『表現文化』第 11 号
2022 年 3 月 28 日刊行
p. 21–45
DOI:
10.24544/ocu.20220316-005

映画『ハッピーアワー』における演出と演技

山城真由子

映画における演技とは、ある人がカメラの前で、その人ではない別の人物のフリをすることである。そして、その「フリをしている」という事実は、観客に対してできる限り巧妙に隠されているべきだ。広く浸透しているこうした概念について、観る者に正面から問い直させるような映画がある。

濱口竜介監督の映画『ハッピーアワー』（2015）は、市民参加による演技ワークショップを基盤として、演技経験のない４人の女性を主演に迎えて制作された劇映画である。本作は５時間17分という上映時間の長さや、主演の４名をはじめほぼ全ての役を演技未経験者が務めていることなどから注目を集めた。本論文の目的は、『ハッピーアワー』の演出と演技を考察し、その意義を検討することである。演者たち(1)の演技は本作の重要な要素のひとつであるとともに、映画における演技全般という観点から捉えても非常に特徴的だ。まず、一般の劇映画と比較して、この演技に平坦さを感じる人は多いだろう。観客が最も注目する演者の表情には、多くの場面において曖昧さがつきまとう。それは登場人物の喜怒哀楽などの感情を明確に示すものではない。声の調子にもあまり抑揚がなく、画面に映るその人は明らかに台詞を言っている、演技をしているということが分かってしまう。しかしその一方で、カメラは演者の表情や声色の繊細な変化、目にうっすらと浮かぶ涙なども確かに捉えており、登場人物の内面と深く結びついた表現が成立しているようにも見える。つまり全体として単調さや虚構性が前面に出ているにもかかわらず、ある種の生々しさがあるのだ。このように一見明らかに矛盾する２つの性質を備えていることが、本作の演技の特徴を語ることを困難にしている。そして以上のような特徴はどの演者にも共通して読み取れるものであり、通常では考えられないレベルで全員の演技が調律されているように見える。このことも併せて、観る者になにか異様な感覚を与える演技だと言ってもいい。この『ハッピーアワー』特有の演技は、どのように生み出されたのだろうか。そして、その演技はどのようなものだと言えるのか。

本論は５章で構成される。まず第１章では、演出方法全体に影響を与えたカメラと演技に関する濱口の言説を整理する。また現在の「ポストメディウム的状況」における物語映画についても言及し、これらを踏まえて本作の演出・演技を考える基礎とする。第２章では脚本構築のプロセスを考察する。脚本の成立に深く関

〔編集委員会注記〕
本論文は2017年度大阪市立大学大学院文学研究科表現文化学専修に提出された同名の修士論文にもとづいており、2018年２月に編集委員会に提出された。したがって、2018年３月以降に発表された関連文献（三浦哲哉著『『ハッピーアワー』論』など）は検討されていない点を注記しておく。

(1)『ハッピーアワー』における大半の出演者は、普段は別の仕事を持っており、プロの俳優ではないため、本論文では以下、登場人物を演じる者のことを、監督の濱口に倣って「俳優」ではなく「演者」と呼ぶ。

わった「即興演技ワークショップ in Kobe」の概要と濱口の演技論を確認した上で、脚本の特徴を示す。第３章では本作の演出の根幹をなす「本読み」を扱う。具体的な方法を整理し、主にロベール・ブレッソン（Robert Bresson）のスタイルと比較しながらその本質を明らかにする。第４章では映像表現上の特徴およびそれらと演技との相互作用について考える。第５章では主に小津安二郎の作品との比較を行いつつ、最終的に総合的考察へと繋げていく。

第1章　映画演技の不可能性

１．カメラと演技

濱口竜介は、本作の成立過程を解説し、固有の演出論として書き下ろした『カメラの前で演じること』において、映画における演技とカメラの性質について以下のように語っている。

> 演者は演技をする。『ハッピーアワー』で採用された演技は、極めて一般的なものだ。つまり、紙に書かれた言葉を覚えたまま口にして、自分ではない人のフリをする。しかし、彼女はその人ではない。それが厳然たる事実であって、そのことはいとも簡単に露呈する。演技は「王様は裸だ」と率直に指摘する子どもがいれば、いつでも壊れてしまう脆弱なフィクションでしかない。
>
> そして、カメラとはまさに「王様は裸だ」と率直に指摘する子どものような存在だ。演技が脆弱なフィクションでしかないことを、正確に映し出す。児戯にも等しい営みであることを、常に写し取る。だから、「カメラの前で演じること」のリスクはいくら強調しても足りることはない[(2)]。

(2) 濱口竜介『カメラの前で演じること』左右社、2015 年、7 頁。

カメラがなければ映画は始まらない。しかし確かに、カメラは時に演技を容赦なく危険にさらす暴力的な機械だ。演技とカメラは実は根本的に相容れないもののように思える。この理由を考えるため、濱口の言説を整理しておく。

日常生活の振る舞いにおいて我々は互いをじっと見つめ合うことを社会的に禁じられているが、これは身体が時に本人の意に反する形で、その人の有り様についてあまりにも多くの情報を発信していることに由来する[(3)]。そしてカメラは、その記録映像を観る者が、社会的な禁止から解き放たれて被写体を凝視することを可能にする機械である[(4)]。こうした視点は、その人が覆い隠そうするものを暴いてしまうという意味で「カメラは演技の虚構性を露呈する」という見方へと繋がっていく。演技をする者は基本的に自分自身を役の背後に隠し、登場人物として見られることを目指すが、カメラはこれを妨害する性質を備えているのだ。濱口は演技においてカメラが露呈させる具体的な要素の一つを、演者の身体の「言え

(3) 同書、28頁参照。単純な例を考えてみると「初対面の人と話すときに落ち着いて冷静に振る舞いたいと望みながら、手や足が無意識のうちに動いて緊張を伝えてしまう」というような場合を想像することができるだろう。

(4) 同書、29頁参照。

なさ」という言葉で表している[5]。作り手が演者の「言えなさ」を無視して演じさせると、演者だけではなく観客も、ある台詞と演者の身体性の間に違和感を覚えたり、単に台詞を言わされているだけという印象を感じたりする。これは特に本作のように訓練を積んだ職業俳優ではない人々の演技において、より顕著に見られる現象だろう。演者は自分の身体にそぐわないと感じる台詞を口にすることはできるが、あくまで普段言わない言葉として発するため、演者の身体はその言葉が日常的に言い慣れないものであることを、頬の引きつりや身振りのぎこちなさ、喉のつまりなどによって素直に告白し、それをカメラは克明に記録するのだと濱口は述べる[6]。

(5) この「言えなさ」については、第２章で「濱口竜介の演技論」として改めて考察する。

(6) 濱口、前掲書、44頁参照。

つまり本作の演出の出発点は明らかに、カメラは目の前にあるものをただ記録し、提示する機械だという事実である。そしてこのカメラの機械的プロセスによって、演技が演技でしかないことがあからさまに露呈することは、演者と実写映画にとって恐ろしい事態に思える。ではなぜ、そもそも映画演技の虚構性は隠されているべきなのか。まず、同語反復的ながら、演技の虚構性は演者が覆い隠そうするものだからであり、暴くことは人が内化している社会的本能に抵触する。そしてもう一つの理由として、フィクションの存在論的な危機につながるからではないだろうか。登場人物も起こる出来事も架空であり、演者は役その人では決してないということは、我々が観客として映画を観るとき承知している事実だ。しかし、役と演者が乖離しすぎていると感じられた場合、それは観客がその映画を一つの物語として受容することを過度に妨げるノイズになるだろう。

では、本作が目指したのはどのような演技なのか。これを考えるためには、現在の映画を取り巻く状況についても整理しておく必要がある。

２．ポストメディウム的状況における物語映画と演技

映画における演技は、「本当らしさ」の概念とともに語られることが多い。これは要するに「リアリズムによる動機づけ」、つまりある要素の存在を、何らかのテクスト外の現実との一致によって正当化することである[7]。しかし特に現代においては、現実と映画内の要素を対照させ、「本当らしさ」の概念に即して語ることに、あまり意味が見出されないように思う。それは、現在の映画を取り巻く「ポストメディウム的状況」によるところが大きいのではないだろうか。

(7) デイヴィッド・ボードウェル「古典的ハリウッド映画 語りの原理と手順」(杉山昭夫訳)、岩本憲児・武田潔・斎藤綾子編『「新」映画理論集成2 知覚・表象・読解』所収 、フィルムアート社、1999年、177頁参照。

映画・映像研究の領域における「ポストメディウム的状況」のある側面は、ジャンルの固有性がフィルム、つまり物質的支持体としてのメディウムによって保障されなくなったことに由来する。渡邊大輔は今日の視覚文化をめぐる状況の指標として、イメージの「デジタル化」とインターネットの普及に関わるイメージ

の「ネットワーク化」という互いに重なり合う大域的な情勢に言及している[8]。「デジタル化」に関して言えば、2000年代半ば以降に急増した映画館のデジタル上映（DCP上映）が、フィルムによる撮影・編集・上映という20世紀までの支配的なスタイルに取って代わっている。「ネットワーク化」の代表例は、あらゆる映像がYouTubeなどを通じてダウンロード/ストリーミング可能になったことである。PCやスマートフォン、タブレット上で鑑賞される映画は時間的・空間的な遍在性を獲得し、無数の動画の一つになっているのかもしれない。また、誰もが以前より簡単に映像の作り手となり、時には現実を即時的に「加工」できることや、それを動画サイトやSNSで気軽に公開できることも、映像メディアへのアクセスのしやすさが向上した状況を示している。こうした現在のメディア環境は、「すべてのイメージをよくも悪くも即座にその実質を脱文脈化（モジュール化）し、無数のコミュニケーションの「ネタ」に変え、日常生活のいたるところに遍在化させている」[9]。日々様々な映像を横断しながら暮らす我々にとって、個々の映像は完結した作品というより情報だと言えるのではないだろうか。また、CGの発展による映画の脱写真化や、バーチャル・リアリティ（仮想現実）という逆転現象も今日的な現象としてあげられる[10]。そして、このように明らかに虚構のものとわかる世界が「リアルである」と一種の説得力を持つことがある。こうした状況では、「現実をありのままに映している」ということ自体にはもはや価値はないように思える。つまり、ある映像がカメラの前のものを一切加工せずにそのまま映したものなのかどうかは問われていないということだ。例えば人間はより美しく、風景はより鮮明に、食べ物はより美味しそうに見えるように整えられたイメージが望ましい場合が多くあるだろう。ドキュメンタリー映画監督の佐藤真は、「本当らしさ（リアリティ）という条件に、現実や事実という物質的可視的基盤が必須ではなくなった」[11]と述べている。むしろ現代において「本当らしさ」は根本から崩壊し、映像は日常の文脈に応じて選択的に加工・調整された上で提示されるべきメディアになっていると言えるかもしれない。

そしてもう一つ、映画における演技を語る上で触れなければならないのが、物語映画の性質である。1910年代頃から発展した「古典的ハリウッド映画」の規範は、現代の実写の物語映画においても一見かなりの程度存続しているように思われる。この規範は、演技も含め映画のテクニックをストーリー情報の伝達手段とみなし、語りによる自己充足的で閉じた世界、つまり物語世界の構築を目指すものである。前節では演技の虚構性が露呈されることは観客の物語受容を妨げる要素になり得ると述べたが、ポストメディウム状況下にいる我々は、そもそもあらゆる映像が演出されたものであることをよく理解している。そのため、ある作品世界に没入するというモードで映像を鑑賞することは難しい。つまり現在、古典

(8) 渡辺大輔「序論—「映像」をめぐる新たな言葉の獲得のために」、限界研編著『ビジュアル・コミュニケーション』所収、南雲堂、2015年、9-10頁参照。

(9) 同書、10頁。

(10) 本章で「ポストメディウム状況」に関連して挙げた個々の事象は詳細に見れば異なる性質のもので、一括して語るのは大雑把すぎることではある。しかしここでは現在の映画・映像を取り巻く環境を概説することを目的しているため、詳述は避けることとする。

(11) 佐藤真『ドキュメンタリー映画の地平 世界を批判的に受け止めるために 上』凱風社、2001年、334頁。

的な語りによる完結した物語世界は観客にとってあまり重要ではなく、より成立し難いものになっているのではないだろうか。

こうした状況では、映像にとってカメラの素朴な意味での記録性は一機能に過ぎず、圧倒的な力を示すものとは言えない。また、観客はもはや映画を見るときにはフィクションの中に安住しておらず、自己完結的な物語世界を重視しないし、演技も断片化して捉えられることが多い。現在、映画内の世界を信じることと実際の現実との間の関係は総じて希薄になっているだろう。ただし、現時点で実写映画は作られ続けており、「これは映画である」というその表現世界自体の架空性を前提として成り立っていることもまた事実である。つまり、観客は以前より深く映画の虚構性を承知しているものの、あるショットは確かにカメラの前の出来事を捉えたものだという現実性の魅力と、その脆さも含めたフィクションの魅力は有効ではないだろうか。そして当然、実際の人間が映される限り、その演技がどのような性質のものかによって映画に対する観客の受容は大きく変わる。多様な映像が溢れ、その実質が脱文脈化される現代において、物語映画が備えていた（ように見えた）固有性は確かに揺らいでいる。したがって、この状況下で新たに作られる作品にとって重要な問題の一つは、どのようにして実写の物語映画を成立させるのか、ということのように思える。

以上を踏まえて、次章以降で具体的な分析に入る前に、『ハッピーアワー』における虚構性と生々しさの共存する演技が、ポストメディウム概念との関係に触れざるをえない側面を有していることを示唆しておきたい。それはつまり、カメラの機械的性質に基づく映画演技の不可能性、ある限界を直視し、「映画とは何か」「映画における演技とは何か」という存在論的条件の再考を通じて開く、既成の枠組みでは捉えきれない演出・演技の可能性である。また本作の実践は、ポストメディウム状況下の映画がリアリズムに基づく閉じた一貫性によって観客をひきつけることの困難さを意識しているように思えるのだ。自己完結的な映像世界の創造に価値が見出されにくい状況に直面し、濱口はある意味必要に迫られて、映画と演技と虚構の関係を捉え直して再構築するような新たな方法を生み出したのではないだろうか。そしてこれから本論文が思考したい問いは、『ハッピーアワー』を通じて試されたのは、一貫した物語世界でも物語世界外の現実でもなく、演者自身の身体性に由来した発声や情動的変化を拠り所とした、独自のレベルの「演技」を中心に映画を構築することではないか、ということである。その演技は虚構性をあらわにするものでありながら、映像において演者の身体性を前景化し、観客に「画面内のアクションはカメラの前で本当に起こったのだ」「確かに生身の人間が映っている」という無意識的な実感を与える。ここではどんなに巧妙なフリも意味をなさず、従来の意味での映画演技は否定されるので、濱口が指向したのはおそらく、古典的手法に立脚した映画とは根本的に異なる種類の演出と演技で

ある。ただしこれらは結果として、全体を有機的に結びつけて論じることの非常に困難な、矛盾に満ちた実践であった。

第2章　脚本構築のプロセス

1.「即興演技ワークショップ in Kobe」

『ハッピーアワー』の制作は演技経験不問で参加者を募り、2013年９月から2014年２月の５ヶ月間、週に１度のペースで計23回実施された「即興演技ワークショップ in Kobe」から始まった[12]。この企画は終了後に有志の者を演者として迎え、濱口竜介監督による映画を制作することを前提としたものであった。ワークショップの参加者は３度の選考によって選ばれた20代から70代までの男女17人で、このうち３分の２程度には演技の経験が全くなかった。続く映画制作には結果として17人全員が参加し、何らかの役を演じている。このワークショップは「即興演技」というタイトルが付けられてはいるものの、実際に行われたのは、参加者同士のインタビューやゲストを招いたトークイベントの開催など、演技のレッスンというより「聞くこと」を全体のテーマとして掲げたプログラムであった[13]。

(12) 以下、本段落の記述は、濱口、前掲書、11頁参照。

(13)「KIITO2013　in Kobe」（http://kiito.jp/schedule/event/articles/23006/）内の告知チラシ兼成果冊子のPDFファイル（http://kiito.jp/wp-content/blogs.dir/3/files/2014/01/residence_s.pdf）を参照のこと。

2. 脚本の成り立ちと濱口竜介の演技論

脚本の構想元となっているのは、濱口の敬愛する映画監督であるジョン・カサヴェテス（John Cassavetes）の『ハズバンズ』（1970）で、『ハッピーアワー』には当初『BRIDES（花嫁たち）』という仮題が付けられていた[14]。ワークショップ期間中にこのシナリオ（初稿）が選択されてキャスティングが行われた後、実際に撮影が始まってからも継続的に、第７稿になるまで改稿が重ねられることになる。

この改稿作業は、本作の演出を考える上で重要な意味を持つ。第３稿をもって2014年５月に開始され、約８ヶ月間続いた撮影の中で、脚本の大きな方向性が定まったのは８月の終わり（第６稿）であった[15]。本作の脚本は撮影と同時進行的に書かれた部分が多く、流動性が高いものだったと言える。そして改稿が重ねられた理由の中心には、演者自身の身体性の問題があった。以下、濱口の発言を引用する。

> 改稿作業は不可避的に、その時点で既に半年以上の付き合いがある演者の顔と声を、具体的にそのキャラクターと想像しつつ書いていくことだった。そのとき執筆者には、「演者のからだ」の印象（あくまで彼との関係の反映でしかないとしても）が色濃く残っている。そのとき、執筆者がどれだけ効果的にドラマを進ませる台詞を書き込みたいと望んでも「あの人の顔、体からこのような言葉が発されていることがどうにも想像できない」という事態が発生する。

(14)『ハズバンズ』の物語は、親友同士の中年男性4人組のうちの1人の不慮の死をきっかけに、残された3人が自身の生活にどこか空しさを感じて家庭や仕事を放り出し、型破りな行動を繰り返す様を描いている。『BRIDES』の場合は友人の「死」ではなく「失踪」という形ではあるが、親友同士の4人のうち1人が欠けてしまい、残された3人の精神的な不安定さが浮き彫りになるという『ハズバンズ』のテーマが男女反転した形になっている。

(15) 濱口、前掲書、57頁参照。

執筆者は演者のからだの「言えなさ」に直面する[16]。

(16) 濱口、前掲書、48頁。

濱口の言う「演者のからだ」の印象、つまり演者の身体性の問題は明らかに、虚構性と生々しさの共存する本作の演技の根幹となる要素を示している。物語映画を撮る以上、演者の身体性を逸脱しないように「日常的な」出来事や会話を脚本にただ書き続けていたのでは、作品は決して成立しない。ドラマの進行のために、当然演者の身体性にそぐわないと感じる台詞でも登場人物として言わせることが必要になってくる。職業俳優の場合はむしろ、自分自身と役の身体性の差異を乗り越えることが仕事と言えるだろう。しかしすでに述べたように、本作の演者のほとんどはプロの俳優ではないため、彼女たちが演技の場で日常の身体性を超え（ているように見せ）ることはより難しい。

さらに濱口の考えの整理を続ける。本作の演出には少なからず社会学的な視点や身体論的な視点が導入されていること、また多くの場合なら「そういうものだ」と目をつぶってやり過ごしてしまう、演技そのもののパラドクスを無視できずに、それに正面からぶつかり続ける濱口の傾向を提示しておきたいからである。彼によると、演者のからだの「言えなさ」は我々が「恥」と呼ぶものからきている[17]。本論文では以下、これを「恥ずかしさ」として解釈する。我々は職場や学校、家庭、恋愛関係など自分が属すあらゆる種類のコミュニティや関係性に存在する固有の禁止を内化し、自身の言動をコントロールしようとする。この内化された禁止に由来するのが「恥ずかしさ」であり、これを侵すようにして演者にカメラの前で台詞を言わせる時、第１章でも言及した通り、演者の身体はその言葉が日常的に言い慣れないものであることを素直に告白し、その状態は克明に記録される。ただ大前提として、映画の登場人物は演者自身とは別個の人格である一方で、演者の身体をもって表現されない限り存在しえない。濱口は演技に内在するこのパラドクスを「彼女は私ではない。しかし、彼女は私でしかない。」[18]と表現する。つまり登場人物は、演ずる人の身体性に由来する「恥ずかしさ」の強い抵抗からは原理的に逃れ得ない。

(17) 以下、本段落の記述は、濱口、前掲書、44頁参照。

(18) 濱口、前掲書、22頁。

さらに濱口は、自分を縛り付ける「恥ずかしさ」の感覚から自由になりたいという思いが人を演技に向かわせる動機付けのようにも思えるし、「恥ずかしさ」が残ったような演技は確かにぎこちなく見える、と続ける[19]。しかしその上で、彼は「恥ずかしさ」を捨てたような演技に対して「どれだけ熱のこもった演技であろうと、絵空事を見ているような気分になることがある」[20]と違和感を抱いてもいた。その理由はやはり第一に、演技を演技として映してしまうカメラの機械的性質のせいだろう。また濱口は、演技にはそれを行う者が自分自身を吟味するための行為としての側面があるが、「恥ずかしさ」を捨てている時には演技はそのよ

(19) 以下、本段落の記述は、同書、45-50頁参照。

(20) 同書、46頁。

うには機能しないのだという独自の見解を述べる。この構造を説明するために、「自分自身を吟味する」ということを「自分がどういう人間であるのか」を考えて知る行為だと解釈しよう。そして濱口によると「恥ずかしさ」はその人を抑えこむだけではなく、「自分にとって恥ずかしいことは何か」ということを随時更新し、その人を理想へと導き支える機能を持つ。つまり「恥ずかしさ」はその人が自分自身を知るための一つの指標になる。しかし社会の基準に合わせて振る舞うとき、人は自身の「恥ずかしさ」の基準を問われることはない。映画制作の現場では演出家や自分以外の演者、その他のスタッフも一つの社会を構成していると言える。演者がその基準に合わせて振る舞えば、そこでは自身の身体性を無視して「恥を捨てて演じる」ことになり、演じることは演者が「自分がどういう人間であるのか」を知るような効果を発揮しない。

こうした濱口の思考は一見、もっぱら演者側の視点に偏向しているように思われるので、映画作品を統括する監督の立場を考えるとやや混乱を招くかもしれない。しかし同時に、「演じさせる者」として演技自体のセンシティブな性質を正面から見つめる姿勢、あるいは罪の意識のようなものも示していると言える。また「そもそもどこか負けの決まった戦い」[21]であるにもかかわらずカメラ前での演技を多くの人が繰り返すのは、演技を通じてある種の喜びが得られる可能性があるからで、それは演じる者だけではなく観る者にとっても魅力的なものになりうるということも読み取れるのではないだろうか。

(21) 同書、49頁。

最終的に、濱口は演技とカメラの性質を再び突き合わせる。自分自身を吟味する性質を持つ演技を、目の前の演者を吟味する絶対的な性質を持つカメラという機械の前で行うことはある意味合理的で、「カメラほど「演じること」の誠実なパートナーはいない」[22]ようにも思えるというのだ。そしてカメラが吟味の機械であることを理解してその前に立つ時、究極的に突きつけられるのは「本当に恥ずかしいことは何か」、つまり社会の目を想定したときではなく自分自身にとって最も深い「恥ずかしさ」はどのようなものかという問いである[23]。

(22) 同書、52頁。

(23) 同書、51頁参照。

以上を踏まえて、濱口は「恥ずかしさ」から逃れることは究極的にはできないという前提に立つならば、演技ですべきなのはそれを捨てようとすることではなく、「恥ずかしさ」で自分を支えることなのではないかと主張する[24]。つまり彼は、カメラの前の演技の本質的なパラドクス「彼女は私ではない。しかし、彼女は私でしかない。」を直視し、これを生かして「彼女は私ではない。かつ、彼女は私でしかない。」[25]という理論上不可能な両立の実践を考えた。そしてこれが、演者と役柄が「恥ずかしさ」という深部で繋がっている状態においてのみ起こりうるという。濱口は、演技の本質的な魅力を生かすためには、演者が自身の「恥ずかしさ」を伴った状態で演じることが必要だと考えたのではないだろうか。

(24) 同書、51頁参照。

(25) 同書、53頁。

ここでようやく、濱口らが演者の「言えなさ」に即して脚本を構築した本質的

な理由が明確になった。執筆作業の第一原則として、彼らは「演者のからだに言えないことは、登場人物にも言えない、ということ」[26]を掲げていたという。これは、登場人物は演者とは別の固有の行動原理を持つ者でありつつ、カメラに映るのは演者の身体性を備えた人間であるという事実を見つめ、演じる上での演者自身の違和感を無視しないことだ。ただし既に述べた通り、映画がフィクションである以上、演者の「恥ずかしさ」を完全に考慮することはできない。このことは、本作の脚本執筆の方法の２つの重要な側面と結びついている。第１に、作り手がドラマを進める上で重要な事柄を、登場人物を使って脚本に織り込むために、それが演者にとっても重要であるように書くことが必要になった。執筆者は改稿の前後に何度も演者との面談の機会を持ち、そのとき受けた演者の身体の印象を脚本に反映させた[27]。これはその役を担う演者の個性に合わせて書くという意味で、深いレベルでの一種の「当て書き」であり、繰り返し言及している通り演者自身の身体性の尊重である。つまり演者の性格や話し方などを観察し、その人の感情や身体性が出やすい台詞や展開が用意されたとも考えられるということである。そして第２の側面は、演者の身体性をあえて無視した可能性である。演者の身体性の尊重が可能ならば、演者自身の最も深い「恥ずかしさ」を晒すような台詞や展開を採用することも可能だということになる。またカメラは被写体の本質的な部分まで映し出す機械であり、その性質を最大限生かそうとすれば、演者が普段隠している内面的弱さのあらわれも撮ることになるだろう。

(26) 同書、53頁。

(27) 同書、53頁。

特に第２の側面の効果によって、本作に単なる演技を超えて他人の「恥ずかしさ」に触れるような瞬間があるとすれば、そのラディカルな実践は観る者にある種背徳的な魅力を感じさせる要素になっていると考えられる。本作の演技における演者の身体性があらわになったような生々しさは、おそらく演者の「恥ずかしさ」と相互作用して生まれたものなのだろう。ただ観客は当然、その脚本が実際に演者自身の「恥ずかしさ」と結びついているのか判断しえない。つまりその瞬間が、作り手がどれだけ演者の内面の深い部分を探った結果なのかを知ることはできない。よって本論では演者自身の「恥ずかしさ」と演技に関する曖昧なプロセスを探るのではなく、観客が画面から感知するもっと即物的な生々しさを取り上げて考えていきたい。これについては主に第４章で、映像表現上の特徴とともに考察する。

３．脚本の特徴

『ハッピーアワー』の物語は、主人公４人の生活の特定の時期を切り取ったような形で見せられており、因果性と完結的な物語世界を重要視するような物語の概念では捉えきれない。では、具体的にどのような要素が固有なのか。

本作の脚本にはト書き部分が少なく、台詞の量が非常に多いため「会話劇」と

表現して差し支えないだろう[28]。そしてその会話のテキストは物語に関する情報を示す以上に、観客、そして演者が人物の心理状態やその性質を探るために機能するものである。

特に第１部前半[29]までのテキストは、社会生活の中でコミュニケーションを円滑に進めるための他愛もない言葉で埋められている。登場人物は何か物語のために機能を果たすというよりは、普通に生活を送る一個人として描かれているのだ。しかし、ドラマが進行するにつれて彼女たちは自身の内面をさらけ出すようになり、日常的ではない言動を示す。物語の終盤で、小説家のこずえが担当編集者の拓也に対して「（拓也が妻の芙美と）大事なことを話してないから楽しいっていうこともあるんじゃないですか」と語るのだが、これはまさに本作の物語構造を暗に示した台詞と言えるだろう。登場人物が隠していた本音や悩みを話し始めると、物語の心理的緊張が高まり、ある種の劇的な展開へと繋がっていく。家族や友人との連絡を絶って行方をくらます（純）、クラブで再会した同性の知人と話し込んでいると突然キスをされ、その直後に別の人物に自分からキスをする（あかり）、突発的に浮気をする（桜子）、あるいは夫に離婚を切り出す（芙美）、といったことである。また、芙美の「私ね、本当はすごくワガママなの」、純の「人からどう思われるんか知らん。でも、欲しいもんを欲しいっていうことにしてん。もう、諦めたないねん」といったような、人物がみずらの性格や考えを示す核心的な台詞も特徴的である。前節で述べたように、本作の脚本では原則的に「演者のからだに言えないことは、登場人物にも言えない」。演者の身体性を尊重しながら微妙な調整を繰り返すことで、展開や登場人物の言葉は演者自身と深く結びつき、単なるドラマのための素材ではなくなっているのだろう。

しかし、核心的である種ロジカルとも言える台詞が用意されている一方で、実は人物の「本当に言いたいこと」は言語化されていない。そしてそれを言語化していないこと、あるいはできていないことに彼女たちは自覚的であり、そのことは自己言及的な台詞を通して繰り返し観客に示されている。例えば、芙美の「言いたいことを全部言う必要があるとは、思ってない。言いたいことを全部言って、皆が私のことを受け入れてくれるともあんまり思ってないし」、桜子の「わかっては欲しいけど、一体誰に、何をわかってほしいんかが、わからん」というような台詞がこれにあたる。つまり観客が、ある言葉を発する人物が「本当は」何を思っているのかを把握するのは非常に困難である。本作の多くの台詞の実態は、高度に意味が開かれたテキストなのだ。そして大量の言葉が用いられていることによって、逆説的に、人が本当に思っていることは当人ですら言語化しては理解しえないという真理もまた明示されている。観客は「本当は」ということの不確かさに直面する。

(28) 同書、81-218頁に収録されている「シナリオ『ハッピーアワー』」を参考にした。なお、これは撮影現場で最後の修正が行われる前の「第７稿」で、実際に演者が話す台詞と異なる部分もある。また本章の以下に記載する台詞も全てこのシナリオを参考に、実際の映画からの採録を反映させながら記述した。

(29) 本作は３部構成になっている。

そして各々の理由はあるものの、登場人物の決定的な行動はやはり一見突飛で矛盾を含むものである。その首尾一貫していない様こそが、社会や他者に合わせてみずからの価値観を簡単に変えられない彼女たちの不器用さでありその人らしさとも言える芯の部分を明かしている。本作のテキストは、人間にはその人自身も自分の本当の思いを把握しきれないような分からなさがあるという部分を律儀に示しながら、非日常的状況に至るまでの登場人物の心的な変化を、選び抜かれた言葉でじっくりと描いているのだ。彼女たちの言動に共感や反発を覚えるのとは別の次元で、観客はもはや理屈抜きで、感覚的に、人物を理解するだろう。

以上より、脚本の重要な特徴を最大限簡潔に表現すると、台詞を通して「その人物がどういう人なのか」を細やかに示しているということである。本作の脚本はそもそも「社会システムの中で、自身に率直であること」をテーマにしたものであり(30)、必然的に前節で言及した濱口の演技論や哲学のようなものを反映している。本章の分析は結果としてその意図に収斂していく形になったと言える。つまり自尊と他者との関係構築を両立する難しさや、相互理解の不可能性という現実的な問題と深く結びついた本作のテキストは、観客が作品を完結した物語世界としてみることに抵抗する。また、その言葉がどのようなニュアンスを伴って言われるのかという問いと一旦でも切り離して語ることの限界にも直面することとなった。次章以降で、脚本が演出のツールとしてその他の要素といかに相関しているのかを考えていく。

(30)「KIITO2013　in Kobe」（http://kiito.jp/schedule/event/articles/23006/）内の告知チラシ兼成果冊子のPDFファイル（http://kiito.jp/wp-content/blogs.dir/3/files/2014/01/residence_s.pdf）参照。

第３章　「本読み」

１.「本読み」の方法

「本読み」は撮影当日に行われた訓練である。演者は基本的に事前に台詞を暗記してくる必要はなく、撮影現場近くの別室で、そのシーンに登場する演者全員で「本読み」をしながら覚えていった(31)。演者は最初、台本を見ながらテキストを「ニュアンスを込めず、抑揚を排して」読み上げる。速度は日常的な会話のものに近く、繰り返し読み上げる際のメリハリをつけるため、あるいはよりニュアンスを落とすために「ゆっくり」「２倍速」「1.5倍速」などのパターンもあった。濱口がそれを聞きながら台詞の削除や差し替え、語尾の修正、沈黙の長さなどを指示し、演者がこれらを自身の台本に書き込むことを繰り返す。この作業がある程度終わった時点で、演者は本格的に台詞を覚える態勢に入る。１～２分程度の会話の分量を読んでは脚本を伏せ、覚えが不完全であればまた読み、また伏せ、覚えたら次のパートに入る。覚えるのにかかる時間は、１分の会話の分量を覚えるのに約30分程度で、毎週末の撮影日の午前中いっぱいは「本読み」に費やされたという。ただ本作には大量の台詞があり、最大30分続くような長いシーンも多い。そ

(31) 撮影は概ねシナリオの順番通りに行われた。以下、本節の「本読み」の方法についての記述は、濱口、前掲書、58-59頁参照。

のようなシーンの台詞を覚えるために撮影当日とは別に本読みだけの日を設け、それが２～３日続くようなこともあった。

２.「本読み」の狙いとロベール・ブレッソンのスタイル

「本読み」には「抑揚を排して読むこと」と「全員で集まって読むこと」の２つの大きな特徴がある。初めに「全員で集まって読むこと」について見ていこう。台詞を全員で読みながら覚えるという方法が採られた合理的理由を、濱口は大きく分けて２つの側面から説明している。

まず「本読み」の難易度の高さが、それを個々人ではなく全員で行うことを要求した。『ジャン・ルノワールの演技指導』において女優が苦戦していたように[32]、抑揚を排して台詞を読み上げることは実は非常に難しいと断定して良いだろう。自分が何らかの小説や戯曲を音読することを想像してみても良い。例えば怒って相手を責める言葉には非難めいた、嬉しさを表す時には喜びの、たとえ微かなものであったとしても、時にわざとらしいような感情的ニュアンスが伴ってしまうだろう。ただ読むだけならまだしもそのテキストを覚えようとする意識があれば、暗記を助けるために抑揚が加わるという事態も容易に想像がつく。濱口は、このときに抑揚に含まれる感情のニュアンスも固定されてしまうため、台詞を各自で覚えることは「本読み」の目的とは両立しないと主張する[33]。

またそもそも本作の多くの演者には台詞の暗記経験がないため、そのための方法と時間は制作側によって管理されることが望ましいと考えられていた[34]。これが合理的理由の２つ目の側面に当たる。そして「本読み」は難易度が高いながらも、全員で注意深く行えば間違えるリスクが低く反復可能な行為であり、安全かつ確実に演者がテキストを覚えるのに適していた。また全員で読むことによって、ある人物の台詞が来たら自分の台詞を言うというプロセスが「音の条件反射」となり、暗記を助けたという。つまり「本読み」を全員で行うことで、第１章で言及したようなカメラの前で演じるというある意味人間の社会性を剥ぎ取るような行為を展開するうえで、台詞の暗記に関して演者の自信と安心感を生み、撮影に備える効果もあったと思われる。

続いて「抑揚を排して読むこと」の狙いを整理する。これはジャン・ルノワールの言説の通り、紋切り型の表現を避け、役としての自由な感情の発展を促すためである。また、一見困難な訓練である「本読み」を徹底する姿勢からは、映画史上でも特に孤立した個性を示すフランスの映画監督、ロベール・ブレッソンのスタイルも想起される。

ブレッソンは芝居がかった演技を嫌い、彼の映画の出演者は登場人物の感情的な反応やアクションの表出を抑えた演技をすることで知られている。ブレッソンは一部例外を除いてその作品限りの素人ばかりを起用し、彼らを「モデル」と呼

(32)「本読み」の方法は主にジャン・ルノワール(Jean Renoir)が実践した「イタリア式本読み」を参考に選択されたという。その様子を約22分の短編ドキュメンタリー『ジャン・ルノワールの演技指導』(1968)で確認することができる。この映像の中では、ルノワールが１人の女優と机を挟んで向かい合い、「感情を一切込めずに」「電話帳を読むように」台本を読ませる。ルノワールは、先入観を排した状態で台詞を通して女優と役が結びつくことが重要であり、最初に台詞を読むときに感情を入れると表現が紋切り型になって役の感情の発展を阻害する恐れがあると語っている。

(33) 濱口、前掲書、60頁。

(34) 以下、本段落の記述は、同書、59-60頁参照。

び、『シネマトグラフ覚書』において映画演技に関する考えを記している。例えば「モデルとは―外部から内部へと向かう運動。（俳優―内部から外部へと向かう運動。）重要なのは彼らが私に見せるものではなく、彼らが私に隠しているもの、そして特に、自分の内にあるとは彼ら自身思ってもいないものである」[35]、「音節を均等化し、故意の個人的効果はすべて除去することをめざす読書訓練を、君たちのモデルに課せ。一律で規律的なものとなったテクスト。ほとんど感知しがたい減速と加速とによって、また、くすんだ声と艶のある声とによって獲得される、誰にも気づかれずに過ぎてゆく表現」[36]などである。ブレッソンは濱口と同様に、映画演技の本質的な不可能性（画面に映る人間は究極的にその人自身でしかないことを、カメラが容赦なく露呈する）を直視している[37]。

また、濱口も特に重視した要素である声について言えば、ブレッソンはモデルに台詞をモノローグのように読ませたと言われている[38]。モデルは言葉から感情を取り除き、そのリズミックな構造に適切な注意を払いながらシンプルに台詞を発することを求められた[39]。引用した「故意の個人的効果はすべて除去することをめざす読書訓練」は本作の「本読み」の説明としても機能するだろう。例えば、濱口は「本読み」のときの演者の声について、「何度でも、正確に、どの箇所も同じ強さで、テキストを読み上げる。その調子が、脚本を伏せても保たれるようになる。目を閉じて聴くと本を読んでいるのか暗誦しているのかわからなくなるその頃に、声にはある一定の「厚み」が与えられるようだった」[40]と語っている。

ブレッソン、そして濱口にとって、演じる者が「自分の意思を超えたところで思わず洩らしてしまう内なる生の秘密のつぶやき」[41]である無意識的な瞬間は、被写体の人間個人としての性質の真の指標であり、カメラの前にあらわれたときに圧倒的な魅力を持つものであった。濱口は紋切り型の演技について、その場にふさわしい演技というのはこのようなものだろうという見当とともになされるもので、日常生活でない演技の場でも破棄しがたい、社会的反応としての側面があると語っている[42]。『ハッピーアワー』の「本読み」もブレッソンの「訓練」もそれをそぎ落とし、演ずる者が自身をカメラの前に晒すための準備だったと言える。

(35) ロベール・ブレッソン『シネマトグラフ覚書』松浦寿輝訳、筑摩書房、1987年、6頁。

(36) 同書、148頁。

(37) もっとも濱口はブレッソンの言説を知っていたはずなので、それが彼の考えの形成に影響した可能性は高いだろう。

(38) Doug Tomlinson, “Performance in the Films of Robert Bresson. The Aesthetics of Denial”, in ***More Than a Method.*** Trends and Traditions in Contemporary Film Performance, Ed. Cynthia Baron, Diane Carson and Frank P.Tomasulo, Wayne State University Press, 2004, p.76.

(39) Ibid., p.76.

(40) 濱口、前掲書、64頁。

(41) 同書、200頁。

(42) 同書、65頁参照。

3.「本読み」の方法的矛盾と本質

「本読み」が以上のような最終的な形になるまでに、一度ある矛盾にぶつかり、大きな転換があったことが明かされている[43]。撮影の初めの頃、「本読み」は「聞くこと」をテーマにしたワークショップの延長線上にあり、他者から関心を向けられている時に発せられる「いい声」をフィクション空間に移植しようと「相手の声を聞いて、受け取って声を出すこと」が意識されていた。つまり演者たちは、台詞の暗記・抑揚の排除・自分以外の演者の声に注意を向けるという大きく３つ

(43) 以下、本段落の記述は、同書、61-63頁参照。

のことを同時に意識する必要があったということになる。しかし３つ目の「聞くこと」は、２つ目の「抑揚の排除」すなわち「本読み」の主たる目的と真っ向から対立するという理由から廃止され、代わりに本作独自の方法で「届ける」イメージが採用された。

「聞くこと」と「抑揚の排除」の対立とはつまり、「聞くこと」によって「抑揚の排除」が邪魔される事態を意味する。濱口はこれが特に感情的な（ものになると予想される）場面の「本読み」の時に顕著になるとし、「テキストの保持する意味は、それを受け取ったからだに少なからず影響を与える」(44)と語っている。このように「聞く」行為には不可避的に特定の心理や身体の状態が伴うという事実を踏まえた上で、演者が抑揚を排しやすくするような方法へと整えていくことによって、「本読み」の抱える矛盾は一見和らげられているようにみえる。しかし、「聞く」ことが言葉に備わる意味に伴う身体的なニュアンスを誘発するということよりも、もっと根本的な対立があるのではないだろうか。

(44) 同書、63頁。

ここまで基本的に濱口の言説を補強する形で進めてきたが、ここで明らかな矛盾点に行き当たる。というよりは、彼の言説において（おそらくあえて）詳細には言及されていない部分がある。そしてこの部分こそが『ハッピーアワー』の演技の本質だと思われるのだ。

繰り返し述べているように、「本読み」では抑揚を排除することが最も重視される。その結果前もって用意されるような恣意的な感情表現は排除され、パターン化されたドラマ性の強い演技は確かに回避されている。そして理論上、同じ台詞を繰り返して到達する自動現象は「慣れ」を超えて、次の台詞を想起することもない「反応」だ。しかし意図を離れた自動性の次元を目指す時、そこで利用される本作の特徴的なテキスト自体が、「聞くこと」以前に言葉を「発する」段階で「本読み」のプロセスを困難にする力を持つように思われるのだ。

第２章で考察したように、本作の台詞はただの台詞ではない。カメラの前での演技に良い影響を与えると信じ、演者の身体の印象を踏まえながら構築されたテキストである。演者の身体や精神の状態を完全にコントロールすることはできないのだから、テキストに抑揚の排除が邪魔される事態も考慮すべきだろう。つまりどんなにそれらをただの言葉の連なりとして発しようとも、綿密に調整された台詞のいいやすさが感情のこもりやすさに繋がる可能性は無視できないように思われるのだ。さらに、前節で取り上げたブレッソンのスタイルとの差異にも着目して考えたい。ブレッソンの場合、観客にも演じ手の「モデル」にも登場人物の内面について考えることを禁じるように、台詞の量はモノローグも含めて少なく、人物の心理状態を明かすことは拒否される傾向にある。一方、濱口の『ハッピーアワー』における台詞の量は非常に多く、その台詞は人物の内面をたとえ複雑な状態でも複雑なまま、ある程度言葉にして提示しようとするものである。つまり

本作では感情的なニュアンスを排する「本読み」のプロセスと、演者の身体性を尊重することで感情がこもりやすくなるように思える脚本構築のプロセスが、真っ向から対立しているように思えるのだ。ブレッソンのスタイルでは台詞の寡黙な性質が「モデル」の恣意的な思いつきを排する「訓練」を妨げることはなく、むしろその精度を上げるために機能したのではないだろうか。したがって「ひたすら自分の方法を研ぎ澄ませることを求め、不純物を可能な限り取り除こうとした」[45] ブレッソンの理論上一貫した姿勢に対して、濱口の本作における方法は矛盾の度合いが高いと考える。

本論ではやや過剰に濱口の思考を辿ってきたが、そのことがここで活かされるのではないかと思う。「フリはフリとしてしか映らない」と映画演技の本質を直視することから出発し、演者の内面の深部である「恥ずかしさ」について考え、みずからのアプローチを分析しながら構築的な方法を用いる彼だからこそ、この「本読み」のプロセスと脚本構築のプロセスの明白な矛盾を認識していないはずはないだろう。もっとも、「本読み」を困難にする要素として「聞くこと」の他に「演者の身体性を踏まえて構築したテキストの性質」が明確には提示されていないというだけであって、理論上の矛盾が生じている理由について濱口の思考を類推することはここでの本質ではない。画面上に見る本作の演技はどのようなものかという、本論が最終的に明らかにしたい問いから完全に離れてしまうからである。そうではなく、濱口の思考の構築性を示すことは、「本読み」とテキストの性質の対立を、作品のために選択された本質的な演出として位置付けることを可能にするのだ。

そして以上のような根本的な矛盾を抱えていたことを指摘しつつも、本論文では「本読み」の段階において、徹底した訓練によって演者たちが自動性のレベルにまで到達していたと仮定する。身体性の考慮に基づいた台詞の語りやすさは、どの箇所も同じ強さで正確に、何度も読むことの助けにもなっただろう。つまりそれは、台詞の内容と同時にリズムが重視されたことを示す。濱口が演者の「本読み」を聞きつつ行った脚本の最終調整の主な内容は、語尾や相槌の打ち方を変更する、言葉を削って一文を短くする、もとの一文を２つ以上に分けてやり取りの回数を増やすといった作業である[46]。「ええ」「ああ」「はい」「うん」などの言葉の多さも、台詞間のリズムを生むのに役立ったと思われる。また、クランクイン約３ヶ月前の「即興演技ワークショップ」の成果発表の時点で脚本の初稿の「公開本読み」が行われており、「本読み」でテキストを言葉というよりある種音として捉えるという本作の独自のモードの演技は、着実に準備されていったものだと言える[47]。濱口は「本読み」を経て起こったことについて、「テキストがテキストのまま、演者に保存されている状態」[48]とも表現している。これを参考にすれば、脚本構築の段階では主にテキストと演者の親和性を高め、その後には「本読

(45) 三浦哲也『映画とは何か フランス映画思想史』筑摩選書、2014年、110頁。

(46) 濱口、前掲書、81-218頁には台詞の最終調整が行われる前の段階のテキストが収録されているため、実際の映画と対照させることで、どのような変更が行われたのかを伺うことができる。

(47) 2017年12月12日に筆者が行った風間役の坂庄基と鵜飼役の柴田修兵へのインタビューにおいて、両名は成果発表のために「本読み」の練習を繰り返したことを明かしている。また、脚本にはト書きが少なく、通常の文章と違って地の文から会話へという変化がないこともあり、抑揚を抑えるのに特に苦労したという印象はないようで、「ニュアンスを排するというよりは、

み」でテキストと演者の間にある距離を生むことで、テキストとその人の身体性を同時に保つことが試みられていたと考えられる。

また、その精度が高いほど、「本読み」は抑揚を排するというより抑圧するという表現の方が適切に思われる。つまり本作では最終的に、「本読み」で押さえつけてもなお滲み出てしまう、演者本人の声の質も含めた身体的な反応やニュアンスが求められていたと言えるのではないだろうか。序論から言及しているように本作の演技で特徴的なのは、演者の曖昧な表情や平坦な台詞回しなどから感じられる虚構性と、一方で微細ながら確かに感じられる表情や声色の変化などに由来する、ある種の生々しさの共存である。特に後者は、おそらく「表現」などではありえない。むしろ、生理的な反応に近い純化された何かである。このように想像すると再び、本作の演出とブレッソンの実践に共通する側面が浮かび上がってくる。「重要なのは彼らが私に見せるものではなく、彼らが私に隠しているもの、そして特に、自分の内にあるとは彼ら自身思ってもいないものである[49]」。

意図を捨てさせ至高の自動現象に到達するために、「モデル」と演者には共通して、自然らしさを装う演技の遂行をはるかに上回る過酷な訓練が課された[50]。この訓練は、容易には現れ得ない演者の「隠しているもの」、つまりその人の身体性があらわになるような瞬間をカメラに収めるという同一の目的を持っているだろう。そして『ハッピーアワー』の演者は撮影時には抑揚を排する必要はなかったのに対し、「モデル」には最後までニュアンスの自由が与えられないままだったということを考えれば、ブレッソンの「モデル」に対する姿勢の厳格さの方が一見強力なように思える。しかし、「本読み」を妨害するような性質のテキストを使っていたという点において、本作の実践は実はよりラディカルなものである。台詞に伴うニュアンスは「本読み」で一旦徹底して抑圧され、演者の声や身体は恣意性をふるい落としてある種無防備な状態になる。そして濱口が真に望んだのは、この後、カメラの前で、演者の身体性に即した台詞によって演技の中に無意識的な反応が表出することであり、彼はそのために周到な準備を重ねていたように思われるのだ。また、次章以降で具体的に見ていくが、「本読み」を経て紋切り型の感情表現の避けられた、しかし様式化の度合いの高い演技における変化は、観客にとってより鋭利に感じられる。濱口は「本読みの時のテキストの無色透明さと、現場で発される声の差分が、その場で新たに加わっているニュアンスを感知させ易くした」[51]と述べているが、完成作品における演技は多くの映画と比べるとやはり一見平坦だ。しかし演者たちの演技が明らかに備えるある一定のトーンは、観客に『ハッピーアワー』の演技が通常の映画演技とは異なる、独自のモードでなされたものであることを確かに感じさせる。そして画面から感知されるのは、その人の顔や声そのものの性質に触れるような、純粋に演者の身体に由来した振る舞いであり、撮影現場での台詞のやり取りから生まれる空気に依拠したそのショ

台詞を次の人へつなぐこと」を意識していたという。また、濱口は演者の声をじっくり聞きつつ「身体が言いにくそう」という理由で、読点の位置を変更するような細かさで台詞を調整していった。必ずしも絶対的なものではなかったようだが、「読点が半拍で、句点が1拍」といった細かな取り決めも存在していた。本読みを途中で止めることは多くなかったが、「早い、遅い、大きい、小さい」というような指摘をすることはあったという。

(48) 濱口、前掲書、64頁。

(49) ロベール・ブレッソン、前掲書、6頁。

(50) 松浦寿輝「訳者後記」ロベール・ブレッソン、前掲書所収、201頁参照。

(51) 濱口、前掲書、67-68頁。

ット固有のニュアンスである。

第４章　映像表現上の特徴と演技

１．非関与的なコンティニュイティ

ここではテーブルを囲んで座る複数人の会話シーン（場面数でいうと15あり、317分の本作で合計約86分間を占める）について考察する。ここでのスタイル上の特徴は、その他の場面と比べて特に明確かつ厳密さを感じさせるものだ。ショットは観客が被写体を見下ろしたり見上げたりすることがない水平なアングルで、ほぼ固定カメラによって撮影されたミディアム・ショットあるいはミディアム・クロースアップである。各ショットの長さは、台詞のリズムや会話に参加する人数に多少左右される部分もあるが、平均的に数秒単位で移り変わっていく。そして、その飾り気のないショットの連なりは基本的に、登場人物への感情的な同化を誘うというよりただ彼女らを観察するような印象を与える。

具体例として、第３部の終盤の場面を見ていこう。芙美の夫で編集者の拓也が担当する作家こずえの小説朗読会の後の、打ち上げにおける会話のシークエンスである。朗読会は芙美の勤めるアートセンターで行われ、朗読終了後には第１部で登場した身体ワークショップの講師である鵜飼とこずえの対談が予定されていた。しかし、鵜飼が突然姿を消してしまい、客として来ていた純の夫の公平が急遽代理でこずえの相手を務めることになった。対談が無事成功を収めた後、打ち上げ会場のパブに移動した公平、拓也、こずえ、桜子、芙美の５人が円卓を囲んで会話をする（合計約20分）(52)。またこの場面では、登場人物の中でより社交性が高く、普段会話を前に進める役割を担うあかりと純が不在であり、かつ各人物の心理的緊張が非常に高まっている。シナリオにも「静かな会」と明記されているように、演者たちは非常に抑えたトーンで話す。話題は朗読会の感想から始まって公平と純の離婚裁判に移り、公平が純への想いを吐露し、桜子と芙美は離婚を望む純の立場から公平と対立する。こずえが桜子と芙美に対して「自分のためにこの場にいない純さんを利用しているように見える」と発言し、公平は打ち上げの空気を悪くしたことを謝罪した上で、純が自分を決して愛さないことは理解しているなどと芙美と桜子に言い残して退出する。その後拓也はこずえを擁護するような態度を見せ、拓也とこずえの関係性に以前より複雑な思いを抱いていた芙美は、１人で店を出て行く。桜子も芙美を追って退出し、円卓には拓也とこずえの２人が残されて、シークエンスは終わる。例えば、台詞の一部（会話開始後約９分の地点）は以下のようになっている。

桜子「こずえさんとのトーク、すごくよかったです」

(52) この場面は2つのシークエンスに分かれており、途中物語上で同じ時間軸に位置する別の出来事のシークエンス（約6分40秒）を挟む。

（公平、桜子を見る。）
桜子「人の気持ちのわからん人やないんやなって。こんな風に人と話すんやって思いました」
（こずえ、桜子を見る。）
桜子「だから余計に腹が立ちます。なんで純のこと、もっと聞いてあげへんかったんですか」
公平「今、それをしようとしてます。僕には純がわからない。だから純の言葉を直に聞きたいんです。おかしいですか」
桜子「もう、遅いんとちゃいますか」
公平「そうかもしれません。ただ、こうならないと、僕たちは話せなかった」
（桜子、公平を見る。）
公平「今はわかる。僕には純が必要なんです。純のいない世界には意味がない」
（公平、桜子を見る。公平、ため息をつく。）
公平「僕だって、自分がこんなことを口にするようになるとは思ってませんでした。裁判のせいです」
（公平、ビールに口をつける。一同、公平を見る。）
公平「裁判は、僕たちの結婚生活の中で最も濃密なコミュニケーションでした。僕は裁判をしながら、初めて純の魂に触れたような気がしました。僕は初めて純という人に出会った。とても情熱的で、知的な、美しい女性です。僕は純に恋をしたんです」
（皆、黙る。）

日常的に言い慣れないような言葉が続き、人物の感情的な部分が前面に出ていることがわかるだろう。しかし先述の通り、映像表現上では映像に心理的な深みを与えるというよりは観察的で非関与的な特徴が見られる。つまりショットを次々に切り替え、カメラ位置の対称性を維持しながら特定の幾つかの方向から演者たちを映すスタイルである（図1－8）。

まずシーンの最初でどの人物がどこにいるのかを示す引きの画のショットが挿入され、後に１人の人物を周囲から切り離したタイトなショットを挟んでも位置関係が分かるようなっている。ただし、いきなりカメラ位置が180度反対になるなど、ショットの切り替え時にカメラをアクションの片側に据えて左右の位置関係を維持すべきだとする180度ルールは無視されていることがわかる。つまり本作におけるテーブルを囲む複数人の会話シーンのコンティニュイティは、観客が人物同士の位置関係を把握することを妨げることはないが、極めて構築性が高いものと言える。このことは、テーブルの周囲の空間にカメラが設置され、演者たちが

あらゆる方向から撮影されているという現場の現実性も明らかにする。また特定の人物の主観を示すショットは見られず、台詞の内容や感情の高まりに応じてショットが切り替わるといった特徴を見出すことも難しい。つまり、物語上の心理的な要素とはほぼ無関係なコンティニュイティなのである。

そして画面に映るのは、どのような場面でも一貫して、「本読み」を経て抑えた演技をする演者たちである。恣意的な思いつきをそぎ落として身体的な反応を提示する純化された演技を、フレーミングやモンタージュによって外部から積極的に意味を付け加えようとしない画面で見ることは、ドラマ性の低さという意味で観客により淡々とした印象を与えるのではないだろうか。また人物が喋っている時も喋っていない時も、できる限り様々な瞬間を隈なく観察し、記録しようという作り手の意図も感じられる。

どんな映画の撮影も実際のところ演じる者に対する一種の堂々とした観察行為ではあるが、演技とはつまり演者が自分ではない別の人物という設定で動き、覚えた台詞を口にする行為であるという事実、そして演者の前に置かれたカメラがそれを撮ったのだという事実は、当然のこととして観客が逐一意識することではない。つまり演技行為自体が観客に直視されることはあまりなく、こうした虚構性は様々な技法によって隠そうとされることが多い。例えば、登場人物と観客とを同じ視点に立たせ、感情移入させながら語ることは、数多くの映画が当然のこととして目指す方向性だろう[53]。人物が見聞きするものを示す主観性を取り入れるフレーミングは、映像に心理的な深みを生む。またある人物の感情が高ぶっている場面でゆっくりとその顔に近寄るなど、カメラの動きで演技に対して意味を付け加えたり補強したりすることもできるだろう。本作の非関与的なコンティニュイティは、観客の知覚を操作して情動的な動きを生み出そうとせず、演技の虚構性を隠そうともしないため、ある種の冷静さを感じさせるのだ。映画的技法にできることはたかが知れており、究極的には観客を操作しえないのだという濱口の映画形式への距離を明らかにしている、特徴的な表現だとも言えるだろう。登場人物を見ているのは物語の中の誰でもない、カメラという感情を持たない機械なのである。本作には２人の人物が横並びで会話する場面も多いのだが、こうした非関与性は共通しており、作品全体のコンティニュイティの基本的特徴だと言える。演技面でも映画技法の面でも、凝った映像を見慣れた観客は多少なりとも戸惑い、これらを選択されたスタイルだと思うよりも、様々な工夫を「していない」状態だと捉えることがあるのではないだろうか。

ただ、どの演技も一貫して「本読み」の後に生まれたものであっても、また同様に秩序立った画面構成であっても、当然作品の冒頭と終盤（具体例の場面）には全く違う空気が流れている。冒頭のピクニックの場面では４人の主人公が持ち寄ったものを食べながら笑顔で会話をしており、声も楽しげなニュアンスを帯びて

(53) 吉田喜重『小津安二郎の反映画』岩波書店、2011年、122頁参照。

いる。一方終盤では全員の表情が硬く、声には悲しみや苛立ちなどの感情が滲む。本作の会話は全体的に日常とは明らかに違う滑らかなテンポで進むやり取りではあるものの、終盤の場面では台詞間のわずかな隙間が目立ち、登場人物が言葉に詰まっているように感じられる。またこの場面では、最初の約４分間以降誰も食べ物に手をつけなくなり、身体の揺れも少なく、彼女らが緊張状態にあるとわかる。つまり、演出が均一のものだとしても浮かび上がってくるのは、やはりここまで積み重なった時間も含めて物語の力であり、言葉（脚本）の力であり、固有の「演技」の力である。これを観る者に読み取らせる仕組みについては、次節で言及する。

２．カメラ目線のショット

象徴的かつ非常に強度のあるフレーミングとして、カメラ目線の１人の登場人物を画面中央に捉えたショットがある。11の場面で見られるショットで、そのシークエンス中に基本的にほぼ１～２度しか挿入されない。サイズは多くの場合ミディアム・クロースアップである(54)。

前節で言及した打ち上げシーンを再度参照し、その終盤に１つだけ挟まれているショットに着目してみよう。公平を捉えたミディアム・クロースアップ（約22秒）において、彼が話しながら不意にカメラ目線になるというものだ。公平はこのショットの間に、「純は決して帰ってこない。僕は純に愛されない。そんなことはわかってます。これから長い地獄が始まる。でも、別に構わない。僕がもう、幸せになる方法を知ってるからです」という台詞を話す。ショットの最初、公平は画面左側の芙美を見て話しているのだが（図９）、「そんなことはわかってます」と言いながら正面に据えられたカメラの方を向き、そのままカメラ目線で話し続ける（図10）。観客はそれまでのコンティニュイティによって、公平の正面には誰も座っていないことをしっかりと把握している。よって、彼は明らかに途中から意図的にカメラに向かって喋っていることが分かる。

こうしたカメラ目線のショットは、本作の演技にとってどのような意味を持つのだろうか。大きく２つに分けて考えてみたい。１つ目に、映画の形式面を強調する作用がある。前節の考察の通り、誰かの視点を疑似体験させられることが少ない非関与的なコンティニュイティの中に、このショットが出現することで、観客は突如見る－見られるという視線の関係に組み込まれることになる。それは、今まで斜めから距離を置いて観察していた画面内の演者に、正面から見つめられるという突然の衝撃をもたらすだろう。映画史的に見て、人物の顔に近接したショットは映像表現のボキャブラリーの中心的な要素であり、人物の心的な領域を示して観客に一体感を持たせる力を確立している(55)。切り返しショットのように繋がれた場合は特に、観客は登場人物に対する感情移入を誘発されることがあるか

(54) 当然このカメラ目線のショットは前後の文脈によって様々な意味を持ちうるのだが、ここではここのショットの意味ではなく固有の演技との関係性に焦点を置いて考えていきたい。

(55) グスタボ・メルカード『filmmaker's eye 映画のシーンに学ぶ構図と撮影術：原則とその破り方』株式会社Ｂスプラウト訳、ボーンデジタル、2013年、35頁参照。

もしれない。ただし、その中でもカメラ目線のショットはとりわけ、観客と人物との緊迫した対面を作り出すものだ。観る者がカメラ位置や観客としての自身の存在を意識しやすくなるため、物語世界の一部であるよりも、撮影現場あるいは映画館などの現実空間に近くなっていると言える。つまり、多くの観客の完結した物語世界に浸ろうとする無意識的な姿勢を脅かし、カメラを通して人を見る行為の意味を再考させる、作り手の自己言及的な手法なのである。そして観客は、演者がカメラを見ていること、「演技とはカメラの前で他の人のフリをすることである」という事実をやはり直視する。つまり本作におけるカメラ目線のショットは、演技を含む映画形式の虚構性を最もはっきりと露呈する。

２つ目に、本作独自の演技と相互作用し、非物語的な要素である演者自身の身体性を浮かび上がらせる効果がある。具体例として挙げた場面のように、登場人物は多くの場合、心理的緊張が高まった状態のときにカメラを見つめる。つまりこのショットはある程度物語的に動機付けられており、演者は理由なくカメラ目線になることはない。ただ、「本読み」を経た演者たちの表情には常に曖昧さがつきまとう。この指摘は、観客が人間の感情の多義性や曖昧さを再認識させられるということだけでなく、画面に映る表情を形容することの客観的な困難さを示すことも意図している。演出の精度を信頼するならば、この事態はある種必然的に生じたものと言える。自身の身体で人物を「表現」するという演技の既成概念を、演者が振り落としているからである。演者たちはその場で生じたニュアンスを提示しているだけであって、観客に人物の感情をわかりやすく伝えようとすることはない。そして観客は、演者の胸から上の部分以外の身体的な情報を遮断され、無表情気味な顔の詳細を正面から見つめることになる。社会的な反応を欠き、フリであることを隠すための何気なさを装うこともせず、あまりにも堂々とかつ無防備にカメラを見る人間を見せられた観客は、何か目をそらしたくなるような気まずさを感じるかもしれない。

そして、以上に考察してきたカメラ目線のショットと演技の関係性における２つの側面、映画演技の虚構性の強調と演者自身の身体性の顕在化は、作品全体を通して画面に対する観客の知覚を研ぎ澄ます可能性がある。これはまず、演者の生身そのものが前景化し、物語映画に不可欠な役の存在を無効にする危険をはらんでいることを示す。つまり役というより演者自身がそのまま映っているのではないか、と感じさせる生々しさと繋がっている。しかし一方で、観客が完全に役の存在を忘れてしまうことはおそらくない。公平が映った時は演じる謝花喜天ではなく公平として、桜子が映った時には菊池葉月ではなく桜子として、その姿から感じ取ったものを物語の理解に生かすということである。明確な意思伝達を欠く多義的な演技を通して、観る者はまず他者の、人間というもののわからなさに触れる。そして画面を注視し、台詞に耳を傾け、演者の表情に漂う空虚さや眼差

しの強さ、口元のわずかな動き、声色の変化、相手の言葉を聞く時の反応などから、直観的なものであれ何らかの意味や感情を読み取ろうとするだろう。公平のカメラ目線のショットにおいて、彼は瞬き一つせずにカメラを見つめたまま、安定した声で「純は決して帰ってこない。僕は純に愛されない。そんなことはわかってます。これから長い地獄が始まる。でも、別に構わない。僕がもう、幸せになる方法を知ってるからです」と言い切る。表情をよく見ると、瞳がわずかに潤み、一文を言い終えるごとに一瞬結ばれる口元はかすかに微笑みを浮かべているようにも見える。彼のこうした演技は、不気味なまでの冷静さと繊細さの混在する多義的なものである。そしてこれを観る者は、純との関係が修復不可能であることを深く理解しているが故の公平の絶望や、たとえ彼女の意に反することでも再び直に声を聞きたいという強迫観念じみた欲求を感じるのではないだろうか。意味の曖昧な分からなさに満ちた演者の表情に直面させられ、この瞬間彼は何を思っているのか、隠された心理はどのようなものであるのかということを自発的に読み取り、考えざるをえなくなるのだ。つまり、コンティニュイティを含めた本作の映像表現のある種のシンプルさと、演者の身体性に由来する意味の曖昧さ及び生々しさは、観客の能動性を喚起する。こうした効果について、本節では象徴性の高さからカメラ目線のショットを扱ったが、前節の「テーブルを囲んで座る複数人の会話シーン」同様、作品全体の基本的特徴として捉えられることも指摘しておく。

3．音

『ハッピーアワー』の演出では演者の声の質が重要な要素として捉えられていることから、本論では演者の発話に関する音に着目する[56]。本作の音の特徴は、演者の声をはっきりと録音・処理して映像に結合させることで、観る者の注意をそこへ導き、最も重要な要素であると示すことである。この方法は、物語情報としての台詞よりも演者の声の響き、言語化できないようなその性質そのものを観客に意識させる。そして演者たちの声は、テキストと現場の影響を反映させたニュアンスを伴っているが、どの場面でもある種の安定感と素直さを感じさせる。これは「本読み」によって、恣意的な思いつきに由来する力みを振り落とした効果だろう。また、濱口は本作の音の編集について以下のように語っている。

> 彼女たちのように本読みをしてテキストを覚えた人たちは、本当に一言一句そのテキストのままに話すんです。『ハッピーアワー』を編集しているときに映像としてはOKだったけど、声としてはNGといった場合、別のテイクから声の「OKテイク」をもってきてハメ替えるということをよくしました。このとき、基本的に映像と台詞とぴったり合うんですね。つまり、すごく一定

(56) なお本作には非物語世界の音としての音楽はほとんど用いられておらず、付け加えられる場合は場面の転換点にさりげない形で、かつ演者の台詞に被らないように流れることが多い。

なリズムになっているんです。そして、この「OK」の声は映像の見え方を変えてしまう。それこそ一段厚みを加えるように見えて、驚きました[57]。

(57)「濱口竜介 interview」『nobodymag』http://www.nobodymag.com/interview/happyhour/index1.html（最終閲覧2017年12月20日）。

このように本作の音は、フレーム内のものを基本的にそのまま記録するカメラの映像とは異なり、非常に選択的に調整されたものであることがわかる。

映像から自律してある音量に設定され、調整された本作における会話の声は、吹き替え映画やモノローグのように物語空間の外側から聞こえてくるように感じられる。それは実際に会話をしている演者たちには聞こえることなく、観客だけが聞き取る声の響きである。フレーム外の見えない曖昧な位置からはっきりと響く声は、画面全体の奥行きを満たす。こうして明確に重要な要素だと示された「演者の声」に対する観客の感度は自然と高まるだろう。「演者その人がどういう声をしているのか」という性質の部分も含めて、わずかな変化にも敏感になる。そして前節で言及したカメラ目線の正面ショットを見るときのように、演者の生身そのものが露わになり、虚構の人物とそれを演じる者とが不可分に共存する曖昧さが意識化されうるのだ。しかし一方で、これらはやはり、映画をあくまで虚構の物語として観る観客の無意識的な力によって、登場人物の微細で生々しい反応としてフィクションの理解にも生かされるだろう。

第5章　結論

濱口竜介は『ハッピーアワー』におけるメインの演出として、ニュアンスを削ぎ落とし、声と身体をフラットな状態にして撮影に備えるため、演者に「本読み」を繰り返させ、本番までのプロセスを厳密に統御した。その結果生まれた一見平坦な演技は、演者たちが覚えた台詞を口にして自分ではない人物のフリをしているという虚構性を、観客にあからさまに知らせている。濱口はまず、カメラの前での演技の限界をあえて明確に示したのだ。しかし一方で、濱口は撮影時にはニュアンスに関してほとんど具体的な指示をせず、台詞や現場との相互作用によって、演者の身体性に由来したある種無防備な反応や声が現れることを望んでいた。こうした無防備な反応や声は、恣意的な思いつきを徹底して振り落とさない限り、日常でも演技の場でも容易には現れない。これを踏まえて目指されたのは、カメラの前で身体性をあらわにするという独特の在り方へと演者を導くプロセスを、明確にシステム化することであった。作為的な努力によって無意識的な反応を引き出すこの演出全体は、演者の集中力や潜在意識までも一定程度操作できるような、着実な準備だったのではないだろうか。

そしてこの「本読み」を通して演者が身につけたのは、虚構性を隠そうとしない、非常に安定した固有の演技スキルである。同時に、自身の有り様を容赦なく

露呈するカメラの機械的性質を受け入れることで、演者たちはカメラとの間にある種の親密な空間を築くことのできる、確固たる存在感を得ただろう。だからこそ、演技だからといって自身の身体を「どう見せようか」と恣意的にコントロールすることなく、堂々とカメラの前に晒すことができた。そのため、彼女たちは演技の場にしては過剰と言えるほど無垢な存在に感じられる。

そして、綿密な準備の末に濱口が撮ろうとした演者の身体性の表出は、既存の演技の概念で捉え切れるようなものでも、人間の内面などという生易しいものでもなく、もっとラディカルな瞬間であるように思われる。それは、その人の内奥あるいは性質としか呼べないような、通常直視されることのない繊細な部分である。観客は本作をフィクションとして理解しながらも、画面に映る人を登場人物としてでも役割としての演者でもなく、どこかひとりの、生身の人間としてしか捉えられない瞬間に何度も遭遇する。そこでは虚実が曖昧になり、観客が時に「見てはいけないものを見てしまった」と感じるような演者自身の身体性に由来した表情や声が、生々しい感触として画面に現れているのだ。

結論として、演出と演技に着目した際の『ハッピーアワー』の最大の特徴を改めて提示しよう。本作を通じて試みられたのは、完結した物語世界でもその外の現実でもなく、演者自身の身体性に由来した発声や表情を拠り所とした固有の「演技」を演出し、それを柱に映画を構築することである。その結果、画面上には、「演技としか思えない」虚構性と「本当としか思えない」生々しさの相反する２つの感触が共存する。これらが互いの間の深淵を抱えたままぶつかり合う不協和音、あるいは共鳴音こそが、この作品を単なる物語映画として形容し難くする捉えどころのなさであり、本質的な魅力でもある。また、観客の内のフィクションと現実世界の二元論的な区別を変容させるこうした実践は、映画演技そのものが備える脆弱性と圧倒的な魅力を、改めて提示しているのではないだろうか。

図版

図１

図２

図3

図4

図5

図6

図7

図8

図9

図10