

# 身体表象

第8号

2025.3

学习院大学身体表象文化学会

## 執筆者紹介（五十音順）

- 岡田尚文（学習院大学ほか非常勤講師）  
胡唯伊（学習院大学大学院人文科学研究科身体表象文化学専攻博士後期課程）  
後藤美濤（学習院大学大学院人文科学研究科身体表象文化学専攻博士前期課程）  
関根麻里恵（学習院大学大学院人文科学研究科身体表象文化学専攻博士前期課程修了）  
田丸理砂（学習院大学教授）  
中田真梨子（学習院大学大学院人文科学研究科身体表象文化学専攻博士後期課程）  
野本梢（映画監督）  
松下茉由（学習院大学大学院人文科学研究科身体表象文化学専攻博士前期課程）

※所属情報は2025年3月31日現在のものを記載

# 目次

## 論文

今敏のアニメーション作品における「鼎話的」な表現構造 ——『千年女優』『PERFECT BLUE』『パプリカ』をめぐって……………5
胡唯伊

## 現実と虚構の狭間で

——初期映画『ある象の電気処刑』における「死」の表現……………29
中田真梨子

## 物語マンガの語り手はどこにいる

——作品論への接続……………47
松下茉由

第8回 学習院大学身体表象文化学会大会 発表概要*……………73
----------------------------------

## トークセッション

「生きづらさ」を捉えるまなざし

登壇者：野本梢、田丸理砂 司会：関根麻里恵……………79
------------------------------

活動報告…………… 101
---------------

『身体表象』投稿規定…………… 107
---------------------

学習院大学身体表象文化学会会則…………… 109
--------------------------

\*発表内容の公表が却って業績の蓄積を妨げる可能性に鑑み、プロシーディングスの掲載を見送った者については発表要旨の掲載に留めた。



## 論文

# 今敏のアニメーション作品における「<sup>トライログ</sup>鼎話的」な表現構造 ——『千年女優』『PERFECT BLUE』『パプリカ』をめぐって——

胡唯伊

## 0. はじめに

今敏<sup>こんさとし</sup>（1963–2010）監督のアニメーション作品は、物語内容において「虚構と現実の混淆」が大きな特徴のひとつであると指摘されることが多い（氷川 10–11；藤津[2020]；北村 177）。じっさいに今敏の作品では、一方で、キャラクターの主観に基づく「想像」「夢」「妄想」といった精神的な産物（例えば、もう一人の自分の姿など）が具象化され（坂本 15）、それによって「個人」の姿が翻弄されることが描かれる（石岡 88）。他方で、具象化された精神的な産物がキャラクターのいる実世界の要素と混在し、例えば、鏡やガラスなどのリフレクションを用いた演出によって、両者の境界を曖昧にする表現が示される（坂本 15；北村 177）。つまり、作品内世界のキャラクターにとって、何が「現実」なのか、何が「虚構」なのかが混淆されているのだ<sup>1</sup>。

しかし、「虚構と現実の混淆」という特徴を、今敏がどのような手法によって実現させているのかという点は、十分に論じられてきたとは言えない。

そもそも、今敏作品における「虚構」と「現実」の定義についてもこれまで十分に論じられてこなかった。第一、そこで混じり合うとされる「虚構」と「現実」とはそれぞれどのようなものを指しているのだろうか。というのも、先行研究においては、虚構と現実が各論者によって異なるレベル<sup>2</sup>で捉えられていながら、それが区別されないまま今敏の作品は「虚実混淆」としてひとまとめに語られてきたからだ。言い換えれば、今敏の作品の中で「虚構」と「現実」が曖昧になっているからといって、分析（概念）のレベルであいことなる位相を混同してしまってはならないのだ。表現手法の内実を明らかにするためにも、まずは今敏自身の言葉に立ち返って、虚構と現実について再検討する。

今敏は、次のように述べている。

実を言えば、私は監督デビュー作である『パーフェクトブルー』や第二作『千年女優』において、夢と現実、幻想と現実、あるいは記憶と現実が揺らいで行く様を好んで描いたのは、小説『パプリカ』<sup>3</sup>のようなことをやってみたかったのです（今 [2007]）。

今敏は、ここでは少なくとも、夢、幻想、記憶を現実と対置させている。「現実」と「虚構」をいったん二項的に——対立的にではなく——捉えた場合、今敏作品においては、「夢、幻想、記憶」が「虚構」（の側）として理解されている。そのうえで、本論文では、そうした虚構とそれに対置される現実を、今敏がどのような技巧・方法で混淆しているのかを明らかにし、その過程において「演技する身体」というモチーフを繰り返し使っていることを指摘する。

今敏作品においては、夢、幻想、記憶は単なる観念的なものにとどまらず、しばしば「演技する身体」という演技手によって生み出され／生きていく世界そのものとして機能する。そのため、（演技手によって演じられた作中の）虚構の世界と（作中の）現実に存在する演技手との相互関係を論じることが、虚構と現実をどのように混淆させるのかを解明する上で重要である。本論文では、前述の今敏のインタビューで言及された『PERFECT BLUE』（1997）、『千年女優』（2001）、および先述小説の翻案作品『パプリカ』（2007）を対象とし、今敏の作品における「虚構と現実の混淆」という一貫したテーマの異なる表現を明らかにする。

分析のために、まず3作品の物語のあらすじを記す。『PERFECT BLUE』は、アイドルである霧越未麻を主人公とする物語である。彼女はアイドルから女優へ転身する過程で、演じるドラマの世界と現実世界の区別がつかなくなる。次第に未麻はアイドル姿の自分の「幻影」を見るようになり、未麻のアイデンティティが徐々に曖昧になっていく。一方、アイドルの未麻像を守るために、未麻の熱心なファンでもあるマネージャー・ルミは、アイドル未麻を演じてインターネットで日記を書く。ルミは、女優となりつつある未麻がアイドルの未麻にとって邪魔な存在であると認識し、最終的には未麻を殺そうとする。

『千年女優』では、かつての大女優・藤原千代子へのインタビューが行われ、インタビュアーの立花源也とカメラマンの井田が千代子の語りに入り込み、彼女の一生を思い出す形式で物語が展開される。千代子の語りにより、どこまでも初恋の青年「鍵の君」<sup>4</sup>を追いかけていく千代子の人生と映画の世界とが織り重なっていく。

『パプリカ』は、未来の東京を舞台としている。革命的な技術である「DC ミニ」という機械は、人々の夢にアクセスし、それを共有または再生する装置である。精神科医の千葉敦子は、この機械を使用して夢の中でパプリカに変身し、患者の精神を治療する。しかし、ある日「DC ミニ」が盗まれ、他者の夢によって人々の精神の混乱や意味不明な言動が引き起こされる。それを食い止めるために、千葉たちは調査を開始するが、黒幕を調査し始めるのと同時に、夢と現実の境界線が曖昧になり、最終的には夢の中の出来事が実世界に現れることになる。

今敏作品で描かれる「虚構と現実の混淆」にキャラクターの「演技する身体」が関わっていることを明らかにするため、本論文では具体的な方法論として、まず 1 章では、演技とは何かを考察し、そこでは山崎正和の『演技する精神』（1988）を参照し、演技における「<sup>トライブローグ</sup>鼎話的」な表現構造を提示する。本論文では、山崎の演技論を援用して、3 作品内の役柄、演技手、観客の関係、さらには「作中作」におけるコミュニケーションを考察していく。第 2 章では、今敏が明確に「女優」をテーマとした作品『千年女優』の分析を行い、「鼎話的」な表現構造に基づくコミュニケーションの特性を明らかにする。さらに、その特性に起因する、物語内での立花源也というキャラクターの位置転換を具体的に考察する。第 3 章では、「アイドル」から「女優」への転身を描く『PERFECT BLUE』を分析し、ファンとの「鼎話的」な表現構造について考察する。「鼎話的」な表現構造の表現をめぐって、ファンという、アイドルのコミュニケーション相手でありながら観客であるという特殊な存在に注目する。また、いなくなったアイドル霧越未麻の姿を演じているマネージャー・ルミが、アイドルの演技手へと役柄を転換する表現手法を具体的に分析する。第 4 章では、『パプリカ』における主人公・千葉敦子が夢の中でパプリカに変身し、夢の中の「映画女優」と評されることに注目する。千葉が粉川利美の「映画夢」を通して救われた点から、本作における「鼎話的」な表現構造を夢の内世界の転換から分析する。本論文の結論では、3 作品の共通点と相違点を整理し、今敏が演技を通じて、虚構と現実をどのように混淆させたのかを明らかにする。

## 1. 演技における「鼎話的」な表現構造

演技を何かを考察するための出発点とし、日常の演技から「芝居がかり」や「演劇」における演技に至るまで、古典的な演技論を示した山崎正和は『演技する精神』で以下のように述べている。

純粹な演技から、逆に純粹に実直で、非演技的な行動に至るまで、われわれの日常感覚は、その間に無限の濃淡の差を嗅ぎわけるのであり、言いかえれば、われわれは演技の概念のまわりに無限の裾野を感じとっている（山崎 19）<sup>6</sup>。

山崎は、演技があらゆる場面において我々が常に経験し、文化の全体を解明するための有効な手段であると指摘している（山崎 19）。つまり、演技というものが演劇の舞台のみならず「日常」にも根付いているのである。日常感覚における演技的行動の考察の後、山崎は演技を「表現の一種でありながら、単純に一方的な語りかけではなく、いわば二重の伝達相手を持つ特異な表現である」（山崎 31）と指摘している。また、彼は演技を次の3者が参加するものと捉えている。(1)「演技を行ってイメージを発信する人間」、(2)「直接にそれを受けとめて反応する人間」、(3)「この一対一の対話の外にあって、両者の対話そのものを眺めている第三の人間」である（山崎 31-32）。このような表現の構造について、山崎は「敢えて用語を新造していえば、それは通常の「対話的」<sup>デュアローグ</sup>な表現ではなく、本質の層において、「鼎話的」<sup>トライローグ</sup>な表現だといふべきかもしれない」と述べている（山崎 36）。

山崎の言う鼎話的な表現と類似の概念として、美学者・佐々木健一の『せりふの構造』（1982）における指摘が挙げられる。

佐々木によれば、劇は世界内における「人の行動」であり出来事であり、それを俳優の演技によって舞台に再現した芸術として演技が成立する。また、彼は演劇の台詞を「内世界的コミュニケーション」と「芸術的コミュニケーション」という二重構造に分けている（図1）。前者は劇中の人物どうしが劇世界内で交わす相互的コミュニケーションであり、後者は俳優から観客への一方的なコミュニケーションである（佐々木 9-10）。

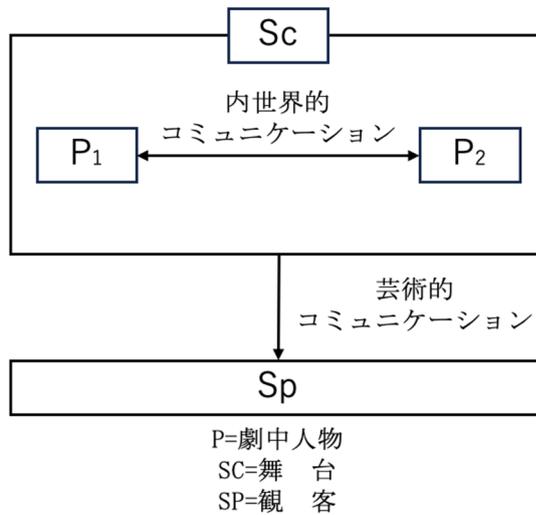


図1 佐々木による「せりふの構造」の図式 (佐々木 10)

山崎の鼎話的な表現構造は、これらの図式と対比可能である。具体的には、(1)「演技を行ってイメージを発信する人間」は佐々木の図における「P1」に相当し、演じ手が役柄を演じている。(2)「直接にそれを受けとめて反応する人間」は「P2」に、(3)「この一対一の対話の外にある第三の人間」は「Sp」に対応し、観客となる。

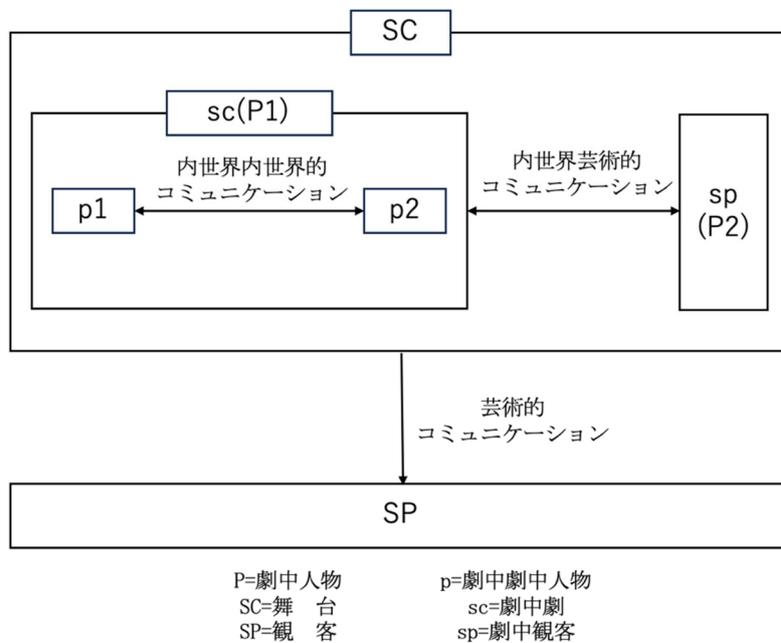


図2 劇中劇の構造

図2が示すように、劇中劇の構造においては、佐々木の図式にもう一層の芸術的コミュニケーションを加えることが可能である。その場合、劇中人物が役柄を演じる際、他の劇中人物が劇中観客となる。内世界的コミュニケーションは内世界芸術的コミュニケーションに変わる。

『千年女優』を例に挙げると、図2の「SC」は『千年女優』そのものであり、「SP」は観客である。「p1」は主人公千代子が演じる個々の役であり、「p2」の中には相手役（例えば常に千代子と共演する女優の島尾詠子の役）が含まれる。「sc」は千代子が語る世界、すなわち彼女の過去の映画作品や人生であり、「sp」は千代子の語りを外から観る取材者の立花と井田である。立花と井田は『千年女優』というアニメーション作品の中にいるので、「SP」という位置ではない。

本論文では、このような鼎話的な表現における二重のコミュニケーションを中心に、『PERFECT BLUE』、『千年女優』、および『パプリカ』を分析する。この3作における鼎話的な表現構造は、第2、3、4章でそれぞれ考察する。

## 2. 「鼎話的」な表現構造

### ——『千年女優』における相手役と観客の転換——

最初に、今敏が「女優」というテーマを扱った『千年女優』において、「演じ手」というモチーフが最も明確に表現されている点について考察する。本作の物語構造に関する研究として、須川亜紀子の分析が挙げられる。

須川は、『千年女優』のナラティブ構造を考察するにあたり、リニアな時間軸に沿って語られる、千代子が生まれてから「鍵の君」との出会い、そして彼を追い続けるも決して会うことができない現代までの千代子の人生を、錯綜する物語として統一し、垂直軸として捉えた。そして水平軸として、その垂直軸を取り囲むように、ノンリニアな時間意識ですすむ記憶の語りが、螺旋状のように構築される。それによって、須川は、現実（「物語外時間」<sup>8</sup>）と虚構（「物語内時間」<sup>9</sup>）の世界の間の意識の往復が可能となっていると述べている（須川 95）。

須川は、千代子のリニアな時間軸に沿った人生の語りを垂直軸とし、螺旋状の記憶の語りを水平軸として捉え、ナラティブ構造を大きく3つの層に分ける。これには、(1) 千代子が語る人生＝記憶の世界である「物語内世界」<sup>10</sup>、(2) 千代子本人と聞き手である立花と井田の現実世界<sup>11</sup>である「物語外世界」<sup>12</sup>、(3) それらを外部から観察する我々観客の世界が含まれる（須川 97）。立花が（須川が言うところの）「物語外世

界」から「物語内世界」へ進入するのは、千代子の記憶への感情移入によって、千代子との記憶の共有が成立する瞬間であり、そこで初めて「物語内世界」への回路が確立される。一方、共有する記憶のない井田は、常に客観的な立場にあり、立花を「物語内世界」から「物語外世界」へ引き戻す役割を担っている（須川 97-102）。

『千年女優』は、演技における「鼎話的」な表現構造が特に明確に見られる作品である。理解を容易にするために、第1章で示した劇中劇の構造を本作に適用し、さらに改良を加えて図に示す（図3）。

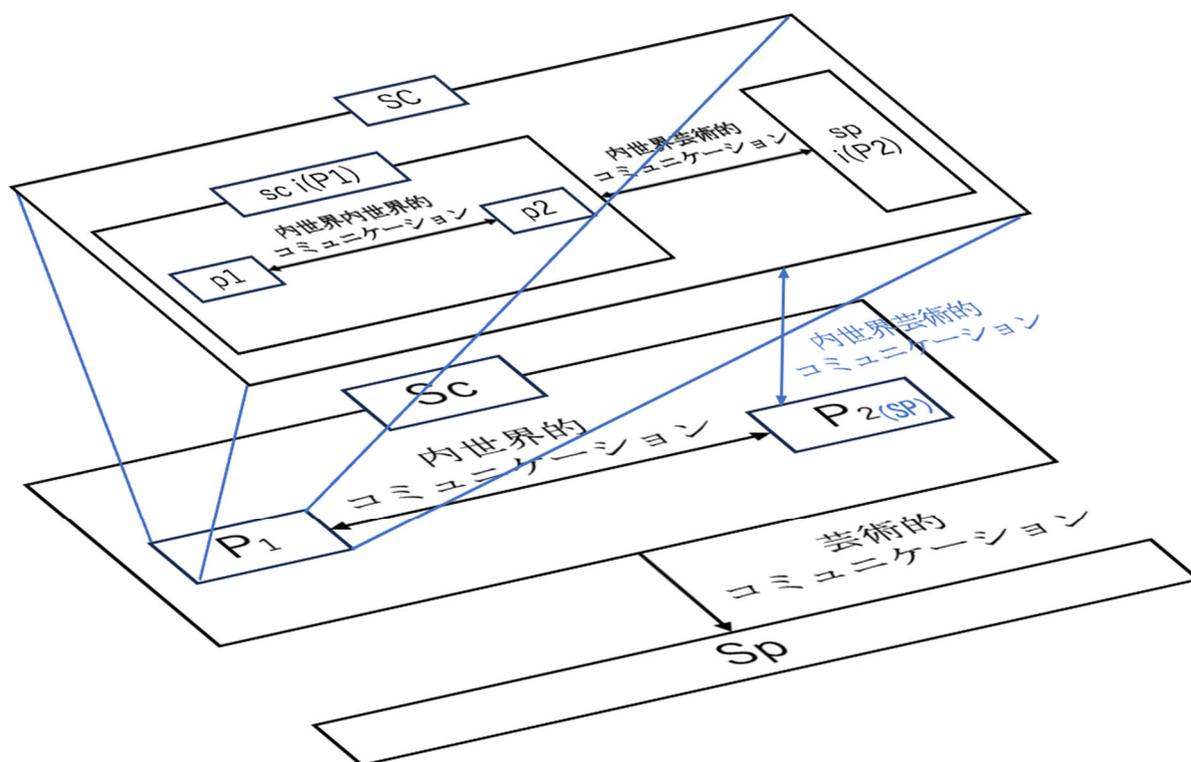


図3 『千年女優』の物語構造

下層の「Sc」は本作『千年女優』を指し、「Sp」は本作の観客である。物語の最初の千代子は下の枠の「P1」に位置し、内世界の人物として存在する。立花は「P2 (i)」に位置し、井田は立花と同じレベルであり、「P2 (ii)」の位置となる。三者とも『千年女優』という作品の内世界の人物である。

千代子が思い出を語り始めると、下層の千代子「P1」という劇中人物を媒介として、「SC」という語りの内世界（＝記憶の世界）が形成される。過去の千代子は上層の枠の「i (P1)」に位置し、彼女の人生の思い出の中に登場する人物（たとえば当時の千代子、母親、詠子など）は全て「i (P2)」の位置にある。このとき、下層の枠にいる

立花と井田は同じ「SP」としてみなされ、彼らが千代子の語りに入り込むことによって、まるで観客が作品に参加するかのような表現がなされる。

そして、千代子の語りの展開に伴い、千代子は過去に主演してきた複数の映画作品の世界「sc」と下層とを往還することになる。煩雑になるため図3には「sc」とのみ記しているが、個別の出演作はそれぞれ「sc1」「sc2」「sc3」として位置づけられる。北村匡平が指摘したように、「この作品における劇中劇は、リアルな作品ではなく、回想する人物の〈情念〉と想像力が溢れて再分脈化される場所だった」（北村 187）。これらの作品は、かつて千代子が出演した映画作品であり、千代子の主観的な語りによって物語が変化するものである。したがって、それらの映画作品「sc」は、語りの物語内物語内世界「SC」の中に内包される。映画の世界における役柄を演じる千代子はそれぞれに「sc1-p1」、「sc2-p1」、「sc3-p1」となる。

図3のモデルをレベルごとに分け、個々枠を具体的な例に示してみると、以下のようになる。

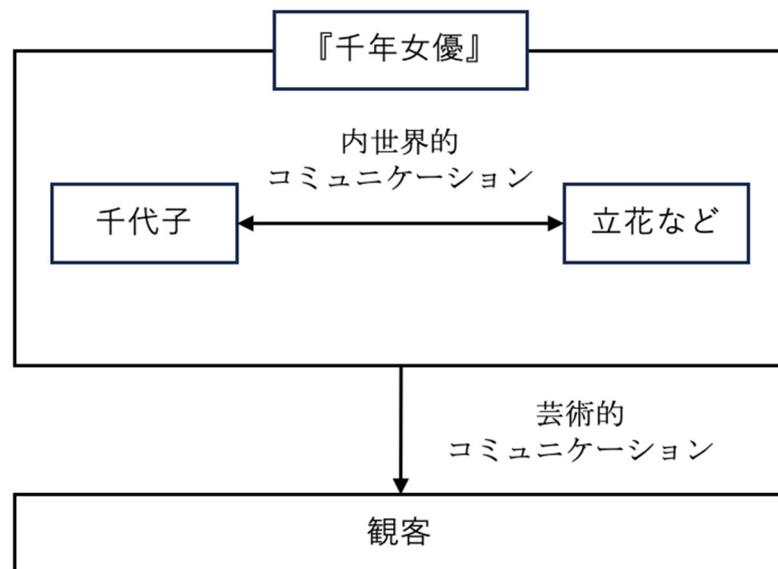


図4 『千年女優』の物語構造

まず、図4で示す物語構造が『千年女優』の基盤となる。

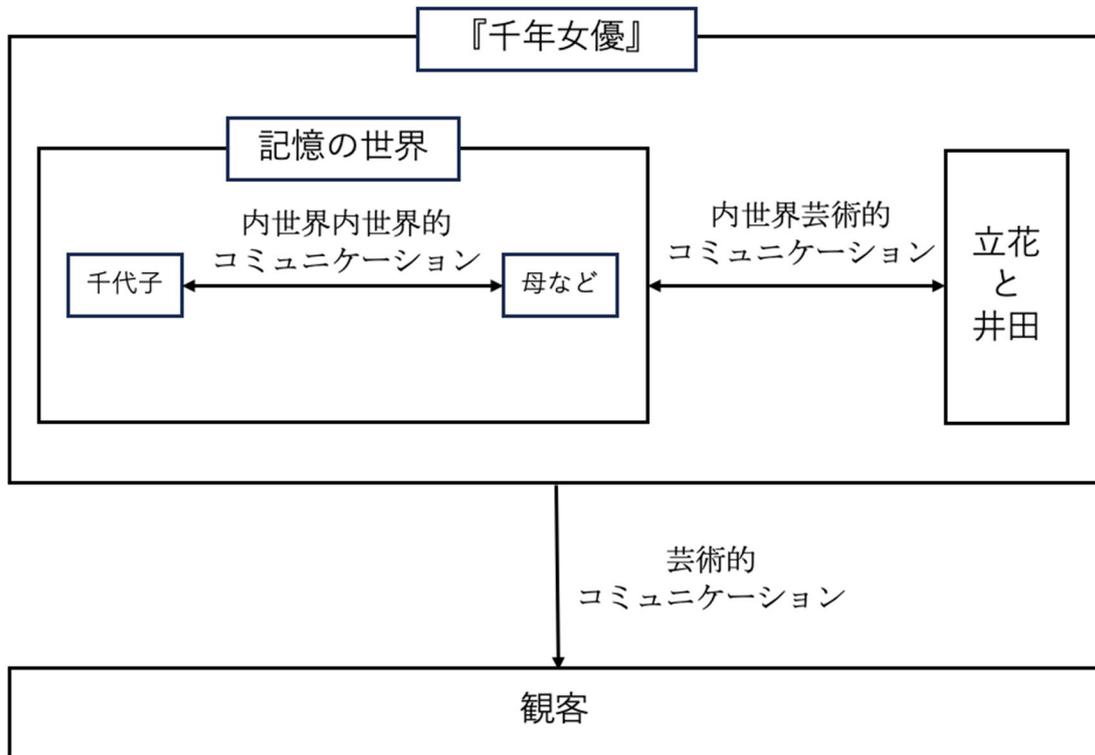


図5 『千年女優』の物語構造

そのうえ、千代子が思い出を語り始めると、物語は図5の物語構造になる。

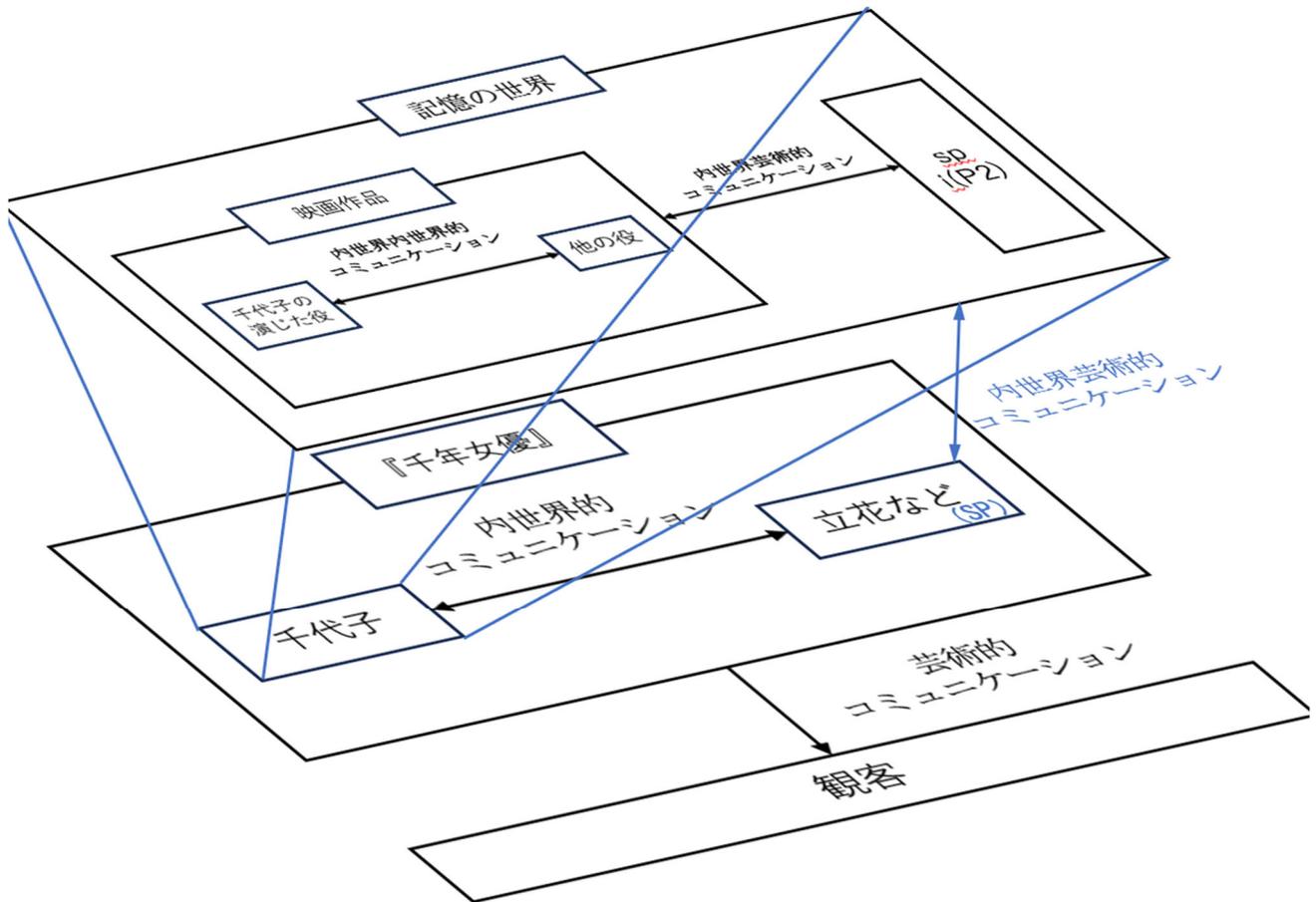


図6 『千年女優』の物語構造

さらに、千代子の語りは、千代子の人生の思い出とかつて出演した映画作品が錯綜していくと、図6になる。

ここにおいて上層の「sp」と下層の「SP」の違いを明確するために、具体的なシーンを取り上げる。千代子の記憶の世界において、舞台や撮影現場を見ているスタッフや他の人がいる。そこで特に描かれているのは、記憶の世界において、当時の出来事であり、若い立花「i (P2)」の出番である。千代子の語りが進むことによって、手元の写真を通して当時のスタッフの1人が立花であることを明らかにした。後の映画撮影に関する語りにおいて、2人の立花が同時に存在する表現になっているが、それぞれに違うレベルに位置付けられ、上層の若い立花が「sp」、下層のインタビュー立花が「SP」に位置することになる。

作品を以上のように分けてみた後に、ここで注意すべき点がある。それは、図3の上層の物語内物語内世界（記憶の世界）を見ている下層の「P2」（ここでは記憶の世界の観客「SP」になる）に位置する立花と井田が、記憶の世界の中の映画作品「sc」の中の千代子が演じた役「p1」に話しかけても、返事をもらえないということである。初めて思い出の中で、映画作品「sc」の中の千代子「p1」との対話が成立したのは、立花が長門守源衛門「p2」の役を演じ、千代子が演じる姫「p1」を助けに来た瞬間である。

この対話の成立は、須川と藤津によっても指摘されている。須川は、物語が「物語外世界」から「物語内世界」へと進入することは、千代子の記憶世界に対する感情移入によって可能となっており、その物理的接触の程度によって進入度合いが示されているとする。「物語内世界」において、立花は千代子に2度呼びかけるが会話は成立せず、千代子とのコミュニケーションが初めて成立するのは、立花が「物語内世界」の登場人物長門守源衛門になる瞬間であり、つまり、須川はコミュニケーションのためには「物語外世界」の自己を隠蔽する必要があると指摘する（須川 100-101）。

藤津は『千年女優』を「観客の映画」とし、立花源也という観客に注目している。立花は、銀映の撮影所で千代子と仕事をし、彼女のファンであることから、スクリーンの向こう側に立ちたいという願望を抱いている。立花は、千代子の思い出の中の映画に登場人物として現れるが、千代子はほとんど立花を顧みない。藤津はこの2者の関係が、一方的に見つめる観客としての立場から結局ほとんど変わっていないと指摘している（藤津 [2022] 393-394）。

須川は立花と千代子のコミュニケーションが初めて成立する接点を指摘しているが、「物語内世界」を千代子の記憶の世界と定義する須川の場合、見逃されている点が2つ存在する。

1つ目は、千代子が駅へ「鍵の君」を追って走り出した後、満州行きの船に乗る直前の場面である。快晴の港で、16歳の千代子は銀映の専務と握手し、母親に別れを告げる。立花は「そうでしたか...」（00:20:58）と言い、千代子が振り向いた際、「鍵の君を追って満州に行くために...」（00:21:00）と続けた。「そう!」（00:21:03）と千代子は笑顔で応じ、「映画なんてホントはどうでも良かったの」（00:21:05）と答える。このとき、記憶の中の千代子「i (P1)」の行為もセリフも、明確に観客「SP」の立花に反応して答えており、長門守源衛門が千代子を助けにくる場面に先んじて、すでにこの時点でコミュニケーションが成立しているようにも見える。

2つ目は、満州での初めての撮影で占い師に「鍵の君」の行方を尋ね、探しに行く千代子の列車が馬賊に襲撃される場面である。爆発によってレールが外れた列車の中で、倒れた千代子は立花の呼びかけによって目覚め、彼を見返す。したがって、須川のように、劇中の姫・千代子と登場人物になった立花とのコミュニケーションを、記憶の共有と感情移入として解釈するだけでは不十分である。藤津による「千代子はほとんど立花を顧みない」というのも成り立たないのであろう。立花は単なる一方的に見つめる観客「SP」ではなく、快晴の港では千代子の話し相手になったり、馬賊に襲撃された場面では千代子呼びかけたりする役割を果たしているようにも見える。

コミュニケーションの成立に関する問題を整理するためには、千代子の語りという記憶の世界の中に、さらに記憶の映画作品の世界が存在するという根本的な性質の差異を区別しなければならない。長門守源衛門の演技手として立花が登場した後も、劇中劇は続けられる。姫の千代子と長門の立花は馬に乗り、殿を救いに向かう。武者の傷男<sup>13</sup>の発砲によって長門の立花はスローモーションで落馬し、「姫エエ...!!」(00:32:10)と叫ぶ。姫の千代子は落ちた長門の立花を見返す。シーンが現代の山荘に切り替わり、千代子は「長門オオッ！」(00:32:15)と叫ぶ。演じている立花は長門と同じ兜を被り、「御武運をオオ...！」(00:32:18)と必死に叫ぶ。応接室で、立花と千代子は映画の再現を続けている。井田は2人を茫然と見つめている。このシーンの切り替えを通じて、立花は「長門守源衛門」となることで、千代子の語りの助手となったのである。その瞬間、語りの世界「sc」の語り手は、下層の千代子「P1」だけでなく、立花「P2」も参加していることになる。このことが可能となった理由は、立花がその映画を何度も観ており、役柄を熟知していたためであろう。立花はここで「P2」(「SP」)の位置から劇中劇「sc」の中の長門守源衛門「p2」に移行できたと考えられる。

快晴の港でのコミュニケーションは、千代子と立花のインタビューの対話内容であり、下層の千代子「P1」は16歳の千代子「i(P1)」と化し、現在進行時的に上層の記憶の世界を語っているのである。つまり、この快晴の港でのコミュニケーションは、図3、上層の記憶の世界における16歳の千代子「i(P1)」と下層の観客である立花「SP」との対話である。コミュニケーションは成立しているが、立花は記憶の世界の「i(P2)」の位置にはない。なぜなら、そのコミュニケーションの内容は、記憶の世界「SC」の出来事ではないからである。

コミュニケーションのためには「物語外世界」の自己を隠蔽する必要があるという前述の須川の指摘は、以上の2つのコミュニケーションの成り立ちを解釈できていない。立花は明らかに自己を隠蔽していないのだ。須川の言う「自己を隠蔽する必要性」

は、演技における鼎話的な表現構造を通じて分析することでより明白となったと思われる。したがって、演技手の演技行為は物語内物語「sc」で完結しており、演技手が演じる役「p1」は物語内の観客「sp」との直接的なコミュニケーション（返事をもらえないこと）は行わないのである。

以上のように、本作は演技手の千代子と観客の立花の関係において、佐々木健一が述べる物語内世界コミュニケーションと芸術的コミュニケーションの対比を示している。演技手の役柄は物語内世界でのみ活動し、相手役とのコミュニケーションは行われているが、物語を鑑賞する観客や外部との直接的なコミュニケーションは行わないことが、本作において強調されている。

### 3. 『PERFECT BLUE』におけるアイドルを演じるファン

#### ——アイドルという役柄の演技手の転換——

『千年女優』の分析において確認したように、今敏作品における女優の表現には「鼎話的」な構造があることがわかった。物語内物語内世界におけるコミュニケーション環境において、女優が演じる役はメッセージの発信者として機能し、その反応を受け取る相手の役者と、外部から眺める第三者（観客）という関係性が存在する。このような構造から、演技における「鼎話的」な関係が成立することが明らかになった。

対照的に、アイドルそのものの成り立ちにおいては、単なる表現者と観客のみでは成立しない。アイドルの表現においては、一見すると、アイドルという発信側と、その対面に受信側が存在する構図が見られるように思われるが、実際にアイドルがアイドルとして成り立つためには、ファンという単なる観客を超えたコミュニケーションの相手が不可欠となる。このコミュニケーションは直接的な対話ではなく、ファンがアイドルのイメージを受け入れ、ある種の崇拜者として機能することで、アイドルは「アイドル」としての存在を初めて確立するのである。アイドルにおける鼎話的な表現構造が成立するためには、観客という第三者に加えて、ファンの存在が必要不可欠なのである。このようなアイドルの構造において、ファンという存在はパフォーマンスの相手なのか観客なのか、その位置づけが曖昧となる。すなわち、ファンは内世界的なコミュニケーションにおける演技を受け取る相手としてアイドルを支える一方、芸術的コミュニケーションにおける観客でもある。

アイドルは、ファンの存在によってこそ成立する。したがって、本作における「鼎話的」な表現構造は、「アイドル未麻」という役柄とファンたちとの関係をどのよう

に表現しているかという観点から読み取られるべきである。その「役柄」は、未麻がアイドルを卒業した後に幻影の形で現れる（以下、「幻影」と呼称する）。

個々のファンの偶像崇拜の行動において、特に注目すべきは、ストーカー・内田と未麻のマネージャー・ルミの表現である。これらのファンに共通するのは、アイドル未麻のイメージをアイドル卒業前の状態に保ちたいとする執念である。

ストーカー・内田の執念は、物語の冒頭における公演シーンから捉えることができる。警備員である内田が自らの手のひらを目の前に上げ、舞台上でパフォーマンスをする未麻が手の上で踊っているかのように見える場面が描かれる。これは、自身によって理想化されたイメージを確認し、アイドルを手中におさめて庇護下に置く行為として解釈されるだろう。

清純なアイドルから女優へと変わった未麻に対して、内田はアイドル未麻のイメージの変化を受け入れられず、元のイメージを守るために、未麻のヘアヌード写真が掲載された雑誌を他人の手から奪い、全て買い占めようとする。これは、自己の理想としての清純な未麻像を保持するための行為として理解できるだろう。

さらに、内田が「未麻の部屋」という未麻を名乗るウェブサイトにもメールを送り、インターネット上の「未麻」とコミュニケーションをとっているときに、「幻影」の未麻が彼の隣に立つ描写がある。このシーンを通じて、理想的イメージがファンの頭の中に存在することが示唆される。

最終的に、内田は未麻を殺害しようとする。内田は目の前に実在している未麻本人が偽物であり、本物は「未麻の部屋」で交信する相手であると盲信している。現実にいる本物の人間を無視し、自身の理想通りに応じるインターネット上の存在のみを真実と信じている。すなわち、内田がストーカーしているのは未麻本人ではなく、ファンにとっての理想の姿を演じてくれる「役柄」としてのアイドル未麻なのである。

次にマネージャー・ルミは、事務所が未麻をアイドルから卒業させ女優にする決定を下した際、また未麻がレイプシーンへの出演を承諾した際に、未麻の気持ちを考え、心配してくれる唯一の人間だった。しかし、最終的には全ての殺人事件がルミの仕業であると判明し、ルミは未麻すらも殺そうとする。このような変化は何を意味するのだろうか。

ここでは、その変化を読み解くために、ルミがアイドル像を受け入れ、消えたアイドル未麻となる過程に注目する。未麻をサポートしてきたルミが未麻を殺そうとするその変化の過程には、ルミがアイドル未麻になりきっていたという、アイドル未麻を

演じる構造がある。もし「幻影」の未麻を1つの役柄として考え、実際にはルミに配役されていると考えるならば、この過程は「鼎話的」な表現構造から分析可能である。

アイドル卒業前には、アイドル未麻(=役柄)は未麻と一体化しており、アイドル未麻という完全体として活動している。この時点で、アイドル未麻とファンとの間には相互の支え合いが存在し、コミュニケーションが成立している。卒業発表後、未麻という実在の演技手はアイドルとしては消失したが、アイドル未麻のファンと、役柄としての「幻影」はなおも存在し、お互いのコミュニケーションを望んでいる。「幻影」と未麻の関係は、「未麻の部屋」というブログの内容から以下のようなことが読み取れる。物語の終盤、このブログがルミによって書かれたものであることが明らかになるが、「未麻の部屋」では、未麻の日常生活が詳細に綴られている。たとえば、「今朝の電車で、左足から下りたのがケチのつき始めよ！電車とおフロは右足からってきめてんのにィ！」(00:21:30)といった内容に加え、未麻の声の録音や写真も添えられている。このことは、役柄と未麻との一致を示すと同時に、役柄の独立性も強調している。未麻本人は何も書いていないのかかわらず、アイドル未麻としての行動が描かれている。未麻本人の実際の行動とは関係なく、アイドル未麻は1つの役柄として独立する形で、インターネットのブログで勝手に合理的に構成されていることが読み取れる。

未麻のレイプシーン出演によって、アイドルの「幻影」が未麻本人とは別に動き出すことも、「未麻の部屋」を通じて描かれている。さらに、「未麻の部屋」を見ている内田の姿は、アイドルとファン間のコミュニケーションである。未麻本人は、この段階でアイドル未麻という役柄のイメージと大きく乖離することで、結果的に「アイドル未麻の演技手」という、理想的なアイドル像の器のような媒体が不在となるのだ。このとき、ルミの殺意は未麻ではなく、レイプシーンの脚本家やヘアヌード写真の写真家に向けられる。未麻がまだアイドルに戻れる可能性を有していたからこそ、ルミは彼らを襲ったのであろう。

アイドル未麻という存在を維持するために、ルミは自らアイドル未麻を身にまといその役柄を演じ、アイドル未麻のイメージを破壊している未麻本人を殺そうとする。女優として活動を開始した未麻こそが、アイドル未麻にとって邪魔な存在であるとルミが認識したため、最後の未麻の殺害未遂に至ったと考えられる。

映画のクライマックスで、未麻は自分の部屋そっくりを整えられたルミの部屋にいることに気づく。ルミは、アイドルの衣装を着用し、自らがアイドル未麻であると信じ、現実の未麻を邪魔な存在だと言う。ここにおいて、ファンの幻想を一手に引き受ける役柄としてのアイドル未麻という「幻影」が、ルミ個人の自我を侵食したことが

明らかになっている。また、「未麻の部屋」というブログにおいて、一人称で未麻の生活を詳細に記している人物も、実際にはルミであると分かる。

これらの行動を通じて、ルミの目的は、アイドル未麻というキャラクターを保持することにある。純粋なアイドルとしての未麻への変身願望と、かつてアイドルになりたかったという2つの願望から、ルミがアイドル時代の未麻を演じる行為は、「アイドル未麻」の存在を守りたいという意味に基づくものであると読み取れる。すなわち、ルミは自ら未麻だと言い張るが、演じている「役柄」は未麻本人ではなく、イメージとしての「アイドル未麻」という「幻影」なのである。

本作は、未麻のアイドルから女優への転身を一見本筋として描いているが、すべての事件の背後にはルミがいると言える。なぜなら、未麻の女優への転身過程は、演技の稽古や職場の詳細を描くことでも可能だが、今敏はそれよりもアイドルにおける演技手と役柄との「分離」に重きを置いているためである。この分離と呼応するのは、本章で述べたように、ルミが自らアイドル未麻を演じ、アイドル未麻という役柄の演技手に転換する過程であり、本作における「虚構と現実の混淆」というテーマは、ルミの「転換」という仕掛けによって実現されているところが大きい。

では、「虚構と現実の混淆」をめぐって、本論文の冒頭で引用した「小説『パプリカ』のようなことをやってみたかった」と述べる今敏は、『パプリカ』でどのような「演技する身体」を描いているのだろうか。

#### 4. 『パプリカ』における夢の内世界の造り主の転換

『パプリカ』において、精神科医・千葉敦子の患者の1人である粉川警部がパプリカ（千葉敦子の夢の中での姿）に対して「君は夢の…映画女優なんだな」（00:05:08）と述べるセリフは、原作小説には存在しない。パプリカは夢探偵であるのに「夢の映画女優」と呼ばれる、この表現の意図は何か。今敏はインタビューにおいて、「映画と夢の共通点」について問われた際、夢を「予期せぬ私の映画」とし、「何を訴えているかも分からないことも多い」が「すべて当人の中にあるイメージによって構成されている」と述べている（今 [2007]）。

パプリカが映画女優として描かれるのは、粉川警部の夢の中に限定される。粉川警部の夢は、物語の進行において特別な役割を果たしており、それは以下のような機能をもつと言える。

粉川警部の夢は、さまざまな映画の要素が融合しつつ、ある種の決まった形をもつ。この特性は、粉川の夢が他者の夢とは異なり、映画的な構造をもつことを示唆している。パプリカは外部からモニターを通じて粉川警部の夢を観察できるだけでなく、「DCミニ」（夢共有装置）を介してその夢の中に入り込むこともできる。パプリカは映画の中の演じ手のように、夢の中の物語を進行させることができ、観客と演じ手の両方の役割を担う。

粉川の映画的な夢の特性によって、その映画的な夢の中に入ると、自己の意志を行使することが難しく、既に定まっている物語の力が優位に働く。しかし、粉川はこの既定の物語を利用し、パプリカを他者の夢から自分の夢へと逃し、自分のよく知る映画の展開を踏まえて事態をコントロールすることが可能となる。

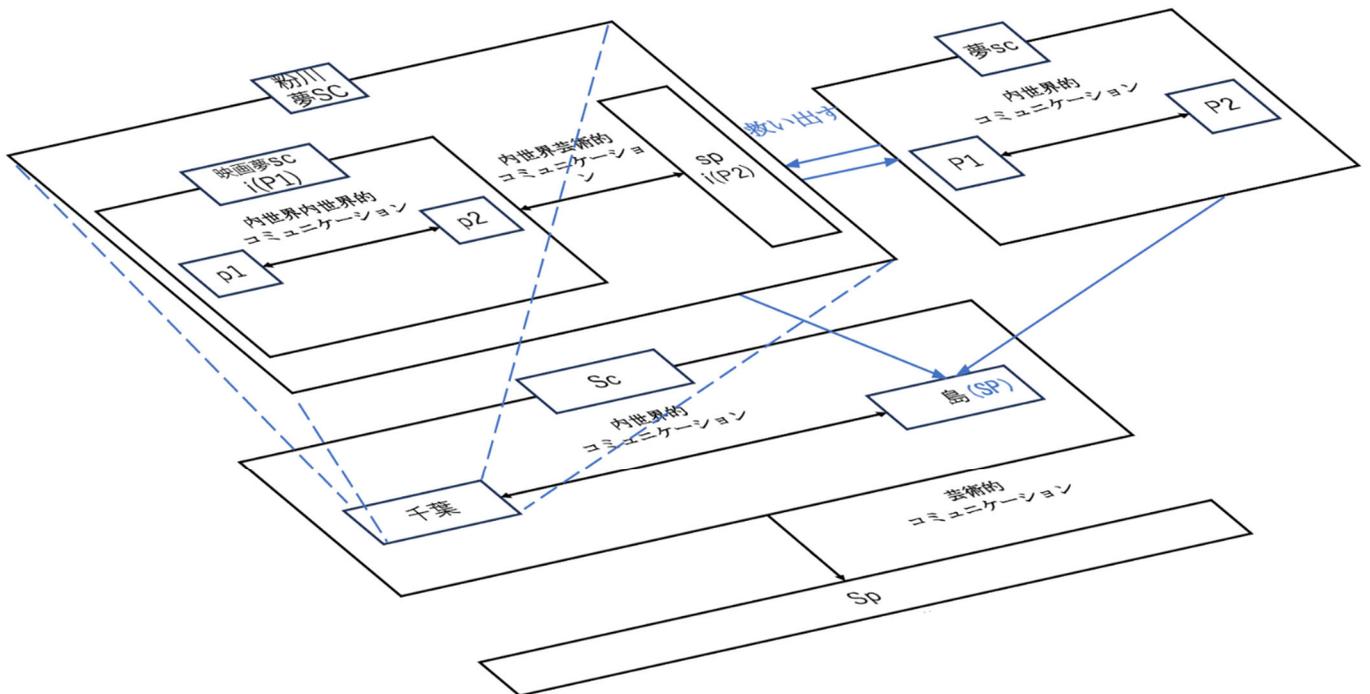


図7 粉川がパプリカを救う過程

具体的な分析を行うために、粉川が他者の夢から自身の夢へとパプリカを救出する過程を図式化した（図7）。

下層の「Sc」は『パプリカ』の、精神医療総合研究所内の開発室のシーンを示す。開発室において、千葉は「DC ミニ」を装着し、夢の中でパプリカに変身し、黒幕の正体を探究している。一方、研究所所長の島はモニターを通じて夢の世界を観察し、パプリカと対話を行っている。上層右の「夢 sc」は、パプリカが入り込んでいる夢の内世界を示している。その中でパプリカは黒幕である研究所理事長・乾の正体を発見し、乾や職員の小山内と対話を重ねる。乾と小山内は、さまざまな「夢 sc」を生成し、パプリカを夢の中に閉じ込め、逃がさないようにする。

小山内の「夢 sc」である「秘密の部屋」において、パプリカは捕まり、展翅板にピョンで留められる。一方、粉川は自らの夢、「粉川夢 SC」において、映画館街に入り、「PAPRIKA」の看板で立ち止まる。映画館に入ると、パプリカの映像がスクリーンに映し出される。このとき、「映画夢 sc」と「夢 sc」は、粉川の夢の映画館のスクリーンを通して繋がっている。シーンは小山内の「夢 sc」である「秘密の部屋」に戻り、小山はパプリカの皮膚を切り裂き、敦子をパプリカの中から引き出して愛撫する。一方で、「粉川夢 SC」の映画館において、粉川は懸命にスクリーンに突入しようとする。スクリーンは彼の突入によってゴムのように伸び、薄くなり、粉川は透けて見えるようになる。最終的に、スクリーンが膜のように破れ、粉川は「粉川夢 SC」から小山内の「夢 sc」に突入する。粉川は敦子を抱えて、破れたスクリーンを通じて逃げ出す。

開発室「Sc」では、島が千葉に夢からの「覚醒実行」<sup>14</sup>を試みるが、成功しない。そこで島は「DC ミニ」を装着し、自ら夢の中に入ることを試みるが、眠ることができず夢に入れぬ。このとき、島はモニターを通じて、千葉を救出した粉川を発見し、粉川に自分の夢に逃げ込むことを提案する。

このようにして、粉川は千葉と一緒に、「粉川夢 SC」の中のさまざまな「映画夢 sc」に入る。最初に『ターザン』、次に『007 ロシアより愛をこめて』へと移行する。『007 ロシアより愛をこめて』の列車のシーン「映画夢 sc」において、粉川「p1」は映画の元の展開どおりに、他の役「p2」に首を絞められている。この場面で、小山内は粉川の夢に駆けつけ、その役「p2」を演じている。「僕の夢を邪魔するな」(01:06:38)と叫ぶ小山内に対し、粉川は「俺の夢に入ってきて…何言いやがる！」(01:06:41)と肘鉄を食らわせ、小山を蹴る。主導権を握った粉川は、懐から銃を抜いて、小山を追う。ホテルの廊下で、粉川は小山を銃で撃ち、銃口から立ちのぼる硝煙を吹く。そのとき、粉川の背後は逆光になり、夕日が差し込む。粉川は片腕で気を失った千葉を抱え、「THE END」の文字が画面に現れると、映画館内の多くの観客(sp)は拍手しながら立ち上がる。粉川は敦子に口づけし、敦子は目覚める。同時に、開発室の中の敦子も目覚める。

粉川の映画的性質をもつ夢のおかげで、パプリカは黒幕（乾、小山内）から救出され、さらには助手の小山内を消滅させることができた。このような特性をもつ夢を通じて、本作は前2作と同様に、キャラクターたちを演じ手、観客、相手役としての「鼎話的」関係の中で往復させ、個々の物語の内世界を越えて往復することを実現しているが、本作では演技の環境そのものの境界が揺らいでいることが強調されている。

本作は、ヒロインが悪夢の黒幕を探し出して倒す物語として概括できるが、その観点からは、粉川の「映画夢」がヒロインを救出し、黒幕の力を半分に弱めるという重要な役割を果たしている。したがって、本作において夢の境界線を曖昧にすることは、キャラクターたちが演技する内世界的コミュニケーション環境を変化させる手段として機能していると言える。

## 5. おわりに

本論文では、今敏のアニメーション作品における特徴として「虚構と現実の混淆」を取り上げ、特にキャラクターの「演技する身体」を通じてそれが実現させていたことを明らかにした。また、その考察に基づき、本論文では役者としてのキャラクターが作中で演じているもう1つの劇の内世界を「虚構」として定義し、演じていない日常世界を「現実」として位置づけた。

山崎正和の「鼎話的」な表現構造を敷衍することで、『千年女優』においては観客の立花の物語内物語への参加転換によって物語の奥行きができ、『PERFECT BLUE』においてはアイドル末麻という役柄の演じ手の転換をめぐって物語が進行して描かれ、そして『パプリカ』では内世界そのものの転換が展開されている。このように、今敏のアニメーション作品を「演技する身体」の観点から分析すると、今敏の作品群の特徴として言及されてきた「虚構と現実の混淆」に、それぞれの作品固有の「鼎話的」な表現構造があることがわかる。

『千年女優』においては女優がモチーフとなり、古典的で安定した「鼎話的」な表現構造が顕著に表れている。一方、『PERFECT BLUE』ではアイドルから女優への変身が描かれ、現代におけるアイドルの「鼎話的」な表現構造は、ファンに開かれて曖昧になっており、ファンの存在がアイドルの成り立ちの根源を支える役割を果たしている。ここで、ファンは観客であり、アイドルの演技する相手でもある。女優への変身の過程で、元々のファンは演技する相手ではなくなり、コミュニケーションが途絶える。アイドルの成り立ちへの疑問が浮かび上がり、結果として、コミュニケーション

を継続したいファンが不在のアイドルを演じることが、「鼎話的」な表現構造から見た虚構と現実の揺らぎを生じさせている。『パプリカ』では、パプリカは夢の中で女優になると設定されており、安定した「鼎話的」な表現構造が示されているものの、演技の環境そのものの境界が揺らいでいることが強調されている。この「演技の環境」そのものの根本的な設定から、この作品は「鼎話的」な表現構造における虚構と現実の揺らぎに挑戦していると言える。

以上、本論文は今敏のアニメーション作品における「虚構と現実の混淆」という特徴を再討論し、作品の表現が一見似たようなものに見えながらも、実際には作品によって異なる手法を用いていることを論じた。どれも「演技する身体」を手掛かりとしながら、「鼎話的」な表現構造による多層的な物語構造に対して異なるアプローチをとることによって、3作品の特徴を際立たせていることが確認できた。今敏は、「虚構と現実の混淆」という一定のテーマを目的として追っていないが、一貫した手法として好んで表現しながらも、具体的には作品ごとに異なる試みをしており、今後その内実がさらに検討されていく必要があると思われる。そのことは、今敏に限らず、同様の「虚構と現実の混淆」をテーマとする他の多くの作品の検討にも及ぶことであり、本論文はそれに向けたひとつの切り口を示したものである。

## 註

<sup>1</sup> 藤津亮太は今敏の作品において、「リアルな美術」と虚構は不可分の関係にあると評している（藤津 [2022] 386）。それらの作品では、リアルな風景や美術が虚構的な要素と結びつき、観客に新たな発見をもたらすと藤津は主張している。藤津の主張を具体的に述べると次のようになる。『PERFECT BLUE』では、主人公の部屋がリアルに描かれながら、後半でその誰かによって「本物の未麻の部屋そっくり」に配置されている部屋が「偽物＝虚構の産物」であることが明らかになり、犯人の偏執的な性格を想起させ、恐怖へと導く（藤津 [2022] 384–386）。また『千年女優』では、現実の風景が劇中映画の一場面に変容することで、「リアルな美術」が絵画であることを意識させず、だまし絵という虚構を引き立てている（藤津 [2022] 386–387）。さらに『妄想代理人』（2004）では、リアルと虚構が同じ重みを持ち、読み替えられ、循環的に存在していることが描かれている（藤津 [2022] 387）。そして、『東京ゴッドファーザーズ』（2003）では、ビルの構造を顔に見立てる仕掛けを通して、リアルな美術と虚構が一体となって存在し、実在しない街をリアルに見せることで虚構を演出している（藤津 [2022] 388–390）。最後に『パプリカ』において、夢というリアルにして虚構、虚構にしてリアルなも

のを題材にしており、今敏が本作を手がけるのは自然なことに思うというのが藤津の結論である(藤津[2022] 390)。藤津のように、背景や美術といった物語の外の要因を「現実」とみならず立場もあろうし、そのことによってみえてくるものがあるのは承知のうえで、本論文はそのような立場をとらない。ここではあくまで、物語内の要因にそくして、「虚構と現実の混淆」という事態をとらえてみたい。

- <sup>2</sup> 氷川竜介は、『PERFECT BLUE』においては、虚構を偶像のアイドルとし、アイドルを「夢を売る仕事」、また現実を女優とし、女優を「生活をするリアルな人間」と定義した(氷川[2007] 11)。『千年女優』においては、虚構を「映画の華」の記憶であり、現実を「今の老婆の千代子」の姿と定義した(氷川[2007] 18)。また虚構を夢、記憶、認識と捉えている(氷川[2007] 18)。『東京ゴッドファーザーズ』では、「現実の東京に異界をみいだすことで虚実をひとつのもの」(氷川[2007] 26)とし、『妄想代理人』においては、虚構を妄想と定義した(氷川[2007] 34)。『パプリカ』においてでは、虚構を妄想、夢としている(氷川[2007] 42)。

坂本涼平は、虚構を本来の自分と違うイメージや空想として定義する。『PERFECT BLUE』において、虚構は「押し付けられる理想のアイドル像」であり、現実は「現実の自分」である(坂本 16)。『千年女優』において、虚構は「迫り来る老い」であり、現実は「どこまでも初恋の人を追いかけていく自分にとって好ましい自分」である(坂本 16)。この2作において、虚構は「登場人物の葛藤や抱くイメージ」である(坂本 21)。『東京ゴッドファーザーズ』は、「実際に起こったこと」を作品内世界の現実として表現し始めると述べる(坂本 20)。『妄想代理人』において、虚構は「少年バット」という空想上の通り魔である(坂本 20)。『パプリカ』において、虚構は「イメージが視覚された世界であり」、「夢の世界で起きたこと」と述べる(坂本 21)。

藤津は、『PERFECT BLUE』は誰が「未麻」なのかという問題において、虚構は幻影という存在であり、現実は無麻と「もうひとりの未麻」(マネージャーのルミ)という存在であると捉えている。『東京ゴッドファーザーズ』の風景は、登場人物にとっての現実でありながら、観客にだけ見える顔のある風景＝一種の虚であると定義する(藤津[2020])。藤津はまた、背景における虚構と現実注目し、『PERFECT BLUE』において、虚構を劇中劇と回想として捉えており、現実を現在として捉えている(藤津[2022] 385)。『千年女優』において、虚構を千代子の過去や劇中映画とし、現実を千代子がインタビューされている今として捉えている。また、だまし絵という千代子が織る物語を虚構としている(藤津[2022] 387)。『東京ゴッドファーザーズ』では、ビルを現実、「ビル顔」(映画の中で、エアコンの室外機や明かりのついた窓によって建物が顔のように見える)を虚構として捉えている(藤津[2022] 413)。

- <sup>3</sup> 『パプリカ』の原作は筒井康隆(1934-)の小説であり、1993年出版された。

- 4 素顔が不明な絵描き青年である。思想犯として認定され、官憲に追われている。千代子の記憶の映画世界では顔が見えずに姿を消した役として登場する。千代子が演じる役たちは、どこまでも青年「鍵の君」を追いかけていく。
- 5 「鼎話的」は'trialogue' (トライアログ) だが、本論文では山崎が『演技の精神』で述べている通り、トライアログとしている。
- 6 なお、山崎の引用に際し、旧字は適宜新字にあらためた。以後同様。
- 7 「対話的」は'dialogue' (ダイアログ) だが、本論文では山崎が『演技の精神』で述べている通り、デュアログとしている。
- 8 須川は「物語外時間」と書くが、本論文の立場から厳密に言えば、「物語内時間」である。
- 9 本論文の立場から厳密に言えば、「物語内物語内時間」である。
- 10 須川は「物語内世界」と書くが、本論文の立場から厳密に言えば、「物語内物語内世界」である。
- 11 本論文の立場から厳密には「物語内現実世界」である。
- 12 須川の言う「物語外世界」は、本論文の立場から厳密に言えば、「物語内世界」である。
- 13 顔に傷をもつ官憲であり、千代子の初恋相手である「鍵の君」を追跡している。千代子の記憶の映画世界では何度も敵の役として登場する。
- 14 夢から強制的に覚醒させるための、パソコンの中のプログラミングである。

## 引用文献

- 石岡良治「今敏の妄想機械——個人に作用する集団の夢」『ユリイカ 2020年8月号』第52巻第9号、青土社、2020年、84-93頁。
- 北村匡平『24 フレームの映画学——映像表現を解体する』晃洋書房、2021年。
- 今敏「Interview 19 2007年8月 カナダから『パプリカ』について」KONE'S TONE、2007年、[http://konstone.s-kon.net/modules/interview/index.php?content\\_id=21](http://konstone.s-kon.net/modules/interview/index.php?content_id=21) (最終確認 2025.3.16)
- 坂本涼平「今敏の作品におけるキャラクターが抱くイメージの描写について——イメージの視覚化から実体化への変化を追って」『アニメーション研究』日本アニメーション学会編集委員会、第10巻第1号、2009年、15-26頁。
- 佐々木健一『せりふの構造』筑摩書房、1982年。

須川亜紀子「非完結性と女性表象——今敏『千年女優』におけるナラティブの螺旋構造とジェンダー」『慶應義塾大学日吉紀要 英語英米文学』慶應義塾大学日吉紀要刊行委員会、第47号、2005年、93–121頁。

氷川竜介「生活の細部が喚起する恐怖」『プラス マッドハウス1——今敏』キネマ旬報社、2007年、10–11頁。

——「一途な思いを伝える反復の構造」『プラス マッドハウス1——今敏』キネマ旬報社、2007年、18–19頁。

——「伝染する妄想、侵食される現実」『プラス マッドハウス1——今敏』キネマ旬報社、2007年、34–35頁。

——「虚実の境界を崩壊させる集大成」『プラス マッドハウス1——今敏』キネマ旬報社、2007年、42–43頁。

藤津亮太『増補改訂版「アニメ評論家」宣言』ちくま文庫、2022年（初刊：扶桑社、2003年）。

——「今敏作品における「虚構と現実」の関係性とは？——「千年女優」ほか劇場作から探る【藤津亮太のアニメの門Ⅴ 第62回】」『アニメ！アニメ！』2020年9月4日、<https://animeanime.jp/article/2020/09/04/56083.html>。（最終確認 2025.3.16）。

山崎正和『演技する精神』中公文庫、1988年（初刊：中央公論新社、1983年）。

## DVD

今敏『PERFECT BLUE』マッドハウス、1997年。

——『千年女優』マッドハウス、2001年。

——『パプリカ』マッドハウス、2007年。



## 論文

現実と虚構の狭間で  
——初期映画『ある象の電気処刑』における「死」の表現——

中田真梨子

## 1. はじめに

1903年にエジソン社によって作られた『ある象の電気処刑』(*Electrocuting an Elephant*)における象の死は、映画史上はじめて記録された死だと言われている<sup>1</sup>。この初期映画では、コニー・アイランドにある遊園地ルナパークの建設の労役として使われ、「悪い象 (Bad Elephant)」と呼ばれていた象のトプシーが感電死させられる様子が記録されている。約1分のこの初期映画では実際の死の瞬間がフィルムに収められていることから、本作のこれまでの研究でも象の「死」にかんする議論が重ねられてきた。それら先行研究は主に、次の3つの議論に分けることができる。1つ目が象の死の瞬間を提示することで生み出される映画の娯楽性について、2つ目がこの映画における暴力・処刑・死について、3つ目が本作で用いられている「カット」による映画的作用についてである。本章では、初期映画『ある象の電気処刑』にかんする多くの研究があることを確認しつつ、それら先行研究での議論を整理しながら、本稿で取り上げる問題点を述べる。

まず、先行研究における1つ目の論点である、象の感電死と映画の娯楽性を結びつける議論については、『ある象の電気処刑』を「アトラクションの映画」の典型とした初期映画研究者のトム・ガニングによる論考の影響が大きい。ガニングは、本作が象の感電死の瞬間を通して、注意喚起 (attraction) を提示し、観る者の好奇心を満足させていると述べている (ガニング 102-115)。また、映画研究者のジェームズ・フィウマーラは、本作には「アトラクションの映画」の概念に由来する娯楽性だけでなく、教育の側面もあると指摘している (Fiumara 43-70)。この映画に対してフィウマーラが強調している「見ることは知ること (to see is to know)」という点は、映画史家のチャールズ・マッサーが言うところの、初期映画が当時「見る新聞 (visual newspaper)」(Musser

10) として需要されていたという側面を踏まえていると言えるだろう。本作の映画の娯楽性について、電気というテクノロジーに着目して論じているのが、視覚文化論を専門とするリサ・カートライトである。カートライトは、象の感電死の瞬間が提供する視覚的な快楽の要因がテクノロジーによる象の身体への制御、規律化、変形にあるとし、この映画が死の瞬間だけでなく、公的に生物の生死を決定づけるテクノロジーの魅惑をも記録していると述べている（カートライト 52）。

次に、先行研究における2つ目の論点である暴力・処刑・死については、映画産業、19世紀初頭のアメリカ文化史、哲学といったさまざま分野から論じられている。まず、暴力については、映画産業の側面から論じられており、動物の権利を擁護する活動家のキム・ストールウッドは、トプシーの生涯が娯楽産業によって搾取される動物の扱いを象徴していると指摘している（Stallwood 227-242）。また、アメリカ文化史を専門とする丸山雄生は、『ある象の電気処刑』で感電死させられたトプシーと、1916年にクレーンに吊るされて絞首されたアジア象メアリーの死をめぐる歴史的背景に触れながら、19世紀末から20世紀初頭のアメリカにおける人間と動物の関係性について考察している【図1】。



【図1】クリンチフィールド鉄道の従業員T・K・ブロイルズによって撮影されたメアリーの絞首刑（“Murderous Mary”）

トプシーもメアリーもサーカスで飼われていた象であることから、丸山によれば、この2頭の象への暴力は、奴隷として酷使され続けてきた黒人の扱いとの類似を表しているという（丸山 45-59）。アメリカの歴史学者エイミー・ルイズ・ウッドも、トプシーに対する暴力を、白人至上主義による黒人へのリンチと結びつけて論じている（Wood 405-444）。

次に、象の処刑について哲学者のケリー・オリバーは、トーマス・エジソンによる動物を感電死させる実験が、アメリカにおける電気椅子の発明を促したことに加え、エジソンによる電気椅子と映画（多くが処刑の映像）の発明が、見世物・動物・死刑のつながりをも示していると述べている（Oliver 74-93）。

死にかんしては、『ある象の電気処刑』のような初期映画における動物の死から、動物への暴力を描いた現代の長編映画やドキュメンタリーまでを分析対象とするリピット水田堯が、哲学における動物の死をめぐる議論——マルティン・ハイデッガーによる「動物は死なない」という考えからジャック・デリダの反ハイデッガー的動物論まで<sup>2</sup>——を概観しながら、「動物が死なない」のであれば、なぜ映画では今日に至るまで多くの動物の死が描かれているのかというパラドックスに着目している（Lippit 9-22）。映画で多くの動物の死が描かれている点については、制作者も関心を寄せており、映像を中心にインスタレーションやパフォーマンスをおこなう芸術家のダグラス・ゴードンが、2003年に『ある象の電気処刑』の寓話的なパロディで、死んだ象が何度も立ち上がり生き返るデジタル・ビデオ・インスタレーション *Play Dead; Real Time* を制作した。視覚文化論を専門とするマシュー・ノーブル・オルソンは、ゴードンの作品が映像における死を遊び心をもって表現すると同時に、これまでの映画では死が執拗に繰り返し表象されてきたと指摘している（Noble-Olson 84-104）。「死」に注目する論者がいる一方で、「生」に関心を寄せる論者もいる。ゴードンの *Play Dead; Real Time* が生と死の循環を示すように、哲学者のライアン・グスタフソンは『ある象の電気処刑』には、むしろ「殺すこと」と「生かすこと」の二重の支配的な権力が存在すると指摘している（Gustafsson 37-53）。

最後に、先行研究の3つ目の論点である本作の映画的作用について見ていこう。映画研究者のメアリー・アン・ドーンは論文“Dead Time, or the Concept of the Event”で、『ある象の電気処刑』と1900年代初頭によく作られていたという処刑を題材にした、いわゆる処刑映画と呼ばれる他の作品を取り上げ、それら映画におけるショットのつなぎに着目し、死の瞬間という特定の出来事（event）がどのように表現されているのかを比較分析している。映画技法にかんするドーンの議論で注目すべきは、それら処

刑映画で用いられている「カット」による時間的「断絶 (break)」についての指摘である。『ある象の電気処刑』は「カット」によって、2つのシーン——トプシーが連れ出され、ゆっくりとカメラに近づきながら歩く前半のシーンと、電気処刑にされるトプシーをフルショットで捉え、足元から立ちのぼる煙のなかトプシーが倒れる後半のシーン——で構成されている。ドーンの議論は第2章で詳しく述べるが、ドーンは、トプシーを電気装置のなかに位置づけ、装具を付けるという、坦々とした「非出来事的 (uneventful)」なプロセスが「カット」によって省略されており、時間的断絶それ自体が可視化されていることが重要なのだと述べる。映画の鑑賞者は、「カット」による時間的断絶を見ていることから、実際ルナパークにいた観衆と比べると「より少なく見ている (see less)」のではなく、「より多くを見ている (see more)」とドーンは主張する (Doane 140–171)。すなわち、「カット」そのものが明示されることは、電気処刑の装具を付けるという「非出来事的」なプロセスを視覚的に隠蔽しつつも、そのプロセスの存在を自白することであり、ドーン曰く、「その断絶それ自体が、現実への一定の近接性のシニフィアンである」 (Doane 159)<sup>3</sup>と述べている。

『ある象の電気処刑』にかんするこれまでの研究で興味深いのが、「カット」による現実への接近が指摘される一方で、本作における虚構性についても言及されていることである。たとえば、象の処刑について論じた哲学者のケリー・オリバーは、前半では生きていた象を、後半では煙に包まれるダミーの象を示しているかのようだと述べている (Oliver 89)。ダグラス・ゴードンのデジタル・ビデオ・インスタレーションを取り上げたマシュー・ノーブル・オルソンは、電気処刑による煙が残るなか、倒れたトプシーの背後に立つ人影 (shadowy figure) が幽霊のように出現 (a ghostly emanation) していると言ひ<sup>4</sup>、その出現によって象が何らかの形で生き続けているかのようだと述べている (Noble-Olson 94)。また、リピット水田堯も、その人影をまるでジョルジュ・メリエスのトリック映画で映し出される幽霊のような男だと指摘している (Lippit 13)。映画経験が豊富な現代の鑑賞者が、映画史上はじめて死を捉えた映画かもしれないと言われる本作に対して、「ダミー」「メリエス」「トリック」といった言葉を用いて、出来事の真正性とは相反する映画の人工的側面に触れている点は興味深い。本稿が着目するのは、実際の象の死を記録した映像がまとうこの虚構性についてである。

『ある象の電気処刑』から虚構性を読み取ることを可能にしているのは、ドーンが指摘する、プロセスを省略する「カット」の映画的作用によって、象の感電死があまりにも上手く撮られているかのように現代の鑑賞者には映るからかもしれない。この仮説を検証するためには、巨大な象の死の瞬間が、電気処刑という大がかりな装置で

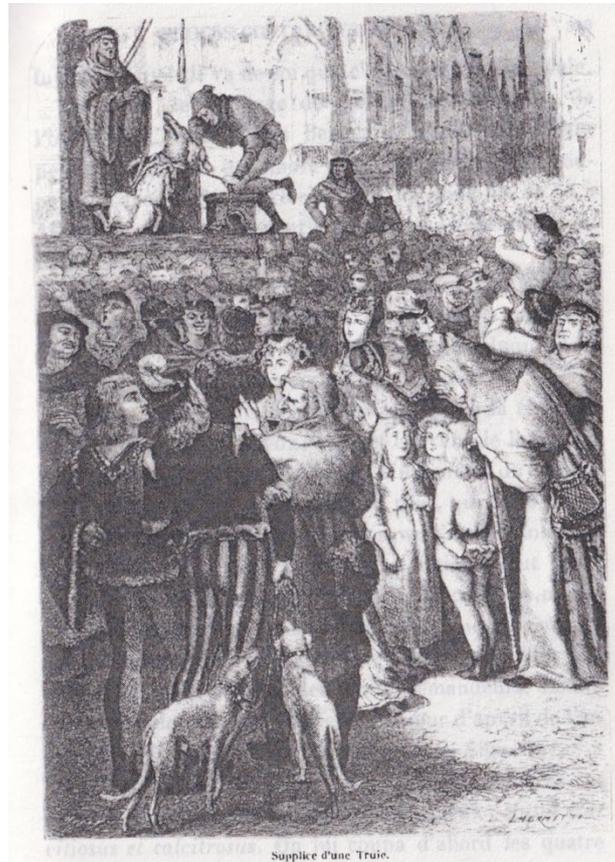
スペクタクル化された一発勝負のショーとして、どのようにカメラに収められたのかをより詳細に検討する必要がある。本稿では、実際の死を「作りもの」として見る現代の鑑賞者の見方の訂正を目指すわけではない。その見方を可能にしている映画的作用を探ることが、本稿の企図である。『ある象の電気処刑』から醸し出される虚構性を明確に縁取ることで、「見ること」の制度について改めて考えることができるだろう。

第2章では、そもそも動物が公的に裁かれることにどのような歴史があるのかを13世紀から17世紀にかけてヨーロッパで行われていた「動物裁判」を手掛かりに振り返ったのち、トブシーが電気処刑に科された経緯と、『ある象の電気処刑』の文化史を概観する。第3章では、まずはドーンの議論を整理し、次に本作で示される映像と実際の現場で行われていたことの違いを指摘し、またドーンの考察では触れられていない省略されたプロセスを付け加えながら、本作における虚構性について分析する。第4章では、美術批評家のジョン・バージャーによる視覚論を援用しながら、映像史上はじめて記録されたとされる死の瞬間を、「まるで作りものようだ」と現代の鑑賞者が見る要因を示す。

## 2. 動物と処刑

動物が公衆の面前で処刑されるということは決して珍しくなく、むしろ13世紀から17世紀のヨーロッパ各地ではよく行われていた。こうしたいわゆる「動物裁判」では、罪を犯した動物は人間と同じ手順で裁かれ、処刑された。ここで言う「罪」とは、殺人や窃盗、獣姦（人間も動物も罰せられる）といった罪種を指す。歴史学者の池上俊一は著書『動物裁判——西欧中世・正義のコスモス』で、動物裁判にかんする多くの事例を紹介している。たとえば、1386年にフランスのノルマンディー地方の小都市ファレーズで、1匹の雌ブタがゆりかごで眠っていた赤ちゃんを殺害し、捕えられた雌ブタは裁判で死刑を言い渡され、公衆の前で服を着せられて処刑された（池上 49-51）。植物学者のアーサー・マンギンが1872年に刊行した *L'homme et la bête* には、そのブタが処刑される様子を描いたフレスコ画の模写が掲載されている【図2】。ファレーズのブタは鼻面と腕（前脚）を切り落とされた後、網で絞首台に引き上げられたが、この他にも動物は、火刑、絞首刑、生き埋め、斬首刑、石打ち、磔刑、破門<sup>5</sup>に至るさまざまな方法でその罪を償わされた（池上 32）。池上はヨーロッパで動物裁判が行われていた要因を、13世紀から17世紀における自然界に対する独善的な人間中心主義によるものだと述べている（池上 212）。しかしながら、啓蒙主義と自然科学が勃興する17、

18 世紀になると、非科学的な根拠にもとづく動物裁判は批判され、消滅していった。



【図2】 ファレーズの教会に飾られていたブタの処刑のフレスコ画 (Mangin 247)

初期映画『ある象の電気処刑』が興味深いのは、一度消滅したはずの動物裁判が映画の黎明期のアメリカで復活したということである。しかし、この映画に収められている象の電気処刑がヨーロッパにおける動物裁判と異なる点は、アメリカでの科学技術の発展と娯楽性がそれに結びついている点である。

象のトプシーの電気処刑は、人間に対するものとはやや異なる。犯罪学を専門とするリチャード・モランは著書『処刑電流——エジソン、電流戦争と電気椅子の発明』で、電気椅子の登場以前、多くの見物人が「ピクニック気分」で公開絞首刑に駆けつけたが、1890年にはじめて電気椅子で死刑になったウィリアム・ケムラーがオーバン刑務所の奥深くで処刑されて以来、公開処刑をめぐる華々しさは電気椅子の登場とともに無くなったと述べている (モラン 134-138)。世界ではじめて電気椅子に座ったケムラーがひっそりと処刑されたのに対し、映画に記録されているトプシーの電気処刑

は、1903年1月4日の日曜日にルナパークで行われ、その様子は多くの見物人が詰め掛けた公開絞首刑のように、招待されたジャーナリスト、内科医、外科医、また野次馬を合わせて1,000人以上の観衆に目撃された（“Bad Elephant” 8）。

トプシーは、「悪い象」と呼ばれる有名な象であった。トプシーは、1875年頃に東南アジアから密輸され、アメリカに連れてこられた。「トプシー」という名は『アンクル・トムの小屋』（*Uncle Tom's Cabin*, 1852）の奴隷の少女から名付けられたものである<sup>6</sup>。1902年、気性が荒いトプシーはフォアポウ・サーカスで観客を殺害後、トプシーによる調教師の怪我が相次いだため、建設中だったコニー・アイランドの遊園地ルナパークの労役として売却された。しかし、ルナパークでもトプシーは人を怪我させてしまう。トプシーに手を焼いたルナパークのオーナーのフレデリック・トンプソンとエルマー・スキップ・ダンディは、トプシーの電気処刑を決断する。当初は絞首刑が予定されていたが、動物虐待防止協会（Society for the Prevention of Cruelty to Animals）が、不必要な苦痛を与えない方法を取るべきだとし、電気処刑が採用された。トプシーの生涯を娯楽産業によって搾取される動物の象徴とするキム・ストールウッドは、ルナパークのオーナーらが、約4ヶ月後の開園の注目を集める機会として、トプシーを電気で処分することを決めたと述べている（Stallwood 236）。電気処刑されるトプシーの後ろには、「1903年5月2日、コニー・アイランド中心部に100万ドルかけ開発されたルナパーク開園」<sup>7</sup>と広告用の横断幕が掲げられている【図3】。



【図3】トプシーの電気処刑のシーン（“Electrocuting an Elephant”, IMDb）

アメリカ文化史の観点から『ある象の電気処刑』を分析した丸山雄生は、このトプシーの電気処刑には、1880年代後半に実業家のジョージ・ウェスティングハウスと電力事業を奪い合う「電流戦争」を起こしたエジソンが関わっていると次のように述べている。

電気の覇権を巡る競争にほぼ敗れたエジソンが行った最後の、そして最もグロテスクなデモンストレーションが、象の電気刑だった。(中略) エジソンは電気について映画に熱中し、キネトスコープという上映機を開発した。(中略) 客を呼び込むためにはフィルムの内容が重要だった。エジソンは客足を得るためにスキャンダラスで怪異な題材、たとえばマッキンリー大統領暗殺犯の処刑などを芝居にした。象の電気刑はその目的と合致した派手で、センセーショナルな話題だった。トプシーの死を撮影したフィルムは複製され、各地で繰り返し見ることが可能になった(丸山 55)。

丸山が言及しているマッキンリー大統領暗殺犯の処刑の芝居というのは、前述したメアリー・アン・ドーンの論文で『ある象の電気処刑』との比較分析で取り上げられている『 Cholgozshu の処刑とオーバン刑務所のパノラマ』(*Execution of Cholgozshu with Panorama of Auburn Prison, 1901*、以下『 Cholgozshu の処刑』とする) のことである。

次章では、『ある象の電気処刑』と『 Cholgozshu の処刑』における「カット」によるプロセスの省略に着目したドーンの議論を振り返り、実際の死を記録した『ある象の電気処刑』が作りもののように見えてしまう要因を分析する。分析の際に着目するのは、映画における場面と実際の現場で行われていたことの差異、またドーンの考察では触れられていない、省略されたプロセスである。

### 3. 『ある象の電気処刑』における虚構性

『ある象の電気処刑』と『 Cholgozshu の処刑』はどちらもエジソン社製で、エドウィン・S・ポーターによって作られた処刑映画である。両作品とも1つの「カット」によって前半と後半のシーンに分かれており、『ある象の電気処刑』の前半のシーンでは、象のトプシーが連れ出される様子が、後半のシーンではトプシーが感電死する瞬間が映されている。他方、『 Cholgozshu の処刑』の前半部分では、ニューヨーク州

にあるオーバン刑務所の全景のパン・ショットが映され、後半部分ではマッキンリー大統領暗殺犯であるレオン・チョルゴッシュの電気処刑が再現されている。メアリー・アン・ドーンは両作品における類似点と相違点を次のようにまとめている。

まず、類似点については、両作品が実際に執行された電気処刑という時事問題を題材にしていること、また、両作品には電気という当時の最先端テクノロジーに対する関心もあることが挙げられている。ドーンは、電気とは時間とプロセスの圧縮、原因と結果の間にある距離を縮小するものであり、電気がもたらすその視覚的に因果性を欠いた瞬間的な作用は、まさに仲介を必要としない即時性のある映画そのものとの親和性があると述べている (Doane 151)。

次に、両作品における相違点については、両作品は「死」という出来事を表現しようとしているが、「死」をめぐる表現がそれぞれ異なる。前述したように、ドーンによれば、映画ではトプシーに電流装置を付けるという「非出来事的な」のプロセスが「カット」によって省略されているが、「カット」の痕跡が残されることによって、映画の鑑賞者はその一連のプロセスも見ている。一方、パノラマの映像と劇的な「死」の再現が組み合わせられている『チョルゴッシュの処刑』について、ドーンは正確なタイミングで繋がれているパンの連続ショット、前半のパノラマのシーンと後半の処刑の再現シーンを結ぶディゾルブには、物語的な時間を安定させる作用があると述べている (Doane 161)。ドーンは、オーバン刑務所のパノラマをはじめに見せる構成が処刑の再演に真実味を与えているとし、チョルゴッシュがオーバン刑務所で電気処刑されるという時事にかんする外的な知識を鑑賞者が有することで、再演された真正性は保たれると指摘している (Doane 160)。さらに、ドーンは、『チョルゴッシュの処刑』と同じように実際の出来事を再現した、アメリカン・ミュートスコープ・バイオグラフ社による『絞首刑』(*An Execution by Hanging*, 1905)でも、「カット」による物語的な時間が提示されていると述べている。『絞首刑』における処刑の再演では、舞台上げられた女性の顔には黒い頭巾が、首には縄がかけられる。この時点でカメラは停止し、役者たちはその位置で動作を止め、女性とダミーが入れ替わり、またカメラが回り始める。ドーンは、このカメラの停止と始動はほとんど認識できないとし、「カット」による時間的「断絶」を明示しないというこの戦略が鑑賞者の連続的な時間の経験を保証していると述べている (Doane 159)。

ドーンによる映画の黎明期に作られた処刑映画における「カット」の比較分析から、一方では『ある象の電気処刑』のように、「カット」が時間を「断絶」しつつも、映像には示されていない「非出来事的な」プロセスを鑑賞者に想起させる映画と、他方、

『チョルゴッシュの処刑』と『絞首刑』のように、「カット」を巧みに操ることで、「作りもの」に「本物らしさ」を付与し、時間の安定化を図る映画があったことがわかる。

ドーンは、事実の真正性を示す映画として『ある象の電気処刑』を位置づけているが、『ある象の電気処刑』で示される、まずトプシーが連れ出され、次に感電死させられるという一連の流れは、処刑日の実際の現場で行われていたこととは異なる。ロープに繋がれたトプシーが男とともにゆっくり歩きながら、カメラに近づいてくる前半のシーンは、まるでトプシーを「カット」後に映される処刑場へと引き渡すように示している。しかし、マイケル・ダリーの調査では、トプシーは処刑場には行っていないことが明らかにされている。ダリーによれば、トプシーは小さな池にかかる橋を渡って処刑場へと移動する予定だったが、ニンジンで釣っても決してその橋を渡らず、来た道に戻って行ったという (Daly 321) 【図4】。



【図4】1903年1月11日のリパブリック・サンデー紙に記載された、橋を渡ることを躊躇しているトプシー (“Topsy,” 13)

すでに報道カメラマンや野次馬が集まっているなか、以前トプシーと同じように象の処分をイベントとして実施したものの象をうまく処分できずに大損したルナパークのオーナーのフレデリック・トンプソンとエルマー・スキップ・ダンディは、その失敗からトプシーの電気処刑を中止することができなかった。彼らは予定を変更し、橋を渡ることを拒否したトプシーがいる場所で電気処刑を行うことを決定した。エジソン社のクルーは、トプシーがフレームの中央におり、トプシーの左肩越しからルナパーク開園を宣伝する横断幕が見えるように、あちこちカメラの位置を検討しなければならなかったという (Daly 323)。橋を渡らなかったトプシーのために処刑場が変更されたという事実は、トプシーが連れ出され処刑場へと向かうという映画の一連の流れを否定する。トプシーが処刑場に行ったのではない。処刑場の方からトプシーのもとへやって来たのである。したがって、『ある象の電気処刑』は単に象が歩くシーンと、象が電気処刑されるシーンで構成されている映画ではなく、とくに前半のシーンには、はじめにオーバン刑務所のパノラマを映すことで、処刑の再演に真実味を与えた『チョルゴッシュの処刑』と同じように、電気処刑という結末へと時間を安定させる効果があると考えられるのだ。

加えて、後半の電気処刑のシーンでも、ドーンの論文では取り上げられていない、隠蔽されている「非出来事的な」プロセスがある。それは、青酸カリの使用である。変更となった処刑場で、トプシーは電流を満遍なく身体に行き渡らせるために開発された、「死のサンダル (death sandals)」と呼ばれる電流板を足の裏に着けさせられた。トプシーは、膝をつけと言われた際、係の者たちの命令にすべて従っており、野生動物というより、温和な動物に見えたという (Daly 322)。「死のサンダル」の装着後、トプシーには 460 グラムの青酸カリ入りの 3 本のニンジンが与えられた (Daly 323)。青酸カリの使用をめぐる重要なことは、エジソン社の撮影クルーがトプシーの毒入りニンジンの摂取の部分を公開しなかったということである。ダリーは次のように述べている。

トプシーのニンジンを食べる姿が撮影されたとしても、それが公になることはなかった。なぜなら、エジソンのクルーは感電死の撮影のために、ルナパークの人々は感電死の演出のためにそこにいたからである。毒殺のためではない。彼らの心配は、トプシーが電気で倒れる前に青酸カリで倒れてしまうことだった (Daly 323-324) <sup>8</sup>。

つまり、青酸カリとは、処刑台でのトプシーの死を保証するものであり、言い換えれば、電気処刑というショーのために用いられた、トプシーを撮影所で確実に殺害できるように管理および操作した小道具だったのだ。失敗は許されないルナパークのオーナーのトンプソンとダンディは、カメラが止まった後、補助エンジンを使って10分間にわたって電気で倒れたトプシーの首を締め続けた (Daly 324)。トプシーの死は、電気・毒・絞首の3重によって確実なものとした。この3種の殺害方法は、果たしてトプシーの実際の死因がなんなのか、またいつトプシーが絶命したのかという疑問を浮上させる。

映画が示すイメージと、現場で実際に行われていたこととの齟齬は、ドーンが分析した『ある象の電気処刑』に刻印されている「死」という出来事の真正性への見方を変える。村山匡一郎が端的に述べるように、映画における物語の存立条件には、主人公という人間あるいは擬人的主体の存在、主人公が行動できる時間的展開の保証、始まりがあり終わりがあるという閉じられた世界、などが求められる (村山 43)。『ある象の電気処刑』では、トプシーという主役的存在があり、トプシーの登場 (始まり) から処刑 (終わり) までの一連の運動と時間が繋げられている。この過不足のない映画の構成こそ、象の感電死があまりにも上手く撮られているかのように演出されたものとして見える要因である。

ここまでの議論をまとめよう。『ある象の電気処刑』には事実を記録した映画として、『チョルゴッシュの処刑』には事実を再現した映画としての区別があった。しかし、トプシーの処刑日当日の流れを振り返ると、その境界線は曖昧なものとなる。『ある象の電気処刑』には「死」が記録されているが、トプシーの「死」そのものも、「死」に辿り着くまでの過程も、再編成されたものなのである。本章では、ドーンによる『ある象の電気処刑』の分析を参照しながら、映画と実際の現場との差異を指摘することで、本物の「死」の映像を「作りもの」と見てしまう要因を明らかにした。次章では、ジョン・バージャーを中心とする視覚論を手がかりに、現代の鑑賞者の観点から現実を虚構と捉えるメカニズムを考察する。

#### 4. 「見ているもの」と「知っていること」

『ある象の電気処刑』は、トプシーが処刑された13日後の1903年1月17日にのぞき眼鏡式映写機キネトスコープで上映された。当時の鑑賞者は、第1章で述べたように、本作を象の感電死で視覚的に惹きつける「アトラクションの映画」として、また

時事を記す「見る新聞」として捉えていた。したがって、当時の鑑賞者は本作を幻想的なトリック映画や物語映画としては見ていない。本作から虚構性を読み取っているのは、映画の鑑賞経験が豊かな現代の鑑賞者である。

視覚 (vision) と視覚性 (visuality) の違いを説明している美術批評家のハル・フォスターは、視覚は肉体の仕組みによって形成されるもので、視覚性は歴史的に形成される見方に依拠するものだと述べている (フォスター 11)。初期映画『ある象の電気処刑』に対する現代の鑑賞者の見方には、見ることの歴史と経験にかかわる視覚性の問題が孕まれていると言える。

美術批評家のジョン・バージャーは、著書『イメージ——視覚とメディア』において「我々のものの見方は、我々が何を知っていて、何を信じているのかに深く影響される」(バージャー 14)<sup>9</sup>と述べている。バージャーは、馬の絵に「ドア」、時計に「風」、花瓶に「鳥」、旅行用かばんに「旅行用かばん」と描かれたルネ・マグリットの《夢の鍵》(La Clef des songes / The Interpretation of Dreams, 1935) を例にして、物の名前とその絵との関係が当たり前でないこと、つまり「見ているもの」と「知っていること」との関係は常に不安定であると述べている (バージャー 12-14)。バージャーによると、両者に不安定な関係が生じる要因は、鑑賞者が視線を向けるものしか見ておらず、見るという選択行為によって、鑑賞者が見るものを理解の範囲内に置くからだ述べている (バージャー 14)。では、初期映画『ある象の電気処刑』を「見る」鑑賞者はどのようなことを「知っている」のだろうか。本作の見方をめぐって鑑賞者が知っていることについては、その知識が映画の鑑賞時に自覚的あるいは無自覚的に働いているかという線引きは必要だが、ひとまず次の2つを挙げることができるだろう。

1つ目は、第2章で論じた映画技法についてである。「カット」によって分けられた前半と後半のシーンは、まるでトプシーが処刑場へと誘導され、感電死に至ったかのような物語的な側面を強化し、鑑賞者の連続的な時間の経験を保証している。このような連続性は、物語映画において主流とされる古典的ハリウッド映画の形式に慣れ親しんでいる現代の鑑賞者には滞りなく受け入れられるだろう。2つ目は、映画における動物の扱いに対する見方である。『ある象の電気処刑』が公開された当時と、動物の権利にかんする議論が活発化している今日では、映画に登場する動物への見方は異なる。前述したように、トプシーは25年間サーカスで過ごした象であるが、1900年代初頭のアメリカ人が象に異国から来た巨大生物として好奇の眼差しを向けていたのに対し、現代の鑑賞者は映画における動物が役者としてよく訓練されていることを知っている。

映像の時代に突入した20世紀から今日に至るまで、映画の鑑賞経験と研究の蓄積か

ら、鑑賞者の見方は多様化し、深化していった。しかしながら、視覚と視覚性の違いを述べるフォスターによると、固有の修辞や表象によって、多様化し深みを増すさまざまな鑑賞者の視覚性の差異は排除され、ものの見方は画一化されてしまうという(フォスター 11-12)。つまり、鑑賞者の見方というものは、支配的慣習と表象システムの制度のなかに回収されてしまうのである。

初期映画『ある象の電気処刑』に対して、現代の鑑賞者は前述した2つの事前知識によって、本物の「死」を記録した映像から虚構性を読み取っている。他方、鑑賞者が「アトラクションの映画」と「見る新聞」といった初期映画の表象システムを熟知している場合は、本作に対して当時の鑑賞者と同じ見方ができるかもしれない。しかしながら、当時の鑑賞者と同じ見方に合わせることも、初期映画の表象システムを「知っている」からにほかならない。『ある象の電気処刑』は、知識に基づいたさまざまな見方が摩擦し、衝突し合う場を提供している作品なのである。

## 5. おわりに

本稿では、「映画史上はじめて死を記録した作品」と言われる初期映画『ある象の電気処刑』の虚構性に着目し、現代の鑑賞者が実際の象の死を作りものようだと捉える要因を、映画技法にかんする議論と視覚論を用いて分析した。この分析を通して、象のトプシーの死をめぐる不確実性の指摘は、これまで出来事の真正性を捉えたとされてきた本作における物語的な側面をあぶり出した。また、鑑賞者の見方については、現代の鑑賞者がいかに「知っていること」を手がかりに、事物を見ているのかを本作の分析を通して示すことができたと言えるだろう。

ジョン・バージャーは「今日、我々は過去の芸術を昔のようには見てはいない。実際、我々は今までとは異なった方法で知覚している」(バージャー 25-26)<sup>10</sup>と述べている。鑑賞者はトプシーが倒れるシーンを見て、必死にそのシーンを自らの知識を頼りに読み解こうとする。わずか約1分の初期映画『ある象の電気処刑』は、映像の時代に生きる現代の鑑賞者の見方を試す作品なのである。

本稿は2023年9月29日に行われた京都大学映画メディア合同研究室第3回シンポジウムでの口頭発表を発展させたものである。

註

- <sup>1</sup> インターネット・ムービ・データベース (IMDb) の『ある象の電気処刑』のページでは、“This may have been the first death ever captured on film.”と記されている。
- <sup>2</sup> デリダは、動物が世界を認識できない、「動物＝世界貧乏 (weltarm)」であるというハイデッガーの論を批判している。「私がここで言いたいことは、結局のところ、〈人間の目的＝終焉〉で「ゲシュレヒト」および「ハイデッガーの手」で、実際にそのテキスト、それらの命題に言及した『精神について』で、「ハイデッガーの耳」で、『アポリア』で、私がすでに言ってきたことです。『アポリア』で、まさにここで、あなた方の何人かはここにいらしたのですが、私たちが取り組んだ問いは、動物は〈死なない〉ということ、〈果てる〉のだということ、終わりはあるけれども本来的な意味で死ぬのではないということでした——そしてそれがハイデッガーの眼には動物と人間の規定的な差異なのです」(デリダ 269)。原文：« Ce que je voudrais dire ici, au fond, je l’ai déjà dit dans « Les fins de l’homme », dans « *Geschlecht* » et « La main de Heidegger », dans *De l’esprit*, où j’ai vraiment parlé de ce texte-là et de ces propositions, dans « L’oreille de Heidegger », dans *Apories*, ici même, certains d’entre vous étaient là, où nous avons abordé la question de l’animal qui « ne meurt pas », qui « crève », qui a une fin mais qui ne meurt pas, proprement — et c’est une différence déterminante aux yeux de Heidegger entre l’animal et l’homme, [...] » (Derrida 196)
- <sup>3</sup> 引用者訳。原文：“The disruption is itself a signifier of a certain closeness to the real.”
- <sup>4</sup> 映画研究者のスコット・コムスは、倒れた象の背後に現れる男について幽霊や幻想といった解釈から距離を取り、「死」を表現するスリラー映画やホラー映画のジャンルの観点から分析している。コムスによると、スリラー映画やホラー映画では被害者の「死」を発見し、確認する人物が必要であるとし、『ある象の電気処刑』でトプシーが倒れた後に登場する男もその「死」を確認しているかのように述べている (Combs 33)。
- <sup>5</sup> 池上によると、動物裁判は2つのタイプに大別できるとし、1つは世俗(国王・領主)裁判所で行われ、刑事訴訟に属するもので、もう1つは教会裁判所に提訴され、民事訴訟に擬されるものである。破門は教会裁判所によって大量発生した昆虫・小動物に言い渡されることが多かったという。教会裁判所は昆虫・小動物を悪魔の手先とみなし、悪魔祓いとして動物に破門宣告をくだしていた(池上 28-46)。
- <sup>6</sup> トプシーについては、Michael Daly による *Topsy: The Startling Story of the Crooked Tailed Elephant* (2013) を参照。
- <sup>7</sup> 引用者訳。原文：“OPENING MAY 2ND 1903 LUNA PARK \$1,000,000 EXPOSITION THE HEART OF CONEY ISLAND.”
- <sup>8</sup> 引用者訳。原文：“If the gobbling of the carrots was filmed, it never made public view. The Edison

crew was there to film, and the Luna Park people were there to stage, an electrocution, not a poisoning. The big worry was that the cyanide might cause her to collapse before the electricity brought her down.”

<sup>9</sup> 原文：“The way we see things is affected by what we know or what we believe.” (8)

<sup>10</sup> 原文：“Today we see the art of the past as nobody saw it before. We actually perceive it in a different way.” (16)

## 引用文献

### 【書籍】

池上俊一『動物裁判——西欧中世・正義のコスモス』講談社、1990年。

カートライト、リサ『X線と映画——医療映画の視覚文化史』望月由紀訳、青弓社、2021年 (Cartwright, Lisa. *Screening the Body: Tracing Medicine's Visual Culture*, University of Minnesota Press, 1995.)。

ガニング、トム「驚きの美学——初期映画と軽々しく信じ込む（ことのない）観客」濱口幸一訳『[新]映画理論集成①歴史／人種／ジェンダー』岩本憲児／武田潔／斎藤綾子編、フィルムアート社、1998年、102–115頁 (Gunning, Tom. “An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the (in)Credulous Spectator”, *Art & Text*, 34 Spring, 1989, pp. 31–45.)。

デリダ、ジャック『動物を追う、ゆえに私は（動物で）ある』鶴飼哲訳、筑摩書房、2014年 (Derrida, Jacques. *L'Animal que donc je suis*, Galilée, 2006.)。

バージャー、ジョン『イメージ——視覚とメディア』伊藤俊治訳、筑摩書房、2013年 (Berger, John. *Ways of Seeing*, Penguin Books, 1972.)。

フォスター、ハル編『視覚論』樽沼範久訳、平凡社、2007年 (Foster, Hal. editor. *Vision and Visuality: Discussions in Contemporary Culture*, The New Press, 1998.)。

丸山雄生「象の絞首刑——アメリカ史における人間-動物関係の対立的側面」『一橋研究』34 (4) 一橋研究編集委員会、2010年、45–59頁。

村山匡一郎編『映画史を学ぶクリティカル・ワーズ 新装増補版』フィルムアート社、2020年。

モラン、リチャード『処刑電流——エジソン、電流戦争と電気椅子の発明』岩館葉子訳、みすず書房、2004年 (Moran, Richard. *Executioner's Current: Thomas Edison, George Westinghouse, and the Invention of the Electric Chair*, Vintage Books, 2003.)。

Ann Doane, Mary. “Dead Time, or the Concept of the Event”, *The Emergence of Cinematic*

- Time: Modernity, Contingency, the Archive*, Harvard University Press, 2002, pp. 140–171.
- “Bad Elephant Tops Killed by Electricity”, *The Brooklyn Daily Eagle*, 5 Jan 1903, p. 8.
- Combs, Scott. “Cut: Execution, Editing, and Instant Death” *Spectator*, vol. 28 (2), University of South California, 2008, pp. 31–41.
- Daly, Michael. *Topsy: The Startling Story of the Crooked Tailed Elephant*, Atlantic Monthly Press, 2013, Kindle.
- Fiumara, James. “Electrocuting an Elephant at Coney Island: Attraction, Story, and the Curious Spectator”, *Film History*, vol. 28, no. 1, Indiana University Press, 2016, pp. 43–70.
- Gustafsson, Ryan. “Live and ‘Make’ Live: The (Re)animations of Topsy the Elephant”, *antiTHESIS* 23, Antithesis Journal, 2013, pp. 37–53.
- Louise Wood, Amy. “‘Killing the Elephant’: Murderous Beasts and the Thrill of Retribution, 1885-1930”, *The Journal of the Gilded Age and Progressive Era*, vol. 11, no. 3, Society for Historians of the Gilded Age & Progressive Era, July 2012, pp. 405–444.
- Mangin, Arthur. *L’homme et la bête*, Firmin Didot, 1872.
- Mizuta Lippit, Akira. “The Death of an Animal”, *Film Quarterly*, vol. 56, no. 1, University of California Press, Fall 2002, pp. 9–22.
- Musser, Charles. *Before the Nickelodeon: Edwin S. Porter and the Edison Manufacturing Company*, University of California Press, 1991.
- Noble-Olson, Matthew. “Reviving the Elephant: or, Cinema Plays Dead”, *Cultural Critique*, vol. 97, University of Minnesota Press, Fall 2017, pp. 84–104.
- Oliver, Kelly. “See Topsy ‘Ride the Lightning’: The Scopic Machinery of Death”, *The Southern Journal of Philosophy*, vol. 50, Spindel Supplement, 2012, pp. 74–93.
- Stallwood, Kim. “Topsy: The Elephant We Must Never Forget”, *Animal Biography: Re-framing Animal Lives*, Palgrave Macmillan, 2019, pp. 227–242.
- “Topsy, the Rogue Elephant, was Electrocutted, Poisoned and Hanged”, *The Republic: Sunday*, 11 Jan 1903, p. 13.

【ウェブサイト】

- “Electrocuting an Elephant”, *IMDb*, [https://www.imdb.com/title/tt0231523/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](https://www.imdb.com/title/tt0231523/?ref_=fn_al_tt_1).
- “Murderous Mary, the Elephant That Was Hanged for Murder, 1916”, *Rare Historical Photos*, <https://rarehistoricalphotos.com/murderous-mary-1916/>

【参考作品】

『ある象の電気処刑』 (*Electrocuting an Elephant*, 1903) 監督：エドウィン・S・ポーター (Edwin S. Porter)、製作会社：エジソン社 (Edison Manufacturing Company) [米]

『絞首刑』 (*An Execution by Hanging*, 1905) 監督：F・A・ドブソン (F.A. Dobson)、製作会社：アメリカン・ミュートスコープ・バイオグラフ社 (American Mutoscope & Biograph) [米]

『チョルゴッシュの処刑とオーバン刑務所のパノラマ』 (*Execution of Czolgosz with Panorama of Auburn Prison*, 1901) 監督：エドウィン・S・ポーター、製作会社：エジソン社 [米]

*Play Dead; Real Time* (2003) アーティスト：ダグラス・ゴードン (Douglas Gordon)

## 論文

物語マンガの語り手はどこにいる  
——作品論への接続——

松下菜由

## 0. はじめに

物語メディアであるマンガ（以下、「物語マンガ」とする）を対象とする作品論が抱える困難のひとつに、あるマンガの表現を分析的に言語化したうえで、それを踏まえて物語の内容を論じることの難しさがある。たとえば、マンガの表現の分析ばかりに偏った作品論は、ある表現の新規性や独自性を評価にとどまり、その表現が表象した物語内容を軽視してしまっているといえる。一方で、作品の内容の解釈ばかりを論じた作品論は、マンガ表現を透明化してしまっている。これらはマンガ論の文脈において、前者はマンガ表現論、後者は反映論と大まかに整理できる。

本論は、表現の分析を踏まえて内容を論じるような物語マンガの作品論を目指し、その方法論を考える立場を取る。もちろん物語マンガの作品論は、それぞれにその作品を取り上げる目的があるのだから、必ずしもすべての作品論が表現と内容の両方を論じるべきであると断じることにはできない。作品論の数だけ、その目的と選択した補法があるのだから、本論はそれを非難したいわけではない。しかしながら、物語マンガの作品論という限りにおいて、表現を踏まえた内容の分析の方法論がまだ確立されていないという現状は、言い換えれば、物語マンガを論じる余地がまだまだ多く残っているということに他ならない。

よって本論では、表現の分析を踏まえて内容を解釈するような、物語マンガの作品論の方法を考える手始めとして、隣接する分野である文学研究におけるナラトロジー（narratology）を参照する。前述した課題をはじめとした、従来の物語分析のモデルでは扱いきれなかった問題を乗り越え、作品論のあり方を大きく変えるような、文学言語による物語の体系理論を定式化したのは、ジェラルド・ジュネットの『物語のディ

スクール——方法論の試み』(*Discours de récit, essai de méthode*, 1972) であった。先に示した作品論の抱える課題に関連する本書の大きな功績の1つは、従来の物語論が物語を「物語言説 (*récit*)」と「物語内容 (*histoire*)」の二項関係から説明しようと試みたのに対し、そこに「語り手 (*narrateur*)」による「物語る行為 (*narration*)」(以下、「語り」とする)を導入した三項関係で物語の形式を網羅的に説明することに成功した点である。

語り手とは、現実には肉体を持ち執筆を行う作者とは異なる、テキストにおける記号の選択や配列の責任が帰せられる表現主体である。言い換えれば、単なる作中人物とは異なる水準にいる、物語を語る「登場人物」である。この「誰が物語を語っているのか」という語りの審級の問題を物語分析に持ち込んだのは、ロラン・バルトの「物語の構造分析序説」(*Introduction à l'analyse structurale des récits*, 1966) であった。以降、物語論や作品論では、語り手や語り分析の対象として導入されるようになった。とりわけ、言語や時代やジャンルを越えて様々なテキストに適用しうるジュネットのナラトロジーが各国において迎えられて以来、作品論の多くは語り手という概念を共通認識であるとみなしたうえで、語り手による語りについて分析しているといえる。

ところで作品論に、テキストごとに異なる語り手という概念を用いる利点として、作者の「意図」へと遡るような解釈の回避を可能にした点が挙げられるが、これを単に語りの主体を作者から語り手にすり替えただけの事態であるとするのは誤りである。作家論の態度をとる作品論においては、まず創造主の作者がいて、その次に作者が生み出した作品があると考えられる。それ故に程度の差はあれども、作家が残した手記や発言などが批評を拘束することになる。対して、語り手を用いるテキスト論の手法をとる作品論では、作者は背景に退けられ、何よりもまずテキスト(物語言説)それ自体があると考えられる。そのうえで語りを分析するということは、表現に刻印された語り手を抽出して語り手による作為的な語りを分析するという方法を経由しながら、その実はテキストにおける表現それ自体と向き合って物語を分析していることになる。またそれは作家論に対してテキスト論が、たとえばその物語の作者の意図が1つであったとしても、表現は作者の意図を越えて、その表現が読者に様々な物語内容を伝達してしまう現実を肯定することでもあった。

しかし前述した「語り手」という概念を用いる利点を説明する際に、「仮想敵」として挙げられやすい古典的な作家論は、物語マンガの作品論において「敵」として対置できるほど多くはない。そもそも従来のマンガ論は、厳密な作家論の立場ではなく、広義の作家論のような立場をとっていた。たとえば後に引用する夏目房之介の手塚治

虫論『手塚治虫はどこにいる』（1992）においては、マンガが集団製作物であることを踏まえながら、文学研究における「内包された作者（implied author）」のような水準を想定して主語を「手塚」とおき、複数の手塚マンガをとりあげる際は、そこに作家「手塚」の署名をみてとっていた。このように、いわばジャンルとして、ある作家の作品を論じるような、広義の作家論の立場の論者がマンガ論では多いと捉えることができる。本論はこのような広義の作家論とは対立しない。そこで本論が参照するのは、C. Paul Sellors の論である。作者と語り手を区別したうえで、「映画作者の役割」(the film author's role) の議論をした Sellors は、その論において、作者によって構築された「語り手は物語を語る役割を担うフィクションのなかの架空の人物」(Sellors 69)<sup>1</sup> であるとした。このことは、作家論と語り手を想定する分析が必ずしも対立しないことを示唆している。本論は、これと同様に、物語マンガにおいても作者と語り手の両者を同時に想定することができると思う。

以上を踏まえ本論では、物語マンガの作品論の方法論を見据えて、ジュネットのナラトロジーを参照しながら、物語マンガに文学における語り手のような表現主体を想定することができるかを考える。その手順として、まずジュネットのナラトロジーの大枠を確認したうえで、ジュネットのナラトロジーのマンガへの適用について論じた小池隆太の論を検討する。次に、小池の論を補うような物語マンガのナラトロジーのモデルを提案するために、マンガ表現論における「描線」論をテキスト論の視点から捉え直すことを通して、「物語マンガの語り手」について考える。最後に、読者が読むことでマンガにおける語り手が生成されるという関係性を含意したうえで、物語を構成する記号を戦略的に読者に見せる「物語マンガの語り手」を中心とした図式を提案する。本論では、この「物語マンガの語り手」を「呈示者」と名付けた。本論の大きな目的は、以上のような手続きを通して、物語における「語り手」の機能を明らかにしたジュネットのナラトロジーの枠組みを、物語マンガに実験的に持ち込み、物語マンガの作品論の新たな可能性を探ることにある。

## 1. 物語マンガとジェラルール・ジュネットのナラトロジー

ジュネットのナラトロジーに至るまでの物語論の系譜は、一般にアリストテレスの『詩学』（*Περὶ Ποιητικῆς* [Poetics] 1932）を源流と位置付け、物語内容の構造を分類したロシアフォルマリズム、そしてフランス構造主義の流れを汲んでいると説明される。繰り返しになるが、こうしたジュネット以前においては、物語内容／物語言説の二項

関係で物語を説明しようとするモデルが中心であった。しかし、この一元的な二項関係では、必然的に物語言説（表現）に先立つ物語内容が仮定されてしまう。そこで物語論は、言語を「話し手」と「聞き手」のコミュニケーションの面から捉えるバンヴェニスト以降の言語学の考え方を導入し、「語り」という第3項を設け、物語を多面的に解明しようとした。その嚆矢はバルトだが、バルトの物語論には「誰が見ているか」という視点の問題と「誰が語っているか」という語り手の審級の問題が区別できていないという欠陥があった。そのために、ジュネットのナラトロジーの最大の功績の1つは、「叙法 (mode)」と「態 (voix)」の分離であると言われるのだが、まずはこうしたジュネットのナラトロジーの重要な語句を簡単に確認したい。

既に述べたように、ジュネットは物語を「物語言説／物語内容／語り」に分けて、語りを中心にその3つのレベルの組み合わせることで、物語を以下の3つの範疇で体系化した。(ジュネット 21-23)。

1、「時間 (temps)」。物語内容の時間と物語言説の時間との諸関係。順序、持続、頻度。

2、「叙法」<sup>2</sup>。物語内容と物語言説の関係。語り手による物語情報の制御の様態。物語言説と物語内容のあいだの距離、「誰かが見る (聴く、触る)」物語情報を語り手がどのような観点でどのように制御しているかを扱うパースペクティブ、変調。

3、「態」。語りと物語内容の関係と、語りと物語言説の関係。「語るの誰か」という語りの審級 (語りの時間と語りの水準)、および語り手と読み手が物語言説に含まれるその含まれ方。

つまり前述した「叙法」と「態」の分離とは、「誰が見て (感じて) いるか」という視点の問題と、「誰が語っているか」という語り手の問題を明快に区分したということである。

以上で確認したジュネットのナラトロジーの観点から、マンガという物語の様態について分析したのが小池隆太である。続いては、小池の論を本研究の重要な先行研究として位置づけ、その議論を確認する。

まず小池は、あくまで視覚表現の分析である竹内オサムの視点論<sup>3</sup>や泉信行の視線誘導論<sup>4</sup>と、ジュネットがパースペクティブという用語で説明した「誰が見て (感じて) いるか」という問題は必ずしも一致しないことを指摘した (小池 [2009] 84 ; [2016] 254-255)。この指摘は概ね同意できる。なぜなら、単純にマンガ表現における視覚の情報だけが、語りにおける「視覚」と全く同じになるとは考えられないからだ。

続いて小池は、これまで全くといってよいほど取り上げられてこなかった、マンガ

における「態」の範疇——語りと物語言説の関係、語りと物語内容の関係——について考えるために、マンガにおける「声」の表象に注目し、マンガにおいては「態＝声」であると論じた。具体例として取り上げられたのは、羽海野チカ『ハチミツとクローバー』第10巻46頁である【図1】。

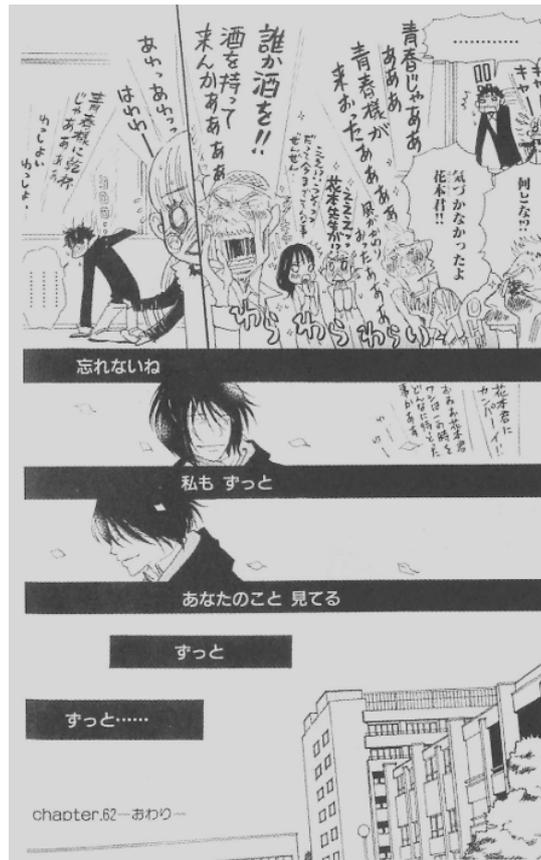


図1

やはり、コマ独白の語りの主体は、この場面にはまったく登場しない、花本はぐみである。その前後のコマに登場する（焦点化されている）森田忍ではなく、またこのコマの視点／パースペクティヴは、花本はぐみのものでも森田忍のものではない。さらに、この独白は（対象としては）森田に向けられたものではあるが（それゆえ彼が焦点化されている）、直接的にこの場面この時間で彼に発せられたものではなく、その場面はまったく明示的ではない。だが、この場面の語りの態＝声は、花本修司にはぐみのことを託し、大学を去っていく森田（この第六二話の、焦点化されているという意味での主人公）に向けた、花本はぐみの純粋な感情を示すものとして、我々読者に即座に理解される。それは何より、この独白が、花本はぐ

みの態＝声としてしか読みようがないからである。(略) これらのことが示唆するのは、マンガにおける語りは、誰の視点で語っているのか、ではなく、誰の態＝声で語っているのか、そして、誰の声で「読む」のか、ということによって、より強く決定されるのだということである。(略) その意味で、マンガとはすべて読者による自演の声優演劇のようなものである。登場人物の態＝声を読者が自ら「語る」ことによって、はじめてマンガは「語り」出す(小池 [2009] 85-87)。

小池は、「声」にこそ「誰が語っているのか」を判定することができる語り手の刻印を見出すことができると指摘した。確かに、小池が「声」の表現として最も注目した内語などは、その物語マンガにおける語り手のような存在が顕在化しているという意味で、最も分かりやすい例である。この例に即せば、作中人物でもある花本はぐみが語り手の役割も担っていると判断することは容易い。

小池の論において何より重要なのは、マンガにおける語りを駆動するのは、あくまで読者に「誰か」の「声」として受け取られる文字情報だとした点である。それは「マンガとはすべて読者による自演の声優演劇のようなものである」(小池 [2009] 87) という文言に象徴される。

次に小池は、「態＝声」論を発展させて、そこで捨象していた絵の問題(視覚的フレーム)を取り込みながら、マンガにおいて語りがどのように生成されているかを論じた。

マンガが記号である、というのは単純にマンガが視覚的表象として「記号」を用いているということではない。視覚記号を媒介として、「語り」を「力動的対象／解釈項」の作用として示すところに「記号過程」としてのマンガの特性がある。マンガは「語り」という営為のあり方を視覚的に見せるメディアであるともいえる。マンガにおいて、視点や距離・パースペクティブの問題が「語り」の問題と統合されるのはこの点においてであって、マンガにおける「語り」を議論するには、視覚的フレームから物語論的フレームへの「変換」を記号過程の規定作用として考察する必要がある。「物語」としてのマンガは、視覚的記号を物語論的記号として読み換える、記号過程の総体としてとらえられる(小池 [2022] 114-115)。

まず特筆すべきは、小池が、ジュネットのナラトロジーをマンガという物語メディアに適用させるために、記号のことを三項関係で説明した、C・S・パースの記号論を

援用したことである。そのため、解釈共同体としての読者がマンガの「語り」の生成モデルの内部に組み込まれている。

加えて注目すべきなのは、小池がジュネットのナラトロジーにおける「距離」＝「語り手の物語への介在の度合い」という概念を、作中の人物と読者との物語論的な関係性の概念として論じたことである。この議論は、ジュネットによる「ミメーシス (mimesis)」と「ディエゲーシス (diegesis)」の大別をもとにした、「マンガは作者が絵画的方法を用いることによってミメーシス（模倣による物語言説）を成立させるとともに、そのミメーシスについて言葉の叙述による物語言説（ディエゲーシス）を成立させる、二つの「距離」を同時に扱うことのできる物語メディアである」（小池 [2020] 79）という前提に立脚している。

しかし、本論で述べたように、マンガは小説とは異なり、作者が絵画的方法を用いることによって「ミメーシス」を成立させる（視覚的フレーム）とともに、その「ミメーシス」について「ディエゲーシス」を付与させる（物語論的フレーム）ことのできる、二つの「距離」を同時に扱う表現形式である。従来の意味での「距離」の概念は、視覚的フレームにおける「語り手」としての作中人物の物語への介在を示す尺度にすぎない。マンガにおける「語り」は、その力動的解釈項に基づいて読者が視覚的フレームを物語論的フレームへと「変換」し、「語りの生成点」を措定することで生成されるものであり、ここでの「距離」の概念は、読者が「ミメーシス」としての視覚的フレームをどのように「見る」か、すなわち作中人物と読者との「距離」がどのように制御されているかを示すものにほかならない。作中人物と読者の同一化・同化における「距離」ともいえる。マンガにおける「語り」は、この作中人物と読者との間の「距離」の制御によって生成されるものである（小池 [2022] 130–131）。

引用部における小池の指摘は次のようにまとめられる。マンガにおける語りは、まず読者がマンガ（視覚情報）を見ることから出発し、そこでその読者がどのように見たかによって作中人物と読者の間の「距離」が決定される。そして、その「距離」に基づいて、マンガは読者の頭のなかで意味論的に統合され、物語として読まれることになる。

この小池の議論を先の【図1】に即して説明する。まず内語「忘れないね 私も ずっと（略）」の提示によって、内語を語っている「私」が作中の誰か確定されなくとも、

必ず語りは「私」を生成点にして生成される。それを読者が、見えている視覚情報（視覚的フレーム）に基づいた読者と作中人物（花本はぐみや森田忍）との「距離」から、「私」という語りの生成点を花本はぐみに措定することで、物語論的フレームへと変換している。

本論は小池の論に対して、「語り生成」モデルとしては概ね同意する立場である。とりわけ、「マンガにおける〈語り〉は、この作中人物と読者との間の〈距離〉の制御によって生成されるものである」（小池〔2022〕131）という結論には首肯できる。というのも、「語り手」を想定する本論では、「距離」の統御を担う表現主体こそが「語り手」的な存在であるからだ。また、マンガの要素の機能を個別的に見るのではなく、その関係性を踏まえながら物語論的な枠組みにまとめあげたその手つきは本研究が最も参照すべきであると考えられる。

しかしながら、小池の論では、数多ある、内語表現の無い「絵で語る」物語マンガには適用できない。小池の論の中核は「態＝声」論であるから当然ではある。これは、物語マンガの分析の方法を考えるために「語り」の問題に対峙する本論にとって見過ごせない点である。

以上を踏まえて考えたいのは、物語マンガにおける、内語表現のない「絵」を中心とした——語り手が誰か確定できない——語りが、果たして分析可能であるかという問いである。

小池は、内語のない場合について全く言及していないわけではない。小池自作のマンガ【図2】を例にして次のように補足している。



図2

(前略) この場合、「語りの生成点」は内語によっては措定されない。そのため、読者の依拠する物語論的フレームはその変換を意識されない(ジュネットの用語でいえば、どのように「焦点化」されるかまだ確定されない)。むしろ、物語論的フレームにおいては、正面から描かれた作中人物の方を視覚的フレームとして示された「ミメーシス」の中心的人物として、相対的により「近い」距離のものとして読者は認識し得るだろう(小池[2022] 130)。

【図2】において、作中人物の2人がどういった心情で「大丈夫だよ」「大丈夫だよ」と言っているのか、読者は知ることができない。小池は、内語が無い場合「語りの生成点」は措定されず、ジュネットの用語でいえば、どのように「焦点化」されるかまだ確定されないと指摘している。しかしこの【図2】に「潜在化した語り手」を想定した場合、作中人物に対して外的焦点化(行動や表情など外見の描写)していると考えられる。

しかしこの例においては、内語が無いだけでなく、あえて「絵」の情報量も抑えられていることに注意したい。内語を中心とした小池の「語り生成」モデルを説明するために、(本論では引用していない)内語がある場合の例と比較するために作られたものであるため、そうなるのは当然ではある。

既に確認したように、小池が示したマンガの物語論の核は、マンガにおける「態」と内語に代表される文字表現(声)であった。しかし果たして、【図2】のように、内語のない場合における「絵」(小池の用語では「視覚的フレーム」)は、「ミメーシス」、すなわち、物語世界を模倣するように再現した「語り」なのだろうか。マンガに「語り手」のような概念を仮定した場合に、文学研究において言語表現に「ディエゲシス」を見出して分析するように、マンガの「絵」にも「語り手」による物語世界の加工表現を見出すことはできないのか。それは小池の論に即せば、内語が無い場合において、「絵」による語りが作中人物と読者の同一化における「距離」を制御する例(ジュネットに即せば「絵」から内的焦点化の語りを見出せる例)である。

これについて考えるために、【図2】を参照した筆者自作のマンガ【図3】<sup>5</sup>を用意し、「加工表現」によって作中人物に内的焦点化している例を考える。次の【図4】【図5】は、【図3】のマンガに適当なトーンを貼ったものである。



図 3



図 4

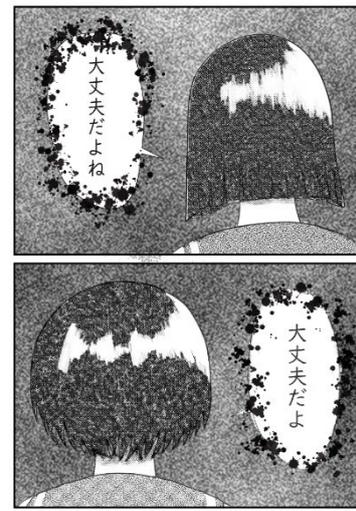


図 5

この【図4】【図5】について、(過去の多くの研究がそうであるような)マンガ表現が見る者に与える印象について考えるのではなく、それを「語り手」の作為として分析する手法を考えるため、以下で検討をおこなう。

まず【図4】には、ページ全体に「柔らかい光」の雰囲気を感じさせるトーンを使った。読者としてこの2コマを読んでみる。すると、「加工」という語り手の仕掛けによって、【図3】よりも、作中人物の2人が心から「大丈夫」と言っていると読める。

【図5】には全体的に「黒いもや」のようなトーンを使い、フキダシの線の周りを「垂らした墨汁」で囲った。【図3】や【図4】と比較すると、セリフに反して【図5】の2人は「大丈夫」だとは思っていないように読めるだろう。

これに関連して、コマの背景などに見られる作中人物の心理状態を表す表現——広義の「線」における漫符や形喩——に注目する。まずはスコット・マクラウド『マンガ学』(Understanding Comics: The Invisible Art, 2020)の「第5章 線に従って生きる」を参照する。



図 6

【図6】における右上のコマで、マクラウドは「背景が歪んだり、表現主義的だったりすると、キャラクターの心理状態に対する僕らの“読み”に影響する」（マクラウド140）<sup>6</sup>と述べているが、考えたいのはまさにこの点である。繰り返しになるが、本論ではマンガから抽出した「線」が見る者に与える印象を考えるのではなく、その物語マンガにおいてその「線」がどのような機能を果たしているかを考えたい。

当然、大抵の物語マンガにおいて、このような心情を表す線や記号は物語世界の内部で生きている作中人物には見えてはいない。たとえ、そのコマの「視点」が作中人物の視点である場合でもだ。漫符や形喩などは、語り手のような存在が読者に向けて戦略的に呈示している。

以上より、物語マンガにおける語り手は、原則的に読者にしか見ることができない、その「加工」ともいうべき「線」による表現をもってして、読者の「読み」を戦略的に導こうとしていると考えられる。

小池隆太は「ミメシス」を成立させるのは「視覚的フレーム」の方だと言ったが、むしろ多くの「絵」は「インクの染み＝線」から成る「デフォルメ」された図像だという意味で、必ず加工の傾向、すなわち「ディエゲシス」の傾向はある。だからこそ、小池のようにマンガにおける視覚表現について、「ミメシス」（物語世界の模倣）の観点のみで捉えてしまっては、前述した加工表現のように、ナラトロジーの観点において重要な問題についても見逃してしまうのではないか。よって本論では、マンガの視覚表現には、小池が指摘したような「ミメシス」の傾向と共に、語り手による加工の傾向（内語や作中人物には不可視の表現）があると考えられる。もちろん、両者の「正確」な区別はあり得ない。というのも、物語マンガにおけるすべての表現が両者の傾

向を少なからず持ち合わせているからだ。そのことを踏まえたうえで、どちらの傾向の方が強いかが検討することが、マンガの語り手による物語る行為の分析になると考える。そこで次章では「絵」に見出せる後者の表現について考えるために、改めて「線」に注目する。

## 2. 線および描線にみる無意識の痕跡

描線の太さや強弱や形により、読者に与える印象や意味が、ひいては物語の読みが左右されることについて、誰よりも拘り論じたマンガ研究者は、夏目房之介であった。

本章では、イメージを形成する「線」に「語り手」の作為を見出して分析する枠組みを考える下地を作るために、マンガ表現論と物語論の間に橋を架ける。そのための手続きとして、夏目房之介の「描線」論をロラン・バルトにおける「エクリチュール (écriture)」および「テキスト (論)」の概念から捉え直す<sup>7</sup>。もちろん両者は内容も登場した歴史的な文脈も全く異なるものである。本論はそのことを十分に踏まえたうえで、物語マンガにおける「語り手」について考えるためにあえて試みるのである。というのも、バルトやジュネットらの「はじめに言葉 (テキスト) ありき」という姿勢と、夏目の「はじめに線ありき」という姿勢は、作品／テキストへの対峙の仕方において近似していると考えられるからである。

先にロラン・バルトの方から確認する。バルトを取り上げるのは、バルトの文学理論がジュネットのナラトロジーに影響を与えたからである。本論では「作者の死」(*La mort de l'auteur*, 1968) を中心に引用する。まずは「エクリチュール」について確認する。

しかし、こう語っているのは誰か?<sup>8</sup> (略) それを知ることは不可能だろう。というのも、まさにエクリチュールは、あらゆる起源を破壊するからである。エクリチュールとは、われわれの主体が逃げ去ってしまう、あの中性的なもの、混成的なもの、間接的なものであり、書いている肉体の自己同一性そのものをはじめとして、あらゆる自己同一性がそこでは失われることになる、黒くて白いものなのである。(略) つまり要するに、象徴の行使そのものを除き、すべての機能が停止するやいなや、ただちにこうした断絶が生じ、声はその起源を失い、作者が自分自身の死を迎え、エクリチュールが始まるのである。(略) フランスでは、おそらく最初にマラルメが、それまでの所有者として見なされてきた者を、そのものによって

置き換える必要性をつぶさに見てとり予測した。彼にとっては、われわれにとってと同様、語るのはであって作者ではない。(略) マラルメの全詩学は、エクリチュールのために作者を抹殺することにつきる (バルト 79-82) <sup>9</sup>。

バルトは引用において、作者、すなわち近代に誕生した作品の創造主体が非人格化されることで、エクリチュールが始まるとした。エクリチュールは一般に、日本語において「文字」「筆跡」「字体」などと訳出される。ただしその定義は論者によってはもちろん、バルトの言説空間においても揺れがある。後ほど詳しく述べるが、エクリチュールは単なる言葉ではなく、社会的に規定された言葉の運用法という側面や、書く行為に見出せる身体性といった重要な側面も含まれているのだ。ひとまずは引用にならって、ステファヌ・マラルメが言語活動の主体を言葉自体に見出したように、バルトはテキストにおいて語る主体を、作者ではなくエクリチュールという「書記(法)」それ自体に見出したと捉える。次にエクリチュールとテキストの関係を確認する。

われわれは今や知っているが、テキストとは、一列に並んだ語から成り立ち、唯一のいわば神学的な意味(つまり、「作者=神」の《メッセージ》ということになる)を出現させるものではない。テキストとは多次元の空間であって、そこではさまざまなエクリチュールが結びつき、異議をとねえあい、そのどれもが起源となることはない。テキストとは、無数にある文化の中心からやって来た引用の織物である。(略) 一編のテキストは、いくつもの文化からやって来る多元的なエクリチュールによって構成され、これらのエクリチュールは、互いに対話をおこない、他をパロディー化し、異議をとねえあう。しかし、この多元性が収斂する場がある。その場とは、これまで述べてきたように、作者ではなく、読者である。読者とは、あるエクリチュールを構成するあらゆる引用が、一つも失われることなく記入される空間にほかならない。あるテキストの統一性は、テキストの起源ではなく、テキストの宛て先にある (バルト 85-89) <sup>10</sup>。

テキストとは、作者という起源を持たない、多元的なエクリチュールによって構成された引用の織物である。そこでは様々なエクリチュールが結びつき、混ざり合い、対立するなどの対話を行っている。そして作者が抹殺されエクリチュールが始まることによって誕生したのは、読者という場である。だからテキスト論は、その実践においてジャンル論、読者論、同時代言説研究などと親和性が高い。

次に、疋田雅昭の『文学理論入門』（2021）よりテキスト論の概念図【図7】を引用する。この図におけるテキストおよびエクリチュールの定義は、もちろん先ほど確認した「作者の死」におけるその定義の影響下にあるが、全く同じではない。このことを踏まえて、さらにテキスト論について把握するために参照する。

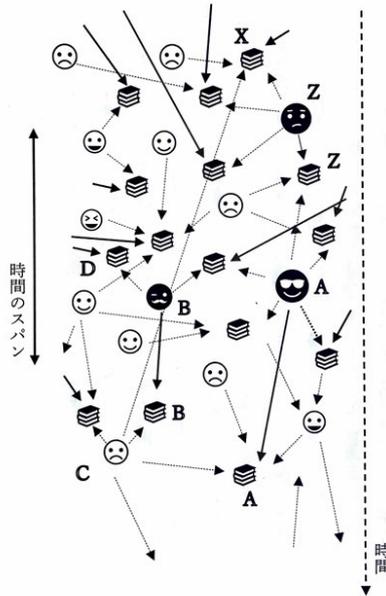


図7

こうした作者が「意識」しないもの（無意識な「糸」）が沢山編み込まれているものを想定しているのが「テキスト」という概念の特徴なのである。単純な概念図だが、「本のマーク」が書かれたテキスト、「顔のマーク」がテキストとして人間（読者）を示している。黒い人間は、読むだけでなく書く行為をする人間（作家）。「書く」は実線、「読む」は点線である。（略）時間は、上から下に流れ（太い点線）、太い両矢印は、同時代だと感じられる時間のスパン（長さ）を示している。矢印が伸びることで人とテキストの間に意図（通路）が出来る。その通路を通るものは何か。それは「言葉」である。遙か太古から未来に向かって様々な言葉が移動してゆくのであって、テキスト（人・書物）はその通路の結節点にすぎない。（略）創作行為も読書行為も、結節点から別の結節点が生まれたに過ぎない。結節点がどんな点であるかは、編み込まれている糸（わずかな意識的な「意図」と膨大な無意識的な「糸」）によって決まるのである。さらに、実線の矢印（書くという行為）に注目すれば、A が意識的に Z から学んだ何かを流し込んでいる時には、意図的な行

為となり、その痕跡は文体（スタイル）と呼ばれる。一方で、Bのみが読んでいるテキストDからの影響をAは意識することはないが、それでも書くという行為にはそういった無意識なものが流れ込んでもいる。こうした考えによって見直される痕跡をエクリチュールと呼ぶ（疋田 159-162）<sup>11</sup>。

テキスト論の概念図【図7】は、創作や読書をすることで、言葉という主体がテキスト（書物と人）からテキストへ移動することを示す図式である。縦（歴史）と横（同時代の社会）を基本として、テキスト同士は相互に結びついて影響し合っており、定義上テキストはそれ単体で存在することがないと分かる。引用において疋田は、作家の意図を退けた反起源論の立場をとるテキスト論の考え方を踏まえて、無数のテキストと繋がる作家が、書くという行為を通して意図せずに書きこんでしまった「無意識」なものを重視している。それこそがエクリチュールである。

整理すると、「テキスト」「エクリチュール」の概念において重要なのは、「書く」という「身体」行為を通して書き込まれた、時代や社会や文化を飲み込んだ「無意識」である。だからテキストに語り手という表現主体を措定してその語りを分析することは、この「無意識」を分析することになる。この点を踏まえて夏目房之介の描線論を確認する。

マンガ表現論の歴史において必ず触れられる夏目房之介の著書、『手塚治虫はどこにいる』（1992）の全体を貫く軸は、手塚治虫の描線の変容である。そこで夏目は「描く」という「身体」行為を重視し、線の模写という職人技をもってして、手塚治虫が唱えた「マンガ＝記号」説を標本学的に解体したのだった（瓜生 410-411）。夏目はこの手塚論において作家論に近い手法を取ってはいる。ただし前述したようにその描線論における主語は、厳密には手塚ではなく、手塚の描線自体であったと言える。

けれど、じつはマンガを読むたびに読者はこういった言葉にならない無意識の情報をたくさんうけとって、その場所での面白さがマンガの面白さの基底をなしていると思われるのである。また描き手にとっても、この事情は似ていて、決してすべてを意図的にやっているわけではないのである。むしろ、描線にかんしてはほとんど無意識的な作業であって、だからかならずしも自分の思いどおりにならない。ならないどころか、ある場合には描線が勝手に作者をつれてゆくように感じられることすらあるのだ。作家にとっては、意識の表層からは見えにくい、それよりはるかに大きい無意識の領域を感知することと、その流れの交通整理こそが

むしろ重要な創造的作業なのである。それは一般に作品が作家の意図より大きい  
か、あるいは大きくなりうることを意味する。手塚はこの大きさをとても感じさ  
せる作家であった。彼は方法に対してきわめて意図的な作家でもあったが、それ  
が妙な清貧主義を感じさせるやせた実験作をつくりだすのではなく、むしろいつ  
も娯楽性の豊かさを感じさせた。現在のマンガ批評の困難は、そういった無意識  
の豊かさの部分こそ見極めたいのに、その方途がみたらないところにある。そ  
ういう意味で描線の質の解析が、マンガの批評にとって重要な課題になり得るは  
ずと同時に、描線のレベルでの解析が、僕らの無意識とマンガがわたりあう場所  
の解析になり得る（夏目 [1992] 123）。

夏目は引用部で、描線のレベルでのマンガの解析こそが、テキストの面白さを支え  
る「無意識」を解析することに他ならないと指摘している。これは、先に確認したテク  
スト論の考え方と共鳴する部分であると考ええる。

ところでゼロ年代以降、夏目は自身の表現論を振り返り再検討する段階に入った。

表現論は、おもに表現者の表現意識から、描くという身体行為を介して作品が  
具体的に成り立つ過程と、それに類似した課程を逆に辿って読む（だろう）読者の  
身体行為と感受を対象範囲としている。a 読者→b 作品←c 読者の相互関係を、b を  
中心に a、c を逆方向の相似関係と仮定している。したがって、商品として流通す  
る場面（市場論）、本や雑誌などの媒体特性（媒体論）、読者の「読み」の行為のも  
つ広がり（読者論）、さらにその周辺に広がる様々な領域については後景に退かせ  
て考えた。もともと当時私をもっとも緊要と思ったマンガ論の欠落部分を埋める  
ための方法であって、そこから抜け落ちる領域が当然ある（夏目 [2001] 96）。

夏目は、かつて表現論が乗り越えようとした「単線的な社会→表現」の反映論およ  
び、「作品表現としての完結性」を前提にしたために作品を取り囲むコンテクスト（読  
者、媒体、市場、歴史など）を取りこぼした表現論の「功罪」を整理した。そのうえで  
今後のマンガ論は、共有されるイメージや媒体の広がりの中で、多層的な表現・享受  
が成立することを前提に、積極的に作品の相対的自律性の「外」にあるものとの媒介  
項を組み込んでいく必要があると指摘した。

重要なのは、自身の仕事を省みる段階においても、次の引用に示すように作家の「身  
体」を通して描かれた描線に「無意識」を見出す眼差しは変わらずにあったことであ

る。むしろ、表現に垣間見える「無意識」を、作家個人や偏りのある読者共同体のレベルではなく、匿名の大衆が共有する問題として扱うことで、マンガ論の抱える多層的な課題と接続しようとする意識が見出せる。それを顕著に見て取れるのは次の引用の末尾である。

作家はなかば自覚し、なかば無自覚に無意識の必然を信じ、そこに起爆剤をしかけて統御するのだ。この無意識の大きさが作品の大きさにもなりうる。(略) 表現論の手つきのうち、描線論がもつ直観的な「意味」の読解過程が、恐らくこの「必然性」にもっとも親和する。マンガ創作者は、描線の実感に実存的な強い共有意識をもつ。むろん線の表情を何等かの「意味」や感情に読み取ってしまう作用は、現在のところ心的現象としてそうなのだという以上のことは、ほとんどいえないのである。(略) しかし、そこには明らかに描くこと・読むことの価値がある。マンガを描くこと・読むことの心的構造が、あたかも自律的な価値のように振舞えるのは、人が観念をもち、観念を観念が認知する構造をもつからだ。そして、表現の価値は、いわばそうした実存の表出する価値と、時代・社会・文化という関係の意味が交差するところにある(夏目 [2001] 99-102)。

本章の結論を述べる。バルトに代表されるテキスト論と夏目の描線論は、作家の意図／意識以上に、作家の「書く／描く」という身体行為を通して痕跡を残した「無意識」——エクリチュール／描線——を重視し、それを時代・社会・文化という関係の意味が交差した結節点として分析しようとした点において近似である。

当然ながら、バルト以降が「間テキスト性」といった概念を通して見出した言語に社会が共有する「無意識」のようなものと、マンガにおける絵が「意味」のあるイメージとして読まれる以前の段階に立ち戻った夏目がその描線の震えに見出した「無意識」は、異なる水準の「無意識」である。しかし、次章において石井咲の論を引用して示すように、後年のバルトにおける「エクリチュール」概念は、むしろ夏目が着目したようなイメージ／絵画の「不可読性」の方に接近している<sup>12</sup>。さらに補足すれば、物語マンガのナラトロジーの研究を進めていくとき、文学研究におけるナラトロジーでは殆ど触れられてこなかった、このイメージの問題をどのように論じることが核となってくるだろう。その意味において、第1章で論じた物語マンガの表現主体による物語行為であるとした「加工」という概念は重要である。

以上を踏まえて、改めてテキスト論を下地としたジュネットのナラトロジーの枠組

みを物語マンガの作品論に持ち込み、第1章で提案したような語り手による作為（加工）を分析することの妥当性を指摘しておく。

### 3. 戦略的に物語を駆動する「呈示者」

最後にマンガにおける語り手のモデルを提案する。そのためにまずは、作者と語り手の審級の違いについて、前章で触れた「書く／描く」身体行為を通して確認しておく。

参照するのは、ロラン・バルトにおけるエクリチュールと絵画の結びつきに着目し、エクリチュール概念について再考した石井咲の論である。結論部から引用する。

また、エクリチュールの語源であるラテン語〈scriptura〉に遡ることで、その言葉には「書く行為」だけではなく、その行為によって「書かれる線」や「今後書かれ得る線」、そして完遂した行為によって残された「書かれたもの」が含意されることを突き止めた。このことから、バルトにとっての「エクリチュール」が時間的・空間的ダイナミズムをも内包していることを証明した。(2)では、『記号の帝国』において述べられるエクリチュールを行為性の観点から捉えなおし、その行為の場となる身体に着目してテキストの分析を進めた。そこにおいては、「書く行為」と「描く行為」、そして「エクリチュール」と「デッサン」が同根であることが示唆されており、またそれらがいずれも「書記法」に還元できることが明らかになった。バルトは、さらに「エクリチュール」と「絵画」にも共通点を見出したため、(3)では、バルトが執筆した美術批評において、この二者の結びつきがいかんにして強固なものとなったのかを「不可読性」の観点から検証した。バルトは、絵画に不可読性を見出すことでそれを記号書記法、すなわちセミオグラフィに置き換え、その結果としてセミオグラフィとしての絵画をエクリチュールの体系へと引き寄せたといえるだろう（石井 16）。

石井は、バルトにおけるエクリチュールについて、「書く行為」だけでなくその行為によって「書かれる線」や「今後書かれ得る線」、完遂した行為によって残された「書かれたもの」が含意されていると突き止めたうえで、身体の行為性に着目し、特に『記号の帝国』では「書く行為」と「描く行為」、「エクリチュール」と「デッサン」が同根であり、いずれも「書記法」に還元できることを明らかにした。この指摘は、前章の結

論を強化するだけでなく、物語マンガの語り手の審級について考えるうえでも重要である。関連して、コマ割りマンガの祖ロドルフ・テプフェールに関する佐々木果の論を引用する。

テプフェールは描画という行為を根底で支えている「線の解釈」という点を重視している。(略) テプフェールにとっては、どう絵を描くかよりも、描いたものがどう見えるかが問題であり、基本的には技術は問われない。(略) 線がイメージとして解釈できる、という可能性にすべてが賭けられているのだ。(略) 物語を構想した上で、その登場人物を造形するのではない。偶然「手の動き」から生まれた顔のイメージを手がかりにして、作品自体が展開されていく。(略) また、線に対する強い意識を持つテプフェールは、絵や枠線だけでなく文字も、同じ画面の中に配置される線として重要視していることがうかがえる。(略) 書は文字記号でありながら、同時にイメージでもある。絵と文字が同じ「手」で書かれた線であることで、両者の境界はあいまいになり、容易に侵食し合う(佐々木 57-58)。

テプフェールは「描いた線」よりも「イメージとして解釈される線」に拘った作家であったことが分かる。そしてテプフェールが「文字」の線も「絵」の線も、同じ「イメージとして解釈される線」として扱ったことは、前に引用した石井の指摘とも結びつく。

ここまでの、エクリチュールに近い概念を含む物語マンガの「線」に関する本論の議論を踏まえて、作者と語り手の審級の違いについて明らかにする。まず作者はその身体を使って「線」を「書く／描く」主体である。しかしながら、その作者が創造した作品を読む読者は、それが「書／描かれた線」あることを忘却している。なぜなら読者がそのテキストと対峙した際には、既にそれを意味のある記号として「見て」しまっているからである。ここに作品／テキストをめぐる作者と読者の位置の非対称性がある。

この非対称性と、作者と語り手の審級の違いは無関係ではない。文学において「書く」作者と審級の異なる表現主体を、一般に「書き手」ではなく「語り手」と名指すのは、作者という「声」の起源を失ってもなお、読者が言葉を読むときに既に語りかけられているからである。そして同様に物語マンガにおいても、読者の読みを戦略的に導くような表現主体は、描いているのではなく、見せていると考えられる。「書く」と「語る」、「描く」と「見せる」、このズレを踏まえて本論では、物語マンガにおける表現主

体を「呈示者」<sup>13</sup>と名付ける。以上を踏まえて最後に、「呈示者」を中心としたモデルを示す。

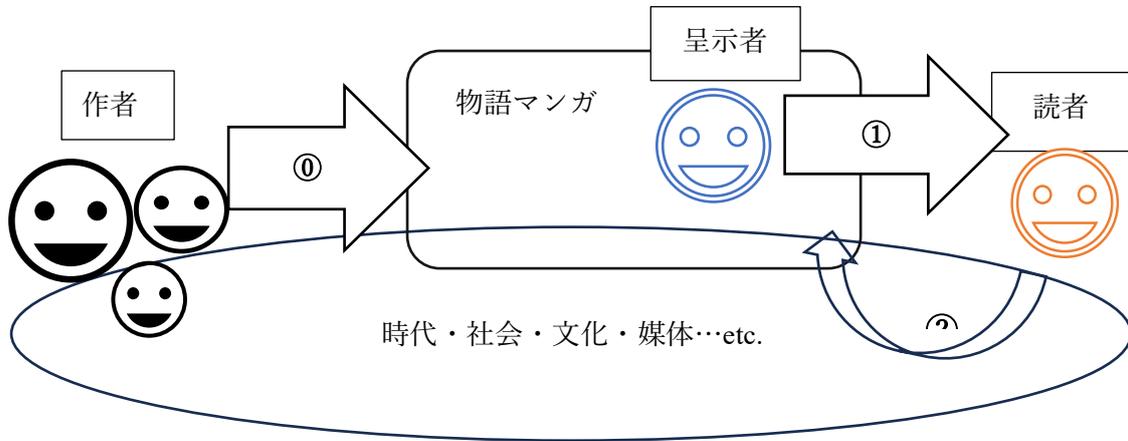


図 8

【図 8】は、先に引用した疋田によるテキスト論の概念図【図 7】を念頭に、あるテキスト／その作者／その読者という三者の部分拡大した想定で作った模式図である。そのため、三者は「物語マンガのエクリチュール≡「線」」の結節点として、無数のテキストと繋がっている。それを簡単に示すために「時代・社会・文化・媒体…etc.」の中に三者を置いた。

まず「呈示者」は、読者が読むことでマンガにおける物語（内容）が生成されるという関係性を含意したうえで、戦略的に統御して読者に呈示する表現主体である。また作者は、アシスタントや編集者も含めた集団で制作している場合も想定している。

ここでは、ジュネットのナラトロジーにおける物語の三項関係を導入するにあたって、「物語マンガ（テキスト）」を「物語言説」、呈示を「語り」ととらえ、「物語内容」についてはそのまま用いる。また補足として、作者からマンガ表現（テキスト）に向かう矢印①によって、現実の作者による「書く／描く」を示した。

まず物語マンガ（テキスト）がある。矢印①では、読者の読みによって物語内容が生成することを踏まえて、「呈示者」が戦略的に物語マンガを構成するマンガ表現を統御して読者に呈示している。その操作として、小池隆太が論じた内語を中心とした「語り生成」や、視覚表現における物語世界の模倣と加工の傾向などが挙げられる。そして矢印②は読者による解釈行為を表す。ここで読者は自らの読みを基に、事後的に「呈示者」によるその呈示の内容や方法について考える。この、呈示の内容や方法について考えるということは、「物語マンガのエクリチュール≡〈線〉」という「無意識」の痕跡

に流れ込む時代・社会・文化などを含めて、テキストを解釈することに他ならない。本論全体を通して考えてきたのは、まさにこの【図8】矢印②の営為についてであった。

#### 4. おわりに

本論は、物語マンガの作品論の方法を考えるために、ジェラルド・ジュネットのナラトロジーの大枠を確認するところから出発した。そして本論の先行研究に当たる、ジュネットのナラトロジーを参照してマンガにおける語りの問題を考えた小池隆太の研究について検討した。

小池は、マンガでは「態＝声」だとしたうえで、マンガにおける語りとは、作中人物と読者の「距離」の制御によって生成されるものとした。この「距離」とは、読者がテキストを視覚的にどのように「見る」かによって決定づけられるものである。読者はこの「視覚的フレーム」を意味論的に統合し、そこに物語を読み取る。このようにまとめられる小池の議論においては、常に内語に代表される文字情報が語りの生成点となる。言い換えれば小池の論は、内語表現のない「絵」を中心とした——語り手が誰か確定できない——語り的问题を取りこぼしてしまっている。本論はこの問題を捉えるために、マンガにおける表現の傾向を、物語世界の模倣と、語り手による加工の2つに大別した。すべてのマンガ表現が両者の要素を持ち合わせていることを踏まえたいうえで、どちらの傾向の方が強いのか検討することが、「マンガの語り手」による物語る行為の分析になると考えたのである。

さらに、テキスト論の観点から夏目房之介の描線論を捉え直し、作家の意図／意識以上に、作家の「書く／描く」という身体行為を通して痕跡を残した「無意識」——エクリチュール／描線——を重視し、それを時代・社会・文化という関係の意味が交差した結節点において分析し、両者が共鳴することを明らかにした。これを踏まえて、テキスト論を下地としたジュネットのナラトロジーの枠組みを物語マンガの作品論に持ち込み、語り手による作為（加工など）を分析することの妥当性を指摘した。だから物語マンガに語り手のような表現主体を措定してその語りを分析することは、「書かれた／描かれた線」という痕跡から「無意識」を分析することになる。

最後に「マンガの語り手」——「呈示者」——の審級について考えるために【図8】を示した。ここでは、作者と語り手の審級の違いとして、「書く」と「語る」、「描く」と「見せる」といったズレに注目し、物語マンガにおける表現主体を「呈示者」と名付けた。今後は、具体的な作品の分析を通して、この「呈示者」のモデルの妥当性を検討

すると同時に、「呈示者」の物語操作について考えていく必要があるだろう。

ところで、小池が「マンガとはすべて読者による自演の声優演劇のようなもの」（小池 [2009] 87）だと言ったように、マンガについて考えるために演劇や映画を参照する研究は多い。それらは本論に即せば、読者として「見た」、そしてそこに「意味」を見いだしてしまった経験を自明視するところから出発した研究である。こうした研究に対する本論の意義は、夏目房之介の描線論にロラン・バルトの文学理論を引き合わせることで、マンガも文学もすべてが書かれた／描かれた「インクの染み＝無意識」から成る物語形式であることを思い出し、「エクリチュール」の概念を物語マンガにおける「線」に重ね合わせたことだろう。この手続きを経て、ジェラルド・ジュネットのナラトロジーをはじめとするテキスト論に立脚した物語論を、本格的に物語マンガに適用する試みを始めることができる。

#### 註

- <sup>1</sup> 原文は以下の通り。“A narrator is a fictional character in the fiction tasked with telling a story.” 訳は筆者。
- <sup>2</sup> 本論において、小池の論の検討を通して繰り返し触れることになる「叙法」について補足する。ジュネットのナラトロジーにおける「叙法」の下位範疇に「距離」と「パースペクティヴ」が位置付けられる。「距離」とは「語り手」が語る情報の量と、その方法について扱う概念であり、「パースペクティヴ」とは「語り手」が誰の見方で語るかを決定する「視点」の選択の範囲を扱う概念である。ただし、ジュネットは「視点」という語ではなく「焦点化」という語を用いて「パースペクティヴ」について説明した。それは、語りには「見る」以外の「聞く」や「匂う」といった様々な感覚があるからである。
- <sup>3</sup> 竹内オサム『マンガ表現学入門』筑摩書房、2005年。
- <sup>4</sup> 泉信行『漫画をめぐる冒険——読み方から見え方まで』上巻、ピアノ・ファイア・パブリケーション、2008年。泉信行『漫画をめぐる冒険——読み方から見え方まで』下巻、ピアノ・ファイア・パブリケーション、2009年。
- <sup>5</sup> 【図3】は小池の【図2】を参照して描いた。そのため、女子生徒2人による会話であることと、セリフの内容は、小池による例【図2】から変更していない。小池の例においては、分析のためにあえて【図2】における女子生徒2人の顔の表情が無表情に描かれていると考え、【図3】では女子生徒の背中側を見せることを選択し、顔の表情自体を見せない描き方をした。表情を見せないことで、「加工」を施した【図4】【図5】との比較を明瞭にするというね

らいがある。

- <sup>6</sup> 原文は以下の通り。“A DISTORTED OR EXPRESSIONISTIC **BACKGROUND** WILL USUALLY AFFECT OUR “READIG” OF CHARACTERS’ **INNER STATES**” (McCloud 132)。引用文の強調は原文通り。
- <sup>7</sup> 先行する夏目房之介の描線論とロラン・バルトの研究の比較したもの（あるいは両者について触れた論考）として、中条省平による『マンガ学への挑戦——進化する批評地図 NTT 出版ライブラリーレゾナント 003』（2004）と三輪健太郎による「忘却の人、蓮見重彦 見ることの二つの罫について」（2017）が確認できる。
- <sup>8</sup> ロラン・バルトはミッシェル・バルザックの中編小説『サラジーヌ』（*Sarrasine*, 1830）の一文を取り上げたうえで「これを語っているのは誰か？」と述べている。
- <sup>9</sup> 原文は以下の通り。「Qui parle ainsi ? (...) Il sera à tout jamais impossible de le savoir, pour la bonne raison que l’écriture est destruction de toute voix, de toute origine. L’écriture, c’est ce neutre, ce composite, cet oblique où fuit notre sujet, le noir-et-blanc où vient se perdre toute identité, à commencer par celle-là même du corps qui écrit. (...) c’est-à-dire finalement hors de toute fonction autre que l’exercice même du symbole, ce décrochage se produit, la voix perd son, origine, l’auteur entre dans sa propre mort, l’écriture commence. (...) En France, Mallarmé, sans doute le premier, a vu et prévu dans toute son ampleur la nécessité de substituer le langage lui-même à celui qui jusque-là était censé en être le propriétaire; pour lui, comme pour nous, c’est le langage qui parle, ce n’est pas l’auteur (...) toute la poétique de Mallarmé consiste à supprimer l’auteur au profit de l’écriture (...)」(Barthes pp. 40–41)
- <sup>10</sup> 原文は以下の通り。「Nous savons maintenant qu’un texte n’est pas fait d’une ligne de mots, dégageant un sens unique, en quelque sorte théologique (qui serait le « messag » de l’Auteur-Dieu), mais un espace à dimensions multiples, où se marient et se contestent des écritures variées, dont aucune n’est originelle : le texte est un tissu de citations, issues des mille foyers de la culture. (...) un texte est fait d’écritures multiples, issues de plusieurs cultures et qui entrent les unes avec les autres en dialogue, en parodie, en contestation; mais il y a un lieu où cette multiplicité se rassemble, et ce lieu, ce n’est pas l’auteur, comme on l’a dit jusqu’à présent, c’est le lecteur : le lecteur est l’espace même où s’inscrivent, sans qu’aucune ne se perde, toutes les citations dont est faite une écriture ; l’unité d’un texte n’est pas dans son origine, mais dans sa destination.」(Barthes pp. 43–45)
- <sup>11</sup> 原文では、「本のマーク」「顔のマーク」と表記したところは、【図 7】と同様の記号が用いられているが、本論では言葉に置き換えた。
- <sup>12</sup> 夏目の描線論とバルトのエクリチュール概念から見出した、イメージ／絵画の「不可読性」と関連して、両者が「書画」に着目したことについても重要であると考えられる。この考察につ

いては今後の課題とする。

- <sup>13</sup> グルンステンは *Bande dessinée et narration : Système de la bande dessinée 2* (2011) の刊行に先駆けて、予備的考察として書かれた“The Monstrator, the Recitant and the Shadow of the Narrator.” (2010) を参照している。「呈示者」について検討するには、類似した概念であるグルンステンの「提示主体 (the monstrator [le monstreur])」、また「提示主体」にまつわる「叙述主体 (the recitant [le récitant])」と「語り手 (the narrator [le narrateur])」について確認する必要がある。本論で提案した「呈示者」と、「提示主体」の最も大きな違いは審級である。大まかにいってしまえば、グルンステンの議論では、「提示主体」が絵画的要素を、「叙述主体」が文字的要素を、「語り手」がその調整を担う (Groensteen [2011] 85–132)。それに対し本論における「呈示者」は、絵画的要素と文字的要素などのすべてのストーリー・マンガの要素を統御して読者に見せる表現主体である。つまり絵画的要素のみを担う「提示主体」より、「呈示者」の方が物語世界へ介入できる範囲が大きいと考える。2011年のグルンステンによる議論と照らし合わせてこの両者を比較することが今後の課題である。

#### 引用文献

- 石井咲「ロラン・バルトのエクリチュール概念の再考——美術批評をめぐって」『身体表象』第3号、学習院大学身体表象文化学会、2020年3月、4–23頁。
- 泉信行『漫画をめぐる冒険——読み方から見え方まで』上巻、ピアノ・ファイア・パブリケーション、2008年。
- 『漫画をめぐる冒険——読み方から見え方まで』下巻、ピアノ・ファイア・パブリケーション、2009年。
- 瓜生吉則「(解説) 夏目房之介はどこにいる」夏目房之介『手塚治虫の冒険』(文庫版)、小学館、1998年、408–414頁。
- 小池隆太「マンガにおける態=声」『まぐま——サブカル・ポップマガジン』第17号、蒼天社、2009年5月、82–87頁。
- 「マンガにおける物語論の可能性とその限界」小山昌宏／玉川博章／小池隆太編『マンガ研究13講』水声社、2016年、235–264頁。
- 「羽海野チカ『ハチミツとクローバー』におけるコマ間内語」『山形県立米沢女子短期大学紀要』第56号、山形大学米沢女子短期大学、2020年12月、79–87頁。
- 「マンガにおける「語り」の生成」小山昌宏／玉川博章／小池隆太編『マンガ探

- 求 13 講』水声社、2022 年、107–134 頁。
- 佐々木果『まんが史の基礎問題——ホガース、テプフェールから手塚治虫へ』オフィスヘリア、2012 年。
- ジュネット、ジェラルド『物語のディスクール——方法論の試み』花輪光／和泉涼一訳、水声社、1985 年（Genette, Gérard, “Discours de récit, essai de méthode” *Figures III*, 1972）。
- 竹内オサム『マンガ表現学入門』筑摩書房、2005 年。
- 中条省平『マンガ学への挑戦——進化する批評地図 NTT 出版ライブラリーレゾナント 003』（NTT 出版）『朝日新聞』2004 年 12 月 19 日、<https://allreviews.jp/review/6005>、最終閲覧日 2024 年 11 月 2 日。
- 夏目房之介『手塚治虫はどこにいる』筑摩書房、1992 年。  
——「マンガ表現論の「限界」をめぐる」『立命館言語文化研究』第 13 巻第 1 号、立命館大学国際言語文化研究所、2001 年 5 月、95–104 頁。
- バルト、ロラン「作者の死」『物語の構造分析』花輪光訳、みすず書房、1979 年、79–89 頁（Barthes, Roland, « La mort de l’auteur » *Œuvres complètes 1968-1971*, t. 3, Seuil, 2002, pp. 40–45）。
- 疋田雅昭『文学理論入門——論理と国語と文学と』ひつじ書房、2021 年。
- マクラウド、スコット『マンガ学』椎名ゆかり訳、小田切博監修、国書刊行会、2020 年（McCloud, Scott. *Understanding comics: The Invisible Art*, Harper Perennial, 1994）。
- 三輪健太郎「忘却の人、蓮實重彦 見ることの二つの罫について」『ユリイカ』第 49 巻第 17 号、青土社、2017 年 10 月、217–238 頁。
- Groensteen, Thierry. “The Monstrator, the Recitant and the Shadow of the Narrator.” *European Comic Art*, vol. 3, no. 1, Jan. 2010, pp. 1–21（翻訳・要旨：三浦和志「提示主体、叙述主体、および語り手の影」『ナラティブ・メディア研究』第 3 巻、ナラティブ・メディア研究会、2011 年 11 月、27–30 頁）。
- , *Bande dessinée et narration : Système de la bande dessinée 2*, PUF, 2011（*Comics and Narration*. Translated by Ann Miller, University Press of Mississippi, 2018）。
- Sellers, C. Paul. *Film Authorship: Auteurs and Other Myths*. Wallflower Press, 2010.

図版出典

- 図 1、羽海野チカ『ハチミツとクローバー』第 10 巻、集英社、2006 年、46 頁。
- 図 2、小池隆太「マンガにおける語り」の生成」小山昌宏／玉川博章／小池隆太編『マンガ探求 13 講』水声社、2022 年、29 頁。
- 図 6、スコット・マクラウド『マンガ学』椎名ゆかり訳、小田切博監修、国書刊行会、2020 年、140 頁。
- 図 7、疋田雅昭『文学理論入門——論理と国語と文学と』ひつじ書房、2021 年、160 頁。

# 第 8 回

学習院大学身体表象文化学会

## 発表概要

日時：7月13日（土）13:00～17:00

会場：学習院大学 西5号館2階 201教室、及びZoomによるハイブリット開催



## 大会プログラム

於：学習院大学西5号館2階201教室、及びZoomによるハイブリット開催

[第一部：研究発表 13:00～14:50 研究発表（発表：25分 質疑応答：10分）]

### 研究発表1（13:05～13:40）

ストーリー・マンガにおける「語り」をめぐって

——作品論への接続という観点から

発表：松下茉由（学習院大学大学院人文科学研究科身体表象文化学専攻博士前期課程）

司会：野田謙介（マンガ研究者・翻訳者、学習院大学大学院人文科学研究科身体表象文化学専攻博士後期課程）

### 研究発表2（13:40～14:15）

〈黒い動物〉から〈指揮者〉へ

——1930年代のディズニー製アニメーション作品におけるミッキーマウスの「変質」について

発表：岡田尚文（学習院大学ほか非常勤講師）

司会：佐々木果（学習院大学教授）

### 研究発表3（14:15～14:50）

マンガ『ゴールデンカムイ』にみるイレズミ表象の独自性

——身体に地図として彫られた「刺青人皮」

発表：後藤美滢（学習院大学大学院人文科学研究科身体表象文化学専攻博士前期課程）

司会：竹内秀一（関西大学特任体育講師）

[第二部：トークセッション 15:00～17:00]

「生きづらさ」を捉えるまなざし

登壇者：野本梢（映画監督）、田丸理砂（学習院大学教授）

司会者：関根麻里恵（学習院大学大学院人文科学研究科身体表象文化学専攻博士前期課程修了）

## ストーリー・マンガにおける「語り」をめぐって ——作品論への接続という観点から

松下菜由

文学研究は、解釈の可能性を広げる手続きとして、物語から作者の「意図」へ辿る読解を避けるために、テキストごとに異なる主体、すなわち「語り手」という概念を生み出した。現実に肉体を持つ作者とは異なる「語り手」は、テキストにおける記号の選択や配列の責任を負う表現主体である。そしてまた、物語メディアである、いわゆる「ストーリー・マンガ」においても、顕在化しているか潜在化しているかに関わらず、作者とは異なる、物語を「語る」表現主体／フレームを想定することができる。

本発表では、存在論を中心に据えながら関係性理論を援用した森本浩一と、ジェラール・ジュネットのナラトロジーを中心にC・S・パースの記号学を経由した小池隆太が、マンガにおける「語り」は読者が解釈することで初めて生成される主観的なものであるという共通の結論を導き出したことについて検討する。そのうえで、作品論へと接続可能な批評理論として「ストーリー・マンガ」における「語り」を捉え直す。というのも、読者の物語認知のあり方を問題とした森本ならびに小池と、あくまで具体的なテキストを解釈することを想定し批評理論としての「語り」に着目した本研究は、目指す方向性が異なるからである。よって、本発表で問題とするのは物語認知についてではない。むしろ、森本と小池の結論を前提としながら目指すのは、読者によって異なる解釈（主観）をまた別の読者（他者）に伝えるために用いられるような、手がかり或いは媒介項としての概念「語り手（仮）」の措定である。

## 〈黒い動物〉から〈指揮者〉へ

——1930年代のディズニー製アニメーション作品におけるミッキーマウスの「変質」について

岡田尚文

本報告は、先行研究に鑑みつつ、初期ディズニー映画の主人公ミッキーマウスが20世紀初頭のアニメーション制作状況に対する極めて自己言及的な表象としてあったことを明らかにする。

まず、ミッキーマウスという動物キャラクターの「出自」について再確認する。黎明期の米国製アニメーションには「黒い動物」が多数登場する。ミッキー像は、よって第一に、その様な「ミッキー以前」の動物（猫のフィリックス等）との異同において捉えられなければなるまい。かかる比較が明らかにするのは、この鼠の「個性」というよりは、当時の「黒い動物」像が一様にヴォードヴィル（ミンストレル・ショー）の「黒人」表象から受けた影響である。

かかる共通点を踏まえた上で、次に1930年代におけるミッキーの「変質」（「個性」の獲得）を映画史上に位置付けたい。1928年に初めて銀幕に登場したとき、ミッキーは他の動物の身体を「楽器」化し、鳴らす「奏者」であった。物語内で自在に環境を改編するこの時期のミッキーをして作品内にいる「アニメーター」と評する向きもある。だが1930年以降の作品で、この鼠は「指揮者」役を好んで演じるようになる。その結果ミッキーは、今度はアニメーション映画の原形たるヴォードヴィル芸、即ち「ライトニング・スケッチ」の「描き手」の魔術師的ともいえるイメージに接近するのである。

## マンガ『ゴールデンカムイ』にみるイレズミ表象の独自性 ——身体に地図として彫られた「刺青人皮」

後藤美濤

本研究は、文化人類学者の山本芳美が指摘した、イレズミの多様化やブームといった近年世界的に見られるイレズミの扱いを巡る変遷を背景に、山本が行ったメディアにおけるイレズミ表象の分析で扱いきれなかった、マンガにおけるイレズミ表象に着目した。野田サトルによるマンガ『ゴールデンカムイ』（2014–2022）は、アイヌをテーマに掲げた作品として注目される。しかし、本作において重要なのは、キャラクターのアイデンティティとしてではなく、物語の鍵を握るものとして描かれたイレズミなのではないか、という仮説が立てられる。渡部宏樹による「刺青に突き立てられる刃『ゴールデンカムイ』における皮膚上の記号作用とギャグの機能」（2023）においては、『ゴールデンカムイ』に描かれるイレズミがどのような記号的な作用を持つテキストであるのか分析しているものの、ナラトロジーにおけるイレズミの重要性を指摘する観点が欠如しているのではないだろうか。

本発表では、修士論文第1章で触れる「刺青人皮」について扱う。「刺青人皮」とは、宝探しの物語プロットに欠かすことのできない宝地図が、23人の死刑囚と1人の看守の計24人の身体のイレズミに置き換わっているものである。これらは、物語を通じキャラクターの死生観の問題を示唆する。地図として身体に彫られたイレズミという設定は、手塚治虫『シュマリ』（1974–1976）や、寺沢武一『コブラ』（1978–1984）と酷似している。類似作品の中でも本作のイレズミにどのような機能があるのか明らかにしたい。本発表の意義は、先行研究が不十分なマンガにおけるイレズミ表象に焦点を当て、「刺青人皮」の物語上の機能を明らかにすることで、イレズミの新たな価値を見出すために行う。

トークセッション

「生きづらさ」を捉えるまなざし

登壇者紹介

野本梢（のもと・こずえ）

映画監督。学習院大学文学部日本語日本文学科卒。在学時に女子のフットサル部を立ち上げる。シナリオセンター、映画24区で脚本について、ニューシネマワークショップで映像制作について学ぶ。代表作に、親友への恋心を打ち明けられずに悩むレズビアン女性の葛藤を描いた短編作品『私は渦の底から』（2015）、娘の行動が他の子と違うことに悩む母親をテーマとした『次は何に生まれましょうか』（2019）、第14回田辺・弁慶映画祭にてグランプリと映画.com賞をダブル受賞した長編映画『愛のくだらない』（2020）など。新作『思い立っても凶日』が2024年に公開。次回作は『わたしかもしれない（仮）』。

田丸理砂（たまる・りさ）

学習院大学文学部ドイツ語圏文化学科および人文科学研究科身体表象文化学専攻教授。専門は、近現代ドイツ文学、フェミニズム文学批評、ジェンダー文化論。近代社会の民主化および都市大衆社会の成立とジェンダーと表現、ジェンダーイメージとの関係性に注目して研究を進めている。なかでも世界のグローバル化の先駆けともいえる「モダンガール」現象、そして「少女」「女の子」のイメージに関心を寄せている。著書に『ベルリンのモダンガール』（三修社、2004）、『髪を切ってベルリンを駆ける！』（フェリス女学院大学、2010）、『女の子という運動』（春風社、2015）などがある。

司会者紹介

関根麻里恵（せきね・まりえ）

学習院大学大学院人文科学研究科身体表象文化学専攻博士前期課程修了。早稲田大学ほか非常勤講師。専門は表象文化論、ジェンダー・セクシュアリティ、文化社会学。共著に『ポスト情報メディア論』（ナカニシヤ出版、2018）、『「百合映画」完全ガイド』

(星海社、2020)、『ゆさぶるカルチュラル・スタディーズ』(北樹出版、2023)、『ウイメンズ・ムービー・ブレイクファスト』(フィルムアート社、2024)など。『ユリイカ』『現代思想』などにも寄稿。

### 講演要旨

近年、視覚文化に偏在する「男性のまなざし (male gaze)」への政治的なカウンターとして「女性のまなざし (female gaze)」という概念が誕生し、注目されている。この「女性のまなざし」を意識的に取り入れて生き生きとした作品を生み出しているのが、女性映画監督たちだといえよう。本企画では、本学卒業生であり映画監督の野本梢氏をお招きし、野本氏のこれまでの作品を本学教授の田丸理砂氏とともに振り返る。野本作品に共通する「生きづらさ」や「アンコンシャス・バイアスへの気付き」、「不可視化されてきた属性へのまなざし」等のキーワードを挙げながら、野本氏の作品のインスピレーション源や映画製作において意識している点についてうかがっていく。そして、新作『思い立っても凶日』および現在制作中の『わたしかもしれない(仮)』での取り組みにも言及したい。さらに、一般社団法人「Japanese Film Project」が『日本映画業界の制作現場におけるジェンダー調査 2023 年冬～実写邦画・アニメ映画編～』で示した、2022年に劇場公開された日本映画の監督のうちの女性監督の人数(68/613人)という数字をふまえ、いまだ女性にとって「生きづらい」環境——ジェンダーバランスの不均衡がいまだ解消されていない現状——である映画業界において、野本氏が直面した困難や課題など、業界の構造が抱える問題についても議論を発展させていきたい。

(文責：学習院大学身体表象文化学会 大会実行委員会)

関根麻里恵（以下、関根）——司会の関根麻里恵です。どうぞよろしくお願いいたします。早速ですが、今日のトークセッションにご登壇いただく野本梢監督と田丸理砂先生の紹介をさせていただきます。

まずは野本梢監督です。埼玉県出身で学習院大学文学部日本語日本文学科を卒業されております。在学時に女子フットサル部を立ち上げ、同時期にシナリオセンター、映画 24 区で脚本について、シネマワークショップで映像制作について学ばれました。代表作に、親友への恋心を打ち明けられずに悩むレズビアン女性の葛藤を描いた短編作品『私は渦の底から』（2015）、娘の行動が他の子と違うことに悩む母親を描いた『次は何に生まれましょうか』（2019）、そして、第14回田辺・弁慶映画祭にてグランプリと映画.com賞をダブル受賞した長編映画『愛のくだらない』（2020）ががございます。後に詳しいフィルモグラフィーをご紹介しますが、野本監督は多くの作品を作られているので、そのあたりについても本日伺えればと思います。そして、『思い立っても凶日』（2024）が少し前にK'sシネマで1週間限定上映されていたのですが、7月26日からシモキタエキマエシネマK2で拡大上映が決定いたしました。今日もおそらく後半で話題になるかと思いますが、次回作に『わたしかもしれない（仮）』ががございます。

『思い立っても凶日』のチラシと『わたしかもしれない（仮）』のポストカードが後ろに置いてありますので、もしよろしければぜひ1枚ずつ取っていただければと思います。

続きまして、田丸理砂先生です。田丸先生は

学習院大学文学部ドイツ語圏文化学科と、本学会の母体となっております人文科学研究科身体表象文化学専攻の教授を務められております。近現代ドイツ文学、フェミニズム文学批評、ジェンダー文化論を専門にされております。近代社会の民主化および都市大衆社会の成立とジェンダーと表現、ジェンダーイメージとの関係性に注目して研究を進められており、なかでも世界のグローバル化の先駆けともいえる「モダンガール」現象、そして「少女」「女の子」のイメージに関心を寄せておられます。ご著書に『ベルリンのモダンガール』（三修社、2004）、『髪を切ってベルリンを駆ける！』（フェリス女学院大学、2010）、『女の子という運動』（春風社、2015）などがございます。

ここから少し時間をいただくのですが、この企画趣旨について簡単に説明をさせていただきます。近年、女性の映画監督が活躍しています。当然昔からあったものの、近年ますますその存在感が増している状況だと言えます。この「女性映画監督」と言う際には注意が必要になると思うんですけれども、「女性映画の監督」なのか、それとも「女性の映画監督」なのか。どこにスラッシュ（/）を入れるかによって、意味合いが非常に変わってくると思います。なかにはやはり「女性」というふうには有標化することの意義について少し懐疑的な方もいらっしゃるかもしれません。とはいえ、映画史において、やはり女性が映画監督として活躍していくことが不可視化されてきた歴史というものもありますので、ここではそれを取り戻すという意味で、あえて「女性」を強調していきたいと

思います。映画論であったり視線論であったり、そういったことに関して学ばれている方にとってはすでに知っている用語がいくつかあるかと思いますが、いわゆる「男性のまなざし (male gaze)」や、それに対するカウンターとしての「女性のまなざし (female gaze)」というものについて、予備知識として少しお話ししたいと思います。

「男性のまなざし」というのは、イギリスの映画研究者であるローラ・マルヴィが1975年に発表した論文「視覚的快楽と物語映画」(“Visual Pleasure and Narrative Cinema”)において視覚メディアのなかにはらむ権力構造について注目した際に用いられた概念です。このなかではとりわけハリウッドに代表される主流映画には「ジェンダー非対称性の構造」、「見る男性／見られる女性」というような「主体／客体の構造」や「3つの男性の視線」というものもあります。いわゆる監督／カメラの視線、男性の登場人物の視線、そしてさらに私たち鑑賞者を通じて、女性身体というのをスペクタクル化したりフェティッシュ化したりしていることが指摘されています。

ちなみに、大学の授業とかでも話をしたりするんですが、「映画監督」といらすとやで検索してみると、男性の絵しか出てこないんですね。表象としてよく見かけるイラストのなかにはジェンダー・バイアスみたいなものがかけられてしまっているということが、こういった事例からも窺えるかなと思います。

さて、それに対して、近年議論の俎上に上がるようになってきた「女性のまなざし」という

言葉もあります。これはただ単に「男性のまなざし」のリバーシブルなもの、すなわち、男性の身体をスペクタクル化したりとかフェティッシュ化したりする女性の視線のことを指す概念なのかというと、そうではありません。どちらかということ、視線に内在する男性の優位性や権力性というものに異議を申し立てるような概念になっています。ただですね、本当に最近になって議論の俎上に上がってきた概念なので、迂闊に出してしまうのは少し気をつけなくてはいけない部分ではあるのですが、この定義の精緻化は今後ますますなされていくだろうというところではあります。そういったものを踏まえつつ、今日の議論につなげていきたいなと考えております。

さらにはですね、ニナ・メンケスが『ブレイン・ウォッシュ セックス—カメラ—パワー』(*Brainwashed: Sex-Camera-Power*, 2022)というドキュメンタリーを発表していて、そのなかで彼女は次の3つのトライアングルというものを示しています。映画における視覚言語、女性に対する雇用差別、そして性的虐待や性的暴力が蔓延する環境。こういったものが映画業界においても「男性のまなざし」というものを介して構造化されているのではないかということも映画で指摘しています。そのため、今回お話ししていただくテーマをざっくりと2つ分けているのは、作品内、そして、作品を作る上で野本監督が考えられていることもお聞きしたいという意図があります。我々が知らない話がたくさんあると思いますので、そういった構造についても伺えたらと考えております。

この企画を立てるにあたって私が参照したものとして、ちょうど2023年の年末から今年の3月、4月あたりにかけて、フィルムアート社から出版された女性の映画監督に関する書籍というものが続けて刊行されたというのが1つ背景としてあります。例えば、北村匡平さんと児玉美月さんの共著である『彼女たちのまなざし』（2023）。こちらは、日本の女性映画監督についてまとめられた書籍になっております。その隣の『ウィメンズ・ムービー・ブラックファスト』（2024）は、僭越ながら私も少し書かせていただいているのですが、女性映画、女性が描かれている映画ももちろん含まれておりますが、それに加えて女性の映画監督について、さらには映画に携わる女性たちについても言及している書籍になっております。こういった書籍が立て続けに刊行されたというのは非常に意味があるなと思ひまして、こういった企画を立ち上げさせていただきました。

続いて、ご存知の方がいるかと思ひますので用語（「マイクロアグレッション」「アンコンシャス・バイアス」）の意味だけ確認をしておいていただければと思ひます。私自身、野本監督の作品を見ているときに、いわゆる「マイクロアグレッション」と呼ばれる、性的マイノリティが日常的に受けるような悪意のない微細な差別とか、差別的、攻撃的な言動みたいなものが映画のなかで描かれていると感じております。おそらく、意図的に入れていると思ひますがそういった描写や、いわゆる「アンコンシャス・バイアス」と言われるものですね、自分では気づいていないものの見方であったりとか、

歪みであったりとか、偏りっていったものを明示化することによって、私たちにその問題を突きつけるようなものを野本監督の作品から強く見ることができるなと感じております。このあたりをキーワードにしながら作品について議論できたらと考えております。

最後に、野本監督は2012年から今年にかけてほぼ毎年何かしら公開しているという驚異的な数を持っております。最初は短編から始まって、だんだんと中編、長編というような形で作られていますが、特に2020年に公開されているものがすごく多いですね。コロナ禍でどのように映画制作をされていたかということも、少し田丸先生のほうから質問していただけたらと思っております。

野本監督の特筆すべき点としては、監督も脚本も編集もご自身でやられている点です。そこで、自分がやる部分に関して切り分けや、どういったところに面白みを感じられているかということについてもお伺いしたいです。

では、みなさん一作品ぐらいい見られていると思うのですが、上映されるタイミングでなかなか見られる機会がないという方もいるかもしれません。野本監督からいくつか予告編を提供していただきましたので、少しお見せしようと思ひます。1つ目は『愛のくだらない』という作品です。先ほども申し上げた通り、映画賞をダブル受賞した作品です。こちらを見ていただいたあとで、現在公開されている『思い立っても凶日』、こちら2つ続けて予告編をお見せいたします。

(『愛のくだらない』、『思い立っても凶日』映像)

関根——ここからは田丸先生と野本監督にマイクをお譲りして、トークセッションに入りたいと思います。どうぞよろしくお願いいたします。

田丸理砂(以下、田丸)——両方とも緊張しているんですけども、先ほど野本監督には研究者は制作される方に対して憧れを持っていて、お話を本当に何でもいいから聞きたいと思っているとお伝えしました。私は映画の専門ではないのですが、一ファンとしてぜひいろいろなことをお聞きしたいと思います。よろしくお願います。まず、学習院に来たのはどのぐらいぶりですか？

野本梢(以下、野本)——そうですね、久しぶりかと思いきや、去年の11月頃に学習院をロケ地として撮影させていただいたので、半年ぶりですね。

田丸——そうですか。野本監督の映画は本当に学習院がよく使われているので、みなさんもぜひご覧になっていただきたいです。ちょっと不思議な感覚になるんですけどね。学習院は映画のロケーションの場としてはどんな感じでしょうか？

野本——やっぱり緑が多いですし、道が広いです。多分、私が通っていたときよりもさらに広

いスペースが増えているのもあって、ロケ地としては最高なんです。私、あまり大学として学習院を映していないことが多いので、お借りしているけどなんかちょっと申し訳ないなというか、広報的に役に立っているのかな？と思うことがあります。

田丸——いえいえ。最後のクレジットに学習院大学と入っているの、ちゃんと宣伝になっていると思います。みなさんもお覧になると「こんなふうにかっこよく学習院が見えるんだ」と思われるのではないかと思います。

それでは少し映画についてお聞きしていきたいと思います。今予告編を拝見した『愛のくだらない』と『思い立っても凶日』、このユニークなタイトルっていうのはどういうところから生まれたのかな、というのを伺いたいたいと思います。『愛のくだらない』って、「愛のなんちゃら」っていう映画は本当にたくさんあると思いますが、文法的にはちょっと変だけれどすごく面白いなって言うのと、『思い立っても凶日』もみんな「思い立ったが吉日」を思い出すと思うので、そのあたりのタイトルをどういうときに思いつかれるのか、ぜひ教えていただきたいです。

野本——『思い立っても凶日』は、主演を務められた田村魁成さんの企画で始まったものです。プロデューサーをしていただいているんですけども、田村さんと私で「タイトルどうしようか？」という話をしていて、結局決まらなくて田村さんが考えたタイトルになっています。

「思い立ったが吉日」をもじっているんですが、あの作品ではツイていない凶日をどう乗り越えていかってという話になっているので、「凶日」っていうワードを入れました。なかなか映画のタイトルで「凶日」って入っているのは聞いたことないなっていうのもあり、インパクトがあるんじゃないかなというところで決まりました。

ほかのタイトルに関しては、基本的に私が決めております。『愛のくだらない』は、結構自分の実体験を投影しているんです。まず主人公と自分を重ねているところもあって、映画を撮りながらいろんな人に迷惑をかけてきた数年間を思い返したときに、なんか自分ってすごくくだらない存在だなっていうふうに感じて。そこから「くだらない」っていうワードは入れたいと思っていました。あとは主人公と彼の関係だけではなく、いろんな愛情が描かれている映画だなと思っていて、「愛」と「くだらない」をくっつけたらいいなって思ったときに、何の助詞がいいんだろうかってなりまして。「の」っていう言葉が主格として使うこともありますし、連体修飾格的に使うオーソドックスな使い方もあるなかで、一番多様な助詞だなと思っていて。愛「が」くだらないのか、愛「の」くだらなさなのか、それを見た方に多様にとっていただけるタイトルになっていけばいいなというところで、ちょっと日本語的にはおかしいんですけども、そういったものにしました。

田丸——さっき打ち合わせをしていたときに、野本監督は本学の日文で言語学を学ばれてい

たとおっしゃっていたので、もしかするとそういう日本語のこだわりがあるのかなというふうに思いました。

それで、今ちょうど『思い立っても凶日』のほうはプロデューサーをされた田村魁成さんがあのタイトルを決められたとおっしゃっていたんですけども、さっきのフィルモグラフィーを拝見しても、ご自身で監督、脚本を担当されているものと、脚本は他の方が担当されるものとは、映画との関わり方が違うと思うんですね。ご自身が全面的に制作に関わっているものと、依頼されたものと、そういうものとはどういう違いがあるんでしょうか。

野本——もちろん撮り始めた頃は自分の企画で自分がプロデューサーも兼ねて撮ることが多かったのですが、作品を重ねるなかで作品の依頼をいただくことが多くなりました。最近はプロデューサーや企画の方が別について、監督、脚本も編集とかスタッフィングとかだけ参加することが増えている段階です。やっぱり依頼をいただく場合のほとんどが「こういう作品が撮りたい」「こういうことを伝えたい」とか、あとはご自身の経験を映画にしてほしいっていうことが多いので、まずはその方に満足いただける作品で、メッセージをしっかりと伝えられることができる作品になっているかどうかというところを一番に撮ります。

自分が撮っているなかですと、例えば撮りながら気づいたことがあって、そのなかでメッセージ性が変わっていくこともアリだと思って委ねながら撮っていたんですけど、そういった

ことはなかなか難しいですね。依頼して下さった方にとって伝えたくない部分とか、齟齬が生じてないかみたいなところを細かく確認していく必要があるようになってるかなと思います。

田丸——ご自身が作る場合、自分が女性であるとかジェンダーを意識することは映画制作に必要なんでしょうか？それともジェンダーはあまり関係がない、あるいはどんなスタンスでしょうか。

野本——映画を撮る上ではそんなに関係ないのかなと思っていますが、自分発信で撮ると、やはり自分の経験を投影することが多くなります。単純にこういう経験をしたのを見てほしいというよりは、「こういうことって知られていないよな」と思って撮ることが多いです。例えば、『私は渦の底から』で出てくる生理の描写とかは見る機会もないですし、メディアとかで取り上げることも少ないと思います。そういったことをぜひ知ってほしいというつもりではないんですが、自分の伝えたいことを描いていくなかでどうしても外せない部分ではあります。そういう女性特有のものを見せる、描くってことは入ってくるのかなとは思いますが。

田丸——私も『私は渦の底から』の生理のシーンで、経血、あるいはショーツを洗うシーンがすごくリアルだなと思いました。たしかに、妊娠とか妊娠検査薬とかは結構話題になったりするけれど、実際の月経そのものはあんまり描

かれてないなっていうのは作品を見て気づきました。

それから、このトークセッションの下準備で何人かの方と『愛のくだらない』を見たときにトイレのシーンが多いというのが話題になりました。私は、例えば日本は災害の多い国なので、自分ごととして「そういうときトイレはどうするんだろう？」とかを勝手に考えてしまって。だから、トイレがあるって実はすごく重要なのかなかなか表象として出てこないの、そういうことと関係があるのかな、とかいろいろ想像してみたんですが、トイレはどんな意味があるんでしょうか？

野本——例えば『私は渦の底から』の段階では、もう本当に生理の描写を出す必要があると思って撮っていました。そこで、たまたまトイレが映っていて、他に『青三十二才』(2014)という作品だと、主人公が酔っ払って帰ってきてトイレで吐くってシーンがあるんですが、それでトイレを撮るという必然性があったんです。「トイレよく出ているよね」って言われるようになってから、ちょっと意識するようになってしまいました。それでちょっと入れているような部分はあります。やはり、トイレって基本的に1人での空間ですよ。特に女性は多いと思いますが、どうしても1人になりたいときにトイレでちょっと時間を使って何かを考える状況って多分誰しもあるんじゃないかなって思います。トイレのなかでふと思いついたこととか、それまでしていた会話をトイレのなかで反芻させたりすることが日常的にあるんじ

ゃないかなと思って。なので、最近はトイレの機能を果たしていないんですけど、1人である空間として、トイレをよく出すようになってきました。

だんだん私自身もトイレに注目するようになって、「このトイレいいな」とかよく思うようになりました。今日もこの西5号館のトイレに通っていたときぶりに入ったんですが、こんなにきれいで数も多くて、女性限定かもしれませんが化粧スペースもあって、「なんて充実した素晴らしいトイレなんだろう」と思いました。貴重だと思うので、ぜひトイレに足を運んでかみしめていただけたらな、というのがさっき感じたことです。

田丸——いえいえ。トイレはジェンダーで分けられているので女性限定かもしれませんが、最近日本ではトイレってすごく重要視されて、デパートとかレストランとかでもすごくきれいってイメージがありますよね。いろいろトイレ巡りとかもできそうですね。

野本——映画から話題が離れてしまいましたが、いつか Filmarks (フィルマークス) みたいに「トイレマークス」みたいな、写真付きで「このトイレにはこういう設備があります」というサービスがあったら便利なんじゃないかなと思っています。食べログとか、飲食店ってトイレの情報が載っていることってほぼないですが、行ってみたら和式しかないみたいなこともあるので。そういうのを作るのがちょっと映画と並行して夢です。すみません。脱線しました。

田丸——いえ、トイレへのこだわりを知ることができて、すごく納得しました。

では、少し作品についてもお聞きしたいのですが、先ほど『愛のくだらない』はご自身の経験なども盛り込んだというふうにおっしゃってましたね。あの映画で主演をされている俳優さんは、ずっと野本監督の映画に出られていて、懇意の方だということもインタビュー等で拝読しました。ある意味、ご自身と一緒に年を重ねていくような形だと思うんですけども、特に『愛のくだらない』の俳優さんとの関係性について、彼女になぜ依頼したのか、というところをちょっとお伺いしたいです。

野本——主演の藤原麻希さんは、私が映画学校に通っていたときの実習で初めて撮った作品の主演をやらせてもらってました。それがもう12年前ぐらいですね。そこからコンスタントに作品に出てもらっていて、自分が初めて長編映画をオリジナルで撮るのであれば、麻希さんに主演で出てほしいっていうのをずっと思っていました。

もともとの出会いは、私、スポーツジムで働いていた経験があるんですけど、そのとき一緒にヨガのインストラクターをやっていたんです。そこで私が「映画学校にこれから通おうと思っている」、麻希さんが「実は俳優業をやっている」という話をしたときに、「じゃあ、ぜひ一緒にいつかやりましょう」というところからの出会いでした。全然オーディションとかではなく、ただのバイト仲間っていうところから始まったんですけど、多分それもあって絆が強

いというか。今も作品を作らなくても、お互いの家に行ったりする仲ではあります。私より先に麻希さんのライフステージが変わって、ご結婚されて、子供が生まれてっていうなかで、一緒にやるのが難しい時期があったりもしました。『愛のくだらない』をご覧いただいた方はわかると思いますが、あのなかで登場する赤ちゃんは麻希さんの本当の息子さんで、家族丸ごと出ていただいたんです。本当に麻希さんの人生ごと映画に出演してもらっている形ですね。

自分自身も女性のキャリアというか、ライフステージが変わるなかで、仕事を制限しなければいけないことに不安や疑問を感じていたりしていたので、麻希さんの環境が変わっても同じようにずっと作品は作り続けていきたいなと思いました。現在も、短編作品ですが毎年10分ぐらい撮りためて……ということと一緒にやっている感じです。

田丸——とても貴重なお話をお聞きすることができてすごく嬉しいです。今『愛のくだらない』の話をしました。私は配信で見られるものしか見ていないんですが、『私は渦の底から』では、どちらかという愛そのものが結構フォーカスされていました。それに比べると『愛のくだらない』では、見ていない方もいるのでネタバレしないようにしなければいけません。例えば女性同士のつながりとか、妊娠にまつわる話もあって。あと「妊娠したら結婚しよう」と言っているカップルが、実はそれに対して本当は両方とも妊娠を望んでいないようなことが出てくるんですけども、そういった「愛し

ている」みたいなものが全面に出ているのとはちょっと違う感じがしたんですね。やはり年月を経たことによって、例えば家族間であるとか同性同士の友情であるとか、恋愛観とかそういうものの変化はあったのでしょうか。

野本——ありまくりですね。確かに、田丸先生のお話をお聞きしながら、もろに自分の恋愛遍歴が投影されているんだなっていうことを改めて気づきました。『愛のくだらない』の脚本を書いていたときは、実際の恋愛のほうも冷めていたんだと思います。年齢的には20代後半でもう30歳が見えているぐらいの頃で、周りが結婚し始めて、自分もその道に乗っていくのかなっていうなかで、「この人でいいのかな？」みたいなことを考えながら書いていました。結局お別れしたんですけどね。そういった自分と彼との距離みたいなものが反映されているのはあるだろうなと思います。

20代後半になってくると家庭を持つ友達が増えましたし、子供を持ちたいけどなかなかできないという不妊の話もすごく身近に出てくるようになりました。友人たちがそこに差し掛かるまで全然身近な話ではなかったのですが、もちろんその差はあるものの、子供ができるまで数ヶ月かかったというのからすぐにはできなかったとか、もうその子供を持つことを諦めたとか、こんなにも身近にあるんだっていう思いなども『愛のくだらない』には反映させています。そういったところでだいぶ彼との距離も広がったし、いろんな視点も広がって、自分の

ことを一歩引いて客観視できた作品なのかなとは思っております。

田丸——ありがとうございます。関根さんもおっしゃっていたように、やはり 2020 年ぐらいのときにものすごくいろいろ作品を制作されて発表されていますよね。この頃どういったきっかけがあったんでしょうか。

野本——『アルム』と『愛のくだらない』の公開は 2020 年なんですけど、どちらも 2019 年に撮影はしていました。編集をしていたらコロナ禍に突入してしまって、公開がとにかく大変だった作品だなんていう印象です。制作が 2020 年ではなかったんですけど、その途中にある『花浴』は全部 Zoom を使って撮影しています。役者さんのお家にカメラとか機材を送って、自分で撮ってもらって、こっちから脚本と Zoom を介して演出をしたり、カメラ位置を指示したりっていう形で撮った作品です。このときは私自身もですけど、周りが「制作を止めないようにしよう」という意志だったんで、そこに乗かって撮っていました。

あと、『彼女たちの話』が 2022 年に公開されたんですけど、これは 2 年半ぐらいかけて撮っています。撮ったのが 2020 年の夏で、コロナがまだまだ流行していたときだったんですけど、このときもプロデューサーに「制作を止めないでやっていこうよ」ということを言われて、私も若干困惑をしていたなかで撮りました。気持ちがあったとしても、やっぱりリスクをそんなに負うわけにはいけないので、スタッフ 3 人、

キャストも 2 人とそのプロデューサーの娘さんという、本当に最少人数で撮っていました。少人数だとやはり小規模の作品になるので、季節ごとに数回に分けてリスクヘッジを図って撮った結果、2022 年の公開になりました。そういった形でいろいろ悩みながら 2020 年は撮影をしていたと思います。

田丸——貴重なお話を伺えました。Zoom で撮られたっておっしゃいましたが、難しさとか、あるいは思わぬ効果とか何かありましたか？

野本——あまり外に出さない方がいいかもしれないですけど……。撮影していても役者さんがすぐそばにいないので、簡単に声かけすることができないんですよね。1 人で黙々とやっていただく形になってしまうので、役者さんのほうで結構いろいろ負担を抱えてしまって、途中からやる気がグーンって落ちてしまったというのがあります。役者さんにこっちから声をかけてもそばにいないのもあって、なかなかそれを回復するのが大変だったので、もう Zoom で映画を撮るのはやめようってそのときは思いました。大変でした。

田丸——それではちょっと少し違う話に移りたいと思います。映画の内容で、野本監督の映画では、セクシャルマイノリティやトランスジェンダーを描くことってというのが結構あると思います。セクシャルマイノリティの方や、トランスジェンダーの方を描くのは、すごくリス

クがあるといいますか、下手すると搾取になってしまったり、あるいは消費してしまったりということもあると思うんです。そうならないようにするためにどういう工夫をされているのか、あるいはどういうことに神経を使われているのかをぜひ教えていただきたいです。

野本——そうですね。『愛のくだらない』にはトランスジェンダーの役が登場したと思うんですけれども、主人公や周りの人物が成長するための道具みたいにしたくないなっているのと思っています。そういう捉え方はまったくしていません。なぜ登場させたかっていうと、自分自身の周りにトランスジェンダーの方がいて、彼に映画にしてほしいって言われたってところもあったんです。そういう動機があるときに撮ろうと思っています。

『愛のくだらない』は自分自身の体験を投影したって申し上げたんですけど、予告でご覧いただいた通り、不用意な発言が炎上してということが実際に私自身もあって。『私は渦の底から』で東京国際レズビアン&ゲイ映画祭でグランプリをいただいたんですが、「その経歴を載せるのはちょっと刺激が強いんじゃないか」という声をいただいたことにちょっとショックを受けてしまって。自分がショックを受けたって気持ちだけでつい SNS 投稿をしてしまって、それが炎上というか反響がありました。そのプロフィールを載せていたのが市の公的なイベントだったので、そこの市役所にガンガン電話がいつてしまったりとか、新聞の取材が行ってしまったりとかして、市役所が叩かれるみ

たいな事態になってしまったんです。それを受けて私自身すごく反省して、実際にその映画祭に謝罪を入れたんです。そしたら、「私たちは全然気にしていません」って言われて。蚊帳の外人間が映画祭の名称でもめて、騒ぎ立ててっていう状況が、それこそくだらなさを感じてしまったんですね。そういった経験があったので、トランスジェンダーや LGBTQ の方を映画で取り上げて、自分の謝罪っていうのをだいたい間接的な形なんですけど示したいと思って投影した部分があります。そういった理由とかが持てる時に取り上げようと今は思っています。

田丸——全然想像もしなかった答えだったのですが、「そんなことがあったんだなあ」とびっくりしました。それでは映画の制作現場についても話をしていきたいのですが、その前に関根さんの方からも何かもし質問したいことがありましたら。

関根——一聴衆として楽しんで聞いていました。いろいろお伺いしたかった部分をお話ただけて、それこそ今お話しされていた内容とか、全然想像だにしないことではありました。やはり野本監督の作品のなかで、その自分の経験などを反映しているものの、それをうまく調理をして映画に落とし込んでいるということのが、今までのフィルモグラフィーを見ていてもすごく感じる部分があり、なるほどとすごく腑に落ちた部分がたくさんありました。

私からは、田丸先生にお願いしてトイレの話を聞いていただいたのですが、最初は必然性が

あって描いていたものから、言われるようになってから意識するようになったとおっしゃられていましたよね。最新の『思い立っても凶日』でも、冒頭にトイレでコンテストか何かに落選した知らせを見るシーンがありました。先ほど野本監督もおっしゃっていたように、トイレという空間が1人で入れる空間でもありますし、ある意味すごく安全な場としても機能しています。気持ちの整理がついたり、何かを考えたりする空間としてトイレはすごくいい場所だと思います。

また、『愛のくだらない』にもありましたが、トイレと同じぐらい頻繁に水を使った演出が出てくると思います。その水を出す理由というか、水に対するこだわりとか、野本監督のなかで「ちょっと出したいな」みたいな演出があるのでしょうか。

野本——はい。『愛のくだらない』では命の扱いというか、命の話になってくる部分もあるので、命ってどこからかって言われると海からというのがシナリオとかを書くなかでよく言われます。映画のなかで水の扱いの違いを入れていこうと思っていました。

ご覧になった方はわかると思いますが、最初にペットボトルに入った水がこぼれていく、ちょっと命を無駄にしているような描写があります。それが後半になるとすくい取る動きに変わっていたり、水蒸気になったものに触れようとしていたりします。そういうメタファーとして水の演出を『愛のくだらない』では入れています。

関根——いろいろな形で水というものが作品のなかで出てきていますが、共通する部分もあれば意味合いを変えて登場させているのではないかと感じ取る部分があったので、具体的にお聞きすることができて良かったです。

もしかしたら後ほど田丸先生から質問される内容だったかもしれませんが、音楽について少しお伺いしたいです。特に『愛のくだらない』では、野本監督の作品では、音楽を「ここぞ」というときにしか使わず、逆に生活音は比較的多く入れている印象があります。音楽や音へのこだわりはあるのでしょうか？

野本——1つは、私自身、音楽の使い方があまりうまくなく、下手に入れると安っぽくなるのでそれを回避しているところはあります。あとは、できるだけ音楽で煽ったり感情を特定したりするようなことはしたくないというのがあります。それよりも、日常的に聞こえる子供の声とか雨の音とか自然の音のほうが、日常的に心情とリンクすることがあると思うので、そちらをできるだけ大事にしています。

関根——ありがとうございます。それでは2つ目の話題に移りたいと思います。まず新作をお見せして、次に制作現場に関するお話に移っていきます。のちほど野本監督から詳しくお話していただけるかと思いますが、『わたしかもしれない(仮)』の主要スタッフがすべて女性であるという理由から、こちらのご紹介をしつつ、制作現場に関するお話に移っていきたいと思います。

（『わたしかもしれない（仮）』映像）

田丸——今、予告編をみなさんに見ていただいたところで、このプロジェクトがそもそもどういうふうに生じて、そして今どのぐらいまで進んでいるかななどを教えていただけますか。

野本——発起人の千種ゆりさんは「スーパーJチャンネル」やTBSの「THE TIME,」に出演していた気象予報士です。千種さんは、早発閉経と診断されて不妊治療をした経験があります。その経験自体を映画にしていこうというよりは、女性が婦人科に女性が行くきっかけになるような映画作りをしたいというお話をいただいて始まった企画です。早発閉経も描かれておりますが、それは中心的な内容ではなく、若い女性になるべく早い段階で婦人科に向かえるような作品を撮りました。

千種さんに企画プロデュースとして入ってもらいました。また、短編の『次は何に生まれましょうか』や、『彼女たちの話』で一緒に映画制作をしていた稲村久美子さんにも参加してもらいました。その3人で映画の企画が始まりました。2023年の11月と12月、春に1日撮影をして、撮影自体は終わりました。今はポストプロ（ポストプロダクション）という色味や音を調整したりとかする段階に入っていて、来年公開できたらと思います。

田丸——楽しみにしております。プロジェクト自体は千種さんが最初にアイデアを持っていたということですが、今まで野本監督が女

性の身体について映画を撮っていらしたため、すごく継続性があると思いました。

野本——『私は渦の底から』で生理に触れたり、『愛のくだらない』で不妊について触れたりしてきたなかで、撮るべくして撮ったというか、もうお話をいただいたときに「絶対私に撮らせてほしい」と思いました。今までの作品を裏切らない映画にすることができるなと思ってお引き受けしました。

田丸——お話を伺っていると、フィルムグラフィー自体がちょっとバイオグラフィーというか、そんな要素があるんだなということを感じました。野本監督自身が今後取り上げてみたいテーマはありますか。

野本——またこれも多分つながっていくんだと思うんですけど、今度は子供のほうに関心があります。子供の虐待を扱ったもの、子供の教育、親と子の関係、家庭みたいなテーマに興味があります。

田丸——フィルムグラフィーについては関根さんが詳しく説明してくださいましたけれども、これだけコンスタントに映画制作を続けられる原動力は何なのでしょう？

野本——多分、自分が撮りたいものを撮っているだけでは、企画を立てても「いつかできればいいかな」という形になってしまうと思います。しかし、新しく映画を撮るなかで私の作品

を知ってくれた方が、ご自身の経験も映画に反映させたいというお話をいただくことがあります。そういう方のために、同じ境遇の方がもう少し生きやすくなるように、世間に知ってもらえるようにという気持ちが私の原動力になっていると思います。

田丸——では、なぜ表現手段が映画なのかということをお聞きしたいです。日文出身ということで、きっといろいろな文学作品等もお読みになっていると思います。小説とか文筆のほうではなく、なぜ映画なのかということをご聞かせください。

野本——端的に言ってしまうと「楽しいから」です。学習院大学在学中にシナリオの学校に通っていて、書くことに重点を置いていた時期がありました。けれど、1人で書くので自分が折れてしまうと続かないですし、世に出るかわからないものを作り続ける気力がないという時期もありました。

私がこれまでどういう経験をしてきたかっていう話に戻りますが、シナリオ学校に通っていたときに「この作品だったら自分で撮ってみたほうがいいんじゃない？」とシナリオ学校の先生に言われて、何の気なしに「じゃあそうしよう」と思って映画学校に入りました。でもやっぱり自分1人では撮れないので、藤原麻希さんに出てもらったり、同期の仲間たちと一緒に撮影をし合ったりしました。そこでみんなで作り上げていくことの楽しさを知りました。自分が発案した企画ではありますが、当時はみんな

言いたいこと言う感じでした。しかし、今ではそれぞれの専門家がいて、例えば撮影部だったらカメラマンの視点、プロデューサーの視点、録音の視点、俳優の視点からの提案が入っていて、自分では想定し得なかったところに作品がたどり着いていく作業がとても貴重で楽しいなど感じました。映画作りとしては、自分や他者が伝えたいことを伝えているという感覚があります。媒体にこだわるといよりは、作る過程が自分にフィットしているように感じられます。

田丸——先ほどスポーツクラブでヨガのインストラクターのアルバイトをされていたという話を伺ったんですが、私にもドイツに映像作家の友達が何人かいます。一番仲のいい友人は生活費を稼ぐためにヨガのインストラクターをしており、共通点を見つけてしまいました。実際に映画を撮って、生活するということはどのくらい大変なのか、あるいは大変ではないのか。野本監督ご自身というよりは、特にインディペンデントの方々はどうなのかということをお聞かせください。

野本——少し前、西川美和監督がその点に触れていて話題になったと思います。西川美和監督でさえ、ほかの仕事をしているっていうことで話題になりました。本当に生活は大変というのか、今は映画作りが生活の手段ではないです。年月がかかるものですし、自分が監督として雇われて、お給料いただいて、演出をする現場はほとんどないですね。企画の最初から参加して、み

なさんに作品が届く最後までずっと関わる場合では、3年か5年かかるので、どの労働において賃金が発生しているのかもよくわからない状況なんですよ。映画によって収入を得るというよりは、もう映画が生活になってしまっているところがあって、収入を得るものはまた別っていう認識が自分のなかで染み付いてしまっていますが、それ自体もどうなのかは思っています。つい最近、プロデューサー陣と、何かのためになるものを作っているという意思がある以上、そこに対価としていただくことは悪いことじゃないから、謙虚ぶらずにそこが軸となって継続して映画を撮り続けられるようにしていくことをこれから考えていかないといけないよねっていう話をしました。

田丸——野本監督が映画の制作に関わるようになってから今までの間に、女性の映像制作者を取り巻く環境というのは変わったと思いますか？あるいは変わっていないのか、男女というジェンダーは関係ないのか、その点について教えていただきたいです。

野本——どうなんでしょう？おそらく女性の演出家、作家、監督は増えていると思います。ただ、その方たちが継続して映画を撮れて、興行的にヒットしている状態なのかとは言い切れません。身の回りですと、結構みなさん深夜ドラマの演出に流れており、一緒に映画を撮って切磋琢磨していた仲間が映画を撮っていないんです。ドラマの方が資本が十分あって、映画よりも短期間で成果が得られて、それがお給

料として反映されます。女性の活躍にかかわらず映画がそういう生業としてまだまだ成立できていないんじゃないかと思います。あまりそこに性差は感じてはいないですね。でも、演出という大きな括りで見ると、多分活躍されている女性のパーセンテージは上がっているのではないかと思います。

田丸——関根さん、いかがですか？

関根——非常に興味深い話でした。やっぱり映画を撮って食べていくという点について、言い方を変えれば「自分がそれを選択したのだから仕方ないよね」っていう価値観が蔓延しているなど感じました。非常に新自由主義的な発想だと思うんですよね。とはいえ、映画監督という職業であるからには、やはりきちんと仕事として成立すべきものではある。にもかかわらず、それがあつて、「やりがい」といったふわっとした言葉にパッケージ化されてしまっている状況を強く感じました。少し話は変わるかもしれませんが、私の友人でアイドルの研究をされている方がいます。アイドル研究のなかでも演者であるアイドルが「やりがい」や「やる気」を見せることが大事でお金は二の次、という価値観が蔓延していると聞いたことがあります。本来は仕事であるべきものが仕事としてみなされない価値観を少しずつ変えていく必要があるのではないか、というふうにお話を聞いて感じました。

また、女性の映像制作者を取り巻く環境が、少しずつ変わってきている部分はあると思

ますし、最近、女性の映画監督も増えてきていると思います。しかし、野本監督がおっしゃられていたように、継続してやれているかっていう部分は確かにそうだなと思いました。やはりそこには、女性のライフコースが関わってきているのではないかなと思います。男性の場合だと、もちろん関係してくる方も当然いるとは思いますが、比率としてはやはり女性にばかりそういったものが課せられてしまうことって非常に多いのではないかなと思います。深夜ドラマですと、期間によって、予算だったり給与として入ってくる金額だったりが増減してくるとするのは「なるほど、そういうことか」と納得しました。

優秀な女性の映画監督はたくさんいると思いますが、確かに短編映画、オムニバス作品やミュージックビデオ、写真やドラマなどを多く作っている女性の映像制作者を何人か思い浮かべました。やはり生活をしていくための制作と自分が本当にしたい制作を両立していくためには取捨選択が発生してしまっていることを、今お話を伺っていて実感しました。田丸先生から何かありますでしょうか。

田丸——そうですね、見せていただいた映画はどれも響くところがあったのですけれども、比較的初期に撮られた『わたしが発芽する日』(2016)がすごく良かったです。私自身は女きょうだいで育っているので、あの姉妹のやりとりが本当に良くて、最後のシーンも今思い出しても涙が出てくるような、すごく素敵な映画だったなと思いました。先ほどの『愛のくだらな

い』でも女性同士のつながりみたいなものも出てきて、個人的には結構シスターフッドが好きなのでそういったものを期待したいなと思います。

野本——私自身は男きょうだいで弟がいるんですが、あの姉妹の描き方はちょっと手探りで撮った部分はあったので、そう言っていただけてホッとしました。今、編集中の『わたしかもしれない(仮)』は、シスターフッドというか連帯していく形ではないかもしれないのですが、2人の女性が軸になっています。結婚を見据えている彼がいる女性と、中学生で彼がいるけど子供を持つことはまだよくわかっていない女の子が、あることをきっかけに2人とも子供を持つことに少し固執し始めて、人間関係で悩んだり救われたりしていくという話です。状況が違う2人だけれど心の奥で支えになっているところが垣間見えるような作品になっています。少し先になってしまうのですが、ぜひ田丸先生にもご覧いただきたいなと思います。

田丸——私も予告編を見せていただいて、年が違う点がすごくいいなと思いました。同世代であることもそれはそれで魅力的なんですけど、私自身が結構子供扱いされるのが嫌いな子供だったので、年の離れた同性同士、同性でなくても良いのですが、あのシーンを見て対等に語るということが見ていていいな、と思いました。

野本——今、私は塾講師として子供と会話することが多いんですね。みんなそれぞれ考えを持

っていて、自立していて、子供扱いをしてはもったいないです。1人の人間同士で会話していく楽しさみたいなものを感じています。そういったところも作品に反映できてはいるかなと思います。

田丸——日常的にもお子さんと接触があるのですね。先ほどおっしゃっていた、次に子供の映画を作りたいとおっしゃっていたのは、そのような部分と関係するのでしょうか？

野本——そうですね。子供と接することに加え、家庭の様子が会話から見えたりするんですが、第三者がどこまで踏み込んでいいのか、その距離感に悩むところもあります。家庭内で見えにくくなっている部分に子供と触れ合っていくなかで私自身関心が生まれていきました。

関根——今回のトークセッションのタイトルを「生きづらさを捉えるまなざし」というふうにさせていただいたんですが、やはり野本監督の作品のなかで、生きづらさを抱えているキャラクターがよく登場すると思います。でも、それはすごく当たり前のことであって、誰しもが何か不安を抱えていたり、人によっては理解されないようなものを考えていたり、そういったものがあると思うんです。田丸先生とのお話をお聞きしているなかで、野本監督自身が、それに対してどのようにまなざしを向けていこうとするのかという点についてお話をいただけたいと思います。子供を子供扱いしないということも当然だと思いますが、1人の人間としてど

のようにこの子と接したらいいだろうかと考え、この子が抱えているバックグラウンドはどういうものなんだろうかと観察するなど、一面的な部分だけでその人を判断しないような、人の多層性に関心を持たれ、それらを身体を軸にしながら描かれているのかなと思いました。私のなかで野本監督の作品のイメージがずっとありましたが、それをさらに肉付けできるようお話をたくさんお聞きすることができました。本当にありがとうございました。

#### 【質疑応答】

質問者1——興味深いお話、ありがとうございました。関西大学の竹内です。2つお伺いしたいことがあります。1つはちょっと素朴なものになりますが、もっと登壇者の2人からの視線やまなざし、見る／見られるみたいなお話をお伺いしたかったなと思いました。可能な範囲で、内容について必要であれば関根さんに議論の補助線に入っていただきながら、お聞きしたいです。もう1点は、他の参加者の方もいらっしゃるので、もし時間が許せば改めて質問させていただきます。

関根——『わたしかもしれない(仮)』の予告編に横断歩道を渡って振り返るシーンがありますが、野本監督の作品でキャラクターが振り返ったり、カメラを凝視したりするシーンが結構出てくる印象があります。そのような演出はどういう意図で行われているかを伺えればと思います。

野本——私自身の性格なんですけれども、大人数がいる場で積極的に会話に入っていくというよりは、そこでの議論を端で見ているみたいなことが多いんですね。「あ、今こういうふうに盛り上がっているけど、この人つまんなそうな顔をしているな」とか、「この人眠そうだな」とか、そういうのをじっと見ていることが多くて、主人公や主要な人物をそのような視点に置くことがあります。なので、そういう視点で見ている人物をカメラで捉えることが多いのかなとは思っています。

関根——カメラに向けて視線を返す演出が、昔の作品だとあんまり出てこないんですよ。常に女性は見られるだけになっているなかで、ここ十数年でカメラにまなざしを向け返すものが増えてきています。そのなかで、強い意志のようなものを介在させるような演出することが多いように感じます。でもそうではなくて、野本作品のなかにおけるカメラにまなざしを向け返す演出が、単純にその存在を強調させるというよりかは、どちらかというところちょっと一歩引いた形で周りを観察し、状況を把握しているような感じがあります。ある種の第三者的な視線みたいなものが、野本作品のなかでは効果として得られているのではないかと、いうふうに感じました。その一方で、ポスターのビジュアルとかは結構挑発的な感じのものが多く見えます。特に『愛のくだらない』は、結構睨みつけているような感じがあるのですが、映像とポスタービジュアルにおいて視線の向け方のレギュレーションの違いはありますか？

野本——ポスターは、宣材としてより多くの人に届ける必要があるんで、カメラ目線で人物が映っているものが一番人に届きやすいと考えています。とにかくたくさんの人に見てもらえるようにという宣伝的な要素が強いのかなと思います。

関根——ちょうど『愛のくだらない』が上映される時に大きいポスターをいただいて掲示をしていたんですけど、やっぱりすごくインパクトがあって、ハッとさせられるものがありました。単純に女性がそこにいる、客体化されている印象よりも、何かを強く訴えてくるようなものとしてあのビジュアルを見ることができました。当然、引き寄せるものも出てくると思いますが、目線を向ける効果が相乗効果として出てきていたのかなと感じました。

質問者 2——はじめまして。修了生で会員の大多和朋子です。よろしくお願いいたします。今、竹内さんが質問してくれたのと同じように、男性のまなざしに対して女性のまなざしという、政治的なアクションというのがあることを紹介していただきました。今回の大会のポスターの女性もじっと睨んでいるものですが、男性のまなざしに対して女性のまなざしで見返すという形になります。女性も視線を向けるという形にすると、それこそ「やられたら倍返し」じゃないですけど、同じ形で反発しているんで、むしろどちらも搾取をしない、視線の搾取をしない点について私は考えたいなと思っています。その点に関して、野本監督、あるいは田丸

先生はどのようにお考えか教えていただけるとありがたいです。

野本——今、頷きながら聞いていたんですけども、女性の権利のために女性を逆に特別扱いすることには違和感があります。女性の権利のために、というよりは、もっと男女が平等であることが私自身は必要であると思っています。女性の権利のために、逆にミサンドリー的な視点が入ってしまう作品やそういう考え方を拝見することが多く、そこに違和感を持ちます。そこは『彼女たちの話』でも描いたのですが、自身の権利を守るために、他の人の権利を奪い取るようなことはむしろ望まれない形だと思っています。性差がなくなることは大事だと思いますが、女性の権利ばかりを主張して、男性を虐げるようなことがあってはならないという点を、特に女性視点の映画を作るときは気を付けるべきだと思っています。常に内なる男性とか、無意識のうちに自分が女性として描いてしまうことがある気がしています。「これって男女置き換えたら良くないことだよ」というように、常に男女を逆転させても問題ないメッセージ性なのか、ということは気にするようにしています。

田丸——私は文学でも映画でもそうですが、やはり男性が書き手である、あるいは制作者であった歴史が長くあって、そういったものを女性たちも浴びるように見てきているので、単純に男女というふうに分けるのは難しいだろうというふうに思っています。例えば、男性監督が

描いた女性像を見て、私なんかはすごく気持ち悪いと思うものを見ても、「女性のことをすごく分かっている」と思う女性もいるので、すごく難しいです。一方で、「女性のまなざし」という言い方に違和感があるのは、「男性のまなざし」が出た頃は、おそらくまだジェンダーが二項対立的で、ポストコロニアルとか、階層とかがそれほど問題になっていない時期だったと思います。今もしも「女性のまなざし」と言ったときに、女性でひとくくりにはできないことは自明です。今までの価値観を脱臼させるといった意味ではすごく有効かなっていうふうに思いますが、「女性のまなざし」という言葉で適切かどうかは「? (はてな)」っていう感じです。

関根——私から、今、大多和さんからのご質問と、野本監督と田丸先生からのコメントを受けて、少し補足をさせていただきたいです。実は今回の大会のポスターを作ったのは私なんですけど、見つめ返しているというよりも睨んでいるような素材を選んでしまったのは良くなかったかと反省しています。その一方で、今日の冒頭でもお話ししましたように、未だに女性が置かれている立場が非常に不均衡である状態、男女平等と長らく言われているものの、まだ達成していない状況です。平等に近づけるための過程として、どのように対抗できるのかを考えたときに、まずは見つめ返すこと。それがどうしても睨んでいるように見えてしまうかもしれないけれども、とにかく自分がただ見られているだけではなくて、「こっちも見ているんだぞ」という表象を増やしていくことが大事で

あると思っております。そのようなものが増えていくことで、先ほど大多和さんがおっしゃってくださったような、視線の搾取をしないような形がどのように成立するのかという次の段階として議論できるようになっていくといいなと考えております。そういったものを問題化するにあたって、どのように抵抗していくことができるのかを捉えるために、まずは見返すことや、そのような表象を増やすことが大事なのではないかと私自身は考えております。きちんと回答になっていないかもしれませんが、お2人のお話も踏まえつつ、私からもコメントをさせていただきます。

質問者3——会員で身体表象文化学専攻博士後期課程の中田真梨子です。野本監督、お久しぶりです。野本監督とは2021年の学習院大学広報誌『G.LiFe』で対談をさせていただきました。そのときに私から「タイムマシンがあったら過去と未来、どちらに行きたいですか？」という質問をさせていただきました。そのとき、野本監督は「過去がいいです」っておっしゃっていて、私は未来派のタイプなので「あ、全然違う」と思って面白かったんです。特に新作の『思い立っても凶日』は、過去の悪かったあの日を取り戻すような、過去のお話のような感じがして、「ああ、あのときの質問のものがここにある」と思いながらお話を聞いていました。でも、今作られている『わたしかもしれない(仮)』は、むしろお子さんとか家族とかちょっと未来のほうに関心が移行しているのかなというふうに思いました。今、「タイムマシーンに乗るなら

過去と未来、どちらに行きたいですか？」と改めて質問させていただきます。

野本——3年を経て、いまだに過去かなっていうのはありますね。未来は自分で切り開いていけば、どうなるか分からないものであっていいかなと思っています。確かにおっしゃる通り、『わたしかもしれない(仮)』は、まだ知らない未来のための準備を描いていると思います。メッセージや内容としてはそうなっていくんですけど、もともとの企画意図に千種さんの過去の後悔が反映されているのかなと思っています。私自身も今後どうなるか分かりませんが、「過去のこのタイミングで婦人科に行っていたら子供を持てたかもしれない」という過去の後悔を自分のなかで見つめ直すのではなくて、それを未来ある今の若い人たちに届けたいという気持ちがあります。同じく過去を見てはいるのですが、向かう先が自分じゃなくなったという違いがこの3年を経てあるのかなと思います。

関根——ちょうどいい時間になりましたので、それでは以上で企画のトークセッションを終わりにしたいと思います。野本監督と田丸先生に拍手をお願いします。ありがとうございました。

編集協力：金山智華



## 活動報告

[例会] 野本梢『愛のくだらない』(2020) 上映会 (参加者：7名)

日時：2024年6月15日(土) 14:00～17:00

場所：学習院大学南1号館301教室

上映作品：野本梢『愛のくだらない』(2020年/95分)

解説①

中田真梨子 (学習院大学大学院人文科学研究科身体表象文化学専攻博士後期課程)

「映画監督・野本梢のフィルムグラフィック」

解説②

関根麻里恵 (学習院大学大学院人文科学研究科身体表象文化学専攻博士前期課程修了)

「野本梢『愛のくだらない』(2020) 解説」

[例会] 2024年度中間発表対策勉強会 (参加者：両日合わせて30名)

日時：2024年6月22日(土) 16:30～19:30

場所：東1号館13階のグループ学習スペース(大) / オンライン (Zoom)

16:30～

楊 焮雅 (学習院大学人文科学研究科身体表象文化学専攻博士後期課程)

「ウェブをメディアとするデジタルマンガの表現論——縦スクロールマンガを手掛かりに」

18:30～

後藤美濤 (学習院大学人文科学研究科身体表象文化学専攻博士前期課程)

「マンガにおける入れ墨表象」

日時：2024年6月23日(日) 13:00～18:00

場所：東1号館13階のグループ学習スペース(大) / オンライン (Zoom)

13:00～

畢 昊（学習院大学人文科学研究科身体表象文化学専攻博士前期課程）

「スポーツ系 2.5 次元ミュージカルにおける運動表象」

14:00～

岡部駿（学習院大学人文科学研究科身体表象文化学専攻博士前期課程）

「ジャン＝ピエール・メルヴィル研究」

15:20～

張 欣顔（学習院大学人文科学研究科身体表象文化学専攻博士前期課程）

「転生系少女マンガについての再研究」

16:20～

西川おと（学習院大学人文科学研究科身体表象文化学専攻博士前期課程）

「セシル・B・デミル研究——聖書叙事詩映画を中心に」

## 例会報告：野本梢『愛のくだらない』（2020）上映会

2024年6月15日、学習院大学身体表象文化学会は2024年度第1回例会として、映画監督・野本梢氏（学習院大学文学部日本語日本文学科卒業）の作品『愛のくだらない』（2020年／95分）の上映会を開催した。本例会は、2024年7月13日に実施した第8回学習院大学身体表象文化学会大会のトークセッション「『生きづらさ』を捉えるまなざし」に向けた準備企画として行われた。

まず、本学会会員の関根麻里恵から本例会の趣旨および上映作品にかんする基本情報の説明が行われた。しばしば女性監督の作品は「女性ならではの感性／テーマ」という言葉とともに紹介・批評される傾向にある。また、映画文筆家の児玉美月氏（2023）が指摘するように、テーマが限定されてしまうことによるゲッター化——その代表格として「恋愛」や「結婚」などが挙げられる——が起こり、本来彼女たちが訴えたい主題を描き損ねる可能性も問題としてあることについて言及した。そして、本作『愛のくだらない』においても30代女性のキャリアと結婚（と出産）が描かれているが、「女性ならではの」の文脈に乗りつつも内側から抵抗するような描き方を行っていることを指摘し、上映・解説後に参加者によるディスカッションを行うことをアナウンスした。

上映後、休憩を挟み、本学会会員の中田真梨子による「映画監督・野本梢のフィルモグラフィ」、関根による「野本梢『愛のくだらない』（2020）解説」の発表があった。

中田は、これまでの野本監督のフィルモグラフィの紹介に留まらず、近年、国立映画アーカイブで定期的に開催される「女性映画人」にかんする上映企画（2019年10月9日～12月4日『映画の教室 2019——日本の女性監督 道を拓いた女たち』、2023年2月7日～3月26日『日本の女性映画人（1）——無声映画期から1960年代まで』、2024年2月6日～3月24日『日本の女性映画人（2）——1970–1980年代』、2025年2月11日～3月23日『日本の女性映画人（3）——1990年代』）についても触れた。そして、「日本における女性映画人の歩みを歴史的に振り返ると、女性映画人たちの存在と活躍を（数の問題ではなく）、鮮明に感じ取ることができる」とし、多くの女性映画監督が監督業のみに終始するのではなく、さまざまな職種を「兼業」してきたことについて言及したうえで、野本監督のキャリアを「撮る／書く」を中心に兼業する「映画人」と言えるのではないかと評した<sup>1</sup>。

続いて関根は、上映作品『愛のくだらない』の解説として、本作を読み解くうえでのいくつかのキーワード——「男性のまなざし（male gaze）」、「女性のまなざし（female gaze）」、「マイクロアグレッション（microaggression）」、「アンコンシャス・バイアス

(unconscious bias)」など——を提示した<sup>2</sup>。また、具体的なシーンや主人公の女性の特徴・立ち位置を踏まえながら、ポストフェミニズム状況における「二重のもつれあい (double entanglement)」、「成功した女性性 (successful femininity)」、「自信のカルト／カルチャー (confidence cult(ure))」といった問題——構造化された不平等の解消ではなく、女性の自信や個人の感じ方・考え方の制御こそを万能な解決策とするような考え方——について言及があった。

中田・関根の解説ののち、参加者によるディスカッションを実施した。そこでは、2人の解説に対する質疑応答、実際に作品を鑑賞したうえで気になった描写やシーン——例えば、トイレや水の描写、劇伴など——について、参加者同士の意見交換が活発に行われた。ここで挙げた内容の一部は、トークセッションの登壇者の1人である田丸理砂教授と司会者の関根から野本監督に質問をし、回答をいただいた。

これまで、大会企画に向けた準備として例会を開催することはしてきた。しかし、実際に監督を招いて質問をするという企画は初めてだったため、本例会でのディスカッションは有益なものとして機能したと言えるだろう。

なお、本作は劇場公開後、ソフト化／配信されていない作品であったが、野本監督の厚意により特別に上映する運びとなった。この場を借りてお礼申し上げる。  
関根麻里恵（学習院大学大学院人文科学研究科身体表象文化学専攻博士前期課程修了）

#### 【引用・参考資料】

北村匡平・児玉美月『彼女たちのまなざし』フィルムアート社、2023年。

<sup>1</sup> 中田の配布資料にもとづく。

<sup>2</sup> これらの用語の説明は、本誌に収録されている「第8回 学習院大学身体表象文化学会大会 トークセッション」で触れられているのでそちらを参照されたい。

## 例会報告：2024 年度中間発表対策勉強会

2024 年 6 月 22 日／23 日、学習院大学身体表象文化学会は 2024 年度第 2 回例会として中間発表対策勉強会をおこなった。本学会主催によるこの勉強会は、本学会の母体である学習院大学身体表象文化学専攻の博士前期／後期課程の大学院生（本学会員）が、毎年 7 月下旬に実施される修士／博士論文の中間発表にむけて対策を練るために企画された。このような勉強会は、これまで身体表象文化学専攻の演劇／映画／マンガ・アニメーション／ジェンダーのそれぞれのゼミに所属する院生同士で自主的におこわれていたが、院生による研究内容だけでなく、発表の仕方、書式の書き方、質疑応答にいたるさまざまな試みは、本学会で取り組むに値するのではないかという提案を受け、今年度から例会として開催することとなった。

2024 年度に中間発表をした院生は、博士前期課程が 6 名、博士後期課程が 3 名で、本勉強会の発表者は博士前期課程が 6 名、博士後期課程が 1 名であった。発表内容は、「スポーツ系 2.5 次元ミュージカルにおける運動表象」、「ジャン＝ピエール・メルヴィル研究」、「セシル・B・デミル研究——聖書叙事詩映画を中心に」、「転生系少女マンガについての再研究」、「マンガにおける入れ墨表象」、「ウェブをメディアとするデジタルマンガの表現論——縦スクロールマンガを手掛かりに」と多岐にわたった。

はじめは中間発表の形式にならって、博士前期課程の院生が 10 分、博士後期課程の院生が 20 分で発表をおこない、つぎに会場から題目、論文の目次（構成）、研究の問い、研究方法、引用や専門用語の扱い方、脚注や参考文献の書き方など、発表者はさまざまな質問や助言に应对した。前述したとおり、本学会は身体表象文化学専攻の演劇／映画／マンガ・アニメーション／ジェンダーの 4 つの分野で研究をしている院生で構成されているため、専門外の参加者からの質疑も多い。その鋭い指摘は、理論や専門用語を「誰にでもわかりやすく」伝えるレッスンとして大いに役立つ。また、参加者にとってはコメント力を鍛える場としても機能していると言えるだろう。

コロナ禍を振り返れば、本番の中間発表はオンラインで実施され、それに対する院生同士による勉強会も気軽に学校でおこなうことが難しかった。しかしながら、コロナ禍での経験を踏まえて、今回の勉強会は両日とも対面／Zoom でおこない、多くの学会員が参加できるように環境を整えた。報告者もコロナ禍に修士論文を提出したが、執筆時にもっとも苦労したのが先行研究の取り扱いと書式であった。感染対策をしながらの対面および Zoom で得られた同期または先輩からの助言は、今日でも報告者の論文執筆における基礎的な作法となっている。

今回の中間発表対策勉強会では、修士／博士論文の執筆者の発表をとおして、基礎から専門性の高い内容まで、研究をめぐるさまざまな議論がなされた。中間発表の予行練習ではあるが、修士／博士論文のブラッシュアップに貢献したと言えるだろう。

中田真梨子（学習院大学大学院人文科学研究科身体表象文化学専攻博士後期課程）

## 学習院大学身体表象文化学会『身体表象』投稿規定

1. 本会誌への投稿資格者は、学習院大学身体表象文化学会の会員とする。ただし特別に編集委員会が認めた執筆者については、投稿が可能である。
2. 本会誌は、原則としてデジタル刊行物とし、WEB上で公開する。
3. 本会誌への投稿論文は、未発表のものでなければならない。ただし、学会等で口頭発表されたものは、その旨明記して投稿することができる。
4. 本会誌への投稿の申込期日、提出の締め切り期日は、年度初めに、編集委員会が指定する。
5. 本会誌は、論文、研究ノート、書評、大会・例会における研究発表の要約を含む。
6. 論文については、掲載の可否を、査読の結果を経て、編集委員会が決定する。
7. 論文以外の投稿原稿については、掲載の可否を、編集委員会が決定する。
8. 各種原稿の言語は、原則として日本語とし、論文の長さは、20,000字以内、研究ノート、研究発表要約の長さは8,000字以内、書評の長さは4,000字以内とする。さらに必要な場合には、編集委員会の承認を得るものとする。この長さは、注、文献、表、図版等すべてを含むものとする。
9. 投稿論文には外国語による表題をつけるものとする。
10. 各種原稿は、テキストデータとプリントアウトしたもの（一部）の二つを、同時に学会事務局に提出するものとする。
11. 書式については、当会誌の書式規定を参照するものとする。
12. 『身体表象』に掲載された論文の著作権の扱いは以下の通りとする。
  - ① 著作権は、著作者に帰属するものとする。
  - ② 著作権者は、複製権、公衆送信権等、出版、オンラインでの公開・配信について、編集委員会に許諾を与えるものとする。
  - ③ 著作権者は、論文等の電子化、学習院大学学術成果リポジトリへの登録、公開・一般利用者の閲覧・ダウンロードについて、リポジトリを管理・運用する大学図書館に著作権上の許諾を与える。
  - ④ 論文を投稿する者は、WEB上での公開にあたり、引用図版・写真等がある場合は、その図版・写真著作権者に著作権上の許諾を予め得ておくものとする。

13. 本規定の改正は、編集委員会で審議ののち、総会にて審議、決議される。議決については会則の第四条に準ずる。

令和4年7月2日に一部改定（第12項）

## 学習院大学身体表象文化学会会則

### (名称)

第一条 本会の名称は「学習院大学身体表象文化学会」と称する。

2 本会の事務局を次の所在地に置く。

東京都豊島区目白1-5-1

学習院大学大学院人文科学研究科身体表象文化学専攻事務室

### (目的)

第二条 本会は身体をめぐる表象文化の研究ならびに会員相互の親睦をはかることを目的とする。

### (会員)

第三条 本会は原則として、学習院大学大学院人文科学研究科身体表象文化学専攻に関係する教職員、旧教職員、卒業生及び在学生をもって構成する。

2 上記に該当しないものが本会への入会を希望する場合、会員二名の推薦を必要とする。

### (総会)

第四条 本会の総会は年一回これを行う。

2 総会の開催は会長の招集による。

3 総会は前年度の会計報告、学会事業の経過報告、その年度の事業方針、予算ならびに重要事項の議決を行う。

4 会員は総会における議決権を有する。

5 総会は出席者、及び議決事項含む委任状の数が会員数の三分の一以上に達した場合に成立し、議決には委任者を含む出席者の過半数の賛成を必要とする。

6 臨時総会は会長が必要と認めた場合および会員の五分の一以上の要請がある場合に開催する。

### (事業)

第五条 本会は第二条の目的を達成するために、総会、大会、その他必要な会合の開催、研究成果（デジタル刊行物を含む、以下「会誌」と表記）の公表、同窓会名簿の作成、その他の事業を行う。

- 2 会誌発行は委員一名以上を含む編集委員会を別に設けてその任に当たらせる。
- 3 会誌への投稿は、原則として、会員の権利とする。
- 4 大会運営は委員一名以上を含む実行委員会を別に設けてその任に当たらせる。

(会長、委員)

第六条 本会運営のため以下の役員を置く。

- 2 会長 一名
- 3 委員 若干名
- 4 会計監査 一名

第七条 会長は本会を代表する。

- 2 会長は学習院大学大学院人文科学研究科身体表象文化学専攻主任がこれに当たる。
- 3 会長の任期は、身体表象文化学専攻主任の任期に準ずる。

第八条 委員は委員会を組織し本会運営の通常業務に従う。

- 2 委員は会員から選出され、総会にて委嘱される。
- 3 会計監査は総会に於いて任命される。
- 4 委員の任期は一ヵ年とし、重任はさまたげない。

(会費)

第九条 本学会の年会費は千円とする。

2 二ヵ年分の会費が未納の場合、退会の意思が表明されたとみなす。その際、再入会は、妨げない。

(会則の変更)

第十条 この会則を変更するときは総会に於ける会員出席者の過半数の賛成を必要とする。

〈附則〉

この会則は平成 29 年 4 月 1 日から施行する。

平成 29 年 10 月 21 日に一部改定 (第四条、第五条)

令和 1 年 6 月 29 日に一部改定 (第三条)

令和 6 年 3 月 16 日に一部改定 (第四条)

# INDEX

## Articles

On The ‘Triologic’ Expressive Structure in Satoshi Kon’s Animated Films: *Millennium Actress*, *Perfect Blue*, and *Paprika* 5  
*HU Weiyi*

Between Reality and Fiction: the Representation of Death in the Early Film *Electrocuting an Elephant* 29  
*NAKATA Mariko*

Where is the Narrator in Narrative Comics?: Links with Critical Theory 47  
*MATSUSHITA Mayu*

Summaries of Research Presentations at the Eighth Annual Conference 73

Symposium 79  
*NOMOTO Kozue, TAMARU Risa, and SEKINE Marie*

Activity Reports 101

Submission Guidelines 107

Regulations 109

ISSN 2434-0669

Published by the Gakushuin Society for Cultural Studies on Corporeal and Visual Representation  
Tokyo Japan

『身体表象』第8号

発行日 2025年3月31日

編集・発行 学習院大学身体表象文化学会  
会長 佐々木 果

学習院大学大学院 人文科学研究科 身体表象文化学専攻事務室内  
〒171-8588  
東京都豊島区目白1-5-1 北2号館6階631室  
guscscr@gakushuin.ac.jp