

谷崎と芥川のシナリオ観

「筋のない小説」論争を中心に

蔡 宜 静

要 旨

芥川龍之介が昭和二年『改造』雑誌上就「情節」及「詩的精神」等論點，針對谷崎潤一郎「構造的美觀」等小説創作方式的觀點提出質疑。往後的幾個月兩者間雖然展開了有名的「沒有情節的小説」論争，但是兩者的立場在狀似平行線的各自主張中無疾而終。

筆者注意到在這論争期間芥川正同時創作的『誘惑』和『淺草公園』兩作品，並非小説文體而是採用電影劇本的體裁；且於執筆期間內在寄給谷崎的書信中有「現在正在創作非常有情節的電影劇本」一關鍵句。何以芥川在提出「沒有情節的小説」這個論點的同時，却對自作的電影劇本提示為「非常有情節」的關連乃成爲此論争的癥結點所在。筆者擬透過兩作家電影劇本的比較，針對此論争的意義作一詮釋和解读。

キーワード…… 谷崎潤一郎 芥川龍之介 「筋のない小説」論争 「筋のあるシナリオ」 萩原朔太郎

はじめに

芥川龍之介が所謂「筋のない小説」論を唱え出したのは、昭和二年の四月から七月にわたって雑誌『改造』に連載されたエッセイ「文芸的な、余りに文芸的な」においてである。その直接的契機となったのは、芥川が同じ年の雑誌『新潮』二月号の「創作合評」において、谷崎潤一郎の創作内容を批評したのに対し、谷崎が『改造』誌上に連載のエッセイ「饒舌録」において反駁をしたことである。「筋のある小説」、「話らしい話のない小説」の是非や「詩的精神」と「構造的美觀」の対立が論争の眼目であった。

筆者は芥川が谷崎を論敵に「筋のない小説」、「詩的精神」などを主張した際、同年同月の『改造』誌上で『誘惑』というシナリオを同時に発表したことにまず注目を払った。というのも、同年の三月十一日日付で谷崎に宛てた書簡の中で、「唯今大いに筋のあるシナリオを製造中」と話しているからである。なぜ「筋のない小説」を説く芥川が、その正反対と見なすべき「筋のあるシナリオ」制作に関心を示したのだろうか。しかも大正活映の脚本部顧問を務めた谷崎の経歴を知らないわけではなかったろう。とすればなおのこと、「筋のあるシナリオ」と谷崎に書き送った彼の心理はおおいに吟味する余地があるのではないだろうか。

それにもかかわらず、これまでの先行論文では芥川における「筋のない小説」と「筋のあるシナリオ」の共存という矛盾には言及していない。また、芥川のシナリオ創作に関して直ちに「筋のな

小説」と関連付けるこれまでの先行研究の見方では、大きな落とし穴に陥る恐れがあると考えられる。例えば、友田悦生は「芥川が筋を排するのは、文学を通俗的興味とは無縁の領域に位置づけ、芸術としての純粋性を確保しようとする意図からである」という見解を述べている。しかし、これでは谷崎に対して「筋のあるシナリオ」を立て続けに書いていることを知らせた芥川の意図を全く無視している。友田は「朔太郎の映画観をそのまま文学に適用した場合、「文芸的な、余りに文芸的な」における芥川最晩年の文学観に容易に変貌しうる」⁽²⁾と指摘しているが、萩原朔太郎の映画観を「詩的精神」の捉え方に当てはめると、偏頗になる恐れがあるだけでなく、谷崎の映画観については全く考察の対象に加えていないのである。つまり芥川が何故谷崎に対してシナリオ執筆の知らせたかという意味の解明には、根本的に無声映画表現のもつ特異性の内に求めなければならないのではないだろうか。

そこで、私としては、まず「筋のない小説」論争における「筋」に関する両者の理解の違いを明確にしたい。そして谷崎が小説に「構造的美観」を求めた理由、及び芥川が小説に「詩的精神」を求めた背景にどのような事情があったのかについて考察する。これまでの先行研究では指摘されていないが、谷崎が「構造的美観」を重視する理由の一つとして映画に対する関心が大きく左右しているのではないかと考えている。一方、芥川が小説に「詩的精神」を求めた背景として、萩原の影響が入り込んでいることは指摘されているが、私としては寧ろ萩原と谷崎の映画観の異同を比較し、

その共通部分と相違点がどのように谷崎と芥川のシナリオ構成に反映しているのかを分析したい。なぜなら、両者の映画観における詩的気分と組み立ての着目点は、「筋のない小説」論争の眼目だけでなく、谷崎と芥川のシナリオ観とも結び付いているからである。従って、あまり活動写真を見ないはずの芥川が、随筆の中で谷崎脚色の『蛇性の婬』について提起したことは注目値する。この作品で提示されている無声映画に特有な筋の展開技巧を基にして、『誘惑』と『浅草公園』の方法を分析していきたい。以上のことを踏まえ、両者のシナリオ観における相異が具体的に浮き上がるとともに、芥川における「筋のない小説」と「筋のあるシナリオ」の共存という矛盾の解明も可能になる。

一 「筋のない小説」論争

まず、「筋のない小説」論争の基本性格を明らかにしたい。谷崎が「芥川君も云つてあるやうに、恐らく日本ほど告白体小説の跋扈してある文壇はない」⁽³⁾と述べているように、日本の自然主義や私小説に対する反発と嫌悪は、本論争に底流する二人の共通点だと言える。ところが、両者の最大の対立点は筋に関する理解の違いにあるため、次にそれぞれの着目点について分析してみたい。

1 谷崎の着目点

まず、谷崎の「筋の面白さを除外するのは、小説と云ふ形式が

持つ特権を捨ててしまふ」⁽⁴⁾と断言しきる根拠について明らかにしたい。もともと谷崎は「筋」や「展開」に趣向を凝らす作家であり、小説の「筋」にまつわる彼の言説を映画に関わる発言に照らし合せてみると、両者の類似性を看取することができる。例えば活動写真について、「筋は簡単であつて」も、「自然であり真実であるがために面白い場合が非常に多い」⁽⁵⁾として、映画「ホリ―ウッド」について「筋がなか／＼気が利いてゐて抜け目なく、無駄がなく、面白く仕組まれてゐる」⁽⁶⁾と述べている。一方、芥川の「筋の面白さ」を攻撃する点に対しては、「組み立ての方面よりも或は寧ろ材料にある」とし、筋の面白さは「物の組み立て方、構造の面白さ」と考え、日本の小説に最も欠けているのは「いろ／＼入り組んだ話の筋を幾何学的に組み立てる才能」⁽⁷⁾であると述べている。これを踏まえて谷崎における映画と小説における筋の捉え方を見ると、「筋」とは、「組み立て」と「仕組み」との連用であるということが彼の中にほぼ定着していたと考えても差し支えないであろう。つまり、谷崎にとつて「筋の面白さ」とは「組み立て」の巧妙によるものと考えることができる。

また、谷崎が小説の「構造的美観」を「建築的美観」に例えて「その美を恣にするためには相当に大きな空間を要し、展開を要する」という点は、活動写真の長所として「いかなる雄大な背景でも、いかなる大規模な建築でも、欲するまゝに使用し得る」⁽⁸⁾と述べている部分のニュアンスと重なる。更に、芥川が小説の構成力に富む諸作家を挙げたのに対し、「構成的才能を多分に持ち合

はせてゐるのは鏡花氏だけ」⁽⁹⁾と応酬している部分は、以前に脚本部顧問だった時に泉鏡花について「多くの作品は、最初から小説にすべきではなく映画にすべきではなかつたかと思はれるほど、それほど映画に適して居るやうに感ぜられる」⁽¹⁰⁾と述べている箇所と符合している。要するに、右のような小説の「筋」に関する彼の言葉は、映画に対する意見と置換えることができると言える。

以前に拙稿⁽¹¹⁾で考察したように、谷崎の小説の構成には、シナリオ手法の影響があり、小説の筋に対する捉え方は彼の脚本部顧問の経歴と一脈相通している可能性は否めない。谷崎におけるシナリオ手法の「筋」とは、話の最も原始的な形であつて、そのままの形では作品の構成の基礎とは成り得ないものであつた。そのため、作品構成の第一段階へ踏み込むには、「筋」はまず一つのプロット若しくは運びとしての「仕組み」を持たなければならぬのである。そしてこれは、後の「凡そ文学に於いて構造的美観を最も多量に持ち得るものは小説」⁽¹²⁾という考えへ繋がっていくと考えられる。即ち、谷崎には脚本部顧問として「映画台本」などの創作に携わつた教養と経験が背後にあり、より映画シナリオに引き付けた小説、つまり「筋の面白さ」や「構造的美観」を重視した小説を主張したのである。

2 芥川の着目点

一方、芥川は「其筋の面白さで作者自身も惑はされることがありやしないか」⁽¹³⁾と、小説における「筋の面白さ」を批判したに

もかわらず、その代替として提起した「その材料を生かす為の詩的精神」、「詩的精神の深淺」という言い方に抽象的なところがあつたため、谷崎にはその真意が伝わらず、「芥川君の詩的精神云々の意味がよく分らない」と言われている。

これまでは「筋のない小説」について、「筋や時間を追うような一切の因襲的な型の小説の方法」を排除した考えであり、これが「日本における反小説アン・ノベルとしての「筋のない小説」論の嚆矢」⁽¹⁴⁾と捉えるのが定説化している。しかしながら、こうした芥川の立場を確認すると、なおのこと、彼の「筋のあるシナリオ」への関心と矛盾するのではないだろうか。つまり、「詩的精神」の提言が純粋な芸術小説へと繋がる一方、「筋のあるシナリオ」との関係が大きな問題となってくる。そこで、まず芥川の「筋のない小説」の実体について把握しておく必要がある。その上で「筋のあるシナリオ」と説く立場との関係について検討する。

芥川は「筋のない小説」が「あらゆる小説中、最も詩に近い小説」と考え、「詩的精神とは最も広い意味の抒情詩」と定義したにもかかわらず、僕の持つてゐる才能はかう云ふ小説を作ることに適してゐるかどうか疑問である」⁽¹⁵⁾と自己解説するように、与えられている小説の枠組や筋の既成観念から離脱することによって、詩的精神により一層接近し得ると考えていた。筋の掌握が小説家の武器であることを熟知していたと言つてよいであろう。なぜ芥川は最晩年に「筋のない小説」と対照的な「筋のあるシナリオ」を提出したのかという矛盾については、私としては、彼が自らの

小説家としての體質を自覚した上で、あえて「筋のある」と説き示したが、「詩的精神」を求めようとしたため、「シナリオ」の文体を取り入れ、両方の特質を融合させることを試みたかったのではないかと考えている。ところで、そもそも芥川の唱える「詩的精神」とは一体何なのだろうか。これまでの先行論文には芥川のシナリオ執筆に関して、「筋のない小説」における「詩的精神」をもとに萩原の映画観と関連付けたもの⁽¹⁶⁾がある。しかしながら、ひたすら萩原の映画観を「詩的精神」の捉え方に敷衍するだけでは、萩原の「筋のない小説」と「筋のあるシナリオ」に対する解読が疎かになっている恐れがあると思われる。

萩原は、芥川における詩の意味するところについて、「詩的情操」と述べ、自殺する前の彼が「詩を情熱してゐる小説家」であると見ている。しかし、詩人としての立場から、「あまりに観照的な態度を好まなかつた」と説き、「詩」といふことは主観性を観念してゐる」ため、「主観性のない文学」、つまり小説は「対蹠的な地位に敵視するものでなければならぬ」⁽¹⁷⁾としている。こうした「客観で、冷静な観察眼をはなつてゐる」点は、確かに芥川の小説家としての特質、つまり小説の筋に対する優れた理解力と連関しているだろう。ところが、芥川の死後、萩原は「浅草公園」を挙げ、「連続的に映画の進行をイメーチさせる」だけでなく、「普通の所謂シナリオとは全く別種のものである」⁽¹⁸⁾り、「純粋に独立した文学」⁽¹⁸⁾と取り扱っている。こうした萩原の考えの変化を見ると、芥川のシナリオは、「筋のある」と彼が自説した点だけでなく、映

画の視覚的な展開の特徴も具えているからこそ、「詩的精神」の側面を見せていたのではないかと仮定できる。

二 萩原と谷崎の言説を介して

以上、萩原の言説を援用しながら、「筋のない小説」「筋のあるシナリオ」と述べた芥川の思惑を明らかにしてきた。芥川がシナリオの創作文体を試した意図は、詩的精神を実験的に表出していたかと言ふことである。しかし、芥川の「筋のあるシナリオ」を直ちに「詩的精神」に結び付け、萩原の映画観に移行するということに関しては、三つの大きな問題が見逃されている。一つ目は、萩原の映画観を徴しても、彼の映画観における筋の捉え方が全く無視されている点である。二つ目は、谷崎に「筋のあるシナリオ」と書き送った事実があるにもかかわらず、従来の研究では谷崎の映画観について全く考察の対象に加えられていない点である。三つ目は、芥川のシナリオにおける映画の視覚的な展開の特徴、つまり映画技巧の描写がまるで分析されていない点である。私としてはまず、萩原の映画観における筋の捉え方に注目し、彼の映画から見出した「詩的気分」と芥川の述べた「詩的精神」との関連を考えたい。次に萩原と谷崎における映画観の吻合箇所の異同を考えたい。これにより両者の無声映画についての関心は、後の谷崎と芥川のシナリオにおける留意点の違い、つまり三番目の問題点を説明するための土台にもなるであろう。

1 萩原の映画観における筋の捉え方

萩原は、日本の既成文壇と殆ど交渉を持たず、小説作法における筋の捉え方に関する言説の量もさほど多くない。しかし、話の筋に対する見解を、映画に関して述べているため、小説との接点を見せているのではないかと私は考えている。例えば、萩原がボオの作品を「詩的文学」と位置付け、複数の作品から「いくつかの重要な主題を選んで、別に映画としての一貫したストーリー」を作り出す「総合的構成法」は「文芸作品の映画化として、非常に意義のある試み」¹⁹と賞賛する。また、同随筆で「原作の「筋」を写真として見せるのでなく、「文芸的の高い香気」や「作品の内的生命たる「精神」を表现出する留意点を挙げている。換言すれば、話は筋の展開において重点を置くのでなく、寧ろいくつかの主題を方々組み立てながら、「詩的精神」を気分的に喚起する必要があるということが、詩人萩原の底流にあつたように思われるのである。このような映画に対する見解と相俟って、彼は「詩」を映画化することの可能性を考へ、「青猫」や「月に吠える」の抒情詩を、「一篇の映画的ストーリーに仕組んで製作すること」と示唆しているのとおり、自作の映画化を強く望んでいる。萩原のこの考えは、芥川との親しさをも考慮に入れつつ「筋のない小説」と照らしてみれば、芥川はその作風として「詩的精神」を訴えたかっただけであり、たとえ形象と造形に関わる比喩表現の転換点としては認められても、最終的には、やはりシナリオの構築の映画的な特徴と解すべきである。

ところが、前にも触れたように萩原が芥川のシナリオを「一巻の映画をイメージさせる種類のもの」と定義する点は、「詩的精神」とどう関連させるべきだろうか。これについては、萩原が初期映画から見出した「詩的気分」にその接点があると私は考えている。例えば、幼年の映画体験について「昔の映画は抒情詩的であり、奇異な幻想や刹那の気分をスケッチしたもの」と述懐している。彼は当時のトリック物二本における映像や光景をスケッチ風に詳しく書き記しただけでなく、「詩的気分が芳烈で、実に印象の強いもの」と感じ取り、「筋」がなく、ただ「気分」を現すのみであった⁽²⁰⁾と重ねて強調している。「今のやうに劇的なものでなく、筋もなにもない奇妙なもの」と初期映画の特色を述べているとおり、こうした「映画劇」と「筋」をできるだけ切り離し、「スケッチ」の断片の連なりによって「詩的気分」を呼び起こすことで「抒情詩」の精神の発揚に寄与させようとする萩原の考え方は、確かに「筋のない小説」という芥川の言説を裏付けると考えられる。

そして、上述した二本のトリック物の映像展開や接続を抒情詩のように描出している特色⁽²¹⁾を視野に置かなければ、映画における編集技法を取り入れた点が見えて来るだけでなく、芥川のシナリオにも影響を与えていたと言えるかもしれない。即ち、萩原が初期映画における視覚的な効果に共感し、映画技巧に即してスケッチ風にしき記した文章の特色は、芥川のシナリオにおける短文堆積の方法と一脈相通じるとともに、後者の実験的な内容、つまり「詩的精神」を成していると言えるのである。

2 萩原と谷崎の映画観の異同

初期映画における筋の捉え方を視野に置くと、萩原においては、話の展開は筋によるという前提はあるものの、寧ろそれに縛られずにいくつかの主題を方々組み立てて「詩的精神」の雰囲気を喚起することに興味関心を示している。また、初期映画の映像展開を無声映画の技巧に照らし合せ、その断片を文字で書き記したところに映画と抒情詩との接点が見えてくるということになる。ただ、谷崎に「筋のあるシナリオ」と書き送った事実がある限り、谷崎の映画観を参照する必要もある。そのため、ここでは両者の初期映画に関わる言説を摘出し、その共通点と相違点が芥川に対してどのように影響を与えたのかについて考えたい。

二人の映画に関わる言説を比べてみると、次の五箇所において、興味関心の所在は重なりながら、それぞれの立場によって見方が微妙にずれているのが看取できる。まず、二人とも初期映画から深い感銘を受けている点である。萩原は小学生の時に「よく佛国パターの映画を見て、中に今でも記憶してゐるのがある」⁽²²⁾というのに対して、谷崎は「幼少時代」という随筆において悪魔に焼かれた美女惨死などのトリック物の印象を克明に述べ、「今もよく覚えてゐる」⁽²³⁾と追憶している。次に、ポオの作品の映画化に際して、萩原は「かうした象徴風の詩的文学、映画として製作されたことに絶大の興味を感じる」⁽²⁴⁾と述べている見解は、既に大正六年に谷崎の発言にも現れている。彼は、「黒猫」「赤き死の仮面」などの具体的な作品を取り上げ、「ポオの物語の如きは、写

真の方が却つて効果が現はれはせぬか」⁽²⁵⁾と、その夢幻的な雰囲気を取材広汎な映画の長所に寄与するという見解を述べている。

そして、両者はチャップリンの演技に敬服の意を払っているが、それぞれの創作立場からの見方は異なっている。萩原はチャップリンを「詩的情想」を持つている映画人⁽²⁶⁾と定義し、彼の「悲劇の筋書」における演技が「不思議な口マンチックの抒情詩を心に感じた」⁽²⁷⁾と述べている。そして、悲劇的気分を作り出したその黙劇の演技を詩的天分に擬し、「丁度詩の表現と同じ仕方、説明を付けずに暗示してある」⁽²⁸⁾と考えている。一方、谷崎は彼の喜劇を見て、「面白がるのは筋が面白いからではなく、あの中に横溢してある音楽的滑稽の気分に関かされるから」⁽²⁹⁾であるとしている。チャップリンの演技に対して、谷崎の感じ取った「壮快な気分」は、萩原の見出した「詩的気分」としての扱いに置換えることができるかもしれない。しかしながら、詩人の立場としては気分の看取によって重点を置くものの、小説家としての立場は「随分馬鹿々々しいドンチャン騒ぎの筋が多い」とあるように、谷崎の場合は映画に求めた第一義の要素は筋の構成にあると言える。更に、右のような相違点を視野に置くと、文芸映画に対する評価と助言の同異も見えて来る。萩原は映画の中に「最もつまらぬものは文芸映画」⁽³⁰⁾と考えるのに対して、谷崎も「文芸の名作は必ずしも活動写真の名作にはなり得ない」⁽³¹⁾と同じ趣旨を述べている。しかし、萩原はその失敗の理由として「監督や筋書者が、生じつかの芸術意識で、原作に忠実にならうとする」という点を

取り上げ、「映画で原作を生かさうとするならば、全く原作のプロセスを叩き壊して、全然別な組織の上に、その「精神」だけを抽象せねばならない」⁽³²⁾と助言している。こうした「精神」を抽象化する考えは、「筋のない小説」における「詩的精神」を彷彿させる。一方、谷崎は自作の映画化に際して、「原作の持つてゐるものを映画的に十分よく生かせるためには、それを自由自在に解体して再び組立てること」⁽³³⁾を勧めている。この「組立てること」に重点を置いている観点は、「筋のない小説」論争における「構造的美観」の眼目や趣旨に換言できるのである。

そうした「詩的気分」と「組み立て」についての着目点は、円朝の『牡丹燈籠』に対する意見において、詩人と小説家という異なる体質の褶曲として最も顕著に投射されている。萩原は「死霊の女」の「駒下駄の音」が映画の技巧でもって雰囲気を出出させることができるかと考え、「映画化し得る可能性を見た」ため、「牡丹燈籠」を一度シナリオに書かう⁽³⁴⁾と述べている。ところが、谷崎は粉本の『剪燈新話』を高く評価し、「牡丹燈籠は余計な筋が這入つてゐるために興味の中心が幾つにも分れて統一がな」と批判し、「随分複雑な筋を弄した作品」は好まないと、萩原と正反対の見解を述べている。更に、事件の発展が自然でなく、幾何学的にシツカリ組み合はされてもゐない⁽³⁵⁾と指摘している点は、筋のない小説論争において日本の小説には「話の筋を幾何学的に組み立てる才能」という欠如があるとする箇所と暗合しているのである。右のような二人の映画観を見比べると、萩原は気分の細

部を描出するところに重点を置き、それに対して谷崎は全体の筋の組み立てを肝要な部分と考えている。この時期にシナリオの文体を試した芥川は、萩原と谷崎の関わりという前提を考えると、二人の映画観に反映される着目点の決定的な差異が、シナリオの構成に影響を及ぼしているはずであろう。

三 谷崎と芥川のシナリオをめぐる

ここでは、前に触れた筋の組み立てと気分の描出という着目点を念頭において、谷崎と芥川のシナリオを取上げ、映画技巧の応用に即した映像の展開の方法を分析したい。あまり映画を見ない芥川において、映画に関する言説の量はさほど多くない。それでも、栗原トーマス監督と谷崎潤一郎脚色との組合せで製作され、大正十年九月六日に有楽座で公開されたと記録されている『蛇性の姪』⁽³⁶⁾について、「思つたより面白かつた」と見た感想を述べているだけでなく、被写体の撮影角度について、「もつと方々から撮影して、立体的な感じを出してゐたらと思つた」⁽³⁷⁾と技術方面の批評までしている。この映画に対する注文が示唆するとおり、『蛇性の姪』の映画台本を眼に通した可能性も否めない。

『蛇性の姪』は実際に映画化されるため、映画の技巧が全篇にわたつて詳しく指定されているのに対して、芥川のシナリオはこのような割注が書き込んでいなかったため、しばしば「作者の寓意、あるいは思想をどう概括するかも容易ではない」⁽³⁸⁾、「筋

つまり論理性をできるかぎり排し、ただイメージの奔流にまかせた」⁽³⁹⁾と言われ、その映画技巧の構成に隠されている作者の意匠が全く黙過されている。私としては、寧ろ『蛇性の姪』の撮影台本という形で映画と共有しようとする、文学的能力には手の届かない映画の雰囲気に着目し、指定された映画の技巧を『誘惑』と『浅草公園』に適用して、その気分の描出を探ってみたい。なぜなら、映像展開の技巧は、当時の無声映画の視覚的要素における特徴を反映していると同時に、前述した筋の組み立てと気分の現出とも関連があると思われるからである。それにより、それぞれのシナリオの関心所在が見えて来るところもあるう。

1 『蛇性の姪』の筋の展開と映画の技巧

『蛇性の姪』が映画化された同年の十月に、谷崎は「映画のテクニク」という随筆において、大映し、遠写、溶明(暗)(ディゾルブ・イン)、絞明(暗)(アイリス・イン)、二重写し(オヴラップ)、文字幕(タイトル)、編集(カッティング)⁽⁴⁰⁾の七項目を取上げ、映画の美学を技術面から追う端緒を見せている。また大正十一年の二月から四月にかけて雑誌『鈴の音』ではその映画台本の掲載に際して、再び前述した技巧を端書きで提示している⁽⁴¹⁾。

このシナリオは二八七場に分かれ、紀州三輪が崎と大和初瀬寺の場所を主にして、豊雄と縣真女兒などの登場人物を配し、男女の情欲世界が形成されている。その最高潮は妻富子に取り憑いた蛇の邪悪化身真女兒が豊雄を性の食餌とし、退治にきた鞍馬寺の

法師を殺すものの、法海和尚の念力に敗れるという経緯を書いた場面である。話の推移を、右の映画技巧に従って全篇の筋を組み立ていくところにおいて作品の特色が見られる。つまり、作中人物、場所、時などを詳しく分けて書いてあるだけでなく、ト書で役者の扮装、動作、表情などを指定したり、独白や対話を文字幕で頻繁に挿入したりする映画的な意匠が看取できる。次に映画技巧の術語に即して筋の展開していく様子を見てみたい。

(1) 「カット」

カットとはカメラ・アングルの変化を指し、多くのカットの編み合わせ（モニタージユ）がシーンを形成する。映画理論家の見解によると、通常編集段階において決定されるカットの順序は、映画が情報を観客に伝える主要な方法となる⁴²。カットの役割は、開示の主要な手段だと考えられ、文章における文の役割に相当するのである。即ち、一つのカットが伝える情報は、文と同様に、そのカットの前後のカットによって決まる。

この作品は二八七場から成されるが、場ごとにカットの配置を更に細かく割り出すことができる。例えば、九十四、九十五場において国司の役者が「熊野権現の神寶」を渡されたことを不審に思い、真女児を拿捕したところのシーンは、以下の通りである。

真女児C、U、立ち上る処より写す。武士共を見て嘲るが如く笑ひ、猛相をあらはし、呪ふが如き目付きとなり扇を高くかざしてハツタとねめつける。 (第九十四場)

L、S、武士共思はずダチダチとなる。熊構一同をはげま

し「それツ」と云つて飛びかゝらうとする。其の刹那に電光閃き、どこからともなく激しき風起り、真女児の体はたちまち屋根を突きぬけて消え失せる。熊構はじめ一同眼くるめきて床に倒れ伏す。 (第九十五場)

ここで、真女児と武士共の間にカット・バック（追われる者と追う者といったシークエンスの中で、空間の異なる場面を交互にカットでつなぐ演出技法）の編集技法が現れている。また、彼女の「屋根を突きぬけて消え失せる」動作にジャンプ・カット（一つのシーンの中のカットのことであり、ショットを凝縮し、人物のアクションに使われる時間の一部を映像から省く効果をもつ）という技巧が使われ、背景は同じままで瞬時に人物が消えるため、観客に真女児が霊力の持主であることを思わせると同時に、その不可解な視覚的效果による迫力が伝わるのである。谷崎は「カットの技巧一つで以て絵が死んだり生きたりするのです」⁴³と映画の編集について述べた故がここで検証されている。

(2) 「大映し」、「二重写し」と「溶明暗」の技法

「大映し」の効果について、谷崎はかつて「人間の容貌や肉体の各部分が、名状し難い魅力を以て、今更のやうに迫つて来るのを覚える」⁴⁴と述べたことがある。このシナリオにも「C、U、」と書き記された箇所は一〇五例を数え、大映しの技法がかなり多用されていると言える。例えば、富子に取り憑いた直後の真女児の表情と豊雄の反応は、次のように描かれている。

(第百八十八場) 豊雄C、U、女の声を聞くと同時にギクリ

として、半ばは酔ひが覚めたらしく、恐怖の予感に打たれながら富子を見つめる。ノ（第百八十九場）富子C、U、まだ笑つてゐる。次第に顔が真女兒の顔に似て来る。（ダブル、エキスポージユア……第百九十一場と一緒に写す）ノ（第百九十場）豊雄C、U、体中がゾウツとして、身の毛のよだつやうな心持ち。ノ（第百九十一場）富子C、U、（ダブル、エキスポージユア、第百八十九場のつゞき。笑ひ顔から急に恐ろしき形相になるところで全く富子の顔に復すべし）急に恐ろしき形相をなし、豊雄を睨めながら云ふ（下略）。

ここで、折り返しショット（二人の登場人物を相互に相手の視点から映すこと）によって映画での会話や他のやり取りを編集する技法）の編集を生かしながら、大映しの技巧を取り入れ、二人の表情の急転や変化を相対的かつ微視的に描出することによって、彼の周章狼狽する様態と彼女の怨念の発露を効果的に表出することができるのである。また、真女兒と富子の顔を二重露出（一つの場面を写し、そのフィルムの上へ又他の場面を重ね写すこと）という技巧で描き、悪霊の乗り移る状態を視覚的に示している。こうした二重露出の例には、「豊雄どの、古い契りをお忘れになつては恨めしうござります」という手がかりとなる文章を介して、二百十六場で「前場にオーバーラップして、第百八十九場の場面、富子のC、U、となる」と描かれるようなフラッシュ・バック（シークエンスの中で時間を切り返すこと）のシーンが挙げられる。

この現在進行形の物語展開に過去のイメージを挟む手法の駆使は、

谷崎の「或る人間が過去の出来事を回想し、それを物語ると云ふやうな時、先づその人間の回想に耽りつゝある表情が？」⁴⁴で現れる。それから、次第に顔が薄くなつて、その上へ二重露出で過去の出来事がだんだんと現れて来る」⁴⁵と、オーバーラップという術語を説明している箇所を照応していることは言うまでもない。

そして、「時や所の変化を示す」⁴⁶方法として、溶明暗の編集を場ごとに取り入れ、前景と後景の配置、遠写から中接写への推移、文字幕の設定などを詳しく指定している。例えば、十四場で「溶明暗ノくるしくも降り来る雨が三輪が崎ノ佐野のわたりに家もあらなく」とアートタイトルを示してから、「溶明 長き海岸線を入れて雨中の三輪が崎の景色。空はいよくあれ模様にて海にも陸にも人影もなき様子。やがて豊雄の姿唯一人、風にさからひつつ傘さしかけてB、G、よりF、G、へ歩み来る。豊雄M、C、U、をなす処にて立ち止り、傘打ち傾けて何処か雨宿りの場所を求めめる風情」と書かれるように、真女兒と出会う直前の場面選択、被写体とのカメラ距離などが整然と決められているのである。役者が右のように指示される位置で演技するため、読者には、各自の映画体験を参照するだけで、この文章の訴えようとする視覚的なイメージが直ちに浮上するはずである。

（3）「トリック」

谷崎はかつて平安朝の竹取物語を取り上げ、「トリック応用のお伽劇としては絶好の材料」⁴⁷と述べたことがある。王朝時代に設定されるこの作品にも、いくつものトリックの設定が挙げられる。

例えば、百五十八場で「真女児と侍女飛鳥の如く駆け来り（こゝは回転数を加減して超人間的の早さで来る事）滝の落ちて居る峠ぶちに来り」と書いているように、微速度撮影を使って、花の開花のように数秒の内に見せるファストモーションの技巧によって現実の動きを早送りの速度で展開している。また、百六十一場では、「両の姿峠の上より真つさかさまに滝壺に落ちる。（人形を使ふ事）」と二百二場で「その襟頸に一頭の蛇が巻き着いてゐる。（此の蛇は、已むを得ずんば作り物にてもよろし）」と描くように、ダミー人形を使い、迫真的な視覚効果を求めている。

(4) 「文字幕」

谷崎は文字幕を「出来るだけ用ゐない方がいゝ、絵で分る所は省く方がいゝ」⁽⁴⁸⁾と提示している。ところが、芥川のシナリオと一番著しく異なるのは、計二十九箇条のタイトルと四十九箇条の言葉挿入があり、しかも人物のセリフを随所に挿入している点である。例えば、「今は昔、紀井の国三輪が崎に、大宅の竹助と云ふ漁師があつた」、「倅の太郎は、父の業を受け継いで、毎日よく働くのであつた」、「竹助の次男に豊雄と云ふ若者があつた。（中略）都の風流を慕つてゐたので、新宮の神主の許へ通つては学問を習つてゐた」と、書き出し部分のタイトルを三箇条抽出してみると、話の筋の展開を視覚的な映像によつて紡いでいくのではなく、寧ろこうした文字幕の羅列によつて各シーンを接続させ、話の進行を運んでいっていると言つてよいであろう。なぜそれほどタイトルを多用したかについて、彼が続けて「日本のやうに、弁士が説

明する国ではタイトルの文学は容易に発達する望みがありません」と文字幕について述べているように、弁士の説明の濫造によつて映画内容の曲解を批判したかったためだと解すべきである。しかし、シナリオ内容の全体的構成を見てみると、この文字幕の提示によつて、話の推移をうまくまとめることができ、場面場面の順列を整えることができる。要するに、谷崎にとつてシナリオの組み立てとは、「構造的美観」と同義であり、前述した映画の技巧と文字幕の提示によつて筋を展開していくものだと想定できるだろう。

2 『誘惑』と『浅草公園』の筋の展開と映画の技巧

これまで見てきたように、「蛇性の姪」の筋展開は、主に文字幕とセリフの提示で映画の映像を進めていると言える。しかし、大胆な逆説が一つ許されるのであれば、この文字幕を映像から削除した場合、映画として全体的な話の推移を掴むことができなくなるといふ致命傷となるかもしれない。ところが、「誘惑」と『浅草公園』の文字幕とセリフの挿入は最低限まで減られ、全篇を通して微かな提示の効果を示しているのみと言つてよいであろう。例えば、「誘惑」における最初のカットで、天主教徒の古曆の一枚、その上に見えるのはこう云う文字である（下略）と提示され、五十二カットで「Judas……」と描かれる以外に、文字幕は皆無だと言つても差し支えない。また、『浅草公園』において、いくつかの無生物と少年とのメルヘン風の対話と四十九カットでの「XY

Z会社特製品、迷い子、文芸的映画」と描かれる唯一の文字幕を除けば、完全に純粋なパントマイム映画となるのである。

友田悦生がこれについて「視覚的イメージ自体のもつ圧倒的印象」は「筋 から自立した別の価値を形成する」と映像の特質を提起しつつ、「シナリオはみずからの言語としての能力を局限する」と述べ、「可視的なイメージのみを提示することによって、シナリオは、物語的な枠組に回収されえないものを現前させようとする」⁽⁴⁹⁾という結論を安易に出したのに対して、私は疑問を抱かざるを得ない。というのも、シナリオにおける映画の技巧自身の指定とは「作者の立場や見方をあらわすための方法」であり、「それぞれの独特の意味と効果とを持っていて、作者の特定の意志にふさわしい表現となる」⁽⁵⁰⁾と岩崎昶が提示しているように、映像の展開の特徴も小説の枠組における筋の組み立てなどの作法と同様な意匠を備えるため、看過すべきではないからである。

友田のこうしたシナリオの文体に対する解釈に基づいて、谷崎のシナリオにおける映画の技巧を芥川のシナリオに当て嵌めて見てみると、直ちに破綻を来してしまうのである。つまり、前述した『蛇性の姪』の映画の技巧を『誘惑』に照応してみた場合、「大映し」、「二重写し」、「溶明暗」などの応用を割り出すことができるのである。また、『浅草公園』において、他の映画技巧の設定、例えば、フレームの構図、カメラ・アングルの緻密な指定やスクリーン・プロセスの撮影法が詳しく描出されているのが読み取れる。要するに、芥川のシナリオは決して抽象的で難解だと言えな

いと考えられる。もし『蛇性の姪』の文字幕と言葉挿入に擬して書けば、その「筋のある」所在は疑いもなく読者に伝わるであろう。寧ろ芥川にこうした視覚的效果を狙う意図があるため、映画展開の技巧を主にして、それぞれの「誘惑」と「迷い子」のモチーフを雰囲気的に醸し出そうとしたかったのではないかと想定できる。次に谷崎のシナリオの映画技巧に即して、『誘惑』の映画的特徴を分析していきたい。とともに、他の映画技巧の応用に即して、『浅草公園』の気分を描出する手法を考えてみたい。

(1) 『誘惑』に看取される映画の技巧

『誘惑』は七四の短いカットに分けられ、設定は一六三四年の日本南部のある山道、主な登場人物は、猿、せばすちあん、紅毛人の船長である。敬虔な日本天主教徒せばすちあんの前に、前後して悪魔の手下である二匹の猿と悪魔の化身紅毛人の船長が現れ、煙草、酒、女の幻覚や人間たちの醜悪な情景を視覚的な誘惑でもって彼に迫るのが機軸となり、その動揺と危機脱出の顛末を書いた一篇である。これに関して、前に触れた大映し、遠写、二重写しとトリックの映画技巧に関わる描写を表1にまとめておく。

主な登場人物の顔の描写(表1の)を摘出してみると、誘惑の受身と能動という対照的な表情が看取できる。例えば、「彼の顔いろは重おもしろい」に対して、「船長は唇に絶えず冷笑を浮かべている」⁽³⁴⁾、括弧内の数字はカット数を指す。以下同然、「何か狂人に近い表情」に対して、「船長はやはり冷笑したまま、睫毛一つ動かさない」⁽⁶²⁾と描かれるように、誘惑を施す方と受ける

方の力関係を大映しの表情において高低をつけている。一方、遠写の撮影法(表1の)は、前掲した大映しなどの近景と相俟って場面の転換を見せてくれる。例えば、望遠鏡を通して見る海上の五つの不思議な光景の前後のカットは、海を見おろした岬の上(35)と、前の岬の上(41)のように一貫しているのである。

また、二重焼きの技巧で描かれる映像の表現(表1の)も顕著に読み取れる。例えば、「鼻の穴から尻の長い猿が一匹」(6)や「耳の穴の中は花の咲いた草原」(24)のように、二重の異なる映像が互いにダブっているところに特色が示されている。そして、二重写しの技法で映画のトリック効果(表1の)を作り出すのも非常に目立っている。例えば、「死骸は水けぶりの立つた中に忍姿を失ってしまう」(7)、「十字架はいつか初い初しい降誕の釈迦に変わってしまう」(21)などのように、被写体が常に消えたり、または何か違う物体に変貌したりするため、これら場面の特徴が奇妙な視覚的印象や雰囲気を作り出している。

従って、誘惑というモチーフが示唆するとおり、せばすちあんは終始船長の指図を受け、半強制的に何かの映像に目を向けなくてはならない状態にある。例えば、「望遠鏡を一つ出し、「さん・せばすちあん」に「見ろ」と云う手真似をする」(35)、「星を手の平にのせ、彼に「見ろ」と云う手真似をする」(41)、「未だに薄暗い岩のかけを指さし、彼に「見ろ」と云う手真似をする」(49)、「洞穴の外部を指さしながら、彼に「見ろ」と云う手真似をする」(59)などと描かれているように、一切のセリフが省略さ

れ、身振り言語を描出するだけで複数の映像を次から次へジャンプ・カットさせて、誘惑を表徴させている。また、様々な光景を隙間無く見せたり、「山みち」などの元の居場所へカット・バックしたりするパターンを繰り返しているのは、こうした持続的で反復的かつ強迫的な光景の累加によって、主人公が次第に不安の気分に入り、心労で誘惑に抵抗しきれなくなるということを描写している。芥川は、シナリオから見出した映画の技巧を生かして話を展開しているだけでなく、この視覚的な映像から派生した主人公の矛盾する心境と誘惑の雰囲気を狙っていたと考えられる。

(2) 『浅草公園』に看取される映画の技巧

この作品は七八のカットから成り、浅草公園の風景を機軸として、迷子になった少年の不安な心象を曝し出すに至る経緯を書いた一篇である。ある夕暮れ、浅草の雑踏の中で父親を見失った少年は父に似た男を追いかけ、「目金屋」、「造花屋」、「射撃屋」などの場所を彷徨ったあげく、結局見つけることができず、巡査に手を引かれて去る。この作品における描写について、前掲した映画技巧の他に、枠取りの構図、カメラの角度と律動の方向の設定及びスクリーン・プロセスの撮影法に関わる描出を表2にしておく。

大映しの技巧は、少年(表2の)と他人(表2の)の顔の表情においてはつきりと判別することができる。少年は最初に「可憐な顔をしている」(4)が、父親と逸れた後、「ほとんど絶望に近い表情」(34)になり、「憔悴し切った」(71)顔つきへと次第に変化していくため、観客はその容貌の変化から彼の失意の心

境を押し量ることができる。一方、少年の目に映った他人の表情は、「マスクをかけた顔」(47)、「何の表情も見せない」(53)、「顔だけはこちらを向いていない」(74)などのように、無表情で都会人によくある冷淡な態度であるため、彼が置かれた孤独な境地を教えてくれるのである。このような大映しの表情などから、焦点を合わせてズーム・インしたり、トラック・アップ（被写体にカメラが近づくにつれて大映しの効果となる撮影技法）したりする描写の特徴が読み取れるのである。

右のような枠の構図から見ると、観客に見せるべきものを被写体の上半身に限って撮影しているという特色（表2の（ ）が看取できる。例えば、「少年の姿は膝の上まで」(24)、「池の左に立った少年の上半身」(34)のように、枠取りが、丁度窓が景色を切り取るように被写体の不完全な上半身像に限られているため、少年が緊縛されたように限定した空間の中で活動する。これにより、観客に一定の視座を与え、窮屈な雰囲気を感じさせるのである。一方、「父親らしい男の後ろ姿」が「膝の上まで」(8)とあるように、他人の上半身の姿しか見つめることができない少年の視座は仰角のため、哀願の姿勢のように捉えられるのである。

従って、決められた枠取りを使うと、予めどの映像の部分までのシーンの中に埋めるのかを確定することができると同時に、写っているものに対するレベルも制御できるのである。例えば、こうした枠取りにおいて、被写体に対するカメラ・ポジションの映像角度は、更にオブリーク（斜めから見る）、フラット（正面か

ら見る）、ハイ（見下ろす）、ロー（見上げる）（表2の（ ）に分けられることができる。例えば、「斜めに見たある玩具屋」(5)、「斜めに見た造花屋の飾り窓」(14)などのように、斜めから見る角度に関わる描写が非常に多く看取できる。斜めを用いるこれらの光景は少年の心象の歪みを照射するかのようである。観客もこうしたカメラの主観的な視角に置かれるため、動揺した気持になり、少年の迷える状況に照応して印象づけられることになるのである。

枠取りが固定され、カメラが静的な場合もあれば、画面上のものを撮影しながら、可動式カメラで距離、角度、高さを変えることで動的にもなる。例えば、少年の身体動作（表2の（ ）の描写はこの動く芸術（Kinetic）の様相を顕著に表している。「向うに何か見つけ、その方へ一散に走って行く」(7)、「突然こちらを向き、さつさと斜めに歩いて行ってしまふ」(70)などのように、カメラは常に少年の迷走方向をカメラのレンズに収め、その距離や角度を計算しながら、ロール（カメラ本体は移動させず、カメラの首を左または右へ傾けること）、パン（カメラの首だけを回転させて被写体を追う手法）やティルト（カメラの首だけを上または下に動かす手法）の技巧で彼を追跡しているのである。こうした手法と枠取りの構図とを結合させることによって、少年の彷徨う動作とその移動の空間を写し出しているだけでなく、我々にそのあてもなく歩きまわる孤立の状態を開示してくれる。この設定は、芥川が『蛇性の婬』に対して「人物がいつも障子の前にゐて、それを同じ方面からばかり写してあるのが物足らなかつた」と指摘

する点を想起させ、「もつと方々から撮影して、立体的な感じを出して」ほしい⁵¹という相対的視点に立った見解を裏付けている。

更に、スクリーン・プロセス（画面に必要な背景を予め撮影し、これをスクリーンの背後から映写し、その前で演技したものを一画面に合成する手法）の描写をも見出すことができる。例えば、浅草公園で彷徨う少年の目にとまった商店の後景表2の（ ）は、「玩具屋の店の中には誰も見えない」（5）、「ポストの後ろには暗のあるばかり」（52）、「棒の後ろにも暗のあるばかり」（54）などとほぼ同じように描かれている。要するに、予め必要な暗い背景を撮影し、少年はその映写されたスクリーンの前で演技するため、その混沌した状態は、作中の少年に及ぼすだけでなく、観客にも迷える感情を自然的に喚起させることができるのである。

他に、最初のカットと同じ光景がラストで再提示され、人物の動作はすべて切り放されるというコマ止めの手法が見出せる。前の仁王門の大提灯。大提灯は次第に上へあがり、前のように仲店を見渡すようになる。ただし大提灯の下部だけは消え失せない」（78）と、映像が凍結した静止画のように中断され、書き出しのカットへ再び連れ戻されるため、観客が浅草公園の空間における時間の交錯や出来事への想像力を無限に膨らませる効果を招来している。以上分析してきたように、五年前に書かれた谷崎のシナリオと比べれば、『浅草公園』の映画技巧描写が更に精密に取り入れられており、当時映画雑誌等で既に紹介されていた純粹映画の理論そのものを芥川は読んでいたはずであろう。

3 それぞれのシナリオの着目点と特徴

右のような映画の技巧を考えると、それぞれのシナリオの着目点と特徴が見えてくるであろう。谷崎のシナリオの展開は大映し、二重写しや溶明暗などの技巧を取り入れ、文字幕と言葉挿入の詳細い指定と相俟って、筋が運ばれている。一方、芥川のシナリオは読むための文芸作品、すなわちレーゼシナリオの観点からだけでなく、実演のためのシナリオとしての見地も重視されている。二つのシナリオは、それぞれ七四と七八のカットに分けられ、カットの接続は溶明暗の技巧で時空間の変化を示しているのではないかと想定できる。従って、『蛇性の姪』の映画技巧に即して、『誘惑』における映画的特徴を割り出してみると、その映像の展開は映画技巧を取り入れて構成されていると言えるだろう。更に、『浅草公園』の映画技巧に関わる描写は、枠取りの構図、カメラ角度の設定、カメラ律動の方向とスクリーン・プロセス他の撮影方法を抽出することができる。

ところが、両者のシナリオにおいて一番著しく異なっている箇所は、文字幕とセリフの設定の多寡にある。『蛇性の姪』はこの部分の提示によって、内容の構成と筋の推移をまとめることができ、場面場面の連結を成し遂げていると言ってよいであろう。シナリオにおける前述した映画技巧と文字幕の提示との結び付きも、小説における組み立てや「構造的美観」の見方に関係するところがあつたに違いない。一方、芥川のシナリオは映画技巧に即した映像の描出に重点をおくため、画面上の文字幕の提示を最小限まで

に減らし、「誘惑」と「迷子」のモチーフを雰囲氣的に醸し出そうとしたかたのではないかと想定できる。こうした気分の細部に凝り、完全にパントマイム風に描出する特徴は、あくまでも萩原が初期映画から見出した詩的気分の要素に擬しての試作でなければならぬ。しかしながら、こうした「詩的精神」への寄与をおさえて、当時の無声映画の技巧を理知的に取り入れ、映画のうに筋を展開していく事からも、谷崎に「筋のあるシナリオ」と書き送った趣旨は察せられる。映画の技巧といっても、もとよりそれは小手先の問題ではない。両者のシナリオの場合は、右に挙げたように、「筋のない小説」と論争の一端に触れるものである。

おわりに

本論では、「筋のない小説」の論争眼目「詩的精神」と「構造的美観」に着目し、論争の最中に谷崎に「唯今大いに筋のあるシナリオを製作中」と立て続けに書いた芥川の思惑を説明してきた。そのために、萩原と谷崎の映画観を見ながら、その相異点がどのように谷崎と芥川のシナリオの構成に反映しているのかについて検討してきた。その結果として、谷崎は筋の「組み立て」に重点を置いたため、映像展開の技巧と文字幕を配し、『蛇性の姪』の構成を形成した。一方、芥川は萩原の映画観の影響を受けてシナリオ創作に取り組み、無声映画に特有な映像の技巧を生かし、その効果によって雰囲気を喚起するところに重点を置いたと同時に、

「詩的精神」へ接近したかたのではないかと仮定できる。

谷崎が小説の筋に対して「構造的な美観」と捉える背後には、これまでの先行研究では彼の創作形式の前期において「戯曲」の文体的影響しか指摘されていない⁵²が、私は彼の映画に対する関心も大きく左右していると考えている。というのも、『蛇性の姪』のような「其組織的頭脳を大いに必要とする」⁵³シナリオ創作を経て、脚本部顧問を務めることで映画の映像展開技巧と文字幕の組み立ての方法を受容して、様々な試行文体の長所と短所を見分けた後、凡そ文学に於いて構造的な美観を最も多量に持ち得るものは小説」と、掣肘を受けない唯一の文体が小説と断言しきっているかもしれない。一方、芥川のシナリオには、映画の視覚的な展開が十分に備わっているばかりでなく、「筋のある」と言っている所在も明らかになった。即ち、谷崎のシナリオで提示されている映画技巧をほぼ取り入れただけでなく、『浅草公園』において粹取りの構図、カメラ角度の選択と律動の方向などの映画技巧を更に細かく描かれているのが見出せるのである。これらの映画技巧を理知的にシナリオの構成に取り入れる把握力は、彼の小説家としての筋を展開する手腕や体質に因んでおり、「筋のある」と述べた思惑も肯けるのである。しかしながら、谷崎のシナリオと一番著しく異なりを見せるのは、映画の技巧によって映像展開に重点を置き、画面上の文字幕の提示を最小限までに抑えている点である。そして、その短い文章の堆積は、萩原の書き記した初期映画の映像特色の最大公約数を反映しているだけでなく、詩的気分との接

点をも見せているのである。この時期のシナリオ創作の試行を視野に置くと、「筋のない小説」論争で「その材料を生かす為の詩的精神の如何」の主張も十分裏付けられているのである。

岩崎昶は無声映画最盛期の映画批評家レオン・ムーシナツクの言説を引用し、当時の映画について「叙事的映画」と「映画詩」の二つを提示している。また、映画全体の本来の価値を決定する第一の要素は情緒によって代表され、情緒は「叙事的な映画ではシナリオの題材によって養われ、映画詩では視覚的テーマによってみだされる」⁽⁵⁴⁾と指摘している。あえてこの分類に従えば、谷崎のシナリオは叙事的映画であり、芥川の方は映画詩の類別に属すべきであろう。大正末年から昭和初期にかけて、日本映画界は無声映画後期に当たり、代表的な映画が製作され、文学者も映画作りに参画したり、シナリオ創作を取り入れたりしている。当時はシナリオの形式に規矩準繩が決まっていなかったため、文学者がどのような映画を見たか、またはどのような映画理論を撰取したかを決定付けるのは困難である。ただ、文学者はシナリオの形式にそれぞれの文芸分野の作法を振るい、自分の理想的な映画を文字化していく道程に様々な可能性が含まれていたとは言えよう。谷崎と芥川のシナリオ観を整理していくと、それぞれの表現史から見る縦的な面だけでなく、「筋のない小説」論争の時点において、大正時代作家の創作実態を支えていた社会・風俗・文化の横的な面も反映していると思われる。そして、この無声映画の影響が他の文学者にどのように及ぼしているのか、または彼らの作品

においてそれがどの程度認められるかについて、今後の課題として考えていきたい。

注

- (1) 『芥川龍之介全集』第十一巻(岩波書店、一九七八・六)五〇六頁。
- (2) 友田悦生「芥川龍之介と前衛芸術 シナリオ「誘惑」「浅草公園」をめぐる」(『初出平成二年七月号』立命館文学、五一七巻、『国文学年次別論文集』平成二年近代3)所収、一五三・一六三頁。
- (3) 谷崎潤一郎「鏡舌録」(『谷崎潤一郎全集』第十六巻、中央公論社、昭三・七)。
- (4) 前掲注(3)。
- (5) 谷崎潤一郎「活動写真の現在と未来」(大正六年九月号『新小説』)。
- (6) 谷崎潤一郎「映画化された『本牧夜話』」(大正十三年十一月号『演劇新潮』)。
- (7) 前掲注(3)。
- (8) 前掲注(5)。
- (9) 前掲注(3)。
- (10) 谷崎潤一郎「映画雑感」(大正十年三月号『新小説』)。
- (11) 蔡宜静「『痴人の愛』論 シナリオの構成に即して」(『現代社会文化研究』第二五号所収、新潟大学大学院現代社会文化研究科発行、二〇〇二・一一)一―一九頁。谷崎の集大成と言われる『痴人の愛』は小説でありながら、映画的特徴を顕著に示している故に、寧ろシナリオの方法を念頭に置いて分析していった方が、本作品の構成の解説においてより有効だと私は考える。
- (12) 前掲注(3)。
- (13) 芥川龍之介「文芸的な、余りに文芸的な」(『現代日本文学大系4』3 芥川龍之介全集)所収、筑摩書房、昭四三・八)。
- (14) 石井康一「筋のない小説論 対比」(『小説の比較文学的視点』所収、山口書店、昭和五六・二)一―二二頁。
- (15) 前掲注(13)。
- (16) 例えば、三嶋讓は「芥川龍之介のシナリオの位置」(『初出昭和五五年六月号』人文論叢、十二)、『国文学年次別論文集』昭和五五年 近代4)所収、三二五―三四二頁)で、芥川、犀星、朔太郎の三者の映

- 画観、シナリオ観は互に影響しあっている」と提起し、これを受けて友田悦生は映像そのものが詩となるよう求めた萩原の映画論の影響を、芥川において認めようとしている。
- (17) 萩原朔太郎「芥川龍之介の死」(初出昭和二年九月号「改造」、芥川龍之介研究』所収、吉田精一編、筑摩書房、昭三三・六)
- (18) 萩原朔太郎「文学としてのシナリオ」(『シナリオ研究』第二冊、第一芸文社、昭二・七)一六―一九頁。
- (19) 萩原朔太郎「アツシヤ一家の末裔を観る」(昭和四年五月号「映画往来」第五十二号)。
- (20) 萩原朔太郎「映画漫談」(大正一四年七月号「文芸春秋」第三年第七号)。
- (21) 萩原は「酔人の夢」と「舟遊び」の二本のトリック物を取り上げ、詳しくその映像の展開や接続をスケッチ風に出している。例えば、「酔人の夢」の光景を、「夜の空いちめんに大きな月が光つてゐる。月が非常にグロテスクの感をあたへる。或る建物の窓から女の手が突き出してゐる。手が紳士を招く。さびしい街路にポストが立つてゐる。ポストに顔があり、人間のやうに笑つてゐる」、左右の建物が傾斜してくる。建物の形が妙に変わつてくる。すべての建物が酒瓶の形に変わる」と書き記している。この文章において、映画技法の編集の特徴、例えば、画面構図、遠写、中接写と接写の表現、カットの跳躍、カメラのポジションによる角度の変化、二重写しや二重焼きなどの技法をほぼ包括するように描かれているのである。
- (22) 前掲注(20)。
- (23) 谷崎潤一郎「幼年時代」(『文芸春秋』、昭三〇・四、昭三一・三)。
- (24) 前掲注(19)。
- (25) 前掲注(5)。
- (26) 前掲注(19)。
- (27) 萩原朔太郎「チャップリンの悲哀」(昭和三年十二月号「文芸春秋」第六卷第十二号)。
- (28) 萩原朔太郎「チャップリンと知識人種」(初出昭和十年十月「絶望の逃走」、萩原朔太郎全集』第五卷所収、筑摩書房、昭五一・一)。
- (29) 谷崎潤一郎「其の歎びを感謝せざるを得ない」(大正九年十二月号「活動倶楽部」第三卷十二月號)。
- (30) 萩原朔太郎「芸術の映画化に就いて」(大正一四年六月号「中央公論」第四十年第七号)。
- (31) 谷崎潤一郎「日本の活動寫真」(大正十年三月号「社會と國家」)。

- (32) 前掲注(30)。
- (33) 谷崎潤一郎「映画への感想「春琴抄」映画化に際して」(昭和十年四月「サンデー毎日」春の映画号)。
- (34) 前掲注(19)。
- (35) 前掲注(3)。
- (36) 千葉伸夫「蛇性の姪」(『映画と谷崎』所収、青蛙房、一九八九・一二)一四三―一五三頁。
- (37) 「チャップリン」其他「読んだ物見た物」(『芥川龍之介全集』第五卷所収、岩波書店、一九七七・一二)九八―一〇〇頁。
- (38) 久保田正文「最後のスタイル 芥川龍之介のシナリオについて」(『芥川龍之介』その二律背反』所収、いれぶん出版、昭和五一・八)一七五―一九〇頁。
- (39) 前掲論文(16)。
- (40) 谷崎潤一郎「映画のテクニク」(大正十年十月号「社会及國家」)。
- (41) 谷崎潤一郎「蛇性の姪映画台本」(大正十一年二月号「四月号」鈴の音)。
- (42) 『コロンビア大学現代文学・文化批評用語辞典』(松柏社、一九九八・三)「CUT」の項目、二二四頁。
- (43) 前掲注(40)。
- (44) 前掲注(5)。
- (45) 前掲注(40)。
- (46) 前掲注(40)。
- (47) 前掲注(5)。
- (48) 前掲注(40)。
- (49) 前掲論文(2)。
- (50) 岩崎昶「映画の技巧のすべての意味」(『映画の理論』、岩波書店、昭三一・七)四〇―四七頁。
- (51) 前掲注(37)。
- (52) 例えば、金丸一三男は「谷崎潤一郎の戯曲」(荒正人編「谷崎潤一郎研究」所収、八木書店、昭四七・一一、三八七―四一八頁)で「谷崎の作品は、その主張通りに「筋の面白さ」という「構造的な美観」に富んでいることは事実であり、これがその作品に戯曲性を与える最大の要因となっているのである」と指摘している。
- (53) 前掲注(31)。
- (54) 前掲書(50)。「リズムが死か」、一〇二―一〇六頁。
- 主指導教員(先田進教授)、副指導教員(井山弘幸教授・佐々木充教授)