

日本映像学会第46回大会 研究発表(研究A2)

# D.W.Griffithと小津安二郎の インターテキスト的連関



2020年9月27日

**前川道博**

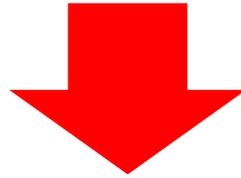
長野大学企業情報学部

# 本研究の位置づけと着眼点

小津安二郎作品の形式システム再考  
—『晩春』『麦秋』『東京物語』の構造分析—

日本映像学会大会2019/06

諸技法の対象化：形式システムを解析



形式システムの源泉は何か  
映画史的コンテクストから捉え直す

過度に高度化された言説への疑問  
もっと単純じゃないの？

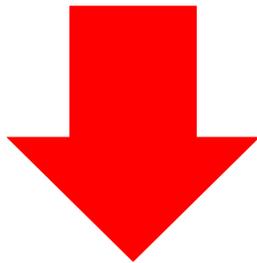
形式システムの捉え直し

映画史初期とのインターテキスト的連関に着眼  
映画の原初的な「動態」「動的」表現技法  
D.W.Griffithのシーン内分節の技法が酷似

# 小津作品の技法考

## 研究者の言説の点検、見直し仮説

- Bergala 「言表内容に先行する言表行為」
- Bordwell 「規則に支配された小津の遊戯」
- 同 「小津における可変要素に基づく話法は、主題化や記号の観点に立った場合よりも興味深く見える」



インターテキスト的に捉えると  
事象はずっと単純である

これらの言説はハリウッドコードが前提？

映画初期（活動写真）モードの利用と組織化  
言表行為、規則活動、可変要素  
→活動写真モード

# D.W.Griffithと小津安二郎



**D.W.Griffith**

1875～1948

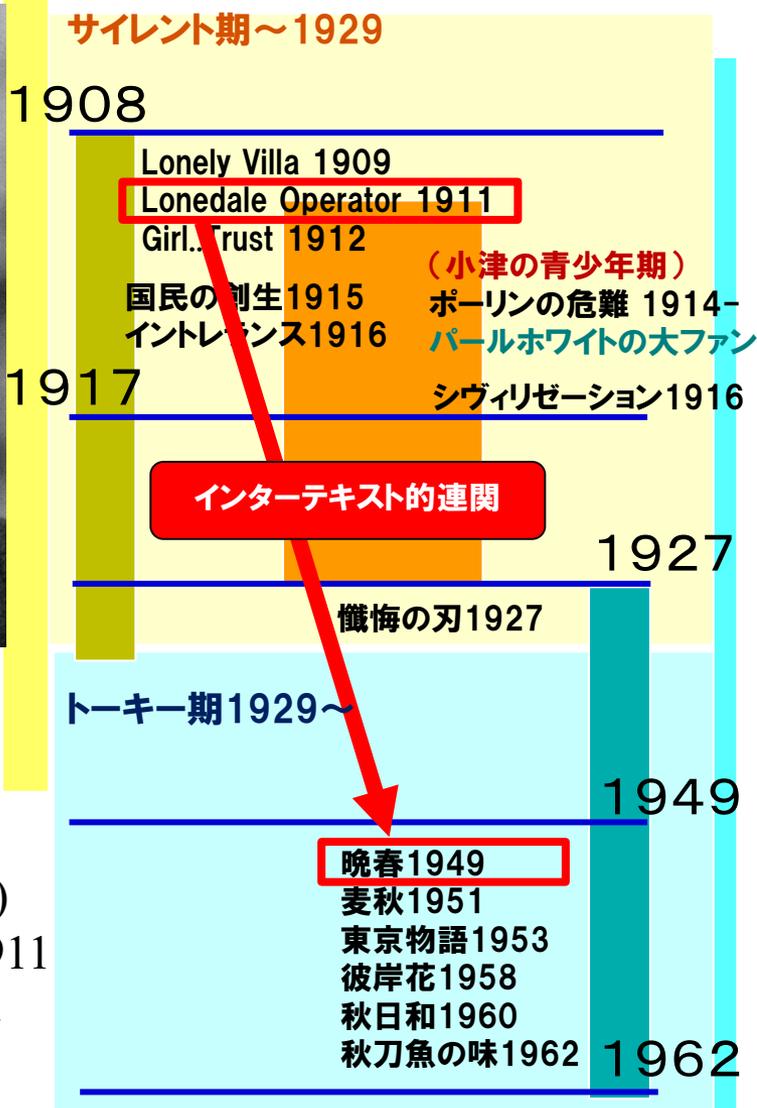
監督期間: 1908～1931

The Lonely Villa 1909(1<sup>st</sup>)

The Lonedale Operator 1911

A Girl and Her Trust 1912

The Struggle 1931(last)



**小津安二郎**

1903～1963

監督期間: 1927～1962

懺悔の刃 1927 (1<sup>st</sup>)

晩春 1949

秋刀魚の味 1962(last)

# D.W.Griffithの位置づけ



- **D.W.Griffith 1875-1948**
  - **監督期間:1908~1931**
  - **初作品 The Adventures of Dollie 1908**
  - **最後の瞬間の救出 Last minites rescue**
  - **The Lonely Villa 1909**
  - **The Lonedale Operator 1911**
  - **A Girl and Her Trust 1912**
  - **長編映画『国民の創生』1915~**

# “Lonedale Operator”の物語



## 序：日常の営みの提示

駅員の父に代わり娘が駅の仕事を代わる。  
娘の恋人の機関士が隣駅に汽車で去る。  
順列：(1) DCBA提示



## 起：現金の輸送

娘は列車から鉱山会社の現金の入ったカバンを受け取り預かる。  
強盗が駅にこっそりと現れ、現金をねらう。  
逆順：(2) ABCD提示  
順列：(3) DCBA提示



## 承：強盗が押し入り救援を求める

娘は強盗に気づき、電信室に戻る。救助の電報を打ち気を失う。  
強盗は駅舎に押し入る。  
逆順：(4) DCBA 順列：(5) ABCD  
娘・強盗・隣駅電信室のクロスカッティング



## 転：救援に向かう

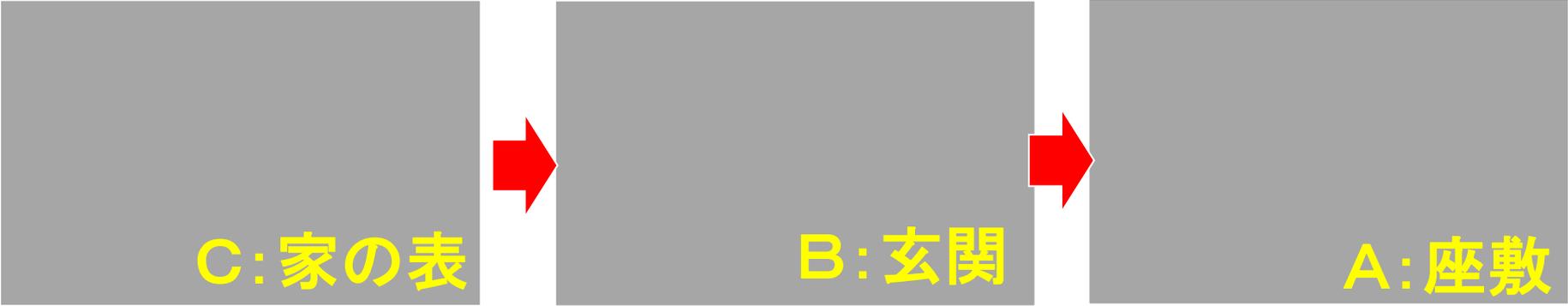
電報を受け、機関士は機関車で救助に駆けつける。  
強盗は電信室に押し入るが、娘から銃口を向けられ戸惑う。  
逆順：(6) DCBA(強盗) (7) DBCA(救助者)  
機関車・強盗・娘のクロスカッティング、最後の瞬間の救出

結(コーダ)：銃はスパナとわかり、強盗は恐れ入り、捕まえられる。

# 『晩春』 と “Lonedale Operator”

## 小津安二郎『晩春』(1949) 玄関の出入り 10回反復 ABC連鎖

- ・ <C:家の表> 人物が来る(続いてFr0)→無人状態→板子戸の開閉音→無人・無音状態→
- ・ <B:玄関> 無人状態→扉の開閉音→無人・無音状態→(Fr1)玄関を上がる人物(Fr0)→無人状態→
- ・ <A:座敷> 無人状態→座敷に入る人物…



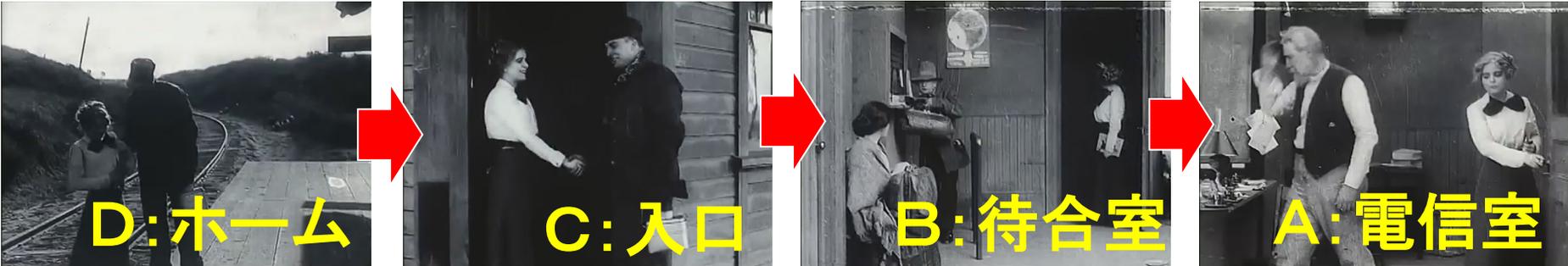
C:家の表

B:玄関

A:座敷

## D.W.Griffith“Lonedale Operator”(1911) 駅内移動 7回反復 ABCD連鎖

- ・ <D:ホーム> 無人状態→(Fr1)人物(Fr0)→無人状態→<C:入口> 無人状態→(Fr1)人物2人(1人Fr0)→<B:待合室> (アクションカット) 人物(Fr0)→<A:電信室> (Fr1直後)



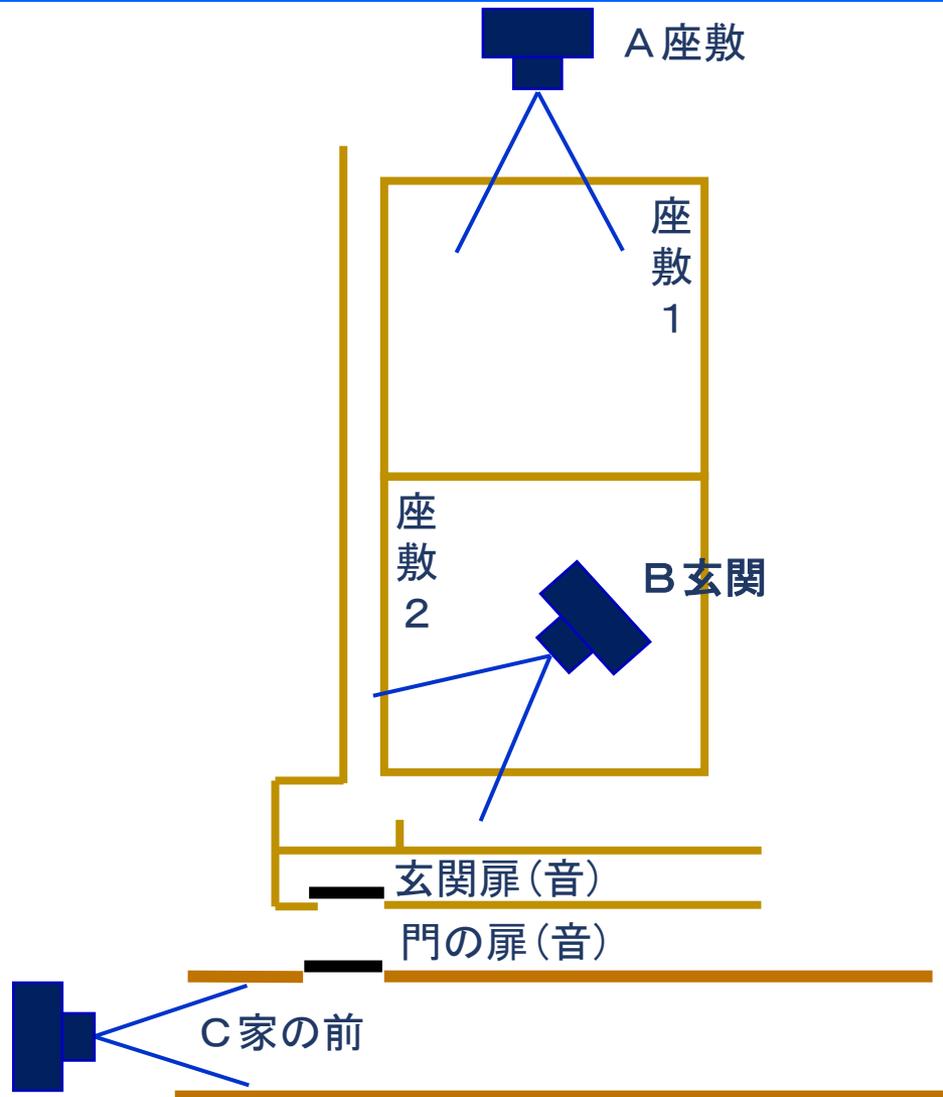
D:ホーム

C:入口

B:待合室

A:電信室

# 『晩春』曾宮家・玄関の出入り



# “Lonedale Operator” 基本データ

## ・ 全ショット構成とシークエンス

|    |   |       |   |   |    |    |      |  |
|----|---|-------|---|---|----|----|------|--|
| 8  | O | 駅近く 3 | 1 | 1 | 59 | 3  | 58.5 |  |
| 9  | D | ホーム   | 1 | 2 | 57 | 17 | 18.4 |  |
| 10 | C | 駅舎入口  | 1 | 3 | 15 | 29 | 12.7 |  |
| 11 | B | 待合室   | 1 | 3 | 28 | 19 | 5.7  |  |
| 12 | — | 字幕    | — | 3 | 34 | 11 | 10.1 |  |
| 13 | A | 電信室   | 1 | 3 | 44 | 13 | 45.7 |  |
| 14 | D | ホーム   | 2 | 4 | 30 | 3  | 5.0  |  |
| 15 | A | 電信室   | 2 | 4 | 35 | 2  | 2.6  |  |

詳しくはQRで



# 駅の出入りABCD順列・逆順列

## (1) 順1:Dホーム→A電信室 #10→#11

ABCDショット順列(逆順)が基本構造体  
カメラは低位置、カメラ位置継起でFrInしFrO、AC多様  
劇的展開はカメラの転換による緩急で造形される

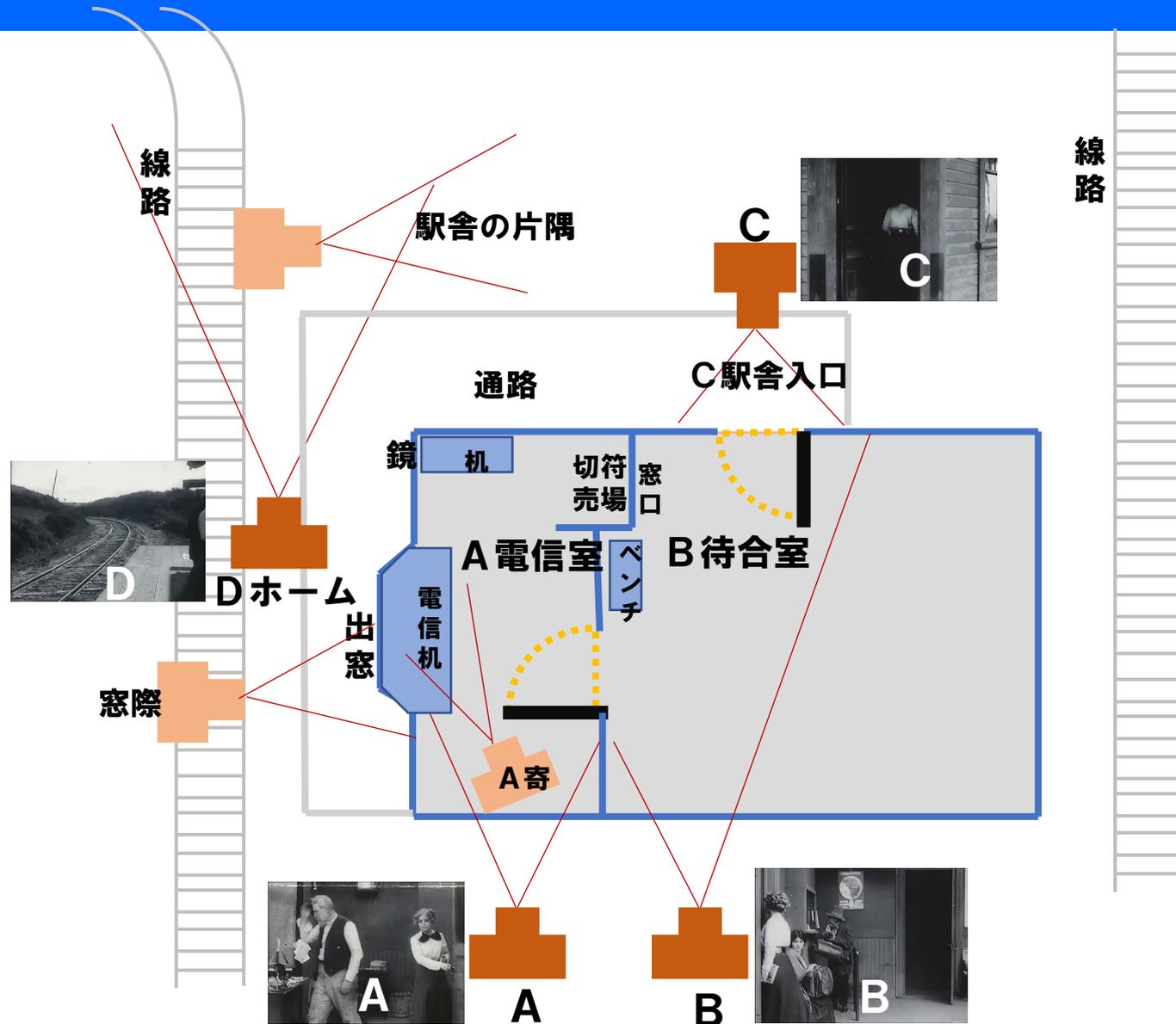
|    |   |      |   |   |    |    |      |  |
|----|---|------|---|---|----|----|------|--|
| 9  | D | ホーム  | 1 | 2 | 57 | 17 | 18.4 |                |
| 10 | C | 駅舎入口 | 1 | 3 | 15 | 29 | 12.7 |                |
| 11 | B | 待合室  | 1 | 3 | 28 | 19 | 5.7  |           |
| 12 | — | 字幕   | — | 3 | 34 | 11 | 10.1 |   |
| 13 | A | 電信室  | 1 | 3 | 44 | 13 | 45.7 |      |

# 駅の出入りABCD順列・逆順列

(4) 逆2:ABC (#39→#41) (5) 順3:CBA (#43→45)

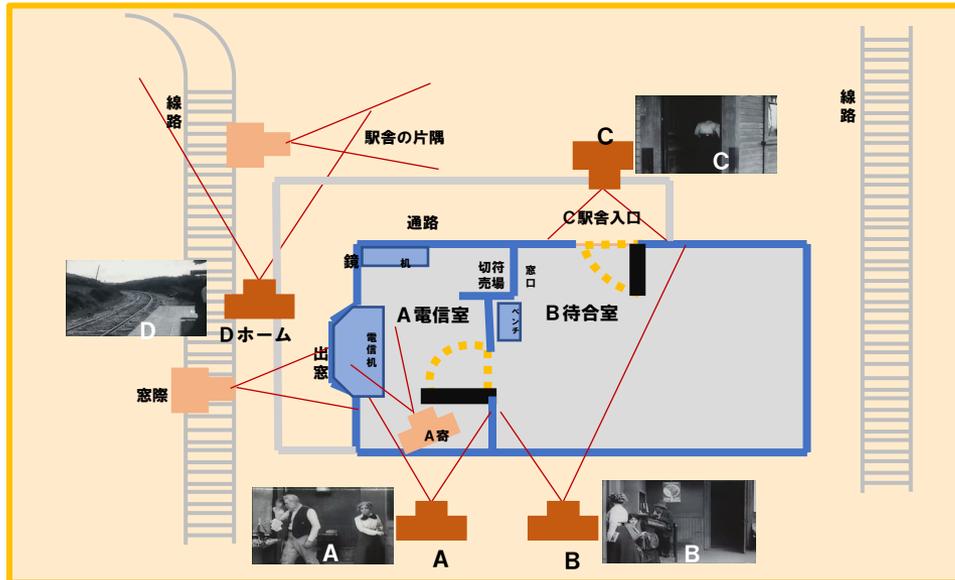
|    |   |      |    |   |    |    |     |  |                                  |
|----|---|------|----|---|----|----|-----|--|----------------------------------|
| 39 | A | 電信室  | 9  | 9 | 25 | 1  | 2.4 |    | <p><b>強盗に気づき<br/>入口鍵を閉める</b></p> |
| 40 | B | 待合室  | 4  | 9 | 27 | 14 | 2.0 |    |                                  |
| 41 | C | 駅舎入口 | 4  | 9 | 29 | 14 | 5.2 |    |                                  |
| 42 | B | 待合室  | 5  | 9 | 34 | 21 | 2.9 |     |                                  |
| 43 | C | 駅舎入口 | 5  | 9 | 37 | 19 | 3.3 |   | <p><b>押し入ろう<br/>とする強盗</b></p>    |
| 44 | B | 待合室  | 6  | 9 | 40 | 29 | 2.9 |  | <p><b>電信室に戻り<br/>鍵を閉める</b></p>   |
| 45 | A | 電信室  | 10 | 9 | 43 | 25 | 6.0 |  |                                  |

# Lonedale駅の空間構造



# 空間構成とコンポジション要素

## ローンデール駅



全体の外観は示されない  
同じ空間内での分節化はない  
カメラ位置は場所固定  
90度単位のカメラ方向  
異なる空間はクロスカットの要素  
C駅舎入口はB待合室からは暗幕で遮られ  
屋外は見えない。

- A 電信室
- B 待合室
- C 駅舎入口
- D ホーム
- E 駅片隅
- F 窓際

## 隣駅



- G 隣駅電信室
- H 隣駅ホーム
- P 隣駅全景

## 救援の機関車



- I 機関車遠景
- J 機関室
- K 機関室後方

## 駅の近く



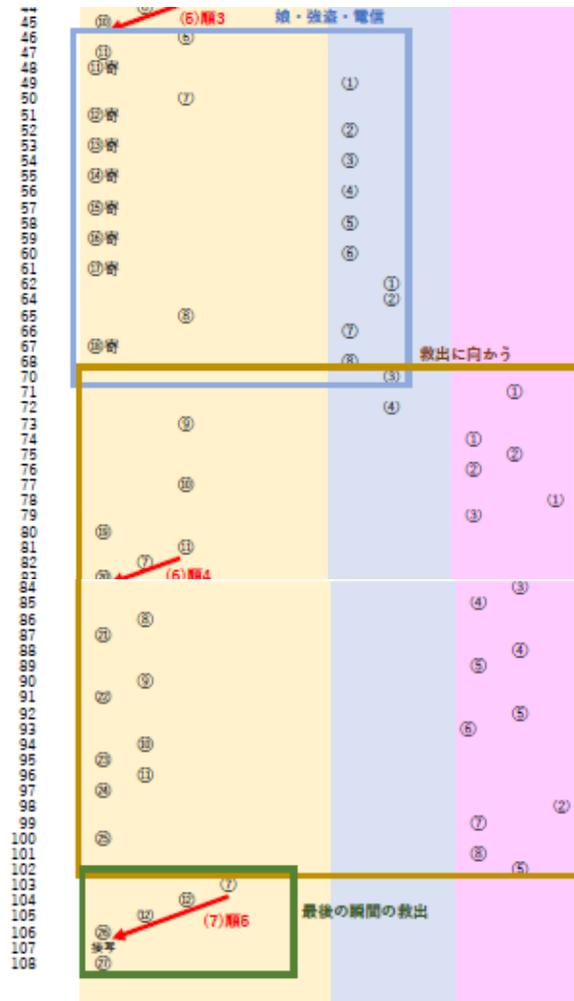
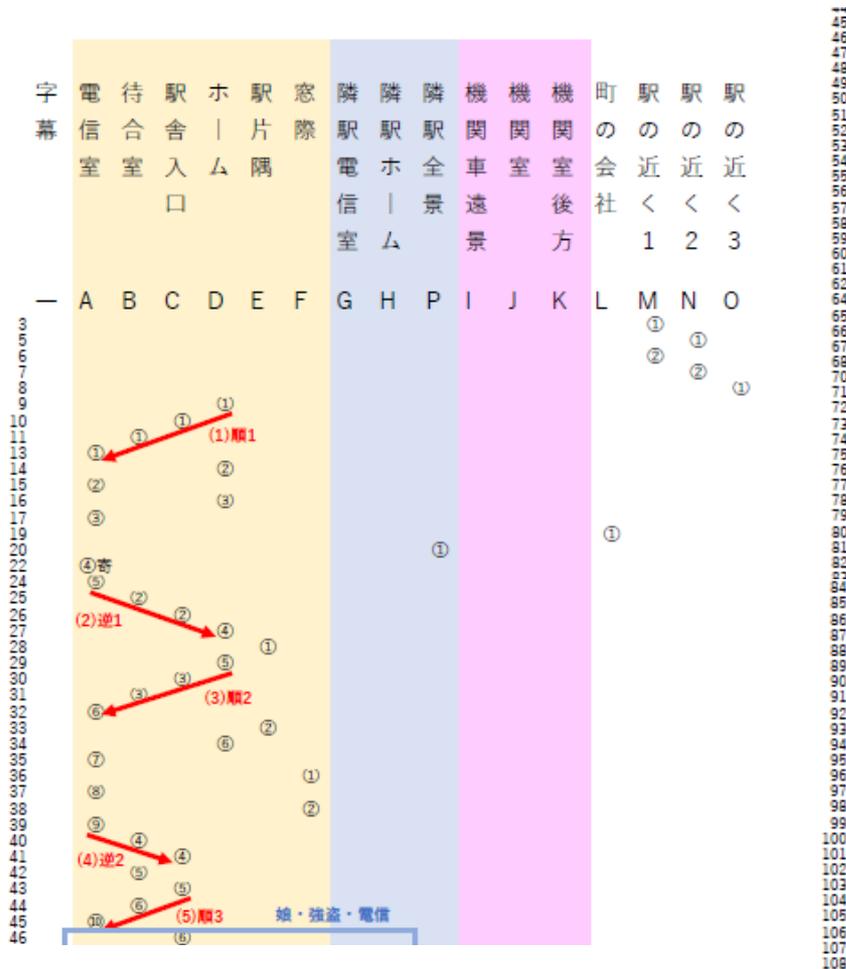
- M 駅の近く1
- N 駅の近く2
- O 駅の近く3

## 駅の近く

- L 町の会社

# ショット遷移チャート

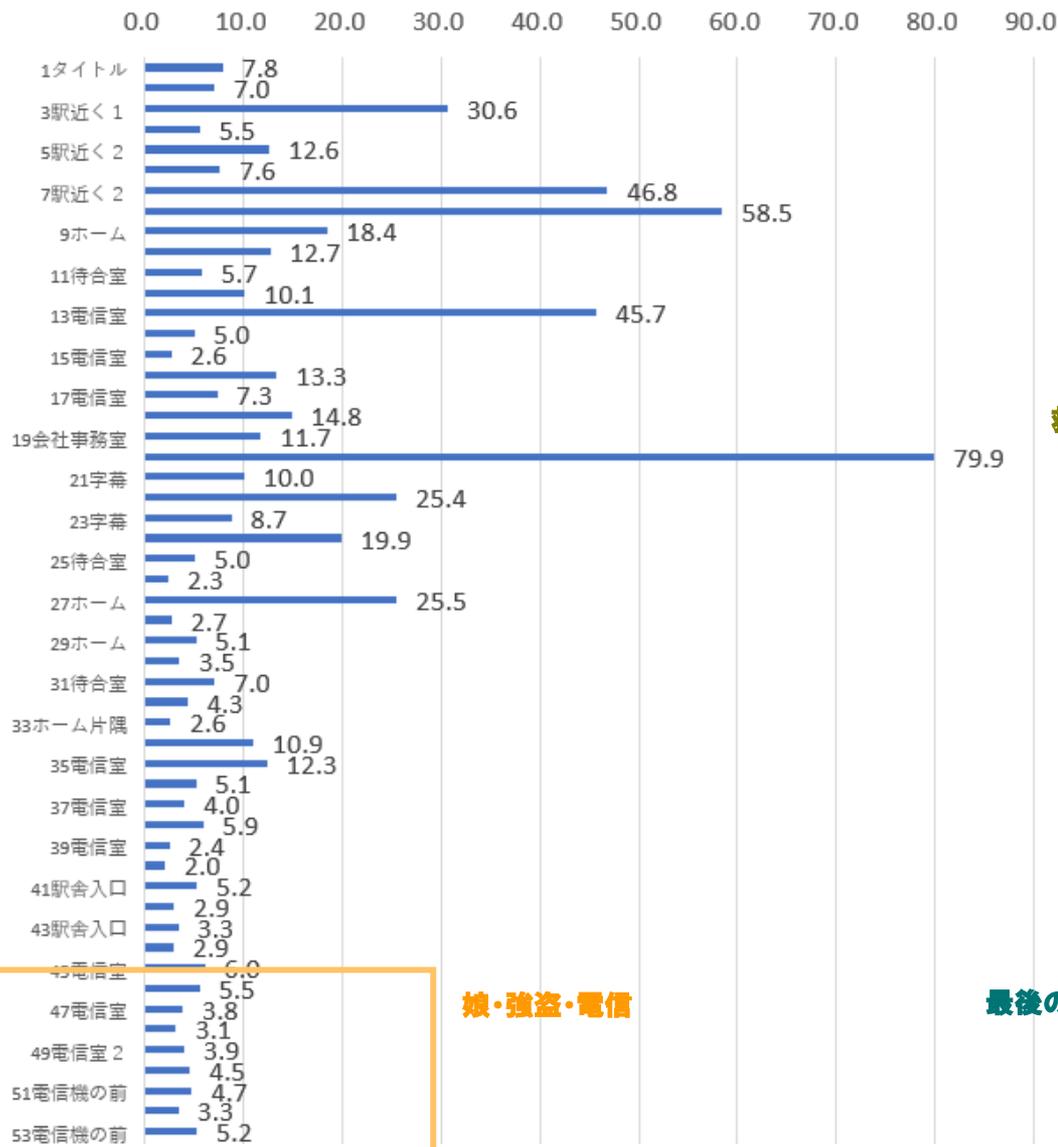
ABCD連鎖、クロスカッティング、局面の展開(序破急)で構造化



詳しくはQRで

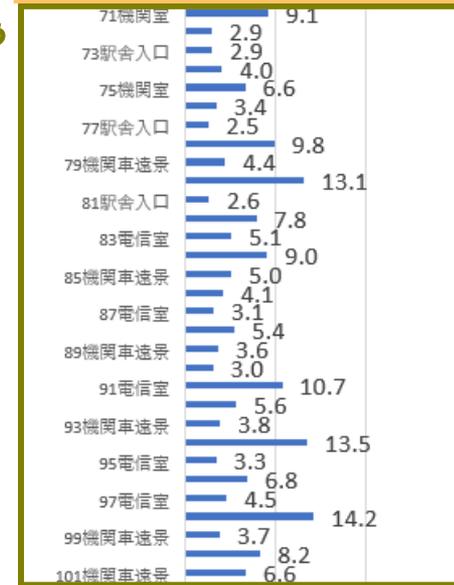
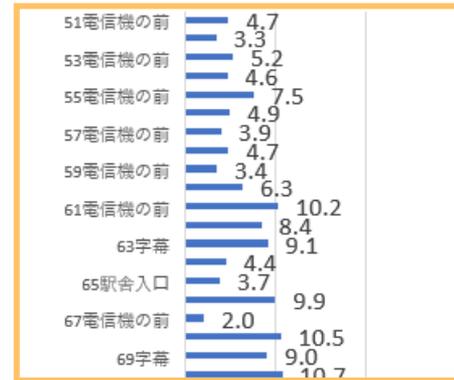


# ショット持続時間推移 (秒)

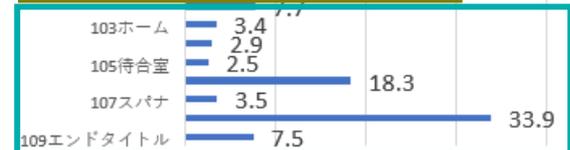


娘・強盗・電信

救出に向かう



最後の瞬間の救出



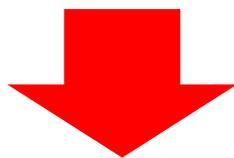
# 小津作品の形式システム

- **映画的諸技法使用の強い制限**
- **構成の著しい規則化：要素技法の組織化運用**
  - カメラの低位置固定撮影
  - 被写体に対するカメラの正面性
  - 同一カメラ位置の反復使用
  - カメラ方向の180度、90度単位での跳躍的転換
  - 時間を省略しないショット分節
  - 並置／反復、会話／動きの機能分化

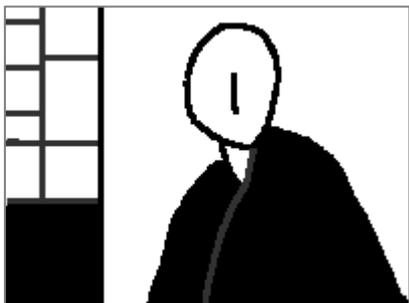
# 小津作品の技法考

## ハリウッドコード「似て非なる」特性

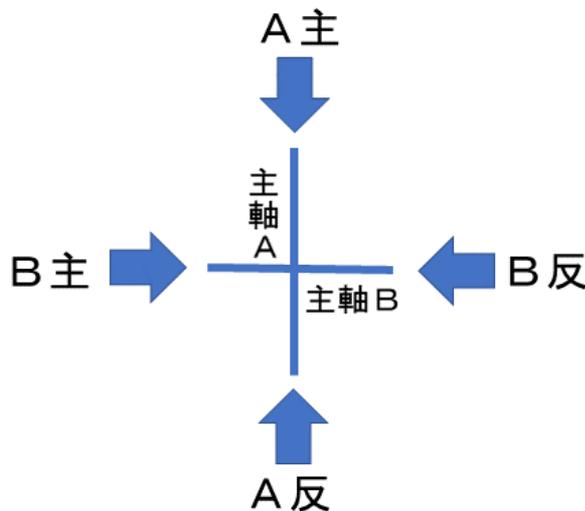
- ・ エスタブリッシングショット＋話し手の切り返し
- ・ イマジナリーラインの原則



ドラマ的要請ではない、外形的構成の論理  
外形的には「そっくり」



カメラ位置決定の基準

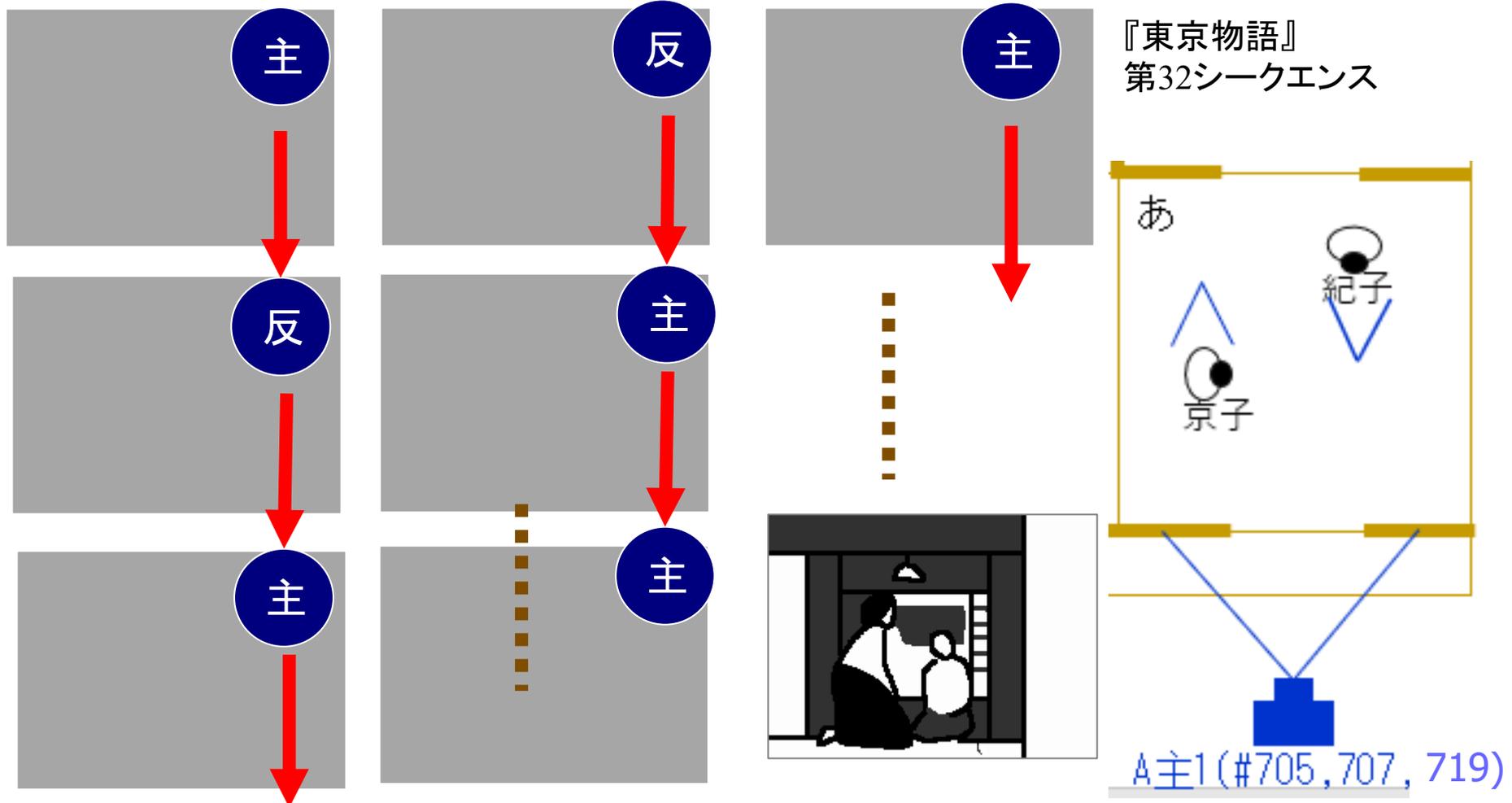


カメラ位置分類の段階

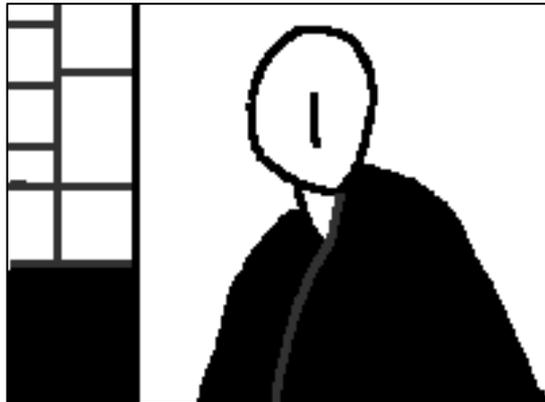
- ◆ A : 座敷系 (タテ系列)  
B : 通路系 (ヨコ系列)
- ◆ 主 : 主方向  
反 : 反対方向 (ただし B 反 1 は例外)
- ◆ 主軸上に並ぶカメラ (主軸系) :  
A 主 1、2、A 反 1、2  
B 主 2、3、B 反 2、3
- ◆ 主軸上に並ぶカメラ (傍軸系) :  
A 主 3、4、A 反 3  
B 主 1、4 (B 反 1 のみ例外)
- ◆ ダッシュ付きの番号は主位置からはずれた補完的位置のカメラを表す。

# ハリウッドコードに似て非なる ショット間の構成システム

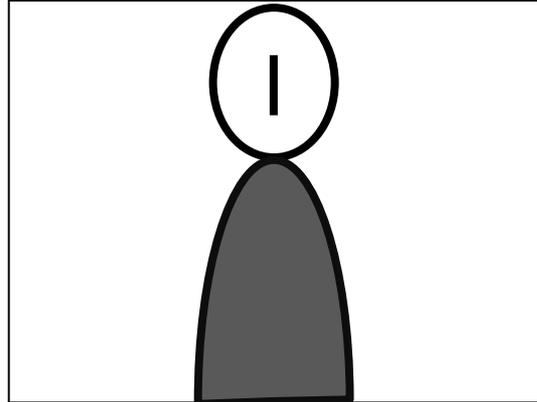
- ・ 話し手の切り返しではなく、外形的対象としての人物
- ・ イマジナリーラインではなく、カメラ位置規準による位置決め



# 室内空間における距離設定



上半身



立像七分身



坐像全身



全室(遠)



全室(近)

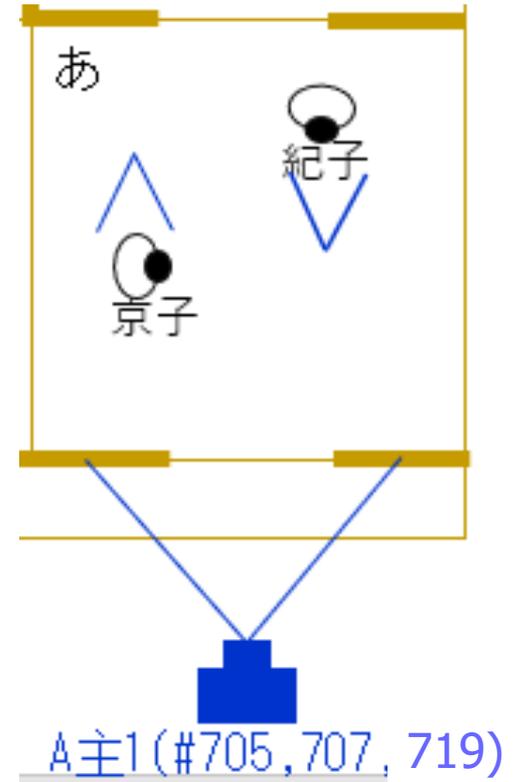
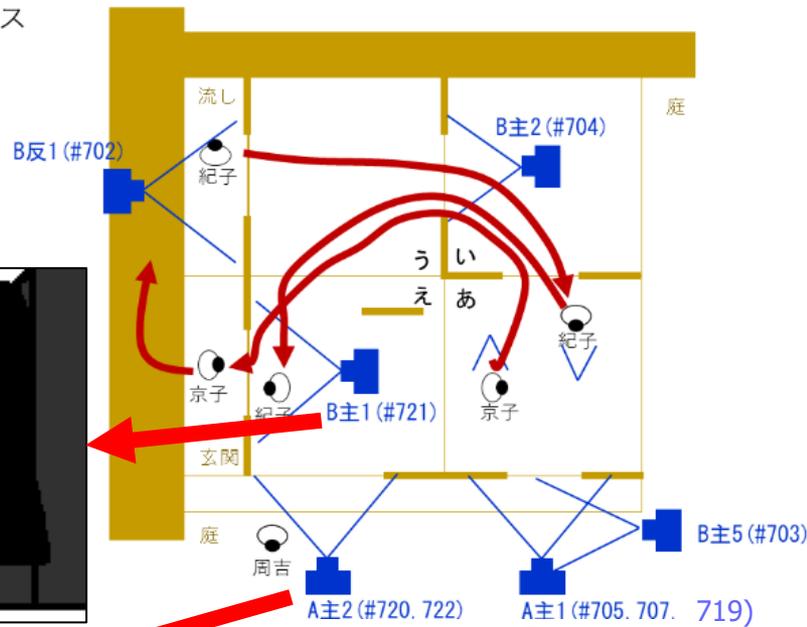


立像全身

# ショット間の構成システム

## 『東京物語』

第32シーケンス  
(#702~722)  
のカメラ位置



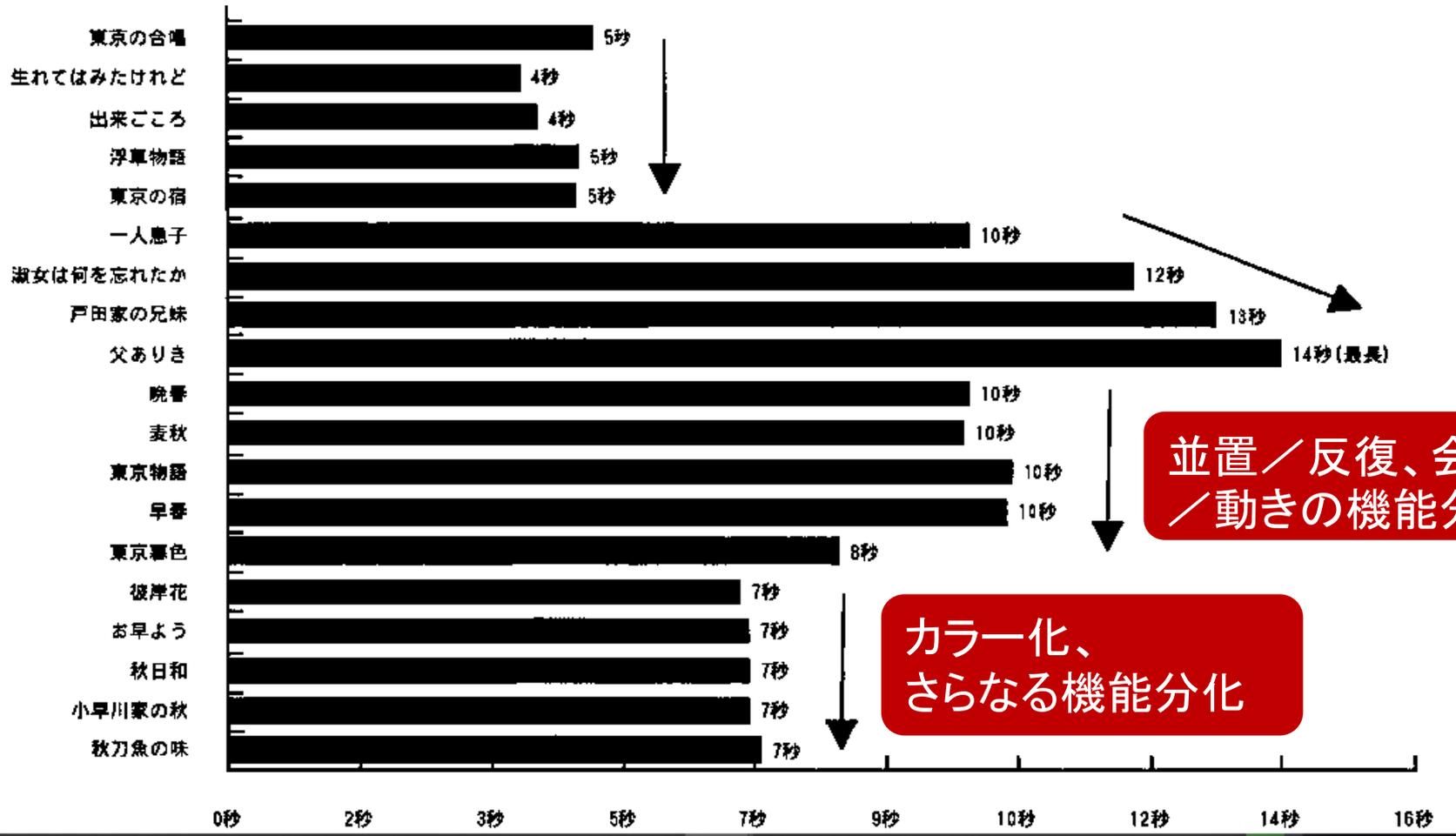
# 小津作品の史的展開

- (1) 第1期(サイレント前期1927～32年)『懺悔の刃』以降
- (2) 第2期(サイレント後期1933～36年)『東京の女』以降
  - 字幕ショットの急増、デクパージュの整理、形式システム萌芽
- (3) 第3期(戦前トーキョー期1936～42年)『一人息子』以降
  - 持続時間の長大化、静的・判じ絵的画像、人物配置・画面構成
- (4) 第4期(戦後前期1949～53年)『晩春』以降
  - 『晩春』『麦秋』『東京物語』
  - 並置／反復、会話／動きの機能分化によるシステムの均質化
- (5) 第5期(戦後後期1958～62年)『彼岸花』以降
  - 『彼岸花』『秋日和』『秋刀魚の味』
  - カラー化、さらなる機能分化

# 形式システムの定義

- ・ 表現の動的側面のメカニズムを捉える
- ・ 機能・機能関係を中心にみた構造の全体概念
- ・ ショット: 被写体とカメラ位置に相互規定されたもの
- ・ 属性: 距離・方向・角度・高さ・動き・焦点など
- ・ フレーム: ショット構造を最も強く規定する
- ・ モード: 機能やパターンにより識別できる連合
- ・ 距離の段階設定

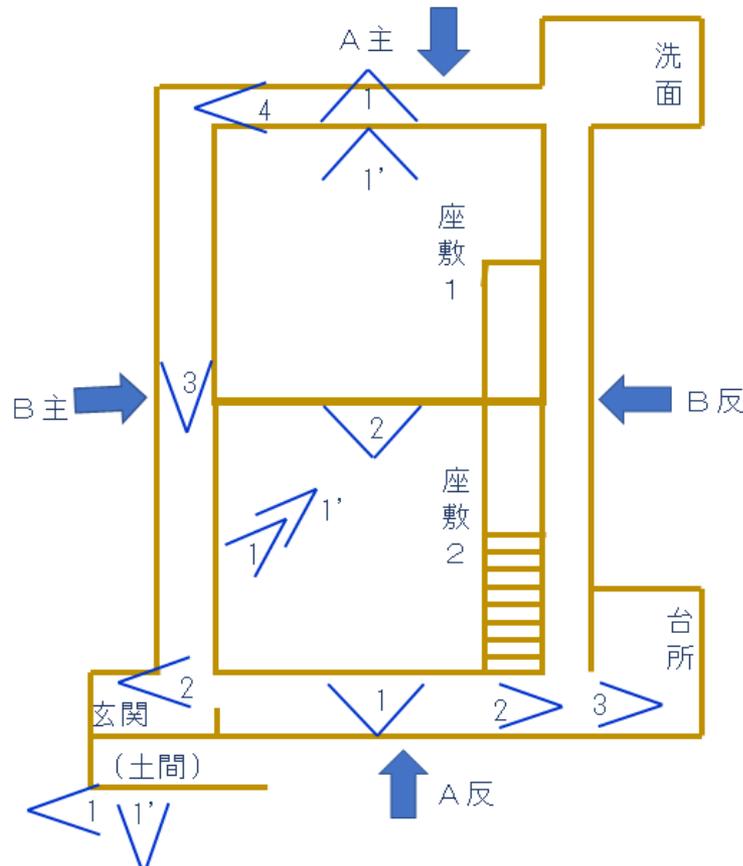
# 時期ごとのショット持続時間の推移



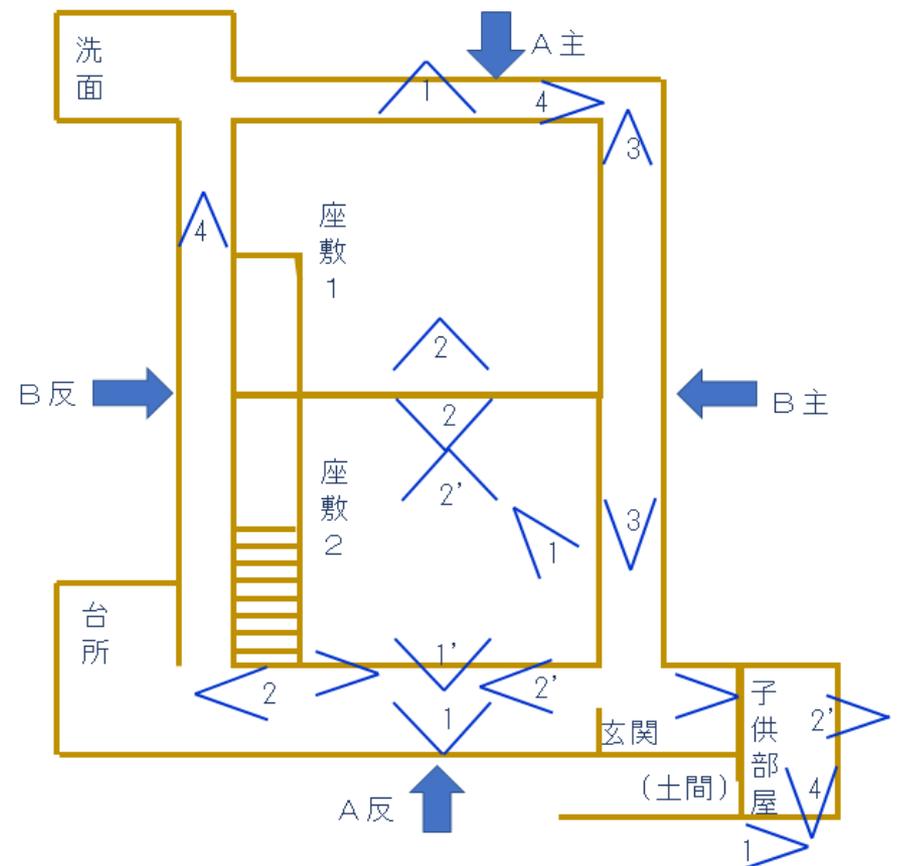
# 『晩春』『麦秋』の鏡像構造 空間規格とシステムティックなカメラ配置

人物の動きに即してカメラ位置を変えるが、空間に対して設定されたカメラにより外形的に切り取られ、人物の動きに寄せることはない

『晩春』曾宮家・階下

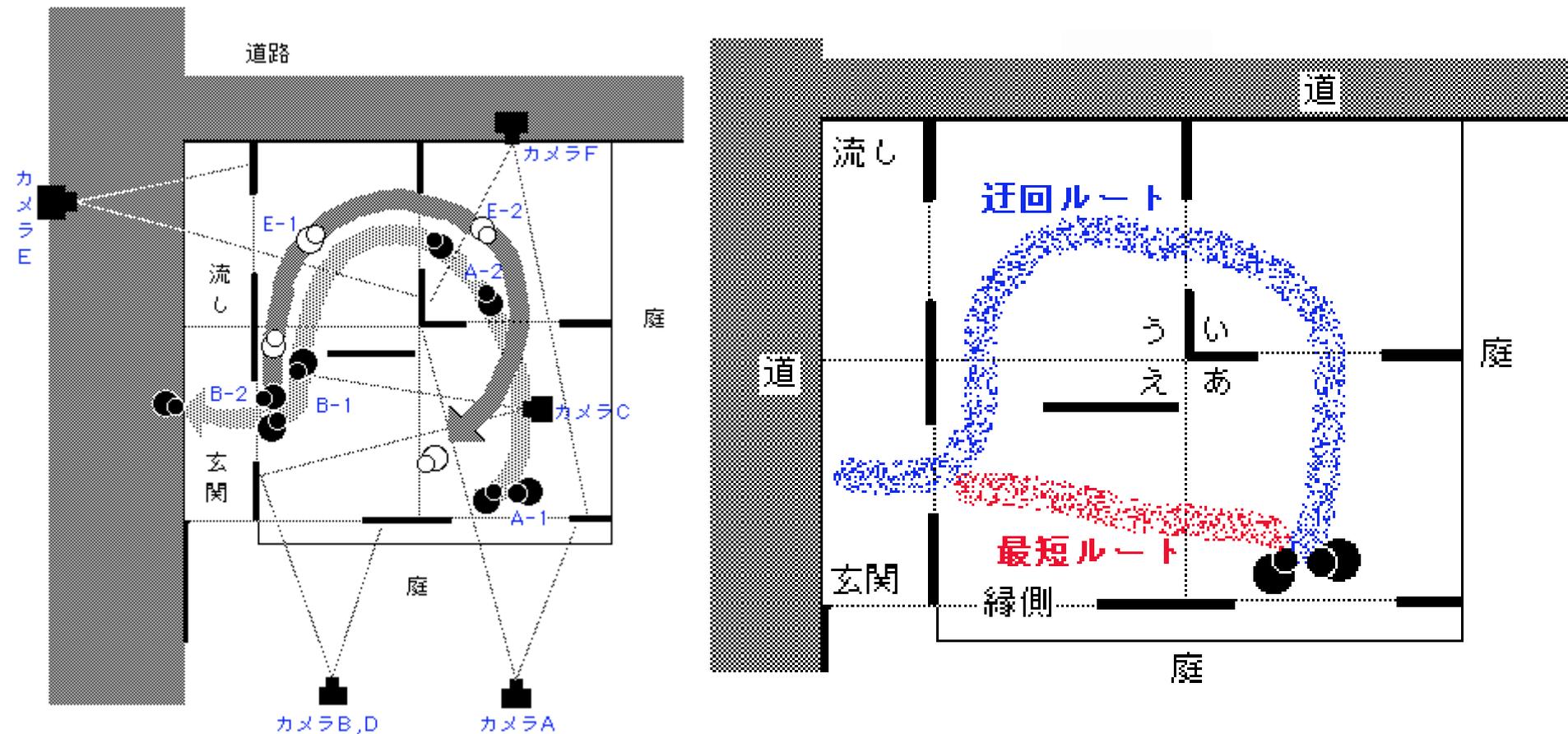


『麦秋』間宮家・階下



# 『東京物語』第32seq「尾道の家」

人物はわざと4間経由の迂回ルートを通り(ABCD連鎖)、90度単位のカメラ方向の転換を伴わせながら時間の継起と動きの連続性が構造的に分節化される



# 『東京物語』第32「尾道の家」構成

#705



#720

-2



#722



#707



#720

-3

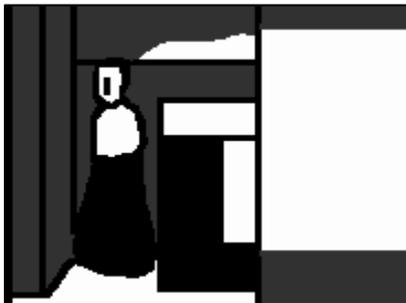


#723



#720

-1



#721

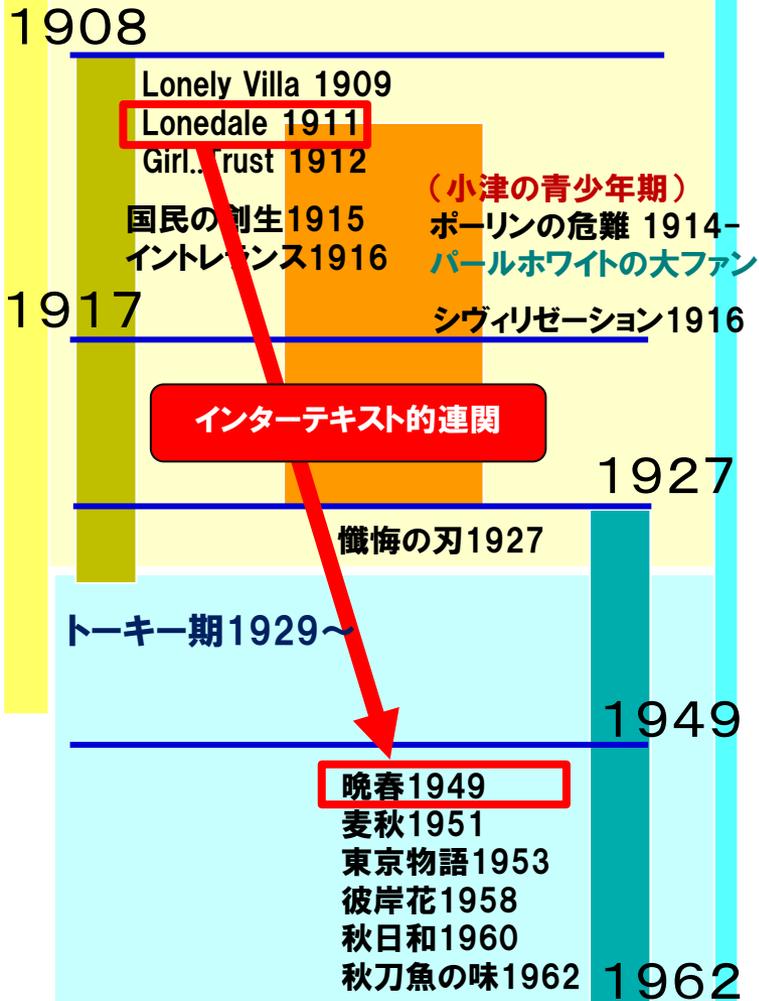


#724

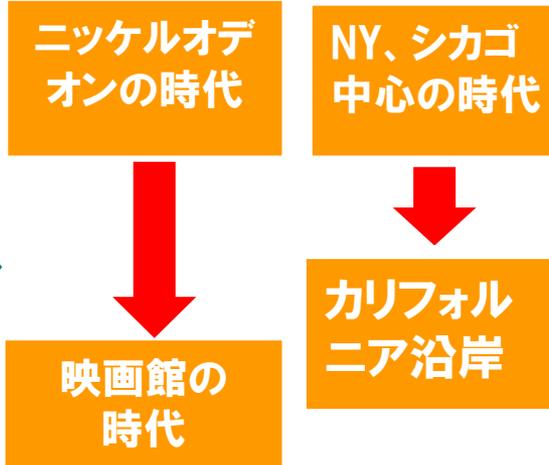


# 史的視点：インターテキスト的連関

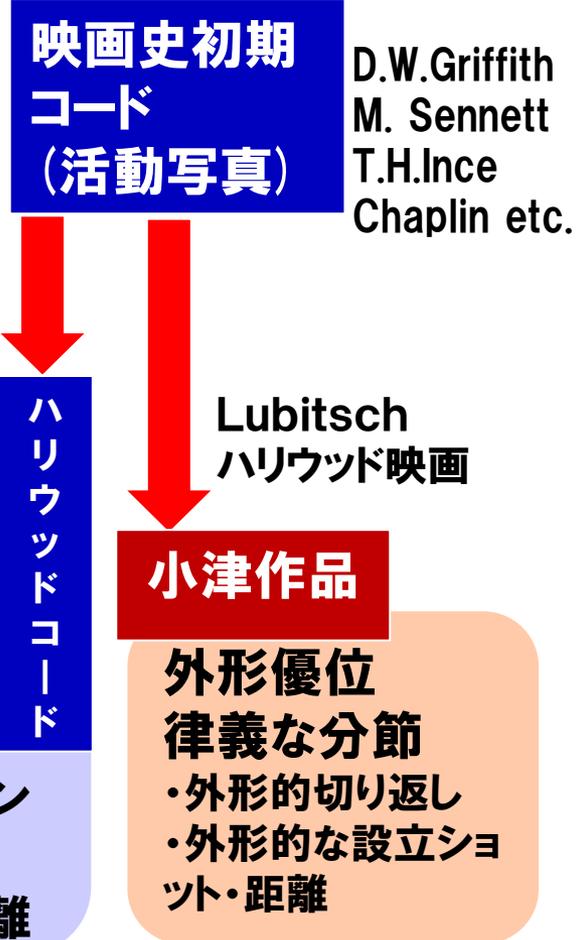
## サイレント期～1929



## アメリカ映画の背景



## インターテキスト的連関



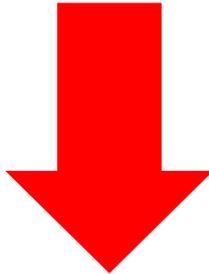
# インターテキスト的連関のまとめ

## 映画史初期 (1910年代)

### 活動写真コード

動き・アクションが喚起する感興  
時間の継起こそ映画の形象

空間＝カメラ(ドラマの要請から独立した論理)  
時間継起・動きのプリミティブで律義な分節構造



### 映画の時空間の構造化の進化

## 小津作品 (1927-62)

### 形式システム

システマティックな外形的分節  
オフスクリーンによる時空間の構造化

音・カメラ方向/距離・範列構成  
分節の機能分化、動き/会話

活動写真のコード、システムを源泉とする表現システムの換骨奪胎に連関の本質がある  
Jacques Tatilは小津とは異なる映画史初期コードを継承？した同世代の映画監督である

# 本研究の補足・連絡先

- ウェブサイト『小津安二郎・映画の時空間』(1997～)
  - <https://www.mmdb.net/maekawa/ozu/>
- 前川道博ホームページ(メディア環境学)
  - <https://www.mmdb.net/maekawa/>
- 連絡先(前川道博):
  - TEL 090-2270-5074
  - [maekawa@nagano.ac.jp](mailto:maekawa@nagano.ac.jp)
  - 〒386-1298 上田市下之郷658-1 長野大学