

# 香港の新派武侠映画における日本映画の影響

## —胡金銓映画における西本正の貢献—

鄭 知 硯

### 要 旨

本稿は香港・台湾の巨匠と言われる胡金銓の映画に着目し、日中映画史における人材交流の面から、日本人の技術人材西本正（1921-1997）により香港新派武侠映画にもたらされた革新・改良について考察していく。1960年代西本は香港に招かれ、胡金銓監督のカメラマンとして胡金銓監督の最初の二作の映画に参画した。胡金銓は経験豊富な西本正から映画や撮影法などの知識を学び、映画製作で活用して映画の芸術的な効果をより豊かなものにした。1960年代、西本正が指導した『大酔侠』の撮影法は初期の新派武侠映画の内容面において直接的な影響があったことが分かる。邵氏映画の現代化過程の一環として日本映画業界から人材導入したことの積極的な影響が指摘できる。

【キーワード：香港映画 / 日本映画 / 影響 / 胡金銓 / 西本正】

### はじめに

一九六〇年代は、香港と日本の二つの映画界が積極的な交流を持った最初の時期であった、この時期には、日本映画が大量に香港へ輸入された一方、幾つかの北京語映画会社は、日本映画との合作を選択し、海外撮影や日本の人材の導入など様々な形式で映画業界の交流を行った<sup>1</sup>。

北京語スタジオとなった邵氏兄弟有限公司（ショウ・ブラザーズ、以下、邵氏と呼ぶ）の創立者である邵逸夫（ランラン・ショウ）<sup>2</sup>は、東南アジアにおける日本映画の王座を奪う意欲を持ち、また欧米進出という願望があった。さらに、国際的に通用する多様なジャンルの映画を開発したいと考えていた。邵氏によって様々のジャンルの北京語映画が製作されていたが、最も成功した作品は、改良された武侠映画だった。邵氏が日本映画の技術や人材を用いて、大量の日本チャンバラ映画を購入し監督たちにみせて、武侠映画を積極的に開発した<sup>3</sup>ことに対して、この時期の香港の武侠映画は「ある程度、日本のチャンバラ映画をベースとしたものである」<sup>4</sup>と評価されている。

しかしながら、これまで香港映画と日本映画との関連性を歴史的に扱う際に、日本映画の技術や人材の導入により、当時の主流的な映画ジャンルである中国の新派武侠映画の内容（物語、技法の面など）や新派武侠映画の監督たちの映画制作において、どのように影響を及ぼしたのかについて、作品の映像自体に関する分析を踏まえた、より具体的な考察は未だ不十分と言える。

一方で、新派武侠映画のリーダーと言われる胡金銓（キン・フー）は、香港映画史において、

香港の北京語映画の黄金時代監督の一人と評価されている<sup>5</sup>。彼は中国伝統演劇である京劇の諸要素を利用し、古典中国美学を取り入れた<sup>6</sup>。さらに、胡金銓の『俠女』(1971)が、カンヌ国際映画祭高等技術院賞を受賞し、世界的に注目を浴びたことによって、彼はアジアを代表する世界的な監督として名実ともにその地位を確固たるものとし<sup>7</sup>、彼の映画は30年後の武侠映画（『グリーン・デスティニー』<sup>8</sup>など）まで、強い影響を及ぼしたと評価されている<sup>9</sup>。

今まで彼の映画の芸術性と哲学的な内容と影響力について多くの研究で言及されたが、日本映画の影響や、とくに彼の映画において、香港映画に多数の技術をもたらした、カメラマンとして努めていた日本の映画人材西本正（1921-1997）に着目した研究はほとんどないと言える。それ故、本稿では、映画知識の指導者と映画の共作者である西本正に着目し、芸術上の成功を収めた胡金銓映画<sup>10</sup>において従来見逃されてきた、カメラマン西本正（1921-1997）の役割と、邵氏映画の現代化過程の一環として、日本映画業界に招き入れられた西本の活躍についてその積極的な影響を考察する。

## 2. 『大酔俠』の成立過程における西本正の貢献

西本正は、日本の撮影監督であり、香港では中国名・賀蘭山として知られる。1957年から1974年にわたって香港映画業界で活躍してきた西本正は、様々な仕事を引き受けたが、その中で最も代表的な三つの役割が挙げられると考える。

まずは、技術の指導者と人材導入の仲介者としての役割である。1957年4月、西本は若杉光夫（1922-2008）監督とともに香港に招かれ、邵氏製作で2作のカメラを回した。1960年、西本は再び香港に渡り、賀蘭山という名前で技術指導とカメラマンを務め始めた。彼の技術指導の下で、邵氏は次々に最新のイーストマン・カラー、シネスコ、照明などの技術を獲得し、最初のイーストマン・カラー映画が作られた。次は、李翰祥（リー・ハンシャン、1926-1996）や胡金銓など邵氏監督のカメラマンとしての役割である。1960年から李翰祥が『楊貴妃』などの大作映画を手がけた際、多くの映画に西本が参加した。1963年、映画『梁山伯與祝英台』の撮影中<sup>11</sup>、助監督として働いていた胡金銓と合作したことをきっかけに、胡金銓監督最初の2作の映画『大地兒女』と『大酔俠』に参画した。第三には、作品をつくりながら新しい人材を育てた映画監督としての役割である。

ここでは西本の新派武侠映画の代表的な監督——胡金銓への影響を明らかにするため、胡金銓へのインタビュー<sup>12</sup>と、西本正に対するインタビュー<sup>13</sup>を取り上げて、映画『大酔俠』に参画した西本の役割を確認してみよう。

1950年、19歳の頃香港へ渡った胡金銓は、短い間広告会社と家庭教師の経験を経て、長城撮影所でセッティングの仕事を務めた。1958年、監督李翰祥の紹介で邵氏に入り、デザイナーや俳優、脚本家として活動した<sup>14</sup>。1963年、B班監督として映画『梁山伯與祝英台』を製作したのち、西本との合作が始まった。それから、胡金銓は西本を招き、1965年に『大地兒女』で映画監督デビュー、両人が合作した第二作の『大酔俠』はさらに商業的な成功を収めた。カメラマンとして

の西本正は、胡金銓から高い評価を得ている。

彼はわたしが知っているカメラマンのなかで、一番苦勞を厭わない、辛抱強い人でした。  
…西本さんは、カメラのことばかりでなく、多くのことを教えてくれました<sup>15</sup>。

胡金銓本人によると、彼は俳優として務めながら、脚本創作や編集も勉強しつつ、助監督となった後、更にセルゲイ・エイゼンシュテイン、フセヴォロド・ブドフキン及びバラージュ・ペーラ<sup>16</sup>などの映画理論の研究を行った<sup>17</sup>。つまり、初めて自分の映画を監督した胡金銓は、既に長年の間映画に関する様々な作業や研修を積んでいたことが分かる。西本から多くのことを習ったとして、胡金銓は下記のように述べている。

『大地児女』と『大酔俠』では、西本さんから本当に多くのことを学びましたね。主に教えられたのは、どうやって躍動感を出すかということです。<sup>18</sup>

このミッチェル・カメラ<sup>19</sup>は、西本さんが教えてくれたのかどうか忘れてしまいましたが、パンするときに雲台を半分ロックしてしまうんです。そうするととても安定するから。ロックすると、カメラがカクッとならない<sup>20</sup>。

上述から見ると、『大地児女』と『大酔俠』が製作された間に、監督の胡金銓は、撮影指導の西本から具体的な技術を多く学んだことが分かる。ここで言われている「躍動感」という抽象化された言葉について胡金銓は詳細に説明していないが、それは、映画で見られる、規則的に反復されるリズム感やスタイルのシステムであると推測することができるだろう。デヴィッド・ボードウェルはかつて、胡金銓が映画における「走る」、「飛ぶ」<sup>21</sup>、及び激しい戦闘シーンを作った監督として記憶されていると語った<sup>22</sup>。彼によって挙げられている「走る」「飛ぶ」などの「移動の動作」と「躍動感」との間には一致している点が伺えるが、より明確な考察は行われなかった。いずれにしても、胡金銓映画における、具体的な撮影技法だけではなく、彼の映画に見られる特徴的なスタイルの成立と西本とは、重要な関係があると考えられる。

次に『大酔俠』の製作において西本がどのような役割分担をしていたのかについて、胡金銓と西本の叙述を踏まえ、整理しておきたい。胡金銓の映画は映画撮影に入る前に、綿密にコンテを書いたことが知られている。胡金銓によると、コンテの製作は基本的に武術指導の韓英傑と相談した上で、更にカメラマンと打ち合わせる形となった。また、『大酔俠』などの映画によく見られている、「ヒロインの鄭佩佩に一斉に襲いかかった刺客たちが一瞬にして総崩れになって倒れるという舞踏のようなアクション・シーン」<sup>23</sup>の撮り方について、胡金銓はこのように述べている。

あのアイデアは、実は三人で考えたものです。つまり、監督のわたしと武術指導の韓英傑とカメラマンの西本正。あれは、実際にはまったく絡み合いもなく、お互いに体に触れてもいないんですよ。彼らがあたかもヒロインに打たれたかのように、自分で飛び退っているだけです。一対一ではなく、一対多数の闘いをあのような形で様式化してみたのです<sup>24</sup>。（傍線はすべて筆者による）

この記述によると、『大酔侠』におけるコンテ、さらに戦闘のスタイルが創造されたのは、胡金銓自身のアイデアだけではなく、武術指導の韓英傑及びカメラマンの西本正も積極的に参加した三人の共同作業であったことが分かる。また、このような様式化された「一対多数の闘い」について、デヴィッド・ボードウェルは、胡金銓の最初のキャリアから、彼は深く日本映画からの影響を受けていた様子が見えるかもしれない<sup>25</sup>と述べている。デヴィッド・ボードウェルの論述で見逃されたのは、胡金銓がどのようなルートで日本映画からの影響を受けたかという問題である。その点について、かつて新東宝でカメラマンをつとめた西本は、その影響関係を結ぶ一つの絆として考えられる。

さらに、コンテを作る際に、胡金銓は韓英傑がデザインした殺陣動作に基づいてカット割りを決めてコンテを描いたことが分かるが、この過程において、西本正がどのように自分の才能を生かしたのかについて、下記のように述べている。

——この映画では、カメラワークがダイナミックですね。とくにアクション・シーンはローアングルが多くて、それが突然、大俯瞰に切り換わったりするところが。

西本（前略）アクションものを撮る場合は、日本と同じようにベビー<sup>26</sup>でしたから<sup>あお</sup>仰角<sup>あお</sup>ったほうが迫力があると思うんです。すべて動きは下から<sup>あお</sup>仰角<sup>あお</sup>ったほうが迫力が出ますよ。それで、『大酔侠』ではベビーが多い。あれはものすごいです。ローアングルでバンバンやって、そればかりではつまらないから、やる場合は<sup>あお</sup>仰角<sup>あお</sup>っているやつを大胆にボーンと俯瞰に飛んでいく<sup>27</sup>。

ローアングルの多用が観客に退屈感を与えると判断した西本正は、「大胆に」ローアングルショットと俯瞰を併用した。つまり、西本正は胡金銓の指示に従いコンテの打ち合わせに参加しただけではなく、自分で構図及びカメラワークを決める権力も持っていたことが分かる。この点について西本は下記のように述べている。

胡金銓はラッシュを見て、非常に感激しているんです。朝、客棧つまり旅館の窓から霧が入ってきて、スーッと静かに這う、というカットでは、僕はやっぱり大先輩に習った、うまい雰囲気描写をやりましたからね。<sup>28</sup>

ラッシュ<sup>29</sup>を見る前には、たとえ監督としての胡金銓でも、完全に西本正の撮影成果を把握できなかったことが分かる。このショットにおける美学的な効果は、西本正が日本で身につけた経験を活用しての自らの創造とも言える。つまり、自主性や自発性を発揮し『大酔俠』の撮影を行った西本正には、胡金銓と共に映画『大酔俠』の芸術上の効果を作り出した映画の共作者としての一面を伺うことができる。

デヴィッド・ボードウェルは、胡金銓映画における特定の様式の傾向についての徹底的な分析は、それぞれの作品の文脈の中で行う必要がある<sup>30</sup>と述べている。その指摘を踏まえ、映画『大酔俠』における西本の役割分担を明確にした上で、具体的な映像に関する分析を踏まえ、西本がどのように活躍していたのかを考察したい。

### 3. 俯瞰／ハイアングル・ショットと構築的な編集 (constructive editing) <sup>31</sup>

ここで、西本本人により提示された「俯瞰」ショットに着目し、それは映画にとってどのような効果を上げているかを解明する。ボードウェルの論述では、胡金銓は「構築的な編集」(constructive editing)を巧妙に使った監督である。いわゆる「構築的な編集」とは、ソ連の映画監督プドフキンにより唱えられている、古典的編集<sup>32</sup>に基づいて改良された編集法である。数個の断片的ショットに対して、接続、時間順の変換などを行うことにより、映像の受け手は一つの分割されたアクションを認知し、再び構築することができる。さらに、このような編集法により、監督は観客の想像の中で斬新なアクションへのイメージを作り出すことが可能となる<sup>33</sup>。

「構築的な編集」の使用は、1920年代の日本時代劇映画でも見られ、1960年代になると、さらに新派武侠映画におけるヒーローの武術の技が観客の認識によって成立すること、又は胡金銓の映画で不可欠の要素となっていることをボードウェルは指摘している<sup>34</sup>。

ここで、映画『大酔俠』における「構築的な編集」の実例を挙げてみたい。

『大酔俠』では、主人公金燕子の武芸を試そうとする二人の敵が後ろから金燕子に近づいて銅銭を投げたシーンがある。そして金燕子によって、三本の箸が投げられ、銅銭の穴を連ねてくし刺しにする。このシーンは全体で29秒 (00:14:28-00:14:57) あり、次の五つのショットで構成されている。

ショット1 (ミディアム・ショット／水平) 二人の敵が、話し合いながら後ろから金燕子に近づき、銅銭を天井に投げた。金燕子が三本の箸を上へに投げる (23秒)。

ショット2 (クローズアップ／ローアングル) 三本の箸が投げられ、<sup>はり</sup>梁で銅銭を連ねてくし刺しにする (3秒)。

ショット3 (ミディアム・ショット／俯瞰) <sup>はり</sup>梁を見ている金燕子は扇子を開く (1秒)。

ショット4 (クローズアップ／ローアングル) 銅銭が落ちる (1秒)。

ショット5 (ミディアム・ショット／俯瞰) 銅銭は金燕子の扇子に落ちる (1秒)。

この場面の中で「構築的な編集」が使われており、<sup>はり</sup>梁まで銅銭が投げられるなどの非現実的な「技」が描かれている。さらに二つの俯瞰ショット (ショット3、5) が使用されたため、ショッ



ト1と類似する構図は回避された一方、極端な俯瞰ショットとローアングルショットが接続される編集パターンによりフレーム上の大きな変化が生じて、衝撃力がある場面が構築された。

通常「俯瞰」というのは俯瞰視点（bird's eye view）即ち頭の真上から撮影されたショットであり、俯瞰視点ほど極端ではなく被写体が上から見下ろされた格好で撮影されたのはハイアングル・ショットと言うべきである<sup>35</sup>。厳密に言えば、「俯瞰ショット」を数えると『大酔俠』にはこの一箇所しかない。それ故、山田宏一によって「それが突然、大俯瞰に切り換わったりするところ」と語られているのは俯瞰ショット及び高台に設置されるカメラから撮られるハイアングルのことも含まれていると推測する。

ここで、特に提示したいのはハイアングル・ショットがシーン「交戦」(00:17:11-00:18:01)において、どのように「構築的編集」と合わせて被写体の運動を表すのかという問題である。

表一 『大酔俠』「交戦」シーンにおけるショット

番号	時間	構図・アングル（視点）	内容	カメラワーク
1	17:11	フル・ショット／水平（側面）	座っている金燕子が敵により囲まれている。	左→右
2	17:23	ミディアム・ショット／ローアングル	同上	固定
3	17:31	フル・ショット／水平（正面）	敵の頭目が店主と話した。	左→右
4	17:34	ミディアム・ショット／ハイアングル	同上	固定
5	17:37	ミディアム・ショット／ローアングル	金燕子が後ろから襲われた敵にお酒をぶっかける。	固定
6	17:38	クローズアップ	金燕子が匕首を出した。	固定
7	17:38	ミディアム・ショット／ローアングル	金燕子が匕首で敵を刺す。	固定
8	17:39	ミディアム・ショット／ローアングル	敵に飛びついた金燕子。	固定
9	17:41	ミディアム・ショット／ローアングル	金燕子があたりを見回す。	固定
10	17:42	ミディアム・ショット／ローアングル	敵は金燕子におびえさせられる表情。	固定
11	17:44	フル・ショット／水平	金燕子が画面の左端へ一歩を歩きながら敵と交戦する。カメラがそれを追って左に移動する。	右→左
12	17:51	フル・ショット／水平	金燕子が体の向きを変えて画面の右端へ移動。カメラがそれを追って右に移動する。	左→右
13	17:54	ミディアム・ショット／ローアングル	刺された敵の表情。	固定
14	17:56	フル・ショット／水平	金燕子はカメラの位置に近づく。カメラは右に移動する。	左→右
15	17:59	ミディアム・ショット／ローアングル	敵と交戦する金燕子。	固定
16	18:00	ミディアム・ショット／ローアングル	金燕子と交戦する敵。	固定
17	18:00	ロング・ショット／ハイアングル	金燕子が机の上に飛び移る。	固定
18	18:01	ミディアム・ショット／ローアングル	金燕子があたりを見回す。	固定

このシーンの持続時間は50秒であり、18個のショットによって構成された。

ハイアングルが発生する直前のショット11、12、14のカメラワークとして、ショット11、12では画面の中で横に移動している人物を撮影するカメラは被写体と一緒に並行的な移動が見られる。しかしショット14でカメラは金燕子の正面に設定されて金燕子の動線はカメラに向かって近づいてくるため、この「並行」から「前後」に転換したカメラワークは古典的編集で重視されている「180度ルール」を守らないことになる。



図1 『大醉俠』 ショット11



図2 『大醉俠』 ショット12

いわゆる「180度ルール」とは、撮影された映像を見る者が、被写体の向きや位置関係、あるいはその動きの方向を混乱なく把握できるために、被写体に対してある一定の方向から撮影するようにカメラの位置を決定すべきルールのことを言う。そのときに配置の基準となるのは、主要な被写体の間にある「イマジナリー・ライン」であり、カメラがこの想像上の軸の線を越えてしまうと、登場人物の移動方向が逆に見られ、受け手の中に混乱を感じさせてしまう<sup>36</sup>。



図3 『大醉俠』 ショット14



図4 『大醉俠』 ショット17

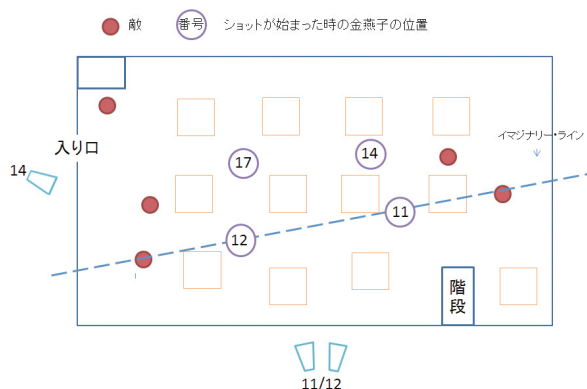


図5 客棧空間鳥瞰図

図5には、ショット11-17に基づいて整理された、このシーンにおけるカメラの撮影位置と人物位置が示されている。図5から、ショット14のカメラが金燕子と敵の間にあるイマジナリー・ラインの向こうで配置されることが分かる。

しかしながら、ショット14の4秒後発生したショット17で、客棧内の空間がハイアングルで撮られ、物理的な空間を明示した一方、跳躍する金燕子の動線により、ショット11から16まで一度混乱していた被写体の位置関係も再び明確にされた。つまり、ショット17におけるハイアングルの使用は、ショット11-14に構築された迫力と共に生じてきた空間配置と人物位置上の混乱を回避するための、解決策として存在しているとも言えるだろう。

これまでの研究で、映画作者論の視点から胡金銓を、映画を成立させる唯一の創造者として捉える場合が多かった。一方、同じ映画の作成に参加した西本と韓英傑が、この過程において、いかに映画に影響を与えたのかについての研究はほとんど存在しない。以上の論述により分かったのが、西本が主導した俯瞰／ハイアングル・ショットと、胡金銓が堪能である「構築的編集」とが互いに協力した結果、『大酔俠』における躍動感と迫力がある戦闘シーンが誕生したということである。

#### 4. 撮影法の導入―越境したローアングルの仰角

最後に、新派武侠映画の改良・革新の文脈の中で、西本正の貢献を考察してみたい。胡金銓と同様に新派武侠映画のリーダーと言われる監督張徹は、当時の映画業界では、ショットの位置づけとアングルにより、「冷」、「熱」と分けられていたことを述べている。立っている人の自然な視線の高さを基準とし、この高さよりカメラの視点が低いショットは「冷」であり、高ければ高いほど「冷」と考えられており、この高さより低いショットは「熱」であり、低ければ低いほど「熱」となる。当時の監督たちは、激情にあふれる傾向があり、低い位置と共に仰角ショットを応用することが好まれていたために、張徹と同じ世代の監督たちは、よく「カメラマンを地面に腹ばいにさせた」といわれている。武侠映画の場合も「熱」ショットが多用されたのは自然である<sup>37</sup>。

ここで言われている「熱」ショットは、まさに西本正が述べる「ローアングル」ショットであり、つまりカメラが低い位置に設定されており、被写体の下から見上げられた状態で撮影されたショットを指している。香港映画以外で、日本映画の代表的な監督小津安二郎の映画も、低位置のショットが多用されたという特徴でよく知られている。ただし、小津の映画におけるローアングルは、必ず「仰角」ではなく、むしろ観客をまるで自分も畳に座って物を見ている感覚にさせると考えられている。これに対して、新派武侠映画における「ローアングル」は、実際に「ローアングルの仰角」ということであると推測できる。

新派武侠映画における「熱」ショットの使用がなぜトレンドになっていたのかについて、張徹はより詳細に書かなかったが、その運用の実例として、『大酔俠』を挙げることができる。下記の数字は、『大酔俠』における「交戦」シーン（00：17：11-00：18：01）で使われたショット数



は18ショット、その中でローアングルのショット数は10ショットに達しており、持続時間は20秒となる。

この結果により、「ローアングルの仰角」の持続時間はシーン全体時間の2/5、及びローアングルショット数は全体の半分以上に達していることが分かる。一方、『大酔俠』において「ローアングルの仰角」が多めに使われた理由に関して西本正はこのように答えた。

日本では、こういうアクション映画の場合だと、僕は時代劇をよくやりまして、日本は畳の生活だからローアングルが多い。…中国は畳じゃないから、どちらかというと、ビッグのほうが普通になる。ただ、アクションものを撮る場合は、日本と同じようにベビーでしたから仰角<sup>あおり</sup>ったほうが迫力があると思うんです。すべて動きは下から仰角<sup>あおり</sup>ったほうが迫力が出ますよ<sup>38</sup>。

上記から、屋内で畳の使用のために、日本映画特に時代劇映画で「ローアングルの仰角」の使用が多くなったという点および、「ローアングルの仰角」により視覚的な迫力が与えられると考えられたために、西本はローアングルを活用したということが分かる<sup>39</sup>。

さらに、「ローアングルの仰角」が香港の新派武侠映画でも多用された理由に関して、山田宏一の「そういう仰角<sup>あおり</sup>のカットというのは、西本さんが香港映画にもたらしたと行ってもいいものですか」という質問に対して西本は明確に「僕がいちばん最初にベビーの仰角<sup>あおり</sup>をやって、もうこんなひくいところにカメラを置いて、こういうテーブルを並べて、バツと撮るとかね」と答えている。

この説明はかなり真実性があるものと見られる。西本は60年代初期、映画『楊貴妃』(1962/ 李翰祥)を初めとした四本のシネスコ映画が製作された時期に、カメラマンとしての彼の評判が高くなったこと、及び技術者を兼ねてカメラマンとして邵氏で活躍した彼が「総指導」という仕事を頼まれ、幾つかの映画の撮影を担当しながら、撮影所の中を走り回って現地のカメラマンへの指導を行っていたことを述べている<sup>40</sup>。この記述から見ると、「総指導」を担当していた西本が、「ローアングルの仰角」を当時の邵氏製作に導入した可能性が高いと推測できる。

また、「ローアングルの仰角」に関して西本は「それはもう先生たちから学んだことです。安本さんもローアングル、河崎さんもローアングル。三村先生は、どっちかというとハリウッドの関係ですから、ストレートで、カメラ操作が大変立派だったですね」<sup>41</sup>と述べている「安本さん」とは、映画監督の安本淳であり、カメラマンとして稲垣浩の時代劇シリーズ『宮本武蔵』の撮影を担当した人物である。「三村先生」は、西本の恩師とみなされる三村明であり、さらに「河崎さん」は新東宝のカメラマン河崎喜久三のことを指し、西本はかつてその三人の助手として働き、撮影・照明などの技術を身につけた。

「ローアングルの仰角」の使用は、先輩である安本淳、河崎喜久三たちから、西本正に渡され、さらに西本正の香港での活躍によって新派武侠映画と出会うことになった。このローアングルが

越境した過程、又は新派武侠映画の革新・改良において、西本は港・日映画業界における人材導入の一環として、大きな貢献があったと考えられる。

## 結び

上述してきたことから、香港・台湾の巨匠と言われる胡金銓の監督としてのキャリアに即し、彼が映画監督になった最初の時期に、いかに西本正からの影響を受けたのかが明らかになった。

まず、新人監督としての彼は、かつて様々な映画に関する知識を摂取したように、経験豊富な撮影監督である西本正から映画や撮影法に関する知識を学び、自分の映画製作で活用した。同時に、映画『大地児女』と『大酔侠』を監督した彼は、カメラマンの西本、武術指導の韓英傑の主観的な判断と知恵を重視し、彼らの才能を映画に生かし、三人の活躍によって映画の芸術的な効果がより豊かなものになった。

もう一つの面では、日中映画史における人材交流の側面から、日本人の技術人材西本正により香港新派武侠映画にもたらされた革新・改良について明らかになった。胡金銓に代表される新派武侠映画は1960年代にかけて成長してゆくプロセスの中で、西本正が指導した『大酔侠』の撮影法という技術の側面から見ると、アジアの指導的地位を確立していた日本映画<sup>42</sup>から直接的な影響があったことが分かる。さらに、日本映画の影響力は、胡金銓の成功を通じて、あるいは芸術的成果の面で香港のジャンル映画の成長を促したといえるだろう。

## 資料

『大酔侠』(胡金銓監督、邵氏兄弟有限公司1966年) 香港:天映娛樂:洲立影視有限公司、2002 (DVD)

## 注

- 1 黄淑嫻著、白井澄世訳「東アジア諸都市戦後映画交流史——五、六〇年代に香港・東京を越境した女性たちを中心に」藤井省三編『岩波講座「帝国」日本の学知 5 東アジアの文学・言語空間』(岩波書店、2006)、304—305頁。
- 2 香港の企業家、香港映画の製作会社である邵氏兄弟(ショウ・ブラザーズ・英語:Shaw Brothers)や、香港テレビ局無線電視(英語:Television Broadcast Limited, TVB)の創業者である。
- 3 邱淑婷『香港・日本映画交流史——アジア映画ネットワークのルーツを探る』(東京大学出版会、2006年)、291頁。
- 4 邱淑婷『香港・日本映画交流史』、208頁。
- 5 胡金銓、山田宏一、宇田川幸洋『キン・フー武侠電影作法』(草思社、1997)、6頁。
- 6 David Desser, "Making Movies Male: Zhang Che and the Shaw Brothers Martial Arts Movies, 1965-1975", *Masculinities and Hong Kong Cinema*, in Laikwan Pang, Day Wong, eds. Hong Kong: Hong Kong University Press, 2005, pp17
- 7 岩本憲児、高村倉太郎監修『世界映画大事典』日本図書センター、2008年、711頁。

- 8 『グリーン・デスティニー』(原題: 臥虎藏龍、英語題: Crouching Tiger, Hidden Dragon) 2000、李安監督。
- 9 Huaiting Wu, Joseph Man Chan, "Globalizing Chinese martial arts cinema: the global-local alliance and the production of Crouching Tiger, Hidden Dragon", *Media, Culture & Society*, 29.2 (2007), 200.
- 10 1971年胡金銓監督の『俠女』(1971) が、カンヌ国際映画祭高等技術院賞を受賞し、世界的に注目を浴びる。彼はアジアを代表する世界的な監督として名実ともにその地位を確固たるものにした上で、彼の空中剣術や創造的な編集などの映画技法は武俠映画の発展にも貢献した。岩本憲児『世界映画大事典』、711頁を参照。
- 11 1963年3月第61号の『南国電影』では、監督李翰祥と鄒文懷が率いた樂蒂、凌波、李坤、任潔、金泉などの俳優たちと賀蘭山(西本正)が日本に赴いて実景ロケを行う内容が記述された。『南国電影』1963年、61号、25頁。
- 12 インタビューが行われた時間は1985年。前載『キン・フー武俠電影作法』、352頁。
- 13 インタビューが行われた時間は1990年。西本正、山田宏一、山根貞男『香港への道: 中川信夫からブルース・リーへ』(筑摩書房、2004)、i頁。
- 14 胡金銓『キン・フー武俠電影作法』、45頁。
- 15 前載『キン・フー武俠電影作法』、90頁。
- 16 セルゲイ・エイゼンシュテイン(1898 - 1948) ソビエト連邦の映画監督。  
フセヴォロド・プドフキン(1893 - 1953) ロシアの映画監督、俳優である。  
バラージュ・ペーラ(1884-1949) ハンガリーの映画理論家、美学者、作家、詩人。
- 17 前載『キン・フー武俠電影作法』、49頁。
- 18 前載『キン・フー武俠電影作法』、91頁。
- 19 ミッチェル撮影機(Mitchell Camera)のことである。
- 20 前載『キン・フー武俠電影作法』、99頁。
- 21 原文は「running, jumping」である。
- 22 David Bordwell, "Richness through imperfection: King Hu and the glimpse", *The Cinema of Hong Kong: History, Arts, Identity*, in Poshek Fu, Davie Desser, eds. (University Press, 2002), 114.
- 23 前載『キン・フー武俠電影作法』、99頁。
- 24 前載『キン・フー武俠電影作法』、99頁。
- 25 David Bordwell, "Richness through imperfection: King Hu and the glimpse", 115.
- 26 同書では、西本が「低いほうのベビーつまり小型のを使うことが多いわけです」と述べたことがあった。それ故、「ベビー」とは、ミッチェルなど小型の撮影機のことと推測することができる。西本正『香港への道』、146-147頁。
- 27 西本正『香港への道』、147頁。
- 28 西本正『香港への道』、147頁。
- 29 ラッシュ: 前日撮影された下見用のフィルム。通常次の撮影が始まる前に監督や撮影技師によって検討される。  
ルイス・ジアネッティ著、堤和子、増田珠子、堤龍一郎訳『映像の法則』(フィルムアート社、2003)、164頁。
- 30 David Bordwell, "Richness through imperfection: King Hu and the glimpse", 134.
- 31 「構築的編集」という翻訳は、デヴィッド・ボードウェル「フライボワイヤンから莊重性へ」京都映画祭実行委員会編『時代劇映画とはなにか—ニュー・フィルム・スタディーズ』(人文書院、1997)、145頁を参照。
- 32 古典的編集: グリフィス(D.W.Griffith)によって発達をみた編集スタイル。身体的アクション自体よりむしろシーンの劇的、感情的強調によって一連のショットの連続を決定する手法。ルイス・ジアネッティ『映像の法則』、304頁。
- 33 Ken Dancyger, *The Technique of Film and Video Editing: History, Theory, and Practice*, (Focal Press, 2010), pp13-14.
- 34 David Bordwell, "Richness through imperfection: King Hu and the glimpse", 117.

- 35 ルイス・ジアネッティ『映像の法則』、26、308頁。
- 36 佐々木成明編、『情報映像学入門』、(オーム社、2005)、196-197頁。
- 37 張徹「源泉編」『張徹回憶録・影評集』(香港電影資料館、2002)、63頁。
- 38 西本正『香港への道』、146-147頁。
- 39 ローアングルと迫力との関連性について、『映像の法則』では「高さの感覚を増幅させるので、縦もしくは垂直の感覚を意識させるのに最適なアングルである。動きはスピード感を増し、特に暴力的なシーンにおいてはその混乱にも似た狼狽ぶりが強調される」と論述されている。ルイス・ジアネッティ『映像の法則』、28頁。
- 40 西本正『香港への道』、128頁。
- 41 西本正『香港への道』、147頁。
- 42 前載『岩波講座「帝国」日本の学知5 東アジアの文学・言語空間』(岩波出版社、2006)、302頁。

(廊 知硯 東北大学大学院国際文化研究科国際日本研究講座)