

日本映画学会

第13回例会 プログラム

2024年6月29日（土）10:00

専修大学神田校舎7号館731教室
<https://www.senshu-u.ac.jp/about/campus/>

タイムテーブル

10:00 開会の辞 塚田 幸光（大会運営委員長、関西学院大学）

<研究発表 セッション A ミュージカル映画>

座長 川本 徹（名古屋市立大学准教授）

10:05-10:40 古典期ハリウッドのミュージカル映画における階段——ヴァインセント・ミネリ作品を中心に

新城 大地（東京工業大学 環境・社会理工学院 修士課程）

<研究発表 セッション B 香港映画>

座長 雑賀 広海（同志社大学嘱託講師）

10:50-11:25 香港映画に描かれる「江湖」の表象——他の武侠映画と比較しながら『ブレード/刀』を中心に

崔 鵬（札幌国際大学 非常勤講師）

<研究発表 セッション C アニメーション映画>

座長 横濱 雄二（甲南女子大学教授）

11:35-12:10 『おもひでぼろぼろ』（高畑勲 1991）におけるタエ子の「外傷」と「リアリティ」

劉 雅欣（大阪大学大学院 人文学研究科 博士後期課程）

<昼休憩> 12:10-13:25

<第2回ワークショップ> 13:30-16:00

時空を越える『2001年宇宙の旅』——SFの古典を読み直す

司会・講師 川村 亜樹（愛知大学）

講師

河原 大輔（同志社大学） 「産業空間のフロンティア——海外製作作品としての『2001年宇宙の旅』」

佐々木 真帆美（中国学園大学） 「AIの表象からの人類の定義」

渡邊 俊（杏林大学） 「弄ばれる眼差し——『2001年宇宙の旅』における錯視と監視」

川村 亜樹（愛知大学） 「私たちの愛——『2001年宇宙の旅』における排除とインクルージョン」

<講演> 16:10-17:40

司会 中垣 恒太郎 (専修大学教授)

講師 須川 亜紀子 (横浜国立大学教授)

アニメーション/アニメ研究をめぐる問題と WIJA (Women in Japanese Animation)プロジェクト

17:40 閉会の辞 吉村 いづみ (会長、名古屋文化短期大学)

18:00 懇親会 (ダイニングカフェ エスベリア)

<https://www.hotpepper.jp/strJ000003295/>

発表概要

<研究発表 セッション A> 座長 川本 徹 (名古屋市立大学准教授)

10:05-10:40

● 古典期ハリウッドのミュージカル映画における階段 ——ヴィンセント・ミネリ作品を中心に

新城 大地 (東京工業大学 環境・社会理工学院 修士課程)

本発表は、ヴィンセント・ミネリの監督したミュージカル映画を分析することで、このジャンルにおける階段の機能を検討する。彼のフィルモグラフィのうち議論の主な対象となるのは、『若草の頃』(1944)、『ヨランダと盗賊』(1945)、『巴里のアメリカ人』(1951)、『バンド・ワゴン』(1953)、『恋の手ほどき』(1958)、『ベルズ・アー・リンギング』(1960)の6作品である。これらの作品ではいずれにおいても、セリフから歌へ、通常の演技からダンスへ(またはその反対)の移行の際、登場人物たちが階段を通過する瞬間がある。ミュージカル映画の階段といえはまず想起されるのは、例えば『踊るアメリカ艦隊』(1936、ロイ・デル・ルース)や『美人劇場』(1941、ロバート・Z・レナード)に見られるような、煌びやかな衣装を身に纏った歌手やダンサー、コーラスガールが舞台上の巨大な階段を降りていくというスペクタクルな場面であろう。そのため、この2種の用法を比較しつつ、階段という舞台装置がミュージカル映画の形式といかなる関係を結んでいるのかを問うこととなる。

MGMの敏腕プロデューサー、アーサー・フリードの指揮下で優れたミュージカル映画を製作し続けたミネリは、ハリウッドにおける物語と歌・ダンスの「統合(integration)」を確立させた立役者のひとりとして現在まで評価されている(Thomas Schatz *Hollywood genres* 1981, Jeanine Basinger *The Movie Musical!* 2019: 104)。先行する作品(例えばバズビー・バークレーによるものなど)の多くは、登場人物が歌い出し、踊り出すことの正当化を劇場やナイトクラブ等の空間がもたらす文脈に頼っていたのに対し、ミネリの作品ではその登場人物が、日常生活を送る住居や街路を自身の感情の高まりとともに舞台へと一変させてしまうのである(加藤幹郎『映画ジャンル論』2016: 189)。

こうした評価の是非はともかく、そもそも「統合」という概念自体が問題含みであることは無視できない。「統合」とは物語と歌・ダンスの緊密な結びつきを指す用語であるが、ミュージカルというジャンルが必ずしも両者の境界線を無効にすることを是としてきたわけではないからである。スコット・マクミリンは、セリフから歌へ、通常の演技からダンスへの移行の瞬間は、むしろ両者を別々のまま並存させることによって二つの時間秩序の緊張関係(「プロットの宙吊り」)を生み出す機能を持っているのであり、「統合」というよりは「調和(coherence)」(『ドラマとしてのミュージカル』2015: 89)と呼ぶべきではないか、と主張している。マクミリンはあくまでもブロードウェイのミュージカルについて語っているとはいえ、こうした時間に関する議論はミュージカル映画においてもひとまず妥当であろう。しかし、マクミリン自身もいうように演劇と映画の最も重要な違いは空間であり、これはミュージカル映画について考えるためにも必要不可欠な論点であるはずだが、彼はこのことについて「ミュージカル映画は[……]、舞台ミュージカルを模倣しようとしてきた」(前掲: 193)というような、あからさまに映画を下位においた議論に安住してしまっている。

これに対し本発表は、マクミリンがミュージカルの時間に見出した「宙吊り」が、ミュージカル映画の空間においても生じていることを論証する。例えばフレッド・アステアとジンジャー・ロジャースのコンビが得意とした日常空間での生活用具を利用したダンス(“the prop dance”)は、Jane Feuerのいうように、観客の自明視するそれらの存在意義、つまりは空間の意味を「宙吊りにする(suspend)」ものであった(*The Hollywood Musical* 1993: 4)。そして、階段という身体を空間的に宙吊りにする舞台装置もまた「プロットの宙吊り」を引き起こす機能を持っていた。階段が「伝統的に女の鏡像化＝見世物化の場」(メアリー・アン・ドーン『欲望への欲望』1994: 213)であるならば、そのスペクタクルなイメージによって「性愛的な凝視(contemplation)の瞬間に動きの流れが」、すなわち物語が「止まってしまう」(ローラ・マルヴィ「視覚的快楽と物語映画」『新映画理論集成』1998: 131)はずだからである。

このような観点から、本発表ではミネリ作品の階段上での「移行」シーンを分析する。ジュディ・ガーランドやジーン・ケリーらが唐突に歌い出し、踊り出す直前、その身体が通過する階段において何が起きているのか。そこに「空間の宙吊り」が生じているとすれば、映画内レビューのスペクタクルな階段や、アステアとロジャースの“the prop dance”との違いは何なのか。以上の問いを論じることで、ミネリ作品の新たな一面を探るだけでなく、ミュージカル映画についての議論を理論的に拡充することも目指す。

<研究発表 セッション B> 座長 雑賀 広海（同志社大学嘱託講師）

10:50-11:25

●香港映画に描かれる「江湖」の表象

——他の武侠映画と比較しながら『ブレード/刀』を中心に

崔 鵬（札幌国際大学 非常勤講師）

ツイ・ハーク（徐克）（以下、ツイ）監督の長編武侠映画『ブレード/刀』（1995）では、架空の武侠世界観で、弱肉強食の「江湖」を構築している。ツイ監督に描かれる江湖の際立つ演出は、本作を武侠映画において、ウォン・カーウァイ（王家衛）監督の『楽園の瑕』（1994）に続くもう一作の文芸系の作品にする。なお、本作では商業的な成功を収めた作品とは言えず、商業映画で広く世間に名前を知られ、有名な映画祭で脚光を浴び、頭角を現したツイ監督の一連の作品の中でも、かなりの異色を放つ作品だと言える。

本作では、江湖とは何かとの質問をめぐり、男の江湖を目撃してきた女のリンの記憶を中心とするナレーションを用い、彼女が思う江湖を可視化とする作品である。雑賀広海（2020）は『ブレード/刀』を分析する際、「脱身体化と身体化」、「人間と動物」、「主観と客観」との三つの視点から論点を展開しており、『ブレード/刀』はツイの作品の中で、作家性が極端に表現された作品⁽¹⁾と、映画を評価している。確かに、ツイの武侠映画の作品において、最も受難的で混乱状態の江湖は『ブレード/刀』にあると考えられる。また、雑賀（2023）によると、人間の江湖を動物の相似形化とする本作に作り上げられる江湖は、カニバリズム的世界である⁽²⁾。本作を全体的に見れば分かることは、江湖という武侠たちが存在する世界は、両義性の構造を有する空間である。いわゆる、『ブレード/刀』の江湖は、狩場に閉じ込められる野獣たちによる「無秩序」、狩り狩られる世界にある果て無き「復讐」、という残酷な記号を持つ一方、女性の歪んでいく記憶による曖昧な「愛の容器」という柔らかな記号も見られる。

本研究の問いの本質を突き詰めると、武侠小説と映画によく現れる「江湖」とは何かを説明しようとする。裴峰学（2010）によれば、社会の周辺に属する緑林党、土匪などの民間秘密結社や、一般社会の外部にいる組織体系を保つ集団としての「遊民集団」たちの生活状態や、その雰囲気や曖昧模糊のように見える隠喩化の生存空間を指す⁽³⁾。また、空間的マイノリティーという視点から考えてみれば、裴（2010）は「こうした都市遊民を中心として『江湖』を解釈するなら、江湖は彼らの主な活動空間、具体的には市井或は都市のとん底などを意味するのである。」⁽⁴⁾と述べているように、『ブレード/刀』に描かれる「江湖」は、当時の主流社会に排除される「空間」＝「朝廷の官僚、市井の庶民、そして商人などが生存する空間の反対側にある空間」である。それは一般の作品が表現する江湖の属性だと考えられるが、深く考えてみれば、確かに江湖の表象は作品別によって異なる。

例えば、「江湖」を描いた作品と言えば、『水滸伝』が代表格である。作品における「江湖」はすなわち「梁山泊」という可視化される場所であるが、『ブレード/刀』に現れる「江湖」が表象するのは、環境上の範囲がない遊民たちの活動空間である。ゆえに、『ブレード/刀』の「江湖」は、「梁山泊」のような地理的境界と範囲を持ち、具象化される 108 人の遊民/侠客たち、または彼らが築き上げる主流社会にいつかは戻れるような秩序（招安⁽⁵⁾）とは異なる。『ブレード/刀』において、「江湖」を構成する要素は、架空の時代背景、地理的可視化を持たない空間における「無秩序」、受難的な「復讐」、または女性の記憶において、不在と存在が奇妙に混在している侠客の輪郭などのものである。

要するに、江湖を研究すれば、様々な作品を比較する意味があると考えられる。前述のように、『水滸伝』が表象する江湖は、避難所としての「梁山泊」＝地理的境界線をはっきりと引かれている空間、または一度攪乱された秩序を再構築するため、権利者（宋王朝）の秩序に妥協せざるを得ない 108 人の決意である。なお、ツイの代表

作の『ワンス・アポン・ア・タイム・イン・チャイナ』は、正義が振りかざされ、秩序と父権が守られ、世間的な名声が得られる王者と勝利者の江湖、即ち統治者(清王朝)の権威を笠に着る江湖を表す。さらに、『ブレード/刀』と同じように、二男一女の江湖を描く『風雲 ストームライダーズ』は、イケメンの二人の男と美人の一人の女の間に生まれる愛をテーマとし、男性の江湖を描き出す。本研究は上記の三作品と比較しながら、『ブレード/刀』の中で、秩序も正義もなく、義理を欠く失敗者の「江湖」を、権利者と支配者の不在による「無秩序」、父の不在による「復讐」、愛の不在による「女性の記憶」という三つの表象記号から考察する。

- (1) 雑賀広海(2020)「1980-90年代の香港映画産業における俳優と監督の境界線——ジャック キー・チェン、ツイ・ハーク、ジ ヨニー・トー」、京都大学学術情報リポジトリ (KURENAI)、P101、<https://repository.kulib.kyoto-u.ac.jp/dspace/bitstream/2433/253365/3/drink00932.pdf>、(2023-10-25 閲覧)
- (2) 雑賀広海(2023)『混沌と遊戯の香港映画—作家性、産業、境界線』、水声社、P.180
- (3) 裴峰学(2010)「中国武俠小説の『江湖』をめぐる再解釈」、千葉大学人文社会 科学研究学術成果リポジトリ 21号、P339-341、<http://mitizane.ll.chiba-u.jp/metadb/up/irwg10/jinshaken21-22.pdf>、(2023-07-06 閲覧)
- (4) 同上、P340
- (5) 招安(しょうあん)とは、社会の周縁にいる遊民や侠客や盗賊たちが主流社会/朝廷に投降し、帰順することである。

<研究発表 セッション C> 座長 横濱 雄二 (甲南女子大学教授)

11:35-12:10

●『おもひでぼろぼろ』(高畑勲 1991)におけるタエ子の「外傷」と「リアリティ」

劉 雅欣 (大阪大学大学院 人文学研究科 博士後期課程)

映画『おもひでぼろぼろ』(高畑勲 1991)(以下『おもひで』と略記)はタエ子が「もう一度はばたく」ために旅に出る物語である。しかし、タエ子は「はばたく」蝶々になることを目指しているが、「サナギ」になることに否定的な感情を抱く。これは思い出編における「生理のお話」と関係するセクシュアリティ・身体的な「成長」への消極性のみならず、タエ子の「内面的」な成長に対する受動的な姿勢としても捉えられる。西岡亜紀は本作を宮崎駿の作品と比較し、「困難を乗り越えながら前に進む主人公の物語を通じて宮崎映画は、戦後の女性の自立の文脈と足並みを揃えて〈成長できる／戦う少女像〉の定着に大きな役割を果たした」一方、「『おもひでぼろぼろ』や『かぐや姫の物語』は、そうした能動的なアクション主体の物語に問いを投げかける」と指摘し、高畑が描いた主人公を「非活動的、不活発に見える主人公」と評しつつ、これが現実であり、そこにリアリティがあると主張する(西岡亜紀『高畑勲をよむ: 文学とアニメーションの過去・現在・未来』、三弥井書店、2020、p.145)。西岡の指摘は斎藤環による「戦闘美少女」(ファリック・ガール)の研究をふまえたものであり、斎藤はわれわれが現実の女性と戦闘美少女に魅了されるそれぞれの回路について「われわれが現実のヒステリーに魅了される[現実の女性を愛する]さいには、エロス化された実体としての身体イメージ(セクシュアリティ)から出発して、その深層に見いだされた外傷(リアリティ)へと欲望が向けられる。一方ファリック・ガールに対しては、われわれはまず彼女の戦闘、すなわち享楽のイメージ(リアリティ)に魅了され、それを描かれたエロスの魅力(セクシュアリティ)と混同することで〈萌え〉が成立する」と述べている(斎藤環『戦闘美少女の精神分析』、筑摩書房、2006、p.330)。注意すべきなのは、ファリック・ガールの享楽は虚構空間内のものであり、その「リアリティ」は純粋なファンタジー・純化された虚構を意味することである。したがって、「戦闘美少女」は、誕生と同時に虚構性を帯びる存在であるが、この「完璧な実在性の欠如」によって、彼女らが欲望の対象になってしまうと分析されている(斎藤、p.316)。西岡が指摘したように、もし宮崎作品におけるナウシカのようなヒロインが「戦闘美少女」の代表だとすれば、タエ子のような高畑作品のヒロインは「現実の女」として捉えられるだろう。そして、タエ子は彼女の「リアリティ」や実在性によって、高畑の言う「男性の憧れを投影した主人公ではない」(高畑勲『ジブリの教科書 6 おもひでぼろぼろ』、文藝春秋、2014、p.67)ことを達成できたのである。その「リアリティ」は、彼女の顔につけられる「しわ」という外面的な造形や「第二のくさなぎの季節」に葛藤する女性の内面のリアリティ(西岡、p.147)のみならず、彼女の「外傷」によって引き出されると考えら

れる。すなわち、『おもひで』は、女性がいかに努力して自己を確立するか、というようなフィクションではなく、現代に生きている一人の普通の女性の境遇を暴くことを通して、現代の女性の自立の「現実」を解き明かす作品として捉えられる。本発表はタエ子の「外傷」という「現実」の一部を明らかにすることを通して、それを証明したい。

斎藤は、ファリック・ガールにとって不可欠な設定は「外傷性の排除」であり、「もし彼女の〈外傷〉を設定してしまったなら、そこから〈日常的リアル〉が侵入し」、「日常的現実の浸透圧によって純粋な虚構空間はたちまち汚染され、中途半端でリアリティに欠ける寓話らしきものが出来上がる」と述べている(斎藤、p.329)。映画『おもひで』は原作の九つのエピソードをもとに思い出編を構成しており、これらの過去の物語はタエ子の現実世界での遭遇と連動して現れ、タエ子のその時点の心境を反映する構造になっている。だが、映画は小学校時代のこれらの思い出(特に 27 歳のタエ子が山形に着いた後に現れる「ワガママ」から「あべくん」までの後半の四つのエピソード)をまさに 27 歳のタエ子の「外傷」として描いているように思われる。そして、切通理作が本作には「家庭内の決して理解し合えない断絶」が存在すると指摘しているように(切通理作「プアボーイ、プアガール—高畑勲『おもひでぼろぼろ』にみる戦後」、『思想の科学』1992 年 11 月号、p.12)、タエ子の「外傷」は彼女の家庭、特に両親に深く関わっていると考えられる。映画においてタエ子は家で常に疎外される存在のように感じられるが、原作漫画ではタエ子の家庭がもたらす圧迫感は少ない。この点は父親の描き方に関連するところが大きいと推測している。本発表は、このように原作とも比較しながら、タエ子の「外傷」を明らかにし、タエ子の「リアリティ」を浮き彫りにすることを試みる。

〈第 2 回ワークショップ〉 時空を越える『2001 年宇宙の旅』——SF の古典を読み直す

13:30-16:00

司会・講師 川村 亜樹 (愛知大学)

講師

河原 大輔 (同志社大学) 「産業空間のフロンティア——海外製作作品としての『2001 年宇宙の旅』」

佐々木 真帆美 (中国学園大学) 「AI 表象からの人類の定義」

渡邊 俊 (杏林大学) 「弄ばれる眼差し——『2001 年宇宙の旅』における錯視と監視」

川村 亜樹 (愛知大学) 「私たちの愛——『2001 年宇宙の旅』における排除とインクルージョン」

【ワークショップ要旨】

スタンリー・キューブリック監督の『2001 年宇宙の旅』(2001: A Space Odyssey, 1968)は、SF としてはジャンル史上、最もよく知られた作品の一つである。2018 年には、作品公開 50 周年を記念して、クリストファー・ノーラン監督の 70 ミリフィルム版がカンヌ国際映画祭で公開された。そして、『インターステラー』(Interstellar, 2014)、アレックス・ガーランド『アナアレイション—全滅領域』(Annihilation, 2018)、サム・エスメイル『終わらない週末』(Leave the World Behind, 2023)など、ここ 10 年間でも SF 作品に大きな影響を与えている。だが、アメリカン・ニューシネマが台頭した時期とも重なるなかで、公開当初は観客を二分した。そうした『2001 年宇宙の旅』とその後継作品が、どのように最新科学や国際情勢を表象し、芸術や思想を更新してきたのか。ワークショップ形式で、本作を多角的に読み直し、その意義と歴史的な位置づけを議論したい。

ワークショップは 2 部構成である。第 1 部では 4 名の登壇者が話題提供のための発表を行う。河原大輔氏は、イギリスで製作された点に着目し、ハリウッド大手スタジオの製作戦略や産業労働の国際化の動向、英国の文化産業政策などの映画産業をめぐる政治経済的文脈から『2001 年宇宙の旅』を考察する。佐々木真帆美氏は、アウストラロピテクスや AI の HAL を人類にとっての「他者」と考え、その表象の比較からキューブリックが想定していた人類の定義を試みる。渡邊俊氏は、モノリスや HAL から発せられる赤い「眼」に象徴される眼差しの機能に着目しながら、視覚心理学的な観点から舞台装置が引き起こす錯視と監視の関係性について議論する。最後に川村亜樹は、愛情という観点でみれば対照的な『インターステラー』『終わらない週末』と比較し、『2001 年宇宙の旅』の宇宙観、思想を再考する。第 2 部では議論をフロアに開き、討論を行う。会員諸氏の積極的な参加をお願いする次第である。

ソフト・配信情報

パラマウントの国内版 DVD、Olive Films の海外版 Blu-ray など、複数のソフトが入手可能です。また、Amazon プライム会員の方は、Prime Video で無料視聴することができます。

<招聘講演> 司会 中垣 恒太郎 (専修大学教授)

16:10-17:40

●アニメーション/アニメ研究をめぐる問題と WIJA (Women in Japanese Animation) プロジェクト

須川 亜紀子 (横浜国立大学教授)

【須川 亜紀子(すがわ あきこ)氏 プロフィール】

横浜国立大学大学院都市イノベーション研究院教授。英国ウォーリック大学大学院映画・テレビ学部博士課程修了。PhD(博士)。日本アニメーション学会第4代会長。専門はアニメ文化論、ジェンダー論、オーディエンス/ファン研究。単著に『少女と魔法』(2013、*日本アニメーション学会賞2014受賞)、『2.5次元文化論』(2021)。最近の共編著に『アニメーション文化 55 のキーワード』(2019)、『ジブリ・アニメーションの文化学』(2022)、Mechademia: Second Arc Special issue “2.5D Culture” (Spring, 2023)。最近の論文に、“A 2.5D Approach to the Media Mix: The Potentialities of Fans’ Producersage” in Marc Steinberg ed. Mechademia: Second Arc Special issue “Media Mix” (Fall, 2023)。

日本映画学会

会長 吉村 いづみ

大会運営委員長 塚田幸光、運営委員 須川いづみ、北村匡平、中垣恒太郎

事務局 北海学園大学 人文学部 大石和久研究室内 〒062-8605 札幌市豊平区旭町 4-1-40

事務局分室 流通経済大学 共創社会学部 須川まり研究室内 〒270-8555 千葉県松戸市新松戸 3-2-1

事務局メールアドレス japansocietyforcinemastudies@yahoo.co.jp

学会公式サイト <https://japansociety-cinemastudies.org/>

学会公式ブログ <https://jscs.exblog.jp/>