

身体表象

第2号

2019.3

学習院大学身体表象文化学会

執筆者紹介

- 高石凌馬 (博士前期課程)
田原康夫 (博士前期課程修了)
兼宗朋史 (博士後期課程)
二井梓緒 (博士前期課程)
中里昌平 (博士前期課程)
鈴木真吾 (博士後期課程満期退学)
中条省平 (学習院大学教授)
渡邊大輔 (批評家・映画史研究者、跡見学園女子大学文学部専任講師)
鷺谷花 (映画史研究者、大阪国際児童文化振興財団特別専門員)
三輪健太朗 (博士後期課程満期退学、マンガ研究者、東京工芸大学ほか非常勤講師)

※所属情報は 2019 年 3 月 31 日現在のものを記載

目次

論文

共振する言葉—「24年組」と「内面」言説の再検討—	高石凌馬	1
「対」の関係性をめぐる考察—BL／百合ジャンルの比較を通して—	田原康夫	21

研究ノート

小津安二郎『秋日和』における劇伴音楽の考察	兼宗朋史	48
映画言説をめぐる一考察	二井梓緒	58

第2回 学習院大学身体表象文化学会大会 プロシードィングス

〈研究発表〉

アントナン・アルトーにおける方法意識	中里昌平	75
映画音楽研究—小津安二郎『秋日和』における劇伴音楽を手がかりに—	兼宗朋史	87
「百合」におけるカップリング類型—ボイズ・ラブとの比較を通して—	田原康夫	88
連帶のファンカルチャー—「現場」からみる東京ライブアイドル・シーン—	鈴木真吾	89

〈パネル・ディスカッション〉

高畠勲とは何者だったのか?— <small>アニメーション</small> 漫画映画の志、その全体像に近づくために—	中条省平／渡邊大輔／鷺谷花／三輪健太朗	96
--	---------------------	----

活動報告

『身体表象』投稿規定	139
学習院大学身体表象文化学会会則	140

論文

共振する言葉——「24年組」と「内面」言説の再検討

高石凌馬

はじめに

少女マンガが「少女」の「内面」を描くジャンルであるということは、今日にいたるまでとくに疑われることもなく自明視されてきた。マンガ研究者の杉本章吾（2012）は、1970年代半ばから2000年代初頭にかけての少女マンガ言説を検証し、少女マンガを「少女」の「内面」を描くメディアとして規定する言説がいかにして強化されてきたかを説得的に論じている。そこでは今日の少女マンガ言説の枠組みに大きな影響を与えた論者のひとりとして、主に1990年代前後に「少女」や「内面」を主題とする少女マンガ論を展開した大塚英志が挙げられている。本稿では大塚の「内面の発見」の議論を参照しながら、1970年代の少女マンガ表現における「詩的」な言葉の位相に注目する。「24年組」¹の名前とともに少女マンガの「内面」表現の発展史が語られるとき、大塚らによって「詩的」と評された表現はしばしば「内面」描写に従事するものとして記述してきた。この言葉の位相を「内面」描写という枠組みによってのみ把握するのではなく、複数の人物や情景のあいだで共振する情動の水準で捉え、「内面」とはべつの観点から「24年組」や少女マンガの表現を再考することが本稿の主眼である。

1. 「24年組」と「内面」言説

少女マンガを「少女」の「内面」を描くジャンルとして規定する姿勢は、少女マンガの特徴やその固有性が語られるときにみられる傾向にある。たとえば藤本由香里は、作者と読者の関係に注目しながら少女マンガの特性を次のように定義している。

日本の少女マンガの大きな特性に、それが「(若い)女性の、女性による、女性のためのメディア」である、ということがある。日本の少女マンガにおいては、描き手と読み手の年が近く、その価値観をリアルタイムで共有しあっている。このように若い女性が文化の担い手であり、受け手であるような、そしてそこで生まれてくる新しい価値観を瞬時に共有していくような、そのようなメディアは世界でも稀である。たいていの文化は主流文化の担い手である男性の価値観に支配されがちであり、そこに女性の価値観が反映されてくるとしても、どうしても一步遅れがちである。だが少女マンガはその特性によって、ふつうはずっと無視されてきた若い女性の内面の問題に焦点を当てることを可能にしたのだ（藤本〔2001〕135）。

描き手と読み手がともに若い女性であるがゆえに、少女マンガは「(若い)女性の、女性による、女性のためのメディア」として機能し、またそのような特性によって若い女性の「内面」を重点的に描くことに成功したという見解は、杉本章吾が指摘するように多くの少女マンガ論が前提として共有しているものだ（杉本29）。

引用部では作品外の要因に加え、「内面」描写を重視する点が少女マンガの特徴として挙げられているが、このことはたんに物語の内容にかかわるというだけではなく、その表現形式の確立にも影響を与えたとされる。藤本によれば、「少女マンガにおいては内面と外界の区別が曖昧で、基本的にすべてが少女の内面のドラマとして描かれる」ゆえに、少女マンガは少年マンガと比較して内語の多い、より自由なコマ構成を発展させることができたのだという（藤本 [2001] 131）。ヤマダトモコもまた、「もともと少女マンガは他ジャンルのマンガより、特にキャラクターの内面描写を重視して」おり、「その内面重視が、技術的には詩的なネーム（マンガの文字部分）や、自由なフレームによるコマ構成の発達を促したのだろうとされる」（ヤマダ [2001] 313）としているように、少女マンガの「内面」重視の姿勢が少年マンガとは異なる独自の表現を促したという主張は、少女マンガ論のなかで定説のようになりかえってきた事項のひとつだ。

詩的なモノローグや重層的なコマ構成といった技法を洗練させることで、少女マンガは「少女」の複雑な心理や「内面」をより精緻に描くことができるようになったとする歴史観において、しばしば特権的な地位を付与されているのが萩尾望都や竹宮恵子、大島弓子ら「24年組」の作家たちである。「内面」の重層的な表現技法を洗練させ、ときに文学と比されるような奥行きのある人物像や深遠なテーマを描いたとして、「24年組」は少女マンガにおけるひとつの到達点として高く評価されてきた。日本近現代文学の研究者である久米依子は、少女マンガと文学の関係を論じる文章のなかで、「24年組」を中心とする少女マンガの実践を文学や「内面」に引き寄せつつ次のように評している。

現在から顧みれば、「二四年組」の作品を中心に七〇年代から八〇年代前半にかけての少女マンガが、古代から未来世界まであらゆる時代社会を舞台としつつ、予定調和的な物語世界を脱したことが理解できる。登場人物の内面は深く掘り下げられ、パターン化された恋愛や人物の型は刷新され、ジェンダーフリー的な性別越境の思想まで獲得するようになった。特に内面描写については、少年マンガがプロットやアクションの描出に力を注ぎがちであるのに対し、少女マンガは表情・しぐさの描写やコマの空白部分に書きこまれる詩的モノローグなどの技法を洗練させ、さまざまな想念を画面上に多層的に示すことに成功した。登場人物はストーリー進行のための記号的キャラクターという役割を超え、複雑な心理を抱えて他者との関わりに鋭敏に反応する、繊細で奥行きのある像となった。読者は彼らの姿を通じて生の歓びや希望、苦悩や不安や挫折を味わうことができ、そうした点で文学と同様の感動を少女マンガが与えるようになったのである。加えて少年を主人公にする作品が増えたことで、〈るべき少女〉の規範にとらわれない言動の描出が可能になり、性別に左右されない、強制的異性愛制度外の愛情関係や性表現も提示できることになった（久米 95）。

ここで注目すべきは、少女マンガが「内面」を描くジャンルであるという規定や、「24年組」の作家たちが「内面」表現の精緻化を主導したという認識が、藤本やヤマダと異なり、少女マンガを主要な研究対象としない久米のような論者においても保持されている点である。久米の論考では言及されていないが、このような認識がひろく共有されていく過程で果たした役割やその影響の大きさからすれば、大塚英志の存在はどうてい無視できるものではない。とくに 1990 年代以降、大塚は「内面」を主題とする少女マンガ論を精力的に発表しているが、そこでは「内面」を描写の対象として発見し、吹きだし外の言葉や詩的モノローグといった技法を洗練させることでその精緻な表現を可能にしたのが「24年組」であるという主張が展開されている。久米の記述にかぎらず、今日の少女マンガ言説の多くが大塚の議論の延長線上にあることは指摘するまでもないだろう。

久米はこの論考のなかで、少女マンガを作家の自己表現として把握し、そこに少女性や女性性といった「特殊な徴」を過度に読みこむ男性論者の姿勢をつよく批判している（久米 94-95）。そうした久米の立場からすれば、「少女」がみずから女性性や「性的身体」を自覚し、それを自己表現的に語る「内面」の技法を発展させていく過程を「24年組」の実践にみてとる大塚の議論は、明示こそされないが批判の対象として念頭に置かれていることだろう。久米にとって少女マンガの革新性とは、女性が直面する切実な問題をファンタジーの設定のなかで捉えなおし、現実の抑圧や異性愛規範に束縛されない作品を描くことで「新しい生の指針」（95）を提示した点にもとめられるのであり、こうした実践を女性性や作家の自己表現に還元して語る態度がそこで批判されていると考えられる。

しかし、たとえ両者のスタンスが鋭く対立するとしても、久米の議論が直接、間接を問わず、大塚の言説の影響下で書かれたことは否定しがたい。だとすれば今日、少女マンガ言説の検討にさいして必要なことは、大塚の影響を否認することではなく、その議論の内実を点検し、批判的に継承することではないだろうか。大塚が少女マンガにおける「内面」の表現史を記述するとき、「内面」の発見とその制度化を「24年組」の功績としたことはすでにふれたが、この歴史観を無批判に前提とするかぎり、「少女」の「内面」に寄り添う少女マンガ史の記述が「24年組」中心のパースペクティブをまぬがれることはありえない。したがって以下では、大塚の「内面の発見」の議論を検証し、「24年組」と「内面」の結びつきを再考する。「24年組」が「内面」描写の精緻化を成し遂げたという評価は、どういう根拠で、どのような分析から導き出されているのか。大塚が「内面」表現の画期としてとりあげる事例は、はたしてほんとうに「内面」の表現といえるのか。まずはそこから議論をはじめるとしよう。

2. 「内面」の発見とその表現の精緻化

大塚の「内面の発見」の議論をおおまかに要約すれば、「24年組」は手塚治虫や石ノ森章太郎による「内面」や身体の描写を引き受けつつ、女性性を主題とすることで少女の「性的身体」と「内面」を発見したというのがその論旨である²。そこでは大和和紀・島中隆子による『真由子の日記』³と萩尾望都の『11月のギムナジウム』⁴がしばしば特権的に参照され、前者については、「少女まんがの歴史で妊娠や初潮といった性的身体そのものが主題となった初めての作品」として高く評価されている（大塚〔1996〕196-197）。大塚にとって少女の「性的身体」と「内面」はほぼ同時に発見されるものであり、それらが切り離せない関係にあるように描かれていることが評価の基準なのだが、本稿では議論の方向性を明確にすべく、可能なかぎり「内面」にかんする記述に焦点を絞って話をすすめる。

大塚は「内面」を描写する技法として、吹きだし外のモノローグの位相に注目する。たとえば『真由子の日記』について、大塚は次のように述べている。

特に、『真由子の日記』が特筆すべきなのは、いわゆる「フキダシ」（スピーチバルーン）の外側に、音声化されたセリフとは別の心理描写のためのモノローグという技法がこの作品の中に主題と結びつく形で採用されている点である。『真由子の日記』以前にも、スピーチバルーン外のモノローグは存在したが、総じて心の中のセリフの域を出なかつた。〈内面〉を表現する技法としてのモノローグの発見は、少女まんがを言語表現として進化させる直接のきっかけともなる（大塚〔1996〕197）。

たんなる「心の中のセリフ」ではなく、それとはべつの位相にあるモノローグを発見したことが少女マンガ表現の画期として語られている。大塚はこの作品を「「24年組」の変革の最初に位置」づけたうえで、そこには「性的身体と自意識の葛藤という、「24年組」の基調となるモチーフが鮮明に描かれている」とする（大塚〔1996〕196-197）。少女や女性の自意識としての「内面」と「性的身体」を発見し、それを主題化したのが「24年組」であるという大塚のスタンスがここには明確に表れている。萩尾望都や竹宮恵子、大島弓子といった一般に「24年組」と称される傾向にある作家に加えて大和和紀の名前が挙げられていることは大塚の議論の枠組みを把握するうえで重要だが、ここではそれを確認するにとどめ、モノローグの問題に議論を限定して先を急ぐ。

「心の中のセリフ」と厳密に区別され、それとはべつの位相にあるとされるモノローグとは、具体的にはどのような表現を指すのだろうか。「真由子の日記」は、その題名が示すとおり日記や手記の文体を採用しているが、これは書き手がみずから意識を対象化すると同時に表現する手段でもある。この一人称による私語りの文体は「自意識の表現手段としてのモノローグ」（大塚〔1996〕201）とも表されており、大塚が自己表現というニュアンスを強調している点は確認できよう。

ここまで議論では、語る〈私〉と語られる〈私〉の分裂、いいかえれば自我の分裂が取りざたされており、それを「内面」の描写として扱うことに異存はない。本稿が問題にするのは、自我の分裂を止揚するものとしてその上位に想定される「詩」の位相の扱いについてである。大塚は1960年代の手記ブームにふれながら、その表現形式の発展過程で「文体そのものの重層化」が生じ、「事実の記述」「あなたのへの語りかけ」「内省的な自意識の記述」「詩」の4層がみられるようになるとする。なかでも「詩」の位相は、自己言及的に重層化した〈私〉を統合するはたらきをもつとされ、最も高次の層に位置づけられている（大塚〔1996〕202-203）。大塚がこの整理によって導出する以下の仮説は、「真由子の日記」が手記の文体を採用していたことを考慮に入れるとき、たしかに興味深くおもわれる。手記の自己表現において〈私〉の重層化に対応すべく「詩」の領域が要請されたとすれば、少女マンガにおいても同様の変化が起きていたとみるのが自然なのではないか。そのように捉える大塚は、萩尾ら「24年組」の作家が「詩的」な言葉を用いたことに注目し、「真由子の日記」の延長線上に「11月のギムナジウム」を位置づけ、さらに議論を発展させていく。

大塚はササキバラ・ゴウとの共著において、吉本隆明が「半音階だけ位相のずれた言葉」や「言語の位相の微分化」（吉本 279）と評した表現を「内面」の重層的な表現技法として捉えなおし、この観点から「11月のギムナジウム」の分析を試みている。そこではまず、吹きだし内のセリフと吹きだし外のセリフが区別され、後者はさらに「心の中の台詞」「語り手の独白」「手紙の文面など他のテキストの引用」「主題を強調する短いフレーズ」の4つに分類されている（大塚・ササキバラ 64）。大塚の分析をそのまま踏襲すれば、たとえば【Fig1】には吹きだし内のセリフと語りに相当するモノローグを、【Fig2】には手紙に書かれた文章と少年の心のなかのセリフをそれぞれみいだすことができる。また【Fig3】には「…ぼくの命は…とじこもっている」「…秘密は…／封印された／つぼのなか…」というモノローグが登場するが、このモノローグはべつの場面【Fig4】でもういちど変奏されていることから、「誰かのモノローグ」というより「物語の主題を暗示する詩のようなフレーズ」だと大塚は指摘している（大塚・ササキバラ 63）。このモノローグが「詩」の位相に相当することは、あらためていうまでもないだろう。

吹きだし外のモノローグを細かく使い分け、「台詞を位相化し、和音のようにことばを重ねていく技法」（大塚・ササキバラ 65）によって、「24年組」はたんなる意識の内語のレベルにとどまらず、「内面」の奥行きや内省的に自己を対象化する視線を描くことに成功したのだと大塚は結論づけている。もちろん、作品世界でじっさいに発話された（ように記述される）セリフに対してその発話

者が心内語を重ねる場合や、一人称の語りというべつの位相からモノローグが加えられるときを想定すれば、そこにはたしかに自己を対象化するような内省的な視線をみいだすことが可能であり、それを「内面」の奥行きや重層性と呼ぶことに異論はない。だがいっぽうで「物語の主題を暗示する詩のようなフレーズ」についてはどうだろうか。「11月のギムナジウム」の例をくわしく検討してみよう。

この作品は双子や分身のように瓜ふたつなトーマとエーリクの物語である。主題に大きくかかわるため、ふたりが草地で出会う場面を以下に要約する。トーマは早死した自分の「兄」とエーリクが「そっくり同じ」だとして握手をもとめるのだが、エーリクは「兄」のかわりはごめんだとしてこれを拒否する。エーリクは、その場を立ち去ろうとして足を滑らせたトーマを助け起こしたところを彼に抱きすぐめられ、ふたりは見つめ合う。一連の場面にはトーマの発話をきっかけに計3回「そっくり同じ…」という吹きだし外のモノローグが登場し、このモノローグと呼応するようなかたちでトーマと（その「兄」と）エーリクの顔の形象が混じり合うかのように描かれてもいる。問題のフレーズのコマはその直後、トーマがエーリクを残して草地から走り去る場面と、目を閉じてベッドに伏せるトーマの顔をオスカーが撫でる場面のあいだに挿入され、時間の経過を示す場面転換として機能している。「ぼく」という語から判断して、ふたコマにまたがるこのフレーズは微睡みのなかでトーマの心に浮かんだ言葉であるとひとまずいえるだろう。これがたんなる内的独白でないことを明らかにするためには、呼応するもうひとつの場面を見る必要がある。エーリクはトーマの死後、彼がじつの兄弟であったこと、早死したその「兄」が本当はふたりの父親であったことを知られ、そこでようやくトーマが抱えていた「秘密」を理解する。トーマの内語におもわれたさきのフレーズは、まさにその瞬間「—罪はいつもつぼのなか／—秘密はとじられ／封印がおされ—」というかたちで変奏されることになる。

はっきり明言されているわけではないが、大塚の議論の帰結はおそらく次のようになるはずだ。トーマとエーリク、双子や分身のように「そっくり同じ」ふたりの人物がじっさいに血を分けた兄弟であったと判明するとき、「詩」の位相にある言葉がふたりの分裂を解消し、ひとつに統合させるのだと。自我の分裂を「詩的」な言葉が止揚するという構図をこの作品が体現しているとすれば、大塚の分析はじつに見事というほかなく、反論の隙を与えない強力な議論が提出されているようにもみえる。しかし本稿では、この「詩的」な言葉が複数の人物や情景のあいだで響き合い、共振している点を強調し、これを「内面」の精緻な表現とするみかたにあくまで異議をとなえてみたい。場面の転換部に位置し、微睡みのなかで浮かんだ言葉であったことからして、そもそも最初からこのフレーズは曖昧な位相を帶びていたのであり、そこに描き出されていたのは、外界と「内面」を截然と分けることができないような世界ではなかったか。本稿では1970年代前半の萩尾のほかの作品を視野に入れることで、この「詩的」な言葉の特質を「内面」描写とはべつの枠組みで捉えるみかたを提示する。誰かひとりの「内面」に帰属しきることなく、複数の人物や情景のあいだで流れ動き、浮遊する言葉の位相を駆使してみせた点にこそ、この時期の萩尾作品の可能性とその限界を指摘することができるのではないか。ここではひとまず作品の具体的な分析は後回しにして、「内面」とはべつの参照軸を立てることの意義を、少女マンガ言説の理論的変遷と照らし合わせて論じていくことにする。

3. 少女マンガ言説の再検討

昭和50年代、すなわち1970年代後半から1980年代前半までの期間は、少女マンガがしきりに

論じられるようになった時代として記憶されている。「これはジャンルが成長し質量ともに批評に耐えるだけの厚みに達したことの傍証であろう」とはヤマダトモコの指摘だが（ヤマダ[2006]410）、まさにこの時代において「すでに相当の厚みと幅を持っていた、少女マンガの中から、ある種の作家・作品群のみが、いわば、語るに足る・語るべき対象として、切り出され、マンガ批評の場に本格的に登場する」ことになる（宮本[2001]86）。宮本大人は、この時期「24年組」というある特定の部分だけが切り出されるかたちで、少女マンガははじめて「語る」べきものとして「発見」されることになった」と指摘したうえで、この「発見」の起源にある「排除と選別を相対化する」必要性を説いた（宮本[2001]86-87）。そこでは主に男性論者たちによる少女マンガの「発見」の暴力性が告発されるとともに、彼らの記述にもとづく少女マンガ史がとくに対象化されずに、無批判に踏襲されている2000年前後の言説状況への疑義が呈されていたといえよう。

この宮本の議論に端を発するかたちで、2000年代以降、少女マンガをめぐる言説の布置やその枠組みの再考を促す議論が相次いで登場した。代表的な論者としては、岩下朋世と杉本章吾のふたりが挙げられる。ここでは本稿にとって重要な議論に焦点を絞り、両者が強調するポイントにふれておきたい。岩下によれば、少女マンガが「物語マンガ」一般から区別され、独立したジャンルとして「発見」されるとき、その契機として男性読者の参入をみてとることができるという。1980年前後の少女マンガ言説が男性論者によって主導されたことからも分かるように、「読者が「少女」に限定されなくなったからこそ、「少女」という概念および対象が、より決定的な意味を持つようになった」（岩下250）という岩下の指摘は、今日の少女マンガ言説の枠組みを検討するうえで重要である。「少女マンガが「少女のもの」であることに特別な価値を見出す」（58）態度は、1990年代以降とくにさかんになる、女性の書き手によるエッセイ形式の少女マンガ論においても踏襲されている。その代表格としては、横森里香（1996）や藤本由香里（1998）などが挙げられる。宮本によれば、こうした女性の書き手による少女マンガ論は、男性主導で語られた少女マンガ論に対する「違和」として位置づけられ、その語りの枠組みは「少女マンガ」の主題と、一人の「女の子」の「人生」とを、どちらが主でどちらが従というのではない形で重ね合わせながら、コトバを書きつけていくスタイルとしてすでに有川優の仕事において完成されたものであるという（宮本[2001]88-89）。もちろん、男性論者によって「発見」された「少女」の内実をみずからの経験や実感に則して主体的に語りなおしたという点で、女性論者によるこうした試みの意義は大いに評価されてしかるべきだ。しかしそのような語りは「結果的に、女性によって語られ描かれる「少女」を、男性によるそれに対して、より「自然」なもの、より「リアル」なものとして本質化する傾向を持っていたことも」また否定できない（岩下251）。こうした問題意識は、杉本によっても正確に共有されている。杉本は「少女」や「内面」という枠組みが社会的に構築されたものであるとし、「少女」による「内面」の表現という主体論的な問題構制においては、その枠組みの歴史性が捨象されるばかりか、「少女」やその「感性」といったものが本質として実体化されてしまいかねないと指摘する（杉本63-65）。「少女の〈内面〉を表現するメディアという主体論的な問題構制から離れ、少女をめぐる多様なイメージやさまざまな社会的・文化的・ジェンダー的力学と、少女・女性の主体性が交差・節合・競合する表象空間として〈少女マンガ〉をとらえなおすことを議論の前提にする」（65）杉本の姿勢は、少女マンガを論じる者であれば誰もがいちどは意識しておくべきものだ。岩下と杉本の仕事の重要性は、ひとことでまとめるなら、少女マンガ言説に構築主義的な視座を持ちこんだ点にある。

さて、このような整理を踏まえたうえで、ふたたび「内面の発見」の議論に戻るとしよう。大塚はこの議論を組み立てるにあたって、吉本のほかに柄谷行人の著作を参照しているが、杉本が指摘するように、「内面」とは先驗的に存在するものではなく、言文一致という制度の確立によってあくまで事後的にみいだされたものにすぎないとする柄谷と、「内面の発見→制度化」（大塚[1994]66）

を語る大塚では議論の方向性がまるで異なるといわざるをえない（杉本 342）。それをただの誤読や議論の矮小化とみることもできるが、やはりそこには戦略的な意図があったと捉えるべきだろう。大塚は「24年組」の変革の端緒に「真由子の日記」を位置づけ、みずから「性的身体」とそれを認識する少女の「内面」が描かれているとしてこの作品を高く評価していたが、それがたんに少女マンガの表現形式の変革として称揚されているのではないということに注意したい。1960年代の手記ブームをとりあげ、この時期の女性たちが手記や日記を模したかたちで自己表現のスタイルを獲得していく過程を論じる大塚にとって、「真由子の日記」もまたそうした系譜のなかに位置づけられる作品であった。大塚のいう「24年組」の変革とは、女性たちがマンガのなかで自己表現の手段を獲得したという意味での変革もあるのだ。そこで自己表現といわれるからには、自己の「内面」や「性的身体」は描述の対象として発見されてはじめて表現可能になるものであるだろう。女性たちがみずからの女性性や「内面」の領域を発見し、それを精緻に表現する形式を確立したという理路を辿る大塚の議論においては、柄谷が「記号論的な布置の転倒」（柄谷 31）と呼ぶねじれは無視されるか、なかったことにされている。そうした遠近法的倒錯を犯すことで、大塚は1970年代の少女マンガ表現の変容を社会史的文脈から捉える手段を得ることになるのだ。「内面」や「性的身体」という主題はそこで、表現史と社会史を切り結ぶ接点として要請されている。

大塚は女性（少女）の自己表現という側面を強調することで、表現史と社会史それぞれの分析を無理なく接合可能にする枠組みを獲得することに成功した。そのことが十分に意識されているかはべつにして、今日の少女マンガ言説の多くがこの枠組みのうえに成立している以上、大塚の功績を低くみつめるようなことはあってはならない。しかしこの枠組みにおいては、自己の表現という側面が強調されるあまり、「少女」や「内面」というものが本質として実体化されてしまう危険性があることもまた事実だ。柄谷が危惧していたように、「内面」とその「表現」という、いまや自明且つ自然にみえる形而上学が強化されるいっぽうであるなら、わたしたちは「内面」という制度そのものの歴史性を忘却することになるだろう（柄谷 76）。

じつのところ、当の大塚は「少女」や「内面」というカテゴリーの歴史性に自覺的な議論を展開しているのだが、おそらくは大塚に触発されたかたちで柄谷の議論を参考する藤本においては、もはやその歴史意識が希薄になっているといわざるをえない。藤本は少女マンガの特質として「風景にも内面が溶かし込まれている」という感性を挙げたうえで、これは柄谷が指摘していた、山水画に表れているような「近代化される以前の日本の感性の特質」そのものであると主張している（藤本〔2001〕131-132）。しかしここではつきりさせておきたいのは、藤本とは全く正反対の主張をとなえた人物こそ、柄谷そのひとであるという事実である。近代に「風景」や「内面」という制度がひとたび成立してしまったあとでは、ひとは「風景」や「内面」というものさし抜きにして対象を把握することができない。「風景」や「内面」の起源が忘却され、それがあたかもはじめから存在していたかのように錯覚されるとき、柄谷がいうところの「記号論的な布置の転倒」はすでに完成している。この「転倒」に無自覚であるかぎり、「内面」や「風景」といった制度の歴史性を問うことはできないというのが柄谷の主張の根幹である以上、藤本の遠近法的倒錯は明らかである。柄谷の歴史記述の妥当性はひとまず措くにしても、そこでは藤本の記述に典型的な一種のアナクロニズムが批判されていたという点を確認しておこう。少なくとも柄谷の理路においては、山水画のなかに「風景」や「内面」をみてとる思考は近代になってはじめて成立した「倒錯」にすぎないのだ。少女マンガにおける「内面」というカテゴリーの歴史性を棚上げし、その本質として「日本の感性」を措定するような態度については、わたしたちはこれを慎重に回避する必要がある。

要点をまとめておくと、少女マンガ語りの枠組みを再検討する近年の試みにおいては、「24年組」中心史観の相対化に加えて、「少女」や「内面」をめぐる議論が本質主義的傾向を帯びていくことへ

の抵抗が期されていたといえるだろう。結果的にではあれ、そのどちらにも加担することになった大塚の歴史観を相対化する試みもまた、すでに多くの論者によってなされている⁵。なかでも宮本は「マンガの言葉／マンガと言葉」と題した2008年の論文において、萩尾や竹宮、大島らの「詩的」な言葉の位相に着目し、その表現を「内面」の精緻な表現という枠組みからずらして捉えることで、大塚の歴史記述を脱臼させることに成功していたようにおもわれる⁶。ここではその意義について、宮本の2001年の論文とあわせて考えてみたい。宮本は「24年組」中心史観の相対化を説くとともに⁷、女性の書き手による少女マンガ論の多くが有川の仕事において完成された語りの枠組みにとらわれていることを指摘し、「そのようでない語り方」を模索する必要性を主張していたのだった（宮本〔2001〕89）。こうした枠組みの限定が「少女」や「内面」の本質化につながりかねないとすれば、「内面」の表現という主体論的な問題構制から離脱し、かつ「24年組」中心史観を相対化しうるような手立てが模索されることもまた必然だろう。ふたつの論文を結びつけるとき、宮本は「内面の発見」の議論を読みかえることで、「そのようでない語り方」を追求したのだと考えることもできるはずだ。「少女マンガの完成に向けて」⁸と題された少女マンガ史の記述に象徴されるような、単線的で目的論的な歴史記述を批判していた宮本にとって、「内面」描写とは異なるべつの参照軸を提示し、複層的な歴史記述を目指すことは焦眉の課題であったようにおもわれる。

「内面」というカテゴリーを登記することで、少女マンガ史の記述はたんなる表現史にとどまることなく、社会史との連接を意識しうる実りゆたかなものになった。大塚が少女マンガとフェミニズムの実践を結びつけたことや、女性論者がみずからの経験や実感に則して「少女」を主体的に語りなおしたことの意義は、決して過小評価されなければならない。少女マンガ史の記述において、「内面」や「少女」という参照軸がいまなお有効であることは明らかだろう。しかし、少女マンガは「少女」の「内面」や感性を描くものだとする規定意識は、「少女」や「内面」を重視するあまり抑圧的に機能することもある。「少女がいつまでも少女でいようとする」ことを「少女まんがの限界」と喝破し（有川〔1980〕76）、「なぜ『おばさんまんが』が無いのか?!」⁹と不満をあらわにする有川の記述は、少女マンガにおける「少女」とはいったい誰のことを指しているのか、わたしたちに再考する機会を与えてくれる。また、藤本は前述の論考のなかで、少女マンガの一部の作品にみられる特徴として「内界と外界を区別しない感性」（藤本〔2001〕132）を指摘しているが、外界と意識の境界が曖昧に重なり合い、溶け合うような世界がそこで描かれていたのだとすれば、大塚が「内面」の重層性へと帰着させた「詩的」な言葉の位相とともに、「内面」描写とはべつの枠組みを視野に入れつつ、この事象を捉える必要があるだろう。

4. 共振する「詩的」な言葉

正確を期するために、まずは「詩的」と評される言葉のなかで本稿が対象とする領域を明確にしておく。宮本の議論においては、萩尾や竹宮、大島の表現をひとくちにまとめるために「詩的」という表現が選びとられていると考えられる。しかし、「詩的」という表現を用いることは、その曖昧さゆえにさまざまな言葉の位相をゆるやかに包含しうるかわりに、個々の識別を困難にもなってしまっているのではないだろうか。そこでは「24年組」という表記こそ慎重に避けられてはいるものの、萩尾や竹宮、大島の実践を「詩的」という言葉でひとくくりにすることは、「24年組」という呼称が結果的にそうさせたように、それぞれの作家や作品の差異を覆い隠してしまう方向にはたらきかねない¹⁰。この二重の曖昧さを避けるためにも、「詩的」という評価や表現の内実を作家や作品に則して腑分けし、その傾向をつうじてそれぞれの仕事を個別に捉えなおす道筋をつける必要がある。

「詩的」な言葉の分類においてはさまざまな切り口が想定されうるだろうが、ここでは本稿全体の趣旨に鑑み、「内面」描写に従事するか否かを判断基準としておきたい。したがって以下では、その言葉の機能やふるまいによって特徴づけられる、ある特定の位相を中心に扱うことにする。誰かひとりの「内面」だけに帰属するのではなく、複数の人物や情景のあいだでたゆたい、共振していくような言葉の位相を、わたしたちは「11月のギムナジウム」の例ですでに確認していた。

じつさいに具体例をみていくまえに、「内面」描写とはべつの参照軸をはっきりと輪郭づけるべく、ここでは足立典子の議論を参照したい。足立は萩尾の「トーマの心臓」(1974)のひとコマを引用しつつ、萩尾ら「24年組」が突きつめた「少女まんがに特有とされる手法」として、「流れるような曖昧な「コマ割り」」「デザイン性を重視した装飾的な画面」「重なりあい、たがいに溶けあう絵」「必ずしも画面と直接に対応するとは限らないセリフと独白と語りの分かちがたい流動性」を挙げている(足立 207)。足立の記述は、「24年組」について指摘される表現の特徴を少女マンガというジャンル全体にまで拡張していることを含め、いくつかの点でその扱いには慎重にならざるをえないが、そこで少女マンガ(「24年組」)が確立したとされる「ジャンル独自の表現」(207)について、次のような指摘がなされていることは注目に値する¹¹。

(……) そこでは、たとえば言葉の形で、表情の記号として、あるいは背景のトーンによって「表現」される「感情」は、近代小説が当然のごとく前提とするように、ひとりの登場人物に「属する」とは限らない。語られる情動は、ときに特定の人物から奇妙に離れて浮き上がり、人物たちのあいだで投げ渡され、微妙な共振を引き起こすことによって物語を動かしていくのである(足立 208)。

カギ括弧でくくられていることからも分かるように、ここでは「感情」という言葉に一定の負荷がかけられている。すぐあとで「感情ならぬ「感情」」と強調され(208)、感情と区別される「感情」とはすなわち情動である。ひとりの人物の「内面」に帰属する感情ではなく、複数の人物たちのあいだで揺れ動いていくような情動がここでは問われているといえよう。コマ枠はときにひらかれ、外界と心象風景の境界が曖昧になり、人物の図像もまた互いに溶け合っていくような流動的な画面構成は、複数の人物や情景のあいだに情動的な共振を呼び起こし、語りの焦点をひとりの人物に特定できないような場面を生起させる。わたしたちが扱う言葉の位相もまた、そうした効果や機能のもとに位置づけることができるだろう。

とくに1970年代前半の萩尾望都の作品には、この種の言葉の位相がたびたび登場する。「メリーベルと銀のばら」¹²では、「ジンチョウゲ/ジンチョウゲ/金色にとうよ」「まといつくよ/まといつくよ」「愛してる」というフレーズが、詩とも歌ともつかぬかたちで画面に現れている【Fig5】。オズワルドとメリーベルが戯れていた折に、メリーベルの髪にジンチョウゲの枝が絡みついてしまい、それを通りすがりのユーシスがほどいてやる場面がその初出である。このフレーズはのちにメリーベルとユーシスの逢瀬に彩りを添えつつ、オズワルドの想いとも呼応しながら【Fig6】、複数の情景のあいだでいくども変奏していくことになる。ほかにも作中でエドガーが「すぐる時どきの中/くりかえしてきた」¹³メリーベルへの愛は、「色もなく/香りもなく/手折ることも/かなわぬ/まぼろしの/銀のばらに/すぎない/けど——」という言葉とともに語られているが【Fig7】、オズワルドの想念から浮遊したモノローグは「うちすてよ 銀のばらを/手折ることのかなわぬ/うつし世の愛を」、「その確かな今の/時とともに」というふうに、詩語を共有することであたかもこれに応えているかのようでもある【Fig8】。それぞれの想いは混じり合い、ゆるやかに共振しながら、「愛」や「時」を語る言葉に導かれて間主観的なヴィジョンを現出させる。

「小鳥の巣」¹⁴では、言葉やヴィジョンの共振はさらに複雑な様相を呈している。張り出し窓から川に落ちて死んだロビン・カーの幽霊が出るという伝説は、マザー・グースの詩（「だあれが殺した？／クック・ロビン…」¹⁵）をただちに引き寄せ、ギムナジウムの学生たちにさまざまな想いを抱かせることになる。作中で掲げられた詩【Fig9】もまた、遠く「果て」を目で追いつづけるエドガーやキリアンの想いと呼応しつつ、アランの疑惑にも寄り添うようななかたちで再登場している【Fig10a】【Fig10b】。メリーベルを守れなかつたエドガー、ロビン・カーを死に追いやつたキリアン、それぞれ自分が「殺した」のだと自責の念に駆られる者たちは、「決してその手にとどかない」ことを知りながら、いつまでも帰らないと知りながら「遠い者ども」に「思いはせ」ることだろう【Fig11】。

「ペニー・レイン」¹⁶のモノローグをこの位相に加えることもできる。アランの覚醒のときを待つエドガーは、その微睡みのなかで神話的形象を呼び出しているが【Fig12】、それはのちに夢うつつのアランによって引き継がれ、マザー・グースの伝承（「ライオンとユニコーン」）と呼応する【Fig13】。神話的形象に引き寄せられることで、アランもまた永遠のときを生きるパンパネラへとすがたを変え、エドガーと同じく醒めることのない「時の夢」をみるのだ。作品末尾の場面には、彼らの「夢」の反響がよく表れている【Fig14a】【Fig14b】。

ほかにも「ジョーカー」や「勝ち札」（「切りふだ」）、「追いつめる」といった語彙が主人公たちによって無意識に共有されていく「トーマの心臓」の例など、この時期の萩尾の作品には情動価を強く帯びた言葉がしばしば登場している。もちろん、こうした表現だけに特化して作家の全体像を語ることは控えなければならないが、そこにはひとつの特徴として、複数の人物や情景のあいだで言葉やヴィジョンが共有され、情動的な共振空間が織りなされていることを指摘できる。これまで述べてきたように、1970年代前半の萩尾の作品においては、ひとりの「内面」に帰属する感情というより、複数の場面や人物のあいだで生起する情動的共振が描かれる傾向にあり、そこでは愛や時間にまつわる幻想、神話、夢など、さまざまな形象によって集団的なヴィジョンが提示されていた。個人や「内面」をはつきりと輪郭づけるのではなく、他者や外界との境目を曖昧にしていくその表現こそ、この時期の萩尾作品の基底をなす重要なモチーフであると、ここではひとまず結論づけることができるだろう。

おわりに

本稿ではこれまで、大塚の「内面の発見」の議論を精査し、そこで「内面」表現の深化の例として挙げられていた萩尾の「詩的」な表現が、じっさいには「内面」という枠組みに帰属しきらない言葉であることを明らかにしてきた。1970年代前半の萩尾の作品においては、個人の「内面」というよりはむしろ、複数の人物や情景のあいだで投げ渡される情動の共振が志向されており、そこでは夢や神話などが集団的に共有されていく過程に表現の力点が置かれていたと考えられる。しかし、そのいっぽうで、こうした表現は、萩尾と同じ「24年組」のひとりと目される竹宮の作品にはほとんどみられないものだ。以下では萩尾と竹宮の表現の比較をつうじて、萩尾の「詩的」な言葉の限界について検討したい¹⁷。

ときに神話や伝説の形象を引き寄せつつ、詩語やイメージが集団的に共有されていくようすを描く萩尾に対して、竹宮がその種の集団幻想に手を貸す機会はそう多くはない。たとえば「風と木の詩」¹⁸でくりかえされる「——彼はきつく弦をはった黄金色のたてごと／選びぬかれた者のみに／音色をきかす……」¹⁹という詩のようなフレーズは、一見すると「11月のギムナジウム」の例に近

いようにおもわれるが、このモノローグがいずれもカールの内語を起点に登場し、誰かべつの人物へと投げ渡されることはないという点で両者は大きく異なるといえる。作品の序盤でその帰属先を特定できずにいた詩のような言葉（「ジルベール・コクトー／わが人生に咲き誇りし／最大の花よ／（……）」²⁰）もまた、末尾ではセルジュに寄り添うかたちで語りなおされ、ジルベールにかける想いがオーギュラのそれと峻別されている。愛や幻想の対象を同じくしながら、それぞれの想いは呼応したり混じり合ったりすることはない。自他の境界が溶解していくような主客合一の幻想は、セルジュとジルベールが愛を交わす局面においても否定されている【Fig15】。

萩尾の作品では、複数の人物たちの言葉や思考が混じり合い、溶け合うようにしてひとつのヴィジョンが提示される傾向にあったが、竹宮はといえばむしろ、どれだけ肌を重ねたところで「一つに溶けあ」うことなど不可能なのだとして、それが幻想にすぎないことを強調している。キャラクターを意識的に描き分け、複数の対立する価値観を表現するその多声性こそは、竹宮の倫理とでもいうべき姿勢の表れである。竹宮が「一人の価値観で最後まで構成されている話」を「一人称」の作品と呼び、その代表格として大島弓子の名前を挙げながら²¹、みずからの作品の多くは複数の視点や価値観がぶつかり合う「三人称」であるとしてこれと対比させていたことを想起しておこう（竹宮 63-65）。互いを完ぺきに理解し合うことなどできないのだという認識のもと、その距離や対立を描く傾向にある竹宮の作品では、語やフレーズが蝶番のように複数の人物をつなぐことはきわめてまれである。竹宮の詩のような言葉は、その帰属先がほぼ明確に特定しうるかたちで記され、物語の主題や登場人物の感情を強烈に印象づけるために用いられていると考えられる。そこではいなれば、個人の感情の高ぶりを昇華させた表現が「詩」なのだ。

さて、この両者の対比によって得られるものはなにか。これまでのところで、わたしたちは萩尾の「詩的」な言葉の可能性をみた。しかし、1970年代前半に登場したこの「詩的」な言葉は、1970年代半ば頃を境に萩尾の作品からそのすがたを消してしまうのであり、この事実を考慮に入れるだけでも、その可能性をただ称揚することはできない。現時点ではあくまで仮説にすぎないが、竹宮の表現との比較は、萩尾の「詩的」な言葉の衰退について考えるうえで、重要な手がかりをもたらしてくれるようにおもわれる。「11月のギムナジウム」で「そっくり同じ」ふたりが向き合う場面には、竹宮が「風と木の詩」で拒絶した主客合一の幻想がまさに描かれていたはずだ。複数の対立する価値観を多声的に描く竹宮と、「詩的」な言葉によって複数の人物を結びつける萩尾、主客合一の幻想に対するその姿勢において両者はあまりに対照的である。この対比をもとに、ここではひとつの仮説を提示して本稿を締めるとしよう。「11月のギムナジウム」においては、ふたりが文字どおり「ひとつ」になる瞬間が描かれており、自他の輪郭を曖昧にする言葉はそこで、他者をとりこむと同時に「排除」する機能を果たしてもいた。「詩」の位相が分裂を止揚し、ふたりがひとつに溶け合うとき、そこに現出しているのは他者なしの同質的共振空間なのだ。この共振空間の前提となるもうひとつの「排除」は、より根源的な暴力として「ポーの一族」や「トーマの心臓」のなかに刻印されている。身投げしたトーマの無償の愛が世界を満たし、メリーベルという少女の死がアランとエドガーのエロティックな交流を可能にするとき、そこでは女性的なもの——トーマはフロイドラインと呼ばれていた——の排除と引き換えに陶酔的な愛の共振空間が演出されていたのではないか。そしてこのような閉じた集団性や全体主義的な陶酔への反省の帰結として、「詩的」な言葉の位相は後景に退くことになったと考えられるのではないか²²。

本論では、「内面」描写という枠組みでは捉えきれない表現を把握するために、いくぶん図式的な整理をしたところがある。情動と感情の描写は、ほんらい対立するものではなく、複雑に絡み合って機能していると想定されるように、この二項対立からこぼれ落ちてしまう事例はいくつも発見されるはずだ。萩尾の作品に「内面」や感情の描写がないはずではなく、竹宮にしても情動的共振を描

いていないわけではない。あくまで傾向として萩尾は情動的共振に傾き、竹宮は「内面」や感情の描写を重視するというだけのことだ。とはいえ、革新的と評されることの多い「24年組」の表現については、その共通性が指摘されることはあっても、ちがいを強調する議論はほとんどなされてこなかったこともまた事実だろう。「24年組」とひとくくりにされる作家のうち、とくに中心的な存在として語られてきた萩尾と竹宮のあいだにさえこれだけの相違をみとめることができるとすれば、「24年組」の表現のいったいなにが革新的とされていたのか、それはほんとうに革新や洗練であつたのかどうか、さらなる検証が不可欠であることはいうまでもない。以前以後、あるいは同時代の少女マンガ作品との比較を可能にするためにも、より多くの作品や批評言説の分析を行なうことを行後の課題としたい。

引用作品書誌

- 竹宮恵子『風と木の詩』第1巻、小学館フラワーコミックス、1977年。
——『風と木の詩』第2巻、小学館フラワーコミックス、1977年。
——『風と木の詩』第14巻、小学館フラワーコミックス、1981年。
——『風と木の詩』第17巻、小学館フラワーコミックス、1984年。
- 萩尾望都「11月のギムナジウム」、「11月のギムナジウム」小学館文庫、1995年、3-47頁。
——「メリーベルと銀のばら」、「ポーの一族」第2巻、小学館フラワーコミックス、1974年、5-162頁。
——「小鳥の巣」、「ポーの一族」第3巻、小学館フラワーコミックス、1974年、5-139頁。
——「ペニー・レイン」、「ポーの一族」第4巻、小学館フラワーコミックス、1976年、83-122頁。

引用文献

- 足立典子「これは仮定だけど、そんなときはぼく——少女まんがと同性愛」、熊倉敬聰・千野香織(編)『女?日本?美?——新たなジェンダー批評に向けて』慶應義塾大学出版会、1999年、197-220頁。
- 有川優「なぜ『おばさんまんが』が無いのか?!」、「本の雑誌」第13号、本の雑誌社、1979年、38-39頁。
——「人生、少女マンガだ!」、亀和田武・有川優・飯田耕一郎『マンガは世界三段跳び』本の雑誌社、1980年、37-86頁。
- 岩下朋世『少女マンガの表現機構——ひらかれたマンガ表現史と「手塚治虫」』NTT出版、2013年。
大塚英志『たそがれ時に見つけたもの——『りぼん』のふろくとその時代』太田出版、1991年。
——『戦後まんがの表現空間——記号的身体の呪縛』法藏館、1994年。
——『彼女たち』の連合赤軍——サブカルチャーと戦後民主主義』文藝春秋、1996年。
大塚英志、ササキバラ・ゴウ『教養としての〈まんが・アニメ〉』講談社現代新書、2001年。
- 柄谷行人『日本近代文学の起源』講談社文芸文庫、1988年(単行本の初出は1980年、講談社)。
- 久米依子「少女マンガと文学——ジャンルを超える表現」、菅聰子・ドラージ土屋浩美・武内佳代(編)『〈少女マンガ〉ワンドーランド』明治書院、2012年、91-97頁。
- 杉本章吾『岡崎京子論——少女マンガ・都市・メディア』新曜社、2012年。
- 竹宮恵子『竹宮恵子のマンガ教室』筑摩書房、2001年。
- 中村唯史「誰のものでもない言葉——1970-80年代のマンガの言語位相について」、「山形大学人文学部研究年報」第3号、山形大学人文学部、2006年、29-44頁。
- 夏目房之介「言葉と絵の迷宮——マンガにおける言葉と絵の微妙な関係」、「別冊宝島EX マンガの読み方」宝島社、1995年、152-159頁。
- 藤本由香里『私の居場所はどこにあるの?——少女マンガが映す心のかたち』学陽書房、1998年。
——「少女マンガは「日本」の「少女」が求めるジャンルか——少女マンガの特性としての重層的な世界観」、「立命館言語文化研究」13巻1号、立命館大学国際言語文化研究所、2001年、131-136頁。
- 宮本大人「昭和50年代のマンガ批評、その仕事と場所」、「立命館言語文化研究」13巻1号、立命

- 館大学国際言語文化研究所、2001年、83-94頁。
- 「マンガの言葉／マンガと言葉」、『ナラティヴ・メディア研究会第1回ワークショップ報告書「コミック研究のフレーム再考のために——研究方法の多様化と今後の展望」』2008年、51-60頁。
- ヤマダトモコ「マンガ用語〈24年組〉は誰を指すのか?」、『COMIC BOX』8月号(vol.108)、ふゆじよんぷろだくと、1998年、58-63頁(ウェブサイト「少女漫画ラボラトリー図書の家」http://www.toshonoie.net/shojo/05_list/yamatomo_works/text1998-201605.htmlにて増補版(2016)掲載、最終閲覧日2019年3月1日)。
- 「少女マンガの中の〈文学〉」、『週刊朝日百科 世界の文学 110——マンガと文学』朝日新聞社、2001年、311-313頁。
- 「少女・女性漫画史概論」、竹内オサム・米沢嘉博・ヤマダトモコ(編)『現代漫画博物館1945-2005』小学館、2006年、406-412頁。
- 横森理香『恋愛は少女マンガで教わった——愛に生きてこそ、女!?』クロス社、1996年。
- 吉本隆明『マス・イメージ論』福武書店、1984年。
- 米沢嘉博『戦後少女マンガ史』新評社、1980年。

1 昭和24年前後に生まれた少女マンガ家のなかの、ある特定の作家たちを指す言葉として用いられ、「花の24年組」ともいわれる。論者によって誰を「24年組」に加えるかはまちまちだが、その頭文字をとって「HOT」と称されることもあった(萩尾望都、竹宮恵子、大島弓子の3人はおおむね含まれる傾向にある。この用語については、ヤマダ(1998)による詳細な検証があるのでそちらを参照されたい)。

2 手塚の「内面」描写については、大塚(1994)と大塚・ササキバラ(2001)ではその評価が大きく異なる。岩下(2013)を参照のこと。

3 初出『週刊少女フレンド』1970年43号~1971年15号。

4 初出『別冊少女コミック』1971年11月号。

5 本文で言及した杉本(2012)や岩下(2013)のほかに、中村(2006)などが挙げられる。

6 宮本は萩尾や大島、竹宮らの作品のなかに「物語の主題を暗示するかのような、多くの場合「詩的」な文体を持つ、発語主体が不明、またはあいまいな言葉」があることを指摘したうえで、言葉の多層化を「内面」の表現の精緻化として捉える大塚や夏目(1995)らの議論においては、この「詩的」な言葉が明確に対象化されてこなかったとしている(宮本[2008]53-54)。意味を伝達する透明な媒体としてではなく、それじたいの物質性や現前性を強調する不透明なものとしての言語の位相に着目することで、「内面の発見」の議論を「内面の表象可能性の限界の発見」(宮本[2008]57)と読みかえる宮本の議論はじつに刺激的だ。

7 なお、この論文では「24年組」中心史観からこぼれ落ちるものをすくいあげようとするわずかな試み」のひとつとして、大塚の著作『たそがれ時に見つけたもの——『りぼん』のふろくとその時代』(1991)が挙げられている。しかしそのいっぽうで、すでに杉本(2012)や岩下(2013)の指摘があるように、大塚の「内面の発見」の議論じたいは「24年組」中心史観を強化するものとして機能している。

8 米沢(1980)の第6章章題。

9 有川(1979)のエッセイのタイトル。

10 萩尾の表現が註6でふれた宮本の定義に適うものであることは疑いないが、大島や竹宮の場合はどうだろうか。宮本は大島作品の「詩」性を担うものとして、過剰な「量」や反復とともに表現され、伝達の効率性に寄与せず、明確な意味へと結実しないような言葉の「存在感」(宮本[2008]57)を挙げているが、これはさきの定義とは異なる領域を指し示しているようにおもわれる。

11 足立は「花の二四組」を「昭和二四年前後生まれの女性まんが家の世代をさす」としたうえで、萩尾、竹宮、大島、山岸涼子の4人を挙げている(足立216)。

12 初出『別冊少女コミック』1973年1~3月号。

13 萩尾望都『ポーの一族』第2巻、117頁。

14 初出『別冊少女コミック』1973年4~7月号。

15 萩尾望都『ポーの一族』第3巻、45頁。

16 初出『別冊少女コミック』1975年5月号。

17 このことはなにも、萩尾より竹宮の表現のほうがすぐれているとか、よりラディカルであるとか、そのような主張を無限定にとなえることを意味しない。「内面」という枠組みから離れていることを革新的であるとする観点に立つなら、竹宮より萩尾の表現のなかに可能性をみいだすこともできるはずだ。このふたりを対置させる目的は、そのような単一の評価軸をもとにしていずれかの優位を主張することではなく、複数の評価軸を参照することによって、両者の表現の可能性とその限界を照射する

ことにある。

18 初出『週刊少女コミック』1976年10号～1980年21号、『プチフラワー』1981年冬の号～1984年6月号。

19 竹宮恵子『風と木の詩』第1巻、75頁。同2巻、111頁。

20 竹宮恵子『風と木の詩』第1巻、4頁。作品末尾のモノローグは同17巻、252-254頁。

21 紙幅の都合上、本稿では扱うことができなかつたが、大島弓子についてはまたべつの機会に論じる予定だ。

22 このような仮説も含め、本稿の議論の大部分は足立（1999）の少女マンガ論に触発されて書かれているという点を強調しておきたい。



【Fig 1】萩尾望都『11月のギムナジウム』、41頁



【Fig 2】萩尾望都『11月のギムナジウム』、34頁



【Fig 3】萩尾望都『11月のギムナジウム』、30頁



【Fig 4】萩尾望都『11月のギムナジウム』、46頁



【Fig 5】萩尾望都『ポーの一族』第2巻、86頁



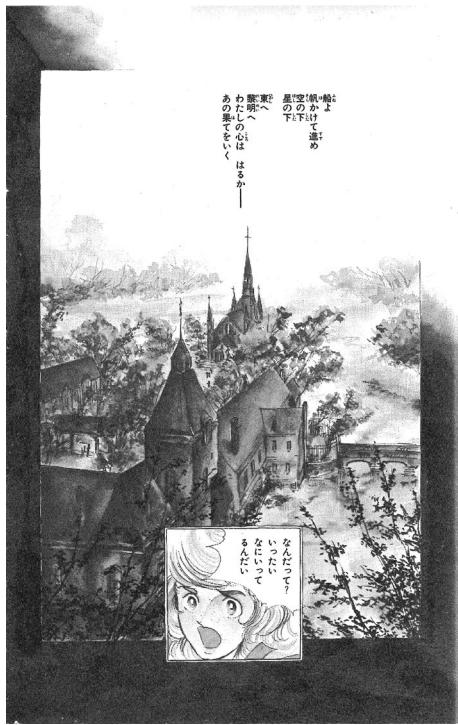
【Fig 7】萩尾望都『ポーの一族』第2巻、119頁



【Fig 6】萩尾望都『ポーの一族』第2巻、105頁



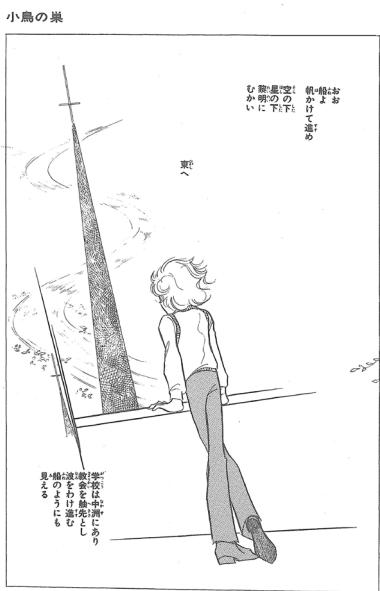
【Fig 8】萩尾望都『ポーの一族』第2巻、127頁



【Fig 9】萩尾望都『ボーの一族』第3巻、66頁



【Fig 10b】萩尾望都『ボーの一族』第3巻、84-85頁



【Fig 10a】萩尾望都『ボーの一族』第3巻、83頁



【Fig 11】萩尾望都『ボーの一族』第3巻、125頁



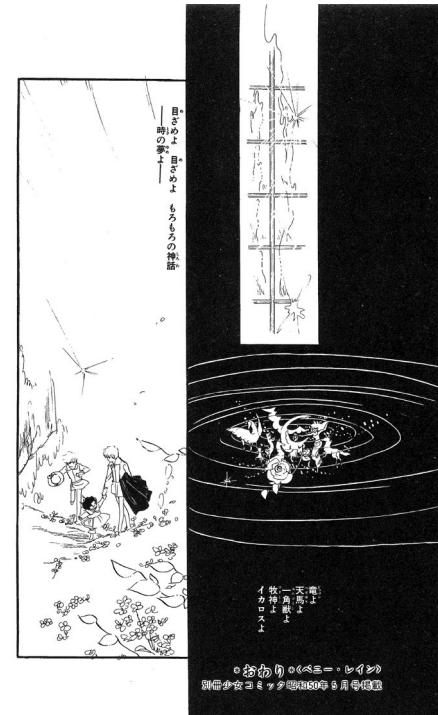
【Fig 12】萩尾望都『ポーの一族』第4巻、97頁



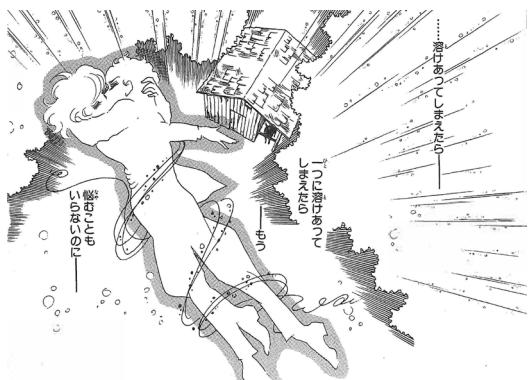
【Fig 14a】萩尾望都『ポーの一族』第4巻、121頁



【Fig 13】萩尾望都『ポーの一族』第 4 卷、112 頁



【Fig 14b】萩尾望都『ポーの一族』第4巻、122頁



【Fig 15】竹宮恵子『風と木の詩』第14巻、172頁

論文
「対」の関係性をめぐる考察
—BL／百合ジャンルの比較を通して—

田原康夫

序

BL（ボーイズ・ラブ）と百合はともに、日本の大衆文化の一角をしめるマンガ・アニメ文化に含まれるいわゆる「オタク文化」に内在する広義の「同性愛」表象である。男性同士の関係性を描くBLになぞらえて、女性同士の関係性を描く百合がしばしば「GL（ガールズ・ラブ）」とも呼ばれるように、両者は対比的に認識されることが多い。

少なくともこの二つのジャンルは「当事者性の希薄さ」という点を共有している。溝口彰子によれば、BLは「プロのBL作家は九九パーセント以上が女性であり、（…）読者（消費者）も九九パーセント以上が女性」（溝口〔2015〕20）であるという。このジャンルのファンのなかには、主に描かれる対象とされる「男性同性愛者」の姿がほとんど見られない。百合もまた、「非レズビアンの立場から作られた非ポルノの女性同性愛（あるいはそれに類するもの）のストーリーとイメージ」（中里9）と定義されることがあるように、現実社会の女性同性愛者とは必ずしも連続しないジャンルである¹。

なぜ、異性愛の男女が「同性愛」表象を嗜好するのか。この問い合わせはさまざまな議論がおこなわれてきた。たとえばその理由は「対等性」であるといわれる。社会学者の熊田一雄は、BLファンは「「対等な対」への志向が強く、「対等な対」のありかたに思いをめぐらせる思考実験あるいは避難の場所として「男性同性愛」という形式が必要とされて」おり、「百合文化についても、同じことが言えるのではないか」（熊田72）と推察している。

このように、BL／百合にはある程度の共通性が見出せるのだが、その一方で、事実としてこれら二つのジャンルは明確に区別されてもいる²。また、私見の限りでは、両ジャンルを具体的に比較した論考もほとんど存在していない。そこで本稿では、BL／百合というジャンルを相互に比較し、大衆文化としてのこれら二つのジャンルの位置づけを探ることを試みる。具体的には、両ジャンルの表現の差異と共通点を見出し、ファンの嗜好を踏まえたうえで、二つのジャンルの典型的な物語構造がもつ意味を明らかにする。

1. カバーイラストの分析

BL／百合ジャンルの中心的な領域はマンガ³であるため、本稿にはマンガ表現を広範に比較することが求められる。それでは、ジャンルの表現を幅広く見渡し、比較するために、私たちは何に目を向けるべきなのだろうか。

本稿が着目したのは単行本のカバーイラストである。いうまでもなく表紙はマンガ作品の「顔」

であり、消費者の購買行動に大きな影響を与える要素である。したがって表紙には、物語をまだ読んでいない読者に対して、その物語を読むことによってえられる快楽を予示する役割が期待されている。特に現在の日本のマンガ単行本においては、刊行の際に作者がカバーイラストを描き下ろすのが一般的な習慣である。この意味でカバーイラストは、本来は時間的に展開される物語世界を、作者があえて一枚のイラストにおいて表現しようとするものであり、「この作品の魅力は何であるか」というメッセージを端的に発信するものだといえるだろう。

扱う作品は、ガイドブック『はじめての人のためのBLガイド』(玄光社、2015年)と『百合の世界入門』(玄光社、2016年)に掲載された作品を参考に選定し、ジャンルの「歴史」を記述する文脈で遡行的に参照された作品は除いたうえで、百合142点、BL107点を分析範囲とした⁴。なお、BLのガイドブックには小説作品(18点)も含まれているが、カバーイラストはBLマンガ家が手がけたものが多く、絵柄の面でも顕著な差異は見られなかったため、そのまま分析範囲に含めた。これらのイラストのうち、描かれた人物の関係を把握しやすい二人の人物を描いたものは、百合が101作品(71.1%)、BLが85作品(79.4%)である。これらの作品について分析した。

1-1. 共通点：権力構造の表現

先述したように、BL・百合はいずれも同性同士の「対」の関係性をめぐる物語である。カバーイラストにおいても、ふたりの人物が物語内で築きあげる関係性は、あらかじめ読者に暗示されないと推測される。表紙という限られた平面において、人間関係はどのようにして表現されるのだろうか。これについて本稿にとって示唆に富むのは、社会学者アーヴィング・ゴフマン(Erving Goffman 1922-1982)と、ゴフマンの方法論を継承・発展させた上野千鶴子(1948-)のジェンダー分析である。両者は「儀礼化(ritualization)⁵」という観点から、商業広告や肖像写真を広範に収集し、それらのメディアの中で男女の「性差」をはじめとする権力構造がどのように表現されているかを分析している。その中でゴフマン(1979)と上野(2009[初刊は1982])は、はっきりとした上下関係を印象づける構図を「服従の儀礼化(the ritualization of subordination)」(Goffman 40; 上野 111)とよび、さまざまなモチーフを例示している。上野によれば、それらは、「身を低める」「横たわる」「位置の上下」「膝を曲げる」「からだをかしげる・小首をかしげる」(上野 248-249)など、物理空間において被写体のしめる位置関係と結びついている⁶。本稿では、これらの議論を参考に、ふたりの人物の構図を分類した。具体的な分析項目は①上下の位置関係②前後の位置関係③スキンシップの様態である。

1-1-1. 上一下の関係

ゴフマンや上野の分析と同様、位置関係が描かれる人物間の権力構造をはっきりと示す構図はBL／百合のカバーイラストにも散見された。たとえば図1は調理中の男性が、キッチンの床に座りこむ男性につまみ食いをさせるイラストである。男女というよりは親子の関係を彷彿とさせる構図になっているが、むしろそのことによって権力関係がはっきりと表現されている。同様の構図は、百合作品においても発見できる。図2では、左側の長身の女性が調理(生ハムを切りわける)をするのに対して、右側の背の低い女性は給仕——すなわち与えられたものを受け取るだけの作業——をおこなっている。姿勢における高低差、純粹に身長に起因する高低差と、高低差をもたらしてい

る要素は異なっているのだが、上下関係は権力（能力）関係と結びついているのである。

上下関係は、性的な含意をよりはっきりと帯びる場合もある。図3・図4からは、いずれも覆いかぶさる男性（女性）が、横たわるもう一方の人物に性的なアプローチをかけていることが読み取れる。



図 1



図 2



図 3



図 4

1-1-2. 抱きつく—抱きつかれる関係

「上下」の位置関係と同様、権力構造は「前後」の位置関係によっても表象されうる。たとえば、「後ろから抱きしめる」構図（図5・6）がそれである。人体の構造上、後ろから抱きつかれている場合に、前面の人物が背後の人物に抵抗することは難しい。一方、背後の人物は前面の人物に思うままに触れることができるのである。このような構図を取る作例は、BLに15例（17.2%）、百合には12例（11.8%）存在する。比率がほぼ同程度であることから、両ジャンルで共通して用いられ

る要素であることがわかる。



図 5



図 6

1-1-3. 触れる—触れられる関係

また、このような「後ろから抱きしめる」構図に顕著にあらわれているように、権力関係はスキンシップの様態からも読み取ることができる。一般的に、相手に触れるという行為は目下の人物から目上の人物におこなうことが心理的に難しいからだ。逆にいえば、スキンシップがおこなわれる場合、それをおこなう人物は「この人になら触れることが許される」という、彼我の権力関係についての判断を下しているのだといえる。実際に、図 5・6 では、背面にいる人物が前面の人物の胸をつかんでいるのに対して、前面の人物は触り返していない。動作の主体—客体の区別は容易であり、そこから権力構造を読み取ることができるのだ⁷。つまり、スキンシップそのものというより、スキンシップから読み取られる動作の主体（能動）—客体（受動）の関係が、権力構造（=関係性の主導権をどちらの人物が握っているのか）を示唆しているといえる。今回分析した二人の人物を描いた構図（BL85 点と百合 101 点）のうち、スキンシップが描かれた作品は BL51 点、百合 65 点である⁸。両ジャンルとも 6 割程度の作品でスキンシップが描かれていることになる。

ただし、スキンシップは常に主体と客体の関係を明示するわけではない。人物 A だけが人物 B に触れる（能動的に触れようとしている）場合はともかく、それと同時に、人物 B もまた人物 A に（能動的に）触れようとしている場合、両者の権力関係を読み取るのは困難になるからだ（図 7・8）。スキンシップのありかた（触れる—触れられる、という関係が一方向的か、双方向的か）によって、示唆される権力関係には大きな差異が生じるように推察される。



図 7



図 8

そこで、スキンシップの描かれ方に基づいた分類を試みた。注目したのは、「手の平（あるいは指。以下同様）」が、相手のどこに触れているか、という点である。「手の平」に注目したのは、それが相手に触れようとする際に最も能動的に行使される身体部位であると考えたからだ。スキンシップが描かれた作品（BL51点、百合65点）から、片方の人物のみが相手に「手の平」で触れ（ようし）ているイラストを「一方的スキンシップ」として集計したところ、BLは34点（66.6%）、百合は32点（49.2%）が「一方的スキンシップ」に該当した。このような両ジャンルの差異は、何に起因するのだろうか。

1-2. 差異：「手」の描きかた

1-2-1. BLの「手」

手の描写の違いは、これまでに掲載した図版にもあらわされている（図3-6）。図3と4、図5と6はそれっぽく同じポーズをとっているのだが、手の「見せかた」においてははつきりとした差異が見出せる。BLは手を「フレーム」の中に描きこもうとするのに対して、百合のカバーイラストにおいて手は「フレーム」の外に見切れているか、描かれていてもごく小さく、部分的な描写にとどまっていることがわかるだろう。同じことは、図7・8にも指摘できる。図7においては、手に細やかな演出がほどこされている（手前（下）側の人物の頬に添えられた手の小指の曲げかたや、奥（上）側の人物の髪をいじる手の細かなしわと影）のに対して、図8においてはさほどの描きこみは見られない。単純に手の作画に費やす時間を想像する限り、図7では図8に比べてより多くの作業労力が割かれているであろうことは疑いえない。同様の傾向は、今回分析した多くのカバーイラストに見出すことができた。BLのカバーイラストでは手が大きく、細かく描きこまれるのに対して、百合のカバーイラストでは手が小さく、細部が省略されて描かれているのである。

もちろん、このような描きわけがなされる一因はジェンダーイメージの差異にある。私たちの社会には、「男は大きく、女は小さい」という性的二型性の神話が、強固に根づいている（上野 14）からだ。このような「性的二型性の神話」はマンガにも見出せる。一例として、イラストレーター・カネダ工房によるマンガ・イラストのいわゆる「描きかた本」を見てみよう（図9・図10）。男性

キャラクターの「描きかた本」では、手は細かな描きこみによって「男らしさ」＝力強さ、硬さが強調されるのに対し、女性キャラクターの「描きかた本」では、手は逆に細部の描写を積極的に省略することによってその「女らしさ」＝弱々しさ、やわらかさが強調されていることがわかる。

手……節を強調するとより男らしくなる

描き方のポイント

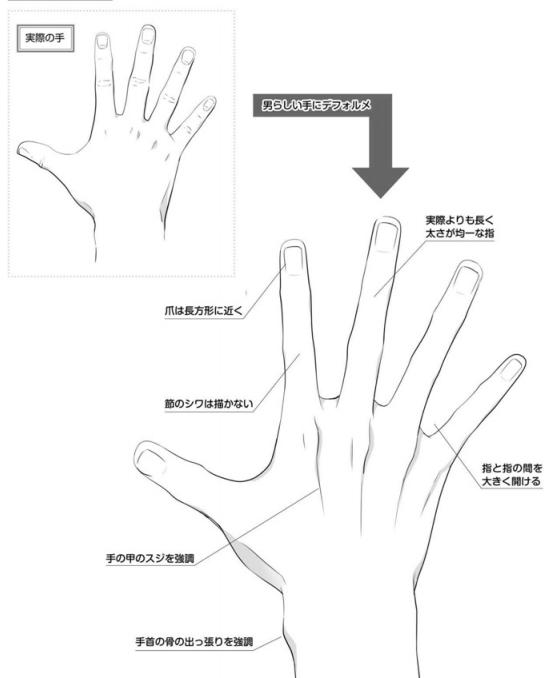


図 9

リアル手と萌え手の比較

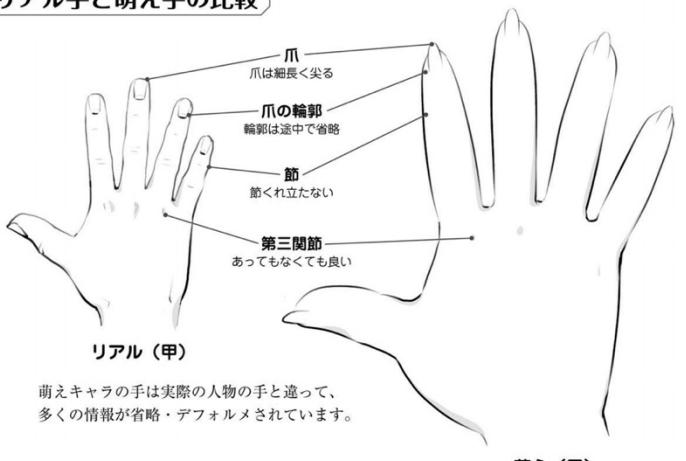


図 10

だが、BLのカバーイラストに描かれる手の特徴は、単に「女性のそれに比べて大きい」という点にあるのではない。というのも、BLのカバーイラストでは、しばしば片方の人物の手だけが大きく描かれているような構図が登場するからだ。たとえばBLでは、描かれる二人のキャラクターに、男性同士とは思えないほどの過剰な体格差が付与されることがある。そのような場合、手は、手で触れようとする相手の顔の大きさに匹敵するほどのサイズで描かれることがあるのだ（図 11）。この図ほど極端なものではないが、このような手の描写に対比をつける演出は、BLの「描きかた本」にも見られるものだ。たとえば、『魅せるBLを描くための手足の絡み表現 230』（玄光社、2016年）には、以下のような作例（図 12）が掲載されている。作者によれば、この作例の「描き方のポイント」は、右側の人物の手（上から相手の手の甲をつかむ手）に「関節と指を太くし男らしい印象」を与え、左側の人物の手（つかまれているほうの手）には「関節と指を細くして、華奢な印象」（玄光社 MOOK 72）を与えていたところにある。実際に重ねあわされた手に注目すれば、両者の手が明確に描き分けられていることがわかるだろう（図 13）。つまり、身体描写においてそれほどの格差が見られないこの図版では、手の描写によって描かれる二者の格差が演出されているのである。



図 11



図 12



図 13

いうまでもなく図 11・12 では、構図においてすでに権力関係が示唆されている。図 11 は右側の大柄な男性が左側の男性を抱きしめるような位置関係にあり、図 12 でも右側の男性が左側の男性にのしかかるような位置関係が描かれている。手の大きさによって表現される身体的な格差は、こうした位置関係によって示唆される二者の権力関係を「強化」しているように推察される。

権力関係を強化するような手の描きかたという意味で特に象徴的なのが、BL に散見される、触れる側の人物が「フレーム」から見切れて描かれる特異な構図である（図 14-図 16）。このような構図は、BL に 6 例（7.0%）あるのに対して、百合では 1 例（0.9%）にとどまった。

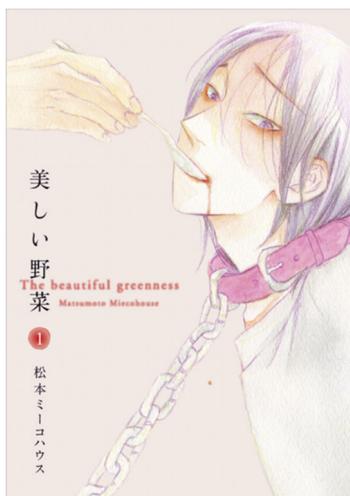


図 14



図 15



図 16

これらの図版において、触れる側の人物の存在は、その「手」によって象徴されている。いうなれば、触れる側の人物はその手があらわす主体性（能動性）に還元され、それによって明確な主体—客体関係が読者に印象づけられるのである。BLのカバーラストは、こと「手」の表現に限ってみれば、権力関係すなわち主体—客体の関係を読者に明確に伝えようとしているのではないだろうか。

1-2-2. 百合の「手」

では、百合において「手」は何をあらわしているのか。「手の平」が相手の身体のどの部位に触れているかを集計したのが表 1 である⁹。

表 1	BL (点数／%)	百合 (点数／%)
頭部	22 (25.5)	18 (17.8)
胴体	32 (37.2)	25 (24.7)
四肢	22 (25.5)	47 (46.5)
その他	10 (11.6)	11 (10.8)

目をひくのは百合における「四肢」へのスキンシップの量である。BL と比べると 21 ポイント多く、全項目のうち最も大きな差をつけている。「四肢」へのスキンシップをより詳細に分類したのが表 2 である¹⁰。

表 2	BL (点数／%)	百合 (点数／%)
腕	10 (11.6)	12 (11.8)
手の平	2 (2.3)	22 (21.7)
手の甲	7 (8.1)	8 (7.9)
脚	3 (3.4)	5 (4.9)

ここから明らかなように、「腕／手の甲／脚」へのキンシップにおいて両ジャンルの差異はほとんど見られない。つまり、百合ジャンルの特徴は、相手の「手の平」に触れようとするキンシップの量にあるといえる。「手の平」が相手の「手の平」に触れている状態とは、すなわち「手をつなぐ」構図（図17）を意味する。この構図は、以下の二点の理由において、二人の人物の対等性¹¹を読者に印象づけていると推察される。

第一の理由は、「手の平」の位置的な特性である。手の平は身体の内側に位置するため、相手の許可がなければそもそも触れることが難しい。したがって、手をつなぐという行為は、そこに両者の合意が形成されていることを——手をつなぐとする人物に、相手もそれを受け入れる意思を示していることを——印象づけるのである。逆に、相手の同意をえずに手を握ろうとする場合、キンシップは「手の甲」を「つかむ」構図として描写される。図18では、手と手が触れあっている、という意味においては図17と共通しているのだが、この図において両者の「合意」を読み取ることは困難である¹²。



図17



図18

第二の理由は、手をつなぐという行為の主体性に関わるものである。いうまでもなく、手をつなぐという行為は、お互いがお互いの手を握りあっているときにのみ実現する。そのためには、両者は合意を形成するだけでなく、互いに主体性を発揮しなければならないのである。したがって、手をつないでいる構図においては（片方の人物がもう一方の人物の手を引いているような状況でもない限り）、そこから動作の主体—客体関係を読み取ることは困難になるのだ。

BLにおいて手を「つかむ」動作が比較的多く（7例）、手を「つなぐ」動作がわずか2例しか描かれないので、この問題に起因するものであると推察される。すでに見たように、BLのカバーラストにおいて「手」は、描かれる人物の権力関係、すなわち主体—客体の関係を強調するように描かれていた。手をつなぐという行為は、そのような権力関係を弱体化し、不分明にしてしまうために、BLのカバーラストにおいては採用しづらい構図なのではないだろうか。



図 19



図 20

権力関係が手をつなぐという行為によって弱体化されている例として、図 19・20 が挙げられる。図 19において、右側の人物は左側の人物よりも身長が高く描かれていることは一見して明らかである。だが、BL であればそこから感じられるであろう権力関係を想起させる図像にはなっていない。それは、手をつなぐという構図を中心に、両者が左右対称な体勢（ジャンプした瞬間のような足を曲げたポーズと、つながっていないほうの手のふりあげかた）で描かれているからではないだろうか。

また、図 20においても、両者の関係性は一見すると左の人物が上位、右の人物が下位に位置しているように見えるのだが、両者の手に注目すると、手の位置を中心として対称的な構図が意図されていることがわかる（両者は互いに、左手を相手に向か、右手は地面に向けて下ろしている）。また、表情も権力関係を「弱体化」することに貢献している。しゃがみこんだ人物が満面の笑顔を見せるのに対して、立っている人物は口をしっかりと結び、緊張感をたたえているのである。

1-3. 比較分析の結果

このように、BL・百合のカバーイラストには共通点と相違点が見られる。両者は、上下の位置関係や、「抱きつく—抱きつかれる」という関係、そしてスキンシップにおける「触れる（能動性）—触れられる（受動性）」など、構図によって二人の人物の権力関係を示そうとする点では共通している。

ところが、「手」の描写においては両ジャンルに対照的な傾向が見られた。BLにおいては、「手」は体格差を強調し、動作の主体—客体関係を強化するために用いられているのに対して、百合においては、二人の人物の「主体—客体」関係を弱体化する「手をつなぐ」構図が顕著に見られたのである。つまり、「手」の描写に限ってみれば、BLは行為の主体—客体の非対称性を表現するのに対して、百合は行為の対称性を表現しようとするのであり、両ジャンルは正反対の志向を有しているように推察される。このような違いは何を意味するのだろうか。

2. 物語の「枠組み」における共通点と差異

本章では、カバーイラストの分析において明らかになった両ジャンルの非対称性を、ジャンルの「枠組み」という観点から考察する。表現において見出された差異は、二つのジャンルが共有する物語の「枠組み」——「カップリング」と「受け攻め」——に対するファンの姿勢と関連していると考えられる。

BL／百合はいずれも、男女の関係性ではなく、あえて同性同士の関係性に特別な価値を見出そうとするジャンルである。これらのジャンルのファンは、既存のマンガやアニメに描かれるキャラクターの関係性を同性愛的に「解釈」し、それらの作品のパロディを作るという慣習を共有している。このような「解釈」は、「カップリング」および「受け攻め」という概念によってシステム化されており、現在ではこれらの概念はパロディ／オリジナルの創作物を問わずに適用されている（オタク文化において、このようなパロディは「二次創作」、オリジナルの創作物は「一次創作」と呼ばれるため、本稿も以降これらの表記を用いる）。これらの概念はいずれもBLと、それに先行したやおいジャンルの中で発展した概念であり、現在では百合ジャンルにも部分的に適用されている。

2-1. 「カップリング」

やおいとは、少年・青年向けのマンガおよびアニメの女性ファンが、それらの作品に登場する男性キャラクターを借用し、原作には存在しない同性愛の物語を作る二次創作の「同人誌」（ファンによる自費出版の創作物）である¹³。「カップリング」はこの二次創作の際に要請される作業である。やおいの題材とされることが多い少年・青年向けのマンガやアニメ作品には多数の男性キャラクターが登場する。ファンはそれらから、各々の趣向に基づいて任意の二人を選び、組みあわせる。この組みあわせによってカップルを作る作業および、そうしてできあがったカップルは「カップリング」と呼ばれる。この「カップリング」という作業は百合ジャンルにおいても要請される。百合ファンもやおいファンと同様に、既存のマンガ・アニメの女性キャラクターを借用し、二次創作をおこなっているからだ¹⁴。

2-2. 「受け攻め」

このように、BL・やおい／百合の両ジャンルにおいて、二次創作の物語はあくまで「カップリング」を決定した後に作り出される。この「カップリング」をもとに物語を生み出す際にもち出される概念が「受け攻め」である。「受け攻め」とは、最も狭義には、男性同士の性行為における役割分担——それぞれ、性器を挿入される側と挿入する側——を示している。BL・やおいにおいて、「カップリング」は「受け」と「攻め」の役割分担を決定することによって初めて「対」として完成する。

「受け攻め」という概念は単に性行為の体位を示すだけではない。このような「挿入する」「挿入される」の関係は、それぞれ能動性と受動性という対照的な性質を暗示するものもある。この対照性において、「受け攻め」は単なる性行為の役割だけでなく、「カップリング」の二人の人物を造形していくためのいわば「ガイドライン」として機能する。通例では、「受け」に「女性的」な特性が、「攻め」に「男性的」な特性が与えられることが多い。たとえば西村マリは、実際のやおい作品の例をあげ、「攻め」は「能動的／社会的強者／大人／保護者／適応」といった特性を、「受け」は「受動的／社会的弱者／子供／被保護者／不適応」といった特性を与えられる傾向があると分析している（西村〔2002〕82）。性行為の役割分担をベースに、さまざまな権力関係が割り振られ、それらの蓄積によって「受け」のキャラクター／「攻め」のキャラクターの人物類型が形成されるのである（表3）。

さらに、この西村の整理が端的に示すように、両者に割り振られる特性は二人の人物の間で相対的に決定されるものもある。したがって、このような人格類型の蓄積は、両者の関係性、すなわち同性のカップルによって展開される物語全体に対する示唆をも含む。その意味で、「受け攻め」という類型は、このジャンルにおける物語上のお約束＝「枠組み」として機能するのである。やおい・BLファンは、さまざまな作品を読み・描く（書く）経験を通して意識的・無意識的にこのような「受け攻め」による物語の「枠組み」を学習する¹⁵。そして学習された「枠組み」は、二次創作とは本質的には無関係なはずの一次創作活動にも影響を与えずにはいられない。西村は、「受け攻め」に基づいて蓄積されたさまざまな属性のカテゴリーをファンが共有する「集合知」とよび、商業的な媒体においてすら、「書き手たちは発想の時点でカテゴリーを使ってプロットを組み立てること」（西村〔2015〕68）があると述べている。

このように、BL・やおいジャンルにおいて、「受け攻め」という概念は登場する同性二人のキャラクターを、それらによる物語をどう描くか、という「枠組み」として共有されている。このような「枠組み」は、女性同士の関係性を物語る百合ジャンルにおいても応用可能なものだ。なぜなら、「受け攻め」という人物類型のカテゴリーは、「能動／受動」「社会的強者／弱者」といった抽象化されたレベルにおいては、性別とは無関係に適用可能な概念だからである¹⁶。

さて、以上のようなジャンルの「枠組み」を踏まえたうえで、前章で分析したカバーイラストについて検討しよう。前述したように、カバーイラストは読者に対して「この物語は何であるか」というメッセージを発信するものである。前章で見たイラストにおいては、BL／百合とともに、描かれ



表3:「受け攻め」による人格類型構築のイメージ。西村の記述をベースに、稿者作成。

る二者の権力構造を読者に暗示するような構図が多く見られた。上下／前後の位置関係や、スキンシップ（ただし、一方的なもの）があらわすこれらの権力構造は、いうまでもなく本章で論じた「受け攻め」というジャンルの「枠組み」をカバーイラストにおいて表現しようとするものである。「受け攻め」もまた、基本的には能動—受動という権力関係を基礎とする概念であるからだ。カバーイラストは読者に対して、その作品が帰属するジャンルを伝達すると同時に、読者が共有する「枠組み」にアクセスすることによって、物語展開への期待をも喚起しているのである。

2-3. 「受け攻め」をめぐる差異

しかし、カバーイラストは一方でBLと百合ジャンルの非対称性を示してもいた。「手」の描写をめぐる両ジャンルの差異は、どのように理解されるのだろうか。この点について検討するためには、両ジャンルの「受け攻め」をめぐる非対称性にも目を向けなければならない。BLと百合ファンは、一見すると「受け攻め」という概念を共有しているように見えるのだが、そのじつ、両者の嗜好は微妙に異なってもいるのである。それは、「受け攻め」という役割分担の交換可能性をめぐるものだ。

やおいファンにとって「受け攻め」の割り振りは極めて重大な要素である。この役割分担はファンの嗜好に直結し、同じ組みあわせのキャラクターを愛好していたとしても、「受け攻め」の役割分担が異なる場合別の「カップリング」と見なされるほどだという（東179）。「受け攻め」の組みあわせは「A×B」などと表記され、「攻め」の名前を前に、「受け」の名前を後ろに記載するというルールが運用される。この「カップリング」表記は作品を読む前からファンに伝達され、ファンはこの表記を手がかりに、自身の趣向に合致する「カップリング」の二次創作作品を選択的に享受している。「A×B」を好むファンは、作中の性行為の有無に関係なく「A×B」のみを読むのであり、「B×A」はそのファンの嗜好の対象外となるのである¹⁷。

これに対して、百合においては一般的に「受け攻め」は曖昧であるとされる¹⁸。百合の場合、「カップリング」の表記は単に語呂の良さなどによって決定されることすらあり、一つの作品に対して「A×B」と「B×A」のように、（BLファンにとってみれば別の）「カップリング」が併記されたうえで流通することも珍しくない。このことから、百合ファンはAという人物とBという人物の「カップリング」であれば、両者の「受け攻め」の役割分担にこだわりなくそれらの作品を享受していると考えられる。

このように、BL・やおいと百合ジャンルは、「受け攻め」という概念を共有している一方で、「受け攻め」に対するファンの嗜好には差異が見出せる。これらのジャンルはいずれも「A×B」というカップリングに基づいて、キャラクターを対照的に造形し、二人の人物の間に権力関係を構築する点では一致しているのだが、BLファンにとって両者の「位置」——「受け攻め」のどちらに立つか——は交換不可能であるのに対して、百合ファンにとって両者の「位置」は交換可能なのである。カバーイラストにおける差異も、このようなファンの嗜好に密接に関わるものであると推測される。「手」によって描かれる両者の権力関係を読者に明示するBLのカバーイラストは、読者に対してどちらの人物が「受け」で、どちらが「攻め」であるのかを伝達していると考えられるからだ。一方、「手をつなぐ」描写を取り入れる百合のカバーイラストは、読者が「受け攻め」の役割分担にこだわりをもたないことの証左であるといえよう。だとすれば、むしろここで考察されなければならないのは、なぜBLファンと百合ファンの嗜好にはこのような差異があるのか、という問題だろう。

3. 関係性の「成就」のために

本章では、BL ファンと百合ファンの嗜好の差異——「受け攻め」の役割分担を交換可能なものとして見るか否か——について、両ジャンルの物語構造から考察する。

3-1. 男性同士の関係性の「成就」：非対称的な結合

ここで一度、「受け攻め」という概念の原義に立ち戻ろう。第 2 章で述べたように、「受け攻め」はそもそも男性同士の性行為における「挿入する／挿入される」の役割分担によって駆動されるメカニズムである。ふたつの役割は、最終的には性行為においてどちらが「攻め」、どちらが「受け」るかによって不可逆的に確定される¹⁹。この仕組みは、BL の物語の結末にナルセックスの描写が位置していることと対応している。BLにおいては、同性という意味においては対称的な身体をもつ男性同士が、あえて非対称な「主体—客体」としての役割を遂行する必要があるのだ²⁰。

このような描写が必要とされるのは、BL の読者が主として異性愛の女性であり、BL の物語は彼女たちにとっての理想的な「ファンタジー」として機能する必要があるからだと考えられている。溝口は、やおい²¹は「かなり保守的なノンケ女性の恋愛ファンタジーを表現するものであるため、やおいに描かれる男性は、「ふたりとも男性的な男性という「同一性」のカップリングのままでは「異」性愛ファンタジーの代理人としては適さない」（溝口 [2000] 200）と述べる。

（…）ヘテロノーマティヴ
（…）異性愛規範主義の社会において、ノーマルなセックスとは生殖行為、つまりヴァギナにペニスが挿入されるセックスである。したがって、やおいの男性主人公たちも何らかの挿入をともなうセックスを行う必要があるのだ。つまり、やおい宇宙において、〈受け〉キャラクターのアヌスは女性読者にとってのヴァギナの代用品であって、男女ともにそなわっているアヌスという器官が表象されているわけではない（溝口 [2000] 200）。

以上の指摘は、あくまで溝口のいう「定型 BL」＝2000 年代以前の BL 作品を念頭におこなわれているものではあるが、東も、2015 年に刊行された研究書のなかで、ファンや BL 作家の証言を引き合いに出しつつ「やおい・BL の中の性行為は、二人の男性の関係が「行き着く先」まで到達し、恋愛が成就したことを示す「象徴」であり、それを寿ぐ祝賀の儀式という側面をもつ」（東 215）と述べており、このような異性愛女性の「恋愛ファンタジー」を「寿ぐ」ための性描写、という傾向は現在も変化していないと考えてよい。この「儀式」としての側面は実際の性描写にも表現されている。たとえば図 21 では、性行為の最中の描写であるにも関わらず、行為をおこなっている男性たちの性器（局部や乳首）はまったく描かれていない。このページの「意味」は、むしろ絡みあう両者の横に示される内語（「あんなにも恋焦がれた桙とついに／結ばれてる——」）に集約される。「ペニス」と「アヌス＝ヴァギナ」（煩雑なため、この非対称な関係を以降「棒と穴」と表記する）の「結合」は、両者が恋愛的な意味において「結ばれ」ることのメタファーとして、物語を彩るのである。



図 21

このように、BL・やおいジャンルにおける性行為の価値は、行為の中身それ自体というよりも、それがもつ物語上の機能に由来するものである。たとえ両者が対称的な身体をもつ男性同士であつたとしても、両者の関係性は、非対称な役割を遂行することによってしか「成就」しない。逆にいえば、BLとは、「主体—客体」という非対称な二物が、「いかにして結ばれるか」についての物語だといえる。

だが、BL・やおいのファンは、単にこのような非対称性を求めるだけでなく、非対称な役割分担にこだわることにその特徴があるのだった。なぜ、BL・やおいのファンにとって「受け攻め」は交換不可能な役割と見なされるのだろうか。それは、BL・やおいは異性愛女性にとっての性的なファンタジーでもあるため、読者が「受け」／「攻め」に求めるものは異なるからだ。たとえば、毎年刊行されているBLレビュー誌『このBLがやばい！』（宙出版、2007-）にはその年のベスト「攻め」／「受け」キャラクターを論評するコーナーが設けられているが、このコーナーの選評からはBLファンの「攻め」／「受け」への嗜好の違いが見てとれる。

「攻め」のキャラクターに対しては「カッコいい」「カリスマ性」「一途だけど、ちょっとびりダーク」（NEXT編集部（編）[2016] 20）や、「クレバーさ」「超美形」「熱いハート」（NEXT編集部（編）[2017] 20）といった容姿や性格に関する修辞が並ぶのに対して、「受け」のキャラクターに対しては「エロすぎる」「快楽に溺れる」（NEXT編集部（編）[2016] 21）、「頬を赤らめたりおねだりしてみたり」「汁まみれ（！！）の姿はエロ全開！！」「色気たっぷり」（NEXT編集部（編）[2017] 21）と、性的な魅力を強調する修辞が添えられているのである。もちろん、「受け」に向かられる言葉のすべてが性的魅力のみを強調しているわけではないものの、一方でこのような言葉が「攻め」の男性には滅多に向けられないのも事実である。

このような記述からは、読者が「受け」のキャラクターに求めるものと、「攻め」のキャラクターに求めるものとの違いがはっきりと確認できる。読者は性行為において「攻められる」存在である「受け」の男性に対して、性的魅力を求めていられるのである。つまり、BLジャンルにおいては、読者もまた「受け」と「攻め」の二人の男性に対して、非対称な役割を求めていられるのだ。このような嗜好ゆえに、カバーイラストにおいても「受け」／「攻め」の識別が可能な構図が優先され、反対に、手をつなぐという「攻め」（主体）と「受け」（客体）の区分を不明確にするスキンシップは描きにくいのである。

3-2. 女性同士の関係性の「成就」：対称的な接合

それでは、百合においては関係性の「成就」は何によってもたらされているのだろうか。女性同士の関係性を描くこのジャンルにおいて、BLのような「棒と穴」の結合によって関係性の「成就」を演出することはそもそも不可能である²²。また、第2章でも指摘したように、百合ファンにおいてカップリングの「受け攻め」は曖昧である。少なくともそれは、やおいジャンルに見られるほど厳格さを帯びたものとしては扱われていない。

さらに重要なことに、これら二つのジャンルは、そもそも定義においても差異を孕んでいる。BL（ボーイズ・ラブ）という名称が端的に示すように、このジャンルが物語る関係性は原則として恋愛であることを前提としているのに対して、百合ジャンルは（しばしばこのジャンルがガールズ・ラブと呼ばれるにも関わらず）必ずしも恋愛関係であることを必要条件としない曖昧さをもつていて。このような定義上の差異は、表現においても両ジャンルに非対称性をもたらしている。すなわち、恋愛関係を前提とするBLにおいては性描写が（作家やレーベルによる差こそあれ）普遍的に

見られるのに対して、そもそも恋愛関係でなくともジャンルに含まれうる百合においては、性描写をまったく含まない作品も数多く見られるのである。そして、百合ジャンルは読者の性別構成も男女相半ばしており、曖昧であるといえる²³。「異性愛女性のための、性的な要素を含んだ恋愛ファンタジー」として位置づけられるBLに対して、百合は特定の読者層を指定することもできなければ、物語られる関係性の質を限定することもできないのである。

そうであるならば、百合作品の物語的結末——女性同士の関係性の「成就」——は性行為以外の「何か」によって演出されているはずである。だが、長い歴史と豊富な言説の蓄積をもつBLジャンルに対して、百合ジャンルの歴史は浅く²⁴、未だ十分な議論がなされていない。したがってわたしたちはここで、実際の物語内容にあたってみなければならないだろう。とはいえ、女性同士の関係性の「成就」はすでにカバーイラストに示されているように推察される。それは、「手をつなぐ」という行為そのものではないだろうか。

百合作品において、「手をつなぐ」という行為は物語上で重要な機能を担っている。本節では、その機能を確認するために、磯谷友紀「少女の魔笛」（新書館、2013年）²⁵の、ある見開き（図22）を見る。

この作品はシングルマザー坂下麻知と、麻知の息子の同級生安藤理世の恋愛譚である。ここでとりあげるのは、両者の関係が初めて進展を見せる物語中盤のシーンだ。「母性か何かを求めてるだけよ」と決めつける麻知に対して、理世は麻知の手を愛撫することによって自身の恋愛感情を抑えめに（しかし明確に）表明する。カバーイラストの分析において確認したように、手の甲へのスキンシップは一方的な好意の表明を印象づける行為である。事実、この見開きの左ページ中段に描かれる麻知の表情は、動揺をあらわにしている。



図22

だが、このページの妙味は、一見したところ一方的なスキンシップが、同時に双方向的なスキンシップにも見える、という点にあるのだ。どういうことだろうか。もう一度見開きの左ページを見

てみよう。中段の二コマは、右側に手を触れられている麻知の横顔を、左側に理世の横顔を描くことによって、両者の位置関係を示している。ところが、一段下の手の描写に目をやると、触れている理世の手は右側に、触れている麻知の手は左側に配されている。つまり、中段の二コマと、その一段下の二コマにおいて両者の位置関係は捻れてしまっているのだ。実はこの「捻れ」は、見開きの紙面構成によってあらかじめ準備されたものである。見開きの右上に麻知の手を、見開きの左上に理世の手を配置することによって、読者はあらかじめ手の位置関係についての先入観を与えられ、誤った視線誘導を受けるのである。

これらの仕掛けによって（二人の手は加齢をあらわすしわの有無によってはっきりと描きわけられているにも関わらず）読者の認識は搅乱される。一瞬、「麻知が理世に触れている」ようにも見え、その瞬間ににおいてスキンシップの主体と客体は鮮やかに反転し混濁する。ここに描かれた手と手のコミュニケーションにおいて、主体は同時に客体であり、客体は同時に主体であるのだ。

いうまでもなく、この搅乱的な演出が示すものは、麻知の理世に対する潜在的な好意である。麻知もまた、未だ自覚していないとはいえ、理世に触れることを望んでおり、その意味で、両者はすでに「手をつないで」いるのである。このシーンが暗示しているように、両者の関係性は、物語終盤の「手をつなぐ」描写によって「成就」する。麻知は、彼女のもとを去ろうとする理世の手の平を握ることによって、理世を、理世との関係性の中に生きることを選ぶ。その選択は、この物語の後編の扉絵において、手の平と手の平の——構図のうえでも感情のうえでも——対称的な接触によって祝福されるのである（図23）。

また、百合ジャンルにおいて、このような「対称性」はしばしば性描写においても演出されることがある（図24）。



図 23



図 24

この見開きにおいて、両者の身体はそのすべてが対称的に描写されている。それは、「棒と穴」のような非対称性を前提とした「結合」ではなく、手と手の触れ合い（たとえば、互いの指を1本ずつ絡めあつた「恋人つなぎ」のような）にも通じる、対称性を前提とした「接合」（単に接触しているだけである、という意味で、「結合」というよりは「接合」と呼ばれるべきであろう）なのだ。

3-3. 「関係性」のメッセージ

主体—客体の区別を強化する「結合」と、両者の区別を弱体化する「接合」はいずれも物語の結末を演出するという意味において、その機能は相同的なものである。しかし、このふたつの行為が意味するものはまったく異なるように推察される。この点について考察し、本章をしめくくる。

前掲の溝口は、BLの「根幹」をなすのは、「永遠の愛の神話＝究極のカップル神話」（溝口〔2000〕196）であるという。このジャンルにおいて「主人公たちは心身ともに完璧にお互いに夢中で、他の人間は性別を問わず性愛の対象とならない」（溝口〔2000〕196）のである。

この「永遠の愛の神話」という強固な幻想が共有されていることを傍証するのは、「レイプ」である。溝口によれば、BLにおける「典型」的な「レイプ」とは、それによって「〈受け〉は〈攻め〉の愛に気づき、彼の行為を許し、自分もまた〈攻め〉への愛を自覚し、相思相愛にいたる」（溝口〔2000〕203-204）というものだ。「レイプ」は「過剰な愛の発露」（溝口 204）なのである。溝口の認識に則れば、BLの「レイプ」とはすなわち愛の告白に等しい行為だといえるだろう。「攻め」の愛情が「受け」に受け入れられるとき、両者には「永遠」が訪れるのである。いうまでもなくこのような物語構造は、結ばれる両者の主体—客体性を、そしてその間に介在する権力の不可逆的な配分を前提としている。「受け」と「攻め」というキャラクター類型を基軸とするBLに描かれる関係性は、強固な権力関係を前提としているのである²⁶。

もちろん、百合もまた（定義の差はある）二人の女性の「愛」についての物語であることは疑いがない。そこでは当然、二者関係はその関係の内部で完結することが望まれているはずだ。とはいって、「手をつなぐ」ことによって「成就」する関係性は、「棒と穴」が保証する関係性とは異なるように推察される。なぜなら、すでに述べたように、「手をつなぐ」行為は双方の主体性を前提としなければ完遂できないからだ。この行為は、相手の手を「受け入れる」だけでは成功しない。お互いがお互いの手を握っていなければ、「手をつなぐ」ことはできないのである。また、「手をつなぐ」行為（＝関係性）は、常にその持続可能性が問われ続けるものもある。なぜなら、もし片方の人物が相手の手を握ることを止めてしまえば、その関係性は直ちに水泡に帰すからである。その意味で、このような関係性に「永遠」はない。百合が称揚する関係性は、BLの称揚する「永遠の愛の神話」、すなわち固定的な関係性に比べれば、はるかに流動的な関係性であるといえるだろう。

このような流動性は、関係性に対する読者の認識の違いとも呼応するものである。BLの関係性は主体—客体という区分を前提にする。その意味で両者の役割は固定的なものとして認識可能である。一方、百合の関係性において、主体—客体の区分は不分明である。「手をつなぐ」行為において、主体は常に客体であり、客体は常に主体であるからだ。そのような流動的なりようにおいて、関係性を固定的なものとして認識することは不可能である。ここで私たちは、BLと百合というふたつのジャンルの名称そのものの差異を思い返す必要があるだろう。「恋愛」という、名づけられた関係性をジャンルの名称に含みこむBLに対して、百合は関係性に対する名称ではありえない（何しろそれは花の名前にすぎない）。百合が描く関係性は名づけられず、認識できない、常に流動する関係性なのである。

だが、関係性が流動的であることは、その価値をいささかも減じるものではない。それどころか、そのような関係性は名づけえないものであるからこそ、一層その輝きを増すのである。なぜなら、関係性に名前を与えないといふことは、既存のいかなる概念によってもそこに営まれている関係を「保証」することができないからである。「手をつなぐ」という関係性は、それが（両者の相互行為として）実践され続けている限りにおいて持続するのであって、その意味で、そのような関係性の成否は当事者にのみ託されているのである。そのような関係性は、月並みな言葉であるが、他者に対する信頼によってのみ達成されるのだ（手をつなぐという行為は、自身の手を他者に預ける行為でもある）。最後に、前掲した磯谷による物語の結末を示しておこう（図25）。この物語は、結ばれた麻知と理世が新たな生活を始める事を示唆して終わる。読者に示される内語——それを発する「主体」が「誰」なのかが特定できない内語——に注目しよう。「いつかどうなるのか まだ分からぬけれど どうかできるだけ長く いつまでも」。百合が言祝ぐ関係性のありかたとは、関係性が流動的であることを受け入れたうえで、その持続可能性に賭けようとする態度を持ち続けることなのではないだろうか。



図 25

4. 結論と展望

4-1. 総括

本稿では、BL・百合ジャンルのカバーイラストから、手の描写をめぐる両ジャンルの差異を見出し（第1章）、ファンの「カップリング」という物語の「枠組み」に対する嗜好の差異を補助線とし（第2章）、それらの差異が二つのジャンルが「お約束」として共有する物語構造に起因することを論じた。

BLは異性愛女性のための、性的要素を含んだ恋愛の物語である。そこでは、「受け攻め」という固定的な役割分担に基づき、「棒と穴」による「結合」がおこなわれることによって、両者の関係性は「成就」する。そのような「結合」は、「永遠の愛の神話」、すなわち永遠の関係性への欲望を含意するのである。これに対して、百合は読者層も、物語内容の定義も曖昧であり、性的関係の導入は必ずしもおこなわれるわけではない。「受け攻め」が固定的なものとして認識されない百合ジャンルにおいて、関係性の「成就」を象徴するのは「手と手」による「接合」である。そこに含意されているのは、「永遠」の対極に位置する、流動的な関係性であり、そのような曖昧な関係性を持続させようとする欲望なのである。

このような物語性の差異は、単に男性／女性という描かれる対象の身体的(=性器の形状による)差異に根ざしているというよりも、両ジャンルが共有する物語構造の「お約束」の違いによってもたらされるものであると推測される。なぜなら、男性同士の関係性を描くうえで、性器を用いた「結合」を描くことは必然的な条件ではないし、逆に、女性同士の関係性を描くうえでも、(本稿注 22 で言及したように) そのような「結合」を模倣することは不可能ではないからだ。BL の「結合」、百合の「接合」は、それらジャンルのファンたちが(意識的に、あるいは無意識的に) 共有する嗜好を象徴的に示す描写であると考えられるのである。

ただし、いうまでもなく、本稿が示した分析は、その題材の選択において多分に恣意的なものである。また、そもそもカバーラストの分析においても十分な量的調査をおこなったとはいがたい。その意味で、本稿が提示した両ジャンルの差異はあくまで仮説の域を出ないものだ。この仮説を検証するためには、カバーラスト・物語構造の両面において、より綿密な調査をおこなう必要がある。この点を本稿の今後の課題とする。

4-2. BL／百合の結節点

ところで、BL に見られる「永遠性」——関係性の無限の持続を保証しようとする欲望——と、百合に見られる「流動性」——関係性の流動性を受け入れたうえで、それを持続させようとする欲望——は、いずれも私たちが愛情に基づいた二者関係を構築しようとするときに普遍的に抱く心理であろう。「わたし」(自己) と「あなた」(他者) が構成する「対」は、その内実においては、両者の感情的一致によってしか持続しない。しかし、私たちの感情が時間的に変容ないしは摩滅するものである以上、愛情に基づいた関係性は本質的に「永遠」に至ることはない。だからこそ、「わたし」は「あなた」に抱く内的な感情を何らかの形や行為へと「疎外」し、「永遠性」を表現しようと試みるのである。BL／百合というジャンルは、永遠性と流動性という互いに異なる関係性への嗜好を示すと同時に、まさにそのことにおいて、近代社会における「ロマンティック・ラブ」というひとつの現象のいわば両輪として捉えることができるのではないだろうか²⁷。

このような観点を踏まえれば、本稿が見出してきた二つのジャンルの物語構造の差異は、両ジャンルを峻別する基準であるというよりは、「恋愛」というコミュニケーションの表象に内在するグラデーションを捉えたものだといえよう。そうだとするならば、BL／百合というジャンルの差異を捉えるだけでは不十分である。むしろ両ジャンルを俯瞰的に見つめ、大衆文化としての BL／百合に通底する価値観を見出すこと——すなわち、BL ジャンルの中に潜在するいわば「百合的」な関係性を、そして百合ジャンルの中に潜在するいわば「BL 的」な関係性を捉えること——こそが求められるのではないだろうか。本稿ではそのような試みの端緒として、ヤマシタトモコの BL 作品に描かれる「百合的」な関係性を提示し、結びとする。

2005 年にデビューしたヤマシタは、現在の BL シーンを代表する作家のひとりであると同時に、さまざまな点においてジャンルの中で特異な立ち位置をしめる作家でもある²⁸。なかでも本稿の議論において重要なのは、ヤマシタ作品が恋愛を主題としているにも関わらず、BL における典型的な描写、すなわち二人が永遠の「対」として結ばれる「ハッピーエンド」に対して常に距離を取っているという点である。

なぜ、ヤマシタ作品には「ハッピーエンド」が少ないのであるか。ヤマシタ本人の言をひけば、それはこの作家がコミュニケーションの不可能性に対して自覚的であるからだ。

「相手が本当に何を感じているかは、絶対にわからない。でも、そうやって、わからないまますれ違いながら、毎日が流れていくこともあっていいんじゃないかなと思うんです。齟齬があるのに大問題にはならない感じが好きなんですよ。根本が一切解決されないので、そんなことで良かったのかよ！っていう出来事でうまくいくことってありますよね。その場しのぎの積み重ねで何だかうまくいく。そのまぬけさも、いいものだと思うんですよ」（ヤマシタ [2015] 111）

コミュニケーションの本質を他者の全的な理解ではなく、「その場しのぎの積み重ね」として捉えるヤマシタにとって、関係性の永続は保証しようもないことである。「恋愛」が何でもない日常に一回きりのドラマをもたらすものであるとするならば、ヤマシタはそのようなドラマ性を相対化したうえで、それでも恋愛という「まぬけ」なコミュニケーションを営なもうとする人間の姿をこそ肯定し、描こうとしているのである²⁹。

このような価値観をもったヤマシタの描く関係性は、必ずしも BL ファンやファンの欲望を代弁する編集者から全面的に支持されるようなものではなかった。そこでは感情の不一致や一方的な暴力など、コミュニケーションのあらゆる局面で生じる「齟齬」が克明に描かれ、主人公たちが「心身ともに完璧にお互いに夢中」（溝口 [2000] 196）になることは皆無といってよい。それらの描写にみちたヤマシタの作品世界は、ある意味では BL の快楽原則を明白に逸脱していたのである。作家自身も、自身の作品世界と BL ファンの求める「ハッピーエンド」との隔たりをはっきりと認識しており、インタビューからはそのことに少なからず苦慮していたことがうかがえる。（ヤマシタ [2015] 182）。

そのようなヤマシタにとって転回点となった BL 作品が「恋の話がしたい」（東京漫画社、2008 年）である。ふたたび作家自身の言をひけば、この作品は一向に「ハッピーエンド」を描こうとしないヤマシタに対する編集者の要請を受けて描かれたものだという（ヤマシタ [2012] 57）。

そうして生まれたこの物語の第一話の冒頭に配された見開きが図 26 である。この見開きは、前後の物語展開とは連続性をもたないという意味で、本稿が分析してきたカバーイラストと同様、二人の関係性を象徴的に描いているイラストである。見てのとおり、そこでは二人が手をつないでいるのだが、この描写は何を意味しているのだろうか。



図 26

物語は、主人公の美成（図 26・右）が年下の青年真川（同・左）との恋人関係に思い悩む姿を細かく描写している。女性を好きになることもできなければ、「ゲイ的な世界」にも自分の居場所——

すなわち他者に受け入れてもらえる可能性——を見出せない美成は、「おれは誰も好きになれんしなられもせんだろう（…）」（ヤマシタ [2008] 11）と恋に落ちることを諦めきっている人物として描かれる。そんな美成の胸中も知らず熱烈に交際を迫る真川を前に、美成は「つき合うってなんだ？」

（40）と煩悶し、実際に交際を始めてからも、真川からの直裁な愛情表現と自身の感情との温度差に困惑するのである。そうして悩み抜いた末に美成がたどり着くのは、「つき合う」とは特別な何かをすることではなく、日常の積み重ねにすぎない、という認識である（図27）。



図 27

右ページに点々と並べられた言葉たちは、それぞれが恋人とすごしてきた一瞬を象徴している。興味深いのは、そこで回顧される個々の瞬間が、恋人との「対」の中で営まれる閉鎖的な関係性へと収束しきっていない点である。ページ下段の性的な（＝非日常）コミュニケーション（「マイセン てのひら まなざし」）は、日常を描いた中段の二つのコマ（「フレンド カフェオレ ビール」）となめらかに接続されることによって、「結合」というこのジャンルにおける特権的（象徴的）な価値を弱められているのである。「恋の話」とは特別な時間ではなく、それ自体としては特別な価値をもたない日常の断片が積み重ねられたところに見出されるのだ。「——もしこのまま それともいつか離れても …たぶんおれは忘れないんだろう」というモノローグが示すように、それらの記憶は関係性そのものの持続を保証してくれるようなものではない。自分という存在を受け入れてもらうという、理想的な、それゆえに永遠を約束された「対」を形成すること（それこそが、典型的なBLの目指す理想であった）ではなく、関係性がいつか解消される可能性を受け入れたうえで、何でもない日常にこそ価値を見出すことこそが、ヤマシタ作品における「ハッピーエンド」なのである。手をつなぐ描写は、そのような日常のコミュニケーションに基づいた関係性を構築していくとする主人公たちの意志を象徴しているのではないだろうか³⁰。そのように理解するならば、ヤマシタが肯定しようとする二者関係は、本稿が百合の特徴として指摘した「流動的」な関係性のありかたと一致しているのではないだろうか。

以上、駆け足ながら、ヤマシタトモコにおける「手をつなぐ」描写の意味について検討した。ただし、この作家の特異な点はその活動領域の広さにこそある。彼女はBL、百合、男女のラブストーリーと、ジャンルを問わずさまざまな関係性を、BL誌、女性誌（ヤングレディース誌）、青年誌などの読者の異なるさまざまな雑誌で描いており、そのような横断性こそにこの作家の魅力があろうことは論を俟たないからだ³¹。たとえば「手をつなぐ」という描写ひとつをとっても、ヤマシタはこの行為を男女の関係性の成就をあらわす瞬間としても描いているのである³²。

BL／百合はいずれもそれ自体としてはオタク文化の中に位置しており、さらにオタク文化の内部においても（実態はともかくとして）ニッチなジャンルとして一般に認識されてきた。だが、それが描こうとしているのはあくまで愛情に基づく二者関係のありようであり、その意味でこれらの表現はあくまで現代社会を生きる我々が普遍的に共有する、「恋愛」という現象に関する問題系のあらわれである。だからこそ、ヤマシタトモコのように、ジャンルを横断して活躍する作家たちが台頭しているのである。BL／百合／男女の関係と、二者関係のすべてのバリエーションがそれぞれにジャンルとして並立している現在において、私たちに求められるのはそれらのジャンルを区別することではなく、その反対に、それらの表現が並存していることの意味を検討すること、いいかえれば、個々のジャンルの結節点を探し出すことであるだろう。本稿が見出した「手をつなぐ」という描写の象徴性は、そのような作業に取り掛かる立脚点になりうるのではないだろうか。

引用文献

- Goffman, Erving, *Gender Advertisements*, New York, Hagerstown, San Francisco, London Harper & Row, Publishers, 1979.
- 赤枝香奈子『近代日本における女同士の親密な関係』、角川学芸出版、2011年。
- 上野千鶴子『セクシィ・ギャルの大研究——女の読み方・読まれ方・読ませ方』、岩波現代文庫、2009年。(初刊は光文社カッパ・ブックス、1982年。)
- 東園子『宝塚・やおい、愛の読み替え——女性とポピュラーカルチャーの社会学』、新曜社、2015年。
- 大澤真幸『性愛と資本主義 増補新版』、青土社、2004年。
- 熊田一雄『<男らしさ>という病?——ポップ・カルチャーの新・男性学』、風媒社、2005年。
- 玄光社 MOOK『魅せる BL を描くための手足の絡み表現 230』、玄光社、2016年。
- 座頭①『百合の研究 vol.2』、同人誌、2017年。
- 中里一『百合史・百合論』、同人誌、2003年。
- 西村マリ『アニパロとヤオイ』、太田出版、2002年。
- 西村マリ『BL カルチャー論——ボーイズラブがわかる本』、青弓社、2015年。
- N E X T 編集部 (編)『この BL がやばい 2016 年版』、宙出版、2015年。
- N E X T 編集部 (編)『この BL がやばい 2017 年版』、宙出版、2016年。
- 堀あきこ『欲望のコード——マンガにみるセクシュアリティの男女差』、臨川書店、2009年。
- 牧田翠『BL 統計』、でいひま「エロマンガ統計シリーズ」19号、同人誌、2015年。
- 溝口彰子『BL 進化論——ボーイズラブが社会を動かす』、太田出版、2004年。
- ヤマシタトモコ『恋の話がしたい』、東京漫画社、2008年。
- 『ヤマシタトモコのおはなし本』、祥伝社、2015年。

記事・論文

- アボンヌ安田「ついに“小学生向け”も登場！百合市場の一線はどこで引く？」、『サイゾー』(特集：タブー破りのマンガ) 第 11 卷第 4 号 (通巻 175 号)、60-61 頁。
- 波多野公美「きっかけは『ゆるゆり』！ ブレイクする「百合」の魅力を専門誌編集長に聞いてみた。」
2017 年 12 月 6 日配信。ウェブサイト「ダ・ヴィンチニュース」
<https://ddnavi.com/interview/420470/a/> (最終閲覧日：2018 年 12 月 19 日)
- 溝口彰子「ホモフォビックなホモ、愛ゆえのレイプ、そしてクィアなレズビアン——最近のやおいテキストを分析する」、伏見憲明 (編)『QUEER JAPAN Vol.2』、勁草書房、2000 年、193-208 頁。
- ヤマシタトモコ (聞き手：横井周子)「恋愛を超える絆を求めて」、『ユリイカ』(特集：BL ボーイズラブ オン・ザ・ラン) 2012 年 12 月、46 卷 15 号 (通巻 620 号)、52-63 頁。
- ウェブサイト「ちるちる」https://www.chil-chil.net/authorDetail/author_id/363/ (最終閲覧日：2019 年 1 月 29 日)

図版出典

ただし、ページ数等の記載なきものは、すべて単行本のカバーイラストを引用。

- 図 1、波真田かもめ『おはようとおやすみとそのあとに』、KADOKAWA、2015 年。
- 図 2、柊ゆたか『新米姉妹のふたりごはん』、KADOKAWA、2015 年。
- 図 3、凪良ゆう『美しい彼』(イラスト：葛西リカコ)、徳間書店、2015 年。
- 図 4、ロクロイチ『くちびるに透けたオレンジ』、一迅社、2010 年。
- 図 5、門地さおり『生徒会長に忠告』、新書館、2005 年。
- 図 6、竹宮ジン『シーソーゲーム』、一迅社、2015 年。
- 図 7、筋『君と恋に落ちてなければ』、ジュリアン、2014 年。
- 図 8、三国ハヂメ『放課後カノン』、一迅社、2011 年。
- 図 9、カネダ工房・角丸つぶら『萌えふたりの描き方 男子編』、ホビージャパン、2016 年。
- 図 10、カネダ工房・角丸つぶら『萌えふたりの描き方 おんなの子編』、ホビージャパン、2013 年。
- 図 11、山本アタル『偽×恋ボーイフレンド』、リブレ、2014 年。
- 図 12、勝山俊光『魅せる BL を描くための手足の絡み表現 230』、玄光社、2016 年 (72 頁、ただし稿者が一部を抜粋したもの)。
- 図 13、同上、ただし稿者が一部を抜粋したもの。
- 図 14、松本ミーコハウス『美しい野菜』、祥伝社、2013 年。
- 図 15、毛魂一直線『そんな目で見てくれ』、東京漫画社、2014 年。
- 図 16、たなと『スニーキーレッド』、祥伝社、2013 年。
- 図 17、森島明子『聖純少女パラダイム』、新書館、2015 年。
- 図 18、桜日梯子『抱かれたい男 1 位に脅されています。』、リブレ、2014 年。
- 図 19、高嶋ひろみ『あさがおと加瀬さん』、新書館、2012 年。
- 図 20、四ツ腹フリコ『ライカ、パブロフ、ポチハチ公』、新書館、2013 年 (ただし稿者が一部を抜粋したもの)。
- 図 21、ARUKU『ほんとは好きだ』、幻冬舎、2014 年、185 頁。
- 図 22、磯谷友紀『さようならむつきちゃん』、新書館、2015 年、38-39 頁。
- 図 23、同上、53 頁。
- 図 24、リカチ『いばらの泪』、一迅社、2011 年、138-139 頁。
- 図 25、磯谷友紀『さようならむつきちゃん』、新書館、2015 年、76 頁。
- 図 26、ヤマシタトモコ『恋の話がしたい』、東京漫画社、2008 年、8-9 頁。
- 図 27、同上、100-101 頁。

¹ ただし、いままさに成長の只中にある百合ジャンルの実態は、2003 年に提唱された中里の定義を超つつあるようにも見える。マンガ家・竹宮ジンなどに代表されるように、このジャンルの描き手・読み手にはまさに「当事者」たるレズビアン女性の台頭も著しいように感じられるからである。

² たとえば、BL／百合ジャンルはいずれもファンによる自費出版の「同人誌」文化と密接な関わりをもっているが、これらの「同人誌」の流通経路において BL と百合ははっきりと区別されている。これは書店の書棚などにおいても同様であり、双方のジャンルを区別する作家が散見されるにも関わらず、BL／百合は別々の棚に陳列されている。このような両ジャンルの差異については本稿第 3 章で詳述する。

³もちろん、ジャンルの全体を見渡せば、マンガのみならず、小説・アニメ・ドラマ CD・ゲームなど多様なメディアで展開されている。

⁴ 新装版の発行など、何らかの理由で複数種類のカバーイラストが存在する作品は、すべて初版時のものについて集計した。また、百合のガイドブックには、いくつかの作品が「非百合作品」として掲載されていたが、そのような作品がガイドブックに含められているという点をむしろ重視し、今回は集計対象に含めている。

⁵ 上野によれば儀礼化とは、「人間の行動が本来の機能的な意味を失って、ある社会的背景の中で特定の意味を獲得すること」(上野 18) である。

⁶ このほか、上野が示した分析項目は 36 にのぼる。ただし、ゴフマン・上野の分析の観点がそのままマンガというメディアに適用できるわけではない。なぜなら、ゴフマンが端的に指摘するように、あるメディアにおける表現の特徴は、社会構造というよりは、むしろそのメディアに「内在する表現上の慣習 (conventions of expression within)」(Goffman 40) によって規定されていると考えうる部分も存在するからである。後述するように、BL／百合作品のカバーラストの構図からは、ゴフマン・上野の分析があてはまる部分もあれば、そうではない部分も発見できる。

⁷ これらの図版においては、人物の表情のコントラストもまた、権力関係を印象づけている。抱きつく側の人物の表情からは余裕が、抱きつかれる側の人物の表情からは動搖や困惑が読み取れるだろう。逆のことが指摘できるのが、図 7・8 である。互いが互いの身体に手で触れているこれらの構図では、スキンシップが双方向的であると同時に、それをおこなう両者の表情のコントラストが弱められている（これらの図版に描かれる人物は、いずれも笑みを浮かべている）ことによっても、権力関係が曖昧化され、不明確になっている。

⁸ 権力構造を演出するのは能動性、すなわち触れようとする意志である。そのため、集計においては、実際に触れていないとも、明らかに触れようとしていることが判断できる図像も含めている。そのような図像は、BL と百合にそれぞれ 4 点ずつ存在した。

⁹ 小数点第二位を四捨五入した。

¹⁰ 同上。

¹¹ ゴフマンもまた、「【手を握るという：引用者注】比較的対称的な結びつきの身振りは、おそらく比較的対等性を表現している (A relatively symmetrical tie-sign presumably expressing relative equality.)」(Goffman 56) と指摘する。

¹² 手の甲は、相手に対して身を守るときに向けられる部位でもある。

¹³ もっとも、このような傾向は 1980 年代以降のものである。やおいの源流は、1970 年代に流行した少女マンガにおける「少年愛」もの（竹宮恵子『風と木の詩』（小学館、1976-1984）や、萩尾望都『トーマの心臓』（小学館、1974）など）や、それを受けた『JUNE』（サン出版、1976-1996）などの「耽美」雑誌にさかのぼることができる。とはいっても、現在では、「やおい」は二次創作（ファンのパロディ）による男性同性愛のジャンルを、BL は「一次創作」の男性同性愛のジャンルを意味するものとして使いわけるのが一般的である。

¹⁴ 本文でも言及したように、やおいの二次創作では少年・青年向け作品が題材として選ばれることが多く、女性作家による男性文化の再解釈という一面を指摘することができる。一方、百合の二次創作で選ばれる題材は、百合同人誌の即売会（ファンが同人誌を持ち寄り販売するイベント）などを見る限り、いわゆる「オタク男性」向けの作品が選ばれる傾向が強く、一部の女児向けアニメ作品などを除けば、少女・女性向け作品が題材となることはまれである。同人誌『百合の研究 vol.02』（座頭①、2017）が仔細に指摘するように、このような傾向が生じるのは（商業市場とは異なり）同人市場の百合の読者には「男性が多い傾向にあ」（座頭① 36）り、需要に偏りが生まれるからだと推測されるが、一方で描き手（書き手）の側では女性が男性よりも多い傾向にあり、やおいと同様の、女性作家による男性文化の再解釈という構図を指摘することも不可能ではない。

¹⁵ ただし、このような物語の「枠組み」の存在は、その遵守のみをうながすわけではないことは確認しておきたい。すべてのジャンルがそうであるように、こうして学習・共有される「枠組み」のなかには、当の「枠組み」からの逸脱も含まれうるのである。たとえば BL・やおいジャンルに広く共有されているタームのひとつに「年下攻め」というものがある。これは、（本来なら「受け」であることが含意される）年下のキャラクターが、「枠組み」を逸脱して「攻め」に回る物語展開を示す言葉である。このように、既存の「文法」からの逸脱が発生しても、それがファンによって支持されるものであれば、その逸脱はあらたな「文法」の一部として回収される。このようなサイクルによって、BL・やおいの「枠組み」は多様性を増していくのである。

¹⁶ 自身も同人作家として百合をつがける小説家の中里一（＝中里十）は、武内直子の『美少女戦士セーラームーン』（講談社、1992-1997）の二次創作によって百合ジャンルに「カップリング」という概念が定着したといい、これを「百合の現代史」（中里 99）の幕開けと見ている。

¹⁷ したがって、やおいにおいて、おなじ物語の中でこの役割分担が入れ替わることはめったになく、入れ替わりが発生する場合は「リバ」「リバあり」（「リバ」はリバーシブルの短縮形。性行為において「受け」と「攻め」の上下が入れ替わることから名づけられている）などと注記をすることが慣例となっている。

¹⁸ この原因としては、そもそも女性同士の関係を描く百合では、「挿入する／挿入される」を意味する「受け攻め」が馴染まない、ということがあげられるのだが、本稿でも言及したように、「受け攻め」は特定の人物類型と結びつくことで、性行為という場面を超えて幅広く適用されている概念であるため、この答えだけでは十分だとはいえない。

¹⁹ わかりやすい例として、「ヘタレ攻め」というタームがある。ヘタレ=日常生活では頼りなく、消極的な（すなわち、「受け」に与えられるがちな性格類型をもつた）人物が、それでもなお「攻め」であるのは、単に性行為の役割だけによって保証されるのである。

²⁰もちろん、第 2 章でも指摘した「リバ」（「受け攻め」の逆転が描かれる作品）のように、BL・やおい作品のすべてがこのような構造をもつているわけではない。

²¹ ここで溝口の「やおい」は、一次創作・二次創作双方を意味していることに注意。

²² もちろん、ペニスバンドのような器具を用いればそのような結合を模することはできる。だが、興味深いことに、このような性具の使用は百合ジャンルのファンからは敬遠されるようだ。たとえば、百合の唯一の専門誌『コミック百合姫』（一迅社、2005-）の初代編集長を務めた中村成太郎は、性具の使用は「読者が求めていない」とのべる。「そういった道具は“男性の代わり”ですので、百合を楽しみたい人にとっては不要なもの。女性同士のカップルの中には、セックスに道具を用いている方々もいらっしゃるとは聞いていますが、それはまた別の話です。百合は、あくまでファンタジーですから」（アボンヌ 61）。

²³ たとえば『コミック百合姫』の現在の編集長梅澤佳奈子は「ダ・ヴィンチニュース」のインタビュー（2017 年）において、同誌の男女比を「6:4」としている。

²⁴ 少なくともこのジャンルが商業的に確立したのは、注22でも触れた『コミック百合姫』が創刊された2005年以降のことである。

²⁵ 当該作品は、『さようならむつきちゃん』(新書館、2015年)に収録されている。

²⁶ 急いでつけてわえなければならないのは、個々の物語のなかでは描かれる二者の権力関係は常に固定的なわけではないということである。堀あきこが指摘するように、権力関係を導入することは、「立場が逆転するドラマティックな展開」(堀220)の描写も可能にする点で、物語的快樂を強化することにもつながる。とはいえ、堀が権力関係の「逆転」と表現することからも明らかなように、BLというジャンルの物語の枠組みには、「受け」と「攻め」を基軸とする権力関係があらかじめ織りこまれていることは間違いないだろう。

²⁷ 大澤真幸は、「ロマンティック・ラブ」という概念には「過去と未来の双方に広がる持続の中で愛の同一性を保持しようとする態度」が含意されており、その「極限」に「「本当の愛は永遠であるはずだ」という確信が現れる」(大澤92)と指摘している。もちろん、一般的に「ロマンティック・ラブ」とは西洋近代社会にその起源をもつ関係性のモデル(規範)であり、性・愛・婚姻の三位一体を到達点とする「ロマンティック・ラブ・イデオロギー」と強く結びついているという意味で、異性愛の関係性を前提とした概念である。また、そもそも恋愛関係を前提としない作品も含められる百合ジャンルに対して「ロマンティック・ラブ」という概念を適用することには不自然さも感じられるだろう。だが、社会学者の赤枝香奈子は、「ロマンティック・ラブ」の理念とは「他者との間に自由で平等な精神的絆を築くこと」(赤枝33)であり、そのような理念のレベルにおいては婚姻という制度に(そして異性愛関係に)必ずしも帰結するものではなかったと主張している。このレベルに目を向ければ、BL／百合という表現ジャンルはいずれも「真実の愛」としての「ロマンティック・ラブ」についての言説(そんなものが本当にあるのか、という問い合わせをも含みこんだ言説)の「場」と見なすことができるのではないだろうか。

²⁸ たとえば、BLデータベース・レビューサイトとして有名な「ちるちる」では、ヤマシタの描くキャラクターは総じて「地味」で、「垢抜けた華のある設定がデフォルトのBL界ではある意味異端」と評されている。

²⁹ ここに引用したインタビューは男女の関係性についてのヤマシタの考え方ではあるが、BLも含めたヤマシタ作品における二者の関係性の本質を端的に捉えている。ヤマシタの価値観が最も先鋭的にあらわれた作品として『スニップ、スネイル&ドッグテイル』(祥伝社、2013年)があげられるだろう。男性同士の恋愛を描いたこの作品は、内容そのものの穏当さとは裏腹に、錯綜した時系列を特徴とする。物語の個々のエピソードはそれぞれ3ページ前後の断片へと分割され、ほとんど脈絡なく接続される。この構造によって、主人公たちが、出会い、葛藤し、結ばれるという典型的な恋愛の物語は、何気ない日常の一幕と並置し混ぜあわされる。それによって、「恋愛」のもちうる劇的なドラマ性は徹底的に剥奪されるのである。

³⁰ BLにおける「手をつなぐ」という描写について、牧田翠は興味深い指摘を行っている。統計的手法によってジャンルを横断してマンガ表現を分析している牧田は、2015年に出版されたBL単行本86冊の表現をさまざまな観点から分析している。それによれば、BLの物語においては、「基本的に性行為をすること」を一つのゴールとして、そこに向かっていく作品が多い(太字原文)のであるが、その一方で、「話数が進むほど、特に手つなぎは登場率があがって行」(牧田40)く傾向が見出せたというのである。

³¹ ヤマシタに限らず、よしながふみやオノ・ナツメのように、このような領域横断的な執筆活動をおこなう作家はことにBLジャンルにおいてその台頭が著しい。

³² たとえば『Love, Hate, Love.』(祥伝社、2009年)や『WHITE NOTE PAD』(祥伝社、2015-2016)において、手をつなぐ描写は物語の結末を彩っている。

研究ノート

小津安二郎『秋日和』における劇伴音楽の考察

兼宗朋史

1. はじめに

かつては「古い」と一蹴されていた小津安二郎（1903-1963）の映画だが、彼の作品に対する再評価の気運は1980年前後に高まったといわれている¹。日本国外においては、例えばドナルド・リシー（Donald Richie, 1924-2013）による著作（1977）のように小津映画を紹介するものは既に存在していた。一方、国内においては1983年に刊行された蓮實重彦による『監督小津安二郎』が、小津映画の再評価を決定的なものにしたといえるだろう。以降、小津映画の研究は非常に充実しており、また活発な議論も止むことはないようと思えるが、それらは映像分析に関するものが大半を占めている。彼の映画の独自性を語る際には、ロー・ポジションのカメラ、イマジナリーラインの侵犯（交わらない「視線」）、反復する題材と繰り返し起用される役者やスタッフ、といった視覚上見受けられる特徴を挙げることが常となっている。それらの映像的特徴は、しばしば「小津調」と表現されており、小津映画の独自性を裏付けてきたと言えるだろう。小津の映画をどのように語るにしても、多くの研究者の間で「小津調」は共通認識のものとして理解されてきた。

ところが、小津映画における音楽への言及はごく限られている。一部では前川博道（2004）のように、小津の作品における音楽を「小津調」（321）を実現する要素であるとして、重要視する姿勢をみせる研究者もいる。彼は以下のように述べる。

“小津調”を特色づけている楽曲的要素としては、(中略)一定不变の軽快なリズムとテンポ、旋律の単純な繰り返し、明るい長調で書かれていながら一抹のペースが含まれていること、弦楽器・木管楽器・マリンバ・木琴といった楽器編成で書かれていること、などを挙げることができる。（321）

前川のいう「楽曲」とは、ミシェル・シオン（Michel Chion, 1947-）の映画音楽区分でいうところの、「オーケストラピットの音楽（musique de fosse）」（シオン 216）に該当する。いわゆる、劇伴音楽といいかえることが可能な、映像に対して事後的に付け足されるBGMのことである。この小津映画における劇伴音楽に対して、前川はさらに「小津が音楽の使用でつねに避けたのは、登場人物の感情などを音楽によって強めたり、劇的な要素を強調する効果として音楽を使用することである」（前川 321）とつづける²。これと類似する見解をデヴィッド・ボードウェル（David Bordwell, 1947-）も示している。彼によると、小津映画の音楽は「説話と無関係」（120）に使用され、それは観客が「感情移入することを拒否」（122）するためのものだという。いいかえるならば、これは、音楽による「異化効果」であると捉えてよいだろう。

映画音楽における「異化効果」は、ハンス・アイスラー（Hanns Eisler, 1898-1962）によって提唱・実践された。彼は、ハリウッド映画における感情移入を促すための音楽の使用法、すなわ

ち並行法的な音楽の使用に批判的であった。したがって、映像と音楽の関係を脱習慣化させる「異化効果」を実現するために、対位法的な音楽の使い方を好んだのである。対位法的な音楽の使用法とは、映像で提示されている情報に対して、あえて音楽を対立させようとする試みである。例えば、黒沢明の『野良犬』(1949) のクライマックスにおける決斗シーンを思い出そう。刑事と犯人が銃を構えて向かい合う緊迫した場面だが、子供が歌う童謡が聞こえてくる。映像と音楽をちぐはぐに結び付け、観客に違和感を抱かせることがその狙いである。小津の映画では、『早春』(1956) における「サセレシア」の挿入場面が該当するだろう。「サセレシア」は、長調で書かれた 6/8 拍子の軽快な楽曲である。軽快な楽曲であるにもかかわらず、不治の病に侵された友人を主人公が見舞う場面、及びその友人の葬儀の場面でこの曲が流れることで、「人物の哀感に対する音楽の無関心さ」(ボードウェル 122) を浮き彫りにし、「異化効果」が実現されているのである。だが、対位法的な使用法は『早春』における上記の場面に特化したものである。小津は「異化効果」を実現するために、毎回対位法を用いていたわけではない。むしろ「対位法」と容易く類型化できるような劇伴音楽の使用は特例といってよいだろう。

そこで本論では、リチーの小津映画に対する「無声映画の伴奏音楽」(リチー 259) という指摘に着目したい。正清健介は、小津映画の劇伴音楽は「シーンの持続時間を埋める為にひたすら反復しているように感じられる」(正清 57) ことから、サイレント映画の音楽との類似性を指摘する。後にも詳しく述べるが、サイレント映画の時代、映画に「音」を与えるためにこそ音楽が用いられた。よって、トーキー以降の映画で主流となった、それぞれの登場人物にテーマ曲を与えるライトモチーフ、先に挙げたように場面の情報と音楽の情報を一致させる並行法的な使用法は確立しておらず、そこでは「ひたすら反復」することで無音を解消することが目的となっていた。そしてたしかに、斎藤とタッグを組んで以降の小津映画においては、同じ楽曲が劇中に執拗に繰り返されている印象がある。

なかでもその特徴が際立っているものとして『秋日和』(1960) がある。それというのも、この作品では「ポルカ」³と呼ばれる楽曲を、全編にわたり 15 回使用しているのである。この楽曲は、長調で書かれた二拍子の軽快な楽曲⁴であるが、『秋日和』におけるこの曲の登場回数は際立っており、まるで音楽をシーンに合わせて変化させるのではなく、ひたすら 1 曲のみを繰り返すことで「場ふさぎ」⁵的に機能させているという印象を与えるのである。場面のシチュエーションと関係なく同一の楽曲を使用するため、たしかに場面によっては「異化」(場面と音楽が合っていない)されているように感じるかもしれない。しかし、これは先に挙げた『早春』の場合とは事情が大きく異なる。『早春』の場合は、特定のシーンにおいて映像と音楽をずらす効果を狙ったものであるが、『秋日和』における「ポルカ」の使用法は、もはや楽曲を劇伴音楽として機能させることを拒絶しているかのようなのである。

そういうわけで本論では『秋日和』を分析対象とし、同じ楽曲が繰り返されるという点に着目し、この異様とも捉えられる映像と音楽の関係について一考察を試みる。そこで明らかにされると期待できるのは、小津がどのような理由でこうした音楽の使用法を選択したかということである。作曲家の斎藤高順(1924-2004)の証言(1993)でも明らかなように、音楽は小津からの指示によって作曲されていたという(斎藤 189)。そうした事実から、小津は映像と音楽の関係性に強い関心を抱いていたと推測できる。いいかえるなら小津は、劇伴音楽を単に映像に付随するものと捉えることはせず、映像と音楽という両者における別種の可能性を探っていたと考えられる。映画史における小津映画の特異性は、主に映像面ではたびたび言及されてきた。しかし、映像と音楽の関係においても独自性を指摘することができるのではないだろうか。さらに本論は、『秋日和』を例にとりながらも、単なる小津映画の劇伴音楽の考察に終始することも、また、従来の映

画音楽研究で語られてきた「並行法か対位法か」というような固着的な二項対立図式の議論を小津映画に適用することも避けたい。もしこういう表現が許されるのであれば、小津映画を手がかりに、映画における音楽の新しい可能性を提示したい。

2. 「小津調」の音楽

2-1. 『秋日和』の劇伴音楽の構成

前川が指摘する「小津調」と呼ばれる音楽が登場するのは『東京物語』(1953) 以降、斎藤とタッグを組むようになってからのことである。先述のように、通常「小津調」という言葉は、個々の作品に通底するテーマや映像技法、キャスト等を指し示すものであるが、そうした「小津調」は『晩春』(1949) ではっきりと確立される⁶。そして音楽の「小津調」は、やや遅れて『東京物語』以降確立されていくことになる。『秋日和』は、小津と斎藤がタッグを組んだ7作目にあたる作品で、斎藤の楽曲も形式化した頃といえるだろう。

この作品のおおまかな内容は以下のとおりである。未亡人の三輪秋子(原節子)は、娘のアヤ子(司葉子)と2人で暮らしている。ある日、亡き夫の七回忌に、夫の旧友である間宮(佐分利信)、田口(中村伸郎)、平山(北竜二)の3人が集まる。3人は年頃のアヤ子を結婚させようと紹介をやく。当のアヤ子は母親が一人きりになることを考え、結婚に踏み切ることができない。そこで3人は、秋子を先に再婚させることでアヤ子を安心させようと画策する。こうして母娘の結婚話が進むことになるが、秋子は一人で生きていく決意をアヤ子に伝え、自分にかまわず結婚するように説得する。そして結婚式当日、娘を送り出し、一人アパートに戻った秋子が静かに微笑むショットで映画は終わる。このように娘の結婚をめぐる騒動と、やがて訪れる親子の離別という物語は、『晩春』以降でたびたび小津が取り上げてきたモチーフであるといえる(ただし「父と娘」が慣例であったのに対して、『秋日和』においては「母と娘」という違いはある)。

では『秋日和』の劇伴音楽の使用法を、大きく分けて3パターンに分類してみることにする。それぞれのパターンをA・B・Cとして、ひとつずつ確認していく。

A:『メインタイトル』⁷。これは映画全体のメインテーマ曲であり、オープニングのクレジット(00:00:07~00:02:44)で流れた後、映画の主題となっている「娘の結婚」や「母と娘の別れ」を直接的に描く場面で流れる。具体的には、アヤ子の結婚式(02:00:14~02:02:16)、そして娘がいなくなつたアパートでひとり残された秋子をカメラが捉えて終わるエンディング(02:06:45~02:08:23)の2か所でそれぞれ変奏される。

B:場面転換の音楽。シークエンスとシークエンスのつなぎ目、舞台が大きく変わる場合に使用される(劇中合計8回)。そのため、曲が聞こえている場面では人物同士の会話はない。8回目は約1分と長いが、他は30秒程度の小曲である。それぞれの旋律は異なるが、基本的にパターンAを踏襲した、テンポの遅いバラードである⁸。

C:しばしば人物同士の会話のシークエンスで使用される音楽。劇中で最もよく耳にする2拍子の楽曲である。「ポルカ」というタイトルがつけられている。

2-2. 「ポルカ」

以上のように『秋日和』における劇伴音楽の使用法は、3つのパターンで類型化することができる⁹。解説を加えると、AとBのパターンは、マックス・スタイナーがその徹底化を推進した「アンダースコアリング」という言葉にいいかえられるような映像・物語の強調を音楽によって実現するという（長門 40）、劇伴音楽としてはあくまで凡庸な使用法である。Aの場合、音楽はテーマ曲として映画のムードを高め、Bの場合は、音楽は「幕間」のものとして、場面の転換を観客に示す。こうした手法は古典的ハリウッド映画に始まり、現在の映画音楽まで脈々とつづいているごくありふれた使用法であろう。

しかし、Cのパターンだけは事情が異なる。このパターンが特異な点は、主要登場人物の会話のシークエンスにおいて、「ポルカ」が毎回繰り返されることである。楽曲の登場回数はのべ15回と他2つのパターンよりも際立っており、さらにある程度の長さをもって演奏されることから、最も印象に残る楽曲であろう。この「ポルカ」は、前川のいう「一定不変の軽快なリズムとテンポ」「明るい長調」「弦楽器・木管楽器・マリンバ・木琴といった楽器編成」という特徴がほぼあてはまる。厳密にいえば、旋律とテンポは場面ごとで多少の変動はあるものの、楽曲が同じ拍数、調性、楽器編成によって繰り返されるという性質をもっている以上、「ポルカ」もまた前川が挙げる特徴をほぼ共有しているといってよいだろう。正清は「『小津調』音楽で有名なのが『サセレシア』と『ポルカ』である」（正清 52）として、この2曲を同じ「小津調」の劇伴音楽の系譜に位置づけるが、しかし先述のとおり、『早春』における「サセレシア」はいわゆる対位法的な劇伴音楽として本論では分類しているし、執拗に繰り返される「ポルカ」の場合、劇伴音楽のいずれかのタイプに分類することも難しい。よって、一度この正清の「小津調」の系譜の理解から距離をとりつつ、他の先行研究も参照しながら、以下、『秋日和』において、この「ポルカ」がどのように使用されているかを検証する。

2-3. 「ポルカ」の特異性①

劇中たびたび聞こえてくる「ポルカ」だが、調性・拍子が変わらないため、同一曲に聞こえることは確かである。しかし先述したように、よく聞くと旋律が場面ごとに異なっていることが分かる。そこで次のように、メロディによって「ポルカ」のヴァージョンを分類した。すると、『秋日和』においては3つの「ポルカ」のヴァージョンが存在することが明らかになった。それぞれの登場場面がどのような場面であるかも併記する。

「ポルカ Ver.1」

- 00:41:26 ~ 00:44:54 (アヤ子、秋子と食事)
- 01:17:46 ~ 01:18:18 (アヤ子、間宮に会いに行く)
- 01:24:20 ~ 01:29:15 (アヤ子、百合子と口論)
- 01:32:18 ~ 01:35:00 (アヤ子、後藤と食事)

「ポルカ Ver.2」

- 00:53:14 ~ 00:54:11 (間宮、ゴルフ用品を買う)

01:02:43～01:03:04 (平山自宅へ帰宅する)
01:06:09～01:07:23 (平山、再婚を決意する)
01:10:51～01:15:18 (間宮・田口・平山がバーに揃う)
01:45:18～01:49:56 (間宮・田口・平山、百合子が飲屋に揃う)

「ポルカ Ver.3」

00:47:37～00:50:32 (送別ハイキング)

このように、ヴァージョン1はアヤ子の登場場面、2はアヤ子の父の旧友（間宮・田口・平山）のいずれかまたは全員が登場する場面、3はアヤ子と同僚の百合子の勤務先の送別会（ハイキング）の場面で使用されていることが分かる。さらに仔細に述べれば、ヴァージョン2は、1・4か所目がこの楽曲における主題提示部、2・3か所目の平山単独の場面では展開部¹⁰がそれぞれ使用され、5か所目では通しで使用されている。つまり、登場人物によって「ポルカ」のメロディを変化させているということが可能なのだ。

カリル・フリン（Caryl Flinn, 1957-）は「ハリウッドはライトモチーフを（中略）、たいていは特定の登場人物に結び付けることが多い」（フリン 53）と指摘しており、上記の有り様も、一見するとハリウッド映画におけるライトモチーフの慣例に沿ったものであるといえなくもない。だが、それぞれの登場人物に与えられたライトモチーフは、場面ごとに変奏されることが常となっている（高岡 143）¹¹。これは、人物が置かれる状況や、それに伴う人物の感情は場面ごとで変化するため、旋律を維持しながらも、曲調を変えて場面に合うようにする必要があるからだ。

ところが、『秋日和』の場合、調性と拍子がいかなる場面においても維持されており、これをライトモチーフの定義にそのままあてはめることはできないだろう。人物の置かれている状況や感情を無視し、それぞれの人物のテーマが変奏されることなく流れるため、映像と音楽に距離が生じているような違和感が次第に強くなっていくのである。前川は「小津さんは“音痴”だったんじゃないかなとの見方が西洋人の間に蔓延化しつつある」（前川 321）と語るが、これは上記のような違和感からくるものであろう。長門は斎藤の音楽に関して、「映像の情動と無関係に（中略）同じことを繰り返す」（長門 43）ものであるとの見解を示している。まさに『秋日和』における「ポルカ」にその特徴があてはまるといえよう。このような印象は、あえて人物にテーマを与えながらも、該当の人物がスクリーンに現れさえすれば変奏させずに挿入するという使用法を徹底しているからこそ生じるものである。

2-4. 「ポルカ」の特異性②

つづいて、実際に「ポルカ」が挿入されている場面において、映像と音楽がどのように関わり合っているかに着目し、リチーが小津映画の音楽を「無声映画の伴奏音楽」的であると指摘した理由を考えてみたい。

トーキー以前は技術上の問題で、映像に対して音を同期させることが不可能であった。そのため、上映と並行して連続的にリアルタイムで演奏される音楽が、映画における「音」としての役割を担っていた。それは、シークエンスの始まりと終わりにタイミングを合わせて劇伴音楽を挿入するトーキー以降の方法とは異なり、特定のシークエンスのために作曲された楽曲を、あくまで映像に対して音の間（無音状態）が出ないようにひたすら繰り返すという方法である。正清も、

小津映画の音楽がサイレント映画における音楽と類似しているということを認めており、「完璧に間を空けず延々と繰り返されなければならない」(正清 57) という制約を守るために、「小津調」の音楽が適しているというのだ。つまり、「ポルカ」のようにテンポにゆらぎがなく、休止もないという楽曲の形式が、「シーンの持続を埋める」(57) 役割を全うしているということらしい。

では、ここで「ポルカ」が最初に登場する箇所 (00:41:26~00:44:54) を選んで検証してみたい。該当箇所においては、アヤ子と母の秋子がトンカツ屋で夕食をとりながら会話するシークエンスがメインとなっている。アヤ子が被写体となっているため、旋律はヴァージョン 1 である。まず、アヤ子が亡き父の友人(間宮)の会社を訪ね、そこを後にするショットから音楽がフェードインしてくる。10秒後、トンカツ屋を外から捉えた状況設定ショットを挟み、アヤ子と秋子の会話のシークエンスへと流れ込んでゆく。会話のシークエンスは 00:44:15 で終了し、そこから次のシーンへと移る。二人がアパートの部屋に向かって廊下を歩くショットが 10 秒挿入された後、00:44:25 からは、二人の居室が背景となる。音楽はそこでは終わらず、二人が卓袱台に腰を据えるまでの間しばらく (30秒ほど) 流れづける。

このように、シーンをまたいで音楽が持続しているということがひとまず指摘できる。劇伴音楽がシーンをまたぐということは多々あるが¹²、それでもトンカツ屋の場面が終了してから 40 秒もの長さがあり、その間でシーンは 2 回も転換している(トンカツ屋→アパートの廊下→居室)。これは、トーキー以降定番となっている特定の箇所にタイミングを合わせて楽曲をあてるやり方とは大きく異なっている。たしかに「あたかもシーンの(中略)持続を埋める為に、仕方なく行われているようにさえ」(正清 57) 思えても不思議ではないだろう。

だが、これをそのままサイレント映画の伴奏音楽のようであると断言するのは躊躇われる。先に長門の見解を引用したように、サイレント映画の音楽で最も必要とされている機能は無音の状態をなくすことである。しかし上記の場合、人物同士の会話が「音」として聞こえている以上、背景の音楽は無音を埋めるものとして機能しているとは考えにくい。では、音楽がシーンをまたいでしまっているということを、どのように解釈すべきだろうか。劇伴音楽は映像を強調する役割を担うのが慣例であるが、その場合、強調したい箇所に合わせて音楽を挿入することが求められる。ところが、シーンをまたいで音楽が流れづけるために、どのシーンをハイライトとして受け取るべきなのか、その焦点がぼやけてしまうのである。つまり『秋日和』における「ポルカ」は、特定の場面の「重要性」を説くという機能を引き受けていないということになる。

3. 小津安二郎と映画音楽

ここまで確認してきた『秋日和』における「ポルカ」の使用法の特異性をまとめてみよう。「ポルカ」は、登場人物のライトモチーフの様相を呈しつつも、変奏されることなく、どの場面でも同じ調子で演奏されている。だからこそ、場面ごとの人物の感情を無視しているかのような印象が強くなる。さらに、「ポルカ」が使用される場合、特定のシーンとの関連付けが希薄であるといえる。ハイライトとなる場面を選んで劇伴音楽を挿入するのではなく、むしろどの場面が重要なのかを曖昧にしているかのようである。

つまり小津は、トーキー以降のハリウッドで確立された、劇伴音楽の慣例を意図的に無視しているのである。クラウディア・ゴーブマン (Claudia Gorbman) による、古典的ハリウッド映画における「規範 PRINCIPLES」(Gorbman 73) とされる 7 項目の映画音楽の分類に照合すれば、「ポルカ」の使用法は、そのうちの主に 2 つの「規範」に反している。その 2 つは以下のとおり

である。

- III 感情のシニフィエ：サウンドトラックの音楽は、特定のムードを設定し、物語によって示される固有の感情を強調することができるが、しかし何よりもまず、それ自体が感情のシニフィエである。
- IV 物語における手がかり：
 - 指示的／物語的：音楽は指示的かつ物語的な手掛けかりを与える。例えば、観点を示し、形式上の区分を提供し、セットや人物を設定する。
 - 内包的：音楽は物語上の出来事を「解説」し「描出」する（長門 41-42）¹³。

つまりゴーブマンは、劇伴音楽は登場人物の感情に寄り添いそれを強調することができ、また、映像で描かれている「出来事」がどのようなものであるかを解説することができると述べている。繰り返しになるが、「ポルカ」は人物の感情に寄り添わず、また、どの場面を強調したいのかを分かりにくくしていた。つまり、小津はゴーブマンのいうところの上記2つの「規範」に反する選択をしていると考えられるだろう。つまり、映画における人物のあるひとつ、感情、あるひとつ、場面を特権化することを避けているのである。それは、通常の物語映画とは異なり、観客の「感情移入」を妨げようとする試みに他ならない。

蓮實は、小津映画の「単調さ」（強調原文）を指摘する先行の論評を否定し、単調に見える小津映画は、「食べること」「着替えること」といったさまざまな細部に溢れているという（蓮實 17）。そしてその細部が物語を動かす契機となっており、そこに豊かな映画体験があるのだとつづける。しかし、小津が選択した映像と音楽の関わり合いは非常に単調であり、むしろ、映画的な興奮や感動を中断させるような働きをする。音楽は人物の感情を強調せず、「見せ場」となる場面を浮き彫りにすることもないのだ。クリス・フジワラ（Chris Fujiwara）は、小津映画における「登場人物の生の本質的要素は、それを生きている途中の当人が把握できるものではな」と指摘する（蓮實・山根・吉田編 61）。『秋日和』に関していえば、特定の感情や場面を特権化することを無効にする音楽によって、人生にはそもそも本質などないと主張しているようにも感じられる。小津は、映画において音楽はあくまで外側から機能する別種のメディアであるということに自覚的であったはずだ。音楽は映像の意味内容を外側から補強する役割を担ってきた。彼はそれを分かったうえで、逆に映像と音楽に距離感をもたせるような使用法によって「異化効果」を実現しようとしたのではないだろうか。

それでは、なぜ小津は従来の対位法に頼らず、このように複雑な映像と音楽の関わり合いを選択したのだろうか。それは、「異化効果」が目的とする観客の物語への没入の中止は、対位法では必ずしも実現できるわけではないからである。長門は、しばしば対位法は「観客の意識に「中断」は生じず、むしろ素直に物語を補強する方向で働いている」（長門 55）と述べる。先に例に挙げた『野良犬』の場合も、映像と音楽をちぐはぐに結び付けることで、かえって映画に緊張感をもたらすことになり、逆説的に観客を映画に没入させる結果になってしまうのである。小津の目的は、音楽によって観客の「感情移入」を頓挫させることであったため、安易に対位法を使用することは避けたのではないだろうか。

4. おわりに

このように、小津は映像と音楽の関係を常に注視していたように考えられる。先述のように、小津の音楽に対する「疎さ」を指摘する声もあるが、むしろ小津は映画に対して音楽は何をし得るのかという問題に意識的に取り組んでいたといえるだろう。

そして小津が『秋日和』で実現した両者の関係は、映画音楽の類型にうまくあてはめることができない特異なものである。つまり、並行法／対位法、あるいはサイレント映画の音楽といった、今までの映画音楽研究で用いられてきた分類では説明がつかないのである。『秋日和』における「ポルカ」は、ライトモチーフ的な機能を果たしつつも人物の感情を無視し、さらに劇伴をあてるべき場所まで曖昧にしようとする。寄り添いつつも結合することのないある種不気味な両者の距離感は、斎藤が関わるようになって以降、作品に現れるようになった傾向だが、『秋日和』ではその特徴がもっとも顕著に表れているといえよう。小津が目指した映像と音楽の関係は、『秋日和』において到達したのではないだろうか。

以上のように、小津映画における映像面の特異性とは別に、音楽の特異性はさらに論じられるべきだろう。小津映画の音楽は、劇伴音楽の新たな側面として捉えることができ、それは、映画音楽にはまだ語られていない可能性があるということに他ならない。

引用文献

- 斎藤高順「画面と音楽が相殺しない曲を」、松竹編『小津安二郎新発見』講談社、1993年。
シオン・ミシェル『映画にとって音とはなにか』川竹英克、J・ピノン訳、勁草書房、1993年(CHION, Michel, *Le Son au cinema*, Editions de l'Etoile/Cahiers du Cinéma, 1985.)。
- 高岡智子『亡命ユダヤ人の映画音楽——20世紀ドイツ音楽からハリウッド、東ドイツへの軌跡』ナカニシヤ出版、2014年。
- 長門洋平『映画音響論——溝口健二映画を聴く』みすず書房、2014年。
- 蓮實重彦『監督小津安二郎・増補決定版』筑摩書房、2003年(初版は、筑摩書房、1983年)。
- 蓮實重彦、山根貞男、吉田喜重編『国際シンポジウム小津安二郎——生誕100年記念「Ozu 2003」の記録』朝日新聞社、2004年。
- 長谷正人『ヴァナキュラー・モダニズムとしての映像文化』東京大学出版会、2017年。
- フリン、カリル『フェミニズムと映画音楽——ジェンダー・ノスタルジア・ユートピア』鈴木圭介訳、平凡社、1994年(FLINN, Caryl, *Strains of Utopia: Gender, Nostalgia, and Hollywood Film Music*, Princeton University Press, 1992.)。
- ボードウェル、デヴィッド『小津安二郎——映画の詩学』杉山昭夫訳、青土社、2003年(BORDWELL, David, *Ozu and the Poetics of Cinema*, Princeton University Press, 1988.)。
- 前川道博「BGM」、フィルムアート社編『古きものの美しい復権——小津安二郎を読む』フィルムアート社、2004年。
- 正清健介「小津安二郎『秋日和』におけるピアノ練習曲—その音響設計」、正清健介他『映画研究』、第9号、日本映画学会、2014年。
- リチー、ドナルド『小津安二郎の美学——映画の中の日本』山本喜久男訳、フィルムアート社、1986年(Richie, Donald, *Ozu: His Life and Films*, University of California Press, 1977.)。
- GORBMAN, Claudia, *Unheard Melodies: Narrative Film Music*, Indiana University Press, 1987.
- 『秋日和』小津安二郎監督、松竹、1960年(DVD、松竹、2013)。
- 『東京物語・彼岸花・お早よう・秋日和・秋刀魚の味・オリジナル・サウンドトラック』(CD、SMD itaku、2013年)。
- 『小津安二郎ミュージック・アンソロジー』(CD、ティチクエンタテインメント、2003年)。

¹ このあたりの事情は長谷正人(2017)に詳しい。長谷によると、長きにわたり小津の映画は「しょせん時代遅れで、娘を嫁にやるという作品ばかり撮った保守的な作家(後略)」といった程度にしか認識されていなかったが、1980年前後になると、彼の映画の「独創性」を「発見」した若者たちが、小津という作家を、映画好きの若者のシンボルとして扱い始めたようだったと回顧している(長谷 117-119)。

² ただし、前川は「音楽そのものの安っぽさは疑えない事実」(前川 321)であるとして、楽曲自体は手放しで評価していない。

³ CD作品におけるタイトルは「秋子母娘のポルカ」(『東京物語・彼岸花・お早よう・秋日和・秋刀魚の味・オリジナル・サウンドトラック』SMD itaku、2013年)。

⁴ これ以前の作品では『浮草』(1959)において、メロディこそ異なるが同じ曲調で登場している。曲名は同様に「ポルカ」である(『小津安二郎ミュージック・アンソロジー』ティチクエンタテインメント、2003年)。

⁵ 長門洋平は、「場ふさぎの音楽」は、サイレント映画における音楽のもっとも重要な機能であると語る(長門 38)。

⁶ ただし、この「定説」を蓮實は支持していない。蓮實(2003)は、小津の作品には常に物語を動かす契機となる細部が存在していると主張し、『晩春』以前/以降というように、単純に二分化できるものではないとしている。

⁷ タイトルは以下のCD作品より。『東京物語・彼岸花・お早よう・秋日和・秋刀魚の味・オリジナル・サウンドトラック』SMD itaku、2013年。

⁸ 厳密には、4箇所目(00:34:03~00:34:27)と6箇所目(01:21:32~01:22:02)は、パターンAの旋律を維持した変奏である。

-
- ⁹ 劇伴音楽の他には、オルゴール、学生が歌う歌唱曲などが挙げられる。こちらに関しては正清の論考（2014）に詳しい。
- ¹⁰ ヴァージョン2の楽曲構成を、ソナタ形式に当てはめて考えると、主題提示部・展開部・再現部という3部形式を採っているといえる。
- ¹¹ 高岡は『スター・ウォーズ』シリーズのダース・ベイダーのモチーフを例に挙げてこのことを以下のように説明する。「このメロディーが単調で変奏されているとすれば、ダース・ベイダーが窮地に追い込まれていることをその曲調から即座に察知するだろう」（高岡 144）。
- ¹² シオンによると、前のシーンと次のシーンの連続性を保証するために、こうしたやり方をすることである（シオン 209-212）。
- ¹³ 原文は以下。III. Signifier of emotion : Soundtrack music may set specific moods and emphasize particular emotions suggested in the narrative, but first and foremost is a signifier of emotion itself.
- IV. Narrative cueing:
Referential / narrative: music gives referential and narrative cues, e.g., indicating point of view, supplying formal demarcations, and establishing setting and characters.
Connotative: music 'interprets' and 'illustrates' narrative events (Gorbman 73).

研究ノート

映画言説をめぐる一考察

二井梓緒

1. はじめに

たとえば、ある一本の映画を研究するとき、そこに描かれているさまざまな主題や話題について、ほかの研究分野における理論的な言説や枠組みにもとづいて論じるといったことは大いに可能である。たしかに一方で、映画研究の歴史において、それらを用いることで得られた研究史上的成果や達成は少なくない。しかし他方で、それらをきわめて安易に適用して映画を考察することは、絵画や彫刻などの古代から存在した芸術に比べて、いまだ 120 年余の歴史しか持たない映画のその拡張性を、ときとして狭める——部分的で限定的なものへと矮小化し、さらには毀損してしまう——ことにつながりかねないのではないか。ならば私たちは、映画それ自体について語るべきではないのだろうか。しかし、だとすれば、私たちはそれらを素朴に援用したり適用してしまうことなく、映画それ自体について語る方法を持っているのだろうか。

本研究ノートでは、これまで映画について考察を試みてきた方法論の数々とその変遷を振りかえり、どのような分析を行なってきたのかを論じる。まず初期の映画理論研究では、映画は芸術か否かという本質的な問いをめぐって分析が行なわれた。その後、映画はトーキー化し、記録媒体としての性格が薄れる一方でより娯楽としての度合いを深め、その結果、物語の表象装置へと変化したことで、物語論の観点からの分析が試みられるようになる。さらに、クリスチャン・メツ (Christian Metz, 1931-1993) などによってソシュール言語学を援用した記号学 (semiology) 的な研究が行なわれ始める。そして 1970 年代には、精神分析やフェミニズム理論の観点からの分析がなされるのだが、これらを各章にわたって論じ、その特徴や問題点を振りかえる。

そのうえで、ジル・ドゥルーズ (Gilles Deleuze, 1925-1995) の『シネマ 1*運動イメージ (Cinema 1 : Cinéma 1 : *L'image-mouvement*)』(1983) と『シネマ 2*時間イメージ (Cinema 2 : *L'image-temps*)』(1985)、スザン・ソンタグ (Susan Sontag, 1933-2004) の『反解釈 (Against Interpretation and Other Essays)』(1966)、そしてテオドール・W・アドルノ (Theodor W. Adorno, 1903-1969) の『模範像なしに (Ohne Leitbild)』(1968) などの映画にかんするそれぞれの問題提起から、ある理論を映画に援用し適用することによって映画の独自性や潜在性が見失われる危うさ、映画というメディアの新しさ、映画における時間性といった共通点を見出し、そこから映画をめぐる考察方法を再考したい。

2. 初期映画理論

映画にかんする理論的研究が始まったのは 1910 年代からである。初期の映画理論家たちは、そもそも映画は芸術か否かという本質論をめぐって理論的探究を開始し、映画作品を芸術的なものとして研究した (岡田 1)。その筆頭となるヒュゴ・ミュンスター伯 (Hugo Münsterberg, 1863-1916) は、映画と演劇の違いについて、映画が一方で演劇と同様にドラマを素材としながらも、他方で演劇

における舞台表現とは根本的に異なることを指摘し、自律した芸術表現であるということを明示するための研究を行なった。

加えて、初期の映画理論における特徴として、創作実践と理論的探究の関係が密接であったことが挙げられる。当時の作家にとって映画それ自体が新しい表象の発見であり、そこでは理論も同時に、新たな芸術を前にどのようにして分析すべきかというテーマを有していた（岡田 24-26）。つまり、この時期の映画における創作と理論は、軸を一にして拡張していたのである。たとえば、レオン・ムーシナック（Léon Moussinac, 1980-1964）の「フォトジェニー（photogenie）」論と「リズム（rhythm）」論¹は、アベル・ガンス（Abel Gance, 1889-1981）の作品に大きな影響を与えた（岡田 49-53）。さらに、創作と理論の密接な関係性を特徴付けた代表的人物が、セルゲイ・エイゼンシュtein（Sergei Eisenstein, 1898-1948）だ。エイゼンシュteinは、みずから映画を製作し、同時に理論的研究も行っている。彼は「あらゆる芸術の基礎は闘争である」（エイゼンシュtein 41）と述べた後、映画のモンタージュは衝突で成り立ち、これは芸術の闘争と同じであるという。モンタージュは私たち観客に刺激を与え、その動きはあらゆる内容や概念に先立って、強力な感動、そして知覚をもたらす。つまりエイゼンシュteinの観点からいいうならば、映画は芸術のひとつに数えられるのだ。

クラシックな映画理論家たちは、映画の「本質」に焦点を合わせることによって、映画をひとつの芸術として定義しようとした。この「本質」は、映画の映像記録能力に位置付けられることもあれば（たとえばアンドレ・バザン）、見るための新しい方法を与える創造的な形式的技術のことでもあった（たとえばルドルフ・アルンハイム）（エルセサー 24）。

1950 年代末に勃興したフランスの映画運動ヌーヴェル・ヴァーグの理論的中核を担ったアンドレ・バザン（André Bazin, 1918-1958）もまた、映画を芸術として考えた人物であった。バザンの批評活動の鍵となるのが、「リアリズム（realism）」である。

バザンは（...）すべての造形芸術は時間的変化、死にうち克とうとする人間の欲望から生まれた、と考える。以来、美術の歴史は、美点な点から見ても心理的な点から見ても、世界の本質をとらえつつ、一方では本物そっくりの印象を与えようとするリアリズムの歴史——事物の姿を永久にとどめたいというリアリズムを求めて発展して来た（岡田 229）。

バザンは、造形芸術は誕生当初からリアリズムを求めて発展してきたのだとして、その発展の歴史の最先端に位置しているのが映画なのだと考える。ところで、バザンもまた映画を芸術として考えた理論家であるが、エイゼンシュteinとは異なる理由からそう考える。バザン以前、とりわけ左翼系の映画理論家たちは、1920 年代の無声映画時代に頂点に達する映画が、しかしトーキー化によってその美学的な独自性、そして現実を批判する力を失うといった歴史観に依拠していた（三浦 66）。バザンはそのような古く伝統的な映画史を批判し、リアリズムの観点から映画史を捉え直そうと試みた。そもそもバザンの理論的活動の出発点には写真があった。バザンは、レンズの即時性をリアリズムとして捉え、世界をありのままに写すことこそが映画の特性であると考えた。エイゼンシュteinがモンタージュを強調するのに反し、バザンはモンタージュという手法を批判して、その代わりに強調したのがリアリズムだったのだ。いいかえれば、リアリズムの基本はショットとショットの間にあるのではなく、ショットそれ自体の中にあるのだという考えをバザンはもっていたのである。しかし、リアリズムに対して批判をすることも当然可能である。

そもそも「リアリズム」が、その実践的な有効性はさておき、それ自体として理論的に検討するならば、危うさを孕んだ概念であることは否定しようがない事実であろう。(...) すなわち、写真であれ映画であれ、そこには人間による創作のプロセスが必ず関わる。構図、光線などの要素をめぐる無数の選択によって最終的なイメージが得られる以上、それを無垢な現実とみなすことはそれ自体、行為ではないか（三浦 69-70）。

つまり、写真であろうと映画であろうと、それらには必ず何らかの作為性が加わっており、リアリズムと称して「無垢な現実」をカメラによって捉えることそれ自体が非常に困難であるということだ。ともあれ、エイゼンシュteinとバザンは、映画は芸術であるという結論においては一致しているが、論証の仕方では意見が異なっていることがわかる。

加えて、ルドルフ・アルンハイム（Rudolph Arnheim, 1904-2007）は、1930年代に映画の理論化を開始し、1932年に『映画としての芸術（*Film as Art*）』を出版しているが、1930年代といえば、映画がサイレントからトーキーに移行した時代だ。トーキー化によって、映画理論はのちに、従来の視覚に加えて、聴覚という刺激にかんする問題をも理論化する必要に迫られた。しかし、この当時、社会の一般通念として、映画とは何よりもまず視覚メディアであり、なおかつ「映画は機械による事物の再生であるため、芸術ではない」（岡田 151）という考えが根強く残っていた。アルンハイムはそれに反論し、むしろ映画における機械的再生に依拠せず、その諸特性を創造的に活用することで初めて映画は芸術として確立されるのだと考えた（岡田 150-155）。さらに、アルンハイムは初期の映画理論のなかでも、心理学的研究を行なった人物としても知られている。このような観点は当時まだほとんど存在せず、この方面的研究は、1970年代の精神分析、およびフェミニズム理論の隆盛を待たなければならなかつた。

3. 物語論

初期の映画理論では、映画は芸術か否かが議論されていたが、その後、より詳細なアプローチがなされることとなった。映画にかんする研究は、美学、社会学、哲学などの分野における識者たちや映像作家自身によっても盛んに行なわれ、具体的には、物語論や精神分析からの映画分析、もしくは記号学や社会実践と結びつける分析がなされてきた。では、物語論からの分析はいかなるものであったのだろうか。マーク・ヴェルネ（Marc Vernet, 1954-）は下記のように説明している。

リュミエールが明言していたように「将来のない発明」であった映画は、初めの頃はいささか卑俗な見世物、縁日の出し物といった体のもので、その価値は主として——単にそれだけではなかったが——技術的な物珍しさにあった。このいくぶん貶められた境遇から抜け出すためには、映画は、“高尚な芸術”的庇護を受ける必要があったのであり、19世紀から20世紀の変わり目にそうした地位を占めていたのは演劇と小説であった。言わば、映画は自らもまた“興味に値する”
ストーリー物語を語れることを証明しなければならなかつたのである。（...）したがって、映画が物語を語る能力を発展させようと努めたのは、部分的には、自らを芸術として認知してもらうためだったのである（ヴェルネ 109）。

くりかえせば、そもそも映画は誕生当初、記録としての装置であったが、トーキー化や技術の発展に連れて娯楽的な媒体——物語性を伴うもの——へと変化した。よって、メディア間の差異は

あるものの、文学作品を構造分析するのと同じように映画も研究することが可能となり、ここから物語分析が始まる。

映画の分析は伝統的に物語を重視してきた。物語が提起している数多くの問題のひとつは映画にとっての物語の中心性をどう理解するかということである。それはひるがえって、われわれの文化、もっと広げれば西洋の表象システムにおける物語の中心性をどう理解するかということにもなりうる（エルセサー 20）。

つまり、西洋社会や文化のなかで構築された物語の中心性をどのように分析するのかということが、物語分析へ、そして映画の物語分析へとつながっていった。物語の機能や本質ということにかんして語った主な論者として、クロード・ルヴィニストロース（Claude Lévi-Strauss, 1908-2009）やロラン・バルト（Roland Barthes, 1915-1980）、スチュアート・ホール（Stuart Hall, 1932-2014）などが挙げられるが、彼らによれば、物語には普遍性があり、小説に相当するものを持たない社会はあるかもしれないが、物語を持たない社会はないとしている。つまり、物語は、我々が社会生活を営むうえで世界を「意味づけ」し、他者とその「意味づけ」を共有する手段でもあるのだ（ターナー 109）。

物語から映画を分析する方法には、たとえば、民話や口承文芸などの昔話の分析を行なったウラジミール・プロップ（Vladimir Propp, 1895-1970）によって、それらから取り出された物語類型を映画作品に適用するといった考察方法がある。プロップは物語の基本的類型を 31 種類²に分けたが、物語はそのリストから、そしてそのリストによってのみ構成されると述べている。しかし、この類型が構成する物語構造には対立性——敵／味方、男性／女性など——を設けるという特徴がある。男性／女性についていいうならば、その対立はほとんど自動的に、強い／弱い、理論的／情緒的、富を持つ／持たないなどといった典型的な考え方当てはめられてしまう。古典的映画について論じる際にはこの方法は有効であるかもしれないが、現代においてはこのような二項対立的思考は、ジェンダー規範を強化するものでしかないといえよう。

4. 記号学

映画理論家であるメッツ³は、映画は我々が生み出したもの、つまりそれを消費する社会の生産物なのだという考えのもとに（ターナー 140）、フェルディナン・ド・ソシュール（Ferdinand de Saussure, 1857-1913）に由来する構造主義的言語学を援用した映画分析を行なった。

分析にとっての探求の対象は、映画の文法、映画という言語を定義することになるかもしれない。こうした変化の結果、映画研究の方向性は変わることになり、映画研究は映画についての記号学に変容した（エルセサー 36）。

フィクション映画における物語のコードを分類したメッツの「フィクション映画における外示の問題（Problems of Denotation in the Fiction Film）」（Metz 108-46）は、「映画研究の方向性」を変えることになった代表的な論文だ。メッツによれば、映画は、広義の意味での言語に由来する性格を有しているとされる。したがって、メッツを始めとする記号学者たちは、言語を研究するように、映画もまた研究することができるのだと説いた（ターナー 79-106）。

彼らは、映画はつねに文化的・社会的にコード化されているとし、その観点から読解するとともに

それを定義しようと試みたというわけである。とりわけバルトにとって「言語」は、コミュニケーションをとるためにそのつど諸要素を選択し、組み合わせることのできる規則性の束としてのシステムと同義であった（ターナー 79）。つまり、言語の働きは、小説や演劇、映画といったメディアに関係なく、文化が意味を生成する様式について中心的なモデルを提供しているというわけだ。このとき、言語は、二つの意味作用（signification）があることを示唆している。つまり、暗示的意味（connotation）と明示的意味（denotation）だ。暗示的意味とは使用者の文化的経験にもとづくものであり、明示的意味とは辞書に掲載されている言葉通りの意味である。私たちが言語の社会的次元を見出すのは、前者の暗示的意味である。このことを考えると、映画もまた暗示的意味をもつのではないだろうか。なぜなら、映画は文化的に作られたものであり、鑑賞者ごとにその受け取り方も変化する——つまり視覚的表現にも言語的性格があると考えることができる——からだ。

映画の演出技法、いわゆるミザンセーヌから私たちは無意識に多くの情報を得ている。映画のなかで作りあげられる社会の姿は、ミザンセーヌを細部まで構築することによって本物としてみなされる。私たちは映画を、ほかの映画との比較において、また、みずからの生きる社会との比較において理解する。くりかえせば、映画——これはいわゆる間テクスト性（intertextuality）の考え方だが——は、それを取り巻く文化的、社会的コンテクストのなかで製作・鑑賞されており、それはつまり、記号や言語との類比において考察されることを可能としている。たとえば、当時なぜその作品が作られたか、また、観客にどのような影響を与えたのかといった側面から、私たちは映画を考察することができるだろう⁴。

しかし、ドゥルーズはそんなメツの記号学を批判している。ドゥルーズからすると、メツの言語学は、言語をその基礎としモデルとしている時点で、映画の独自性を捉え損ねているということになる。そこで彼は『シネマ』のなかで、チャールズ・サンダース・ペース（Charles Sanders Peirce, 1839-1914）の記号論（semiotics）を援用する。なぜならペースの記号論は、非言語的であり、言語には還元できないイメージについて捉えることができるからだ（ドゥルーズ [2006] 46）。この点についてはのちに詳しく述べる。

5. 精神分析、フェミニズム論

初期の映画心理学を実践したのは、すでに言及したミュンスターバーグやアルンハイムであったが、その後、1970 年代に精神分析やフェミニズム理論の観点から映画を分析する研究者たちが登場した。彼ら・彼女らは、映画を鑑賞した際に観客のなかに生じる情動に焦点を当てた。

観客の問題は 1950 年代の映画派の議論において（心理学的、美学的、社会学的観点のもとに）既に中心的な位置を占めていたが、その後、70 年代に入ると、映画記号学の進展に伴って、精神分析学的な方法による研究がにわかに“隆盛”を見ることになった（ベルガラ 291）。

つまり、20 世紀半ばから作品それ自体ではなく、作品を現に観ている観客に及ぼす影響が問題となったわけである。精神分析を用いた研究によると、観客は、特定の登場人物と諸々の感情を共有し、その登場人物の立場になる、すなわち心理的に同一化するという経験から観客に快楽や欲望を引き起こすと考えた。ジャン=ルイ・ボードリー（Jean-Louis Baudry, 1930-2015）は、観客における同一化についての分析を行ったが、この同一化には、オブジェクトレベルとメタレベルというふたつの水準があると考えられる。つまり、一方では、登場人物に素朴に感情移入し作品内に心理的に没入する

ような鑑賞態度があり、他方では、超越的な眼差しから作品をあたかも理性的に把握し統御しているかのような感覚を伴う鑑賞態度がある。

映画研究に精神分析の観点が導入された1970年代から、フェミニズム理論にもとづく映画研究も盛んになった。それらは、古典的映画のもつスタイルやジャンルから、男根的な権力構造、もしくは快楽主体や欲望主体が男性のみに限定されているといった特徴を指摘するような研究を多く行なった。フェミニズム理論の分析対象の多くが、古典的ハリウッド映画であるように見受けられるが、その理由として考えられるのは、それらが観客に対してわかりやすく感情を引き出すようなジャンル上の特性をもっているからであろう⁵。

ローラ・マルヴィ (Laura Mulvey, 1941-) は、「視覚的快楽と物語映画 (Visual Pleasure and Narrative Cinema, in Movies and Methods)」(1985) で、古典的ハリウッド映画の物語は男性の視点から語っていると指摘した。つまり、スクリーンに投影されたイメージとしての女性と、観客の視線の担い手としての男性が、古典的ハリウッド映画には明示されている——女性は意味の運び手として、そして男性は意味の作り手として機能している——のだとマルヴィは論じている。

男女不均衡に規制された世界においては、視るという行為の快楽は能動的／男性、受動的／女性に分割されている。(...) このために（女性の）その外観は「見られるため」(To-be-looked-at-ness) ということを暗示するように、視覚的で性愛的な強度の衝撃をもつような形に規則(コード)化されている。女性の存在は規範的な物語映画においては見世物の不可欠な要素であるが、その目に見える女性の存在そのものは、物語の筋(ストーリー・ライン)の発展にしばしば遡って作用してしまう。というのも、その性愛的な熟視の瞬間に動き(アクション)の流れが止まってしまうからだ (マルヴィ 45)。

ようするに、スクリーンに投影された女性それ自身は見世物的な価値しか持たず、男性の視線によって「見られる」対象となって初めて意味の運び手として機能しているというわけだ。また、マルヴィは、スクリーンに呈示された女性は二つのレベルの働きをもっていると述べる。一つ目は、物語中の登場人物の性愛的な対象として、二つ目は、劇場の中の観客にとっての性愛的な対象としてである (マルヴィ 45)。つまり、この論文で想定されている観客は、男性に限定されているわけである。さらには女性が主人公であるような映画についてこの論文では触れておらず、現在からするといささか説得力に欠けるものがあるといえるだろう⁶。

そもそも、現代において、このような二項対立的な考えを維持することが困難になりつつある。先に物語論について言及した際にも指摘したように、男性は強く、女性は弱い存在だとほとんど自動的に当てはめることはもはや不可能であり、さらには LGBTs、なかでもトランスジェンダーやバイセクシュアルなどにこの「見る (=男性)」、「見られる (=女性)」という二項対立を適用することもまた困難であるからだ。

6. ソンタグにおける映画

映画を考察するとは、すなわち解釈することにつながるだろう。では、「解釈」という行為はいかなるものなのか。ソンタグは『反解釈』で、「解釈」という行為に対する批判を行なう。

芸術は解釈不可能であると考えるソンタグにとって、映画が芸術であるとき、それはまた解釈不可能なものとして存在する。さらに「すぐれた映画は必ずわれわれを、解釈の欲求から完全に解放して

くれるところの直接性をもっている」（ソンタグ 29）とさえ語る⁷。

なぜならば、映画という芸術は、ほかの芸術（絵画、彫刻、写真）に比べて新しい芸術であり、その意味では大衆文化とみなすことができるからだ。また、その形態はいまもなお拡張し続けている。古典的な芸術理論では、芸術とは模倣であるとしており、それらの価値は疑わしく、また有用でも真実でもないと批判した。いいかえれば、芸術の価値は、芸術それ自体のなかには存在せず、あくまでその外部に由来するものだということである。それゆえに芸術が存在するには、あたかも弁護や擁護を必要とするような、つまり解釈を要請するものにならざるをえない。だとすれば、はたして芸術それ自体に価値はあるのだろうか。ソンタグは、そもそもそのような考え方から離れたところに芸術は存在するのではないかということを、『反解釈』のなかで問題にしている。

芸術作品を解釈しようとしてこれに近づく習癖があるからこそ、作品の内容などというものが存在するという幻想が保たれるのだ（ソンタグ 19）。

つまり、作品の内容というのは、観客の「解釈」を行なう意思により生じるということである。ここでいう解釈とは、精神を自覚的に作用させ、ある一定の価値判断を例証するために作品を当てはめ、そしてそれを貶めることを意味する。仮にこの「解釈」を芸術になつた場合、作品全体からいくつかの要素（X, Y, Z, etc...）を取り出すことを意味する。それはまたある意味で翻訳的作用であり、たとえば、Xは実はaだ（aを意味する、aに似ている）などといった要素の抽出、変形、置き換えのことである。

さらに付け加えれば、映画を分析しようとするひとにとって、内容以外に、手がかりになるもの がつねにそこにあるからだとも言える。小説とちがって、映画はいわば外形の語彙とでも称すべきものを持っている。たとえばカメラ・ワークとか、編集とか、画面の取り方などの技巧は複雑であっても明白であり、議論を拒否する神秘めいたものではないのだ（ソンタグ 30）。

ソンタグのいう映画における「外形の語彙（a vocabulary of forms）」とはモンタージュのことであり、つまり、映画は小説などとは異なる技巧を用いて表象することを意味している。ソンタグはローベル・ブレッソン（Robert Bresson, 1901-1999）の作品を例に出し、芸術というのは二つの特性に分けられると語る。一つ目は、直接感情に訴えることを目的とするもの、二つ目は、知性の経路を通して感情に訴えるものである。いいかえるならば、一方は、見るものを巻き込んで感情移入を創り出すものであり、他方は、ひとを突き放し内省を促すものである。ここでいう「内省を促すもの」とは、無味乾燥なものではなく、観者を高揚させ、驚愕すべきイメージを差し出し、涙を誘うこともできるようなものである。ソンタグによれば、感情的迫力は媒介物を通して伝えられるというが（ソンタグ 285）、その媒介物は、おそらくミザンセーヌなどのあらゆる技巧を含んでいる。これこそが内省的様式であり、その巨匠こそブレッソンであるとソンタグは述べている。

芸術についてのあらゆる解説と議論は、芸術作品を—そしてひろげて言えば、われわれ自身の経験を—われわれにとってもっと実在感のあるものとすることを目指すべきである。作品と経験の確かな実在感を薄めてしまってはならない。批評の機能は、作品がいかにしてそのものであるかを、いや作品がまさにそのものであることを、明らかにすることであって、作品が何を意味しているかを示すことではない（ソンタグ 33-34）。

ソンタグは、現代における解釈というのは、突き詰めれば、芸術作品をあるがままに放っておきたがらないスノビズムに過ぎないと語る。ソンタグにとって「解釈」は、芸術作品を飼いならそうという試みそのものであり、さらにいえば、そのような解釈は、芸術を人の手に負えるもの、気安いものにしてしまう（ソンタグ 23）。

加えて、ソンタグはもはや映画は死んでいるとさえ主張する（Sontag [1996]）。具体的には、テレビ産業、ひいては資本主義社会の発展によって映画館は衰退し、また、映画館に行くという経験そのものも喪失しているとソンタグはみなしている。そもそもトーキー化とともに映画はかつての輝きを失っており、その後、産業としての映画（cinema as an industry）と芸術としての映画（cinema as an art）とが混在する時代になるが、そのバランスもいまや完全に産業としての映画に傾いてしまったと語る。ソンタグは、映画館が死んでいるのであれば、映画もまた死んでいるとみなすが、その打開策として新しい種類の映画愛の誕生によってのみ、映画は復活すると述べている（Sontag [1996]）。

では、「解釈」が映画を気安いものへと変化させてしまう——あるいはそれ以前に映画が死んでしまっているとする——ならば、私たちにはどのような映画とその分析方法が残されているのだろうか。

7. ドゥルーズにおける映画

すでに触れたように、ドゥルーズはメツ記号学、加えて精神分析を用いた映画分析を批判している（ドゥルーズ [2006] 34-51）。つまりこれらは、観客の意識が映画に働きかけ、画面それ自体の背後に何らかの意味を想定するといった分析上の観点だが、これに対してドゥルーズは、映画を見たままに、ありのままに受け止め⁸、つまり背後に意味などはないという観点を採用する。ドゥルーズにとって、映画、あるいはもしかすると観客において与えられているのは⁹、「それ自体で明白なイメージ（des images apparentes elles-mêmes）」であり、映画作品をそれらの観点から批評したり、解釈することに警告を鳴らしているのだ（福尾 254）。

ドゥルーズは『運動イメージ』および『時間イメージ』で、イメージと記号についての分類学を試み、それらを考察している。表題にも掲げられ、またこれらの本の核心にも関わってくる、「運動イメージ（The-movement-image）」と「時間イメージ（The-time-image）」とにひとまず大きく分けられるこの二つのイメージは、第二次世界大戦を画期として登場したり衰退したりしているとされる。映画において、このように外的な歴史的契機を重要視しているようにも読める『シネマ』は、その意味でいわば大文字の映画史というものを想定し、それに即して歴史的に記述しているだけとの批判もある¹⁰。しかし、あくまでもドゥルーズ自身は、『シネマ』は映画史の本ではないと序文できっぱりと断っており（ドゥルーズ [2008] 1）、そして、運動イメージと時間イメージのどちらか一方を優先したり、あるいは一方が他方に優越していたりといった議論をしているわけでもないと主張している。

では、そのような観点でドゥルーズが援用するパースの記号論とはどのようなものであったか。『時間イメージ』でドゥルーズは、映画におけるイメージと記号についての再検討を行なっているが、そこでは前述したメツの記号学的な発想を批判しつつ、言語に類似的な記号学ではなく、言語活動一般とは独立したイメージの体系としての「記号論」を定義しなければならないと述べている（ドゥルーズ [2006] 40）。

パースにとって、イメージは3種類に分類される。のちにドゥルーズはこの点について批判するものの¹¹、その三種類はそれぞれ一次性、二次性、三次性と呼ばれ、ドゥルーズはこれらを運動イメー

ジ、行動イメージ、欲動イメージへといいかえる。うらがえせば、パースの創造した記号論は、非言語的なイメージとその分類へと開かれているのである。

ところで、そもそもドゥルーズにとって映画は芸術であったのだろうか。

(...) 絵画のイメージはやはりそれ自体では不動であって、運動を「行なう」ことになるのは精神なのである。そして舞台や演劇のイメージといえば、何らかの動体に結びついたままである。運動が自動的になったときはじめてイメージの芸術的な本質が実現されることになる。つまり思考に衝撃を与えること (...) である。映画のイメージはそれ自体運動を「行なう」から、それは他の芸術が要求する（あるいは言う）だけにとどまっている何らかを実践するから、それは他の芸術にとって本質的なことを要約し、相続し、他のイメージを使用するという役割を果たして、単に可能性に過ぎなかったものを力能に転換するのだ（ドゥルーズ [2006] 218-219）。

ドゥルーズは、映画を崇高な芸術にしようと努めたエイゼンシュテインやアベル・ガヌスを批判しつつも、映画とは、絵画や演劇とは全く異なった、思考に直接衝撃を与える「大衆の芸術」であると指摘している。加えて、そのような大衆の芸術である映画に託されていた新しい思考という希望は、いまや骨董的なものとしてだけ記憶にとどめ、映画は虚しい生産のうちに溺れてしまった——のちにソンタグも嘆く商業的映画の発達と映画産業の発展によってもたらされる「映画の死」とも響きあうような——といった意見をドゥルーズはすでに述べていた（ドゥルーズ [2006] 229-230）。さらに、ドゥルーズは、映画の産業化とそれによる大量生産以前に、骨董的になった希望と虚しい生産にはもっと重要な原因があるのだと付け加えている。その一例が、プロパガンダ映画の製作である。

精神的自動装置は、ファシスト的人間となった。セルジュ・ダネーがいうように、運動イメージのあらゆる映画を危機に追いやったのは、「大がかりな政治的演出、活人画となった国家のプロパガンダ、はじめて大量の人間の移送」、そしてそれらの奥に存在する収容所である（ドゥルーズ [2006] 230）。

「国家のプロパガンダ (les propagandes d'Etat)」や「大量の人間の移送 (les manutentions humanies de masse)」の背景にあるのは第二次世界大戦であり、これによって運動イメージが前提としていた平穏な日常は崩れ去り、そこから時間イメージに枝分かれしていくことになる。映画は時間芸術であるとよく言われるが、そもそも『シネマ』の根底にあったのはアンリ・ベルクソン (Henri Bergson, 1859-1941) の哲学、すなわち持続する運動=イメージとしての時間にかんする哲学であった。それゆえ、ドゥルーズにとって映画には、定量的に数値化できる時間とは異なる別の時間軸が存在すると考えられ、それはまた、第二次世界大戦という経験により、さらに変化したと考えられた。いいかえれば、運動とイメージが無条件に結びついていた時代は終わりを告げ、映画の健康な時代もまた終わったのだ。映画の産業化や戦争体験を経て、映画は死滅したかもしれない。しかし、そのように困難な、何をしたらいいのか分からず立ちすくむしかない時代を経てなお、ソンタグと同じようにドゥルーズもまた、商業的映画がたとえありふれても偉大な作品は生まれると希望を記す（ドゥルーズ [2006] 218-230）。

ドゥルーズは「哲学とは概念を創造することである」とつねに言い続けていた（ドゥルーズ、ガタリ [2012] 23；ドゥルーズ [1996] 41）。ここでいわれる概念とは、一般に事物が思考によって捉えられ、かつ表現される時の表象や思考内容、またその言語表現の意味内容である。ドゥルーズは表象を一貫して批判し続けた哲学者だが、それゆえ、彼が『シネマ』で試みたのは、映画そのものの概念

の抽出だった。「映画の一理論は、映画「について」ではなく、映画が喚起する諸概念についての理論である」（ドゥルーズ [2006] 385）といわれているように、ドゥルーズにとって、精神分析や記号学をただ適用するだけでは映画概念を構成は不十分であった。なぜならば、それは映画そのものの「新しさ (nouvelle)」を風化させると考えられていたからである。ところが、彼の書いた『シネマ』は多くの映画研究者によって援用され続けており、そのような援用や適用をこそ批判したドゥルーズを裏切っているといえるだろう（平倉 229）。ともあれ、「時間」、そして「新しさ」に注目するならば、『シネマ』には数多くの展望が残されているのではないだろうか。

8. 終わりに

審美的価値ひいては芸術倫理の解明は究極的には不可能だろう。なぜなら私たちの主觀性はそれぞれのバックグラウンドや価値観で違うからである。しかしそれでも、美しいと感じた芸術、自分に影響を与えたように感じられた芸術について、私たちは何かを述べようとする。このとき、述べるべきことはその芸術がまさにそのものであるということ、そしてその作品のもつ新しさなのではないだろうか。ドゥルーズは「新しさ」について、エルヴェ・ギベール (Hervé Guibert, 1955-1991) によるインタビューのなかでつぎのように語っている。

新しさというのはあらゆる作品について唯一の判断基準です。何か新しいものがあると思うのでなければ、いったいどうして物を書いたり、絵を描いたり、カメラを回したりする必要があるでしょう。（…）ジョイスやセリヌやアルトーをコピーすることはいくらでもできるでしょうし、コピーしおおせたのだから自分のほうが彼らより優れているのだと考えることだってできるでしょう。しかし実際のところ、新しいものは、人が示すもの、語り、表明するもの、出現させるもの、そしてそれ自体として存在し始めるものと切り離せない。そうした意味で、新しいものとは常に予期せぬものであり、しかも直ちに永遠の、必然的なものとなるのです。それをまたコピーし、やり直すことには、何の面白みもない（ドゥルーズ [1996] 41）。

前述したように、ソンタグは、芸術を「解釈」するとは、作品全体からいくつかの要素を抽出し、別のものに置き換えることを意味するのだとして批判している。ソンタグにとって、「解釈」することは、現象を表現しなおすこと、その現象に見合う別のものを見つけることである。これは映画の矮小化へつながる危険性を伴っているようにも考えられる。そしてまた、ドゥルーズにおける「ただ適用だけでは映画という新しさが消え失せる」という考えに通ずるのではないだろうか。

ところで、映画産業に批判的であると同時に、高踏的な芸術観をもった思想家として長らく考えられてきた人物としてアドルノがいるが、近年の研究は、そのような従来のアドルノ像に見直しを迫っている。アドルノは、映画は芸術か否かという問いはそもそも無力であると語る。なぜなら「芸術はかつておのがそうであったものにとどまろうとはしない。それとともにまた、諸々の芸術ジャンルにたいする芸術の関係がいかにダイナミックなものになっているかは芸術ジャンルのなかでも最新のものである映画から伺える」からである（アドルノ 230）。20世紀初頭、産業と技術の発展により、自動車、ラジオ、写真、飛行機、そして映画が出現した。芸術は写真や映画の出現により、幅広いジャンルと連携するようになり、そしてそれはいまもなお拡張し続けている（アドルノ 95-107）。

映画を見るという体験は直接的であり、それは写実的な絵画や彫刻が予感しなかつたかたちで、意

味付与的な諸要素を断念するところに近接していると考えられる。なぜなら、映画は視覚と聴覚の側面からダイレクトに私たちの方へ訴えかけてくるからであり、そしてそれは、絵画のように静止してはおらず、鑑賞者が理解する——すなわち言語化する——前に、ショットは次々に変わり、その度にさまざまな刺激を与え得る。つまり、先のドゥルーズの言葉をもじっていえば、私たちは映画を「ありのまま受け止める」ことしか許されていないのではなかろうか。

さらに、アドルノによれば、意味のある構成によって成立し、そしてそれ自体のみによって完結し自律した「作品」という伝統的な概念は、はたして今日の複製品というスタイルを多く取る芸術（写真や映画、オマージュされた芸術作品）が要求している、つまり上に述べたような領域横断性や拡張性などになおも太刀打ちできるのか、という問題を指摘している。

映画の美学はむしろ、主観的な経験形式に遡る必要があるだろう。映画が主観的な経験形式に類似しているということは、そのテクノロジー的な成立とは関係がないのであって、それが映画における芸術的なものを形成しているのである（アドルノ 98）。

映画という芸術は、「見る」という経験をそのつど客体化しながら、みずからを再生産している。観客は、個別の作品をめぐる思い出や感動、もっといえば、個別の作品に由来し依存する知覚を誰しもが持っている（ドゥルーズ [2008] 2）。だからこのとき、その思い出や感動、そして知覚は、むろんあくまでも個々の主観性に従っており、「見る」という経験を客体化し、そして再帰的に集団化することで生じたものである。アドルノにおける映画観客の集団性について、ミリアム・ブラトウ・ハンセン（Miriam Bratu Hansen, 1949-2011）は以下のように分析している。

映画経験がもつミメシス的な衝動や集団的な次元は、個人による特定の連想の流れの表象にも、人類学的に変わることのない普遍的構造にも立脚するものではないだろう。むしろそれらが依拠しているのは、間隙、空白、偶発性、遅延された時間を意識的で実験的に包摂することであり、要するに映画的なテクスチャーを十分に緩く多孔的なものとして構成することで観者たちがみずからの連想、記憶、予想を働かせるように促すことなのである（ハンセン 485）。

映画経験がもつ集団的な次元は、決して固定的なものでも、また普遍的な構造に依拠しているわけでもない。おそらくアドルノが考える映画観客とは、均質で画一的な、それこそ単一の眼差しに還元しうるようなもの——たとえば、先に挙げたマルヴィの論文では観客を男性にのみ抽象化し限定していたように、今まで見てきた映画研究のさまざまな潮流は、つまるところ観客の存在を極めて乱暴に一元化するものであった——ではなく、アドルノが想定する観客とは、いわば無数の穴ぼこが空いているような、集団性なき集団としてあるのではないだろうか。その集団性なき集団は、あくまで再帰的に集団化されるのであり、その意味で絶えず変化しうる¹²。このように、ドゥルーズとアドルノにおける映画観客をめぐる集団概念は、個別の主観性を契機とすることでより多孔的なものへ、ひいては鑑賞体験の複数的な時間へと開かれていることがわかる。

私たちは、映画という新しい芸術からいくつかの要素を取り出し、それをさらにほかの要素へと結びつけるといった適用、置き換え、そして翻訳行為を戒めつつ、新しい芸術としての映画そのものを、あるいはその作品がまさにそのものであることを導き出し、語るべきなのではないだろうか。つまり、映画という新しい芸術について、いま私たちが語るべきことは、その作品自体がもつ新しさと、主観的で多孔的であるがゆえに複数的な映画の時間性なのではないか。

引用文献

- 岡田晋『映画と映像の理論』ダヴィッド社、1975年。
- 木村建哉「ドゥルーズ『シネマ』の全体像」、『ユリイカ』10月号、青土社、1996年、66-96頁。
- 出口丈人『映画映像史—ムービング・イメージの軌跡』小学館、2004年。
- 長谷正人「視姦された映画とマゾヒズムのまなざし—バート／ドゥルーズの映画鑑賞」、『imago』11月号、青土社、1992年、188-196頁。
- 平倉圭『ゴダール的方法』インスクリプト、2010年。
- 福尾匠『眼がスクリーンになるとき—ゼロから読むドゥルーズ『シネマ』』フィルムアート社、2018年。
- 三浦哲哉『映画とは何か—フランス映画思想史』筑摩選書、2014年。
- アドルノ、テオドール『模範像なしに』竹峰義和訳、みすず書房、2017年 (ADORNO, Theodor W., *Ohne Leitbild*, Berlin, Suhrkamp Verlag, 1968)。
- エイゼンシュテイン、セルゲイ『映画の原理と日本文化』、『映画の弁証法』佐々木能理男訳、角川文庫、1953年、25-51頁 (EISENSTEIN, Sergei, « Za kadrom »[« Afterword »], KAUFMAN, N., ed., *Iaponskoe kino [Japanese Cinema]*, Moscow, Tea-kino-pechat, 1929, pp. 72-92)。
- エルセサー、トマス、バッグランド、ウォーレン『現代アメリカ映画研究入門』水島和則訳、書肆心水、2014年 (ELSAESSER, Thomas, BUCKLAND, Warren, *Studying contemporary American film: a guide to movie analysis*, London, Arnold Publishers, 2002)。
- オーモン、J、ベルガラ、A、マリー、M、ヴェルネ、M『映画理論講義—映像の理解と探究のため』武田潔訳、勁草書房、2000年 (AUMONT, J., BERGALA, A., MARIE, M., VERNET, M., *Esthétique du film*, Paris, Nathan, 1983)。
- クラウス、ロザリンド『独身者たち』井上康彦訳、平凡社、2018年 (KRAUSS, Rosalind, *Bachelors*, Massachusetts, MIT Press, 1999)。
- ターナー、グレアム『フィルム・スタディーズ—社会実践としての映画』松田憲次郎訳、水声社、2012年 (TURNER, Graeme, *Film as Social Practice: Studies in Communication*, London, Routledge, 1988)。
- ソンタグ、スザン『反解釈』高橋康也他訳、ちくま学芸文庫、1996年 (SONTAG, Susan, *Against Interpretation and Other Essays*, New York, Dell Publishing, 1966)。
- ドゥルーズ、ジル『シネマ 1*運動イメージ』財津理他訳、法政大学出版局、2008年 (DELEUZE, Gilles, *Cinéma 1: L'image-mouvement*, Paris, Les Editions de Minuit, 1983)。
- 、『シネマ 2*時間イメージ』宇野邦一他訳、法政大学出版局、2006年 (---, *Cinéma 2: L'image-temps*, Paris, Les Editions de Minuit, 1985)。
- 、ガタリ、フェリックス『哲学とは何か』財津理訳、河出文庫、2012年 (---, GUATTARI, Félix, *Qu'est-ce que la philosophie?*, Paris, Les Editions de Minuit, 1991)。
- 、ギベール、エルヴェ（聞き手）「観客としての哲学者の肖像」野崎歓訳、『ユリイカ』10月号、青土社、1996年、38-43頁 (---, GUIBERT, Hervé, « Portrait du philosophe en spectateur », *Le Monde*, Paris, 6 octobre 1983)。
- ハンセン、ミリアム・ブラトウ『映画と経験—クラカウア、ベンヤミン、アドルノ』竹峰義和他訳、法政大学出版局、2017年 (HANSEN, Miriam Bratu, *Cinema and Experience : Siegfried Kracauer, Walter Benjamin, and Theodor W. Adorno*, California, University of California Press, 2012)。

マルヴィ、ローラ「視覚的快楽と物語映画」斎藤綾子訳、『imago』11月号、青土社、1992年、40-53頁 (MULVEY, Laura, « Visual Pleasure and Narrative Cinema », NICHOLS, Bill, ed., *Movies and Methods*, vol. 2, Berkeley, University of California Press, 1985, pp.14-26 [First published 1975])。メッツ、クリスチャン『映画における意味作用に関する試論—映画記号学の基本問題』浅沼圭司監訳、水声社、2005年(METZ, Christian, *Essai sur la signification au cinéma*, Paris, Klincksieck, 1968)。

ランシエール、ジャック「あるイメージから別のイメージへ?—ドゥルーズと映画の諸時代」三輪誠一郎訳、『VOL』第2号、以文社、2007年、156-168頁 (RANCIÈRE, Jacques, « D'une image à l'autre? Deleuze et les âges du cinéma », *La fable cinématographique*, Paris, Editions du Seuil, 2001, pp. 145-163)。

METZ, Christian, *Film Language: A Semiotics of the Cinema*, London, Oxford University Press, 1974.

SONTAG, Susan, "The Decay of Cinema", <http://movies2.nytimes.com/books/00/03/12/specials/sontag-cinema.html> (accessed 2019/03/14 [The New York Times, New York, 25 February 1996]) .

¹ 『映画の誕生 (Naissance du cinéma)』(1925) のなかで、ムーシナックは、「フォトジェニー」論と「リズム」論を提唱している。「(….) この中で彼は、映画にとって最も重要なものは〈視覚的リズム〉であり、〈リズム〉において映画は、音楽に近い性格をもつと推論した。映画における〈リズム〉という問題を取り上げたのは、必ずしもムーシナックが最初ではないが、彼の〈リズム〉説によって、抽象的な〈フォトジェニー〉の概念は、はじめて具体的なもの—映像の知覚に与える効果としてとらえられるようになった」(岡田 41)。

² 準備 (敵対者、犠牲者の登場など) →紛糾 (敵対者は主人公に関係あるものを攻撃し、主人公は反撃を決意するなど) →移動 (尋問や攻撃を受けるが、主人公は使命・探索の対象が存在する場所へと導かれる) →闘争 (敵対者は敗北し、最初の問題や欠如は解決されるなどする) →帰還 (偽主人公の登場や主人公へのさらなる困難) →認知 (問題はすべて解決される) という流れにもとづく (ターナー 109)。

³ メッツは 1964 年に『コミュニケーション (Communication)』誌に掲載された「映画、ラングからルガージュ(Essai sur la signification au cinema)」から始まる一連の論考によって、いわゆる「映画記号論」流行の立役者として知られている(三浦 155)。

⁴ 出口 (2009) は、D・W・グリフィス (D. W. Griffith, 1875-1948) の『国民の創生 (The Birth of a Nation)』(1915) を例に挙げている。『国民の創生』は、白人至上主義の秘密結社 KKK (クー・クラックス・クラン) の発祥を描いており、のちに黒人に対する差別をむき出しにしていることが批判の対象とされた。人種的平等が法制化された時代から見れば、批判の要旨自体はその通りで、現在このような映画がつくられるならば、間違なく時代に逆行する反動的な作品といえる。しかし、彼はこの作品を 1915 年の同時代人に向けてつくり、当時の大多数の観客にとってこのような物語はむしろ常識的なものであった。グリフィス自身は、人間が争いをやめ、平和を求めるに映画のテーマを置いていた。そんな平和への希求と黒人差別を当然とする意識が同居しているのが、1915 年の時代精神である」(出口 33)。

⁵ たとえば、アーティストのシンディ・シャーマン (Cindy Sherman, 1954-) は、1970 年代末に発表した《アンタイトルド・フィルム・スタイル (Untitled Film Stills)》という一連のセルフ・ポートレートにおいて、古典的ハリウッド映画におけるジェンダー的な特徴あるいはステレオタイプを取り出すとともに、それらを戯画化している。このセルフ・ポートレートは、概してサスペンス映画のヒロインふうに扮装しているシャーマン自身が被写体となって、アルフレッド・ヒッチコック (Alfred Hitchcock, 1899-1980) などの映画のワン・ショットを彷彿とするコンセプチュアルな構図のなかに位置している写真となっているのだが、ここで重要なのは、被写体であるシャーマンがまるで怯えているかのように写っており、そして、その怯えた視線をフレームの外部に向けていることだ。ことによると、この写真作品は、被写体である女性が怯えているのはおそらくフレーム

外部にいる悪意ある何かによって危害を加えられそうになっているからであろうと想像することと、その何かとは他ならぬ男性であろうと仮定することを鑑賞者に促しており、それゆえ多くのフェミニズム系の論者たちが本作への言及を行なってきた。いずれにせよ、シャーマンはこの作品によって、古典的ハリウッド映画における白人女性表象の諸特徴（ブロンドの頭髪、非-意志的で不安そうな表情芝居、すぐにそれとわかる固定化された性別役割分業にもとづく職業イメージなど）を焦点化し、そのスタイルオタイプを告発している（クラウス 116）。

⁶ 映画を見ているとき、観客（=男性）はそれをまるでコントロールしているかのようなナルシスティックな全能感を覚えていいるなどといったように、マルヴィを初めとするフェミニストたちは決めつけているとの指摘および批判がある（長谷 188-196）。

⁷ ソンタグは「キャンプ（camp）」という概念を提起している。これは、良し悪しを問題とした通常の審美的基準に対して別の判断基準を提供し、また、美を基準とするのではないような仕方で世界を審美的に経験することを提案するものであるとしている（ソンタグ 451）。

⁸ ドゥルーズは、映画を「見たままに、ありのままに受け止め」るための方法として「直観（intuition）」を挙げる。直観は、創造の渦中にあるものをそれに即して創造的に書くことを可能にするものであるとされ（三浦 177）、また、この「直観」はベルクソン哲学における方法的概念である。

⁹ ドゥルーズは自身をあくまでも素朴な観客にすぎないとしている。「私は素朴な観客にすぎません。とりわけ観たままの画面と、その背後の意味といった区別は信じていないのです」（ドゥルーズ〔1996〕41）。

¹⁰ ジャック・ランシエール（Jacques Rancière, 1940-）は、第二次世界大戦という歴史的経験を契機とする運動イメージから時間イメージへの移行は、あくまでもドゥルーズが想定し重視しているだけの虚構的な移行に過ぎないと批判している（ランシエール 164）。

¹¹ 運動イメージの場合、その下位分類であり、またパースの分類に対応する三種類のイメージだけで説明できるが、時間イメージの場合、それら三種類には還元できないイメージが発生するからである。

¹² 「彼が生きた時代の中の中心的な経験とは《アウシュヴィッツ》と名付けられた歴史的な破局（…）であった」（ハンセン 462）といわれているように、アドルノにとってアウシュヴィッツは、人間の経験それ自体の質に変容を迫った歴史的な出来事としてあったのではないか。つまり、先に述べたように、ドゥルーズにとって、第二次世界大戦が画期となつて映画ひいては人間ににおける「時間」が変質したと考えられていたように、アドルノにとって、個人的かつ集団的な「経験」が変容を被つた出来事としてアウシュヴィッツが考えられていたと思われる。

第2回

学習院大学身体表象文化学会

大会プロシーディングス

日時：2018年7月7日（土）12：30～19：00

会場：学習院大学西5号館303室

（〒171-8588 東京都豊島区目白 1-5-1）

目次

〈研究発表〉

アントナン・アルトーにおける方法意識 · · · · · 中里昌平

映画音楽研究

—小津安二郎『秋日和』における劇伴音楽を手がかりに— · · · · · 兼宗朋史

「百合」におけるカップリング類型

—ボーアイズ・ラブとの比較を通して— · · · · · 田原康夫

連帶のファンカルチャー

—「現場」からみる東京ライブアイドル・シーン— · · · · · 鈴木真吾

※なお、兼宗、田原の研究発表の詳細は本誌に「研究ノート」（兼宗）、「論文」（田原）として別途掲載された。

そちらも併せて参照されたい。

〈パネル・ディスカッション〉

高畠勲とは何者だったのか?—^{アラタメニシヨン}漫画映画の志、その全体像に近づくために— · · · · · 中条省平／渡邊大輔／鷺谷花／三輪健太郎

タイムテーブル

12:30-13:30 総会（会員のみ）

14:00-16:40 大会 第一部：研究発表（発表：25分 質疑応答：10分）

開会の挨拶

兼宗朋史（博士後期課程）

14:00-14:35 研究発表1 アントナン・アルトーにおける方法意識

発表者：中里昌平（博士前期課程）、司会：岡村正太郎（博士後期課程）

14:40-15:15 研究発表2 映画音楽研究

—小津安二郎『秋日和』における劇伴音楽を手がかりに—

兼宗朋史（博士後期課程）、司会：樋口賢和（博士前期課程修了）

15:30-16:05 研究発表3 「百合」におけるカップリング類型

—ボーアズ・ラブとの比較を通して—

田原康夫（博士前期課程修了）、司会：高石凌馬（博士前期課程）

16:10-16:45 研究発表4 連帶のファンカルチャー

—「現場」からみる東京ライブアイドル・シーン—

鈴木真吾（博士後期課程満期退学）、司会：柴田隆子（博士後期課程修了、学習院大学助教）

17:00-19:00 大会 第二部：パネル・ディスカッション

高畠勲とは何者だったのか？—アニメーション漫画映画の志、その全体像に近づくために—

登壇者：中条省平（学習院大学教授）

渡邊大輔（批評家・映画史研究者、跡見学園女子大学文学部専任講師）

鷺谷花（映画史研究者、大阪国際児童文化振興財団特別専門員）

司会：三輪健太朗（博士後期課程満期退学、マンガ研究者、東京工芸大学ほか非常勤講師）

閉会の挨拶

岡村正太郎（博士後期課程）

19:30-21:30 懇親会（事前予約制）

マックスキャロット

（東京都豊島区目白3-16-16、目白駅徒歩3分）

研究発表

アントナン・アルトーにおける方法意識

中里昌平

1. はじめに

フランスはマルセイユに生まれたアントナン・アルトー (Antonin Artaud, 1896-1948) が、30年にも満たないその特異な創作を開始するのは、1920年ごろにパリに上京してからであり、そしてそれは、詩作、小説執筆、映画制作、劇作や演出、俳優活動など、じつに多岐にわたった (ブロー [1976]; バーバー [1996])。

1920年代前半、アルトーは、『新フランス評論 (La Nouvelle Revue Française)』誌に自身の詩作を送るが、不出来であることを理由に掲載を拒否される。が、そのことをめぐって、編集長ジャック・リヴィエールと議論を重ね、それをまとめた『ジャック・リヴィエールとの往復書簡 (Correspondance avec Jacques Rivièvre)』(1924) を出版し、ここから彼の創作活動が始まる。また、このころ、シュルレアリスム運動に携わり、いったんは指導的な立場になるものの、アンドレ・ブルトン (André Breton, 1896-1966) との衝突を経て決裂している。

1926年、ロジェ・ヴィトラック (Roger Vitrac, 1899-1952)、およびロベール・アロン (Robert Aron, 1898-1975) とともに「アルフレッド・ジャリ劇場 (Le Théâtre Alfred Jarry)」を創設し、ポール・クローデル (Paul Claudel, 1868-1955) やアウグスト・ストリンドベリ (August Strindberg, 1849-1912) の戯曲を上演する。さらに、1935年には「残酷演劇 (Le Théâtre de la cruauté)」第1回公演として『チェンチ一族 (Les Cenci)』を上演するも、これは興行的に失敗してしまう。ちなみにその間、アルトーは映画俳優として、アベル・ガンス (Abel Gance, 1889-1981) の『ナポレオン (Napoléon)』(1927) や、カール・テオドア・ドライヤー (Carl Theodor Dreyer, 1889-1968) の『裁かるるジャンヌ (La Passion de Jeanne d'Arc)』(1928) といった映画に出演し、ジェルメーヌ・デュラック (Germaine Dulac, 1882-1942) の『貝殻と牧師 (La Coquille et le clergyman)』(1928) では脚本を務めている。

1938年には代表著作『演劇とその分身 (Le Théâtre et son double)』を出版しているが、アルトー自身はその前年、アイルランドを旅行中に逮捕・拘束され、フランスに強制帰国させられたのち、精神病院に収監されている。9年にもおよぶ入院の最中には、大量のテクストを書き、また、多くのデッサンを残している。

1946年に南仏ロデーズの病院を退院し、パリに戻ったアルトーは、1948年に没するわずか2年のあいだに、批評『ヴァン・ゴッホ——社会が自殺させた者 (Van Gogh, le suicidé de la société)』(1947) や、ラジオドラマ『神の裁きと訣別するために (Pour en finir avec le jugement de dieu)』(1947) など、執筆や講演、ラジオドラマの演出といった仕事を精力的にこなした。ただし後者は、収録したにもかかわらず、放送中止の憂き目にあっている。

なぜアルトーの経歴を縷々述べることから始めたかといえば、それは、現代ふうにいえば、彼がいわばマルチメディア・アーティストだということを印象づけたいからであり、しかも、そこには、あらゆるメディアと表現ジャンルに裏切られつづけてきたという留保がつく。

先行研究では、しばしば演劇人としてのアルトーのみが取り沙汰されすぎるくらいにあった。本

稿の関心は、彼の仕事の全体像を視野に収めることにより、従来とは異なるアルトー理解、具体的には、間メディア的な問題系に連なる作家像を浮き彫りにできるかもしれないという期待にもとづいている。

さらに、演劇人アルトーのみが取り沙汰されてきた理由のひとつには、残酷演劇という彼の演劇構想の存在が大きくかかわってくる。それは今日、「残酷演劇は上演不可能である」といわれて神話化されているが、その神話化は、アルトーの遺産相続人であったポール・テヴナン (Paule Thévenin, 1918-1993) によって積極的に行なわれ、また、彼女によってその主張が支持されたジャック・デリダ (Jacques Derrida, 1930-2004) のアルトー論もそれにひと役買っており (堀切 [2010a])¹、彼らの言説はアルトーのさまざまな言動をいわば純化する働きをしていたといえるだろう。

ならば、問題は、それをいかに中和あるいは不純化するかである。アルトーにおける現前 (présence) への志向は、なるほど確かに、デリダの差延 (différance) 概念²が教えるように、結局のところ挫折せざるをえない (高橋 [哲哉] 327-328)。だからといって、「残酷演劇は上演不可能である」などと性急に決めつけるべきでもないのではないか。本稿は、その上演 (不) 可能性という問いはいつたん横に置くにしても、そこにある種の方法意識を読みこんでいくものである。

このとき手がかりとすべきは、ひとつは、直接性=無媒介性 (immédiateté) の問題であり、それをいかに考え、また、相対化するかということが課題になる。そして、もうひとつが、アルトーの残酷 (cruauté) 概念である。これはアルトー研究における争点のひとつだが、これについても今日的視点から考察してみたい。

2. 現前／表象、身体／精神の二元論を超えて

渡邊守章 (1933-) は、1960 年代におけるアルトーの影響力について、こう書いている。

「残酷演劇」の幻視者的予言から三十年を経て、一九六〇年代に、アルトーの亡靈の放った火が跳梁する中で、〈肉体の演劇〉が、劇作家の書いた戯曲を再現=代行=表象するという仕組みそのものを『神学的』な制度だとして否定し去ったのも、他ならぬ〈演戯者〉のレベルと、その実体をなす〈身体性〉のレベルが露呈されていく動きの、必然的な帰結でもあったのだ (渡邊 9 [傍点渡邊])。

同様に、ハンス=ティース・レーマン (Hans-Thies Lehmann, 1944-) もまた、アルトーの現代への影響について、こう書いている。

アルトーは、その種の演劇 (伝統的なブルジョア市民演劇——引用者註) の俳優は演出家の代理人にすぎず、あらかじめ指定された作者の言葉を「反復する」だけだと批判したのだ。しかも作者自身もひとつの世界を反復するという表現義務を負っている。このような反復という複製化の論理を持つ演劇こそ、アルトーは排除したかった。成功・不成功の如何を問わず、演劇が模写の場ではなく、始まりや出発点としての舞台であろうとする点において、ポストドラマ演劇はアルトーに従っている (レーマン 41)。

エリカ・フィッシャー=リヒテ (Erika Fischer-Lichte, 1943-) によれば、1960 年代の前衛やパフォーマンスの試みは、たんに現前／表象を対立させたばかりか、そこに身体／精神の二項対立を

も重ねあわせていたという（フィッシャー＝リヒテ 114-151）。そこにはやはり、そのあまりに単純化された問題構成や概念装置を批判的に検討する余地が残されている（堀切 [2015] 19）³。

渡邊やレーマンをはじめ、それらはすべて、上に述べたデリダ＝テヴナンの設定した問題系でアルトーを読んでいる。つまり、直接的・無媒介的なものとしてある現前や肉体をラディカルに追求し、反対に、再現＝表象とそれによる反復を徹底して攻撃した作家ないし実践者として、アルトーを理解している⁴。それは一面では正しいが、その問題の立て方や二分法はきわめて無批判に共有されており、繰りかえせば、なお検討する余地が残されている。

事実、「ラシーヌ由来の心理的演劇の害毒は、演劇が保持しなければならない直接的で暴力的に行動するこの習慣をわれわれにやめさせた」（Artaud [IV] 101）⁵と述べていることからもわかるように、アルトーといえば一般に、フランス演劇の心理主義とその戯曲中心主義を攻撃し、それらを舞台から放逐したといわれる。が、残酷演劇のマニフェストに書かれたその上演予定プログラムには、いくつかの戯曲の名前が挙がっており（Artaud [IV] 118-119）⁶、やはり単純な二項対立のもとでアルトーを捉えることはできない。

3. 残酷演劇とはなにか？

それでは、そもそも残酷演劇とはなんだろうか。

それに哲学的にいって、残酷とはいったいなにか。精神の観点からは、残酷は厳格を、容赦のない執行と決定を、不可逆的な決定を、そして絶対性を意味する。（…）残酷はなによりもます明快であり、ある種の厳格な方針であり、必然への服従である（Artaud [IV] 121）⁷。

それ（悪徳としての残酷——引用者註）とは反対に、それ（残酷——引用者註）は、切り離されて純粋な感覚であり、精神の真の活動であり、生それ自体の動作から引き写されたものである。（…）この厳格さ、そしてそれを無視してすべてを拷問し踏みつけて営まれる生、この容赦のない純粋な感覚、それこそが残酷である（Artaud [IV] 136-137）⁸。

つまり、「生」とか「必然」というように、私は「残酷」といっている。なぜなら、私にとって演劇は、行為であるとともに絶えざる発露であることを、そこには凝固したものはなにもないことを、また、真に生き生きとした、魔術的な行為と同等に扱うつもりだということをとくに示したいのである（Artaud [IV] 137）⁹。

残酷の解釈をめぐっては、ロゴスの否定としての「父殺し」（デリダ 478-479）、「血と生のエクリチュール」（ドゥルーズ [2010] 264）、「舞踏が提示する裸の身体の暴力性」（Dumoulié 155-161）など、さまざまに試みられてきた。が、「切り離されて純粋な感覚」や「容赦のない純粋な感覚」こそが残酷である、といわれるその真意はかならずしも定かではない。

本稿では、残酷という言葉の使われ方を見ていき、その正確な定義をあきらかにするといったことはせず、上記の解釈群に屋上屋を架しかねないことを承知で、パラフレーズを試みる。しかし、それは、上の引用におけるアルトー自身の、こうもいえる、こうもいいいかえられるといった態度に従っているといえよう。

4. アルトーにおける映画——メディア論の観点から

その作業に入るまえに、「はじめに」で述べた、アルトーに見られるかもしれない間メディア性といった仮説を検討しておこう。1920年代のアルトーは、誕生して30年にも満たないメディアであった映画に関心を寄せ、20本近い映画に出演したほか、理論的なエッセイを書いている。以下の引用は、そのひとつからの抜粋である。

映画は、思考にかんする事物、意識の内部を表現するのにとくに向いているのだと私には思われる。そして、イマージュの戯れよりも、むしろもっと予測不能なにかによって、介在も代理表象もなしに、その直接的なマチエールによって、われわれにそれらを復元するのだ (Artaud [III] 80-81) ¹⁰。

ここで重要なのは、アルトーが、映画という表現ジャンルのポテンシャルを、「思考にかんする事物、意識の内部を表現する」という点に見ていることだ。それは、アルトーにおける終生のテーマである「思考の不可能性 (impossibilité de penser)」(宇野 26-27) とも関係している。すなわち、いかにして「介在も代理表象もなしに」、いいかえれば、透明かつ無媒介的に思考を表現するかが、アルトーの原理的かつ究極的な課題であったわけだが、彼の映画にたいする関心は、ひとえに思考のその表現可能性にあったといえる。

また、アルトーのテクストには、「事物 (les choses)」という言葉がしばしば散見される。これは、物理学的事実から社会的常識に至るまで、変化を被ることがないと一般的に考えられているあらゆる関係を指し示している (堀切 [2010b] 85-98)。アルトーは、この事物どうしの関係性の固定化こそが人間の思考を凝固させていると考え、その事物の関係性を自由化することで思考を活性化しようと目論む。その意味で、アルトーにとって、映画は、物や形、反発する力や牽引する力などの対立に由来するシチュエーションを作りだし、「(…) いわば事物の原初的な配置をふたたび見いだす」ものとしてある (Artaud [III] 23-24) ¹¹。

以上を前提に、メディア論の視座からアルトーの映画論を検討しよう。Bolter=Grusin (1999)によれば、あたらしく誕生したメディア、すなわちニューメディアは、その最初期から技術決定論的に形態が形づくられるものではなく、先行するメディア、いいかえれば、ニューメディアにとつてのオールドメディアのその表現形態を模倣し、また、差異化を図りながら自身の独自性を獲得していくという¹²。

もしそうだとすれば、アルトーにおける演劇と映画の関係は、従来の理解よりもじつはもっと複雑なのではないか。つまり、アルトーの映画出演は、あくまでも糊口を凌ぐものでしかなく、また、演劇人としてのアルトーこそが問題であり重要であるといった理解よりも (永戸 34 ; 佐伯 107)、アルトーにとって演劇と映画の関係は、ずっと相互的で相補的だったのではないか。

さらに、Bolter=Grusin (1999) の論に従えば、そのような過渡期にあるメディアは、だからこそ「演劇の演劇らしさ」や「映画の映画性」といった、いわゆる媒体の固有性の議論、ひいてはモダニズム的な美学をいったん横に置いて考えられる。以上の点から、アルトーにおける間メディア性という問題系が立ちあがってくることになる。

Bolter=Grusin (1999) は、すでにあるメディアを模倣したり差異化したりしながら独自性を築いていく、そういったメディアの過渡的な様態を「再メディア化 (remediation)」と呼ぶ。この再メディア化の過程においては、一方で、表現を媒介するなかで自身がメディアであることを覆い

隠し、そして消え去ることを目的とするような透明性=即時性 (immediacy) という特徴が指摘できるという。

他方で、自身がほかのメディアよりも優越していることをむしろ誇示し、メディアそのものや鑑賞行為それ自体をつねに第三者的に想起させるような超過媒体性 (hypermediacy) といった特徴も指摘できるとし、ニューメディアには、この二重の論理がつねに働いているのだという。ちなみに、Bolter は次著で、前者を窓 (windows) としての透明性、後者を鏡 (mirrors) としての反映性に喩えている (Bolter=Gromala [2003])。

Bolter=Grusin によるニューメディアの二重の論理という指摘は、その後、ゲーム研究のほうで発展し、「没入の誤謬 (immersive fallacy)」という考え方を導く (Salen=Zimmerman [2003])。というのも、ゲーム研究のなかでいま最も注目されている話題のひとつが没入だからであり、同時に、むろん没入は、臨場感 (présence)、すなわち現前性ともかかわってくるからだ。しかしながら、はたして没入が、ゲームとプレイヤーの心理的・精神的な距離を無化ないし消滅させるのか、あるいはそのとき現実と虚構の区別ができなくなるのか、といった点はかならずしも明瞭ではない。

そして、これはもちろん、アルトーとベルトルト・ブレヒト (Bertolt Brecht, 1898-1956) の対比のなかでも散々いわれてきたことである。つまり、ブレヒトが舞台と観客の心理的・精神的距離を遠ざけて、舞台を批判的に見るような姿勢を観客に養わないといけないといったのにたいし、アルトーは、その距離をかぎりなく縮減させ、現実と虚構を一致させることをめざした。

が、この没入の誤謬という考えによれば、ゲームやあそび・遊戯を特徴づけるのは、むしろそれが「虚構であることを知りながら、それにのめりこむ」といった二重意識にもとづく態度だという (吉田 220-221)。この二重意識は、アルトーのその原理的な現前性、直接性=無媒介性への志向を中和するのではないだろうか。

5. 再メディア化される演劇

以下のふたつの引用を見てほしい。

映画はしだいに幻想的なものへと近づいていくだろう。われわれは、この幻想的なものが実際には現実そのものであり、そうでなければ幻想的なものは生きてはいけないだろうと、ますます気づいてきているのだ (Artaud [III] 81) ¹³。

つまり、このシナリオ (『貝殻と牧師』のこと——引用者註) は、たとえば真に夢それ自体であることなしに、どの点において夢の機構に似ることが、そして縁続きになることができるのか、ということだ (Artaud [III] 77-78) ¹⁴。

これらはアルトーが映画について語っている文章だが、前者は、たんに現実と虚構を一致せよと求めているように読める。しかし、アルトーは、より「現実そのもの」に近づいたと少なからずいえるトーキー化した映画にはきわめて批判的だった。また、後者は、いかにして夢であることなしにその機構に類似し関係を持つか、つまり夢のメカニズムをどのようにして取りだすかといったことが問われている。ようするに、アルトーにとって、映画は、一元化された「現実そのもの」や「夢それ自体」を描くためのメディアではなく、「幻想的なもの」とその現実性を表現し、夢であることなしにそれに固有の原理や法則を抽出するためのものであるわけだ。ここには、映画というメディ

ア、ひいては表現全般にたいするほとんど二重の規範が見てとれる。さらに、アルトーは映画俳優についてこのように語っている。

映画における俳優は、生きた記号にすぎない。映画にとって俳優だけが、すべての場面であり、作者の思想であり、諸できごとの帰結である。だから私たちはそのことを考えない。シャルロ（チャップリンの愛称——引用者註）がシャルロを演じ、ピックフォードがピックフォードを演じ、フェアバンクスがフェアバンクスを演じる。彼らが映画なのである（Artaud [III] 74）¹⁵。

ここでアルトーは、映画俳優の登場を言祝ぐことで、俳優はなんらかの役柄を代行するという演技の図式に再考を促している。いいかえれば、代理表象としての演技ではなく、まさに自己への現前（présence à soi）としてあるような映画俳優とその演技をアルトーは想定している。したがって、アルトーは、一方では、映画俳優をきわめて透明なメディアとして捉えているが、しかし、他方では、俳優は自分自身を演じ、いわばその再帰的な行為性こそが映画であるといっているように、上に触れた超過媒体的なものとしても捉えているのではないだろうか。そして、Amiard-Chevrel (1990) によれば、当時はまだ、演劇の俳優と映画の俳優が未分化だった。

表現主義演劇の俳優は、メーキャップ、ものまね、身ぶり、リズムによる豊富な表現を基礎に据えた演技を行なうが、彼らは映画でも同様の手法を用いることができる。そればかりか、フレーミングや照明技術によって、それらは最高潮に達しうる。ともかく、この種の俳優こそが映画と演劇の唯一の橋渡しとなりえたのである（Amiard-Chevrel 30）。

その未分化性ゆえに、映画俳優のそれを演劇に持ちこもうとアルトーが考えてもおかしくはないのではないか。すなわち、アルトーの残酷演劇というプロジェクトは、透明性=即時性と超過媒体性を同時に作動させるという意味において、演劇の再メディア化をめざすものだったのではないか。

残酷演劇における直接性=無媒介性、自己への現前といった志向は、直接的には、1931年に鑑賞したバリ島演劇からの影響といわれている。が、それだけに影響関係を一元化するのではなく、さまざまな方向に開いていくことで、より具体的な相貌のもとに残酷演劇を捉えることができるのではないかだろうか。

6. 映画研究における情動論的アプローチ

江川（2016）は、アルトーの残酷とはしばり情動であると指摘している（江川 110）。さらにパラフレーズすれば、情動は、ジル・ドゥルーズ（Gilles Deleuze, 1925-1995）においては、彼のいう生成変化（devenir）とかかわっている。

（…）アフエクト アフエクション
変様態は変様=感情のなかに収まらない。変様態は、ひとつの体験された状態からもう
ひとつの体験された状態へ移行することではない。変様態とは、人間が非人間的〔なもの〕に
生成することである。（…）こうした生成は、模倣でも、体験された共感でもなく、想像上の同
一化でさえもない。こうした生成は類似に属してはいないのである（ドゥルーズ=ガタリ 291）。

アルトーにもまた、こういってよければ、そうした絶えざる変態 (métamorphose) への志向が認められる。

登場人物は、脳や心臓にほかならない。女性は動物的な欲望を曝けだし、その欲望のかたちを、本能の幽霊めいたまたたきを有し、それによって繰りかえし変態しつつ、ひとりでありながら絶えず異なる在り方に駆りたてられる (Artaud [III] 76) ¹⁶。

ところで、情動とはなにか。情動研究にはふたつの系統が存在するといわれている (竹内 4)。ひとつは、シルヴァン・トムキンズ (Silvan Tomkins, 1911-1991) に端を発する生物学的心理学に依拠するものであり、もうひとつが、ベネディクトゥス・デ・スピノザ (Benedictus de Spinoza, 1632-1677) に由来し、ドゥルーズやブライアン・マッスミ (Brian Massumi, 1956-) らが発展させた、おもにカルチュラル・スタディーズ分野の研究である。

映画研究における情動論への先鞭をつけたのが、スティーヴン・シャヴィロ (Steven Shaviro, 1954-) だ。シャヴィロは、『アンチ・オイディップス (L'Anti-Œdipe)』(1972) のマッスミによる解釈などに依拠しつつ、クリスチャン・メツ (Christian Metz, 1931-1993) に代表される構造主義的記号論やラカン派精神分析を援用した仕事、つまり映画体験を視覚的経験にのみ限定し矮小化する映画理論を批判している。

映画を見ることには、快楽とそれ以上のものを伴うものだ——すなわち、誘惑や強い興奮状態、魅惑の喚起、ようは眼の前のイメージにたいする徹底的な没我の状態である。映画理論を構築することのもうもろの快楽、不快な抑圧、燃えあがるような強迫観念といったものは、(…) それら諸要素が押しひろげたり入念に仕立てあげたりする、身体的な興奮、魅了する運動、アトラクションやその反対物への反応からは切り離すことができない (Shaviro 10)。

上記の引用は、観客をいわば眼差しという特権的な視点に還元することを戒める、生理学的でそれゆえ唯物論的な態度を表明しているといえる。これは、「夢を散りばめられた、純粋な生の物理的=生理的感覚をあたえる映画は、もっとも極端なユーモアのなかに勝利を見いだす」 (Artaud [III] 23-24) ¹⁷と主張するアルトーにも同様に認められる姿勢であるといえよう。

このとき、アルトーのいう「ユーモア (l'humour)」とは、先の引用でも言及されていたチャールズ・チャップリン (Charles Chaplin, 1889-1977) に代表される喜劇役者と、彼らが活躍したジャンルであるスラップスティック (Slapstick) をも指している。興味深いことに、チャップリンは自伝のなかで、自身の演じる労働者について、「浮浪者かと思えば紳士でもある。詩人、夢想家、そして淋しい孤独な男、それでいて、いつもロマンスと冒険ばかりもとめている。自分じや科学者、音楽家、侯爵、ポロ選手なんてふうに考えてもらいたいとねがっている」 (チャップリン 253) と語っている。

ようするに、チャップリンは、きわめて多様なイメージが重なりあう、ある種の場のようなものとして自身の演じるキャラクターを把握しているわけだが、アルトーの先の引用との奇妙な符牒、ならびにこれまでの議論を踏まえれば、このようにいいかえられるかもしれない。すなわち、映画というニューメディアによって可能となった、直接的・無媒介的である一方で超過媒体的でもあるような俳優は、同時に、「純粋な生の物理的=生理的感覚」を有する変態的かつ複数的な場でもあると、アルトーによって考えられていたのではないか。ところで、彼のこの俳優へのひとかたならぬ関心はいったいなぜなのか。

7. ボディ・ジャンルとしての残酷

別の角度から見てみよう。アルトーは、それを描くことが残酷演劇の目的ではないとしながらも、手段のひとつではあるとして好んで取りあげるべきものに、「エロティシズム、残酷、血の嗜好、暴力性の追求、つきまとう恐怖、道徳的価値の崩壊、社会的偽善、虚偽、偽証、サディズム、背徳」(Artaud [III] 46)¹⁸といった悪の主題を挙げている。

これらと、古典的ハリウッド映画のなかで代表的になった3つのジャンル、つまり、「暴力的興奮をかきたてるホラー、性的反応を喚起するポルノグラフィ、さらに情緒的な共鳴を惹き起こすメロドラマ」(北野 131) とが大きく重なりあう事実は偶然ではないだろう。なぜなら、これら3つのジャンル——リンダ・ウィリアムズ (Linda Williams, 1946-) がそう呼ぶところの「ボディ・ジャンル (body genres)」——は、観客の身体に情動的反応をわかりやすく惹起することをその特徴としているからだ。

それでは、残酷演劇において観客はいかなる位置を占めているのか。残念ながら、アルトーは観客について明示的には語っていない。

『観客』 まずはこの演劇が存在しなければならない (Artaud [IV] 118)¹⁹。

自身のコンセプトにもとづく演劇を実現することのほうが先決であるというわけだ。このとき、その実現の手がかりであり賭け金となっているのが、ほかならぬ俳優の存在であることは縷々述べてきたとおりである。最後に、アルト一流の俳優実践を記したテクストを見ておこう。

8. 「情動の運動」と観客

『演劇とその分身』に収められた数々のテクストのうち、その末尾を飾るのが、アルト一流の俳優を説いた「情動の運動 (Un Athlétisme Affectif)」²⁰である。俳優にとって必要な作業を擬似生理学的に論じるこの文章は、当時フランスで流通していた東洋思想やオカルト、とりわけ四書五経のひとつである「易経 (Yi Jing)」やユダヤ神秘思想の「カバラ (Kabbale)」を援用しつつ、物理的=生理的 (physique) な現象を形而上学的 (métaphysique) に、形而上学的な形象を物理的=生理的に記述するテクスト戦略を採用し、それによって、あらゆる内的感覚があたかも物質として存在しているかのように考えるべきだと主張がなされている (堀切 [2010c] 83)。ここで詳しく取りあげる余裕はないが、先に見た「純粹な生の物理的=生理的感覚」はここでも維持されている。そして、興味深いことに、この文章の末尾では、観客について述べられているのだ。

連鎖、すなわち 観客 スペクタトゥール スペクタクル リアリテ が上演のなかで自身の実人生を探求していた時間の連鎖をふたたび作りあげるには、ひと息ひと息、一刻一刻、観客にたいし上演と同一化することを認めなければならぬ。

上演の魔術が、観客をつなぎとめるだけでは十分でない。もしどこで捉えるかがわからなければ、魔術は観客をつなぎとめられないであろうからだ。偶発的な魔術や支えとなる科学をもたない詩はもうたくさんだ (Artaud [IV] 163)²¹。

ややもすると衒学的でさえあるアルトーの俳優術だが、それがなぜ述べられる必要があるかといえば、ようするに観客把握のための実践法を説くものであるからだ。魔術（magie）と呼ばれる厳密な学としての俳優実践は、観客の身体を呼吸ひとつに至るまで上演と同一化させ、それによって演劇空間をなべて情動化する。さしあたって、これがアルトーの残酷演劇であると考えてよいのではないか。

9. おわりに

先に述べたように、アルトーは、1931年にパリ植民地博覧会でパリ島演劇を鑑賞する。これこそ残酷演劇の構想を本格化することとなった直接的なきっかけであるとしばしばいわれるが、いままで見てきたように、それはむしろ、映画俳優に見ていた直接的で無媒介的な現前性を、パリ島演劇のダンサーたちにも見いだしたといったほうがより正確であろう。しかも、アルトーが映画俳優を論じるときには語られなかつた視点があらたに付け加わる。それは文字（graphe）である。

アルトーは、パリ島演劇のガムランのリズムにあわせて踊るダンサーたちを、「生きた象形文字（hiéroglyphes animés）」と形容する。けれど、分節言語（langage articulé）を放棄することをめざしていたはずのアルトーにふたたび言葉が回帰してくるのはじつに奇妙に思える。が、ここでアルトーが企図しているのは、記号表現つまり意味するもの（signifiant）と、記号内容つまり意味されるもの（signifié）との恣意的な結びつきによる媒介作用や差異化の運動を孕んだ分節言語の文字ではなく、そのような時間的な遅れも空間的な隔たりもない透明で即時的な形象としてのそれを言祝ぐことにある。

今までの議論に則しつつ、誤解を恐れずにいいかえれば、パリ島演劇のダンサーを象形文字に喻えたアルトーにとって、その存在はいわば、Bolter=Grusin 的な意味でニューメディアに感じられたのではないか。だとすれば、そこには、アルトーの要求する直接性=無媒介性の志向だけに特徴づけられない、メディアそれ自体をつねに意識させるような性質といったものも指摘できるのではないか。だが、その具体的な指摘と分析は、別の機会に譲らねばならないようだ。

引用・参考文献

Artaud, Antonin, *Oeuvres complètes*, tome I-XXVI, Paris, Gallimard, 1956-1994.

宇野邦一『アルト――思考と身体』白水社、2011年。

江川隆男「骨と血からなる〈非・存在〉」、『立教映像身体学研究』第5号、2017年、108-117頁。

北野圭介『映像論序説――〈デジタル〉〈アナログ〉を超えて』人文書院、2009年。

北山研二「演劇の可能と不可能――ジャリ、コポー、アルトー」、『岩波講座 文学5――演劇とパフォーマンス』岩波書店、2004年、165-186頁。

佐伯隆幸「経験としてのアルトー」、同上『岩波講座 文学5』、103-142頁。

坂原眞里「月報」第1号、『アントナン・アルトー著作集』第1巻、白水社、1996年、3-4頁。

高橋哲哉『デリダ――脱構築と正義』講談社学術文庫、2015年。

高橋信良『『チェンチ』への見取り図』、『ユリイカ』12月号、青土社、1996年、243-253頁。

竹内勝徳、高橋勤編『身体と情動――アフェクトで読むアメリカン・ルネサンス』彩流社、2016年。

永戸多喜雄「アントナン・アルトーにおける『残酷劇』*Le théâtre de la cruauté*について」、『藝文研究』第23号、慶應義塾大学藝文学会、1967年、31-43頁。

堀切克洋 (a)「上演不可能性という『伝統』――『アルトー事件をめぐって』」、『演劇映像学2009』第3集、早稲田大学演劇博物館グローバルCOEプログラム、2010年、73-86頁。

—— (b)「アルトーとヴィトラック――演劇におけるユーモア概念をめぐって」、『関東支部論集』第19号、日本フランス語フランス文学会関東支部、2010年、85-98頁。

—— (c)「感覚、感性、感受性――『演劇とその分身』における俳優の生理学をめぐって」、早稲田大学演劇博物館『演劇研究』第34号、2010年、77-89頁。

——「純粹イメージから感覚の交歓へ――アントナン・アルトーの映画における視覚性と聴覚性」、『レゾナンス』第9号、東京大学大学院総合文化研究科、2015年、20-27頁。

吉田寛「ゲーム研究の現在――「没入」をめぐる動向」、公益財団法人サントリー文化財団・アステイオン編集委員会『アステイオン』第84号、CCCメディアハウス、2016年、217-221頁。

渡邊大輔『イメージの進行形――ソーシャル時代の映画と映像文化』人文書院、2012年。

渡邊守章『劇場の思考』岩波書店、1984年。

チャップリン、チャールズ『チャップリン自伝――若き日々』中野好夫訳、新潮文庫、1981年(Chaplin, Charles, *My Autobiography*, New York, Simon & Schuster, 1964)。

デリダ、ジャック『エクリチュールと差異』合田正人ほか訳、法政大学出版局、2013年 (Derrida, Jacques, *L'Écriture et la différence*, Paris, Seuil, 1967)。

ドゥルーズ、ジル『批評と臨床』守中高明ほか訳、河出文庫、2010年 (Deleuze, Gilles, *Critique et clinique*, Paris, Minuit, 1967)。

——、ガタリ、フェリックス『哲学とは何か』財津理訳、河出文庫、2012年 (Deleuze, Gilles, Guattari, Félix, *Qu'est-ce que la philosophie ?*, Paris, Éditions de Minuit, 1991)。

バーバー、スティーヴン『アントナン・アルトー伝――打撃と破碎』内野儀訳、白水社、1996年(Barber, Stephen, *Antonin Artaud: Blows and Bombs*, London, Faber & Faber, 1993)。

フィッシャー=リヒテ、エリカ『パフォーマンスの美学』中島弘昭ほか訳、論創社、2009年 (Fischer-Lichte, Erika, *Ästhetik des Performativen*, Frankfurt am Main, Suhrkamp, 2004)。

ブロー、ジャン=ルイ『アントナン・アルトー』安堂信也訳、白水社、1976年 (Brau, Jean-Louis, *Antonin Artaud*, Paris, Éditions de La Table Ronde, 1971)。
レーマン、ハンス=ティース『ポストドラマ演劇』谷川道子ほか訳、同学社、2002年 (Lehmann, Hans-Thies, *Postdramatisches Theater*, Frankfurt am Main, Verlag der Autoren, 1999)。

Amiard-Chevrel, Claudine, "Frères ennemis ou faux frères ? (Théâtre et cinéma avant le parlant)", *Théâtre et cinéma années vingt: Une quête de la modernité*, tome 1, Paris, L'Age d'Homme, 1990, p. 9-32.

Bolter, Jay David, Grusin, Richard, *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge, MIT Press, 1999.

---, Gromala, Diane, *Windows and Mirrors: Interaction Design, Digital Art, and the Myth of Transparency*, Cambridge, MIT Press, 2003 (ボルター、ジェイ・デイヴィッド、グロマラ、ダイアン『メディアは透明になるべきか』田畠暁夫訳、NTT出版、2007年) .

Dumoulié, Camille, *Antonin Artaud*, Paris, Seuil, 1996.

Salen, Katie, Zimmerman, Eric, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge, MIT Press, 2003 (サレン、ケイティ、ジマーマン、エリック『ルールズ・オブ・プレイ——ゲームデザインの基礎』山本貴光訳、ソフトバンククリエイティブ、2011年) .

Shaviro, Steven, *The Cinematic Body*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1993.

1 また、残酷演劇の上演可能性を論じることを困難にした傾向を批判する論者においてさえも、上演（不）可能の境界をふたび導入してしまっていいるとの指摘がある（坂原〔1996〕）。

2 ほかへの参照や媒介がつねにすでに働き、よってずれと遅れを孕まざるをえない根源的な媒介性の関係、および基本的な差異化の運動のこと（高橋〔哲哉〕327-328）。

3 堀切克洋もまた、これらの二項対立の一方を擁護し他方を批判したとするアルトー理解に注意を促しており、本稿もその多くを負っている（堀切〔2015〕19）。

4 残酷演劇の上演=表象不可能性については、たとえば北山（2004）を参照のこと。

5 原文は以下。« Les méfaits du théâtre psychologique venu de Racine nous ont déshabitués de cette action immediate et violente que le théâtre doit posséder. » なお本稿でアルトーのテクストを引用する場合には、邦訳を参照するとともに訳文を一部改め、また、Artaud (1956-1994) から巻数のみ略記し原文も併記する。

6 残酷演劇の上演予定プログラムには、シェイクスピア外典のひとつである『フェヴァシャムのアーデン (Arden of Faversham)』(1592) や、ゲオルク・ビュヒナー (Georg Büchner, 1813-1837) の『ヴォイツェック (Woyzeck)』などの作品名が挙げられている。また、プログラムには、「エリザベス朝演劇の諸作品」「ロマン派のメロドラマ」といった言葉も散見されており、高橋信良（1996）は、前者はジョン・フォード (John Ford, 1586-c.1639) の『あわれ彼女は娼婦 (Tis Pity She's a Whore)』のことではないかと指摘している（高橋〔信良〕247）。

7 « Et philosophiquement parlant d'ailleurs qu'est-ce que la cruauté ? Du point de vue de l'esprit cruauté signifie rigueur, application et décision implacable, détermination irréversible, absolue.... La cruauté est avant tout lucide, c'est une sorte de direction rigide, la soumission à la nécessité. »

8 « ... ; il ne s'agit pas du tout de la cruauté vice.... ; mais au contraire d'un sentiment détaché et pur, d'un véritable mouvement d'esprit, lequel serait calqué sur le geste de la vie même.... ; mais cette rigueur, et cette vie qui passe outre et s'exerce dans la torture et le piétinement de tout, ce sentiment implacable et pur, c'est cela qui est la cruauté. »

9 « J'ai donc dit « cruauté » comme j'aurais dit « vie » ou comme j'aurais dit « nécessité », parce que je veux indiquer

surtout que pour moi le théâtre est acte et emanation perpétuelle, qu'il n'y a en lui rien de figé, que je l'assimile à un acte vrai, donc vivant, donc magique. »

¹⁰ « ... le cinéma me semble surtout fait pour exprimer les choses de la pensée, l'intérieur de la conscience, et pas tellement par le jeu des images que par quelque chose de plus impondérable qui nous les restitue avec leur matière directe, sans interposition, sans représentations. »

¹¹ « Et par le fait qu'il joue avec la matière elle-même, le cinéma crée des situations qui proviennent d'un heurt simple d'objets, de formes, de repulsions, d'attractions. Il ne se sépare pas de la vie mais il retrouve la disposition primitive des choses. Les films les plus réussis dans ce sens sont ceux où règne un certain humour, comme les premiers Malec, comme les Charlot les moins humains. Le cinéma constellé de rêves, et qui vous donne la sensation physique de la vie pure, trouve son triomphe dans l'humour le plus excessif. » 下線部のみ訳出。

¹² 彼らが議論の対象としているのは、PC やウェブといったデジタル・メディアだが、写真や映画についても同様の傾向や特徴を指摘できるとしている。

¹³ « Le cinéma se rapprochera de plus en plus du fantastique, ce fantastique dont on s'aperçoit toujours plus qu'il est en réalité tout le réel, ou alors il ne vivra pas. »

¹⁴ « C'est dire à quel point ce scénario peut ressembler et s'apparenter à la *mécanique d'un rêve* sans être vraiment un rêve lui-même, par exemple. » 強調部原文。

¹⁵ « Au cinéma l'acteur n'est qu'un signe vivant. Il est à lui seul toute la scène, la pensée de l'auteur et la suite des événements. C'est pourquoi nous n'y pensons pas. Charlot joue Charlot, Pickford joue Pickford, Fairbanks joue Fairbanks. Ils sont le film. »

¹⁶ « Les personnages n'y sont que des cerveaux ou des coeurs. La femme étale son désir animal, a la forme de son désir, le scintillement fantomatique de l'instinct qui la pousse à être une et sans cesse différente dans ses métamorphoses répétées. »

¹⁷ « Le cinéma constellé de rêves, et qui vous donne la sensation physique de la vie pure, trouve son triomphe dans l'humour le plus excessif. »

¹⁸ « La Révolte du Boucher part d'un procédé intellectuel analogue, mais tous les éléments qui dans le film précédent n'existaient qu'en puissance : érotisme, cruauté, goût du sang, recherche de la violence, obsession de l'horrible, dissolution des valeurs morales, hypocrisie sociale, mensonges, faux témoignage, sadisme, perversité, etc., etc., sont employés ici avec le maximum de lisibilité. » 下線部のみ訳出。

¹⁹ « LE PUBLIC : Il faut d'abord que ce théâtre soit. »

²⁰ 安堂信也による邦訳では「感性の体操」と訳されている。

²¹ « Il faut pour refaire la chaîne, la chaîne d'un temps où le spectateur dans le spectacle cherchait sa propre réalité, permettre à ce spectateur de s'identifier avec le spectacle, soufflé par soufflé et temps par temps. / Ce spectateur ce n'est pas assez que la magie du spectacle l'enchaîne, elle ne l'enchaînera pas si on ne sait pas *où le prendre*. C'est assez d'une magie hasardeuse, d'une poésie qui n'a pas la science pour l'étayer. » 強調部原文。

研究発表

映画音楽研究
——小津安二郎『秋日和』における劇伴音楽を手がかりに——

兼宗朋史

〔要旨〕

小津安二郎作品における劇伴音楽を具体的に検証した研究は少ない。彼の作品における劇伴音楽は、明るい調性の同一曲が全編で反復するという説明でもって特徴づけられることが多い。さらに、映像の意味内容とはあえて合致しない曲調を採用しているという指摘は多く、作曲者である齋藤高順自身も、映像にあえて反する楽曲を採用することで、より画面の緊張感を高めていると語っている。こうした特徴は、小津の全作品の中で、とりわけ齋藤とタッグを組んだ全盛期における特徴でしかないが、他の作曲家以上に齋藤の登板回数が多いため、小津映画の音楽といえば彼の音楽を連想することが多いのだろう。しかもその音楽は、「小津調」を決定づける重要な要素であるとまで言われている。

では、果たして、齋藤の音楽はどのように「小津調」と呼ばれる、小津映画のムードの形成に貢献したのか。従来の研究では、先述のように、曲調の問題であるという抽象的な検証に終わることがほとんどであった。「画面に合っている／合っていない」という言及も印象論的な曖昧なものでしかない。

そこで本研究では、曲調という抽象的な議論に終始してきた小津映画の劇伴音楽を、映像との様に関わっているのかという具体的な検証に足を踏み入れることで、今一度再考してみたい。つまり、映像に対して音楽がどのタイミングで挿入され、また、どの程度の音量で演奏されているのかといった、映像と音楽を常に並行で考える作業をしたい。特に『秋日和』に使用されている劇伴音楽に注目し、その音楽の効果が、いかに映画全体に波及し、「小津調」を彩っているかを論じることにする。

研究発表

「百合」におけるカップリング類型
—ボーイズ・ラブとの比較を通して—

田原康夫

〔要旨〕

女性同士のさまざまな関係性を描くマンガ・アニメのジャンルである「百合」は、「ガールズ・ラブ」とも呼ばれているように、男性同士の関係性を描く「ボーイズ・ラブ」と類同的なジャンルとして捉えられている。しかし、「ボーイズ・ラブ」に関しては国内外を問わずさまざまな研究や批評が行われる一方で、「百合」に関するそのような試みは乏しく、したがって両ジャンルを比較した研究もほとんど存在していない。

本研究は、1.百合ジャンルのマンガ作品を広範に分析することで、ジャンルの慣習=「お約束」を可視化し、2.「ボーイズ・ラブ」や、その母体となったジャンルである「やおい」を扱う先行研究の成果を活用しながら、両ジャンルの比較を行う。

分析にあたっては、「カップリング」概念に軸足を置く。この概念は、本来は、マンガ・アニメ作品のファンが男性キャラクター間に同性愛関係を「捏造」するときの組み合わせを意味するものだが、現在はキャラクターの「対」関係を示す語彙として「百合」「ボーイズ・ラブ」の両ジャンルに広く流通している。

先行研究やファンの言説が示すように、「ボーイズ・ラブ」や「やおい」ジャンルにおいては、「対」を構成する二人のキャラクターがどのように特徴付けられるか、という問題が極めて重要視されている。言いかえれば、このジャンルにおいては、単体のキャラクターをどのように「立たせる」かどうかではなく、キャラクターの「対」をいかにして魅力的なものとして提示するかが賭け金とされているのである。そして、「カップリング」という言葉が現に使用されている以上、「百合」においてもこの価値観そのものは通底していると考えられる。

量的な調査をもとに「百合」における「カップリング」の類型を示し、「ボーイズ・ラブ」におけるそれらと比較することによって、「百合」ジャンルの核心を明らかにするとともに、類同的にとらえられている両ジャンルの相違点をも明らかにすることを試みる。

研究発表

連帶のファンカルチャー ——「現場」からみる東京ライブアイドル・シーン——

鈴木真吾

0. 要旨

本発表では、スタッフとして女性ライブアイドル¹（以下ライブアイドルと表記）のグループに帶同して行ったフィールドワーク²を基に、2005年後半から隆盛をみせるライブアイドルのファンカルチャーを分析する。なお、本発表におけるアイドルは、すべて女性を指すものとする。

アイドルに関する先行研究はソロアイドルの変遷をたどる従来型のものと、AKB48のヒット以降に展開されたアイドル論が混在しており、新時代のアイドルを包括的に分析する太田省一（太田 2011）と香月考史（香月 2014）、「地下アイドル」としての活動経歴を持ち、パフォーマーの視点から「地下アイドル」という文化が形成され、ビジネスとして注目されていく過程に言及する姫乃たま（姫乃 2015）、都市のローカリティやライブアイドルによる地域振興事例を分析する田中秀臣（田中 2016）が後者の代表としてあげられる。

東京、名古屋、大阪といった大都市圏と、自身のフィールドである新潟で活動する「ご当地アイドル」の活動の比較分析を行う田中はマクロな視点、東京における活動を基にした姫野は、田中よりミクロな視点で「地下アイドル」という現象を包括的に取り上げている。

本研究では分析対象を東京に限定し³、エリア毎に異なる「場所の文化資本」（田中 71）や、主要な会場が密集するエリアを短時間で移動できる交通網を有する東京の地域的特徴が、ライブアイドル・シーンの隆盛に大きな影響を及ぼし、連帶感を重要視するファン共同体の活動を支えていることを指摘する。

1. 東京の地域性と興行形式

1-1. 東京の地域性

東京エリアにおける代表的な会場は山手線沿線に集中しており、小区域への密集は渋谷（宇田川町）、新宿（歌舞伎町1丁目）、秋葉原（外神田3丁目）がとくに多いが、渋谷では古くからクラブとして使われてきた会場の集中する道玄坂エリアと、新興のライブハウスやイベントスペースが密集する宇田川町周辺など、会場の分布にも新旧の差異が確認できる。また、秋葉原では2005年にオープンしたAKB劇場の成功を受け、短期間でその数を増した新興のイベントスペース⁴が主要会場に使われるなど、会場の傾向はエリアによって大きな差異はあるものの、先にあげたエリアでは周辺の複数会場を跨ぐサーキット形式⁵のライブが頻繁に開催される。例えば昼に渋谷や新宿でライブを行い、夜は秋葉原の別会場というように、一日に複数エリアでの公演が行われることも多く、そういった公演形式は立地的要因と、高度に整備された東京の交通網という地域的特徴⁶を背景に成立しているといえよう。

1-2. ライブの興行形式

ライブイベントはアイドル主催の場合もあるが、多くの場合はイベントーや制作会社によるイベント企画⁷で、持ち時間はソロやグループも共通で10~20分程度が通例である。楽曲は生演奏ではなくCD音源を使うため、楽器のサウンドチェック、機材準備を伴う転換などがなく出番後の転換時間は10数秒程度に留まり、1公演で多数のグループの出演が可能となる。

一般的なバンドの演奏に比べて短い持ち時間ではあるが、各グループの観客動員が僅かだとしても多数のグループが出演するため、単独でライブを行うよりは多くの動員数が期待される。ゆえに、興行を企画する会場やイベント側のリスクが非常に少なく、ある程度安定した利潤を生み出すビジネスモデルとして定着しており、イベントーや制作会社が企画するライブイベントではチケットノルマが発生しない⁸。また、平日⁹の午後や夕方からスタートするライブも少なくない。

会場の収容人数はおおむね、小中規模のもので150~200人程度、大規模のもので300人程度であり¹⁰、そういう比較的大きなホールでは、大型イベント出演をかけた観客投票型のライブが行われることもある。ライブはステージ出演とその後に行われる物販（特典会）までが1セットで、物販内容は、CD、Tシャツ、タオル、プロマイドなど、グループの活動規模によって異なるが、全グループの定番アイテムとしてチキ¹¹がある。チキにはソロ、ツーショット、囲み（メンバー全員と撮影）、宿題（持ち帰り、直筆による装飾を施す）などがあり、チキの種類に応じて1枚辺り30秒~90秒のトークタイムが与えられ、アイドルと間近で会話することを主目的にチキを撮るファンもいるという。

1-3. 文化空間としてのシーン

本発表では、東京の地域性と強く結びついたライブアイドル文化を「シーン」として把握する。ポピュラー音楽研究の領域においてウィル・ストロー（Will Straw）が定義した「シーン（scene）」という概念は¹²、さまざまな音楽実践が共生する流動的な文化空間で、構成員たちが積極的な空間形成・維持に努めなければ潰れてしまう連帶関係や仲間意識から生じるものである（ニーガス 51-52）。東京ライブアイドル・シーンでは、秋葉原を中心・象徴的な「聖地」として位置づけられ、「現場」¹³を介してファン同士の連帶や仲間意識が形成されるほか、独自の用語や「現場」における儀礼的なパフォーマンスといったファンカルチャーの端々には、連帶の形成を促しファン共同体の存在を強調するような傾向が確認できる。

東京ライブアイドル・シーンは、「現場」で形成された連帶感を重視する小集団の積極的な活動に支えられている。しかし、それらは企画・制作会社、大型イベントを主催する業界などによって整備された土壤に形成されたもので、地上（メジャー）に対する対抗文化として位置付けられておらず、ビジネス的な側面から自由なものではいえない¹⁴が、「現場=シーン」を維持し、そして広げようとするファンやライブアイドルの積極的な活動が許容されうる実験・実践的な場としての側面を有しているというのが、フィールドワークを通じて抱いた印象のひとつである。

2. シーンを構成するファンとトライブ

2-1. 「現場」に集うファン層

とくに音楽ジャンルへの帰属意識が強いとされるヘヴィメタルを例にすると、黒いTシャツ、レザージャケット、長髪といったジャンルを象徴するファンの装いがステレオタイプ的に共有されている。しかし、ライブアイドルはほかの音楽ジャンルのように特定の楽曲様式をもたず、ファンもまた音楽ジャンルではなくグループや個々のメンバーに強い帰属意識を持つ傾向がある。そのため、髪型や服装といった外見的な要素でライブアイドルのファンを特徴づけることは難しいが、メンバー一カラーのサイリウムを振っての応援、「ヲ（オ）タ芸」、「コール」¹⁵など、客席で展開される独特的の儀礼的行為があるほか、「アイドル用語」「ドルヲタ用語」と呼ばれる独自の専門用語¹⁶を使うことで、ファンあるいは「ヲタク」としての共同体意識を強化するほか、会話の中で「ヲタク」という言葉をある時は肯定的に、またある時は否定的な自称・他称に用いる例も数多く確認できた。

複数グループが出演する、いわゆる「対バン」¹⁷形式のライブで開催が平日夜の場合、客層の8割程度は男性で、年齢層は概ね20代後半～中高年層が多い¹⁸。単独での来場者も会場に散見されるが¹⁹、複数人での来場や会場内で顔見知りのグループに合流する例も多くみられた。また、土日に開催される大型イベントでは、数組が出演する平日開催の対バン形式ライブよりも女性客を多く見かけることがあった。

ファン同士の交流は、「現場」における「ヲタ芸」や「コール」といった儀礼的行為を通じて形成される一体感だけではない。ファンたちは、Twitter等のSNSでライブの感想や購入したチケットの写真、あるいはライブ後に食事・飲み会の写真の投稿をするなど、ライブアイドルという共通の話題を持つ友人たちとの交流を「現場」の延長として楽しんでいる様子が窺える。

2-2. トライブ（部族）としてのアイドルファン

本発表では、特定のグループに帰属するファンで構成される小集団を、トライブとして捉え、その交流関係等を分析した。トライブとは、若者文化、サブカルチャー、都市文化の中に存在する趣味・スタイル・身振りなどによって形成される小集団を、儀礼や信仰を共有する集団カテゴリーに例えた（上野 16）概念で、ジャンルではなくアイドルへの帰属が強いという点で、トライブは80年代のソロアイドルを象徴する「親衛隊文化」（強固かつメンバーへの強い忠誠や、連帯感の形成）との類似点が数多く見いだせる。また、個々のトライブは島宇宙として点在するわけではなく、他トライブの尊重・対立といった関係性やトライブ間における人間の移動²⁰といった相互的な関係を持つ小集団として「シーン」を構成している。また、岡島紳士と岡田康宏は、ネットコミュニティで知り合った同趣味の知人と実際に会うための場所としてAKB劇場が機能していたという事例から、AKB劇場を介して広がっていくファンの交友関係と、サッカーのサポーターとの類似性を指摘（岡島・岡田 31-32）しており、ライブアイドル・シーンにおけるファンの連帯や交友関係については、筆者が帶同してきたグループのファンの分析を通じ、サポーター的な傾向を強く確認できた。

ファンの関心は、80年代のアイドル文化を象徴するファンカルチャーとして語られることの多い「親衛隊文化」から、2010年代前半以降には「現場」＝「シーン」を楽しむことを重視するサポーター的な関係性へと変化し始めた。そして、ファンの層も、特定のソロアイドルあるいはグループに絶対的な忠誠心を尽くすという「親衛隊」的なものから、様々な「現場」を共有する体験や

グループの成長と過程を間近で見届けるといった物語を求める層がライブアイドル・シーンへ流入していった。現在は「現場」を楽しみながら、トライブに属するファン同士と物語を共有することを重要視する層が増加傾向にあると考えられる。

2-3. 「現場」とSNSにおけるトライブ内、トライブ間の交流

岡島・岡田はサポーター的なファンカルチャーの形成例として、会員制SNSサイトmixiにおけるAKB48コミュニティ²¹で知り合ったファン同士が、AKB劇場で実際に対面して交流を広げていく事例を紹介する（岡島・岡田 31）。今日では、国内SNSの主流はTwitterに移り、コミュニティのような特定グループに参加して情報を集めるのではなく、自身のタイムラインに流れてくるリツイートで受動的に情報を取得している。グループ毎のハッシュタグを辿ることで、その日のライブに参加したファンの感想を追い、「現場」で会える友人を探すだけでなく、慣習や主要な構成員といったほかのトライブに関する情報を獲得するための契機となる。一方、ほかのトライブや、特定のトライブに属さない浮動的なファンに向けた情報発信を行う上で、Twitterを筆頭としたスマートフォンと高い親和性を持つSNSは重要な宣伝ツールとして機能している。

岡島・岡田が取り上げた例では、AKB劇場に集うAKB48ファンという共通前提のもとに交友関係が形成されており、ファン同士の交流はAKB48をメインに据えたトライブの中で完結してしまう。その一方、ライブアイドルのファンは、対バン形式の場合様々なグループが共演するため、ほかのトライブとの交流や相互扶助的な関係を構築しやすい。また、「現場」における交流の延長をSNS上で展開するのみならず、SNS上から始まった交流を「現場」における交流へと持続させることができる。さらに、都内各地にある様々な会場は、多様なトライブが集まり交流するため物理的空間であり、連帶性を確認し、「シーン」の存在を実感するための「現場」としての側面を有している。

3. ファンカルチャーにおけるジェンダー

3-1. ホモソーシャルな連帶

ライブアイドルのファン層は男性が大多数を占め、小規模のライブハウスよりもステージの横幅や最前列のスペースが広い中規模・大規模のホール²²のほうが、女性客が多い傾向がみられる。また、代表的な「ヲタ用語」はアイドル（女性）—ファン（男性）、ファン（男性）—ファン（男性）といった関係性を示すものが多く、「単騎」や「ぼっち（ひとりぼっち）」など、友人と連れ立って「現場」に行くことが一般的であることを示唆する用語に続いて、「女ヲタ」という女性蔑視的な用語がある点からも、男性ファン同士のホモソーシャルな関係性が重要視されていることが窺える。

ジェンダーバランスやライブでの儀礼的行為の傾向は各トライブによって異なるが、ヲタ用語に女性蔑視的な傾向が少なくないことを踏まえると、男性中心主義的なトライブも少なからず存在すると考えられる²³。

3-2. 女性ファンの位置付け

「女ヲタヲタ」²⁴など、ヲタ用語の多くは男性主観で、ヲタ（男性）がアイドル（女性）を推すという関係が前提とされているが、近年では岡山県を舞台に「女ヲタ」が（ローカル）アイドルを推すという関係をテーマにした平尾アウリのマンガ作品『推しが武道館いってくれば死ぬ』²⁵などがあり、メジャーのアイドルではももいろクローバーZの「女祭り」²⁶のような女性限定ライブも開催されるなど、動員拡大の戦略として女性ファンの開拓に注目が集まっている²⁷。とはいえ、ライブアイドルの動員規模では「女祭り」のような女性限定ライブの開催は難しい。

テレビ東京系の深夜番組『東京アイドル戦線』（2017年7月6日—2018年3月29日、毎週金曜日2時35分～3時5分）内のコーナーと連動し、複数の提携会場で開催されるライブイベント「アイドル最前線」は女性入場無料（ドリンク代のみ）がといった割引制度が設けられており、TV番組との相乗効果を通じ、まだ絶対数の少ない女性ファンの動員を増加、潜在的なファンを発掘しようとする戦略が試みられている。

4. おわりに

ライブアイドル文化は、その起源とされる90年代初頭においては、当時のマスメディアとは異なる領域で新たな活動を求めていたソロアイドルたちの活動として生じた対抗的な潮流かもしれない。しかし、今日においては企業や業界主導で整えられた土壤（ライブ会場の選定、大型イベント開催）に支えられ、常に市場・競争原理に晒される。

アイドルを間近で応援できる「現場」への参与やトライブ間の交流といった「ファンカルチャー」を実践する場ともいべき「シーン」は、オーディエンスの能動性によって支えられているが、企業や業界の介入からは自由な場ではない。オーディエンスが自称・他称として用いる「ヲタク」という呼称には諧謔的な消費者としてのニュアンスが含まれていることからも、企業や業界による商業的かつ競争原理を煽るような介入を許容していることが窺えるが、それがあまりにも露骨なイベントは批判の対象になることも少なくない。

アイドルを応援したいという女性層は、SNSがトライブや「現場」に参与するための入り口として機能していることを背景に増加傾向にあるようにも思えるが、その黎明期から今日までライブアイドルの「現場」において形成され続けているホモソーシャルな連帶を搖るがすには至っていない。地方都市をフィールドにする田中の調査によれば、ファンの主要層は30代後半の男性であり（田中 241）、東京フィールドにする筆者の観測範囲では、20代後半～中高年層が主要層を構成している。また、平日を含めた週数回ペースで開催されるライブに数多く足を運べる層は、物販での消費も含め金銭的な余裕のある年齢層の男性が中心となり、結果として、多くの「現場」は男性中心の空間になってしまう。

とはいえ、定期公演や生誕祭といったアイドル主催の特別公演では、通常のライブよりも女性ファンの来場が多くみられ、トライブ内のジェンダーバランスの変化に対して、グループサイドの運営や、観客であるトライブの構成員の双方が、女性ファンを増やすような戦略を模索していくことが必要とされている。

引用文献リスト

- 上野俊哉『アーバン・トライバル・スタディーズ パーティー、クラブ文化の社会学』、月曜社、2005年。
- 太田省一『アイドル進化論 南沙織から初音ミクまで』(双書Zero)、筑摩書房、2011年。
- 岡島紳士、岡田康宏『グループアイドル進化論 「アイドル戦国時代」がやってきた』(マイコミ新書)、マイナビ出版、2011年。
- 香月考史『「アイドル」の読み方: 混乱する「語り」を問う』(青弓社ライブラリー)、青弓社、2014年。
- 田中秀臣『ご当地アイドルの経済学』(イースト新書)、イースト・プレス、2016年。
- ニーガス、キース『ポピュラー音楽理論入門』安田昌弘訳、水声社、2002年 (Negus, Keith, *Popular Music in Theory: An Introduction*, Wesleyan University Press, 1996.)。
- 姫乃たま『潜行 地下アイドルの人に言えない生活』、サイゾー、2015年。
- 『職業としての地下アイドル』(朝日新書)、朝日新聞出版社、2017年。

¹ 「地下アイドル」という呼称のほうが広く知られている。「地下アイドル」という言葉は蔑称的なニュアンスが含まれることもある(田中 178)が、姫野のように肯定的なニュアンスでその名称を使う例(姫野 53)もある。

ライブアイドルは、CDリリースやマスメディアへの露出よりも、小規模の会場でのパフォーマンスや、SNS、動画配信サービスでの情報発信を活動の中心に据え(田中 176)ており、「現場」やライブ会場のあるエリアに着目する本発表ではライブアイドルという呼称を用いる。

² 2016年12月に東京で活動するセルフプロデュースのグループ、ねごと!TOYDOLLの撮影を担当した縁で、2017年3月頃からデザインや映像編集などの制作、イベントでの物販対応、企画運営に関わるコアメンバーとしてグループの運営を担つてきた。ねごと!TOYDOLLは2019年1月14日のラストライブを持って解散。筆者はその後、カメラマンとしてほかのグループの活動にも撮影を中心に参与し、現在はねごと!TOYDOLLの初期メンバーが結成し、2018年7月にデビューライブを行ったDolce Mistoの撮影を中心にしつつ、男性ライブアイドルグループを含めた様々な「現場」を跨いだフィールドワークを続けている。

³ 東京の地域性を重要視する理由して、フィールドワークで帯同しているグループがいずれも東京を中心に活動していることがあげられる。また、アイドル文化の聖地として位置づけられる秋葉原を筆頭に、会場となるライブハウスやイベントスペースなどは、ターミナル駅を起点として広がる各エリアを特徴付ける「場所の文化資本」が色濃く反映されている。

⁴ 秋葉原の会場では、PLUM LIVE SPACEのように雑居ビルに軒を構える店舗の一部をライブスペースとして改装した会場もある。同会場はビルの最上階にあるフィギュアショップの一区画にステージ、音響機材、簡易的な照明機材を設置するなど、イベントスペース用途ではない既存の物件を改装した例である。

⁵ 会場が特定区画に集中している渋谷、新宿、池袋、秋葉原で開催。

⁶ テレビ東京系の深夜番組『東京アイドル戦線』(2017年7月6日-2018年3月29日、後番組として『超!アイドル戦線~Men'sSide&Girl'sSide~』が放送中)や、TOKYO MX『AKIBAだんじょん!』(2016年から不定期放送)など、YouTube等で一部を見逃し配信等で視聴可能な東京ローカルの番組が東京の地域性を支え、東京ライブアイドル・シーンの盛り上がりを地方のアイドル、ファンに伝える役割を担っていると考えられる。

⁷ ブッキングはメールによる連絡がほとんどで、グループ運営への個別連絡のほか、イベントからの一斉送信で多数のグループに出演依頼が周知されることも多い。

⁸ チケットノルマの有無はイベントのレギュレーションにもよるが、ノルマ無しの場合、一定以上の動員があればチケットパックとして会場側からギャランティが支払われる。

⁹ 17時や18時台のオープンが多いが、12時オープンのライブも多い。

¹⁰ 川崎クラブチッタ、渋谷ON AIR WEST、新宿ReNY、渋谷CLUB QUATTRO、渋谷ON AIR WEST、マイナビBLITZ赤坂など。

¹¹ FUJIFILMのインスタントカメラinstaxの通称。

¹² Will Straw, 1991, "Systems of Articulation, Logics of Change: Communities and Scenes in Popular Music", *Cultural Studies*, 5, 3, pp.368-88.

¹³ アイドルの出演するライブや握手会など各種イベントを指すファン用語。

¹⁴ ライブアイドルのビジネスモデルを発展させたAKB48のヒットは、アイドルファンの絶対数の増加とアイドル需要の活性化を促し、小規模な事務所が数多くの新アイドルを送り出す(田中 100)。

¹⁵ 「ヲ(オ)タ芸」は両手に持ったサイリウムを振り回すパフォーマンスを主に指す。また、「コール」は、曲に合わせた掛け

け声による応援や、合いの手のようにメンバー名を叫ぶ行為とされているが、決定的な定義はない。

16 インターネット上にまとめられている情報から用例を学ぶことが多いと思われる。

17 「対バン」は、主としてライブハウスで共演するバンドを指す用語として使われているが、バンド形式ではないライブアイドル・シーンにおいても、共演するグループを「対バン」と呼ぶことが一般的である。

18 「アイドルによっても違いますが、おそらく来場者数を50名とすると、その半数以上が30代後半ではないでしょうか。私と似たような50代とおぼしき男性もかなりいます。10代のファンは少数派であり、女性ファンも同様です。」(同241)。

19 「単騎」や「ぼっち」と呼ばれる。

20 ファンが「現場」に姿をみせなくなる、あるいは別の「現場」に移動することを意味する「他界」という用語があり、本論では「他界」をファンの流動性やライブ間の移動可能性を示唆するものと考える。

21 mixiには、特定のテーマを掲げたグループを作成するコミュニティという機能があり、コミュニティに参加することで同じテーマに関心を持つユーザーとの交流だけでなく、可視的なトライプの形成を促していた。

22 川崎クラブチッタ、渋谷ON AIR WEST、新宿ReNYなど。

23 女性蔑視的・男性中心的なトライプを見かけたことはないが、多くのライブ(とくに最前列)では女性ファンの姿が少ないので、アイドルを介して連帶を深める集団は必然的に男性集団になってしまう。

24 「現場」にくる女性ファンに恋をしてしまう男性ファンを揶揄した用語。

25 『月刊 COMIC リュウ』(徳間書店)にて2015年8月から現在まで連載が続いている。

26 第1回は2014年11月24日大阪城ホールで開催。

27 新規グループが日々増えていく一方、ファン(ヲタ)の数は減少傾向にあり、絶対数の決まっているパイの奪い合いになるという見解や、新規の取り込み以上に「現場」に来ているヲタを「他界」させない工夫が重要という意見を「現場」やSNSで頻繁に見聞きする。

パネル・ディスカッション

高畠勲とは何者だったのか? —アニメーション漫画映画の志、その全体像に近づくために—

登壇者紹介

中条省平（ちゅうじょう・しょうへい）：1954年生まれ。学習院大学文学部教授。パリ大学文学博士。主な著書に『反=近代文学史』『フランス映画史の誘惑』、翻訳にバタイユ『マダム・エドワルダ／目玉の話』、コクトー『恐るべき子供たち』など。

渡邊大輔（わたなべ・だいすけ）：批評家・映画史研究者。跡見学園女子大学文学部専任講師。専門は日本映画史・映像文化論・メディア論。著作に『イメージの進行形』（人文書院）、共著に『日本探偵小説を知る』（北海道大学出版会）『川島雄三は二度生まれる』（水声社）『スクリーン・スタディーズ』（東京大学出版会）『アニメ制作者たちの方法』（フィルムアート社）など多数。

鶴谷花（わしたに・はな）：大阪国際児童文学館特別専門員。専門は映画学、日本映像文化史。共編著書として『淡島千景 女優というプリズム』（淡島千景、坂尻昌平、志村三代子、御園生涼子と共に著、青弓社、2009年）ほか。近年は昭和期の幻灯（スライド）に関する調査研究及び上映活動にも取り組んでいる。

司会者紹介

三輪健太朗（みわ・けんたろう）：1986年生まれ。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満期退学。現在、日本学術振興会特別研究員 PD／東京工芸大学ほか非常勤講師。著書に『マンガと映画—コマと時間の理論』（NTT出版、2014年）、共著書に『マンガ視覚文化論—見る、聞く、語る』（水声社、2017年）など。

趣旨説明

去る 2018年4月にアニメーション監督の高畠勲氏が亡くなった。本学会の母体である身体表象文化学専攻の創立に寄与された—「映像芸術と身体表象メディア」という共同研究に主任研究員として3年近くにわたって携わり、また、大塚康生氏との共同講演会などにも登壇された—そのような所縁ある人物の死は、本学会員のあいだでもおのずと話題になった。その死がきっかけとなったことはむろん本意ではないにしても。

ところで、はたして私たちは高畠勲のことをどれだけ知っているといえるのだろうか。『太陽の王子 ホルスの大冒険』『アルプスの少女ハイジ』『火垂るの墓』ほかの監督・演出家であり、宮崎駿の師であると同時にライバルでもあった彼について、私たちはもちろん知っていると答えるであろう。しかし、宮崎にかんする研究や批評にくらべて、高畠を対象とする言説は圧倒的に少なく、その仕事の全貌が明らかにされてきたとはいがたい。

よく知られるのは、『やぶにらみの暴君』(『王と鳥』) や絵巻物をつうじたアニメーション研究だが、そればかりでなく、上記前者の脚本を手がけたジャック・プレヴェールについての卒業論文以来の研究とその集大成である『ことばたち』(Paroles) の本邦初完訳、ユーリ・ノルシュテインやフレデリック・バックらといった世界のアニメーション作家の紹介、そして左翼知識人としての活動など、彼の関心はさまざまな領域に向けられていた。

このたび本学会では、ジェンダー論や大衆文化史の視点からスタジオジブリ作品についての考察も試みている映画史研究者・鷺谷花氏と、スタジオジブリ論を構想しているという気鋭の批評家・渡邊大輔氏をお招きするとともに、広範におよぶ話題で高畠と対話を重ねてきた本学教授・中条省平氏もまじえた公開討論会を開催する。フロアにも問い合わせることをとおして活発な議論を交わし、その全体像にすこしでも近づく機会としたい。

(文責: 学習院大学身体表象文化学会 大会実行委員会)

登壇者紹介

三輪健太朗（以下三輪） —では、ここからはわたくし三輪が司会を務めさせていただきます。よろしくお願ひします。初めに登壇者の方々の紹介からさせていただければと思います。このあと、おひとりずつ発表をしていただきますけれど、その発表順にいま並んでいただいております。



【左から三輪健太朗、中条省平、渡邊大輔、鷺谷花
(敬称略)】

皆さんから向かって、左から中条省平先生です。もちろん学内学会ですので、聴衆の方々のほとんどにはご説明の必要はいらないかと思いますけれども、当身体表象文化学専攻の映像芸術分野の先生であり、またフランス文学の専門家として長らくご活躍されています。今日はジャック・プレヴェール (Jacques Prévert, 1900-77)¹との関係から高畠勲についてお話ししていただけるということで、たいへん楽しみにしています。よろしくお願ひします。

続いて、渡邊大輔先生です。現在、跡見学園女子大学の文学部で専任講師をされていらっしゃいます。

ます。多産な執筆活動の数々を皆さんも目にしたことがあるかと思いますが、とくに最初の単著『イメージの進行形』²は、古典的ハリウッド映画からニコニコ動画まで、非常に幅広い種類の映像を俎上に載せて扱っていく、たいへんインパクトのある批評書で、映像研究にかかわる人間にとってはいまだに鮮烈な印象の抜けない書物となっています。その後も多様な活躍をされていますけれど、それらのお仕事のなかには、高畠勲を含むスタジオジブリの活動を検証する論考も複数あります。今日も広範な観点から高畠勲を再考する発表を準備してくださっているとのことで楽しみにしています。よろしくお願ひします。

最後に、鷺谷花先生です。現在、大阪国際児童文学館特別専門員として活動されています。鷺谷さんは、現在のご専門である映像研究はもちろんのこと、もともとマンガの研究もされていらっしゃいましたし、たとえば宝塚歌劇に造詣が深かつたり、ジェンダーの問題についても積極的に発言されていました。この身体表象文化学専攻の全分野とかかわるテーマでご活躍されていますので、この学会の参加者全員にとって、お話を聞けるいい機会なのではと思います。今日は『太陽の王子ホルスの大冒険』(1968年)を中心に、高畠勲の作品とその前後の時代背景、およびほかのメディアとの関係などについてお話を伺えると聞いています。よろしくお願ひします。

ではさっそくですが、まずはお三方から、それぞれのテーマに沿った話をひとりずついただきたいと思います。まずは中条省平先生、よろしくお願ひします。

¹ フランスの詩人、作家。シャンソンを代表する楽曲「枯葉」(Les Feuilles mortes, 1945)の作詞で知られるほか、『天井桟敷の人々』(Les Enfants du paradis, 1945)などの脚本家としても知られる。

² 渡邊大輔『イメージの進行形—ソーシャル時代の映画と映像文化』人文書院、2012年。

登壇者発表

発表者①：中条省平

「プレヴェールと高畠勲」

中条省平(以下中条)——よろしくお願ひします。中条です。私は今回、高畠勲という人をアニメーターとしてではなく、ちょっとバイアスをかけて論じたいと思います。高畠勲はプレヴェールというフランスの詩人に非常に興味を持っていて、卒業論文もプレヴェールですし、それからプレヴェールの代表作である《Paroles》(1946年)っていう詩集を全訳した初めての日本人なんですね³。で、彼がそのプレヴェールを通して、どういうイメージで「鳥」という存在を捉え、その鳥のイメージは高畠勲っていう作家にとってなにを物語っているのかということを、ちょっと自分なりに考えてみたいわけです。

鳥というものは、プレヴェールの思索全体にとても非常に重要なキーイメージになっているんですね。鳥は実際、プレヴェールの作品にたくさん出てきますし、プレヴェールといえば「自由と愛」という言葉がすぐに出てくるわけですけれども、その自由を象徴するイメージであることは間違いない。ただしその事実は、高畠勲が、プレヴェールの鳥にどのように着目して、どういうイメージで捉えていたかということとはまた別の問題になるわけですね。ですから、プレヴェールの鳥のイメージを高畠勲がどう捉えていたかということを問題にしつつ、その話を高畠勲のアニメ観みたいなものに繋げていきたいと思います。それで、この短い発表の第1部では、その鳥のイメージを4つのテーマにまとめてみました⁴。

³ ジャック・プレヴェール『ことばたち』高畠勲訳・解説、ぴあ、2004年。

⁴ 発表内のプレヴェールの引用は上記の書籍、および、

まず1点目に、「鳥とは自由である」っていうことですね。鳥は大空を羽ばたいて自由に飛べる。別にこれは高畠勲やプレヴェールじゃなくても誰でも「鳥は自由だ」って言うことはできるわけですが、ただ高畠勲のプレヴェールの鳥にかんする解釈はとりわけ面白い。ここでは「自由な外出」という詩篇を取り上げてみますが、これはとても短い詩で、ある日、フランス人の青年で兵役に就いている主人公「僕」が、軍の帽子を捨てて、小鳥を頭に乗せて外出したっていうユーモラスな詩なんですね。そうしたら、外出した先で司令官に出会った。で、その司令官を見て、僕は挨拶しようとするんだけど、鳥が「挨拶なんか必要ないんだ」と言う。司令官はそれを聞いて、「あ、そうか、挨拶する必要ないのか」って言うと、その鳥が「そう、挨拶なんかする必要ないんだよ」と答える。すると、司令官が「あー、私は知らなかつたよ、ごめんね」って謝るんです。それに鳥が、「いやいや、いいんだよ、誰にでも過ちはあるもんだからね」と言う素晴らしいオチがついているんですね。この詩において、「鳥は自由である」っていう神話的なイメージを語ると同時に、相手の司令官をも自由にしてやっているところがプレヴェールの凄さですね。つまり、自由っていうものは、自分が自由になるだけではなくて、相手も自由にすることだという自由の相互性を、ものすごく短い寓話でユーモラスに語っているんですね。そこに注目する高畠さんは、やっぱり多義的な世界のありよう目に凝らす複眼的な眼差しの持ち主だったと思います。

それから2点目に、「私という主体性の放棄」と言ってしまうと、ちょっと偉そうですけれども、「鳥の肖像を描くには」という詩によく表われて

ジャック・プレヴェール『ジャック・プレヴェール—鳥への挨拶』高畠勲編・訳、奈良美智・絵、ぴあ、2006年を使用。

いるテーマです。これは鳥を描こうとしている画家の話なんですが、鳥を描くにはなにをするかというと、まずは待つことだって言うんですね。鳥が本当に来るか来ないかわからないが、来るまでずっと待つ。それからつぎに、鳥を描こうと思ったら、黙らなければいけないと。つまり言葉というコミュニケーションを禁じなければいけない。で、最終的には、鳥に歌ってもらわなければいけないんだと。これがなにを意味しているかというと、我々は自分の主体性に基づいて行為していると信じているわけです—ここにいらっしゃる皆さんもそうだし、僕だってそうなんですよね—このとき自分の主体が存在すると疑っていない。「主体を疑え」と口では言うけれど、そういう自分を疑っていない。ところが、プレヴェールは、鳥を目の前にしたときはそういう主体性というものがまったくの無力であると言っている、そう高畠さんは考えるわけです。だから、待つて、黙って、鳥が歌ってくれるまで待つ。自由になるためには、そういう自分の主体性や自由そのものさえも捨てなければならないという逆説ですかね。でも逆に言えば、私とか主体というものに縛られてしまった人間が、もういちど自由になる秘訣がそこにあるわけです。だからそれは、鳥の自由さというよりも、鳥と付き合うことができる人間の自由さという教えにもなっているんですね。

さらに、プレヴェールと高畠さんに共通する個性というのは、つねに現実に対して両義的に向かい合う、多義的に向かい合うという点があると思うんですね。3つ目に挙げた「捕らわれた心」というテーマは、鳥はそういう両義性や多義性に囚われたものの象徴でもあるという意味なんですね。これは「鳥さしの唄」という詩に見られるテーマですが、鳥刺しというのは鳥を捕まえる人のことですよね。つまり鳥にとって敵です。でもこの詩を読んでいると、どうも鳥刺しっていうのは、女

の人の心をコレクションしていくドン・ファンみたいな人間の隠喩なんですね。で、つぎつぎに鳥を捕まえて、こういう鳥もいた、ああいう鳥もいた、っていうふうに列挙していくんだけれど、最後に「鳥は君の心だ」っていうふうに言うんですね。これは、詩の全体を読んだうえで、この最後の決めゼリフにぶつかってもらわないとダメなんですが、端折って解説します(笑)。「鳥は君の心だ」、済りますよね。でもじつはさらに一行続くんですよ。「鳥は君の白い美しい乳房に囚われて、中で羽ばたいている」。つまり、この心、この心臓は、外に出られないんですね。この両義性、これがプレヴェールの凄さですね。羽ばたこうとしている鳥が、自分の肉体に閉じ込められてしまって動けないんだということです。なによりも鳥っていうのは、あなたの囚われてしまった心なんだよ、ということをすごく優しく、読んでいるうちにわかるように聞かせてくれるんですね。だから、お説教じゃなくて、納得できる人は納得すればいいし、納得しない人は放っておけばいいわけです。でもわかる人にはそういうメッセージを伝える。とはいって、これはすごく苦いアイロニックな視点ですね。

最後に、4つ目の特徴は、もっと残虐になっています。つまり、「鳥は自由だ」の対極のイメージで、たとえば小鳥を捕まえたとして、ぎゅっと握れば死にますから、たとえ鳥は自由だとしても、そんなのはすぐに扼殺することが可能だということです。で、「血と羽根」という詩篇では、すでに私の手の中で鳥は死んでいます。で、なんで死んだかを、その手の中に鳥の死骸を持った人が自分に問いかけるんだけど、それは僕の手の中に忘却の種を啄ばみに来たからだって言うんですね。非常に意味の深い言葉だと思うんですけど、考えてみると、忘却しようと思っても不可能だ、だから忘却するためには死ななければならないっていうのが

ひとつの解釈だと思うんです。つまり人間っていうのは記憶に憑かれたものだということです。それから、もうひとつの解釈は、忘却するっていうのは死ぬことだっていうことだと思うんです。人間として記憶を捨てて忘却してしまったとしたら、それは人間としての死を意味する。この曖昧さというか両義性が、やっぱりプレヴェールなんですね。忘却は良いとか悪いとかじやなくて、忘却の意味を問い合わせていくと、それは良い場合もあるし悪い場合もある。つまり、記憶というのは人間の生きるよすがになるかもしれないけど、しかし記憶から逃れることは不可能で、逃れたいと思ったときは死ぬしかない。そういう記憶の両義性を鳥に託して歌っているわけですね。

すごく簡単に申し上げましたけれど、プレヴェールの詩について、鳥のイメージを通して高畠勲が語っているのは、ようするに現象や現実の両義性、決定不可能性みたいなことで、どちらかに加担するということではなく、その両方を認めることで—まあ口幅ついたい言い方をすれば—われわれ人間の「生」のありようが豊かになるという考え方だと思うんです。これが高畠勲によるプレヴェールの解釈にかんして僕が感じた1点目です。

つぎに2点目ですが、そのプレヴェールが脚本を書いて、ポール・グリモー (Paul Grimault, 1905-1994)⁵が監督したアニメーション映画『やぶにらみの暴君』(La Bergère et le Ramoneur, 1955)についてお話ししたいと思います。これは1980年⁶に『王と鳥』(Le Roi et l'Oiseau)として改題・改作されるわけですが、最初のヴァージョンのフランス語原題は『羊飼いの娘と煙突掃除人』⁷という意味です。つまり、最初のヴァージョンは、

⁵ フランスのアニメーション作家、イラストレーター、画家。

⁶ 高畠勲の書籍では1979年と記載。

⁷ 原作はアンデルセンの童話。

明らかに恋愛牧歌だったわけです。羊飼いと煙突掃除が恋愛をする物語。ところが、1980年にプレヴェールとグリモーが改題したのは『王と鳥』。これは明らかに「独裁」対「自由」というイデオロギー的な革命劇だと宣言しているわけですね。プレヴェールは、最初はアンデルセンを原作として、いわば恋愛牧歌、恋愛喜劇みたいなものの皮肉な現代版を描こうと思ったのかもしれません。けれども、1980年の時点ではグリモーとともに、これを一種の革命劇として仕立てなおすということをプレヴェールは行なっている。それがタイトルの改変の意味です。ここにもやっぱり両義性がある。

それから、この映画について2番目に指摘したいのは、映画冒頭、主人公である鳥が前口上を披露するんですが、『やぶにらみの暴君』と『王と鳥』とでは、この鳥の前口上が改変されていて、しかも明らかに『やぶにらみの暴君』のほうが面白いんですね。つまり、鳥がお客様に向かって、「いやあ、こんな話なんてぜんぶ嘘っぽちですよ」と言ったあとで、ちょっと声をひそめて、「でもね、これは本当の話なんです。いろいろ差し障りがあるし、問題があるから、本当だって言えないけど。でもこれはぜんぶ本当の話ですよ」って。両義的ですね。つまり我々はどっちを信じていいかわからないけど、でも両方を信じなくてはいけない。ところが、『王と鳥』では完全に変わっていて、「この話は真実です」っていうふうに言い切っているんですね。これはイデオロギー的な決定としては正しいと思いますよ。「王と鳥」というふうに革命劇を選択したわけだから。それはそれで非常に明快な考えだと思います。だけれども、やっぱり高畠さんとともに、この鳥の前口上の単純化っていうのを僕は残念に思うわけですね。

それから、3番目に「王と鳥の対立」というテーマがあります。これがはっきりと劇中に描かれるのは、最初のほうで王と鳥が対峙する場面です。

王は狩りが好きなので、鉄砲でバンバン撃って、鳥たちを殺すわけですね。しかも、差別的なことにやぶにらみだから、どこを撃っていいかわからず、どんどん殺していくわけです。それで、主人公の鳥の奥さんが王に殺されちゃった。しかも、鳥には子どもがいるんだけど、その子どももいつも王様の罠にかかっている。だから鳥は王をすごく憎んでいて、王に向かってたてつくわけです。すると王様が、「なんでお前がそんなことを言うんだ」って怒ると、鳥の答えが振るつていて、「こんな鳥にしたのはお前だ」って言うわけですよ。世界の理不尽とか不平等とかを生み出し、無差別な殺戮を行なっているのは王だ、だから俺の反抗は正しいと、革命宣言するわけです。

4番目の論点として、鳥がどういうふうに革命を引き起こしたかというところを見てみます。王と鳥の対立のあと、最初の恋愛牧歌の設定に従って、羊飼いの娘と煙突掃除の少年が恋に落ちます。しかし、王が羊飼いの娘に横恋慕したために、ふたりの恋人は官憲から狙われるわけですね。そして、ふたりは王の軍隊の追求を逃れて、高い王宮からずーっと地下に向かって降りていくわけです。高畠勲が大好きで止まなかつたあの素晴らしい階段のシーンが出てくるところです。で、これがなぜ素晴らしいかというと—お配りした資料に『メトロポリス』(Metropolis, 1927) と比較せよと書きましたけれども—フリッツ・ラング (Fritz Lang, 1890-1976) の同作は、初めから上に上流階級が住み、下に下層階級が住んでいるという世界の構造を明らかにしてるんですね。つまり所与の前提として、世界は上の階級と下の階級に分かれている。ところが、『王と鳥』は、初めの段階では、王宮のきわめて牧歌的な風景が映るだけですが、羊飼いと煙突掃除の逃走劇によって、初めて世界には下層があるんだっていうことが発見されていくわけです。そのドラマ構造はフリッツ・ラングのそれ

よりも遙かにリアルだし、ヴィヴィッドだし、ダイナミックですね。そういう意味で、城の構造のなかに階級制度が埋め込まれているわけです。

そして、彼らが逃げたあと、鳥がふたりの恋人の味方をして、王様から彼らを助けようすると、王様が鳥を捕まえてしまう。そして、鳥を猛獣の檻の中に入れて猛獣に食わそうとします。そこで鳥の革命家としての演説が始まるわけです。この鳥の演説がすごくて、猛獣に向かってなんて言うかというと、「あの羊飼いの娘っていうのはね、君たちのために丸々と太った美味しい美味しい羊をいっぱい集めて大事に大事に捕まえておいてくれたんだ。ところが、王が羊飼いの娘を捕まえちゃったもんだから、羊たちはバラバラになって逃げてぜんぶ狼に食べられてしまいましたとさ」って言うんですよね。だから、その丸々と太った羊を逃がしてしまった王に復讐するため、「猛獣諸君、王様を打倒しよう」と(笑)。このレトリック、どうですか? でも、革命家で居そうですよね、こういう奴。革命を起こすために平気で嘘を吐く奴。某日本共産党あたりに居そうな気がするんですけど(会場笑)。終生、共産党の支持者であった高畠さんには申し訳ない気がするけど、でも高畠さんは笑ってくれるような気がするんですよね。の人ちよつとマキャベリスティックなところがあるでしょ。よくわからないけど(笑)。



それはともかくとして、そういう演説をぶって、まんまと革命……というよりはクーデターに成功して、猛獣を率いて民衆に呼びかける。すると、民衆は「鳥たちが来た」って言うんです。いかに民衆がバカかってことですよね。最初にいる「鳥」は一羽だけで、後ろには自分たちを食っちゃうような猛獣が付いて来ているのに、「鳥たち」が来たと言わせて、いかに民衆がバカかってことをはっきりと示すんですね。これは共産党は絶対言いません(笑)。しかし、プレヴェールの、なんていうのかな、両義的な感覚の鋭さは、この民衆たちのなかにひとりのおばあさんを出してきて、そのおばあさんに「ああ、鳥たちがこんなものだとは思わなかつたよ」って言わせるわけですが、つまり、おばあさんは、その革命家の鳥が連れてきたものがじつは猛獣たちであるというのをちゃんと見抜いている。そして、あれは平和とか正義を目指すための鳥だけじゃないよ、じつはあんたたちを食う猛獣たちを後ろに従えてるんだよっていう真実を知りながら、それをアイロニカルに、「鳥たちがこんなものだとは思わなかつたよ」って言うだけなんです。つまり、この革命はおそらく民衆を殺す側にも平気でまわる革命であることを知りながら、別にそれに歯向かつたり反抗したりせず、ただそこに私は真実を見逃がさないよというひと言を付け加えるんですね。この民衆のアイロニー、この冷徹なアイロニーっていうのはやっぱりすごいと思うんです。だから考えてみると、革命家をめぐっても民衆をめぐっても、ともかくプレヴェールっていう人は、矛盾や両義性を絶対に見逃さない。おとぎ話のようないわゆる寓話ではないんです。いや、寓話ではあるけれども、その寓話の意味っていうのは一元的に決定されていないんですね。

で、こういうものの見方を高畠さんは自分の

『漫画映画の志』⁸っていう本のなかで、ベルトルト・ブレヒト (Bertolt Brecht, 1898-1956)⁹的に鳥を見ると仰っている¹⁰。その「ブレヒト的」とはどういうことかって言うと、ブレヒトのいちばん有名な演劇理論に「異化効果」っていうのがありますけど——あれはフランス語で言えば〈distanciation〉、英語だと〈distancing effect〉って言うのかな¹¹——ようするに「距離」を置くっていうことですよね。だから距離を置いて見ることを、たとえ娯楽のアニメーションのなかでも行なうという姿勢を高畠さんは終始一貫させていたんですね。なぜそれを強調しなければならないのかというと、高畠さんはこう言っています。すなわち、日本のアニメーションの主流っていうものは、ものすごく大雑把に言って、アニメ技術と作劇法を挙げて観客を主人公との同化に追い込むんだと¹²。「追い込む」っていうのは高畠勲の言葉です。つまり、観客にほかに行き場をなくしちゃうんですね。ほとんどファシズム的、催眠術的な作劇法ですよ。で、「同化」という言葉は、「融即」とも言い換えられる。融即っていうのはエドガール・モラン (Edgar Morin, 1921-)¹³の映画論のキーワードですよね¹⁴。つまり、フランス語の原文でも英語でも〈participation〉、つまり「参

⁸ 高畠勲『漫画映画の志——「やぶにらみの暴君」と「王と鳥』』岩波書店、2007年。

⁹ ドイツの劇作家、演出家。見慣れたものに対して奇異の念を抱かせる「異化効果」を初めとするさまざまな演劇理論を生み出した。

¹⁰ 高畠、前掲書、2007年、108-112頁。

¹¹ 定訳はないが、英語圏では〈Alienation effect〉などと訳されることが多い。

¹² 高畠、前掲書、2007年、275頁。

¹³ フランスの哲学者、社会学者。著作に『オルレアンのうわさ』(Rumeur d'Orléans, 1968) など。

¹⁴ エドガール・モラン『映画——想像のなかの人間』杉山光信訳、みすず書房、1971年。

加」っていう意味ですが、融即というのはもうちょっと強い表現です。文化人類学的には未開の部族がその対象に身体的に同化していく、そういうメンタリティを表しているわけです。だから、端的に言って、差別的かもしれないけれど、ようするに上出来なアニメーションは、観客を原始人にするっていうことです。で、そういうふうに追い込んで、ファンタジーのなかで、見た人がみんな感動させられ、泣かされ、勇気を与えられ、癒されるわけですよ。そういう仮想経験をもたらすように作られている。しかも、その仮想経験は、つねに虚構の内部に閉じられていて現実と交わらないんですね。その虚構の内部で主人公と同一化した観客のための自己中心的な世界がそこに展開している。だからここから一歩先には「セカイ系」があるわけです。つまり自分の運命が世界の運命だっていう考え方と直結する。だから、セカイ系のマンガやアニメはしばしば揶揄されるけれども、でも基本的に日本の主流となったアニメーションのドラマトゥルギーは、あれを孕む必然性を持っていたということだと思うんです。で、それに対して高畠さんは苛立ち、懷疑し、不安も持っていたんですね。

じゃあどうするかっていうと、そこがやっぱりブレヒトの出番なんです。僕がブレヒトを知ったのは、1968年前後に初めてジャン=リュック・ゴダール (Jean-Luc Godard, 1930-) ¹⁵の映画を見たときです。ゴダールが「つねにブレヒト的であれ」っていうふうに言っていたからです。当時はブレヒトなんか時代遅れでしたよ。ゴダールがブレヒトって言う前は誰もブレヒトなんて言わなかった。共産主義シンパの古臭い劇作家って思われていました。だけれども、ゴダールがブレヒトつ

て言って、みんな彼に飛びついたけど、それよりも前にたぶん高畠さんがブレヒト的なものを発見していたはずです。ただ彼は具体的に書いていないから、いつの時代に彼がブレヒトを再発見したかわからないけど、でもゴダールがきっかけではないと私は思っています。で、そのブレヒト的なものがなにかといえば、虚構に距離を置くってことです。これがさきほど申し上げた異化効果ってことですよね。そこにある世界とか、「私」とかっていうものに距離を置くこと。さきほど「私という主体性の放棄」というテーマでも触れましたが、「私」を絶対化しないということ。つまり、主人公が世界の中心で叫ぶメロドラマみたいなことはやめましょうっていうことですよね(笑)。ともかく、現実の両義性とか多義性を示していることが大事なんだと。もちろんアニメーションは娯楽だから楽しむことは必要だけれども、高畠さんの言葉で言えば、「楽しみつつ、見つめよ、考え方」¹⁶っていう姿勢が大事じゃないか。それを観客に押しつけたら教育になっちゃうし、啓蒙になっちゃうけれど、そうじゃなくて、そういう世界の多義性について思考する余地を観客と共有することが必要だということです。

で、ここまで申し上げて、おそらく高畠さんが言っている日本のアニメーションの主流っていうもののなかに誰の顔が浮かんでくるかっていうと、僕ははっきりと申し上げますが、宮崎駿ですね、たぶん。つまり、宮崎駿っていうのは、そういう日本のアニメーションの技術とかドラマトゥルギーっていうものを—これはもちろん高畠さんの言葉を借りつつ批判的に言ってますけど—もっとも上質に体現した人だったと僕は思うんですね。とくに高畠さんの数少ない言及から考へるならば、

¹⁵ フランスの映画監督。1960年代のフランスにおける映画運動「ヌーヴェルヴァーグ」の旗手。

¹⁶ 高畠、前掲書、2007年、278頁。

『千と千尋の神隠し』(2001年)¹⁷のあのとんでもない達成、完成度の高さですよね。しかも、その最上質のアニメ映画が日本映画史上最大のヒットになった。つまり、日本人全員が千尋になったわけですよ¹⁸。そういう融即的なあり方を体現してしまった。あの作品自体が主題としてアニミズムを扱っていますが、日本人がみんなしてアニミズムを行ったらこれはやっぱりますいですよ。みんなして手を合わせて拌んでいるようなもんじやないですか。もちろん僕だって自然の石ころ一個にだって手を合わせることはありますよ。信じないだろうけど(笑)。だけど、みんなが石ころに向かって「神様!」って言ったら気持ち悪いですよね。そのうち、みんな一緒に「天皇陛下万歳!」って言いだすんじゃないかなって思いますよ。だからそういう意味で、宮崎駿的なものに対する懐疑は高畠さんにはあったと思う。でも、宮崎駿がどれほど優れたアニメーターであるかということ、日本のアニメーションの精髓を体現する真の天才だつていうことを高畠さんはわかっていたし、宮崎駿の才質を鍛えたひとりでもあったから、宮崎駿を正面から批判するということではなかったけれども、でもやっぱりどこかに留保があつただろうと思います。

それで、この発表のおまけなんですが、1曲お聴かせします。『やぶにらみの暴君』は、高畠さんがアニメーターになるきっかけを作った映画ですが、その後、彼が東映動画に入ったときにこれを小田部羊一(1936-)¹⁹さんとか大塚康生(1931-)²⁰さ

¹⁷ 第52回ベルリン国際映画祭では金熊賞、第75回アカデミー賞では長編アニメ映画賞を受賞した。また、日本歴代興行収入第1位を達成し、2019年現在もこの記録は塗り替えられていない。

¹⁸ 高畠、前掲書、2007年、275頁。

¹⁹ 日本のアニメーター、キャラクターデザイナー。東映動画には高畠勲と同期(1959年)で入社。代表作に、大

んと一緒に本物のフィルムを借りて上映会をしたり、それから東映動画の新人たちを教育するために見せてたんですね²¹。その時代の最後の世代が宮崎駿だって高畠勲は書いています²²。つまり『やぶにらみの暴君』でプレヴェール的な多義性を伝えたいと思ったけれど、けっきょく宮崎駿には伝わらなかつたかもしれないな……って泉下の高畠さんが考えているかどうかはわかりません(笑)。それはともかく、そんなふうに『やぶにらみの暴君』を新人教育に使っていたなかで、とくに高畠さんが好きだったのが、この「王様とロバと私」という歌で、小田部さんは、高畠さんがこの歌を聞かせながら、「最後から2行目の『死は種』。すごいだろ!『死は種なんだ』。死は生を生みだすものなんだよ」って大感激していたって回想しています。しかも、東映動画のアニメーターの仕事部屋では、この曲がかかっていたって言うんですね。今日は音が悪いけれども、特別に当時の『やぶにらみの暴君』のサウンドトラックから、この「王様とロバと私」をお聴かせして、はたして高畠勲の死が皆さんの種として生き延びるかどうか……ということで僕の発表を終わらせていただきます。

L'âne le roi et moi

Nous serons morts demain

L'âne de faim

Le roi d'ennui

塚康生とともに作画監督を務めた高畠勲演出作『パンダコパンダ』など。

²⁰ 日本のアニメーター、キャラクターデザイナー。東映動画創立時から活躍するアニメーターとして、高畠勲や宮崎駿をはじめとする幾人もの後進に影響をあたえた。代表作に、作画監督を務めた宮崎駿監督作『未来少年コナン』など。

²¹ 高畠、前掲書、2007年、10-11頁。

²² 同上、11頁。

Et moi d'amour

L'âne le roi et moi

Nous serons morts demain

L'âne de faim

Le roi d'ennui

Et moi d'amour

Au mois de mai

La vie est une cerise

La mort est un noyau

L'amour un cerisier.

ロバと王様と私

明日はみんな死んでます

ロバは飢えで

王様は退屈で

そして私は恋で

ロバと王様と私

明日はみんな死んでます

ロバは飢えで

王様は退屈で

そして私は恋で

時は五月

人生は さくらんぼ

死はその種

そして恋は さくらの木²³

三輪—ありがとうございました。司会として隣に座させていただいているとお手もとが見えるんですけど、詩の一節とか映画のセリフを引用するに

あたって、なんのメモ書きもなく暗誦してみせる中条先生の滔々と流れる話術をお楽しみいただけたのではと思います(笑)。それはともかく、内容としましては、プレヴェールの鳥というモチーフからスタートして、そこから高畠勲の本質にある—本質というと語弊があるかもしれません—両義性や多義性の問題を炙りだしていくという発表をしていただきました。高畠勲自身の作品に触れるのではなく、高畠が影響を受けたジャック・プレヴェールという詩人、そして、そのプレヴェールが脚本を担当した『やぶにらみの暴君』という映画をめぐる文脈から論点を提示してくださいました。なお、この影響関係のような基本情報は、大会の要旨集—学会のホームページからもダウンロードできます—などで押さえていただきつつ、今後の発表者の方のお話も聞いていただければと思います。いま中条先生から提出していただいた多義性や両義性という鍵概念は、このあと渡邊さんのお話などにも繋がっていくではないかという予感を持ちながら、私は聞いていました。では、渡邊さん、よろしくお願ひします。

発表者②：渡邊大輔
「高畠勲の「リアリズム」再考
—アナログ／デジタル、実写／アニメーションの狭間で」

渡邊大輔（以下渡邊）—はい、それでは続けて報告をさせていただきます。跡見学園女子大学の渡邊と申します。よろしくお願ひします。私は、「高畠勲の「リアリズム」再考—アナログ／デジタル、実写／アニメーションの狭間で」という題目でご報告をさせていただきます。

私もいまお聞きしていくつかり魅入られてしまいました、中条さんの非常に素晴らしいご発表のあとに振り返りますと、私の報告は、論点がま

²³ ジャック・プレヴェール「五月の歌」、『私は私 このまんまなの～プレヴェールのうた』高畠勲編・解説、ユニバーサル・インターナショナル、2004年。

だなかなか煮詰まっていなかったり、あるいは議論の運びがうまく繋がっていないところがあります。とはいえ、今回の私の基本的な問題意識は、題目にある通り、高畠勲における「リアリズム」概念の再考にあります。皆さんもすでにご承知のように、高畠にはしばしば言及される「リアリスト」という側面があるわけです。高畠自身、ときには「ドキュメンタリー」といった表現で自作の解説をしており、これまでの作家研究においてもリアリズムという問題は盛んに提起されてきたのですが、私なりの文脈も絡めて、そのあたりの内実をもういちど掘り下げて考えてみたいと思うんです。そのなかで、ひとつの切り口としては、やはり高畠の仕事のメディア的・ジャンル的な多彩さ、多様性を考慮に入れる必要があるでしょう。言うまでもなく、彼はセル・アニメーションの最盛期に創作活動を行なったアニメーション作家であるわけですが、他方で、とくに晩年には、劇場用のアニメーション作品として日本で初めて全編フルデジタルで『ホーホケキョ となりの山田くん』(1999年)²⁴を作ったり、いわゆる21世紀的なメディア環境とも親和的な創作活動を行なった作家でもありました。さらに言えば、よく知られるように、彼はアニメーションのみならず、実際に実写のドキュメンタリー『柳川堀割物語』(1987年)も手がけている。なんにせよ、その多彩さを枠づけている彼のリアリズムの基層とはいっていいなんなのか、ということをここでは考えてみたいと思います。さらにそれを踏まえて、最後に、このデジタルメディアが全面化した21世紀の映像文化のなかで、彼の残した仕事を、どう再解釈して今後に繋げていくことができるか、という問いを投げ

²⁴ 原作はいしいひさいちの4コマ漫画『となりのやまだ君』。朝日新聞朝刊で1991年10月1日から1997年3月31日にかけて連載。1991年4月1日から『ののちゃん』に題と主人公が変更された。

かけて締めたいと思っています。

さて、それではまず最初に、「高畠勲の思想」について概略的にまとめます。さきほど司会の三輪さんからもご紹介をいただきましたように、私はこれまでにも何度か、スタジオジブリ、あるいは宮崎駿や高畠勲についての文章を書いてきました。そのなかで2年前、『ビンダー』という同人誌の高畠勲特集に寄稿したエッセイ²⁵のなかで、私なりに高畠勲の「思想」というのをまとめたことがあります。その「思想」とは、さしあたってふたつのポイントにまとめができるのではないかと考えています。そのひとつは、高畠の持つ「現実の拡張性」とでも呼べるものです。たとえばそれは、高畠におけるドラマの解決の仕方に端的に示されているように思えます。彼は、作品のなかで、どのようにして登場人物たちに物語を解決させるか、あるいはドラマ自体を収束させるかと言いますと、往々にして、そのときに彼ら作中人物たちが置かれているシチュエーション、いまここの「現実」を彼ら自身が主体的に再解釈する、つまり、もういちど読みなおすことによって、ドラマを進展させたり解決させたりするわけです。たとえば、『赤毛のアン』(1979年)²⁶にしろ、あるいはスタジオジブリ以降の『火垂るの墓』(1988年)²⁷、『おもひでぼろぼろ』(1991年)²⁸、『平成狸合戦ぽん

²⁵ 渡邊大輔「教育者・高畠勲」、ククラス『ビンダーVol.4—特集:高畠勲』2016年、6-13頁。

²⁶ 原作はL・M・モンゴメリの『赤毛のアン』。フジテレビ系の「世界名作劇場」枠で放送されたテレビアニメで、1979年に厚生省児童福祉文化賞を受賞。

²⁷ 原作は野坂昭如の短編小説で、自身の戦争体験を題材とした作品。

²⁸ 原作は岡本螢・刀根タ子の漫画『おもひでぼろぼろ』。『週刊明星』に1987年3月19日号から同年9月10日号にかけて連載。

ぼこ』(1994年)²⁹などの主要作品のほとんどに、この図式が当てはまります。とくに『赤毛のアン』や『おもひでぼろぼろ』などは、ヒロインのアンにしろタエ子にしろ、彼女たちの目の前にある状況というのを、彼女たち自身が主体的かつ能動的に解釈しなおす、読み換えることによって、ドラマが進展していく、あるいは解決するという展開がはつきり見られます。

さらに、この点にも通じる2点目として、高畠における「教育劇」の問題というのが考えられるように思います。たとえば、いまお話しした作中人物による「現実の主体的かつ拡張的な再解釈のドラマ」を観客に見せるとき、高畠はそこに観客たちをも参加するように要求する、あるいは参加させたい、という「教育的」な意図が大きな創作上のモチベーションとしてあったわけです。さきほど、奇しくも中条さんのご発表のなかでも「プレヒト的」という表現が出てきましたが、実際、高畠も文章のなかでこの「プレヒト的」という言葉を好んで使っているんですね。つまり、高畠のアニメーションは、まさにプレヒト的な「教育劇」として機能していた—というと、また大きな問題になってしまふかもしれません—登場人物たちがなんらかの契機で主体的に教育されるというか、自己変革をしていくといったようなことを高畠は作品に込めていた、あるいは私たち観客に求めていたように思います。それが彼の書くテキストのなかにしばしば出てくる対比、つまりアニメーションの表現における「思い入れ」と「思いやり」、あるいは『千と千尋の神隠し』に代表されるような「巻き込み型映画」と、それとは異なる「アンチ巻き込み型映画」で、しかも高畠自身は一貫して後者のほうを志向しているのだ、といったよ

²⁹ 宮崎駿監督作を除けば、スタジオジブリでは唯一の監督原作作品であり、またジブリ初のCG使用作品でもある。

うな主張によって示されていたわけですね。とまれ、私はさきほどの高畠論のなかで、いま申し上げた主張をこういうふうにまとめました。「いま・こここの現実」に半歩つけたまま、もう片方を「世界はこうあるべきである（あった）」という、あり得たかも知れない可能世界に沈潜し、ある意志や追想をもって現実を主体的・自律的に「多重化」してみせるという展開で共通している」³⁰と。

また、この点にかんして、これもさきほどの中条さんのお話と同様に、彼の盟友・宮崎駿との作風の対比というのができるでしょう。改めて説明するまでもなく、宮崎作品はファンタジー、高畠作品はリアリズムというふうにしばしば対比づけられます。つまり、宮崎のドラマツルギーの場合は、いわばその作中世界そのものの変革によって物語の進展と解決の契機が生まれるわけです。たとえば『天空の城ラピュタ』(1986)でいえば、けっきょくはパズーとシータが「バルス」って言った瞬間にラピュタが崩壊してめでたしめでたしとなる（笑）。ここで重要なのは、その場合の作中世界というのは、どれだけファンタジックに、幻想的に描かれていたとしても、けっきょくは「単一の現実」である場合が多いわけです。『ラピュタ』の世界というのは、それそのものは単一の現実として表象され、展開するわけですね。それに対して、高畠は、リアリズムとひと口に言っても、ある種もっと複雑なことをやっている。彼のアニメーションの場合は、現実そのものが変革するのではなく、さきほども言った「現実の主体的な再解釈」によって、キャラクター自身のなかで「現実」が拡張されることで変革が起こる。キャラクター自身、あるいはその作品を観ている私たち観客自身が、「現実」の再解釈によって、つまり複数化、レイヤー化することによって解決していくという

³⁰ 渡邊、前掲書、2016年、10頁。

モチベーションがあるのではないかでしょうか。たとえば、『おもひでぼろぼろ』や『火垂るの墓』などは、こうした「拡張現実性」³¹—いまここの現実というものががあったとして、そこにもうひとつ現実というものが重ねがけされて描かれる—が視覚的な表現として鮮烈に造形された代表的な傑作であったと思います。さしあたり、こうした側面を見てみても、高畑を単純なリアリスト—彼自身は「ファンタジーぎらい」ということを公言しているわけですけれども—として描くことはできないであろうと考えられるわけです。



さて、つぎに、「高畑勲におけるリアリズム概念」ということで、以上に申し上げたことを踏まえて、彼のリアリズムというのはなんだったのかということを、もう少し掘り下げてみたいと思います。そして、ここで補助線として出してみたいのが、アンドレ・バザン (André Bazin, 1918-1958)³²で

³¹ 〈Augmented Reality〉、日本語で「拡張現実」と言う。人が知覚する現実環境をコンピュータ技術を用いて拡張、もしくは拡張された現実環境そのものを指す。

³² 20世紀フランスで非常に大きな影響力を有した映画批評家。批評誌『カイエ・デュ・シネマ』(Cahiers du cinéma)を創刊、初代編集長を務め、のちに映画監督になるゴダールやフランソワ・トリュフォーなどに活躍の機会をあたえたことから、「ヌーヴェルヴァーグの精神的父」と称されることもある。著作に『映画とは何か』

す。今回の報告の要旨を送るときに思わずバザンという名を口走ってしまったのですが(笑)、もつとも昨今の映画理論に関心のある方ならご存知のように、バザンと言っても、最近は国内外で一種の「バザン・ルネサンス」のような動きが起こっており、これまでにあまり知られていなかったバザンの多面的な側面が非常に明らかになりつつあるので、その目線で見ると、これからお話しする整理は粗いところがあるかもしれません。しかしここでは、えいやっという感じでまとめてみるとしました。

バザンというと、これまで、いわゆる実写映画のリアリズムを理論的に体系化した映画批評家という評価がしばしばなされてきましたが、このことは、私が報告のサブタイトルにも掲げた、高畑の仕事における実写とアニメーション、あるいはアナログとデジタルといったメディア的な多面性の検討にも重要な意味を持つてくるように思います。つまり、高畑の言う「リアリズム」とは、こういった「実写的リアリズム」や「アニメ的リアリズム」などといった表面的な差異を越えて、それらをむしろ基底において支えているようなものなのではないか、というふうに考えられるのです。

まず、バザンと高畑という切り口でいうと、さしあたり思いつくのは、高畑におけるイタリアン・ネオレアリズモ映画³³の影響ではないかと思います。バザンがネオレアリズモ映画を批評家として高く評価したのは周知の通りですが、高畑もまた、たとえば『映画を作りながら考えたこと』³⁴に収録されている『母をたずねて三千里』(1976年)

(*Qu'est-ce que le cinéma?*, 1958-1962) など。

³³ 1940年代から1950年代にかけて、イタリアにおいて映画や文学の分野で盛んになった潮流。

³⁴ 高畑勲『映画を作りながら考えたこと』徳間書店、1991年。

³⁵にかんするエッセイ「主人公たる資格に欠けたマルコ」³⁶などを読むと、ネオレアリズモをすごく意識して作ったということが書かれていますし、あるいはこれから参照する後年の主著『十二世紀のアニメーション—国宝絵巻物に見る映画的・アニメ的なるもの』³⁷のなかでも、中世絵巻物を評するのに「ネオレアリズモ」といった表現を使っています。もとより高畠は「今村太平から得たもの」(今村太平『漫画映画論』³⁸所収)などで、若き日に「禁じられたモンタージュ」(Montage interdit)³⁹などのバザンのテキストから直接影響を受けたという経験も明らかにしています。これらの点からも、高畠におけるバザンの影響というはある程度窺われるでしょう。それらを踏まえて、それではバザンとの微妙な距離感みたいなものを測りながら、より具体的に高畠のリアリズム概念について考えてみたいと思います。

そこでまず、『十二世紀のアニメーション』を参照してみます。「このような映画的表現手法の前提になっているのは、「現実空間」はわれわれのまわりに無限に広がっていて、とても画面に収まりきれるものではなく、いかなる「画面」も現実空間の一部を切り取った断片にすぎず、その空間的断片はまた時間的にも一断片なのだ、という意識で

³⁵ フジテレビ系「世界名作劇場」枠で放送されたテレビアニメ。原作はエドモンド・デ・アミーチスの『クオーレ (Cuore)』中の「Maggio (5月)」挿入話「アペニン山脈からアンデス山脈まで (Dagli Appennini alle Ande)」。

³⁶ 高畠、前掲書、1991年、86-89頁。

³⁷ 高畠勲『十二世紀のアニメーション—国宝絵巻物に見る映画的・アニメ的なるもの』徳間書店、1999年。

³⁸ 徳間書店、2005年。原著は1941年に第一芸文社から出版されている。

³⁹ 『映画とは何か』所収。初出『カイエ・デュ・シネマ』誌、1953年および1957年。

ある」⁴⁰。以上の一文は、中世の絵巻物についての高畠の記述の一部です。つまり、ここで高畠は、中世絵巻物における画面=フレームとは、絵画における額縁のように、「求心的」にそのフレーム内部で世界が完結しているようなものではなく、それよりも大きな世界を切り取った断片のようなものなのだ、という考えを述べているわけです。これは、かつてバザンが映画のスクリーンについて言った「マスク」(cache) というよく知られた比喩と明らかに通底しているように思えます。映画のスクリーンとは絵画の額縁のように「求心的」なものではなくて、もっと「遠心的」に広がった大きな世界の一部を切り取った「マスク」のようなものだというのは、もともとバザンが述べた主張ですね。私の考えでは、ここにもバザンからの影響が見られるように思います。あるいは2002年に高畠が神戸親和女子大学で行なった、ある講演を参照してみましょう。「アニメに思うさまざまのこと—「ホーホケキョ となりの山田くん」上映に際し」⁴¹という講演です。この講演で、高畠はまず映画のモンタージュについて述べているんですね。そして、「時間が持続していき、人が動く場合はカメラも動いていきます。時間、空間、人間の演技が持続し、続していくほうが、ずっと本当らしいじゃないかというものがモンタージュに対して生まれてきたのです」⁴²と述べています。ここで高畠は、モンタージュと、時間の持続あるいは映像の持続というものを対比して説明しているわけですが、文脈を読んでいくと、このうち後者の映像の持続というのが、映画の本質なんじゃないかと

⁴⁰ 高畠、前掲書、1999年、51頁。

⁴¹ 高畠勲「アニメに思うさまざまのこと—「ホーホケキョ となりの山田くん」上映に際し」『生涯学習センター紀要』神戸親和女子大学生涯学習センター、2002年、1-8頁。

⁴² 同上、3頁。

いうことを述べているのです。さしあたり、こういうところにもバザン的なニュアンスが多分に認められる。しかしですね、この部分に続く発言がやはり重要なのです。というのも、ここからバザン的な枠組みから離れた、高畠独自のリアリズムの概念というかコンセプトが示されているように思うからです。続く文章を読んでみます。「それは、ほかの CG を使うことなども含めて、なにに奉仕しているか」というと、現実的に起こり得るか起こり得ないかわからないことをまさに起こり得たかのように、ありありと観客に訴えたい、観客にそのなかに参加してもらおうということなのです。最近はやりの言葉でバーチャル・リアリティという言葉がありますが、バーチャルという英語は仮想の、仮想されたという意味でしょう。このバーチャル・リアリティというのは、コンピュータ時代に始まった訳ではなく、ずっと映画というものは、それを追い求めてきた歴史でもあったのです。 [...] そういうふうな形でバーチャル・リアリティをどう実現するかということが日本で発達したアニメーションでも非常に高じまして、スタジオジブリ作品をはじめ、もっと凄いものでは、ロボットものなどとか、不思議なものなど、たとえばご覧になったかたがあるかどうかしりませんが、「攻殻機動隊」とかものすごく表現密度が高いものもあります⁴³。この部分において、高畠なりのリアリズムのコンセプトが明かされているように思います。

それは大きく 2 点あると思うんです。まず 1 点目は、さきほどの話とも繋がる「教育」の問題です。90 年代以降、CG も含めてデジタル映像が台頭してきた。そのとき CG の映像というのがなにに奉仕しているかというと、その映像が示す「これはリアルかリアルじゃないか」という問い合わせに

して、観客にそのなかに参加してもらいたい、あるいはそこに参加する契機があるかどうかということが大事なのだと、ここで高畠は言っているわけです。さらに 2 点目として、彼は、そうした CG 映像も含めて、最近バーチャル・リアリティというのが浸透しているけれども、そうした仮想的なリアリティ、本當らしさというのは、なにもコンピュータとかデジタル時代に始まったわけではなくて、むしろ映画の最初期からあったんだと言っている。つまり、ここではアナログかデジタルかというメディアの区別というのがさしあたり相対的な問題として認識されているわけです。それよりも高畠が考えている「本當らしさ」、あるいはリアリズムというのが、やはりそうしたメディア的な多様性みたいなものの基盤に根ざしている、その下にあるものだと思うわけです。

以上のことから、とりあえず今日の議論をまとめてみます。高畠にとって、リアリティの根拠、「本當らしさ」の根拠というのは、当然、実写—指標的痕跡の記録—の有無、つまりバザンが注目した、いまこの現実をカメラが機械的に記録するという存在論的なリアリズムにはありませんでした。では、それとは別に、アニメーション的なリアリズムみたいなものがどこかに想定されているのかというと、それも違う。それはむしろ、『赤毛のアン』のように、観客の認知や想像力の側で、そうした画面が見せる本當らしさに参加できるかどうか、作用できるかどうか、そうした側にあるというふうに高畠は述べているわけです。さらにこれを敷衍しますと、たとえばバザンにおいては、映像や現実というのは絶対的な「他者性」を帶びているわけです。カメラという人間の認知や想像力のその一切を機械的な眼によって記録した現実というのを尊重するバザンに対して—ここが私の報告でもっともポイントを置きたいと思っているところなのですけれども—高畠は、「観客=主体

⁴³ 高畠、前掲書、2002 年、3 頁。

が相互干渉しうるものとしての映像」を重視していたのではないか。つまり彼の見るところ、映像とか現実にはいくつもの余白が空いていて—穴がポツポツ空いていて—そこに観客が参加する、そして参加することによって映像そのものの意味や現実というのも変容していくし、さらにその現実に参加したことによって、作中キャラクター、あるいは観客自身も変容する、あるいは「教育」されるといったような相互干渉性みたいなものが彼のリアリズムの概念を支えているのではないか、というふうに考えられるわけです。

いささか駆け足気味になってしまって申し訳ないのですが、以上のような多面的なリアリズムが、高畠の残した仕事や言説には刻印されているのではないかと思います。ここから報告のまとめに代えさせていただくかたちで、うまく繋がらないかもしれません、そうした高畠が遺した仕事を、21世紀の映像文化にどういうふうに読み換えることができるかということで、ひとつ論点を出しておきたいと思います。ここで参照したいのは、やはりさきほどから名前を挙げている『十二世紀のアニメーション』です。これは1999年に高畠が上梓した、中世絵巻物のなかに映画的、アニメ的、あるいは漫画的なものを見出すというきわめて啓発的な著作—もっとも、日本美術史の専門的研究者から見れば、いろいろツッコミどころ満載なようですが(笑)—ですけれども、ご承知のように、この著作は同年に公開された『ホーホケキョ となりの山田くん』や、遺作となった『かぐや姫の物語』(2013年)⁴⁴など、彼が晩年に取り組んでいた非常に革新的なデジタル表現によるアニメーション制作ともはつきり連動しているわけですね。こうした文脈を意識しつつ、デジタル環境における

⁴⁴ 原作は『竹取物語』。本作が高畠勲の最後の監督作品となつた。

映像文化と、高畠が遺した仕事の繋がりといったものをおおまかに考えていきたいと思います。

さて、ここでまた、高畠の文章から引用をしたいと思うんですけども、これは、『長くつ下のピッピ』⁴⁵を企画していたときの演出ノート、企画ノートのなかの文章です。「ピッピは「もの発見家」である。あらゆるものを習慣的用途や役割既成概念から解き放ち「あそび」の精神から光をあてなおす。 [...] 常識的な価値の序列はしばしば転換される」⁴⁶。ここで高畠がピッピについて述べている認識は—これも中条さんのご発表と繋がるかもしれません—クロード・ルヴィニストロース(Claude Lévi-Strauss, 1908-2009)⁴⁷の言う一種の「ブリコラージュ」(Bricolage)のようなものに近いと思います。すでに別の用途で用いられている道具、オブジェクトを主体が多様に組み替えて、新たな道具に代換していくのがブリコラージュですが、さきほど申し上げたように、高畠が考えていたリアリズムというのは、そもそもは主体の認知や想像力による参加が大きくかかわっていたわけですが、さらにここで述べられている重要なポイントは、具体的に「モノ」に触れる、触るといったことによる参加の契機だと思うんです。

かなり牽強付会なところはありますが、これがいまのデジタル文化の映像の置かれたパラダイムと非常に近いわけです。というのも、デジタル環境においては、まさにコンピュータのインターフェースやタッチパネルに象徴されるように、映像に直接触ることによってインタラクティヴに映像

⁴⁵ アストリッド・リンドグレーン (Astrid Lindgren, 1907-2002) 原作の童話。1971年に、高畠勲、宮崎駿、小田部羊一などによってテレビアニメ化が企画されたが、原作者の許諾が得られず幻の企画に終わった。

⁴⁶ 高畠、前掲書、1991年、31頁。

⁴⁷ フランスの人類学者。構造主義的人類学を確立し、フランス現代思想の火つけ役となる。

と共振し合うとか相互干渉し合うといったフェーズが台頭してきているからです。触覚的なインタラクティヴィティとしての参加、あるいはそれによる教育的な効果といったものが映像文化全般において前景化しつつあるわけですね。それがタッチパネルとかデジタルゲーム、あるいはVR⁴⁸といったような最近の先端的なデジタルコンテンツとも繋がってくるわけです。ところで、ここでそもそも考えてみると、高畠勲は中世のさまざまな連続式絵巻に漫画的、アニメ的なるものを見出したわけですが、以上のような今日のメディア環境から振り返ると、はたしてそれは本当に正確だったのだろうかという疑問も湧いてくるわけです。どういうことかと言いますと、絵巻というのは、そもそも漫画やアニメというより、むしろタッチパネルのような現代の触覚的なデバイスと非常に近いのではないかと思うんです。つまり絵巻の鑑賞者、いうなればユーザーが、両方の手で巻き物を持ってインタラクティヴに伸縮することによって、絵巻はフレームとレイアウトが自在に変わるわけですね。これは昭和期の玩具映画などとも共通するものですけれども、映像の「触覚性」みたいなものが絵巻物には如実に認められるのではないかと思います。つまり『十二世紀のアニメーション』で示された高畠の見取り図をさらに今日的に発展させるとすれば、漫画、アニメ的である以上に、たとえば—批評的に飛躍した問いですけれども(笑)—VRとかですね、ゲーム的なレイアウトとして再解釈することもできるのではないか、という問い合わせられるはずです。

これは、最近公開されたアニメーション映画『ニ

ンジャバッドマン』(2018)⁴⁹を見て、私自身が感じたこともあります。こうした触覚的なデバイスが現在のデジタル環境の映像に見出せるというのは、そもそも最近のコンピュータのインターフェースやタッチパネルのもとになった、グラフィカル・ユーザ・インターフェース(GUI)⁵⁰を開発したalan・ケイ(Alan Kay, 1940-)が構想していたことでもありました。そのGUIのもとになった「ダイナブック」構想には、「あらゆる年齢の子どもたちのためのパーソナル・コンピュータ」というものがあったわけですけれども、alan・ケイはそもそもコンピュータを開発するときに、子どもの学習、「知育」を念頭に置いて開発したという経緯があったわけです。これがのちにアップルのiPhoneやiPadといったデバイスの触覚的かつ教育的なインターフェースに繋がってくるわけで、こうした現在の触覚的かつ知育的なデジタルコンテンツ、デバイスから振り返って、高畠が遺した仕事や思想といったものをまさに私たち自身が再解釈することができるのではないか、ということを考えられるように思います。

以上で私の報告を終わりにしたいと思います。
ありがとうございました。

三輪—ありがとうございました。高畠勲のリアリズムを主題としつつ、さまざまなリアリズムを参考する野心的なご報告でした。とくに、「まとめに代えて」で語られていた『十二世紀のアニメーション』をデジタル時代に読み直すでは、いま渡邊氏にしか為しえない大胆な展望を理論的に提示していただけたと思います。アカデミアの通常

⁴⁸ 〈Virtual Reality〉、日本語では「仮想現実」などとも訳される。現物・実物にはないが、その機能としては同じであるような環境を、ユーザーの五感を含む感覚を刺激することによって理工学的に作り出す技術、もしくはその体系。

⁴⁹ 水崎淳平監督作。DCコミックスが刊行する『バットマン』を原作とする日本の劇場アニメーション作品。

⁵⁰ 〈Graphical User Interface〉、コンピュータグラフィックスとポインティングデバイスなどを用いる、グラフィカルであることを特徴とするユーザーインターフェース。

の考え方では、高畠さんの『十二世紀のアニメーション』のような著作に対しては、どうしても警戒心を持って接してしまうところがありますよね。つまり、中世の絵巻物に現代のアニメーションや映像と通じるものを見出すというアナクロニズム的な思想そのものにどこか危うさを感じてしまう。しかし渡邊さんのご発表は、高畠が持っていた大胆な認知をさらに読み替え、VR的、ゲーム的、あるいは触覚的、教育的といったさまざまなキーワードをつぎつぎと検討することで、マンガやアニメ、映像といった範疇を超えて、高畠勲が持っていたもともとの理論的な可能性を開いていくような発表をしていただけたというふうに思います。

では続いて、鷺谷花氏にお話をいただきます。よろしくお願ひいたします。

発表者③：鷺谷花

「『太陽の王子 ホルスの大冒険』による 1950年代左翼文化運動の継承」

鷺谷花（以下鷺谷） ——ご紹介に与りました鷺谷です。「『太陽の王子 ホルスの大冒険』による1950年代左翼文化運動の継承」ということで、『太陽の王子 ホルスの大冒険』（以下、『ホルス』）は1968年の映画であるわけですが、そんな『ホルス』と1950年代に作られた左翼の文化運動の組織、繋がり、付き合いがどのようにかかわり合っているかというテーマで発表します。

高畠勲さんは左翼的である、あるいはズバリ左翼であるとずっと言われてまして、とりわけ『ホルス』は、東映動画の労働組合運動の渦中で作られた作品ということで、左翼的な作品であるという評価がある程度確立しています。『ホルス』に登場する「村」にとくに思想が反映されているかなと思われますが、この村の解釈もさまざまに分かれてきたわけです。

最近でも『ユリイカ』の7月臨時増刊号「総特集=高畠勲の世界」⁵¹には、いくつか『ホルス』についての論評や批評も入っていますが、たとえば山本昭宏⁵²さんは、『ホルス』の村には戦後民主主義のイメージがあるんだというふうに仰っていますし、木村智哉⁵³さんの論考では、アニメーション制作の場の比喩のようなものとしての村・共同体のイメージという解釈がされています。

『ホルス』の村、すなわち共同体のイメージは、従来、東映動画の労働組合運動と重ねて解釈されてきたという経緯があります。そういった解釈をイデオロギー的であるとして、木村さんは、アニメーション制作の場から考えた共同体の在り方を村として表現することで普遍的な社会批評を試みるという別のオルタナティヴな見方を示されています。木村さんの論文は、アニメーションを作る職場の変化、つまり初期の共同作業的な横並びの職場が、だんだんと演出家が最高の権限を掌握する体制へと変わっていくプロセスを記述した非常に興味深い論考ですが、ただ、ここで言わ正在る、労使対立的なイメージはイデオロギー的であり、それに対して、「協調する職場」とでも言うべきアニメーション制作の場のイメージであれば、政治的ではなく普遍的であるという価値判断もちよつとどうなのがなというところがあります。労使対立も労使協調も職場の「政治」のバリエーションですが、前者は「政治的」と言われ、後者は「普遍的」と言われてしまう……それはそれで政治的なんじゃないかなと。

そもそも政治的主張のみを読み取ろうと作品を覗いて、そこに求めた政治的主張の反映を見出す解釈は、現状では「反映論」として評判が悪いわけですが、対して、プロパガンダやイデオロギー

⁵¹ 『ユリイカ』第50巻第10号、青土社、2018年。

⁵² 神戸市外国語大学准教授。日本近現代文化史。

⁵³ 玉川大学芸術学部非常勤講師。アニメーション史研究。

に通じるポテンシャルをぜんぶ除外してしまえば、作品の普遍的価値がクリアに見えるという発想によるアプローチも、それはそれで恣意的であることを免れないのではないかと。作品の「政治性」を考えるにあたって、作品の中身にどんなふうに政治的なメッセージを読み込めるのかということではなく、作品の成立や流通にかかわる人や組織のあいだの付き合い、あるいはほかの分野で生み出された作品との繋がりといったところから、『ホルス』の政治性を再考してみたいというのが問題提起となります。こうした繋がり、付き合いといったものは、「事実」として実証可能であり、かつ作品を成立させ、異質な個性をもたらす重要な要素として検討に値するだろうと考えています。

「政治」に関心を持ち、かかわることはなにをもたらすかと言いますと、専門の職分、職場や会社のなかに埋没していたのでは得られないような意外な人や組織、作品との繋がり、付き合いが生まれるということがじつは重要なのではないかなと考えています。高畠勲さんは東映動画労働組合—日本のアニメーションを作る職場で最初期にできた組合だと思いますが—の副委員長をしていたことは有名ですが、東映動画の労働組合は全東映労連⁵⁴に入っていて、全東映労連は映演総連⁵⁵に入っていて、さらに1960年代はマスコミ文化共闘⁵⁶……というふうに、労組間の連絡があるわけです。というわけで、東映動画の労組に入っていれば、労組間の組織的連携があって、マスコミ文化共闘まで繋がっていく付き合いができるということです。

さらに、『ホルス』というのはいろいろ他分野と繋がって、そこからできあがってきた作品であり、その他分野との繋がりというのが多分に政治的な

ものであるというのが重要な点だと思います。『ホルス』の原案は人形劇で、たとえば徳間アニメ文庫では『チキサニの太陽』という題で紹介されていましたが、この原案の人形劇は、「人形座」^{チキサニ}が1959年に初演した『春榆の上に太陽』—もともとはアイヌ民族の「カムイユカラ」を原作とする人形劇です—を原案として選択しています。『ホルス』には俳優座の皆さん—三島雅夫さん(1906-1973)や市原悦子さん(1936-2019)といった錚々たる新劇の俳優—が出演していますが、俳優座が大挙して出演している時点で、佐久間良子さん(1939-)といった東映のスターが出演するそれまでの東映動画の作品とはだいぶ異なり、俳優・声優の選択においても政治的とも言えるわけです。さらに、『ホルス』を作っていたとき、大塚康生さんや宮崎駿さんが、白土三平(1932)⁵⁷の影響をかなり受けたとそれぞれに語っています。ちなみに、『ホルス』の公開前年の1967年には、階級闘争と革命の物語であるところの『忍者武芸帳』の映画版(1967)—白土三平の原作漫画の原稿をそのまま撮影して、それを「実写」映画にした大島渚監督(1932-2013)のとてもユニークな作品ですが—が公開され、相当話題になっていて、じつはATG⁵⁸作品としてはヒットもしているわけですね。『ホルス』も前年に公開されている『忍者武芸帳』の存在をなかなか無視し難かったのではないかと思われます。

最後に、できあがった作品が上映されていくにあたって、『ホルス』は、「東映まんがパレード」⁵⁹

⁵⁷ 日本の漫画家。代表作に『カムイ伝』(1964-1971)。

⁵⁸ 正式には、日本アート・シアター・ギルド(1961-1992)。

⁵⁹ 現在の「東映まんがまつり」。学校の長期休暇にあわせて子ども向け映画を劇場公開する東映の興行形態の名称。1964年「まんが大行進」として始まり、「東映まんがまつり」(1969-) → 「東映アニメまつり」(1990-) → 「東映まんがまつり」(2019-) といったように、数度の名称

⁵⁴ 正式には、映演労連全東映労働組合連合。

⁵⁵ 正式には、映画演劇労働組合連合会(1952-)。

⁵⁶ 正式には、マスコミ・文化労働組合共闘会議(1963-)。

のメイン作品ということで、当然まず東映の系列館で上映されたわけですが、東映の系列館ではだいたい2週間ぐらいで上映期間が終わってしまうわけです。しかし、『ホルス』は、その後全国の映画サークルであるとか「親子映画会」⁶⁰が、自主的に公民館とかホールで上映会をする、その非劇場系自主上映のルートに乗つかって、通常の東映動画の作品よりもかなり長いあいだ、どこかしらで上映され続けて、多くのファンを獲得していった経緯があるわけですね。

さて、1968年の『ホルス』という作品を成立させたもろもろの繋がり、付き合いといったものを迎っていくと、日本共産党のいわゆる「51年綱領」⁶¹にやはり辿り着かざるをえないというところがあるわけです。51年綱領というのは、敗戦後しばらくは占領軍を「解放軍」というふうに定義して、平和的に革命ができるという路線でやってきた共産党が、国際共産主義運動方面からの批判など、いろいろあります、つまり平和に革命ができるなんて展望は間違っていたと認め、「日本は、アメリカ帝国主義者の隸属のもとに置かれ、自由と独立を失い、基本的な人権さえ失ってしまった」として、日本の民族独立・民主革命のために闘わなければならぬとの方針を掲げたわけです。これは武装闘争路線を容認したことにもなり、その後、1955年のいわゆる「六全協」⁶²で自己否定、自己批判の対象となったわけです。

51年綱領が目標として掲げた民族独立・民主革命の一環として、文化闘争が盛んに行なわれます。

変更を経ている。

⁶⁰ 正式には「親と子のよい映画を見る会」。1966年、埼玉県大宮市（現さいたま市）において第1回「親と子の名画劇場」として『せむしの仔馬』（1947）が上映され、全国的な親子映画運動のきっかけとなる。

⁶¹ 日本共産党第5回全国協議会（五金協）で採択。

⁶² 日本共産党第6回全国協議会。

たとえば文化サークル運動を全国的に立ち上げて組織していく活動が同時多発的に進められ、あるいは人形座の結成にもかかわる「国民的歴史学運動」—民衆に近い側の視点から歴史を調査・記述し、民衆のあいだで共有していく運動—があり、民族文化の掘り起こしと創造というミッションが非常に重要なものとして追及されたわけですね。で、この51年綱領的な世界観、ならびに民族文化を掘り起こして米帝侵略に対抗すべしというミッションが、人形座の『春榆の上に太陽』という原作を介して、『ホルス』に継承されたという側面は大きいのではないかと考えます。



では、『ホルス』はどのような付き合いから成立したかというところですが、高畠勲さんが亡くなられまして、ジブリ美術館でお別れの会が開催されたときに、宮崎駿さんが読み上げた追悼文のなかで、1963年—宮崎駿監督が入社まもないころ—に高畠勲さんに「瀬川拓男さんのところへ行くそうですね」と声をかけられたことから、おふたりの付き合いが始まったと言われています。で、その当時、瀬川拓男氏（1929-1975）は、人形劇団「太郎座」の主宰者で、宮崎さんは瀬川さんに職場での講演を依頼する役目を負わされていたと。というわけで、高畠勲と宮崎駿という、その後スタジオジブリを立ち上げて、戦後日本アニメーション史の非常に重要な部分を作っていくことにな

るふたりを結びつけたのは、「瀬川拓男さんのところへ行くそうですね」という高畠さんのひとと言だったわけです。

では、その瀬川拓男さんとは何者かと言いますと、なにが専門とは言いづらいのですが、非常に精力的なオルガナイザー、文化工作者であったわけですね。オルガナイザーというのは、なにかしらの政治的な主張を訴えて、そして人々を煽動するアジテーターとはまたちょっと違いまして、組織を作つて、そのあいだの連絡をつけていくということをやるわけですね。瀬川拓男さんは、戦後まもない時期から、最初は出身地の長野で「民衆座」という人形劇団を立ち上げて、当地の日本共産党の細胞⁶³と連携しながら、いわゆる文工隊活動をしていたということです。51年綱領の前後から、日本共産党には直接所属しないけれども、それと近い目的を共有する文化集団を作るために、瀬川さんは紙芝居と人形劇を携えて、まさに東奔西走します。で、上京して—のちほど詳しく説明しますが—人形劇団の「人形座」に参加します。が、そちらはすぐに脱会して、今度は東京の下町で紙芝居を使ったオルグ活動、文工活動をやるわけです。

紙芝居をやっていた人たちのなかには、レッドページで職を奪われて紙芝居屋さんをやっている元組合活動家なんかもいますので、そういう人たちを組織して紙芝居集団を作つたり、あるいは紙芝居の作画家組合を再組織し事務局長に就任して、『黄金バット』⁶⁴の永松健夫さん(1912-1961)⁶⁵や

⁶³ 政党・政治団体の基礎組織を指す。各細胞はその職場や学校などで活発に党的活動を行ない、労働運動や学生運動で強い影響力を持った。

⁶⁴ 1930年、鈴木一郎原作・永松健夫画の紙芝居『黒バット』シリーズに初登場。黄金の骸骨マスクに赤マントといういでたちが子どもたちに人気を博し、『黄金バット』として全国に広まる。のちに加太こうじらが作画に参加

加太こうじさん(1918-1998)⁶⁶といったいろいろな新旧の作家と付き合い、それで白土三平さん—この当時は本名の「岡本登」で紙芝居の作画者をやっていたわけですが—と意気投合して、しばらく共同生活を送つたりもしています。

また、瀬川拓男さんの公私に渡るパートナーは児童文学者の松谷みよ子さん(1926-2015)⁶⁷で、瀬川さんは、彼女の『ちいさいモモちゃんとアカネちゃん』シリーズにモモちゃんとアカネちゃんのパパとして登場したりもするわけですが、松谷さんと瀬川さんで連れ立つて日本各地で民話採訪の旅をし、松谷さんの創作民話『龍の子太郎』(1960)がベストセラーになったのをきっかけに、瀬川さんが太郎座を立ち上げます。太郎座は「人形劇団」と言われますが、瀬川さんの当初の構想では、子ども会や紙芝居から民話の採訪・再話、人形劇、テレビに映画製作まで、非常に多様な活動を展開する集団、「場」としてイメージされていたようです。

さて、瀬川さんは人形座の立ち上げメンバーのひとりでもありますが、人形劇団の離合集散には、そもそも51年綱領期の日本共産党の文化政策がかなりかかわってくるわけです。1950年頃から、コミニフォルム批判⁶⁸も受けて、日本共産党内で分派

した。

⁶⁵ 日本の紙芝居作家、絵物語作家。

⁶⁶ 日本の評論家、庶民文化研究家、紙芝居作家。通信省勤務の傍ら紙芝居作家として活躍。退職後、『黄金バット』の後期の作者として配給元になり、多くの作品を世に送った。戦後は庶民文化評論を行つた。

⁶⁷ 児童文学作家。代表作に『龍の子太郎』『モモちゃんとアカネちゃん』『いないないないばあ』(「あかちゃんの本」シリーズ)など。児童文学にとどまらず、エッセイや小説、詩集などに幅広い作家活動を行つた。

⁶⁸ コミニフォルムとは、1947年に創設された共産圏におけるイデオロギー的な連携強化と情報交換を目的とした国際組織。1956年にスターリン批判を受けて解散。コミ

対立が激しくなりまして、所感派と国際派⁶⁹に分かれて内輪争いをやっていたわけです。それまでの共産党系の代表的な人形劇団であった「人形劇団ブーク」⁷⁰は国際派の分派が多数ということになり、政治的に意見が対立したメンバーが脱退しまして、所感派系のメンバーを中心に新たな「人形クラブ」が形成され、そこから瀬川拓男さんが長野からやってきて参加するわけです。この人形クラブがのちの人形座の母体になります。そして、国民的歴史学運動がちょうど同時期に始動しまして、これは、所感派系の歴史学者、学生が始めた文化学術運動と大雑把に定義することができます。その分会活動として「民話の会」「民族芸術を創る会」といったグループが、民話をはじめとする日本の民族文化・民族芸術を掘り起こして、あるいは創造していく活動を始めるわけです。民族芸術を創る会の最初の成果として、人形座第一回公演と言ってよい民話人形劇『あのさま』が民科歴史部会総会で公演されています。民科でやるということは国民的歴史学運動の人形劇部門としてはじまった性格が強いわけです。こうして人形座が立ち上げられるわけですが、この人形座は民科の国民的歴史学運動の分会活動としての民話の会、民族芸術を創る会、あるいは「日本作文の会」といったさまざまな文化集団と連携しながら、だいたい小学校の演劇教室を中心とする地方巡演活動で劇団の

ンフォルム批判とは、1950年にコミニフォルムが機関誌で日本共産党を批判した事件。

⁶⁹ コミニフォルム批判を受け入れる否かで日本共産党は1950年代に内部分裂し、批判に反発した徳田球一や野坂参三らは「所感派」(主流派)、批判を容認した宮本顕治らは「国際派」(反主流派)と、みずから名乗ったり、また互いに呼び合ったりするなどした。

⁷⁰ 1929年に「人形クラブ」として創立。1946年には「人形劇団ブーク」として再建され、現在も精力的に活動を続けている。

経営をまわしていくわけです。その一方で、勤評闘争⁷¹が1956~58年にありますが、このときは文化工作隊活動をやって旅をしたりしています。この「旅する人形劇団」としての人形座の記憶は、元座員だった脚本家の深沢一夫さんを介して高畠勲さんの『母をたずねて三千里』(1976)⁷²の「ペッピーノ一座」に継承されているということは、割とはつきり言えるかと思います。ペッピーノ一座は、愛国人形劇のガリバルディものを上演している、政治宣伝というか文化工作をやっている劇団でもあるわけです。

もうひとつ、『ホルス』を上映するにあたって重要な役割を果たしたと思われるのが、映画の自主上映組織です。敗戦直後から日本全国に観客団体として映画サークルが結成されますが、サークルというのはもともと左翼用語で、文化運動を担う観客組織として日本共産党が指導し日本全国に結成されたという起源があるわけです。職場や地域に小さな映画サークルができて、その連絡組織として「映画サークル協議会」が置かれるという仕組みとして、関西ではまだ「神戸映画サークル協議会」が活動を継続されていると思います。映画サークルは基本的には観客互助団体で、「よい映画を安く観る」という目的のもと、それぞれ独自に活動しているわけですが、たとえば独立プロダクション映画や共産圏—ソ連、中国、北朝鮮映画—なんかの自主上映にかんしては、一丸となって支援するという体制があったわけです。この映画サークルは、1950年代半ばくらいには政治色がどんどん薄くなって、会員制割引団体機能が中心化していくという傾向がどこでもあったようです。

⁷¹ 公選制から任命制に変わった教育委員会制度のもとで、教員への勤務評定が強行されたのに対し、教職員組合を中心に全国的に激しく展開された反対闘争。

⁷² フジテレビ系世界名作劇場枠で放送されたテレビアニメ。全52話。

ただ自主上映運動が間歇的に高揚すると、映画サークルは動員力や存在感を發揮したようです。1959年には『戦艦ポチョムキン』(Battleship Potemkin, 1925)⁷³の上映運動があり、ちょうど『ホルス』が公開された時期には、劇場版の『若者たち』3部作⁷⁴上映運動が相当盛り上がったということもあったわけです。

その一方で、映画サークルとちょっと異なるものとして、「共同映画」という配給会社と繋がっていく親子映画運動がありました。1960年代以降、日本映画が成人男性観客に重点を置いていき、主婦と子どもは家でテレビを見るからということで、だんだん切り捨てられていくわけです。子どもと一緒に見られる映画が非常に少なくなったということで、そこでこの児童向け映画の非劇場上映運動が、1960年代後半から盛り上がりしていくということになります。1970年代以降、多数の母親が参加して「親と子のよい映画を見る会」が全国で組織されますが、これら映画サークルと親子映画運動によって、『ホルス』の上映がかなり行なわれていたというのは、あまりまとまった資料がないんですが、断片的に情報を見ていくと推測できるところです。

というわけで、『ホルス』は、まず人形劇を原作とするアニメーション映画ということで、この1950年代の左翼文化運動と繋がっています。そもそも高畠勲演出、大塚康生作画監督の第1回長編作品は、瀬川拓男さんと松谷みよ子さんが信濃で民話を集めて、それを松谷さんが創作民話化した『龍の子太郎』の映画化になるはずだったわけです。『龍の子太郎』は太郎座の人気公演ともなり、人形劇映画『龍の子太郎』は「親子映画第一作」と称されたということで、当時の非常に強力なコ

ンテンツであったわけですが、けっきょくこの映画化案は廃案になりました。それに代わって、人形座の1959年の公演『春榆の上に太陽』を映画化しようと製作を開始しましたが、会社が「アイヌものはやめてくれ」ということで、アイヌ文化要素を割愛し、舞台を北欧的な架空の世界に移したことで『ホルス』になったというのはよく知られているかと思います。1965年の11月には人形座はすでに解散していましたが、『春榆の上に太陽』のものとの台本を書いた深沢一夫さんに依頼して『ホルス』の脚本を書いてもらったわけです。またのちに深沢さんは『母をたずねて三千里』の脚本を書いてもいます。

『ホルス』は、民話の会、民族芸術を創る会系の人形劇運動の映画化として始動しますが、その根っこには国民的歴史学運動が存在しているわけです。さらに映画サークル運動に端を発する自主上映運動とも繋がっていると。東映動画の労働組合は、『ホルス』が完成したとき、独自に宣伝をやっていて、ガリ版の宣材を編集発行していたわけですが、日本機関紙協会⁷⁵の福谷保夫さんによるコメントがそこに掲載されていました。「六年生になるうちの娘も、すっかりホルスとヒルダにあこがれてしまいました。お友達に教えてやるんだ、とはりきっています。前に、チェコスロバキアの人形をつかった見事な映画を見たとき、「さすがは社会主義国的作品だ」と感心したことがあります、〈太陽の王子〉を見て、安心しました。これなら大人はむろんのこと、外国の人に見てもらっても大いばりしてもよいでしょう。動画労組の活動家の皆さん、製作を推進した会社の幹部の方々の努力に、拍手を送ります。労働組合、民主団体の機関紙に紹介して、この映画をみんなにみてもらう

⁷³ セルゲイ・エイゼンシュテイン監督作。

⁷⁴ 『若者たち』(1968)、『若者はゆく—続若者たち—』(1969)、『若者の旗』(1970)。監督はすべて森川時久。

⁷⁵ 労働組合や市民団体などの機関紙・機関誌の発展を目的とする団体 (1947-)。

ようとり組みます」⁷⁶。組合や民主団体に働きかけるということは、非劇場系自主上映による支援への働きかけと読めるわけです。というわけで、『ホルス』は早い段階から、1968年の時点ではまだ『若者たち』3部作の上映運動なんかで頑張っていた全国的な自主上映ネットワークを利用した流通を前提としてできた作品である、ということは言うことができるでしょう。

ところで、この『ホルス』に先行するいくつかの作品から、特徴的なモチーフが受け継がれていますが、そのいくつかを見ていきたいと思います。



【写真1. 『春榆 [チキサニ] の上に太陽』より、左からモシロアシタ（悪魔）、チキサニ（悪魔の妹）、オキクルミ】

こちらに映っているのは、原案となった人形劇『春榆の上に太陽』の舞台で使用された木彫りの人形です【写真1】。この美術を担当した小室一郎さんは—サンリオの『くるみ割り人形』などにも参加していますが—人形アニメーションのほうで活躍を続ける方です。黒い衣の人物がモシロアシタと言って、『ホルス』のグルンワルドに相当する悪魔ですね。ただこれは美少年で、しかも女性が操演して声を当てる役ということで、グルンワルドとはだいぶキャラクターが異なります。真ん

中がヒルダに相当するチキサニで「悪魔の妹」です。悪魔と悪魔の妹が、アイヌの村を滅ぼそうとするのを守護神オキクルミが—これはホルスの役割ですが—阻止するという人形劇だったわけです。この悪魔の妹のキャラクター、チキサニは、村を滅ぼすために兄の悪魔によって村に送り込まれるけれども、だんだんと村の生活や文化に心惹かれていくて葛藤するというキャラクターで、この悪魔の妹から『ホルス』のヒルダができるわけです。

悪魔の妹で葛藤するキャラクターが、もうひとり近い時期にいまして、それは『忍者武芸帳』の螢火です。兄の坂上主膳は、『忍者武芸帳』の主要な悪役のひとりで、妹の螢火は兄に従って動きながらも、自分が倒さなくてはならない敵の重太郎に恋をしてしまって葛藤するという役どころです。さきほど言いましたように、大島渚監督による長編フィルム劇画版の『忍者武芸帳』は、『ホルス』の前年に公開されているということで、作った人たちも当然意識していたはずです。ちょっとここで、『ホルス』と『忍者武芸帳』がどんなふうに繋がるのか、そのシーンを見ていきたいと思います。



【図1. 初出：白土三平『忍者武芸帳 影丸伝 3』『地走り [3]』（三洋社、1960年）引用元は白土三平『忍者武芸帳 影丸伝 参』小学館、1993年、220頁】

ヒルダが魔力で鼠の大群を呼び出して村を襲わせる—『ホルス』の脚本には「異様に美しいヒルダ」というふうに書かれています—という場面です【図1】。鼠は大群で襲ってくるけれど、あんま

⁷⁶ 東映動画労働組合が編集・発行した賛写版の宣材に掲載。

り動かない。割とこのへんは静止画中心で、ネズミの大群が描かれた静止画をずっとパンして、なんとなくわーっと動いてる感じを表現する工夫のあるシーンですね。『忍者武芸帳』にも鼠の大群の襲撃、「地走り」と呼ばれる場面があります【図2】。鼠の大群が地平線を埋め尽くす静止画をパンしていって見せるショットが続きます。このあたりの影響関係は明らかだと思います。



【図2 手塚治虫『ジャングル大帝 第二集』学童社、1952年、61頁。】

これは余談ですが、この迫りくる鼠の大群に巻き込まれそうになったヒーローをヒロインが救出する、というモチーフもあるわけです。『忍者武芸帳』のほうで、主人公・影丸の妹である明美が、恋人の重太郎を地面に埋めて鼠から助けるわけですが、これは、学童社版の『ジャングル大帝』(1950-1954)における、蟻の大群が押し寄せてきてライヤがレオを地面に埋めて助けようとするシチュエーションにかなり似ているし、そっくりな構図も出てくる。ということで、鼠の大群に襲われるというモチーフは、手塚治虫さん(1928-1989)の『ジャングル大帝』まで繋がるわけです。

さて、『ホルス』は、先行する『春榆の上に太陽』、あるいは白土三平・大島渚の『忍者武芸帳』から、「守るに値する村」と「美しい悪魔の妹」というモチーフを継承していると見ることができるでしょう。守るに値する村というのは、豊かな民族文化があって、かつ自分の村は自分で守るんだ、という自主独立の気風が息づく村であり、これも共産党の51年綱領的な世界観では、「民族独立・民主革命のたたかい」の拠点として想定された村と

相通じるものがあるわけです。その一方で、村を滅ぼす使命を担って村に送り込まれるけれども、村の文化に心惹かれて苦悩する美しい悪魔の妹がいます。しかし、そんな彼女たちは、基本的に家事、婚姻、出産、育児といった村の女性役割とは相容れないで、村に惹かれながらも居場所を見出せずに反発するという位置に立つことになる。言ってみれば、「善」—村の生活—と、「美」—村から孤立した「悪魔の妹」—との分裂状態が、『春榆の上に太陽』でも『ホルス』でも最後まで解消されないところがあります。『春榆の上に太陽』と『忍者武芸帳』において悪魔の妹は、あくまでも孤高の美を貫いて滅びてゆく。『ホルス』では、最後にヒルダは村に迎え入れられる一方で、反発し葛藤していたときの緊張感あふれる孤高の美は、ラストシーンには非常に希薄になっている。美しさと善というのは、やはりこれらの世界ではどうも相容れないものようです。

時間が押してしまいましたので、まとめに入りますが、まず、社会運動ないし政治運動に関心を持つ、あるいはそこへの参加を志すということは、専門や職場・会社といったものの外部との多様な連絡を開くという意味があり、そういう多様な連絡には、専門内、会社内だけに留まつては作りづらいユニークな作品の創造と流通を促すポテンシャルが存在したのではないか、ということがあります。それと『ホルス』の成立と流通にあたっては、もともと1950年代における民主革命の文化闘争というミッションに応えるために立ち上がった文化集団のネットワークが重要だったのでないか。瀬川拓男さんをはじめとするオルガナイザーが、走り回って文化集団を立ち上げて、そのあいだの連絡・交流をつけていくわけですが、こうした文化集団は、必ずしも党中央の指示待ちではない。党中央は分派闘争をやっていて、細かいところまで指示がまわらない状態ですので、割

り合い勝手に自主的な地域的活動を実践しているという側面もあったわけです。党中央の路線は、けつきよく「六全協」で自己批判して変更され、それまでにできた小集団は、それにショックを受けてなくなってしまったところも多いわけですが、独自の集団活動を1960年代以降も継続しているところはたくさんあって、その延長線上で『ホルス』が作られたともいえるわけです。

というわけで、特定のイデオロギーの反映を作品に読み込むというアプローチはすでに批判山積であり、かつ『ホルス』や『春榆の上に太陽』では、善、つまりイデオロギーと美は、最後まで分裂状態にあるので、単純なイデオロギーを主張する作品としてはなかなか読みづらいものがあると言えるでしょう。その一方で、政治的な人や組織との繋がり、付き合いといったものが、作品成立にいかにかかわったかを読み込む試みは、まだあまり発展していないわけですし、かかわった人はどんどん亡くなっていくこともありますので、オーラル・ヒストリーの収集も含めて、急いで取り組みを進めるべきではないかというところで、発表を終わらせていただきます。

三輪—ありがとうございました。鷺谷さんからは、アニメーションの歴史に興味を持つ者なら誰もが名作として知る『ホルス』について、その具体的な成り立ち、当時の時代背景や状況について分析しつつ、そこから見えてくるこの作品の政治性やポテンシャルについて、ひいては当時の文化状況そのものについて新たに考えさせられるような発表をしていただきました。最後に言及されていた、日本マンガ史の聖典になぜか頻出する小動物の群れというモチーフについてのコメントなども、個人的には非常にわくわくさせられました。ありがとうございました。

このあと、登壇者のお三方にそれぞれほかのお

ふたりの発表を受けての感想や質問を伺えればと思っておりますが、感想をまとめていただく時間を取り意味も込めて、私のほうで少しだけ話を繋がせていただきます。

ちなみに、鷺谷さんが最初に言及してくださっていた『ユリイカ』の最新号(2018年7月)には、今日登壇してくださっている中条先生とご健在だった頃の高畠さんとが対談された記事の再録ですか、いまご発表いただいた鷺谷さんの論考—今日のお話とも重なるところの多い論考—が掲載されています。また学内学会なので宣伝的なことを言わせていただくと(笑)、過去にこの専攻の在学者だった可児洋介さんの論考もありますし、今日この学会にご来場くださっている石岡良治⁷⁷さんや高瀬司さん—ほかにも見落としている方がいたら申し訳ありません—による論考も収録されていますので、ぜひ皆さんご一読を、と思います。

ディスカッション①(登壇者)

三輪—さて、司会の立場からあまりでしゃばらないようにとは思いますけれど(笑)、お三方の発表を聞かせていただいて、それぞれまったく違うトピックに注目しながら、そしてまったく異なるアプローチをとりながらも、密接に関連する部分を感じられて、たいへん興味深く拝聴しました。

まずはやはり、「教育」というキーワードが浮かび上がってきたように思います。中条先生の発表にあった、「楽しみつつ、見つめよ、考えろ」という高畠さんの言葉。それはまさに、高畠勲と教育という問題から出発していた渡邊さんの発表と繋がるものだったかと思います。鷺谷さんの発表の

⁷⁷ 批評家。早稲田大学文学学術院(文化構想学部)准教授。

なかでも、直接のキーワードとしては出てきていませんでしたけれども、国民的歴史学運動のような動向が、どうしても多分に啓蒙的側面を有していたであろうことや、『春榆の上に太陽』を上演していた人形座が、まさしく教育現場である小中学校などを主たる活動の場としていたといった事実からも、必然的に教育という問題とのかかわりが示唆されているように思います。

なお、渡邊さんの議論のなかでは、おもに理論的な部分が聴衆の方の印象に残ったかと思いますけれども、渡邊さんはもともと批評家としての理論的な研究とともに、アカデミアでは教育映画の問題などについて映画史的な研究をされていますので、そういうベースから今日のお話を出発させていたいと思います。

つぎに、その教育という鍵概念が、つねに多義的な、そして双方向的な部分を持つものとして捉えられているという点が、やはり今日のお三方全員のお話に共通していたように思います。

つまり、中条先生のご発表にあったように、虚構と距離を置くような、そして現実の両義性や多義性を示すようなものとしての教育ですね。そして、渡邊さんのお話のなかにあった、映像のリズムそのものを再考し、実写映像におけるいわゆるインデックス性よりも、むしろ観客の側からの参与という問題に繋がっていく論点。あるいは、鷺谷さんの発表のまとめにあったように、一方的な啓蒙や教育というより、むしろさまざまな小文化集団のネットワークという観点から、この時代の文化を読み解いていくといった視点。このように、教育者・高畠というイメージそのものを複雑化し多面化していくような観点というのを、それぞれのご発表から受け取ることができるように、私は思いました。

では、時間もそれほど余裕があるわけではありません

ませんので、よろしければ登壇者の方からそれぞれ他の発表者の方への感想や質問をいただいて、ディスカッションに移れればと思います。ご発表と同じ順に、中条先生からよろしいですか。

中条——おふたりの発表をものすごく面白く聞きましたし、今日は教わったことしかないので、質問はとくにはありませんが、いま三輪さんがものすごく上手くまとめたように、やっぱり高畠さんの作品とか、高畠さんの周辺を論じれば論じるほど、たとえば教育者としての高畠さんがあったとしても、その教育っていうものの一方性を突き崩すようなベクトルが高畠さんの仕事のなかに生じてくる。だから、おそらく高畠さんというのは理論家とかではなくて、やっぱり実作という場、つまり、ありとあらゆる矛盾を包含しうるような、たとえばミハイル・バフチン (Mikhail M. Bakhtin, 1895-1975)⁷⁸流に言うならば、作品がひとつのメッセージを発するんじゃなくて、いろんな人の声を響かせるポリローグとして成立するような場というものを必要としていた。だからやっぱりアニメーションの実作にかかるほかなかったんじゃないかなという気がしてくるんですね。アニメーションの世界では異色なまでに理論を徹底的に突き詰めていく人だったけれども、ある真実、一面的な真実だけを捉えている人じゃないというところは、やっぱり高畠さんの、なんて言うかな、懐の深さだったのかなと。だから、今日の鷺谷さんの発表でも、共産党の指導下にあるような歴史的文脈を背負いながら、一方性のメッセージじゃなくて、むしろ横に広がるネットワークを利用して自分の作品世界を広げていくという点では、ある

⁷⁸ ロシアの文学理論家。ラブレー研究のほか、ポリフォニーという理論を提唱したことでも知られる。著作に『フランソワ・ラブレーの作品と中世ルネサンスの民衆文化』(1965) など。

意味でオルガナイザーという側面も持っているんだけど、でもそれは目的のためのオルガナイザーではなくて、自分の世界を広げたり、人の世界に行くためのなかに新しい風を得るためのネットワークの組織者であったという感じがして、そのことがものすごくよくわかったんですね。だからそういう意味で、今回は、僕自身が勉強になったという以上に、やっぱり高畠さんの多面性というものは、たんに言葉として「多面性」ということを言うだけでなく、高畠さんの具体的な実践のなかで現れているということが、見事に明らかになったんじゃないかなと思って感動しています。

ひとつだけ。プレヴェールの話をしたので、引きつけて言うと、鷺谷さんのご指摘になった「美しい悪魔の妹」というテーマがありますよね。じつはプレヴェールにもあるんですよね。プレヴェールの『悪魔が夜来る』(Les Visiteurs du soir, 1942)⁷⁹のなかで、悪魔を演じるジュール・ベリー (Jules Berry, 1883-1951) が、ユーフ男爵の城館の幸せな生活を破壊するために、ジル⁸⁰とドミニクという兄弟の使者を派遣するのですが、このドミニクを演じているのがアルレッティ (Arletty, 1898-1992) で、しかもこのアルレッティは、最初は男(弟)として出てくるのに、そのうち女(妹)に変わって、ユーフ男爵とお姫様のアンヌの婚約者であるルノーを両方とも誘惑してしまう。まさに、鷺谷さんが仰られた「美しい悪魔の妹」と—影響関係とかいっさい抜きにして—プレヴェールの『悪魔が夜来る』とが響き合っているんですね。その無償の響き合いみたいなものに、自分で言うのもなんですが、感動しているわけです(笑)。だから本当に論じていて、理論的な鋭さとか厳しさとか、おふたりから感じましたけど、それ以上

にお話ししていることが楽しいっていう感じがして、本当に素晴らしい機会をあたえていただきました。おふたりに感謝します。どうもありがとうございます。

三輪—では、渡邊さんからはいかがでしょうか。

渡邊—ありがとうございました。おふたりの発表、私も非常に面白く興味深く聞かせていただきました。三輪さんにもご紹介いただいたように、私も今日の発表は、三者三様ながら非常に共鳴する部分があると感じました。最初の中条先生のプレヴェールについてのご発表のなかで、「私」という主体性が、「鳥」との関係性のなかで放棄されていくというか変わっていくという議論にかんしては、私の提示した教育の問題とも響き合っていたと思いますし、また一方で、鷺谷さんのご発表で出てきた、『ホルス』の成立の背景にあった左翼的文化運動の一環としての紙芝居は—これも牽強付会かもしれません(笑)—、思えば、優れて「触覚的」なデバイスであるわけです。つまり、紙芝居も絵巻と同様に絵を見せる人が、めくる速さを自在に変えられて、インターラクティヴに見せられるようなメディアでもある。なにかそういうところから、また面白い論点が出てくるんだろうなという感じもいたしました。もちろん、これも三輪さんにご紹介いただいたように、もともと私はアカデミアでは映画教育運動についての研究をしておりまして、今日の発表もそうした文脈を意識していましたし、近年の幻灯にかんする鷺谷さんのご研究とも関係していますので、その点でもたいへん興味深く伺っていました。

これは、ちょっと高畠さんから離れてしまうかもしれません、鷺谷さんのご発表で、私なりに非常に聞きしたいというか、興味のあったことがあります。それは『龍の子太郎』のことなん

⁷⁹ マルセル・カルネ監督作品。

⁸⁰ アラン・キュニーが演じた。

ですが、これは 1979 年に浦山桐郎 (1930-1985)⁸¹監督が、まさに東映動画で長編アニメーション映画にしています。そのことは今日のご発表の文脈とのなにか繋がりがあつたりするんでしょうか。

鷺谷——はい、ちょうど中条先生に「美しい悪魔の妹」が、『悪魔が夜来る』にもいるというたいへん素晴らしいご指摘をいただけまして、たしかにタ イツをはいた男装のアルレッティがいたなあ、というふうにちょっと目が開かれた思いです。

『龍の子太郎』の映画化についてご質問をいたしました。けっきょく、高畠勲・大塚康生の企画は流れるのですが、小田部羊一さんが作画監督、浦山桐郎さんが監督をなさって、『龍の子太郎』は最終的に東映動画で映画化されるわけですね。これはかなり優れた作品だった記憶—最近見てないので記憶だけではあります—があります。この『龍の子太郎』、本が出たのが 1960 年で、いまだに新刊で読むことができますが、非常に強力な文化コンテンツで、『まんが日本昔ばなし』が 1975 年に始まりますけれども、最初にその「龍の子太郎」らしい、でんでん太鼓を持った子どもが龍に乗っていて、こう「坊やよい子だねんねしな」と歌が流れるオープニングがありますよね。つまり『まんが日本昔ばなし』にしても、瀬川拓男さん、松谷みよ子さんの民話探訪の旅と『龍の子太郎』がなければ、だいぶ別物になっていたのではないかと思います。

『まんが日本昔ばなし』の原作の供給元として、瀬川さん、松谷みよ子さんの民話探訪の成果をまとめた『信濃の民話』(1957) に始まる未来社の『日本の民話』シリーズ (全 79 卷、1957-)⁸²が重要ですが、『まんが日本昔ばなし』の—あれは構成と

といったかな—文芸を沖島勲 (1940-2015)⁸³さんがずっと担当してらして、沖島さんの「田舎に行くと美女に誘惑される」というモチーフが頻出する一方で、ベースとしては未来社の『日本の民話』があり、また松谷みよ子さんの『龍の子太郎』があるということで、ともあれ『龍の子太郎』が、1960 年代、1970 年代、もしかしたら現代に至るまでの児童視覚文化にあたえたインパクトというのは相当大きなものではないのかなと思ってはおります。私もちょっと全貌までは把握できないのですが。

渡邊——ありがとうございました。なるほど、その点にかんしては、今回出た『ユリイカ』臨時創刊号の高畠特集に掲載された鷺谷さんのご論考⁸⁴のなかでも詳細に経緯が書かれてあって、私自身非常に勉強になりました。

いずれにせよ、今回の 3 つの発表、本当に論点が多岐にわたっていて、私自身も非常に面白かつたんですね。じつはさきほど、パネル・ディスカッションが始まる前に、客席にいらっしゃった石岡良治さんと簡単にご挨拶していました。そのときに石岡さんがいみじくも仰っていたのですが、スタジオジブリのふたりの巨匠のうち、宮崎駿にかんしては、すでに先行研究も膨大にあり、彼を論じるときの論点というのもある程度出揃っている感じがあります。つまりある種のテンプレがあるわけですね。ただ、高畠にかんしては、『ユリイカ』の各論考を読んでも、そういった既定路線というかテンプレみたいなものが、まだ本当にはないなど。私もその通りだと思っていて、皆さんのそれぞれの論考や対談も多岐に渡っていて、全然違

⁸³ 脚本家・映画監督。

⁸⁴ 鷺谷花「美しい悪魔の妹たち—『太陽の王子 ホルスの大冒険』にみる戦後日本人形劇史とアニメーション史の交錯」、『ユリイカ』前掲書、2018 年、260-274 頁。

⁸¹ 映画監督。代表作に『キューポラのある街』(1962) など。

⁸² 1・10 卷にかんしては瀬川・松谷 (編)。

うことを言ったり書いたりしているという状況がある。だから、かつて蓮實重彦⁸⁵さんが小津安二郎(1903-1963)⁸⁶について言ったように、高畠勲というの、まさに、あまりにも知られ、またあまりにも知られていない作家だと思いました。日本の戦後アニメーションを作り上げた代表的な巨匠でありながら、まさにこれから研究され、見られ、読まれるクリエイターなんだなっていうことが、今回のパネル・ディスカッションでも私自身本当に実感して、まだまだ本当に「これから発見されるべき巨匠」という感じが強くいたしました。

三輪—ありがとうございます。鷺谷さん、さきほどは渡邊さんへのご返答というかたちで発言していただきましたが、なにか改めて別の論点でもありましたら。

鷺谷—ええと、中条先生、渡邊先生、お二方の発表だと、どちらかというとヨーロッパとの繋がり、ヨーロッパ文化との繋がりというところが見えてくるご発表だったと思います。高畠さんは東大の仏文を出てらして、プレヴェールを翻訳されたり、かつ『アルプスの少女ハイジ』(1974)のときにスイスとイタリアにロケで行ったんでしたか。当時のアニメーションの作り手としてはかなりヨーロッパによく行っていた人であり、渡邊さんからアンドレ・バザンの名を出していただきましたが、バザンもおそらく読んでいて、かつネオレアリズモの映画の影響を受けているという、ヨーロッパ的な教養・文化に繋がる一方で、『十二世紀のアニメーション』というふうに非常にローカルな伝統のほうにも飛躍することができる人であったんだろうかと思います。

⁸⁵ フランス文学者、映画批評家。

⁸⁶ 映画監督・脚本家。代表作に『東京物語』(1953)など。

というわけで、ヨーロッパと、そして日本—私は1950年代の日本を中心に発表したわけですが—これをひとりの作家が繋げていくというのは、アニメーションでなければできない実践ではないかなと思うわけですね、実写を作る映像作家だとどうしてもヨーロッパと日本がひと繋がりになっているような世界観を出すのは不可能ではないかなと思います。したがって、アニメーション作家であるからこそヨーロッパにスムーズに接続できるという側面については、それでお二方の考えをもうちょっと伺えればと思います。

あと、ネオレアリズモと『母をたずねて三千里』の関連性というのは非常に興味があるところでして、バザンに『自転車泥棒』論⁸⁷がありますけれど—そこで言われていることは、『ユリイカ』のほうで中田健太郎さんが書いてらした、「すこしものりないぐらいの幸せ」⁸⁸という高畠作品の感覚にも相通じるかと思いますので—渡邊さんには『母をたずねて三千里』のネオレアリズモの話と、それがバザンとどうかかわるかというところをより詳しくお伺いできればと思います。

渡邊—ありがとうございます。なるほど、『三千里』におけるネオレアリズモ性とバザンとの関係というご質問ですが、申し訳ありません、そのあたりは私も今日発表したくらいのことしか煮詰められていないので、いまここでうまくお答えするのは難しいところがあります。

ですので、いまのご質問にちょっと掘め手からリアクションして、新しい問い合わせを提起させてください。高畠、あるいは彼の世代の日本アニメーションにおけるヨーロッパ文化との繋がりというこ

⁸⁷ 「『自伝者泥棒』」(『映画とは何か』所収)。『自転車泥棒』は1948年公開のヴィットリオ・デ・シーカ監督作。

⁸⁸ 中田健太郎「すこしものりないぐらいの幸せ」、『ユリイカ』前掲書、2018年、40-47頁。

とですね。もちろん、このことは中条先生のほうがお詳しいと思うんですが、私の関心から言うと、これも鷺谷さんのご発表のなかでお名前が挙がった木村智哉さんが論文にまとめられていたことです、テレビアニメ以前の日本アニメーションにおけるユーロ・アニメーションの影響関係ですね。1963年に手塚治虫が虫プロでテレビアニメの製作を開始し、それがヒットしてしまったことで、今日の「アニメ」に繋がるテレビアニメ中心のアニメーション文化の歴史—津堅信之⁸⁹さん的に言えば「アニメ本史」—が日本の大衆文化では強固に根付いていくという経緯があります。ただ、とりわけここ最近では、それ以前の「アニメ前史」にあって、現在では見えにくくなってしまっているさまざまな可能性にスポットライトが当たっているということがあり、そのなかでもまさに、今日の中条先生のお話の『やぶにらみの暴君』の甚大な影響ということも含む、1950年代におけるグリモーやカレル・ゼマン(Karel Zeman, 1910-1989)⁹⁰、あるいはノーマン・マクラーレン(Norman McLaren, 1914-1987)⁹¹などの非ディズニー系、ヨーロッパ系の個人アニメーション作家たちの輸入紹介によるインパクトが挙げられます。木村さんによれば、このインパクトはたんにアニメーション界だけではなく、瀧口修造(1903-1979)⁹²や「実験工房」⁹³周辺の前衛的な美術評論や音楽関係者のあいだにも広く共有されたものだったようですが、こうした、かつて「実験アニメーション」と呼ばれていたようなジャンルの想像力が、高畠や宮崎

駿ら東映動画草創期のアニメーターたちのなかにも非常に入り込んでいたという研究があつたりします。これ自体、日本アニメーション史研究の視点からもきわめて調査のしがいのあるテーマですね。

とはいって、それを私なりの批評の文脈にあえて引きつけると、こういうこともいえるのではないかと思います。つまり、現代のデジタル映像時代に、50年代にあつたような実験的な個人アニメーションの表現がアニメ映画やテレビアニメのような商業アニメの表現にも影響を与える、といった事態がふたたび回帰している気がするのです。ここ最近、土居伸彰⁹⁴さんが盛んに主張されているように、現代において映像のメディアムがアナログからデジタルに変わったことによって、かつてアニメーションの表現にあつた—土居さんはこういう表現は使わないですが—商業と非商業、エンタメとアート、集団制作と個人制作……などといった自明化された区別が急速に曖昧化、コンバージェントしている現状がある。そういうなかで、たとえば片渕須直監督の『この世界の片隅に』(2016)⁹⁵のなかにマクラーレン的なスクラッチアニメの演出が入ったり、藝大出身の人形アニメーション作家がテレビアニメ『ポプテピピック』⁹⁶に参加したりという状況があると。また、同様に、Flashアニメーションの可能性を追求している湯浅政明のスタジオに、いま彼の作品に影響を受けたフランスのアニメーターが集まつたりしている。

⁸⁹ アニメーション史研究家、日本大学藝術学部映画学科非常勤講師。

⁹⁰ チェコスロバキアのアニメーション作家、特撮監督。

⁹¹ カナダの実験映画作家、アニメーション作家。

⁹² 近代日本を代表する美術評論家、詩人、画家。

⁹³ 瀧口修造の下にさまざまな分野の若手芸術家約14人が集まって結成された総合芸術グループ。

⁹⁴ アニメーション研究・評論家。著書に『個人的なハイモニー——ノルシュテインと現代アニメーション論』(フィルムアート社、2016年)など。

⁹⁵ 原作はこうの史代の漫画。2007年1月23日号から2009年1月20日号まで連載。

⁹⁶ 原作は大川ぶくぶの漫画。『まんがライフ WIN』(竹書房)にて2014年より連載中。2018年に神風動画によつてテレビアニメが制作、放送された。

ともあれ、長らく戦後日本アニメのパラダイムだった「テレビアニメ文化」が抑圧してきた、それ以前に胚胎されていたヨーロッパの文脈との繋がりが回復してきているというような兆候が見られるわけですね。

鷺谷さんの当初の問い合わせからは大きく外れてしまって恐縮ですが、いずれにせよ、そういった非ディズニー的なヨーロッパ系の文脈の新たな流入によって、これまたインディペンデント・アニメーションとの関連も指摘されてきた『ホーホケキョ となりの山田くん』や『かぐや姫の物語』などの後年の作品も含めて、高畠勲のアニメーションが、また新たな視点に読み替えられるという文脈はあると思うんですね。私自身、以前、高畠について書いたときは、なんとなく「モダニスト高畠」「リアリスト高畠」というよく言われてきた枠組みに嵌まってしまっていたような気がします。今回、パネル・ディスカッションのお話をいただいだて、高畠の作品を改めて見なおすと、やっぱり全然違う目で見られるということに気づいたんです。それは、私のようなちょっと先走った読みなおしも含めて(笑)、21世紀に高畠勲を読みなおす可能性というものが、まだまだ残されているということだと思います。

中条——いま、渡邊さんのお話を聞いて、僕はもう高畠さんに近い世代なので、もうすぐ種として死んでゆくわけですから(会場笑)、勝手に遺言しますとね、鷺谷さんにはこの驚くべき精細な調査力をもってぜひ高畠勲の評伝を書いていただきたい。それから渡邊さんには、全編フルデジタル長編の『ホーホケキョ となりの山田くん』、誰もが高畠勲のフィルモグラフィからないことにしてしまったあの怪作を、高畠作品の正統的な映画として位置づけ、分析してほしい。あれがデジタルだってわかったとき、みんななんだあれ、って思いまし

たよね(笑)。でも何回も見てるうちに、既成のアニメ批評の言葉では語れないものを持ってることがわかってくるんですね。しかも、手法的には明らかに『ホーホケキョ となりの山田君』の発展形が『かぐや姫の物語』なんだけれども、『ホーホケキョ となりの山田くん』と『かぐや姫の物語』のどこに共通性があるのかって全然わからないんですね。で、それを明らかにすることはやっぱり批評家の責務ではないかと思うので、渡邊さんにお願いしたいです。

僕自身、挫折した経験がある。というのは、『ユリイカ』だったと思うんだけど、高畠勲特集を組むので、『ホーホケキョ となりの山田君』といしいひさいちのマンガとの関係を論じてくださいと言われて、僕はだいたいどんな仕事でも引き受けるのでこれも引き受けたけど、最終的に「なにも言うことがありません」って謝ったんですね、編集者に。だからやっぱり、ああいう作品——アニメファンが集まって、「となりの山田君」って言うと「ホーホケキョ」って言っちゃうみたいな、つまりもうほかになにも言うことがないってことですが(笑)——に批評の言語がまだ追いついていないっていうか、批評の言語を越えたところに高畠勲という作家がいるんだということを、なんかもう少しわれわれにもわかるように教えていただきたい。とくに渡邊さんのお持ちの、デジタルとアナログというのはそんなに截然と、二元的に分かれるものではないという観点から、新たな時代の高畠勲像を、もっと言えば『ホーホケキョ となりの山田くん』の「わからなさ」を、分析していただきたいっていう願望が非常に強いですね。今日の発表を伺って、近いうちにそういう希望が満たされるのではないかという気がしましたが。

三輪——パネル・ディスカッションに呼ばれてきた

ら遺言を託されてしまって、おふたりはちょっと大変だなと思いますけれども(会場笑)。さて、当初の予定時間まではあと10分あまりになってきたんですが、さきほどの論点はいったんまとまった印象もありますので、ここで会場のほうに議論を開かせていただければと思います。ということで、会場から質疑等を受けたいと思いますので、なにかありましたら挙手をお願いします。



最初の方が出るまで、私からピンポイントの質問をひとつだけさせていただこうと思います。渡邊さんにお聞きできればと思うんですけれども、ご発表の最初のほうで「拡張現実的」というワードを出されていたのが印象的でした。というのはその後、高畠さん自身の発言から「バーチャル・リアリティ」という言葉が出てきて、「VR的」という言い方は渡邊さんの文のなかでも登場するわけですが、おそらく最初の拡張現実的という言い方は、そのVRとはまったく違う意味合いを込めて使われたのですよね?

渡邊—はい、そうです。

三輪—そのあたりをもう少しご説明いただければ。

渡邊—そうですね。僕の発表が、煮詰まっていくくて、本当に申し訳ないんですけども……。まず、最初に拡張現実的と記したのは、アニメーシ

ョンの視覚的な表現として、いわゆるいまのAR映像のように描かれているという意味です。さきほども申し上げたように、たとえば『火垂るの墓』の現代の日本に現れた清太と節子の姿にせよ、『おもひでぼろぼろ』の小学生時代のタエ子や同級生たちの姿にしろ—後者の場合は主人公の想像=「おもひで」の産物ということではありますが—高畠が実際のイメージとして描くときに、この現実空間とは違った位相で、もうひとつのイメージ—ありていにいえばまさに「Pokémon GO」⁹⁷とかの—みたいなイメージが重ねて描かれるので、それをAR⁹⁸技術としての拡張現実的イメージになぞらえたわけです。こうした要素は、片渕須直の『マイマイ新子と千年の魔法』(2009年)⁹⁹などにも共通する趣向ですね。

かたや、後半のVR的という表現にかんしてですが、これも具体的には現在のVR映像を鑑賞・体験するさいによく用いられるヘッドマウントディスプレイ(HMD)を装着したプレイヤー視点の一人称映像のイメージを想定して用いています。高畠の『十二世紀のアニメーション』という本は、彼の主張と取り上げている絵巻という素材の特質がどこかうまく噛み合わない、よくわからない、すごくへんてこな本だと思うんです。たとえばこれは余談ですが、僕の知る限りではこのことは誰も指摘していないのですけれど、『十二世紀のアニメーション』は、本文では絵巻のなかに「マンガ的・

⁹⁷ モバイルアプリの開発会社ナイアンティックと株式会社ポケモンによって共同開発されたスマートフォン向け位置情報ゲームアプリ。2016年に発売。

⁹⁸ 〈Augmented Reality〉、日本語で「拡張現実」で言う。人が知覚する現実環境をコンピュータにより拡張する技術、およびコンピュータにより拡張された現実環境そのもの。

⁹⁹ 原作は高樹のぶ子の自伝的小説『マイマイ新子』(2004)。

「アニメ的なるもの」を見出すと記されているのですが、しかし、本のサブタイトルは、「国宝絵巻物に見る映画的・アニメ的なるもの」と書いてあるんですよ！「パクさん、いったいどっちなんだ」と突っ込みたくなるのですが（笑）、それはともかく、この本のなかで高畠さんは、絵巻を精細に読み解いていって、たとえば「ここにカットバック的な表現が見られる」だとか、「ここにモンタージュと似た表現が描かれている」だとか、映画的具体的な撮影手法になぞらえていくわけです。しかし、それもよく考えると、少しおかしいような気もするわけです。というのも、当然ですが、絵巻は一枚の連なった紙の上に描かれているので、映像のカッティング、編集は原理的には存在しないわけです。言い換えれば、カメラアイというの、絵巻を眺める観者のひとつしかありえないわけです。カッティング、モンタージュは仮構されたものでしかない。

それでいうと、最近、ご承知のように、4DX¹⁰⁰とかVR上映みたいなものが映画館で増えていて、私自身批評家として非常に興味があるんです。以前、4DXとかVRで映画を作った映画監督の方とトークイベントで一緒に登壇したさいに、彼は、VRで映画的なコンテンツを撮るときに、ふたつネックがあると言っていました。ひとつはVR空間にはフレームがないということ—HMDで、ぜんぶが360度映像になってしまふので—と、もうひとつはモンタージュができないということ、このふたつなんだと。そう考えると、『十二世紀のアニメーション』で論じられているような中世絵巻のイメージとレイアウトというのも、高畠さんはそれらを映画的な枠組みで読み解こうとするんだけれども、現在の映像文化の視点からはむしろフレーム

もモンタージュもない、VR的、あるいはVRゲーム的とでも言ったほうが正確なレイアウトなのでないかと思ったりするんです。これは、高畠的解釈とはまた違う、絵巻のメディア論的な解釈ですね。

このことについては、先日観たアニメーション映画『ニンジャバットマン』を見て改めて思ったことでもあるんですね。この作品の中盤にも、絵巻風のシーンが出てきて、映像が横に横にスクロールしていく演出があるんですが、あそこはなんか映画的というより、ゲーム的といったほうがいいような感じがあるんです。この作品は、実際ほかにもゲーム画面を意識したシーンが出てきます。『ニンジャバットマン』のような、いま公開されているゲームとかVRに近い最近の映画から、『ホーホケキョ となりの山田くん』とか『かぐや姫の物語』の映像表現を、今まであまり注目されていなかったようなポイントから新しく読み込めたらいいなあ、というような野心を抱いていまして、拡張現実的とかVR的という表現をあえてレビューで使ったのは、さしあたってはそういうた企図を込めたということなんです。

話題がかなり変わりますが、私からもいいですか？ さきほどの鷺谷さんのご質問に答えて私が述べた、高畠とヨーロッパとの繋がりということにかんして、他方、アジアとの繋がりということも考えられないかということですね。近年、木村智哉さんや、『ポスト活字の考古学』¹⁰¹の赤上裕幸¹⁰²さんなどが注目されている、東映動画と満州映画協会（満映）¹⁰³との結びつきですね。私も以前、

¹⁰¹ 赤上裕幸『ポスト活字の考古学——「活映」のメディア史 1911-1958』柏書房、2013年。

¹⁰² 社会学者。防衛大学校公共政策学科准教授。

¹⁰³ 1937年、当時の満州国首都新京に、満州国政府と南満州鉄道株式会社が折半出資し、設立された国策の映画会社。理事長は元憲兵大尉の甘粕正彦（1891-1945）。

¹⁰⁰ 韓国CJグループ傘下のCJ 4DPLEX社が開発した映画館用の環境効果技術。

『ビジュアル・コミュニケーション』¹⁰⁴という論文集に載せたスタジオジブリ論でこのことに触れました。ようするに、東映および東映動画には戦中期に満映で活動していた左翼人脈が大量に流れ込んでいて、そこから東映動画の労働争議はもちろん、ジブリアニメのコミュニケーションの主題にまで続いている、という議論ですね。今回の鷺谷さんのご発表における、『ホルス』の成立プロセスに国民的歴史学運動に含まれる左翼的文化運動の実践が影響を与えていたという話は、以上のような東映動画に流れ込む満州人脈・左翼人脈という論点ともかかわるものだと思います。つまり、日本アニメーション史にはふたつの影がある。グリモーなどからの影響に象徴されるヨーロッパの影と、満映に象徴されるアジアの影。したがって、高畠における「アジアの影」というのも重要な切り口だと思うんですが、そのへんはいかがでしょうか。

鷺谷—満映の話が出ましたが、戦後の人形劇運動にはかなり元満映の人材がかかわってまして、持永只仁（1919-1999）¹⁰⁵さんが有名ですね。あと満映の元スタッフで、「留用」されて中国に残り、新中国の東北電影公司などで活動してから日本に帰ってきた人たちは、かなり人形劇映画や人形劇団、人形アニメーションにかかわっているんですね。大手の映画会社では仕事がないという人も小プロダクションに流れていったりしています。『ホルス』と人形劇の繋がりでいうと、どちらにもじつは満映の影があるかもしれないというのを補足しておきます。

渡邊—そうですね。持永さんとかは有名ですよね。

¹⁰⁴ 限界研編『ビジュアル・コミュニケーション——動画時代の文化批評』南雲堂、2015年。

¹⁰⁵ アニメーション監督、人形アニメーション作家。

三輪—鷺谷さんの『ユリイカ』の論考では、『春楓の上に太陽』にあったアイヌ文化の要素が『ホルス』では割愛されて、舞台が北欧風になったりゲルマン神話的なネーミングに変えられたりといった修正を被ったことも具体的に指摘されていましたね。そういう意味では、ヨーロッパ的なものとアジア的なものとの対比も、たんなる二分法ではなく、それぞれ複雑化できるのでしょうかし、こうした論点についてはまだまだ鉱脈がありそうですね。

鷺谷—それでいうと高畠さんは「アメリカ」は避けますね。

三輪—なるほど。

鷺谷—たぶん『リトル・ニモ』¹⁰⁶が実現していれば、それが唯一のアメリカの接点となったか、あるいはそこからアメリカとの別のかたちの付き合いが始まったかもしれないのですが、けっこうは頓挫したので、アメリカだけは避けっぱなしできたのかなというふうに思いました。

ディスカッション②（フロア）

三輪—ここに来てまた盛り上がってきた感じもしますが（笑）、改めて会場に話を振れればと思うんですけど、なにかご質問など浮かんだ方がいらっしゃったら、いかがでしょう？ 今日は一週間ち

¹⁰⁶ ウィンザー・マッケイ（c.1886-71-1934）の代表作『リトル・ニモ』（1905-1913）を原作とした日米共同製作による劇場用アニメーションが1970年代後半に企画され、高田勲や宮崎駿も日本側のスタッフとして当初はかかわっていたが、度重なる資金難や製作の長期化によって降板が相つぎ、最終的には、1989年に波多正美、ウイリアム・ハーツ監督作として公開された。

よつと前に出たばかりの『ユリイカ』が早くも取り上げられて論及されていますが、これはおそらく日本最速の応答だと思いますし、読破してきたという方は来場者のなかにも少ないと思いますので、相当ハイレベルな場になってしまっているのは確かですよね。「アニメーター高畠勲」みたいなオーソドックスな観点からの概論なしに、いきなり3つの違う角度からの発表が続いたので、じつはかなり濃い、密度の高いディスカッションになってしまったかとは思います。とはいえる来場者のなかにもきっと高畠勲についていろいろ言える方がいらっしゃるはずだと思いますので、どうでしょう。

質問者1—渡邊さんにお聞きしたいのですが、高畠作品とリアリズムの関係、あるいは観客が能動的に鑑賞し、さらに画面に干渉するなかで意味が多重化してくる、ということでおいえば、たとえば『ホルス』を見ていても、とつぜん変なところから照明が当たったりして、一見するとリアリズムのようだけれど、じつは非常に人工的な実験をしているところが興味深いと思います。高畠さんご本人も言及されているロシア・アニメーション、とくに『チエブラーシカ』(Cheburashka, 1969年)とか『ミトン』(Mitten, 1967年)¹⁰⁷を見ていて面白いと思うのは、いわゆる魔術的リアリズムというか、現実なのか否かということを演出的に区別していない。なので、見ていて戸惑うところもあるわけですね。高畠さんは『ミトン』のフィルムをソ連の映画祭に行ったときに買わっていたということをどこかで聞きましたけれども、そういったロシア・アニメの影響という面から見ると、さらにいろいろと語れることがありそうな気がす

るので、もしそのへんについてなにかお話しがあれば。

渡邊—はい、ありがとうございます。

私が今日申しあげた高畠のリアリズムというのは、画面と観客が相互干渉しうる、そういった「教育的」なインターフェースとしての映像にあるということでした。いま、ロシア・アニメーションの話を出されましたか、その意味でいうと、高畠のアニメーションというのは、やはりユーリ・ノルシュテイン (Yuri B. Norstein, 1941-) ¹⁰⁸のアニメーションにすごく似ているということを、今回改めて感じたんです。

最近、さきほども名前を出した土居伸彰さんという、もともとはノルシュテインの研究者の方が、ノルシュテインのアニメーションの画面というのは、きわめて抽象度の高い記号性を備えているがゆえに、一種の空洞化した空白のようなものになっていると、非常に面白いことを言っています。そして、空洞化しているがゆえに、そこには観客がそれぞれで主体的に多様な意味を読み込んでいけるようになっていると。そして、こうしたノルシュテイン的な個人アニメーションの作品に見られる空洞化は、逆に言えば、解釈のインフレを起こしやすい、情報量の過剰に詰まった新海誠¹⁰⁹やピクサー¹¹⁰のようなデジタル化した現代アニメーションの画面にも似通ってきているという議論をされています。今日の私の発表は、じつはそうし

¹⁰⁸ ロシアのアニメーション作家。代表作に『話の話』(1979)など。

¹⁰⁹ 日本のアニメーション作家、映画監督。代表作に『君の名は。』など。

¹¹⁰ ピクサー・アニメーション・スタジオ (Pixar Animation Studios)。アメリカ合衆国の映像制作会社。コンピュータグラフィックスを用いたアニメーションを得意とする。

¹⁰⁷ いずれも人形アニメーション映画、監督ロマン・カチーノフ。

た土居さんのアニメーション論も念頭に置いていました。

たとえば、『ホーホケキョ となりの山田くん』や『かぐや姫の物語』は、物語にも画面にも文字通り余白がたくさんあり、作品自体がなにか空っぽになっていて、その余白に観客が多様な意味を読み込めるという構造になっている。これは、やはりノルシュテインのアニメーションの画面とも近いものがあるように思います。あるいは、これもまた余談ですが、1935年生まれの高畠さんは、じつは1936年生まれの蓮實重彦さんと東大仏文で一学年違いなんですね。このアニメーションと映画批評の両巨人が、学生時代に接点があったのかなかったのか、それはわかりません。ところで、蓮實さんの提唱した「表層批評」というのは、ご存知のように画面を徹底的に見るという批評ですが、他方で、土居さんによれば、彼のいう画面の空洞化という見取り図は、そうした蓮實的な表層批評の理念とは対照的で、そのカウンターとしても想定されているようなんです。ともあれ、私としては、ノルシュテインのようなロシア・アニメーションとの関係から高畠作品を読むというのも、面白い試みだと感じています。

三輪——ほかに質問がある方はいらっしゃいますか?

質問者2——さきほど渡邊さんの議論で、『かぐや姫』の余白の部分は、観客が想像力によって補うようなものとしてあったという話をしていましたけれど、そういったものと触覚性や触知性によって対象に参加していくといったような話がどうやって繋がるのか、ちょっとよくわからないので、その点を補足していただけますか?

渡邊——はい、ありがとうございます。

まず高畠本人はかならずしも映像の触覚性について考えてはいなかったと思います。今日の「まとめにかえて」でお話ししたことというのは、私が完全に批評的に読み込んで、高畠の残した仕事を素材にしてこういう読み方もできるんじゃないかということで、あえて敷衍したものですので、高畠自身がそういうことを考えたとは私も思いません。これはまったく私の考えです。

さて、高畠のリアリズムと画面との関係性と、後半で出した映像の触覚性というものがどう繋がっているのかというご質問ですけれども、これは簡単に言うと、映像文化における観客=主体と、画面=客体との関係性をめぐる今日的な問題がそれぞれに深くかかわっていると思っています。つまり、一方で私の考えた高畠的なリアリズムとは、いわば主体と客体、作品を観る観客と作品の画面が二項対立的に相対しているのではなく、両者が相互に干渉し合い、それによって互いに変化していくようなものとしてみなされるものですね。主体の側からすれば、その画面への参加の契機が「教育」の問題に繋がっていくわけです。ここで重要なのは、本来は客体であるはずの画面のほうも、ある種スタティックに固定化されておらず、主体的に私たちに働きかける、「教育」するようなものとして扱われている、ということです。もちろん、画面というのは、リテラルには動かない、固定されているわけですけれども、画面を読み込むあり方が、その画面を能動的・主体的に変容させていくという、そういう可能性が秘められているのではないか。

そして、こうした主体と画面とのあいだに見出される競合的な関係性に、触覚性という論点も深くかかわってくるだろうというふうに思っているわけですね。つまり、主体=観客の画面との対峙の仕方を完全に視覚中心で考えるのが、近代遠近法から映画まで続く、従来型の映像文化のパラダ

イムだったわけです。私の考えでは、そうした視覚中心主義的なパラダイムの映画批評における極致が、蓮實さんの表層批評だったと思います。ところが、現代の映像文化はそうしたパラダイムから徐々に逸脱しつつあります。ようするに、スマートフォンのタッチパネルが典型的ですが、画面=客体に触ることによってインタラクティヴに変化するとか動かすっていう画面のあり方が急速に浸透してきている。自分が触っている部分だけが見えるようになるとか、あるいは触ることによって画面が変わるというような、能動性とかインタラクティヴィティを獲得しているのが、いまのインターフェースであるわけです。つまり、ここに触覚性というフェーズが浮上してくるんです。そして、高畠さんの『十二世紀のアニメーション』も、そうしたところから読みなおすと、いろいろと重なるところが見えてくると。

いずれにしろ、私の話の要点は、かつてのスクリーンと観客に象徴される、客体と主体みたいなものの関係性が、相互に固定的かつ対立的に向き合ってりるようなあり方ではなく、いまの映像環境のなかで変わってきている、そういう環境を前提にして、高畠勲のリアリズムというものを、もういちど練りなおして考えられるのではないかということなんです。今日発表した高畠に固有のリアリズム概念とか、そこに触覚性がかかわってくるといった話は、そういう問題意識を前提にして構成してみたものです。

質問者2—ありがとうございます。

三輪—ほかにどうですか?

質問者3—お三方にひとつだけ質問したいんですが、高畠さんを、高畠さんの世界というか、彼の好きなものから論じていると、どこか狭まるん

じやないかと。高畠さんはかなり趣味判断が強烈な人で、嫌いなものは嫌いって感じがあったと思うんですが、いわゆる全共闘世代¹¹¹的なものですか、アングラカルチャーに付随するものをかなり嫌ってらしたところがあるんですね。そうすると中条先生の話だと、ゴダールみたいなヌーヴェルヴァーグ要素については、高畠さんはきわめてアンビヴァレントだったかなと思うんです。渡邊さんの話だと、アンドレ・バザンに対する態度というのも、たとえば『漫画映画の志』を読むと、『カイエ・デュ・シネマ』派がプレヴェールを貶めたと言って、それに対する怒りみたいなものがあるんですね。あるいは高畠以前にプレヴェールを邦訳している北川冬彦さんという詩人で映画批評家がいますけれど、彼の映画理念と表層批評の蓮實さんは、美学的にかなり対照的だったと思います。鷺谷さんの話でいいますと、白土三平を高畠本人がどれくらい気に入っていたのかという点にかんしては、私はかなり懐疑的で、周りのスタッフが熱中していたというのはほぼ確実に言えると思うんですけど、『カムイ伝』がどんどん盛り上がっていくことにはかんしては懐疑的だったのではないか。そういう意味では、一方では高畠さんの趣味、高畠さんの世界というものを細かく検証していったり読解していったりといったことはどんどん進んでいくと思いますが、少しだけ非-高畠的な要素を混ぜるというか、そういう異質な要素も必要な気がしていて、そのことについてお考えを伺いたいと思いました。私がいま言ったことも仮説ですので、そんなことはないというのもありうると思うんですけど。

中条—いま仰られたことは本当にそのとおりだ

¹¹¹ 第二次大戦直後（1947-1949）のベビーブーム時に生まれた世代。1968年にピークを迎える学生運動には、この世代の15%がかかわったと言われる。

と思うんですね。僕も今回発表するにあたって、プレヴェールを通して高畠さんがなにを学び、どういう映画を作ったかっていうことを無理やりに繋げているわけですよね。論の繋がりとして間違ったことはそんなに言っていない気は自分ではします。けれども、それがすべてというわけではまったくないので、プレヴェールにかんして、『カイエ・デュ・シネマ』派的な言説がプレヴェールを貶めたということもあるし、その対極にいるマルセル・カルネもプレヴェールを否定してしまうわけですね。だから、そういう意味で、プレヴェールを論じつつ、高畠さんが個人的にどういう世界に親近感を感じ、どういう世界に反発を感じていたかっていう問題はまた別の問題として立てるべきだと思うんですね。どちらが正しいという問題ではまったくなくて、僕のような見方をあれば、あるいは別の見方もあるはずだということで、それはずっとここで通奏低音のように主題となって響いている、クリエイターの多義性にどれだけ敏感に批評する側が響きあえるかという問題が大事だと思うんですね。だから、いま仰られたことは僕も本当にその通りだと思うし、それによって逆に高畠さんの作品の面白さも表れてくると同時に、人間的な面白さも炙りだされてくるかもしれない。人と作品っていうのはテクスト理論以降、完全に分けるものだって考えが出てきたけれど、やっぱりそんな簡単なものではないですね。だからそのあたりの微妙な人間性と作品のねじれみたいなものさえも、やっぱり批評は問題にできるんだっていうところを、それぞれの批評家に見せていただきたいなっていう気がします。たいへん刺激的な言葉をいただきありがとうございます。

渡邊——そうですね、私も中条先生と基本的にまったく同じで、とくに今回お話をいただいて、本当に高畠さんが好きなので、お引き受けしたのです

けど、なかなかテーマを自分で詰めていくのが非常に大変でした。そのときに、もうお一人が鷺谷さんだと聞いて、鷺谷さんだったら、絶対しっかりした発表をされるので、私はもう空中戦担当でいこう、という感じで今日は来ました(笑)。インターフェースやらタッチパネルやら、まったく既存の高畠論の枠組みからは逸脱しきっているトピックを持ってきてやろうということは、ある程度自覚的に考えたことでもあります(笑)。

ついでにもう1点、今日は翻訳の話も出てきましたが、『アニメーション、折にふれて』¹¹²のなかで、日本語の音韻とかについて、やたら興味を持っていらっしゃいますね、晩年の高畠さん(笑)。彼には翻訳家という顔もあり、そのあたりの活動も今後考えていけたらいいなと思っています。

鷺谷——はい、さきほど中条先生から「オルガナイザーとしての高畠勲」というふうに仰っていただきまして、昔から高畠作品を個人の作家の作品としてだけ捉えていいのかなという疑問がありました。高畠さんって絵は描けないことで有名だったわけですし、シナリオを書けるかというと別にすごく書けるわけじゃなくて、シナリオは別の人任せていたことも多いと思います。でも演出家としての責任はあるということですね。高畠さん個人の好き嫌いでもって作品を判断できないというのは、その通りであろうし、人の好き嫌いのはつきりした方ではある。けれども、深沢一夫さんが『ホルス』の脚本を書いていて、これはどこかで高畠さんが「深沢さんの言っていることがわからなかつたけれども、なんとなく論破されちゃって、されるがままになっていました」ということを仰ってまして、好き嫌いははつきりしているけれど

¹¹² 高畠勲『アニメーション、折にふれて』岩波書店、2013年。

も、人とぶつかって、相容れない相手を受け入れていく度量みたいなものが、オルガナイザーとしてのポテンシャルを発揮できる所以なのかなというふうにご質問を聞いて思いました。白土三平が好きだったかはちょっとわかりませんが、たぶん『ホルス』にかかわったアニメーターと、脚本の深沢一夫さんは明らかに好きであるわけです。であれば、自分はわからないけれども、任せるというかたちで作品をつくられていったのではないかと思うところがあるなと想像いたしました。



三輪—さすがにかなり長丁場になってきてしまったので、そろそろ締めですかね(笑)。いま最後の質問に対して、お三方全員に答えていただいたので、若干締めの意識も込めていただいたかもしれませんけれど、改めて最後にもうひとつ付け加えることがあれば、ひと言ずつお願ひします。

中条—いや、全然ありません(会場笑)。

渡邊—僕は1982年生まれで、本当にスタジオジブリのアニメーションと一緒に人格形成をしてきたというか、まあ自分では「ジブリ世代」だと自覚しているところがあります。私も映画批評とか映像批評をやっていますけれども、その影響がありに大きいので、ここ最近まで宮崎駿とか高畠勲の映画については的確な距離感を持って語れな

かったんです。でも、宮崎駿が『風立ちぬ』(2013年)¹¹³で引退宣言をした5年くらい前から、こうぽつぽつとなんとなく自分のなかでジブリとの距離感ができてきて、今年はパクさんも亡くなつたわけですけれども、改めて宮崎や高畠について考えるということができるようになってきました。今日の鷺谷さんのご発表や中条先生のご発表のように、まったく新しい観点で宮崎・高畠の作品や仕事を読むという仕事がこれからもどんどん増えていくでしょうし、私も個人的には、今までとは全然違ったかたちで、彼らの作品についてなにか言葉を紡いでいけるのではないかという期待があります。いずれにしろ、さきほども申し上げましたように、高畠勲というのは、本当にこれから語られるべき作家だと思っておりますので、今日は本当に、おふたりと三輪さんとご一緒にできて幸せでした。どうもありがとうございました。

三輪—ありがとうございます。鷺谷さんはなにか。

鷺谷—はい。なんといいますか、ネオレアリズモとしての『母を訪ねて三千里』といったことを、今後機会があればどなたかに論じていただければなと思いました。

三輪—では、そろそろ締めくくりたいと思います。もともと高畠勲さんは、要旨集の趣旨説明にもありますように、この身体表象文化学専攻の設立時にかかわっていただいたというご縁もあった方で、この学会でこうして高畠勲について今後考えいくためのきっかけとなりうるパネルが開かれ、さまざまな論点が提起されたことは、非常に価値ある試みであったのではないかなど、登壇者のひと

¹¹³ 日本の航空技術者である堀越二郎(1903-1982)の半生をもとに制作された作品であるが、同時に堀辰雄の小説『風立ちぬ』(1983)からの着想も盛り込まれている。

りではありますけれども感じました。今日は、それぞれアニメーションを一番の専門にされているというわけではないお三方にお話しいただいたんですけれども、そのことで結果的に、「高畠勲とは何者だったのか？」というパネルテーマについて、いろんな角度から考えるきっかけになる—また身体表象文化学専攻という専攻の特徴である学際性にも非常にマッチした—お話をそれぞれの方から聞けたかなとうれしく思っております。では、長々とお付き合いいただきましたが（笑）、締めさせていただきます。どうもありがとうございました。

編集協力：鐘儒若、高石凌馬、董喬、中田真梨子

任ブンユウ、二井梓緒、李思ケイ

写真撮影：関根麻里恵

活動報告（例会〔高畠勲研究会〕）

・第1回（10名）

日時：2018年6月9日（土）13:30～

場所：学習院大学西5号館301教室

研究対象：ポール・グリモー『王と鳥』（*Le Roi et L'oiseau*, 1980）

発表① 「高畠勲—表現とその由来」発表者：中里昌平（身体表象文化学専攻博士前期課程）

発表② 「『高畠勲』の現在」発表者：高石凌馬（身体表象文化学専攻博士前期課程）

・第2回（8名）

日時：2018年6月23日（土）13:30～

場所：学習院大学西5号館301教室

研究対象：『ホーホケキョ となりの山田くん』（1999年）

発表① 「「高畠勲といしいひさいちのはざまで」発表者：岡村正太郎（身体表象文化学専攻博士後期課程）

発表② 「高畠勲と戦後民主主義」発表者：氏原健太（身体表象文化学専攻博士前期課程）

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 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。

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する教職員、旧教職員、卒業生及び在学生及び本会が適当と認める者をもって構成する。

(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、及び議決事項を含む委任状の数が会員数の過半数以上に達した場合に成立し、議決には会員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

Index

Articles

Resonant Phrases: Rethinking the Discourses on “24-nen gumi” and “Subjective Interiority”	• • • TAKAISHI Ryoma	1
A Comparative Analysis of Japanese Boys Love and Yuri Genre	• • • TAHARA Yasuo	21

Progress Reports

Consideration of the Film Score in Yasujiro Ozu "Late Autumn"	• • • KANEMUNE Tomofumi	48
A Note on the Method of Considering the Cinema	• • • FUTAI Shiwo	58

Proceedings of the second Annual Conference of the Gakushuin Society for Cultural Studies on Corporeal and Visual Representation 〈Research Presentation〉	72	
Consciousness of Method at Antonin Artaud	• • • NAKAZATO Shohei	75
A Study of the Film Score: Thinking on Yasujiro Ozu "Late Autumn"	• • • KANEMUNE Tomofumi	87
Representation of Typical “Coupling”: Comparing Yuri Genre to Boy’s Love	• • • TAHARA Yasuo	88
Bonding Sub Culture: Field Work and Analysis from Independent or the Underground Idol Scene in Tokyo	• • • SUZUKI Shingo	89

〈Panel Discussion〉

Who was Isao Takahata: An Approach to his Ambition of Animation.	• • • CHUJO Shohei, WATANABE Daisuke, WASHITANI Hana and MIWA Kentaro	96
--	---	----

Activity Report

Submission Guidelines for 『Cultural Studies on C & V. Representation』	139
The Regulations of the Gakushuin Society for Cultural Studies on Corporeal and Visual Representation	140

『身体表象』第2号

発行日 2019年（平成31年）3月31日

編集・発行 学習院大学身体表象文化学会
会長 中条 省平

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
guscscvr@gakushuin.ac.jp