

映画『MISHIMA』における石岡瑛子的美術デザインをめぐって

様式化と約束事

赤塚若樹

転機を訪れ

石岡瑛子（一九三八―二〇一〇）の仕事を見渡したとき、一九八五年公開の *MISHIMA: A Life in Four Chapters*（以下、『MISHIMA』）がひとつの大きなターニングポイントとなっていることは疑いを容れない。世界を舞台に活躍、というのもしささか陳腐な表現だが、彼女がデザイナーとして、そう表現するほかにどのような活動の仕方をみせはじめるのが、この映画のプロダクション・デザイナー（美術デザイナー、とさしあたり読みかえておいてかまわない）が評価されてからのことだったのは紛れもない事実だ。これからその『MISHIMA』のなかで提示されている石岡の美術デザイナーの特徴・特色をいくつかの観点から検討していくが、そのまえに、やはりいくつか事実確認をしておいたほうがいいだろう。まずこの作品が転機となっていることについてだが、石岡自身しばしばこれを話題にしており、たとえば二〇〇六年のある講演ではつぎのように述べている。

一九八三年に作品集[EIKO BY EIKO]がニューヨークの出版社から出版されたのですが、これがまた一つのきっかけを作ってくれました。その本は日本で主としてやっていたグラフィックデザインや広告などの仕事をまとめたものでしたが、その内容を評価してくれたのはデザイナーではな

く、むしろ映画、舞台、美術、音楽関係の人たちだったのです。

そしていきなりアメリカ映画『MISHIMA』の仕事が飛び込んできたわけです。世界を相手にしている監督たちは、口説きもまた世界的にうまい（笑）。仕事はもちろん、大学で映画を勉強したこともない私の、その経験不足が逆に良いと言います。そのような働きかけもあって、映画の世界にまず飛び込みました。音楽はフィリップ・グラス、撮影はジョン・ベリー、そして私が美術を担当し、カンヌ国際映画祭で、過去に例のない、おそらく今後もないであろう「芸術貢献賞」という特別な賞を受けました。この仕事によって世界への扉が開かれたのです。

二〇〇八年のインタビューでも「世界への扉」という表現をもちいて、映画が呼び寄せた状況についてこんなふうに語っている。

私の場合、純粹に私の仕事を見て声をかけてくれるわけですからね。熱心じゃないと私のことをまず知らないでしょう。そんなに作品の数も創っていないから。でもひとつひとつの打点が高いというか、ひとつの仕事の馬力は強いほうかもしれませんね。その意味で『MISHIMA』はほんとに馬力になったわね。初めての映画のプロダクションデザイナーで、映画の制作をまったく知らないのに、逆にそれが幸いしてあれだけ大胆なものが生み出せたんです。それによってカンヌ国際映画祭が特別な賞をくれて世

界への扉が開いた。私のカンヌでの受賞について、「NYタイムズ」に長々と書かれたものを読む人はごく限られていると思うけど、そういう人たちは、世界的なプロジェクトを動かしているプロデューサーやディレクターだったりするのね。で、そういう人が、「今度のブロードウェイの『M. パタフライ』はエイコにやってもらおうか」というふうに考える。そうやってチェーンみたいにつながっていくわけです。最近のディレクターの中には、「僕が若いときに『MISHIMA』を見て以来、エイコと仕事がしたいとずっと念願を持ち続け、ようやく自分にそういう予算のある大きなキャンパスが手に入ったから、一緒に仕事をしたい」という電話をくれる人もいて、そういうときはやっぱりうれしいですね*2。

『MISHIMA』のプロダクション・デザインによって「世界への扉」が開いたという石岡瑛子は、この仕事と前後して、ということは一九八〇年代の半ばに、活動の拠点を東京からニューヨークへと移している。この点からもこの時期に転機を迎えていたといえそうだが、いずれにせよ、この映画での仕事がデザイナーにとっては——彼女のその後のキャリアにとっては——きわめて重要な意味を持つことになった。最初の引用に出てくる『Eiko by Eiko』——日米同時発売で、邦題は『石岡瑛子 風姿花伝』——につづく第二の作品集『Eiko on Stage』が『MISHIMA』以後の仕事を収めているのは、たんに時期的な事情からのこと、つまりは偶然だとしても、たとえば二〇〇五年刊行の著書『私デザイン』で彼女が語っているのがこの映画以後のプロジェクトだけであるのは、「世界の現場で汗を流してきた貴女のインサイド・ストーリー*4がいい」という編集者からの依頼のみが理由というわけでもないようだ。そこで取り上げられている一二のプロジェクトは「ニューヨークを拠点にして手がけてきた数多くのプロジェクト」のなかから選んだものだ*5と彼女は「まえがき」で述べているし、また二〇一一年にある取材の申し出にたいしては、「取材の中心はあくまでも日本を離れてからのことにしてほしい」と答えてきたことが伝えられている。「日本で活躍していた時代も私なりの闘争の時代でしたが、ニューヨークに移ってか

らの日々*6に比べれば比較になりません。話はできますが私の興味と情熱は失われています*7。

このように自分のキャリアを大きくかえることになった『MISHIMA』の美術デザインのことを石岡瑛子は中沢新一との対話のなかでも話題にしており、そこで言及されるいくつかのことがらは、その美術デザインの特質を考えるうえでじつに有益な視点を提供してくれているように思える。

石岡 「……」 私が映画の美術で表現したことは、シュレーダーの『MISHIMA』、つまり、三島を描こうとするシュレーダーを解釈すること*8でつくったものが私の美術なんだけれども。高橋睦郎さんがニューヨークであの映画を見たときに電話がかかってきて、「あなたは三島さんがよくわかっている」とおっしゃったのね。「あなたの書き割り美術は、三島さんをよくあらわしている。三島由紀夫という人は書き割りみたいな人でしたから」って。これは偶然の一致。

中沢 僕はまだ映画を見てないですよ。

石岡 それはもうだめですよ。映画の良し悪しをとにかく言わないで、とにかく見てください。

中沢 見たい。

石岡 私の美術だけを見て下さってもいいんです。フィリップ・グラスの音楽と私の美術が評価されたんですから。カンヌで賞をとったとき、シュレーダーはものすごくやがりましたけれどね。監督賞とか作品賞をとれると信じていたみたいですから。私はシュレーダーにとっても感謝しているんです。とにかく私たちにあれだけの実験をさせてくれたのも彼の大きな才能ですから。書き割りという伝統的な技法を全然意識していなかったけれど、私の体内に潜んでいるキャラクターが的中したんでしょうね。シリアスなドラマとしてはめずらしく四〇のセットを使っています。かなりのセット映画ですね。そのうち二〇はリアルなセットで、あとの二〇は彼の三つの小説を視覚的にスタイライズしたんですよ*9。

くだけの雰囲気なかでの対談なので、冗談まじりの発言と受け取っておくべきだろうが、それでも、美術をみるだけでもいい、という言葉にはこの映画の特徴の一端があらわれているようにも思える。というのも映画の構成からして、そのような見方も不可能ではないからだ。後述するように、『MISHIMA』では三島由紀夫の最後の日（一九七〇年一月二五日）、三島の伝記的エピソード（回想）、そして小説の世界という三つの物語のラインがいわば対位的に、ポリフォニー的に進行している。三つのラインは、『三島由紀夫』という大きなテーマはいうにおよばず、画面を構成する共通のモチーフ（たとえば舞台となっている場所、登場人物の表情や身ぶりなど）によっても結びつけられているが、変則的な見方ながら、個々の物語のラインをそれぞれ独立したものと捉え、そして観ていくことも決して不可能なことではない。このうち石岡瑛子が具体的な美術デザインを担当しているのは小説世界の場面だけであり、それゆえに映像化された小説世界のラインをたどることは、すなわち石岡瑛子の美術をみるということになるわけだ。この映画には論じるべきことが数多くあるのは事実だが、ここではこのデザイナーの仕事のみをあつかうこととして、とくに必要がある場合をのぞいては小説世界の映像化以外の部分を取り上げることはない、ということをお断りしておきたい。いま一度引用にもどるとすれば、石岡の美術デザインを考えるうえでは、ほかにそれが「書き割り美術」と呼ばれている点、それから二〇のセットが「小説を視覚的にスタイライズした」ものであるといわれている点にも注目しておいてよいかもしれない。これからみていくように、デザイナーの特質と呼べるようなものがあるとするなら、そういった言葉によって捉えることができる要素にあるのはおそらくまちがいないだろうからだ。

はじまり

さて、これから実際に映像を観ていくにあたり、導きの糸としたいのは石岡自身が第二の作品集『Eiko on Sage』でこの映画について語っている言葉だが、それによって石岡の美術デザインのすべてを説明しようというわけでは当然のことながらない。おそらく映画がたどった不幸な運命の影響もあったのだろう、これまでほとんど検討されてこなかったといっている『MISHIMA』の美術について、いまのところもっとも詳細に論じているのは、まちがいをなくそのテキストであり、この点だけでも参照する価値は十分にある。また、そこで語られているさまざまなエピソードは素朴な意味でもたいへん興味深く、映画とその美術にまつわる情報を数多くあたえてくれる。すくなくともいま考察の出発点とするにはなんの不都合もないだろう。

前述のとおり、『Eiko on Sage』は「石岡瑛子 風姿花伝」につづく作品集で、最初にフランス・フォード・コッポラ（一九三九）によるエッセイ「限界・境界を知らない芸術家」が序文のようにおかれ、そのあとに『MISHIMA』から映画「ザ・セル」まで九つのプロジェクトの仕事が紹介されている。それぞれの章には図版のほか石岡自身の文章も収められており、『MISHIMA』のそれは「新しい領域に果敢に飛び込む」（A bold jump into new territory）^{*}「複雑な脚本のための視覚的連続性」（Visual continuity for a complicated script）^{*}「日本から追放された者」（Oscar from Japan）とそれぞれ題された三つのセクションからなっている。最初のセクション、つまりはこのテキストの冒頭で、石岡はまさに「新しい領域」へと進もうとしたときのことを振り返っている。

もしワン・センテンスで説明しなければならないなら、『MISHIMA』をつくる経験は、火事や事故の現場に居合わせたとき感じる、危機によって誘発される興奮状態——もしそうでなければ不可能だった偉業を成し遂げられるようにする、超人的な力の一時的な発露——に似ていたといった

い。企画の最初の段階から、人生においてはじめて取り組む挑戦的な課題を何度も何度も提示された。『MISHIMA』へのかかわりは、ニューヨークで一九八三年一月にはじまった。そのときまで私の仕事の大部分が広告やグラフィック・デザインに属するもので、自分の創造力が発揮できる場所をみつければどうかと考えはじめていた。映画、現劇、オペラ、そしてミュージカルはすべて探索してみたい新しい分野だったし、日本以外で立ち上がる企画のオフアア^{*}がそのいずれかであったら、なおさらよかった。だからポール・シュレイダー監督が、計画している新作のプロダクション・デザイナーにならないかと話を持ちかけてくれたときは、まさに理想的な機会となった。三島作品を長いこと高く評価してきたシュレイダーが説明しているには、日本人がこの作家の驚くべき死に方——切腹、すなわち儀式的な自殺——にどう反応し、それをどう解釈するのかを彼は何年もまえから見守っていた。しかし、誰もいかなる答えももたらしてくれないので、三嶋とは誰かについて自分なりの考えをしめしみたいと思ったのだ^{*}。

監督のポール・シュレイダー（一九四六—）があるインタビューで語っているところによると、彼の兄で、この映画の共同脚本家でもあるレナード・シュレイダー（一九四三—二〇〇六）がちょうど三島由紀夫の事件があったとき英語の講師（同志社大学）として日本にいたという。三嶋ともカクテル・パーティーで会ったことがあったらしい。三嶋の自殺に関心をもったポールは、レナードから作家の話聞き、この主題のことを深く掘り下げはじめた。監督はいう。「私たちはそれ以来ずっとこれに取り組みたかった。というのもミシマは、もしま在しなかったら、自分で創り出したかっただろうと思うようなキャラクターだったからです。彼にはフィクションの力がすべて具わっています。事実、彼は紛れもなくフィクションの産物なのです。ひとりの偉大な作家によって創り出されたキャラクターなのです^{*}」。これはたとえばさきほどの引用にあった、高橋睦郎の三嶋は「書き割りみたいな人」という言葉に結びついていくような見方だろうか。ポール・シュレイダーは同じインタビューのなかでつぎの

ようにも述べている。「ミシマが死んだとき、人びとは『二五年あれば、彼についてどう思っているか語ることができる』といいました。しかし、もう一五年以上経っているのに、まだいうべき言葉がみつかっていません^{*}」。シュレイダー監督が石岡にした「説明」の背景にはこうした彼なりのテーマがあり、それを追求するのがこの映画だったのだろう。

いずれにしても、このようなオフアアは石岡瑛子には思いがけないものだったようだ。

『タクシードライバー』や『アメリカン・ジゴロ』にかかわった人物が監督するアメリカ映画で仕事をするというオフアアにはひどく驚いた。私が動揺したのは、首尾よくやってのけられるかどうかという疑念ゆえのことだったので、シュレイダーにどうして私を制作に参加させたいのかたずねてみた。『MISHIMA』で視覚的な実験をしてみたいと彼はいった。「映画の新しいコンセプトを視覚的に表現できる者をもつけるにあたり、業界の外部にいる者と仕事をするのがいだろうと思った」。私のコンセプトを実現するのを技術的に手助けしてくれるパートナーを用意してくれると彼はいった。それから私は三嶋も彼の人格もまったく好きではないといった。シュレイダーは少し間をおき、こういった。「それを本当に聞いてよかったと思う。映画は三嶋にたいする私の見方を描くものであって、あなたではない。だから私が成し遂げようとしていることをあなたが理解していれば、それで十分だ。事実、スタッフ全員が三嶋の熱狂的なファンだったので、数多くの解釈をぶつけ合っておしまひになってしまいうだろうし、観客も混乱したイメージをもってしまいうだろう^{*}」。

「視覚的な実験」といえば、あらゆる映画がそれを試みているといえないこともないだろうが、それをいわばひとつのテーマとするといささか話はべつだ。美術デザイナーにたいする口説き文句としても、「新しいコンセプトを視覚的に表現」するのには、それ相応の野心や意図が背景になければならない。

石岡は不安ではあったが、仕事はできそうに思えてきたし、興味も湧いてきた。

たぶんハリウッドの専門家には夢想だにしないものが創り出せるだろう。そのうえ、私には何も失うものがない。やる気を起こさせてくれたものには、これが商業映画であって、そこではプロダクション・デザインが最終的には主役になるということもあった。これは意匠を凝らしてはいるものの、実質がほとんどない、アート気取りのアヴァンギャルド映画にはとどまろうとはしていなかった。一般の観客にとって意味のある肖像を表現する手段としてデザインを採用する映画となろうとしていた。^{*14}

視覚的な実験を試みても、それは「商業映画」の枠内であって、かならずしも表現それ自体の先鋭性を追求めるものではないということのようだ(しかし、それはそれで興味深い)。アヴァンギャルド映画への見方は相当に厳しい)。ここに見て取れる石岡瑛子のデザイナーとしてのモラル、基本姿勢は、たとえば一九七六年に行なわれた東野芳明との対談(「皮膚感覚について」)で語っているつぎような考え方にも重なっていくにちがいない。

現在の日本のようなあり方であれば、フライン・アートといわれているジャンルにしても所詮コマーションリズムを無視して発展していくとは考えられないんです。乱暴ないい方をすれば、いま行なわれているアートはもう全部コマーション・アートであるということ。コマーションリズムを拒否するところから始まる考えが必ずしも純粹であるのかどうか、正直いって私にはわからない。デザインをやっている人間にとって、その出発点が自分から出たものでも、企業を無視して成立でき得ないわけですね。^{*15}

多分わかっていただけと思うんだけど、デザイナーにとって自分のやりたいことをやるというのがデザインの個性であったり、表現ではないわけ、つまりお金をにぎっている側である企業の体質、個性が何なのかと

いうことで、実は全部決まっちゃうんです。だから自分の好きな構図を描いて、企業に押しつけたら、それがたまたま通っちゃって小躍りして喜んで、それがクリエイターにとって個性だなどと錯覚してしまうような次元とはまったく違うんですね。^{*16}

つまり彼女の考えでは、コマーションリズムと無関係にデザインは成り立たないということらしい。美的表現にかんする判断は多分に主観的なものにならざるをえないとはいえ、それが「一般の観客にとって意味のある肖像を表現する手段」としてのデザインということになるのだろう。

いって何をするのか

石岡は一九八四年一月にこの仕事を引き受け、「新鮮で変わった脚本の構成」にすぐに魅せられたという。デザイナーによれば、「最初の三章は、三島の小説の、内的関連のある劇中劇ヴァージョンで構成される。第四章では三島の最後の日が描かれている。シュレイダーは個々の章の諸要素を組み合わせ、その内的関連性をゆつくりとあきらかにしていきたい——一時的に観客を混乱させるかもしれないが、最後にはより完璧なイメージを提供するような構造をもちいたい——と思っていた」。^{*17}シュレイダーの意図はそれとして、ここであらためて映画「MISHIMA」の構成——この種の作品を親しんでいないと、いくぶん複雑な、と思えるような構成——を確認しておくことにしよう。

三島由紀夫の生涯と人物を描く映画「MISHIMA」は、原題(のサブタイトル「A Life in Four Chapters」)にあるように四つの章によって構成されており、それぞれの章には「美」(beauty)、「芸術」(art)、「行動」(action)、「文武両道」(harmony of pen and sword)というタイトルがつけられている。全体をとおして三つのストーリーラインが対位的に、ポリフォニー的に(入れ替わりながら)進行していく。ラインのひとつは三島の最後の日を描くシークエンスからなり、第二の

ラインは三島の伝記的エピソード（回想）を描くモノクロのシックエンス

からなっている。そして第三のラインは三島の小説世界を映像化していくもので、第一章では『金閣寺』が、第二章では『鏡子の家』が、そして第三章では『奔馬』（豊饒の海）第二巻がそれぞれ取り上げられている（第四章では最後にこの三作品のラストシーンが短く映し出されるにとどまる）。

このような構成をもつ脚本について、はじめにシュレイダーは石岡にこう説明したという。

テーマをよく考えると、どうしてもああいう形にならざるをえないんだ。まず、市ヶ谷の自衛隊に乱入し、機文をばらまき、割腹自殺する、最後の一日という時間の枠がある。つづいてフラッシュバックによって彼の生涯を振り返る。彼の生涯を語るには、さらに三段階のマテリアルを使う。それは三島は小説家であり、彼の人生のかなりの部分は彼の空想と想像力の投影だったわけだから、作品、つまりは小説を無視しては、三島の人生は語れないんだ。だから、彼の小説を描写し、そこに盛られている空想を知らなければならぬ。それをやらなければ、彼の人生は理解できない。三島の空想の世界を知りたければ、どうしてもこういう構成になる。四十五年の生涯と四十篇以上の作品をたった二時間の映画にまとめるのだから、三島の人生のテーマは何で、それはどのように展開したのかを煮詰めていくと、『美』と『芸術』と『行動』と『文武両道』ということになる。だからごく自然に、四幕三手法という一風変わった構成になるわけだね。

「四幕三手法」とはうまくポイントを押さえた表現だと思うが、当然ながらこれをどうまとめていくのか、どのようにして一貫性を持たせていくのかが課題となる。『Eiko on Stage』掲載の『MISHIMA』にかんする文章の、「複雑な脚本のための視覚的連続性」と題されたセクションで石岡はその課題にどう対応したかを語っていく。

シュレイダー、撮影監督のジョン・ベイリー、そして私は、複雑な脚本の構成を補完するだろう三つの異なるヴィジュアル・スタイルでいくことに最終的に決めた。四つの章のすべてにちりばめられているフラッシュバックの部分には伝統的な白黒のスタイルを選んだ。三島の最後の日を描く部分は正攻法のドキュメンタリー・スタイルにした。この部分のストーリーラインは最初の三章をとおして少しづつ展開していき、最後の章では中心的な位置を占める。三島の小説のさまざまな場面を再現する三つの章には、色調の強い絵画的なスタイルを選んだ。

結果として、すでにあつかったことがらを確認するための引用のようになっていくが、ともかく、このようなかたちで映画を撮っていくことになった。この段階で留意しておく必要があるのは、石岡瑛子がプロダクション・デザイナーとしては美術全体を統括していくが、具体的なデザインを手がけるのは三島的小説世界の映像化のシックエンスだけになったという点だ。それ以外のフラッシュバックとドキュメンタリーの部分については、一九六〇年頃から東宝で数多くの美術を手がけてきたベテランの竹中和雄が担当することとなった。映画の美術デザインに不慣れた石岡のためにシュレイダー監督が日本側の共同プロデューサーとともにみつけたテクニカル・スーパーヴァイザーが竹中だった。映画全体の複雑な視覚表現をどのようにして実現すればいいかを話し合っているとき、竹中がそのような役割分担を提案したらしい。石岡はいう。

なるほど、初体験で私がなにもかも抱え込むのは危険だ。竹中和雄の提案は賢明かもしれないと考えた私は、プロダクション・デザイナーとして全体を統括する責任は持つが、リアルな部分、つまり映画の伝統的美術で料理するシーンは竹中和雄にまかせることにした。そして、革新的なコンセプトの演出はすべて小説の映像化のシーンにもっていくことにし、その部分のセットを全部私がデザインすることにした。シリアスな主題の映画としては破格の予算、つまり、全予算の二五パーセントが美術費にあてら

れた。これで、シリアスな内容の映画にしては、美術にかなりのウエイトをおいている映画だということがわかる。^{*21}

準備と構想

石岡が美術デザインを手がけることになったのは、小説世界の映像化の個所であり、そこで取り上げられる小説は、前述のとおり『金閣寺』、『鏡子の家』、『奔馬』だが、この三作品を選んだのはポール・シュレイダーだった。

プロダクション・デザイナーとは映画の美術全体に責任をもつ者のことだが、これまで「プロダクション・デザイン」という用語については「美術デザイン」ととくに区別することなくもちてきた。実際、このふたつを同義語とみなしてもさほど不都合はないと思われるが、すくなくとも『MISHIMA』ではそれがどのような役割だったのかをみておくくらいはしておいても悪くないだろう。石岡はつぎのように述べている。

プロダクション・デザイナーとして私が責任を負うべき対象には、映画の視覚的要素のすべて——セット、小道具、メーキャップ、ならびに衣裳——がふくまれていた。シュレイダーの説明によれば、「プロダクション・デザイナー」という用語は映画『チャイナタウン』制作時のロマン・ポランスキーによって最初につくりだされたという。シュレイダーは、監督、撮影監督、プロダクション・デザイナーの集団的知力こそが偉大な映画を生み出すといった。しかしながら、すべての人にこの見方が共有されているわけではない。シュレイダーは視覚的要素を非常に重視する数少ない監督のひとりであり、それゆえにデザイナーに映画の重みの三分の一を丸々担ってもらいたいと思っていた。^{*22}

デザイナーはべつのところでつぎのようにも述べている。

べつのところで石岡が書いているところによれば、シュレイダーはこの仕事について「厳密な意味でのプロダクションデザイナーとは、大道具、小道具、コスチューム、タイトルデザインなど、映画におけるすべてのデザイン要素を統合して、監督の求める思想に導いていく役割」と説明したという。^{*23}どこまでが仕事の範囲かはケース・バイ・ケースだろうが、プロダクション・デザイナーとは通常このように「映画の全体的な見栄えに対して責任をもつ」立場にある者のことを指しているようだ。^{*24}

当初彼の頭の中にあつたセットの絵は、新派のセットのようなものだった。それはあまりにもクリシェ（類型的）すぎる。私なりの様式化は、今までやったことのない新鮮なアプローチでなければならぬ。私なりに小説を分析し、全く新しいセット案を練り上げ、セットのストーリーボードのようなものを描き上げた。そのヴィジュアルストーリーボードの中には、私が表現したいと願うアイディアがほぼ完全に塗り込めてあつて、それが小説描写のセットの基礎になる。だから最も大切な段階だ。今思えばゾツとするくらい時間がなかったにもかかわらず、驚くほど野心的で独創的な考えがセット案の隅々にまで見受けられる。^{*25}

東宝撮影所の敷地内につくられた、プレハブのプロダクション・オフィスに石岡は朝から晩まで詰めて、アイデアをひねり出したという。制作準備期間はひと月半ほどしかなく、そのあいだに、それぞれのセットのデザイン・コンセプト、絵コンテ、ならびに模型を提示しなければならなかった。セットについては、そのデザインで適切な照明が当てられ、そこで俳優たちが動けるかどうかのみきわめなければならなかった。デザインが終わると模型をつくり、セットの制作を依頼した。小説の場面を撮影するのに利用できる防音スタジオは三つほどしかなかったので、ひとつの物語を撮り終えたと、すぐにそのセットを壊し、そこにべつのセットを組み立てるという方法を取らざるをえなかった。このことについて石岡はこう書いている。「だいぶ後になって、すべてを棄てなければならぬのがどんなに悲しいことか理解した。映画が公開されたあと、ある美術館がそれらセットをコレクションとして寄付してくれないかといってきたが、当然ながら彼らに渡せるものは残っていないかった^{*27}。これはつまり、石岡がデザインしたセットがミュージアム・ピースとみなされたということだが、そのようなセットが実現されるには当然ながら美術スタッフの技術がなければならぬ。石岡によれば、

東宝のベテランクラフトマンたちは、若いころ、黒澤明監督をはじめ、日本映画の歴史を築いた名監督と仕事をしてきたので素晴らしい腕を持ちあわせている。しかし近年、その黄金の腕を生かす映画や美術を考えるデザイナーがいないと彼らは嘆く。それを聞いて私は、私なりの様式化した美術に彼らの能力を充分に発揮してもらえよう方向に、セットのアイデアをアレンジしていった。そのためきついスケジュールの制作であったにもかかわらず、クラフトマンたちの仕事は、次々に見事な結果を生んでいった。私の一風変わったアイデアのセットは、彼らの能力によって、格調あるセットへと具現化することが可能になった^{*28}。

そのセットは、そのデザインはどのようなものだったのだろうか。いいかえれば、小説世界を描き出すシークエンスのためにどのような美術デザインが考え出されたのだろうか。

これについてフランシス・フォード・コッポラはこう書いている。

私がはじめてエイコの仕事を意識したのは、一九八四年に映画『MISHIMA』にプロデューサーとしてかわったときだった。彼女がデザインしたセットは、二次元のグラフィック・デザインと演劇の舞台セットを組み合わせたもので、歌舞伎の伝統を思い起こさせるが、完全に現代的なものだった。セットは映画のなかでまさに中心的な役割を果たし、たんに気分や雰囲気を出すだけでなく、映画の内容を直接観客に視覚的に伝えてもいた。これらのセットの背後にいる人物は途轍もなく大きな創造的才能をもっているにちがいない、と思った。つづいて雑誌や書籍やボスターで彼女の著しく独創的な仕事をみて、将来別の企画でもいっしょに仕事をしようと思った^{*29}。

そろそろこのようなセットデザインを具体的に検討しはじめてもよい頃合いだろう。石岡は実際にセットをデザインするにあたり、いくつかの方針を立てていた。まずはそれをみておくことにしよう。

セット自体が個別のキャラクターをしめし、また小説のエッセンスと一致するモチーフが、映画でしばしばそうなるように物語の展開の背景としてたんに存在するのではないことが重要だった。この目的を実現するためには以下の目標をつねに念頭に置いていた。すなわち、(1) 映画のデザイン要素のすべてを包含する簡潔な視覚的語彙を生み出すこと、(2) 俳優が舞台で演技をしているというはつきりと打ち出すことによって、観客が劇中劇の部分とドキュメンタリーのセクシーを明確に区別できるようにすること、(3) 劇中劇のセクシーで舞台セットをできるだけ使い、

ロケーション撮影を避けること、(4)それぞれの物語で異なるテーマカラーを維持すること(私は最初の物語には金を、二番目にはピンクを、三番目には黒と白をもちいることにした)。³⁰

デザイナーがセットを制作するさいの意図を語っているのだから、ここに提示されている四点によって、結果として生まれたセットの特質・特色が説明されていると考えてもとくに問題はないだろう。とすれば、この四つの見地から検討していくのが妥当かもしれないが、しかしそのまえに、『MISHIMA』における石岡瑛子の美術デザインの最大の特徴が様式化という点にあるということに指摘することからはじめたいと思う。これまでの引用にも何度か出てきているように、「様式化」は石岡自身がもちいる語彙にふくまれる言葉でもある。

様式化とはどういうか、どこか

「様式化」とは、あるいは「様式」とは何か、という点について辞書的な定義を参照することにはどれほどの意味があるかはわからない。とはいえ、かならずしもひとつによって使い方が一定しているわけではない言葉だし、話を進めるにはすくなくとも「様式化」がどういう意味でもちいられるのかくらいは確認しておいてよいだろう。手許にあるいくつかの辞書・事典をみてみると、たとえば『世界大百科事典』(CD-ROM、第2版、日立デジタル平凡社、一九九八年)の「様式^(style)」の項目(執筆者は高階秀爾)では最初につきのような定義があたえられている。「広くは、(生活様式)〈行動様式〉などという場合のように、人間の行為のあり方、ないしは、さまざまな行為、表現を特徴づける諸性格の総体を指して〈様式〉と呼ぶが、とくに芸術において、作品のある時代、地域、民族、あるいはその他の特定のグループに分類することを可能ならしめる表現上の特色の総体を〈様式〉という」。つづけて『現代国語例解辞典(第四版)』(小学館、二〇〇六年)を調べてみると、「様式」は(1)「同類のものに共通している、あ

る型や方法。また、一定の形式」、あるいは(2)「芸術の分野で、内面的な特性を形象に表わす個性的な方法または類型」と定義されている。この言葉にあっては、行為、表現、作品など何を対象とするにせよ、共通した特徴、特質、あるいは型や方法に関心が向けられる——あるいはもしこういつてよければ、そういったことがらの共通性があることが条件となる——ようだ。どのレベルでみるにせよ、複数の対象ないし要素が前提とされているといえるかもしれない。

ひとまず話を美的な表現にかぎることとして、『世界大百科事典』の項目のつづきを読むところある。「たとえば、〈ゴシック様式〉は、ゴシック時代の建築、彫刻、絵画、工芸等の形式的統一を特徴づけるある共通した性格の総体を指して用いられるし、〈ナビ派の様式〉は、このグループに属する芸術家の作品に共通して見られる表現上の特性全体を意味する。したがって様式には、その分類の仕方によって、時代様式、地域様式、民族様式などがあり、またある特定の芸術家の作品全体を特徴づける個人様式や、さらには〈セザンヌの晩年の様式〉のように、ある個人のある時期の作品群に対しても適用される」。「MISHIMA」は映画なので、その方面のとある「用語集」を開いてみると、「スタイル^(style)」がこう説明されている。「単一の映画作品や一つの作品群(たとえば、ある映画の作り手の作品群やある国のムーヴメント)で反復し目立っている技法上の特徴³¹」。このようにみてみると、「様式」については、「ある流派、時代、地域、あるいは民族などによってまとめられる作品群を特徴づける——あるいはそこに反復してあらわれる——表現形式もしくは表現方法」がまず一般的な意味としてあり、他方でそれは「ある特定の芸術家の作品全体を特徴づける——あるいはそこに反復してあらわれる——表現形式もしくは表現方法」をあらわすこともあるというふうと考えてよさそうだ。後者についてはさらに範囲を狭めて、「ある個人のある特定の時期の作品群、さらにいえばひとつの作品のなかの諸要素を特徴づける——あるいはそこに反復してあらわれる——表現形式もしくは表現方法」をも様式という見地から捉えてよいという点も見落とさないほうがいいだろう。大ざっぱながら、ここではひとまず以上のように「様式」を理解しておくことにしたい。

では、「様式化」のほうはどうか。単純に考えれば、たったいまみたような「様式」にあわせるといった意味あいだろうし、実際にたいていの場合そういう理解で問題ないはずだ。だが、もうすこし確認しておきたいことがある。まずは辞書の定義をいいたいところだが、「様式化」はさすがにふつうの辞書には出ていないので、ここでは前出の石岡の言葉にもあった「スタイライズ」(stylize)という英語から考えてみることにしたい。まず「ランダムハウス英語辞典第2版」(CD-ROM版、小学館、二〇〇二年)によれば、「stylize」とは「表現・手法などをある特定の型にはめる、ある様式に一致させる、様式化する」ということだという(ほかに「因襲化する、一様にする、フォルム化する」といった訳語も並んでいる)。ここでいわれる「ある特定の型」、「ある様式」とは、前述のとおり、「ある特定の様式、時代、地域、民族などによってまとめられる作品群」や「ある特定の芸術家の作品全体」あるいはその「一定の時期の作品群」さらには「そのひとつの作品のなかの諸要素」を特徴づけるか、そこに反復してあらわれる表現形式もしくは表現方法のことだとひとまず考えておいてよいだろう。これをふまえたうえで、『オックスフォード英語辞典』(Oxford English Dictionary, 2nd Edition on CD-ROM, Version 4.0, Oxford University Press, 2009)が用いる「stylize」の語義を参照すると、たいへん興味深い。そこでは「(芸術的表現)を conventional style に合わせる」こと、ないし「conventionalize」することと定義されている。この場合の「conventional」とはどういう意味か。わりと手軽な「ジーニアス英和辞典(改訂版)」(大修館書店、一九九四年)を引くと、「1. 「しばしば」型にはまった、平凡な、2. 「行動などの点で」因習「慣例」的な、従来の、3. 「法」(法定に対して)協定「約定」の、4. 集会の、会議の、5. 「軍」(武器が)原子力によらない、従来型の」という訳語が提示されている。これを見渡せば、「conventional style」はさしずめ「既存の様式」あたりの意味あいになるだろうと思えてくる。ここでもまた「ランダムハウス英語辞典」を調べてみると、「conventional」の訳語のなかに「芸術」の用語としてのそれがみつかり、それによれば、まず(1)「伝統を踏まえた、既存の様式・流儀に準拠した」という意味をあらわすという。これはいま見当をつけたとおりの意味あいだ、この

ような理解でまちがいないことがわかる。だが、この辞書は「芸術」の用語としてもひとつのべつの訳語もさしだしており、それによれば(2)「造形美術が」様式化された」という意味だという。日本語だけを取れば、堂々巡りになってしまいが、そこにしめされている用例「the conventional form of flowers 様式化された花模様」も視野に入れると、少々ちがった道筋もみえてくる。もちろんこの「conventional」=「様式化された」を(1)の意味のいずれかのレベルで捉えることも不可能ではないし、すくなくともこの用例では、それも決してまちがった解釈ではないと思う。しかしながら、ちがった訳語として提示されているだけあって、それ以外のニュアンスが感じ取れないこともない。ここで『オックスフォード英語辞典』で「conventional」を調べると、じつに興味深い語義の説明がみつかると。

「芸術」自然の事物の人為的なあつかい「表現」に(固有のものとして)ある、あるいはその結果として生じる。自然を直接的に模倣するのでも、独自のアイディアを考え出すのでもなく、すでに認められている型や伝統にしたがう。(Art. Consisting in, or resulting from, an artificial treatment of natural objects; following accepted models or traditions instead of directly imitating nature or working out original ideas.)

この説明には(1)につながる意味にくわえて、たいへん注目すべきことに、「非リアリズム的」といった意味あいもまたふくまれている。注目すべき、と書いたのは、ざっと調べた範囲では通常の英和辞典はこのような訳語をこれほど明確には提示していないから、というのがまずあり、それからもうひとつ、ほかでもない「様式化」という言葉がどのようなものを指し示すのかを教えてください。いずれにせよ、この語義の説明にしたがえば、問題の「conventional style」には「既存の様式」にくわえて「非リアリズムの様式」といった意味あいがあるということになる。

映画の美術デザインについて様式なるものを考えているいま、「stylize」すな

わち「様式化(する)」にこのような意味がみいだされることがわかると、東映の美術監督として長きにわたって活躍してきた井川徳道の著作のサブタイトルに「リアリズムと様式美」とあったことが思い出されてくる。インタビュ形式の回顧録であるこの本のなかでは、「様式」や「様式美」が理論的に論じられているわけではない(そもそもそんなことをもともとてこの本を読む者などないだろう、というのはおくとして)し、リアリズムと様式美がそれほど明確に對比されているわけでもない。しかしながら、映画美術にせよ何にせよ、表現の一方の側にリアリズムがあるとしたら、このサブタイトルにあるように、様式美と呼ばれるものがその反対側に位置していると考えてそれほど不都合はないように思える。リアリズムもひとつの様式とみなせるとはいえ、それについてはいさしあたり様式的表現からなる美術デザインのあり方とは逆の方向にむかうものとして捉えてよいのではないか。

ここでフランス語に目を転じて、『小学館ロベール仏和大辞典』(小学館、一九九八年)を引いてみると、英語の「style」に対応する「styliser」が、興味深いことに、「…を様式化する…美的な目的のために自然の形式を変更する」とまさににそのような語義の説明をしている。この辞典は同時に「図案化する」という訳語も提示し、それによって「様式化」なるもののまたべつの側面をも明示してくれている。この語の形容詞化した過去分詞の項目に「Elevés stylisés 図案化された花」という用例があがっており、これは前出の英語の用例に重なっている。訳語に着目すれば、図案化と様式化はときに同じことをあらわすと考えてよさそうだが、これまでにあがった「様式化」を考えるキーコンセプトをまとめると、「既存の様式」、「人為的表現」、「非リアリズム」、「非自然主義」、そして「図案化」などがあげられるだろうか。さらに『グラン・ロベール仏大辞典』(Le Grand Robert électronique DMW, [Le CD-ROM du Grand Robert version 1] Dictionnaires Le Robert, 1994)を参照すると「styliser」の項目にこのような語義の説明がみつかる。

1. 装飾的効果を目指して形態を単純化させて(あるもの)をあらわす。

(Représenter (un objet) en simplifiant les formes en vue d'un effet décoratif.)

2. 様式 (style) の意図をもってあらわす。(Représenter avec une volonté de style.)

いくぶん踏み込んだ語義の説明のようにもみえるが、しかし、より具体的な手応えをもって「様式化」なる言葉を捉えるヒントをあたえてくれているのではない。「装飾的効果」、「形態の単純化」もキーワードの列にくわえておくことにしよう。ついでながら、この辞典で「様式」(style)も調べてみると、「芸術」の領域での意味が以下のように説明されている。

芸術作品をつくることを目指して、素材や形式をあつかう(個人ないし集団の)独自の技法。ある作品をほかの作品とともに、ひとつの美的類型を形成する集合のなかに分類することを可能にするその作品の特徴・特質の総体。(Manière particulière (personnelle ou collective) de traiter la matière et les formes en vue de la réalisation d'une oeuvre d'art; ensemble des caractères d'une oeuvre qui permettent de la classer avec d'autres dans un ensemble constituant un type esthétique.)

辞書的定義によるならば、以上が「様式」ならびに「様式化」の基本的な意味だということになる。辞書によって重心の置き方がいくぶん異なることもあるとはいえ、これまでにあがった鍵となる概念についてはきちんと踏まえておくべきだろう。すくなくともこの試論においてはそのようなものとして様式化、様式的表現という言葉をもちいていくこととする。

高度に様式化された美術デザイン

これを断わったうえでなら、誤解の余地を残さずにこういえるだろう、

『MISHIMA』において石岡瑛子が提示しているのは、高度に様式化された美術デザインである。とでは、そこにみいだされる様式とはどのようなものだろうか。いかえれば、石岡による独自の様式的表現は何によってもたらされているのだろうか。あるいはまた、映像化された小説世界のシークエンスの美術デザインに共通して認められる形式や方法とはどのようなものだろうか。そしてさらには、この作品においてはその様式的表現によってどのような美的達成がなされているのだろうか。これから考察を進めていくのは、いうまでもなくこうした問いをめぐってのことだが、そのさい三つの視座に立つことをこの段階で断わっておきたいと思う。すなわち(1)色、(2)空間、(3)モノという三つだが、目を向けるのは同じひとつの美術デザインの三つの側面であって、それぞれの視座が単独で成立しうるわけでは決していない。要するに、この三つの区別はあくまでも便宜的なものにすぎないということだ。

それぞれについてももう少し説明をくわえておくなら、まず「色」については、さきほど引用したように、石岡がそれぞれの物語に異なるテーマカラーを設定し、維持しようとしたことを思い出しておく必要がある。デザイナーによれば、第一章の「金閣寺」のシークエンスでは金、第二章の「鏡子の家」ではピンク、第三章の「奔馬」では黒と白がテーマカラーになっているという。色という見地からはまずこの点を確認することになるだろう。石岡はこのテーマカラーをふくめて四つ

の方針を記していた。残りの三つのうちのひとつは、映画のデザイン要素すべてを包含する視覚的語彙を生み出すことだったが、これは小説のシークエンス以外の部分もふくめて考えなければならず、この試論の範囲を超えてしまう。しかしこの視覚的語彙という表現はここであつかう部分についても、考えるべき視点をあたえてくれるにちがいない。残りのふたつは、小説のシークエンスでは俳優が舞台で演技をしているという感覚をはつきりと打ち出す(対位的に進む物語のライン、そのシークエンスを区別



図1

できるようにするために)ことと、小説のシークエンスでは舞台セットをできるだけでもちいる(ロケーション撮影をさけるために)ことだったが、このふたつを語るさい「劇中劇」という言葉でその部分と呼んでいることからわかるように、舞台劇の要素を、いわばその相貌を前面に出そうとしているとみなしてよいだろう。ここで採用するあとふたつの視点——「空間」と「モノ」——は、いうまでもなくこれに深くかかわっている。すなわち、このふたつの観点から舞台劇の要素がどのようなにもちいられているのかを検証していくことになる。両者を分けたのは、空間を支配する舞台セットとそこに置かれる小道具などの事物を便宜的に区別するためにすぎない。なお、この三つの見地から捉えにくいものについては、適宜拾い上げていきたいと思う。

第一章の「金閣寺」のセクションは金閣寺庭園の場面から始まる(図1)*34。石岡がこのセクションのテーマカラーとして述べているように、そこに映し出されるのは金色の世界であり、しか

もそのセットにはリアリズムへの志向がまるで感じられない。そこに成立する人工の空間は、ひと目みただけではかのシークエンスのそれとはまるでちがう、まったく対照的なものであると思わせる。高度に様式化された美術セットを説明するさい、事物を指し示すために一般的な語彙を一般的な用語法でもちいていいのかどうか非常に迷う部分もあるが、ひとまずこのままセットの描写をつづけるなら、庭園ないし境内をあらわしているのはわかるが、これはどうみても高く大きな壁によって取り囲まれたひとつの大きな部屋の空間にしかみえない。壁の外観はまるで能舞台、あるいは歌舞伎や日本舞踊の舞台の背景にある鏡板、松羽目板のようだが、下地の色は木材のそれではなく金色で、描かれているのも松でなく、ひとつの面には大きな蓮の葉と花が、べつの面には（まさに図案化された）山々が描かれている。そのような壁に囲まれた内部の空間（つまりは庭園）のなかほどには、身長は倍ほどの高さの金閣が置かれている。色は当然ながら金。その小さな金閣のまわりには、実際の庭園の池のような水ではなく、金色の床が広がっており、池の周囲の道を模しているのだろうか、その金色の拡がりのうへ、金閣を取り囲むようにしてすのこ状の踏み台が置かれ、通り道となる（水面に出ている敷石とみなせるかもしれない）。蓮の絵が描かれた壁面の、金閣を挟んで反対側には竹林もつくられている。セットに置かれている事物はざっと以上のとおりだが、色という観点から見落とせないのは、金色の壁面に描かれた蓮の葉と山、床の金の拡がりのうへに置かれたすのこ状の踏み台、そして竹林のいずれもが緑色であるという点



図2

だ。つまり、このセットにおいては金が基調色ではあっても、劣らず重要な色として緑があるということであり、この点に着目すれば、このふたつの色のバランスと、セットの特異な空間構成がいまって独自の映像世界を生み出しているといつて差し支えないだろう。緑色についてはさらに指摘しなければならない点があるが、そのまえに、セットの中心にある、ほかならぬ金閣のことを取り上げておくことにしよう。

このシークエンスの主人公、溝口（坂東八十助）があるとき金閣のところにやってきて、そのまえで佇み、対峙していると、金閣が突然まっぴら割れて、その内側——といっても、あるのはふたつの割れた、平らな面にすぎない——をみせる（図2）。その内側の平らな面もまた金色であるのはいうまでもない。幻想シーンだとしても、金閣がふたつに割れるというのはかなり意外な展開ではないかと思う。石岡は過去に金閣寺を訪れたことはあったが、このデザインに着手するまえにふたたび見に行くことはできず、集めた写真にもとづいて自分なりの金閣寺を思い描いてみたという。

金閣寺を創り出す私の最初の目標は、その部分の全撮影がひとつの大きなセット——単調になるのではなく、きわめて多様な眺望をもたらし得るセット——のなかで行なえるようにすることにあった。この目標を実現するために、最初に建物全体の小型模型をつくった。寺院のまわりの床は、いくつかの連結した木の橋がかかる水面のようにみえるように

したかった。セットによって象徴的な意味を表現しようとするとき、私はしばしばミニマリズム的なものに向かいがちで、『MISHIMA』も例外ではなかった。セットを囲む三つの壁を隅から隅まで、その潜在的可能性のすべてにおいて使うつもりだった。伝統的な日本式の装飾的な壁画の助けを借りて、ひとつの壁が蓮の池となり、もうひとつが山となった。徒弟が強迫観念と向き合う重要な場面のために、私は金閣が真ん中でふたつに割れるようにした。徒弟にとって金閣は美そのものの美的具体化であり、みだらな関係にある。私の最初の考えは彼をふたつに割れた建物のあいだに入らせ、性的象徴をよりいっそう明瞭なものにすることだったが、シュレイダーに反対された。

創り手の側の意図を美的に実現されたものとしてのセットから推し量ることはかならずしもできることではないが、溝口のオブセクションがこのシーンを象徴的な表現へと導いたのだらうことは容易に想像できるし、結果としてこのようにデザインされたセットによる表現が、今度はそのオブセクションのあり方、その強さをよりいっそう強調することになっているのはまちがいのないところだろう。

こんなふうに建物^{*38}がふたつに割れるのは極端な例だが、この映画のなかではどの場面でもセットはリアリステックなものではないし、しばしばむしろありえないという印象すら抱かせるものとなっている。このような印象にも通じる非リアリズムの感覚が映像化された小説世界のセクションの、セットデザ



図3



図4

インの大きな特色のひとつであることはどうやっても否定できないのではないかと思う。とくに目立つものとしては、ほかにたとえば第二章の『鏡子の家』のシックエンスの、ピンクの屋台の場面、そして第三章の『奔馬』のシックエンスの、白い鳥居の場面などがある。前者ではピンク色に塗られた屋台というのなかなか風変わりな趣きがあるが、それよりも街中の雑踏をあらわしていると感じる人びとが、その屋台のまわりを（反時計回りに）円を描いて歩いており、その屋台自体も人びとの方向とは逆向きに（時計回りに）ゆっくりと回っている、というのは現実世界では絶対にありえない情景だ（図3）。後者のほうは柱の大半が地面に埋まり、斜めになった白く大きな鳥居のある神社で学生たちが集会を行なう場面だが、地平線まで広がるその地面にも白い砂利が敷き詰められており、彼らが神前で誓いを立てるときに向かう本殿も白く塗られ、さらに空には白い雲が広がっているというふうな、空間演出そのものが白によってなされている（図4）。両者ともに石岡のいうテーマカラー、すなわち前者ではピンク、後者では白が際立たせられている点にも注意を払っておく必要があるだろう。このふたつの場面には独特なありえなさ、非リアリズムともいえるべきものがとくに顕著にあらわれているが、いずれの場面、いずれのセットも程度の差こそあれ、そのような印象をあたえるものとなっている。

これについてはもうすこし細かく調べておくことにしよう。順を追ってみていくなら、金閣寺庭園につづく、老師（笠智衆）が溝口を叱る大書院の場面（劇場公開版ではカットされた）では、畳の縁、障子の格子、天井の梁が描く線によって（遠近法を利用して）その書院の奥行き感が相当に強調

されている。そのあとの溝口と柏木(佐藤浩市)が会話を交わす場面では、舞台となる柏木の部屋が二等辺三角形のつくりになっていて、畳の緑の線が短い辺には斜めに交わっている。どちらもリアリズムとはべつの志向をもってデザインされているということがあきらかだ。両者については、書院の天井、障子の格子、畳の緑が木材の薄茶色に統一されており、また柏木の部屋の灯り、襖、積み上げられた本、座卓に上げられた紙なども同様に薄茶色となっている点も見逃せない。後者で溝口が手にしている金閣の模型をみればわかるように、決して同じとはいえないが、そこで基調とされている薄茶色はすくなくとも画面のなかでは金の同系色といってよい色合いになっているからだ。柏木の部屋の場面については、もうひとつ注意を払っておきたいことがある。彼が活けている杜若の葉とともに、このセットのなかに緑色が持ち込まれている点だ。花器に活けられた二枚の緑色の葉が、金と同系色といってよい薄茶色の襖を背景に映し出されるとき、すくなくとも色の組み合わせという点において、その場面は金閣寺庭園の場面の変奏と呼んでもなら差し支えないものとなっている。^{※3}

さらにまた、この緑が小説世界の場面において、石岡のいうテーマカラーとは少々ちがった意味で重要な役割を担っていることも指摘しておきたいと思う。テーマカラーとはそのセクションにおいて前面に出てきている色、それを特徴づける支配的な色のことをいうのだから、緑のほうはくり返し画面に登場しながら、(章をまたいで)全体を貫き、異なる色調の場面をつなげていくような役目を果たしているともいえるだろうか。すでにみた金閣寺庭園、柏木の部屋の場面につづいて——ふたたび出てくる金閣寺庭園の場面はおくとすると——、金閣に放火するまえに溝口が訪れる遊郭の店の場面でも緑が蒲団の色として登場してくる。第二章の『鏡子の家』のセクションに入ると、収(沢田研二)の母親(左幸子)が経営する喫茶店の場面、そこに置かれた大きな鉢植えの観葉植物(ゴムの木)が緑色の葉を茂らせ、つづいて前述のピンクの屋台で収とそばを食べながら芸術談義をする夏雄(横尾忠則)が青緑のシャツを着ている。ふたたび喫茶店の場面になると、収の母が同じく青緑の地に白の水玉模様のワンピースとボレロを身に着けており、そのあと小料理屋で高利貸しの清美(李麗仙)と会うとき今度は収が青緑のポロシャツを着ている。収を買っ

た清美のピンクの部屋には緑色の葉を茂らせる観葉植物(ヤシの木)と深緑のついたてが置かれているし、収が母と出かけた歌舞伎座のロビーは床が緑で、壁の一部には——金閣寺庭園の場面を模倣するようにして——松と竹を描いた羽目板風のパネルがもちいられている。第三章の『奔馬』では警察に捕まった勲(永島敏行)が警部補(池部良)に取り調べを受けるとき、その部屋の机のうえで、ピンクの花を咲かせる椿の枝には緑の葉がついている。以上のような小説のセクションにくわえて、緑色が三島由紀夫の最後の一日を描くシークエンスにおいても、三島と盾の会のメンバーが身に着けている制服の襟と袖の装飾の色としてずっと登場していることも見落とさないほうがいい。もともとこの制服のデザインをほぼ忠実に再現しているようなので、偶然の要素も多少入り込んではいろのだろうか、とはいえ、映画全体の美術的側面に責任をもつことが仕事である以上、そこにプロダクション・デザイナー、つまりは石岡瑛子の意図や配慮があると考えるのが妥当ではないか。いづれにせよ、このようにみると、入り組んだ構成をもつ映画全体を統括するのは「三島由紀夫」というテーマではあっても、全体をとおしてさまざまな要素が緑という色によってもつながれていると考えておいてよいかもしれない。

他方で不意にあらわれ、そこで強い印象を残しながらアクセントをつけていく色として赤がもちいられていることもここで指摘しておいてよいだろう。たとえば金閣寺庭園で柏木が転んで気を惹く令嬢(高倉美貴)がさしている日傘の赤、令嬢が連れている女(沖直美)が二度目に登場するときに髪を結んでいるリボンの赤は、金と緑で構成されるセットのなかにくっきりと浮かび上がる。そしてなによりその後の金閣寺庭園の場面、落ちて地面にっぱいに拡がっているもみじの赤。その紅葉の赤がセットの金と緑とともに織りなす色の対比はこのうえなく美しい。

様式化されたセットの要請

だが、この美しい風景もまた、モノとしてのもみじのつくりからしても、あ

るいはもとのセットそれ自体のあり方からしても、リアリスティックなものではない。もちろん誰が観てもこれがどういう場面なのかということ、つまりは金閣寺に訪れた紅葉の場面であるということとはわかる。そういう意味では決してありえない情景を描いているわけではなく、むしろ情景自体はよくあるものだといつてよい。しかしリアリズムないし自然主義と呼ばれるものとは性格を異にしたものであることはこれまで何度か述べてきたとおりだ。このとき画面に映し出されているのは、つくりもの然とした情景、紅葉を迎えた金閣寺庭園を模してつくりあげた——そしてその事実を隠していない——場景であり、それは舞台劇でいう書き割りのように記号として機能する人工的な装置や装飾によって構成されている。その意味では前出の「書き割り美術」とはまさに言い得て妙だ。石岡瑛子によるこうした類例のない「書き割り美術」には、独創性はいくにおよばず、遊戯性もまた見て取ることができるし、それもまた彼女の美術デザインの魅力となつていことだろう。書き割り、つくりものというものは、少々悪い方を書ければ、フェイクだ。つくりもの然としているということは、すなわちフェイク感覚にあふれているということ、そしてそれを意図的にみせているということでもあり、当然そこにはそのフェイク感覚を逆手に取つてなされる表現の妙があるということも忘れてはいけない。このような「書き割り美術」、つまりは様式化されたセット、その装置と装飾が画面に出てきたとき、観る者はそれがどういふ場景かをその都度感じ取り、また見抜きながら、その意匠や趣向と同時にそれを具体化する技術や技巧もみて楽しんでいくといつてよい。こうしたプロセスはリアリズムにもとづく作品にはないといわれないものの、きわめて希薄なものであることはまちがいない。それはいつてみれば様式化された作品の側からのはたらかけにもとづいているわけだ、とすれば、様式化という手法（ないし作業）によつてもたらされる固有の機能というふうに捉えておいてよいのではないだろうか。そしてもうひとつ、このようなプロセスが成立するには映画と観客、作品と鑑賞者のあいだに了解事項があることが前提となることを忘れていけない。

このことを考えるために、『金閣寺』のセクションにもどり、もう一度遊郭の店の場面を取り上げることしよう。紅葉の訪れた金閣寺庭園の場面は、カメ

ラが蓮の描かれた金の壁を写しながら上方に移動していくと徐々に闇のなかに消えていく。すると今度はその闇のなから着物の生地でききた暖簾があらわれ、カメラが降下しながらそれを写していくと、遊郭の店の女将（辻伊万里）と溝口があらわれる。溝口が女将に招き入れられると、場面が切り替わり、遊女（萬田久子）の部屋となる。そこに緑色の蒲団が敷かれていることはさきほどふれたとおりだが、その蒲団一式以外に置かれているものはいえ、行燈、鏡台、衣桁屏風、そして前述の暖簾の五点だけで、あとはすべて暗闇——床も壁も何もなく、あるのはただ暗闇だけ——という場景。しかもそれらの家具類はそれぞれがった方向に傾いていて、まるで暗闇のなかに浮いているようなようにみえる。しどけない恰好の女を観、その後の会話を聞けば、それがどういふ状況なのかはすぐに理解できるが、このとき画面を構成するのはその五つ要素だけで、視覚的にはかなり簡略化された表現となつていく。数点の小道具を象徴的に、あるいは記号としてもちいて、遊女の部屋をあらわしているということであり、観る者は小道具という、いくつもの象徴ないし記号を読み解き、そこが遊女の部屋であることさぐりあてなければならぬ。このような知覚と思考のプロセスはリアリズムの表現を理解するさいも必要とされる——なししろあらゆるものは記号であるといえるのだから——が、しかし、そこに要求される想像力（そして知識と時間とエネルギー……）は比較にならないだろう。多少図式的にいってしまふなら、こうした表現においては、リアリズムの表現ではもとめられない理解の仕方、解釈の仕方、そしてそのための努力——無意識のものにせよ意識的なものにせよ——が要請されるのだ。これまでみてきた、石岡が美術デザインを手がけた場面のいずれにおいても、この種の表現が、程度の差こそあれもちいられていたといつてよい。要するに、こうした簡略化された表現、あるいは象徴的表現、あるいは記号による表現こそが、このデザイナー独自の様式的表現ないし様式化された表現を成り立たせているもののなのだ。それは観る者に、場面（あるいはセット）ごとに異なる知覚と思考を要請し、その場面を構成している要素を読み解き、理解することをもとめている。そしてそうすることによつて、観る者とのあいだに、たとえばこれが遊女の部屋である、あるいはこれを金閣寺庭園の紅葉とするとといった了解事項

をつくっていく。様式化された表現は、こうした了解事項、あるいはもしこういつてよければ約束事をその都度創出し、それによつてはじめて成立する表現であるということもできるだろう。角度をかえていえば、様式化された表現によつて構成される作品は、それが提示する約束事を鑑賞者に共有させなければならず、鑑賞者が作品を理解するには、それが提示する約束事を受け入れ、それにしたがわなければならないということだ。石岡が『MISHIMA』で行なった美術デザインとそれにもとづくセットについて考えるには、様式化された表現がこうした知覚と思考のプロセスを要求するということをおさえておく必要がある。そこで実現しているのは新しい視覚的言語の創出ともいえる事態であり、鑑賞者はセットが発するメッセージを受け取ったら、そのセットが提示するコードにしたがってそれを読み解いていかなければならない、とそんなふうにいいかえられるかもしれない。このことを確認したうえで、もう一度遊女の部屋をみてみることにしよう。

暗闇に浮かぶ「書き割り美術」のセット

蒲団一式、行燈、鏡台、衣桁屏風、暖簾という五つの家具類以外はすべて暗闇、これが遊女の部屋のセットだった。ひとことで舞台劇といってもさまざまな形態があり、一概にはいえないが、この場景はこの映画の「書き割り美術」の場面のなかでも（その「書き割り美術」という記号の使い方という点でも、それ以外の点でも）舞台劇の要素がとくに強調されている——舞台劇の性質を応用



図5

く、背景も暗く、黒一色の拡がりしかない。夜の場面であるとしても、この暗闇の拡がりとは一種異様なものとして映る。まさに石岡瑛子特有の様式的表現といえるだろう。収が清美と会う小料理屋の場面もこの系列に近いものがあり、ふたりが座る座卓と座布団の置かれた床はふつうのものだが、その空間を仕切る、大きなカトレアが描かれたついたての向こうは同様の闇の拡がりしかない（図5）。つづいて収が母親と訪れる歌舞伎座のロビーと覚しき場所も最初は暗闇に浮かぶ、天井のないジグザグの空間として映し出され、多様な色が混在し、大勢のひとで賑わうロビーとそのまわりに拡がる暗闇との不可思議な落差をいとおうなく感じることとなる。

してつくりあげている度合いが高い——場面ではないかと思う。前述の簡素化された表現とともに舞台劇風の演出と呼べそうな大きな要素のひとつに、空間を支配する暗闇の使い方があつた。たとえば場面転換のさいに暗転させるのが一般的な方法であることを思い出すまでもなく、舞台劇にとって暗闇がきわめて重要な構成要素となつていくことはまちがいのないところだろう。いずれにせよ、遊女の部屋の場面にみられるような、暗闇に浮かぶ「書き割り美術」のセットがこの映画の小説世界のセクションにその後も何度か登場しており、何度か登場してくることによつて、そこにひとつの型が生まれているようにみえてくる。この点に留意しながらそれぞれの場面をみていくと、まず「鏡子の家」のセクションでは前出のピンクの屋台の場面がそれに当てはまつている。ピンクの屋台に収とその仲間が座り、そのまわりをさまざまな格好の人びとが輪を描いて歩いている、というのはすでに述べたとおりだが、それもすべて闇に浮かぶ光景なのだ。地面は黒

小料理屋のそれをのぞくと、以上で三つの、闇に浮かぶ「書き割り美術」のセットの場面を取り上げたが、二つならともかく、三つともなればそこに共通点として指摘できることがあることにも気づかざるをえない。すなわち遊女の部屋の場面も、ピンクの屋台の場面も、歌舞伎座のロビーの場面もすべて最初は斜め上から（斜俯瞰で）撮られているという事実だ。最初に斜め上から見下ろすかたちで提示されたとき、闇に浮かぶその場所が何かすぐには判断できないとしても、やがてカメラがそこに入り込んでいき、その情景がどういうものかを観る者にはつきりとわからせる、といった手法がもちいられている。場面の認識という点ではこのプロセスでひとまず完了するが、それによって逆に今度はその「書き割り美術」のセットの特異さ、独自さを観る者は意識せざるをえなくなる。場面のこのような見せ方については、監督やデザイナーの意向も多少は背景にあるのかもしれないが、ふつうに考えれば、やはり撮影監督ジョン・ペイリー（一九四二〜）の判断によるところが大きいとみるべきだろう。何をどうみせるにせよ、撮り方が重要であることにはかわりないはずだが、とりわけこの種の様式化されたセットの場合、それによって、美術デザインの妙味がどう伝わるかに大きな違いが出てきてしまう。その点でペイリーの撮り方は「書き割り美術」のセットとそれにもとづく空間構成にふさわしいものであり、その提示の仕方としてじつに優れているといえるのではないかと思う。

俯瞰撮影から入るという撮り方は、この系列にならぶつぎの場面

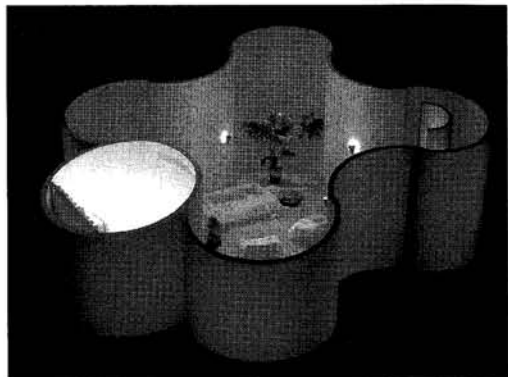


図6

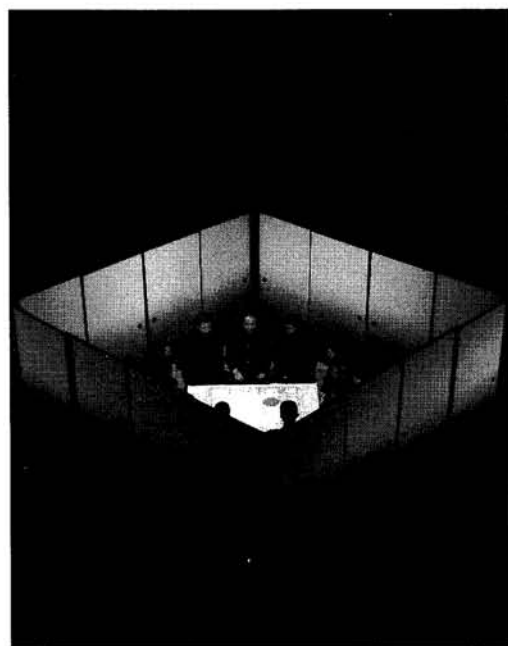


図7

でも揺るがない。歌舞伎座のロビーの場面が終わって映し出される清美の部屋も、暗闇に浮かぶつくりものの奇妙なセットの空間としてたちあらわれ、上から覗き込むように撮られていく（図6）。曲線を組み合わせてつくられた十字型の部屋は、内側が壁も床もハリウッドミラーの電球も、このセクションのテーマカラー、ピンクで塗られており、暗闇の黒のなか、エロティシズムといくぶんかの淫靡さを帯びた場として浮かび上がる。「奔馬」のセクションでは、敷と同志の学生が暗殺計画の打ち合わせをする部屋のシーンがこのパターンを踏襲している（図7）。暗闇に浮かび上がる集会の部屋の構成しているのは、それぞれ四枚の襖からなる四方の壁のみで（つまり一六枚の襖に囲まれた、天井のない部屋ということ）、カメラはまずそれを側面から捉え、そのまま斜め上へと移動する。そしてそこから見下ろすように部屋の内部を映し出すと、つづいてカメラは部屋のなかの敷と同志たちをミディアム・ショットで捉えていく。はじまりこそちがえども、このように定型化された手順が踏まれている。

その後さらにこの場面では、警察が踏み込んでくるときになって、この「書き割り美術」のつくりもののらしさがよりいっそう強調されることになる。ノックの音とそれにつづくやりとりのおと、部屋をつくりだしている四方の襖が一斉に倒れ、暗闇のなかに床と襖と四隅の柱以外に何もなないことがしめされる。そこに踏み込んだ警察と学生たちは倒れた襖を踏みつけながら乱闘し、観る者はこうした一連の動きをとおしてそこが何もない空間であることと、部屋が襖によってのみ成立していた事実をあらためて知ることと

なる。つくりものらしさが要諦となる様式化されたセットは、まさにそのつくりものであるという事実をあらわにすることによって、その魅力を最大限に發揮するというわけだ。ちなみに石岡瑛子はこの場面についてこういつている。

秘密の計画集会に警察が踏み込む場面のために考案した部屋は、乱闘がはじまるとき、壁が倒れるようになっていた。襖（紙製の一種の間仕切り）が倒れるタイミングを調整するために、私は伝統的な日本のセット制作の技術に目を向けた。部屋（支えとなる梁も天井もない四つの壁）が黒い空間から浮かび上がって見えるようにしたかった。この効果をつくり出したのは、間仕切りの白い紙に黒のグラデーションを下から上へとつけることによってだった。照明によって四方の壁の下部分が完全な黒のようにみえた。こうして秘密の集会は完全な闇の空間に宙吊りにされ、たつたひとつの灯りで照らされているみえた。カメラはクレーンに載って上から部屋に入っていた。

部屋の間仕切りは、警察がノックのあとたれ込んでくるときに倒れる。この効果の背景にある仕組みは信じられないくらい単純なもの——すなわち糸——だった。私たちは四本の結びつけられた糸を床にはわせ、一度すばやく引っ張ると間仕切り——ひとつの壁につき四枚の間仕切り——が崩れ落ちた。糸の微調整をすると、間仕切りは乱雑に倒れた。こうした美しい瞬間を一本の糸で創り出せるという事実プロデューサーたちはよろこんだにちがいない。

暗闇に浮かぶ「書き割り美術」のセットとそれを使う場面にはさまざまな意匠が凝らされていたようだ。『奔馬』のセクションでは、ほかに大学と陸軍の剣道の道場、ならびに警察の取調室の場面（の背景）が、『鏡子の家』の小料理屋のときと同様、暗闇になっている点にも目を向けておいてよいだろう。

テーマカラーと場面構成

これまで第一章の「金閣寺」のシックエンスを構成する場面を画面に映し出される順番で取り上げ、そこにみいだされる問題やテーマをめぐって、小説世界を映像化するほかのセクションの場面も取り上げながら検討してきた。『金閣寺』の場面で残っているのは溝口が金閣に放火する場面だが、これについては壁や天井の木の格子のラインをもちいた奥行き演出、すなわち遠近法による空間構成という手法の点で、前述の大書院の場面との類似が認められることを指摘して、つぎに進むことにしよう。

石岡によれば、ポール・シュレイダーは脚本をのぞくと、自分のヴィジョンについて映像上の指示をすることはなく、また細部について細かく説明するタイプでもなかったという。

ところが『鏡子の家』の映像化にあたっては、彼にはセットがどうみえるべきかについて具体的なアイデアがあった。ナルシスティックな役者が母親を救うために、羽振りのいい中年女とのサドマゾの関係になるこの物語のために、シュレイダーは私に一九五〇年代のアメリカが日本に多大な影響をおよぼしたことをしめすキッチュな世界をデザインして欲しいと*40

としてその「キッチュな世界」のテーマカラーになったのがピンクという色だった。

悪趣味なもの、とりわけアメリカの悪趣味の日本版を意図的にデザインするのはとてもむずかしかった。結果として『鏡子の家』はデザインすべき三つの小説のなかでもっとも能力が試されるものとなった。保存された五〇年代の資料をみなおす時間がなかったのだ、ニューヨークの四二丁目のかつての装いに似た、東京新宿の歌舞伎町の低俗で、けばけばしい外観

を目標とした。プラスチックとフォーマイカを使って作業し、ギラギラ輝くピンクのネオンに照らされたラブホテルの情景をつくりだした。[★]

『鏡子の家』のセクションは収が所属する劇団の稽古場の場面からはじまり、このときからピンクが、どこか不自然に、そして目につくようなかたちでもちいられている。この稽古場もはじめは斜め上から映し出されるが、暗闇のなかに浮かぶのではなく、スタジオだろうことが

想像できる大きな部屋のなかにつくられた、明るい灰色のカーテンで仕切られる四つの小さな部屋として提示される。その大きな部屋の壁がピンクのライトで照らされ、稽古場の背景がかたちづくられている。これにつづく前出の収の母親の喫茶店の場面でも、店のドアの、縦にふたつ並んだダイヤ型のガラスの向こう側がピンクに染まっており、そこから射し込むピンクの光が店の明るい灰色の壁にダイヤ型に浮かんでいる。ピンクと灰色の組み合わせといえ、小料理屋の場面に出てくるついたてのカトレアはまさにこの組み合わせで描かれているし、そこではさらに清美が灰色の服を着ている点にも注意を払ってこう。ともかくこの喫茶店の場面のあとに出てくるのが、引用で言及されるラブホテルの場面、ここではすべてが、大きな窓から射し込んでくるネオンの光によってけばけばしいピンクに染め上げられている。窓の外に見えるネオンサインや看板もいかにもという風情の安っぽさを漂わせており、そのひとつに「HOTELアメリカ」とあるのは、引用から

推測するに遊び心のあらわれか(図8)。収と光子(烏丸せつこ)が逢い引きをするこのラブホテルの部屋の場面は、けばけばしさ、猥雑さ、安っぽさ、なまめかしさ、妖しさという点でも、あるいはまたピンクという色の使い方の点でも、おそらく『鏡子の家』のセクションのなかでもっともその特色が色濃くあらわれている場面になっているといえるだろう。このセクションを構成するつぎの場面は、収が通うボディビルのジムのシャワールームだが、その内部もまた

ピンクの明かりによって染め上げられている。

これにつづくのが件のピンクの屋台の場面、この情景も歌舞伎町を念頭において考え出されたものらしい。さきほどの引用につづけて、石岡はつぎのように語っている。

この種の環境を描くには雑然とした感覚を強く出さなければならぬ。歌舞伎町は建物、ひと、看板が密集しており、これは伝えるべき重要な要素であると感じた。たとえば大勢の人びとが通り過ぎる下町の通りの場面には当初、五百人もの人びとが水槽のなかの一群の魚のように泳いで通り過ぎ、クローズアップのひとつひとつが、さらにべつの安っぽい性質をあらわにするというのを構想した。しかし予算の都合で、その場面にはエキストラを五〇人しか使えなかった。その人数を大勢の人びとのようにみせる特殊効果は使わなかったし、たとえ予算にコンピュータ処理をする余裕があったとしても、その場面に役立つとは思えなかった。私としてはその場면을キッチュ・エネルギーで限界になるまで満たしたかったが、完成した映画では、ばらばら

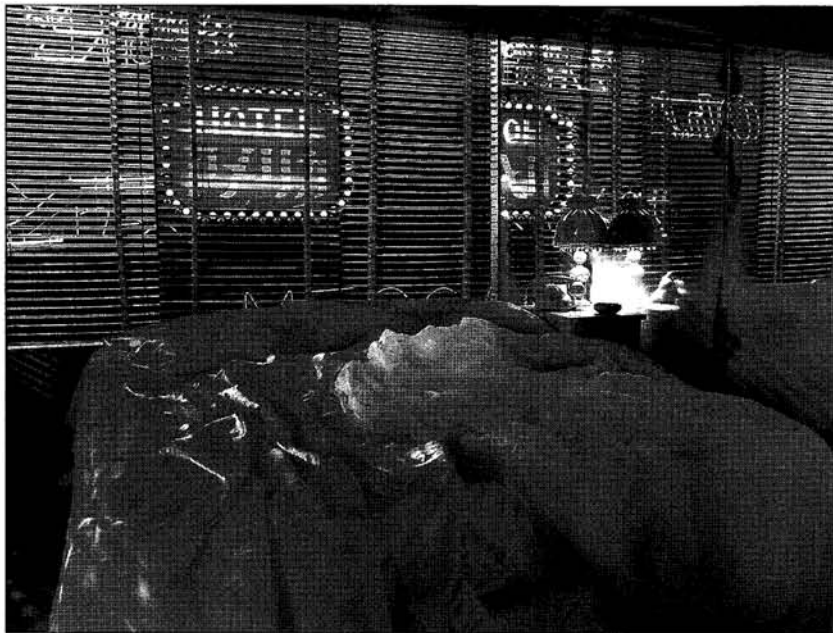


図8

な者たちがほんの数人暗闇で歩き回っているにすぎない。同様に予算の制約から、歌舞伎の舞台に特有の廊下に似たセットをつくり、それを大量の安っぽい装飾で満たすという私のアイディアは諦めざるをえなかった。最終的にはこの場面のために構想したこと半分以上にしかならなかった。こうした妥協にはがっかりしたといわざるをえない。

もろもろの制約があったにせよ、その枠のなかでじつに見事な「書き割り美術」の様式化された世界が創り出されていることは否定できないだろう。『鏡子の家』の場面について検討すべき点はこれでひととおりあつたかと思う。つづいて第三章の『奔馬』のセクションに移ることにしよう。

このセクションの幕開けを告げる、國學院大學の剣道の道場の場面は、テーマカラーの黒が基調となっており、掲げられた大きな日の丸によって、白と赤が画面のなかにもたらされている。つづいて画面が塾が協力をとめる堀中尉（勝野洋）の将校室へと変わると、テーマカラーの白で統一されたその部屋には、窓の格子のものなのだろうか、いくつもの線からなる影が全体に落ちており、それによってそれ自体ではありそうになり白い将校室にある種のリアリティがあたえられている。堀中尉の背後の壁には八重桜の紋が、向かいに座る塾の背後の壁には菊の紋がそれぞれ大きな白のレリーフとして浮かび上がっており（図9）、側面の壁には剣道の防具と竹刀がまるで部屋の

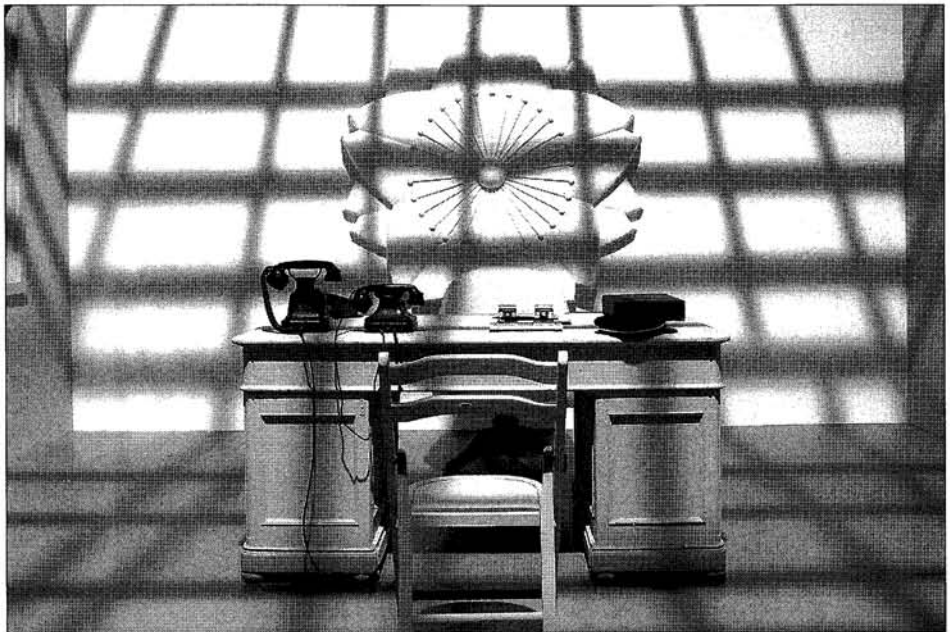


図9

装飾のように据えつけられている。この防具も白く塗られているが、銅の部分のみ赤く光っている。そこに日の丸が重なるようにして、場面が軍隊の道場へと移行する（大学と軍隊の剣道の道場はまったく同じセットがもちいられている）。その後、堀中尉がみずから運転する車のなかで塾に計画の中止をとめる場面がこのセクションのつづきとして登場し、そのすぐあとに映し出されるのが、大きな白い、傾いた鳥居のある白い神社のシーン。このセットについて石岡はつぎのように語っている。

映画の第三章は日本文化のより伝統的な側面に目を向けている。小説『奔馬』では日本を天皇による統治に復帰させようという考えをもつ若い予科学生が、仲間の予科学生たちと国の主要な資本家たちを暗殺し、その後切腹することを計画する。ある場面では予科学生たちが屋外で集会をし、大義に忠誠を誓うところが描かれる。それから一〇年後のいまでさえ、人びとは、砂に埋まり、斜めになった鳥居が出てくる場面がさまざまな記憶に永遠に刻み込まれていると私にいう。金閣寺については、実際に寺の門を見に行く時間がなく、絵や写真をしらべて自分自身の見方にもとづいて再解釈した。鳥居の象徴的なかたちを創り出すことで、私は三島と神道の揺れ動く関係を自由に表現できるようになった。彼は右翼的な保守派だったが、組織化された宗教との強固な関係はなく、それゆえにまるで地震のただ

なかであるかのように鳥居を部分的に沈めるのは理にかなっていた。^{*44}

白い神社のセットデザインはこのような考えにもとづいてのことだったのだという。具体化されたセットをみるかぎり、じつに興味深い解釈といわざるをえないだろう。いずれにしても、この場面によって白がこのセクションにとって重要な色であることが観る者にも印象づけられることとなる。そこに登場する勲と同志の学生たちが着ている詰め襟の学生服によって、もうひとつのテーマカラーの黒が画面に導入されていることも思い出しておこう。その黒の詰め襟を着た学生たちが神前で誓いを立てるとき、一面に広がる白が、画面には映らない夕日によってかすかに紅く染められ、この場面は幕を閉じる。

しばらくあいだがあつて前述の暗闇に浮かぶ襖の部屋の場面となり、そのあとに警察の取調室の場面がつづく。いくつもの鉄格子によって刑務所を表現するのはある意味で順当ともいえるが、しかしこれとても現実にあリうる光景ではないし、なにより暗闇、すなわち黒の空間に、もうひとつのテーマカラーを導入するためだろうか、通り道の床が間隔を置いて丸く白く塗られ、しかもそこに照明が当てられているし、そのうへ取調室の向こう側には空の白い雲がみえている。リアリズムという言葉をいまさら持ち出しても意味があるとも思えないが、ときにそう呼ばれるような情景の本当らしさや自然さがこの場面ではまるで顧みられておらず、美術コンセプトをいかに実現するかにすべてが賭けられているそのさまは、こまでくるとすがすがしいとさえいえるだろう。やがて場面が変わると、勲が財界の黒幕、蔵原（根上淳）を暗殺し、自決するまでが描かれていく。暗闇のなか蔵原邸の敷地に忍び込んだ勲は、立ち並ぶ庭木のあいだを短刀を片手に通り抜ける。邸宅までやって来ると、大きな西洋画——これによって邸宅の内部と外部が隔てられている——を短刀で破って押し入り、蔵原を刺殺する。逃げもどるとき、立ち並ぶ庭木は朱に染まり、同じく朱に染まった灌木が生える山道を走って断崖へと向かう。朝焼けに染まりはじめた空のほうを向いて勲が正座し、腹に小刀を突き立てようとするところで場面が切り替わり、第三章も幕となる。

以上で第三章までの小説世界のセクションもすべて終わる。その後、第四章の

最後に、三島の切腹による最期が描かれるとき、それぞれの小説の終わりの場面、すなわち「金閣寺」では溝口の背中で金閣が燃えている場面、「鏡子の家」では心中した取と清美が床に横たわる場面、そして「奔馬」では切腹した勲が朝日に向かって前のめりに倒れる場面が短く重ね合わせられていく。そしてその朝日があたりを朱に染めながら上っていくのを背景にエンディング・クレジットが流れはじめる。三島由紀夫の小説を映像化したセクションの終わりとともに、映画「MISHIMA」も幕を閉じる。こととなる。

終わりに

この映画のなかで石岡瑛子が提示した美術デザインについて、アメリカのある映画批評家はつぎのように述べている。

彼女が「MISHIMA」のために創り出した、びっくりするけれど、古典的なエレガンスもそなえたセットデザインは、メインストリームの映画のためにこれまでに創り出されたセットデザインのなかでもっとも風変わりなもののひとつだ。「カリガリ博士」とコッポラの「ワン・フロム・ザ・ハート」を思い浮かべ、能や五〇年代にロス・ハンターが製作したメロドラマをいくぶんか混ぜ合わせてみれば、彼女の仕事がどういった感じのものかある程度はわかるだろう。^{*45}

これまで石岡がこの映画のなかで実現したセットの数々を細かくみてきたわたしたちには、それがどういうものかはすでにあきらかだろう。なるほどここでいわれる映画や演劇の要素もたしかにこの映画のなかにみいだすことができるし、石岡の高度に様式化された美術デザインを便宜的に説明するためとはいえず、これもおもしろい表現の仕方だとも思う。「メインストリームの映画」という表現は、彼女のいう「商業映画」に重なってくるものと考えてよいはずで、もしそうなら、そこではデザインが「一般の観客にとって意味のある肖像を表現

する手段」と考えられていたこともあわせて思い出しておこう。「メインストリームの映画」という枠のなかでそれと相矛盾するデザインを石岡は目指し、実現したということなのだろうか。目指されていたのが高度に様式化された表現だった以上、そういう部分がなかったとはいえないにしても、実際にはむしろ新しい可能性を切り開いたというのが表現としてはふさわしいのではないか。「クローゼット・ランド」(ラダ・バラドワジ、一九九一年公開)のプロダクション・デザインによってその一部にさらなる展開がみられたとはいえ、残念ながら、その可能性を十分に追求しうる機会が彼女にはもう提供されることはなかったようだ。

『MISHIMA』で具体化された、ほかに類をみない美術デザインから判断して、ポール・シュレイダーは石岡瑛子というデザイナーを得たことでこの映画を一段階上のレベルに引き上げることができたといつてよいのではないだろうか。このデザイナーのもとではセットが主張し、モノが主張し、色が主張する。だが、その高度に様式化されたセットがよりいっそう輝きを増すのは、俳優たちの演技、その存在の生々しさと結びつくことによってであり、独自の映像美もそのなかで生み出されているということも忘れないようにしよう。もちろん石岡瑛子の美術デザインがそのおおもとにあり、そこからすべてがはじまっていることはいうまでもない。

〈註〉

- (1) 石岡「特別講演」、七二頁。
- (2) 石岡「北京の石岡瑛子」、七八―七九頁。
- (3) 石岡瑛子の経歴全体を手取り早く見渡すには、たとえば石岡「石岡瑛子 風姿花伝」所載の年譜「Chronology」(二五八―二六一頁)、He ed. *Eiko Shogawa* 所載の年譜(333-335)が役に立つ。このデザイナーはさまざまな場所——たとえばこの試論の(引用 参考文献)にあがっているような記事や書籍で——過去の仕事を振り返っており、そのいずれもが彼女の仕事を考えるうえでたいへん興味深く読める。
- (4) 石岡「私デザイン」、四七二頁。
- (5) 島崎「石岡瑛子 オスカーを抱いて泣いた夜」、三三七頁。
- (6) 「季刊コロポ」創刊号、一四頁。

(7) 映画そのものにかなうことがから、映画のいわば周延的な問題にいたるまで、あつかわなければならぬ主題はまさに山ほどある。とくに後者については、たとえばこれが日本国内では上映できなかった事情と、それにまつわるさまざまな出来事などは避けられぬ課題だろう。日本国内で二〇年にわたる封印が解かれ、「正式に」上映された——アメリカ版のVHSやDVDを利用すれば鑑賞できたといえ——のは、二〇〇六年四月に開催された、石岡瑛子のレクチャーショーのときだったのだから「石岡瑛子が語るクリエーション」、九頁。だが、こうした問題をあつかうのはべつの機会にゆずりたいと思う。

(8) 二〇〇八年に発売されたクライテリオン版DVDを利用する(MISHIMA: A Life in Four Chapters, The Criterion Collection, 2008)。いわゆるディレクターズカット版で、劇場公開版とは異なるがあるが、ここではそれをとくに問題にするつもりはない。

(9) Ishioaka, Eiko on Stage, 10-41 (Mishima: A Life in Four Chapters)。ついでながら、この映画にはメイキング・ルポルタージュとも呼ぶべき本(垣井「MISHIMA」)が書かれており、この試論を執筆するにあたりそこから多くの情報を得ていることを記しておきたい。

(10) Ishioaka, Eiko on Stage, 11.

(11) Jackson, ed., *Schrader on Schrader*, 172-173. シュレイダー兄弟が三島という人物にどのようにして関心をもったかについては垣井「MISHIMA」にたいへん興味深い記述がある(二六―三五頁)。

(12) Jackson, ed., *Schrader on Schrader*, 181.

(13) Ishioaka, Eiko on Stage, 11.

(14) Ishioaka, Eiko on Stage, 11.

(15) 東野「東野芳明対談集」、一一七頁。

(16) 東野「東野芳明対談集」、一二〇頁。

(17) 彼女が映画制作に参加するのはこれからはじめてではない。一九六九年に羽仁進監督の『愛奴』に「映像協力」として、七二年にも同じく羽仁監督の『午前中の時間割り』に「美術」としてかかわっている。このときのことを振り返って、石岡は「グラフィックデザインを持つ古い意味あいと解体し、再構築したいと考えていた私には願ってもない貴重な体験となった」(「石岡瑛子 風姿花伝」、二四七頁)という一方で、こう述べてもいる——「一九七〇年、私は資生堂を離れてフリーランスとなった。不安と期待が折り重なっている私のもとに、まず羽仁進監督が、次回作の映像プランナーをやる気はないかと声をかけてくれた。映画の世界にはまったくの素人だった私は、印刷媒体の中で試みてきた多くの実験を下敷きに、映画畑の人々には思いもつかない映像プランを次々に出して羽仁進監督を驚かしたが、予算や技術上の問題が主たる理由で、一〇分の一のアイデアも実現できなかった。デザイナーという新しい畑で育った私には、映画の世界の古典的な体質に納めることができるものが少なかった」(「石岡瑛子 風姿花伝」、二七一頁)。ちなみに、これらの仕事について一九七六年につきのようにも語っており、その内容をみるかぎり、プロダクション・デザイナーとしての仕事に近いものを——製作の規模はちがいがすぎるものの——すでに経験していたといえなくもない。「私の経験では数年前、羽仁進さんの映画に

映像プランナーとして参加したことがありますが、これは大変に興味深いものでした。白紙の段階から演出家や他のスタッフと一緒に、台本をもとに映像プランニングを各場面ごとに考えていくわけです。俳優を選ぶこと、ロケ地を決めること、カメラワークを考えること、撮影・編集などにも参加して、アートにかかわるディレクションを行ない、タイトルをデザインし、さらに宣伝のためのポスターまでつくったわけです」(東野「東野芳明対談集」、一四四頁)。

(18) Ishioaka, Eiko on Stage, 11.

(19) 石岡「私デザイン」、『三三』三三頁。

(20) Ishioaka, Eiko on Stage, 12.

(21) 石岡「私デザイン」、三七頁。セットの予算については註35も参照のこと。

(22) Ishioaka, Eiko on Stage, 12.

(23) 石岡「私デザイン」、三五頁。

(24) ブランドフォードほか「フィルム・スタディーズ事典」、一九四頁。

(25) Ishioaka, Eiko on Stage, 12.

(26) 石岡「私デザイン」、三九頁。

(27) Ishioaka, Eiko on Stage, 13.

(28) 石岡「私デザイン」、四一頁。

(29) Coppola, "An Artist Who Knows No Boundaries", 8.

(30) Ishioaka, Eiko on Stage, 13.

(31) ここではあくまでも一般的な言葉の意味が確認できれば充分であり、特定の領域の専門的な用語法を検討するつもりはない。たとえば美術について様式などという言葉を持ち出せば、その瞬間に美術史学のさまざまな問題を引き寄せてしまうことになるだろう。だが多少ふれることはあっても、そこに深く立ち入るつもりはない。

(32) ボードウェル、トンブソン「フィルム・アート」、五〇三頁。

(33) 井川「井川徳道の映画美術」。

(34) これから小説世界のセクシジョンの美術デザインのあり方を具体的に検討していくが、ここであつたのはいわばその美的側面だけになるだろう。垣井「MISHIMA」の第四章「三島文学をどうみるか」(一八九〜二六七頁)では、このセクシジョンを撮影しているときの興味深い逸話やエピソードが数多く紹介されており、制作時の状況にかんする資料としてたいへん役立つものとなっている。

(35) Ishioaka, Eiko on Stage, 13-14. このセットについては日本側のプロデューサー、山本又一朗が制作時の記者会見でつぎのように語ったという——「金閣寺のセットは、所要日数28日、8300万円かかっている。この映画には40パイのセットがあり、これだけ多くのセットを建てるのは、日本映画で初めてだ。製作費は14億円、いまのところオーバー・パジェットにはならない」(垣井「MISHIMA」、二〇三頁)。石岡のいうように、全予算の二五パーセントが美術にあてられた(註21の引用箇所)のであれば、ざっとその予算は三億五千万円ということになる。

(36) コッポラはこのアイデアが相当気に入っていたようで、テレビシリーズ「フェアリーテール・シアター」の一話「リップ・ヴァン・ウィンクル」(一九八七年放送)を監督す

るさい、石岡瑛子を「美術コンセプト」担当として起用し、同様のデザインをもとめたという。「エイコには『MISHIMA』でもちい、とくに目が離せないと思った効果をまた使ってもらいたいといった。それは若い僧侶がまえに立つたとき、金閣寺がふたつに割れる場面のことだった。『リップ・ヴァン・ウィンクル』ではエイコにこれを発展させるように勤め、それを受けて彼女が考案した場面では、リップ・ヴァン・ウィンクルが納屋のまえに立つと、その納屋が真ん中で開くのだ。つづいて彼がそのあいだを歩いて行くと、納屋が閉じて、彼を呑み込んでしまう。このような効果は作品にとても大きく貢献した」(Coppola, "An Artist Who Knows No Boundaries", 8)。この作品のなかでは主人公のリップ・ヴァン・ウィンクルが異世界(龍宮城のような)でもある山に向かうとき、このふたつに割れた納屋のあいだを通っていく。『MISHIMA』のふたつに割れる金閣にインパクトがあるのは、そのアイデアにくわえて、光り輝く金色の効果もあるのではないかなと思う。コッポラ作品で納屋が割れても、ふたつの茶色いコンテナが離れたようにしかみえないところもあり、金閣と同様の効果を持ちえているとはいさかいいにくいように思える。

(37) ポール・シュレイダーも前出のインタビュのなかで小説を脚色したシークエンスの色について語っている。インタビュアーに石岡が美術デザインを担当したシークエンスの「たいへん変わった色づかい」を指摘され、特別なフィルムを使っているのかどうかとたずねられて、つぎのように答えている——「いいえ、すべて照明とセットのなかで行ないました。エイコは小説のセクシジョンのセットを手がけただけで、べつデザイナーがリアリステックなセットを手がけました。私はそこに完全な断絶があつて欲しいと思いました。三つの小説をひとつひとつ色分けし、映画を多少理解しやすくしたい。たいへん複雑な映画だからです。最初の小説が金と緑で、第二の小説がピンクと灰色、そして三番目が朱(Shu)——寺院が使われる一種のオレンジ色——と黒です」(Schneider on Schneider, 177)。シュレイダーが朱をわざわざ日本語の「朱」として記憶し、そう呼んでいることから考えて、石岡があげるテーマカラー以外の色、すなわち緑、灰色、朱もそれぞれのセクシジョンで重視されていたことが想像される。実際に、これからみていくように、いずれの色も該当するセクシジョンに登場しており、とりわけ緑は映画全体においてきわめて重要な役割を担う色となっている。

(38) 松岡正剛との対談で色が話題になったとき、石岡は白と黒とともに赤のことを「自分の表現の中で意識している色」といっている(松岡「色っぽい人々」、一九九頁)。白と黒が「奔馬」のテーマカラーとなっていることをここで確認する必要があるだろう。ところで註37で引いたようにシュレイダーは『MISHIMA』における重要な色として朱(Shu)をあげているが、ことにすると、その「朱」には赤もふくまれているのかもしれない。いずれにしても、両者が同系色と呼ばれていることは忘れないほうがいいだろう。これに関連していえば、松岡との対談で石岡はつづけてつぎのようにも述べている——「でも、いちばん惹かれるのは、トワイライトの色です。一日のうちでいちばん好きな時間も、日が沈んだあとの暗くなるまでの間ですね。ダスクという言葉のほうは正確ですが、世界のどこにいても好きな時間です」(松岡「色っぽい人々」、一九九頁)。この映画においても、最初と最後の場面をはじめとするといくつかの個所で、まさにその色が登場してい

ることを思い出しておこう。もともと、それは夕焼け(トワイライト)ではなくて、朝焼けの色のようだ。もしかすると、シュレイダーのいう朱とはこの色のことをさしているのではないかと一方では思えてもいる。

- (39) Ishioka, Eiko on Stage, 15.
(40) Ishioka, Eiko on Stage, 14.
(41) Ishioka, Eiko on Stage, 14.
(42) Ishioka, Eiko on Stage, 14-15.
(43) この場面を構成する黒、白、赤はまさに石岡のいう「表現の中で意識している色」ではないか(註38を参照)。
(44) Ishioka, Eiko on Stage, 15. 石岡が作品集に寄せた「MISHIMA」にかんする文章のうち最初のふたつのセクションをこれととり読み終えたことになる。もうひとつ「日本から追放された者」というセクションが残っているが、この試論のテーマからは外れる内容なので、取り上げることはしない。ちなみに、その内容はといえば、この映画をめぐって彼女が感じた日本と海外のちがいは——たとえば映画業界のしきたりや仕事の仕方のちがいは、評価のされ方のちがいは——にかんするものとなっている。
(45) Gutmann, "Japan's High Priestess of Graphic Design," 117.

〈引用・参考文献〉

- 井川徳道「井川徳道の映画美術——リアリズムと様式美」、多田功・田丘弘編、ワイズ出版、二〇〇九年。
石岡瑛子「石岡瑛子 風姿花伝 EIKO & EIKO」、求龍堂、一九八三年。
——「私デザイン」、講談社、二〇〇五年。
——「特別講演：エンターテインメント・デザイン」、日本グラフィックデザイナー協会編「Visualogue Book: 世界グラフィックデザイン会議・名古屋全記録」、宣伝会議、二〇〇六年、六八～七七頁。
——「北京の石岡瑛子」、『広告批評』第三二七号(二〇〇八年六月・七月号)、六五～九五頁。
「石岡瑛子が語るクリエイション」『DESIGN——石岡瑛子の仕事像』、『フレイム』第四六巻第八号(二〇〇六年八月)、八～一三頁。
垣井道弘「MISHIMA——カンヌ映画祭最優秀芸術貢献賞受賞作品」、飛鳥新社、一九八六年。
『季刊コロポ』創刊号(石岡瑛子×中沢新一)、冬樹社、一九九〇年。
島崎今日子「石岡瑛子 オスカーを抱いて泣いた夜」、『文藝春秋』二〇一二年四月号、三三六～三四三頁。
東野芳明「東野芳明対談集——ダイアログ・5」、新建築社、一九七七年(石岡瑛子・東野芳明「皮膚感覚について」、一〇九～一五六頁)。
ブランドフォード、ステイヴほか「フィルム・スタディーズ事典——映画・映像用語のすべて」、杉野健太郎・中村裕英監修・訳、フィルム・アート社、二〇〇四年。
ボードウェル、デイヴィッド、クリスティン・トンブソン「フィルム・アート——映画芸術入門」、藤木秀朗監訳、飯岡詩朗ほか訳、名古屋大学出版会、二〇〇七年。

松岡正剛「色っぽい人々 同色対談」、淡交社、一九九八年。

- Coppola, Francis Ford, "An Artist Who Knows No Boundaries," Ishioka, Eiko on Stage, 6-9.
Gutmann, Edward, "Japan's High Priestess of Graphic Design," (1985) Jjangung, ed., Eiko Ishioka, 117-119.
He, Jjangung, ed., Eiko Ishioka, Barcelona: Maomao Publications, 2006.
Ishioka, Eiko, Eiko on Stage, New York: Callaway, 2000.
Jackson, Kevin, ed., Schrader on Schrader & Other Writings, Revised ed. London: Faber and Faber, 2004.

〈図版出典〉

- 図1, 3, 5, 6, 7 He, ed., Eiko Ishioka (130, 134, 132, 133, 139).
図2 松岡「色っぽい人々」(一一八頁)。
図4, 8, 9 Ishioka, Eiko on Stage (36, 31, 37).