

映画小説術の提示

—高野和明作品を参考に—

140099 浦松 良多

序章

高野和明という映画界出身の小説家がいる。1980年代から数々の映画を手掛けている映画監督の小中和哉は高野の著書である『6時間後に君は死ぬ』(2010)の巻末の解説ページで「アメリカ映画では原作小説の著者自身がシナリオを書くことは珍しくない」(429)と述べている。このことはアメリカの有名なホラー作家であるスティーヴン・キングが自身の作品の映画監督を務めたことなどから明白であろう。そして小中は「映画界と小説界の両方で活躍する高野さんのような存在は日本では貴重だ」(429)とも述べている。そのような映画界出身の作家という日本では稀有な存在である高野の簡単な略歴を述べる。

高野和明は1964年に東京都で生まれた。彼は自主映画製作を経て、1984年より岡本喜八の門下に入り、映画やテレビなどの撮影スタッフとなった。そして、1989年に渡米し、ロサンゼルス・シティカレッジで映画演出、撮影、編集などを学んだ。1991年には同校を中退し帰国して脚本家となった。2001年には『13階段』で第47回江戸川乱歩賞を受賞した。そして彼の代表作でもある『ジェノサイド』で、2011年に第2回山田風太郎賞を受賞した。2012年には第65回日本推理作家協会賞長編及び連作短編集部門を受賞した¹。

小説と比較すると映画の歴史は浅く、週刊シネママガジンによると映画の歴史は一般的に1895年にフランスのリュミエール兄弟がシネマトグラフを用いてパリで試写会を行った時から始まるとされている。その後、映画は文学などの影響を多大に受け、アメリカを始めとした様々な国で現代の映画を支えるあらゆる技法が確立されていく。映画大国アメリカでは、映画界と文学界の間に深い交流があり、先ほど述べたホラー作家のスティーヴン・キングを代表するように原作小説の著者自身が映画のシナリオを書くことは珍しくない。そして小中も述べるように、これとは対照的に日本においては映画界と文学界の間の交流は少なく、その両方で活躍する高野のような存在は貴重である。

「映画作りで学んだ事は、全て小説を書くことに応用できる」(2010, 428)と語る高野の小説は読む者に映画を観ているような印象を与える。映画の技法をうまく小説に転換させている高野の小説技法は日本の文学界における新たな小説技術の可能性を感じさせる。本論文では映画特有の技法を上手く小説に転換させて映画的印象を読者に与える彼の小説技法を「映画小説術」と呼ぶことにし、その技術体系を構成する各要素を解き明かし、その

¹一般社団法人日本推理作家協会「2012年 第65回 日本推理作家協会賞 長編及び連作短編集部門」

要素がどのように映画的印象を生み出すのかについても解明する事によって次なる小説技術のイノベーションとなるであろう「映画小説術」の定義づけを試みる。そして映画の歴史や映画と鑑賞者との関係性に注目し、「映画小説術」の性質や読者との相互的な関係性を解き明かしていく。また、それらを踏まえた上で「映画小説術」の小説技術体系における位置づけを明らかにし、「映画小説術」の今後の展望について考察する。以上に述べた「映画小説術」の定義や映画的印象を生み出すメカニズム、性質、読者との相互的な関係性、小説技術体系における位置づけ、今後の展望を解き明かし論じる事によって文学界における新たな小説技法として「映画小説術」を提示する事が本論文の主題である。また、前述したように高野の作品に映画的印象を受け、彼の作品に新たな小説技法の可能性を感じ、論じてみたいと考えたことに本論文の主題は端を発している。

本論文では高野の代表的な著作であり現在において彼の最新作である『ジェノサイド』(2011)を主要な題材とし、『13 階段』(2004)、『グレイヴディigger』(2005)、『幽霊人命救助隊』(2007)、『6 時間後に君は死ぬ』(2010)を補助的な題材とする。

第 1 章では「映画小説術」を支えている文体や描写の方法などの文章の基本的な構成、つまり、「映画小説術」の基盤に相当する要素である「ハードボイルド文体」や「描写のリアリティさ」、また、『ジェノサイド』におけるそれらの技法の使われ方についてとりあげる。特にハードボイルド文体についてはその代表的な作家であるヘミングウェイの文章を取り上げ、ハードボイルド文体がもたらす効果について論じていく。

第 2 章では「編集」「カメラの位置」「照明」「場面転換」といった映画特有の技法の定義や映画内での使われ方、そして技法が生み出す効果について論じた上でそれらの技法がどのように小説に転換されているのか、また、小説内でどのような効果を生み出しているのか、そして、それがどのように映画的印象をもたらしているのかという事について論じる。また、「映画小説術」の定義づけも行う。

第 3 章では映画の歴史や映画と読者との関係性に注目する事で、「映画小説術」をとりまく環境がどのようなものであるのかを明らかにし、「映画小説術」の性質や読者との相互的な関係性を解き明かしていく。そして、これまでの考察を踏まえた上で「映画小説術」の小説技術体系における位置づけを明らかにし、「映画小説術」の今後の展望について論じる。

1. 映画小説術の基盤

本章では映画小説術を支えている文体や描写の方法といった文章の基本的な構成、つまり、映画小説術の基盤に相当する要素である「ハードボイルド文体」と「描写のリアリティさ」についての説明とそれらがどのように映画的印象を生み出すのかについて論じる。そして、『ジェノサイド』におけるそれらの小説技法の使われ方や小説内でどのような効果を生み出しているのかについて論じる。

1-1. ハードボイルド文体とは

本節では、ハードボイルド文体についての歴史や定義を説明したうえで小説技法としてのハードボイルド文体の効果について論じる。また、ハードボイルド文体が採用されている小説は実際にどのような文章であるのかを知るために、ハードボイルド文体で著名な作家であるヘミングウェイの最も有名であり、生前に発表された最後の小説である『老人と海』（1966）の文体を分析し、ハードボイルド作品としての特徴を明らかにする。

まず、ハードボイルドという言葉の起源について取り上げる。ヘミングウェイの著書である *The Sun Also Rises* (1926) の中に “It is awfully easy to be hard-boiled about everything in the daytime, but at night it is another thing” (34) という文章があるが、この文章でハードボイルドという言葉が初めて使用されたとヘミングウェイの研究者である西尾巖は述べている (10)。また、ハードボイルドという言葉に対して西尾は「卵の黄身が硬くなるまでにゆでた」ことから、今ではふつう「非常な」、「即物的に描く」文体や作風にまで用いられている (11) とも述べている。このようにハードボイルドという言葉はいくつかの意味合いを持っている言葉であり誤解を招く可能性がある。そのため、本論文では小説技法としてのハードボイルド文体のみに限定して言及することにする。

次にハードボイルド文体が作り上げられていった経緯に焦点を当てる。作家は作品を作り上げる上で最も良い表現を目指して作品作りに取り組むが、独自のスタイルを獲得するまでにはさまざまな試行錯誤が必要であり、ヘミングウェイも同様な過程を経て今の境地に辿り着いたのであると西尾は述べている (5)。このようにヘミングウェイのハードボイルド文体も最初から完成されていた技術ではなく、いくつもの執筆活動を経て身につけた技術なのである。上記の主張の正当性を検証するためにヘミングウェイの初期の作品に焦点を当てる。1921年にヘミングウェイによって執筆され、後に *The First Forty-nine Stories* に改訂版が収録されている *Up in Michigan* の文章の一部を以下に引用する。

Liz liked Jim very much. She liked it the way he walked over from the shop and often went to the kitchen door to watch for him to start down the road. She liked it about his moustache. She liked it about how white his teeth were when he smiled. She liked it very much that he didn't look like a blacksmith. She liked it how much D. J. Smith and Mrs. Smith liked Jim. One day she found that she liked it the way

the hair was black on his arms and how white they were above the tanned line when he washed up in the washbasin outside the house. Liking that made her feel funny. (1939, 87)

上記の文章に対して西尾は「同一語の過剰な反復使用はリズムを整えるというよりは、かえって文章を人工的にし、客観化することになる。ハードボイルドな文章につながるものともいえる」(7)と指摘している。上記の文章にはLikeという言葉の繰り返しが何度もみられるが、この同一語の繰り返しによって文章を人工的にする技術が後のハードボイルド文体につながっているのである。また、アメリカの文芸批評家であるウィルソンはヘミングウェイの作品である*In Our Time* (1925) について“Not, however, that Mr. Hemingway is imitative. On the contrary, he is rather strikingly original, and in the dry compressed little vignettes of *In Our Time*, has almost invented a form of his own” (120) と、その洗練された文章表現について称賛している。そして、西尾はこの作品における文章が「のちに『ハードボイルド』と呼ばれる独特な文体になった」(10)と述べている。このようにヘミングウェイのハードボイルド文体はいくつもの執筆活動を経て身につけた技術といえる。ハードボイルド文体が徐々に形成された技術という事が明らかになった。故にヘミングウェイの作品の中で参考にする作品の選び方も注意する必要がある。上記の理由から本節ではヘミングウェイの最も有名であり、生前に発表された最後の小説である『老人と海』(1966)をハードボイルド文体を分析するための参考作品として選択した。

ここで本論文におけるハードボイルド文体の解釈を定めるために、まずはハードボイルドの簡単な定義を示す。広辞苑第6版によると、「感情を交えず、客観的な態度・文体で事実を描写する文学の手法。ヘミングウェイらによって確立された」と定義されている。また、ヘミングウェイの『老人と海』を翻訳した人物であり、劇作家と演出家でもある福田恆存は『老人と海』の巻末の解説ページで、ヘミングウェイの『老人と海』におけるハードボイルド文体について、終始ハードボイルド・リアリズムが手堅く統一されており、眼に見える外面的なもの以外は決して描かないという考えの一貫性が認められる。登場人物が実際に起こした行動とその周囲に存在する様々な物、それら以外はなにも描かれていない。また、それらだけはディテールを鮮明に描いているような印象を感じると述べている(168-169)。広辞苑の定義や福田の主張から、ハードボイルド文体とは、登場人物やその周りの事物などを客観的な態度・文体で細かく描写し、登場人物の心情は極力描かない小説技法だと解釈できる。

ではハードボイルド文体が小説内においてどのような効果を生み出しているのかを知るために米文学の研究者である高取清の主張を参考にする。高取はヘミングウェイの文体であるハードボイルド文体について「二十世紀のアメリカ文学を代表するもっとも優れた文体である。この文体は、二十世紀初頭に活躍した建築家ミース＝ファン＝デル＝ローエ(Mies van der Rohe)の建築美学を表す格言である“Less is more”(より簡素な建築がよ

り多くのものを表す)と深く関わっている」(13)と述べている。高取はまた、ヘミングウェイ自身もこの格言に深く共感しており、「より少ない言葉がより多くの意味を表す」という内容で、“Less is more”を多く引用しているとも述べている。そして、日本語に訳すと「より少ない言葉がより多くの意味を表す」というこの言葉がヘミングウェイのハードボイルド文体の特徴であるとも高取は述べている(13)。また、この「より少ない言葉がより多くの意味を表す」という“Less is more”の真髓を探るために高取はヘミングウェイの冰山説について指摘している。この冰山説というのはヘミングウェイの *Death in the Afternoon* (1932) の中に記載されているものである。

If a writer of prose knows enough about what he is writing about he may omit things that he knows and the reader, if the writer is writing truly enough, will have a feeling of those things as strongly as though the writer had stated them. The dignity of movement of an ice-berg is due to not only one-eighth of it being above water. (192)

上記の引用がヘミングウェイの冰山説であり、高取はこのヘミングウェイの主張に対して、「Hemingway が言わんとすることは、八分の一を描くことによって、その文章の裏に隠されている八分の七の意味を読む者に感じ取らせる技法である。これがまさしく“Less is more”の真髓なのだ。」(24)と述べている。

上記のヘミングウェイの冰山説に対しての高取の主張から、登場人物やその周りの事物などを客観的な態度・文体で細かく描写し、登場人物の心情は極力描かないという特徴を持つハードボイルド文体という小説技法は小説内において、客観的で最小限に抑えられ洗練された文章表現であるが故に読者に想像の余地を与えるという効果を持つと解釈することができる。また、このことからハードボイルド文体は読者の想像力を得て初めて小説技法としての効果を発揮し成立するという性質を持つという事も言えるであろう。また、イギリスの作家であり文芸批評家でもあるデイヴィッド・ロジはヘミングウェイについて「彼は、単純な、文彩を排した明示的な言葉づかいによって、「現場で本当に起きたこと」を書こう、「実際に経験した感情を生み出した実際の出来事」を書こうと努めた」(126-127)と述べている。このことから、感情表現を極力排した文章表現であるにも関わらず、感情を生み出した実際の出来事を綴り、また、読者の想像力の助けを得ることでハードボイルド文体は登場人物の感情をも間接的に表現することができるという性質を持っているとも言える。また、作家であるレオン・サーメリアンはヘミングウェイのハードボイルド文体について「行動のテンポを速めることができる。思考を介入させるとテンポを遅らせてしまう」(105)と述べており、行動のテンポを速めるというハードボイルド文体の効果について指摘している。このハードボイルド文体の効果はダイナミックなストーリーを展開していく上で大きなメリットになることができる。

ではハードボイルド文体が採用されている小説は実際にどのような文章であるのかを詳しく知るために、ヘミングウェイの『老人と海』の一部を下記に引用する。

かれは年をとっていた。メキシコ湾流に小舟を浮べ、ひとりで魚をとって日をおくっていたが、一匹も釣れない日が八十四日もつづいた。はじめの四十日はひとりの少年がついていた。しかし、一匹も釣れない日が四十日もつづくと、少年の両親は、もう老人がすっかりサラオになってしまったのだといった。(中略) 老人の四肢はやせこけ、項には深い皺が刻みこまれていた。熱帯の海が反射する太陽の熱で、老人の頬には皮膚癌をおもわせる褐色のしみができ、それが顔の両側にずっと下のほうまで点々とひろがっている。両手にはところどころ深い傷跡が見える。網を操って大魚をとらえるときにできたものだ。が、いずれも新しい傷ではない。魚の棲まぬ砂漠の蝕壊地帯のように古く乾からびていた。この男に関するかぎり、なにもかも古かった。ただ眼だけがちがう。それは海とおなじ色をたたえ、不屈な生気をみなぎらせていた。(5-6)

上記のシーンは『老人と海』の冒頭部である。文章全体を通して登場人物の心理的独白などの心理描写は見られず、3人称の客観的な文体で描かれている。また、翻訳家の福田も主張しているように、後半の老人の外見を描写したシーンは顔や手や眼に至るまでとても詳細に描かれている。

本節では映画小説術の基盤に相当するハードボイルド文体の定義や小説内における技法としての効果について論じ、ヘミングウェイの『老人と海』の文体を分析する事によりハードボイルド文体の特徴を明らかにした。ハードボイルド文体とは心理描写を極力排して、主に登場人物のセリフや行動といった客観的な描写を使う事によって物語を伝える小説技法である。また、客観的な描写においては隅々まで詳細に描かれている。また、その簡潔な文体は読者に想像の余地を与え、読者の想像力を得て初めて作品を完成させる。また、実際に経験した感情を生み出した実際の出来事を書き、読者の想像力の助けを得ることで登場人物の感情をも間接的に表現することができる。そして、思考を介入させないが故に行動のテンポを速めることができ、ストーリーの展開をダイナミックにすることができるといった様々な特徴を持つといった様々なことが本節で明らかになった。次節では、本節で示したハードボイルド文体の特徴と効果がどのように映画と関係し、また、どのように映画的印象を生み出していくのかについて焦点を当てていく。

1-2. ハードボイルド文体と映画のストーリーテリングの比較

前節で明らかになったハードボイルド文体の特徴と効果がどのように映画と関係し、また、映画的印象を生み出していくのか、それらを論じるため本節では映画のストーリーテリングに焦点を当てる。

フリーライターや編集者、インタビュアーの肩書を持つ友清哲の著書である『作家にな

る技術』(2005)の中のインタビューで高野はストーリーテリングという言葉について「ハリウッド映画の関係者がみな、「(映画にとって)重要なのはストーリーテリング」って声を揃えていった(中略)ちなみにいまでも邦画界では、ストーリーテリングなどという人はいません」(191-192)と述べている。

このように一般的に日本人には馴染みの無い映画のストーリーテリングという概念を明確にするために脚本アナリストでありインディペンデントのプロデューサー、映画やテレビ番組のコンサルタントなどの様々な肩書を持つジェニファー・ヴァン・シルの著作である『映画表現の教科書：名シーンに学ぶ決定的テクニック 100』(2015)における彼の主張と同書の翻訳者であり、英国と日本を行き来しながら映画や広告を中心に翻訳活動をしている吉田俊太郎の主張を参考にして分析していく。

『映画表現の教科書：名シーンに学ぶ決定的テクニック 100』の原題は *Cinematic storytelling*(2005) である。原題の直訳は「映画的故事テリング」であるが、この「ストーリーテリング」という言葉を吉田は、観客・読者・聞き手などの受け手を物語に引き込む語り口と定義している。また、吉田は話のうまい人や作家(ストーリーテラー)の行っていることが「ストーリーテリング」であると簡潔に述べている(268)。また、映画的故事テリングという言葉の「映画」という表現に関して吉田は「映画の表現とは、セリフやナレーションといった言葉に頼らず、映像を紡いでストーリーを語ることを指している。「言葉で語る」のではなく、単に「映像を見せる」のでもない。物語を「映像で語る」のが映画である」(268)と主張している。ここまでの吉田の主張からストーリーテリングという言葉の指す意味や映画的故事テリングとは何であるのかが明らかになった。次に映画的故事テリングが形成されていった経緯やそれを補うためのもう一つのストーリーテリングに焦点を当てていく。

映画で事物を伝える方法はたくさん存在するが、ヴァン・シルは「その中でセリフは最下位に位置する」(9)と述べている。ここで映画のストーリーテリングが形成されていった経緯についてヴァン・シルの主張を参考にする。映画の歴史が始まってから最初の20年間は、映像と音声を同期させて上映する技術であるシンク・サウンドがまだ開発されていなかった無声映画の時代であったため、映画で物語を伝えるための方法が映画的故事テリングに限られていた。無声映画の時代の作品は、登場人物の台詞以外の表現テクニックを駆使して登場人物やストーリー展開を伝えなければならなかったのである。ストーリー展開上どうしても必要なときには字幕カードが用いられたが、あくまでも最後の手段とされていた。カメラの位置や照明、画面の構成、モーション、編集がストーリーテリングのための主要な要素として最大限に駆使されていたのである。そして、1926年から音声の台詞やナレーションが映画で使われはじめた。本来、小説や演劇で利用されてきたこの文語を起源とした表現方法が映画の世界にも取り入れられ、広がっていったのである。ヴァン・シルは上記のような経緯を説明すると共に、現在の脚本家と監督には、2つのストーリーテリングの方法が利用可能となっていると述べている(9)。

上記のヴァン・シルの主張から、現代映画のストーリーテリングはカメラ位置、照明、画面構成、モーショ、編集などの映像を駆使して行う「映画的ストーリーテリング」と音声のセリフやナレーションなどで行う「文語的ストーリーテリング」で構成されているということが明らかになった。また、セリフなどの「文語的ストーリーテリング」は最終手段であり、重要度的には最下位に位置するという事も明らかになった。次にその詳細な構成比や特徴を明らかにするために、英米文学者であり物語学者でもある田中秀人と小説と映画の語りについて研究活動をしているアメリカのシーモア・チャトマンの主張を参考にする。

田中は映画の物語を描く際の視点に関して、映画というメディアはカメラの視点から映されるという特性を持っている以上、基本的に 3 人称の客観的な視点から物語の内容は描かれると述べている。そして、文学における一人称の語りのようなものを映画で表現しようとするれば、ヴォイス・オーバーのナレーション（語りの声）を付けるか、視点ショットやポイント・オブ・ビューや主観カメラなどを駆使して特定の人物の視点から捉えられた映像を挿入するか、マインドスクリーンと呼ばれる、人物の心の中に浮かぶ情景を映像化する表現技法などが必要になってくると述べている。また、小説の語り手兼視点的人物に相当する画面外の声であるヴォイス・オーバーにも登場人物の声である場合と通常的なナレーションのようにまったく画面に登場しない客観的な声である場合の 2 つの方法があると述べている (78)。

また、チャトマンは、文学においては「言う」や「語る」などの登場人物の台詞に該当するものと同じくらい簡単に且つ正確に、「考える」とか「思い出す」といった登場人物の思考を表現することができるかと述べている。これに反して映画は登場人物の台詞は問題にはならないが、思考の表現はとても重大な問題となってくると述べている。多くの映画作家たちは「考える」とか「思い出す」といった登場人物の精神的な営みを伝えるためにヴォイス・オーバーを使うことは安易な解決策で不自然であると考えており、常に少なからぬ抵抗を持ち、蔑視していると述べている (259-260)。上記の田中とチャトマンの主張から、映画はやはりその特性上、カメラという 3 人称の客観的な視点で語られ、小説において 1 人称の語りや心理描写に該当するヴォイス・オーバーは極力使わないという傾向があるということが明らかになった。

ここで、本節で明らかとなった映画のストーリーテリングの特徴と前節で扱ったハードボイルド文体の特徴を比較し、ハードボイルド文体が映画的印象を生み出すメカニズムについて考察していく。映画のストーリーテリングとハードボイルド文体のどちらも直接的な心理描写を極力排して、主に登場人物のセリフや行動といった 3 人称の客観的な描写を使う事によって鑑賞者に登場人物の心理や思考を想像させ、物語が伝えられるという特徴を持っている。つまり、映画とハードボイルド文体は、物語を鑑賞者に提示する際の構図にかなりの類似性がみられるのである。過去の映画鑑賞経験も助けとなり、ハードボイルド文体を駆使した小説を読む読者は「語りの構図における映画との類似性」によって物語

全体を通して映画的印象を受けるのではないかと推察される。また前節では、登場人物の思考を極力介入させないハードボイルド文体は物語の行動のテンポを速めることができ、ダイナミックなストーリーを展開する事ができるという効果を持つと論じたが、この映画さながらのダイナミックなストーリー展開も読者に映画的印象を与えるのではないかと考えられる。

本節では映画のストーリーテリングについての説明からはじまり、その特徴について論じた。また、本節で明らかとなった映画のストーリーテリングの特徴とハードボイルド文体の特徴を比較する事でハードボイルド文体が映画的印象を生み出すメカニズムを明らかにすることができた。次節では「映画小説術」のもうひとつの基盤に相当する「描写のリアリティさ」について論じていく。

1-3. 描写のリアリティさ

本節では映画小説術の基盤の一つである「描写のリアリティさ」について取り上げる。「描写のリアリティさ」という言葉は筆者の造語であるため、初めに言葉の定義を示す。次に田中秀人の主張を参考に映画の描写と小説の描写の特徴を明らかにする。最後に「描写のリアリティさ」が映画的印象を生み出す根拠を映画の描写と小説の描写の特徴を比較しながら論じていく。

「描写のリアリティさ」とは、心理描写を極力排した形式であるハードボイルド文体において「登場人物の容姿や行動、風景などの3人称の視点から語られる範囲のリアリティさ」、つまり、客観的描写のディティールまで描き切り、リアリティを生み出すことである。

田中はそれぞれの描写の特徴として、映画は「情景」の描写を得意としており、小説は「心理」の描写を得意としていると述べている。また、映画においては人物や場所は固定化され、特定化される。そして、映画では想像力を働かせるのは監督などの制作チームであり、観客は流れる映像をただ受容するだけであると述べている。その結果として、映画においては観客は一つの解釈を押し付けられていると捉える事ができると述べている。これに対して、小説では読者は自由に描写を想像することができると述べている(80)。

田中の主張から、映像を通して物語が語られる映画の情景描写は「固定的」であり、視覚的な範囲にとどめると観客の解釈も固定化されるが、小説は文章中の描写をもとに読者が各々で想像し、物語を享受していくという「流動的」な特徴を持つと解釈できる。つまり小説は、与えられた描写とそれをもとに描写を想像する読者との間の相対的で相互的な関係性により成り立っていると言うことができる。もちろん、受容した映像に対しての鑑賞者の想像などにおいては映画もこのような関係性が存在するが、小説と比べるとその傾向は弱いと考えられる。そして小説の客観的な描写から映像的印象を生み出すためには、描写から得られる読者の解釈を「固定的」にする必要があると考えられる。つまり、多くの読者の想像が「固定的」になるように、視覚化しやすい描写である事が求められるというわけである。そのためには描写のディティールまで描き、リアリティを持たせる必要が

ある。つまり、小説の描写から得られる解釈が映像から得られる解釈に限りなく近づいていく、言い換えると、固定的になっていく事で、映画的な印象を生み出しうると考えられる。

本節では「描写のリアリティさ」についての筆者の定義を示す事からはじまり、「描写のリアリティさ」が映画的な印象を生み出す根拠について述べるために、映画の描写と小説の描写の特徴を比較した。そして、鑑賞者の解釈において映画の情景描写は「固定的」であり、小説の情景描写は「流動的」であり、小説は与えられた描写とそれをもとに描写を想像する読者との間の相対的で相互的な関係性により成り立っているという特徴を持っているという事が明らかとなった。そして、「描写のリアリティさ」を小説に取り入れることで、小説の描写から得られる解釈が映像から得られる解釈に限りなく近づいていき、結果として映画的な印象を生み出すという事が明らかとなった。次節では本節と前節で論じた「ハードボイルド文体」と「描写のリアリティさ」が高野の著書『ジェノサイド』においてどのように取り入れられているのか、また、取り入れた結果どのような効果を生み出しているのかについて論じていく。

1-4. 『ジェノサイド』における例

前節までは、ハードボイルド文体と描写のリアリティさが小説においてどのような効果を生み出すのか、また、どのように映画的印象を生み出すのかについて論じてきた。本節ではこの2つの技法が高野の『ジェノサイド』においてどのように生かされているのか、また、どのような効果を生み出しているのかについて分析していく。

日本文学の研究者である和田勉が『ジェノサイド』はハードボイルド小説だと指摘しているように(13)、作品内でハードボイルド文体が多用されている。また、翻訳家の福田もヘミングウェイの『老人と海』の巻末の解説ページで『老人と海』は「完全に男性的な作品であります」(170)と述べているが、高野の『ジェノサイド』の登場人物のほとんどが男性であり、この作品には複数の主人公が配置されており、その全員が男性である。この事実は高野の『ジェノサイド』はハードボイルド文体をその文章構成の基盤としているという筆者の論を少しでも後押しできるものであると考えられる。上記の2人の主張をもとに『ジェノサイド』はハードボイルド文体を駆使した作品であるという論を押し進めてきたが、では実際に前節までに論じたハードボイルド文体や描写のリアリティさが『ジェノサイド』の中でどのように使われているのだろうか。次の引用はハードボイルド文体と描写のリアリティさが特徴的に表れている場面である。

「では、私はウガンダに戻ります。どうかご無事で」と言い残し、彼は運転席に乗り込んだ。ガラクタを載せた幌付きトラックが右折し、木々の向こうへ消えて行くと、あたりは真っ暗闇となった。イエーガーたちは、額に上げていた暗視装置を下ろした。ひとまずジャングルの中に入って姿を隠し、日が出るのを待って行軍を開始する。四

十キロの荷物を背負った男たちは、無言で頷き合って行動開始のシグナルとした。誰もがためらう素振りも見せずに歩き始めた。アフリカ大陸中央部に横たわった暗黒の樹海の中へ、ガーディアン作戦のオペレーターたちは、一人また一人と呑み込まれていった (141)

この文章において、視点は絶えず3人称の視点から描かれている。また、「四十キロの荷物を背負った男たちは」や「ガーディアン作戦のオペレーターたちは」というあえて登場人物の名前を使わない表現は、読者が今までの文章で容姿や性格も含め重々承知である主人公のイエーガー達を読者から引き離し、感情移入を難しくし、遠い存在であるかのような印象を植え付ける。そして、「暗黒の樹海の中へ（中略）一人また一人と呑み込まれていった」という描写は樹海という背景に登場人物が消えて行く様子をカメラで写し取ったような映画さながらの描写であり、読者に映像的な印象を与える。

『ジェノサイド』はセリフと客観的描写が交互に繰り返される事で物語が急展開していく事が多いが下記の文章はその最も顕著な例である。

「少なくとも私には、命を狙われる理由がある」「誰に命を狙われるんだ？」とイエーガーは訊いた。「ホワイトハウスだ」ギャレットは、質問を浴びせようとしたミックを手で制し、イエーガーに言った。「二人だけで話をしたい」「いいだろう」「待てよ。俺たちにも聞く権利がある」と詰め寄ったミックを、マイヤーズが肩を掴んで引き離した。「やめろ。これは軍事行動だ。リーダーの決定に従え」ミックは反論しようとしたが、マイヤーズの右手がレッグホルスターの拳銃にかかっているのを見て引き下がった。「分かった」イエーガーは小銃を拾い上げ、ギャレットとともに木立の奥に入った。
(198-199)

この場面では「質問を浴びせようとしたミックを手で制し」や「詰め寄ったミックを、マイヤーズが肩を掴んで引き離した」といった客観的な描写で登場人物であるミックの心模様を巧みに描き出している。また、「右手がレッグホルスターの拳銃にかかっているのを見て引き下がった」という一目見て、登場人物の考えや次に取りうる行動を読者に感じさせる描写は、言葉ではなく映像に重きをおいて物語を伝える映画的故事テリングに通じるものがある。

次に、映画的故事テリングの手法が顕著にみられる場面を下記に引用する。

「その生き物について、何か思い当たることは？」「まったく見当もつかん」と首を振ったギャレットは、イエーガーを正面から見つめて言った。「これで知っている事はすべて話した。信じる、信じないはそっちに任せる」イエーガーは沈黙し、決断した。「よし、計画を一部変更する。来てくれ」(200-201)

上記の「イエーガーは沈思黙考し、決断した」の部分は沈思黙考という心理に関する言葉は出て来るものの文字の上では詳細な心理は描かれていない。つまり、このシーンにおける沈思黙考という言葉は直接の心理を表現する言葉ではなく客観的な行動として書かれているのである。沈思黙考という登場人物の心理というよりは目に見える客観的な行動を描写する事で、その行動から伝わってくる主人公イエーガーの心模様を巧みに描いている。これは心理描写を極力排した映画的ストーリーテリングの手法そのものである。

次にハードボイルド文体が上手く使われている顕著な例を下記に引用する。

アキリを乗せたワンボックスカーが、国道のカーブを曲がって見えなくなった。海辺はふたたび静けさに包まれた。「全部、終わったな」と、それまで黙って見送っていたマイヤーズが言った。「イエーガー、寂しくないか?」「猫でも飼うよ」と、イエーガーが答えた。(590)

上記の文章は物語のラストの部分であり、アキリという長旅を共にしてきた子供と別れ、喪失感漂うシーンであるが、「猫でも飼うよ」というアメリカンジョーク的な言葉を返す事によって、主人公イエーガーの心模様を描き、またそれによって、銃撃戦や空中戦などの命の危機にさらされ熾烈を極めた主人公達の任務は無事終わり、物語はハッピーエンドを迎えたという事を暗に示し、読者に安堵感を与える。ここでも短いセリフによって登場人物の心情や物語に流れる雰囲気や状況を読者に想像させるハードボイルド文体が巧みに駆使されている。

次に描写のリアリティさが『ジェノサイド』においてどのように生かされているのか分析する。

ルーベンスは言葉を失って衛星画像を見つめた。襲撃が開始されたとしたら、もはや止める術はない。カンガ・バンドの四十名全員が虐殺されてしまう。ところが、そこから被写体のすべてが凍り付いた。動画が静止画に変わってしまったかのような感覚。しばらくするうちに、ルーベンスには何が起こったのか、想像がついた。ジョナサン・イエーガーは、この世のものではない知性に遭遇した。ヌースを見たのだ。(253)

上記の文章は、ヌースという進化した人類と主人公のイエーガーが遭遇し、その光景をルーベンスが衛星画像のモニター越しに観ている場面である。ここでは「動画が静止画に変わってしまったかのような感覚」という表現が使われているが、主人公が未知の生物に遭遇して驚くあまりに固まってしまうという状況を上手く伝えるために、モニターの動画が静止画に変わるという誰でも視覚化しやすく、想像がしやすい描写で描かれている。モニターという誰もが親しみのあり想像がしやすい道具を上手く使うことによって、リアリテ

イを生み出し、映像的な印象を生み出しやすい工夫を施している場面である。描写のリアリティが使われている場面を下記にもう一つ引用する。

そこへ、霧の中から足音がして、長身の男のシルエットがこちらに近づいて来た。傭兵たちの視線は、ピアースの横を歩く小さな人影に吸い寄せられた。布を縫り合わせたパンツを穿いているだけなので、アキリの全身が観察できた。首から下は、やはり人間の三歳児と変わらない。しかし、重量感を伴って膨れ上がった前頭部と、それに目を見れば、人間と同じ生物種であるとは思えなかった。前夜、イエーガーを凍りつかせた射貫くような眼光も、起き抜けであるにもかかわらず力を失っていない。ピアースに手を引かれ、頭をゆらゆらと揺らしながら歩いてくる異形の子供は、映画の中に出て来るモンスターのように、どこか作り物めいていた。(281-282)

上記の文章は霧がかかった森の中をピアースとアキリが歩いてくるシーンである。霧がかかった場所では、風景や人物が霞んで見えにくくなるが、この場面で、長身の男ではなく「長身の男のシルエット」という目に見えている光景をそのまま写し取ったような表現を使うことによって、視覚化が容易になり、映像的な印象を生み出す。また、アキリの身体的特徴に関する長々とした表現はその特徴を上手く描写する事で読者にアキリの不気味さや異様さを感じさせる。そして、「映画の中に出て来るモンスターのように、どこか作り物めいていた」という読者にとって身近な存在である映画を上手く使った表現を加える事で、ぼやけていたアキリのイメージは鮮明な輪郭を帯び、多くの読者の想像は近いものとなっていく。

本節では、前節までに論じたハードボイルド文体と描写のリアリティさが高野の著作『ジェノサイド』においてどのように取り入れられているのか、またどのような効果を生み出しているのかについて論じた。そして、ハードボイルド文体と描写のリアリティさは『ジェノサイド』で明確に使用されているということが明らかとなった。本章では、「映画小説術」の基盤に相当するハードボイルド文体と描写のリアリティさについての説明とその2つの技法がどのように映画的な印象を生み出していくのかについて論じた。また、高野の著作『ジェノサイド』におけるそれらの技法の使われ方やどのような効果を生み出しているのかについても例を示しながら論じた。この章で扱った2つの技法は文学特有の技法である。次章では、映画の歴史の中で生まれた映画特有の技法である「編集」、「場面転換」、「照明」、「カメラの位置」の4つの映画技法について、その説明や映画における効果、小説への転換方法について論じていく。

2.映画の技法

前章では文学特有の技法であるハードボイルド文体と描写のリアリティさが小説『ジェノサイド』においてどのように使われているかを分析し、それらの2つの技法がどのように映画的印象を生み出すのかについて論じてきた。本章では映画特有の技法について取り上げ、その技法がどのように小説に転換され、また、どのように映画的印象をもたらすのかについて論じていく。そして、本章の最後に「映画小説術」の定義づけを行う。

2-1. 編集 (モンタージュ理論とグランドホテル方式)

本節では映画の技法である「編集 (モンタージュ理論とグランドホテル方式)」について論じていく。ヴァン・シルは映画における「編集」とは、ショットをつなぎ合わせる事によってシーンを組み立てることを指すと定義している(60)。また、1920年代にロシアの偉大な理論家兼映画監督達が「編集」によるストーリーテリングの潜在的な力に注目し始め、1920年の終盤には技法の基礎が確立したとも述べている(60-62)。また、当時のロシアの映画監督であるフセヴォロド・ポドフキンは“The induction of the spectator into the rhythm of the show and the inducing of him to follow it constitute one of the most difficult problems of the theatre. In the cinema the technique of editing is brought in to help solve it”(*Film technique*, 344)と述べており、観客を映画に没入させるうえで編集がいかに効果を発揮するかを指摘している。

ここで編集がどのような効果をもたらすのかを明らかにするためにポドフキンが論じた編集の原理の一例である「対照」について分析する。飢えた人物の悲惨な状況を表現したい場合には、その飢えた人物を裕福で貪欲な人物と交互に描く事で際立った印象を生み出す事が出来るとポドフキンは述べている。また、上記のようなシンプルな「対照」は編集が基礎となっており、このような「対照」がもたらす印象は、スクリーン上で表現される事で顕著になり、単に飢えた人物と裕福で貪欲な人物のシーンを関連づけるだけではなく、その他のシーンにおいても、2種類の行動を比較させながら強調し合うように表現する事が可能であるとも述べている。そして、編集によって「対照」を生み出すという手法はかなり効果があると同時に一般的で標準的な手法であるとも述べている(*Film Theory*, 125)。

上記の、シーンを編集する事によって対照を表現する事ができるというポドフキンの主張する原理は、目に映る物をより詳細に認識し、判断するために日常的に絶えず人間が行っている「比較」をより強調させて映画に適用したものと考えられる。このようにシーンの組み立てを工夫する事によって新たな意味を生み出したり、観客の感情的反応を誘導する事ができるのが編集の持つ優れた効果である。以上が映画特有の技法である「編集」についての説明である。

ここで編集の技法の中でもさらに細分化された技法であるモンタージュ理論とグランドホテル方式について論じていく。はじめにモンタージュ理論の定義を確認しておく。ヴァン・シルはモンタージュ理論について、時間的にまた、空間的につながりのない短いシヨ

ットを複数集めて1つの大きなコンセプトを組み立てる手法であると定義している。また、モンタージュ理論は時間の経過や時代の流れ、感情の変化を描くために使用されることが多いとも述べている(64)。そして、この編集の1技法であるモンタージュ理論がどのように小説に転換できるのかについて高野の理論を分析する。高野は『6時間後に君は死ぬ』の巻末で、場面と場面をどのように繋げると効果があるのかというシーン単位の編集は小説でも同じ事であり、同じシーン内におけるカット単位の編集はどの情報を先に書き、その情報を後に書くかという文章の構成に応用する事ができると述べている(428)。また、その一例として、『部屋には男の死体があった。女が入ってきて悲鳴を上げた』(428)と『入ってきた女が悲鳴を上げた。視線の先には、男の死体があった』(428)という同じシーンを描写した2通りの文章を挙げており、上記の文章について、後者の方が読者の興味を引くことができるとも述べている。これについて高野は、カットの並べ方次第でシーンが全く違う印象になるというモンタージュ理論の応用であると述べている(428-429)。ジャンルは違えど小説と映画は物語を創る上で同じ構図を表現できる媒体である。故にシーン単位の編集が文章にも応用ができる事は容易に想像がつくと思われる。そして、上記の高野の挙げた2つの文章には実際に印象の差が見られる。よって高野の主張には正当性が認められる。このように編集の1技法であるモンタージュ理論はどの情報を先に書くかという小説の文章構成に応用ができるのである。では、高野の著書『ジェノサイド』においてこの技法がどのように応用されているのかを以下では検証していく。

モンタージュ理論が特徴的に表れているのが次のシーンである。

イエーガーは左手を振り下ろし、行動開始を告げた。目の端でミックが動き出したのを確認し、最初のテントに突入した。入口は胸くらいの高さしかないため、穴蔵を覗き込むような格好となった。人の形をした物を見つけて瞬時に銃口を向ける。ところが、引き金を引こうとした指がすぐさま凍りついた。中に置かれていたのは、子供のマネキンだった。幼児から十歳くらいの小さな人形が四体、地面の上に寝かされている。(75)

主人公イエーガーを含めた4人のオペレーター達は作戦の予行演習を行う。しかし、殲滅作戦の場所と地形は知らされているが、殲滅の標的については一切知らされていない。上記のシーンは任務についての詳細な情報が与えられていない4人のオペレーター達が予行演習で初めて、殺害のターゲットが子供であるという驚愕の事実を知る場面である。このシーンにおいて、モンタージュ理論が巧みに応用されている。時間軸通りに書くとすれば、中には子供のマネキンがあり引き金を引こうとした指が凍りついた、という順序が適切であるが、「ところが、引き金を引こうとした指がすぐさま凍りついた。中に置かれていたのは、子供のマネキンだった」とあえて時間軸を逆転させる書き方をすることによって読者の興味を引き付けるシーン構成に作り上げている。

ここで、編集の1技法であるグランドホテル方式について論じていく。『デジタル大辞泉』(2017)によると、「グランドホテル方式」とは「群集劇のこと。1932年製作の米国映画『グランドホテル』で、この手法が効果的に使われたことからの名」、また、「群集劇」とは「主役中心ではなく、不特定の多人数でストーリーを展開していく劇」であると記載されている。また、映画『グランドホテル』は『世界シネマ大辞典』(2017)に「立場のまったく異なる人々が集まり、数日の間にそれぞれの道が交差する様子を迫る作品」(106)と記載されている。簡略に説明すると、グランドホテル方式とは複数の主人公によって物語が同時展開していく方式である。高野の著作『ジェノサイド』の物語構成にもグランドホテル方式が採用されている。『ジェノサイド』は章ごとに主人公が入れ替わり、複数の登場人物によって場面が同時展開していくという構成である。そして、クライマックスに近づくにつれて、1つ1つの章が短くなり場面の入れ替わりが激しくなる。この編集の技法はアメリカ映画によく見られる手法であり、物語の展開を加速させる事で緊迫感を生み出している。

本節では、映画特有の技法である「編集」の定義や映画における効果についてヴァン・シルやプロフキンの理論を解釈しながら論じた。また、「編集」の1技法であるモンタージュ理論とグランドホテル方式に焦点を当てた。そして、モンタージュ理論はどの情報を先に書くかという小説の文章構成に応用ができるということが明らかとなり、高野の小説ではそのモンタージュ理論がいかに応用されているのかを分析した。また、グランドホテル方式も高野の著書『ジェノサイド』に取り入れられていることを示した。次節では同じく映画特有の技法である「場面転換」について論じていく。

2-2. 場面転換

本節では映画の技法の一つである「場面転換」について論じていく。初めに映画技法である「場面転換」とは何であるのかを説明し、その技法の特徴を分析する。

ヴァン・シルはシーンから次のシーンに移行する連結の瞬間の事をトランジションと呼んでいる(126)。また、トランジションにおいて連結の方法を工夫することで物語上で重要な情報を効果的に表現する事ができるとも述べている。そして、トランジションの中でも、場面転換を機会として使用できる技法の1例としてマッチング・トランジションがあるが、ヴァン・シルはマッチング・トランジションについて「ショットの終わりから次に来るショットのはじまりを「マッチさせる」つなぎのことを指す」(126)と定義づけており、この技法には無限の方法が存在し、サウンドにも当てはめる事ができると述べている。

上記で映画技法の「場面転換」について映画評論家であるヴァン・シルの主張を参考に簡単な説明をしたが、以下ではその具体的な技法のいくつかを分析する。1つ目に「ビジュアルのマッチカット」を分析する。ヴァン・シルによるとマッチカットという言葉は映像に使われる用語であり、「ビジュアルのマッチカット」については「内容、画調、形状、動

き、サイズ、色などの類似性を土台にして 2 種類の映像を連結させること」(126) と定義づけている。また、マッチカットの映画内における効果についてヴァン・シルは、物語を進行させ、連続して並んだ 2 種類の映像をもとに新たな意味を生み出す効果があると指摘している (126)。

では、バーベット・シュローダーが監督を務めた映画である 1992 年の『ルームメイト』を参考に「ビジュアルのマッチカット」が映像でどのように機能し、どのような効果を生み出しているのかをヴァン・シルの主張を参考にしながら分析する。映画『ルームメイト』の主人公であるアリーはニューヨークのアパートメントで彼氏であるサムと一緒に住んでいたが、映画の冒頭でサムの浮気が原因となって 2 人は喧嘩をする。次のシーンで 2 人が口論をしている時に、カメラは近くの暖房用の通気口を覆っている華麗な鉄格子細工を映している。そして、次のシーンで同じような鉄格子がカメラで映し出される。ヴァン・シルは鉄格子から別の同じような鉄格子に切り替わる時にマッチカットが使用されていると指摘しており、また、「その独創的な模様から、これは隣接したアパートメントのものだろうと観客は推測する」(134) とマッチカットを使用した際の観客に与える効果についても指摘している。そして、次のシーンで鉄格子からカメラが引いていき、通気口を通して 2 人の口論を盗み聞きしている隣人のグラハムの姿が現れる。この一連のシーンにおいて、ヴァン・シルは、2 つの鉄格子をマッチカットすることによって観客に隣人の居場所を即座に理解させる事、また、身を乗り出して 2 人の口論を盗み聴きしたいという隣人の人物像を表現する事、そして、隣人のグラハムに感情移入するように仕向ける事で観客に口論の内容を聴き入ってもらう事の 3 点がマッチカットによって実現されていると指摘している (134)。ヴァン・シルが主張しているように、上記のシーンにおいて、あえて 2 つの部屋の独創的な模様を連続して映す事によって観客は 2 つの部屋が同じアパートであると推測するのは妥当であると考えられる。また、身を乗り出して口論を盗み聴きしている人物を映す事によって、当然観客はその人物の人物像を想像するように仕向けられると考えられる。そして、隣人のグラハムに感情移入するように仕向ける事で観客に口論の内容を注意深く聞かせる事にも成功していると考えられる。このような理由からマッチカットが映画内のシーンに上手く意味を付加させているというヴァン・シルの主張は最もであると考えられる。

2 つ目に、「場面転換」の 1 技法である「マッチング・オーディオ・セグエ」(途切れないサウンド転換) について取り上げる。「マッチング・オーディオ・セグエ」について、ヴァン・シルは「ビジュアルのマッチカットのサウンド版に当てはまるもの」(126) と定義づけており、また、2 種類のとても似ているサウンドがつけられることで観客が予想だにしていなかった示唆を導くことができ、これはビジュアルのマッチカットと同じような効果を生み出す事ができると指摘している。また、前のシーンのサウンドが残ったまま次のシーンのサウンドがかぶせられるように流れるというのが一般的な使用方法であると述べている。

では、アナトール・リトヴァクが監督を務めた映画である 1948 年の『私は殺される』を参考に「マッチング・オーディオ・セグエ」が映画でどのように機能し、どのような効果を生み出しているのかをヴァン・シルの解説を参考にしながら分析する。映画『私は殺される』の終盤にヘンリーの妻であるレオナ・スティーブンソンが家に忍び込んだ男によって殺害されるシーンがある。また、前のシーンでレオナの部屋の窓から毎晩同時刻に地下鉄が音をたてて通過する模様が描かれている。男がレオナの部屋に入って彼女を殺そうとする瞬間にカメラが地下鉄を映したショットに切り替わり、地下鉄が通過する音でレオナの悲鳴はかき消されてしまう。電車が通過した後にレオナが息絶えているショットへと切り替えられる。このシーンにおいてヴァン・シルは地下鉄の音による「マッチング・オーディオ・セグエ」が使用されたことによって登場人物が殺されるという重大な出来事がかき消すことに成功していると述べている (128)。上記でヴァン・シルが主張しているように地下鉄が通過する音を挿入した事で、登場人物は誰にも知られず静かに殺されたという印象を観客は当然受けるであろう。そして、毎晩同時刻に地下鉄が音をたてて通過する模様を前のシーンで描き、殺害されるシーンにおいても同様の地下鉄のシーンを挿入しマッチング・オーディオ・セグエで繋いだ事によって、登場人物の殺害が日常の中に完全に隠されたという 2 つ目の意味を持たせる事にも成功していると考えられる。

3 つ目に、「場面転換」の 1 技法である「オーディオ・ブリッジ」について取り上げる。「オーディオ・ブリッジ」について、ヴァン・シルは「あるシーンが終わる時点で、そのサウンドだけは継続し、映像だけが新たなショットへと転換するというものだ。つまり 2 種類のショットや 2 つのシーンを 1 つのサウンドだけでつなぐこと」(126) と定義づけている。では、オーソン・ウェルズが監督を務めた映画である 1941 年の『市民ケーン』を参考に「オーディオ・ブリッジ」が映画でどのように機能し、どのような効果を生み出しているのかをヴァン・シルの解説を参考にしながら分析する。映画『市民ケーン』で子供のケーンが床に座ってクリスマス・プレゼントを開けながら、後見人に対してメリークリスマスと言うシーンがある。そして、次のシーンに切り替わり、先ほどのケーンの言葉に対して後見人がアンド・ア・ハッピーニューイヤーと返事をする。2 つ目のシーンの後見人であるサッチャーは 20 年歳を重ねて白髪となっている。このシーンについてヴァン・シルは「オーディオ・ブリッジ」によって、1 行というとても短いセリフで 20 年間の歳月を凝縮して表現しているとその効果について指摘している (130)。上記のヴァン・シルの主張を分析する。映画において長期の歳月が経たる事を表現する方法はたくさんあるように考えられる。例えば、登場人物の人生における重要な場面を描写し繋げていく方法である。登場人物の中学や高校の卒業式、恋人との交際、結婚式等のシーンを繋いでいくのである。しかし、映画という媒体には上映時間の制約や登場人物の成長過程を表現するわけにはいかないといったストーリー構造上の制約がたびたび存在する。上記のオーディオ・ブリッジはそのような問題を上手く解決していると考えられる。多くの人達は幼少期から日常生活において複数の人々と多くの会話をしている。会話は 2 人の人物の間で行われる言葉のキ

マッチボールであり、放たれた言葉に対しての返答は必ず存在する。そのような会話におけるルールは人々の身に自然と染みついているであろう。そして、上記の長期の歳月を隔てた 2 つのシーンは観客の身に染み付いている会話のルールに支えられる事によって、違和感なく上手く結びつけられていると考えられる。このような理由から、時間や空間を隔てた 2 つのシーンを繋げたい場合には、ヴァン・シルが主張しているように音の連続性は有効な手段であると考えられる。このように上記で取り上げた 3 つの「場面転換」の技法は場面転換のシーンにおける映像やサウンドを上手く駆使する事で、場面転換をスムーズにしたり、新たな意味を生み出す事ができる映画技法である事が明らかとなった。

ここからはそれらの「場面転換」の技法をいかに高野が小説の中で用いているかを分析する。下記に高野の小説である『グレイヴディigger』（2005）の文章を引用する。

「よし、行こう」その時、古寺の上着の中で携帯電話が振動した。古寺は電話機を出した。発信者を見ると、『回線非通知』と表示されていた。「もしもし、古寺ですが」受話器の向こうから、低い声が聞こえてきた。「骨髄ドナーが殺されているそうだな？」古寺は思わず訊き返した。「誰だ？」「困ったことがあるんで電話したんだ」声の主が分かって、古寺の緊張が一気に解けた。「久しぶりだな、八神」「ああ」（287）

上記のシーンは剣崎と古寺という 2 人の刑事が会話をしている所にとつぜん電話の音が鳴り響くシーンである。この電話の後、場面が切り替わる。ここでは 2 つの接点のない異なる場面が携帯電話の音という掛け橋（ブリッジ）によってスムーズに繋がっている。このシーンにおいて高野は「場面転換」の技法である「オーディオ・ブリッジ」を上手く応用している。

本節では、映画技法の一つである「場面転換」について分析し、また、その中でも「ビジュアルのマッチカット」、「マッチング・オーディオ・セグエ」、「オーディオ・ブリッジ」という 3 つの技法に焦点を当て、例を示しながら分析した。そして、「場面転換」の技法を上手く小説に応用している例を高野の小説を分析しながら論じた。次節では同じく映画特有の技法である「照明」について論じていく。

2-3. 照明

本節では映画の技法の 1 つである「照明」について論じていく。初めに映画技法である「照明」の「レンブラント・ライティング」と「TV ライティング」という 2 つの技法に焦点を当て、技法が生み出す効果について説明する。そして、それらの技法がどのように小説に応用されているのかについては高野の意見を参考にしながら、実際に上手く小説に転換できているのかを高野の著作を取り上げて検証していく。

1 つ目に「レンブラント・ライティング」についてとりあげる。「レンブラント・ライティング」について、ヴァン・シルは意図的に明と暗のコントラストを作り出す照明の技法

であると定義づけている。また、普通は観客に注目してほしいところにスポットライトを当てて明るくし、それ以外の部分は影の中に隠す方法をとるとその一般的な使用方法についても指摘している。また、この技法を駆使することでドラマ性を高めたり、人生の本質をつくことができると映画内における効果についても指摘している (212)。

では、フランシス・フォード・コッポラが監督を務めた映画である 1979 年の『地獄の黙示録』を例に「レンブラント・ライティング」が映画においてどのような効果を生み出しているのかをヴァン・シルの解説を参考にしながら分析する。映画『地獄の黙示録』で、ウィラード大尉にはカーツ大佐の居所をつきとめて暗殺するという任務が課せられている。しかし、映画の冒頭で戦争の任期を終えて帰ってきたアメリカの日常生活に飽き、元の場所へ帰りたいたいと考え、妻とも離婚し、再びサイゴンに戻ってきたウィラードはすでに狂気の一歩手前の状態となっている。そして、実際にウィラードがカーツのいる場所にたどり着いたとき、ウィラードは正気のまま彼を暗殺できるのか、それとも狂気に冒されてしまうのかと思悩む。そして、カーツとの対面を目の前にしたウィラードが背後から照明を当てられたカーテンの前にひざまずいているショットが映される。

そして、ヴァン・シルは「カーテンに照明が当てられてウィラードはシルエットになっているため、まだそこにいないカーツの存在感がそこを支配している。また背後から照明を当てられたカーテンがカーツに神秘性をあたえている」(212) と明暗のコントラストによって登場人物に意味を付加させているという効果について指摘している。次のシーンではカーテンの向こう側のカーツが映し出される。そして、カーツの頭だけが暗闇の中から見えてくる。ヴァン・シルは「暗闇で彼の頭だけが身体から取り外されているようにさえ見え、これによって彼の狂気が示唆されている」(212) と技法の効果について指摘している。また、頭の手入れをするカーツの頭だけが見えるシーンがあるが、そのシーンについてヴァン・シルは「それはまるで銀色に光る月のようであり、月に象徴される狂気を繊細に示唆している」(212) と指摘している。この一連のシーンは「レンブラント・ライティング」を駆使した事で、明暗のコントラストが際立っているが、それに対してヴァン・シルは「カーツの狂気が劇的に表現されている。背後から照明を当てるバックライティングは (中略) 狂気を示唆している」(212) とその技法が生み出した映画内における効果についても指摘している。上記のヴァン・シルの述べた技法は現代の映画やアニメーションでも頻繁に使用されており、彼の主張には普遍性がある。このように「レンブラント・ライティング」を駆使することで、登場人物に狂気や神秘性などのイメージを付加させる事が可能となっているのである。

2 つ目に「TV ライティング」についてとりあげる。「TV ライティング」についてヴァン・シルはテレビで使われている照明の技法であると述べている。また、シチュエーション・コメディにおいては昔から、明るくて浅くて影のない照明が利用されているとも述べている (214)。では、オリヴァー・ストーンが監督を務めた映画である 1994 年の『ナチュラル・ボーン・キラーズ』を例に「TV ライティング」がどのような効果を生み出しているのかを

ヴァン・シルの解説を参考にしながら分析する。映画『ナチュラル・ボーン・キラーズ』で、主人公のマロニーが彼女の両親について彼氏であるミッキーから質問され、フラッシュバックでその質問に答えるというシーンがある。そして、このフラッシュバックについてヴァン・シルは「典型的なシチュエーション・コメディ」(214)であると述べている。また、このシーンの照明は明るく、浅く、いかにもテレビで使用されているような照明技法であり、オチがくる毎にシチュエーション・コメディに特有な笑い声が挿入されているが、ここでは父親から受けた性的や身体的などの様々な虐待について語られている。この一連のシーンについてヴァン・シルは、観客にとって馴染みの深い媒体を逆に利用した事、つまり、暗い内容にも関わらずシチュエーション・コメディの形式を利用して表現した事によって、鑑賞者により嫌悪感を与える仕組みに作り上げている、とその効果について指摘している(214)。上記のヴァン・シルの主張を分析する。上記のシーンにおける技法の応用的な使用とそれがもたらす効果についてのメカニズムは、本論の2章1節で論じたブドフキンが主張した編集の原理の一例である「対照」によって説明が可能であると考えられる。観客は上記のシーンを鑑賞した際に何かしらの違和感を覚えるはずである。シチュエーション・コメディは通常、明るくて笑いを誘うような主題を表現するために利用される形式である。しかし、目の前の映像内では暗い内容が繰り返されているからだ。観客が予期していた明るい内容と実際に目にしている暗い内容の2つの「対照」によって、観客は互いを強制的に感じるようになり、これが嫌悪感を増幅させる結果に繋がると考えられる。よって彼の主張には正当性が認められる。

上記に示した2つの「照明」の技法は物語に新たな意味を生み出すなどの様々な効果を持つ。また、TVライティングは観客への馴染み深さを逆に利用する事で、主題を強調させるなどの応用ができる。そしてここからは、これらの「照明」の技法がどのように小説に転換できるのかについて高野の意見を参考にしながら、実際に上手く小説に転換できているのかを高野の著作を取り上げて検証していく。高野は『6時間後に君は死ぬ』の巻末で、「アメリカ映画の撮影監督が好んで使う言葉に「ルック」というものがある」(429)と述べており、「ルック」について「その作品ごとに異なる画面の雰囲気、ビジュアル・スタイルという意味」(429)と定義している。また、その具体的な説明として「シリアスなサスペンスものなら、陰影の濃いハードなルック。ハートウォーミングなコメディなら、ちょっとハイキーでソフトフォーカスなルック」(429)と述べている。そして、「ルック」を文章に応用する方法と「ルック」を実際に応用した際の書籍の分けられ方については「陰影の濃いハードなルックにする場合は、漢字が多い硬い文章にし、ソフトなルックにしたい場合は逆に漢字を少なく文章を柔らかくしている(中略)文章を解析すると漢字の多い順に、「新聞社説」「雑誌記事」「学校教科書」の三類型に分けられる」(429)と述べている。また、高野は自身の作品で言うと、「新聞社説」は『13階段』、「雑誌記事」は『グレイヴディigger』、「教科書」は『幽霊人命救助隊』と分けられる」(429)とも述べている。

上記で紹介した「ルック」はいわば、照明を工夫した際に作り上げられる画面の雰囲気

とまとめる事ができるが、この映画技法が実際にどのように小説に応用されているのか、高野の諸作品を取り上げて分析していく。まず 1 つ目に陰影の濃いハードなルックを持つ『13 階段』(2004) の文章を下記に引用する。

南郷は、未だ続く読経の声を疎ましく思いながら、その場に突っ立ったままでいた。しばらくして、不意に縄の揺れが止まった。執行ボタンを押した三名が半地下に行き、痙攣を続けている四七〇番の体を抑えたのだ。今、床下では、医務官が四七〇番の胸に聴診器を当て、心臓の鼓動が止まるのを待っているはずだった。それから十六分かかって、四七〇番の心肺停止が確認された。次に監獄法の規定により、死刑囚の体はさらに五分間、縄からぶら下がったままの状態に置かれた。遺体処理のため、南郷たちが半地下に降りたのは午前十時ちょうどだった。既決囚の亡骸は、十五分ほどかかってアルコールで浄められ、死装束を着せられた。そして納棺されたその遺体を、刑場に隣接する遺体安置所に運び込んだ時、南郷たちの仕事は終わった。(179)

上記のシーンは刑務官である南郷が初めて死刑執行にたずさわる場面である。『13 階段』は死刑制度をテーマとした小説という事もあり、個々の場面、また、物語の全体を通して暗くシリアスな雰囲気醸し出すために、漢字の多い硬い文章で構成されており、陰影の濃いハードなルックを作りあげている。この場面において漢字は全体の約 43% (句読点は含まない) を占めている。

次にソフトなルックを持つ『幽霊人命救助隊』(2007) の文章を下記に引用する。

「夜も寝ずにな」「二十四時間、コンビニ状態ですか？」と言った裕一に、美晴が訊いた。「コンビニって何?」「コンビニエンス・ストアですよ。セブンイレブンとかの」そこへ八木が割り込んだ。「セブンイレブンって何だ?」「二十四時間やってるスーパーマーケットです」「ほう」と八木は感心したようだった。「働き者だな」「私たちが働くしかないでしょう」と市川。「だがよ、どうするんだ?死のうとする奴らを助けるなんて、よく考えればおかしい話だぜ」「なぜです?」「どうやって死ぬ人間を見つけるんだ?俺はこの世で六十八年間生きて、自殺する奴なんか見たことはないんだぜ」(54)

上記のシーンについて説明する前に、簡単に『幽霊人命救助隊』のあらすじを紹介する。主人公である裕一は、死後の世界で老人ヤクザ、気弱な中年男、そして若い女の 3 人の男女に出会う。彼らはそれぞれ異なる年代に死亡しており、死亡してからは現世からの情報は一切入ってこず、彼らの間の現世についての情報にはかなりのギャップがある。そして、彼ら 4 人のもとへ神が現れ、天国行きの条件として、自殺志願者 100 人の命を救えという任務を与える。上記のシーンは彼らが認知している現世にかなりのギャップが存在すると

いう事実をコメディタッチで描いた場面である。『幽霊人命救助隊』は自殺をテーマとした小説ではあるが全体を通してハートウォーミングなコメディタッチで描かれている。また、全体を通して漢字が少なく、会話や会話における疑問符なども多用した比較的柔らかい文章で構成されており、ソフトなルックを作りあげている。この場面において漢字は全体の約 22%（句読点は含まない）を占めている。また、この作品は、自殺というテーマをハートウォーミングなコメディタッチで描いており、「TV ライティング」で説明した暗い内容をシチュエーション・コメディの形式に注入した事によって生まれた効果と同じように主題を強調させるという効果も表れている。

上記の 2 つのシーンを比較すれば一目瞭然であるが、漢字の使用数や文章の硬さにかかなりの差が見受けられる。そして、それらの使い分けが見事にシーンの雰囲気を手早く作り上げている。また、本論文で中心的に取り上げている『ジェノサイド』の文章全体における漢字の使用数は上記の 2 つの作品の中間に位置し、シリアスな戦闘シーンや和やかな会話のシーンなど場面の雰囲気によって巧みに使い分けられている。

本節では映画技法の一つである「照明」について「レンブラント・ライティング」、「TV ライティング」という 2 つの技法に焦点を当て、それらの技法が生み出す効果について分析した。そして、それらの技法を駆使して画面の雰囲気を作り上げる「ルック」という概念について論じ、その技法を小説に応用する方法について分析すると共にその具体的な応用例を高野の小説を取り上げて分析した。次節では同じく映画特有の技法である「カメラの位置」について論じていく。

2-4. カメラの位置

本節では映画の技法の 1 つである「カメラの位置」について論じていく。初めに映画技法である「カメラの位置」の「クローズアップ」と「ポイント・オブ・ビュー」という 2 つの技法に焦点を当て、それらの技法が生み出す効果について分析する。そして、それらの技法を高野がどのように小説に応用しているのかについて『ジェノサイド』を取り上げ分析していく。また、映画特有の技法を小説に転換する事で映画的印象が生まれるメカニズムについても論じる。そして、最後に「映画小説術」の定義づけを行う。

1つ目に「クローズアップ」についてとりあげる。ヴァン・シルは標準的なクローズアップについては顔や肩などを被写体にしたものと述べており、超クローズアップについては目や口のみといったより狭い範囲に寄ったショットを指すと定義している (164)。また、クローズショットという場合は、被写体が人物の時と物体の時の両方で使われると述べており、これに対して、「クローズアップ」は一般的に被写体が人物の時のみに用いられるとも述べている (164)。では、ジェーン・カンピオンが監督を務めた映画である 1993 年の『ピアノ・レッスン』を例に「クローズアップ」が映画においてどのような効果を生み出しているのかをヴァン・シルの解説を参考にしながら分析する。映画『ピアノ・レッスン』の主人公であるエイダはシングルマザーであり、口を聞くことができず、ピアノの音を奏で

る事によって自分の心を表現するという人物である。エイダの描写についてヴァン・シルは映画内で彼女を何度もドラマティックなクローズアップを用いて描写していると述べており、また、特に初めに使われたクローズアップはとても長く、20秒にもおよぶもので、同時にカメラ移動もともなっていると、この映画における「クローズアップ」の異様な長さについても指摘している(164)。また、この映画には望まない結婚の写真を撮られた後にエイダが雨が降り続けている窓の外を見ているシーンがあるが、このシーンについてヴァン・シルはクローズアップを用いて彼女の近影を映す事によって、主人公への親近感を触発している。また、雨という自然現象を利用する事によって主人公の感情を巧みに表現しているとも指摘している(164)。そして、主人公の感情表現のメカニズムと具体的な主人公の感情については「雨粒の物理的な動きが、エイダの凍りついた眼差しとダイレクトにコントラストをなしている。この雨粒と眼差しの並置によって、誰にも見られていないときでさえ、エイダは自身の感情を頑なに隠しているという事実を見事に描いている」(164)と指摘している。ヴァン・シルが指摘した雨粒とエイダの眼差しの並置によるエイダの感情表現は、筆者が映画『ピアノ・レッスン』を鑑賞した際にも容易に理解ができたものである。これも口を聞くことができないエイダであるからこそ技法の効果をより発揮できたのではないかと考えられる。

そして、この一連のシーンに見られる「クローズアップ」についてヴァン・シルは「人物に近ければ近いほど観客の親近感を誘うことができる。それはクローズアップの物理的な近さによって、その人物の私的なスペースに入りこんだ感覚が生まれるためだ。近影の秒数を長く保てば保つほど親近感も高まる」(164)と映画内で生じた技法の効果とそのメカニズムについて指摘している。また、ストーリーの中で敵としてすでに確立されている登場人物については、クローズアップによってその人物の近影を映す事によって、観客のその人物に対する恐怖感や憎悪を増幅させることもできると「クローズアップ」の応用的な使い方とその効果についても指摘している(164)。上記の「クローズアップ」によって観客に映画内の人物への親近感や恐怖感などを与える事ができるというヴァン・シルの主張については、「クローズアップ」によって観客と登場人物の距離感を操作する事によって生じる効果であり、恋人、友達、赤の他人等、接する人の親密度によって人間は他人との距離感を変えろという性質を上手く利用したものであると考えられる。

2つ目に「ポイント・オブ・ビュー」についてとりあげる。「ポイント・オブ・ビュー」(主観ショット)についてヴァン・シルは「特定の人物から見た視界を模したショット」(172)と定義づけており、その視界の持ち主である人物の目の位置にカメラが据えられると述べている(172)。また、ポイント・オブ・ビューの効果についてヴァン・シルは「観客の登場人物への緊密度を大きく高める」(172)と述べており、「主人公の視点であれば親近感が、敵対者の視点であれば恐怖感が高まる」(172)とその具体的な使い分けによって生じる各々の効果についても述べている。では、スティーヴン・スピルバーグが監督を務めた映画である1975年の『ジョーズ』を例に「ポイント・オブ・ビュー」が映画においてどのような

効果を生み出しているのかをヴァン・シルの解説を参考にしながら分析する。映画『ジョーズ』で女性が海で泳いでいる姿を水中から映しているシーンがある。そして、このショットの直後に女性はサメに襲われて殺される。このシーンについて、ヴァン・シルは観客は最初に映し出されたショットが実はサメの視点（ポイント・オブ・ビュー）であったということの後から理解すると述べている（174）。つまり、観客はこれまでの経験から最初のシーンを女性が海水浴をしているところを水中から映した平凡なショットであるという認識をしていたが、それが見事に裏切られ、映画の歴史の中でもサメの「ポイント・オブ・ビュー」を初めて目の当たりにする場面なのである。また、同じ場所で泳いでいる人物を上から映したショットの後に水中のショットに切り替わるシーンがあるが、このシーンについてヴァン・シルは水中の視点に切り替わるだけで、観客は悲惨な出来事が訪れると予測するようになっていくと指摘している（174）。そして、この一連のシーンにおける「ポイント・オブ・ビュー」について、ヴァン・シルは「観客のものの見方を根本的に変えさせ、私たち人間の日常をまったく別の視点からとらえている。また、これがサメの視点だということを教え込むことで、サメの襲撃への恐怖を生み出してもいる」（174）とその効果について指摘している。上記のヴァン・シルの主張を分析する。ポイント・オブ・ビューとは特定の登場人物の視点を模したショットの事であるが、登場人物への緊密度を高めるというこの技法の効果のメカニズムについて考察する。特定の人物の視点から映し出されたショットは 1 人称視点であり、これは主観性に繋がると考えられる。そして、主観性を作り出す事が登場人物に対しての感情移入を促進する事に繋がると考えられる。つまり、登場人物への感情移入が深まっている状態は緊密度が高まっている状態と同じであり、以上が技法の効果のメカニズムであると考えられる。このメカニズムから主人公の視点であれば親近感が高まるのは当然である。そして、映画においても小説においても基本的には主人公に感情移入する人がほとんどであると考えられるが、その前提を踏まえた上で敵対者のポイント・オブ・ビューについて考察する。敵対者のポイント・オブ・ビューというのは、敵対者の 1 人称視点であると同時に主人公の 3 人称視点でもある。この視点は、既に感情移入をしている主人公が危害を受けている状況を観ている、または、今後受けるであろうという予期を鑑賞者に手に取るように分からせるショットであり、これが恐怖感を生み出すメカニズムであると考えられる。以上の考察からヴァン・シルの主張には正当性があると考えられる。

上記に示した 2 つの「カメラの位置」の技法は、カメラの位置を工夫し、カメラから見える映像を物語の随所に上手く散りばめる事によって、主人公のポイント・オブ・ビューや主人公をクローズアップしたものであれば親近感、敵対者のポイント・オブ・ビューや敵対者をクローズアップしたものであれば恐怖感といった具合に登場人物への緊密度を高め、観客の心理を意図的に操作することができるのである。

上記の説明で「カメラの位置」の技法が映画でどのような効果を生み出すのかについて説明したが、ここからはこれらの「カメラの位置」の技法がどのように小説に転換できる

のかについて高野の『ジェノサイド』を引用して分析していく。下記に『ジェノサイド』の文章の一部を引用する。

イエーガーは、自分が殺すことになる人々を観察し続けた。無理にでも病気の徴候を見つけようとしていた。彼らが致死性のウイルスに感染しているという確信さえ得られれば、罪悪感を払拭できる。彼らの頭に銃弾を撃ち込むのは、より恐ろしい死を避けるための、安楽死の手段だと言い逃れることができる。しかしこちらの願望とは裏腹に、彼らの立ち振る舞いは健康そのものだった。と、双眼鏡の狭い視野の中に、異様な人間が現れた。背のひょろ高い、白い肌を持った中年男。伸び放題の髭が顔の半分を覆っている。人類学者のナイジェル・ピアースに間違いはない。(中略) 下手に動くとかえって目立つので、イエーガーは姿勢を変えずに監視を続けた。ピアースは上体を反らし、胸一杯に空気を吸い込むと、いきなり英語で叫び始めた。「どうか注意深く聞いてくれ！私の声が聞こえているだろう！君たちが近くにいるのは分かっている！」イエーガーの足の下で、英語の怒鳴り声に驚いたマイヤーズが体の向きを変えた。目を丸くして、キャンプの方向を見つめている (194-195)。

上記のシーンは任務により、ウイルスに感染している人類学者のナイジェル・ピアースとカンガ・バンドに住んでいるムティブ人らを殲滅するためにイエーガー率いる精鋭部隊が殲滅のターゲット達をジャングルに身を隠しながら監視している場面である。この時点においては、人類学者のナイジェル・ピアースは主人公達にとっては敵対者として描かれている。1つ目の「カメラの位置」の技法が効果的に転換されている文章について説明する。5行目から7行目にかけての文章では双眼鏡を通したイエーガーからの視点で描かれているが、ここでは「ポイント・オブ・ビュー」と「クローズアップ」が使用されている。主人公の「ポイント・オブ・ビュー」を駆使する事で、読者には主人公への親近感が生まれることによって、読者は主人公自身になったかのような感情移入を覚える。その主人公への感情移入が強まれば強まるほど、結果として、敵対者である人類学者のナイジェル・ピアースに対する恐怖感や警戒心といった感情が読者にも芽生えて来る。また、双眼鏡を使ってナイジェル・ピアースを監視している事によって、イエーガーの視点からは、顔の髭に至るまでピアースの詳細な容姿が見えている。この人物の詳細な容姿の描写には「クローズアップ」が使用されており、敵対者への恐怖心が高められている。次に2つ目の「カメラの位置」の技法が効果的に転換されている文章について説明する。10行目から12行目にかけての文章はイエーガーの仲間であるマイヤーズの表情を描写したシーンである。ここではマイヤーズの顔の「クローズアップ」が行われており、読者はマイヤーズに親近感を感じると共に、マイヤーズに感情移入し、マイヤーズが感じている恐怖心や驚きを疑似体験できる仕組みになっている。

本章を通して映画特有の技法について、また、それらを小説に転換する方法について論

じてきたが、最後にそれらがどのように映画的印象を生み出すのかについて論じる。現代の多くの人は年齢によって異なる部分もあると考えられるが、映画を観て育った世代が大半を占めるであろう。そのような映画を観たことがある人にとって映画技法を転換させている小説を読む時には過去の映画鑑賞体験も後押しし、その小説内の手法に漠然とした映画技法を無意識に感じ取ると推察される。それが映画的印象を生み出すのであると推察される。そして、1章と2章を通して、「映画小説術」を構成する諸要素について説明してきたが、「映画小説術」とは、「ハードボイルド文体」と「描写のリアリティさ」をその構成要素の基盤とし、「編集」、「場面転換」、「照明」、「カメラの位置」の4つの映画特有の技法を上手く転換する事によって、読者に映画的印象を与える小説技法であると定義することができる。

本節では映画技法の1つである「カメラの位置」について、「クローズアップ」と「ポイント・オブ・ビュー」に焦点をあててその技法と技法の持つ効果について説明した。また、それら2つの技法を小説に上手く転換する方法を高野の「ジェノサイド」を取り上げて論じた。そして、映画特有の技法を小説に転換する事で映画的印象が生まれるメカニズムについても論じた。そして、「映画小説術」の構成要素を示すことで「映画小説術」の定義づけを行った。

本章では「編集」、「場面転換」、「照明」、「カメラの位置」の4つの映画特有の技法について、技法の定義やその技法の映画における効果を分析した。また、それらの映画技法を小説に転換する方法を高野の小説を引用して論じた。また、映画特有の技法を小説に転換する事で映画的印象が生まれるメカニズムについても論じた。そして、「映画小説術」の構成要素を示すことで「映画小説術」の定義づけを行った。次章では、今までに紹介した「映画小説術」に関わる諸要素である性質や読者との相互的な関係性、小説技術体系における位置づけ、今後の展望について論じていく。

3. 映画小説術に関わる諸要素

第1章と第2章では「映画小説術」を構成する諸要素と映画小説術がどのように映画的印象を生み出すのかについて論じ、「映画小説術」の定義づけを行った。ここまでの研究で「映画小説術」の定義づけを行うことはできたが、しかし、本論文は「映画小説術」を提示することが主題であるため、「映画小説術」の定義だけではなく、「映画小説術」が小説技術体系においてどのように位置づけされるのか、また、どのような性質があるのか、「映画小説術」にとって外部的な存在である読者は「映画小説術」とどのように関わっているのかといった「映画小説術」に関わる様々なことについて明らかにする必要があると考えられる。そこで、本章では「映画小説術」を提示する上で筆者が外す事のできない項目であると判断した、「映画小説術」と読者との相互関係性、性質、小説技術体系における位置づけ、今後の展望の4項目について論じていく。

3-1. 映画小説術と読者との相互関係性

第1章と第2章で説明したように、「映画小説術」は「ハードボイルド文体」や「描写のリアリティさ」を文章構成における基盤とし、その基盤に映画独自の技法を転換し付加していくことで映画的印象を生み出すと論じてきた。本節では、「映画小説術」が生み出す映画的印象の観点から「映画小説術」と読者との関係性について論じていく。読者が「映画小説術」を駆使した小説を読みそこから映画的印象を感じ取るためには、もちろん読者が映画を観たことがあるという前提が必要不可欠であり、映画を観たことが無い人に映画的印象を与えるのは不可能であると考えられる。ここで、文学者の寺内伸介の主張を紹介する。寺内は論文で映画の発明以前に書かれた小説に映画性を見出す読者について取り上げているが、小説に映画性を見出すのは、映画鑑賞経験が鍵であり、映画鑑賞経験がある人は、作家の映画技法についての知識の有無は関係なく、映画の発明以前の小説にも映画性を見出しうると結論づけている(29-41)。このように小説から受ける映画的印象というものは、読者の映画についての知識に左右される部分があり、個人個人でも変わりうると推察される。つまり、「映画小説術」は読者に映画についての知識があつて初めて成立する小説技法であり、読者の映画鑑賞経験の有無や映画技法についての知識の有無などによって「映画小説術」が読者に与える映画的印象の程度も変わってくるように、「映画小説術」と読者の間には相互的な関係性が存在すると言える。本節では「映画小説術」と読者との相互関係性について論じた。次節では、「映画小説術」の性質、小説技術体系における位置づけ、「映画小説術」の今後の展望について論じていく。

3-2. 映画小説術の性質、位置づけ、今後の展望

前節では「映画小説術」と読者との相互関係性について論じた。本節では「映画小説術」の性質、小説技術体系における位置づけ、今後の展望について論じていく。また、「映画小説術」の性質については、「映画の急速な成長」と「映画が急速に成長した要因」の2

つの観点から論じるため、最初に映画の歴史について簡単に触れる。映画の歴史についてはフリーの映画評論家であり映画史研究家でもあるフィリップ・ケンブが責任編集した『世界シネマ大辞典』（2017）とエッセイストであり翻訳家でもある井上一馬の『アメリカ映画の大教科書（上）』（1998）と『アメリカ映画の大教科書（下）』（1998）を参考にして説明する。

まずは映画の起源について説明する。映画の起源について『世界シネマ大辞典』には「映画誕生の正確な時期については諸説あるが、多くは1895年となっている」（8）と記載されている。映画の起源には諸説あるという事だが、この諸説に対して井上は上巻で、世界で初めて活動写真の撮影・映写機を発明したのはエジソンであるが、彼は特許の申請項目に映写幕を使用する可能性を盛り込んでおらず、また、ヨーロッパで同じ特許の申請を行わなかったために、映画誕生の起源をフランスのリュミエール兄弟に奪われたのであると指摘しており（17-18）、また、「この兄弟が人類の歴史にその名前を残したのは（中略）活動写真を、世界で初めて上映した功績によるものだった」（18）と1895年のリュミエール兄弟によって映画の歴史がスタートしたとされる説について肯定的な意見を述べている。上記の引用から映画の起源は1895年であるといつてよいだろう。また、映画が始まった当初の作品について『世界シネマ大辞典』には「その多くがわずか数秒の長さで、単純な日々の出来事やトリックの出来栄を映し出すだけのものだった」（16）と記載されている。

そして、ここから映画が成長していくわけであるが、『世界シネマ大辞典』には「1920年代半ばまでは、映画は台詞のやりとりを用いず、言葉に劣らぬほど繊細で表情豊かな視覚的要素によって物語を伝える形式を発展させた」（68）と音声のないサイレント映画の形成と発展について記載されている。また、「映画製作者たちは実に短い間に多種多様なカメラワークを編み出した（中略）音声、色、3Dの分野を除く主要技術はどれも1914年までには開発されていた」（9）とも記載されている。このことからテクノロジーによる映画の成長だけでなく、映画製作者による映画製作技術の開発も非常に短い期間で行われた事が分かる。また、井上は上巻で「一九二六年、ワーナー・ブラザーズは、本当の意味でのトーキー映画のはしりともいえる、ジョン・バリモア主演の『ドン・ファン』という作品を製作した」（172）と現代の我々に馴染み深い形式の映画であるトーキー映画の始まりについて指摘している。また、ウォルト・ディズニーについて、井上は下巻で「アニメ映画というジャンルで、やはりこの三〇年代に、アメリカの映画界で確固たる地位を築き上げた」（96）と述べており、ウォルト・ディズニーによるアニメ映画の隆盛について述べている。また、『世界シネマ大辞典』には「CGI（コンピューター・アニメーション）は、1970年代、SF映画に導入された」（484）と記載されている。このCGIは現代の我々も映画でよく目にする映画技術である。そして、近年では2009年のジェームズキャメロン監督作品の『アバター』などの3D技術を駆使した映画やMX4Dのようなスクリーンの映像に合わせて客席が動いたりするアトラクション型の映画も登場してきている。

上記で説明した映画の歴史から、映画は誕生からわずか100年前後の間に科学技術の進

歩と比例するように急速に変容し進化し続けていることが分かる。小説などの他の娯楽作品においては時代の変遷と共に扱われるジャンルや内容などの移り変わりが見受けられることがあるが、映画ほどその成長が著しい娯楽作品は少ない。このように映画は科学技術とともに急速に進化し続けるという性質を持っているという事が言えよう。

そして、「映画小説術」は映画特有の技術を小説に転換する小説技法であるという事は今までの章でも触れて来たが、常にこれまでの、また、最新の映画技術の影響を受け続ける小説技法である。筆者が本論で定義した「映画小説術」を構成する映画特有の技法については、現代において最新の映画技術の中で小説に転換できると考えられるものだけをピックアップして論じてきた。今後、映画がさらなる進化を遂げていく事で、それに呼応するように「映画小説術」も進化していけると推察される。つまり、「映画小説術」というものは決して一過性の小説技術ではなく、映画の進化と呼応するようにそれ自体も進化していくという性質を持っているのである。

そして、「映画小説術」は決して一過性の小説技術ではなく、映画の進化と呼応するようにそれ自体も進化していくという性質を持っている事から、廃れて過去の技術となる可能性がなく常に小説技術体系の最先端に存在し続けるものであると考えられる。このことから、「映画小説術」はあらゆる小説技法の中でも特殊な位置づけとなると推察される。また、「映画小説術」の今後の展望として、進化し続けるという性質であるが故に、「映画小説術」の成熟には終わりがなく、映画という娯楽がその終焉を迎えるまで共に寄り添いながら、影響を受け続け、進化していくということが考えられる。

本節では映画の歴史について説明する事から始まり、テクノロジーと共に急速な成長をするという映画の性質について論じたことで「映画小説術」の決して一過性の小説技術ではなく、映画の進化と呼応するようにそれ自体も進化していくという性質について明らかにした。また、その性質を踏まえて、「映画小説術」が小説技術体系で特殊な位置づけとなることと映画という娯楽作品がその終焉を迎えるまで共に寄り添いながら影響を受け続け進化していくという「映画小説術」の今後の展望についても明らかにした。本章では第 1 章と第 2 章で示した「映画小説術」の定義だけでは本論文の主題である「映画小説術」の提示を達成することは不可能であるという考えのもと、「映画小説術」の提示に必要不可欠であると考えられる「映画小説術」と読者との相互の関係性、性質、小説技術体系における位置づけ、今後の展望の 4 項目について論じ、それぞれを明らかにした。

終章

本論文では、高野の作品に映画的印象を受け、彼の作品に新たな小説技法の可能性を感じ、論じてみたいと考えたことに端を発し、映画特有の技法を上手く小説に転換させて映画的印象を読者に与える高野の小説技法を「映画小説術」と称し、文学界における新たな小説技法として提示する事を主題とした。そして、その技術体系を構成する各要素を解き明かし、それらの要素がどのように映画的印象を生み出すのかについても解明する事によって「映画小説術」の定義づけを行った。また、映画の歴史や映画と鑑賞者との関係性に注目し、「映画小説術」の性質や読者との相互的な関係性についても解き明かした。そして、それらを踏まえた上で「映画小説術」の小説技術体系における位置づけを明らかにし、「映画小説術」の今後の展望についても論じた。

第1章では映画独自の技法を上手く小説に応用した際に、応用したものをより効果的にするための「映画小説術」を支えている文体や描写の方法などの文章の基本的な構成、つまり、「映画小説術」の基盤に相当する要素である「ハードボイルド文体」と「描写のリアリティさ」について論じた。そして、映画のストーリーテリングと「ハードボイルド文体」の特徴を比較した結果、両者に「直接的な心理描写を極力排して、主に登場人物のセリフや行動といった3人称の客観的な描写を使う事によって鑑賞者に登場人物の心理や思考を想像させ、物語が伝えられる」という物語を鑑賞者に提示する際の構図の類似性を突き止め、その類似性によって「ハードボイルド文体」が物語全体を通して映像的印象を生み出すという事が明らかとなった。

また、映像を通して物語が語られる映画の情景描写は「固定的」であり、視覚的な範囲にとどめると観客の解釈も固定化される。そして、これに反して小説は文章中の描写をもとに読者が各々で想像し、物語を享受していくという「流動的」な特徴を持ち、それ故、小説は与えられた描写とそれをもとに描写を想像する読者との間の相対的で相互的な関係性により成り立っていると言う事を突き止めた。そして、これらの事実から「描写のリアリティさ」つまり、描写のディティールまでこと細かく描き、多くの読者が同じような描写を想像できるほどのリアリティを持たせる事によって、小説の描写から得られる解釈をより「固定的」にする事で映像から得られる解釈に限りなく近づいていき、結果として映画的印象が生れるという事が明らかとなった。

第2章では、「編集」、「場面転換」、「照明」、「カメラの位置」の4つの映画特有の技法に焦点を当て、それらの技法の定義や映画内における効果をジェニファー・ヴァン・シルの理論に基づいて分析した。そして、高野の諸作品の中でそれら4つの映画技法が上手く転換されている場面や上手く転換したことによって生じた小説内における効果を示す事で、映画特有の技法を小説に転換する方法や転換する事によって生じる小説内における効果を明らかにした。また、映画を鑑賞した経験のある人が映画技法を上手く転換させている小説を読む事で、過去の映画鑑賞体験も後押しし、小説に散りばめられた映画特有の技法に無意識に映画の匂いを感じ取り、それが映画的印象を生み出すという事も明らかとなった。

また、「映画小説術」の定義づけも行った。

第3章では、本論文の1章と2章で説明した「映画小説術」が成立するための外部的な要因である読者との相互的な関係性や映画小説術が持つ性質に焦点を当てた。そして、「映画小説術」は読者に映画についての知識があって初めて成立する小説技法であり、読者の映画鑑賞経験の有無や映画技法についての知識の有無などによって「映画小説術」を駆使した小説が読者に与える映画的印象の程度も変わってくるように映画小説術と読者の間には相互的な関係が存在するという事が明らかとなった。また、「映画小説術」は映画独自の技術を小説に転換する小説技法であるが故に常に最新の映画技術の影響を受け続ける小説技法であり、映画の進化と呼応するように「映画小説術」自体も形を変えながら進化していくという性質を持っている事が明らかとなった。そして、「映画小説術」は決して一過性の小説技術ではなく、映画の進化と呼応するようにそれ自体も進化していくという性質を持っている事から、廃れて過去の技術となる可能性がなく常に小説技術体系の最先端に存在し続けるものであり、あらゆる小説技法の中でも特殊な位置づけとなる事が明らかとなった。そして、そのような性質故に「映画小説術」の進化には終わりがなく、映画という娯楽作品がその終焉を迎えるまで共に寄り添いながら、影響を受け続け、進化していくであろうと論じた。

これまでの研究から「映画小説術」は、「ハードボイルド文体」と「描写のリアリティさ」をその構成要素の基盤とし、「編集」、「場面転換」、「照明」、「カメラの位置」の4つの映画特有の技法を上手く転換する事によって、読者に映画的印象を与える小説技法であると定義する事ができ、読者との相互的な関係性や特殊な性質を持ち、小説技術体系においても特殊な位置づけであるという結論に至った。「映画小説術」という新たな小説技法の可能性を提示した事に本論文の意義がある。また、本論文では現時点において小説に転換しうる最新の映画技法をピックアップし「映画小説術」の構成要素として示した。しかし、映画の技術は科学技術の成長と共に急速に進化していく事を考えると、映画の進化と呼応するように「映画小説術」を構成する要素も変わっていく事は明らかである。映画の進化と共に「映画小説術」の構成要素を改良していく事が今後の課題である。

参考文献

- Hemingway, Ernest. *Death in the Afternoon*. New York: Charles Scribner's Sons, 1932.
- . *The First Forty-nine Stories*. London: Jonathan Cape, 1939.
- . *The Sun Also Rises*. New York: Charles Scribner's Sons, 1926.
- Mast, Gerald, Marshall Cohen and Leo Brady, eds. *Film Theory and Criticism: Introductory Readings. 4th Edition*. London: Oxford University Press, 1992.
- Pudovkin, Vsevolod. *Film technique and Film acting: the cinema writings of V.I. Pudovkin*. Translated by Ivor, Montagu. London: Vision Press, 1954.
- Wilson, Edmund. *The Shores of Light—A Literary Chronicle of the Twenties and Thirties*. New York: The Noonday Press, 1952.
- 井上一馬『アメリカ映画の大教科書（上）』新潮社, 1998年.
- .『アメリカ映画の大教科書（下）』新潮社, 1998年.
- フィリップ・ケンプ編『世界シネマ大辞典』遠藤裕子ほか訳, 三省堂, 2017年.
- レオン・サーメリアン『小説の技法—視点・物語・文体—』浅田雅明ほか訳, 旺史社, 1989年.
- ジェニファー・ヴァン・シル『映画表現の教科書：名シーンに学ぶ決定的テクニック 100』吉田俊太郎訳, フィルムアート社, 2015年.
- 高取清「Hemingway 文学における文体分析—"Less is more"の構図」『文京学院大学外国語学部文京学院短期大学紀要』6号, 2007年, 13-25.
- 高野和明『グレイヴディigger』講談社文庫, 2005年.
- .『13 階段』講談社文庫, 2004年.
- .『ジェノサイド』角川書店, 2011年.
- .『幽霊人命救助隊』文春文庫, 2007年.
- .『6 時間後に君は死ぬ』講談社文庫, 2010年.
- 田中秀人「小説と映画における語りについて—The Portrait of a Lady と The Age of Innocence—」『東洋大学経済研究会 経済論集』41 卷 2 号, 2016 年, 77-93.
- シーモア・チャトマン『小説と映画の修辞学』田中秀人訳, 水声社, 1998年.
- 寺内伸介「小説と「映画」」『待兼山論叢文学篇』34 卷, 大阪大学大学院文学研究科, 2000年, 29-41.
- 友清哲『作家になる技術』扶桑社, 2005年.
- 西尾巖『ヘミングウェイ小説の構図』研究社, 1992年.
- アーネスト・ヘミングウェイ『老人と海』福田恆存訳, 新潮文庫, 1966年.
- デイヴィッド・ロッジ『小説の技巧』柴田元幸ほか訳, 白水社, 1997年.
- 和田勉「高野和明論」『九州産業大学国際文化学部紀要』第 52 号, 2012 年, 1-15.
- 『地獄の黙示録』, フランシス・フォード・コッポラ監督, マーロン・ブランド主演, ユナイテッド・アーティスツ, 1979年.

『市民ケーン』, オーソン・ウェルズ監督, オーソン・ウェルズ主演, RKO, 1941 年.

『ジョーズ』, スティーヴン・スピルバーグ監督, ロイ・シャイダー主演, ユニバーサル・ピクチャーズ, 1975 年.

『ナチュラル・ボーン・キラーズ』, オリヴァー・ストーン監督, ウディ・ハレルソン主演, ワーナー・ブラザース, 1994 年.

『ピアノ・レッスン』, ジェーン・カンピオン監督, ホリー・ハンター主演, ミラマックス, 1993 年.

『ルームメイト』, バーベット・シュローダー監督, ブリジット・フォンダ主演, コロンビア映画, 1992 年.

『私は殺される』, アナトール・リトヴァク監督, バーバラ・スタンウィック主演, パラマウント映画, 1948 年.

新村出編『広辞苑第六版』岩波書店, 2008 年.

一般社団法人日本推理作家協会「2012 年 第 65 回 日本推理作家協会賞 長編及び連作短編集部門」<http://www.mystery.or.jp/prize/detail/10652> (閲覧日:2019 年 1 月 8 日)

週刊シネママガジン「映画誕生の歴史 (映画史博物館)」<http://cinema-magazine.com/p/226> (閲覧日:2019 年 1 月 8 日)

松村明監修「グランドホテル方式」『コトバンク (提供元・デジタル大辞泉)』
<https://kotobank.jp/word> (閲覧日:2019 年 1 月 8 日)

松村明監修「群集劇」『コトバンク (提供元・デジタル大辞泉)』
<https://kotobank.jp/word> (閲覧日:2019 年 1 月 8 日)