研究に適用され、映画と社会的コンテクストや観客の欲望等との関係が論じられた。論者によれば、このときもヒッチコック映画は、その技法的特性については問われないうまになっていた。

これに対して論者は、ドゥルーズが『シネマ』において、古典的映画のような受身の観客を前提する作品に対して、観客の能動的な解釈行為を求めるという意味での、「心的イメージ」としてヒッチコックの作品(例えば『裏窓』)を捉える点に注目する。ただし、ドゥルーズの場合、古典的映画を特徴づける「運動イメージ」から、現代映画を特徴づける「時間イメージ」への展開が重視されるため、ヒッチコックは前者から後者への過渡点に置かれ、十分な映像分析はここでも行われないうまになっている。したがって、ドゥルーズの把握をより具体的な映画技術論へと展開し、ヒッチコック映画における「サスペンス」の特徴を明らかにすることが、次章以下の論者の課題となる。

第二章で扱われる『恐喝』(1929)では、ここに導入された「音」の特性が分析される。日常生活を営む主人公以外の人物には気づかれない、異様な音の意味が観客には暗示的に伝えられ、それを観客が察知することで、意味を宙吊りにし、観

客の不安を増大させる「サスペンス」的性格が生じること、そしてヒッチコックは、すでにこの最初のトーキー作品で、音を重要な要素としてきわめて自覚的に映画に導入していたことが、同じ作品のサイレント版と比較しつつ明らかにされる。

第三章では、『ロープ』（1948）における「長廻し」技法が分析される。従来ヒッチコックに関しては話題にされてこなかった「長廻し」の方法が、すでに1940年代終わりに彼の作品に見出され、観客の不安を高める重要な機能を果たしていたことが論証される。この機能は、円滑な映像の流れによる筋の進行を求める当時の批評には理解されなかったことも指摘される。

第四章では、『舞台恐怖症』（1950）および『サイコ』（1960）におけるサスペンスの特色が示され、同時に映像への従来の信念の枠組み自体も、ここでは揺すぶられることが指摘される。『舞台恐怖症』の場合に用いられる「フラッシュバック」は、普通信じられてきたような過去の「現実」の回想ではなく、過去の殺人を他人のせいにする、主人公の「虚偽」の過去を写し出す。これによって、観客の理解は予期できなかった方向に導かれ、その結果驚くべき結末がもたらされるとともに、映像の現実再現という信念も疑問に付される。『サイコ』からもこのような特徴が取り出され、ヒッチコックの作品は、映像への観客の信念に対する「アイロニー」的要素も含まれていることが指摘される。興味深い解釈である。

第五章の『見知らぬ乗客』（1951）では、映画が特有の「仕掛け」を作る装置であり、ヒッチコックの作品では、本来悪役であるはずの人物への、観客の「同一化」が生じるような仕掛けが導入され、観客の映画への反応をきわめて複雑なものにすることが、個々の場面の細かな分析を通して示される。

第六章では、『めまい』（1958）に即して「フレーミング」の技法が分析され、その生み出すサスペンスの特色が論じられる。この作品において、近づいてくる相手の顔かたちが、主人公には明瞭に「見えない」ようにする映像とフレームとが選ばれ、主人公が現実の女性を、自分の望む過去の女性の記憶像（「見えるはずのないもの」と同一視し、その結果、近づいた現実の相手に出会ったときの驚きが高められること、また同時にこの映像が、観客に二人の悲劇を先取りさせる機能をも果たすことが指摘される。これも映画特有の技法に注目したものとして評価しうる。

以上論者は、ヒッチコック映画で用いられる諸技法の細かな分析によって、諸作品における「サスペンス」の、これまで十分論じられてこなかった特性を解明した。論者自身結びで述べているように、ヒッチコック作品と、当時の他の監督による作品との詳しい比較、彼の作品の、後の映画への作用、これらがさらに具体的に論じられねばならない。また、論者が重視した技法が、果たして当該作品全体にとって実際に最重要であるか否か、さらには、より精緻な分析により、論者がなお気づいていない解釈がありうるのではないか、このような点で、なお分析を加えるべき点が残されている。それとともに、論者がヒッチコック作品の特徴として繰り返し強調する、「同一化」や「アイロニー」といった用語の規定がなお不十分であるために、論旨が伝わりにくい箇所もあり、より精緻な理論研究も今後の課題として残されている。しかし映画作品を、それ特有の技法に即して分析しようとしたこの論文は、ヒッチコック映画の研究にとって、一つの貴重な研究成果となっており、同時に、映画研究一般に対しても、技法分析の重要性を具体的に示した点で、傾聴すべき提言になっている。

以上、審査したところにより、本論文は博士（文学）の学位論文として価値あるものと認められる。なお、2006年2月17日、調査委員3名が論文内容とそれに関連した事柄について口頭試問を行った結果、合格と認めた。