

子どもの視線における理想と残酷 ——小栗康平の『泥の河』について——

沈 念

京都大学大学院 共生人間学専攻
〒606-8501 京都市左京区吉田二本松町

要旨 本論はまずはじめに『泥の河』をめぐる言説における〈50年代〉と〈50年代の日本映画〉に対する二重のノスタルジアを見出し、そのノスタルジアに映画芸術の発展を妨害する危険性が潜んでいることについて分析する。特に、当時の『泥の河』に関する評論において、モノクロスタンダード形式がイデオロギー的側面から過大評価されているという傾向を批判し、第1節で「モノクロスタンダードに回帰する必要性」を形式の面から再検討する。モノクロスタンダードの形式は単なるノスタルジアではないとはいえ、『泥の河』における美化の傾向は看過できない。このことについて第2節「美化された人物と理想の自己像」で、『泥の河』において主要人物に対する美化が確かに存在することを検証する。最後に、第3節「視点ショットによる残酷な現実の暴露」で、その美化は単なるノスタルジアの幻想だけではなく、信雄のPOVと監督／観客のPOVの混同とズレから生じる亀裂によって、社会モラルの最後のボトムラインとなる無垢な子ども像（理想の自己像）の崩壊と、見てみぬふりをされてきた残酷な現実を暴露する伏線としても機能していると論じる。結論としては、高度経済成長期の成果に陶醉して戦中・戦後を忘れようとする言論が主流を成していた80年代に、近代化の犠牲者を再び凝視する必要がある、さらに、その視覚的快楽と余計な情報を除いて深い「凝視」に、『泥の河』のPOVを多用する手法とモノクロスタンダードの形式は最適であると主張する。

はじめに

映画版『泥の河』は昭和31年を舞台としており、信雄という少年の成長を描いている。信雄の父晋平は第二次世界大戦の引揚者であり、復員してから再婚した妻貞子と一緒に食堂を営み、家族三人で暮らしている。信雄の周りの人々——トラックに轢かれて死んだ馬車の男、河に落ちたが死体が見つけられないゴカイ老人、重体になって死にかけている晋平の元妻——彼らは一人ずつ死んでいく。ある日、河に正体不明の宿船が現れ、船で生活している母の笹子、息子の喜一と娘の銀子は信雄の青春に影を落とし、永遠に消えてしまった。

本作は1980年に木村プロダクションの出資によって製作されたが、その公開が難航して、幸い翌年1月30日から草月ホールで行われた試写を観た東映の岡田茂に買い上げられ、同年の5月23日に東映セントラルフィルムの配給によってようやく公開された。

『泥の河』（小説1977年、映画1981年公開）は宮本輝（1947年生）と小栗康平（1945年生）にとってともにデビュー作である。同世代であるこの二人の作家には様々な共通点があり、互いに共鳴し合ったふたつの才能によって小説と映画はともに大成功を収めた。映画版『泥の河』は国内外で多くの賞を勝ち取り、独立系の映画でありながら、興行収入も一般観客の評価も好調であり、ひとつのブームをもたらすほどの人気を集めた。

しかしながら、この大成功の裏に隠されているノスタルジアの危険性は看過できない。当時、『朝日新聞』や『読売新聞』などの新聞紙に載せられた『泥の河』の惹句は、「あのとき少年時代は、終わった。いま、痛みの源流へ遡りたい¹⁾」「生きる人々の心の暖かさ、漂い感動を呼んで、早くも本年度ベストワンの声²⁾」及び「白黒で緊密に撮る³⁾」などとアピールしている。「少年時代」「遡り」「感動」「白黒」などは本作の宣伝のキーワードであり、小栗自身も様々なインタビューで、何回も「昭和三十一年以後の日本を、ぼくはきらいです⁴⁾」「映画がすべて大型に、つまり画面も、音も、そして話も、画面の中の動きも、大きくなっていったんで、映画の基本というか、スタンダードなものから始めたいという気持ちが私自身にあったんで、私もまた白黒でいこうと⁵⁾」などの発言をしている。つまり、当時の宣伝からも、監督本人の発言からも、2つの対立構造がみられる。まずは、映画の舞台となる、貧困とあたたかい人間味とが共存する50年代と、映画が製作かつ公開された、高度経済成長を経て裕福であっても、冷たい80年代との対立。次に、50年代日本映画の黄金期によくみられるモノクロでスタンダードの独立映画と、80年代の主流となる大型の娯楽映画との対立。言い換えれば、『泥の河』には50年代の日本と日本映画への二重のノスタルジアの傾向が強く滲んでいる。

『広辞苑』(第6版)によると、「郷愁」とは「①他郷にある人がなつかしんで寄せる思い。ノスタルジア。用例；郷愁にかられる」「②過去をなつかしむ気持ち。用例；若き日への郷愁」であり、「ノスタルジア」とは「故郷をなつかしみ恋しがること。また懐旧の念」であると記されている。一方、日高勝之は「モダニティの時代は、革命や産業革命における『進歩』が最重要な概念として、一九世紀以降、国家から個人に至るまですべてに浸透した。しかしながら、ノスタルジアは、モダニティの進歩にとっては都合が良いものではなかった⁶⁾」と指摘している。つまり、ノスタルジアにおける過去に耽溺するレトロ趣味は、物事の発展や進歩を妨害するともいえるだろう。この点から考えれば、『泥の河』におけるノスタルジ

アの傾向は有益ではないかもしれない。では、実際には、映画が公開された1981年に、人びとは如何にこの映画を受け止めていたのだろうか。いくつか当時の代表的な発言を検討しよう。

例えば、1981年1月21日の『朝日新聞』の夕刊、『「白黒」で詩的世界』というタイトルの記事が、「白黒スタンダード(さすがに無声映画ではない)のもつ特性がうまく生かされていると思われる。きたないもの、けがれたものは色彩を奪われたおかげで毒々しさを失い、余分なものが抽象されて、ある種のポエジーを生み出しているのだ。川っぶちの食堂の、しがない日々のたたずまいが、子役の奮闘もあって一編の詩的世界に昇華(あるいは浄化)している」と書いているのは好例である。言い換えれば、子供の単純で無垢な目線と、残酷さを色と共に消した理想的世界との組み合わせには、浄化の効果がある。それがゆえに、観客を誘導する危険性も確かに潜んでいる。その意味では、四方田犬彦が「悪質な神話性と、自己批判的意識の欠落の度合いを基準⁷⁾」として『映画芸術』で『泥の河』をワーストワンに選出したことは理に適っている。彼は、同じ認識を共有しつつ、価値判断を逆転させるというプロセスを批判しているのだ。

それだけではなく、「ケレンのないオーソドックスな手法で、ヌーベルバーグに始まる二十年來の“新しい映画”の主流を一挙に逆転してみせたともいえるだろう。“あまりにも日本的な”世界を再現した、その古風さが皮肉にもまことに新鮮に輝いた⁸⁾」「目を洗う白黒スタンダードの画面も、地味な生活描写も、それにいまどきの日本映画では珍しいものといえるのだが、その叙情味は、邦画隆盛期の古き良き伝統を踏まえて秀逸であった⁹⁾」などの批評は、明らかに今の「新しい映画」を邦画隆盛期の古き良き映画に対立させ、『泥の河』を50年代の邦画黄金期を想起させるモデルとして賞賛している。

新聞のみならず、『泥の河』は『キネマ旬報』や『映画芸術』が代表する映画専門誌からも高評価を得、前者の81年度ベストワン、後者のベストフォーに選ばれている。『キネマ旬報』で『泥の河』をベストワンとして選んだ荻昌弘は「日本

映画の場合、表現技術の端正をどうしても考慮においてしまうのは、私にはそれが、日本映画の伝統の本質の1つに思えるからである。そんなものは無視していい、というのは自由だが、端正を無視して、この国にはいい映画がナカナカできないのだから、困る¹⁰⁾と述べている。

『泥の河』を伝統的な日本映画のモデルとして持ち上げ、それを賞賛することによって、良き日本映画のあるべき姿を再確認するこれらの発言は、当時のひとつの主流になっている。蓮實重彦は、モノクロ（「良き古き映画」のひとつの代表的な特徴）であることを根拠として、『泥の河』を賞賛することを批判し、モノクロを郷愁の対象とすることは映画が頹廢する象徴であると指摘する。蓮實の批判は正しいが、80年代に日本映画の伝統を再確認しようとする主流言論を否定する段階に留まっている。その背後に潜んでいるイデオロギーをここで再確認する必要があるだろう。こうした主流言論は、高度経済成長がもたらした様々な副作用（例えば、テレビ、ゲームや海外旅行などの多様化したエンターテインメントは映画館から観客を奪い、長期間の不景気は撮影所システムを崩壊に導き、その崩壊は映画界の新人育てに困難をもたらし、優れた新人が少ないために最終的に映画の質も落ちることとなり、さらに観客が来ないという悪循環が見られる¹¹⁾）を受けて映画市場が頹廢している80年代において、モノクロスタンダードという形式が象徴していた〈独立プロと大手会社〉、〈芸術と商業〉という2組の対立項を受け側は敏感に感じ取り、それを批判せずに自分の主張や目的に合わせて都合よく利用した傾向に由来する。要するに、『泥の河』の内容は日活ロマンポルノと東映の実録路線が代表する暴力と性に対抗し、その表現はニューウェーブに対立して古典的な手法に回帰し、その精神は金稼ぎのために映画を作る態度に異議を唱えている。この2組の対立は、独立制作のモノクロスタンダード作品という形によって象徴される。言い換えれば、『泥の河』の製作プロセスそれ自体が対抗の手段になるということである。

前田英樹との対談において、小栗は「業界の配給、興行の仕組みを前提にしないで映画を作る、

という意味で言えば『泥の河』も自主制作にはなるのですが、そこもちょっと変なんです。既成の商業ルートを使わないにしても、出来上がった映画をどのように世の中に出していくか、ということは誰でも考えてから始めるでしょう。それがこの映画ではゼロ。なにも考えていない。木村元保さんという方が、ただ映画を作りたい、だけで始まったものです¹²⁾」と述べた。宮本輝も「あのとき、僕は木村さんにきいたんです。『泥の河』を映画にするのにどれくらいお金がかかりますかって。三千万で言ったかな。『それはペイしますか』ときいたら、『たぶんしないでしょ』『じゃ、なんのために撮るんですか、三千万ドブに捨てるようなもんじゃないですか』と言ったら、『映画が好きなんです。別にいま日の目をみなくても、撮っておけばフィルムは残りますから』¹³⁾」と、プロデューサーである木村元造の映画に対する無垢な愛情について証言している。このような製作側の主要メンバーたちの純粹なる姿はのちに美談となり、幾たびも語られることになった。

映画監督の東陽一も、「そういう状態¹⁴⁾に、この映画ができた80年ごろにはもうなってたんですよ。そこへ、極貧の予算で無名の監督が、白黒のまったく古典的な映画をひっさげて出てきて、こりゃ何だというふうにして見たら、これがよかったというわけです。作品の質が、当時の映画状況にショックを与えた¹⁵⁾」と、『泥の河』の象徴的な意味を要約している。

より多彩でよりワイドな画面による視覚的な快樂と、物質的な満足を追求している80年代に、感覚的な喜びと経済的な考慮をあえて無視し、ただ映画に対する情熱と衝動によって制作された『泥の河』は無垢で美しい存在であり、映画のモデルと社会モラルの基準を再構築する絶好の範例となる。前述した『泥の河』の持ついくつかの象徴的な意味は、モノクロスタンダードという形式に凝縮され、何回も言及され謳えられている。

しかし、映画の初心にかえる精神を、古い映画の形式に戻ること結びつけ、それが映画の「本来の姿」、もしくは「あるべき姿」と提唱するのは後退的であろう。映画本来の姿というのは固定された形などなく、今もなお変化し続け

ている。アンドレ・バザンの指摘する通り、「ある芸術の起源が、その本質の何物かを垣間見せているとすれば、サイレント映画とトーキー映画は、探求者たちの抱いていた始原的神話を少しずつ実現していく技術上の進展の各段階とみなすことができる。そうした観点からすると、サイレント映画こそが一種の始原的完成状態であって、音と色彩という新たなりアリズム的要素が加わることで、映画はそこから徐々に離反していくなどという考え方は馬鹿げていることがわかるだろう。(中略)映画に加えられるあらゆる技術的改善は、逆説的にも映画をその起源へと近づけることしかできない。映画はまだ、発明されていないのだ！」¹⁶⁾。〈モノクロ・スタンダード〉を映画の本来の姿として持ち上げ、〈カラー・ワイド〉を映画の刺激と快楽への墮落とみなすのは後ろ向きな考えであり、映画の発展には当然有益ではない。それと同じ理由で、『泥の河』のカッティングなどの表現手法やモノクロスタンダードの形式が、50年代の木下恵介作品のような「伝統的な日本映画」に似ているからといって、『泥の河』の内容についての検証をすることなく形式や表現などの外形的特徴のみをとらえて日本映画の〈あるべき姿〉として賞賛するのは不十分である。それだけではなく、映画という芸術形式はそもそも産業であり、資本とは離れがたい(映画にどれほど強い愛情を持って、大体の場合には資金がなければ映画を作れないだろう)。したがって、『泥の河』における反商業主義の精神を過大評価することは逆に悪影響をもたらす可能性がある。興行収入を考えず映画を制作する場合に、資本を回収できずに次作の企画が難航するのは普通である。むしろ『泥の河』のように、光に当たられたのは幸運であり、そのまま暗闇の中に埋没し、永遠に観客の目に留まることもない作品の方が多数であろう。映画の芸術性を強調するのは良いことではあるが、映画産業と市場を度外視したり軽蔑したりするのは映画の発展を妨害するに違いない。

しかしながら、当時の『泥の河』に関する同時代の言論(送り側からも受け側からも)はモノクロスタンダードという形式の表面とそれに潜んでいるイデオロギーに注目かつ評価し、一つの神話

を無批判で築き上げている。モノクロスタンダードは『泥の河』において如何に機能しているのか、形式と内容は如何にあいまって芸術的な効果を高めるのか、という極めて重要な問題について正面から論じて、モノクロスタンダードで撮らなければならない理由を突き止める考察はほぼなかったと言ってよい。本論は次節でこの言説の隙間を埋め、あくまで形式の問題として『泥の河』がモノクロスタンダードに回帰する必要性について再考してみたい。

1. モノクロスタンダードに回帰する必要性

結論を先取りすれば、モノクロスタンダードに回帰するのは下記の三つの効果が得られるからである。第一に、顔のクローズアップを強調できること。第二に、視線の奥行きを強調できること。第三に、視覚的快楽を薄めること。

「モノクロフィルム (black-and-white film) とは、ある映像を再現するプロセスを起すときに、色彩を様々なグレーに転化する感光乳剤のあるフィルムのことである。(中略)コントラストと陰影を強調する映像を作ることによって、荒涼たる現実、暗闇および不吉な予感の感覚、もしくは光を目立たせ、心境の陽気さや明るさを表現できる¹⁷⁾」。カラー映画が「モノクロ映画より自然に現実を再現できると同時に」、(筆者注:そのファンタジーの特性が)観客を魅了する¹⁸⁾という両義性を持つように、モノクロ映画にも、白黒であるために過去に実際に起きたことを再現しているという錯覚¹⁹⁾と、現実に存在している色彩が不在であるために現実味が薄められるという両義性がある。

『泥の河』の場合は前者の効用に傾いている。なぜなら、「人間の脳は普段に見慣れた物体のモノクロの映像を色がついているようにとる。だから、どんなに頑張っても、モノクロの肖像をある灰色の顔の信用できる記録としてみるのはほぼ不可能である! 現実生活において、人々は一般的に自分の予想する色を[モノクロ映像のうえに]見ることができる²⁰⁾」とウィリアム・ジョンソンは述べている。ルドルフ・アルンハイムも、「色

彩および三次元的奥行きの欠如、スクリーンの枠による明確な限定など²¹⁾」による部分的な錯覚は本質的要素を十分に表現できると主張している。彼はさらに、「もし私たちがある人物の顔の表情を観察するとすれば、私たちはその人の目の色が青だったか茶色だったか、また帽子をかぶっていたかどうかなど、とても覚えてはいない。つまり、実生活において、私たちは本質的要素だけを受け入れて満足しているのであり、その本質的要素は、私たちが知る必要のあることをすべて教えてくれているのである。(中略)それらが人工的、芸術的に凝縮されていれば、ますます強い印象を得るのである²²⁾」と指摘している。『泥の河』で強調されているのは、人物の表情と視線であり、アルンハイムが述べたように、視線と表情を理解するには、色彩は不要である。むしろ、モノクロのほうが余計な情報を排除でき、本質的要素をそのまま粉飾せず提示できる。この問題について、撮影監督のネストール・アルメンドロスも「カラー映画でクローズアップを撮影できるときは、背景に視覚的情報が多すぎます。背景は、顔から注意をそらしてしまう傾向があるんです²³⁾」と証言している。

顔を強調するためにスタンダードのアスペクト比(1.33:1)も必要である。なぜなら、スタンダードに比較すれば、ワイドスクリーンのほうが縦より横を強調している。顔にクローズアップしてもその左右は必ず開き、顔以外のものが不要でも画面に写り込んでしまい、観客の注意を分散させる。横を重視するワイドスクリーンはアクション²⁴⁾やスペクタクルを表現するにはふさわしいが、『泥の河』のような顔のクローズアップが主役になる映画では問題が多い。

さらに、ワイドよりスタンダードのほうが奥行きを強調できる²⁵⁾。小栗も「『泥の河』はスタンダードサイズ(一対一・三三)です。リュミエールの時から映画はこの三対四の縦横比です。画面の奥行きとして一番いいサイズです。横に広がると、芝居を縦の構図に収めにくくなる。左右が開いてしまうからです²⁶⁾」と述べている。なぜ奥行きは『泥の河』に重要なのだろうか。喜一が信雄の家で『戦友』を歌うときのツーショットを見て



図1



図2

みよう。

図1において、晋平は手前の窓側に座り、喜一と信雄のほうを見ず、何かを考えているようにぼうつとしている。図2にカットし、今度は手前に信雄が座り、真ん中に喜一が立ち、晋平は奥にいるという位置関係に変わる。

晋平は戦争を体験した生き残りである。喜一は戦争を直接的に経験していないが、復員した父が早く亡くなり、母が売春を生業としているため、一家は人々に軽蔑され、安定した陸上生活もできず宿船で旅暮らしをしている。つまるところ、喜一の不憫で先の見えない人生は、敗戦の余波、そのトラウマの具象化である。子供の人生は始まったばかりであるはずが、過去の影に覆われてすでに終わっているような窮地まで追い詰められている。喜一のような人々がいる限り、「もう戦後ではない」という言葉は言い出せない。なぜなら、喜一という存在がまさに「戦後」を象徴しているためである。信雄は喜一とは違い、幸せな(せめて幸せそうな)家を持ち、まともな両親に優しく守られている(小説において、晋平は酒を飲んで

戦争の残酷さを信雄に散々伝えるシーンがあるが、映画においてそのようなストレートな語りはない。言い換えれば、この三人が象徴しているのは、戦争という過去、戦後という過去の影（混沌とした現在）、戦争や戦後から必死に隔離された明るい未来といえるだろう。こうしたメタファーを担う三人を横構図ではなく、ほぼ垂直に近い縦構図に配置し、深い奥行きで距離を強調することで、この映画はいままで目をそらしてきた日本人の視線を、過ぎ去った戦中と戦後に導こうとしている。横構図で過去、現在、未来が左から右へ並べると、絶えず新しい未来が展開していくうちに、われわれは視線を右へ送り、まもなく左側にある過去を見えなくなり、見ようもせず忘れてしまう。それに対して、過去、現在、未来が縦構図で並べれば、過去が遠ざかっても、われわれは確実に過去の方向を見ている。遠すぎてみえなくても、いままで発展してきた軌跡が一目瞭然であり、その軌跡を辿れば過去を深く見える。言い換えれば、視線を左右に分散させるワイドスクリーンは目をそらすことを促すのに対して、奥行きを強調するスタンダードは直視や凝視の具象化なのである。

とはいえ、そもそもなぜ『泥の河』は顔と奥行きを強調しなければならないのか。それは、「見ること」を強調するためである。『泥の河』は戦後以来に、日本人が見るべきであるにもかかわらず、見ない、もしくは見ても見ていない振りをしてきた高度経済成長期の暗部を前景化し、モノクロスタンダードによってPOVと奥行きの効果を増幅し、観客に戦争と経済成長の犠牲者への視線を要求している。

戦後社会においても様々な溝や格差が残っている。たとえば、「新旧の中間階級間の格差や、一流大学への進学率を誇る進学校に入学する高校生と、就職コースの『落ちこぼれ』生徒向けの学校に入学する高校生のあいだの格差、男女間の格差、多数派としての日本人と、在日韓国・朝鮮人、部落民、北海道の先住民族であるアイヌ、南の沖縄人などのエスニックな少数派や「他者」とのあいだの格差など²⁷⁾」がある。それだけではなく、『泥の河』が描いている復員者の境遇も非常に悪い。「公衆の復員軍人に対する態度が情けない、

帰国した軍人たちは『国家の期待を裏切った失敗者』とされ、戦中日本軍人が中国や東南アジアで犯した暴行が報道され始めたため、彼らは公衆に怖いモンスターのような罪人とされた。ある復員軍人は、自分が海外から日本に戻ったときに、『家も燃やされ、妻子も失踪し、持っていたわずかの金も高い物価のため使い尽くし、わしは惨めなやつになってしまった。わしに暖かい言葉言う人が一人もない、それどころか、彼らがわしを見る目つきには敵意が満ちている』と書いている²⁸⁾。国内に貧乏で不幸な人はなおたくさんいるにもかかわらず、高度経済成長によって様々な溝や格差を完全に埋まることも悲惨な生活をしている国民が助かることもなく、その格差は広がることも多かった。

このような時代に、『泥の河』が雑念なく深く「見ること」を強調することには、高度経済成長期を経て成功を納めて有頂天になった日本人²⁹⁾に、忘れられた戦争の傷跡を直視させる意味合いが強く含まれている。したがって、カラーとワイドによってもたらされるあらゆる視覚的快楽を回避して、観客を「見ること」に専念させる必要がある。

「カラー映画を観る時に、観客のディテールと全体の色彩に対する知覚が高められている。(中略)この高められた知覚を抑えるのではなく、多くの観客は自らそれに陶酔している³⁰⁾」とジョンソンは述べている。単純な視覚的快楽を呼び起こすだけではなく、色彩は女性の身体とも緊密に関係していると、ステイーヴン・ニールは指摘している³¹⁾。要するに、家長長制度のイデオロギーにおいて、女性は見られる客体である。それゆえ、女性は自然に映画における色彩のスペクタクルの起源になり、女性の身体は映画における色彩にもたらされる窃視症を象徴する。『泥の河』においては、彼女の身体のエロチックな特性を薄め、女性が生活のために自分の身体を売る惨めな事実に関客に集中させる効果がある。さらに、前述したように、ワイドスクリーンの横構図を強調する特性は、スペクタクルやアクション、および多人数の場面には適している。しかしながら、『泥の河』はあえて観客の注意を引き起こす賑やかな場面を

回避し、逆に、静かに人物の内面を見つめる固定画面を追求している。言い換えれば、画面の中に収めるものを極限にまで制限し、観客に何かの情報を与えるのではなく、観客にそこに何があるのか、それに何の意味があるのか、と自ら考えさせる。つまるところ、色彩の削除とフレームの制限は視覚的快楽と作り手からのメッセージを抑え、受動的に情報を受けるのみの状態ではなく、限られた情報を能動的に見つけ出し、それについて深く考えられる状態に観客を投げ込んでいる。

本節は、モノクロスタンダードを使うメリットに関してイデオロギー面から『泥の河』を評価するいままでの議論に対し、その形式面と主題の緊密なつながりを強調した。すなわち、戦争が残したいいくつかの問題を無視する 80 年代における主流的言論の傾向を批判するため、「見ること」を強調することが『泥の河』には不可欠であり、さらに、その「見ること」を強調するには、色彩の不在とフレームの制限は有効である。

とはいえ、映画版『泥の河』におけるモノクロスタンダードには確かに芸術的な正当性があるが、その形式的選択が導く美化の傾向も看過できない。

2. 美化された人物と理想の自己像

映画版の『泥の河』には人物を美化する——つまり、より純化し美しい理想の世界を創出する——傾向がある。この美化はモノクロスタンダードという 50 年代日本映画の隆盛期を想起させる伝統的な形式によって、懐かしい感情の中で元々存在しなかった「古き良き」過去へ退廃していく念を呼び起こすと批判されるのもやむを得ない。

主要人物にはすべてある程度の美化がされているが、もっとも顕著な変化が見られるのは、信雄と喜一である。この二人は物語の絶対的な中心であり、ほかの人物は主に彼らの変化に応じて反応するため、まずは彼らに施される美化を見てみよう。

主人公である少年信雄に施される最も主要な変化は、銀子と笹子に対する感情と、それが象徴している性の覚醒を薄めることである。

以下、信雄がこの親子に出会う 2 つのシーンの小説版と映画版を比較しながら、分析してみたい。

まずは、銀子が信雄の足を洗う場面である。「少女が信雄の足の指をそっと開き、ちろちろ水を注いだ。こちよかった。信雄は、こそばい、こそばいと大袈裟に身を振ってみせた。そしてそのたびに笑い返してくる少女の顔を何度も横目で盗み見た (30)³²⁾」。少女の手の指に振られた少年の足の指、「こちよかった」という率直な考え、半分遊びの照れ隠し、少女の笑顔と少年の盗み見、まつげの長さを確認できる距離の近さ、赤くなる顔、二人は子供であるものの、このディテールまで具体的な描写には明らかに性的な部分があるといえるだろう。

さらに、「家に帰ってからも、信雄の体はずっと揺れつづけていた (33, 以下は同ページ)」。彼はまた「舟の家を見つめ」、「少女の言葉と、水甕の底をさらうひしゃくの乾いた音が耳に残っていた」。突然、信雄は冷蔵庫からラムネを盗み出す。「冷たいラムネの壘を胸にかかえたまま、湊橋のたもとの細道を降りようとした時、突然、少女の優しい指の動きが、さらには背筋を這い登るそのくすぐったい感触が、切ない、そして淋しいものとして信雄の足先に甦ってきた。信雄はもと来た道を駆け戻っていった。昭和橋の真ん中まで戻るとラムネの壘を川に投げ捨てた。なぜそうしたのか判らなかつた」。信雄がラムネを投げ捨てた理由について、彼自身には「判らなかつた」と書かれているものの、「指の動き」、「背筋の感触」、並びに「切なさ」と淋しさ」などの文章を読んだ読者としては、その理由は少女に抱く愛情にあると、すぐわかるだろう。酒井英行も、母親の形代である「銀子によって目覚めさせられた〈性〉意識の流露は、最早、止めることが出来ないわけであるが、信雄にとって、〈性〉の領域はまだ『得体の知れない』ものであり、それへの吸引は怖いのである。この時は、〈舟の家〉への〈渡し〉を渡ることができないのである³³⁾」と指摘している。

それに対して、映画は信雄が性に目覚める瞬間をほぼ省略している。銀子が信雄の足を洗う場面をただ 2 カットのみで表現し（しかもロング・ショットとミディアム・ショットで距離を保つ撮

り方である)、二人の間の曖昧な言動を一切削除し、信雄の銀子への感情を普通に優しいお姉さんが好きだという単純な心境まで薄めている。信雄がラムネを川に投げ捨てるシーンも、家に帰った直後ではなく、翌日の放課後に移動された。さらに、笙子の「あんまりここへは来ん方がええ言うておやり」というセリフのフラッシュバックと、ラムネを捨てた後に、宿船の側を通り過ぎる船を見つめる信雄の視点ショットによって、ラムネを投げ捨てる理由を、性への焦りから、乗り越えられない隔たりと避けられない別れへと転換した。この改変は信雄の性的な成長を止め、彼を純情な子供に留めている。

類似の改変は、母の笙子との初対面にも見出せる。

信雄は、母親の顛顛にへばりついたほつれ毛の中から、一筋の汗が伝い落ちていくさまに心を奪われた。青白い化粧気のない顔は、信雄には美しいものに映った。

細長い首や白蠟のような胸元にも、うっすら汗が噴き出ている。川風が間断なく通り過ぎていく涼しい日であった。鉛色の雲空がだんだらになって動いている。川もまた茶色にくすんでいた。

部屋の中にそこはかとなく漂っている、この不思議な匂いは、霧状の汗とともに母親の体から忍び出る疲れたそれでいてなまめいた女の匂いに違いなかった。そして信雄は自分でも気づかぬまま、その匂いに潜んでいる疼くような何かに、どっぷりとむせかえっていた。信雄は落ち着かなかった。と同時に、いつまでもこの母親の傍に坐っていたかった。(55、以下は同ページ)

小説版は笙子の身体とその身体を包む匂いについて、非常に綿密な描写を行い、性的な示唆に富んでいる。信雄が感じている痛み、むせ返り、落ち着かなさ、及び笙子の側にずっといたい衝動を「性」からなるものと明らかにしていないが、これが性意識の芽生えであることは成人の読者には誰でもすぐにわかるだろう。その後、客の男は

入ってきて、「おっ、先客かいな」と言ってから、「信雄の頭を撫でようと腕を伸ばしてきた」。信雄は逃げて走り、「湊橋の欄干に腰掛けて」、「背後で震えている舟の家の朽ちた木肌を、ときおり振り返って見やりながら、いつまでも（姉弟のことを）待ちつづけた」。客の男が信雄を「先客」とする揶揄いと頭を撫でるアクションは、信雄がもはや子供ではなくなり、一人の男性として扱われることと、男性として初めて侮辱を受けることを象徴している。仮に銀子の単純なボディタッチから覚えたのが「いい気持ち」だけであると言っても、笙子の成人女性が持つ色気から感じたのは、成人世界に属する性の欲望であると言えるだろう。そして、欲望が湧いた途端に、男の客の現れと共に直ちに挫折させられる。欲望の対象に近づいたらすぐ失わなければならない、欲望を感じたらすぐ抑圧しなければならない、この二重の挫折を、信雄は意味をわからないままに受け止めている。

一方、映画版にはこのような描写が一切ない。信雄の2回の視点ショット(Point of View、以下はPOVと略称する)によって、信雄が笙子の下半身に注意を払うことを示しているが、2回とも笙子がアクションを起こす時であるため、必ずしもその身体に興味があるとは言えず、ただ単に相手の動きに惹きつけられるだけと解釈しても辻褄が合う。むしろ、2組のPOVは、身体と視線という明瞭な表現ではなく、動きと視線という曖昧な組み合わせによって、明らかな情欲を子供の単なる好奇心という程度まで淡く描写している。さらに、客という役の削除によって、性の覚醒、挫折さらに抑圧までという成長のプロセスを徹底的に放棄している。

すなわち、映画版は信雄の銀子と笙子に対する感情を純化することによって、信雄の内面を成人世界から隔離する。言い換えれば、小説における信雄は自ら成人になっていき、さらに様々な挫折を経験するのに対して、映画版の信雄は純粋で無垢な子供のままに、成人世界の残酷さに直面する。前者は、内部から衝動を感じるが、後者は外部から衝撃を受ける。それがゆえに、両者における信雄という人物の成長の軌跡も、彼が笙子のセックスシーンを目撃することの意味も、大きな違いが

ある。

喜一という人物にも同じ純化のプロセスが施されている。原作における喜一が鳩の雛を握りつぶすシーン、お祭りでロケットを盗むシーンは削除された。特に、雛を殺すシーンはエンディングの蟹を燃やすシーンと繋がっているため、非常に重大な改変といえる。詳しく見てみよう。

前述したように、原作には、客が来たため信雄は笙子の部屋から逃げ出し、橋のところで喜一を待つ場面がある。喜一が帰ってから、「二人はバケツを一緒にさげて舟の中に入った。喜一がちらっとベニア板の向こうを窺った。母親以外の人間がいる気配を感じたのか、慌てて水甕の蓋をあけ、わざと乱暴な音をたてて水を移した。自分に感づかれまいとしている様子が、信雄は子供心にも判った(56)」。そして、二人が昭和橋を渡ってから雛を見つけ、アーチにある鳩の巣を返そうとするときに、豊田の兄弟に絡まれ、いじめられる。自分の母親が「パンパン」と侮辱され、さらに散々殴られた「喜一は、鼻血のしたたる顔を歪めながら、兄弟の前に腕をにゅっと突き出した。そして掌の雛を握りつぶしたのである。雛はかすかな絶叫をあげて死んだ(57)」。蟹を燃やすシーンでは、蟹を燃やす前に、喜一がお金を落とし、それを補うためにロケットを盗んで信雄に与えるが、信雄に「泥棒」と呼ばれて、唯一の友達を失う羽目になり、最後に笙子が隣の部屋で客を取っている声を聞いたにも関わらず、信雄を引き留めるために燃える蟹を示した。これは鳩を殺すときと全く同じプロセスである。つまり、喜一の暴力を呼び起こすのは、母親が客を取ること、何か(鳩とお金)を失うこと、信雄に嫌がらせをすること、この3つの理由である。とはいえ、喜一の2回の暴力にはズレがある。1回目において、喜一は「乱暴な音をたてて」、信雄に気づかれないように母親の商売を隠している。しかしながら、2回目の時、信雄が笙子の部屋から「誰かが啜り泣いているような音」に気づき、「帰るわ」と言っても、喜一は帰さない。まるで、あえて笙子が客を取るシーンを信雄に見せようとしているようである。さらに、1回目では喜一は最初は鳩を助けようとするが、あの兄弟に奪われそうになり、やむをえ

ず握りつぶしている。それに対して、2回目になると、喜一が能動的に殺戮を起こしており、しかも殺すことを楽しんでいるように見える。喜一の性格が徐々に歪んでいくことは、2回の暴力の間の差異に見出せる。

一方、映画版では鳩を殺すシーンが削除されたことにより、人物の心境の変化も省略された。つまるところ、人物が抽象化され、喜一はただ信雄に現実の残酷性を示す案内人の役割にとどまっている。この簡略化は一見して原作の複雑さを損なうようにみえるが、実は原作のエッセンスを凝縮し、強調している。石田仁志が原作について論じたように、「喜一の狂気が何によって作り出されているかは、ここでは問題ではない。(中略)彼の狂気が何を呼び出しているかが、問題なのである³⁴⁾」。さらに、栗坪良樹が指摘したように、「喜一の〈目の中に燃えている蟹〉を見た信雄は、その次の瞬間〈青い斑状の焰に覆われた人間〉の背中が、喜一の母親の上で波打つのを目撃してしまう。ここでは、喜一は地獄の司祭のように燃える蟹の〈青い火〉を信雄に見せ、そして〈青い斑状の焰〉のある地獄へ導いてゆく³⁵⁾」。言い換えれば、喜一はどのような人間であり、どういう考えで信雄に性と死を見せるのか、という質問にはさほど意味がなく、最も重要なのは、彼に託された〈見せる行為〉と〈見せる内容〉であると、二人の論者は考えている。小栗康平はこのポイントをしっかり心得ている。人物の心の綾を簡略化し、POVを巧みに駆使することによって、原作における「見ること」の深い意味を強調している。

映画版における信雄と喜一に施された改変は、二人(特に信雄)の内面の闇(性や暴力など)を最小限に抑え、単純で善良で熱心で優しい人間として美化している。彼らだけではなく、小栗の映像世界における人々は全体的に原作より純化されている。このような加工には確かにノスタルジアの危険性が潜んでいる。なぜなら、映画版『泥の河』は主観カメラ(subjective camera)の多用によって、主人公の信雄の〈見るもの〉を頻繁に観客に見せている。したがって、観客が純化された信雄の視点を取ること、彼の見ないもの(主に残酷で汚いもの)に視線を向けずにすむことが許

される。言い換えれば、映画は成人の世界の暗部を子供の純粋な目の死角に隠し、観客は理想的な登場人物像を築き上げることができる。

ところが、美化された人物を、混同とズレがある視点ショットに重ねるとすれば、ノスタルジアの神話を打破することも可能である。

3. 視点ショットによる残酷な現実の暴露

山本欣司の指摘するように、小説版における8歳の信雄は周りに起こることを完全に受け止める力を持っていない。荷車の男とゴカイ老人の死を目撃する時も、笙子の不幸な過去を聞く時も、信雄はいつも視線をそらすか、ほかのことを考えるばかりで、問題を直視し、理解することがない。映画版は、信雄が肝心な時にいつも呆然として夢を見るような信雄の特質をPOVの操作によって、最大限に強調している。信雄の見る「夢」は特に死亡の目撃と繋がっている。以下では、「荷車男の死」「ゴカイ老人の死」「道化に会い」、この3つのシーンを2つの共通点に着目して分析する。

1つ目は、信雄の主観と監督／観客の主観との混同である。例えば、荷車男が信雄に氷を分けてやるシーンにおいて、見る信雄(図3)と、信雄の目に映る男の耳の傷跡(図4)、視線をそらす信雄(図5)、微笑む男(図6)という一連のモンタージュを見てみよう。図5と図6において、カメラが信雄と男に等しい距離(これは二人の人物の間の実際の距離も示している)で撮っているが、図4だけがクローズアップである。このクローズアップは物語世界における二人の実際の距離より

近く、信雄のPOVとして彼の注目点を強調すると同時に、関心を引き起こす監督／観客のPOVでもある(一見して観客のPOVであるが、実際はそれが監督に操作されているものであるため、監督のPOVでもある)。信雄のPOVと監督／観客のPOV、この2種類のPOVの混同は映画全編を貫いている。

男が事故に遭う直前、信雄が男を呼び止める時にも同じ手法が駆使されている(図7~図10)。図7と図8が信雄のPOVであるのは間違いない



図4



図5



図3



図6

が、図9の突然の接近は明らかに物理的な現実ではない、監督の操作によるものである。

ところが、男が死んだ後、晋平と貞子がそれについて話す夜に、眠れずこっそり聞いている信雄の回想を表すインサートカットは図7ではなく、図9である。信雄が実際に見たのは図5のはずであるが、図7を彼の回想としてインサートすることで、意識的に2種類のPOVを混同させているのではなからうか。

ゴカイ老人の失踪を目撃するシーンにも、同じ

不自然な接近がある。3組の信雄のPOVを比較すればわかるように、窓側に座る信雄の位置が変わらない場合に、カメラとゴカイ老人の間の距離が縮んでいる(図11~13)。カメラと船との距離にのみ着目した場合は、船が信雄に近づいたという解釈も通じるが、船とその背景との対比から見ると、構図まで変わっている。これは明らかに船が近づいてくるという虚構内での物理的移動ではなく、カメラが人為的に位置を変えている証である。信雄のPOVにこのような不自然な操作を混



図7



図10



図8



図11



図9



図12



図 13



図 16



図 14



図 17



図 15



図 18

ぜ込むことは、2種類の主観を混同させると同時に、ズレを生むことによって、亀裂を引き起こしている。

道化のシーンも同様である。

最初は、雨を感じて手を開き、突然カメラに向けて何かを見つけたような顔をする道化のアメリカンショットである(図14)。カメラを直視する信雄のフルショット(図15)に切り替えてから、道化の全身を写すロングショット(図16)にカットし、彼が宙返りしながらカメラに近づく姿

をパンして追い、最後は図17の構図に安定して、信雄のバーストショット(図18)に切り返す。図14~18は道化のPOVにも、信雄のPOVにもなりうる。しかし、図14と図16におけるカメラと道化の距離、及び図15と図18におけるカメラと信雄の距離の大きな差からみると、監督/観客のPOVが混合されている。

図18からの3カットは、3つのシーンの2つ目の共通点、すなわち夢と現実の混同を表している。まずは図18の続きを見てみよう。図18の構

図で、信雄が右後ろに振り返ると、図 19 のフルショットに繋げ、そのシーンには道化と信雄だけではなく、チンドン屋と信雄の両親もいることを観客に初めて提示する。図 19 の構図からみると、信雄が寄りかかる壁と、地面にある溝の縁が画面をほぼ同等の大きさで左右に分けている。人物の位置からみると、左にいる道化と右にいる信雄の両親は互いの存在を知らない。両方を見ることができるのは、真ん中に立つ信雄ひとりだけである。これまで画面は現実世界の物音を一切遮断して完全な沈黙の状態を保ってきたが、ここでチンドン屋が急に楽器を鳴らし出した瞬間に、図 20（図 15 とまったく同じ構図である）に切り替える。図 19 のカットにおいて、沈黙と喧噪、滑稽な道化と重い気分に落ち込む信雄の両親のそれぞれ二つの世界が信雄の視線によって繋がり、ひとつの画面に収まっている。こうして、信雄は左側の夢（もしくは、非現実な世界）と右側の現実の連結点となる。観客は 2 組の信雄の POV のズレ（非現実的な距離の操作）を通じて、自分の POV（監督にコントロールされるものであるが）を形

成することができる。言い換えれば、われわれはいつも信雄の視点を借用していながら、彼の視点から逸脱し、自分も物語世界にあってまるで信雄の側で立っているような感覚を得ている。

死にかけている房子の見舞いの直後に、道化に出会うという夢のようなシーンを挿入するのは意味深い。信雄が荷車男とゴカイ老人の死を目撃するシーンも夢幻性に満ちている。まずは、信雄のみが道化を見たのと同様、荷車男とゴカイ老人の死を目撃したのも信雄ひとりだけである。それだけではなく、例えば、信雄がゴカイ老人を見つめる時に、眠そうに目をこすり、視線をそらすと、彼の目に晋平と貞子の寝姿が写っている。また振り返ってみると、ゴカイ老人はもはやいなくなっている。信雄が最初に問題の重大性を意識できず、しばらくぼんやりしてから急いで寝ている晋平を起こす。この一連のモンタージュは、子供の見る／見ない、無意識／意識の重要な切り替えの瞬間にひとりの人間の死を挟み、人間の死を夢のような幻として淡々と描いている。このような現実性の淡さはまさに晋平の言う「スカみたいな死に方」と呼応している。

荷車男の死亡シーンも同様である。3 組の信雄の POV を見てみよう。信雄は最初に画面の奥に立ち、事故の現場を見つめている（図 21）。図 22 は彼の POV である。信雄のバーストショット（図 23）に切り替えて、彼は下に向き荷車の男を見ているが、突然右上に視線を送る。信雄の POV（図 24）に切り替わり、彼が（死んだ男ではなく）馬を見ていることが観客に理解される。また図 23 の画面に繋がるが、次の信雄の POV である



図 19



図 20



図 21



図 22



図 25



図 23



図 24

はずのショットは馬の目の接写になる（図 25）。図 25 の画面を見るのは誰なのだろうか。信雄であろうか、監督／観客であろうか。図 24 と図 25 の間にも、また前述した 2 種類の POV の混同とズレが生じる。

死に直面する時、信雄がいつも視線をそらす癖は、彼なりの逃避である。馬を見るのは荷車男の死からの、寝ている両親を見るのはゴカイ老人の死からの、道化を見るのは房子の死からの逃避である。この夢のような世界は信雄の逃場であり、

彼を死から守るシェルターである。

しかしながら、この一見して安全で理想的な世界は、第 1 節に述べた理想の自己像に遭遇する時に、そのまま郷愁の対象となる美しいユートピアを形成するばかりではない。その遭遇において 2 種類の POV の混同とズレが生じているため、逆に残酷な現実を一層露骨に暴くことになる。

笹子が客を取る場面を信雄が目撃する瞬間を分析してみよう。これは信雄が燃えている蟹を追うために笹子の部屋の窓口まで近づき、不意に客が笹子の上に波打つところを見てしまうシーンである。

図 26～29 に示した 2 組の POV において、信雄と笹子の物理的距離は変わらないものの、図 29 は図 27 より接近しているのは間違いない。これは前述した POV の混同とズレから生み出されたもっとも効果的な瞬間である。むしろ、この手法を駆使してきたのは、この瞬間のためだったと言っても過言ではあるまい。この決定的な一瞬に、2 つの重大な変化が起こった。第一に、これまで保護され、もしくは自ら逃げてきた信雄がついに社会の暗闇との直面を強いられ、第二に、これまで純粋な子供目線の後ろに隠れている観客は裸になって、自分の汚さを直視せざるをえなくなること。

1 つ目について、映画版における信雄は小説版より純粋で無垢で、聖なる童子に近い存在として描かれている。「日本人には、日本の社会がどんなにモラルが低下しても、純な子供さえ存在すれば聖なる世界が保証される、その秩序は絶対に壊れないという信仰がある。（中略）神聖なる童子



図 26



図 27



図 28



図 29

によって日本のモラルは守られているという安心感から、おとなの醜い政治や増悪が横行してもちっとも痛痒を感じない社会が存在しているのではないか³⁶⁾と、篠田正浩が指摘している。実のところ、これは日本独自の非歴史的な考え方ではない。「無垢な子供」という観念は、最初にイギリス文学におけるロマン主義作家たちが工業社会の対立面として作り出した³⁷⁾。しかしながら、この「無垢な子供」という社会の闇に対抗する最後の防衛線は、図 26 と図 27 に示された信雄の POV によって崩されている。この効果を増幅するためにこそ、原作における信雄自身に潜む闇を全て削除し、白紙のような子供像を作らなければならなかった。信雄という人物像が純粹であればあるほど、彼が汚れる瞬間は成人の観客に大きな衝撃を与える。言い換えれば、前述した人物の美化は確かに過去へのノスタルジアの傾向を示すが、それは単純な粉飾ではない、まさにこの過酷な現実を暴く瞬間のための布石である。社会は汚い、おとなは汚い、この汚さは無垢な子供まで汚染する、ということを強調しているのだ。

さらに、図 28 と図 29 が一見して信雄の POV ではあるが、距離の操作からなるズレと亀裂は、これが実は監督／観客の POV であることを提示することによって、これまで無垢な子供の後ろに隠れて安心していた成人観客の存在を暴露している。ジャン・ミトリが指摘しているように、主観カメラとは、観客が主人公に「取って代わって」、「主人公のように」見る、感じることを許す技法である。しかしながら、われわれは主人公になるわけではない。例えば、「信雄が見る」ショットを提示されていなければ、次（もしくは前）のショットが信雄の「見たもの」であることが、観客にはわからないだろう。信雄という主体の存在は不可欠である。観客は信雄になるのではなく、信雄のように見る。言い換えれば、仮に普通の信雄の POV しかなければ、観客はそれが自分の視点ではなく、信雄の視点であることをはっきり意識して、終始人物とある程度の距離を取りながら参与するわけであるが、「見る信雄」の次に「信雄の見るもの」ではなく、「信雄の見るものに偽装された監督／観客の見るもの」を提示すること



図 30

によって二重の意味が保たれている。つまり、2種類の視点を混同しながら、その相違をあえて強調することである。換言すれば、これまで、視点の混同のおかげで、われわれは信雄のような無垢な存在（理想の自己像）であるように偽装することができた。が、この偽装が図 28 と図 29 によって崩される。これまで見てきた夢のような理想的世界が一瞬で消え、この一瞥に凝縮される過酷な現実がわれわれを直撃する。実際、その美しい理想的な世界も自己像も実は夢であり、本当の現実と自分は汚いということを再認識させられる。

図 29 に続く、信雄が涙を我慢して見るショット（図 30）は見る／見られる立場を変え、我々が今度は信雄の視線というシェルターを失い、丸裸に見られる身になる。この瞬間は、まるで監督が物語世界と現実世界の間にある 30 年の隔たりを越え、80 年代の観客に「我々は無垢であるはずの子供に何を見せたのであろうか。我々自身はどれほど汚いおとなになったのであろうか」と詰問しているように見える。

おわりに

前述したように、『泥の河』において、美化された人物と夢のような空間に映る理想の自己像と美しい架空世界は、2種類の POV の混同とズレによって崩され、残酷な現実として強調されている。モノクロスタンダードという形式によって、この過酷な現実を「見ること」がさらに強く観客に要求される。したがって、『泥の河』は単なる「50 年代の日本」と「50 年代の日本映画」へのノ

スタルジアに留まらず、深い自己批判を迫っているのである。

とはいえ、『泥の河』がかなりの観客のノスタルジアを喚起した事実を否めない。周知の通りに、2000 年代前半から〈昭和ブーム〉が盛り上がったが、実際には、1986 年には『東京人』が発刊されて東京に残された今日で言うところの昭和要素を特集し、1988 年に昭和 30 年代を舞台にした『となりのトトロ』（宮崎駿作品）が公開された。1989 年にノスタルジアを多く扱う月刊誌『サライ』が発刊され、80 年代後半から〈昭和ノスタルジア〉の種が蒔かれていた³⁸⁾。しかし、これらの昭和ブームとは違い、なお高度経済成長期の成果を満喫している 1981 年に公開された『泥の河』のノスタルジ的な精神は、昭和時代を希望に満ちたスタートポイントとして懐かしく描くだけではなく、逆に当時の社会問題を指摘している。バブル経済に陥っていく 80 年代後半のノスタルジ的なイデオロギーは、不景気な現実から逃避し、高度経済成長期の原点に戻り、一からやり直す希望を取り戻したいという願望が込められて開花した。かくして、同じようにノスタルジアの表象であっても、前者がもたらすのは自己反省であり、後者は自己陶醉である。

『泥の河』が公開された 1981 年と『東京人』が創刊された 1986 年の間の隔たりは、たった 5 年のみであるにもかかわらず、昭和ノスタルジアに対する受容に根本的な変化が生じた。本論ではこの点について議論の余地を残しているが、『泥の河』が昭和ノスタルジアの流れのなかでどう機能し、いかなる意味を持つが、重要な問題としてこれから論じてみたい。

注

- 1) 『朝日新聞・東京夕刊』1981 年 5 月 8 日。
- 2) 『朝日新聞東京夕刊』1981 年 5 月 15 日。
- 3) 同注 1。
- 4) 『毎日新聞』1981 年 5 月 3 日夕刊。
- 5) 『読売新聞』1988 年 10 月 16 日朝刊。
- 6) 日高勝之、『昭和ノスタルジアとは何か』、世界思想社、2014、p. 32。
- 7) 『映画芸術』1982 年 12-2 月 No. 340、p. 31。
- 8) 『毎日新聞・夕刊』1981 年 6 月 5 日、「古風さがかえって新鮮」。

- 9) 『読売新聞・夕刊』1981年2月12日, 「深い感動を覚えた 日本映画『泥の河』」.
- 10) 『キネマ旬報』1982年2月下旬決算特別号, p. 60.
- 11) 本論では詳しく展開しないが, 詳細は『日本映画史110年』(四方田犬彦著, 集英社, 2014年)と『日本映画史』(佐藤忠男著, 岩波書店, 2006年)に参照.
- 12) 『泥の河』(小栗康平コレクション〈第1巻〉) 駒草出版, 2015年, p. 12.
- 13) 宮本輝, 『メイン・テーマ——宮本輝一対談集』 潮出版社, 1986年, p. 42.
- 14) 筆者注: 映画が不況になって, 映画従業者たちが苦しむ状態を指している.
- 15) 内藤昭, 東陽一, リトル・モア, 『映画美術の情念』1992年, pp. 240-241.
- 16) アンドレ・バザン著, 野崎敏, 大原宣久, 谷本道昭訳, 『映画とは何か(上)』, 岩波文庫, 2015年, pp. 31-32.
- 17) Ira Konigsberg, *The complete Film Dictionary (second edition)*, Penguin Reference, 1993, p. 34.
- 18) Susan Hayward, *Cinema Studies: the Key Concepts (Third Edition)*, Peking University Press, 2013, p. 115.
- 19) 「現在, ほとんどの映画はカラー・フィルムで撮影されており, 観客の多くはカラー映画が当たり前だと思っている. しかし, 映画史上では, 幾度となく, カラー映画と白黒映画は異なる意味を伝えるために使われてきた. 1930年代と40年代のアメリカ映画では, カラーは, ファンタジー映画, 歴史映画もしくはエキゾチックな場所を舞台にした映画のために特別に使われる傾向があった. しかし, ほとんどの映画がカラーになった現在, 作り手は白黒映画を歴史上のある時代を示唆するために使うことがある(デイヴィッド・ボードウェル, クリスティン・トンブソン, 藤本秀郎監訳, 『フィルム・アート 映画芸術入門』名古屋大学出版会, 2007年, p. 277)」。あとは, ドキュメンタリーにおける過去を記録する歴史映像や, 劇映画における記憶を表現する回想映像はモノクロである場合も多い.
- 20) William Johnson, "Coming to Terms with Color", *Film Quarterly* 20, 1 (Fall 1966): 2-22.
- 21) 岩本賢児, 波多野哲郎編, 『映画理論集成——古典理論から記号学の成立へ』フィルムアート社, 1982年, p. 44.
- 22) 同書, p. 46.
- 23) ネストール・アルメンドロス著, 武田潔訳, 『カメラを持った男』, 筑摩書房, 1992年, p. 382.
- 24) 「ワイドスクリーンは映画製作者があるショットの中に組織できるアクションの要素を特に増やした」V. F. Perkins, *Film as Film*, Da Capo Press, 1993, p. 56.
- 25) もちろん, ワイドスクリーンにおいても奥行きを強調できる. 北浦寛之の指摘する通り, 例えば, 「畳や建物の壁・屋根など, 縦の空間を可視化することができるものは対角線に手前から奥にライン」を形成する手法, 「また大群が移動する場面, たとえば兵隊が行進するような場面でも, 横幅を最大限使った画面手前から奥, もしくは奥から手前への運動が奥行きを意識させる演出(論文『加藤泰研究序説——奥行きを利用した映画の演出について』に参照)」などがある. しかしながら, これらの手法はいずれにしても横の空間や道具を利用して錯覚を引き起こしているため, 『泥の河』には不適合であると思われる. なぜなら, 『泥の河』が人物にフォーカスしているから, 人物以外のものをフレームインさせることはなるべく避けるべきであるためである.
- 26) 前掲書『小栗康平コレクション1 泥の河』2015年, p. 31.
- 27) アンドルー・ゴードン著, 森谷文昭訳, 『日本の200年: 徳川時代から現代まで(下巻)』, みすず書房, 2013, p. 545.
- 28) James L. McClain, *Japan: A Modern History*, Hainan Publishing House, 2017, pp. 509-510.
- 29) 「一九八〇年代終わり頃になると, 日本の経済力がアメリカを凌ぐと見られることがあるほど強くなったため, 日本製の技術製品のクオリティの高さが, 日本ではよりナショナルスティックに, そして『攻撃的に』語られるようになっていった(日高勝之, 前掲書 PP217-218)」。日本人のこのような態度は, アジアの反感を再び招いた. 「経済摩擦が起こって, 多くの日本人が, 自分たちは一生懸命働いて世界経済で成功を収めただけなのに, そのことで批判されるのは不当だと感じるようになるにつれて, 日本の戦争責任を否定しようとする議論に喜んで耳を貸す人々の数は, しだいにふえていった. つまり, 一九八〇年代をつうじて, アジアの反日感情が勢いを保ちつづけた要因は, 過去についての古い記憶だけではなくたのである. 関係をはじめとする多くの日本人が, 他国民の体験への共感という視点からその過去を振り返ることをしたがるらない, あるいはできない, ということ自体が, 反日感情を新たに萌えさせさせたのである(アンドルー・ゴードン, 前掲書, p. 629)」.
- 30) William Johnson, 前掲書.
- 31) Stephen Neale, *Cinema and Technology: Image, Sound, Colour*, London Macmillan/British Film Institute Publishing, 1985.
- 32) 原文の引用はすべて『川三部作』(宮本輝, ちくま文庫, 2006年)からなるものであり, 以下は括弧内でページ数を示す.
- 33) 酒井英行, 『宮本輝論』翰林書房, 1998, p. 95.
- 34) 石田仁志, 『宮本論「泥の河」論——〈死〉と〈性〉の物語』p. 63.
- 35) 栗坪良樹, 『私を語れ, だが語るな』「宮本輝論」本阿弥書店, 1989年, p. 47.
- 36) 篠田正浩, 『日本語の語法で撮りたい』日本放送出版協会, 1995年, p. 180.
- 37) 本論では詳しく展開しないが, 詳細は『子ども

観の近代：『赤い鳥』と「童心」の理想』（河原和枝著，中央公論社，1998年）に参照。

38) 浅岡隆裕『メディア表彰の文化社会学』ハーベスト社，2012年，p.15に参照。

Ideal and Cruelty in Children's Gaze —— **About Kohei Oguri's *Muddy River*** ——

Nian SHEN

Graduate School of Human and Environmental Studies,
Kyoto University, Kyoto 606-8501 Japan

Summary This paper points out the two-fold nostalgia for the '50s' and the 'Japanese films in the 1950s' in the discourse on Kohei Oguri's "Muddy River". It also brings attention on the danger of interfering with the progress of modernization and the development of cinematic art hidden within that nostalgia.

The format of monochrome and Aspect ratio (1.33 : 1), and the beautification of the protagonist called Nobuo and Kiichi seems to be nostalgic at first glance. Yet the gap between Nobuo's point of view shot and that of the director / audience's breaks the solid child image (or ideal self-image), and exposes a hidden harsh reality more explicitly.