



「旧劇」映画における物語叙述のスタイル 再考 ——『雷門大火血染の纏』（1916）を分析する

板倉，史明

(Citation)

早稲田大学演劇映像学連携研究拠点テーマ研究「演劇博物館所蔵映画フィルムの調査、目録整備と保存活用」（平成21年度～25年度）成果報告:12-17

(Issue Date)

2014-02-28

(Resource Type)

research report

(Version)

Version of Record

(URL)

<https://hdl.handle.net/20.500.14094/0100478211>



「旧劇」映画における物語叙述のスタイル再考 ——『雷門大火 血染の纏』（1916）を分析する

板倉 史明

0. はじめに

本稿で分析するのは1916年に日活が製作した旧劇（時代劇）映画『雷門大火 血染の纏』である。本作で主演した尾上松之助は、日本映画最初の国民的映画スターとして知られ、生涯に1000本近い作品で主演した。ただし松之助が主演した映画作品のフィルムは、わずか数作品しか現存していない。管見の限り、現存する最古の作品は、1911年に製作されたとみなされている『忠臣蔵』（横田商会、牧野省三監督）であり、それ以後の作品になると、『豪傑児雷也』（1921年）や『渋川伴五郎』（1921年）をはじめとした1920年代初頭以降の作品となる。したがって、今回演劇博物館において「再発見」された『雷門大火 血染の纏』のフィルムは、これまで具体的な作品内容や表現技法が不明であった1910年代中葉の尾上松之助主演の映画を、ほぼ全篇がまとまった形で確認することのできるものとして¹⁾、極めて重要なものだといえる。

物語の概要は以下の通りである。

仙太（尾上松之助）は、江戸の火消し・よ組の頭である源七（嵐橋楽）に認められて組に入ることとなり、「不動の仙太」として活躍する。それを快く思わない兄貴分の万吉（大谷鬼若）は、敵対する橋組の子分になる。浅草雷門の付近で火事があったとき、よ組と橋組の争いが起こり、よ組の大事な纏が橋組に持ち去られてしまう。この争いのなかで、仙太は敵の親分（嵐瑠松郎）を殺害したため、島流しの刑に処せられる。しかし、よ組の親分が橋組に殺害されたことを知った仙太は、脱獄し、仇を討つ。

筆者はかつて、尾上松之助が主演した1911年の『忠臣蔵』の映像技法や演出のスタイルの特色を考察した事がある²⁾。『忠臣蔵』では、当時の映画館でパフォーマンスをしていた活動弁士（複数の声色弁士たち）の語りのペースやリズムを妨げない映像表現や演出が実践されていた。『忠臣蔵』における特徴的な表現やスタイルのポイントは次の3点である。一つ目は、クローズアップ

のないロングショット。二つ目は長回し撮影であり、ひとつの場面を原則1つのショットで表現すること（ワンシーン・ワンショット）である。三つ目は、カメラを移動あるいは回転させない、固定的なフレーミングである。これら3つの技法は、映画製作者より映画興行者および弁士たちが権力を握っていた1910年代の日本の映画産業において、映画製作者が複数の映像表現の選択肢のなかから選びとったスタイルだったのである。

しかし、今回「再発見」された『血染の纏』を見てみると、筆者が1910年代全般にわたって存在すると思っていた旧劇映画の特徴は限定的なものであり、1910年代の間に少しずつ変容し、複雑化していたことが明らかになった。以下本稿では、1911年の『忠臣蔵』と比較した際に浮かび上がる、『血染の纏』の演出および映像表現のスタイルの特色について、4つの点から考察したい³⁾。

1. インタータイトルの使用

最も明示的なスタイル上の特徴は、各場面のはじめに、その場面を解説するインタータイトルが挿入されている点である【図1】⁴⁾。『血染の纏』と同年に日活が製作した新派（現代劇）作品の『うき世』においても、各場面の冒頭にインタータイトルが付されている（タイトルのデザインもまったく同じである）。このことから、1916年当時の日活は、現代劇・時代劇を問わず、ともに場面冒頭に場面の内容を象徴するようなタイトルを付して物語を紡いでいたといえる。当時の観客はこれらのタイトルの言語情報に導かれながら、各場面で目にする



図1

物語の意味を読み解くことができたのであり、『忠臣蔵』の時よりも、観客の物語理解が促進されたことが推測できる⁵⁾。

2. 空間と時間の連続性を生み出す

2つ目のポイントは、複数のショットを編集することによって、物語世界内で展開する空間と時間の連続性(コンティニュイティ)を生み出そうと試みている点である。1911年の『忠臣蔵』の場合、基本的にワンシーン・ワンショットで構成されているため、複数のショットの間に明確な空間と時間の連続性を見出すことはできなかった。いっぽう、1916年の『血染の纏』においては、垂直方向および水平方向への空間の連続性を生み出そうとしている場面がある。垂直方向への空間の連続性が構築されている部分は、以下の3箇所である。

- (1) 雷門における火事場の抗争場面において、仙太と万吉が屋上で争っているときに、仙太が握っていた纏から陀志(だし:纏の頭の部分の名称)が取れてしまい、屋上から地上へ落下する場面
- (2) 仙太と万吉が槽の上で争ったあとに、仙太が槽の上から地上へ飛び降りる場面
- (3) 仙太が流刑地から脱獄し、海岸の崖を仲間と二人で降りてゆく場面【図2-4】。

これらの場面では、2つあるいは3つのショットを編集することで、空間の連続性と広がりを生み出すことに成功している。ただし、より詳しく各場面を確認すれば、1番目と2番目の空間の連続性の表現方法に、(現代の我々から見て)奇妙な点を発見することができる。纏の陀志が棒から取れて屋根の下に落下するショット【図5:ショット1】に続いて、地上のショット(ショット2)に繋げられるが、ショット2において纏の陀志が地上に落ちてくることはないのである。ショット3では再度屋上のショットに切り返されるが、ショット3の後半で、仙太が屋根から地上を覗き込んで、驚く表情をする。続くショット4は、「しまった……」と記されたインタータイトルであり、仙太の気持ちが言語によって明快に観客に提示される。次のショット5において、再び地上のショットとなり、しばらく時間が経過したあとに、ようやく纏の陀志が地面に落下する【図6】。つまり、ショット1において纏の陀志が落下してから、ショット5の途中で陀志が地上に落ちてくるまでの間に、およそ1分以上(秒間16コマ映写の場合)の上映時間が経過していることになる。



図2



図3

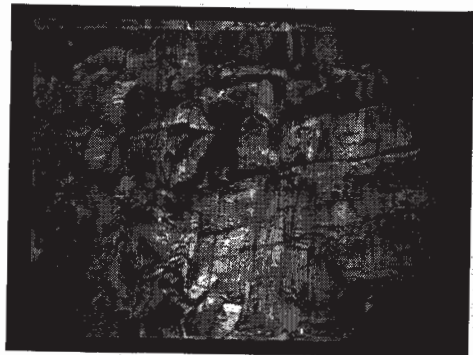


図4

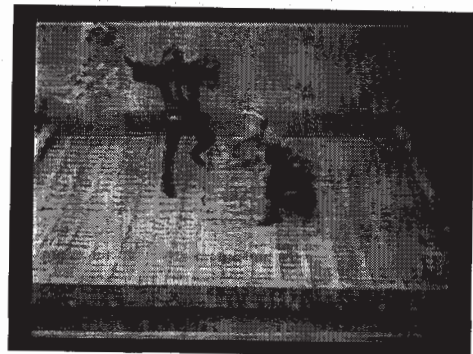


図5

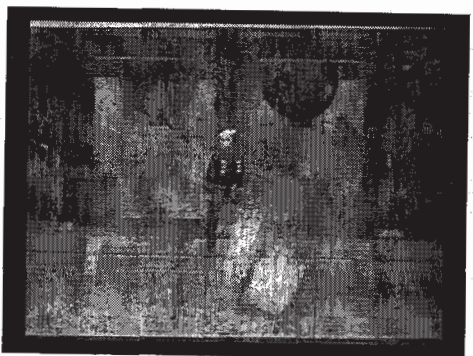


図6

このように、1911年の『忠臣蔵』の時代にはワンシーン・ワンショットで、かつ固定されたフレームの中に閉じられていた空間表現が、5年後の『血染の纏』においては、ふたつ、あるいは三つのショットをつなぎ合わせることを通じて、垂直／水平方向への空間的な広がりや達成し、表現が複雑化していることが明らかになった。

3. 瞬間的な稲妻のショット

次に指摘したいのは、『血染の纏』における瞬間的なショットの挿入である。仙太が牢獄で見ていた幻想的な夢の場面において、瞬間的な稲妻のショットが2度挿入されている。これらのショットは、夢の中で怪物が登場する時と、撤退する時のきっかけとなる機能を果たしている【図13】。映像から判断すると、稲妻のショットの前後に明確なスプライス（フィルム同士の物理的な繋ぎ目）の痕跡が存在することから、稲妻を描いた絵を撮影し、短いショットとしてフィルムを編集でつなぎあわせたものと推測できる（二重露光や光学プリンターを使用した合成ではない）。秒間16コマ映写でそれぞれ0.5秒にも満たない極めて短いショットなので、フレームに換算すると3コマから4コマ程度の長さしかない、極めて瞬間的なショットである。

従来、このような瞬間的なショットの使用は、日本映画においては1920年代中ごろに、アベル・ガンスやマルセル・レルビエなどに代表される「フランス印象主義映画」の影響を受けてはじめて使用されるようになったと思われてきた（当時「フラッシュ」と呼ばれていた技法が有名で、当時の日本映画にしばしば使用された⁶⁾）。1916年の日本映画において、このような数コマ単位の細かなショット編集が実践されていたことは、長廻し撮影が支配的だと思われていた従来の旧劇映画のイメージを刷新する大きな発見といえる。なお、この仙太の「夢」の場面は、フェードインではじまり、フェードアウトで終わっており、現在の我々が「夢」の場面だと認識できる意識的な映像表現が選択されている。このような「夢」の導入・終結を示すきっかけが日本映画に導入された時期を考える上で今後重要な箇所となるだろう。

4. クローサーショットの使用

4つ目の特徴は、被写体とカメラの距離を、直前のショットより近づける「寄り」のショット（クローサーショット）が3度使用されている点である。一つ目は雷門における火事場の抗争場面で仙太と万吉が屋上で争っているとき【図14-15】、二つ目は仙太と万吉が櫓の上で争っている時【図16-17】、三つ目は仙太がクライマックス



図 12

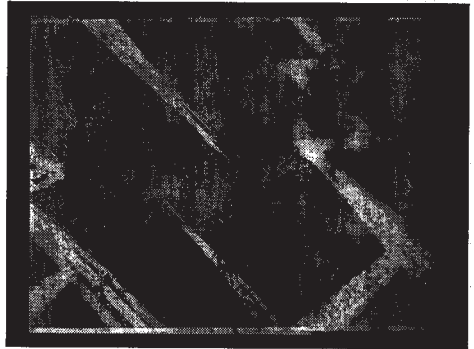


図 13

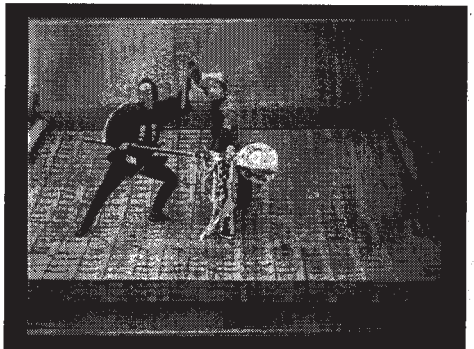


図 14

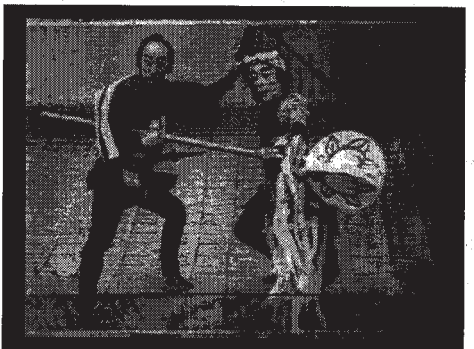


図 15



図 16

上記の場面のショット編集において、確かに垂直方向への空間の連続性は表現されているものの、それにとまって現代の観客が想像するであろう纏の陀志が落下する時間の連続性は、製作者の考慮に入れられていないということである。いわゆる「コンティニューイティ編集」における基本的な技法のひとつである「アクションつなぎ (match-on-action)」(アクションの途中でショットを変えることによって、編集の痕跡を観客に意識させない技法)は、1916年の『血染の纏』においては重視されていないといえよう。実際、仙太が櫓から飛び降りる(2)の場面における2つのショットの空間的なつながりを見ても、仙太が飛び降りてから【図7】、次のショットにおいて仙太が落下してくる【図8】までの間に、およそ3秒ほど映写時間が経過している。ここでもアクションつなぎは製作者にとって重視されていないのである。

本作において例外的な「しまった」という仙太のセリフがインタータイトルとして使用されている点と合わせてこのショットつなぎを解釈すれば、製作者はここで現実世界における落下運動の再現を重視しておらず、声色弁士たちのパフォーマンスを前提とした、登場人物の感情表現に演出の重点を置いていたと考えることができる。纏の陀志が落下して地面におちるまでの1分以上の時間は、声色弁士たちのパフォーマンスの見せ所として確保されていたのではないだろうか。

次に、本作における水平方向への空間の連続性がどのように表現されているかを検討してみよう。この点は、作品後半における海岸でのロケーション場面に特徴的に現れている。登場人物がショット1で画面中央から右端へフレームアウトすると【図9】、次のショット2では画面左からフレームインし、同じ方向(左から右)へ登場人物が歩いてゆく【図10】。このような登場人物の移動の方向性は、演出的にも明確に現れており、登場人物が中央から右側へフレームアウトする際には、人物がフレーム右側を指さず動作を行っている。こうすることによって、観客および声色弁士たちは、ショットをまたいだ登場人物の運動の方向を用意に予想することができたのである。

また本作では、カメラのパン・ショット(三脚の軸を水平方向に回転させるショット)も使用されている。海岸で仙太と仲間が、島から脱獄するための船を見つけるショットにおいて、仙太は画面の右から左へと歩きながら、フレームの左側を指さずアクションを行う。するとカメラが左にパンして、船をフレームインさせるのである【図11-12】。これは、現代の我々に馴染みのある「視線ショット」の編集を行わずとも、ひとつのパン・ショットによって、登場人物が視線の先に何かを見つけたことを表現したものといえる。



図7

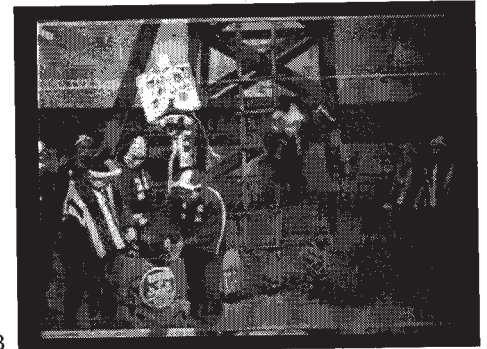


図8



図9



図10



図11

クスの殺陣で敵を倒した直後である【図18-19】。クローサーショットは通常、製作者が観客に対して、登場人物の表情やアクションをより具体的に見せるための強調表現として使用されるが、3度とも、それぞれ登場人物が大きな身振りとともに見栄を切るという、歌舞伎的なアクションを行う際に使用されている。したがって、監督が仙太の演技と表情に観客を注目させるためにこれらのクローサーショットを使用していたことがわかる。

5. まとめ——声色弁士のパフォーマンスを妨げない範囲内における複雑化

これまで『血染の纏』における演出上の特色や映像技法上の特色を見てきたが、そこから明らかになったことは、1911年の『忠臣蔵』の時には存在しなかった映像技法——インタータイトルの挿入、複数のショットを組み合わせた空間の拡張、瞬間的ショット、クローサーショット——が加わっており、表現や演出が複雑化していることが明らかになった。

ここで重要なのは、これら4つの映像表現は、当時の映画館でライブ・パフォーマンスを行っていた声色弁士たちの語りのリズムやペースを破綻させるものではなく、あくまでそれらを壊さない範囲内において使用されている点である。インタータイトルはあくまで各場面の冒頭に付けられるものであり（例外として、前述したように纏の陀志が落ちた際の「しまった……」というタイトルがある）、声色弁士の語りを遮るものではない。複数のショットをつなぎあわせた空間の連続性も、すべての場合において俳優の演技やアクションといった演出によって空間の広がりがあるかじめ示唆されているため、声色弁士と観客が次のショットをスムーズに連想できるような工夫が施されている。またクローサーショットの使用についても、クローサーショットとその直前のショットの間には、画面上に見えている登場人物の数や構図に変化がないように工夫されており、声色弁士の語りのリズムが破綻しない範囲内で使用されていることは明らかであろう。

1910年代の日本の映画人たちは、決してクローズアップやカットバックなどの映像表現技法を知らなかったわけではなく、映画興行者が映画製作者より力を持っていた時代において、声色弁士たちのパフォーマンスを優先させるために、複数の表現の選択肢のなかから、同時代の日本の映画上映のコンテキストに沿うものを選んで制作していたのである。『血染の纏』における映像表現のスタイルは、声色弁士たちのパフォーマンスを破綻させない範囲内において、1911年の『忠臣蔵』のときより



図 17



図 18



図 19



図 20

も映画的な表現技法を拡大させ、選択肢を増やし、洗練させるものであった。1910年代に製作された日本映画の現存するフィルムは数えるほどしかないため、同時代の支配的なスタイルを分析するにはサンプルが少なく困難がつきまどって来た。しかし今回演劇博物館で「再発見」された1910年代の日本映画のフィルムを具体的に分析することによって、より細かく同時代のスタイルを考察することが可能となり、この時代の日本映画研究が

さらに充実したものになることは間違いないだろう。

(神戸大学大学院国際文化学研究科准教授)

註

- 1) 『活動写真雑誌』(第2巻5月号、1916年5月号)に物語の概要が掲載されている。この梗概と現存フィルムを比較すると、物語のほぼすべての部分が現存していることがわかる。
- 2) 拙稿「『旧劇』から『時代劇』へ—映画製作者と映画興行者のヘゲモニー闘争」(岩本憲児編『時代劇伝説—チャンバラ映画の輝き(日本映画史叢書)』森話社、2005年、89-114頁)。
- 3) もちろん『忠臣蔵』と『血染の纏』の間の共通点もあり、それは固定されて閉じられたフレームの内部において、複数の空間を生み出してそれを物語的に統合してゆく工夫に確認することができる(例えば【図20】)。
- 4) 現存する1911年の『忠臣蔵』の場面の冒頭には、フレーム下部に字幕スーパーの文字で場面の名称が数秒間表示されている場合があるが、これは1911年の製作当時には画面上になかったものと推測される。現存する『忠臣蔵』は、1930年代後半にトーキー版として再編集されたと推定さ

れるバージョンであり、その際にフィルムを重ねて新たに焼き付けたのであろう。

- 5) 『キネマレコード』(No34、1916年4月10日春季特別号、142頁)には、『血染の纏』の広告が掲載されており、「全128場」と記載されている。この「全128場」を字義通り解釈すれば、『血染の纏』は128の場面によって成り立っていることになるだろう。ひとつの場所において連続的に繰り上げられる物語のアクションをひとつの「場面」とすれば、現存する『血染の纏』のフィルムには、28の場面が存在する。なお、現存フィルムのショット数は、インタータイトルのショットを含めても70ショット程度しかない。『キネマレコード』(No35、1916年5月号、220頁)には本作の長さが「3巻」と記載されているので長篇作品ではなかったはずである。かつ先述したように、現存するフィルムには当時の映画雑誌に掲載された物語のあらすじのほぼすべてが含まれているので、大きな欠落部分はないと推定できる。広告に記載されている「128場」の「場」の意味の解明は今後の課題である。
- 6) 拙稿「『伊藤話術』とはなにか 伊藤大輔論序説」(*Cine Magazi Net!* no. 3、1999年 (<http://www.cmn.hs.h.kyoto-u.ac.jp/CMN3/text7.html>))。

早稲田大学演劇映像学連携研究拠点テーマ研究

「演劇博物館所蔵映画フィルムの調査、目録整備と保存活用」(平成21年度～25年度) 成果報告

監 修 入江 良郎
編 集 上田 学

発行・著作 早稲田大学演劇映像学連携研究拠点テーマ研究
「演劇博物館所蔵映画フィルムの調査、目録整備と保存活用」
(平成21年度～25年度、代表・入江良郎)

印 刷 株式会社ワードオン
発 行 日 2014年2月28日

文部科学省「特色ある共同研究拠点の整備の推進事業」A09351900による研究成果
ISBN 978-4-948758-10-0