

1980-90 年代の香港映画産業における俳優と監督の境界線

——ジャッキー・チェン、ツイ・ハーク、ジョニー・トー——

雑賀広海

序論.....	3
第1部 ジャッキー・チェン	11
第1章 父と子、監督と俳優.....	11
1. 『笑拳怪招』製作までの背景.....	12
2. 独立プロダクションとコミカル・カンフーの登場.....	14
3. 『蛇形刁手』『醉拳』における父子関係	17
4. 『笑拳怪招』における父子関係.....	20
5. 父と子、あるいは監督と俳優.....	22
第2章 ハードボディから離れて	25
1. 人種／セクシュアリティ	27
2. 身体／マスキュリニティ	31
3. ハリウッド・アクション・ヒーロー	35
第3章 肉体と形象	42
1. 『A計画』と『ロイドの要心無用』における落下	43
2. アニメーションにおける落下の表象.....	46
3. 『ミッキーの大時計』とジャッキー・チェンの両義的身体	48
4. ギャグとしての反復	51
5. 形象的な演技と空間	53
第2部 ツイ・ハーク	57
第4章 監督システムの混乱.....	57
1. 香港映画批評における作家主義とニューウェーブ.....	57
2. 『蝶變』の語りにおける中心と周縁.....	59
3. 『地獄無門』の空間における中心と周縁	61
4. 『第一類型危険』における中心的権威の解体	65
第5章 演じる監督	75
1. 新藝城の登場	76
2. 集団創作としての新藝城スタイル	78
3. 新藝城作品の多孔性	82
4. 演技をする監督	84
第6章 人間と動物の境界	88
1. 声の脱身体化と身体化	90
2. 身体の人間性と動物性	94
3. カメラの視線の主観性と客観性.....	97
第3部 ジョニー・トー.....	105
第7章 映画産業と政治.....	105
1. 文化大革命と左派映画	106

2. キン・フーとジョニー・トーの風景描写	109
3. 実景の機能と身体性	113
第8章 父と監督のメロドラマ	121
1. 『阿郎的故事』とチョウ・ユンファ	122
2. 『愛的世界』とダミアン・ラウ	124
3. 『赤脚小子』とティ・ロン	126
4. 『無味神探』とラウ・チンワン	129
第9章 1997年と遊戯	134
1. 男たちの遊戯的關係	135
2. ジョン・ウーとジョニー・トーの身体表象	137
3. 1997年以前にたいするノスタルジー	141
結論	144
参考資料	147
引用文献リスト	150

序論

1. 背景

1970年代における香港映画産業の製作本数は100本前後で推移していたが、1970年代末からそれを上回る数が製作されるようになる。1980年代半ばは再び100本以下に落ち込みはするものの、1987年から1993年にかけては200本を超えるまでに急増する。そして、1993年を境にして急落する。1980年代前半が減少傾向にあるのは、低予算による大量生産からブロックバスター映画へと産業全体がシフトしたからであり、けっして不況にあったわけではない。その証拠に、総興行収入は1977年まで1億香港ドル未満だったのにたいし、1978年以降は1992年まで上昇を続けて10倍以上にまで成長する。その後は、製作本数と足並みをそろえるように急落していく（表0-1）。

この推移が示すのは、1970年代末から1990年代初頭まで、香港映画産業は一時的な黄金期を迎えていたということである。デイヴィッド・ボードウェルは、2000年が初版となる*Planet Hong Kong*において「約20年間、600万人ほどが住むこの都市国家には、世界でもっとも強力な映画産業のひとつがあった」（Bordwell[2011] 1）と述べる。ここでボードウェルが指している「20年間」に、上記の黄金期が含まれているのは明らかである。実際、先の引用のあとには、「1970年代以来、香港映画はまちがいなく世界でもっとも活気に満ちて想像力に富む大衆映画であり続けている」（同上）と記している。

1970年代に香港映画に起きたことというと、まずその発端にはブルース・リーの登場がある。そして、1970年代半ばにはマイケル・ホイのコメディ映画によって広東語映画が復活し、後半からはジャッキー・チェンやサモ・ハン・キンポーらによるコミカル・カンフーが流行となった。1980年代にさしかかるときには、ツイ・ハークやアン・ホイなど香港ニューウェーブと名付けられた作家監督たちが次々とデビューを果たす。このようなスター俳優や作家たちが先導して、1980年代の香港映画産業は黄金期へと押し上げられていく。日本やアメリカなど世界中から香港映画は人気を集め、1990年代になると香港からハリウッドに進出して成功を収める監督や俳優も出現する。本研究が議論の俎上にのせるのは、このように世界からその特異性に注目が集まるようになる黄金期の香港映画産業である。

2. 先行研究と問題点

これまでの香港映画研究は、様々な視点からこの黄金期にたいして強い関心を持ってきた。それらは以下のように、四つのカテゴリーに分類することができる。

2-1. 網羅的研究、通史（産業史）的研究

先述したボードウェル[2011]やスティーブン・テオ[1997]、リサ・ストークス／マイケル・フーヴァー[1999]の研究はその後の香港映画研究ではくり返し引用される基礎的文献である。これらは黄金期を中心としながらも、初期映画から現代の作品まで幅広く網羅的に扱うことで香港映画の全体像を描出しようとする。しかし、俯瞰的視点をとっているために

個々の作品分析は十分ではない。ボードウェルの関心はあくまで香港映画とハリウッド映画のショット構造の差異という形式的側面にあり、映画の物語や作品をめぐる批評言説など内容にはない。テオはすでに確立した直線的な映画史の線上に作品を配置していくにとどまり、それぞれの監督や作品の時系列的な関係を整理することはできても、作品の分析や解釈は歴史的文脈の枠内に制限されてしまう。ストークス／フーヴァーは映画史の直線的な流れではなく、主題にもとづいて作品を分類するという手法をとっている。この手法でもやはり、作品の分析や解釈は論者が設定した主題に制限されることになる。これら基礎的文献は、作品テキストではなく、その外部にある構造、映画史、主題が中心となっているため、テキストはそれらを再確認するための手段として利用されるだけである。

また、網羅的研究に類似するものに香港映画産業の歴史を通史的に整理した基礎的文献がある。英語による最初の香港映画研究でもある I・C・ジャーヴィー[1977]から、趙衛防[2007; 2008]、鍾寶賢[2011]などがこれに該当するが、もちろんこれらは事実関係の整理が主眼にあり、個々の作品の内容まで検討されることはない。この延長線上にあるチュー・インチ[2003]は、産業史から作品分析に移行する際に「ナショナルシネマの概念との関係から香港映画に注目する」(Chu[2003] 63) と述べる。言うまでもなく、香港は「ネーションというよりは準ネーション (quasi-nation)」(同上) であり、すなわち、植民地社会に根付いてきた映画産業の固有性を実証するために映画作品が利用される。いずれにしろ、反映論的手法によってテキスト分析の結果が制限されるという問題点が浮上する。

2-2. ジャンル研究

香港映画を世界的に有名にしたのは、武侠映画やカンフー映画などのアクション映画である。したがって、アクション映画に着目したジャンル研究は多く、ステイブン・テオ[2009]、レオン・ハント[2003]、マンファン・イップ[2017]、陳墨[2004; 2005]の研究書から、ヴェリナ・グレースナー[1974]、ステファン・ハモンド／マイク・ウィルキンス[1997]などの商業的なガイドブックまである。これらは作品の内容に踏み込んだ研究である反面、テオや陳墨に特徴的なように、中国思想との関係が問題にされることが多い。そもそも、武侠映画やカンフー映画は香港に固有のものではなく、中国語圏で広く製作されるものであるため、アクション映画という世界的で広範な枠組みのなかで中国の伝統的なジャンルがどのように展開してきたかに焦点が絞られる。それゆえ、ジャンル研究では黄金期の香港映画産業が持っていた特異性には触れられない。そのなかでも、イップは同時代の香港社会との関係を探ろうとしているものの、これは 2-1 と同様の問題点が指摘できる。加えて、ジャンル研究はジャンルの定義を明確にしなければならないために、他ジャンルとの関係については不十分となる。香港の映画産業は複数のジャンルと無節操に混交して展開してきたという事実があるが、ジャンル研究はそのような特徴には踏み込むことができない。

これに関連して、アクション・スター研究として、四方田犬彦[2005]、マーク・ギャラガー[2006]もある。これらはブルース・リーやジャッキー・チェンといった具体的な一人の人

物に光を当てることで、人種、ジェンダー、マスキュリティなどの表象的な問題まで視野に入れる。しかし、これらはスター俳優という見られる対象が中心であるため、見る側にある視点、すなわち、スター・イメージをつくりだす製作側の視点が抜け落ちている。産業に着目する場合、テキスト分析は見られる側だけではなく見る側の立場まで範囲におさめなければならない。

2-3. 作家研究

ニューウェーブと名付けられた作家たちが登場したことで、彼らの作家性に注目した作家研究が香港映画研究の主流となっている。四方田犬彦[1993]、ヤウ・チン[2004]、チュク・パクトン[2008]、リサ・モートン[2009]、スティーブン・テオ[2007a]、呉晶[2010]のほか、The New Hong Kong Cinema Series として一本の映画のみに着目して論じたシリーズ本もある。個々の作品内容や映画産業との関係にも言及されており、キン・フー、チャン・チェ、ツイ・ハーク、アン・ホイ、ジョニー・トー、ウォン・カーウアイなどといったように、作家研究からはこれまで多くの作家が輩出されてきた。本研究の立場もこのグループにもっとも近い。しかし、こうした作家研究が往々にして見過ごしていることは、香港においては作家主義的批評が冷戦時代の政治的対立を背景にして導入されたという事実である。つまり、西洋中心主義的な立場をとった右派の批評家によって、西洋の映画に匹敵しうる作品を生み出すことができる作家を発見するために作家主義が利用されたのだ。彼らにとっては、キン・フーやニューウェーブ監督が西洋に対抗できる中国語映画を代表するにふさわしい作家であった。そして、ここで擁立された作家を中心として、石琪 (Sek Kei)、羅卡 (Law Kar)、スティーブン・テオといった香港の批評家が現在の香港映画史を組み立てていったのである。

このことに鑑みれば、従来の作家研究とは距離を置く必要がある。ただし、1980 年代の映画批評では作家主義的な方法論が主流だったことは事実としてあり、ニューウェーブ監督たちがその作品の作家として評価されたこともたしかではある。しかし、作家研究が前提としている監督をその作品の作家 (author) とする見解は必ずしも実態に即しているわけではない。そもそも、ニューウェーブ監督たちは自身がニューウェーブ監督であることには否定的である。批評側と監督側には作品における監督の位置付けに関してギャップがあり、監督側は自身が産業システムの一部であることに意識的だった。このギャップを無視して、個々の監督を作家として扱う限り、その監督のフィルモグラフィに見られる特徴の連続性を指摘することに注意が向けられ、変化については看過されることになる。

2-4. カルチュラル・スタディーズ

アクバー・アッバス[1997]、ジーナ・マルケッティ[2006]、クワイチョン・ロー[2005]、カレン・ファン[2017]らの著作のほか、多くの香港映画研究で支配的となっているのがカルチュラル・スタディーズを援用したテキスト分析である。その問題点は 2-1 で述べたことと

同様だが、ここではのちの香港映画研究に大きな影響を及ぼしたアッバスの議論を紹介する。

アッバスは香港の文化を消失の文化であると定義し、「既失感 (deja disparu)」という造語を提示した。「既失感」とは、「その場所についての新しいものや独特なものが常にすでに過去のものであるという感覚、そして一握りのクリシェをつかんで取り残されている感覚」(Abbas[2013] 386) であると説明している。つまり、香港は「ものごとの移り変わりが速すぎる」(同上) ために、目の前のものですら捉えがたい文化空間であるという。このように定義したうえで、アッバスは黄金期の映画はこの文化空間から生まれると措定する。

アッバスの香港文化論を基軸として、カルチュラル・スタディーズ的な香港映画研究では、(ポスト) 植民地社会、1997 年、ディアスポラといった香港固有の政治的、社会的、文化的な問題を反映論的にテキスト分析へ適用してきた。たしかに、そこから導きだされる結論は映画史における香港映画の固有性を主張するものである。しかし、このような議論は、逆説的にその捉えがたい香港固有のローカル性に依存し続けなければ成立しない。それゆえ、ハリウッドで製作された作品、中国で製作された作品などは香港映画史にとっては重要でないとして軽視されてしまう。また、2000 年代以降、中国資本の影響が拡大していくことで、香港映画の死までが叫ばれるようになる。香港映画史はこのようにノスタルジックな視点、あるいはベシミズム的な視点から語られてきた。

たしかに、香港映画の黄金期は一時的なものであり、終点が存在する。しかし、香港映画史はその後も続いている。そのことに鑑みれば、香港映画の死を定めようとする歴史観を支持することはできない。香港のローカル性に執着するベシミズム的な歴史観から脱却するために、本研究カルチュラル・スタディーズ的な方法論とは異なるアプローチを採用する。つまり、政治的背景と結びついた批評言説で想像された作家ではなく、産業システム内に実在する監督という一人の人間を中心に据える。そうすることで、ローカル性と対応しながら映画を作り続ける、多様で連続性のある香港映画史を形づくることのできるものである。

3. 本研究の目的

本研究の目的は、香港映画の黄金期において監督の立場が産業と連動しながらどのように変化していったのか、そしてその変化が作品にたいしてどのような効果を及ぼしたのかを明らかにすることである。前節で説明したように、産業史の研究は豊富にあるが、これらの実証的研究は事実を紐づけていくだけであり、事実としてのみ香港映画の歴史が描出される。それゆえ、映画産業の変化が作品生成のプロセスにどのような関係を持ち、いかなる結果をもたらしたのかという疑問に答えてくれるものではない。言うまでもなく、映画は産業的に生産される製品であるだけではなく、映画館やテレビなどで上映(放映)されて鑑賞される芸術でもある。つまり、映画作品の内容において、どのような点で黄金期の作品はそれ以外の作品と区別されるのかという問いに答えてこそ、本研究が掲げる問題

に立ち向かうことができる。したがって、本研究の関心は、映画作品の外部にある産業形態ではなく、製作された作品の内容に向けられている。そのうえで、映画産業と個々の作品がどのような関係を結んでいるか、そして、その関係が作品内にどのようにして埋め込まれているかを具体的に示すことが主眼にある。それによって、作品を中心とした映画史を構築することができる。

本研究は映画産業と作品の関係に注目するものであり、前者を代表するものとして監督を据える。換言すれば、作家研究と同様に監督を中心とした議論ではあるが、作家としてではなく産業システムのひとつの機関として監督を扱う。つまり、本研究のアプローチは単純な作家論ではなく、機関としての監督が空間的および時間的にどのような差異を経ながら変化したのかということに着目する。このような議論の枠組みを設定してはじめて、1980年代香港映画産業の特異性が浮かび上がってくる。それは、監督と俳優の境界線が曖昧にされ混乱状態となっていたことである。それ以前から、ブルース・リーに代表されるように、アクション俳優が監督も兼任したり、キン・フーのように俳優から監督へ転身した人物がカメラ出演の形でカメラの前に現れたりといった例はあった。しかし、1970年代まで、監督と俳優の関係は父権的に秩序化されていたのにたいし、1980年代に入る寸前にその関係は転覆され、カメラの前後を隔てる境界は混乱に陥る。そして、1980年代の混乱状態を経たあと、1990年代に再び秩序化されて混乱は収束することになる。監督と俳優の境界線が混乱して収束に至るまでの動きと、香港映画産業の黄金期が一致しているのはけっして偶然ではない。黄金期においては明らかに作品の撮影体制が異なっているのであり、そうした土壌から香港映画は独自の物語世界や身体性を持った作品を生み出したのである。

4. 本研究のアプローチと三人の監督

本研究は三人の監督、すなわち、ジャッキー・チェン、ツイ・ハーク、ジョニー・トーを取り上げる。この三人である理由は、まずひとつには、同時期に監督デビューを果たしているということがある。しかし、デビューに至るまではそれぞれまったく異なるプロセスを経ており、その後もまたそれぞれが異なった経歴を歩んで香港を代表する監督となっている。ジャッキーは1954年に香港で生まれて、京劇俳優から映画俳優へと切り替えた。彼は1978年に俳優として成功を収めると、翌年1979年に監督デビューを果たす。それと同年に監督デビューするのがツイである。彼は1950年にベトナムで生まれ、アメリカで映画製作を学んだ。そして、伝統的な香港映画産業の外部からニューウェーブとしてこれに参入する。ツイのように、香港の外部から到来したニューウェーブに保守的な映画産業を変革することが期待されたのと同時期、1955年に香港で生まれたトーは産業の内部で助監督から監督に成りあがっていった。そのデビュー作品が発表されたのは1980年である。まとめると、産業の内部でスター俳優から監督になったジャッキー、産業の外部から監督として参入したツイ、産業の内部で製作者の道を行ってきたトー。このように異なるキャリ

アを持ちつつも、産業の内部で重なり合うこともあった三人を選ぶことで、香港映画産業における監督という機関に見られる空間的な差異に目を向ける。それと同時に、それぞれのフィルモグラフィをたどることによって、時間的な変化にも光をあてる。また、この三人は、本研究が主題とする監督と俳優の境界線の問題に、重要な役割を果たしてきた。ジャッキーは、監督と俳優の封建的な父子関係を転覆させて混乱状態を招き、ツイは、ニューウェーブ監督でありながら商業主義に徹して混乱状態を拡大し、そしてトーは、その混乱状態からは疎外され、収束しはじめたときに映画産業に戻って以後は、俳優を厳格に統制することで現在の香港を代表する映画監督となる。

このような三人を論じることで、香港映画産業の変化を空間的な広がりを持って多角的に示すことが可能となる。それに加えて、差異だけではなく、三人はいずれもアクション映画というジャンルを基礎にしているという共通点がある。監督を軸に据えることで、ジャンル研究では軽視されたコメディやメロドラマなど他ジャンルとの混交も議論の対象とする。アクション映画が香港映画産業を代表することができたのは、多様なジャンルと融合することができたからにほかならない。また、アクション映画という共通の土台があることで、身体表象という一貫した視座のもとにそれぞれの監督や作品を見通すことができる。つまり、映像上にある俳優の身体も監督と同様の重要性を持ってくるのであり、両者を隔てる境界線が本研究の鍵となる。

以上に述べたように、本研究は先行研究の問題点を克服しつつ、ジャッキー、ツイ、トーという三人が産業内での監督という立場をどのように利用して作品を演出していたのかに注目しながらテキスト分析をする。そうすることで、黄金期の香港映画産業において、監督という機関が経験した変化をたどっていく。その変化から、作品を中心とした香港映画史を捉える。

4. 本研究の構成

本研究は三部構成となっており、それぞれ三つの章で一人の監督を論じている。

第一部のジャッキー・チェンは、まず第一章で、彼の監督デビュー作品において監督と俳優の擬似的な父子関係が転覆されることを確認する。この転覆は、彼が監督と俳優を兼任することによって実現されるものであり、そこには自作自演の視線が存在している。自分で自分の身体を見るという自作自演の関係において、ジャッキーの場合は監督の肉体的な身体性と俳優の形象的な身体性を分離するという事態となって現れる。第二章で論じるのは、俳優としての彼の身体性が形象性に接近する契機となった作品である。それは、彼がハリウッドにはじめて挑んだ作品であり、西洋のマッジョな身体に対抗するため、ジャッキーの身体は相手のマスキュリニティを消去するような機能が与えられた。しかし、ちょうどその時期からハードボディと呼ばれる肉体性を誇示する映画が流行しはじめていたハリウッドでは、その肉体性を打ち消すようなジャッキーのコミカルなアクションは受け入れられなかった。第三章では、ハリウッドで手に入れた肉体性を打ち消す身体を、ジャ

ジャッキー自身がスペクタクルとして利用していることを示す。従来は、彼の身体については肉体性のみが注目されていたが、実際には彼自身が監督と俳優の身体性を区別しているであり、それら二つの身体性の緊張状態において彼のスター・イメージは形成される。このように、ジャッキーは監督と俳優の境界線を自身の身体性を両義的に組み立てるために用いる。

ジャッキーが俳優から監督へとその境界を乗り越えていったとすれば、第二部のツイ・ハークは逆に監督の立場から俳優の領域へと足を踏み入れる。第四章では、ニューウェーブの作家として映画監督のキャリアを開始したツイが、カメラの前後の境界を乗り越えるまでの軌跡を追う。それは監督三作目ではじめて達成される。それに至るまでの作品は、中心と周縁という主題をもとに展開していく。このことから導きだされるのは、監督の視覚化は中心の特権的な立場を周縁化して、物語世界の秩序を攪乱する効果をもたらすということである。だが、いずれも大衆からは支持されず、興行成績においては失敗に終わったことから、ツイは四作目から娯楽映画に方針転換することになる。第五章で論じるのは、物語世界の秩序が混乱した状態をコメディとして処理する作品群である。その混乱状態は物語世界の内部にとどまらず撮影現場にも波及し、作品を統率する特権的な監督が不在状態となった。監督たちは自虐的にカメラの前で演技をするようになり、混乱が拡大する。演技をする監督のなかでもツイはとりわけ積極的にカメラの前に登場し、演技することを通じて監督の特権性を回復していく。第六章は、回復した特権性によって明確に分断された監督と俳優の境界線が、物語と演出によって再び混乱状態に陥らされることを示す。ただし、その混乱状態は物語世界内において発生する一時的なものでしかない。重要なのは、ツイ作品において、一度混乱状態を経験した境界線は常に不安定性を内包しており、物語や登場人物のアイデンティティも常に揺らいでいるということである。

ジャッキーやツイが香港映画の黄金期を牽引した監督であるとすれば、第三部で扱うジョニー・トーは、この時期、むしろそのオルタナティブとして陰に隠れた存在だった。第七章ではトーの監督デビュー作品が冷戦期の政治的な対立を背景に製作されたという事実注目する。つまり、右派の作家主義的評価を批判するようにして登場したのが左派映画から出発したトーなのである。さらにもう一つ、撮影に大きく関与した主演俳優の存在にも目を向けなければならない。というのも、その作品は主演俳優が自身の理想を具体化するために企画して、トーを監督として雇ったからだ。このように、俳優とそれに従属的な監督の関係は以後の作品でも反復される。第八章は、俳優に従属する監督が特権性を獲得するまでをたどる。その過程は、第一章と同様に作品内の父子関係から考察することができる。この過程を考察することは、言い換えれば、いかにして監督としてのトーが父権的な秩序を再建していったのかを探ることでもある。しかし、ここで再建された父権的秩序は1970年代のそれとは異なり、第六章で論じるように、すでに崩壊を経験した虚構のものに過ぎない。それに加えて、1997年の前後では香港返還という政治的な問題が深く関係してくる。第九章で論じるのは香港返還直後に公開されたギャング映画である。本作からト

一は極端に俳優の身体を統制するようになる。その過剰性により、作品は形式主義的な性格を強めていく。だが、トーはそこに物語から逸脱するゲームの時間を差しはさみ、俳優同士が自立した空間を形成することを許す。その間、ゲームを見つめるカメラの視線は俳優たちがつくる空間から疎外される。このように、トー作品において、監督と俳優の関係は常に不均衡的、あるいは不干渉的であり、大きな隔たりが横たわっている。しかし、彼はそれを疎外感として香港ノワールの特徴に利用するのである。

以上の議論を通して主張するのは、カメラの前後という境界線は撮影現場だけではなく物語世界にも関与するということである。したがって、当然のことながら、作品を解釈して評価する批評言説にも影響を及ぼす。その境界線は産業の形態とともに変化するとすれば、批評言説も一様ではなく、作家のあり方も常に変化し続ける。

なお、本研究で言及する香港映画の作品タイトルは、原題と邦題に大きな差異がある作品や邦題がついていない作品が一部にあることから、原題表記で統一する（原題、英語題、日本語題の一覧は参考資料を参照）。

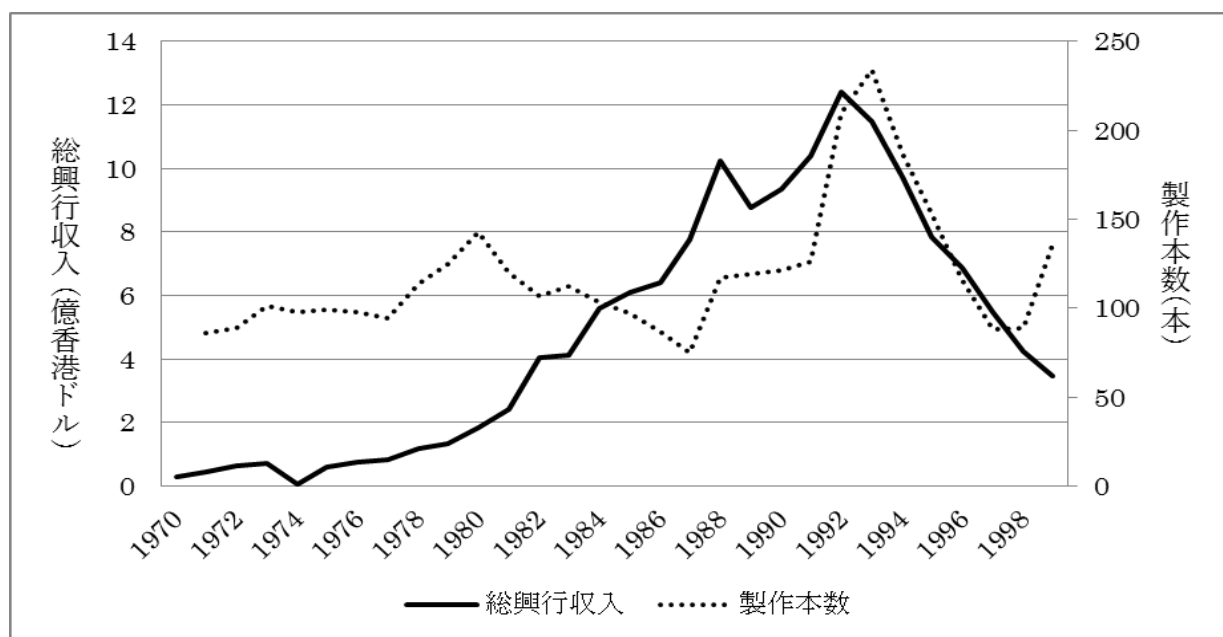


表 0-1 陳清偉[2000]の統計をもとに作成。

第1部 ジャッキー・チェン

第1章 父と子、監督と俳優

香港映画を代表する世界的スター、ジャッキー・チェンについてはすでに先行研究も多い。それらは、①ブルース・リーと比較したスター・イメージの分析(Bordwell[2011], Teo[1997], Shu[2003])、②香港を代表する存在として位置付けたカルチュラル・スタディーズ的な分析(Lee[1994], Lii[1998], Fore[2001])、③ハリウッド映画の文脈におけるアジア人男性のマスキュリティに着目する分析(Gallagher[1997]; Lo[1996][2001])、といった三つの視点で分類することができる¹。いずれにおいても、分析の対象とされるのは俳優としての身体である。つまり、リチャード・ダイアーのスター論におけるような、スターと観客の関係性のなかで一方的に見られる存在として扱われることが多い。だが、ジャッキーはよく知られるようにみずから監督も務めることがしばしばある。いわゆる自作自演の作品において、監督は自身の俳優としての身体のみずから見て演出している。このような自作自演の映画のなかでも、チャールズ・チャップリンやバスター・キートンのように、監督のみずからの身体をあえて危険な状態に追い込むとき、中村秀之はそれを「自写のマゾヒズム」と呼んだ(中村[2010] 86)。危険なスタントのみずから敢行するジャッキーもこれに当てはまる。だが、彼の身体を巡り交わされる、このような自作自演の視線についてはこれまで等閑視にされてきた。本章は、彼が監督としてはじめて手掛けた作品『笑拳怪招』(1979)の分析を中心として、俳優と監督という異なる二つのイメージが一つの身体の中に混在していることを示し、監督としてのイメージが前景化されることが、香港映画にとっていかなる意味を持つのかを考察する。ここで重要な視点となるのが、1970年代の香港映画産業では監督と俳優の関係が擬似的な父子関係と見られていたことである。

第一節は、『笑拳怪招』が製作されるまでの背景を整理する。その複雑な経緯は、1970年代の香港映画産業で起きていた重大な転換を象徴する具体的な事例であることを示し、第二節では、この時期の構造的変遷をより俯瞰的視点から説明する。先に要点を述べておくと、この時期の香港映画は独立プロダクションが乱立する独立ブームを迎えており、従来の製作システムが崩壊しつつあった。第三節は、『笑拳怪招』の前につくられた『蛇形刁手』(1978)と『醉拳』(1978)における師匠と弟子の関係性を考察する。これらの作品は、従来のカンフー映画の師弟関係から批評的な距離をとろうとしているが、本節ではこれを父子の関係に読みかえて分析する。そこから、この二本の作品は、儒教や歴史を背景に置いた少林寺という理念的な共同体から私的な家族内における父子の物語へと軸を移していることを指摘し、そして、第四節の『笑拳怪招』の分析で、その父子の関係性が転倒されていることを明らかにする。最後の第五節では、ここまで論じてきた父子関係は監督と俳優の関係に置き換えられるものであり、両者の転倒、あるいは両者の境界の曖昧化が1980年代香

¹ 例外的な研究として、バスター・キートンと比較したもの(Duncan[2007])、ドゥルーズ=ガタリの機械論と結びつけるもの(Coonfield[2006])、アクション・シーンをダンスとして分析するもの(Anderson[2001])、などがある。

港映画の黄金期を招くものであったことを主張して結びとしたい。

1. 『笑拳怪招』製作までの背景

京劇俳優から映画俳優に転身したジャッキーは、1970年代に入ると、ブルース・リー、キン・フー、リー・ハンシャンらの作品にアクション・シーンのエキストラや端役で出演するほか、アクションの振り付けを務めるなどしていた。1976年にロー・ウェイの独立プロダクションである羅維影業有限公司と俳優としてはじめての契約を結び、主演映画が製作されるようになる。ローは第二次世界大戦後に香港映画で俳優としてデビューするが、1950年代からは監督をするようになり、国際電影懋業（MP&GI、以下、電懋と略記）や邵氏兄弟有限公司（ショウ・ブラザーズ、以下、邵氏と略記）、あるいは羅維影業有限公司の前身となる四維影業公司以映画を監督しつづけてきたベテランである。1970年にレイモンド・チョウが邵氏のプロデューサーから独立し、映画製作から撤退した電懋の撮影スタジオを譲り受けて嘉禾電影有限公司（ゴールデン・ハーベスト、以下、嘉禾と略記）を設立すると、ローも嘉禾に活動の拠点を移す。同時期に嘉禾と契約を結んだブルース・リーの映画をローが撮影することになり、『唐山大兄』（1971）と『精武門』（1972）を監督する。リーが香港で完成させた残りの二作はローが監督したものではないが、彼には大スターを生んだ親という自負があったようだ。ジャッキーの自伝では、ローは「「スターの人気に乗っかっていただけではなく、自分がスターを作り出した」と信じていた」（チェン／ヤン[1999] 308）と描写されている。リーの死後、ローは四維影業公司を改めて羅維影業有限公司とし、スターの後継者を生み出すべく『精武門』を再映画化する企画を立ち上げ、主演を担う無名の俳優を探していた。そして、映画俳優を諦めてオーストラリアの家族のもとに帰っていたジャッキーにオファーがかかる。

1976年にジャッキーがローと結んだ契約の内容は、先の自伝では次のように説明されている。

ローと八年間独占契約するというもので、毎月四百 US ドルが支払われ、映画が一本完成するごとにさらに四百 US ドルが支払われることになっていた。僕はローがやりたいと思うどんなプロジェクトにも出演しなければならないし、どんな役でも演じなければならなかった。（同上 322）

400 米ドルはおよそ 3000 香港ドルに相当するが、1977 年の『新星日報』の記事によれば、邵氏のスター俳優は 6 万香港ドルから 12 万香港ドルの報酬があった（鍾寶賢[2011] 288）ことから、ジャッキーが受け取る給与はこれに比べて圧倒的に少ないものであったことは明らかである。しかし、主役を演じる千載一遇のチャンスでもあったことから、彼はこの契約条件のまま締結し、羅維影業有限公司において『新精武門』（1976）、『少林木人巷』（1976）、『風雨雙流星』（1977）、『劍花煙雨江南』（1977）、『蛇鶴八步』（1978）、『點止功夫咁簡單』（1978）、

『飛渡捲雲山』(1978)、『拳精』(1978)、『龍拳』(1978)に出演する(『風雨雙流星』以外は主演)。しかし、『新精武門』、『少林木人巷』、『風雨雙流星』、『劍花煙雨江南』は興行的に失敗し、『點止功夫咁簡單』、『拳精』、『龍拳』はのちに成龍が有名になるまで劇場公開されることなく封印されたという。リーのような成功をつかむことができないために、二人の間には確執が生まれていた。そこへ独立プロダクションを持っていたン・シーユエンからジャッキーをレンタルしたいとの申し出があり、思遠影業公司において彼の映画が撮影されることになる。まだ監督としての経験はなかったユエン・ウーピンが抜擢されて『蛇形刁手』と『醉拳』が製作されると、これらは大ヒットとなり、ジャッキーを一躍スター俳優へと押し上げた。ただし、レンタル契約はここで終了し、ジャッキーはローのもとに戻る。

ローはジャッキーの新作として『鬼手十八翻』を企画し、韓国へロケーション撮影に向かう。その後の出来事について、ジャッキーの自伝では詳しく述べられていないが、『銀色世界』1979年1月号の記事には次のように説明されている(唐棠[1979]45)。この『鬼手十八翻』という作品は、当初、配給会社と思われる「合豊」との間で売買契約が結ばれていた。しかし、ジャッキーの俳優としての商業価値が認められたために、別の配給会社「龍祥」が現れ、同作を「合豊」の二倍近い値段で買いたいと名乗りを上げる。一つの作品に二つの買い手を得たことを利用して、ローは自身の妻、シュー・リーホワの名前で「豊年」という製作会社を新たに作り、「龍祥」にはこの「豊年」で撮影している『笑拳』という架空の作品を提示した。この時点において、『鬼手十八翻』は実際に撮影中だったものの、『笑拳』という作品は雑誌の記者もジャッキーも寝耳に水の話だった。「合豊」は「永昇」を味方につけ調停を試みたが、ローは『鬼手十八翻』と『笑拳』は異なる作品であると主張し、納得できないなら裁判まで持ち込む覚悟であると脅したという。このトラブルに嫌気がさしたジャッキーは、『鬼手十八翻』の撮影をボイコットして香港に帰り失踪する。ローは説得にあたるが、ジャッキーは自身の独立プロダクションの創立を目論む。その一方で、嘉禾が220万香港ドルという破格の報酬を提示してアプローチを仕掛けており、ジャッキーはローとの「父子之情」(同上)を裏切る形で嘉禾と契約を結ぶ。それと引き換えに、ジャッキー自身が監督することを条件に『笑拳』の撮影がはじまるが、ローがこの撮影現場に現れることはなかった。すなわち、この映画こそが『笑拳怪招』であり、本作の製作会社としてクレジットされている「豊年影業公司」という独立プロダクションも、感情とマーシャル・アーツが結びついた「笑拳」という名称も、ローが起こしたトラブルから生まれたものだったのである。本作は1979年2月に公開され、大ヒットを記録し、この年に公開された中国語映画(Chinese Film)の中では最大の興行収益をあげる²。

以上が、ジャッキーの監督デビューに至るまでの経緯である。邵氏でもジミー・ウォング、デビッド・チャン、ティ・ロンなどがスター俳優から監督業に進出していたが、彼ら

² 『鬼手十八翻』はその後、『笑拳怪招』の未使用フィルムとジャッキーに似せた俳優で追加撮影したものを継ぎ接ぎして、羅維影業有限公司が1983年に『龍騰虎躍』として公開した。

の背後には「父」の存在、すなわち、邵氏やスターに育成した監督のチャン・チェがいた³。だが、ジャッキーの場合、それは邵氏のスター俳優が示した路線に追従するものではなく、従来の監督と俳優の「父子」関係を断ち切ることで得られたものである。ジャッキーの失踪事件は当時の香港の映画業界を大いに騒がしたが、これは 1970 年代の香港映画産業に起きていた重大な転換を象徴する事件でもあるだろう。つまり、1978 年から 1979 年にかけて、ベテラン監督のローが信じていた「父子之情」が機能しなくなり、監督が持っていた父権的地位の崩壊を決定づけたのである。次節では、この転換を、独立プロダクションに注目して論じる。

2. 独立プロダクションとコミカル・カンフーの登場

一般的に、1970 年代の香港映画は次のように概説される。

1970 年代中頃から邵氏の力は衰えていき、その勢いもまたレイモンド・チョウが率いる嘉禾が覆い隠す。やがて、邵氏はテレビ局への投資に切り替える。嘉禾の興隆は、1970 年代における香港映画産業の重大な転換をまさしく反映する。つまり、邵氏の「スタジオ・システム（片廠工場制）」から、嘉禾の外部の会社に委託する「独立製作システム（獨立製片制）」へという変化である。（鍾寶賢[2011] 189）

1960 年代後半から 1980 年代前半まで、邵氏は毎年 30 本から 50 本の映画を製作しており⁴、脚本段階からポストプロダクションまで、流れ作業のような製作システムを整える（同上 222）ことで、作品の大量生産を維持していた。この邵氏のシステムにおいて、監督は義理の父（契爺）、俳優は義理の子（契仔／女）と形容される（鍾 218）。この封建的システムと対照される嘉禾がとった戦略は、映画製作を外部の独立プロダクションに委託し、配給は自社でおこなうというものだった。ここで言う独立プロダクションとは、自社が直営する映画館（院線）を持たない会社のことを指す（陳清偉[2000] 599）。この方針をとることになった最初のきっかけはブルース・リーである。彼の香港映画復帰後の二作目となる『精武門』はローの四維影業公司以、三作目の『猛龍過江』（1972）はリーが設立した協和公司で、それぞれ製作された。リーといえばそのカリスマ的なスター・イメージが注目されることが多いものの、この製作体制もまた香港の映画産業に大きな影響を与えたのである。実際、1970 年代の香港映画では独立ブームが巻き起こっていた。1974 年の『銀色世界』のある記事は長弓公司、協利公司、第一公司といった具体的な独立プロダクションを 28 社も紹介しており、香港の映画市場の三分の二を独立プロダクションの作品が占めると報告している（亞佛[1974] 29）。1979 年の興行収益の上位 10 本においても、トップの『笑拳怪招』

³ チャン・チェは自身の独立プロダクションである長弓電影公司を持っており、そこでデビッド・チャン監督の『怪人怪事』（1974）やティ・ロン監督の『電單車』（1974）が製作された。

⁴ 陳清偉[2000]の統計を参照。

を含めて計 6 本が独立プロダクションによって製作されたものである⁵。先の引用では、異なるシステムをとっていた二つの会社が競争していたように説明されているが、より厳密に言えば、数本製作しては解散していくような小さな独立プロダクションが次から次へと現れ、それらが市場の大部分を占めていた。邵氏の配給網では独立プロダクションの作品が公開されることはなかった一方で、嘉禾の配給網は自社作品の穴を埋める形でそれらの作品を利用していたのだ⁶。この戦略により、公開作品数は邵氏が上回っていたものの、興行収益では嘉禾が勝ることになった（剛譯[1979] 24）。

このように、産業的側面において、1970 年代の香港映画の中心には独立プロダクションがあったと見ることができるが、コメディ俳優として知られるリチャード・ンによれば、作品の内容面においても、これらの小さな会社が邵氏や嘉禾に先行していたという。

ひとつの[独立系の：引用者注]映画会社はすべての作品が試行（嘗試）となつてはいけ
ないが、我々は喜劇が比較的撮影しやすいので、たくさん撮ろうと思う。実際、試行
は大きな会社によってなされるべきものだが、今はそれがちょうど逆になっており、
この責任は独立会社が請け負うものになってしまった。（雁兒[1977] 35）

1960 年代後半から 1970 年代前半まで、香港映画はキン・フー、チャン・チェ、ブルース・リーらに代表される武侠映画やカンフー映画といったアクション映画が人気であったが、邵氏の『七十二家房客』（1973）や嘉禾の『鬼馬雙星』（1974）の成功を受けて、独立プロダクションはアクション映画よりもコメディ映画の製作に重点を置くようになった（劉亞佛[19774] 20-21）。ジャッキーの自伝では、この傾向の理由は人々が「ブルースを思い出さなくて済む映画を見たかったのだろう」と説明されている（チェン／ヤン[1999] 284）が、技術的な側面では、アクション・シーンの撮影が専門化したことが大きな理由としてある。キン・フーやチャン・チェがハン・インチェ、ラウ・カーリョン、タン・チアといった振付師を重用したこと、または実際に武術家でもあったリーがみずから俳優の武術指導をおこない監督までこなしたことが、監督の父権的地位を揺るがしていった。石琪は以下のよう

ほとんどのプロの監督は、自分自身がマーシャル・アーツの技術に精通しており、そ

⁵ トップ 10 作品において独立プロダクションで製作された『笑拳怪招』以外のタイトルと会社名は以下のとおりである。『牆内牆外』（續續影業有限公司）、『點指兵兵』（珠城製片有限公司）、『林亞珍老虎魚蝦蟹』（大馬影片公司）、『搏命單刀奪命槍』（嘉寶影業有限公司）、『無名小卒』（光鋒影業公司）。

⁶ 1970 年代の香港には大きく①邵氏線②嘉禾線③麗聲線④雙南線と四つの配給網（院線）があったが、邵氏線は自社作品のみを上映し、雙南線は左派系の作品を上映していたために独立プロダクションからは忌避されていた。したがって、嘉禾線と麗聲線に独立プロダクションは依存するしかなかったが、嘉禾線も自社作品があればそちらが優先された（木木[1980] 18）。

これはアクション映画の重要な要素であるために、実際の武術家の助けが非常に重要となってくる。しばしば、武術指導は格闘シーンを振り付けするだけではなく、ショットの設計もおこなうが、彼らは実質的に監督の役割を引き受けているのであり、場合によっては監督自身よりもかなり大きな影響力を持つようになる。(Sek[1980] 34)

このようにして監督の特権性が薄れていった結果、ラウ・カーリョンの『神打』(1975)、サモ・ハン・キンポーの『三徳和尚與春米六』(1977)、ユエン・ウーピン『蛇形刁手』といったように、武術指導の専門家が監督も兼任する例がよく見られるようになる。香港映画では、アクション俳優の持つ高度な専門的技術が必要とされるようになり、アクション映画は小さな独立プロダクションにとっては手が出にくいジャンルとなっていく。そのため、専門的技術を必要とせず、かつある程度の興行収益も見込むことができるコメディ映画が1970年代半ばごろからこぞって製作されはじめる。そして、リチャード・ンが述べる「試行」として香港映画に最大の変化をもたらしたのが、コメディとカンフーの混交である。ンはカール・マッカらとこのアイデアを練り上げ、独立プロダクションを立ち上げると、マッカが監督となり『一枝光棍走天涯』(1976)を製作する。本作は当初の予想とは異なりヒットとなったことで、コミカル・カンフーの嚆矢とされる。

香港アクション映画の専門化は、監督と俳優の封建的な境界を曖昧にし、コメディとカンフーの融合は、身体と精神の鍛練を通して敵を打ち倒していくという成長の物語を放棄することにつながった。ローはコメディの流行を後目にシリアスなカンフー映画を製作し続けていたが、どれも興行的には失敗に終わったため、チェン・チーホワに監督を任せ、ジャッキーに自由に演技させてみることになる。その作品が『點止功夫咁簡單』である。撮影にローは関わらなかったこの作品では、数々の「悪ふざけ」(チェン／ヤン[1999] 338)がなされる。その冒頭シーン、舞台の上で座禅を組む成龍が合掌するとそのまま横になりディソルブして、その舞台上で彼がいくつかのアクションを披露するシーンとなる。冒頭のタイトルバックで、主演俳優たちが舞台パフォーマンスのようにアクションをすること自体は邵氏の映画でもよく見られるが、『點止功夫咁簡單』では、それがジャッキーの夢の中であることを示しており、荒唐無稽なパロディが意味もなく数珠つなぎに展開する。たとえば、座頭市の恰好をした彼が居合斬りするが、敵を誰一人として斬っておらず逆に追いかけられる様子を早回しで映したり、武侠映画の剣士のようないでたちの彼が、放たれた矢にたいして剣を振り回すものの何本もその身体に突き刺さっていたり、30 cmしかない木人樁を相手に修行したりといったように、鍛練を経た身体の昇華を徹底して挫くのである。クライマックスのシーンにおいては、敵のかつらをヌンチャクがわりにするなど、リーのアクションまでパロディにする。キン・フー作品が象徴的なように、従来の武侠映画はトランポリンと細かいカッティングを利用することで、身体の限界を超えて跳躍する超人的な身体運動を描き、逆にそのような映画トリックを排したリーのカンフー映画は、肉体的(corporeal)に鍛えられた強靱な超人的身体を誇示していた。このように視覚的でも

あり弁証法的でもある身体の昇華を脱臼するのが、『點止功夫咁簡單』で試みられた「悪ふざけ」である。だが、それはローの怒りを買って、1980 年になるまで公開されることはなかった。

『點止功夫咁簡單』が封印されたということは、監督と俳優、父と子の上下に並ぶ関係が崩壊する寸前でローによって守られたことになる。ローはリーを失ったことから、第二のリーとして手に入れたジャッキーにたいしてはより強固な父子関係を築いていたのかもしれない。『點止功夫咁簡單』を見て怒りを覚えたローは、今度はみずから監督となりコミカル・カンフー『拳精』を撮る。この映画では、二重焼付けで描かれる五人の白い妖精が引き起こす古典的なドタバタ喜劇をカンフー映画と組み合わせている。これもまた、あまりの荒唐無稽さに配給先が見つからず数年後に公開されることになったが、ジャッキーのキャラクター自体は『點止功夫咁簡單』と大きな差異はない。ただし、『拳精』では妖精たちから彼がカンフーを習い、修行を積むことで悪と戦う力を身につけることから、やはり身体の昇華が描かれている。ローにとって、父と子という縦の関係こそが重要だったのであり、子は常に父の方に向かって上昇しなければならず、その道から外れることは許されない。とはいえ、どちらの作品もすぐに公開することはできなかったのもであり、コミカル・カンフーが隆盛しつつあった 1970 年代後半において、ジャッキーとローの封建的な父子関係はもはや維持できない状態になっていた。次節では、ローのもとを離れて製作され、公開に至った『蛇形刁手』『酔拳』を分析し、父子の関係がどのように描かれているかを論じる。

3. 『蛇形刁手』『酔拳』における父子関係

『蛇形刁手』と『酔拳』はスタッフ、キャスト、物語、いずれもほとんど類似した作品である。異なる点としては、前者が完全にオリジナルの創作であるのにたいし、後者はジャッキー演じる主人公が黄飛鴻という実在した人物をモデルとしていることが挙げられる。黄飛鴻をモデルとした映画は、香港では 1949 年から 100 本以上の作品がつくられており、これだけで一つのジャンルを形成していると言ってもいい。つまり、『蛇形刁手』でおこなった実験を香港映画史のなかに組み込もうとするのが『酔拳』ということになる。その実験について、ジャッキーの自伝では、『蛇形刁手』に関連して次のように述べられている。

ほかに話し合ったことで重要だったのは、師と弟子の関係を全く逆にするというこ

とだった。普通マーシャル・アーツの映画では、「師傅」はいつも賢くて尊敬される先生で、弟子から愛され、彼の死が優れた弟子たちを敵討ちに駆り立てる、という設定になっている。(中略) ユエンと僕は、「師傅」を立派な先生ではなく、クレージーな年老いた乞食にすべきだと考えた。(中略) そして、僕の役柄は気高いスーパーマンではなく、単純な田舎者で、行儀作法も野心もなく、その気がないのに、たまたま行き

掛かり上いろんなことを学んでしまう、という設定にした。(同上 347)

上の引用では触れられていないが、主人公が孤児であるという設定も忘れてはならない。家族がいないジャッキー演じる主人公はある武館で見習いとして住み込んで生活している。ただ、孤児の彼を受け入れた武館主は旅に出て不在であった。そのため、留守を預かる師範代から、武館の掃除や殴られるだけの稽古台になることを強要される毎が続いた。ある日、ユエン・シャオティエン演じる、浮浪者のような格好の老人と出会う。「乞食」と思い込んだ主人公はこの老人を武館に招き、お茶や食事を提供する。実際には蛇形拳の達人である老人は、助けてくれた若者が武館の師範代たちからいじめにあうのを見かねて、カンフーを伝授する。『酔拳』では、武館主であり実の父でもある黄麒英がいるが、この父によって、黄飛鴻（ジャッキー）は身体的にも精神的にも未熟であることを理由に知人の蘇乞兒（ユエン）のもとへ修行に行かされる。このように、いずれにおいても、ユエンが父の代理を務めていることは明らかである。すなわち、師匠と弟子、父と子はアナロジーとして置き換えられる。

これら二つの作品はジャッキーの「カンフー・キッド」または中国語で「小子(xiaozhi)」(小偉 100-105)と呼ばれるキャラクター性を決定づけることになった。それは、スティーブン・テオの言葉を借りれば、「活発な人間と親しみやすい少年との間を折衷したもので、大抵はいたずら好きだが人を思いやることもできる」(Teo[1997] 123)というキャラクター性である。実際には、『點止功夫咁簡單』と『拳精』ですでに演じられたものであるが、これらは前節で論じたように公開が見送られていたため、香港の観客がそれを目にしたのは『蛇形刁手』がはじめてということになる。以下ではそれぞれの作品におけるジャッキーのキャラクターとユエンとの関係性を詳しく分析する。

3-1. 『蛇形刁手』

『蛇形刁手』にはジャッキーとユエンの関係性を明確に示すシーンがある。それは物語の中盤、ユエンがジャッキーにカンフーを伝授する前に三つの条件を提示する場面であるが、その一つとして「師傅」とは呼ばないように求める。その理由は、二人は師弟の関係ではなく友達だからだと述べる。したがって、ジャッキーはこの老人のことを終始「老伯（おじいさん）」と呼び続ける。

ジャッキーは「師と弟子の関係を全く逆にする」と述べているが、正確には上下の関係を水平にすることであった。ここで比較のため、ユエンがカンフーの師匠を演じる作品としてチャン・チェ監督の『洪拳與詠春』(1974)を例に挙げて、両作品における師と弟子の関係を考察する。『洪拳與詠春』で弟子を演じるアレクサンダー・フーシェンは、ユエンを「老伯」ではなく「師傅」と呼びかける。この明確な師弟関係は視線の関係にも表れる。つまり、本作でフーシェンとユエンが会話をするとき、必ずと言っていいほど視線に上下関係が生まれのである。具体的には、フーシェンが地面に横たわればユエンは見下ろして叱咤

し(図 1-1、図 1-2)、フーシェンが立てばユエンは座る(図 1-3、図 1-4)ことで、まなざしが常に上下にずれるようにしている。儒教の厳格な上下関係において、視線の上下は直接的に権力の優劣を反映せず、師匠と弟子の視線が水平に打ち消し合うことこそが回避されなければならなかった。それゆえ、スコープサイズが支配的だった 1970 年代の香港映画において、師匠と弟子の会話は切り返し編集で紡ぐしかなくなる。しかし、『蛇形刁手』ではジャッキーとユエンが一つのフレーム内で向き合って会話をする場面が幾度となく現れる(図 1-5)。本作のジャッキーは、タイトルバックの『點止功夫咁簡單』と同様の舞台上での演武を除くと、はじめて登場するシーンでは雑巾がけをしており、飼っている猫と戯れたり、稽古台となって受けた傷でうずくまったりするなど、腰をかがめる場面が多い。ユエンもまた、初登場時にはロープの上で横になっており、ジャッキーと出会うときも武館の前で居眠りをしていたことで道場生たちから暴行を受け、あるいは敵の奇襲に遭って傷を負い立ちあがれない、など地面に横になる場面が多い。従来のカンフー映画が、上に立つ師匠の導きによって若者がみずからの足で立つようになるまでを描いていたとすれば、『蛇形刁手』は両者をともに社会のアウトサイダーとして底辺に据えて、上下の関係をスコープサイズの画面の中で水平的な関係に置き直している。

3-2. 『酔拳』

『酔拳』におけるジャッキーは、『蛇形刁手』よりも「いたずら好き」の部分が強調されている。それゆえに主人公の黄飛鴻は父の黄麒英の怒りを買って、蘇乞兒のもとへ修行に行かされてしまう。本作では、ジャッキーはユエンのことを「師傅」と呼ぶが、「老伯」と呼んでいたときと異なり、何度も脱走を試みるなど反抗的である。一度、脱走に成功するが、その先で本作の最後の敵となる人物と遭遇し、カンフーの腕には自信があったジャッキーが子ども扱いされ侮辱を受けたことで、ユエンのもとに戻り師弟の関係を回復していく。ユエンの風貌は『蛇形刁手』の乞食とほとんど変わらず、二人の関係は「師弟」として言葉上で異なっているだけでイメージ上は同じであり、やはり水平的な関係性を築く(図 1-6)。それにたいして、物語の冒頭、黄麒英と黄飛鴻の間には視線の上下関係が描かれている(図 1-7)。

クライマックスは、対立する武館の人間が雇った殺し屋に黄麒英が襲われているところへ、修行を終えた黄飛鴻が助けに来るという展開になる。この殺し屋は先述のとおり、主人公が脱出した先で出会った人物である。この現場には蘇乞兒も駆けつけ、実の父(黄麒英)と義理の父(蘇乞兒)の二人が見守るなかで、ジャッキーがその成長を見せつける(図 1-8)。蘇乞兒から伝授された酔拳を使って敵を打ち倒したあと、二人の父が主人公に歩み寄り、実の父が息子の肩に手をかけるショットで本作は閉じられる(図 1-9)。このラストショットにおいては、スコープサイズでロングショットから登場人物たちが水平に並んでいる。先に例に挙げた『洪拳與詠春』の場合、敵を打ち倒した主人公に歩み寄るのは愛する女性である。従来の垂直的な関係性のカンフー映画においては師匠から弟子へ、そして暗

示的にその子供へと垂直的な時間が流れる。ジャッキーの引用にあるように、復讐を果たすことで父（師匠）の意志を子（弟子）が継承していくのである。しかし、『酔拳』や同様のロングショットで締めくくられる『蛇形刁手』の主題は、そのような継承というよりも、子が父との関係を回復させることであり、垂直的な時間ではなく水平的な空間が重要となる。

『蛇形刁手』と『酔拳』以降、ジャッキーのキャラクターを模倣する作品が次々と製作されることになるが、ユエンとジャッキーが生んだこの流行は、1970年代のチャン・チェやラウ・カーリョンの作品が描いた少林寺という理念的な共同体の物語から、私的な家族における父と子のメロドラマへとカンフー映画を変えていったのである。換言すれば、これら二つの映画は時間よりも空間を強調し、さらに抽象的な共同体の歴史的な継承を問題とするのではなく、子が具体的な家族の場を創出する物語を描く。そして、一方通行的な垂直的関係から水平的に構図が変化することで、父子が転倒される可能性も予示されることになる。次節では、この構造を受け継いでみずから監督もした『笑拳怪招』において、父子関係がどのように描かれているかを分析する。

4. 『笑拳怪招』における父子関係

『笑拳怪招』の物語はほとんど『蛇形刁手』『酔拳』の模倣と言っていい。悪役の流派が敵対する流派を追い詰めて殺害する冒頭、主人公にカンフーを伝授する師匠の風貌、修行のシーンやクライマックスの決闘シーンまで、ユエン・ウービン監督の二作品を踏襲していることは明らかである。本作はジャッキーの初監督作品であるが、第一節で説明した経緯から、「笑拳」というタイトルだけが先にあり、これとはじめて成功を手にした二作品を組み合わせることで本作が生まれたと推測できる。言うまでもなく、蛇形拳や酔拳とは異なり、「笑拳」はロー・ウェイが創作した実際には存在しない武術である。ローがどのようなものを想定していたのかは定かではないが、『笑拳怪招』として仕上がった作品でジャッキーが習得する拳法は、喜怒哀楽の感情を身体の動きで表現しながら戦うというものだった。

物語の導入は『蛇形刁手』とほぼ同じである。「形意門」の人間が清政府の送った刺客によって次々と殺されており、ジャッキー演じる陳興龍の祖父陳鵬飛もまた「形意門」の人間であったため、命を狙われていた。陳鵬飛は身分を隠して、人里離れた場所で孫と一緒に暮らし、その孫には「形意門」のカンフーを教えて継承させようとする。この孫と祖父が最初の父子関係として描かれる。「形意門」のカンフーが政府から滅ぼされようとしていることを知らない孫は、真面目に修行に励むことなく町に出て賭博や喧嘩に明け暮れる。ある日、喧嘩の腕を買われ、主人公はある武館で用心棒の仕事をするようになる。このとき、彼は武館の看板を「五門門大武館」から「形意門」をもじった「行意門武館」に掛け変えさせる。この看板を目にした刺客は陳鵬飛が近くに潜んでいることを悟り、その居所をつきとめ殺害する。ジャッキーは祖父が殺される現場に駆けつけ助けようとするが、「形

意門」の生き残りであり祖父の友人でもある八脚麒麟により、茂みの中で押さえつけられ、目の前で祖父が殺されるのを見ることしかできない。

本作がユエン・ウーピン作品と異なる点があるとすれば、それはやはり父子の関係である。『蛇形刁手』『酔拳』は父を救出することで、父子の関係を回復する物語であったが、『笑拳怪招』では祖父の救出に失敗し、関係の修復は不可能となる。前者と同様に、チェン・ウェイロー演じる杖をつく老人八脚麒麟がジャッキーの師匠となって父の役目を引き継ぐが、二人の関係性はユエン・シャオティエンとのそれとは大きく異なっている。なぜなら、最後の戦いが終わったあとのラストシーンで、父子の関係があからさまな形で転倒されているからだ。そのシーンは「子連れ狼」のパロディであり、ジャッキーが拝一刀のように手押し台車を押し、負傷した師匠がそれに乗っており、まるで大五郎のようである。さらには、音楽までもテレビドラマ版『子連れ狼』の主題歌「ててご橋」が流れる。

『點止功夫咁簡單』でジャッキーは脈絡もなく座頭市のパロディをしていたが、『笑拳怪招』でもまた支離滅裂なパロディを最後に付け加えている。これについては、当時の批評でも厳しく批判された。以下に引用する批評は、サモ・ハン監督兼主演の『贊先生與找錢華』(1978)のあるシーンと比較して、両者の監督としての力量を測るものだ。ここで評者が言及しているシーンは、主演でもあるサモ・ハンが師匠を殺した敵の一人を打ち倒したあとで、その息絶えた相手に向かって言葉を投げかけるという場面である。その台詞がユーモアを含んでいたために、劇場内では笑いが起きたことを受けて以下のように論じる。

[『贊先生與找錢華』の:引用者注] このシーンは香港映画では(テレビも含めて)ほとんど見られないものである。なぜなら、喜劇と悲劇をこれほどまでにも接近させているからだ。(中略)似たようなシーンはジャッキー・チェンが監督、編集、主演した『笑拳怪招』のラストにも現れる。しかし、その境地は大きく劣っている。彼は仇を討ったあと、地面にひざまずき、祖父の名前を言いながら大声で泣く。次のショット(ジャッキーは手押し台車を押し、それには傷を負った師匠が乗っている。そして『子連れ狼』の主題曲が流れる)がその空気を壊してしまう。サモ・ハンとジャッキーの監督としての才能の差は明白である。(吳昊[1979] 30-31)

一言でまとめると、サモ・ハンは複雑な感情を表現することができるのにたいし、ジャッキーにはそれができないというわけだ。たしかに、唐突なラストシーンは見る者を混乱させるだろう。しかし、このパロディは父子関係の転倒を直接的に提示もする。

ユエン・シャオティエンとチェン・ウェイローでは、父としての描き方自体にも差異が確認できる。『蛇形刁手』と『酔拳』では、クライマックスの戦いの間中、父がその戦いを見守り、子の勝利を見届け、その成長を認めていた。だが、『笑拳怪招』では、その勝利を目にするものは誰もいない。監督のジャッキーは、敵に勝利をしたあと、超ロングショットを挿入することで子の孤独をあえて強調する(図 1-10)。復讐を達成した主人公が見つめ

る先は宙吊りにされ、子は虚空に目をやり慟哭するしかない（図 1-11）。唐突な「子連れ狼」パロディはこの直後に続くものである。ジャッキーは師匠と父子の関係を築くでも師弟の関係を強化するでもなく、やはり虚空を見つめている（図 1-12）。修行していたときには築けていた水平的関係もラストショットでは上下にずれが生じており、お互いの視線が交わされることもない。このラストショットが観客の混乱を招くとすれば、それは「子連れ狼」パロディによるものだけではない。その理由は、本作のラストが、従来の作品からも『蛇形刁手』や『醉拳』からも逸脱し、観客の解釈を拒絶して結末を宙吊りにしているからだ。次節では、この支離滅裂な演出が契機となって、ジャッキーの監督としてのイメージが俳優の身体を通して表出していること、そして、このことによって作品世界に混乱が生じていることを論じる。

5. 父と子、あるいは監督と俳優

監督の視線はカメラを通して常にスクリーン上に投影されているとしても、その姿がカメラの前に現れることは、自作自演映画やアルフレッド・ヒッチコックのような特殊な例を除けばほとんどない。ただし、演出者として撮影を統括する監督のイメージが前景化してくる瞬間はどの映画にもあり、『笑拳怪招』の場合は、その瞬間の一つが支離滅裂なラストショットであることは前節で引用した批評が示唆する通りである。つまり、解釈に混乱が生じたとき、その責任を帰すべき対象として監督が現れてくる。あるいは、比較対象として挙げられている『贊先生與找錢華』のように、巧みな演出が認められたとき、同様に監督の技術が際立たされる。どちらにしろ、観客の解釈の中で良くも悪くも何らかのノイズが生じたときに、カメラの背後でシーンを統括し、観客の視線を統御する監督のイメージが観客に要求される。

自作自演映画が特殊であるのは、その前景化される監督の姿が俳優の身体を経由して画面上に視覚化されている点である。『贊先生與找錢華』のサモ・ハンは、涙を流しながらも絶命した相手に向かって強がって怒ってみせる演技を 30 秒ほどのワンショットの中におさめており、俳優としての身体を一貫させ、物語世界を守ることで複雑な感情を表現している。一方、『笑拳怪招』は、前節で論じたように、最後の支離滅裂さは脈絡のないパロディだけが原因ではなく、『蛇形刁手』や『醉拳』のように家族のメロドラマへ回収することなく、唐突に物語を中断したことが原因でもある。師匠が父になりえず、子が水平的空間の家族を回復するラストを描かなかったのは、自作自演によって父と子が一つの身体の中かに混在していたからに他ならない。

このことをショット分析から示すことができる。ラストショットの前にある超ロングショット（図 1-10）と座り込んだジャッキーを捉えるフルショット（図 1-11）も、支離滅裂な結末にたいして重要な働きを持ち、監督の前景化はこの時点からはじまっている。というのも、この超ロングショットは敵が絶命する瞬間に挿入されるショットであり、この瞬間においてジャッキーはその視線を向ける相手を喪失し、そこに息づくものは、演技をす

る俳優のジャッキーとそれを遠く離れたところから見つめるカメラ＝監督のジャッキーのみとなるからである。したがって、この超ロングショットとその次のフルショットは、カメラを介して見るものと見られるものが対となって顕現する、極めて純粋な自作自演がおこなわれている場面となる。そして、図 1-11 のフルショットから図 1-12 のパロディへと転換するなかで物語は切断され、同時にジャッキーの俳優としての演技の一貫性もまた切断されてしまう。図 1-11 のショットで慟哭し、感情を表現していた彼の顔は図 1-12 で一転、感情を読み取ることができない曖昧な表情に変わる。身体内のイメージの混在は物語世界の混乱に変わり、ラストショットの彼の身体には、これまで演じられてきたキャラクターとは異なる身体性が介入してきているようである。この異質の身体性こそ、この身体を、さらにはこの空間全体を統括している監督の身体性に他ならない。

『笑拳怪招』が 1970 年代末に起きた香港映画の転換を象徴する作品であるのは、これまで論じてきたように、監督と俳優の境界が不安定となっているからである。この不安定な関係性は、『笑拳怪招』においては意図せず生まれたものかもしれないが、ジャッキーはその後、俳優と監督のイメージの二重化を意図的に起こしている。それは、『A 計劃』（1983）や『警察故事』（1985）におけるスタント・シーンのスペクタクル化、またはエンドクレジットにおける NG シーンに表れる。これらは、典型的な「自写のマゾヒズム」を示すシーンでもある。これらのシーンにおいて、ジャッキーは監督として振る舞う身体を露骨に観客に見せつけている。

チャップリン、キートン、ハロルド・ロイドら、「自写のマゾヒズム」の監督たちは、俳優としての身体との境界は厳密に守っていた。彼らには独自のキャラクターがあり、それを徹底的に守ることで自身のスター・イメージを保持していた。しかし、彼らにオマージュを捧げるジャッキーは、その境界をあえて曖昧にしていく。そして、監督と俳優のイメージが二重化する身体を、彼はみずからの意思をもって高所から墜落させる。彼にとって「自写のマゾヒズム」は監督イメージの墜落である。この差異の元となる大きな要因は、1920 年代ハリウッド映画と 1980 年代香港映画の製作環境の差異にあることは言うまでもない。実際、この時期の香港映画は、ジャッキーだけではなく多くの監督がカメラの前に現れ、多くの俳優が監督へと転身するか二つの役職を兼任した。カメラの前後を監督と俳優が過剰に往来する両者の混乱状態は、1980 年代香港映画を特徴づけるものの一つである。俳優から監督になる例や自作自演の作品は香港映画でも珍しいことではなかったが、『笑拳怪招』は監督と俳優の関係を混乱状態に陥れたという点で、1980 年代の黄金期を導き入れる先駆的作品となる。

『笑拳怪招』はジャッキーのはじめての監督作品であるが、感情とマーシャル・アーツを結び付けるというアイデアの種を撒いたのはローであり、ジャッキーが意欲的に製作したのでもなく、本作の演出は批判を受けさえした。彼の作家性という点では、評価が難しい作品であり、実際、先行研究でも詳細な分析は避けられてきた。本章は、作家性に目を

向けるのではなく、彼の監督としての未熟さにあえて光をあてることで、俳優と監督のイメージが混乱する瞬間を明らかにした。これは「身体化する監督 (embodied director)」とも呼べる現象であり、ほかの作品に適用することもできるだろう。とりわけ、1980年代以降の黄金期香港映画では、監督が俳優をする、または、俳優が監督になる、といった両者の交換が頻繁に見られる。つまり、この時期の香港映画では、監督のイメージが他の国や地域の映画産業ほどに固定化したものではなかったのである。

1980年代から1990年代半ばまで、香港映画は興行収益と製作本数ともに絶頂期にあり黄金期を謳歌した。この時期を対象としたこれまでの香港映画研究では、アン・ホイやツイ・ハークといった香港ニューウェーブ監督の作家性をテキスト分析からアプローチするものが多かったが、その前提として、黄金期香港映画の監督イメージがどのように形成されていたかを明確にしなければならない。というのも、黄金期香港映画は監督と俳優がヘゲモニーの闘争をしていた時期であり、両者は混乱状態にあったのである。このとき、本論文が提示した「身体化する監督」という視点は、監督のイメージを具体化するうえで有効な手段の一つとなる。

『笑拳怪招』のあと、ジャッキーは嘉禾と契約を結んで監督二作目となる『師弟出馬』(1980)を発表する。彼をブルース・リーの後継者として世界に売り出そうと企んだレイモンド・チョウは、ハリウッドの映画会社のワーナー・ブラザーズと手を組み、ジャッキーをアメリカに送り出した。そして、彼は最初のハリウッド映画デビューを果たす。次章では、ジャッキーのはじめてのハリウッド主演作品『殺手壕』(1980)を分析し、彼のスター・イメージが「失敗作」を経由することで明確化されたことを示す。



図 1-1 『洪拳與詠春』 (01:28:52)



図 1-2 『洪拳與詠春』 (01:28:53)



図 1-3 『洪拳與詠春』 (01:24:48)



図 1-4 『洪拳與詠春』 (01:24:51)



图 1-5 『蛇形刁手』 (00:25:57)



图 1-6 『醉拳』 (00:41:19)



图 1-7 『醉拳』 (00:18:25)



图 1-8 『醉拳』 (01:47:07)



图 1-9 『醉拳』 (01:51:00)



图 1-10 『笑拳怪招』 (01:36:24)



图 1-11 『笑拳怪招』 (01:36:32)



图 1-12 『笑拳怪招』 (01:36:48)

第2章 ハードボディから離れて

アジア人がハリウッド映画で主演を務めるという例は、現在でもそう多いことではない。そのなかでも興行的に成功をおさめたアジア人俳優としてとくに有名であるのか、『龍争虎門』(1973)のブルース・リーと『ラッシュアワー』(1998)のジャッキー・チェンである。世界的な人気を誇る香港のアクション・スターである二人は、そのスター・イメージが何度も比較されてきた(Teo[1997]; Bordwell[2011]; Fore[2001]; Yuan[2003]; Tasker[1997])。しかし、ある二つの作品の比較は避けられている。それはすなわち、『龍争虎門』と『殺手壕』(1980)である。『殺手壕』は、ジャッキーがはじめてハリウッドで主演に抜擢された作品であり、『龍争虎門』と同じくハリウッドのワーナー・ブラザーズと香港の嘉禾が手を組み、過去の世界的ヒット作品に倣うように製作された。その製作側の意図は、携わったスタッフから明らかであり、プロデューサーのフレッド・ワイントローブとレイモンド・チョウ、監督のロバート・クローズ、音楽のラロ・シフリンという布陣は、『龍争虎門』と同じである。だが、『殺手壕』の興行収入は『龍争虎門』をはるかに下回る結果となった。ジャッキーは本作の撮影時に感じた不満を自伝のなかで吐露する。批評家からも高い評価を得ることができなかった本作は、ハリウッド映画研究でも香港映画研究でもほとんど忘れられた作品となっている。

本章では、ブルース・リーとジャッキーの比較論を『龍争虎門』と『殺手壕』の作品分析を中心とすることで、先行研究とは異なるアプローチを試みる。つまり、本章が目的とするのは、すでに何度も議論されてきた二人のスター・イメージの差異を論じることではなく、アジア人のアクション・スターを受容するハリウッド側の変遷を探ることである。一方は世界中で大ヒットを記録してカンフー映画ブームを巻き起こし、もう一方はジャッキーのハリウッド進出を挫き、今ではほとんど顧みられることがない。この二つの作品をまたぐ1970年代初頭から1980年までのあいだに、ハリウッドのアクション映画ではどのような変化が起きていたのだろうか。

以上のような問題を設定したとき、スーザン・ジェフォーズの議論は基本となる枠組みを提供してくれる。本章が射程とする約10年間は、まず社会背景としては女性解放運動が起こった時代である。これと連動するように発表されたローラ・マルヴィの論文「視覚的快楽と物語映画」(Mulvey[1975])は、精神分析学の理論をもとに、映画を見るというシステムが内包する男根主義的性格を明らかにした。このマルヴィの議論を起点として、フェミニズムの立場から映画における女性表象に注目が集まることになる。それとなかば対抗するかたちで、スティーブ・ニールの論文(Neale[1983])のように、男性表象の見直しが始まるのが1980年代である。それと同時期のハリウッドでは、シルヴェスター・スタローンやアーノルド・シュワルツェネッガーといった、強靱な筋肉をもつ新たなスター俳優が台頭しはじめていた。彼らに代表されるマッショな俳優が活躍するアクション映画を、ジェフォーズは従来のアクション映画とは異なる硬性の身体を表象するハードボディの映画と呼んだ。そのうえで、同時代の保守的で強権的な政治をおこなったロナルド・レーガ

ンのいわゆる「レーガニズム」と結びつけた。ジェフォーズの議論は、1970年代から1980年代に至るアクション映画の流れを図式化して、『ランボー』（1982）や『ターミネーター』（1984）といった有名なヒット作品を中心とした分析からその政治性を浮き彫りにしている。しかし、このように映画と政治を関連づけるための単純な図式化には回収できないとする議論も存在する（Tasker[1993]; Pfeil[1995]; Neale[2004]）。また、ジェフォーズ自身も認めているように、彼女のハードボディ論では言及されていない作品も多い。本章がとりあげるアジア人が主演のアクション映画もそのひとつである。それでもなお、ハードボディ論が有効であるのは、やはり1980年代のハリウッド・アクション映画の特殊性性格による。その特殊性の要因のひとつが、1970年代初頭から西洋に輸入されはじめ、次第にハリウッドのシステムに吸収されていく香港アクション映画である。ジェフォーズはハリウッドと香港の影響関係についてはほとんど触れていないが、ブルース・リーとジャッキー、二人の映画はハリウッドのアクション映画というジャンルのなかにどのように位置づけられるのだろうか。

本章の構成は以下のとおりである。第一節では人種およびセクシュアリティ、第二節では身体表象およびマスキュリティに注目した作品分析をおこない、それぞれの節の主題を二つの作品がいかなる差異とともに描出しているかを検討する。そして、第三節では、ジェフォーズが描いた図式にアジア人のアクション映画を付け加えて、その影響関係や1970年代から1980年代へとこのジャンルが展開する際のより複雑な道筋をたどっていく。

1. 人種／セクシュアリティ

『龍争虎鬥』は世界中で2000万米ドル以上の興行収入を獲得する大ヒットとなったが、香港ではそれ以前に公開されていた三本のブルース・リー映画ほどの人気を集めることはできなかった（四方田[2005] 262）。その理由のひとつには、本作に満ちているオリエンタリズムがある。

本作は少林寺での試合からはじまる。その試合は少林寺の武術というよりも関節技を取り入れたレスリングのような試合である。まわりで見守る少林寺の僧侶たちは原色の僧衣を羽織っており、試合をおこなうリーとサモ・ハン・キンポーは、黒色のパンツ、ブーツ、グローブを装着した半裸のいでたちとなっている（図 2-1）。さらに、サモ・ハンは、格闘アクションだけではなく器械体操のような連続バク転を披露する。このような一貫した文化様式をもたない身体アクションの混交は、四方田犬彦が述べるように、「スペクタクルとしての視覚的魅力に重点が置かれ、徹底して様式化され」ており、「観客の眼の悦びに力点が置かれた」演出といえる（四方田[2005] 245-246）。

『龍争虎鬥』のオープニングは、本作が公開された1970年代初頭のハリウッドでは、アジア文化にたいしてというよりも、東洋の武術であるカンフーの珍奇さにたいして関心をもたれていたことを示す。いちはやくカンフーがアメリカの大衆から支持されることを予測したワーナーは、『龍争虎鬥』よりも前に、テレビドラマ『カンフー』を企画していた。

その主演をリーに演じさせようと、ワーナーのプロデューサーであるフレッド・ワイントローブは会社の上層部にリーを引き合わせ、彼らの目の前でカンフーを実演させたという(Weintraub[2011])。リーによるヌンチャクの技芸に上層部は驚きつつも、アジア人を主演にするという点に難色を表した。結局、主演は白人のデビッド・キャラダインに決まり、『カンフー』は1972年から放送を開始する。あからさまな人種差別を目の当たりにしたリーは、アメリカでの俳優活動に限界を感じ、香港の嘉禾と契約を結ぶ。そして、1971年から三本の映画、すなわち『唐山大兄』(1971)、『精武門』(1972)、『猛龍過江』(1972)が製作された。これらが西洋社会でもヒットを記録したことにより、ワーナーはリーの商業的な価値をようやく認める。

リーの香港帰国後に製作された三本の映画によって、彼はすでに東アジアにおいて絶大な人気を誇るスターとなっていたが、このスター・イメージは『龍争虎鬥』で西洋化されていった。それによって彼の人種性は、香港とハリウッド、両方の地から遠ざけられていく。香港でリーが演じたのは、海外での出稼ぎ労働者(『唐山大兄』)、被植民者(『精武門』)、アジア系移民(『猛龍過江』)といったように、階級闘争や人種差別において弱者の立場に置かれた人物である。しかし、『龍争虎鬥』は、悪の組織に潜入捜査して壊滅へと至らしめるというストーリーから明らかなように、「007」シリーズを参照している。よく知られるように、「007」は冷戦体制のもとで生まれたシリーズであり、イデオロギー闘争を主軸とした保守的な作品である。そのため、これに倣った『龍争虎鬥』では、香港でのリーが備えていた革命的な力は抜き取られている(Chan[2000]; Tasker[1997])。だが、香港よりもハリウッドでの成功を望んでいたリー⁷は、先述のオープニングで折衷的なアクションからうかがうことができるように、スター・イメージの西洋化には協力的だったといえる。というのも、このシーンは撮影終了後に、リーがみずから監督して追加撮影をおこなったシーンであるからだ(Weintraub[2011])。また、物語の中盤にある晩餐会のシーンでは、部屋の天井からは鳥籠が無数に吊り下げられており、中央では力士が相撲をとっている。その空間は中国や日本などアジア的なものが装飾として過剰に施されており、もはやアジアは具体性を奪われた抽象的なものとなる。そもそも舞台は孤島であり、具体的な場所は与えられていない。そのような空間で悪と戦うリーは、イデオロギー闘争からも遠ざけられた抽象的なアジア人のヒーローとして異化された存在となる。

以上の議論を踏まえたうえで『殺手壕』に目を移してみると、本作は『龍争虎鬥』よりも香港映画と重なる部分が多い。つまり、以下で論じるように、『殺手壕』では人種表象に修正が確認できる。しかし、公開当時の批評では、洗練されていないストーリー、1930年代のシカゴという設定にはそぐわない服装や美術、拙い演出といった点に批判が向けられた(Brown[1980]; Maslin[1980]; Arnold[1980]; 二階堂[1980]; 高千穂[1980])。また、ジャッキー

⁷ リーは嘉禾と契約することでハリウッドから遠ざかることに不安を抱いていたが、ワイントローブがハリウッドでの成功を約束してリーの背中を押した。Weintraub[2011]に『龍争虎鬥』製作の背景が詳しく語られている。

一自身は自伝において、『殺手壕』ではアクションの振り付けに意見することができなかったという不満を記している（チェン／ヤン 541）。彼は「即興的に創造することが、僕の実演の基本だった」（同上 410）というが、それは脚本どおりに撮影を進めていく監督のロバート・クローズのスタイルとは相容れないものだった。

ジャッキーが自伝で言及しているシーンを例にすると、車から降りてレストランの扉を開けるという場面において、彼はそれを単純な動作で演技してみせるのではなく、アクロバットなアクションを含んだ演技を監督に提案した（同上）。しかし、クローズは余計なこととはせず、脚本に従うように諭したという。そして実際に採用されたテイクは、ジャッキーがコンバーチブルの車のドアを開けて出るのではなく、小さくジャンプしてドアを飛び越えて出るというアクションをしている（図2-2）。もともと彼が意図したほどではないが、固定されたカメラのフレームが設定した範囲内で完結している最小限のアクションである。このように、本作におけるジャッキーの演技は抑制されているものの、クローズの演出と折衝するなかで即興的なアクションが加えられていた。この抑制されたジャッキーの演技については、ハリウッド化された演技であると否定的な評価だけが下されたわけではない。彼は身体の過剰なアクションで観客の笑いを誘うことを得意としたため、その過剰さを「臭い」とする声もあり、クローズの統制された演出がジャッキーの「臭い」部分を抑制しているという見方もあった（高千穂[1980] 162）。

また、『龍争虎鬥』と『殺手壕』の差異としては、後者は前者よりもコミカルな場面が多いことが挙げられる。とくに、ジャッキーの武術を指導する叔父役のマコ岩松との掛け合いは、レオン・ハントも述べているように、『蛇形刁手』や『醉拳』におけるジャッキーとユエン・シャオティエンの師弟関係を想起させる（Hunt [2004] 273）。この映画では脚本も兼ねているクローズがジャッキーのこれまでの作品を参考にしたものと推測できる。少なくとも、クローズは香港におけるジャッキーのスター・イメージを無視したわけではないことはたしかである。そのほかにも、『殺手壕』と香港映画とのつながりオープニングのシーンにも見られる。そこでは、黒一色の背景のなかでジャッキーがアクションを披露するが、その映像はスローモーションやスプリット・スクリーンといった演出が加えられている。第一章でも触れたように、作品の冒頭で作品がテーマとする拳法を抽象的な空間でデモンストレーションのように見せる映像は、カンフー映画ではよく見られる構成である。

このように、『殺手壕』ではオリエンタルな様式化が修正され、香港映画の慣習に寄せられている。それと同時に、ジャッキーの演技は香港映画での過剰さからハリウッド・システムでの抑制へと組み込まれた。ラロ・シフリンの音楽も、『龍争虎鬥』のテーマ曲はブルース・リーを象徴する高音のかけ声をサンプリングした強いインパクトを与える曲であるが、『殺手壕』は口笛のメロディーを中心とする抑制された曲調となっている。こうした二つの作品間における修正は、セクシュアリティに注目するとより明確となる。小偉はジャ

ッキーとその恋人役であるクリスティン・デベル⁸の関係に言及し、「白人のセクシー女優とアジアの若い俳優を組み合わせるとするのは、きわめて大胆な選択であり、ハリウッドの大きなタブーにいささかの挑戦をしている」（小偉[2013] 101）と述べている。当時の批評でも「クローズは古い人種的タブーの修正をしようと企てる」（Arnold[1980]）とあるように、人種表象の修正が評価された。

本作の先駆的な試みを説明する前に物語を確認しておく、ジャッキー演じるジェリーは1930年代のシカゴに暮らすアジア系移民である。物語は二つのギャング組織の対立からはじまる。それぞれのボス、ドミニチとモーガンはファイターを戦わせて賭博試合をしており、ビリー・キッス擁するモーガンにドミニチ側は連敗を喫していた。ジェリーの父はシカゴのチャイナタウンで中華料理屋を営んでいる。この店に来て父を脅していたドミニチの手下たちをジェリーが追い払ったところ、そのカンフーがドミニチの目にとまる。ドミニチは、ジェリーの兄の婚約者を誘拐してジェリーにバトルクreekで開催される格闘技大会に出場するように脅迫する。

本作が製作された年の前後では、『ゴッドファーザー』（1972）や『スカーフェイス』（1983）のように直接的に1930年代のギャング映画を継承しようとする作品のほか、『ワシントンポスト』の記事が『殺手壕』に関連して例にあげるように、『スティング』（1973）、『ストリートファイター』（1975）、『ブルックリン物語』（1978）といった1930年代のアメリカを舞台にした映画がつけられている（同上）。『殺手壕』はこうした郷愁の流行に従ったものであることは明らかだ。さらに、チャイナタウンの中華料理屋を営む家族を助けるというプロットは『猛龍過江』から、格闘技大会への参加というプロットは『龍争虎鬥』から流用されている。しかし、アメリカ社会の郷愁とカンフー映画を混交させた脚本は、すべてをうまく消化することができず、先述したようにストーリーの不備が指摘されることとなった。『マンスリー・フィルム・ブレティン』の記事は、「映画『殺手壕』：引用者」は観客にそれぞれの競技（とそれぞれのシーン）を別々に楽しむように求めているようである」（Brown[1980]）と酷評している⁹。好意的に評価している『ワシントンポスト』でさえ、不可解なストーリー展開を疑問視する（Arnold[1980]）。

本作の不自然さはそれだけではない。ジェリーの家族もまた不均衡に描かれている。というのも、登場するのはジェリーの父、兄、叔父と男性に偏っているからだ。アジア系の女性というと、たとえば、兄が一度も会わずに文通で愛を深めたという婚約者がいるが、彼女ははじめて姿を現してから三十秒と経たずにギャングに誘拐されて再び姿を現すことはない。その替え玉としてギャング側が用意したアジア系の女性が出てくるが、この女性とジェリーの兄のコミュニケーションがすれちがうというような場面が描かれることもな

⁸ 『エッチの国のアリス』（1976）の主演で知られる。この映画は「不思議の国のアリス」をパロディにしたポルノ映画であり、デベルはヌードとなって過激なシーンを演じている。

⁹ 引用で述べられている「それぞれの競技」とは最後の格闘技大会と物語の中盤でおこなわれるローラースケートのレースのことを指している。

い。本当の婚約者を取り戻すために参加した格闘技大会でジェリーが優勝するところで映画が終わってしまうため、兄夫婦のハッピー・エンドは忘れられている。そのほかのアジア系の女性は、父のレストランで働いている端役の女性だけとなり、独身の叔父が胸をときめかせる相手やジェリーの恋人は白人女性である。それゆえに、男性に比べてアジア系の女性に向けられる視線はほとんど存在しない。その一方で、白人女性にたいしては性的な視線が向けられる。本作は直接的な性行為こそ映さないものの、ジェリーや叔父が白人女性とベッドで横になるシーンが示すように、アジア人男性と白人女性のセクシュアルな関係を描く。とくにジェリーの恋人役を演じるデベルが、本作以前にポルノ映画で主演を務めていることは、ジャッキーとの肉体的な関係性を強めている。

『殺手壕』がアジア人と白人の性的関係を何の葛藤もなく映しだすのは、小偉の言うように先駆的な試みである。村上由見子によれば、「白人女性と相思相愛のキスシーンを演じたアジア系男優は」(村上[1993] 198、傍点原文)『クリムゾン・キモノ』(1959)のジェームズ繁田が最初とされる。この映画では、アジア人と白人の恋愛が物語にサスペンスを生む契機となっていた。そのあとの『龍争虎鬥』では、リーの「性の香りは極力排除されて」おり、「小柄で敏捷な東洋人ブルース・リーはいつも異性にウブで、けっしてアメリカ女性観客に性的脅威感を与えない」ように描かれた(同上 201)。また、ジャッキーと同時期にハリウッド映画に登場して、「性の香り」が与えられたアジア系の俳優にはジョン・ローンがいる。香港出身のジョン・ローンは『イヤー・オブ・ザ・ドラゴン』(1985)での「危険なエロスを秘めた」(同上)演技で注目を集めた。性的欲望をもつキャラクターとして描かれている点ではジャッキーとローンは共通しているが、アメリカ社会を浸蝕しようとする危険性を『殺手壕』のジャッキーは持ち合わせていない。ジャッキーとデベルの関係性は終始脅かされることはなく、本作のアジア人はアメリカ社会に生きる異性愛者として描かれている。要するに、ジャッキーは、ジェームズ繁田のように社会に溶け込もうとしても排除されてしまうという葛藤に苛まれることはなく、リーのように性的欲望から遠ざけられることもなく、『イヤー・オブ・ザ・ドラゴン』のローンのように溶け込み過ぎるために脅威とみなされることもないのである。

以上をまとめると、人種およびセクシュアリティに注目したとき、『龍争虎鬥』の典型的なオリエンタリズムによって歪められたアジア人表象が、『殺手壕』ではアメリカ社会に溶け込ませようとしているという意味で修正に向かっていることが明らかとなった。その修正の結果として、本作のジャッキーが表象するアジア人は、当時としては先駆的な試みとなる。次節では視点を変えて、身体表象とマスキュリニティの点において、リーとジャッキーがどのような差異をもっているかを考察する。

2. 身体／マスキュリニティ

『龍争虎鬥』のリーは、それまでの自身の作品と同様に、衣服を脱いで裸体をあらわにする。その身体は強靱な筋肉をまとっているものの、アメリカ人のジョン・サクソン、ジ

ム・ケリー、ボブ・ウォール、巨漢のサモ・ハンやヤン・スエといった脇を固める俳優たちと比べるとその細さが際立つ。もちろん、リーは物語世界において無敵の強さを誇るのであるが、視覚的な大きさを表現されるその身体は脆弱性を孕む。リーの脆弱な身体は、クライマックスで敵組織のボスであるハンと戦うシーンにおけるあるショットで明示される。そのショットとは、ハンが左手の義手に鉤爪を装着してリーと対峙する場面である。ハンの主観ショットとなるように、手持ちカメラを使って90度ほど回転する。このときの画面は、手前中央に鉤爪だけを置き、その奥にそれを凝視するリーを配置するという構図になっている¹⁰ (図2-3)。半裸のリーと鋭利な爪の対比は、彼の身体が傷つきやすさを併せもつことを示す。戦うなかでハンの鉤爪がリーの身体を切り裂けば、当然、そこには血がにじむ。

筋肉を誇示する裸体と銃や刃物で傷つけられ血が流れる身体の対照性は、1980年代のアクション映画ではよく見られる描写である。ドルー・アイヤーズが指摘するように、アクション・ヒーローたちがハードなトレーニングをしたり、敵に痛めつけられたり、格闘で傷ついた身体をみずから応急処置したりするその度に、逞しく鍛えられた生身の身体にカメラが向けられる (Ayers[2008] 51-52)。このときのカメラの視線は、マルヴィが理論化したカメラのまなざし、すなわち、男性の性的欲望の視線にさらされた女性身体に向けられるフェティシズム的まなざしに相当する。この男性身体に向けられるフェティシズム的まなざしについては、アイヤーズのほかにもスティーブ・ニールやデイヴィッド・サヴランも論じている。彼らの議論を簡単に要約するならば、多くは男性観客を想定したアクション映画において、痛みや苦痛に耐える男性の身体にたいするフェティシズム的まなざしはサドマゾヒスト的であり、同性愛な視線を暗示する (Savran[1996])。男性たちによる同性愛的な視線は、1980年代のスタローンやシュワルツェネッガーらによるハードボディ映画に顕著であり、それと同様の視線をリーの身体にも求めることができる。

リーの身体が含み持つ同性愛的視線についてはすでに先行研究もあり (Chan[2000])、身体表象の範囲でハードボディ映画とリーの連続性を指摘することは容易であるが、また別の視点から両者をつなぐこともできる。それは、アンドリュー・G・ヴァイナが『龍争虎門』の撮影現場を訪れたというエピソードである (Clouse[1987])。ヴァイナは当時香港でかつらの製作をしていたが、1976年にアメリカでマリオ・カサルとともにカロール・ピクチャーズを設立して『ランボー』を生みだし、1980年代から1990年代にかけてハリウッドでエグゼクティブ・プロデューサーとして名を馳せる (Prince[2000] 143)。カロールは1996年に解散するものの、『ランボー』だけではなく『トータル・リコール』(1990)や『ターミネーター2』(1991)などの世界的ヒット作品を送り出した。カロールは、その商業的戦略を指して「1980年代的なスタイル」とも呼ばれ、スター俳優を獲得するために提示した破格

¹⁰ 『龍争虎門』の撮影監督であるギル・ハブスはもともとドキュメンタリー映画を撮っていた人物である。この作品の撮影を担当するまで長編映画を撮った経験はなく、35mmのカメラをまわしたことすらないという状態だった。

のギャラはスタローンやシュワルツェネッガーらのアクション・スターを魅了した(同上)。

ヴァイナが香港でビジネスを展開していた 1960 年代から 1970 年代の香港といえば、武俠映画やカンフー映画がブームとなり、これらのジャンル映画が量産されていた時期にあたる¹¹。ヴァイナがこれらのジャンル映画に無関心だったと考えることは難しい。その証拠に、ヴァイナがプロデューサーとしてはじめて製作にかかわったのは、アンジェラ・マオ主演のカンフー映画『黒路』(1973) だった (Prince[2000] 143-144)。そして、その後はカンフー映画からハードボディのアクション映画へと、ヴァイナを介してアクション映画の身体表象が広がっていく。

以上では、1980 年代ハリウッド・アクション映画とリーの共通性としての同性愛、ならびに、ハリウッドとカンフー映画をつなぐプロデューサーの存在から香港アクション映画とハリウッドのハードボディ映画の連続性を確認してきた。これとは異なる身体性をもつのが『殺手壕』のジャッキーである。前節で述べたように、この映画のなかのジャッキーは白人女性と性的関係にあることが先駆的な試みとして実践され強調されている。彼を明確に異性愛者のアジア人として描く本作は、1980 年代のハードボディ映画とは異なる方向性を向くことになった。これについては、物語の後半でおこなわれる格闘技大会のシーンを例にとるとわかりやすい。

このシーンに至るまでの展開は次のとおりである。ギャングに誘拐された兄の婚約者を取り戻すために、主人公ジェリーがバトルクreekで開催される格闘技大会への参加を余儀なくされる。大会の参加者は白人、黒人、アジア人などと様々な人種で構成されている。ジェリーの服装は香港のカンフー映画でよく見られる道着を着用しており、典型的なネイティブ・アメリカンの恰好をした人物もいる。そのほかは大食漢の参加者を除けば、ほぼ全員がレスラーの装いである (図 2-4)。このなかには実際にプロレスラーとして有名だった人物も少なくない。決勝戦でジャッキーと戦うビリー・キッス演じるのはハードボイルド・ハガティであり、ハガティと対戦して敗れるのはアール・メイナード、選手入場の場面でジャッキーの隣にいるのはオックス・ベーカー、彼らは当時のプロレスファンからはよく知られたレスラーだった (高千穂[1980] 163)。ただし、この映画が撮影された時点でハガティは 50 代半ば、メイナードとベーカーは 40 代半ばという年齢である。年齢を重ねているものの、メイナードはボディビルダーだったということもあり、引き締まった身体をしている。

アジア人であるジャッキーの細い身体と西洋のレスラーやボディビルダーたちの身体が対立するという描写は、リーの場合、香港映画で実践されながら、ハリウッドでは避けられたものだった。つまり、『精武門』や『猛龍過江』では小さな身体を剥きだしにして大きな体格の日本人や白人と戦うことで中国人のナショナリズムを鼓舞したが、『龍争虎鬥』でのジョン・サクソンやジム・ケリーはリーと共闘する仲間であり、敵は麻薬の製造をする

¹¹ 武俠映画とカンフー映画の歴史については、Teo[2009]に詳しい。

中国人のハンである。ハンの手下を演じるボブ・ウォールはリーが演じる主人公の妹を死に追いやったことで復讐の相手になるとはいえ、復讐自体は物語の中盤で達成されることもあり、アジア対西洋という対立の構図は曖昧である。したがって、『龍争虎鬥』と比較すると、『殺手壕』は身体と人種の対立を重ねあわせていることは明白であり、この点でも香港映画の立場に近づいているといえる。

しかし、香港映画では身体を露出させていたジャッキーであるが、本作ではデベルとベッドに入るシーン以外では服を脱ぐことはなく、その筋肉を目にする機会はほとんどない。トレーニングのシーンを比較すればその差異は明らかである。『蛇形刁手』や『醉拳』といったカンフー映画では、実際に過酷なトレーニングをおこなう半裸のジャッキーの身体にカメラが向けられ、筋肉が隆起する様子を映し出す（図 2-5）。そのカメラの視線はフェティシズム的なまなざしとなるのにたいし、『殺手壕』におけるトレーニングのシーンでは長袖のトレーナーを着ているため、彼の筋肉は覆い隠されている（図 2-6）。したがって、観客は彼の身体をフェティシズム的なまなざしで見ることを妨害される。むしろ、筋肉を露出するのは、ジャッキーと戦うレスラーたちのほうである。そのなかから、主人公のライバルとなるハガティの身体に注目して分析する。

ハガティ扮するビリー・キスはその名のごとく、打ちのめした相手に接吻することを定番としている。お互いの口唇を強く重ねあわせる接吻であるが、もちろん、これはキスが同性愛者であることを示唆するものではない。勝敗が決したあと、すなわち、力の優劣が決したあとにおこなわれる接吻は、敗者のマスキュリニティを剥奪して去勢し、キス自身のマスキュリニティを強化する作用がある（図 2-7）。このようにマスキュリニティを増強させるだけのキスにたいし、ジャッキーが香港映画で築いたスター・イメージは男性と女性の境界を軽々と往復する。出身が京劇役者である彼にとって、性の隔たりは絶対的なものではない。彼はマッチョな身体上に複数の仮面を被ることで観客を笑わせる。

『笑拳怪招』（1979）や『師弟出馬』（1980）でその得意の変奏を見ることができが、『殺手壕』でも変装している場面がある。たとえば、中華料理屋の裏でギャングを追いかえず冒頭の場面では、チャールズ・チャップリンやバスター・キートンのように、ジャッキーは喧嘩が弱い小男を演じながらギャングを退治する。そして、格闘技大会の決勝では、叔父が人質にとられているためにジャッキーは再び喧嘩が弱い小男を演じる。観衆のなかに紛れこんだ彼は、ある男性の肩に寄り添ってカップルになりすます。こうして時間を稼いでいると、あっさりと脱出に成功した叔父が無事を知らせ、あっという間に形勢は逆転する。窮地に立たされたキスに、ギャングが映画館で逃げこむようにと耳打ちする。キスを追って映画館に誘導されたジェリーをギャングが襲う。そのあいだに映画館を抜けだしたキスがジェリーを倒したと吹聴して優勝を気取っていると、ギャングを倒したジェリーが現れて再び試合がはじまる。後ろ盾を失ったキスはなす術もなくジェリーに倒される。もはや老体が若者に翻弄されるという様相でしかなく、『精武門』や『猛龍過江』のような緊張感はない。勝敗が決したあと、ジェリーはキスの禿頭に接吻をする。このよ

うに、複数の仮面を被ることで敵を翻弄するジャッキーの多層的なマスキュリティは『殺手壕』でも描かれている。

『殺手壕』におけるキスの身体は、白人男性のマスキュリティをステレオタイプ化している。さらには、ピンチに陥ったキスがギャングの力に頼ってジェリーに背を向けて逃げるという場面からは、キスの誇示するマスキュリティが虚構であることを露呈する。キスを倒して優勝を果たしたジェリーを、観衆はその名前を叫びながら囲んで肩の上に乗せ、抱きついて勝利を祝福するデベルのショットで本作は幕を閉じる。人々に担ぎ上げられたジャッキーとデベルのラストショットからは、ワーナーや嘉禾がジャッキーをハリウッドのアクション・スターに仕立て上げようと目論んでいることがうかがえる。しかし、現実には、ハリウッドで覇権をとったのは本作が悪役として描いたマッチョな白人男性の身体だった。以上のことから、『殺手壕』の失敗とは、早過ぎたアジア人表象と時代の流れに逆行するマスキュリティ表象にあったとまとめることができる。つまり、1970年代初頭に香港映画がハリウッドにまいた種はハードボディとして結実し、皮肉にもジャッキーをハリウッドから締め出すことになったのである。

3. ハリウッド・アクション・ヒーロー

スーザン・ジェフォーズは、1970年代から1980年代へといたる時代の変遷を、ソフトボディやハードボディという用語を使って説明している。ハードボディと対照的なソフトボディは1970年代のカーター大統領の時代を象徴するとされる。これら二つの言葉の定義と差異について、ジェフォーズは次のように論じる。

レーガンの態度を構築した理論の弁証法的対立において、身体は二つの基本的なカテゴリーに分類される。ひとつは誤った身体であり、それは性感染症、不道德行為、違法薬物、「怠惰」、危険にさらされた胎児を含む。このような身体は「ソフトボディ」と呼ぶことができる。そして、もうひとつの規範的な身体が含むのは、強さ、労働、決断力、忠誠、勇気——すなわち「ハードボディ」——である。その身体はレーガンの哲学、政治、経済の象徴として存在するようになってきたものだ。この思想体系は人種やジェンダーによって特徴づけられ、ソフトボディはきまって女性や（あるいは）有色人種が有するものであり、一方のハードボディは、レーガン自身がそうであるように、白人男性のものであった。(Jeffords[1994] 24-25)

このように、ジェフォーズは1980年代という時代から遡及的に1970年代をソフトボディの時代と位置づけ、これを否定し克服する強い身体としてハードボディがあるとしている。ジェフォーズの議論に従えば、1970年代までのクリント・イーストウッドやチャールズ・ブロンソンなどのアクション俳優と1980年代のスタローンやシュワルツェネッガーとでは、ヒーローの身体が表象するものが異なってくることになる。その点では、1980年代

のアクション映画を特異なものとして論じるイヴォンヌ・タスカーやアイヤーズらと共通する視点をもっているともいえる。たとえば、『ダーティハリー』（1971）でイーストウッドが演じる主人公ハリー・キャラハンは、「犯人を殺すことによって罪を「解消する」が、そもそもこれらの犯罪を誘発する組織は力をもったままで、犯罪に走る無力な人々が矢面に立ちつづけ」、「キャラハンにとって「ハッピー・エンディング」は存在しない」（同上 18）。また、ブロンソンの代表作である『狼よさらば』（1974）は、強盗に妻を殺害され娘をレイプされた父親が、みずから銃を手に夜の街を徘徊して悪を駆逐する。このように、1970年代のアクション・ヒーローは、己の正義を実行するために社会の規範を逸脱するというアウトローのヒーロー像を持っていた。これにたいして、1980年代のハードボディのヒーローは、「社会に抵抗するのではなく政府や官僚組織に抵抗することで」ヒーローとなるのであり、「「平均的な」市民の願いや欲望を代理して」（同上 19）いる。つまり、ヒーローたちが戦う舞台が社会的なレベルから国家的なレベルへと引き上げられたのである。したがって、作品は国際性を帯びることとなり、ときには地球規模にまで拡大される傾向があることは、『ランボー』や『ターミネーター』からも明らかである。

ジェフォーズは、レーガンが『ランボー』に共感を示したという事実などをもって、ハードボディ映画とレーガニズムを関連づけていく。ニールはこのジェフォーズの手法を、「大統領のイデオロギーが映画へとつながっていくメカニズムを詳しく論じていない」ために、その分析は「アナロジーに頼らざるをえない」と批判した（Neale[2004] 72）。このほかにも、はじめに述べたように、ジェフォーズのハードボディ論には回収できない1980年代のアクション映画論もある。

たしかに、ジェフォーズの議論は1980年代のアクション映画を一面的に切り取っており、これに向けられた批判は正当性がある。しかし、この時期のアクション映画を特異化しようとする見解自体は簡単に斥けられるものではない。ニールはハードボディを相対化するために、類似する過去のハリウッド映画の例を列挙しているが、ジェフォーズが着目した時代とそれ以前のアクション映画とで異なるものに、香港映画という要素がある。1970年代以前のハリウッド映画史において、カンフー映画ブームほどにアジアの映画がアメリカの大衆から支持を集め、アジア人を主演にした映画まで製作されるという例はなかった。以下の議論では、前節までの分析をもとに、ブルース・リーとジャッキーの映画を1970年代から1980年代へと移るハリウッド・アクション映画のなかに位置づける。

ジェフォーズが注目するのは、主に白人が主人公を演じるアクション映画であるが、リーがハリウッドで受け入れられた背景を知るためには、黒人映画にも注意を払わなければならない。というのも、『龍争虎鬥』の企画がはじまったのは、ただ彼のスター性をハリウッド側が認識したというだけではなく、黒人のアクション映画が人気を集めていたということもあったからである。このような、1970年代に流行となった黒人のアクション映画はとくにブラックスプロイテーション映画とも呼ばれる。

ブラックスプロイテーション映画のもとをたどれば、1960年代の公民権運動とシドニ

ー・ポワチエやジム・ブラウンといった黒人俳優が『夜の大捜査線』（1967）や『特攻大作戦』（1968）で白人と肩を並べて重要な役を演じはじめたことがまず下地としてある（Cook[2000]; Cha-Jua[2008]）。また、そのころには黒人監督による黒人映画も撮られており、1970年代に入るとその勢いは増していく。とくに、1971年に公開された『スウィート・スウィートバック』は、50万ドル以下の低予算のうえに19日間という短期間で製作されたB級映画でありながら、1500万ドル以上の収益をあげた。ゲットー育ちの黒人を主人公としたこの映画は、スラングやセックスに加え、白人の警官に抵抗するというシーンも描く。この映画は黒人観客だけではなく、若年層から広く人気を集めた。これを受けて、経営不振に陥っていた映画会社は積極的に黒人映画の製作をはじめることになる。ワーナーは1971年にブラックスプロイテーション映画『スーパーフライ』を配給し、これがヒットしたことで、有色人種を主役とすることへの抵抗は和らげられた。以上のような経緯が、『龍争虎門』の企画が実行された背景にあったのである。

『龍争虎門』以降では、この映画にも出演している黒人俳優ジム・ケリーを主演としたアクション映画が1970年代にいくつかつくられている。そして、『スウィート・スウィートバック』にはじまる1970年代のブラックスプロイテーション映画は1980年代後半から1990年代にかけて次々と現れる黒人映画作家の時代へとつながっていく。彼らは現在のアメリカ社会における黒人の問題を題材とし、とくに、ジョン・シングルトン監督『ボーイズ・n・ザ・フード』（1991）やマリオ・ヴァン・ピープルズ監督『ニュー・ジャック・シティ』（1991）といった黒人ギャング映画は、同時代に生まれたヒップホップを作品内に取り入れているのが特徴といえる。このヒップホップに香港アクション映画が与えた影響は、ファノン・チェ・ウィルキンスが論じているとおりである（Wilkins[2008]）。つまり、ブルース・リーの映画作品が代表しているように、香港アクション映画は反植民主義を掲げて白人による帝国主義に身体でもって抵抗するのであり、この好戦的姿勢にヒップホップは同調したのであった（Prashad[2003]）。

しかし、ヒップホップや1990年代の黒人映画が扱うのは、黒人対白人という単純な二項対立の図式にはとどまらない。スパイク・リーの映画が好んで描くように、黒人間での争いもまた大きな主題となる。ヒップホップにおいても、その隆盛に伴って黒人の若者から成る少人数のグループが続出し、彼らによる領土争いが活発となった（チャン[2007]）。黒人ギャング映画は1930年代ハリウッドの古典的ギャング映画の変奏として、このような黒人グループの領土争いを描いている。多くのラッパーがその鍛えあげられた筋肉を誇示することからも明らかなように、極端な階級格差という社会問題を背景とするヒップホップや黒人ギャング映画において、マスキュリニティこそが格差を是正する手段のひとつであり、すなわちハードボディの身体だった。ジェフォーズが述べるように、ハードボディがレーガニズムの象徴として、1980年代における白人男性の理想を表象するものであるとすれば、1990年代においてそれは脱白されるのである。

このように、リーを起点にとったとき、1970年代から1990年代へといたるハリウッド・

アクション映画の流れは、ジェフォーズが描いたものよりもさらに複雑化することになる。それに加えて、この複雑さをさらに増幅させるヴァイナのことも見過ごしてはならない。というのも、第二節でも触れたように、ハードボディの時代を牽引するカロールコを設立したヴァイナは、国境を越えて東アジア一帯で人気を誇っていた香港アクション映画を直接に経験し、それを市場戦略としてハリウッドで応用していたからだ。つまり、香港アクション映画は一方では黒人文化を刺激し、もう一方ではハードボディ映画の模範ともなっていたのである。これら三者が交錯しながら影響しあい、1990年代へと展開していく。このような1970年代から1990年代までのハリウッド・アクション映画の流れのなかに、『殺手壕』のジャッキーはどのようにして位置づけられるのだろうか。

まず、『殺手壕』はジャッキーの主演映画としてははじめて時代劇 (costume play) の枠組から逃れた作品であるという点に注目したい。1930年代という設定であるとはいえ、近代的な建築が現れ、アクション空間は垂直方向に延長された。彼はその空間を利用して、高所でのスタントに挑戦している (図 2-8)。つまり、のちに彼の代名詞となる落下スタントが実験的におこなわれるのが本作なのだ。それだけではなく、舞台設定においても『殺手壕』の空間は彼の監督作品で反復される。たとえば、彼の代表作となる『A 計画』(1983) は『殺手壕』と同じ20世紀初頭が舞台であり、この映画で明確となるスラップスティック・コメディへのオマージュは、『ワシントンポスト』に掲載された『殺手壕』の批評がすでに指摘している (Arnold[1980])。また、レオン・ハントは「『殺手壕』における1930年代ギャング映画の雰囲気は『奇蹟』(1989) となった」(Hunt[2004] 273) と述べる。『奇蹟』とは、フランク・キャブラ監督の『ポケット一杯の幸福』(1961) を香港に舞台を映して翻案した作品である¹²。時代劇を逸脱することで、ますます強くなるハリウッド映画へのオマージュと危険な落下スタントは、ジャッキー自身の志向というだけではなく、ハードボディの時代にハリウッドに進出したこととも関係している。それを明らかにするためには、ブルース・リーとモハメド・アリの関係から説明しなければならない。

リーは当時現役のボクサーであったアリの映像を見て、その身体動作を真似して研究していたという。その理由について、リーは次のように語った。

みんなが言うには、わたしはいつかアリと戦わなければならない。(中略) わたしは彼のなす動きをすべて学び、彼がどのように考え動くのかを知ろうとしています。
(Clouse[1987] 148)

『精武門』や『猛龍過江』で見られるような、リーの小柄な身体がそれよりも大きいマッチョな身体を打ち倒すのは、言うまでもなく映画の世界のなかで演出されたものである。その意味で彼の身体は映画的身体と呼ぶことができる。それにたいして、アリがボクシン

¹² 『ポケット一杯の幸福』もキャブラの『一日だけの淑女』(1933) をセルフリメイクしたものである。

グの試合で相手を倒すのはスポーツとして実践的につくられた身体によるものである。リーの急死によって、アリとの対戦が実現することはなかったが、多くの人がそれを期待したということは次のことを示唆する。すなわち、映像としてのみ現れる虚構の身体である映画的身体とスポーツによる実践的身体という二つの身体の邂逅をスペクタクルとして人々は待ち望んだのだ。俳優だけではなく武道家の顔をもっていたリーもまたその邂逅を描こうとしたことは、自身が監督した『猛龍過江』でのチャック・ノリスとの戦いにおいて、長回しを主体として編集を極力排除した演出をおこなったことから垣間見える。この文脈から見たとき、『殺手壕』におけるジャッキーとレスラーたちの戦いは、リーに背負わされた期待が形を変えて実現されたものと捉えられる。だが、その試合は『猛龍過江』のそれとはあまりにもかけ離れたものであることは第二節で論じたとおりである。

ジャッキーはリーとは異なり武道家ではない。映画的身体しか持ちえないジャッキーがレスラーたちの実践的身体に打ち勝つためには、物語、演出、編集といった映画的な操作が加えられなければならなかった。第二節で論じたように、ハガティの身体は虚構化されることで、ジャッキーの身体と同じ地平に引きずりおろされる。このように、実践的身体を虚構化する作用はナンセンスなコメディによるものであった。したがって、ジャッキーと古典的ハリウッド・コメディの接近は構造的なものとして必然的に導かれたもののなのだ。ハガティとの試合だけではなく、第一試合と第二試合のシーンをここに加えてみてもいいだろう。第一試合の相手は、背丈はジャッキーと変わらないが体格は二倍ほどもある白人男性である。この男性は動物のように描かれ、ただひたすらに相手に突進することしかない。第二試合の相手は黒人であり、この映画のなかでジャッキーがもっとも苦戦する敵である。その屈強な身体にジャッキーの打撃はほとんど効果がない。この黒人は石頭であることが自慢の武器であるようだが、その頭を使って相手に頭突きをするとき、まるで空き瓶を叩いたときのような効果音が鳴る。こうしたチープな演出によって、ジャッキーと戦う敵は動物化されたり物体化されたりして描かれる。このように身体性が変化させられた敵を、ジャッキーはコミカルに翻弄して勝利する。彼はリーとは異なる方法で、すなわちマスキュリニティやハードボディとは異なる次元で、西洋の身体に打ち勝つのである。

香港映画がハリウッド映画に与えた影響は、もはや言うまでもないことである。だが、本章で述べてきたように、香港対ハリウッドの構図は一面的に捉えられるものではない。ブルース・リーが経験した人種差別やジャッキーを抑制した撮影システムの差異などといった香港対ハリウッドの構図の周囲には、ハリウッドに焦点を絞ってみただけでも、複雑に交錯した影響関係を見つけることができる。それはすなわち、リーとジャッキーを演出したクローズによる人種表象の修正とその先駆性（第1節）、リーをはじめとする1970年代の香港映画がハリウッドにまいた種の分岐（第2節）、ジャッキーのフィルモグラフィのなかで『殺手壕』が持つ重要性（第3節）といったものである。そして、本章の議論は同時に、ジェフォーズのハードボディ論を援用しつつも、1970年代から1980年代へといたる

ハリウッド・アクション映画の展開をより複雑なものとして照射した。1980年代にマッチョな白人男性によるアクション映画が支配的になるとはいえ、黒人やアジア人のアクション映画を軽視するべきではない。むしろ、ハードボディの近傍で有色人種のマスキュリニティがどのように描かれていたのかを明らかにしなければ、1990年代以降の黒人文化の流行や香港映画人のハリウッド進出といった新たな段階を見誤ることになる。そしてなによりも、この新たな段階の中心にいたのもまたジャッキーであるのだ。

『殺手壕』では、リー作品と同様に人種的対立と身体的対立が二重化されるものの、マスキュリニティにおいて、アジアは西洋に勝つことはできないというジレンマに直面している。ジャッキーにはこのジレンマを解決する方法が少なくとも二つある。ひとつはコメディであり、敵のハードボディを虚構化することによって同じ地平に立たせることができる。そして、もうひとつの方法が、逆にみずからの映画的身体を実体化することであり、それがつまり、高所から落下することで映画的身体に実体性を与えるスタントとなるのである。実際、『殺手壕』のあと香港に戻ってきた彼は、監督としては三作目となる『龍少爺』（1981）を手がけ、そこでは二階から地面にワンショットで落下するアクションをしている。そして、四作目『A計画』の有名な時計台からの落下でそれは完成される。しかし、その落下には映画的操作も加えられており、それが彼を映画史上で特異な身体としている。次章で論じるのは、『A計画』と『警察故事』における自作自演の落下のなかで生まれる対立的な二つの身体性についてである。



図 2-1 『龍爭虎鬥』 (00:00:47)



図 2-2 『殺手壕』 (00:06:45)



図 2-3 『龍争虎鬥』 (01:33:07)



図 2-4 『殺手壕』 (01:01:09)



図 2-5 『酔拳』 (00:55:56)



図 2-6 『殺手壕』 (00:16:26)



図 2-7 『殺手壕』 (01:07:23)



図 2-8 『殺手壕』 (00:04:19)

第3章 肉体と形象

ジャッキー・チェンの代表作として知られる『A 計劃』(1983)と『警察故事』(1985)には、どちらにも高所から落下するスタントがある。とくに、『A 計劃』における時計台からの落下は、『ロイドの要心無用』(1923、以下『要心無用』)でハロルド・ロイドが時計の針に宙吊りになるシーンへのオマージュとして、ハリウッドのコメディ映画研究の文脈から言及されることも多い。しかし、ジャッキーの代名詞とも言える落下アクションについて、これ以上の分析がなされることはほとんどなく、ラミー・タテイシが以下に述べているような評価にとどまっている。

ジャッキーのイメージの大部分は(中略)すべて自分でスタントをするという事実の強調である。それはまるで、彼の身ぶりはその存在が常に感じられることを保証し、スクリーンに映し出されるのはけっして幻影などではなく、常に真正な(authentic)被写体であることを保証しているようだ。(Tateishi[1998] 83)

レオン・ハントもタテイシに倣って「肉体的な真正性(corporeal authenticity)は戦いの能力と同程度にスタントや物理的な危険性によって判断された」(Hunt[2003] 39)と、ジャッキー・チェンに代表される香港アクション映画の特質を説明している。たしかに、彼のアクションがそのような真正性を強調していることはまちがいないが、この見解は、上述の落下スタントが作品内ではくり返し反復するように編集されていることが持つ意味については、明確な解答を与えてくれない。本章は、前掲の作品に見られる落下スタントとその反復に着目し、真正な身体性と同時に、これとは相反するような非肉体的な身体性も含まれていることを明らかにしたい。

本章の構成は以下のとおりである。第一節は、『要心無用』と『A 計劃』の落下を比較する。明白な差異としてあるのは、前者が落下を回避するのにたいして、後者は実際に地面まで落下するという点である。このことから、後者は観客にアフェクト的な痛みの感覚をもたらす。これは肉体的真正性の領域にあるものだが、第二節以降で反復がいかにこれをかき乱していくかを論じていく。第二節では、ジャッキー・チェンの落下をアニメーションと比較する。実写映画では落下運動を描写することに物理的かつ倫理的な限界がつきまとうが、アニメーションはこうした束縛を逃れて自由に落下を描くことができる。とくに初期のディズニー作品では、物理法則にとらわれない運動がコミカルに描かれており、この理想的な世界をベンヤミンは遊戯空間として評価した¹³。この遊戯空間の落下とジャッキーの落下が類似するものであることを第二節で説明する。第三節では、前節に引き続い

¹³ ベンヤミンが提唱する遊戯空間については、「シュルレアリズム」「複製技術時代の芸術作品」(ともに『ベンヤミン・コレクション①』所収)、「経験と貧困」(『ベンヤミン・コレクション②』所収)、および竹峰[2016]や Hansen[2012]を参照。

て、ディズニーのアニメーションと比較する。1930年代にマルチプレーン・カメラの導入という技術的な発展に伴って、ディズニー作品の落下表象は変化を強いられ、キャラクターの身体性もまた変化を遂げる。この変化は、反復によって変換されるジャッキーの身体性と相似形をなすものであることを論じる。第四節では、この反復をギャグの視点から読み解き、バスター・キートンの身体性と比較する。この節ではジャッキーとキートンの差異が自作自演における監督と俳優の関係性にあることが明らかとなる。最後に第五節では、ジャッキーのアクションを形象的演技として読み解き、彼の映画におけるスラップスティック・コメディ的な笑いの重要性を主張して結びとする。

1. 『A 計画』と『ロイドの要心無用』における落下

『A 計画』の舞台は、イギリスの植民地下にある 20 世紀初頭の香港である。ジャッキー・チェンは、海賊を取り締まる香港の水上警察を演じる。物語の中盤、時計台のなかで拳銃を持つ敵に襲われる主人公は、天窓から外へ飛び出し、壁を伝い逃げようとする。だが、時計の針に手をかけたところで、その敵が盤面を内側から蹴り開けたために、彼は時計の針にぶら下がった状態となる。これと同様のシーンがオマージュ元である『要心無用』にも現れる。もちろん、宙吊りになるまでの物語は異なっている。この映画では、ロイドが高層ビルの壁登りをせざるを得ない状況に追い込まれ、様々な障害を乗り越えながら屋上にたどり着く。その途上で、時計の針に宙吊りになるシーンが登場する。この壁登りのシーンを構成するのは、基本的には、ロイドのミディアムショットとそれを地上で見上げる観衆たちを交互にカットバックでつなぐ編集である。その合間にはロングショットがいくつか挿入され、彼が現在位置している高度を示してくれる。もちろん、実際に映画スターたるロイドが高層ビルをよじ登っているわけではなく、中村秀之が説明しているように、高さの異なるビルの屋上でセットを組んで撮影するという、俳優の身の安全を配慮したトリック撮影が用いられていた。このフレーミングの効果を利用したトリック撮影によって、まず、ロイドと地上を同一のフレーム内におさめることは回避され、両者の空間的な連続性は分断される。それと同時に、異なるビルで撮影すれば、当然のことながら背後の景色も変わる。だが、背景が突然切り替わることについては一切説明がなく、観客は「違和感」（中村[2010] 95）を覚える。また、ロイドと同じ高度で撮影しているカメラは、壁に貼りつく彼の背中にレンズを向けており、空中に固定されていることになる。こうしたことから、カメラはそれ自体が宙吊りにされており、そのフレーム内は想像的な空間として構成されていると見ることができる。そのため、観客にしてみれば、もしロイドが手を滑らせて落下してしまったときのその高さは、時折挿入されるロングショットや、もしくはミディアムショットにおける前景と後景の距離感をもとに想像するしかない。ロイドを切り取るフレームの下は実在しない空間となり、観客は「フレームによって不可視にされている下方（オフの空間）を想像して慄然とする」（同上 97）。つまり、この映画における落下は、奈落の底への墜落を意味するのだ。このことから、中村は、「ハロルドは壁にしがみついている

るにもかかわらず、画面の上では実質的に宙吊りにされている」(同上)と述べる。ここでさらに付け加えなければならないのは、空中に浮かぶカメラを通して覗く観客も同様に不安定なサスペンス状態に置かれていることである。

『要心無用』を見る観客を、ヴィヴィアン・ソブチャックの「映画感覚的主観性 (cinesthetic subject)」という概念に沿って説明すれば、観客の身体は映画館の座席上 (オフスクリーン) にあると同時に映画内 (オンスクリーン) にもある(Sobchack[2004] 72)。ロイドが鳩にまわりつかれたり、上から落ちてきたネットに絡まったりするとき、観客は、身体的に直感する宙吊り状態と道化師のアクションを見つめる視覚的領域の間を往復し、笑いを得る。この往復はロイドが前述の困難を克服し、落ちそうで落ちないことで維持されている。ところが、時計の針にぶら下がるシーンでは、ロイドがあわや地上まで落下しそうになる瞬間がある。これを詳しく分析すると、ビルのなかにいる友人がロープを使って針にぶら下がっているロイドを助けようとするが、ロープの一端を机の脚にくくりつける前に警官に追われて部屋を飛び出してしまう。それを知らない彼は、ロープをなんとか手元に引き寄せて時計の針からそれに飛び移るも、案の定フレーム外へ落下する。だが、間一髪のところ部屋に戻ってきた友人がロープにしがみつき、事なきを得る。このとき、カメラは落下するロイドをティルトダウンやロングショットに切り替えるなどして追いかけることはなく、その行方には無関心である。ショットはむしろロープの上方に切り替わり、友人がロープにしがみつくと、ロープ下方のショットに移る。そこへロイドが上からフレームインし、目を見開いた表情のクローズアップとなる。上述のトリック撮影による制約もあり、ロイドの落下運動が描かれることはない。そこにあるのは運動の始点と終点だけであり、その途中は空白となっている。

それまでのギャグが落ちそうで落ちないというスリルを利用していたのに反して、このシーンは本当に落下してしまう。それにもかかわらず、これもやはりギャグとして機能しているのは、このシーンに関しては、ロイドの落下こそを観客が期待しているからである。彼がロープをつかもうと足掻いているショットの間、ロープは支えるものもなくただぶら下がっているだけであり、フレームの下は奈落の底であることが前提として示されている。彼がロープをつかんだところでただ落下するだけであることは承知のうえで、観客は滑稽な俳優のアクションに注視する。そして、すでに指摘したように、これを見つめる観客も同様のサスペンス状態に置かれている。つまり、ロープをつかんだ瞬間落下する道化師を笑うのは、不安定な空間において重力を確認できたことに安心するからである。壁をよじ登っていくにつれて、突如として切り替わる後景や宙吊りにされたカメラといった不安定な画面は、スクリーン外で見つめる観客の身体感覚を混乱させ、違和感を増していく。だが、このシーンでロイドがあっけなく画面から消え去ってしまうことで、そこは依然として重力が働いていることが示される。スクリーン外の観客は身体感覚を取り戻し、道化師を見る観客としての主体性を回復する。したがって、カメラも観客も、この哀れな男がいつ落下するかということだけに興味があり、どのように落下するかという過程には見向き

もしないのである。ロイド自身も、落下することしか頭になかったのだろう。ロープをつかんだ瞬間を切り取ってみると、上を見るのではなく何もない下を向いていることがわかる（図 3-1）。そこには、もはや屋上を目指して奮闘していた主人公の姿はない。道化師の仮面を脱ぎ捨て、ハロルド・ロイドの身体は直接的に観客の哄笑の対象となる。この一秒にも満たない瞬間こそ、中村が「モダニティの力にあえて無防備に身を呈することの受苦」と呼ぶ「ロイド的な<自写のマゾヒズム>」をもっとも象徴的に示している（中村[2010] 98）。

『要心無用』の落下と比較すると、『A 計画』はどのように落下するかという過程に重きを置いていることは明らかだ。落下シーンのショット構成は次のとおりである。時計の針につかまるジャッキー・チェンの手が、徐々に滑り落ちていく様子を映す手元のクローズアップ。次に、彼を真上から見下ろすショットとなり、ついに手を離してしまうと、二枚の底の布を破って衝撃を和らげながら、地面に頭から墜落する運動をロングショットで捉える。さらに補足すると、この落下運動はワンショットのスローモーションで描かれる。落下シーンはこれだけではない。斜め上のアングルから針にぶら下がる彼の姿が再び映し出され、ロングショットでまたしても同じように落下する。しかし、この二回目の落下は、布の破り方や右半身から墜落することなどから、一回目とは異なる落下であることがわかる。そして、二回目の落下では、墜落後に共演者のユン・ピョウとイザベラ・ウォンがカメラ後方からフレームインして駆け寄り、ジャッキーを抱きかかえてその顔が確認できるまでをワンショットで映している。さらに、本作の時計台落下にはまだ続きがあり、本編終了後のエンドクレジットにおいて、三回目の落下が提示される。これは、二枚目の布をうまく破ることができずにそのまま地面に墜落する NG テイクである。

蓮實重彦によれば、映画は水平の運動に比べて「縦の世界を垂直に貫く運動に徹底して無力である」（蓮實[1996] 222）という。その理由として、具体的に二つの限界が述べられる。一つは、カメラは落下物の垂直運動に追いつくことができないという物理的限界と、もう一つは、役者たちを危険からまもるという倫理的な限界である。これらの映画の限界を覆い隠すために、映画史は落下運動の代理となる表現手法を制度化してきたが、ジャッキー・チェンはこの制度を採用することなく、ロングショットのワンショットで落下する。ここで本節が注目したい問題は、身体が苦痛を被る現場を記録する暴力的なカメラの視線である。スローモーションによって引き延ばされた落下運動は、これを見る観客に分析的なまなざしを要求する。そして、頭から墜落し不自然に折れ曲がる身体を見た観客はこれと同一化し、その痛みをアフェクト¹⁴として共感してしまう。つまり、身体が傷つく瞬間を記録するカメラの視線の暴力性は観客にたいしても向けられているのである。

中村が提示する「自写のマゾヒズム」の視点から二人の落下を比較すると、次のようにまとめることができる。すなわち、ロイドが無防備に身体をさらしているのは、落下を預期し身構えている様子から、重力にたいしてではなく、観客の哄笑の視線である。これに

¹⁴ アフェクト（affect）、情動（emotion）、感情（feeling）の分類については、Massumi[2002]を参照。

たいし、ジャッキー・チェンは観客というよりはカメラの記録的視線にたいして身を晒し、重力が働いている空間に身を投げ出す。二人の落下を見る観客は、前者の場合、滑稽な道化師を一方的に笑うことによるサディズム的快樂を得ることとなるが、後者の場合、成功も失敗も関係なく落下運動をそのまま提示することにより、アフェクト的な痛みの感覚がもたらされる。後者において、観客は一方的に見るのみならず、スクリーン外にある観客の身体感覚も映画内部に引きずり込まれるのである。

2. アニメーションにおける落下の表象

本節では、前節の議論を土台として、落下の反復がもつ機能に視点を移していく。前節で説明したように、『A 計画』では三つの時計台落下が記録されている。ジャッキー・チェンは自伝において、これらすべてをみずからがおこなったと述べている（チェン／ヤン[1999] 451）が、それが彼自身によるスタントであると映像から断言できるものは、ワンショットのなかで顔が確認できる二回目の落下のみである。三回目の NG テイクの落下は、抱き起こされるまでを映しているものの、途中で編集がなされており、まわりの人物の配置が変わっていることが確認できる。この人物配置からは、落下後は二回目の落下のテイクが転用されていることがわかる。この仮構の編集に鑑みると、谷垣健治が述べるように、実際にジャッキーが落下したのは一回だけで、あとの二回は別のスタントマンによる落下と見るほうが事実在即しているだろう¹⁵。そうであるとすれば、このスタントが肉体的真正性を観客に見せつけるためにあると一面的に断定することはできない。というのも、ほとんどすべてのアクションをスタントマンに頼らず自身でおこなうという神話的言説を補強するためであれば、実際に本人が落下した二回目のテイクのみを使うべきであるが、本作はあえてその神話に揺さぶりをかけるような編集がなされているからである。つまり、本作で反復がおこなわれるとき、頭から墜落し、観客に痛みの感覚を与えた身体は消失し、別の身体で二度目の落下が演じられるのである。これを同一の身体でおこなったかのように見せかける仮構の編集によって、彼の身体は複数化され、匿名化され、彼の名前が表面的に付与されているだけの複製可能な記号的身体となるのだ。ジャッキーの落下は、ワンショット、ロングショット、スローモーションといった演出によってアフェクト的な痛みの感覚をもたらし、この感覚が真正な身体性を表すものと評価させながら、それと同時に、反復によって身体を複製し、その痛みを帳消しにもする。こうして、彼のアクションは、反復する暴力のマゾヒズム的快樂を観客に与えるのである。そして、このように痛みが帳消しになる身体は、初期アニメーションの身体と類似している。

ジャッキー・チェンは物理的な危険を伴いながら映画の限界を克服しようとしたが、ア

¹⁵ 「『A 計画』の時計台から落ちる場面だって、3 テイクのうち、2 テイクは替身（中略）。替身を使うのは、主役が撮影途中でケガをして、映画が完成できなくなった日にゃ、映画会社は大損だからだ。スターも、自分の責任の重さを自覚しなければならない。」（谷垣[1998] 99-100）

ニメーションはこれを容易に克服する。アニメーションでは、現実のカメラでキャラクターを撮影しているわけではなく、すべてが空想上で存在している生物たちの身の安全を考慮する必要もない。どんな高さから落下しようとも、アニメーションのキャラクターは、傷つく身体を描かない限り、死ぬことはない。ベンヤミンや竹峰義和が言うように、初期のディズニー作品におけるミッキーマウスやドナルドダックなどのキャラクターの身体は可塑的であり、「どんな暴力も、どんな奇蹟も、(中略)あらゆるものが反復可能で刹那的な現象であって、観客の笑いとともに、そのつど完全に帳消しとなる」(竹峰 97)。つまり、ミッキーやドナルドが被る暴力や衝撃は、痛みの感覚がなく、身体的な痕跡が認められない。たとえば、『プレーン・クレイジー』(1928)で空を飛ぶ飛行機とともに地面に墜落するミッキーは、布を突き破りながら不安定な落下をするジャッキーとは異なり、木の枝に頭と尻を交互にぶつけながらリズムカルに落下する。そして、『A 計画』の一回目の落下と同じように、逆さになって地面に頭から衝突すると、いつのまにか身体の上下が元に戻り、胴体にめりこんだ頭部が突きだしてくる。瞬きをするだけのミッキーの身体には傷一つない。この作品の分析をおこなった三輪健太郎によれば、ミッキーが落下しても傷つかないのは、彼は落下しているのではなく平面を上下に動いているだけであるからとされる。

ミッキーマウスは(中略)「落下しない身体」を持っていたのであり、それは「飛行する身体」ではなかった。(中略)彼はそもそも真の意味で落下してなどいなかったのである。それは三次元空間で働く重力の表象ではなく、紙という平面での上下運動だった。(三輪 211-212)

ディズニーの初期作品の世界には重力が存在せず、そこはあらゆる物が自由自在に運動することができる理想的な場所であった。ベンヤミンはこれを遊戯空間と呼んだが、ディズニーはあえてこの世界から脱して、1930年代には現実的な物理法則が支配する世界へと足を踏み入れていく。つまり、マルチプレーン・カメラを導入して、三次元の奥行がある空間をつくりだしたのである。エスター・レスリーによれば、二次元の平面から三次元の空間に変化したことを受けて、『白雪姫』(1937)の製作に携わったアニメーターたちは、高所から落下することでキャラクターが死んでしまわないかと心配したという(Leslie 149)。このことは、新技術の導入によって世界は重力が働く空間に変わり、さらにはキャラクターたちの身体性までもが変化してしまったことを示している。

平面上で上下に移動することは何度も反復可能な運動であるが、三次元空間の落下は死と結びついた一回性の運動である。それゆえ、蓮實が述べる落下の表象不可能性は、『オーソン・ウェルズ IN ストレンジャー』(1946)や『めまい』(1958)のように、死の象徴としても機能してきた。しかし、ジャッキー・チェンは一回性の落下を反復可能なものとして複製する。それは、監督としては『A 計画』の次作にあたる『警察故事』において、さらに過剰となる。

本作のクライマックスにあるのは、デパートの天井から吊り下げられている電飾ポールをジャッキー・チェンが最上階から一階まで滑り落ちるというスタントである。香港警察の刑事である主人公は、ある麻薬組織と対決する。物語のラストは、敵の悪事を証明する書類が入ったスーツケースをめぐる、デパートで戦いが繰り広げられる。主人公はスーツケースを持った敵の幹部を最上階で追い詰めるが、敵はこれを一階に放り投げる。これを敵のボスが先に拾い上げてしまう。ここでサスペンス的状况が生まれ、これを解決するために、彼は電飾ポールに飛び移って、電気の火花を散らしながら滑り落ち、逃げようとするボスを捕まえる。このときの落下もまた連続して三回繰り返される。『A 計画』と異なるのは、同一の落下を異なる角度でくり返している点である。

『警察故事』の反復には二つの効果がある。ひとつは、いずれのショットにおいても、掛け声とともに電飾ポールに飛び移るジャッキーの姿を確認することができ、複数のアングルが提示されることで観客は立体的に運動を構成することができるということである。それが嘘偽りのない彼自身によるスタントであると確信することで、観客はジャッキーの肉体的真正性を見出していく。もうひとつは、この反復がおこなわれている間、物語の進行は停止しているということである。反復がおこなわれなければ、このスタントは、チェイスを演じている警察と犯人の間を橋渡しする働きをもつが、反復によってチェイスあるいはサスペンスの解決は引き延ばされる。つまり、犯人を捕まえるためのスタントではなく、反復されるためのスタントに変換されるのである。もちろん、本作中でこのような編集がなされるのはこのシーンだけであり、これだけが物語から遊離し、特異点として位置づけられている。

アニメーションでは、キャラクターを落下させるのではなく、キャラクターを画面中央に固定させて背景やまわりの事物を下から上に動かすことで擬似的に落下運動を生み出すこともある。つまり、アニメーションが落下を描くとき、キャラクターの落下運動を描くことは必ずしも要求されることではない。落下しているように見せかければ十分なのであり、三輪が述べる初期ディズニーの「落下しない身体」とは、言い換えれば、落下が記号として扱われるということを示している。すなわち、落下することが重要なのではなく、落下していることを観客に理解させることが重要なのである。そして、この落下が記号として扱われる世界にジャッキー・チェンもいる。反復は物語上の連関から落下を分離して意味を欠落させ、落下しているという運動それ自体を抽出する。単純なる運動のイメージになることによって、観客がアフェクトとして経験した痛みの感覚も記号に変換され、これに麻痺してしまう。それゆえに、落下するロイドを笑っていたサディズム的快樂とは対比されるマゾヒズム的快樂として、観客は反復される暴力を楽しむことができるのである。

3. 『ミッキーの大時計』とジャッキー・チェンの両義的身体

本節では反復によって変換される身体性に注目する。つまり、肉体性 (corporeality) から記号への変換であり、ここでもやはり、ディズニーのアニメーション作品との比較が有効

である。

マルチプレーン・カメラをディズニーがはじめて導入したのは1937年の『風車小屋のシンフォニー』であるが、これと同年に発表された『ミッキーの大時計』（以下、『大時計』）は、この新技術を使わずに三次元空間を表現している。本作の舞台は、『A計画』や『要人無用』と同じく、都市に高く聳え立つ時計台である。その幕開けとなるエスタブリッシング・ショットでは、上空から見下ろすアングルで、遠近法を使って時計台の高度を際立たせている。この危険な場所でミッキー、ドナルド、グーフィーの三人は時計の掃除をする。終盤では、頭をハンマーで殴られたグーフィーが目まわし、建物の縁で今にも落ちそうになりながらダンスをする。これは『要人無用』で頭をぶつけたロイドが屋上の縁でふらつくシーンを想起させる。ただし、実写のロイドはあくまで重力に縛られているのにたいし、グーフィーはつま先だけを縁につけて身体のすべてを空中に投げ出しても落下せずに踊り続けるというように、やはり物理法則を無視して重力と戯れている。こうして目をまわして無重力状態を楽しんでいるグーフィーがいる一方で、これを見たミッキーは驚いて必死に助けようとする。このことから、『プレーン・クレイジー』とは異なり、落下は死を導くものとして見かけ上は機能しているようである。

ディズニーの初期作品における遊戯空間の消失は、マルチプレーン・カメラの導入が決定づけた。『大時計』から後の作品では、落下運動そのものが回避されるようになる。たとえば、『ミッキーの移動住宅』（1938）では、運転手のグーフィーとはぐれた「移動住宅」が切り立った崖を走行する。そのなかにいるミッキーとドナルドはパニックに陥りながらも、『キートンの探偵学入門』（以下『探偵学入門』、1924）で運転手を失ったバイクに乗ったキートンのように、曲芸と奇跡で困難を切り抜ける。落下はもはや死と結びついた恐怖であり、『ドナルドのボロ飛行機』（1943）においても飛行機の墜落はことごとく回避される。ただ一方で、『グーフィーのグライダー教室』（1940）では、上空高くから落下するグーフィーが地面に墜落すると、まわりの事物に衝撃を与えつつ、グーフィー自身は無傷のままであることができる。一見すると、これは『プレーン・クレイジー』のミッキーと同じ身体であるが、異なる点はミッキーが可塑的な軟体であるのにたいし、グーフィーはいかなる衝撃にも耐える凝固した身体を持っているという点である。後者においては、頭部が胴体にめり込むことも、『カクタス・キッド』（1930）で岩に押しつぶされたピートのように蛇腹状に身体が折れ曲がることもない。ここでグーフィーが手に入れた身体は、『キートンの酋長』（1922）に特徴的に見られるキートンの身体に接近している。この映画では、キートンが崖の上から数十メートル下に投げ落とされるが、大きな布をパラシュートの代用にするというギャグを経て無傷で着地する。このギャグで彼が体现するのは、傷つかない超人的な身体である。ディズニーが空間を生み出すことで重力を描くようになると、キャラクターたちは可塑的な身体を捨てながらも、キートン的な頑丈な身体を獲得することで不死性を維持した。このとき、遊戯として帳消しにはならない暴力は理不尽な暴力として観客は目にし、キャラクターにたいして同情を寄せ、感情移入をする。ベンヤミンが評

価値した遊戯空間を捨ててまでもディズニーが求めたのは、アニメーションのキャラクターと観客を情動的に同一化させることであり、運動だけではなく物語のなかに観客を引き込むことであった¹⁶。こうして、レスリーが『ダンボ』（1941）について指摘したように、あらゆる現象に因果関係、あるいは動機の説明が付されるようになるのである（Leslie[2002] 202）。そして、運動に明確な理由付けをするため、キャラクターは無意識的ではなく意識的に行動しなければならなくなった。

世界が平面から空間に切り替わる結節点にある『大時計』では、こうした意識と無意識の対立が描かれている。ドナルドは時計台内部の機械を掃除しようとするが思うようにできず、腹を立てた彼はハンマーを放り投げる。しかし、それがばねで跳ね返ってきて、ドナルドはふき飛ばされる。そして、歯車に頭を挟まれ、時計の機械的な反復のリズムに身体が同期してしまう。これは初期ディズニーの遊戯空間が消え去ってしまったことを示す一つの例である。『プレーン・クレイジー』で動物たちが飛行機の部品になるような遊戯空間では、自然と機械の境界が取り払われていた。だが、『大時計』はこの二項を対立的関係に置き、最終的にはキャラクターたちが機械に従属するものとされる。本作の最後は、三人が時計の反復のリズムに同期してしまうというギャグで締めくくられる。このことから、ドナルド・クラフトンは本作を、身体化（embodied）されたキャラクター性が脱身体化（disembodied）されるという、退化していく演技を描いていると分析する（Crafton[1995] 47）。クラフトンによれば、身体化されたキャラクター性とは、キャラクターがみずからの意志で自分の身体を動かすことであり、初期のディズニー作品における演技は、意志が伴わない形象的な演技（figurative performance）に過ぎなかった。つまり、『大時計』の最後のシーンは、意志で統率できない機械的な運動によって身体が支配されるという意味で、退行的であるというのだ。

このように、『大時計』は舞台を時計台に設定することで、落下の主題と同時に機械との関係も描いている。『プレーン・クレイジー』の生物たちは自然であるとともに機械でもあるため、描く人間の手によって任意に操作され、操作される生物たちはその運動には無意識であった。しかし、『大時計』では、これらの無意識的な動きが外部にある機械の動きに移行することとなり、キャラクターたちの身体内部には意識だけが残し、より俳優的な演技へと接近していく。機械の自立的で無意識的な運動が前景化されることで、キャラクターの身体からは無意識が剥奪され、意識的な運動のもとに演技が管理されるようになったのである。

『大時計』では、けっして止まることなく自立的に反復運動をしつづける時計が機械的運動の象徴として描かれる。そして、この機械との対立関係を通じて、キャラクターは身体化された演技から形象的な演技へと移行していく。これと同様のことがジャッキー・チ

¹⁶ ディズニーのアニメーションに魅了されたベンヤミンやエイゼンシュテインと、技術的發展にともなうてその関係に齟齬が生じてきたことについては、Crafton[2008]と Leslie[2002]を参照。

エンの場合にも起こる。すなわち、ワンショットの落下、立体的に構成される落下が彼の肉体性を浮き彫りにするが、反復の効果がこれを記号に変換する。さらに敵から逃げる過程で時計の針にぶら下がるものの力尽きて落下したり、敵を捕まえるために電飾ボールを滑り落ちたりといった意識的な演技をおこなう俳優ジャッキーは、映画世界外の操作によって無意識的に落下をくり返させられる。反復によってジャッキーの身体は形象となるのである。『大時計』ではこの変換の契機となるのが、ギャグであり笑いであったとすれば、『A 計画』や『警察故事』でこれに相当するのが反復となる。

4. ギャグとしての反復

本節では、再びスラップスティック・コメディとの比較に戻り、ギャグ分析の視点から、ジャッキー・チェン作品の反復を論じる。つまり、肉体的真正性を記号または形象に変換するギャグとして反復を捉えるため、トム・ガニングとドナルド・クラフトンによる初期コメディ映画のギャグ論を参照したい。加えて、本節では、『大時計』でキャラクターと対立的に描かれていた機械としての時計が、ジャッキー作品においてはカメラあるいは映写機に相当することを示す。

マーク・ギャラガーは、ガニングのクレイジー・マシーン論を経由して、「ジャッキー・チェンの映画における機械的装置は、キートン作品と同様に、喜劇的な道具として機能し、滑稽な苦闘に参加する機会を登場人物たちに与える」(Gallagher[2006] 177)と指摘している¹⁷。クレイジー・マシーンとは、サイレント期のコメディ映画に登場する道具の機能を説明する概念であるが、ガニングによれば、その原型はリュミエール兄弟の『水をかけられた散水夫』(1895)に見ることができる。この作品では、庭で水をまいている男の背後からいたずら小僧が忍び寄り、ホースを足で踏みつける。それに気がつかない男が水の出なくなったホースを覗き見ると、いたずら小僧が足を外して男の顔に水が噴射する。このとき、ホースがクレイジー・マシーンの機能を果たす。なぜなら、ホースはいたずら小僧と男の間を結ぶ媒体としても機能しており、前者の働きによって水が出なくなり本来の機能を停止させると、あるタイミングにおいて暴発し、後者をびしょ濡れにするという結果を生み出すからだ。このようなクレイジー・マシーンがアメリカのコメディ映画の原型であり、スラップスティック・コメディにおいて様々なバリエーションとなって現れる。『要心無用』に適用すると、垂れ下がっているだけのロープがこれに当たる。第一節で論じたように、ロイドがロープをつかもうとしている間、物語は停止している。従来の映画研究では、コメディ映画のギャグは物語を停滞させるものとして過小評価されてきたが、「アトラクションの映画」の延長線上で、このようなクレイジー・マシーンこそが爆発的は笑いを引き起こすものとして重要な要素であるとガニングは主張する。

¹⁷ シドニー・ダンカンもまたクレイジー・マシーンの使い手としてジャッキー・チェンとキートンの類似性を指摘している (Duncan[2007])。

一方で、クラフトンはスラップスティック・コメディをパイとチェイスという対立的な二つの概念をもとに分析しており、チェイスが物語を進行させる水平的領域であるとすれば、パイはこれを中断させる垂直的領域に属する (Crafton[1995] 107)。具体的に『A 計画』のチェイスシーンに適用すれば、ここでは複数人の敵が主人公を捕らえるために追いかけてまわすという物語があり、そのなかでアクションがギャグ (パイ) として挿入される。ジャッキー・チェンは住宅が密集する空間に入り込むと、自転車一台が通るのが精一杯の狭い隘路を利用したアクションで敵を一人ずつ倒していく。たとえば、敵と主人公がお互いに正面から突進していく最初のシーンでは、ジャッキーは正面衝突する直前で壁に掛けてあった物干し竿を手に取り、これで敵を突き倒す。続けて、背後から迫ってくる敵にたいしては、走りながら脇にある家の窓をノックし、住人が絶妙なタイミングで窓を開き、敵を倒す。これらのアクションは観客の笑いを誘うギャグ (パイ) であり、ジャッキーがいたずら小僧となり、背景にある様々な事物をクレイジー・マシーンに変えながら敵を翻弄するというギャグでもある。

クレイジー・マシーンはいたずら小僧とその犠牲者をつなぐ媒体であるが、「これらの機械をもっとも深く理解していた」 (Gunning[1995] 99) キートンは、みずからがその二役を兼任した。ガニングによれば、キートンは自業自得のような因果関係でクレイジー・マシーンに翻弄されながらも、『荒武者キートン』(1923) のラストで滝から落ちようとする女性を救う場面に見るように、これを手懐けて奇跡のような優雅な運動を描くこともできる。または、『探偵学入門』における緻密な計測のフレーミングを利用したギャグがもっとも特徴的に示すように、彼のアクションは無数にリハーサルされた運動の極致としてあり、これは一回性の運動である。ガニングの議論に従えば、クレイジー・マシーンは笑いを生み出すだけでなく、ときとして笑いを凌駕する驚異的なスペクタクルを生み出すとも言える。

キートンが一回性のアクションであるとすれば、ジャッキー・チェンのアクションは反復され、複製可能な運動として描かれる。つまり、ジャッキーはアクションの真正性を分散させるのだ。そして、数々の作品で監督と主演を兼任する彼は、演出者としてみずからの身体を一方的に操作される記号的な身体として扱っていてもいる。それを特徴的に示すのが次の事例である。『師弟出馬』(1980) のあるアクション・シーンでは、名前もない登場人物のアクションを彼が代理で演じている。このとき、彼の顔は見え、カメラに背を向けて演技をする。主役が端役の演技を代理していることは、本作のなかでは明示されず、後に彼自身が解説することではじめて暴露される¹⁸。同様のことは『十二生肖』(2012) でもおこなっており、彼にとって、みずからの身体は映画を構成する一つの単なるイメージに過ぎない一面も持つ。それがジャッキー・チェンの「自写のマゾヒズム」であり、この点

¹⁸ 『師弟出馬』ジャッキー・チェン監督、嘉禾電影有限公司、1980 年 (Blu-ray、パラマウント、2012 年) の特典映像より。

において、彼の身体は初期アニメーションが描く形象的演技へと接近していく。それを象徴するのが落下の反復である。

『探偵学入門』の先述したシーンは、映画が映しだされているスクリーンのなかにキートンが入り込み、激しく切り替わる世界に翻弄されるギャグを描いている。このとき、クレイジー・マシーンは映画を映している映写機である。この機械が作りだすイメージにキートンの身体は同一化することができず、シーンが切り替わっても彼だけがその場に残ることになる。彼の身体は映画のイメージとけっして一致することはなく、肉体的真正性をもった一回性の身体である。しかし、ジャッキー・チェンの身体は反復の操作に身をゆだね、形象になる。一回性の身体として映写機が作りだすイメージに抗うキートンにたいし、ジャッキーはカメラの視線に身をさらし、形象的身体として映写機のイメージの中に内在化していく。自作自演の両者を決定的に分かつのは、キートンでは監督と俳優のイメージがスクリーン上の一つの身体に常に集約されているが、ジャッキーの場合は必ずしもそうではないという差異である。俳優として映画世界内で演技をするジャッキーは、形象としての脱身体的なイメージなのだ。

5. 形象的な演技と空間

第三節と第四節での議論で『大時計』と『キートンの探偵学入門』を經由して明らかとなったのは、肉体性から形象への変換は反復というギャグによって引き起こされるのであり、このギャグはカメラあるいは映写機といった映画装置をクレイジー・マシーンに見立てて演じられるということである。本節ではこれをもとにジャッキー・チェンのコミカルなアクション・シーンへと議論を展開していく。本節では、彼にとってなぜスラップスティック・コメディ的な笑いが重要であるかを明らかにしたい。

前節でも触れた『A 計劃』のチェイスシーンの最後では、アクションのなかでジャッキーの自転車のサドルが外れ、それに気づかない彼は勢いよく臀部をサドルがあったはずの場所へ突き刺し、痛みに悶える演技をするという場面がある。臀部を突き刺すショットがクローズアップで瞬間的に挿入されると、次のショットは顔を苦痛で歪めるクローズアップからズームアウトする。この連続する二つのクローズアップが苦痛を過剰に描写しようとも、ここでは笑いが痛みに勝る。つまり、過剰な演出、編集、演技が苦痛を形象に変換するのである。

また別の例を示すと、『A 計劃』の冒頭、水上警察と陸上警察が乱闘するシーンでは、ジャッキー・チェンとユン・ピョウがライバル関係にあることを示すためのギャグが用意されている。それは、お互いが椅子で相手の背中を殴り、何事もないかのように振る舞ったあとで、二人ともが柱の陰に隠れると痛みに悶えだす。彼の作品においては、痛みと暴力は必然的に結ばれているわけではなく、形象として痛みが操作される。ここでまたしても、足場がないことにキャラクター自身が気づくまで空中に浮遊して落下することがない、というアニメーションではしばしば見られる現象と類似したギャグが見られる。形象は任意

に操作されるものであり、ギャグとして痛みを描く必要がなければ、海賊のボスと戦うクライマックスに見るように、ジャッキー・チェンたちはどんなに暴力を受けようとも身体を損傷することはない。殴打の衝撃を伝える音だけが暴力を虚しく響かせる。

外部から受ける暴力とこれに伴う演技を切り離すということは、アフェクト、情動、感情の連関を分離していることでもあるが、これらが結びついて観客に襲い掛かるのが時計台からの落下である。すでに述べたように、観客は地面に落下する衝撃がもたらす苦痛を感じ取ってしまう。しかし、それが反復されることでその苦痛は帳消しにされる。物語上の意味は分散し、落下の運動だけが残る。このとき、クラフトンのギャグ論におけるチェイスが、概念的だけではなく視覚的にも垂直のパイに変わる。『警察故事』でも三度繰り返される落下がおこなわれているあいだ、観客は物語が再開するのを待たなければならない。反復されなければ、この電飾ボールを滑り落ちるスタントはチェイスの領域から出ることはないが、反復によって視覚的にも垂直的領域のパイに変換される。

クラフトンにとってパイとチェイスの概念は、デイヴィッド・ボードウェルへの反論として、物語映画において物語的でない要素を明確に描出するために用いられる。ジャッキー・チェンの二つの映画における落下の反復は、物語の展開にとっては障害でしかなく、スタントをすることによって受ける苦痛も俳優ジャッキーの身体にとって不必要なものである。これらのことが示すのは、彼の身体は一切の苦痛を排除する非肉体的な傷つかない身体を具現化しているということだ。彼以外のアクション・スター、たとえば、ハリウッドの西部劇スター、日本の時代劇スター、香港映画の武侠片スターなど、数々のスター俳優たちの身体もまた誰よりも強靱な身体を獲得することで不死性が付与されてきた。しかし、ジャッキー・チェンは従来とは異なるアプローチ、すなわち、反復によって身体を形象に近づけることで不死性を手に入れるのである。

これによって、観客もまた両義的な状態に置かれることになる。それは、身体的な痛みの感覚に襲われながらも、それに慣らされ、ジャッキー・チェンのアクションをスペクタクルに変換し、マゾヒズム的快楽を享受するという両義的な状態である。苦痛とその帳消しがもっとも鮮烈なイメージとなって現れるのが『警察故事』のクライマックスだろう。電飾ボールの落下に至るまでのアクション・シーンでは、デパートを舞台に、ショーケースなどで使用されているガラスを次々と割っていく演出がなされる。ガラスが割れる音、飛び散る鋭利な破片などは身体感覚に直接的に突き刺さる。しかし、この破片によって身体が傷つけられる描写は一切なく、形象として血の赤い染みが付される程度である。したがって、この粉々に碎けるガラスは身体を破壊するというよりは空間を破壊するために用いられている。つまり、身体が被る暴力を碎け散るガラスの形象が代理するのだ。クレイジー・マシーンとしての映画装置が生み出すギャグが身体や空間を形象に変えていく。このとき、デパートという舞台が設定されていることは偶然的なものではない。その必然的な理由には二つあり、一方が大量消費の大衆社会が築き上げるものの脆さを表現するアイロ

ニー¹⁹を表現するためであるとすれば、もう一方は、映画を見る観客にとっては慣れ親しんだデパートという実体的空間を形象に変換し、二つの事物が入り混じる遊戯空間を表現するためである。

本章は、ジャッキー・チェンの肉体的真正性だけではなく、初期アニメーション的な形象的演技にも光をあてた。先行研究ではキートンやロイドの類似性ばかりが取り上げられたが、ディズニーのアニメーションも比較対象に含めることによって、落下することと反復することの両方を結び付けながら論じることが可能になった。スラップスティック・コメディ、アニメーション、香港アクション映画の三者を俯瞰的に捉えることで、ジャッキーの映画においては、肉体的真正性と非肉体的な形象が常に緊張関係に置かれていることが明らかとなる。このとき、俳優としてのジャッキーが形象を代表するとすれば、監督としてのジャッキーは肉体性を代表する。

最後に付け加えておくと、彼の映画においては必ずと言っていいほど、最後に NG シーンを寄せ集めたエンドクレジットが流れるが、ここで観客が目にするのは、言うまでもなく、俳優としてのジャッキーではなく、演出者として作品を統括する監督の姿である。『龍兄虎弟』（1986）の NG シーンが衝撃的なのは、スタントに失敗し、地面に頭を打ちつけて血を流し、意識が朦朧とした一回性の彼の身体を目にするからだ。形象として死なない俳優の身体を否定する監督の真正な身体は、本編中ではカメラの背後に隠れている。だが、彼がアクションやスタントを演じるとき、形象として脱身体化された（disembodied）身体に、監督のイメージが浮き出てこれを肉付け（embody）する。こうして、彼のスター・イメージは映画内のキャラクターと同期しながら具体化されていく。本章は決して形象性の肉体性に対する優位を主張するものではない。これまでの先行研究や批評が注目してきた真正性をもつジャッキーの身体は、身体や空間が形象に変換される遊戯において現れ出ることを強調したい。肉体性と形象性の境界を反復運動することが彼のスター・イメージの特色なのである。

¹⁹ ジャッキー・チェンの自伝では、「小さくて息が詰まってしまうようなギョウ詰め建物の成り立っていた町から、巨大な高層建築の町に変貌した香港を歩き回っているうちに、この町では鉄鋼とガラスが景色の中心を占めていることに気づいた」（チェン／ヤン[1999] 479）ことから、ガラスを割るアクションに思い至ったとされている。



図 3-1 『ロイドの要心無用』 (01:05:01)

第2部 ツイ・ハーク

第4章 監督システムの混乱

ツイ・ハークは香港ニューウェーブを代表する監督である。それと同時に、俳優としても自身の監督作品を含む多くの作品に出演している。先行研究は主に作家論的アプローチがとられ、彼の監督としての側面ばかりに注目してきたが、俳優としての側面も無視することはできない。特筆すべきは、自分だけではなく他の監督もカメオ出演として頻繁に作品に招いていることである。彼にとって、俳優と監督の境界は絶対的なものではない。もちろん、彼以前から、香港映画やそれ以外の地域の映画産業でも、監督がカメオ出演する例はある。第一部で論じたように、とくにアクション映画では俳優が監督を兼任することが多い。そのなかにおいても、1980年代の香港映画産業は監督と俳優の往来が過剰に激しくおこなわれていた。その理由は次章で述べるとして、本章では、彼が俳優としてはじめて姿を現した『第一類型危険』(1980)に至るまでの監督三作品をたどりながら、物語世界での二項対立を隔てる境界線とその越境が、彼の初期作品でどのように構築されていったのかを明らかにする。このとき重要な論点となるのが、1970年代末のコンテクストであり批評言説である。この時期、批評家のあいだで香港ニューウェーブの登場を期待する声が高まっており、ツイはその中心に置かれていた。彼の作品は一作目から監督を作家として捉えようとする批評言説に曝され、そのような批評家との応酬のなかで二作目以降は製作された。こうした作品と批評の応答を考察することで、彼の作品における中心と周縁の主題を浮き彫りにし、そのうえで監督と俳優の境界侵犯が持つ意味を論じる。

以下が本章の構成である。第一節では、本章の議論の前提となる香港の映画批評史を整理する。ニューウェーブを先導したのは批評誌『電影双週刊』(以下、『電影』)であるが、その前史は1960年代からはじまる。西洋の映画理論に影響を受けて自主的に活動をはじめた批評家たちが『電影』に集結し、彼らがニューウェーブ誕生の下地を整えた。その言説には反商業主義を理想形とする強い傾向が見られる。第二節では、ツイの監督デビュー作品である『蝶變』(1979)について、これまでの批評が欠点と見なしてきた物語を分析する。この議論からは、物語の形式における中心と周縁の主題が浮かびあがる。第三節で論じる二作目『地獄無門』(1980)では、中心と周縁の主題が空間において描かれる。これにともなって現れるのがカニバリズム的世界である。『地獄無門』でアレゴリーとして描かれる食人は、第三世界の周縁地から中心都市の香港へと侵攻する。三作目『第一類型危険』(1980)では、現代の香港都市を舞台にしてカニバリズムと実際の社会的事件が結合する。この混乱したグロテスクな社会表象は、監督の中心的な特権性を失墜させることによって生みだされることを示す。

1. 香港映画批評における作家主義とニューウェーブ

ツイはアメリカの大学で映画撮影技術を学び、香港に帰国したのは1976年のことである。香港に戻った彼は1975年に開局したばかりのテレビ局CTV(佳藝電視)に入社して、テ

レビドラマを製作する。このように、西洋で映画製作を学んでテレビ局に入社したのは彼だけではない。アン・ホイ、イム・ホー、パトリック・タムなど同様の経歴を持つ映像作家が同時期にテレビドラマを製作していた。1970年代後半は新規参入したCTVを含めて三社のテレビ局が熾烈な視聴率争いをしていた時期でもあり、彼らのように新しい視点を持つ映像作家が求められていたのだ。

彼らの作家性にいち早く注目したのが映画批評誌『大特寫』である。チュク・パクトンによれば、この雑誌では1976年の時点で彼らのことを指して「新浪潮（ニューウェーブ）」という用語が用いられていた（Cheuk[2008] 10）。『大特寫』は映画監督でもあるタン・シューシュエンによって、1976年に創刊された雑誌である。『大特寫』の編集方針は西洋の映画批評誌をモデルにした²⁰。この雑誌に執筆陣として集まったのは、1960年代から自主的に活動をしていた批評家たちである。彼らが参加していた『中国学生周報』やシネクラブが発行する機関誌では、『『カイ・デュ・シネマ』『スクリーン』『フィルム・カルチャー』などに掲載された映画理論を中国語訳で掲載』（Chu 39）し、「香港映画には一切関心を持たず」（Law 39）、欧米や日本で製作された芸術映画や実験映画を集中的に論じていた。こうして西洋から輸入された作家主義（politique des auteurs）に影響を受けた彼らは、「中国人監督の芸術的価値を確立するために」（Rodriguez[2001] 57）作家論的批評を実践する。彼らにとって、タンはキン・フーに先駆けて西洋に認められた作品『董夫人』（1968）を監督した作家でもあり、雑誌創刊の目的と彼らの批評態度が一致したことで、『大特寫』に西洋の映画批評の流れをくむ批評家が集結したのである。1978年に『大特寫』は廃刊となり、タンも香港を離れてアメリカに移り住んでしまうものの、残された批評家たちが再び結束して1979年に『電影』を創刊する²¹。

ニューウェーブを先導したのは上記のような経歴を持つ『電影』の批評家たちである。彼らがニューウェーブに求めていた映画の理想形は、『大特寫』の1978年の記事で述べられる。それは、ニューウェーブの最初の作品であるイム・ホー監督『茄喱啡』（1978）が撮影されている段階で出された記事である。これによれば、ニューウェーブの映像作品は「一般的な商業映画に欠けている感情があり、（中略）彼らを選び取る題材は多かれ少なかれ人間的な境遇や社会問題を反映しており、形式化し平面化する商業映画とは異なる」（亦晶[1978] 4）とされる。この批評はニューウェーブ監督が演出したテレビドラマ作品の特徴について論じたものであるが、映画作品にもこの姿勢は適用される。重要な点は、従来の商業映画とは異なることと、実際の社会を反映することを明記している点である。ニューウェーブ監督によるドラマ作品の特徴として記されたこれらの点は、映画になると批評家が期待したようには実現されなかった。そのために、批評家と監督のあいだで齟齬が生じ

²⁰ 李黙によれば、タン・シューシュエンは『スクリーン』『ヴィレッジ・ヴォイス』『ピープル』のような雑誌を目指したという（李黙[2003] 2）。

²¹ 『電影』の創刊には、ツイ・ハークも協力している（郭青峰[2003] 2）。

るようになる。以下では、この齟齬による批評家と作品の対立関係をもとに分析をおこなう。

2. 『蝶變』の語りにおける中心と周縁

1978年にツイ・ハークはCTVで武侠ドラマ『金刀情俠』を監督して話題となる。しかし、CTVが突如破産申請をして倒産する。これをきっかけにしてツイは映画プロデューサーのン・シーユエンと契約を結ぶ。ンはこの年に『蛇形刁手』と『酔拳』を製作して大ヒットを生んだ人物でもある。カンフー映画と喜劇を混交させてジャンルの刷新に成功したンは、武侠映画でも同様の実験をツイに助言する（竇欣平[2007] 37）。ツイ自身は現代劇を撮ることを望んでいたが、ンの要望に応え、ミステリー映画を混交させた武侠映画『蝶變』を撮影する。こうして本作は武侠映画でありながら、主人公が謎を紐解く書生人に設定され、彼のボイス・オーバーで脚本²²が構成されることになる。

本作の物語は沈青の屋敷に殺人蝶が発生したという噂が広がり、そこに主人公である方紅葉に加え、武芸者の田風や青影子らが集結する。最後に判明するのは、殺人蝶の噂は沈青が武芸者を集めるために流した作り話であり、クライマックスは武芸者たちが争い合って全員死亡する。このように、本作はアクション・シーンを含むものの、物語の大部分は謎を解明することに重点が置かれ、当初は130分を超える作品として完成された。しかし、90分程度の映画を好んだ劇場側の要求に応じて、ツイは40分ほどのシーンを削除して公開する。こうした事情を受けてか、削除部分も含む完全版の脚本が、映画の公開と同時期に『電影』で第13期から第16期にかけてすべて掲載された。ニューウェーブの作品で、公開と同時に脚本の全編が掲載された例は『蝶變』だけであることから、本作はニューウェーブのなかでもとくに話題の作品だったこと、さらにはその物語に注目が集まったことがうかがえる。

その物語構造は、張衛が指摘するように、主人公である方紅葉のボイス・オーバーを通じて、彼の主観的視点に観客を引き込む点で、従来の武侠映画とは異なる「現代的な叙述形式」（張 51）を持っている。ツイは、語りの形式も含めて、本作でおこなった試みを「現代化」や「未来主義」という言葉で表現する。しかし、本作の主観的語りの効果については、「実際には、武侠映画と観客が存在している時空の距離ははるか遠く離れているために、そこに生じると期待されている感情移入の作用は大きくない」（柯里[1979] 50）という非難が向けられた。加えて、ボイス・オーバーという語りの形式自体もけっして統一されているわけではない。カジャ・シルヴァマンは、古典的ハリウッド映画におけるボイス・オーバーの声を、「特権的知見を持った立場から話す声」とし、「物語世界の上に」位置づけられる声として論じた（Silverman[1988] 48）。『蝶變』も一見すると、方紅葉が特権的な語り

²² 作品のクレジットでは脚本が「林凡」と表記されているが、本作のシナリオは林志明が中心となって書かれた。これに梁濃剛とツイ・ハークが修正を加えた。

手として位置づけられ、彼を中心として物語世界が構築されているようではある。しかし、実際には、方紅葉が知りえないことも多く描かれ、むしろ、彼の関知しない出来事の方が場面の多くを占めているために、観客は視点の置き場が宙吊り状態にされる。たとえば、アバンタイトルで方紅葉が登場したのち、次に彼が姿を現すのは物語が20分ほど経ってからのことである。また、クライマックスの直前で方紅葉が現場を去り、ボイス・オーバーでも「その後のことは何も知らない」と述べられたあとで、約10分間、「語り手不在のまま対決の光景が延々と映し出される」など、「技法的に完成されたフィルムではない」（四方田[1993] 588）。

とはいえ、序盤とクライマックスのシーンにおける方紅葉の不在はオリジナル版通りの展開となっている。さらに、方紅葉の不在性は物語構成だけではなく、映像によっても示される。たとえば、中盤にある、方紅葉と沈青が会話をするシーンは、切り返し編集のないワンショットで映され、方紅葉はカメラに背を向け続ける。時折振り返ることはあるものの、照明設計によってその顔は暗くはっきりしない（図4-1）。ある時点において、方紅葉の肩越しのショットとなり、沈青がセリフを口にすると、方紅葉は急に立ち上がる。脚本ではト書きで「方紅葉が驚く」（林志明[1979] 35）と指示があるが、演出は表情を映すことなく、アクションと音楽のみでそれを表現する。カットバックで別の場所の様子が挿入されたあと、またこの二人のシーンに戻る。碁盤を映したショットからトラックバックして方紅葉をフレーム内に入れると、突然沈青が話すショットとなってこのシーンは終わる。この不自然な断絶的なショットつなぎのあいだには、もともと二人が会話をしている場面が含まれていた。公開版はそれをほとんど削除したうえで、沈青が最後のセリフを話しているカットを途中から強引につなげている（同上）。

このシーンだけではなく、複数のシーンで方紅葉はセリフや登場場面を削除されており、ミステリー映画としての当初の目論見は劇場側の要求で妨げられたことになる。しかし、ツイ自身は劇場側の介入や商業主義の制限についてとくに不満は明言していない。唯一、40分の削除によって物語の展開が速くなり、観客は理解するのが難しくなるだろうと懸念を述べるのみであり、四作目を撮り終えた時点でもっとも好きな作品は『蝶變』だとも答えている²³。つまり、本作における語り手の不在性は、ツイにとって特筆すべき欠点ではないのだ。これまでの分析で示したように、語り手の不在性は再編集と演出によってつくられるのであり、40分の削除はツイの演出を補強するのである。

以下のシーンはツイの演出による語りの構造を象徴する。導入で語り手として登場した方紅葉は早々にその立場を放棄し、20分ほどのあいだ、物語世界から姿も声も消えてしまう。次に彼が姿を現すのは、田風たちが沈家の屋敷に到着したあとで、沈青がすでに客人がいるとして扉を開けたときである。主観的語りが統一されていれば、屋敷に到着した田

²³ その理由は「未完成」であるためにまだ発展の余地があるからだと述べる（高思雅／廖永亮／李焯桃[1981] 28）。

風たちを方紅葉が見るのであるが、この場面では、田風たちがすでに到着している方紅葉を見る。冒頭で方紅葉の声に同一化していた観客は、このショットにおいては彼を見て驚く田風と青影子のほうに同一化する。ここであらためて方紅葉のボイス・オーバーが聞こえてくるが、その語りが終わると同時に、方紅葉の声を押しのけるようにしてカメラに近づいた田風が話しはじめ、画面は方紅葉と田風が対等に向き合ったバストショットに切り替わる。二人の男が対等に話し合うこのショットは、語りの主導権を争い合っているようである。画面奥で二人の顔を交互に見る青影子の目の動きは、視点をゆだねる先を迷う観客を代理する。このように、本作は方紅葉の主観的視点に観客の視点をあらかじめ限定するものではなく、観客と方紅葉の関係、換言すれば観客と物語世界の関係は、時空の距離というよりも演出によって引き離される。本作はボイス・オーバーの形式を採用することで、観客を物語世界の特権的な中心に引きつけながら、中心から周縁へと演出によって振り払われる。

本節では、『蝶變』における語りの形式的側面を分析し、そこから浮き彫りになる中心と周縁の関係性を論じた。本作において中心と周縁は単純に対立しているのではなく、そのあいだに明確な境界が引かれているわけでもない。ただ、本作を見る観客は中心から周縁へと物語を通じて位置をずらされる。劇場側の事情に合わせて大幅に削除したことによる物語の説明不足の影響はたしかにあるが、観客を周縁に振り払う遠心力はオリジナル版の脚本から想定され、公開版で強化された。それによって、物語世界は一つの中心をもとに秩序化されるのではなく、不在の中心のまわりで多元化される。このような物語世界の構造は以下の二作品でも反復される。次節ではこのような中心と周縁の主題が形式ではなく空間表象で描かれる『地獄無門』を論じる。

3. 『地獄無門』の空間における中心と周縁

1979年は『蝶變』のほかに、アン・ホイやアレックス・チャンの監督作品も公開された。これらニューウェーブの第一波はいずれも興行収入は失敗に終わる。それだけではなく、『電影』の批評家からは期待外れだとする意見が出た（「編集室報告」[1979] 3）。というのも、ニューウェーブといえどもすでにあるジャンルの枠内に映画が収まっているため、類似の作品をすでにある作品のなかに見つけることができたからである。要約すれば、貧弱な独創性に批判が向けられた。『電影』の編集室が提言するこの問題は、さらに以下のように続く。すなわち、映画の「独創性」は「個人的な経験」に由来するものであるが、「商業映画をつくることは個人性を極小に減じてしまう」（同上）。

『電影』の批評家が求めていたのは監督の個人性を作品に反映させることであり、それは商業主義と対立関係にあった。反商業主義的な作品を求めていた『電影』は、監督と興行のギャップを克服することを課題として挙げ、そこである提案がなされる。それは「個人の努力だけではなく、共同設計や分業がもしかすると実行可能な方法かもしれない」（同上）というものである。ジガ・ヴェルトフ集団を示唆するようなこの提案について、ツイは

「自分たちはみな同じような経験をしていて好みも似ているために、共同作業はかえって一つの枠に納まってしまうのではないか」と反対する（同上）。このように、批評家の期待に反して、ニューウェーブの監督たちは商業主義と対立することはなく²⁴、ギャップはむしろ監督と批評の間に生まれたのである。

前節の議論と合わせると、『蝶變』にたいしては、物語の未熟さと商業主義に属していることの二つの点に批判が向けられた。これを受けて、ンのもとでツイはすぐに次の映画に取り掛かり、監督二作目となる『地獄無門』が1980年4月に公開される。本作は二つの批判のうち前者に関して修正がなされ、後者に関してはむしろその程度が増し、当時流行の喜劇的なカンフー映画を採用している。それに加えて、舞台を食人が風習である孤島の村に設定することで、『悪魔のいけにえ』（1974）や『サスペリア』（1977）といった話題作をパスティッシュ的に借用する²⁵。明確に娯楽映画を意図して製作されたため、「『蝶變』は完全に個人的な映画に属するとすれば、『地獄無門』は観客や社長〔ン：引用者注〕のために」（『地獄無門』印象記）〔1980〕19）妥協して撮られたという評価もされた。しかし、商業主義に傾倒しながらも、批評家が求めた社会問題を反映させる映画にたいしてはアレゴリーの手法で応答している。

本作の主人公は中央調査局の捜査官 999 という名前で、ローレックスという名の盗賊を捕らえるために食人の島にやって来る。その島を統治するのは、軍服を着た保安隊長を名乗る人物。演じるのはいずれも香港の俳優であり言語もすべて広東語であるが、名前や衣装から西洋的、あるいは中国的な記号が付与されている。このように同時代的な地理関係をもとに登場人物が配置される『地獄無門』については、「同時代の政治的状況、とりわけ文革以後いまだに混乱と相互不信の極にある中国をめぐる風刺である」（四方田〔1993〕590）とする四方田犬彦のように、反映論的な解釈が定説であり、「反共産主義の映画」（Morton〔2009〕38）や「20世紀初頭の「中国民族」を風刺的に描く」（Tan〔2011〕46）といった指摘がなされる。ツイ自身も鲁迅の『狂人日記』を参考にして現実社会の風刺をおこなったことを証言している（侯思傑〔1980〕23-24）。

本作の舞台となる食人の島は、中国南部に位置するとされる。主人公のセリフによれば、この島と香港をつなぐ水路と陸路ともに閉鎖中であり、広州から筏に乗って行くしか手段がない。外部と遮断された周縁地であるこの島に足を踏み入れた人間は、すぐさま村人に捕らえられて調理される。その残酷なシーンから本作ははじまる。何も知らずにその村に足を踏み入れた男二人が標的になり、一人が住民に囲まれて殺される。もう一人は住民たちに屠殺場へ生きたまま連行され、二人は調理台の上にのせられて切り刻まれる。このとき、男の一人が背負っていた数匹の鶏が生きたまま鍋で茹でられ、男たちと一緒に調理さ

²⁴ ツイ・ハークは商業映画で満足していることを『蝶變』公開前の段階で断言している（舒琪〔1979〕33-35）。

²⁵ 音楽はほとんどがダリオ・アルジェントの『サスペリア』からの借用であり、人体を解体する村人が被る面は『悪魔のいけにえ』を想起させる。

れる。この村においては、部外者の人間と動物は同じ肉であるのだ。そして、仲間が解体され、みずからも解体されるのを生きたまま見ることになる男に観客は同一化し、人間から肉へと身体的な境界を跨いでいくグロテスクな過程を経験する。このように、本作での中心と周縁の空間的境界は、身体的境界でもある。

『狂人日記』は食人を利用して旧態依然の中国社会を糾弾するものであるが、『地獄無門』にはそのような批判的主張は見られない。というのも、物語の後半では、主人公たちが村人たちを騙して島から脱出するために、村人の一人を殺害し、この人間の身体を解体して肉に切り分けていくからである。このシーンはコミカルに描かれ、冒頭のような恐怖を煽る演出はされない。主人公たちは食人文化を手段として利用するのであり、この点において、ブラジルの食人主義に接近しているようである。

1920年代ブラジルにおけるモデルニスモの芸術家が唱えた食人主義は、植民地と西洋の文化交流において、「被支配文化の芸術家は外国の存在を無視すべきではなく、常に民族の目的のために文化的な自信に基づいてそれを受け入れ、カーニバル化し、再利用」する必要があり、「他者の肉体または精神と混ざることによって自己を超越させ、外国文化を「心を込めて咀嚼」し、批判的に再利用」することを主張する（ショハット／スタム[2019] 381-382）。

『地獄無門』はこの食人主義をなぞるようにして、西洋の映画を「コラージュ」（Tan[2011] 35）のように取り入れ咀嚼する。たしかに、1980年の香港はイギリスの植民地化にあり、植民地主義の支配構造が生きていた。特筆すべきは、本作における中心と周縁の関係は上下でも対等でもないことである。先述したように、物語の舞台は周縁地の孤島であるが、カメラはこの島の外に出ることはない。セリフを通じて、中心的な場所である香港や中国の存在が示唆されるのみであり、中心は不在となっている。主人公は不可視の領域にある物語世界外部の中心から周縁地の島にやって来る。そして、彼らはこの島の食人文化に馴致され、周縁から外部へと食人が侵攻していく。

ラストシーンは島を取り囲む水上で展開する。すなわち、そこは中心と周縁の境界線上にある。村から脱出した一行は筏に乗って川を下っていく。しかし、筏には村人が一人隠れており、突然姿を現して主人公たちと一緒に脱出した女性に襲いかかる。結局、主人公がその男を殺し、川に落ちた仲間を助けに行く。筏に残った女性は、死んだ男の胸を切り開いて心臓を取り出す（図4-2）。なぜか鼓動を続ける心臓を主人公に差し出して、「これがわたしの気持ち（心）です」と言う。画面が赤く染まり映画は終わる。ナンセンスギャグのようなラストは、「心」という言葉で示される感情の抽象的な比喻を、具体的な事物を提示することでその意味を抜き取っている。彼女がこのような行動をとった理由は明らかである。つまり、食人文化の村で育った彼女にとって、人間の肉は食物としての消費価値を持つ。それゆえに、感謝の気持ち（心）を代理する事物が直接的に心臓で置換される。この彼女の行為によって、理性的な感情を表す身体性（心）が、非理性的な物体性（肉）と等号で結ばれる。

これまでの反映論的解釈は社会不安、反共産主義、自虐的風刺といった否定的な側面に

光をあてていたとすれば、本節の議論が示したのは食人主義に従うような、中心的な西洋と周縁的な被支配国の関係性を転倒させる姿勢である。食人の島は第三の地として位置づけられ、そこでは西洋的記号や中国的記号が混ざり合い、食人文化が人間の理性的な身体性と非理性的な物体性の境界を解体しながら外部へと侵食していく。

『地獄無門』公開から4か月後の1980年8月、『カイエ・デュ・シネマ』の編集を務めていたセルジュ・ダネーは、同雑誌のアジア映画特集のための取材で香港を訪れた。このとき、ダネーは電影文化中心において講演をおこなう。電影文化中心は1978年に設立された施設であり、シネクラブのような上映活動のほか、映画理論や撮影技術を教えるクラスもあった。発起人にはツイやアン・ホイなどのニューウェーブ監督や『電影』の批評家が名を連ねて講師としても参加しており、この施設自体もまたニューウェーブのなかにあったと言える。その電影文化中心で催されたダネーの講演タイトルは「1960年代以後のフランス映画の発展について」である。この講演において、彼はヌーヴェルヴァーグがはじまったとき、一番の目標に置いていたのはハリウッド映画を打倒することであり、第三世界映画を打ち立てることだったと述べた（柯格[1980] 48-49）。しかし、ヌーヴェルヴァーグは世界の映画に影響を与えたものの、1980年現在、いまだにハリウッド映画が強大な力を持っていることに彼は悲観的であり、第三世界映画は期待したほどの発展を見せなかったと悲嘆する。この講演を聞いた香港の批評家は、いかにハリウッド映画に対抗する第三世界映画を打ち立てるかを考察し、その答えはローカルな文化や民俗を映画に昇華させることであると論じる。このとき、ニューウェーブへの期待は「反映主義（reflectionism）」（Rodriguez[2001] 59）へとさらに傾いていった。

ダネーの香港訪問はフランス映画の作家主義に香港映画が直接接触した場面である。ダネーは香港滞在記を『カイエ・デュ・シネマ』に発表し、滞在中に見た香港映画の短い感想も書いている。そのなかにはツイの『蝶變』も含まれており、「ストーリーが乱雑に過ぎるようであり、はじまって間もなくわたしはついていくことができなくなった」（沙治・丹尼[1981] 20）と苦言を呈する。この滞在記は香港でもすぐに紹介され、理解できないというツイのデビュー作をめぐる批評言説に、中心的権威にあるダネーが正当性を与えることにもなる。もともと、批評家たちは監督個人が置かれた社会状況の反映を求めていたが、ダネーの講演が後押しとなり、香港映画批評は反映主義的な個人的な映画が重要視されるようになった。ただし、このような現象は香港映画に限られているわけではない。フェルナンド・ソラナスとオクタビオ・ヘティノによる第三世界映画のテーゼが主張するように、ハリウッドの帝国主義的な映画の「システム」を転倒させ、革命を達成するための手法のひとつとして作家主義の形式の一つであるエッセイ・フィルムが取り上げられた（Solanas/Gettino[2000] 284）。エッセイ・フィルムとは、アレクサンドル・アストリュックの「カメラ＝万年筆」に影響を受けたヌーヴェルヴァーグ、とくにジャン＝リュック・ゴダールによって実践された映画の形式である（Corrigan[2011] 67）。すなわち、エッセイを書くようにして作家（監督）個人の思考を映像で表現することによって、ハリウッドの

「システム」に抵抗する。ここで争われているのは、不特定多数の視線を物語世界の主人公が持つ西洋中心的な視線に統合しようとするハリウッド映画と、それに対抗して、ローカルな監督の個人的な視線を映画と観客のあいだに介入させて統合を妨害する第三世界の映画である。つまり、帝国主義と第三世界の闘争は、映画の形式における闘争でもあった。そしてダネーの見解では、この戦いはハリウッドの勝利に終わった。

商業主義を否定して個人性を重視する香港の批評家は、エッセイ・フィルムの形式をニューウェーブの監督たちに求めていたと言える。とくに香港ニューウェーブという潮流自体に懐疑的であるロジャー・ガルシアは、商業映画の枠から出ようとしないニューウェーブ監督たちを批判し、ハリウッドを模倣する映画にたいしては「香港映画はハリウッドではない」と厳しく否定する（李焯桃[1981] 14）。ガルシアの主張に顕著なように、香港ニューウェーブに批判的な批評家は、商業主義とハリウッドを等号で結んだうえで、両方を否定する。それにたいし、ニューウェーブ監督にとってこの二つは異なるものであり、商業主義に寄り添いながらハリウッドに抵抗した。ツイに限って言えば、『蝶變』と『地獄無門』の分析で明らかとなったように、ハリウッドの形式をパスティッシュ的に用いながら、観客の視線を中心に引きつけるのではなく、中心を不在にしたうえで周縁に分散させて多元化し、転倒へと仕向ける。そして、三作目の『第一類型危険』では、監督という自身が所属する中心的権威を解体していく。

4. 『第一類型危険』における中心的権威の解体

『地獄無門』を撮り終えたツイは、ソのもとを離れ、影藝電影有限公司で三作目となる『第一類型危険』の製作に取り掛かる。1980年12月に本作は公開されるが、過激な暴力描写が理由となつてすぐに公開禁止の処分がくだされる。そのため、ツイは再編集をおこない、問題とされたシーンを削除しつつ追加撮影をおこなって再公開が許可された。しかし、再公開版でも過激な暴力描写は依然として残っており、それは開幕から確認できる。そのオープニングは激しい雷雨のシーンからはじまる。低所得者の集合住宅の一室で、何匹もの鼠が入れられた檻から一匹の鼠がある人物によって選びだされる。この時点ではまだ顔が映されないその人物が、飼っている鼠の背中に針を突き刺す（図4-3）。針が刺さった鼠は机の上でその場をひたすら回転している。その様子をカメラはクローズアップで捉える。やがて、尻尾をつままれたその鼠は、再び檻の中に戻される。檻の中で十数匹の鼠がうごめくショットに「監督ツイ・ハーク（導演徐克）」の文字が重なる（図4-4）。

この冒頭シーンで動物にたいし遊戯的に残虐行為をしている人物は、本作の女性主人公となるワンチュウであることがのちの物語から推測できる。両親を亡くした彼女には刑事の兄がおり、彼と二人でこの集合住宅に暮らしている。彼女が夜の街を徘徊していたとき、彼女の目の前で、親の車を無免許で運転していた三人の男子学生が歩行者の男性を轢き殺す。彼女はその三人を轢き逃げの犯人として訴えることができると脅して、自分の計画に協力するように迫る。その彼女が家で三人を脅迫するシーンでも、冒頭の鼠が利用される。

彼女は一匹の鼠の尻尾をつまんで三人に見せつける。恐怖で逃げ出そうとする三人の前に立ちはだかり、「この狭いホンコンのどこへ逃げる気？」と問いかける。狭い檻の中に密集して閉じ込められ、顔が見えない特権的な神のような存在からの暴力にさらされても、それに気づくことさえない鼠が香港人に重ねられていることは明らかである。ワンチュウは多くを語らず、自分が属している環境への不満を怒りや暴力として発散し、その攻撃対象はしばしば動物に向けられる。しかし、鼠が香港人の表象であるとすれば、その鼠を彼女が傷つけることは自傷行為にも等しくなる。実際、動物への暴力が彼女自身に反復される。序盤のシーンで近隣住民の猫が彼女の家に入侵して、檻の中の鼠に襲いかかろうとする。その瞬間に彼女は猫を捕らえ、窓から外に放り投げる。落下する猫は地面の杭に突き刺さって死んでしまう。この行為が、終盤でみずから跳ね返ってくるのだ。

ワンチュウが三人の学生に語った計画とは、大金を獲得して香港からカナダに脱出するというものである。そのための手段は問わず、日本人観光客を狙った強盗に三人を参加させる。過激な行動に、三人の学生は嫌気がさして関係を絶とうとする。彼女と三人の学生が路上で争っているところに、アメリカ人が車でやって来る。彼女の怒りの矛先はそのアメリカ人に向かい、彼の車中にあった箱の中身も確認しないままに盗みだす。じつは、そのアメリカ人はベトナム戦争からの帰還兵であり、武器の違法な売買をおこなう犯罪組織に属していた。したがって、その箱には日本円の小切手が大量に収められており、武器の売買に関する契約書も含まれている。アメリカ人たちはその契約書を取り戻すためにワンチュウを捜索するが、小切手のほうに関心があった彼女は風に飛ばされていく契約書には見向きもしない。アメリカ人たちは彼女の家を突き止めて中に押し入り、彼女を連行しようとする。抵抗する彼女は、はずみで窓から転落して、地面にあった杭で自分が放り投げた猫と同様に串刺しになる。

この事件以降、物語は混乱を極める。なぜなら、三人の学生を脅しながら主体的に物語を推進してきたワンチュウが突然物語世界から退場してしまうからである。残されたのは、犯罪に加担して指名手配になったことに怯えて自殺しようとする三人の学生、妹を死に追いやった相手に復讐を誓う刑事の兄、契約書を探すアメリカ人の三者である。学生たちは逮捕されるか死を選ぶかという絶望的な二つの選択肢をみずから突きつける。兄の復讐相手は観客にも特定されていないため、彼の復讐が達成されることはない。そして、アメリカ人たちが求める契約書は風に飛ばされて紛失してしまっている。こうして、それぞれが元の状態に回復できる着地点を失ったまま墓地に集結する。誰もが目的を見失った状態で銃撃戦が始まり、アメリカ人は全員が死亡、兄は瀕死、学生たちは二人が戦いに巻き込まれて死亡する。結局、戦闘が始まる前に猛毒を飲んで死にかけていた学生の一人を除き、最後まで地面に横たわることなく立つことができるものはいない。

その生き残った学生は、地面に落ちていたアサルトライフルを拾うと、銃口をカメラに向けて錯乱した様子で笑う（図 4-5）。そして、まわりを見渡せる場所まで移動すると笑いながら銃を乱射する。カメラはそれを正面から仰角で映す（図 4-6）。しかし、すぐに画面

は銃撃音にあわせて六七暴動の実際の写真が幾枚もモンタージュされていく（図 4-7）。六七暴動とは、中国大陆での文化大革命に影響を受けて、労働者たちの社会運動から反植民地運動に拡大して暴動となった事件である。ここで六七暴動が引用される理由は、テキスト内で明示されない。ただし、制服を着た警官と傷つき地面に横たわる市民が映されたモノクロの写真群は、過剰に暴力的で破滅的な本作の物語を実際の社会的事件に結びつける機能を果たす。

多様なジャンルを横断する多作なツイのフィルモグラフィでも『第一類型危険』が特殊であるのは、その政治的な性格に因る。同時代の香港を舞台にしながら、コメディやメロドラマではなく、犯罪アクション映画として監督された作品は本作のほかに『順流逆流』（2000）と『鐵三角』（リンゴ・ラムとジョニー・トーの共同監督、2007）が挙げられるのみである。植民地下の香港で監督された作品群で明確な政治性を持つものとしては『第一類型危険』が唯一であり、実際、公開に向けては政治的な問題と関わりを持たざるをえなくなった。というのも、先述したように、過剰な暴力性を理由として、香港政府がおこなっていた検閲が本作の公開を禁止したからである。より詳細な公開禁止の理由は、学生たちが爆発物をつくり映画館に仕掛ける場面や西洋にたいする敵対的な感情といった「反社会的な態度」（Teo[1997] 165）が、六七暴動を想起させることにあった。そのため、ツイは検閲を通過させるために、問題とされたシーンを削除し、新たなシーンを追加撮影するなどの再編集を余儀なくされた。このとき、追加撮影されたシーンは、テオによれば権威側の立場である。つまり、警察上層部が事件解決に向けて会議をするシーンや、アメリカ人の犯罪組織を捜査するシーンがオリジナル版に挿入された（同上）。こうした改変を経て、香港政府により公開が認められる。タン・シーカムが指摘するように、香港政府にとって問題だったのは暴力描写というよりも、主人公たちの描写にあったのである。つまり、社会に反抗的な主人公たちを「無政府主義の傾向を持った社会的反逆者」ではなく、「社会不適合者」として社会の中心から周縁に遠ざけることが必要だった。そのために、規律的で中心的な社会を表象するものとして、権威側の立場が加えられたのだ。

この追加撮影された警察の上層部のシーンにはアレックス・チャンやロニー・ユーといったニューウェーブ監督たちがカメオ出演という形で顔を並べ、ツイ自身もここに加わっている（図 4-8）。この監督たちの会議をまとめているレオン・ポーチはニューウェーブの先駆者とされる。すなわち、彼らは検閲を通過させるために集い、ニューウェーブの関係性を反映しながら出演している。そして、会議シーンのセリフを通じて彼らは事件の概要を観客に解説する。監督でもある彼らは、物語世界を上から見下ろす特権的立場にある。しかし、実際には事件にほとんど関わりを持つことがなく、会議室から出ることがないために、物語世界を俯瞰することができない。本作の製作で中心的位置にいるはずのツイに至っては会議で何も発言することはなく、手掛かりを確保するのに失敗し慌てふためくぐらいの出番しか許されない。物語世界を統率するはずの監督たちは、中心の位置に縛りつけられて周縁へと動くことができないのである。

また、会議シーンのなかには、のちに俳優やプロデューサーとして有名になるジョン・シャムがいる。シャムは街に出て事件を捜査する役割を与えられる。しかし、ワンチュウの兄が妹の復讐のため、無関係なモルモン教の白人に襲いかかるのを茫然と立ちつくして眺めるだけである（図 4-9）。眺めるシャムと白人に暴行を加える兄は別々のショットで撮影されており、同一ショットの空間に共存することはできない。事件が起きている現場とは編集でつなげられるだけで、中心的立場にある人間はそのフレームの先の世界へ身体を移動させることができず、ただ無力にフレーム外へと視線を向けるのみである。

このように、政府の検閲を回避するための対応策として追加された権威側の立場は、追加撮影という束縛によって物語世界に介入することができず、その世界を統率し監視するという本来の役割を全うすることができない。つまり、統治システムが機能不全に陥ること、秩序化するのではなくむしろ無秩序化を招くのである。それによって、『地獄無門』と同様に、『第一類型危険』でも人間と動物、または理性的な身体と非理性的な肉の境界が曖昧にされるカニバリズム的世界が立ち現れる。ワンチュウに契約書を奪われたアメリカ人が組織から夜の車中で排除されかける場面では、その人物が反撃をして、銃を向けていた人物が逆に腕を斬り落とされ、車外に身体が投げ出される。その状態のままで引きずられ、肉片が路上に散乱する。白人の死体から飛散した肉片を、明け方の薄暗い時間に掃除をする女性が豚の肉と間違える。『地獄無門』ではアレゴリーとして描いたカニバリズム的世界が、『第一類型危険』では直接的に同時代の香港社会を象徴する世界として描かれている。冒頭の鼠のシーンは、ほとんど直接的に植民地香港の支配関係を表すものでもあり、人間の死体は猫や豚と同様の肉と化す。

本作を覆うグロテスクな恐怖はこのカニバリズム的世界から生じる。なぜなら、死ぬことは肉になることであり、人間社会からの即時的な排除を意味するからである。したがって、本作で死んだ人間はもう人間として顧みられることはない。たとえば、冒頭で学生たちが男性を轢き殺すシーン。覚束ない運転をする彼らは突然飛び出してきたバイクに驚き、ハンドルを大きく切る。そして、歩行者の男性に向かって突進する。驚く男性の顔のクローズアップ(図 4-10)から男性と突進する車を横からミドルショットで捉えた画面(図 4-11)に変わる。衝突する直前で学生たちが叫ぶ顔を正面から映すショット（図 4-12）になり、切り返して車中から男性に接近していく（図 4-13）。カメラはまた車外に移動して、男性の足元からローアングルで衝突する瞬間を記録する（図 4-14）。大きく口を開けた男性のクローズアップになり、カメラはその口の中に吸い込まれていく（図 4-15）。図 4-11 のショットからさらに近づいたショットとなり、男性は車の下敷きになる（図 4-16）。図 4-12 と同様のショットが続き、急停車する車をローアングルで背後から映す（図 4-17）。そのショットに男性の死体はなく、ロングショットが挿入されたあと、図 4-17 と同様のショットとなり、学生たちが車から出てくる。男性の死体が車の下に見当たらずあたりを探していると、そのなかの一人が指をさそうとした瞬間にカメラは車の下に位置に切り替わり、その向こうで地面に横たわる男性の死体が見える（図 4-18）。「そこだ」というセリフとともに画面

の右側から学生たちの足が近寄ってくる。すぐにまた車中のショット（図 4-19）となり学生たちが乗りこんでその場を立ち去ろうとする。

このように男性を轢き殺すシーンだけでもめまぐるしくショットが切り替わる。空間の連続性が細かく寸断されることで、以上のショット構成やカメラの位置からは、学生たちと死体の位置関係が観客には把握できなくなる。図 4-16 から図 4-17 に移る瞬間に死体は消失し、図 4-18 は限られた情報しか観客には提示されない。そして、少なくともカメラと死体の間にある車は学生たちの車ではないことは、彼らが右側からフレームインして右側にフレームアウトすることから明らかである。図 4-19 において観客は死体がどこにあるのかわからない。慌てた学生たちは車を急発進させバックする。セリフで「またひいたぞ」と叫ばれるが、車外から俯瞰ショットとなると、やはりその死体は映されない（図 4-20）。学生たちが恐怖するのは人を殺めてしまったことにたいしてであるが、観客にとっての恐怖はその死体が見えず、それがあつ場所すらも特定できないことにたいしてである。特定できないために、観客にとって、死体は香港の街に遍在するという暗示的問いかけとなるのだ。はっきりとクローズアップで顔を視認できた人物が、死んだ瞬間に二度と顧みられることはなく、路上のどこかに転がる物体として処理される。いつどこでそれと遭遇するかもわからない。中盤で豚の肉とまちがわれるアメリカ人も同様である。

本作はアメリカ人への反抗的態度から反植民地主義の映画と評価されることもあるが、カニバリズムの世界にある香港では人種にかかわらず死体は肉と化す。というのも、その世界は植民地支配下の香港である以前に映画の物語世界であり、これを統率するのは植民地政府ではなく監督であるからだ。そして、この監督は作品内に現れることで可視化され、特権的な不可視の統率力を失い、物語世界の秩序は機能不全に陥る。こうして、シルヴァマンの言葉を借りながら説明すれば、脱身体化された見る立場と身体化された見られる立場という上下関係が物語世界内で平面化され、無秩序化され、混乱に至る。

本作の混乱した世界が最初に明確となるのが、一人目の死者が出る場面である。犯罪組織のなかで唯一身元が判明している人物ガスを捕獲するために、ツイたちがそのまわりを見張る。シャワールームに入ったガスが出てくるのを待つツイであるが、そのときに犯罪組織の仲間からガスは口封じで殺害される。シャワールームの狭い個室で羽交い絞めにされたガスは、頭に刃物を振り下ろされて、頭から流血する。そのままシャワールームに残されたガスの死体をツイが最初に発見する。慌てて仲間を呼びよせ、血塗れの死体を見る。画面中央のツイの視線はカメラのレンズに向けられている（図 4-21）。ツイは見るだけで、個室のなかに入ろうとはしない。切り返しでローアングルからガスの頭に刺さった刃物へと近づいていく（図 4-22）。まるでツイの視線を示すような切り返し編集であるが、死体に近づこうとはせず、個室の外側からただ見下ろすだけの彼の視線とは異なる。何者でもないその視線は、突然、路上に落ちた人形に切り替わり、車がその人形を踏みつけていく（図 4-23）。

このシャワールームのシーンも追加撮影された部分にあたり、ガスが物語に関わること

もうない。ガスは即座に物語から忘れ去られ、路上に捨て置かれた人形に変換される。この変換をおこなうのは、瞬きのようにして人間の身体を物体に変換するカメラの視線であり、これを統御する監督の視線である。監督の視線は、図 4-4 が示すように、うごめく鼠たち（香港人）に覆いかぶさる。このような特権的視線にたいし、ツイ自身がカメラの向こう側に立って恐れをなした視線で見つめ返す。この瞬間において、カメラの視線は分裂する。観客が見るのは物語世界を統御するはずの監督の姿であり、その監督は対象を監視することに失敗し、みずからの視線に向かって恐怖をもって見つめる。彼の恐怖のまなざしは、人間の身体と物体や動物の肉を同一視してしまうカメラ（＝観客）の視線に向けられている。このとき、観客は物語世界を仲介してくれる監督の存在を失う。ラストにおいては、登場人物の一人がカメラの視線に銃口を向けて観客を脅威にさらす。物語世界を見通すものが不在の本作では、何者も一方的に見る特権的な視線を持つことができず、観客でさえも物語世界の住人から、監督の仲介なしに見られるのである。このように、ツイは作家の存在を失墜させ排除することにより、実際的な社会を物語世界に陥入させていく。『第一類型危険』については、テオが「ニューウェーブの一員としての地位を確定した」（Teo[1997] 164）とまとめたように、『電影』の批評家からも評価された。それは単純に同時代の香港社会を舞台にして反映論的な描写をおこなったからではなく、一作目からの中心と周縁の主題を通じて監督システムを混乱に陥れることで、社会と映画の関係を結びつけたからである²⁶。

ヌーヴェルヴァーグをモデルとした当時の批評家はニューウェーブをくり返し批判し、商業主義的であることを理由にそれ自体を否定することもあった。現在から振り返ると、1980 年ごろから 20 年近くのあいだの香港映画は黄金期を築いたと見なすことができる。したがって、この時期の香港映画はニューウェーブにかかわらず、香港映画史の特異な時代という認識はたしかにある。本章では、批評言説と作品における監督の位置づけと機能を軸に分析することで、この特異な時代の端緒には監督システムの変化があったことを説明してきた。その結論として主張するのは、『第一類型危険』における監督の境界侵犯が植民地社会である香港映画特有の映画形式を構築することにつながったということである。ツイ以前にもブルース・リーやジャッキー・チェンなど、自作自演のアクション俳優が存在したことから、カメラの前後の境界はもともと厳格に引かれたものではないが、ツイが

²⁶ 『第一類型危険』が批評家から評価されたのは、検閲の理由も大きい。というのも、検閲によって権威との対立が浮き彫りになった点では、政治的理由で公開禁止となったタン・シューシュエンの『再見中国』（1974）を反復するものでもあるからだ。また、本作は過激な暴力描写についても注目が集まった。『山狗』（1980）や『打蛇』（1980）など、同時期に類似の暴力映画が続けざまに公開されていたこともあり、「ニューウェーブと暴力映画がほとんど同義になっている」（衣羊[1980] 22）という問題も提起され、暴力表現についてのシンポジウムが開かれるなどの論争を引き起こした。このように、良くも悪くも、ツイはニューウェーブという運動の中心に一作目から常に位置していたと言える。

二つの領域の往来をさらに加速させ、物語世界を多元化することになった。

『第一類型危険』が香港映画史にもたらしたのは、監督というシステムを物語世界内に取り込み、監督（作家）としての権威を機能不全に陥れるという事態である。しかし、このような反作家主義的な事態によって、物語世界の見る／見られるという視線の関係は転倒可能なカニバリズム的世界となる。この転倒的な物語世界の形式は植民地社会の香港に適合した。本作におけるこうした転倒性の基点となるのは、監督たちの境界侵犯である。換言すれば、監督というシステムを利用することによって物語世界を多元的な転倒可能な世界にすることができた。それによって、次章で論じるように、監督が中心と周縁を往来する香港映画特有の混乱期が訪れる。だが、逆説的に、それが黄金期とも重なる。



図 4-1 『蝶變』 (00:28:28)



図 4-2 『地獄無門』 (01:29:20)



図 4-3 『第一類型危険』 (00:02:08)



図 4-4 『第一類型危険』 (00:02:33)



図 4-5 『第一類型危険』 (01:34:14)



図 4-6 『第一類型危険』 (01:34:31)



図 4-7 『第一類型危険』 (01:34:34)



図 4-8 『第一類型危険』 (00:03:22)



図 4-9 『第一類型危険』 (01:23:14)



図 4-10 『第一類型危険』 (00:08:39)



図 4-11 『第一類型危険』 (00:08:39)



図 4-12 『第一類型危険』 (00:08:40)

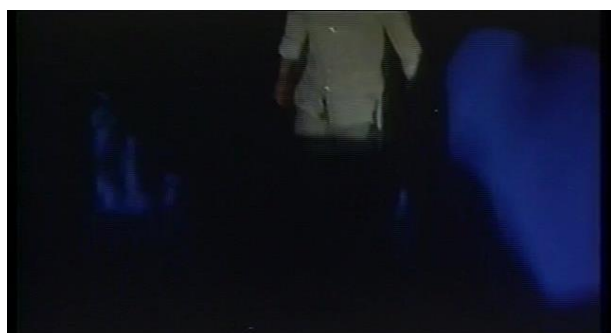


図 4-13 『第一類型危険』 (00:08:40)



図 4-14 『第一類型危険』 (00:08:41)

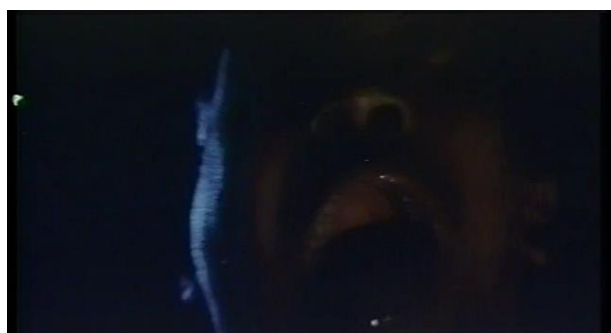


図 4-15 『第一類型危険』 (00:08:42)



図 4-16 『第一類型危険』 (00:08:42)



図 4-17 『第一類型危険』 (00:08:44)



図 4-18 『第一類型危険』 (00:08:57)



図 4-19 『第一類型危険』 (00:09:04)



図 4-20 『第一類型危険』 (00:09:17)



図 4-21 『第一類型危険』 (00:06:00)



図 4-22 『第一類型危険』 (00:06:05)



図 4-23 『第一類型危険』 (00:06:08)

第5章 演じる監督

ツイ・ハークは香港ニューウェーブの作家であると同時に、娯楽映画も数多く手掛けている。とくに1980年代から1990年代はじめまでは、監督およびプロデューサーとして、『英雄本色』（ジョン・ウー監督、1986）、『倩女幽魂』（チン・シウトン監督、1987）、『黄飛鴻』（ツイ・ハーク監督、1991）などのヒット作を生み出した。デイヴィッド・ボードウェルの記述に従えば、「ハリウッドの流行を堂々とコピーしながら、古典映画や使い古されたジャンルを再生させるツイは、香港のステイブ・スピールバーグと呼ばれるだけのことはある」（Bordwell[2011] 84）と見なされるほどのヒットメーカーとなる。ニューウェーブ作家のなかでももっとも多作な彼が意欲的に作品を製作していたこの時期に関してもうひとつ注目したいのは、俳優として作品中に姿を現すことである。彼が数々の作品に出演していることはよく知られているが、これまでの出演作品25本のうち、5本が2010年代以降の作品となっており、残りの20本は1980年から1992年という期間に製作されたものである。彼の出演作品が集中している1980年代から1990年代初頭は、香港映画史の産業的な黄金期とちょうど重なり、香港映画の総興行収入で見ると1980年の1.8億香港ドルが1992年には12.4億香港ドルと大幅に伸ばしている²⁷（陳清偉[2000] 91）。この時期は、ツイに代表される香港ニューウェーブと呼ばれる作家の登場とジャッキー・チェンやサモ・ハン・キンポーらによるアクション映画の世界的人気、そして香港映画市場を一世風靡する新藝城影業公司（シネマシティ、以下、新藝城と略記）の台頭といった様々な事象が連動して起こった。しかし、このような絶頂期は1993年を境にして下降に転じる。したがって、四方田犬彦が述べるような、「ヒッチコック同様、署名代わりにちらりと自作に登場するという癖」（四方田[1993] 586）は、彼の特徴としてだけではなく、香港映画の同時代的な環境とも深く関係していると考えられる。実際、1980年代の香港映画では、ツイのほかにも様々な監督が作品内にカメオ出演するという例が頻繁に見られる。

本章は、1980年代香港映画において監督の身体が現前化する事例を、産業との関係から考察する。その典型例としてツイの身体に注目し、作品内における彼の身体が持つ作用や機能を明らかにする。ここで鍵となる映画会社が先述した新藝城である。新藝城は1980年に設立されると、またたく間に香港の映画市場を席卷し、邵氏や嘉禾など既存の有名会社を圧倒しながらも、1990年代に入ると解散してしまう。まさに、黄金期香港映画の盛衰を象徴する映画会社である。ツイはこの会社に設立初期から参加し、1984年に離脱するものの、共同製作などの形をとりながら後期になるまで関係を持ち続けた。以下の議論で説明するように、新藝城にはいくつかの独自のスタイルがあり、その一つが俳優や監督も含めた有名人のカメオ出演だった。つまり、ヒッチコックのような「署名代わり」のカメオ出演を積極的に活用した映画会社が新藝城であり、その作品が1980年代の香港映画を代表していたのだ。

²⁷ ただし、この間には鑑賞料金も上昇している（石竹青[2006] 22-23）。

本章の構成は以下のとおりである。第一節は新藝城が結成された 1980 年という時点が、香港の映画産業にとって大きな転換点となったことを指摘する。結論部分を先に述べると、多様な作品の製作を促した 1970 年代の独立プロダクションブームが、新藝城によって収束することになった。第二節では、新藝城の製作手法に見られる特徴について論じる。その手法は、当時から監督個人の作家性を制限するような機械的システムであるとして非難が向けられてきた。ツイ自身もインタビューで新藝城のシステムにたいして不満を述べることもあるが、同時にそのシステムの利点も認めている。第三節は、新藝城の第一作目となる『滑稽時代』（ジョン・ウー監督、1980）を中心として、新藝城作品の構造的特徴を論じる。この議論をもとにして、第四節では新藝城作品におけるツイの出演作品を分析する。新藝城以外の同時代の作品でも監督がカメラの前で演技をしている例は多くあり、これらと比較しながら、ツイの身体が映画製作システムと連動しながらどのように形成されているかを明らかにする。

以下の表は、ツイの 1992 年までの出演作品を一覧にしたものである（『追女仔』は最後のクレジットで出演者一覧のなかにツイの名前が記されているが、実際にはその出演シーンはカットされている）。

	作品名	監督	製作会社	公開年月日
1	第一類型危険	ツイ・ハーク	影藝	1980/12/4
2	追女仔	カール・マッカ	新藝城	1981/8/7
3	最佳拍檔	エリック・ツァン	新藝城	1982/1/16
4	難兄難弟	カール・マッカ	新藝城	1982/7/15
5	新蜀山劍俠	ツイ・ハーク	嘉禾	1983/2/5
6	最佳拍檔大顯神通	エリック・ツァン	新藝城	1983/2/5
7	星際鈍胎	アレックス・チャン	邵氏	1983/2/12
8	我愛夜來香	テディ・ロビン	新藝城	1983/3/31
9	最佳拍檔女皇密令	ツイ・ハーク	新藝城	1984/1/26
10	上海之夜	ツイ・ハーク	電影工作室	1984/10/11
11	兩隻老虎	ジョン・ウー	新藝城	1985/2/15
12	恭喜發財	ディー・セキ	新藝城	1985/2/15
13	打工皇帝	ツイ・ハーク	新藝城／電影工作室	1985/8/10
14	皇家師姐	ユン・ケイ	德寶	1985/11/30
15	開心鬼撞鬼	ジョニー・トー	新藝城	1986/7/3
16	英雄本色	ジョン・ウー	新藝城／電影工作室	1986/8/2
17	最後勝利	パトリック・タム	德寶	1987/3/12
18	鐵甲無敵瑪利亞	デヴィッド・チャン	電影工作室／金公主	1988/3/10
19	豪門夜宴	ジョー・チョン、ツイ・ハーク、クリフト	演藝界忘我大電影	1991/11/30
20	雙龍會	ツイ・ハーク、リンゴ・ラム	嘉禾	1992/1/25

1. 新藝城の登場

新藝城は 1980 年に設立されると、すぐに香港映画市場を席卷する人気を獲得し、それまで香港を代表する映画会社であった邵氏や嘉禾を脅かす存在となった。しかし、1980 年代後半には失速しはじめ、1991 年に早くも解散して香港映画産業から姿を消す。まるで台風のように市場をかき乱して消え去った新藝城については、娯楽に徹した戦略が非難される

ことが多い。その戦略については以下で詳しく論じるとして、チュク・パクトンは、「香港ニューウェーブがおさまった主な原因は、新藝城のコメディ映画が誕生したからであり、それらが主要な市場を支配してしまった」(Cheuk[2008] 23)と述べ、市場を独占する経営手法にたいし批判的な見方をしている。ただその一方で、「香港映画産業の発展を推し進めて黄金期とした中核的な力の一つであり、その貢献と影響力をけっして軽く見るべきではない」(魏君子[2013] 322)と肯定的に評価する見方もある。後者の肯定的立場をとるならば、新藝城が産業の多様性を制限したことだけではなく、独占的な経営手法が作品内容にどのような影響を与えたのかということまで目を向けなければならない。そこで本節では、ニューウェーブと新藝城の関係性について確認し、具体的な作品分析をおこなう次節以降の議論につなげる。

第四章でも論じたように、香港ニューウェーブは1970年代末からはじまったとされる運動である。その名称が示すとおり、ヌーヴェルヴァーグに代表される欧米の運動をモデルとしている(亦晶[1978] 3-5)。海外留学を経た若い監督たちにその名を与えた香港の批評家たちは、保守的な映画産業が変革されることを期待していた(同上)。だが、邵氏や嘉禾などの主要な会社には彼らのような新人に監督を任せる余裕はなく、ニューウェーブたちは独立プロダクションにおいて映画を製作しはじめる。その背景には、第一章で論じたように1970年代に独立プロダクションが乱立するブームがあった。独立プロダクションとは、この場合、劇場を所有していない会社のことを意味するものであり、したがって、独立プロダクションが作品を上映するためには、劇場を経営する他社に上映を委託しなければならなかった。当時、1970年代末における劇場の系列は、①邵氏線、②嘉禾線、③麗聲線(金公主線)、④双南線(聯華線)といった「四大院線」に分かれている(鍾寶賢[2011] 292)。①と②はそれぞれ邵氏と嘉禾が経営する劇場を指す。これら二つの院線は自社製作の作品を優先的に上映していたため、独立系の選択肢は③か④に絞られた。しかし、④は中国共産党との関係が深い左派系の映画を主に上映する院線であり、台湾の市場を視野に入れるならば、③の院線を選択するよりほかになかった(木木[1980] 18-19)。

③の劇場を所有する金公主電影製作有限公司(以下、金公主)の社長を務める雷覺坤は香港のバス会社を経営する実業家である。1980年代に入るまでは、映画製作にはかかわらず、独立系や西洋の作品を買い付けて上映していた。それゆえ、作品の供給は安定せず、収益も限られていた。そのうえ、1970年代後半になるにつれて西洋作品の興行収入が落ち込みはじめる。雷覺坤は1980年に麗聲線から金公主線に院線を改称し、中国語映画の製作にも事業を展開しはじめる。そこで金公主は1980年に永佳影業有限公司と新藝城に出資することを決定する。するとすぐに新藝城はヒット作品を次々と発表し、③の院線を新藝城が独占することになった。その独占状態は上映形態だけに限らず、宣伝の仕方にも現れる。従来の香港映画では、一つの映画にかかる広告費は、全体の製作費の10分の1にとどめられていた(Cheuk[2008] 24)。しかし、新藝城は「『ドルを稼ぐよりも名前に磨きをかける』というモットー」(同上)でこの慣習を破り、一本の映画の製作費とほぼ同等の金額を宣伝

につぎ込むことで新藝城の名前を知らしめた。具体的には、従来の宣伝費が20～50万香港ドルだとすれば、新藝城は最大で五倍近くとなるおよそ100万香港ドルを宣伝に充てた。ライバル会社同士であった邵氏と嘉禾は、協力してお互いの作品をお互いの院線で上映するなどの対抗策をとった（魏君子[2013] 319）が、新藝城が他社を圧倒する状況は変わらなかった。その急速な台頭でより大きな影響を受けたのが独立系の会社である。たとえば、新藝城を代表する映画『最佳拍檔』（エリック・ツァン監督、1982）はそれまでの興行収入記録を更新するほどの大ヒットとなり、新藝城の勢力拡大は「ニューウェーブの映画も含む、他の種類の作品が生き残るための場所が縮小」（Cheuk[2008] 24）することになった。その結果として、産業の周縁で独立して発生したニューウェーブ監督たちは「次第に産業の中心へ参入し、それに取り込まれていった」（同上 23）のである。チュクによれば、1985年からニューウェーブの主流化がはじまった。

こうしたニューウェーブ監督と産業の融合をもっとも象徴するのがツイ・ハークである。デビューからの三作品がいずれも興行収入で失敗に終わったことから、次回作では「不真面目な（un-serious）映画」（Morton[2009] 47）を希望していたツイは、新藝城から提示された企画に答える。そして、監督四作目となる『鬼馬智多星』を1981年に発表した。それまでのツイ作品とは大きく作風が異なる軽妙なコメディ映画である本作は、それまでの三作品の興行収入を足した数字をさらに上回る740万香港ドルの大ヒットとなる。常に興行収入を意識していた彼²⁸にとっては本作がはじめて成功した作品である。だが、三作目から四作目への方針転換は彼の作家性という観点においては消極的な評価がされてきた。たとえば、四方田彦彦は「前三作に顕著であった映画探求の姿勢が後退し、かわって商業主義を第一義に置いた、作家としての方向転換がうかがえる」（四方田[1993] 593）と述べ、ステイブン・テオもまた『鬼馬智多星』によって彼〔ツイ：引用者注〕は商業映画に寝返ったと言われた」（Teo[1997] 165）と述べる。なかには『鬼馬智多星』をもってニューウェーブは終結したとする見解もある（李以莊[1999] 73）。とはいえ、ニューウェーブの文脈ではなく、映画産業の文脈においては、ツイの商業主義への転向は香港映画の市場を拡大し、産業の発展に貢献したのはまちがいない。というのも、新藝城にとっても『鬼馬智多星』はそれまでの作品を上回る興行収入であり、清末民初の時代劇から現代劇へと作風を変える契機となったからである。それと同時に、ツイは外部の監督として新藝城に協力するだけでなく、主要チームのメンバーに加わり、香港の興行収入記録を塗り替える『最佳拍檔』シリーズにも携わった。次節では、新藝城の製作システムが彼に与えた影響を考察する。

2. 集団創作としての新藝城スタイル

新藝城設立の中心メンバーとなったのは、カール・マッカ、ディーン・セキ、レイモン

²⁸ ツイによれば、第一作『蝶變』（1979）と第二作『地獄無門』（1980）がともに興行収入において失敗に終わった不満を「怒り」として全面に押し出した作品が第三作目の『第一類型危険』である。

ド・ウォンの三人である。セキやウォンは香港の映画やテレビを出自とするが、マッカは移民先のアメリカで映画について学び、香港に帰国して映画製作を開始した。アメリカやイギリスに留学していたニューウェーブと同様の経歴を持つマッカは、彼らに先駆けて独立の映画会社を設立し、コメディ映画の製作に注力する。その最初の作品は、俳優のリチャード・ンと設立した先鋒影業有限公司において、マッカがみずから監督となって撮影した『一枝光棍走天涯』(1976)である。本作は英題の「The Good, the Bad, and the Loser」から明らかなように『続夕陽のガンマン (The Good, The Bad, and the Ugly)』(1966)をパロディにしたものであり、のちにジャッキー・チェンやサモ・ハン・キンポーが得意としたような、喜劇的カンフー映画をはじめて実践した作品として知られる (Teo[2003] 99)。その実験的な試みは成功し、マッカは引き続いてサモ・ハンやラウ・カーウィンらと 1978 年に嘉寶影業公司を設立するなどして、コミカル・カンフー映画を続々と監督および製作する。このときに俳優としてセキが、脚本としてウォンがマッカの作品に参加し、三人は互いに知りあうようになり、三人は新藝城の前身となる奮鬥影業公司を設立する。彼らの喜劇的なカンフー映画は安定した興行収入を得ていたことから、中国語映画の製作会社を探していた雷覺坤がマッカらと契約を結び、金公主の全面的な支援のもとで新藝城が結成される。

新藝城となったあとも従来の方針を維持し、清末民初の時代を背景にしたコメディ映画として『滑稽時代』と『歡樂神仙窩』(ウー・マ監督、1980)を製作した。これらの作品は、サモ・ハンやラウ・カーウィンのようなアクション俳優ではなく、1970 年代から多数の作品に出演し、コミカルな演技で知られているセキを主演にすることで、アクションよりもギャグに重点をおいた。いずれも低予算ながら、製作費の五倍ほどの興行収入を獲得し、雷覺坤の信任を得る。そして、金公主からより多額の製作費が支給されることになった新藝城は、さらに規模を拡大するため外部の人材を探し求めた。このとき、ツイをはじめ、シー・ナンスン、エリック・ツァン、テディ・ロビンの四人が加わる。彼らは「新藝城七怪」と渾名されることもあり、この七人が中核グループとなって新藝城の企画製作を担った (魏君子[2013] 319)。具体的には、マッカが作品のテーマを決め、七人がマッカの家に集ってアイデアを出し合い、ウォンがそれを組み立てて脚本を完成させた。シナリオの構成にも特徴があり、チュクによれば、全体をそれぞれ約 10 分のパートに分割し、特殊効果、ギャグ、アクションの三つの要素がそれぞれの部分に適切な割合で含まれるように組み立てた (Cheuk[2008] 24)。撮影する段階においては、監督がこの脚本を現場で即興的に改変することは許されなかった。マッカは毎日編集室で撮影が終わったフィルムを確認し、監督が脚本通りに進めているかをチェックしたという (魏君子[2013] 319)。改変されていた場合、一度目は警告がなされ、二度目は降板を強制するほどの厳格なルールだった。たとえば、レオン・ポーチは『夜驚魂』(1982)で脚本を改変したうえ、『陰陽錯』(1983)でも同じことをおこなったため、レオンからリンゴ・ラムに監督交代となった。

以上のような脚本を重視する姿勢は、先行研究で指摘される香港映画の特徴からは逸脱する。その特徴とは、脚本に頼らない即興的な撮影であり、その筆頭として挙げられるの

がツイである。たとえば、李焯桃（Li Cheuk-to）は以下のように論じている。

ツイはよく変更しがちで、彼がプロデュースしたり監督したりするすべての作品は、撮影から公開までのあらゆる製作行程において直前での変更を余儀なくされている。この種の不安定性は、この20年間ににおけるツイの個性的なスタイルを示すものである。1980-90年代の香港映画にたいする彼の影響は遠くに及ぶが、彼の創作に見られる慣習は産業自体の製作手法と深く結びついている。彼の変更しがちな性格は、香港の映画製作が脚本をけっして重要視しないという事実と関係がある。（Li[2002] 13）

李が述べるように、香港映画産業の特徴が即興性にあるとすれば、新藝城の脚本を重視する姿勢はそれから逸脱するものとなる。つまり、新藝城スタイルは香港映画産業にとって許容できるものではなかった。たしかに、先述の七人組によってつくられた脚本に従うよう、厳しく監督を管理した新藝城は、作品の質を一定に保つことに成功しヒット作を連発することができたと言える。しかし、次第に興行収入が伸び悩むようになると、七人組のなかでコメディ映画を中心とする方針を転換すべきか維持すべきかで対立が生まれた（Ho and Ho[2002] 177）。ツイはジャンルの幅を広げるように訴えたが、マッカはコメディ映画以外のジャンルには懐疑的であり、いくつかの例外的作品はあるものの、コメディ中心の方針は変わらなかった（羅卡／石琪[1991] 96-98）。より自由な製作を求めて、ツイは独立の派生会社をつくることを提案するも、それも許可されなかった。七人組の対立は深まり、ツァン、ツイ、シー、クワンが続々と離脱し、「新藝城七怪」は瓦解していった。1980年代後半にはマッカ、セキ、ウォンの三人もまた別々で映画製作をするなど分裂状態にもなる。新藝城が市場を独占しながらもわずか10年で解散となったのは、「寡頭主義」や「独裁主義」とも揶揄されたような、製作の自由を制限する管理体制に要因の一つがあった。

ツイのもとで映画製作を経験したスタッフの回想によれば、ツイが即興的な改変を好んでいたことはたしかである（Li[2002] 13）。したがって、即興的改変を好むツイの作家性と新藝城の方針が齟齬をきたすことは言うまでもない。ツイによれば、新藝城内に自身の製作会社を設置することが認められなかったことが離脱の理由だと述べており、監督の裁量が制限されていたことがうかがえる。実際、リストに示したように新藝城作品への出演は11作品（うち1作品の出演シーンはカットされている）であるが、監督作品は『鬼馬智多星』、『女皇密令』、『打工皇帝』（1985）、『刀馬旦』（1986）、『財叔之橫掃千軍』（1991）の5作品にとどまるうえ、『打工皇帝』と『刀馬旦』はツイ・ハークが立ち上げた電影工作室と新藝城の共同製作作品であり、セキ主演の『財叔之橫掃千軍』は新藝城晩年の分裂状態にあった作品である。つまり、ツイ監督のなかで新藝城の管理下にあるものは『鬼馬智多星』と『女皇密令』の2作品しかない。

実のところ、ツイと新藝城の対立は『鬼馬智多星』のときからはじまっている。先述したとおり、新藝城設立当初は清末民初の時代を舞台にしたコメディ映画を製作しており、

ツイの加入後も同様の作品が企画されていた。彼は「新藝城の路線に従うつもりはなかった」(Ho and Ho[2002] 176) とこれに反対してマッカらと協議を重ね、20 世紀半ばを舞台にした現代劇に変更となった。クレジットでは、脚本やプロデューサーなど主要な役職にシー以外の七人組の名前が確認でき、新藝城スタイルとしても最初の作品と見なすことができる。ツイ自身は新藝城での経験について語るとき、マッカらとの方針の相違に言及しつつも、集団での脚本執筆からは得られるものが多かったと回想している(同上)。

新藝城の集団創作で特筆すべきは、監督、脚本、プロデューサーなど製作側の人物が作品内にも積極的に登場することである。新藝城の多くの作品で、七人組の名前が監督、脚本、製作、企画といった主要な役職のいずれかに登場し、シー以外の 6 人は作品内にも頻繁に現れる。たとえば、『鬼馬智多星』は監督のツイこそ姿を見せないものの、マッカ(監製、故事)、テディ(音楽)、ツァン(故事)が俳優以外の仕事も兼任している。その続編『我愛夜来香』(1983)になると、ツイ(策劃)、マッカ(出品人)、セキ(出品人)、クワソ(監督)がカメラの前に姿を見せる(スタッフクレジットに記載はないが、ツァンもカメオ出演で参加している)。同様のことが、『最佳拍檔』など他の作品にも当てはまる。そのうちのほとんどが、新藝城の中核をなすマッカ、セキ、ウォンの三人が出演する例である。つまり、新藝城は自社作品を印づけるものとして、最初にロゴマークを提示するだけでなく、みずからの身体を利用して、作品中に彼らが顔をのぞかせる。これには、新藝城設立当初は低予算だったために、スター俳優を起用することができず、監督が俳優を兼任していたという理由がある(羅卡／石琪[1991] 96-98)。スティーブン・テオは、ギャグや特殊効果に加えて、新藝城スタイルの一つに有名スターのカメオ出演を挙げている。スター俳優のカメオ出演といえば、『追女仔』のサモ・ハンや、「007」シリーズや『スパイ大作戦』(1966-1973)の出演俳優をキャスティングした『女皇密令』などのような例があるが、これまで説明してきたように、カメオ出演はスター俳優に限られることではない。むしろ、カメオ出演という手段を借りて、製作者がそれぞれの身体を印としてフィルムに刻みつけることが新藝城にとって重要だったのである。ツイによれば、新藝城作品では「スター俳優はそれほど重要ではなく、カール・マッカ、ディーン・セキ、レイモンド・ウォンのように、むしろ監督がスターになった」(同上)のだ。ただし、ここでの「監督」は必ずしもクレジットにある監督だけを指すのではない。というのも、新藝城の集団創作は脚本執筆に限らず、撮影においても実行されたからである。ツイは以下のように振り返る。

当時は集団創作をしていたが、笑いの感覚はそれぞれで異なるため、「大鍋飯」形式で製作された。つまり、複数人が各自で得意とするものを協力して撮影したのであり、『最佳拍檔』には監督が三人いる。(羅卡／石琪[1991] 96)

三人いたという監督は名義上の監督であるツァンのほかに、プロデューサーのマッカとセキが推測される。こうして、新藝城スタイルでは、監督の特権性が率先して希薄化され透

明になっていったのである²⁹。次節では作品分析からこのことを確認する。

3. 新藝城作品の多孔性

新藝城設立初期の作品である『滑稽時代』と『歡樂神仙窩』もやはり、製作側にあるマッカとウォンが出演もしている。これら二作ともにセキが主演であり、前者では乞食を、後者ではスリを演じる。どちらも定職をもたないセキが孤児を育てるために奮闘する物語が共通しているのが特徴である。明確な階級社会を描くことで、不条理な社会の構造を主人公が身体的な災難に見舞われるという不条理性に変換して笑いにする。このギャグ描写に関して、製作当時でもよく比較対象に挙げられたのが、同時代のコメディ映画としてよく知られるマイケル・ホイの監督兼主演作品である。ホイ演じる主人公は労働階級にある香港の一般大衆を代理している。ジェニー・ラウが指摘するように、ホイの映画は「平凡な人が、次第に西洋化と都市化へ突き進み、急変化する社会の現実巻き込まれる」（Lau[2000] 167）というストーリーの典型を持つ。香港の大衆を代理するホイたちは、当然のように広東語を喋り、1970年代半ばには壊滅的状态になっていた広東語映画を復活させた。

マッカやセキたち自身の評価によると、ホイのコメディ映画は広東語による日常会話のセリフで笑わせるのにたいし、マッカらは誇張することによって笑いを生み出すことに大きな差異があるという（麥克強／陳廷清[1980] 10-11）。また別の言葉では、それをカートゥーン化（卡通化）と説明している。つまり、彼らが言う誇張とは、身体アクションをアニメーションのように誇張化して笑いを誘うことを意味する。とくに『滑稽時代』は、セキがチャールズ・チャップリンの容姿を模倣しており、サイレント映画のフィルムを1秒24コマの速度で上映したかのような早回しの演出にはじまり、風船で身体が宙に浮かぶといったナンセンスギャグが描かれる（図5-1）。タイトルは英題の「Laughing Times」から明らかのように『モダン・タイムス』（1936）をパロディにしたものだが、先述したように、物語は『キッド』（1921）を想起させるような、浮浪者と孤児の関係を主題としたものである。ここで注意したいのは、チャップリンは自身が監督も務めていたことだ。この自作自演の構造に着目した中村秀之は、チャップリンと同時代のバスター・キートンやハロルド・ロイドなどとともに、監督を兼ねるスラップスティックの俳優たちを「自写のマゾヒズム」という用語で論じた。中村の定義によれば、それは以下のような状態を指す。

自分自身の姿をカメラという装置の前にさらすという非人間的な物質的關係に、匿名で多元的な都市的視線を仮構することによって、いわば近似的な意味（あるいは意味

²⁹ 監督のエリック・ツァンは次のように述べている。『『最佳拍檔』は、レイモンド・ウォン、カール・マッカ、ディーン・セキとわたし〔エリック・ツァン：引用者注〕が一緒になって、プロットを組み立て、脚本をつくった。そのため、ここはエリック・ツァンで、ここはマッカらの部分だと分けることは困難だ。』（木木[1982] 19）

のなさ?)を与えること。同時に、カメラによって捉えられるという酷薄な出来事を、他の暴力の作用に置き換え、その受苦によって変容した身体として自らを示すこと。(中村[2010] 86)

こうしてまわりの環境からの暴力にさらされる身体は「何らかの視覚的快樂の源泉として提供されてもいる」(同上)がゆえに、中村はその自作自演の行為を「自写のマゾヒズム」と呼ぶ。この「自写のマゾヒズム」においては、監督が自分で自分の身体を危機的状況に追い込むことが重要である。つまり、見る監督と見られる俳優が一对一の関係で結ばれていることが条件となる。そして、自分の身体を見る監督の視線は都市的視線を仮構する媒体となっている。チャップリンやキートンらのスラップスティック・コメディにおいては、観客の都市的視線は監督の視線という一点に収斂させられ、監督＝俳優の身体という一つの焦点を通して映画のなかの都市を見るのである。このとき、監督の身体および視線を介して、観客と映画の都市空間は鏡像関係で結ばれる。この点においては、ホイ作品のほうがチャップリンの映画形式に近いと見なすことができ、『滑稽時代』は表層だけを借り受けているがゆえにその差異が鮮明となる。すなわち、『滑稽時代』は「自写のマゾヒズム」とは次の二つの点で異なる。まず、監督と俳優が同一ではないという点と、次に、物語の舞台が近代都市ではなく清末民初という前近代の時代に設定されているという点である。したがって、『滑稽時代』ではチャップリンのように、監督と俳優、あるいは観客と映画の関係は鏡像関係にはなっていない。そのかわり、自写の焦点は分散され、監督を通り越してマッカやウォンがカメラの境界線を越え出てくる。チャップリンが一つの焦点だけを持った物語世界を構築するとすれば、これをパロディにする『滑稽時代』は多孔的な物語世界を構築するのである。

異なる点の二つ目として述べた物語空間に目を向けると、マッカが清末民初の時代にこだわったのは、イタリアでつくられていた『荒野の用心棒』(1964)などの西部劇の影響があるという。すなわち、「西部劇が西洋文化を代表するなら、それと同様にわれわれのカンフー映画は中国文化を代表しており、カンフー映画をそれらのように撮ることができないはずはない」(麥克強／陳廷清[1980] 10-11)と決意したからである。このようにイタリア西部劇を模倣して、ならず者を主人公としたカンフー映画はとくに「光棍片」と呼ばれた。マッカにとって「光棍片」における清末民初という時代の空間は、中国を指示する記号に過ぎない。さらに、アメリカでの生活を経た彼は中国文化よりも西洋文化を好んで自分の作品に採用していることを明言している。インタビュアーも認めているように、彼の映画は「登場人物が民初の衣装を着ていたとしても、言葉や行動は西洋文化が加味されて現代化されている」(同上)という印象を与える。記号的な部分を再構成して一つの作品とするマッカの特徴はもちろんツイの映画にも及んでいる。四方田は『鬼馬智多星』と『女皇密令』について、「同時代のハリウッド映画の断片がモザイクのように散りばめられて」、「徹底して表層性に満ちたフィルム」(四方田[1993] 594)であると論じているが、これもツイの

作家性である³⁰のと同時に、あるいはそれ以上に、マッカの製作方針でもある³¹。要約すれば、新藝城の映画は、西洋と中国、前近代と現代が断片的に縫い合わされた表層的なテクストを形成しているのだ。

チャップリンのパロディから浮き彫りになるのは、監督の身体を中心とする単焦点的視点を多孔性の物語世界に変えることであり、監督の脱中心化にもなっていることである。実際、『滑稽時代』では監督のジョン・ウーは登場せず、プロデューサーのマッカや企画のウォンがウーの身体を乗り越えて画面のなかに入り込む。前節で論じたように、新藝城がシステムとして監督の作家性を会社のスタイルのもとで統制したことに鑑みれば、監督の中心的な特権性が弱体化させられ、さらにそのうえ、カメラを境界とした前後の世界が多孔的に交錯する混乱した状態となった。産業史的視点から見ると、1970年代までの邵氏に象徴される製作体制が、製作、監督、俳優の三者間を父子関係のように区画化して秩序化していたとすれば、新藝城においては、監督本人ですら不明瞭となるほどに監督の立場が希薄化する。カメラの前後の境界は透明となり、製作と俳優が入り乱れる無秩序な状態へと変化していった。このように、無制度化し、専門化も困難になっている混乱した香港映画産業の状態は、1990年の時点でも続いているとツイはインタビューに答えており、彼は効率化のためにも改善されるべきだと主張する。しかし、彼自身がその無秩序化を推し進めた一人であることには留意すべきだろう。次節では、新藝城でのツイの出演作品を中心に、同時代の香港映画産業における監督のイメージを考察する。

4. 演技をする監督

『鬼馬智多星』公開当時の批評は、本作がそれまでのツイ作品とは大きく異なることに触れ、その理由を以下のように考察している。

カール・マッカとレイモンド・ウォンが積極的に参加しており、彼らが本作を完全に「カール・マッカ」にしてしまい、もはやそのような「ツイ・ハーク」ではない。みずから出演している以外にも、マッカの影は作中のいたるところで見ることができる。映画全体の意識はもちろんのこと、ジョージ・ラムとデディ・ロビンの憎しみ合う関係や、漫画化された人物とアクション設計、そして大量のセリフギャグなど、これら

³⁰ ツイの映画におけるコラージュや表層性は、タン・シーカムやクワイ・チョンローも指摘している。しかし、新藝城が監督を厳しい管理下においていたことに鑑みれば、新藝城の影響も見過ごすことはできない。

³¹ 四方田が指摘する断片的な物語の展開は、新藝城が10分ごとのパートに分割して再構成するという手法の効果も関係している。第二節で述べたような、シナリオを10分ごとのパートに分割して組み立てる方式は、厳密に適用されているとは言えないものの、たしかにエスタブリッシング・ショットとして提示される、シーンの舞台となる建物の名称を映したショットが約10分間隔で現れる箇所は確認できる。本作の続編となる『我愛夜来香』（デディ・ロビン監督）では、次のシーンを予告するような言葉が書かれたカードのショットが10分間隔で挿入されている箇所がある。

はすべて彼の初期の光棍カンフー喜劇における趣向である（橋本[1981] 26）。

このように、ツイ以上にマッカの作品という印象を強く与えた本作において、ツイは「作者」というよりも「監督」（職人）に近づいているようであり、作家論の語彙を用いれば、auteur ではなく metteur en scene である」と考察は続く。この批評は三作目までのツイ作品を期待すれば失望するかもしれないとしつつ、必ずしも否定的に評価しているわけではない。というのも、三作目のような政治的主張の表明は見当たらないが、映像のテクニックは軽妙に画面に現れており、それは新監督のなかでもとくに優れていると補足しているからだ。むしろ、職人的な演出技法を評価する視点は、フランスのヌーヴェルヴァーグによる本来の意味での作家主義に近い。

ツイはこの批評に応答するかのように、『最佳拍檔』ではバレエの舞台監督を演じている。観客が入った舞台の本番で、サミュエル・ホイとマッカがそれにまぎれこみ、舞台をかき乱しセットを破壊してしまう。舞台袖でそれを見るツイは頭を抱えるが、観客はスラップスティックのような様相に笑って立ちあがり拍手しながら舞台に殺到する。その観客の反応を目にしたツイは「観客が俺の才能を称えてる」と一転して驚喜する（図 5-2）。観客は無意味な破壊を狂乱的に賞賛し、監督はそれを無批判に受け入れるという、メタ的でアイロニカルなギャグがこのシーンには含まれていることは明らかだ。そして、その続編『最佳拍檔大顯神通』（1983）になるとみずから FBI 捜査官と思いこんでいる精神病の患者となり、拘束衣を着せられて連行される。前作での表層的な監督は、アイデンティティを喪失したキャラクターとして再登場する。

このように自虐的に道化を演じる監督はツイだけではない。同様の事例は 1980 年代の香港映画ではよく見られた。たとえば、ツイが新藝城を離脱後に設立した電影工作室で監督した最初の作品『上海之夜』（1984）では、トン・ローとアレン・フォンが日中戦争後の復員兵として出演している。彼らは家を持たず橋の下で暮らしており、一人ひとりが交代で血を売って生活する。徳寶電影公司製作の『等待黎明』（レオン・ポーチ監督、1984）は監督自身が、町の人々から「皇帝」と呼ばれる精神的な障害をもった登場人物を演じている。この映画の舞台は日本軍の支配下に置かれた香港である。その侵攻がはじまったとき、レオンは状況を理解できず、避難する民衆とは逆に黒煙のなかに突進していく。邵氏が製作した『緣份』（テイラー・ウォン監督、1984）では、映画館のシーンでアルフレッド・チョンが本人役として登場し、低い予算で撮ったものだから仕方がなかったと、彼が前年に監督した『表錯七日情』（1983）を暗示するようなセリフをカメラに向かって吐露する。張錦滿が述べるには、「ツイ・ハークは映画監督が血を売る物乞いにすぎないことを嘲笑し、レオン・ポーチは監督が街角で餓死する錯乱した物乞いであることを自嘲している」（張錦滿[1984] 6）。『等待黎明』はレオンがマッカによって『陰陽錯』から降板させられたあとに撮られたものであることも、彼の自嘲的な監督の姿と関係があるのはまちがいない。

新藝城の初期作品で監督やプロデューサーが俳優を兼任したのは、予算の関係でスター

俳優を起用できなかったからであったが、1980年代半ばにおいて監督たちが自嘲的にカメラの前に姿を現すことはそれとは別の性質を持っている。それはもう一つの「自写のマゾヒズム」である。つまり、チャップリンやキートンが都市という空間に翻弄される身体を演じていたとすれば、ツイやレオンたちは映画産業というシステムに翻弄される身体を演じているのである。新藝城がもたらした多孔性は監督の特権性を弱体化させたが、監督たちはこれを逆手に取り、みずからの身体を自嘲的にカメラの前にさらけ出す。

『我愛夜来香』はそのような自嘲的で道化となった監督イメージを象徴する作品である。本作は『鬼馬智多星』の続編であり、主人公ラムの相棒を演じるデディ・ロビンが監督を兼任している。物語は日本軍が香港に侵攻する直前の時代を舞台とし、日本軍の機密文書をめぐってツイ演じる広島太郎とラムたちが争いを繰り広げる。デディは本作がはじめての監督作品であったため、ツイにプロデューサーを依頼し助言を請うつもりだったという。しかし、ツイは『新蜀山剣俠』(1983)の撮影で忙しかったため、かわりに彼を悪役である広島太郎に配役して現場に参加させ、相談できる環境をつくった(Ho and Ho[2002] 177)。そして現場でツイが監督を担当したシーンもあることをデディが証言している。

本作でもやはりマッカとセキ、そしてツァンの姿が確認できる。その出演シーンはすべて冒頭にあり、歴史背景を説明するナレーションを伴ってモノクロ映像で示される。三人ともに日本軍兵士に扮してワンショットでのカメオ出演である。前作ではマッカが敵のボスを演じていたことと比較すれば、『我愛夜来香』は彼らの存在を物語の外部に切り離すことで自立性を確保している。そして、マッカに代わって敵のボスとなるのがツイであり、前作の監督である。ツイは天皇の命令で香港にやって来るが、ラムが広島になりすまし、勅書を破り捨てられたツイは偽物と扱われ警察から追われる身となる。とはいえ、すぐに疑いは晴れて、逆にラムが警察から追われる身となる。このようにツイが演じる広島は簡単に中身が入れ替わる不安定なアイデンティティを持った存在である³²。

ツイが演じる日本人広島は徹底して表層化されており、それはレストランのシーンでもっとも顕著に描かれる。一人の客が店に飛び込んできて広東省が陥落したことを告げる。すると、ツイは高笑いし、突然登場した四人の男と一緒に「花笠音頭」を歌い踊る。しかし、その四人の男は鉢巻をして法被を着ている(図 5-3)。このように記号的な日本をかき集めて踊るツイにたいし、レストランに集った客は中国の愛国歌である「中國不會亡」を合唱する。ツイは法被を着た四人に声を張り上げるよう命令するが、四人は息切れしてしまう。ここでツイは中国のナショナリズムを喚起する役割を果たしているように見えるが、この民謡と愛国歌ではそもそも闘争のレベルが噛み合っていない。つまり、ブルース・リー主演の『精武門』(1972)において日本人や西洋人と身体的な強さを競うことでマスキュリティの優劣をつけるというような同一の地平での闘争が成立していない。ツイが表象す

³² 広島太郎という名前も実際の地名とつなげるためにあり、最後のシーンで、気球にぶら下って逃げてしまった広島を捕まえるようにアメリカの兵士にラムが声をかけるが、その後ナレーションと字幕で、このときの広島という言葉が原因となって広島に原爆が落とされたことが示唆される。

る日本は記号の集積体であり、ナショナリズムを呼び起こすための形式的な触媒にすぎないのである。それらはクライマックスのシーンでいとも簡単に脱ぎ捨てられる。白い洋服を着たツイが手にするのは、『精武門』の橋本力が武器とした日本刀ではなく、中国の刀剣であり、さらに彼は京劇的な剣舞を披露する（図 5-4）。彼の身体に日本を表象する記号はもはやどこにもない。ツイ作品を評価する際に用いられる表層性は、こうした彼の身体演技にもあてはまるのである。これまでの議論を踏まえてまとめると、新藝城に加入して作家ではなく形式的な職人監督となったツイは、『我愛夜来香』で自嘲的に表層的な身体性を持った人物として演技をする。主人公たちと戦うツイは、身体の肉体的な強さによって衝突しあうというよりも、痩せ細った身体を利用して相手の攻撃を回避し続け、最終的には気球にぶら下がつて逃げおおせてしまう。物語は解決されることなく、ツイの身体は消失して広島という名前だけがあとに残り、ラストで実際の地名にすり替わる。

自嘲的に道化を演じる監督たちの演技が、映画産業内で監督の持つ作家性が剥奪されたことに起因するとすれば、新藝城を離脱して自身の製作会社である電影工作室を設立してからのツイは作家性の回復に努めたと見ることができる。その第一回目の作品『上海之夜』は、上述したように、監督たちが乞食として登場していたが、『打工皇帝』でのツイは、インスタントラーメンの工場で働く労働者として出演している。本作の主人公はサミュエル・ホイであり、テディとツイがホイの友人を演じる。三人は工場の労働者であり、工場の経営者の娘（ジョイ・ウォン）とホイの恋愛を描きながら、労働者と経営者や監督官との闘争もコミカルに展開する。三人の主導で労働者が団結して工場の監督官と戦うという物語について、公開当時は労働者の団結という主題が時代遅れだとして批判された。しかし、本作のツイは労働者というアイデンティティを確保し、最終的には経営側に勝利するという点で、身体イメージに付随していた表層性は否定されている。そして、ツイがプロデューサーを務め、ジョン・ウーが監督した『英雄本色』では、ツイが音楽学院のオーディションで審査員を演じ、ウーが台湾警察の警部を演じる。二人は権威的立場にある人物として俳優たちを戒める演技をする。

このように、1980年代後半になると、監督と俳優の境界が再び明確に引かれるようになる。そして、ツイが述べていたように、役職の専門が交錯して製作システムが混乱状態にある事態を改善するため、1989年に香港監督協会が設立された。設立の目的は監督の地位を向上させるというものである（劉偉[1989] 48-49）。そして、香港監督協会の資金を得るために、ツイとリンゴ・ラムの共同監督で『雙龍會』（1992）が製作された。本作の主演を務めるジャッキー・チェンは監督業を兼任する俳優であり、そのほか彼の脇を固める役者たちのほとんどが監督となっている。そのなかには、もちろんツイも含まれる。香港映画の監督たちの総出演となっている本作は、1980年代の混乱状態を極大にまで拡張したものである。しかし、ツイのフィルモグラフィにも現れているように、1992年を境にして監督と俳優の境界が、少なくともツイの作品においては明確化された。それと同時に、香港映画産業は黄金期を過ぎて衰退の道をたどる。従来、衰退の理由は1997年を目前にした香港の

人々の不安とアジアの金融危機という社会的コンテクストから説明されてきた。しかし、本章が示してきたように、カメラの前後が多孔的に交錯する混乱状態の収束も 1997 年を目前にして起こっている。つまり、香港映画の産業的な変化の背景には、同時期の政治的な社会不安と同時に、映画製作システムの変化というより直接的な要因もあったのである。

本章は、俳優としてカメラの前で演技をする監督という事象に注目し、その産業的背景から作品内での機能を明らかにした。演技をする監督、あるいはその逆に監督をする俳優という事例は映画史のはじまりから現在まで世界中で確認できるが、1980 年代の香港映画ではそれが混乱した状態で無秩序におこなわれていた。その混乱状態を引き起こし産業全体に拡大させたのが新藝城であり、そのシステムの中枢にかかわったのがツイ・ハークである。ツイは反省的にその混乱状態を整理し、役職の専門化を回復すべきだと述べるが、彼自身もまた製作と監督の境界を乗り越え、ノンクレジットながらも一部を監督している作品がいくつか報告されている。つまり、ツイもその混乱状態を利用していたのであり、作品内での彼の身体イメージはそうした製作システムにおける監督の立場から形成されたものであることを本章で示した。

次章では、監督と俳優の境界線が整備されたあとの映画産業において、ツイが 1980 年代の混乱状態を演出と編集によって再現していることを論じる。彼が構築する物語世界において、二項対立の状態は安定したものではなく、溶融して混交する不安定性を常に含んでいる。



図 5-1 『滑稽時代』 (00:46:23)



図 5-2 『最佳拍檔』 (01:17:39)



図 5-3 『我愛夜来香』 (01:12:24)



図 5-4 『我愛夜来香』 (01:27:14)

第6章 人間と動物の境界

ツイ・ハークの豊富なフィルモグラフィのなかでも、『刀』(1995)はとくに彼の作家性が強く主張される作品のひとつである。というのも、彼が設立した電影工作室で製作され、彼は監督、脚本、プロデュースのほか編集にも携わり、ノンクレジットながら、一部のシーンではみずからカメラを持って撮影もおこなった。その『刀』は、チャン・チェが監督した『獨臂刀』(1967)を下敷きにしている³³。『刀』を監督したツイ・ハークは「自分が若いときに彼の映画[『獨臂刀』：引用者注]を見たときの何かしらの感覚でこの映画[『刀』：引用者注]は完全に満たされていると思う」(魏君子[2012] 125)と述べる。このように、『刀』製作の動機には、彼個人が『獨臂刀』を見たときの感覚を再現させることがあった。興味深いことに、本作を見たものもまた身体的な感覚でこれを評価している。たとえば、デイヴィッド・ボードウェルは「すべてのものが凶暴性というひとつの感情を誇張するように仕向けられる」(Bordwell[2011] 90)として、とくにクライマックスのアクション・シーンにおいてそれが頂点に達するという。

香港映画のなかでももっとも内臓に響く(visceral)殺陣のひとつであるクライマックスは、すべての輪郭が大きくうねる土煙に埋もれ、攻撃は捩じれて回転し、鎖や鋸はぶつかり合い、[地面に埋められた：引用者注]毘は噛みつかうとする。見るものをこれほど身体的に消耗させる映画はそう多くない。(同上)

ボードウェルは観客の身体性について述べているのにたいし、香港の映画批評家である石琪は「本作ではいかなる人もほとんど常にヒステリックな阿鼻叫喚にあり、それはまるで常に爆発する「圧力鍋」のようだ」(石琪[2006] 169)という表現で、作品内の登場人物たちの身体性に着目する。両者は異なる対象の身体性について論じているが、どちらも身体が錯乱した状態にあることを指摘している点では共通している。二人の評価を合わせるならば、観客の身体と作品内の人物の身体が同期し、そこで観客が経験する身体的な感覚は、数ある香港アクション映画のなかでも突出して「内臓に響く」ものであるようだ。

スティーブン・テオはこうした凶暴性や暴力性をカメラの視点から説明する。本作のアクション・シーンでは、カメラが激しく動き、編集も細かくおこなわれる。テオによれば、そのカメラは「アクションをすべてのアングルから記録する」(Teo[2001] 145)。しかし、その視点には「主観的(subjective)なカメラのショットがほとんどない」(同上)。そのかわりに、そのすべてのアングルを「客観的(objective)なショット」(同上)とする。つまり、本作のアクション・シーンでは、屋根の上だったり、地面だったり、逃げる人の足だったり、主人公たちのアクションという中心からすると周縁にあるもの(object)からアクシ

³³ しかし、著作権の関係で直接的な言及は避けられ、タイトルを変更したうえで物語を翻案するという形になった(魏君子[2012] 125)。

ョンという主体(subject)へとカメラが動いていくショットが多くを占めているというのだ。批評家からすると、このような「凶暴な〔カメラの：引用者注〕動き」(同上)は散漫ものに見てとれるかもしれないが、「この「客観的な」カメラの態度はアクションをよりリアリストティックで、より暴力的にする」(同上)。

たしかに、第三節で論じるように、ツイ・ハーク自身が、「ドキュメンタリー的撮影」を実践し「真実らしく」見えるように演出したと証言しており、テオの分析を裏付ける。しかし、映像だけではなく物語も考慮すると、「客観的ショット」が多くを占めるという見解には疑問が残る。というのも、本作はある女性のボイス・オーバーを軸として、主観的に物語が展開するからである。そこで本章は、『刀』が観客に与える暴力的な感覚がどのようにしてもたらされるかを、ボイス・オーバーの主観性に着目することで解き明かしていく。分析の対象とするのは、ボイス・オーバーの声、身体の表象、カメラの視線である。

構成は以下のとおりだ。第一節では、物語を推し進めるボイス・オーバーの声の分析をおこなう。ここでは、カジャ・シルヴァマンの議論を補助線に用いることで、この声が脱身体化(disembodied)と身体化(embodied)のあいだで揺れていることを示す。本作は、このような二項対立をあえて強調して設定しながら、それらを混交した状態にかき乱していく。第二節では、脱身体化と身体化の対立が人間と動物に置換されることを説明し、やはりこの境界線上で揺れる女性性を論じる。本作が観客に与える暴力的な感覚は、まさにここで人間が動物化することに対する嫌悪に関係がある。そして第三節は、暴力性が頂点に達するクライマックスのアクション・シーンを分析する。ここでは、それまでの二項対立をカメラの視線における主観性と客観性に展開させる。そこでのカメラの視線は単に「客観的」なものと断定することはできないはずだ。ただし、そこに含まれる主観的な視線は、すべてが主人公の視線と一致するものではない。その際の主観的な視線の所有者は、この映画を統率する監督ツイ・ハークの視線でしかあり得ない。本作は、最終的に、カメラの前後の境界をも解体していくのである。そうした混乱状態が本作の暴力性を生み出す。

1. 声の脱身体化と身体化

『刀』の物語で中心的な主題となるのは「江湖とはなにか」という問いである。「江湖」とは武侠映画や武侠小説での用語であり、剣士たちが住まうフィクショナルな世界のことを意味する³⁴。武侠映画に限定しても 1920 年代から「女侠」のヒーローが数多く創造されており、もともと江湖は男性だけに許された世界ではない。ところが、『刀』で「江湖とは何か」と問うのは主人公の女性リンであり、物語の最後、彼女はその答えを悟るものの、その世界に足を踏み入れることはできない。その一方で、テンゴンたちは彼女を置いて「江湖」へと旅立ってしまう。このような物語からテオが導き出した答えは次のとおりだ。すなわち、「江湖」とは、「男性の人格を形成する」ものであり、「それは彼が置かれた環境や

³⁴ 武侠映画の用語については岡崎／浦川(2006)の解説を参照。

彼のローカリティによって決定される」(Teo[2001] 148、強調引用者)。テオの説明は「江湖」の男性性を明確化しているが、これと対比的に置かれている女性性については踏み込んでいない。しかし、本作は「江湖」に男性性を与えるという新たな解釈を加えており、こうした男性と女性の明確な対比に鑑みると、女性視点の物語という点から改めて分析する必要があるだろう。

『刀』の物語はリンのボイス・オーバーからはじまり、最後も同じように彼女のボイス・オーバーで閉じられる。このように、本作は彼女の視点から過去の物語を述懐するという形式になっている。この形式はハリウッド映画でもよくみられる。カジャ・シルヴァマンは、古典的ハリウッド映画におけるボイス・オーバーの機能を分析し、これを脱身体化された声であると指摘する³⁵。この脱身体化された声は主に男性が担い、女性の声はその身体と結びつけられ身体化されていた。それによって、男性は見えざる者として物語世界を超越する特権的立場に位置づけられる。観客はこの超越者のまなざしを借りて物語世界を見下ろし、作品内の女性は観客のまなざしの対象となる。つまり、女性は超越者（男性）の下位に置かれる。『刀』の冒頭ではこれを反転するように、リンが脱身体的な声で物語世界を超越した地点から語りをはじめ。物語上においても、リンはテンゴンや彼の友人のチュタオに好意を寄せており、自分をめぐって二人を争わせようと企むなど、男性よりも優位に立とうとしている。男性が支配する刀鍛冶の空間でリンが特権性を有しているかのようであり、さらには彼女が壁の隙間から水を浴びる二人の裸体を微笑みながら覗き見るショットまである。その一方で、本作のもとにある『獨臂刀』は、多くの武侠映画と同様に、復讐を果たす男性剣士ファン・カンを中心に物語は進行する。ボイス・オーバーはなく、ファン・カンが知りえない敵の立場なども並行して描かれており、カメラの視線と一致する身体を持つものは、物語世界内の登場人物には誰一人としていない。これにたいして、『刀』は語りの視点を一人の女性登場人物に委ねるという点で、大きな変化をおこなっている。それによって、リンの視線がカメラの視線と結びつけられる。しかし、『刀』が観客を戸惑わせるのは、この視線が一貫されていない点にある。つまり、リンは冒頭こそ特権的立場に置かれているが、次第にその立場は揺らいでいく。というのも、もう一人の主人公テンゴンがさらに超越的ヒーローとして生まれ変わり、彼女を圧倒するからだ。以下では、『獨臂刀』と比較しながら『刀』の物語を追っていく。

父を失ったテンゴンは、刀鍛冶の棟梁のもとで育てられる。この棟梁はリンの父でもある。このような人物関係は『獨臂刀』を踏襲している。ただし、やはり女性の役割が大きく異なっており、『獨臂刀』ではリンに相当する女性、チー・ペイこそが主人公の右腕を斬り落とした人物である。この重要な場面に至るまでの物語は次のとおりだ。チー・ペイの

³⁵ シルヴァマンの定義では、ボイス・オーバーとは物語の時間軸を越えた場所から語る声のことである。電話での会話シーンように、画面外からの声でも時間軸が同じであればオフスクリーンの声であり、ボイス・オーバーとは区別される。

父は剣術の達人であり、同時に、チー・ペイやファン・カンの師匠も担っている。チー・ペイや他の門下生たちはファン・カンが師匠から最良されていることに腹を立て、決闘を挑む。しかし、ファン・カンはチー・ペイが女性であることを理由に真剣に戦うことをしない。怒りのあまり、彼女は刀を取り、彼の右腕を斬り落とす。このとき、地面に落ちる右腕のショットがあり、次のショットで痛み悶えるファン・カンが映される。チー・ペイはただそれを黙って見守るだけである。『刀』では『獨臂刀』の物語の要となるこうした経緯も変更されている。

『獨臂刀』では父が殺された現場に幼いファン・カンも居合わせており、そこで復讐を誓うことになるが、『刀』の主人公は父の記憶すらほとんどない。あるとき、リンと乳母がテンゴンの亡き父の話をしているところに彼が現れ、父について知っていることを言うようリンに迫る。彼女から父がある男に殺されたことを告げられた彼は、復讐を果たすため、刀鍛冶の家を飛び出す。リンは馬に乗って彼を追いかけるが、街で乱暴をくり返す獵師たちの罠にかかってしまう。彼女の叫び声を耳にしたテンゴンは救出に駆けつける。このシーケンスにおいて、彼の右腕が獵師の罠に挟まり、切断される。腕が切断される瞬間は『獨臂刀』のように直接的に映すことなく、画面全体を赤い照明で染め上げたテンゴンとリンのクロースアップで間接的に示している。二人のクロースアップが映される時間は、叫び声をあげるテンゴンよりもリンの方が長い。しかし、テンゴンの叫び声は後のショットに覆いかぶさっており、リンの声はかき消されている。これまで、ボイス・オーバーという特権的立場から物語を主導してきた彼女が、その特権的な声を奪われたかのようなのである。

右腕を失って以降、消息を絶ち修行を積むテンゴンと、彼を探すリンに物語は分岐する。ここで観客が追いかけていなければならない二つの物語は以下のとおりである。一つは、右腕を欠落し、去勢されたテンゴンがマスキュリニティを回復していく物語であり、もう一つは、去勢の原因を作ったという罪の意識に囚われるリンがいかにしてそれを解消するかという物語だ。後者の罪の解消は、宗教的な意味における贖罪と同等であることを、リンが握りしめている十字架が示してくれる。この十字架は物語の冒頭において、テンゴンが市場で購入しリンの父に預けたものである。これを購入するとき、十字架を知らない彼にたいし、商人はこれが西洋からの舶来品であり、刻まれている人物は「大勢の人たちを救った救世主」だと説明する。テンゴンがリンたちの前に再び現れてライバルと戦うクライマックスにおいては、この十字架がクロースアップで示される。このようにして、本作はテンゴンを宗教的な意味を担う超越的ヒーローとして描く。冒頭から物語の時間軸を超えた地点で特権的に語っていたリンの声は、テンゴンが超越者になることで、特権的立場から引きずり降ろされる。

見るという行為にも同様のことが起こる。つまり、男の裸体を見て微笑んでいたときの見る快楽は、恐怖へと変わっていくのである。たとえば、過去を知ったテンゴンがリンに詰め寄るシーン。カメラが彼女に迫っていき、そのレンズを彼女はおびえた目で正面から

見つめ返す。そして、その切り返しショットは、テンゴンの目だけが明るく照らされた超クロースアップとなる。一方的に見る快楽は一方的に見られる恐怖に変貌する。その後、姿を消したテンゴンをチュタオと探す旅の途上で、ある女性と性行為に及ぼうとするチュタオを覗き見るシーンでは、リンは取り乱して、刀を手に取り二人を引き離す。覗き見ることは快楽から恐怖を経由して不快に変わる。

姿を消したテンゴンはクライマックスでリンたちの前に現れるが、父の仇を討つと、そのままどこかに立ち去る。チュタオもまた彼女のもとから離れる。孤独の身となったリンは、二人の帰りを待ち続け、年齢を重ねていく。ボイス・オーバーの語りでは、二人はたまにリンのもとを訪ね、すぐに去っていくと述べられる。それが現実か夢かは曖昧である。というのも、映像上では、年をとったリンが遠くから見つめるなかで若い三人が抱擁しているが、この三人の身体は二重露光で半透明であり、やがて消えてしまうからだ。シルヴァマンの議論では、脱身体化された声の持ち主は物語世界を一方的に見下ろすことができる超越的特権性を持つ。しかし、『刀』で救世主として特権性を持つテンゴンは、脱身体化する過程が視覚的に示され、幻影となった彼は物語世界から排除される。最後に残るのは、年老いたリンと彼女の声だけであるが、両者は完全に一致しているわけではない。ラストショットでは、老人となったリンが横になり目を閉じる。このラストショットは彼女の死を予示するものでもある。重要な点は時間の経過とともに変化する身体にたいして、ボイス・オーバーの声は物語を通して変化することなく、時間の経過を描かないという点である。年老いたみずからの身体に被せてリンのボイス・オーバーは「私は最愛の人を待ち続けます」と述べる。このラストシーンにおいて、観客とともにある現在時制のボイス・オーバーの声を身体の時間が追い越していく。このとき、身体と声が乖離し、再びボイス・オーバーの声は脱身体化される。

『刀』の錯綜した物語をボイス・オーバーの身体性という主題を中心に整理すると以下のようになる。つまり、最初はリンが脱身体的な声として語り始めるも、それをかき消す超越的な声を持つヒーローが登場することで、彼女の声は身体的領域に追いやられる。言い換えれば、ボイス・オーバーはリンが登場するシーンだけに限定されるようになり、自身の身体と結びつけられる。彼女の声は物語世界を特権的に見下ろすことができない。したがって、彼女のシーン以外は語り手不在の無秩序な状態が描かれ、観客を混乱に陥れる。しかし、エピローグでは彼女の声はその身体と分離して、再び脱身体的立場を回復し、錯乱した物語は静かに閉じられる。このように、本作のボイス・オーバーの身体性は一貫しておらず、主体／客体という二項対立で断定することができない女性性が描かれる。本作は、物語の構造上、このような不安定に描かれる女性の視線に同一化するよう観客に求めるが、右腕を切断されて以降の物語の分岐により、脱身体的領域と身体的領域のあいだで観客の視線は引き裂かれる。

この引き裂かれた状態においては主体と客体との関係も混乱する。映像上では、画面に映り込む客体の動物たちが次第に主体の人間を侵食していき、人間と動物の境界が取り払

われたグロテスクな様相を呈することでそれが明示される。次節では、こうして観客が陥ることになる混乱状態について論じる。

2. 身体の人間性と動物性

前節でも述べたように、『刀』はリンのボイス・オーバーからはじまる。そこで語られる内容は断片的で捉えがたい。江湖という世界のこと、父に連れられて各地を旅して様々な方言を耳にしたこと、父が話したとされる売買のこと。これらのことについて彼女は、わからない、覚えていない、理解できないといったようにはっきりとした解釈を示さない。冒頭から観客を宙吊りにした状態で、これと同時に映し出される映像もまたナレーションの内容とはまったく関係がなく、混乱を誘う。その映像は、猟師たちが仕掛けた罠に野良犬が引っかかってしまうというものである。映像は犬が肉におびきよせられて罠に首を挟まれるまでを細かいショットでつないでいく。そして、罠が発動した瞬間のショットの構図は、手前に首を挟まれて暴れる犬をおき、奥のほうでは獲物がかったのを見て猟師が喜んでいるというものである（図 6-1）。焦点は奥の猟師たちのほうに合わせられており、手前の犬は身体の一部がぼやけた状態で見えるだけで、その凄惨な場面は直接には映されない。ただ暴力的なだけで曖昧なこのイメージは、一見何の脈絡もないようにも思われる。しかし、これがやがて相似形をなしながら具体化し、テンゴンの身体を破壊していく。

前節でも言及した、復讐に駆り立てられたテンゴンをリンが追いかけて、猟師たちの罠にかかるシーン。最初に地面に仕掛けられた罠に挟まれるのはリンが乗っている馬の脚である。このとき、先述したショットと同じ構図のショットが現れる。つまり、手前に罠に挟まれた馬の足、奥に振り落とされたリンという構図である（図 6-2）。ただし、このときの焦点は手前の馬の足のほうに合わせられており、今度はより直接的な暴力性をもったイメージとなる。続くショットで馬は暴れ、挟まれた足は切断される（図 6-3）。それと同時に、猟師から逃げ惑うリンが罠にかかり、切断された馬の足のショットから罠にはさまれたリンの足のショットへとつなげられる（図 6-4）。これが次の相似形のショットである。さらに、リンを助け出したテンゴンが地面に置いた剣を拾おうとすると腕を挟まれるという相似形のショットが続く（図 6-5）。これがきっかけとなり、テンゴンは右腕を失う。

本作が観客に与える不快な感覚は、単純に残酷な描写にあるのではない。前節で説明した腕の切断シーンに顕著のように、むしろ本作は直接的な暴力描写を周到に回避している。そのかわりに、観客が覚える不快な感覚は、動物と人間が相似形の身体として滑らかに変換されることによって生じる。片腕を斬り落とされたテンゴンが、その腕を追いかけて地面を這うように走り、さらに敵の喉に噛みつく様子は身体の動物化を特徴づける。重要なのは、それがリンの見たテンゴンの姿という点だろう。物語はまだ分岐する直前にあり、カメラの視線はリンの視線で主観化されている。右腕を追いかけるテンゴンをリンが見るショットもある。彼女から見たテンゴンは、右腕を欠落させることで人間から動物へと変化したかのようなのである。

本作において動物とはただの動物ではなく、序盤で主人公たちを襲うのが猟師であったり、敵が主人公や民衆のことを小鳥や豚と呼んだりするように、人間に捕食される動物のことを意味する。冒頭の不必要にも思われる犬と猟師たちのシーンは、人間と動物の捕食関係を明確にしたうえで、その境界を曖昧にしていくために必要なものとなる。すなわち、本作が構築するのは、カニバリズム的世界なのだ。このカニバリズム的世界における人間の身体と食物の相似形化は、次のショットにも見ることができる。それは、物語中盤の盗賊が街を襲撃する場面にある。そのショットは地面で割れたスイカのクロースアップからはじまり、ティルトアップして少しカメラが揺れたあと、地面に横たわった死体のクロースアップで閉じる。このカメラの動きは明らかに割れたスイカと血を流した死体を相似形として捉えている。たしかに、テオが指摘したとおり、カメラは物体から主体（人間）へと動いていくが、正確に言い換えるならば、主体を物体へと変換するのである。そして、物体についても、食物としての肉（flesh）と言ったほうが正確だろう。つまり、人間を肉に変換する。とくに物語が分岐した後の混乱した世界においては、人間と肉の境界が曖昧にされる。盗賊に捕らわれたテンゴンが逆さ吊りにされるシーンにおいては、松明の火で肉を炙るように彼の身体が痛めつけられる。その様子を、盗賊の首領が舌をつきだして小刻みに動かしながら眺めており、白く塗られた顔に開く暗い穴のような彼の不気味な口唇に、観客の視線は引きつけられる（図 6-6）。彼の口唇は本作のカニバリズム的世界を象徴する。

以上に述べたように、本作では人間が食物としての動物と同等に置かれている。人間と動物の境界が混乱状態にあるために、食物用に狩られ、猟師たちに生きたまま吊り下げられている豚や鴨もまた、多くの人間で賑わう市場を構成する一部としてフレーム内におさまリ、人間と動物が同等のレベルに置かれることになる（図 6-7）。スイカですら死体と同列の人間性が与えられ、食物はおぞましきもの、不潔なものとして映る。ジュリア・クリステヴァの言葉を借りれば、『刀』のように、食物を死体と同類のものとして描くときにもたらされるグロテスクな感覚は、口唇が人間的なものと非人間的（動物的）なものとの境界になることから生じる。

食物が汚染物質と考えられる場合、口唇対象としてそうなるのは、口唇性が固有の肉体の境界を意味している場合に限られる。ある食物が忌避物となるのは、ただ二つのはっきりした区別のある実体または領域間の境目であるときだけである。つまり、自然と文化、人間界と非＝人間界との境界のように。（クリステヴァ[1984] 108）

食物、動物、人間の境界を混乱させることで観客にグロテスクな感覚を与える本作は、観客の視線だけではなく口唇をも刺激する。本作のカメラの視線はただ単に対象を見るのではなく、口唇対象として視線を投げかけているかのようであり、カメラ自体が機械的なものから肉を持った動物的なものへと変容しているのだ。そしてこの変容が物語、つまりリンの女性性と連関している。

クリステヴァのアブジェクションの議論を引きながら、バーバラ・クリードは、「生殖に関して、女性と動物は男性と動物よりも同列に置かれる」(Creed[2017] 25)と述べる。なぜなら、「男性以上に、女性は人間身体の流動的で進化論的な性質を表し、それは人間性の動物的起源を指し示す」(同上)からだ。前節でも言及したように、『刀』には、リンが自分の身体の動物性に対する嫌悪を露わにするシーンがある。それは、チュタオが街で男に暴力を振るわれている女性と出会い、彼女を保護して、リンと泊まっている部屋に連れ込んだ晩のことだ。リンが寝ている間に、チュタオはこの女性と性行為に及ぶ。これを目撃したリンは驚き、刀を探す。そして、女性とチュタオを引き離し、女性の手を縛っていた縄を切りほどく。女性が刀を手にするとき、男性が主体の『獨臂刀』では男性性の脅威としての女性性を演出するために刀が用いられていたのにたいし、『刀』では男性の動物的欲望から女性を守るためにそれが用いられる。それは人間と動物の境界を切り分けるものである。しかし、この女性は感謝の言葉を口にすることもなく、チュタオやテンゴンの性的欲望はリンに向けられるかもしれないことを論ず。リンはそれを過剰に拒絶し、この場から逃れようとしてチュタオに押さえつけられる。この一連のシーンは、セクシュアリティを軸に男性と女性を対立的に置いて、リンの女性性を過剰に強調しているようであるが、それと同時に人間と動物の対立も含まれている。彼女の行動が示唆するのは、好意を寄せる男性が見知らぬ女性と生殖行為をしていることに対する嫌悪のみならず、それ以上に、自分自身が女性としての動物性を持っていることへの嫌悪である。

『刀』は人間の動物化への嫌悪を描く。その嫌悪はただ視覚的にグロテスクなのではなく、物語の混乱とも関係がある。シルヴァマンが示したように、脱身体化されたボイス・オーバーの声の存在と対置されるのは身体化され、視覚の対象に置かれた存在であり、前者は後者よりも優位に置かれている。この区分には、男性と女性だけではなく人間と動物も当てはまる。語り手は特権的言語をもった人間性の領域にあり、語られるものはこれを持たず、行為によって表現するしかない動物性の領域にある。本作では冒頭で観客を誘導してきたボイス・オーバーの声が、身体的領域に押し込まれ動物化していく。これと同期していた観客自身も人間性と動物性の領域の間に引きずり込まれ、観客の一方的に見るものとしての特権性が脅かされる。ただ見るだけでは理解しがたい本作は、ハリウッド的な物語の一貫性をかき乱したことに対する観客の嫌悪を引き出した。そのため、興行収入では失敗に終わり、物語の混乱は批評家から非難される。たとえば、陳墨は以下のように述べている。

ツイ・ハークの野心はより大きいものの、スタイルの提示を追求するだけでなく、同時に、物語の筋も混乱に変わることになる。結果として、観客がはっきりと理解することを難しくする。(陳墨[2005] 248)

ツイ・ハーク作品のナショナリズムと女性表象の関係について論じたクワイチョン・ロ

ーは、彼の映画がナショナリズムを称揚しながら、極端な排外主義（ジンゴイズム）に陥らない理由として表層性に着目し、それを女性表象に見ることができると主張する。ローによれば、ツイ・ハークが描く女性は男装であろうと女性的な見かけ（appearance）を保持し、常に男性の欲望の対象に置かれる。しかし、「そのような女性的な見かけの強調は、愛国的な闘争のなかでの女性の役割を第一に追求しようとするものではない」（Lo[2006] 51）。女性の女性性はその表層にとどまるがゆえに、彼の作品では主体的に行動する女性や男装する女性など、保守的な女性像には縛られない女性性が描かれる。リサ・モートンも同様に、女性の女性性を強調することにおいて、彼を「世界でももっともすぐれたフェミニスト監督の一人」（Morton[2009] 6）と評価する。

だが、『刀』ではこれと逆行するように、受動的で退行的な女性が描かれる。さらに、リンの女性性に男たちはだれも見向きもしないという点で、ローの議論から逸脱している。ローが言及する『刀馬旦』（1986）、「黄飛鴻」シリーズ（1991-93）、「笑傲江湖」シリーズ（1990-93）といったツイ・ハークが監督およびプロデュースした成功作品に反して、『刀』の世界は女性の女性性が機能不全に陥っているのである。その効果として得られたのが、これまでの分析から明らかなように、観客を動物化へと引きずり込むことであり、本作の過激な暴力性を生むことであった。したがって、本作は彼のフィルモグラフィにおいて例外的に、表層的な女性性ではなく、深層にある動物的な女性性に焦点をあてたものであると言えよう。そして、その女性の動物性は男性の視線の先に置かれることはなく、観客が身体で主観的に感じるのである。このようにして観客が動物性に接近することが、映像上では人間を肉に変換することで示され、グロテスクな暴力性が生まれる。本作の難解さは動物化による特権的な言語の剥奪にも理由がある。次節では、その暴力性が頂点となるクライマックスのアクション・シーンを分析し、そこに監督であるツイ・ハークの視線が介入してくることを示す。

3. カメラの視線の主観性と客観性

モートンは、「ツイ・ハークのアクション映画は女性を主演に据えることで、しばしば慣習的表現に逆らい、男性を主役とする映画においてさえも、（中略）彼は物語のなかで彼自身を代理する(represent)ために往々にして女性の登場人物を選ぶだろう」（Morton[2009] 6）と述べる。たしかに、リンがこれに該当すると見なすこともできる。たとえば、冒頭のボイス・オーバーでリンが述べる「各地を旅して様々な方言を耳にした」というセリフからは、彼女の固定した家を持たない流動的な民族性が垣間見える。テオも論じているように、ツイ・ハーク作品で描かれるネイションの表象は、ベトナムで生まれ、学生時代はアメリカに留学したという彼の流動的な経歴が少なからず関係しており（Teo[2001] 148）、リンのセリフに監督のそうした背景が窺える。つまり、女性表象の表層性と同様に、彼が描くネイションは国家と結びついたものではなく、事物の表層性や流動性によって表現される。さらには、本作は彼のフィルモグラフィのなかで唯一、監督、脚本、製作、編集など主要

な部門を兼任して、ときにはみずからカメラを持って撮影までして作品をコントロールしようとした、極めて個人的な作品である。テオはこのようなツイ・ハークのパーソナリティを作品分析に反映させつつも、カメラの視線についてはあくまで「客観的なカメラの目 (objective camera eye)」としている。しかし、これまで本章が論じてきたように、カメラの視線にはリンの主観が組み込まれている部分もあり、リンがツイ・ハークの代理であるとするれば、彼の視線もカメラに内包されているという見方もできるのではないだろうか。

テオの「客観的なカメラの目」は本作の暴力性につなげられ、周囲の物体に視線を散らすことによって、本作がよりリアルで暴力的となると述べる。たしかに、ツイ・ハーク自身が、本作では「ドキュメンタリーのように撮りたかった」(Ho & Ho[2002] 178) と告白している。彼は 1960 年代終わりから 1970 年代中ごろまで、アメリカの大学で映画撮影を学んでおり、このときにドキュメンタリー映画を撮影した。この経験を『刀』に応用しようとしたというのだ。さらには彼自身、「私は実はドキュメンタリーのカメラマンであり、だからある種のショットよりも真実らしく見えるもの (vérité look) を求めた」(Morton[2009] 126) と述べている。このように、テオの指摘はある部分では的確である反面、当然のことながら、この「真実らしさ」を無批判に受け取ることはできない。

彼が実践したという「ドキュメンタリー的手法」とは、具体的には「役者に即興的な演技をさせ、カメラは俳優に焦点を合わせない」(Ho & Ho[2002] 178) というものであり、または、照明の明確なアイデアをつくらずにシーンを撮影するというものだった (Morton[2009] 126)。こうした演出を即興性という言葉でまとめるとすれば、この即興性はツイ・ハークの作家的特徴としてしばしば指摘される³⁶⁽⁴⁾。しかし、即興性も上述したような演出の一部であることはまちがいない、ツイ・ハークが求めた「真実らしさ」は、即興性という演出によって作為的に仕組まれるというねじれた性質を持つ。したがって、彼が述べる「真実らしさ」は、アンドレ・バザンが「写真的客観性」(バザン[2015] 18) として述べているような、カメラがその視線の先にある対象を客観的に写し取ることではないことは明らかである。『刀』でおこなわれた「ドキュメンタリー的手法」がもっとも顕著にあらわれているのは、手持ちカメラで撮影されたショットだろう。激しく上下左右に揺れ、ときには地面を転がるカメラの視線は、錯乱した人間の目の動きと一体化している。つまり、ツイ・ハークの試みは、カメラの視線を特定の身体の一部に組み込むためにあるのだ。視線を身体化することで、イメージを主観のもとに置く。これは、バザンが「無感動な機械」(同上) として論じたカメラの視線とは対極にあると言ってもいいだろう。以下のアクション・シーンの分析では、視線の主観化による認識の変化を説明する。

クライマックスで、主人公のテンゴンが父の仇であるルンの前に立ちはだかり、死んだ父の名前を敵から聞き出す。そして、二人は戦いをはじめ、途中に一度休止を挟んだあと、

³⁶ 李焯桃(Li Cheuk-to)によれば、ツイ・ハークは撮影段階から編集に至るまで、現場に合わせて何度でも脚本を書き換えていくという (Li[2002] 13)。

再度格闘をはじめて決着に至る。この構成をふまえると、クライマックスのシークエンスは前半と後半に分割することができる。とくに激しい戦闘が繰り上げられる前半では、テンゴンがルンに向かって走りをはじめてから二人のアクションが静止するまでの時間はおよそ二分間であり、そのなかにショットは 80 ある。つまり、ショット一つあたりの平均持続時間 (ASL) は 1.5 秒となる。一般的な物語映画と比較すると ASL は極めて短い、香港映画のアクション・シーンにおいては必ずしもそうではない。たとえば、ツイ・ハークが監督したヒットシリーズの第二作目『黄飛鴻之二 男兒當自強』(1992、以下『黄飛鴻之二』)のクライマックスにある同様の決闘シーンは、およそ二分間のなかに 76 のショットを含む。けっして『刀』の ASL が極端に短いわけではない。ツイ・ハーク自身もまた、あるインタビューで、しばしばその作品が「錯乱した状態 (a state of frenzy)」(Ho & Ho[2002] 178) にあり、とくに『刀』は耐えられないほどに音響効果や視覚映像が速すぎると指摘され、次のように答えている。

『刀』のアクションはそれほど速いわけではない。私はただ観客がじっくり見ることができないようにしただけだ。戦闘シーンの印象主義的な表現を通じて、私はアクション映画に対する慣習的な反応を刺激したかった。(同上)

つまり、『刀』はほかのアクション映画と比べて極端に速いわけではないが、演出や編集によって観客は速いと認識してしまうのである。言い換えれば、先述したシークエンスの ASL は、観客の感覚上ではさらに短くなるということであり、実際のショット数以上のショットを観客は認識してしまう。たとえば、図 6-8 から図 6-10 はワンショットでのカメラの動きを並べたものである。図 6-8 の戦いを見守る人物のクローズアップから急速にティルトアップして、図 6-10 は別の人物の顔をクローズアップしたショットとなる。その途中の図 6-9 のように急速なティルトアップがなされる間、観客はスクリーン上のイメージを認識することはできず、空白の時間が生まれる。このとき、一つのショットが観客の認識上では二つに分割される。このシークエンスでは、このようなカメラの上下左右の動きに加えてズームイン／アウトの急激な動きが何度も繰り返される。さらに、逆光で画面全体が白くなるショットや、テンゴンがカメラの前を横切ることで全体が暗転するショットもある。これらの瞬間的な空白の間によって、80 のショットはより細かく分割されていく。

以上は、「速すぎる」という印象を ASL の分母にあたるショット数で説明したが、分子にある時間も同様に観客の認識上で変化する。つまり、急激なカメラの動きによって、ノイズとして観客に認識されるような空白の時間もまたこのシークエンスでは度々生じるのである。たとえば、図 6-11 では、アクションをしている二人ではなく、彼らの傍にある竹だけを映している。アクションに関心を向けようとする観客の期待を裏切るこの竹のショットはノイズでしかなく、空白の時間を生む。逆光となる図 6-12 では、もつれあう二人の姿はシルエットとなり、アクションを視認することができない。図 6-13 でも、テンゴンがフ

フレーム外に移動するものの、カメラはその動きを追いかけないために、アクションの中心から外れた周縁部が映される。このようにして、観客の認知を妨害するカメラは空白の時間を積み上げていき、対象を確実に捉えた実質的な時間は短くなっていく。まとめると、観客の感覚において、分母のショット数は増加していきながら、分子の時間は減少していくことで、「速すぎる」という印象が生まれる。すなわち、クライマックスは客観的視線というよりも主観的視線で認識された可変的世界であるのだ。

クライマックスは登場人物が集結し、途中で分岐した物語が収束する場面でもある。ここでは語り手としてのリンの特権性も回復したかのようであり、というのも、リンのクローズアップのショットが挿入され、彼女のボイス・オーバーで「江湖の意味を悟った」と語られるからだ。彼女は男たちの戦いを俯瞰した視点で見ているが、カメラの視線がすべて彼女の視線を表しているわけではない。テオが指摘するとおり、カメラはあらゆるアングルに置かれており、一定の場所から動かずに見つめるリンの視線から逸脱する視線がいくつも存在している。そのなかには、テンゴンやルンの顔のクローズアップとその視線の先にある相手のショットの切り返しがあることから、二人の主観的なショットも含まれていることがわかる。このように、クライマックスには複数の主観的ショットが混在している。しかし、テオの主張とは対照的に、そこに客観的ショットと呼べるものはほとんどない。

ハリウッドと同様に、香港アクション映画の編集は「アクションの軸」(Bordwell[2011] 100)が原則にある。それは会話シーンのような繰り返し編集のことであり、先に例に挙げた『黄飛鴻之二』でも、戦う二人のそれぞれのフルショットおよびミディアムショットと、二人を同時にフレーム内におさめたショットを組み合わせで構成される。すなわち、当事者間の主観的ショットと離れた地点で観戦する観客の客観的ショットという組み合わせである。後者のショットでは、アクションの全体が観客に説明的に提示される。しかし、『刀』では、後者の客観的であるべきはずのショットがまったく動きを捉えることができない。たとえば、図 6-14 と図 6-15 はテンゴンとルンの切り返しであるが、その次に来るのは図 6-11 のショットであり、カメラは視線を向ける先をまちがえる。そのほか、テンゴンの顔を映したあるショットは、彼がフレームアウトするにもかかわらず、その顔があった場所にズームアップして竹だけを映してしまう。客観的であるはずのカメラは、図 6-13 に見るように、二人の動きに振り回される。

このように、『刀』でテンゴンとルンの主観とはならないショットは、説明的ではなくむしろ主体から目をそらすような動きをする。それは物語世界を外部から見守る客観的な視線というよりも、そのなかに組み込まれてしまった主観的な視線である。しかし、その縦横無尽のアングルはリンの視線と必ずしも一致するものではない。このあらゆるアングルから見る主観的視線と一致するのは、物語世界をさまよう存在でしかあり得ず、それに類するものは脱身体化と身体化の境界線上で揺れるボイス・オーバーの声しかない。なぜなら、ボイス・オーバーの声は、映像上のリンの声ではないからだ。エピローグで明らか

になったように、映像上の身体とボイス・オーバーの声は異なる時間軸に属している。これを補強するように、作品内では一度もその声の持ち主がリンであることは明言されない。すなわち、この声はリンが代理しているツイ・ハークに他ならないのだ。クライマックスでは、リンの声とカメラの視線を経由して、監督の存在は不可視のままでその身体感覚を映像に埋め込み、物語世界に監督が身体化してくるのである。

当時の批評や先行研究で指摘されているように、『刀』はツイ・ハークの作家性が極端に表れた作品である。手持ちカメラの不安定な映像や焦点が明確でない曖昧な映像は、機械的でない監督個人によって身体化されたカメラの視線が映し出すイメージとなる。すなわち、クライマックスのアクションにおいて、ワンショットのなかで視点が転々とするカメラの動きは、挙動不審な人間の視線の動きであり、カメラの前を人物が横切ることによって細かく暗転する瞬間はこの人間の瞬きに他ならないのだ。この人間は戦いを直視することができず、目を背ける。音だけが激しい戦闘がおこなわれていることを表しており、音とイメージが乖離することで観客の身体はこれらに立体的に包まれる。したがって、これを見る観客が「身体的に消耗する」のは、第三者の立場として客観的に眺めるのではなく、監督個人の身体化された視線と同一化することで、内臓的（visceral）に感じるからとなる。こうして二項対立の解体は、最終的にカメラの前後を切り分ける境界の解体へとつながっていく。

本章は、『刀』が提示する極端な二項対立の境界とその解体を示してきた。二項対立には、男性と女性が大きな枠組みとしてあり、それが脱身体化と身体化、人間と動物、主観と客観というように複数の層が重ね合わせられている。ツイ・ハークは『第一類型危険』（1980）にはじまり、自分の監督作品だけではなく、ほかの監督の作品にも積極的に姿を現す監督としても知られている。俳優としての彼の身体に注目した議論はほとんどなされていないが、『刀』が公開された1995年の時点で、ツイ・ハークという名前は単に作品のクレジットを表す記号ではなく、本人の身体と強く結びついていたのはたしかである。しかし、本作は極めて個人的な映画であるにもかかわらず、ツイ・ハーク本人はカメラの前に立つことがない。そのかわりに、ボイス・オーバーの声とカメラの視線を通じてみずからの身体感覚を映像に埋め込むことで、彼は身体化を果たす。

はじめに述べたように、『刀』は『獨臂刀』をはじめて見たときに受けた「感覚」を再現させるといった目的があった。この「感覚」は、中国映画が新しい空間や語りのスタイルを見つけたように思えたことに対する「興奮」であるとツイ・ハークは説明する。香港を拠点に映画を製作してきた彼がここで述べている中国映画とは、中国本土の映画だけを指しているわけではないことは明らかな。テオやそのほかの研究者も指摘しているように、彼のフィルモグラフィには独特のナショナリズムが通底している³⁷。それはベネディクト・ア

³⁷ ツイ・ハークのナショナリズムがもっとも顕著に表現されているのが「黄飛鴻」シリーズ（1991-93）で

ンダーソン（1997）が述べる「想像の共同体」としての、中国語圏をすべて含む「中国性 Chineseness」である（Ingram[2003] 52）。このことから、数多くの研究で、当時の香港の状況と絡めてツイ・ハーク作品から政治性が汲み取られてきた。そして、『刀』についても、その中心的な問いとなっている「江湖とはなにか」とは、まさに想像上のネイションへの暗示的な問いであるとテオは読み解く。その答えは、みずからが置かれた環境のことであるというのは第一節でも示した。

テオが指摘するには、ローカル性の表象において、『刀』はツイ・ハークのフィルモグラフィ上でとくに重要な作品であるという。テオによれば、この監督にとって「想像の共同体」としての「中国（江湖）」はけっして抽象的なものではなく、具体的な環境であり、それがローカル性である。『刀』では人と同時にそのまわりの事物にも視線を向けることで、その人物のローカル性が具体的に構築される。このテオの議論では、事物はたしかにそこに存在するものとして措定されている。しかし、本章が論じてきたように、事物の存在は不変的なものとして確証されておらず、人間の身体もまた動物化して肉になる。こうした人間の動物化は、女性の深層的な動物性を通じて観客も経験することになる。このように、本作は表層から深層の身体感覚へ重点を移すことで、二項対立の境界の混乱を引き起こし、監督ツイ・ハークの身体化がなされる。彼の作品は「黄飛鴻」シリーズを筆頭に、当時の社会状況と対応させるアレゴリカルな解釈を常に呼び込んできたが、それは彼が意識的にカメラの前後の境界を混乱させてきたからであり、『刀』ではそれを暴力的な手法で達成させ、その混乱を極限にまで拡大するのである。



図 6-1 『刀』（00:01:52）



図 6-2 『刀』（00:29:24）

ある。このシリーズ作品におけるナショナリズムについては、テオのほかにも、Ingram (2003)、Li (2001)、Lo (2006)、Williams (2000)など数多くの研究がある。



图 6-3 『刀』 (00:30:04)



图 6-4 『刀』 (00:30:08)



图 6-5 『刀』 (00:32:52)



图 6-6 『刀』 (00:57:29)



图 6-7 『刀』 (00:07:22)



图 6-8 『刀』 (01:35:03)



图 6-9 『刀』 (01:35:04)



图 6-10 『刀』 (01:35:04)



图 6-11 『刀』 (01:35:34)



图 6-12 『刀』 (01:35:55)



图 6-13 『刀』 (01:36:20)



图 6-14 『刀』 (01:35:31)



图 6-15 『刀』 (01:35:32)

第3部 ジョニー・トー

第7章 映画産業と政治

ジョニー・トーは香港アクション映画の作家として世界的に知られている。とくに彼が好んで製作し続けているのが香港の現代都市を舞台とするギャング映画である。そのため、彼の映画では実在する香港の街や建物が頻繁に登場する。そうした「香港の要素がジョニー・トー映画の重要な特徴となっていることは明らか」であり、それゆえに彼は「香港映画を堅守する最後の旗印を担う」（段善策[2014] 103）とまで見なされてきた。また、『鎗火』（1999）、『PTU』（2003）、『大事件』（2004）といった一連のギャング映画は「九龍ノワール」（Teo[2007a]）や「香港ノワール」（韓[2004]）とも呼ばれ、フィルム・ノワールとの類似性が指摘される³⁸。もちろん、香港映画と古典的ハリウッド映画では異なる点があるが、両者は「視覚的様式におけるものというより、現代のメトロポリスにおける犯罪というテーマ」（韓[2004] 221）において結びつけられる。さらに、上述したようなトーのギャング映画は、「物語の始めから終わりまで、事件が現在時制で展開する」という特徴を持っており、「暗黒の要素を支える歴史的な土台は、アレゴリーというだけではなく、しばしば時代を直接的に批評するものにもなる」（Teo[2007a] 12）。その直接性は、言うまでもなく、実際の香港都市を撮影していることによる実在性から生じるものである。したがって、トーのギャング映画は強い政治性を持つことになり、「現代の政治的寓意を読み取ることも可能となる」（洪帆[2012] 107）。

しかし、このような特徴が明確に表れるのは、1996年にワイ・カーファイと銀河映像有限公司（以下、銀河映像）を設立して以降のことである。それより以前は、新藝城や邵氏などの映画会社のもとで、古装片から現代劇まで、アクション、コメディ、メロドラマなど多様なジャンルを横断して作品を監督していた。そのため、トーのフィルモグラフィは、スティーブン・テオのモノグラフ研究で実践されるように、銀河映像の設立を分水嶺とされる。アンドルー・グロスマンによれば、「高い能力を持っていながらほとんど個性がない映画作家としての数年間を経て」、1996年という時点をもって、「トーは独立した作家としての立場を確保しはじめる」（Grossman[2001]）。1970年代末にはじまった香港ニューウェーブから香港映画産業に作家主義が到来したとすれば、1990年代後半から作家としての個性を主張しはじめたトーは「遅れてきた作家主義」（同上）となる。

このように、トーの作家研究において、1996年以前の時期は作家になる前の時代として位置付けられている。したがって、その前作家期の作品は、1996年以後に形成されてきたトーの作家的特徴が垣間見える作品として遡及的に評価されることになる。そのうえ、前作家期のなかでもとくに彼の監督デビュー作品となる『碧水寒山奪命金』（1980、以下『碧

³⁸ 韓燕麗は「香港ノワール」という用語は日本だけの呼称であると述べているが、トー監督の香港ギャング映画をフィルム・ノワールとして扱っている研究はほかに、Choi[2017]、Marchetti[2017]、Rist[2007]などがある。

水』) は、上記のようなフィルモグラフィの区分からもほとんど排除されてきた。というのも、監督自身が本作を発表後に「自分が映画監督となる要件を満たしているとは思わなかった」(Teo[2007a] 216) と判断し、次回作まで6年ものあいだ、映画産業から身を引いて空白の期間をつくったからである。つまり、前作家期からも逸脱する作品が『碧水』であるのだ。そのため、テオは、本作が「少しでも記憶されているとすれば、それはジョニー・トーの最初の作品という事実による」(Teo[2007a] 23) と述べるだけで、1986年以降に限定して彼の作家性を組み立てている。また、同様にモノグラフ研究をおこなっている呉晶は、彼の作家性が萌芽的に垣間見える作品として本作を分析するものの、その議論は映画の形式だけに限られており、作品をめぐる製作背景や批評言説などのコンテキストは考慮されていない。しかし、本作は左派系の映画会社である鳳凰影業公司(以下、鳳凰)によって製作された作品であるという政治的背景こそが、本作を分析するうえで重要な要素となってくる。なぜなら、本作は文化大革命後の中国内地での撮影が可能となった最初期の作品だったため、内地のロケーション撮影を主眼とすることで他作品との差別化を図ったからだ。つまり、ロケーション撮影という彼の作家的特徴は、このデビュー作品からすでに最優先の表現技法として用いられているのであり、この手法自体は必ずしも香港という場所と結びついているわけではない。さらに付け加えると、内地のロケーション撮影は正統的な「中国性」を表現するために利用したことをトー自身が明言している。このことに鑑みて、本章は『碧水』におけるロケーション撮影の機能を明らかにすることで、香港のローカル性と結びつけられたトーの作家性を多層化することを目的とする。

本章の構成は以下のとおりである。第一節では、『碧水』をめぐる政治的背景に光をあて、文化大革命が鳳凰のような左派映画にもたらした影響と、中国共産党政府の開放路線への転換が香港の映画産業にもたらした変化について論じる。その主要な変化とは、香港の左派映画に中国内地の自然風景を撮影する特権性を与えたことだった。第二節では、『碧水』の風景描写に注目して、トー自身がインタビューで批判的に言及しているキン・フー作品との比較をおこなう。この比較から、両者では監督と風景の距離が異なること、そして『碧水』は監督と風景のあいだに主演俳優の身体が介入することを示す。第三節では、実質的に本作は主演俳優が主動した作品であることに注目し、アクション・シーンの分析から俳優たちの身体と風景の関係を論じる。

1. 文化大革命と左派映画

ジョニー・トーは、1972年に17歳でテレビ局TVB(無綫電視)に入社する。TVBでは俳優になることを薦められて演技の指導を受けるが、映画の助監督をする機会を与えられ、映画製作の現場を経験することになる。助監督となったトーがもっとも長く従事していたのはウォン・ティンラム監督の現場である。ウォンは1950年から様々な映画会社で監督をしてきた人物であり、1980年までに140本を超える作品を発表している。1970年代末にウォンは新聯影業公司(以下、新聯)において映画を監督し、そこにトーは助監督として参

加した。新聯は香港映画産業では鳳凰とともに左派系の会社として知られている。そのため、同じ左派系である鳳凰からトーは『碧水』を監督する機会が与えられた。(Teo[2007a] 215-216)

香港映画史において、左派映画とは中国共産党を支持する映画会社が製作した作品のことを指す。これに属する主な会社には他に長城電影製片有限公司（以下、長城）がある³⁹²。左派系の三大映画会社として知られる長城、鳳凰、新聯はいずれも 1950 年代に設立された。その背景には国共内戦がある。第二次世界大戦後、国共内戦がはじまったことで、中国内地から多くの移民や難民が香港に押し寄せた。そのため、1954 年には香港の総人口は 250 万人に達し、そのなかに占める移民の数は三分の二に相当した（張燕[2010] 35）。そのなかには映画人も含まれ、彼らは香港で新たに映画会社を設立して活動を再開する。このとき、共産党系の左派映画と国民党系の右派映画に香港の映画産業は二分されることになった。後者の右派映画は邵氏や電懋などが代表的な映画会社である。

戦後の冷戦体制は共産党と国民党を政治的な対立関係に置いたが、香港では、これら左右の映画会社が共存する特殊な政治環境を築く。というのも、香港を植民地として統治していたイギリスが、中国との貿易における中継地点として、香港の役割を重視していたからである。イギリスは中立的な立場をとり、1950 年 1 月に西側としてはいち早く中華人民共和国を国家として認めたうえ、香港での文化芸術には不干渉の態度をとった（同上 27）。実際には、検閲制度によって劇場公開する作品はすべて香港政府の審査を受ける必要があり、共産主義の明確な政治プロパガンダは禁じられ、中国内地で製作された多くの映画が香港では公開禁止、あるいは大幅な削除の処分が下された（同上 40）。したがって、左派映画は下層階級の小市民を描いた啓蒙的な写実映画によって婉曲的に政治思想を反映する。一方の右派映画は左派に比べると検閲も緩く、明示的に反共産主義のメッセージを訴えることで、資本主義の宣伝に努めた（同上 33）。こうして左右の映画会社はそれぞれの政治的イデオロギーを背景に、競争しながら規模を拡大していく。ただし、両者の関係は完全に対立していたわけではなく、左派系の長城が製作した作品を、右派系の邵氏が配給するなど、ときには協力する関係にあった（同上 45）。こうして、1956 から 1966 年までの 10 年間は、趙衛防の『香港電影史』で香港映画史の黄金期と位置づけられる時代を築く。

1966 年に中国内地で文化大革命がはじまると、左右の関係は断絶状態となり、右派よりも左派が大きな影響を受けることになる。その理由はまず一つに、中国共産党政府の支援のもとに長城、鳳凰、新聯の三社が 1966 年までに製作した 262 本の作品すべてを、その政府が「文芸黒線」と非難し完全否定したことがある（同上 48）。それらは「毒草」や「祖国の山河を売り渡している」とされ、製作意欲が委縮させられた。そして、もう一つは、極左の過激な政治運動によって左派というラベルが大衆から忌避されたことにある。その契機となったのは 1967 年に起きた六七暴動だった。もともとは中国内地の文革に影響を受

³⁹ 鳳凰、長城、新聯は 1982 年に合併して銀都機構有限公司となり現在まで続いている。

けた労働者たちの抗議活動であったが、反植民地を掲げる暴動に発展した。これによって、香港政府の不干渉政策の方針も変更となり、共産主義者は厳しい取り締まりにあう（同上 40-41）。左派映画の立場が不安定になったことで、左派系から多くの映画人が右派系に転向する（趙／張[2018] 141）。右派系においては 1954 年に発足した「港九電影従業人員自由總會」という組合があり、この組合に所属する監督や俳優の作品でない限り、台湾で公開することは許されなかった（張燕[2010] 31）。この組合では自由主義のイデオロギーを明確に表明することが条件として要求され、左派系の映画会社で監督をしたり出演をしたりしていた場合には組合から処罰を受けた。そして実際に組合に背いて会員資格を停止させられた監督の一人には、トーが従事していたウォンがいた（同上 43）。

こうして左右の二分化が鮮明となった。左派映画は周囲から孤立した状態になり、文革を契機に製作本数は激減する。1966 年から 1978 年までに製作された左派映画は 100 本程度にとどまった。そして、左派映画の退潮と反比例するように台頭してくるのが邵氏や嘉禾⁴⁰である。とくにこれらの会社が製作する武侠映画やカンフー映画は東南アジアを中心に世界的にも知られるところとなり、カンフー映画では嘉禾のブルース・リーが、武侠映画では邵氏のキン・フーが中国のイメージを代表することになった。つまり、文革中はこれらの右派映画が世界に中国のイメージを流布することで、政治的には一面的な部分のみが香港や中国を代表することになったのである。

1976 年に文革が終結し、1978 年に改革開放路線へと中国共産党政府の方針が転換される。それまで断たれていた内地との交流が復活すると、鳳凰や長城は中国内地での映画製作を開始する。1977 年の時点から内地での撮影を企画していた『白髮魔女傳』（1980）を筆頭に、このとき撮影開始となったのは、『碧水』、『泰山屠龍』（1980）、『密殺令』（1980）、『蘇杭姻縁一線牽』（1980）、『飛鳳潜龍』（1981）の 6 作品である（小樓[1980] 34）。『白髮魔女傳』のプロデューサーを務めた林炳坤によれば、内地での撮影は機材の不足やスタッフの遠征費用などに欠点がありつつも、風景に利点があったという。なぜなら、住宅や建造物が密集する香港では「電柱や電線などが無い場所を見つけるのは非常に困難であるが、大陸では至る所にある」（同上）からだった。開放路線に変わったとはいえ、内地での撮影申請手続きは厳重におこなわれており、許可がすぐにおりることはなかった。しかし、左派系の映画会社は、文革以前には内地で撮影するなど親密な関係を結んでいたため、右派よりは比較的容易に申請できた。

以上の条件がそろったことで、文革中は委縮させられていた左派が、右派には描けない風景を撮影する特権を得たのである。そして、たしかに上述した作品はいずれもロケーション撮影の利点を誇示するように、ロングショットで山河の自然風景を映し出すエスタブリッシング・ショットが特徴的である。さらに、このような自然の風景を物語の要素とし

⁴⁰ 嘉禾は邵氏のプロデューサーだったレイモンド・チョウが独立し、MP&GI の撮影所を引き継いで設立された。

て活用するため、ジャンルとしては武侠映画が優先的に選ばれた⁴¹。これには当時の香港映画がアクション映画の隆盛期にあったことももちろん関係しているが、右派映画が世界に流布していた武侠映画との差異化も意図されていたことはまちがいない。とくに『碧水』の監督は、公開当時、『電影』のインタビュー記事で明確にフーを比較対象に挙げている。

中国の景色は人々を魅了する。その景色は桂林山水のようなものを指しているのではなく、我々の作品で描いたものがそれである。台湾や香港にこのような特色はなく、印象も程遠い。大陸には人を憧れさせる趣向があり、カメラをまわしさえすれば、ほとんどどんな場所でも撮影することができる。(中略) 外国に行って撮影したならば、キン・フーが韓国でロケーション撮影したように、中国の趣向は失われてしまう。大作映画を撮るなら、なおさら中国に行くべきだ。(趙力[1980] 14)

つまり、フー作品は中国ではない場所で撮影されているために、風景が持つ「中国の趣向(中国的味道)」は失われ、そこで描かれる中国は正統的ではないとされる。トーにとって、「中国性」とは実際の場所によって保障されるものであり、表層的に中国を描くだけでは本質的な「中国性」を失ってしまう。裏を返せば、実際の中国であれば、特別な手を加えなくても「カメラをまわしさえすれば」人々を魅了する中国を描くことができる。このようにして、トーは「すべて実景で撮影した」(同上) みずからの作品がフーよりも「中国性」において優位にあることを主張する。

次節では、政治的イデオロギーの背景を踏まえつつ、フー作品と『碧水』における風景描写を比較する。そして、両者が描く「中国性」には具体的にどのような差異があるのかを示す。

2. キン・フーとジョニー・トーの風景描写

人口のほとんどが大陸からの移民で構成された戦後の香港は、左派系以外は政治的に内地との関係が断たれたディアスポラ的状况に置かれた。しかし、左右を問わず、文化的に内地との関係が断絶したわけではない。とくにフーの武侠映画は中国の伝統的な文化を基礎に置いている。ヘクター・ロドリゲスが指摘するように、北京に生まれて香港に渡ってきたフーのディアスポラ的状况が中国の伝統文化への傾倒を促した(Rodriguez[1998] 75)。フーは西洋の映画理論を学びつつも、あえてそれから逸脱することで、中国の伝統的な演劇である京劇を映画に組み込むことを試みる(胡金銓[1980] 23)。このとき、ロドリゲスやデイヴィッド・ボードウェルが分析しているように、フーは演出や編集などの技術を駆使し、演劇と映画の間メディア的な変換に取り組んだ。そうした彼の映画製作は効率的に短

⁴¹ 林炳坤は「古装片(時代劇)はまさにこのような[内地の:引用者注]自然の景色を必要とする」(小樓[1980] 34)と述べている。実際には、現代劇である『蘇杭姻縁一線牽』を除けば、本文中で挙げた作品群は古装片のなかでも剣劇を主体とする武侠映画となっている。

期間での製作を要求する邵氏とは相容れず、『大酔俠』（1966）のあとは台湾に製作の拠点を移し、『龍門客棧』（1967）や『俠女』（1971）などを監督する。そして、1975年に『俠女』がカンヌ国際映画祭で中国語圏映画としてははじめて受賞を果たしたことで、彼の映画作家としての評価は決定的なものとなる。

『俠女』の受賞は香港の映画批評にとって大きな意味を持つ。というのも、1960年代から活動をはじめた香港の批評誌やシネクラブでは、西洋の映画作品や映画理論を積極的に紹介して「西洋崇拜（推崇西化）」の傾向を持たせていたからである（張燕[2010] 32）。その活動の中心にあったのは戦後生まれの大学生であり、彼らが批評を書いていた『中國學生週報』の背景にはアメリカ資本があった。つまり、これらの批評誌やシネクラブはアメリカ資本が支えており、中国内地の共産主義にたいする文化的な抵抗戦略として西洋文化に偏重する方針がとられたのだ。そして、言うまでもなく、この文脈において作家主義批評が導入され、1970年代末の香港ニューウェーブ誕生の下地が整えられていく。西洋から作家として認められたフーは、「中国人監督の芸術的価値を確立するために」（Rodriguez[2001] 57）作家論的批評を実践していた西洋崇拜の批評家にとって、香港映画、あるいは中国語圏映画という枠組みで作家主義の理想的モデルとされた。そして、テオが述べるように、ニューウェーブ監督もまた「キン・フーの熱狂的な讃美者」（Teo[2007b] 2）となる。このような批評的評価に加えて、『大酔俠』や『龍門客棧』は多くの中国人に愛されており、このことが物語るのは、彼を有名にしたのは生粋の中国人である」（祖冲[1979] 42、強調引用者）と主張する当時の記事のように、中国人の大衆的人気が彼の作品が誇る「中国性」に正統性を与えることにもなった。このように、大衆性と「より映画を理解している西洋人が評価した」（同上）ことが重なったことで、フー作品は「中国性」を理想的な形で具現化するものとして、当時の批評家から評価されたのである。つまり、こうしたフー讃美の言説は、右傾化し西洋を崇拜化した1970年代の傾向と無関係ではないのだ。そのことは、『俠女』が公開当時は不評だったにもかかわらず、カンヌで受賞後に再評価されたことが示唆している（同上）。

1978年に香港ニューウェーブが始動すると、一年後の1979年に、ニューウェーブの先駆者であるフーは二つの監督作品を公開した。それが、トーの引用で述べられている韓国で撮影された映画、『空山靈雨』と『山中傳奇』である。韓国で撮影した理由は、フーによれば、「中国で撮影したら、台湾の入国許可が取り消された」（フー／山田／宇田川[1997] 214）からであった。つまり、台湾を拠点にしていた彼は、政治的理由で中国ロケを選択肢から除外しなければならなかったのだ。そのほか、韓国は中国と似た寺院が多く、それが狭い範囲に集まっていたという製作上の理由もある。

『空山靈雨』と『山中傳奇』はともに風景のショットからはじまる。『空山靈雨』は登場人物が山を歩く様子を16のショットでつないでいく。『山中傳奇』はオープニング・クレジットから風景ショットが映されるが、『空山靈雨』のように人物は登場せず、風景だけを捉えた31のショットがつなげられる。後者では空間を移動する身体が存在しないため、風

景ショットは不連続な断片として、直線的ではなく並列的に配置されるのみである。フーはこうした風景ショットについてとくに意味やテーマはなく、「見て美しければいい」（同上 225）と述べる。つまり、スクリーンに映し出されるイメージの表層性を強調し、その背後にある実物や主題は斥けられる。

たしかに、フーの風景描写は写実的ではなく、むしろ人工的に作り直された表層性を持つ。具体的には以下のトー作品との比較分析で説明するが、風景描写を分析したロドリゲスによれば、フー作品はイメージの表層に観客の視線を向けさせ、映像の指示性（referentiality）や明示的意味（denotation）を脱中心化する作用があるという（Rodriguez[1998] 84）。そして、そうしたイメージの表層性への志向は、中国の山水画に代表される伝統的な絵画、または道教や仏教などの宗教思想に基づいている。つまり、フーにとっての「中国性」は写実性ではなく表層性にあり、何を描くかという内容よりもどのように描くかという様式が重要であった。これにたいし、実際の場所を重視するトーは、フーと異なり、イメージの写実性や内容に注目していたと言える。トーの言葉に従うなら、桂林山水という絵画的風景ではなく、非人工的な自然の風景こそが「中国性」を表象するものであった。このように、風景の写実性を軸として、フーとトーの「中国性」は両極に分かれる。

『碧水』の冒頭では主題歌が流れ、スタッフのクレジットとともに断片的なショットが並べられる。ショットは全部で56あるが、それらは三つのカテゴリーに分類することができる。多いものから順に、主人公が映るものが31、風景だけを映すものが22、ヒロインの女性が映るものが3である。ただし、主人公を映す31のショットのなかには、主人公の顔のクローズアップから水面にティルトダウンして、二重露光でヒロインのイメージが浮きあがるショットがひとつ含まれる（図7-1、図7-2）。そして、ヒロインが映る3つのショットは、水面に反射するか（図7-3）、二重露光で浮かびあがるか（図7-2とほとんど同じ）、背景が黒一色で煙が漂う空間に微笑しているかであり（図7-4）、いずれも抽象的なイメージとなっている。これとは対照的に、主人公のイメージは荒野を走ったり、広大な景色のなかで佇んだり、自然の風景のなかに埋め込まれている。先述した図7-1から図7-2へなめらかにつながるショットは、抽象的なヒロインのイメージが主人公の主観的世界に存在することを示す。このように、断片的なショットとはいえ、『山中傳奇』のように不連続的ではなく、主人公とヒロインの女性の関係性を中心に構成され、物語の内容を観客に予示してくれる。そのショットの配列は、『空山靈雨』のように身体を蝶番として空間を拡張していくのでもなく、物語がショット同士をつなぎとめる。換言すれば、フー作品の風景や空間は視覚的な表層上で連続性が保たれるのにたいし、『碧水』では観客の解釈内にある物語においてショットの連続性が保たれるのであり、風景は物語のなかに組み込まれているのだ。それによって、フー作品とは対照的に、『碧水』では風景に物語的な意味が付与される。

『碧水』でダミラン・ラウ演じる主人公の路天君は浪人⁴²である。彼の知り合いには盗賊がいる。その盗賊仲間は朝廷の役人たちが輸送していた黄金を強奪する。路天君は仲間を殺害して黄金もどこかに隠匿したという罪で錦衣衛に捕らえられる。身に覚えのない路天君は潔白を証明するため、混乱に乗じて牢獄から脱出し、罠にはめた犯人を突き止めようとする。錦衣衛は逃亡した路天君を追跡する。物語の前半は、錦衣衛から追われる身となった主人公の立場を利用して、内地の自然を移動するシーンが続く。『俠女』にも同様に主人公が自然のなかを歩くシークエンスがある。『碧水』はロングショットとロングテイクに特徴があるとすれば、『俠女』は短いショットで様々なアングルから空間が構築されることに特徴がある。つまり、トーは風景を不変的な固定の空間として設定するのにたいし、フーは可変的に再構築する。また、歩くシークエンスのなかに両方で類似する溪谷のシーンがある。『俠女』は谷の合間に太陽が位置し、そこから逆光となって光が射し込むようなアングルで撮影されたショット（図 7-5）が挿入されるとすれば、『碧水』は人物が画面奥から歩いてくるのを正面に据えたカメラで見つめるだけのワンショットであり、フーのように明暗のコントラストを際立たせる照明の設計は見られない（図 7-6）。さらに、前者はカメラを傾けて、画面の左手前から右奥へと人物が移動していながら、左奥に光源となる太陽が存在することで、左右奥の二つの焦点から延びる二本の線が交差するような歪んだ画面を構成する。それにたいする後者は、画面中央上部の一つの焦点を中心とする一点透視図法のような整然とした画面となっている。

また、呉晶が類似のシーンとして言及している竹林でのアクション・シーンを比較すると、『俠女』ではやはり霧が漂う空間に光が斜線となって射し込むように撮られ、やはりここでも光の線と竹の線が幾重にも交差して織物をつくっている（図 7-7）。そして、画面に刻まれたその編み目を横切るアクションを演出することで、音楽的な抑揚のあるリズムと一体化した「動的な流動性」（Rodriguez[1998] 82）を描く。それにたいして『碧水』では光と影の画面設計はほとんど考慮されず、画面全体に光が当たっているため、竹の上下に伸びる線を画面の表層上の線として扱うことはない（図 7-8）。そのうえ、『俠女』で自然の霧として演出された白い煙は、『碧水』では煙玉によるものとして理由付けがなされる。このように、『碧水』は実際の風景を重視していながら、その風景を絵画的に回収することが意図的に回避されているのである。

それに加えて、対照的な空間設計でおこなわれる俳優たちのアクションにもまた差異が確認できる。フーはトランポリンやワイヤーを用いて、俳優が空中を舞うようなアクションを演出する。その際、様々な方向を向いて飛ぶショットを瞬間的に複数つなげて空間を組み立てていく。このような「構築的編集（constructive editing）」（Bordwell[2000] 116）によって、空間は物理法則を逸脱して再構築される。一方、『碧水』では中国内地の広大な場所を利用して、馬に乗って駆け抜けたり、急流の川をくだったりと、大地を水平に横切る

⁴² 石琪はその容姿が木枯らし紋次郎のようだと述べる。（石琪[1980a] 55）

運動を描く（図 7-9）。このとき、カメラは俳優たちから遠く離れた場所に設置され、ロングショットとロングテイクで運動を捉える。横方向のパンで空間を延長していく世界において、空間はモンタージュで構成し直されることはない。そのような不変的な空間のなかで、主人公の身体はフー作品の剣士のようにフレーム外へ飛び出すことはできず、実景のなかの一部として、風景の束縛を受けている。

以上のように、トーはフーの風景描写から意識的に距離をとるように、カメラをむけるだけの素朴な演出を採用していることは明らかである。そのことによって生じる物語上の効果については、公開当時の批評で石琪が次のように指摘している。

劇中における粵北の実景は激しいようでいて粗野でもある。建物や街は古ぼけて荒廃している。画面にこめられた優雅な詩情はまったくないが、映画の陰惨な闘争の雰囲気には十分に適合する。とりわけ、安心して暮らせない民や物語背景にある疫病による災いといった現実的な苦しみを描き出す。プロットとセリフの説明はほとんど完全に省略されており、純粹に映像を信頼している。（石琪[1980a] 55-56）

フーが画面のなかの風景を人工的に再構築していたとすれば、トーは上記の引用が示唆するように、「映像を信頼」し、演出の手をほとんど加えないことで風景と距離を取る。したがって、『碧水』の風景は可変的ではない運命論的な性質を持つ。こうして、監督と風景を隔てる距離と、ペシミズムに満ちた物語世界が調和することになる。トーが重視した写実的な「中国性」は、物語においては不変的な空間が登場人物の身体を束縛するものとして機能するのである。

監督の風景への介入が抑制された画面設計は肯定的に評価されることはあったが、トー自身はそれを肯定的に捉えていたわけではない。彼によれば、『碧水』では映画の監督にはなれておらず、「操作者（operator）」という「形式的な監督」に過ぎなかったと述懐している（呉晶[2010] 352-353）。つまり、本作でのトーの役割は機材を操作することでしかなく、実質的な監督は他にいたということが示唆される。実際、『碧水』はそもそもトーが中心となって企画された作品ではない。ウォンのもとで助監督をしていたトーに本作を監督する機会を与えたのは、主演俳優のダミアン・ラウである。ラウこそが本作を企画した人物であり、彼が撮影スタッフを招集した⁴³。したがって、形式上では主演と監督は二人の人間が分担しているものの、ラウの自作自演的作品と見なすこともでき、監督と風景のあいだに立つものとして、ラウの存在も見過ぐすことはできない。

3. 実景の機能と身体性

ラウにとっても『碧水』がはじめて企画から製作に携わった作品である。インタビュー

⁴³ クレジットでは、ダミアン・ラウと江漢の二人が『碧水』の企画（策劃）である。

記事での回答によれば、本作は彼の理想を実現するために企画され、中国内地でのロケーション撮影を前提として進められた。ただし、彼は共産党をとくに支持していたわけではなく、本作の前年には嘉禾製作の『豪俠』（ジョン・ウー監督、1979）に出演もしている。彼によれば、中国での撮影が必要条件であった理由は二つあるという。それは一つに、自身が中国人であるために「中国に戻ることに是一直も憧れていた」からであり、そしてもう一つは、作品全体の様式を統一するために、「撮影所でのつくられた景色を実景で置き換える」ことが目標とされたからである（趙力[1980] 14）。このようなラウの理想を実現するためには、邵氏や嘉禾の右派ではなく、内地での撮影を可能にしてくれる左派との合作が合理的な選択だった。

このようなラウの意図から左右の明確なイデオロギー的対立を見出すことは難しいが、もちろん政治性と無関係ではない。トーとは異なり、ラウが批判の対象とするのは、具体的な監督というよりも商業主義である。ただし、その一例としてリー・ハンシャンの名前が挙げられている。リーは1950年代から香港映画で監督として活動をはじめ、1970年代からは邵氏で商業映画を量産していた。ラウにとって、リーのような監督の作品は「環境的な制約が多くあり、極めて商業化され」（同上）ていたとされる。そうした制約を受けずに自由に映画を製作するには、逆説的に自由主義を標榜する右派系ではなく、改革開放路線に転換した内地での撮影がふさわしかった。ラウによれば、経済的な面で香港での撮影よりも制限は少なかったという。

こうしてラウが主体となって製作された『碧水』は、彼自身の評価によれば、「題材の点においては新しく打ち破るものは何もないが、アクションでは実在感に重きを置いている」（同上）ようである。たしかに、前節でも説明したとおり、広大な自然を背景としたロングショットとロングテイクの撮影によって、ラウの身体は実在的な風景の一部として組み込まれている。また、『碧水』は『豪俠』と差別化をはかるように、最後に戦う敵はどちらもラウ・コンが配役されている。だが、『豪俠』でアクションがおこなわれる空間は実景ではなく、スタジオ内で組み立てられた架空の屋外空間である。そのため、背景は青く塗られた壁であり、閉鎖的な一つの空間のなかにアクションはおさめられている。そして、一連のシーンのなかには、ラウ・コンが空中高くに跳躍し、『俠女』のアクションを想起させるような、剣を真下に向けて頭から落下するショットが挿入される。このように、フー作品の強い影響下にある『豪俠』とは対比的に、『碧水』のクライマックスは実際の山岳地帯が舞台に設定されており、背景には山がそびえている（図 7-10）。シーンは一か所に固定されず、戦いながら場所を移動していき、空間を拡張していく。二人とも、超人的な運動を描くことはなく、決着はラウがラウ・コンの首に短刀を突き刺し、次第に息が絶えるまでをスローモーションで描く。その後、ラウが身体を硬直させたまま乱れた呼吸を落ち着かせる様子を、彼のバーストショットで30秒ほど提示する（図 7-11）。このことから、ラウが理想とした英雄像は、演出の手によって身体的限界を破りながら自由な運動を描く身体ではなく、むしろ演出の手が介入することを拒み、運動することを拒む身体であることがわ

かる。キン・フーの武侠映画が登場して以後、香港アクション映画はダイナミックな身体運動を描くことに注力してきたとすれば、『碧水』はその身体運動を描くことを拒むのである。当時の潮流に逆らっていたことにラウは自覚的であり、彼は「最後はとくに変わっており、そこが気に入っている部分である」（同上）と述べる。

このラストシーンに至るまでの物語は以下のとおりである。主人公の路天君が追い求めていた真犯人は、黄金の輸送部隊を率いていた尤亦儒であることが判明する。尤亦儒は盗賊に襲われた際に責任をとって割腹自殺をとげたように見せかけ、路天君を犯人に仕立て上げて黄金を奪い取っていた。また、尤亦儒は主人公が錦衣衛から逃亡するなかで出会った女性、尤佩佩の父親でもある。路天君は尤亦儒に復讐しようとするが、尤亦儒が黄金を奪った目的は、それを貧しい民に分け与えるためであった。その理由を聞かされた娘の尤佩佩は二人の戦いを阻止しようとする。しかし、二人は出会ってしまい戦いがはじまる。

この場面は外からの光が届かない暗い洞窟の中で展開する。このとき、まず、ラウの持った松明が父親の襲撃で消えてしまい画面は暗黒に変わる。剣を振る音、剣がぶつかりあう音、戦いながら会話する声だけが画面から聞こえてくる。すると、石を叩く音とともに画面がちらつき、尤佩佩の姿が見える。そして、画面がちらつきながら、カメラの位置が切り替わり、ミディウムショットで二人が戦っている様子がうかがえる。尤佩佩は戦いをやめるよう懇願しながら石を叩き続けて火をつけようとする（図 7-12）。二人の戦いはワンショットで撮影されているが、光の明滅によって断片的な部分しか見えない。フーの構造的編集とは逆行するように、この演出はワンショットのアクションを断片に分割していくのである。さらにその後、松明に火がつくと、尤佩佩は戦っている二人の間に割って入ろうとする。このシーンでは、ロングテイクのワンショット全体をスローモーションにすることで時間を引き延ばしている（図 7-13）。

以上の演出は、身体の運動よりも登場人物の内面描写に重きを置いていることは明らかである。とくに後者の三人が入り乱れるワンショットのスローモーションで描かれるアクションは、尤佩佩が軸となるようにカメラは三人のまわりを動く。スローモーションによる時間の延長は、アクションを寸断しようとする彼女の主観的視線のほうに貢献し、問題が解決される瞬間を引き延ばしていく。この暗い洞窟内でのアクションは、背景が暗黒で人物だけが明るく照らされており、実景と切り離された抽象的な空間を形成する。このときの演出手法をフーと対置するなら、トーは構成的というよりも分解的であり、アクションを組み立てるのではなく、アクションを分断し停止させようとする。

物語の結末は悲劇的に描かれ、尤亦儒は路天君の剣にみずから突進して腹を貫通させると、崖から転落して絶命する。すると、主人公とともに牢獄を脱出した男が現れ出て、尤佩佩を人質にして黄金のありかを聞きだそうとする。路天君は尤佩佩を解放するように説得をするが、ラウ・コン演じるその男は彼女を殺害し、最後の戦いがはじまる。ここで物語を予告するオープニングにおいて、路天君と尤佩佩の身体性に差異が見られた理由が判明する。つまり、尤佩佩は結末で命を落として物語世界から去ってしまうために、路天君

のイメージ上でのみ彼女は存在することになるのだ。両者のあいだに生と死の境界線が引かれることで、路天君の身体は実景の世界に組み込まれてその束縛を受けることになり、尤佩佩の身体は実景の世界から解放された抽象的なイメージの世界に属するという対比が明確になる。

戦いが終わったあと、路天君が壁面に書かれた「佛」の字の前で一瞬立ち止まるショットが現れる（図 7-14）。これも『侠女』のラストシーンを示唆するものである。『侠女』のラストはロイ・チャオ演じる僧侶が敵に腹部を刺されるが、その傷口からは血ではなく金流れ出る。超人的な身体として描かれるロイ・チャオは、傷を負った状態で丘の上で太陽を背後に座禅する。その姿は逆光ゆえに黒く抽象的である（図 7-15）。このシーンの前のある場面では、ロイ・チャオが悟りを開こうとしていることを述べるセリフがあり、このラストシーンの伏線であることは明らかだ。つまり、このショットは、僧侶が悟りを開き解脱する瞬間を捉えているのである。

『侠女』は『聊斎志異』（1679）を原作として翻案したものであるが、上述したような仏教思想の描写はキン・フーが付け加えたものである（Teo[2007b] 19）。「中国性」を京劇だけではなく思想的にも映画に昇華しようとするフーの『侠女』にたいし、『碧水』では文字だけで端的に仏教思想との接触を描く。主人公の視線の先にあるのは、地面に倒れた尤佩佩の死体であり、彼女の傍で彼は跪く。『侠女』では解脱したロイ・チャオを登場人物たちが跪いて見上げるとすれば（図 7-16）、『碧水』は死んだ人を吊うために顔はうつむき視線は下を向く（図 7-17）。オープニング（図 7-18）にもラスト（図 7-19）にも現れるのは山に建てられた尤佩佩の墓であり、ラウヤトーが重視していた中国内地の実景には死んだ人間の身体も埋め込まれている。

「中国性」が概念的なイメージとして形成されるキン・フー作品では、「中国性」が固定化した姿や形を持たないために、俳優の身体がそれを象徴するものに転生することができる。それにたいし、トーの映画は不変的な場所のなかに「中国性」が刻み込まれている。登場人物の身体はその場所に埋め込まれ、身体性はその場所に制限される。フー作品における死して解脱した僧の抽象的な身体は、手の届かない山の頂にある。フーは切り返し編集によって視線の関係だけで仏教思想との邂逅を描く。このとき、此岸と彼岸を隔てる境界はショット間にある一瞬の暗闇であり、映画のメディアに帰着される。『碧水』は図 7-14 が示すように、「佛」と人間は同じ空間に共存し、触知可能な範囲にある。彼岸に旅立った人間の身体は自然の風景と一体化する。『碧水』では中国内地の実景が、此岸と彼岸を切り分ける境界線として機能している。監督の写実的な演出の手は境界線である実景に介入することはほとんどないが、スローモーションや照明の演出で見られたように、登場人物の主観的視線を経由して実景に手を加える場面がある。この場面に現れる監督の演出の手は、身体を超人的に構成し直すというよりは、運動を分解し身体の生を停止させようとする。すなわち、風景の機能を強く信頼する本作は、その場所が俳優の身体を制限する規範性を持つことになる。そして、画面のなかに侵入する監督の手は、その規範性を利用して、物

語世界の運動を停止させようとする破壊的な特権性を持つことになるのである。このようなトー作品における監督、俳優、風景という三者の関係は、第九章で論じるように、1990年代後半以降の香港の実景を捉えたギャング映画にも通底している。

本論文の議論をまとめると、第一節では、文革後の左派映画の動向から、中国内地の景色を優先的に撮影する立場にあった左派が、右派に対抗するように武侠映画を製作しはじめたという背景を示した。第二節では、そのなかでもジョニー・トーはキン・フーに批判的であったことを示し、とくに彼が風景の「中国性」に注目していたことをもとに、両者の風景描写を比較した。この比較から明らかになったのは、画面との距離の取り方における両監督の差異である。第三節では、トーと風景のあいだに割って入る主演俳優ダミアン・ラウの身体に注目して分析をおこなった。クライマックスではそれまでの写実的な演出から逸脱して監督の積極的な介入が確認できる。しかし、その演出はシーンの運動を分解するように照明やカメラを操作する。そして最後は、『俠女』にあえて対抗するように、仏教思想の描写がおこなわれる。『俠女』の仏教思想に関する「中国性」は絶対的なイメージとして描かれるが、『碧水』において「中国性」は風景に刻み込まれたものであり、『碧水』における実景は此岸と彼岸の境界線として機能する。

鳳凰は『碧水』の翌年となる1981年にアレン・フォンを監督にして『父子情』を製作する。アレン・フォンは前掲の『大特寫』の記事でニューウェーブ監督の一人に挙げられる人物であり、もちろん、『父子情』は『電影』で大きく特集された。そのなかの一つは左派映画の展望を論じる記事であるが、その書きだしでは『父子情』がベルリン国際映画祭に出品された6本の香港映画のなかではもっとも評価されたことを謳っている（張弄潮[1981] 6）。それに続いて、本作が左派映画の大きな分水嶺となると主張する。『碧水』にも言及するものの、『父子情』では鳳凰が自らの会社名義ではじめて外部から多くの人材を雇い⁴⁴、開放的に製作した点で革新的であるという。四方田犬彦がアレン・フォンの演出を「素人俳優への拘泥とショット繋ぎの表面的な無愛想さ、話法の簡潔な省略法、さらに全体に漂うどこかしら禁欲的な雰囲気」（四方田[1993] 634）とまとめているように、その内容は左派映画の写実的形式に則っている。また、本作は1982年の第一回香港電影金像獎で作品賞と監督賞を獲得する。この香港電影金像獎はもともと、『中國學生週報』が『キネマ旬報』をモデルとして批評家の投票による各年の十大映画を決めていたことが起点にあり、『大特寫』と『電影』での同様の企画を経て金像獎というイベントに変わっていった（陳柏生[1982] 9）。

こうした香港の映画批評史が示すように、たしかに『父子情』を転機として、右派が占有していた香港の映画文化で左派が主体性を取り戻していったかのように見える。しかし、

⁴⁴ 『碧水』は鳳凰ではなく百靈公司という名義を使用して、ダミアン・ラウやジョニー・トーなど外部の人材を採用したという（張弄潮[1981] 7）。

四方田の説明から明らかなようにその演出法は『碧水』と類似するものであり、左派映画の系譜から大きく逸脱するものではない。ニューウェーブを香港のローカルな映画運動とし、トーを香港のローカルな作家と捉えるだけでは、本論文が論じてきたような内地との関係や左派映画の系譜は見過ごされてしまう。だが実際には、当時の政治的情勢の影響を受けて複雑に絡み合っているのである。

1978年に中国共産党が改革開放路線をとることで復活した共作映画は、1990年代に入ってから製作本数や興行収益を増していく。その勢いにおされて、香港の映画会社が単独で製作した作品数は減少し、香港映画産業の死を悲しむ声が批評家からあがるようになる(Chu[2013] 92)。その死に瀕した香港映画の旗手とされるのが、皮肉にも、現在に続く共作映画の第一歩を踏んだジョニー・トーである。『碧水』がトーの作家性から排除されるのは、はじめに論じたようなフィルモグラフィの区分や監督の能力だけではなく、香港映画の作家という現在の評価にとっては矛盾する作品となるからであるかもしれない。だが、香港ニューウェーブの先駆者であったフーを、トーが明確に言及し差別化をはかろうとしていた事実は重要であり、トーにとってロケーション撮影はその当初から政治的な手段であった。トーは「遅れてきた作家主義」というよりも香港ニューウェーブのオルタナティブな作家としてあらためて評価しなければならない。

『碧水』のあと、再びテレビ局に戻ったトーは1986年に映画製作に復帰するが、依然として主演俳優に従属することが要請された。政治的対立の構造も背景にしりぞき、産業システムのひとつの機関へ自覚的に組み込まれていった。次章では、前作家期にトーが監督した作品をたどっていくことで監督と俳優の関係がどのように変化していったのかを考察する。



図 7-1 『碧水』 (00:01:23)



図 7-2 『碧水』 (00:01:30)



図 7-3 『碧水』 (00:01:15)



図 7-4 『碧水』 (00:01:52)

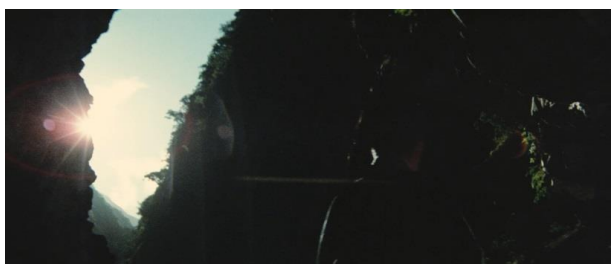


图 7-5 『俠女』 (02:22:37)

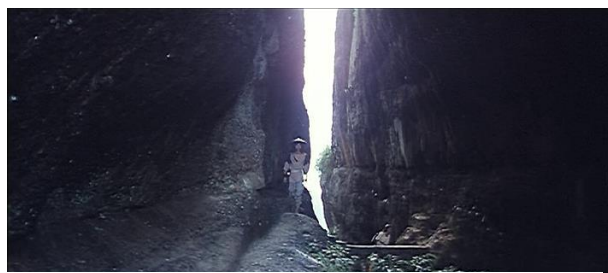


图 7-6 『碧水』 (00:19:31)

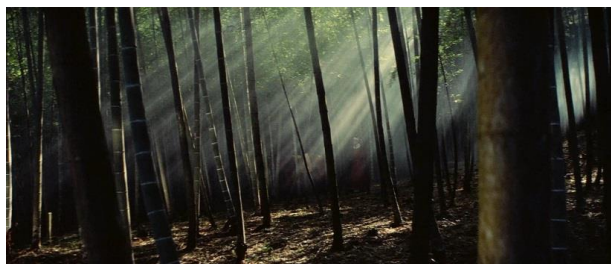


图 7-7 『俠女』 (01:35:08)



图 7-8 『碧水』 (00:40:29)



图 7-9 『碧水』 (01:02:17)



图 7-10 『碧水』 (01:21:04)



图 7-11 『碧水』 (01:25:27)



图 7-12 『碧水』 (01:16:15)



图 7-13 『碧水』 (01:16:51)



图 7-14 『碧水』 (01:25:48)



图 7-15 『侠女』 (02:58:31)



图 7-16 『侠女』 (02:58:43)



图 7-17 『碧水』 (01:26:59)



图 7-18 『碧水』 (00:03:25)



图 7-19 『碧水』 (01:26:34)

第8章 父と監督のメロドラマ

前章で述べたように、ジョニー・トーの作家としてのフィルモグラフィは銀河映像を設立した1996年が転換点となる。前作家期とされる1996年以前において、職業監督から作家へとトー自身が自覚的に態度を変える転機となったのは、1995年に公開された『無味神探』である。

それまで、わたしがつくってきたすべての映画は大スターを主演にしており、彼らがわたしの仕事のやり方を統制した。わたしはスター俳優を楽しませなければならなかった。(中略)「なぜ他人を楽しませる映画をつくらないといけないのか？」わたしの映画製作は商品をつくることではなく、それが市場で売れるからつくっているだけだった。1986年に映画に戻ってからというもの、そうやってわたしのキャリアは積まれていった。そこでわたしは立ち止まることにし、1994年はひとつも映画はつくらなかった。一年間をそれについて反省することに費やし、1995年に『無味神探』で仕事を再開した。それは、わたし自身であるジョニー・トーの思考とともにある映画だとわたしは思う。(Teo[2007a] 220)

このように、トー自身の言葉によれば、『無味神探』がはじめて自身の作家性を表現しようとした作品であり、それは「より自分自身のスタイルのようなものをもった作品であるため、自分のキャリアにおいて別の段階に入ったことを印づける」(同上)。たしかに、現代の香港都市を舞台とした犯罪アクションという点では彼が得意とするギャング映画と連続し、さらには身体的な障害を負った探偵というモチーフも『神探』(2007)や『盲探』(2013)で反復されている。この『無味神探』をきっかけとしてトーの作家期がはじまったとすれば、1994年以前の作品はトー自身によっても前作家期の作品として別のレベルに置かれていることになる。

本章が目指すのは、トーの引用で触れられていた監督と俳優の関係である。トーの見解に従えば、前作家期においてはスター俳優がトーの作家性を統制していたために作家になることができなかった。言うまでもなく、彼の作家性を統制したのは、スター俳優だけではなく、スター俳優を起用した映画会社でもある。つまり、前作家期におけるトーの監督としての立場は、映画産業内での監督、俳優、映画会社の三者間が取り結ぶ関係を踏まえて検討しなければならない。前章でも述べたように、先行研究は、トーの作家としての一貫性を示すために、映像技法や物語のモチーフに確認できる連続性を指摘することにとどまっていた。それゆえ、逆に変化については見過ごされていたと言える。そこで本章は、トーが映画監督に復帰してから『無味神探』までのあいだで、どのようにして作家主義的な監督の立場、つまり、物語世界を統率する特権的な立場を獲得していったのかを探る。このとき、物語世界における特権性の表象として、父親の存在が鍵となる。したがって、本章では第一章と同様に、監督と俳優の関係を作品内での父子関係と重ねて読み解いてい

く。ただし、第一章のジャッキー・チェンは、俳優（子）が監督（父）の立場を転倒させていたのにたいし、本章のトーは俳優（子）に乗っ取られた立場を監督（父）が回復していくという意味で反転的な議論となる。すなわち、この反転が、第二部で論じた監督と俳優の混乱期を経て、それが収束していく香港映画産業の変化を示唆するものとなる。

本章が分析対象とする作品は、前作家期につくられた四本の映画、すなわち『阿郎的故事』（1989）、『愛的世界』（1990）、『赤脚小子』（1993）、『無味神探』（1995）である。これらはそれぞれ異なるジャンルの映画であり、製作会社や俳優も異なれば、トーが作品にたいしてとった姿勢にもちがいがある。だが、いずれも父の存在が物語上で重要な要素となっていることでは一貫している。本章では、四つの節においてこれら四作品における父の表象の変遷をたどっていくことで、物語における父権性の変化と監督ジョニー・トーの主体性の変化を明らかにする。

1. 『阿郎的故事』とチョウ・ユンファ

ジョニー・トーは『碧水』を監督したのち、再びTVBに戻ってテレビドラマを監督する。そして、映画監督としての二作目『開心鬼撞鬼』が発表されたのは1986年のことである。ただし、トーのクレジットは導演（監督）ではなく、執行導演（監督代行）として記載されている。つまり、新藝城が製作した本作は、第五章で述べたように、トーよりも脚本、主演、プロデューサーを兼ねているレイモンド・ウォンのほうが現場を指揮する力を持っていたのである。トーは形式的な監督に過ぎず、ウォンが書いた脚本をトーの判断で変更することは許されなかった。トーによれば、この当時は映画業界に残ることを優先的に考えていたため、会社の指示に反抗することなく従っていたという（同上 218）。

その後、トーは新藝城で『七年之癢』（1987）、『八星報喜』（1988）を監督する。このとき、『八星報喜』の主演を務めたチョウ・ユンファから、現場で即興的に脚本を変更することを助言され、トーはチョウの後押しを受けて改稿をおこなった（同上）。この作品でも脚本、出演、プロデューサーを担っているウォンがそれを黙認したのは、当時、香港映画を代表するスター俳優だったチョウがその改稿作業に加わっていたためである。『八星報喜』がヒットしたことで、トーはみずからの企画で映画を監督する機会が与えられ、『阿郎的故事』に着手する。本作は主演のチョウとシルヴィア・チャンが企画段階から参加し、クレジットでは故事（原案）として二人が記されている。その物語は、子どもと二人で暮らす男性（チョウ）が別れた妻（チャン）と再会し、家族の関係を回復させていくというメロドラマである。ただし、バイクレースでもある主人公は、クライマックスのレースで悲劇的な結末を迎える。チャンはこのラストに賛同していなかったが、トーは悲劇的な物語にこだわり、「そのラストを描くためにこの映画をつくっている」（同上）とその反対を押し切って完成された。彼にとって「はじめてすべてを手配することができた」（同上）映画である本作が男性主人公の死に執着したことは、破滅的な最後を描く香港ノワール作品との連続性を示してくれる。しかし、本章にとって重要なのは、そのような悲劇性というよ

りも、父のメロドラマである。『阿郎的故事』のメロドラマでは、異性愛者である主人公が規範的な家族の関係を回復しようとする、それが達成される直前で世界から排除されてしまう。この物語構造にはジェンダーやセクシュアリティの要素が絡んでいる。つまり、本作はチョウが主演であるという点が深く関係しているのである。というのも、彼のスター・イメージには、『英雄本色』で演じたマークのキャラクターが大きく寄与しているからだ。

先述した『八星報喜』のラストシーンでは、観客席で拍手をする人々のなかにカール・マッカがカメオ出演しているのに加えて、チョウがサングラスにトレンチコートを装備して登場する(図 8-1)。この人物は、物語上でチョウが演じるキャラクターとは別人であり、ただマークのパロディをするためのギャグである。このように、本人がパロディにするほど、『英雄本色』のマークのイメージは香港映画に流布していた。そして、そのスター・イメージとは、死に向かって突き進む男性像である。ジョン・ウーが監督した『英雄本色』や『喋血雙雄』(1989)など一連のチョウ主演作品は、ジュリアン・ストリンガーが指摘するように、同時代の社会的状況と結びついた男性のメロドラマとして見ることができる(Stinger[1997])。つまり、チョウの身体は1997年の香港返還を目前にして危機的状況に陥るマスキュリニティを表象する。『英雄本色』を起点に流行をみせる香港ノワールの象徴的身体となったチョウは、失墜していくマスキュリニティを持ち、それを維持するためにほかの男性とホモソーシャルな関係性を確認しようとする。女性や同性愛を嫌悪することで男性中心社会を維持するホモソーシャルな関係は、マスキュリニティ自体が危機的状況にある社会においては容易に抑圧されて排除される。『阿郎的故事』はトーがはじめてみずからの作家性を反映させたものでありながら、チョウが内包するそのような破滅的なスター・イメージからは逃れられていない。本作についての主演俳優の影響は、はじめて作家として主体的に創作しながらも、スター俳優にその仕事が統制されていたと回顧するトーの一見矛盾する言葉が証左となっている。

ここで注目すべきは、監督の主体性と主演俳優のスター・イメージが折衝するなかで生まれた父の表象である。言い換えれば、香港ノワールにおける男性像とトーがこだわった父のメロドラマが混交されているのが『阿郎的故事』なのだ。『英雄本色』や『喋血雙雄』が特徴的であるように、香港ノワール作品でのチョウの最後は敵から無数の銃弾を浴びせられて、全身から血を噴き出しながらスローモーションで地面に倒れる。その死にゆく身体は、ティ・ロンやダニー・リーなどホモソーシャルな絆で結ばれた男性によって抱きかかえられる(図 8-2)。そして、パートナーであるその男性はチョウを殺した相手への復讐を果たす。こうして、チョウが死んでも物語は兄弟分の男性へと引き継がれていく。一方、『阿郎的故事』では、レース中のバイク事故で転倒した主人公が頭から流血してヘルメット内部が血まみれになりつつもゴールまで走りぬける。だが、そのまま意識を失って転倒し、バイクの爆発に巻き込まれる。妻と息子は彼に駆け寄ろうとするが炎によって近づくことすらできない。つまり、本作のチョウは誰からも触れられることなく、物語世界から

身体ごと消失するのである。それゆえ、チョウが死んだ時点で物語は引き継がれることなく終了となり、父と子は断絶した状態のままで宙吊りにされる。

このような悲惨な結末にトーが執着したことからは、彼が異性愛規範にもとづきながらも父権社会的な秩序を禁じていることがうかがえる。主人公が父権社会的なマスキュリティを回復させるために行動をとれば、悲劇的に死へと方向づけられることになり、社会との身体的なつながりすらも断絶される。『英雄本色』では死にゆくチョウの身体を同じ空間において兄弟分の男性が見つめていた。男性のまなざしの対象とされ、体液を噴出しながら倒れるチョウの身体は同性愛的な対象物として描写される。さらに、『喋血雙雄』でのチョウは目をつぶされて視覚まで失うことで見られることしかできなくなる（図 8-3）。しかし、『阿郎的故事』ではゴールをして意識が朦朧としながらも観客席を見るチョウの POV ショットがある（図 8-4）。彼が頭から流血するほどの重傷を負っていることを知らない妻や息子たちは歓喜しているが、その POV ショットはヘルメットの内側にカメラが置かれているために全体が主人公の血で塗れている。こうして、グロテスクに社会と切り離された主人公はそのまま身体ごと消滅する。連続的な空間のなかで主人公とまわりの人物が感情的に同一化していた『英雄本色』や『喋血雙雄』とは異なり、『阿郎的故事』の主人公は規範的な父になろうとするがために、社会から断絶されるのである。このような悲劇的な父の姿は『無味神探』になると逆転されて、規範的な家族を手にするというハッピー・エンドで締めくくられる。

以下の第二節と第三節では、『阿郎的故事』から『無味神探』に至るまでのあいだに描かれた父の姿を追っていくことで、対照的な二つの作品の断絶を埋めていく。

2. 『愛的世界』とダミアン・ラウ

新藝城で映画監督としてのキャリアを再開させたトーは上記作品のほかにも、『城市特警』（1988）、『吉星拱照』（1990）、『沙灘仔與周師奶』（1991）を監督するが、1991年に新藝城が解散する。だが、トーは新藝城以外でも作品製作をはじめており、とくに1990年代に入ってからは大都會電影製作有限公司（以下、大都會）のもとで撮られた作品が多い。大都會は、1980年代に映画製作から撤退した邵氏とTVBの共同出資で設立された会社であり、モナ・フォンが取締役を務めた。大都會において、トーは『愛的世界』（1990）、『審死官』（1992）、『濟公』（1993）、『赤腳小子』（1993）を監督し、クレジット上では『愛的世界』以外の作品のプロデューサーをフォンが担っている。そして、1994年に一年間の沈黙の期間をつくったあと、1995年にトーが作家としてはじめて主体的に演出をした『無味神探』を発表した。本作も大都會が製作し、フォンがプロデューサーである。このような体制はトーが銀河映像を設立する直前に撮られた『十萬火急』（1997）まで続く。

『愛的世界』もまた、妻に先立たれ、二人の息子の子育てに奮闘する父親の物語である。このタイトルは、1966年のイタリア映画『天使の詩』やこれをリメイクしたハリウッド映画『ウィンター・ローズ』（1984）の中国語タイトルと同じであり、物語もこれらを下敷き

にしている。『阿郎的故事』と類似する物語ながら、『愛的世界』というタイトルを決め、企画を進めたのはトーではなく TVB のプロデューサーであるラウ・ティンチだった（張超生[1990] 52）。トーはインタビューで「わたしはこの種の映画は撮りたくなかったが、大都會やモナ・フォンが撮影を希望していた」（同上）と答えている。大都會やモナ・フォンが希望した理由は、『阿郎的故事』の物語がハリウッド映画の『チャンプ』（1979）に似ているという評価を集めたため、同様にして西洋のメロドラマ映画を現代の香港を舞台に翻案する作品をトーに期待したからである。そして、彼は会社の指示に従い、『天使の詩』を見てから 10 年以上が経過していたため印象も曖昧になっていたにもかかわらず、のちに銀河映像とともに設立することになるワイ・カーファイが仕上げた脚本の初稿を改稿して撮影に臨んだ。

同様の物語でありながら『阿郎的故事』と『愛的世界』とで異なるトーの態度は、この二つの作品をメロドラマというジャンルでひとつに括ると矛盾することになる。しかし、彼自身はそもそもジャンルという枠組に懐疑的であった。彼は「どんなジャンルであれ自分の映画をそのなかに限定するのは好きではない」とし、「わたしは人間について、人間の哲学について、人間の存在価値について語っているだけだ」と主張する（Teo[2007a] 219）。したがって、彼をアクション映画の作家として捉えようとするスティーブン・テオとはこの点において齟齬をきたすことになる。テオにとって、トーはそのキャリアが「個人的な」美学を表現したアクション映画と「商業的な」理由でつくられたその他のジャンル映画とで分割される「不均衡な作家」であるが（同上 145）、このようなジャンルにもとづいた区分は修正されなければならない。たしかに、ジャンルによって作家期を画定する見方は、トーの実際のキャリアにおける変化と一致していたため、本人がその妥当性を認めている。しかし、その変化はジャンルという作品の内容によるものではなく、監督と俳優の関係、あるいは監督と映画会社の関係という作品の外部的要因によるものである。それゆえ、公開された当時のインタビューで会社の指示で撮られたことを明言している本作は、『阿郎的故事』で浮上しつつあったトーの作家性が再び背後に隠された作品となる。ただし、彼の作家性より前面に出ているのはスター俳優というよりも、会社の存在であり、本作のもとにある原作映画の物語構造である。

『愛的世界』の主人公は、前章で論じたトーのデビュー作品『碧水』でも主演を務めたダミアン・ラウが演じている。妻に先立たれた主人公は、二人の息子を一人で育てることになる。まとまった金が必要となった彼は、会社の同僚に唆されて競馬で大金を賭けてすべてを失ってしまう。その足で同僚とともにやくざが営む高利貸し業者に行き借金をしたことで、彼の家族は破滅に向かうことになる。クライマックスでは、やくざが次男を誘拐して車で逃走する。次男を救おうと長男は走る車のドアにしがみつくと、対向車にはさまれ、路上に倒れたところをさらに車で轢かれる。次男を救うのは、同じやくざから借金をしている見ず知らずの男性であり、自我を喪失した彼は拳銃でやくざを殺害する。その間、主人公は走って車を追いかけることしかできない。

現代の都市を舞台にしている点はもちろん翻案元から変更されているものの、父親ではなく長男が絶命するという最後は継承されている。多額の借金を背負ってしまい、取り返しのつかない失敗を犯してしまった主人公は、長男に八つ当たりする。思い込みから過度に息子へ怒りをぶつけることで、すれちがい続ける父子のメロドラマが描かれる。ラウがみずから企画をした『碧水』では、ラストシーンを除き、彼の演技はほとんど感情を表に出さないキャラクターだったのにたいし、『愛的世界』ではむしろ情緒が乱れる感情的なキャラクターを表現する。そして、『阿郎的故事』とは対照的に物語世界にとり残されるのは父親のほうであり、最後には長男の行動を誤解し続けていた自分を悔やみ涙する。無力な存在である彼は、徐々に悪化していく事態を後手にまわって追いかける。

やくざを登場させることで主人公の家族が経済的に追い詰められていく展開や、カーアクションとして演出されるクライマックスは、翻案元から『愛的世界』が新たに加えたものである。それによって、原作の物語構造と香港の現代都市という環境が衝突することになる。この衝突から生じたトーの映画的空間において、社会的で、なおかつ身体的なマスキュリニティの失墜が強調される。本作でラウが演じている父親は一般的で無力なサラリーマンであり、チョウのように死のイメージがつきまとう悲劇のスターではない。ただし、規範的なマスキュリニティを回復しようとする点では一致しており、ラウは経済的な援助をしようとする義父を疎ましく思い遠ざけようとする。みずからの力で事態を打開しようとするほど、やくざからの圧力が強まり生活は困窮していくことになる。無力であることを認めようとしない主人公は、幻想的な父親のマスキュリニティに頼り続け、墮落していく。『阿郎的故事』と異なるのは、死へと直進しながらもレースに勝利することでスターとしてその身体に観客の視線を寄せ集めていたのにたいし、『愛的世界』で人々の視線が集まるのは路上に倒れた長男の身体という点である。俯瞰で捉えられたショットは長男を見つめる人々のなかに主人公を組み込み、その一部としてしまう（図 8-5）。ラウの身体はチョウのようなスターとしての特権性を持つことはなく、大衆のなかの一人として埋没する。このような無力な存在となった父親の姿もまた『無味神探』で反復される。

3. 『赤脚小子』とティ・ロン

トーが意図していたかどうかにかかわらず、『阿郎的故事』と『愛的世界』はどちらも数年前に製作されたハリウッド映画との関係から評価されることが多かった。そのことについて、彼は「似ているかどうかはわたしの立場からするとどちらでもよく、もっとも重要なことは、観客が作品を見たときに楽しいかどうかであり、どの映画に似ているという議論は意味がない」（張超生[1990] 52）と否定的である。つまり、トーは映画史との関係性よりも、同時代的でローカルな観客の受容を重視する。そのため、明確に過去の作品が参照されている場合、時代的な環境の差異が明確に現れることになる。

『赤脚小子』はチャン・チェが監督した『洪拳小子』（1975）のリメイクとして製作された。チャン・チェは1970年代の邵氏を代表する監督である。第一章で論じたように、スタ

ジオ・システムを築いていたこの時期の邵氏は監督と俳優が擬似的な父子関係で結ばれていた。『洪拳小子』の主演は、チャン・チェ作品に多数出演しているアレクサンダー・フーシェンである。フーシェン演じる主人公は貧しく靴も履かずに放浪していたが、兄弟子の紹介により紡績工場で働くことになる。その工場はライバル会社を買収されようとしていたため、カンフーの腕に自信がある主人公は武術で対抗しようとする。しかし、逆に敵の謀略にかかって殺されてしまい、彼の復讐をするため兄弟子が立ち上がる。

このように、『洪拳小子』はフーシェンを主人公として導入しながら、クライマックスの直前で彼を物語から排除するという点で特殊な構成となっている。『赤脚小子』はプロットの大部分をこの原作に沿っているが、いくつかの要所では変更も認められる。たとえば、『赤脚小子』の冒頭は、父を亡くした主人公關豐曜（アーロン・クォック）が父の友人段青雲（ティ・ロン）を訪ねて紡績工場にやってくるところからはじまる。つまり、兄弟子というよりも父親の代理を主人公は求めていることになる。そのため、二人の俳優の年齢差も、『洪拳小子』は5歳程度と同世代であるが、『赤脚小子』は20歳近く離れており、兄弟というよりも父子の関係となるように変更されている。さらに、段青雲を演じるティ・ロンは1970年代にチャン・チェの武侠映画からスターとなったベテラン俳優である。また、主演のクォックは香港に生まれ、1980年代半ばからダンサーやテレビドラマの俳優などの芸能活動を開始し、1990年には台湾に移って歌手デビューする。1992年に香港に戻り、すでに歌手として人気を得ていたアンディ・ラウ、ジャッキー・チュン、レオン・ライとともに「香港四大天王」と称されるスターとなる。「香港四大天王」とは、香港のテレビ局である香港電台（RTHK）のディレクター張文新が香港に戻ってきたクォックを売りだすために発案した宣伝文句だった（Chu[2017] 107）。このように、アイドル歌手としてのキャリアを積み始めた初期に出演した映画が本作であり、キャラクター上の父子関係には、新旧スター俳優の映画史的な関係性も含まれている。

二人の男性俳優の関係性とは別に、『赤脚小子』が『洪拳小子』から大きく異なっているのは、段青雲と紡績工場の社長を務める白筱君（マギー・チャン）とのメロドラマが描かれている点である。二人はお互いに好意を寄せているが、段青雲が犯罪者であるという本当の身分を隠して紡績工場で働いているために、彼はその気持ちを明確に表すことができない。だが、白筱君の誕生日、二人は外で食事を共にする。白筱君は体調がすぐれないながらも、自分が誕生日であることを理由に酒を注文する。微笑む彼女の姿を見て、段青雲は店を飛び出してプレゼントを買いに行く。それと同じ時系列において、關豐曜が泥酔した昏睡状態のなかで段青雲が秘密にしていた素性をライバル会社に明かしてしまう。プレゼントを購入したあとで、指名手配の貼り紙を見つけた段青雲は店で待つ彼女のもとには戻ることなく、紡績工場からも去ることを決意する。白筱君は店で彼が戻るのを待ち続け、ついに諦めた彼女は一人で家に戻る。深夜となって段青雲が紡績工場に戻り、何も言わずにすぐ立ち去ろうとすると、白筱君に見つかり素性を隠していたことを咎められる。段青雲はどうしてもその場から去らなければならないことを告げると、二人は抱き合いそのま

ま一夜を共にする。このように、物語の中盤は、ティ・ロンとマギー・チャンが演じる男女のメロドラマに重点が置かれ、主人公の物語は宙吊りにされる。ひとつのジャンルに固執しないトーの特徴は、このように二つの物語の混交という形となって表れている。つまり、本作は『洪拳小子』で描かれた兄弟の絆の物語を、父と子が物語の主導権を争い合う作品として作り変えているのである。しかし、特権性をもつのは子であり、父は必然的に物語から排除される。その特権性は裸足のショットからうかがうことができる。

『赤脚小子』は、主人公の裸足のクローズアップショットからはじまる（図 8-6）。主人公が裸足であることは元の作品よりも強調されている。『洪拳小子』ではオープニング・クレジットのあと、本編がはじまると舞台となる街のエスタブリッシング・ショットが映される。そこに画面左から主人公がフレームインするが、背後から捉えたウエストショットであり足元は映されない（図 8-7）。続いて、カメラは主人公の正面にまわり、彼のバストショットから顔のクローズアップへとズームインし（図 8-8）、切り返して紡績工場の看板がクローズアップで映されると今度はズームアウトして主人公の後頭部がフレームインする（図 8-9）。このように、彼の足元には一向にカメラは無関心である。主人公が裸足であることは示されないまま物語は進み、彼が紡績上場に近づいていくと、はじめて裸足のクローズアップショットが登場する（図 8-10）。しかし、この裸足の持ち主は、工場の門の前で見張りをする男性である。主人公はこの男性から門前払いされそうになり、力づくで入ろうと荷物を地面に置く。このとき、カメラがティルトダウンしてはじめて彼も裸足であることが判明する（図 8-11）。だが、その裸足はすでにクローズアップで示された裸足に付属するものであり、さらに主人公の裸足にたいするカメラの視線は、それを見せるためにクローズアップで捉えられた脇役のショットとは異なり、荷物を地面に置くという動作を追いかけるなかで、その背後に映り込んでしまったに過ぎない。それにたいして、『赤脚小子』では、ファーストショットで街の人々が靴を履いているなか、周縁ではなく画面中央で黒く汚れた素足がカメラに向かって蹴りだしてくる。こうして、観客に強い印象を植え付けるファーストショットの素足は、物語上で唯一の特権性を得る。

主人公は貧しい身なりと世間知らずであることを人々からからかわれると、特権的なその汚れた裸足をからかった人間の服に押し当てて足跡をつけることで静かに反撃する。その描写自体は両作品ともに見られるが、『赤脚小子』では、誤って段青雲の服に足跡をつけてしまう。主人公は気づかれないようにそれを拭いて消し去ろうとするものの、近づくことができない。足跡がついたまま、主人公は汚れた足を洗い流すように促されてその場を去る。すると、段青雲は主人公が視界から消えたのを見てその汚れを払い落とす。父と子がはじめて出会うこのシーンはコミカルに描かれているものの、父の身体を意図せず汚してしまい、主人公はみずからの力ではそれを取り消すことができないという描写は、先述したように、酔いつぶれたときに口にしてしまった言葉をきっかけに段青雲を追い詰めていもうのちの展開を暗示するものでもある。したがって、段青雲は、父にとって脅威となるその裸足を抑えつけるため、足を洗った主人公に自分の靴を与える。主人公は少し大き

いその靴で、特権的な裸足を覆い隠す。その直後から、段青雲と白筱君のメロドラマがはじまり、満月が照らす夜の空間で二人は親密な会話をする。

また、本作で追加されているシーンに闘技場でのアクション・シーンがある。このとき、主人公は段青雲からもらった靴を脱いで裸足で戦う。そして、その特権的な足を使って相手の顔面に足跡をつける。次々と対戦相手を倒していく様子を見て、白筱君の紡績工場を買収しようと企む人物から主人公は用心棒として雇われることになる。貧しかった主人公は、新しい服や靴が与えられ、段青雲からもらった靴をその場で放り投げてしまい一顧だにしない。ライバル会社に雇われて新しい靴を獲得するというプロット自体は原作にもある。ただし、主人公は兄弟子からもらった靴を放り投げるのではなく、足蹴にしながらも兄弟子に直接返している。つまり、原作の兄弟関係は対等で双方向的であるが、『赤脚小子』の父子は一方通行であり、子が父にアクションをおこすことはない。

クライマックスになると、段青雲が敵の謀略にかかって危機に陥っていることを知らされた主人公は救出に駆けつける。このラストの展開もまた『洪拳小子』と大きく異なる点であり、ほとんど反転されていると言ってもいい。つまり、『洪拳小子』は敵に殺された弟の復讐として兄が戦いに臨むのにたいし、『赤脚小子』では敵の謀略によって殺された父（段青雲）の復讐をするため、子（關豊曜）が戦う。また、物語の最後を比較すれば、『洪拳小子』の場合、復讐を果たした兄弟子はカメラに背を向けて、画面の背景へと歩いていくが、『赤脚小子』では敵を全滅させた主人公もまた深い傷を負って絶命する。第一節で見たように、兄弟が主人公の物語を継承していくことはなく、映画の終わりをもって、主人公の物語は途絶える。ただし、本編の物語が終わったあとのエピローグでは、白筱君が妊娠しており、段青雲との子どもであることが暗示される。つまり、物語が継承されるのは、主人公ではなく父のほうである。

4. 『無味神探』とラウ・チンワン

『赤脚小子』のように、カンフー映画や武侠映画といった香港の伝統的なジャンル映画作品は、トーのフィルモグラフィにはほとんどない。その大部分が現代劇であるのには理由がある。同世代の監督がテレビから映画に進出していたのを横目に、逆に映画からテレビに戻って6年間、ドラマ作品を監督し続けた彼は、映画ではテレビとは異なるテーマを描きたかったと述べる。つまり、テレビは全年齢の視聴者に向けて作品を製作しなければならず、過激な表現は避けられ、武侠映画やカンフー映画といった古典的な作品を中心としていた。そのため、映画では年齢制限付きの暴力映画を好んで選んでいるという。したがって、『赤脚小子』が公開された1993年のあと1年の休息をはさんで監督した作品は、主人公の刑事と冷酷な麻薬犯罪者が争う刑事アクションとして演出された。

『無味神探』の主人公（ラウ・チンワン）は刑事であり、麻薬の密売をおこなう犯人を追っている。この犯人を取り押さえる作戦から本作ははじまる。潜入捜査をしている刑事の存在に犯人が気づいたため、ラウが率いる警官たちは密売の現場に突入する。ラウは犯

人を追い詰め、麻薬を確保するものの、犯人を取り逃がしてしまう。ラウは腹いせに犯人の目の前で麻薬を地面にばらまき、二人のライバル関係がここで明示される。物語は二人の戦いと同時に、主人公と彼の妻（カーマン・リー）の関係も描く。仕事に専心して妻のことを顧みない主人公は、妻との食事の約束を無視して、バーで酒を飲んで酔いつぶれてしまう。車のなかで一夜を過ごし、目を覚ますとそのまま警察署へ向かう。主人公とほとんど会話もできない妻は、別の男性との子どもを妊娠する。それを知らされた主人公は激怒し、一人でまたバーで酒を飲んでいるところに犯人からの襲撃を受ける。主人公は脳に銃弾を撃ち込まれながらも犯人を捕らえる。重傷を負った主人公は一命をとりとめるものの、身体が満足に動かせなくなるうえに、脳の機能障害により嗅覚と味覚を失ってしまう⁴⁵。それまで蔑ろにされてきたにもかかわらず、妻は主人公に寄り添って介護をし、主人公はあらためて妻の存在に感謝するようになり、関係を回復しようとする。態度を改めた彼を見て、妻は不倫関係をやめることを決意する。

このように、本作の物語は刑事アクションと夫婦のメロドラマが混交されている。序盤で妻に高圧的な態度をとる主人公は、脳に銃弾を撃ち込まれたことにより去勢された状態になり、排泄まで妻の力に頼らなければならなくなる。リハビリによって徐々に回復して職場に復帰するが、以前のように身体を動かすことはできない⁴⁶。冒頭でチームを率いて現場に乗り込んでいたのと同様のシーンが終盤でも描かれる。主人公を演じるラウ・チンワンは、階段を駆け上がっていくチームから一歩遅れて階段を上っていく。乗り込んだ先には誰もいなかったことで、部屋から証拠品を押収していく。ラウは何も持たずに階段を降りていくが、途中で座り込んでしまう。

物語の中盤で脳に銃弾を撃ち込まれたことをきっかけにして、前半と後半では主人公をマスキュリニティの点で対称的に描写する。だが、その物語は、マスキュリニティを喪失してしまった主人公がそれを取り戻すというものではない。クライマックスでは、ライバル関係にある犯人が主人公の妻を誘拐し、彼女を救うために主人公は犯人が待ち受けるビルに向かう⁴⁷。本作は『阿郎的故事』をちょうど反転させるような結末となっており、妻を救出することに成功した主人公は、重傷を負うもののまた奇跡的に一命をとりとめる。そして、目が覚めると、すでに妻は子供を出産している。その時点で物語は終了し、エンドクレジットにおいて成長した子供と三人で買い物をしているショットが映しだされる（図

⁴⁵ 類似の物語として挙げた先述の『神探』は、同じくラウ・チンワンが主人公であり、刑事である彼は人間の内に秘められた別の人格を身体も伴って見るができるという特殊な能力を持つ。この能力をもとに数々の事件を解決に導いてきたが、捜査における奇行が原因で精神病と判断されて解雇される。また、『盲探』の主人公（アンディ・ラウ）もまた元刑事であり、彼は盲目であるが脳内で事件を再現させることができ、その能力を利用して探偵をしている。

⁴⁶ 『無味神探』の物語は、実話をもとにしている（Teo[2007a] 223）。

⁴⁷ クライマックスの舞台は TVB の旧社屋であり、映画ではそれがそのままの状態で行われている（図 8-13）。

8-12)。『阿郎的故事』とは対極的なハッピー・エンドが描かれるのは、主演がチョウ・ユンファのようなスターではないからだ。トーによれば、ラウ・チンワンを「スターとしてではなく一人の俳優として利用した」(Teo[2007a] 223)という。本作において、ようやくトーはすでに他作品で確立されたスター俳優のイメージに影響を受けることなく、作品を主体的に製作することができた。「わたし自身であるジョニー・トーの思考とともにある映画」となった本作は、理想的な家族像を最後に提示する。つまり、彼が物語世界にたいして特権的立場をとると同時に、物語世界内では主人公が父親の立場を回復するのである。

本章では、1980年代末から1997年の直前までのトーのフィルモグラフィをたどることで、俳優に従属していた監督が特権性を獲得するまでを見てきた。この過程を考察することは、言い換えれば、いかにして監督としてのトーが父権的な秩序を再建していったのかを探ることでもあった。しかし、ここで再建された父権的秩序は1970年代のそれとは異なり、第六章で論じたように、すでに崩壊を経験した虚構のものに過ぎない。というのも、『無味神探』の主人公が育てることになる子どもは実の子どもではないからだ。さらに付け加えれば、彼が妻を蔑ろにしていたときに、妻が不倫相手とつくった子どもである。その子どもにたいし、主人公は精一杯の愛情を注ぐ。その虚構を埋め合わせることによって、主人公は父親の役割を果たすことができる。

次章では、作家としての姿勢を明確に表すようになったトーが、銀河映像ではじめて監督した作品『真心英雄』(1998)を論じる。



图 8-1 『八星報喜』 (01:27:11)



图 8-2 『英雄本色』 (01:30:10)



图 8-3 『喋血雙雄』 (01:42:42)



图 8-4 『阿郎的故事』 (01:35:23)



图 8-5 『愛の世界』 (01:11:31)



图 8-6 『赤腳小子』 (00:01:13)



图 8-7 『洪拳小子』 (00:04:24)



图 8-8 『洪拳小子』 (00:04:26)



图 8-9 『洪拳小子』 (00:04:29)



图 8-10 『洪拳小子』 (00:04:55)



图 8-11 『洪拳小子』 (00:05:38)



图 8-12 『無味神探』 (01:18:38)



图 8-13 『無味神探』 (01:07:14)

第9章 1997年と遊戯

ジョニー・トーは、1996年にワイ・カーファイと銀河映像を設立して、刑事やギャングを主人公としたアクション映画を主に監督およびプロデュースすることになる。その銀河映像でトーがはじめて監督した作品が『真心英雄』である。また、本作は香港返還後にはじめて発表されたトーの監督作品でもある。本作については、スティーブン・テオとアンドルー・グロスマンが詳細に論じている。テオはトーのモノグラフ研究のなかで本作に触れ、グロスマンは香港ギャング映画における同性愛描写の論考で本作に言及している。両者とも、本作に宿命論的な悲劇性を読み取っている点で共通する。ただし、テオは悲劇の英雄の物語としては失敗であると結論づけ、トーのフィルモグラフィでは低く評価する。一方、グロスマンは同性愛描写の分析に集中しているため、トーの作家性に結びつけることまではしていない。トーの作家性に関する研究では、パン・ライクワン、ヴィヴィアン・リー、ピーター・リストの論考がある。パンはトーや彼が中心となって設立した銀河映像の作品におけるマスキュリニティについて論じ（Pang[2002]）、リーは1997年以降の香港アクション映画の美学という視点からトー作品を分析している（Lee[2009]）。リストの小論は、トーのギャング映画をフィルム・ノワールとして読み解く視点を提示する（Rist[2007]）。このリストの視点は、韓燕麗がホモソーシャル論からフィルム・ノワールとトーのギャング映画を含む香港ノワールとの類似性を探った議論と重なる。しかし、これらの議論は『真心英雄』について十分に検討していない。

本章の目的は、『真心英雄』で男たちがゲームをしているシーンをもとに、テオやグロスマンが示した悲劇的解釈を問い直すことである。香港ギャング映画を悲劇として読み解く試みは『英雄本色』（1986）からくり返されてきた。しかし、1997年以前と以後では作品をめぐる社会状況は大きく異なっている。そしてそれ以上に、トーの産業内での監督としての立場も大きく変化している。自身の映画会社で監督した本作において、彼は物語世界を厳格に統率し、俳優たちに規範的な行動を強いる父権的な立場に身を置いている。そのようななかで特異なシーンとして浮上してくるのが先述したゲームのシーンである。男たちがゲームに興じる場面は、『鎗火』（1999）や『放・逐』（2006）など類似のギャング映画でも反復される。このことから、ゲームはトー作品において彼の作家性を示すものであることは言うまでもない。このゲームのシーンを分析することによって、男同士の関係が遊戯的であることを明らかにする。そのうえで、トー作品における規範と遊戯の関係性を具体化する。

本章の構成は以下のとおりである。第一節では、先行研究で論じられたホモセクシュアリティやホモソーシャルリティにもとづく解釈を問い直し、二人の主人公の関係性はそれらとは異なる遊戯的な関係であることを指摘する。第二節では、香港ギャング映画の古典となったジョン・ウー監督の『英雄本色』と、これを引き継いだトーの『真心英雄』を比較し、身体表象の差異を考察する。遊戯はこの差異においても関係を持ち、トーにとって遊戯は切り離すことができない要素である。第三節では、『真心英雄』が1997年以後に公開

された作品であることに注目して、1997 年以前の香港に向けたノスタルジー的視線を考察する。

1. 男たちの遊戯的關係

『真心英雄』の主人公たちが無邪気にゲームを楽しんでいるように見える場面はテオやグロスマンも指摘している。彼らの議論では、ゲームのシーンは男性同士の性的関係や宿命論と結びつけられており、ゲームの機能について十分な議論はなされていない。しかし、トーののちの作品、たとえば、『鎗火』(1999)、『放・逐』(2006)、『文雀』(2008) などでも、男性たちが遊んでいるシーンがトー作品のモチーフとなって現れる。このことに留意するならば、トー作品のゲームは単に性的関係や宿命論には還元できない。それ自体が特殊な性質を持っているものとも考えることもできる。本節では、『真心英雄』における男性同士の関係性を遊戯的場面の分析から考察する。

『真心英雄』の先行研究で指摘される遊戯的場面に移る前に、物語を確認しておく必要があるだろう。本作の主人公はレオン・ライ演じるジャックと、ラウ・チンワン演じるチャウの二人の男性である。彼ら是对立する二つのギャング組織にそれぞれ雇われた用心棒であり、ライバル関係に置かれている。物語は前半と後半に分けることができる。ジャックは彼の雇い主であるペイの身の安全を確保するためタイに移動し、数人の仲間を連れて護衛する。ジャックたちは安全と思われる宿泊施設にたどり着くが、そこでチャウたちの襲撃に遭う。前半のクライマックスはこの場面のアクション・シーンとなる。双方の部下は全滅し、ジャックとチャウもお互いに撃ち合うことで重傷を負う。ただ一人、無傷で生き残ったペイはジャックとチャウに致命傷を与えて、その場から逃げ去る。後半に入ると、ペイは抗争相手だったはずのチャウの雇い主であるチョイと和解する。ペイとチョイはかつての用心棒だったジャックとチャウに救済の手を差し伸べることはなく、二人を裏切り、抹殺を企てる。組織から切り離されたジャックとチャウはともに自身のボスへの復讐を果たすことで物語は結末を迎える。

この映画の遊戯的場面は、ジャックとチャウがお互いにある規則にもとづいた行動をとるシーンに見ることができる。たとえば、車で移動するジャックたちにチャウのグループが襲いかかる最初のアクション・シーンにはやくも現れる。このシーンでチャウの仲間は全滅するが、そのなかの一人が車とガードレールの接触事故により頭部が切断されて地面に転がり落ちる。その頭部に近づこうとするジャックの頭部をチャウが構える銃の照準の赤い光線が捉える。しかし、チャウは引鉄を引くことはなく、ジャックの仲間たちも立ったまま見守ることしかしない。すると、ジャックは地面に転がった頭部を静かに拾い、衣服に包むと、それを元にあった胴体の傍に置く。その間、チャウの銃はジャックの頭部を捉えたままである。そして、ジャックが丁重に死者を弔ったことを確認すると、チャウは銃の照準を外し、その場から立ち去ってしまう。この冒頭のシーンからは、二人の関係が単に殺し合うだけの関係ではなく、親密な関係でも結ばれていることが示唆される。さら

に続くシーンでは、ジャックとチャウの二人がとあるバーに集まり、一緒に酒を飲む。だが、酒を酌み交わす前に二人はコインを投げ、相手が設置したグラスを割るというゲームを唐突にはじめる。このゲームは、グラスの設置場所を徐々に複雑にしていきながら繰り返され、チャウがグラスを割ることに失敗した時点で終わりとなる。

韓が『真心英雄』で描かれる男性同士の関係をホモソーシャルの視点から解釈したように、彼らは命を狙い合うライバル関係であり、ある規則を共有する親密な関係でもある。その規則は言葉では説明されない。男性たちが暗黙の了解で従う規則の根底には、まずひとつに武侠映画でくり返し提唱されてきた「義」の理念がある（韓[2004] 223）。これは儒教思想にもとづく行動規範であり、『真心英雄』にも上述した死者の弔いの例に見ることができる。だが、男性たちが従うのは「義」だけではない。コイン投げのシーンを説明するテオは、このゲームが殺し合いの代理的行為であり、「適切な状況と条件においてのみ、二人はお互いに命を奪い合うことができるという高次のテーマの周囲で作動する」「英雄的な宿命論が持つ規則」を二人が共有していると述べる（Teo[2007] 107-108）。宿命論として読み解こうとするテオの説明は、ただ割られるだけのグラスに注がれる赤いワインがジャックとチャウの血の表象であると指摘するグロスマンの議論とも重なる。グロスマンはジャックとチャウの関係をホモソーシャルな関係を越えた同性愛的関係にあると述べ、同性愛を嫌悪するホモソーシャルな社会において、同性愛的関係にあったジャックとチャウは、宿命的に死へと向かわなければならなかったと論じる（Grossman[2000] 240-246）。

テオやグロスマンによれば、ジャックとチャウの二人が暗黙の了解で従う規則的な行動には不条理な死という運命が背後にある。しかし、コイン投げのゲームに参加しているのはジャックとチャウだけではない。テオやグロスマンが見落としているのは、この遊戯がおこなわれるバーの主人ポウである。彼は、本作の主要な登場人物のなかでは最後まで生き延びる唯一のキャラクターであり、その異質性を無視することはできない。

ポウの異質性は、『真心英雄』があからさまな対称性を描くことによってさらに際立つ。まず、ジャックとチャウが対照的な二項として主軸にある。二人にはそれぞれ交際している女性（役名が与えられていないため、演じる女優の名前、ヨーヨー・モンとフィオナ・リオンで以下では呼ぶ）と雇い主であるボスがいる。ジャック、モン、ペイの三人と、チャウ、リオン、チョイの三人という三対三の関係の中間にポウは位置し、ジャックとチャウの関係を仲介する役割を果たす。そして、グロスマンの解釈を援用すれば、映画の前半と後半でジェンダー的な配置は逆転する。つまり、前半ではジャックとモン、およびチャウとリオンの関係は男性側のマスキュリニティに寄り添う女性というステレオタイプの男女関係であったのにたいし、後半で両足を失ったチャウはまるで去勢された男性のように描写される。そして、リオンはチャウのマスキュリニティを回復させるためにペイとチョイが支配する男性社会に足を踏み入れてしまい命を奪われる。また、意識不明のジャックを介抱していたモンは、殺し屋の放った火から彼を救う代わりにみずからの身を犠牲にして全身に大火傷を負う。モンはそれまで自慢にしていた美貌を失い、ジャックは前半でみ

ずからのマスキュリニティを象徴していた銃を捨て、彼女の介護に努める。一方、ペイとチョイは、前半でマスキュリニティを欠落させた男性として相似的な関係にあり、後半で和解する二人は同盟を組むことによって、相似的关系から同質的关系へと融合する。ペイとチョイのホモソーシャルな関係はそれを脅かそうとするものを排除する強い排他性を持つ。彼らが発揮する排他性は、前半でジャックとチャウのマスキュリニティに依存するしかなかったみずからの典型的な女性性や同性愛的なセクシュアリティを消し去ろうとするミソジニーやホモフォビアに起因する。

『真心英雄』において、ポウだけが前半と後半で変化することなく、対称的な相手を持たない異質な存在にある。このことから、ポウは本作の登場人物が織りなす対称性の中間で、二つの項を結ぶ蝶番の役割を果たす人物として読み解くことができる。したがって、ポウのジェンダー表象もまた中間に位置することになる。ここでコイン投げのゲームに戻ってみると、ジャックとチャウがこのゲームに興じる傍で、空のグラスを片づけたり勝負の行方を見守ったりと、ポウもまたこの遊戯的關係の内部に参加している。同性愛嫌悪によるホモソーシャルな関係性の強固な絆は、ポウの存在によって弱められる。ジャックとチャウが共有する規則は、ホモソーシャルな関係性に含まれる（ペイとチョイが実践するような）排他的な強制力を持っていない。実際、このバーのシーンでコイン投げのあとに現れたモンとリョンは、容易にこの男性同士の空間に参入できた。ジャックとチャウの關係は、外部からの参入を許容する柔軟性を持つ。本作に限らず、トーの作品では男性中心の空間に女性が参加して主要な位置を占めることがしばしばある。その理由は、その空間の参加者たちが共有する規則は、ホモソーシャルとは異なる遊戯的なものであるからとなる。リーは『大事件』（2004）のケリー・チャンについて次のように述べている。彼女は「冷静沈着で真面目なキャリアウーマンとして描かれ、集团的遊戯（the corporate game）をおこなう（play）なかで、すべての男性同僚の裏をかく」（Lee[2009] 93）。

トーが2000年代から女性を中心に置く映画を製作するようになったのは、女性観客へのアピールという商業的戦略のためであり、イデオロギーは男性中心社会のままであると指摘する議論もある（Pang[2005] 52）。パンはトーのフィルモグラフィを二つの時期に分け、商業主義に染まった後期の作品を相対的に低く評価し、『鎗火』までの男性のマスキュリニティを主軸にしたギャング映画を高く評価している。しかし、固定されたスタイルを堅持するのではなく、商業主義に対応する柔軟性こそがトーの作家性を表すことは前章で指摘した。トーのギャング映画が柔軟性を得るのは、男性たちの關係がジャックとチャウの遊戯的關係のように、固定的ではなく変化する關係性に向けて開かれているからである。そのため、男性のマスキュリニティ表象は社会と連動して変化することができる。

2. ジョン・ウーとジョニー・トーの身体表象

前節で論じた『真心英雄』のマスキュリニティを香港映画史の文脈で捉えるなら、ジョン・ウー作品との比較は避けることができない。ウーのギャング映画におけるマスキュリ

ニティに関する先行研究は多く、そのなかでも本章に関係するのは、ジュリアン・ストリンガー、アーロン・ハンジュン・マグナン・パク、トニー・ウィリアムズの論考である。彼らは、マスキュリニティ、英雄像、アイデンティティといった主題と絡めてウーの映画を分析している。彼らに共通するのは、1997 年の香港返還を目前にして引き起こされた既存の価値観の危機である。アクバー・アッバスが述べるように、ウーの映画はその当時の「香港がおかれた状況を単純化したアレゴリー」(Abbas[1997] 34) として解釈された。本節では、『真心英雄』と 1997 年問題のアレゴリーである『英雄本色』のアクション・シーンを比較することで、身体表象とそれにとまなう死の描写における差異を明らかにする。それと同時に、この差異において、遊戯的場面がどのように関係しているかを考察する。

ウーの銃アクションについては、ボードウェルが精密なショット分析をおこなっている。しかし、ボードウェルの関心は香港アクションとハリウッドのショット編集技法に見られる差異であるため、その分析は作品の内容とは切り離された表面的なレベルにとどまる。ウーのアクション演出で特筆すべきは、その過剰性である。武俠映画を引き継ぐように、身体アクションは躍動する。その身体運動はスローモーションで引き延ばされ、無数の銃弾を浴びる身体からは血が噴き出す。『英雄本色』やそれに続く『英雄本色Ⅱ』(1987)、『喋血雙雄』(1989)、『喋血街頭』(1992) などでも、アクションはダイナミックに演出される。ウー作品の常連となったチョウ・ユンファは血や汗を滴らせながら、両手に持った銃を乱射する。

しかし、トーにとって身体運動のダイナミズムはけっして優先されるものではない。むしろ、身体は直立不動で静止したポーズをとる。『真心英雄』冒頭の、道路上でジャックたちがチャウに襲われるシーンでは、ジャックたちは車から降りるとその場から動かずに敵に対処する。あるいは、前半のクライマックスでチャウが壁一枚を挟んで対峙する場面では、両者はやはり直立不動で銃を撃ち続けて倒れる。前者のシーンでジャックたち四人が横並びに整列するショットが明示的であるように、トーのアクションは人物が直立不動で銃を構えるというポーズの形式を重視する(図 9-1)。

トーの形式主義的アクションを象徴するのは後半のクライマックスである。あるシーンでは、場がスモークに満たされ視界が不明瞭になる(図 9-2)。冒頭の道路上でのシーンも、夜の闇に包まれる場の光源は車のライトだけであり視界は不明瞭だったが、このシーン以上に、スモークに包まれるシーンは抽象性が増す。画面全体は赤と青のライトにより交互で一色に染められる。その場にいる人物が一人ずつ画面の中央でカメラと視線を合わせるショットが連続でつなげられたあとに、激しい銃撃戦がはじまる。このとき、映像のアクションと銃の発砲音は同期することをやめる。銃弾の軌跡を説明することは放棄され、スモークのなかで人物が入り乱れる。続くシーンでは開けた場に戻り、ペイとチョイの二人はジャックとチャウに挟まれ、最後の銃撃戦がはじまる。流れ弾がペイとチョイのいる通路の脇にあるガラスに当たり次々と砕け散る。その破片は紙片か羽毛のようなものとなって画面全体を漂う(図 9-3)。直前のスモークで満たされた密度の薄い画面から、直ちに密

度の濃い画面へと変化する。この最後の場面は多くのショットがスローモーションで演出されている。これは、ウーのように身体運動を強調するためではない。スローモーションによる運動を間延びさせる効果は画面を漂う破片をそこに滞留させるために用いられる。このように、トーはアクション・シーンを形式主義的に構成するのである。

『英雄本色』におけるチョウ・ユンファの身体は、血や汗の体液によって光沢を帯びる（図 9-4）。それにたいして、『真心英雄』におけるジャックとチャウの身体は潤いがなく乾いている（図 9-5）。例外的に、前半のクライマックスでは雨が降っており、ジャックの仲間たちは雨に濡れながら敵と戦う。このとき、特筆すべきは、多くのトー作品に出演しているラム・シューの死の演技である。ずぶ濡れになったラムの身体にスーツが密着し、全身が光沢を帯びる（図 9-6）。しかし、チョウの身体と異なるのは、死にゆく身体を演じるその運動である。脂肪のついた身体を捻らせながら歩き、とどめを刺そうとしているチャウから遠ざかるが、力尽きて床に膝をつく。そして、うしろを振り返ってチャウに銃口を向けるが、逆に撃ち殺されてしまう。この間、スローモーションは使われず、カメラはチャウの視点からミディアムショットの位置で静かに眺めるのみである。ラムは歩くあいだも撃たれた瞬間も一言も発しない。感情表現は排除され、身体の運動だけが抜き取られる。感情を失ったラムの身体は人間性を喪失した機械的な身体となり、その表面の光沢はグロテスクに輝く。

『英雄本色』ではチョウが死ぬと、ティ・ロンとレスリー・チャンが駆け寄り抒情的な音楽が流れる。ストリンガーがこの映画を男性メロドラマ映画として解釈したように、チョウの死は観客にたいして感傷的に作用する。このように、ウーは死をスペクタクルとして描く。また、噴出した体液を精液の暗喩として見るならば、その死はまさにエクスタシーとなる。『真心英雄』も同様に、最後の戦いのラストシーンでは本作の主題歌である「上を歩いて歩こう」の音楽が流れる。この音楽が感傷的に響くなかで、ジャックはチャウのもとに歩み寄る。ジャックは車椅子のチャウにみずからの銃を握らせ、彼とともに引鉄を引き、裏切ったボスへの復讐を果たす。そして、戦いが終わり、ジャックも息絶える。この最後の戦いの場面でも、ジャックとチャウの感情は排除されている。ジャックは終始その表情を変えることはなく、息絶えたあとも変化しないその顔はデスマスクのようである（図 9-7）。チャウはこのシーンに至る前に既に死んでいる。その死が覆い隠されて現れたチャウに、ペイとチョイはまるでチャウが生き返ったかのように錯覚し恐怖する。生と死の境界は曖昧にされ、『英雄本色』が描いた死のスペクタクル化は斥けられている。

このように、トーのギャング映画はジョン・ウーが切り拓いたジャンルを継承しつつも、そこからは距離をとっている。ウーのギャング映画に登場する男性主人公たちは、武侠映画のヒーローと精神的な共通性を持つ。しかし、トーのアクション演出はウーとは異なる独自性を持つことをテオやリーが論じている。ただし、両者とも『真心英雄』についてではなく、『鎗火』のアクションに注目する。たしかに、『鎗火』のショッピング・モールでの銃撃戦は特徴的である。静止した時間を長く提示するトーの演出について、テオは「ア

クシヨンの抽象化」(Teo[2007a] 117)とまとめた。テオによれば、『鎗火』や『PTU』などでのアクションは、形式主義的に抽象化されている。テオにとって、「九龍ノワール」という概念は「内的世界の表象として」(同上 123)用いられる。たとえば、『鎗火』におけるショッピング・モールでの銃撃戦のシーンは、実際にある荃灣廣場で撮影されたという点で具体性を持つものの、人物のアクションは極端に統制されており、抽象的なアクションを形作る。用心棒である主人公たちは、陰に潜む暗殺者たちからボスを守る。ショッピング・モールという大衆的な場であるにもかかわらず、このアクションに関係するもの以外の人物は登場しない。銃を構える主人公たちは直立不動の姿勢を保つ(図 9-8)。このシーンで一定した運動を続けているのは、音楽とエスカレーターだけである。これら二つの運動によって、映画の時間と物語世界の時間は絶えず流れていることは明白だが、発砲したり構えの向きを変えたりする際の瞬間的なアクション以外では不動の人物たちは、その不断の流れに逆らって静的空間内に溶け込んでいる。また、『PTU』ではラストに、警察やギャングなどが運命論的に一つの場所に集まり、激しい銃撃戦がはじまる。その場所は九龍半島南の尖沙咀付近とされるが、位置関係は実際のものから修正が施されて、抽象的な「映画的区域(cine-geographic)」(同上 129)となる香港都市を描いている。テオによれば、トーの「ノワール」作品に登場する実際の事物は表層的な記号に過ぎない。記号的な「映画的区域」を形成することで、登場人物たちの「内的世界」のなかで暴発するアクションを組み立てる。『PTU』の銃撃戦では『碧水』と同様にスローモーションが使用される。スローモーションはアクロバットな身体アクションを強調するためではなく、身体アクションを制限するために用いられる。ギャングたちは弾を撃ちこまれ、ゆっくりと地面に伏せていく。一方で警察隊は一定の姿勢を保ち動かない(図 9-9)。トーのアクション映画では、静と動の区別が厳密になされ、機械的に統制されている。そのうえで、不動性が動性よりも優位に置かれる。

このように、形式主義的な抽象性を持つとしても、第七章で比較したキン・フーが演出するアクションと空間の抽象性とは異なる性質であることは明らかだ。フーはイメージの表層性のもとに空間や身体を一体化するのにたいし、トーは静的な空間のなかに静と動が厳密に分離された身体を置き、動的な身体を空間から浮遊させ前景化させるのである。したがって、香港都市の実景を抽象性のもとに一元化しようとするテオの見方は成立しない。風景は抽象的な記号ではなく、静的で不変の一定した形を持ち、それが俳優の身体を束縛して制約する。主人公たちは風景に溶け込み、風景の制約に従い、自らの身体を事物と同等の機械的身体へと変える。そして、静的身体から動的な身体への移行は、映画メディアにとっては生命を与えることであるとしても、トー作品においては風景の制約から逸脱することになり、異物となった身体は物語世界から排除される。トー作品において実景が重要性を持つのは、実景自体が物語世界を支配する制約を持つことによって、こうしたアイロニカルな物語の主題を生むからである。その原型は『碧水』からすでに見られ、トーの香港ギャング映画は『碧水』における背景の山々が高層ビルに置き換わったに過ぎない。こ

うして『鎗火』で決定的となるアクションの抽象化は『真心英雄』にも認められる。

トーはアクションを形式主義的に構成する。そのなかで演技をする俳優たちの身体は形式的身体と呼べるものである。形式的身体では人間の感情よりも、組織の命令に従う機械であることが優位に置かれる。このことが意味するのは、組織に忠誠を誓うという「義」の規則をパロディ化しているということである。前節で示したように、『真心英雄』の世界には「義」の規則がある一方で、遊戯的な規則も存在した。すなわち、ジャックとチャウの形式的身体が揺さぶられる場面こそが、コイン投げのゲームに代表される遊戯的な場面となるのである。「義」の規則が先天的に与えられているものであるとすれば、遊戯的な規則は即興的に構築されるという柔軟性を持つ。したがって、遊戯に興じるジャックとチャウのシーンは、機械であることを否定して人間性を獲得する場面となる。『真心英雄』における『真心英雄』の身体には、機械と人間という二面性が織り込まれているのである。

テオやグロスマンはゲームのシーンがジャックとチャウの差異を暗示していることを読み取っている。また、リーも『鎗火』について、男性たちがサッカーの遊びをおこなうシーンとショッピング・モールでのアクション・シーンとの連関性を指摘している。本節では、ゲームとアクションのつながりを論じるだけでなく、それが『真心英雄』のヒーローが抱く身体像の二面性を決定していることを明らかにした。

3. 1997 年以前にたいするノスタルジー

1997 年の香港返還が香港の政治や社会に大きな影響を与えたことは言うまでもないが、映画産業も例外ではない。1984 年に発表された中英連合声明によって香港の中国への返還が決定すると、それが実行される 1997 年への不安に香港は包まれた。『英雄本色』の男性同士の関係性にその状況が反映されていることは前節でも述べたが、作品外でも、監督や俳優が香港からハリウッドへと活躍の舞台を移しはじめる。さらに、1989 年の天安門事件が不安を煽り、1990 年代になると香港映画の興行収入は衰退の道をたどることになる。かつての人気は失墜し、1990 年代初頭には香港映画の死が悲しまれた (Chu[2013] 92)

ナタリア・チャンによれば、香港返還を目前にした 1980 年代後半、『胭脂扣』(1988) を契機としてノスタルジア映画というジャンルが登場した。過去の出来事を真実性ととともに観客に見せる歴史映画とは異なり、ノスタルジア映画で描かれる歴史的過去は「未来を見据えるために現在時点から再構築される」(Chan[2002] 256)。このノスタルジア映画の登場と香港が直面した 1997 年問題は切り離すことはできないというのがチャンの主張である。この議論は現在を舞台にしたギャング映画ではあるものの、『英雄本色』と『真心英雄』にも適用することができる。『英雄本色』のメロドラマ的な音楽がもたらすノスタルジーの効果は、すでにストリンガーが指摘するところである。つまり、ノスタルジア映画の登場する土壌が 1986 年の時点で形成されていたのだ。また、『真心英雄』も「上を向いて歩こう」の音楽がノスタルジックに作用する。しかし、『真心英雄』の公開は 1997 年の香港返還から一年後の 1998 年である。したがって、本作のノスタルジーは『英雄本色』やノスタルジ

ア映画と同等に扱うことはできない。それでは、このノスタルジーはどのような意味を持つのだろうか。

『真心英雄』はバーのシーンではじまり、バーのシーンで終わる。二つのシーンとも、最後はジャックとチャウの名札がつけられたワインボトルのショットで閉じられる。このことから、本作の物語はこのバーにあるワインボトルのショットで括られているとすることができる。そして、はじめのショットは観客にたいする問いかけとして機能する。ジャックとチャウが死してもなお、バーには依然として二人のワインボトルは置かれたままであることが最後のショットで示され、はじめのショットの伏線が回収される。つまり、ワインボトルのショットで挟まれた物語は、過去の物語として語られるのである。フィルム・ノワールもまた過去の物語として回想形式で語られることが多く、物語はすでに起こってしまった事件として展開することから、回想形式はフィルム・ノワールの「物語全体を支配するシニズムを構成する」(加藤[1996] 29) ひとつの特徴とされている。ただし、『真心英雄』がフィルム・ノワールと異なる意味を持つのは、日本だけでなく世界中でよく知られる「上を向いて歩こう」の音楽が背景に流れているからである。テオも述べているように、回顧的に主題曲としてくり返し本作では使用されている(Teo[2007a] 108)。したがって、本作の過去にたいする視線はノスタルジーに満ちたものとなる。さらにラストシーンでは、バーのある若い男性客がジャックとチャウの話を得意げに友人に話して聞かせる様子が映し出されている。彼はジャックとチャウの物語を英雄の伝説として神話的に語る。そして、ポウは店の隅で一人、コインを投げる。ジャックとチャウの神話を具体的に知っているただ一人の人物である彼は、観客の立場と同一化する。

本作は香港という土地そのものをもノスタルジーの対象として過去の時間に置く。香港にたいするまなざしは後半で語られる。ジャックはモンとタイで身を隠しながら生活する一方で、チャウとリオンは香港に戻る。リオンが殺害され、孤独の身となったチャウはジャックと例のバーで再び酒を酌み交わすことを待ち望み、ポウを通じてジャックにメッセージを送る。ジャックにとって香港は唯一の友人が帰りを待っている場所となる。だが、香港に戻るということは、再び銃を手にとりマスキュリティを回復することであり、モンと別れを告げることでもある。それは過去の時間に埋もれるということの意味する。

このように、『真心英雄』の物語は過去の物語として構成され、作品全体はノスタルジーに満ちている。ポウと同一化する観客にとって、ジャックとチャウは直接知っている近い存在ではあるが、もう現在には存在しない過去の人物となる。すなわち、本作はノスタルジア映画の形式を借用して、ジャックとチャウを1997年以前のアレゴリーとして描き出すのである。ここに『英雄本色』と『真心英雄』のあいだにある断絶、もしくは、1997年を境に起きた断絶がある。チャンはノスタルジア映画には現在と過去の精神的な分裂(schizophrenia)が見られると論じている。『真心英雄』には、先述の断絶によって引き起こされた香港人の精神的分裂が、前節で述べたように、ヒーローの身体像の二面性となって現れる。

香港人の精神的分裂とヒーローの身体像の二面性との関係性は、『真心英雄』のラストシーンで説明される。このシーンにおけるノスタルジーには二つの種類がある。ひとつはバーの客がジャックとチャウを懐古するものであり、もうひとつはポウが同じく二人を懐古するものである。観客が同一化するのはポウであってバーの客ではない。そして、懐古の対象となるジャックとチャウにも二つの種類がある。ひとつは機械としての身体であり、もうひとつは人間としての身体である。このようなラストシーンの二面性は、ヒーローと観客のあいだに結ばれる関係性の変化を示唆している。つまり、機械の身体に憧れ追従するという垂直的構図は否定され、『真心英雄』の観客はヒーローの人間的な身体を水平的に見る。トーが観客の視線を誘導する先は、ヒーローの二面的な身体の片面、つまり、遊戯的に行動する人間の側面である。『真心英雄』におけるヒーローたちは、けっして機械として固定化されておらず、変化する社会と柔軟に対応して独自の規則を遊戯的に組み立てる。要するに、本作は 1997 年以降の香港を垂直的構図において過去の劣位に置くのではなく、遊戯をおこなう人間的な身体を 1997 年以前から以後へ架橋するものである。

本章は、『真心英雄』のゲームに注目した作品分析をおこない、それが作品にたいして作用する機能とトーの肯定的な姿勢を明らかにした。ゲームの機能は、ジャックとチャウの関係性をホモソーシャルやホモセクシュアルなものとは異なる関係性として再構築し、その二人の身体を機械と人間という二面性を持った身体に分離する。この分離を経て、トーは観客の視線をヒーローの人間的な側面へと誘導し、機械の身体を否定するのである。

これまで論じてきたように、トーのギャング映画は 1997 年以降の香港に向けられている。1997 年を迎えたあとも、香港の資本主義体制は一時的に維持することが約束された。しかし、中国の政治的な力を背景にして香港の社会状況は刻々と変化しており、依然として香港のアイデンティティは危機にさらされている。ここで注意しておかなければならないのは、本章の議論における遊戯はひとつの固定した形を持っておらず、柔軟に変化するということである。



図 9-1 『真心英雄』 (00:09:57)



図 9-2 『真心英雄』 (01:31:29)



图 9-3 『真心英雄』 (01:33:31)



图 9-4 『英雄本色』 (01:29:51)



图 9-5 『真心英雄』 (01:34:53)



图 9-6 『真心英雄』 (00:39:07)



图 9-7 『真心英雄』 (01:35:08)



图 9-8 『鎗火』 (00:43:37)



图 9-9 『PTU』 (01:20:41)

結論

本研究は、監督と俳優の境界線が個々の作品においてどのように機能してきたかを明らかにしてきた。これまで論じてきた三人の監督についての議論を簡潔にまとめるとすれば以下ようになる。すなわち、監督と俳優の両方を兼任するジャッキー・チェンは、身体性において両者を使い分けて国際的なスター・イメージを形成していった。監督の立場からカメラの前後の境界を踏み越えるツイ・ハークは、ジェンダーや人間性に関する二項対立が常に混乱に直面している不安定な物語世界を構築する。監督としての立場が不安定であり続けているジョニー・トーは、父権的秩序を回復したかのように見えるギャング映画でも、みずからの特権的視線を疎外させて物語世界から孤立させる。本研究が取り上げてきた作品は、それぞれがそれぞれの方法で産業内における監督の立場を告白している。

本研究は様々な視点を採用しながら作品のテキスト分析をおこなってきたが、いずれの場合においても議論の中心にあったのは、どのような過程を経て監督はその作品の作家に至ったのかということである。つまり、製作システムの機関としての監督が、いかにして作品を統御する作家としての立場を手に入れ、物語世界のなかで具体化されるのかということである。自作自演をするジャッキーの場合、俳優としてのみずからの身体性を形象に変換することで、肉体である監督の身体性を際立たせる。映画監督となる前から作家として認められたツイの場合、監督と俳優の境界線の混乱に乗じて、監督としての身体や視線をカメラの前に押し出すことで、監督の主観性を通して観客は物語世界を見る。境界線の混乱が収束したのちに作家として認められるようになったトーの場合、俳優の身体を過剰に統御することでその境界線を明確化するが、それゆえ逆説的に監督の主観的視線が物語世界から疎外される。その疎外された主観的視線が作品の主題ともなる。このように、機関としての監督が物語世界に侵出してくるプロセスを、本研究では「身体化」という言葉で説明した。それは批評言説で想像されただけの作家から、カメラの前後という境界を踏み越えて、いかにして視覚的な領域に侵出するかということを意味している。従来、1980年代黄金期の香港映画はニューウェーブ監督の登場により作家主義の時代だとみなされてきたが、本研究はこの境界が曖昧になり混乱状態に至った時代であると定義する。1990年代以降、混乱は収束し、作品世界は秩序化されている⁴⁸。

本研究がとった方法論は香港映画だけに限られるものではない。監督と俳優の境界線はいつの時代、どこの映画産業においても存在するものである。しかし、これまでの映画研究は、作家論にしろ俳優論にしろ、両者の緊張関係にはほとんど注意を向けてこなかった。二つの領域はお互いに不可侵な関係にあるものとして前提されてきたのだ。したがって、作家論は監督の特権的な作家として扱い、俳優論は俳優を見られる対象の領域から動かそうとしない。そのような安定した関係を揺るがすのが黄金期の香港映画である。ただし、そのルーツにはハリウッドのサイレント・コメディ映画のスターたちがいる。そして、彼

⁴⁸ 1990年代以降の秩序化された世界で、黄金期の無秩序を継承しているのがチャウ・シンチーである。

らのように自作自演する監督（俳優）は現在のハリウッド映画や日本映画など世界中に存在する。彼らがどのようにしてカメラの前後の境界を踏み越えているかという問題もまた、本研究が実践してきたように、その監督（俳優）が置かれた映画産業のシステムと深く関係している。そうした産業システムと作品の関係から、映画史を再考することが可能である。

最後に、本研究では扱うことができなかった問題を指摘しておきたい。本研究は黄金期の香港映画産業を多角的に捉えるために三人の監督を抽出したが、いずれもローカル性をあわせもつグローバルな監督である。その作品は海外の市場も射程に含まれており、英語での先行研究も豊富にある。しかし、当然のことながら、香港映画産業で製作される作品がすべてそのような方向性を持っているわけではない。香港のローカルな内部で消費されている作品も多くあるが、それらのほとんどは本研究において議論の対象になっていない。ジャッキー、ツイ、トーの三人はそれぞれの立場で、すなわち、スター俳優、ニューウェーブ、職業監督の立場で世界的な作家としての固有性を獲得していった人物である。したがって、本研究が提示した変遷は黄金期の映画産業を網羅的に照らし出すものではなく、成功を勝ち取った一握りの映画人たちの光の歴史でしかない。その背後に隠れた歴史まで範囲を広げるためには、本研究が採用した監督を中心とする作家論的アプローチではない方法論をとる必要があるだろう。

参考資料

原題	英語題	日本語題	公開年
大酔俠	Come Drink with Me	大酔俠	1966
獨臂刀	One-Armed Swordsman	片腕必殺剣	1967
龍門客棧	Dragon Inn	残酷ドラゴン 血斗竜門の宿	1967
董夫人	The Arch		1968
唐山大兄	The Big Boss	ドラゴン危機一発	1971
俠女	A Touch of Zen	俠女	1971
精武門	Fist of Fury	ドラゴン怒りの鉄拳	1972
猛龍過江	The Way of the Dragon	ドラゴンへの道	1972
七十二家房客	The House of 72 Tenants		1973
龍爭虎鬥	Enter the Dragon	燃えよドラゴン	1973
黑路	The Opium Trail		1973
鬼馬雙星	Games Gamblers Play	Mr.Boo!ギャンブル大将	1974
洪拳與詠春	Shaolin Martial Arts	洪家拳対詠春拳	1974
再見中国	China Behind		1974
怪人怪事	A Mad World of Fools		1974
電單車	Young Lovers on Flying Wheels		1974
神打	The Spiritual Boxer	マジッククンフー／神打拳	1975
洪拳小子	Disciples of Shaolin		1975
新精武門	New Fist of Fury	レッド・ドラゴン／新・怒りの鉄拳	1976
少林木人巷	Shaolin Wooden Men	少林寺木人拳	1976
一枝光棍走天涯	The Good, the Bad and the Loser		1976
風雨雙流星	The Killer Meteors	ファイナル・ドラゴン	1977
劍花煙雨江南	To Kill with Intrigue	成龍拳	1977
三德和尚與舂米六	The Iron Fisted Monk	少林寺怒りの鉄拳	1977
蛇形刁手	Snake in the Eagle's Shadow	スネーキーモンキー／蛇拳	1978
醉拳	Drunken Master	ドラクモンキー／酔拳	1978
蛇鶴八步	Snake and Crane Arts of Shaolin	蛇鶴八拳	1978
點止功夫咁簡單	Half a Loaf of Kung Fu	カンニング・モンキー／天中拳	1978
飛渡捲雲山	Magnificent Bodyguards	ジャッキー・チェンの飛龍神拳	1978
拳精	Spiritual Kung Fu	拳精	1978
龍拳	Dragon Fist	龍拳	1978
贊先生與找錢華	Warriors Two	燃えよデブゴン10／友情拳	1978
茄喱啡	The Extras		1978
豪俠	Last Hurrah for Chivalry	剣聖たちの挽歌	1978
搏命單刀奪命槍	Odd Couple	燃えよデブゴン 豚だカップル拳	1978
笑拳怪招	Fearless Hyena	クレージーモンキー／笑拳	1979
蝶變	The Butterfly Murders		1979
點指兵兵	Cops and Robbers	香港極道 警察(サツ)	1979
山中傳奇	Legend of the Mountain	山中傳奇	1979
空山靈雨	Raining in the Mountain		1979
牆內牆外	The Servants		1979
林亞珍老虎魚蝦蟹	Lam Ah Chun Blunders Again		1979
無名小卒	His Name Is Nobody		1979
師弟出馬	The Young Master	ヤングマスター／師弟出馬	1980
地獄無門	We're Going to Eat You	カニバル・カンフー／燃えよ！食人拳	1980
第一類型危險	Dangerous Encounter - 1st Kind	ミッドナイトエンジェル／暴力の掟	1980
山狗	The Beasts		1980
打蛇	Lost Souls		1980

滑稽時代	Laughing Times	滑稽時代/モダン・タイム・キッド	1980
歡樂神仙窩	Beware of Pickpockets		1980
碧水寒山奪命金	The Enigmatic Case		1980
殺手壕	The Big Brawl	バトルクreek・ブロー	1980
白髮魔女傳	White Hair Devil Lady		1980
泰山屠龍	To Kill the Big Villain in Mt. Tai		1980
密殺令	The Warrant of Assassination		1980
蘇杭姻緣一線牽	Romance in China		1980
龍少爺	Dragon Lord	ドラゴンロード	1981
追女仔	Chasing Girls		1981
鬼馬智多星	All the Wrong Clues	ツイ・ハーク ミッション・ポッシブル M:P-1	1981
飛鳳潛龍	The Spy in the Palace		1981
父子情	Father and Son		1981
最佳拍檔	Aces Go Places	悪漢探偵	1982
夜驚魂	He Lives by Night	殺しのストッキング	1982
A計劃	Project A	プロジェクトA	1983
陰陽錯	Esprit D'amour	アラン・タムの怪談・魔界美女物語	1983
我愛夜來香	All the Wrong Spies	ツイ・ハーク ミッション・ポッシブル M:P-2	1983
最佳拍檔大顯神通	Aces Go Places II	悪漢探偵2	1983
新蜀山劍俠	Zu: The Warriors from the Magic Mountain	蜀山奇傳 天空の剣	1983
龍騰虎躍	Fearless Hyena Part II	ジャッキー・チェンの醒拳	1983
表錯七日情	Let's Make Laugh		1983
上海之夜	Shanghai Blues	上海ブルース	1984
女皇密令	Aces Go Places - Our Man from Bond Street	皇帝密使	1984
等待黎明	Hong Kong 1941	風の輝く朝に	1984
緣份	Behind the Yellow Line	君が好きだから	1984
警察故事	Police Story	ポリス・ストーリー／香港国際警察	1985
打工皇帝	Working Class	ツイ・ハークのチャイニーズ・ファース ト・ラブ・ストーリー	1985
龍兄虎弟	Armour of God	サンダーアーム／龍兄虎弟	1986
英雄本色	A Better Tomorrow	男たちの挽歌	1986
刀馬旦	Peking Opera Blues	北京オペラブルース	1986
開心鬼撞鬼	Happy Ghost III	ハッピー・ゴースト/サイキック歌姫転 生の巻	1986
倩女幽魂	A Chinese Ghost Story	チャイニーズ・ゴースト・ストーリー	1987
英雄本色 II	A Better Tomorrow II	男たちの挽歌 II	1987
七年之癢	Seven Years Itch		1987
胭脂扣	Rouge	ルージュ	1988
八星報喜	The Eighth Happiness	僕たちは天使じゃない	1988
城市特警	The Big Heat	城市特警	1988
奇蹟	Mr. Canton and Lady Rose	奇蹟／ミラクル	1989
阿郎的故事	All About Ah Long	過ぎゆく時の中で	1989
喋血雙雄	The Killer	狼 男たちの挽歌・最終章	1989
愛的世界	The Story of My Son		1990
吉星拱照	The Fun, the Luck and the Tycoon	チョウ・ユンファ/ゴールデン・ガイ	1990
喋血街頭	Bullet in the Head	ワイルド・ブリット	1990
笑傲江湖	Swordsman	スウオーズマン 剣士列伝	1990
黃飛鴻	Once Upon a Time in China	ワンス・アポン・ア・タイム・イン・チャイ ナ 天地黎明	1991
沙灘仔與周師奶	The Royal Scoundrel		1991
財叔之橫掃千軍	The Raid		1991
雙龍會	Twin Dragons	ツイン・ドラゴン	1992
審死官	Justice, My Foot!	チャウ・シンチーの熱血弁護士	1992

黄飛鴻之二 男兒當自強	Once Upon a Time in China II	ワンス・アポン・ア・タイム・イン・チャイナ 天地大乱	1992
赤脚小子	The Bare-Footed Kid	裸足のクンフー・ファイター	1993
濟公	The Mad Monk	マッド・モンク 魔界ドラゴンファイター	1993
刀	The Blade	ブレード／刀	1995
無味神探	Loving You		1995
十萬火急	Lifeline	ファイヤーライン	1997
真心英雄	A Hero Never Dies	ヒーロー・ネバー・ダイ	1998
鎗火	The Mission	ザ・ミッション／非情の掟	1999
順流逆流	Time and Tide	ドリフト	2000
PTU	PTU	PTU	2003
大事件	Breaking News	ブレイキング・ニュース	2004
放・逐	Exiled	エグザイル／絆	2006
神探	Mad Detective	MAD探偵 7人の容疑者	2007
鐵三角	Triangle	強奪のトライアングル	2007
文雀	Sparrow	スリ	2008
十二生肖	CZ12	ライジング・ドラゴン	2012
盲探	Blind Detective	名探偵ゴッド・アイ	2013

引用文献リスト

日本語文献

- アンダーソン、ベネディクト『想像の共同体——ナショナリズムの起源と流行』白石さや／白石隆訳、NTT 出版、1997 年。
- 岡崎由美／浦川留『武侠映画の快楽——唐の時代からハリウッドまで剣士たちの凄技に迫る』三修社、2006 年。
- 加藤幹郎『映画ジャンル論——ハリウッド的快楽のスタイル』平凡社、1996 年。
- 韓燕麗「香港ノワールの英雄たち」、四方田犬彦／斉藤綾子編『男たちの絆、アジア映画——ホモソーシャルな欲望』平凡社、2004 年、pp. 215-246。
- クリステヴァ、ジュリア『恐怖の権力——アブジェクション試論』枝川昌雄訳、法政大学出版局、1984 年
- ショハット、エラ／ロバート・スタム『支配と抵抗の映像文化——西洋中心主義と他者を考える』早尾貴紀監訳、法政大学出版局、2019 年。
- セジウィック、イヴ・K『男同士の絆——イギリス文学とホモソーシャルな欲望』名古屋大学出版会、2001 年。
- 高千穂遙「バトルクリーク・ブロー」『キネマ旬報』キネマ旬報社、794 巻、1980 年、pp. 162。
- 竹峰義和『＜救済＞のメーディウム—ベンヤミン、アドルノ、クルーゲ』東京大学出版会、2016 年。
- 谷垣健治『香港電影燃えよ!! スタントマン』小学館、1998 年。
- チェン、ジャッキー／ジェフ・ヤン『I AM JACKIE CHAN——僕はジャッキー・チェン 初めて語られる香港帝王の素顔』西間木洋子訳、近代映画社、1999 年。
- 中村秀之『瓦礫の天使たち——ベンヤミンから「映画」の見果てぬ夢へ』せりか書房、2010 年。
- 二階堂卓也「成龍の痛快明朗アクション」『キネマ旬報』キネマ旬報社、793 巻、1980 年、pp. 148。
- 蓮實重彦『映画の神話学』ちくま学芸文庫、1996 年。
- バザン、アンドレ『映画とは何か（上）』野崎歓／大原宣久／谷本道昭訳、岩波文庫、2015 年。
- フー、キン／山田宏一／宇田川幸洋『キン・フー 武侠電影作法』草思社、1997 年。
- ベンヤミン、ヴァルター『ベンヤミン・コレクション①——近代の意味』浅井健二郎編訳、ちくま学芸文庫、1995 年。
- ベンヤミン、ヴァルター『ベンヤミン・コレクション②——エッセイの思想』浅井健二郎編訳、ちくま学芸文庫、1996 年。
- 三輪健太郎『マンガと映画——コマと時間の理論』NTT 出版、2014 年。
- 村上由見子『イエロー・フェイス——ハリウッド映画にみるアジア人の肖像』朝日選書、1993 年。

四方田犬彦『電影風雲』白水社、1993 年。

四方田犬彦『ブルース・リー——李小龍の栄光と孤独』晶文社、2005 年。

英語文献

Abbas, Ackbar. *Hong Kong: Culture and the Politics of Disappearance*, University of Minnesota Press, 1997.

Abbas, Ackbar. “The New Hong Kong Cinema and the Deja Disparu,” *Chinese Cinema: Critical Concepts in Media and Cultural Studies, Volume I Chinese Cinema History*, edited by Chris Berry, Routledge, 2013, 384-394.

Anderson, Aaron. “Violent Dances in Martial Arts Films,” *Jump Cut*, 44, 2001,
<https://www.ejumpcut.org/archive/jc44.2001/aarona/aaron1.html> (2018/7/7 最終閲覧)

Arnold, Gary. “Big Brawl Delight,” *The Washington Post*, 1980, Sep 4, p. B12.

Ayers, Drew. “Bodies, Bullets, and Bad Guys: Elements of the Hardbody Film,” *Film Criticism*, Volume 32, Number 3, 2008, pp. 41-67.

Bordwell, David. “Richness through Imperfection: King Hu and the Glimpse,” *The Cinema of Hong Kong: History, Arts, Identity*, edited by Poshek Fu and David Desser, Cambridge University Press, 2000, pp. 113-136.

Bordwell, David. “Aesthetics in Action: Kungfu, Gunplay, and Cinematic Expressivity,” *At Full Speed: Hong Kong Cinema in a Borderless World*, edited by Esther C. M. Yau, University of Minnesota Press, 2001, pp. 73-93.

Bordwell, David. *Planet Hong Kong: Popular Cinema and the Art of Entertainment*, Second edition, Irvington Way Institute Press, 2011.

Brown, Robert. “Big Brawl, The,” *Monthly Film Bulletin*, Volume 47, Number 562, 1980, pp. 209-210.

Cha-Jua, Sundiata Keita. “Black Audiences, Blaxploitation and Kung Fu Films, and Challenges to White Celluloid Masculinity,” *China Forever: The Shaw Brothers and Diasporic Cinema*, edited by Poshek Fu, University of Illinois Press, pp. 199-223.

Chan, Jachinson W. “Bruce Lee’s Fictional Models of Masculinity,” *Men and Masculinities*, Volume 2, Number 4, 2000, pp. 371-387.

Chan, Natalia Sui Hung. “Rewriting History: Hong Kong Nostalgia Cinema and Its Social Practice,” *The Cinema of Hong Kong: History, Arts, Identity*, edited by Poshek Fu and David Desser, Cambridge University Press, 2002, pp. 252-272.

Cheuk, Pak Tong. *Hong Kong New Wave Cinema (1978-2000)*, Intellect, 2008.

Choi, Jinhee. “Exiled in Macau: Hong Kong Neo-Noir and Paradoxical Lyricism,” *Hong Kong Neo-Noir*, edited by Esther C. M. Yau and Tony Williams, Edindurgh University Press, 2017, pp. 198-215.

- Chu, Yingchi. *Hong Kong Cinema: Coloniser, Motherland and Self*, Routledge, 2009.
- Chu, Yiu-Wai. *Lost in Transition: Hong Kong Culture in the Age of China*, State University of New York Press, 2013.
- Chu, Yiu-Wai. *Hong Kong Cantopop: A Concise History*, Hong Kong University Press, 2017.
- Clouse, Robert. *The Making of Enter the Dragon*, Unique Publications, 1987. (奥田祐士訳『ブルース・リーの“燃えよドラゴン”完全ガイド』白夜書房、1996年。)
- Cook, David A. *Lost Illusions: American Cinema in the Shadow of Watergate and Vietnam, 1970-1979*, Charles Scribner's Sons, 2000.
- Coonfield, Gordon. "Thinking Machinically, or, the Techno-aesthetic of Jackie Chan: Toward a Deleuze-Guattarian Media Studies," *Critical Studies in Media Communication*, Volume 23, Number 4, 2006, pp. 285-301.
- Corrigan, Timothy. *The Essay Film: From Montaigne, After Marker*, Oxford University Press, 2011.
- Crafton, Donald. "Pie and Chase: Gag, Spectacle and Narrative in Slapstick Comedy," *Classical Hollywood Comedy*, edited by Kristine Brunovska Karnick and Henry Jenkins, Routledge, 1995, pp. 106-119.
- Crafton, Donald. *Shadow of a Mouse: Performance, Belief, and World-Making in Animation*, University of California Press, 2013.
- Creed, Barbara. *Stray: Human-Animal Ethics in the Anthropocene*, Power Publications, 2017.
- Duncan, Sydney. "'The Traditional Thing' in 'the Modern Age': Contextual Perspectives on Buster Keaton and Jackie Chan," *New Review of Film and Television Studies*, 5(3), 2007, pp.353-367.
- Dyer, Richard. *Stars*, British Film Institute, 1979. (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、2006年。)
- Fang, Karen. *Arresting Cinema: Surveillance in Hong Kong Film*, Stanford University Press, 2017.
- Fore, Steve. "Life Imitates Entertainment: Home and Dislocation in the Films of Jackie Chan," *At Full Speed: Hong Kong Cinema in a Borderless World*, edited by Esther Yau, University of Minnesota Press, 2001, pp.115-141.
- Gallagher, Mark. "Masculinity in Translation: Jackie Chan's Transcultural Star Text," *The Velvet Light Trap*, Volume 39, 1997, pp. 23-41.
- Gallagher, Mark. *Action Figures: Men, Action Films, and Contemporary Adventure Narratives*, Palgrave Macmillan, 2006.
- Glaessner, Verina. *Kung Fu: Cinema of Vengeance*, Lorrimer Publishing, 1974.
- Grossman, Andrew. "Homosexual Men (and Lesbian Men) in a Heterosexual Genre: Three Gangster Films from Hong Kong," *Queer Asian Cinema: Shadows in the Shade*, edited by Andrew Grossman, Harrington Park Press, 2000, pp. 237-271.
- Grossman, Andrew. "The Belated Auteurism of Johnnie To," *Senses of Cinema*, Issue 12, 2001. <http://sensesofcinema.com/2001/contemporary-asian-cinema/to/> (2019/11/19 最終閲覧)

- Gunning, Tom. "Crazy Machines in the Garden of Forking Paths: Mischief Gags and the Origins of American Film Comedy," *Classical Hollywood Comedy*, edited by Kristine Brunovska Karnick and Henry Jenkins, Routledge, 1995, pp. 87-105.
- Hammond, Stefan and Mike Wilkins. *Sex and Zen & A Bullet in the Head: Essential Guide to Hong Kong's Mind-bending Films*, Titan Books, 1997.
- Hansen, Miriam Bratu. *Cinema and Experience: Siegfried Kracauer, Walter Benjamin, and Theodor W. Adorno*, University of California Press, 2012. (竹峰義和／滝浪佑紀訳『映画と経験——クラカウアー、ベンヤミン、アドルノ』、法政大学出版局、2017年。)
- Ho, Sam and Ho Wai-leng. "Tsui Hark on Tsui Hark: Three Hong Kong Film Archive Interviews," *The Swordsman and His Jiang Hu: Tsui Hark and Hong Kong Film*, edited by Sam Ho and Ho Wai-leng, Hong Kong Film Archive, 2002, pp. 173-195.
- Hunt, Leon. *Kung Fu Cult Masters: From Bruce Lee to Crouching Tiger*, Wallflower Press, 2003.
- Hunt, Leon. "The Hong Kong/Hollywood Connection: Stardom and Spectacle in Transnational Action," *Action and Adventure Cinema*, edited by Yvonne Tasker, Routledge, 2004, pp. 269-283.
- Ingram, Jason. "Once Upon a Time in Hong Kong: The Construction of Community as Collective Agency," *The Southern Communication Journal*, Volume 69, Number 1, 2003, pp. 51-62.
- Jarvie, I. C. *Window on Hong Kong: A Sociological Study of the Hong Kong Film Industry and Its Audience*, University of Hong Kong, 1977.
- Jeffords, Susan. *Hard Bodies: Hollywood Masculinity in the Reagan Era*, Rutgers University Press, 1994.
- Lau, Jenny Kwok Wah. "Besides Fists and Blood: Michael Hui and Cantonese Comedy," *The Cinema of Hong Kong: History, Arts, Identity*, edited by Poshek Fu and David Desser, Cambridge University Press, 2000, pp. 158-175.
- Law Kar. "An Overview of Hong Kong's New Wave Cinema," *At Full Speed: Hong Kong Cinema in a Borderless World*, edited by Esther C. M. Yau, University of Minnesota Press, 2001, pp. 31-52.
- Lee, Leo Ou-fan. "Two Films from Hong Kong: Parody and Allegory," *New Chinese Cinemas: Forms, Identities, Politics*, edited by Nick Browne, Paul G. Pickowicz, Vivian Sobchack and Esther Yau, Cambridge University Press, 1994, pp. 202-215.
- Lee, Vivian P. Y. *Hong Kong Cinema Since 1997: The Post-Nostalgic Imagination*, Palgrave Macmillan, 2009.
- Leslie, Esther. *Hollywood Flatlands: Animation, Critical Theory and the Avant-garde*, Verso, 2002.
- Li, Cheuk-to. "Through Thick and Thin: The Ever-Changing Tsui Hark and the Hong Kong Cinema," *The Swordsman and His Jiang Hu: Tsui Hark and Hong Kong Film*, edited by Sam Ho and Ho Wai-leng, Hong Kong Film Archive, 2002, pp. 12-22.

- Li, Siu Leung. "Kung Fu: Negotiating Nationalism and Modernity," *Cultural Studies*, Volume 15, Number 3-4, 2001, pp. 515-542.
- Lii, Ding-Tzann. "A Colonized Empire: Reflections on the Expansion of Hong Kong Films in Asian Countries," *Trajectories: Inter-Asia Cultural Studies*, edited by Kuan-Hsing Chen, Routledge, 1998, pp.122-141.
- Lo, Kwai-Cheung. "Muscles and Subjectivity: A Short History of Masculine Body in Hong Kong Popular Culture," *Camera Obscura*, Volume 39, 1996, pp. 107-125.
- Lo, Kwai-Cheung. "Double Negations: Hong Kong Cultural Identity in Hollywood's Transnational Representations," *Cultural Studies*, 15(3/4), 2001, pp. 464-485.
- Lo, Kwai-Cheung. *Chinese Face/Off: The Transnational Popular Culture of Hong Kong*, University of Illinois Press, 2005.
- Lo, Kwai-Cheung. "Knocking Off Nationalism in Hong Kong Cinema: Woman and the Chinese 'Thing' in Tsui Hark's Films," *Camera Obscura*, Volume 21, Number 3, 2006, pp. 37-61.
- Magnan-Park, Aaron Han Joon. "The Heroic Flux in John Woo's Trans-Pacific Passage: From Confucian Brotherhood to American Selfhood," *Hong Kong Film, Hollywood and New Global Cinema: No Film is an Island*, edited by Gina Marchetti and Tan See Kam, Routledge, 2007, pp. 35-49.
- Marchetti, Gina. *From Tian'anmen to Times Square: Transnational China and the Chinese Diaspora on Global Screens, 1989-1997*, Temple University Press, 2006.
- Marchetti, Gina. "Running on Karma: Hong Kong Noir and the Political Unconscious," *Hong Kong Neo-Noir*, edited by Esther C. M. Yau and Tony Williams, Edinburgh University Press, 2017, pp. 97-117.
- Maslin, Janet. "Film: Martial-Art Epic," *New York Times*, 1980, Sep 10, p. c24.
- Massumi, Brian. *Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation*, Duke University Press, 2002.
- Morton, Lisa. *The Cinema of Tsui Hark*, McFarland, 2009.
- Mulvey, Laura. "Visual Pleasure and Narrative Cinema," *Screen*, Volume 16, Number 3, pp. 6-18.
(齊藤綾子訳「視覚的快樂と物語映画」、岩本憲児／武田潔／齊藤綾子編『「新」映画理論集成①——歴史／人種／ジェンダー』フィルムアート社、pp. 126-141。)
- Neale, Steve. "Masculinity as Spectacle: Reflections on Men and Mainstream Cinema," *Screen*, Volume 24, Number 6, pp. 2-16.
- Neale, Steve. "Action-Adventure as Hollywood Genre," *Action and Adventure Cinema*, edited by Yvonne Tasker, Routledge, 2004, pp. 71-83.
- Pang, Laikwan. "Masculinity in Crisis: Films of Milkyway Image and Post-1997 Hong Kong Cinema," *Feminist Media Studies*, Volume 2, Number 3, 2002, pp. 325-340.
- Pang, Laikwan. "Post-1997 Hong Kong Masculinity," *Masculinities and Hong Kong Cinema*, edited

- by Laikwan Pang and Day Wong, Hong Kong University Press, 2005, pp. 35-55.
- Pfeil, Fred. *White Guys: Studies in Postmodern Domination and Difference*, Verso, 1995.
- Prashad, Vijay. "Bruce Lee and the Anti-imperialism of Kung Fu: A Polycultural Adventure," *Positions: East Asia Cultures Critique*, Volume 11, Number 1, 2003, pp. 51-90.
- Prince, Stephen. *A New Pot of Gold: Hollywood Under the Electronic Rainbow, 1980-1989*, Charles Scribner's Sons, 2000.
- Rist, Peter. "Scenes of 'In-action' and Noir Characteristics in the Films of Johnnie To (Kei-Fung)," *Hong Kong Film, Hollywood and New Global Cinema: No Film is an Island*, edited by Gina Marchetti and Tan See Kam, Routledge, 2007, pp. 159-163.
- Rodriguez, Hector. "Questions of Chinese Aesthetics: Film Form and Narrative Space in the Cinema of King Hu," *Cinema Journal*, Volume 38, Number 1, 1998, pp. 73-97.
- Rodriguez, Hector. "The Emergence of the Hong Kong New Wave," *At Full Speed: Hong Kong Cinema in a Borderless World*, edited by Esther C. M. Yau, University of Minnesota Press, 2001, pp. 53-69.
- Savran, David. "The Sadomasochist in the Closet: White Masculinity and the Culture of Victimization," *Differences: A Journal of Feminist Cultural Studies*, Volume 8, Number 2, 1996, 127-152.
- Sek Kei. "The Development of 'Martial Arts' in Hong Kong Cinema," *A Study of the Hong Kong Martial Arts Film*, Urban Council, 1980, pp.27-38.
- Shu, Yuan. "Reading the Kung Fu Film in an American Context: From Bruce Lee to Jackie Chan," *Journal of Popular Film and Television*, Volume 31, Number 2, 2003, pp.50-59.
- Silverman, Kaja. *The Acoustic Mirror: The Female Voice in Psychoanalysis and Cinema*, Indiana University Press, 1988.
- Sobchack, Vivian. *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*, University of California Press, 2004.
- Solanas, Fernando and Octavio Gettino. "Towards a Third Cinema," *Film Theory: An Introduction*, edited by Robert Stam, 2000, pp. 265-286.
- Stokes, Lisa Odham and Michael Hoover. *City on Fire: Hong Kong Cinema*, Verso, 1999.
- Stringer, Julian. "'Your Tender Smiles Give Me Strength': Paradigms of Masculinity in John Woo's *A Better Tomorrow* and *The Killer*," *Screen*, Volume 38, Number 1, 1997, pp. 25-41.
- Tan See-Kam, "Ban (g)! Ban (g)! Dangerous Encounter-1st Kind: Writing with Censorship," in *Asian Cinema*, Volume 8, 1996, pp. 83-108.
- Tan See-Kam. "Surfing with the Surreal in Tsui Hark's Wave: Collage Practice, Diasporic Hybrid Texts, and Flexible Citizenship," *Hong Kong Screenscapes: From the New Wave to the Digital Frontier*, edited by Esther M. K. Cheung, Gina Marchetti, and Tan See-Kam, Hong Kong University Press, 2011, pp. 33-49.

- Tateishi, Ramie. "Jackie Chan and the Re-invention of Tradition," *Asian Cinema*, Volume 10, Number 1, 1998, pp. 78-84.
- Tasker, Yvonne. *Spectacular Bodies: Gender, Genre and the Action Cinema*, Routledge, 1993.
- Tasker, Yvonne. "Fists of Fury: Discourses of Race and Masculinity in the Martial Arts Cinema," *Race and the Subject of Masculinities*, edited by Harilaos Stecopoulos and Michael Uebel, Duke University Press, 1997, pp. 315-336.
- Teo Stephen. *Hong Kong Cinema: The Extra Dimensions*, British Film Institute, 1997.
- Teo, Stephen. "The 1970s: Movement and Transition," *The Cinema of Hong Kong: History, Arts, Identity*, edited by Poshek Fu and David Desser, Cambridge University Press, 2000, pp. 90-110.
- Teo, Stephen. "Tsui Hark: National Style and Polemic," *At Full Speed: Hong Kong Cinema in a Borderless World*, edited by Esther C. M. Yau, University of Minnesota Press, 2001, pp. 143-158.
- Teo, Stephen. *Director in Action: Johnnie To and the Hong Kong Action Film*, Hong Kong University Press, 2007a.
- Teo, Stephen. *King Hu's A Touch of Zen*, Hong Kong University Press, 2007b.
- Teo, Stephen. *Chinese Martial Arts Cinema: The Wuxia Tradition*, Edinburgh University Press, 2009.
- Weintraub, Fred. *Bruce Lee, Woodstock and Me: From the Men Behind a Half-Century of Music, Movies and Martial Arts*, Brooktree Canyon Press, Kindle Edition, 2011.
- Williams, Tony. "Under 'Western Eyes': The Personal Odyssey of Huang Fei-Hong in Once upon a Time in China," *Cinema Journal*, Volume 40, 2000, pp. 3-24.
- Williams, Tony. "Space, Place, and Spectacle: The Crisis Cinema of John Woo," *The Cinema of Hong Kong: History, Arts, Identity*, edited by Poshek Fu and David Desser, Cambridge University Press, 2002, pp. 137-157.
- Wilkins, Fanon Che. "Shaw Brothers Cinema and the Hip-Hop Imagination," *China Forever: The Shaw Brothers and Diasporic Cinema*, edited by Poshek Fu, University of Illinois Press, pp. 224-245.
- Yau Ching. *Filming Margins Tang Shu Shuen: A Forgotten Hong Kong Woman Director*, Hong Kong University Press, 2004.
- Yip, Man-Fung. *Martial Arts Cinema and Hong Kong Modernity: Aesthetics, Representation, Circulation*, Hong Kong University Press, 2017.

中国語文献

- 陳柏生「第一屆金像獎報告書」『電影雙周刊』、第 82 期、1982 年、pp. 9-12。
- 陳墨『刀光俠影蒙太奇——中国武侠电影论』中国電影出版社、2004 年。
- 陳墨『中国武侠電影史』中国電影出版社、2005 年。

- 陳清偉『香港電影工業結構及市場分析』電影雙周刊出版社，2000年。
- 竇欣平『劍嘯江湖——徐克的世界』中國廣播電視出版社，2007年。
- 段善策「求生抑或自由：杜琪峰“北上”合拍片初探」『北京電影學院學報』，2014年5期，pp. 103-107。
- 剛譯「鄒文懷：國片進軍國際市場的先鋒」『嘉禾電影』，第88期，1979年，pp. 23-25。
- 高思雅／廖永亮／李焯桃「與徐克論徐克」『電影雙週刊』，第68期，1981年，p. 28-29, p. 41。
- 郭青峰「舒琪訪問」『影評人季刊』，第21期，2003年，p. 2。
- 洪帆「從這裏出發——談杜琪峰電影首作《碧水寒山奪命金》」『當代電影』，2012年7期，pp. 107-110。
- 侯思傑「推開地獄之門」『電影雙週刊』，第31期，1980年，pp. 23-24。
- 胡金銓「中國傳統戲劇與我的電影」『電影雙周刊』，第46期，1980年，p. 23。
- 柯格·古楊「從法國「新浪潮」到香港「新浪潮」」『中外影畫』，第8期，1980年，pp. 48-49。
- 柯里「“蝶變”觀後感——徐克的“蝶變”令觀眾心服嗎！」『銀色世界』，第118期，1979年，p. 50。
- 李焯桃「重新檢討「新電影」」『電影雙週刊』，第63期，1981年，p. 14。
- 李默「由《大特寫》的誕生經過說起」『影評人季刊』，第21期，2003年，p. 2。
- 李以莊「語不驚人死不休——試論徐克的藝術品格」『香港電影新浪潮 二十年後的回顧』香港臨時市政局，1999年，pp. 72-75。
- 林離「最成熟的一次發洩：『第一類型危險』」『電影雙週刊』，第50期，1980年，p. 20。
- 林志明「電影劇本『蝶變』⊖」『電影雙週刊』，第14期，1979年，p. 33-38。
- 劉偉「導演之家」『銀色世界』，第229期，1989年，pp. 48-49。
- 劉亞佛「獨立製片風起雲湧搶拍喜劇片」『銀色世界』，第52期，1974年，pp. 20-21。
- 羅卡／石琪「訪問徐克」『八十年代香港電影：與西方電影比較研究』香港市政局，1991年，pp. 96-98。
- 麥克強／陳廷清「光棍冤家的動作喜劇」『電影雙週刊』，第28期，1980年，pp. 10-11。
- 木木「獨立製片新地盤：聯華線」『電影雙週刊』，第31期，1980年，pp. 18-19。
- 木木「曾志偉是何方神聖」『電影雙週刊』第78期，1982年，pp. 18-19。
- 僑木「『鬼馬智多星』：瀟灑的遊戲之作」『電影雙週刊』，第65期，1981年，p. 26。
- 沙治·丹尼「【電影筆記】主編看香港新電影」金草譯，『電影雙週刊』，第63期，1981年，pp. 19-20。
- 石琪『香港電影新浪潮』復旦大學出版會，2006年。
- 石琪「『碧水寒山奪命金』——實感武俠 映像可觀」『明報晚報』，1980a年（『石琪影話集(4)——從興盛到危機(下)』次文化堂有限公司，1999年，pp. 55-56）。
- 石琪「再談『奪命金』」『明報晚報』，1980b年（『石琪影話集(4)——從興盛到危機(下)』次文化堂有限公司，1999年，pp. 57-58）。
- 石竹青『流年光影——香港電影：“七九新浪潮”之後』中國傳媒大學出版社，2006年。

- 舒琪「『蝶變』創機械武俠片的新路線」『電影雙週刊』、第4期、1979年、pp. 33-35。
- 唐棠「成龍把電影圈搞得天翻地覆!」『銀色世界』、第109期、1979年、pp. 44-45。
- 魏君子主編『武俠大宗師 張徹』三聯書店（香港）有限公司、2012年。
- 魏君子編『香港電影史記』中國人民大學出版社、2013年。
- 吳昊「功夫喜劇：冤家・時空・自嘲（中）」『電影雙周刊』、第8期、1979年、pp. 31-31。
- 吳晶『杜琪峯的映像世界』天地圖書有限公司、2010年。
- 小樓「國內拍片的優劣」『電影雙周刊』、第39期、1980年、p. 34。
- 小偉「小子、差人、冒險家」蒲鋒／劉嶽編『乘風變化——嘉禾電影研究』香港電影資料館、2013年、pp. 100-105。
- 亞佛「獨立製片風雲際會」『銀色世界』、第49期、1974年、pp. 28-29。
- 雁兒「香港小森美 吳耀漢訪問記」『大特寫』、第28期、1977年、pp. 34-35。
- 葉航「“控制”與“迎合”——香港新藝城影業有限公司製作策略初探」『當代電影』、第3期、2015年、pp. 64-69。
- 亦晶「香港電影新浪潮——向傳統挑戰的革命者？」『大特寫』、第63期、1978年、p. 4。
- 衣羊「「暴力」之後還是「暴力」」『電影雙週刊』、第50期、1980年、p. 22。
- 張超生「訪杜琪峰談《愛的世界》」『電影雙周刊』、第300期、1990年、p. 52。
- 張錦滿「香港導演的自嘲」『電影雙週刊』、第148期、1984年、p. 6。
- 張弄潮「從『父子情』談到一些香港左派電影事業的問題」『電影雙周刊』、第60期、1981年、pp. 6-8。
- 張衛「《蝶變》讀解」『當代電影』、第5期、1987年、pp. 50-56。
- 張燕『在夾縫中求生存——香港左派電影研究』北京大學出版社、2010年。
- 趙力「劉松仁、杜琪峰暢談國內拍戲的經過」『電影雙周刊』、第36期、1980年、pp. 13-15。
- 趙衛防『香港電影史 1897-2006』播電視出版社、2007年。
- 趙衛防『香港電影產業流變』中國電影出版社、2008年。
- 趙衛防／張文燕『政治、藝術抑或商業——1949年以來內地和香港電影的互動與影響』中國電影出版社、2018年。
- 鍾寶賢『香港影視業百年 增訂版』三聯書店（香港）有限公司、2011年。
- 祖衝「以戲曲揉合現代電影」『電影雙周刊』第13期、1979年、p.42。
- 「編輯室報告」『電影雙週刊』、第21期、1979年、p. 3。
- 「『地獄無門』印象記」『電影雙週刊』、第32期、1980年、p. 19。

フィルモグラフィ

- 『ロイドの要心無用』フレッド・ニューメイヤー／サム・テイラー監督、パテ・エクスチエンジ、1923年
- 『俠女』キン・フー監督、聯邦影業有限公司、1971年（Blu-ray、松竹、2017年）
- 『龍爭虎鬥』（『燃えよドラゴン』）ロバート・クローズ監督、嘉禾(香港)有限公司／ワー

ナー・ブラザーズ、1973 年（Blu-ray、ワーナー・ホーム・ビデオ、2010 年）
 『洪拳與詠春』（『洪家拳対詠春拳』）チャン・チェ監督、邵氏兄弟(香港)有限公司、1974 年
 （DVD、天映娛樂有限公司、2006 年）
 『洪拳小子』（『ヒーロー・オブ・クンフー／裸足の洪家拳』）チャン・チェ監督、邵氏兄弟
 (香港)有限公司、1975 年（DVD、天映娛樂有限公司、2007 年）
 『蛇形刁手』（『スネーキーモンキー／蛇拳』）ユエン・ウーピン監督、思遠影業公司、1978
 年（Blu-ray、ソニー、2013 年）
 『醉拳』（『ドラゴンモンキー／酔拳』）ユエン・ウーピン監督、思遠影業公司、1978 年（Blu-ray、
 ソニー、2013 年）
 『笑拳怪招』（『クレージーモンキー／笑拳』）ジャッキー・チェン監督、豊年影業公司、1979
 年（Blu-ray、パラマウント、2012 年）
 『蝶變』ツイ・ハーク監督、思遠影業公司、1979 年（DVD、美亞鐳射影碟有限公司、2004
 年）
 『殺手壕』（『バトルクリーク・ブロー』）ロバート・クローズ監督、嘉禾(香港)有限公司／
 ワーナー・ブラザーズ、1980 年（DVD、パラマウント、2013 年）
 『地獄無門』（『カニバル・カンフー／燃えよ！食人拳』）ツイ・ハーク監督、思遠影業公司、
 1980 年（DVD、ジェネオン、2005 年）
 『第一類型危險』（『ミッドナイト・エンジェル／地獄の掟』）ツイ・ハーク監督、影藝電影
 有限公司、1980 年（DVD、ラインコミュニケーションズ、2008 年）
 『滑稽時代』（『滑稽時代/モダン・タイム・キッド』）ジョン・ウー監督、新藝城影業公司、
 1980 年（DVD、樂貿影視發行、2010 年）
 『碧水寒山奪命金』ジョニー・トー監督、鳳凰影業公司、1980 年（DVD、美亞鐳射影碟有
 限公司、2003 年）
 『最佳拍檔』（『惡漢探偵』）エリック・ツァン監督、新藝城影業公司、1982 年（DVD、パラ
 マウント、2012 年）
 『我愛夜來香』（『ツイ・ハーク ミッション・ポッシブル M:P-2』）テディ・ロビン監督、
 新藝城影業公司、1983 年（DVD、樂貿影視發行、2006 年）
 『英雄本色』（『男たちの挽歌』）ジョン・ウー監督、新藝城影業公司、1986 年（DVD、パラ
 マウント、2013 年）
 『八星報喜』（『僕たちは天使じゃない』）ジョニー・トー監督、新藝城影業公司、1988 年（DVD、
 樂貿影視發行、2007 年）
 『阿郎的故事』（『過ぎゆく時の中で』）ジョニー・トー監督、新藝城影業公司、1989 年（DVD、
 パラマウント、2011 年）
 『愛的世界』ジョニー・トー監督、大都會電影製作有限公司、1990 年（DVD、天映娛樂有
 限公司、2006 年）
 『赤腳小子』（『裸足のクンフー・ファイター』）ジョニー・トー監督、大都會電影製作有限

公司、1993 年、(DVD、天映娛樂有限公司、2005 年)

『無味神探』ジョニー・トー監督、大都會電影製作有限公司、1995 年 (DVD、天映娛樂有限公司、2007 年)

『刀』(『ブレード／刀』) ツイ・ハーク監督、電影工作室、1995 年 (DVD、東芝、2002 年)

『真心英雄』(『ヒーロー・ネバー・ダイ』) ジョニー・トー監督、銀河映像(香港)有限公司、1998 年 (Blu-ray、アクセスエー、2015 年)

『鎗火』ジョニー・トー監督、銀河映像(香港)有限公司、1999 年 (DVD、美亞鐳射影碟有限公司、2000 年)

『PTU』ジョニー・トー監督、銀河映像(香港)有限公司、2003 年 (DVD、キングレコード、2005 年)