

本論文は、オーソン・ウェルズ (Orson Welles, 1915-1985) のラジオ、映画、テレビでの活動を対象とし、その多岐に渡る実践の意義をメディアの実験という観点から明らかにすることを目的とする。先行研究において、ウェルズは偉大なモダニズム映画作家として論じられてきた。『市民ケーン』をはじめとするウェルズの映画は、その視覚的な表現性に大きな特徴を持っており、それが古典的ハリウッド映画とは異なるモダニズム芸術としての評価に結びついてきたのである。しかし、そうした評価は、メディア横断的な活動をおこなってきたウェルズの実践を正しく捉えているとは思われない。ウェルズは、自身の目的が優れた芸術作品を作ることそれ自体にはなく、その実践を映画だけではなくラジオやテレビを含めたメディアの実験として考えていた。したがって、重要なのは、映画作家としてのウェルズ像を特権化することではなく、そのメディアでの活動を貫く実験の内実と意義を明らかにすることである。そのメディアの実験において焦点となるのは、観客だ。演劇からキャリアを開始したウェルズは、演劇の観客とメディアを受容する観客をはっきりと区別していた。前者が俳優と劇場で時空間を共有することによって「共同体の喜び」を経験する存在であるのに対して、メディアを受容する観客は顔の見えない匿名の大衆である。こうした認識を持つウェルズにとって、この匿名の大衆は、作り手があらかじめ観客として前提とすることができない存在であった。古典的ハリウッド映画が大衆を観客として前提としているとすれば、ウェルズは映画館に押し寄せる顔の見えない大衆を観客として考えることができなかつたのである。しかしそのことは、ウェルズが観客を無視してモダニズム芸術を作ることに閉じこもったことを意味していない。むしろウェルズは、映画の理想を観客とのコミュニケーションのためのメディアにすることに見出していた。だとすれば、ウェルズにとって問題は、大衆を観客として前提とするマス・コミュニケーション (古典的ハリウッド映画) とは異なるかたちで、しかしモダニズム芸術のようにコミュニケーションを断絶する作品を作るのでもなく、メディアの時代を生きる観客とのコミュニケーションを探ることであった。言い換えれば、メディアの実験とは、マス・メディア (ラジオ、映画、テレビ) を通じてマス・

コミュニケーションとは異なるオルタナティブな形態のコミュニケーションを探るものである。ウェルズにとって、それは「語りかけ」、それも（演劇のような）集団的な経験を奪われている孤独な観客たちへのパーソナルな語りかけとして展開された。複製技術時代の観客に対して、このパーソナルな語りかけがいかんして展開されたかを本論文は明らかにする。本論文の構成を以下に記す。

第 I 部「一人称とメディア」では、ウェルズのメディアの実験を一人称性という点に注目しつつ考察していく。第 1 章「一人称単数」という語りの実験——ラジオ・ドラマと『宇宙戦争』は、ウェルズのラジオでの活動を彼が演出した有名なラジオ・ドラマ『宇宙戦争』を中心に考察していく。1938 年、ウェルズは CBS で自身のラジオ番組を持つことになる。この番組を開始するにあたって、ウェルズは通常のラジオ・ドラマとは異なる「実験的なテクニック」を導入することを試みる。それは、登場人物が一人称単数の「私 (I)」という主語を用い、ドラマを演じるというよりリスナーに直接物語を語るというものである。ウェルズによれば、ラジオにおいて（演劇や映画のように）観客がいないかのようにドラマを展開することは、聞いている側にとって「よそよそしく (impersonal)」感じさせる。そこでウェルズが考えたのは、「一人称単数 (first-person-singular)」で語りかけることによって、リスナーに「パーソナルな関心」を抱かせるというものである。ウェルズの番組『一人称単数 (First Person Singular)』（後に『マーキュリー・シアター放送』に改名）は、この「パーソナルな語り」を用いることによって『ドラキュラ』や『宝島』といったエピソードを放送し、高く評価されることになる。しかし、1938 年 10 月 30 日に放送された『宇宙戦争』は、それまでのラジオ・ドラマとは全く異なる反応を引き起こした。よく知られているように、このドラマで物語の主軸となる火星人の襲来をニュース形式で放送したところ、これを現実のニュースと信じた人々がパニックに陥ったと大々的に報じられる。先行研究において、このラジオ・ドラマはウェルズのそれまでの「一人称単数」の語りの実験とは関係がないものとして扱われてきた。その理由は、『宇宙戦争』がニュース形式を採用しているからであり、ニュースと「パーソナルな語り」とは何の繋がりもないと考えられてきたからだ。しかし、当時のラジオ・ニュースを振り返るならば、こうした考えが正しいとは限らないことが判明する。『宇宙戦争』放送の 1 ヶ月前、ヨーロッパでは、ナチス・ドイツによるチェコスロヴァキア領ズデーテン地方併合の動きが「ミュンヘン危機」を引き起こしていた。この時期、こうし

た政治的に不安定なヨーロッパの情勢をアメリカ国民に伝えていたのは、CBSのスタジオから連日ニュースを報じていたH・V・カルテンボーンと、ヨーロッパからの中継をおこなっていたエドワード・マローである。彼らのニュース報道は、たんに人々に最新の情報を与えてくれるものとして受容されているだけではなく。多くの文献が明らかにするところによれば、リスナーたちは、彼らの声と「パーソナル」な関係を結んでいるように感じていたのである。だとすれば、『宇宙戦争』におけるニュース形式、とりわけ火星人の襲来を実況するアナウンサーの声は、「一人称単数」による「パーソナルな語り」と断絶しているどころか、むしろ人々が当時夢中になって聞いていたカルテンボーンらの声と同様の「パーソナル」なものとして展開されたと思われる。これを確かめるために本章の後半では、『宇宙戦争』と（同じくニュース形式を採用した）ラジオ・ドラマ『都市の陥落』を比較し、ウェルズのこのラジオ・ドラマが「一人称単数」という語りの実験の継続であったこと、むしろその最も鮮烈な効果をあげたドラマであったことを明らかにする。

第2章「一人称カメラという実験——『闇の奥』から『市民ケーン』へ」では、ウェルズの初長編映画であり、映画史上の傑作として認識されている『市民ケーン』を取り上げ、この映画の前史といえる『闇の奥』の映画化企画との関係から考察していく。『市民ケーン』は今日では最も偉大な映画作品の一つとして考えられているが、その理由として頻繁に挙げられてきたのはこの映画が数々の映画スタイル（ドイツ表現主義やソビエト・モンタージュなど）を「総合」しているというものである。しかし、こうした評価は、『市民ケーン』が既存の映画スタイルを一つの作品のなかで上手く組み合わせたことを賞賛するものの、この映画が真に新しいことを試みたわけではないことを示している。それに対して本章は、『市民ケーン』を映画スタイルのレベルで捉えるのではなく、ウェルズ（と撮影をつとめたグレッグ・トーランド）が全く新しいことを目指したメディアの実験というレベルから考察していく。その際に重要なのは、ウェルズが『市民ケーン』製作以前に映画史上で前代未聞の実験に取り組んでいたことである。それは、ジョゼフ・コンラッドの小説『闇の奥』を登場人物マールウの視点から、すなわち一人称カメラによって撮影するというものである。第1章で論じたように、ウェルズはラジオ・ドラマにおいて「一人称単数」の語りという実験をおこなっていた。ラジオから映画へと活動の場を移したウェルズは、映画においても「一人称」の語りをおこなうことを考えていたのであ

る。ウェルズのこの意図の根底には、映画の観客が（彼のキャリアの出発点である）演劇の観客とは全く異なるという認識がある。ウェルズにとって、演劇の観客は、劇場で俳優たちと時空間を共有する存在であり、そこで「共同体の喜び」を達成することこそ演劇の経験である。それに対して、映画の観客は、いうまでもなくそのような経験を持つことはできないのであり、ただスクリーンに投影されるイメージを見るしかない。そうした存在は、ウェルズにとってもはや観客とは呼べないのである。一人称カメラは、映画の観客が置かれているこうした条件、すなわちイメージを見るしかない存在に対して、演劇とは異なるかたちで働きかける試みとなるはずであった。その目的は、映画の観客を登場人物の一人称の視点に置くことによって、スクリーン上のイメージを見るのではなくあたかも映画の世界のなかに入ったかのように感じさせることにあった。すなわち、一人称カメラとは、スクリーンなどないかのように観客に思わせること＝スクリーンの排除を目的としていたのである。『闇の奥』の映画化企画とその一人称カメラというアイデアはともに破綻したが、このスクリーンの排除が『市民ケーン』にいかなるかたちで受け継がれたかを分析していく。

第Ⅱ部「語りとメディア」では、ウェルズの映画を音声という問題から論じていく。第3章「ラジオ、紙芝居、朗読映画」では、ウェルズの映画を視覚的な表現性という観点から論じてきた先行研究に対して、それらの映画で聞こえる音声こそが一次的なものであったことを主張する。ウェルズの映画を視覚的な表現性ではなく音声という点から論じることで、観客から断絶したモダニズム芸術という評価とは異なる側面をそれらの映画に見出すことがここでの目的である。その場合、重要なのはラジオからの影響だ。ウェルズはラジオから映画へと活動の場を移したが、ラジオでの経験は、映画に紛れもなく大きな影響を与えている。とりわけ、初期の『市民ケーン』と『偉大なるアンバーソン家の人々』は、ラジオからの影響が明白なものとなっており、先行研究においてもしばしばそのことが指摘されてきた。しかし、ラジオからの影響はそれだけにとどまらない。『上海から来た女』は、クライマックスで無数の鏡に囲まれたなかで激しい銃撃戦がおこなわれる場面に象徴されるように、ウェルズの視覚的な表現性が存分に発揮された映画として考えられてきた。しかし、この映画に関しても、ウェルズがまるでラジオ・ドラマを作るかのように音を作っていたことが製作時のメモ等を確認することで明らかになる。これらの作品においてウェルズは映画をある意味で「視覚的イメージを持つラジオ」のように作っ

ていたが、これに変化が現れるのは、ハリウッドのスタジオ製作からヨーロッパでのロケーションを主とする製作に移行してからである。ウェルズ自身が資金をつぎ込んだほとんど自主映画のような『オセロ』は、ヨーロッパで断片的にイメージを撮影し、それらのイメージをポスト・プロダクション時に継ぎ接ぎして出来上がった映画である。注目すべきは、ウェルズが音を完全に後から同期するポスト・シンクを自らの方法として採用するようになったことだ。また、ヨーロッパ期の映画に関しては、登場人物たちの声をウェルズが自ら吹き替えていたことが頻繁に指摘されてきた。『アーカディン氏』と『審判』において、ウェルズは複数の登場人物たちの声を自ら吹き替えているが、とりわけ後者の映画に関しては、主演俳優であるアンソニー・パーキンスのいくつかのセリフまでウェルズの声によって発されている。これらのことを考えると、ヨーロッパ期のウェルズの映画は、まるで紙芝居のようにイメージにウェルズが声をあてた映画として考えることが可能である。『審判』のイントロダクションではイラストつきでフランツ・カフカの「掟の門」という寓話がウェルズの声でナレーションで読まれるが、このイントロダクションに限らず『審判』という映画は、あたかも寓話的なイメージにウェルズが声をあてる紙芝居のようなものとして出来ているのである。こうした（ラジオ・）ドラマから語りへの移行は、続く『不滅の物語』においてより明白となる。本章の最後では、『不滅の物語』、そして晩年の映画実践において、ウェルズがクローズアップで小説を読む朗読映画へと進んでいくこと、そしてその意義について考察する。

第4章「イメージを聞く——シェイクスピア映画と新たな詩」では、ウェルズのシェイクスピア映画を取り上げ、シェイクスピアの言語的な詩がいかんして映画というメディアで刷新されているかを検討する。ウェルズにとって、シェイクスピアの戯曲を映画に翻案することは、ある大きな問題と取り組むことを意味している。それは、ウェルズがシェイクスピアの詩を言葉として発される声に見出していたことだ。ウェルズはシェイクスピアの教本のようなものを高校時代の恩師とともに出版したが、そこで主張されているのは、シェイクスピアの作品の詩が「聞くこと」にあり、さらに「見ることと聞くこと」が両立しないということである。この「見ることと聞くこと」の両立不可能性こそ、映画という視覚メディアにおいてシェイクスピアを翻案する際に大きな問題として立ちはだかるものだ。ウェルズの初めてのシェイクスピア映画は、リパブリックという低予算映画を専門にしていたスタジオで製作された『マクベス』

であるが、この映画に関してはその安っぽさが繰り返し指摘されてきた。また、次の『オセロ』に関しても、ウェルズ自身が資金をつぎ込んだ自主映画のような作品であり、『マクベス』と同様の安っぽさが見出される。とりわけ頻繁に指摘されてきたのは、これらの映画における音の問題である。ウェルズは、『マクベス』に関しては俳優たちのセリフを事前に録音するというプレ・レコーディングを、『オセロ』に関してはセリフを完全に後入れするという方法を採用した。これらの映画の音はこのように真逆の製作方法で作られたが、両作品ともそのイメージと音の不調和が指摘されてきたのである。先行研究において、こうしたイメージと音の不調和は、観客の安定した鑑賞を妨げるモダニズム的实践として考えられてきた。しかし、本章では、この不調和が「見ることと聞くこと」の両立不可能性という、ウェルズの演劇観が強く影響していると考えられる。演劇という言葉の芸術を映画という視覚メディアに翻案すること。その不可能性への挑戦こそが、これらの映画の音とイメージの不調和となって現れているのだ。言い換えれば、その不調和は、(モダニズム的)スタイルの問題ではなく、演劇を映画化する際に引き起こされるメディアのレベルの問題であり、その翻案の不可能性を自覚しつつ演劇映画を製作するというメディアの実験ゆえのものなのである。これに対して、ウェルズの最後のシェイクスピア映画である『フォルスタッフ』は、前2作とは異なることが試みられている。シェイクスピアの詩を「聞くこと」に見出していたウェルズは、ここで新たな詩を展開することを試みている。それは、視覚的なイメージが編集によって形成する音楽的なリズムである。ウェルズはある時期から映画の編集のリズムに詩を見出すようになったが、『フォルスタッフ』においては、シェイクスピアの聴覚的な詩を映画のイメージの機械的なリズムに変換することが試みられているのだ。ここに、ウェルズが探求した演劇映画の一つの完成形があるが、本章の最後では、晩年のウェルズがさらに別の詩的な表現の可能性を探っていたことを未完の『リア王』の映画化企画に確認する。

第Ⅲ部「演劇性とメディア」では、ウェルズのテレビ作品やエッセイ映画を取り上げ、それらの実践におけるウェルズの演劇性を検討していく。第5章「小さなスクリーンの芸術——テレビ作品とエッセイ映画」では、ウェルズのテレビ作品とエッセイ映画における「語り」の問題を取り上げる。ウェルズはインタビューで繰り返しテレビが語りのメディアであると主張している。ウェルズによれば、テレビは、視覚メディアである映画と同じ道を歩むべきではなく、

語りの可能性を探求すべきである。この考えの根底には、ウェルズの演劇観が強く影響していると考えられる。なぜなら、ウェルズはやはり演劇を映画と対比したうえで言語＝語りの芸術として考えていたからだ。ウェルズが演劇を語りの芸術として考えていたのは、かつてのエリザベス朝時代の演劇が「見るもの」ではなく簡素な舞台を聴衆が取り囲んで「聞くもの」だったからである。ウェルズによれば、歴史とともに演劇の舞台は「聞くもの」から「見るもの」になっていくが、この歴史的な過程において失われた語りの可能性が、テレビという20世紀半ばにあらわれた新たなメディアに見出されているのである。しかし、このように考えた場合、テレビの視覚的なイメージはそうした語りと対立するもの、いわば余計なものとなる。そこでウェルズがとった方法は、テレビを「イラストつきラジオ」として扱い、その視覚的なイメージをイラストの位置にとどめておくということである。ウェルズのテレビ作品『オーソン・ウェルズのスケッチ・ブック』や『オーソン・ウェルズと世界一周』は、この「イラストつきラジオ」という考えを体現したものとなっており、ここではウェルズの語りがメインとなり視覚的なイメージに関してはあくまでも補助的な役割＝イラストとしての位置しか与えられていない。また、ウェルズが手がけたテレビ・ドラマ『若さの泉』に関するも同様である。このテレビ・ドラマは、語り手ウェルズが主に静止画で提示されるドラマの解説をおこなったりそれらに声をあてたりするものとなっている。このような「イラストつきラジオ」という実践は、語りをメインとするものであるが、他方でイラストとなった視覚的なイメージにも新たな魅力を見出すことができる。ウェルズのテレビにおいて、視覚的なイメージは、もはや「見るもの」ではなく彼の語りの一部として受容されることになり、それによって視聴者がより親しむことができるものとなるのである。ウェルズのエッセイ映画『フェイク』は、まさにテレビで展開されたこの方法を応用したものとなっている。この映画では、監督であるウェルズが語り手として登場し、贋作絵画や自らの逸話について観客に語りかける。『フェイク』は実にさまざまなイメージを映画のなかで引用するが、それらのイメージは、やはり「見るもの」としてではなくウェルズの語りの一部として組み込まれており、結果的にもとの文脈では持ち得なかった魅力を獲得しているのである。本章では、ウェルズのこうした語りかけがイメージを観客とのコミュニケーションへと開く試みであると論じ、そのメディアの実験の一つの到達点であることを明らかにする。

第6章「カメラとのコミュニケーション」は、語り手としてのウェルズについて論じる。ウェルズはほぼ全ての自らの監督作品で俳優として演じてきたが、晩年のエッセイ映画では、語り手として観客に向かって語りかける存在となった。カメラに向かって観客に語りかけるウェルズには、あからさまな演劇性を認めることができる。ウェルズのこうした演劇性に関しては、しばしばベルトルト・ブレヒトからの影響が指摘されてきた。ブレヒトは、俳優を語り手にして、観客に錯覚を与えるのではなく彼らを批判的な思考へと導くことを目指していた。俳優を「解説者」として考えるブレヒトの演劇はその「異化効果」によって広く知られているが、こうしたブレヒト的演劇の影響が語り手ウェルズに見出されてきたのである。しかしウェルズ自身は、ブレヒトの演劇を「引いた」ものと表現し、自らの演劇とは区別していた。かつてウェルズは演劇を「言葉と光のマジック」と表現していたが、それが目指すものは、「異化効果」によって観客を批判的な思考に導くようなものではなく、むしろその「マジック」によって虚構の世界により深く引き摺り込むことである。このブレヒトとの違いを念頭に置きつつ、本章は『フェイク』のクライマックスを分析する。ここでウェルズは、パートナーであるオヤ・コダールとともにパブロ・ピカソに関するあるエピソードについて語る。この実に演劇的な場面がブレヒトとは異なる演劇を展開させていることを確認する一方で、本章の最後では、『フェイク』のウェルズがたんに演劇を繰り返すのではなく映画の観客との新たな関係をカメラとのコミュニケーションに探っていたことを明らかにする。

結論では、ウェルズのメディアの実験が持つ意義をマス・メディアとパーソナルなコミュニケーションが交錯する地点に見出す。