

# 映画のなるものとしてのフォトジェニー

——ポール・トーマス・アンダーソン作品を中心に——

桑 原 圭 裕

## は じ め に

ポール・トーマス・アンダーソン（Paul Thomas Anderson, 1970-）は、アメリカの新進気鋭の映画監督であり、これまでに監督したわずか6作品だけで世界三大映画祭の監督賞を全て受賞したことで、その手腕は高く評価されていることがわかる<sup>(1)</sup>。アンダーソン作品の、特に最近の作品についていえることは、その物語展開にさほどの劇的高揚もなく、少し時が経てばどのような話だったかさえないことも多い。その代わり、一つ一つのシーンあるいはその瞬間的な映像は鮮明にそして強烈に記憶に残っている。確かにそのような鑑賞体験をもたらす映画はアンダーソン作品に限られたことではないし、彼は映画監督としてはまだ若く作品数も少ないため、現時点で彼のフィルモグラフィーから一貫した特徴を見出すことは難しい。それでも本稿においてアンダーソン作品を採り上げ、特に最近の2作品『ゼア・ウィル・ビー・ブラッド』（*There Will Be Blood*, 2007）と『ザ・マスター』（*The Master*, 2012）に注目するのは、映画芸術の普遍的な問題としての「映画のなるもの」を考察する上で、貴重な視座を提供してくれると考えられるからである。

映画芸術を形作る数々の論考の中でも、そのはじまりに位置づけられるフォトジェニー（photogenie）論は、1920年にルイ・デリュック（Louis Delluc, 1890-1924）が著書『フォトジェニー』を発表することで広く知られるようになった。この考えは映画特有の美的作用に言及し、いわゆる「映画のなるも

の」を規定する概念としてスタートしたが、その後ジャン・エプステイン(Jean Epstein, 1897–1953)やレオン・ムーシナック(Léon Moussinac, 1890–1964)によって発展的な論考が重ねられるとともに、その意味内容も少しずつ変化して、現在では「写真うつりがよい (photogenic)」という一般的な意味に包摂されている。フォトジェニーの規定が曖昧な理由としては、映画的なもの」を被写体(撮られる側)に見いだすか、あるいはカメラ操作(撮る側)に見いだすか、といった二つの視点をめぐって各論者の立場が異なることにある。デリュックの主張は前者の立場をとりながらも、「映画の魂」や「映画の生命」などといった抽象的な映画精神論としての域をでなかった。したがって、エプステインやムーシナックにはそれぞれ任意に映画撮影や編集などの具体的な事例に言及することが求められた。その結果、フォトジェニー論は映画芸術の多様性を示しながらも、その命題となる「映画的なもの」の論点が撮られる側から撮る側の問題へと移行したのである。しかし、本稿ではアンダーソンが俳優に対して行う特異的な演出方法に着目しながら、映画撮影における撮られる側の問題としてフォトジェニー論を再考してみたい。

以下では、まず、アンダーソン作品の基礎的なデータをまとめたうえで、5作目の『ゼア・ウィル・ビー・ブラッド』から彼の演出上の傾向が極端に変化することに注目する。次いで、具体的に彼の最新作『ザ・マスター』を分析することで浮き彫りとなる演技を主体とした映画作りにフォトジェニー論の概念を照らし合わせることで、「映画的なもの」に関する一考察を加えたい。

## 1 略歴と映画制作

アンダーソンは1970年のロサンゼルスに9人兄弟の7番目の息子として生まれ、少年期の頃から映画制作に関心をもち、成人する頃にはすでに後に映画化されることになる脚本をいくつか書き上げていた。彼はエマーソン大学からニューヨーク大学へ編入してすぐに中退し、その後、テレビ映画、ミュージック・ビデオ、ゲーム・ショーなどのプロダクション・アシスタント<sup>(2)</sup>として

映画業界のキャリアをスタートさせた。その頃に 200 万円程の予算で自主制作した『シガレッツ & コーヒー』(*Cigarettes & Coffee*, 1993) がサンダンス映画祭で評価されることを契機に、『ハード・エイト』(*Hard Eight*, 1996) で映画監督デビューを果たす。

アンダーソン作品を概観すると、いくつか特徴的な映画制作手法がみてとれる。まずその一つに、アンダーソン自身が特に影響を受けた監督へのオマージュとして、積極的に彼らの技術やアイデアを取り込んでいることが指摘できるだろう。彼は頻繁に自作の中のアイデアがどこから発するものかを公言しており、その中でよく挙げられる名前としてはジョナサン・デミ (Robert Jonathan Demme, 1944-)、ロバート・アルトマン (Robert Altman, 1925-2006)、マーティン・スコセッシ (Martin Scorsese, 1941-)、黒澤明 (Akira Kurosawa, 1910-1998) などがある。具体的には、『ハード・エイト』の紳士の償いは黒澤の『生きる』(1952) に触発されたものであるし、『マグノリア』(*Magnolia*, 1999) に登場する拳銃をなくしてしまう警官も黒澤の『野良犬』(1949) からとったと彼は発言している<sup>(3)</sup>。また、『マグノリア』はアルトマンの『ショート・カット』(*Short Cuts*, 1993) の姉妹映画として制作されたことは有名であるし、アルトマンの遺作となった『今宵フィッツジェラルド劇場で』(*A Prairie Home Companion*, 2006) では体調を崩していたアルトマンの監督代行として撮影に帯同していた。後述するが、アンダーソンが影響を受けた監督のなかでもアルトマンは特別な存在であることは間違いない。

次に、アンダーソン作品の音楽における特性もいくつか指摘されている。例えば、『ブギーナイツ』(*Boogie Nights*, 1997) では、映画世界の人物の会話とそこに付与されるポピュラーソングの歌詞を巧みに連動させる演出がなされている。古典的なミュージカル映画のように俳優が実際に歌を歌いだすことはなくても、映画世界とその外部要素である音楽を融合させて物語るといったアンダーソン作品を新しいミュージカル映画の形とする意見もある<sup>(4)</sup>。また、アンダーソンは音楽を聴きながら脚本を執筆する習慣があり、時にはそこで耳に残った歌詞を映画内の台詞の中にちりばめることがある<sup>(5)</sup>。さらに楽曲の

詩的イメージから物語を構成することも少なからずあるようだ。実際に『マグノリア』は、アンダーソンが敬愛するエイミー・マン (Aimee Mann, 1960-) の歌詞に感化されて制作され、挿入歌もすべてマンに提供してもらっている。

また、アンダーソン作品における俳優の存在感も異彩を放っている。彼の作品では、一貫して話題性も評価も高い大物俳優が主役に起用されている。一方で脇役には「お抱え俳優」ともいべき特定の俳優が複数の作品にわたって重用されている。具体的には、フィリップ・ベイカー・ホール (Philip Baker Hall, 1931-)、フィリップ・シーモア・ホフマン (Philip Seymour Hoffman, 1967-2014)、ジョン・C・ライリー (John Christopher Reilly, 1965-)、メローラ・ウォルターズ (Melora Walters, 1968-)、ルイス・ガスマン (Luis Guzmán, 1957-) などが挙げられる。彼らに共通しているのは、容姿や体型や発声などの身体的なセールスポイントに卓抜した演技力を兼ね備えながらも大作の主役を張ることはない、いわば「個性派俳優」である。アンダーソンが監督術の中で最も秀でた才をみせるのは、決して主役一人の演技力や話題性に頼ることなく、俳優一人一人の魅力を引き出し、さらにそれらの見事な調和を奏でることにある。それゆえに、アンダーソンはしばしば「アルトマン的なアンサンブル・フィルムの監督」という二番煎じのレッテルを貼られる傾向がある。しかし、本稿ではそのようなレッテルを否定的にとらえるのではなく、むしろ積極的に肯定することに努めたい。

## 2 演 出

アンダーソンは作品ごとに異なった題材を選ぶことと、演出上で試行的姿勢を失わないことを常に心がけている。

第1作目の『ハード・エイト』は、仲の良かった父・アーネスト・アンダーソンとかねてから憧れを抱いていたフィリップ・ベイカー・ホールを重ね合わせ、年長者と若者の交流をテーマにつくられている。本作はアンダーソンのデビュー作であるが、それまでの彼の豊富な映画体験がコラージュされた作品

であり、実際に黒澤明やジョナサン・デミやジャン＝ピエール・メルヴィル (Jean-Pierre Melville, 1917–1973) などが用いた演出法が随所に挿入されている。

第2作目の『ブギーナイツ』は、アンダーソンの故郷でありポルノ産業で有名なサン・フェルナンド・バレーを舞台に、アンダーソンの少年期の記憶がベースとなって制作された。ポルノ産業が最も盛んであった1970年代の衣装や音楽などの再現と過激な性描写が話題を呼び、アンサンブル・フィルム<sup>(6)</sup>のスタイルにも挑戦している。このような内容的にも形式的にも突飛な演出が功を奏してか、興行収入が前作から飛躍的に伸びていることから、本作をアンダーソンの出世作とみてよいだろう。

第3作目の『マグノリア』は、前作に続いてサン・フェルナンド・バレーを舞台に、過去に闇をかかえた9人の人物の一夜を描いたアンサンブル・フィルムである。それぞれのエピソードの伏線とそれらの巧妙かつ複雑なプロット構成は、アンダーソンの監督としてだけでなく脚本家としての能力の高さを証明している。先にも少し触れたようにアンダーソンが本作でさらに本格的にアンサンブル・フィルムの形式を実践した経緯にはアルトマンの『ショート・カット』が深く関係している。ただし、そのことについては筆者も含め他で頻繁に指摘されているため、本稿では立ち入った議論は行わない<sup>(7)</sup>。

第4作目の『パンチドランク・ラブ』(Punch-Drunk Love, 2002)は、前作とは対照的にモダンでシンプルなラブ・コメディの物語でありながら、1950年代のテクニカラーの色合いを意識した光と色の表現に工夫をこらしている。カラフルに彩られたセットと衣装に加え、通常は撮影ミスとされるレンズフレアやハレーションが積極的に用いられることで一つ一つのショットが幻想的な様式美を帯びている。本作のポスター画像にもある逆光によるシルエット撮影も象徴的だろう。

第5作目の『ゼア・ウィル・ビー・ブラッド』は、アンダーソン自身が「カリフォルニア誕生にまつわるホラー映画」<sup>(8)</sup>と称しているように、アルトマン的なアンサンブル・フィルムの影は薄れ、石油王となった一人の男の怪物

性と破壊的な人生を徹底的に描き上げることに力が注がれた。本作はそれまでの気心の知れたスタッフや俳優を一新して、ジョン・ヒューストン（John Huston, 1906–1987）の『黄金』（*The Treasure of the Sierra Madre*, 1948）を参考にしながら、カリフォルニアの広大な大地に一つの集落を建設するほどの予算を注ぎ込んだ大作として制作された。

第6作目の『ザ・マスター』の物語や演出法については後で詳述するが、本作は1950年代の舞台を再現するために65 mm フィルムが使用されたことで映画界の注目を集めた。アンダーソンは「『めまい』[Alfred Hitchcock, *Vertigo*] (58) や『北北西に進路をとれ』[Alfred Hitchcock, *North by Northwest*] (59) のようなクラシックで鮮やかな色調にしたかった。(中略) その時代の多くの作品は65 mm で撮られていたから。本当に心に深く響いてくるし、その時代の映画が持つクラシックさというのを、これからの自分の映画人生で常に追求して行きたいと思う」<sup>(9)</sup>と語っているように、前作と同じくハリウッドの黄金期の正当な映画作りの再興に挑戦している。なお、その効果についてはカメラマンのレイン・スタスコビッチの批評に詳しい<sup>(10)</sup>。

### 3 演出の変化

このようにアンダーソン作品を振り返れば、彼の一風変わった演出は総じて個人的な人生経験と豊富な映画知識、特に30年代から50年代までのハリウッド映画に裏打ちされていることがわかる。そのような趣向は、最新の機械技術を導入し目新しい映像表現を追求する今の映画界において反作用的に評価を集めているのかもしれない。しかし、彼のフィルモグラフィーでもっとも注視すべきなのは、それぞれの作品に新たな試行が加えられながらも、5作目の『ゼア・ウィル・ビー・ブラッド』を境に、アンダーソンの演出上の姿勢が大きく変化していることである。本稿では、便宜上4作目までの作品を前期、残りの2作品を後期にわけておく。両者の違いを簡潔に示せば、前期は斬新で奇抜でフォーマリズ的な演出なのに対して、後期は古典的で重厚でリアル

ズム的な演出といえよう。その具体的な指標はまず音楽の使い方にあらわれる。

『ブギーナイツ』ではマイケル・ペン（**Michael Penn, 1958-**）によって「ニクソンとポルノ映画の時代」と呼ばれた 70 年台のディスコミュージックが見事に再現され、また『ハード・エイト』『マグノリア』『パンチドランク・ラブ』ではジョン・ブライオン（**Jon Brion, 1963-**）によって、作品の雰囲気をつよく的確にあらわした多くのポピュラー・ミュージックが採り入れられた。しかし、『ザ・マスター』を含め『ゼア・ウィル・ビー・ブラッド』からは盟友のペンとブライオンとのコンビを解消し、イギリスのロックバンド・レディオヘッド（Radiohead）のギタリスト、ジョニー・グリーンウッド（**Jonathan Richard Guy Greenwood, 1971-**）に音楽監督を任せている。アンダーソンがグリーンウッドを起用した理由は、2006 年ブリティッシュ・コンポーザー・アワード（**British Composer Awards**）でリスナー賞に輝いた交響曲ポップコーン・スーパーヘット・レシーバー（**Popcorn Superhet Receiver**）に触発され、その不気味で不協和な音がこれまでの作品を一新してクラシックで重厚な映画を目指した『ゼア・ウィル・ビー・ブラッド』のイメージに見事に合致したためだった。前期の音楽は、ポップ・ミュージックの軽快な音色やエイミー・マンの叙情的な歌詞が映画世界に潤いをあたえ、なおかつその音楽自体が独立的な存在感を放っていたが、後期の音楽はギター音を排除し、ストリングスやピアノといったクラシックな音色を基調としている。

グリーンウッドの奏でる重く鋭利な音色は『ゼア・ウィル・ビー・ブラッド』の舞台となるロサンゼルス荒野の乾いた空気感に溶け込むことで、あからさまな音楽としての存在感は消え、画面内の人物の心象を人知れず補完する役割を担っている。象徴的なのは映画の冒頭部分である。台詞もなく音という音は主人公プレインビューが金を採掘するために硬い岩をハンマーで削り、乾いた砂土を踏みしめるような生身の音しか聞こえてこない静かな演技が 6 分ほどつづく。そこに突然オーケストラの不協和音が鳴り響く。その音色は『サイコ』（*Psycho*, 1960）のヒロインが惨殺されるシーンや『シャイニング』（*The*

*Shining*, 1980) の狂乱した父親が家族を挟撃するシーンにつけられた音に近い。そのような耳障りな不協和音はこの作品がホラー映画であることと、プレインビューの破壊的な人生の幕開けを予期させる。

もう一点、『ゼア・ウィル・ビー・ブラッド』を境にあらわれる顕著な変化としては、前期でアンダーソンの代名詞とされていた「アルトマン的なアンサンブル・フィルム」から脱却したことである。あるいは一段階昇華したと表現するのが正しいかもしれない。本作からは、お抱えの個性派俳優達のアンサンブルはなくなり、名実ともに円熟した俳優を物語の主人公にすることで、人物の内面を徹底的に描くスタイルをとっている。この傾向は前作の『パンチドランク・ラブ』から少しずつ見られるものではあるが、その過程で興味深いことは、主要なキャラクター以外はプロの俳優を使わず、素人エキストラを積極的に起用していることである。しかもこのエキストラは一様に、作品世界の舞台となる現地で育ち、生活環境や家族関係においても役柄と同じ生活を送っている人が選出されている。例えば、『パンチドランク・ラブ』では、主人公バリーの姉妹役に口うるさく不遜な性格が設定され、そのイメージに相応しい姉妹とその従姉妹が採用された。『ゼア・ウィル・ビー・ブラッド』においても石油労働者のエキストラの大半が、ロケ地テキサスの牧場や建設現場から集められ、石油マネーで作られるサンデー牧場の住民たちも地元民で構成された。その結果、作品の舞台となった地で現実に生まれ育つことで備わるリアルな佇まいとその者しか醸すことのできない味わいが画面に付与されることに加えて、プロの俳優から自然な演技と合理的な即興性を引き出すという相乗効果をもたらした。その際、主人公を演じる俳優にはより高度なスタニスラフスキー的演技が求められたことも想像にかたくない。このことは、プレインビューを演じたダニエル・デイ＝ルイス (Daniel Day-Lewis, 1957-) の以下の発言からもわかる。

わたしが惹かれたのは、脚本に書かれたプレインビューの人生そのものです。役柄を演じる際には、常にその人物について知ろうと努力します。



ある技術を習得せねばならなかったり、何か特定の部分に取り組むこともあります。それは意識的・作務的な作業ですが、実際に最も大事なのは想像力を働かせることなのです。基本的には、常にキャラクターの人生が一定の時間の中で自ずと全貌を現すように仕向けます。つまり、役作りの段階ではなるべく無意識でいるように努めます。私は、思考を切り替えながら求めているものを探す、などということは出来ないのです。私にとってはもっと感覚的なものですね。違う人物の目を通して世の中を再発見する、といった感覚です<sup>(11)</sup>。

通常の映画撮影では、個人差はあるものの、基本的に俳優は演技のことでわからないことは監督に聞くのが通例である。そこで答える監督によっても個人差はあるだろうが、物語世界やプロットの全体像を想定して的確に指示をだすのが普通である。しかし、『ゼア・ウィル・ビー・ブラッド』の撮影にあっては、アンダーソンはルイスに演技を強制することはなかったであろう。確かに、演技のことにに関して何度もルイスと話し合いを重ねた経緯はうかがえるが、それはあくまで「相談」であって、ルイスの言葉を借りれば「再発見」への導きであったに違いない。なぜなら、この映画のプロットは叙事的にプレインビューの人生を描写するだけで、なんら複雑で劇的な展開は組まれていないからである。確かに狂人的なプレインビューを惑わす若き宗教者イーライの存在が据えられてはいるが、カメラの視点がプレインビューを見つめることから揺らぐことはない。本作が描き出した物語は 20 世紀初頭の石油採掘の歴史でもなければ、ある男の波瀾万丈の人生でもなく、唯一プレインビューの心の中にある狂気だけである。その狂気とは監督のアンダーソンではなく、プレインビューという架空の人物を自分のものしたルイスだけがとらえることができる感覚なのである。

前期と後期での役者に対するアンダーソンの考え方の変化は、映画の中の真実に対する方向性の違いであり、言い換えれば監督自身の想定した物語世界に忠実に俳優を生かすか、現実を生きる俳優に物語世界を創出させるかの違いで

あるといえよう。

このことを裏付ける具体的な作品分析に移る前に触れておきたいのは、アンダーソン作品における前期と後期の変化が何に起因したかということである。前期の作品はそれぞれ2〜3年の間隔で制作されていたが、後期の作品はそれぞれ5年の間隔がおかれている。その中でも、『パンチドランク・ラブ』と『ゼア・ウィル・ビー・ブラッド』の2002年から2007年の期間に注目したい。先述したアルトマンの『今宵フィッツジェラルド劇場で』の撮影は2005年に終了していることから、アンダーソンが実際にアルトマンの演出を直接目にしたのもこの時期にあたる。その後、出版されたアルトマンのインタビュー集の序文をアンダーソンが寄稿しており、その中に以下の一節がある。

本番前に考える時間も修正する時間もあり過ぎるほどにある。そんな中、ボブ〔アルトマン〕は確実に先に進んでいくだろう。セリフを言って、もう一度言い直してみる。それも悪くないよと。そう、彼のお気に入りの言い草の通りに。

「ひらめきで（アドリブ）でいこう」と。

撮影中にこんなことも目にした。ボブがひとつのシーンを撮って満面の笑みを湛え、それからシーンがどんどん続いていくうちに、俳優たちが脚本からふらりと飛び出してきて、ぐんぐんよくなっていく。と、彼はこちらを振り向いて言うんだ。

「これだよこれ。素晴らしい無秩序〔Good disintegration〕。」

ロバート・アルトマンが自身の作品歴を書き出す必要に迫られたとしたら——結果は、妙なものになるだろう。多分、ニセモノにみえるだろう。（中略）

彼の映画を通じて、映画作りの教則本で学んだことなどほんとはいらないうちで気付き始めた。彼の映画の物語には教訓もモラルもはりついていなかった。いろんなことがふらふらと漂い、物語はとりとめもなく彷徨っていく。そうして彼の映画ではタッチダウンを決めることより、真実の瞬

間 [moments of truth] を凝視することのほうがずっと人に訴えかけてくるのだった<sup>(12)</sup>。

アルトマンはハリウッドの監督でありながら、アンチハリウッドの姿勢を貫いた監督として知られている。古典的ハリウッド映画の法則にしたがった人物の心理の因果関係を論理的に描写することで劇的な物語をつくろうという意思はアルトマン作品には感じられない。演出法においても先の通りすべての俳優にアルトマンが直接細かな演技指導をすることはなく、リハーサルを重ねることで俳優が演じようとする人物の行動が自然と行えるように促す<sup>(13)</sup>。『ゼア・ウィル・ビー・ブラッド』からの変化は、多くの批評家に言わせれば「アルトマン的なアンサンブル・フィルム」からの脱却とされていることは先にのべた。しかし、アンダーソンがアルトマンの仕事に接することで得た演出法は、まさにそのすぐ後に制作された『ゼア・ウィル・ビー・ブラッド』で実践されていることからアルトマンからの脱却どころか、一層アルトマン的映画へ踏み込んでいることがうかがえる。その証拠に、『ゼア・ウィル・ビー・ブラッド』はすでに故人となっていたアルトマンに捧げられた。

#### 4 『ザ・マスター』分析

『ザ・マスター』は、第二次世界大戦後の1950年代を舞台に、新興宗教団体の教祖・マスター（フィリップ・シーモア・ホフマン）が、兵隊あがりでアルコール依存症を抱えるフレディ（ホアキン・フェニックス、Joaquin Rafael Phoenix, 1974-）と出会うことで、教団の未来が大きく揺らいでいく物語である。マスターは論理的な思考と人々を扇動するカリスマ性をもつ。一方フレディは本能的で狂気染みた感情にまかせた行動を繰り返す。その相反する性格を持つ二人の人間の衝突と葛藤が本作のテーマとなっている。物語を形作るプロット構成は基本的に映画内の時間軸に従い、フレディが行動を共にするようになった教団が布教活動のために世界各地を周り、その先々でおこるエピソード

ドを紡いでいくといった形式をとっている。しかし、この物語が他の一般的な映画と違うのは何らかの障害や事件など物語展開を劇的に作用させる設定とそれにたいする結末がみられないことである。つまり、演劇や映画における脚本上の「劇的なもの」が欠けている。それでもなお、あえて本作のテキストレベルでの主題を提示するならば「なぜ、マスターとフレディは出会ったのであろうか」という問いではないだろうか。以下、そのことを示すマスターがフレディに向けた台詞とそのときの上映時間を抽出してみる。なお、本作の全体の上映時間は2時間18分である。

マスター「君とはどこかで出会った気がする。」(00:24:08)

マスター「君との最初の出会いが気になっている。」(01:04:29)

マスター「君を癒せる 我々の最初の出会いがわかったよ」(01:57:07)

マスター「時をさかのぼってみつけたのさ 君と私は一緒に働いていた  
パリで“伝書バト通信員”だった パリは4ヶ月もプロシア軍に包囲されて  
いた 我々は気球を飛ばし郵便や秘密指令を届けていた プロシア軍  
によって封鎖された地区の外へと 65もの気球を飛ばしたが行方不明は  
二つだけ 極寒の冬のことだ たった2つ」(02:04:40)

これらの台詞は映画の前半に1回、中盤に1回、後半に2回の計4回だけ示される。それぞれの台詞の時間的配置や内容展開だけみれば、アリストテレスの「初めと中と終り」やフライタークの「五部三点説」、あるいは入我亭我入の『戯財録』やもっと一般的な「起承転結」などの基本的な作劇術に概ね一致している。しかし、いずれの台詞も本作のキャラクターの中で著しく言葉の多いマスターの会話において、その場面の説明や展開にはほぼ関係のない形で微かに示されるため、鑑賞者が一見しただけでは、それぞれの台詞の繋がりを読み解くことは難しい。自作のすべてにおいて脚本を自ら執筆しているように、アンダーソンは映画監督である前に映画脚本家としての自負がつよい。そのような彼にとって、前期から後期への変化の過程で、脚本というテキストに

よって作品の主題となる「劇的なもの」を示そうとはしなくなったのは重要なことである。それは、先のアルトマンから学んだこととして、「物語はふらふらと彷徨いながらも、真実の瞬間を凝視」しているものであり、換言すれば本（筋）の物語ではなく役者（演技）の物語といえるであろう。

『ザ・マスター』は、前作で初めて起用しなかった盟友フィリップ・シーモア・ホフマンともう一度仕事がしたいというアンダーソンの希望で企画された。そこで概ね脚本が出来上がった時点で、アンダーソンはホフマンにフレディ役の相談をしたところ、フェニックスが適役との返答をうけた。その理由はホフマンにとってフェニックスはいい意味で「怖い」存在であったからとしている<sup>(14)</sup>。そのような名実ともにハリウッドでも名を馳せる名優との仕事を、アンダーソンは以下のように振り返っている。

ホアキンは、とても独創的で、次に何をするか全く予期できない俳優で、一緒に仕事をしていてとてもエキサイティングでスリリングなんだ。その日の撮影現場にやってきて、想像もしていなかったような演技を見せてくれる。（中略）一般的な物語進行と違うのは、キャラクター作りにおいて、それぞれにどんどん深みが出てきて、ストーリーをよくあるような展開に持っていけなくなる程、キャラクターが強くなったんだ<sup>(15)</sup>。

具体的な例をいくつか示そう。映画の前半、まだマスターと出会っていないフレディはデパートで記念写真のカメラマンの仕事をしていた。そこで出会ったモデルとデートをする場面がある。当初の脚本ではデートの帰りにフレディは車の中で彼女とセックスをすることになっていた。しかし、撮影の段階でフェニックスからこの場面ではフレディのイノセンスを表現することの方が大事だと提案されたアンダーソンは、最終的にフレディがレストランで酔っ払って眠り込んでしまうというシーンを急遽撮影することになった。また、アンダーソンは「ホアキンのような俳優と絵を作って行く場合、セットの部屋の中全てを把握しておかなくてはならない、なぜなら彼がどう動くかは全く予期できな

いから」<sup>(16)</sup>と語るように、全ての撮影において映画内のキャラクターと同一化した俳優の考えと行動を尊重していたことがわかる。同様に、脚本の筋に重点を置くのではなく、マスターとフレディの関係性を象徴する演技の質を中心に編集も行われた。アンダーソンと共に本作の編集を担当したレスリー・ジョーンズは以下のように語る。

編集の最も難しいところは、フレディとマスターの關係に焦点をあてることと、マスターの教えを人生の中でもがいているフレディと結びつけることだったわ。彼の人生は、いつも何かから逃げてきたから。

最終的にわかったのは、フレディの体験を掘り下げれば掘り下げるほど、彼の魅力が現れ、マスターの力が必要になるということなの。そこで、ある時点で、個人としてのキャラクターを描くことを減らして、二人の男性とお互いの結びつきの部分を増やすことにしたの<sup>(17)</sup>。

『ザ・マスター』の物語は、「二人の男が出会い、別れていく」という至極単純なものである。二人のキャラクターをめぐる交流が徐々に深まり、でもすぐに反発しあう心理的な相克が繰り返し語られる。その過程で見えてくるのは、表面には見えない人間の内なる愛情の脆さ、不安定さ、不可解さである。現実世界においても、他人どころか自分の心理であっても全て理解して、いかなる行動も予測することはできない。そのような人間の不合理さにこそ、本当の人間味があるのではないだろうか。そのような観点からすれば、創作された物語の中で筋にそったキャラクターの行動は、総じて矛盾に満ちている。アンダーソンが後期の作品で描こうとしているのは、人間の予測不可能な行動にあらわれる「真実」である。それを提供するのとは決して監督ではなく、架空の人物になりきり、その人生を生きる俳優である。何度もテイクを重ねるそのたびごとに、俳優は演技しようとするキャラクターに思いをめぐらすことで、様々なバリエーションの演技を導き出す。それらの総和は当然論理的な一貫性に欠けることがほとんどであろう。しかし、アンダーソンの言葉を借りれば、そのような

「素晴らしい無秩序」にこそ、「真実の瞬間」があるのではないだろうか。では、このような俳優の演技に現れる真実を記録することをフォトジェニー論に還元することは可能か、考察を深めたい。

## 5 映画的なものとしてのフォトジェニー

フォトジェニー論は映画史の黎明期に映画を芸術としてみなす最初の論考の一つとされている。その提唱者デリュックは、フォトジェニーを映画の精神論として述べているため、その定義にはどうしても曖昧さが残ってしまう。デリュックはフォトジェニーの体現者としてしばしばアメリカの無声映画時代の監督であるトーマス・インス（**Thomas H. Ince, 1882–1924**）を例にあげて説明しようとしている。ここでは、そのようなデリュック本人の言葉を用いながら、的確にデリュックのフォトジェニー論をまとめた岡田晋の解説をみておこう。

たとえばデリュックは、次のように考える。インスは「観察し、観察の結果において想像する」。インスは「苦勞してつなぎあわせた筋書きから出発することはしない」。インスは「正確な、日常的な、生きている、総じて力づよいディテールに依存する」。(中略) すなわち、自然や人間の動きには、時として「瞬間的な、永遠の美」があらわれる。そのような美は、芸術さえも「無益だと思わせるような」印象を与える。映画はそのような美をとらえることができるのであって、「芸術を越え、生命自身であるところの芸術禁止に向かう」。「映画は映画自身で自分をつくり上げる」。

要するに映画は、伝統的な芸術からすれば、一種の〈反芸術〉なのである。映画が大切にすべきは〈魂〉であり〈内的生命〉であり、それは平凡な、日常的現実の動きにおいて、突然あらわれる。映画はこの動きをとらえ、映画の〈魂〉とする。〈フォトジェニー〉は、現実の内に在るもの、映画がつかみ出したこの〈魂〉〈生命〉に外ならない<sup>(18)</sup>。

これをより積極的に定義したのがジャン・エプステインである。彼は『エトナ山からみた映画』（*Le Cinématographe vu de l'Etna*）の中で、フォトジェニーを「映画の再現によってその精神的価値を増すところのすべての事物、生物、及び魂のすべての面」<sup>(19)</sup>であり、「シネマにたいして、色彩が絵画にたいしてあり、またヴォリュームが彫刻にたいしてあるところのもの、すなわちその芸術の固有の要素である、という外はない」<sup>(20)</sup>と規定している。これらを浅沼圭司は以下のようにまとめている。

エプスタン<sup>ママ</sup>のやや曖昧な定義を、私たちの立場から言いなおすとすれば、フォトジェニーとは、具体的対象を映画の視覚的に還元することによって実現される美的なもの——、そう言えるのではないだろうか。それ自体としては必ずしも美的でなくても、映画の還元の結果が美的でありうるような対象を、フォトジェニックと呼ぶことができよう。あるいは、エプスタン<sup>ママ</sup>がフォトジェニーを説明するとき用いている「精神的価値」（*valeur morale*）という語に重点をおいて言うなら、映画的に還元されることによってその本質的な姿を最もよく現すような対象を、フォトジェニックと呼んでいいのかもしれない。結局私たちの立場からすれば、フォトジェニーとは、形式的と内容的とにかかわらず、具体的対象の映画の還元によってはじめて現出する特殊価値的なものと定義しうるだろう<sup>(21)</sup>。

以上のことから、フォトジェニーとは、「ある対象を現実世界でみた印象と、同じ対象をカメラで写した写真で見た印象は違うもので、その違いに映画の美的価値を見出す」という考えであると説明できる。つまり、フォトジェニー論の根底には映画と写真の一致を前提として、何が「映画的なもの」なのかを問う姿勢がある。したがって、それが転じて今日の「写真うつりがよい」という意味が付与されたことも自然な流れではある。しかし、今一度その意味規定の変遷を精査すれば、あるコンテキスト上の大きな転換があったことが明らかになる。



岡田の解説からわかるように、デリュックは既存の物語やわざとらしい俳優の演技ではなく、現実世界の中で一瞬だけあらわれる人間や自然の美的な動きをとらえることを映画の目的とした。つまり、フォトジェニーは現実（撮られる側）の中にあるもので、カメラ（撮る側）にはあくまで記録するという機械性にだけ価値をおいている。彼が映画を〈反芸術〉とするのは、このカメラという撮る側つまりは人為的な行為に映画としての価値を認めていないからである。デリュックは動く写真を映画として、スナップショットやニュース映画の写真的な映像美を賞賛した、その一方で、芸術写真のような技巧を凝らした作為性の強い映像は激しく排撃した<sup>(22)</sup>。そのことからわかるように、彼のフォトジェニーに対する考えは一貫している。しかし、エプステインを経た浅沼の解釈では、フォトジェニーとは「それ自体は必ずしも美的でなくても、映画の還元によってはじめて美的になること」とされており、それはカメラを通して記録される過程に生まれるものであると考えられている。いつしかフォトジェニー論の観点がカメラに撮られる側の問題からカメラを撮る側の問題に移行しているのである。

ここで筆者が主張したいのは、エプステインや浅沼のフォトジェニーの定義を否定することで、フォトジェニーをデリュックの元々あった考えに還元することではない。むしろ言いたいのは、フォトジェニーの根底に「映画的なもの」への追求がある以上、撮る側と撮られる側の双方からの弁証的な論考が重ねられるべきだということである。本稿で論点としているのは、アンダーソンの作品がフォトジェニー論の始まりであるデリュックの考えにとっても近い性質を有していることである。そのことは、これまでに見てきたアンダーソン作品、特に後期の2作品の分析において明らかであろう。

俳優の演技を補う音楽、素人エキストラの起用、俳優とキャラクターの同一化、予測の出来ない俳優の演技とそのバリエーション、物語をすて俳優の無秩序な演技を優先した編集など、それらはすべて、俳優の演技によって多様に変化する唯一無二の瞬間に映画としての最大の価値を置いたことの結果である。確かに、アンダーソンとデリュックの撮られる側の対象にみられる、物語の世

界か現実的な日常生活か、フィクションかノンフィクションか、フォーマリズムかリアリズムか、といった差異をめぐる問題は検討されるべきであろう。しかし、いずれにしても撮られる側に「時としてあらわれる瞬間的な永遠の美」を見出し、それをカメラに収めるということが映画の本質であるという点で二人の考えに違いはない。

## 6 結びにかえて

本稿は、ポール・トーマス・アンダーソンの映画作家論としての一端を担いながら映画芸術の普遍的な問題を論じてきた。その中で、筆者はアンダーソンがアルトマンから影響を受けていることを強く主張した。ちなみに筆者の別稿でアルトマンを古典的な映画手法を用いない監督<sup>(23)</sup>と評したことがある。しかし本稿では、彼の影響を受けたにもかかわらずアンダーソンは最近の作品に限ってではあるが古典的でオーソドックスな映画手法を実践していることを強調した。たしかに、ここには矛盾があるようにみえるかもしれない。しかし、それは映画の語り方や形式における齟齬であって、映画が語るべきものという内容に関する両者の映画観は一致しているといえるだろう。

また、映画の価値を撮られる側におく問題、いわゆる映画的な「現実と真実」の問題は、初期のフォトジェニー論に限らず、映画史や映画理論史の観点においても、ネオレアリズモ (Neorealismo) 作品やアンドレ・バザン (André Bazin, 1918–1959) の映画論、そしてジャン＝リュック・ゴダール (Jean-Luc Godard, 1930–) を筆頭としたヌーヴェル・ヴァーグ (Nouvelle Vague) の映画作家の作品と結びつけることができる。アンダーソン作品により普遍的な「映画のなるもの」を見てとるには、それらの作家や作品や映画論の特徴と照らし合わせてもう少し詳細に分析する必要があるだろう。今後の課題としたい。

注

- (1) 2002 年カンヌ国際映画祭監督賞『パンチドランク・ラブ』, 2008 年ベルリン国際映画祭監督賞『ゼア・ウィル・ビー・ブラッド』, 2012 年ヴェネツィア国際映画祭銀獅子賞『ザ・マスター』
- (2) ここでいうプロダクション・アシスタントは映画撮影を運営するためのあらゆる仕事を担当する職種のことである。撮影前の日程調整, ロケハンやセットの手配にはじまり, 撮影中は助監督として俳優やエキストラへの指示や映像の管理をする。撮影後にもラッシュ・フィルムを点検し, 著作権の処理をすることもある。
- (3) ボール・トーマス・アンダーソン『マグノリア』公開来日記者会見, 2000 年 2 月 3 日, 於ホテル西洋銀座。『『マグノリア』公式パンフレット』より抜粋, 松竹株式会社事業部, 2000 年, 21 頁。
- (4) Kelly Ritter, “Spectacle At The Disco: *Boogie Nights*, Soundtrack, and the New American Musical”. *Journal of Popular Film and Television*, 2001. pp.166–175.
- (5) エイミー・マンの楽曲 “Deathly” の冒頭部分にある “Now that I’ve met you, would you object to never seeing each other again?” という歌詞は, 実際に『マグノリア』の終盤に麻薬中毒の女と拳銃をなくした警官との会話の中で使われている。
- (6) アンサンブル・フィルムは群像劇の一種で, 複数の主要な登場人物による複数のエピソードが平行して展開するスタイルが特徴的である。この映画形式はロバート・アルトマンの『ショート・カット』が始まりとされている。同様の作品としては『マグノリア』の他にも, リチャード・カーティス (Richard Whalley Anthony Curtis, 1956–) の『ラブ・アクチュアリー』 (*Love Actually*, 2003) やポール・ハギス (Paul Haggis, 1953–) の『クラッシュ』 (*Crash*, 2004) などが挙げられる。
- (7) 例えば, 桑原圭裕「ロバート・アルトマンの映像表現の特性 – 拡散と再構築という視点から見た現実 –」『人文論究』第 58 巻第 1 号, 2008 年, 桑原圭裕「ロバート・アルトマンのアンサンブル映画 – サブリミナル・リアリティを起点として –」『美学』236 号, 2010 年, Lorraine Sim, *Ensemble Film, Postmodernity and Moral Mapping*, Screening The Past Publications, 2012. (<http://www.screeningthepast.com/2012/12/ensemble-film-postmodernity-and-moral-mapping/> 最終アクセス 2014 年 10 月 3 日) などを参照。
- (8) ボール・トーマス・アンダーソン「インタビュー」(『ゼア・ウィル・ビー・ブラッド』公式パンフレット), 東和プロモーション, 2008 年, 8 頁。
- (9) ボール・トーマス・アンダーソン「インタビュー」(『ザ・マスター』公式パンフレット), ファントム・フィルム, 2013 年, 13–15 頁。

- (10) Lain Stasukevich, “Promoting “The Couse””, *American Cinematographer*, American Society of Cinematographer, November 2012, pp.32–51.
- (11) ダニエル・デイ＝ルイス「インタビュー」(『ゼア・ウィル・ビー・ブラッド』公式パンフレット), 東和プロモーション, 2008 年, 15 頁。
- (12) Robert Altman, *Altman on Altman*, David Thompson, ed., New York : Faber and Faber, 2005) pp.15–16. (ロバート・アルトマン『ロバート・アルトマン－わが映画, わが人生』川口敦子訳, キネマ旬報社, 2007 年。)
- (13) 桑原, 前掲論文 (2010 年) を参照。
- (14) ボール・トーマス・アンダーソン「インタビュー」(『ザ・マスター』公式パンフレット), ファントム・フィルム, 2013 年, 13–15 頁。
- (15) 同上
- (16) 同上
- (17) 『ザ・マスター』プロダクション・ノート (『ザ・マスター』公式パンフレット), ファントム・フィルム, 2013 年, 16–18 頁。
- (18) 岡田晋『映画と映像の理論』ダビッド社, 1975 年, 31–32 頁。
- (19) Jean Epstein, *Le Cinématographe vu de l'Etna*, Paris : Les Écrivains Réunis, 1926. (*Jean Epstein Critical Essays and New Translations*, Sara Keller and Jason N. Paul, ed., Amsterdam University Press, 2012, p.294.)
- (20) Ibid., p.300.
- (21) 浅沼圭司『映画学』紀伊國屋書店, 1981 年 (精選復刻 紀伊國屋新書, 1994 年, 97 頁)。
- (22) 奥村賢「フォトジェニー」, 『世界映画大事典』日本図書センター, 2008 年, 730 頁。
- (23) 桑原, 前掲論文 (2010 年) を参照。

#### 参考文献

- ・ James Bell, “The Anderson Tapes” (P. T. Anderson interview), *Sight & Sound*, 2012, pp.32–34.
- ・ David Bordwell, “The Art Cinema as a Mode of Film Practice”, *Film Criticism*, 1979.
- ・ David Bordwell, *Classical Hollywood Cinema : Narrational Principles and Procedures*, New York : Columbia University Press, 1986.
- ・ David Bordwell, Kristin Thompson, *Film Art : An introduction Eighth edition*, New York : McGraw-Hill, 2008.
- ・ Louis Delluc, *Photogénie*, Paris : M. de Brunoff, 1920.
- ・ Joanne Clarke Dillman, “Magnolia : Masquerading as Soap Opera”, *Journal of*

*Popular Film and Television*, 2005, pp.142–150.

- ・ Hsuan L. Hsu, “Racial Privacy, the L. A. Ensemble Film, and Paul Haggis’s *Crash*”, *Film Criticism*, 2006, pp.132–156.
- ・ Graham Huller, “Hearts and Minds”, *Sight & Sound*, 2012, pp.28–31.
- ・ 岩崎昶『映画論』三笠書房, 1936 年。
- ・ 岩崎昶『映画の理論』岩波書店, 1956 年。
- ・ Kent Jones, “Battlefield Mankind”, *Film Comment*, 2012, pp.24–28.
- ・ Robert Kolker, *A Cinema of Loneliness*, London : Oxford University Press, 2000.
- ・ 河竹登志夫『比較演劇学』南窓社, 1967 年。
- ・ 河竹登志夫『演劇概論』東京大学出版会, 1978 年。
- ・ Nina Lara Rosenblatt, *Photogenic Neurasthenia : On Mass and Medium in the 1920s*, MIT press, 1998.
- ・ Robert T. Self, *Robert Altman’s Subliminal Reality*, Minneapolis : University of Minnesota Press, 2002.

——文学部助教——