

第 3 回
北海道大学映像・現代文化論学会大会
—— 発表要旨集 ——

◆ 研究発表 要旨

宮澤賢治「春と修羅」論

—— 光、歩み及び詩の構造の関係性を中心に ——

クジェル・イジー

宮澤賢治の詩集『春と修羅』の中樞をなす詩の一つ、「春と修羅」を主として取り上げ、作中における自然現象の描写、詩中主体の歩みと視点の推移及び詩の構造の相互的な関係性を明らかにする。「春と修羅」を中心に論じていくが、詩集『春と修羅』の他の詩を適宜参照する。

「春と修羅」では、光は両義的に描写される。例えば、「四月の気層のひかりの底を」の一行は、海のイメージを彷彿させ、光を方向性のない、ただ空間を満たすだけの流動体に喩えている。それと対照的に、「正午の管楽よりもしげく／琥珀のかけらがそそぐとき」の二行は、上の方向から降りかかってくる光線を連想させ、人間より遥か上に存在する空を意識させる。これは人間の認識が生み出す区別ではあるが、賢治にとって重要であったのは、疑いようもなかろう。

本論では、流動体としての光及び光線としての光の区別に着目し、方向性という概念を導入する。方向性こそは、賢治の作品における光と自然現象の多彩な描写の全体的な理解に繋がる概念だと考えられる。また、賢治は自分を「四月の気層のひかりの底を」「ゆききする」修羅と称したため、「春と修羅」において光と移動は、関係性を持つと言えよう。この関係性及び詩の構造における役割を明らかにすることが、本発表の目的になる。

本発表の構成に関して、まず発表の基礎となる諸概念、即ち賢治の作品における光と自然現象の重要性と歩みの文学としての賢治詩を紹介する。第二に、方向性がなぜ「春と修羅」を論じるためのキーワードになるかについて述べていく。第三に、先行研究（大塚常樹の『宮沢賢治—心象の宇宙論（コスモロジー）』におけるコロイド論など）を参照しながら、上記の要素を追究し、論じていく。

ジョン・カサヴェテス『アメリカの影』における演出理論と身体表現

堅田 諒

本発表の目的は、ジョン・カサヴェテス『アメリカの影』（Shadows, 1959年）の製作過程や演出理論を検証し、作品内の身体表現を精査することで、本作における演出論／演技論と身体表現の複雑な関係性を明らかにすることである。

『アメリカの影』は現在ではインディペンデント映画のメルクマールとして見なされているものの、同時代評は必ずしも好ましいわけではなかった。ジョナス・メカスは59年に撮り直しを経て再公開された第二版（現在われわれが見られるもの）に対して「悪しきコマーシャル映画になりはてた」と酷評しており、さらに、自主制作ゆえの困難を伴い、実際まともな上映さえままならなかった。先行研究の主なスタンスは、本作をハリウッド映画からの逸脱として捉え、どのような点が従来のハリウッド映画と異なるかを論じるものが多く、また、映画に出演していた俳優の大半がアマチュアであったことから、現実の俳優と映画内の登場人物を過度に重ね合わせる傾向が強かった。本発表では、カサヴェテスの演出論/演技論とテキストとしての作品をいったん分離し、それら両者の諸特性を考察したうえで、両者の関係性を明白にしてゆく。

まず『アメリカの影』の製作過程を整理し、次に映画づくりのための演技指導および演出理論を考察する。そして、レリアとベンという主要人物二人の、画面内における身体のあり方を精査してゆく。レリアには「行動するメロドラマ的身体」が、ベンには「行動しない受動的な身体」が現れていることを画面分析から検討したのちに、映画の後半ではそのような枠組みをメタ的に相対化する局面が現出することを論じる。最終的に本作の基底にあるのは、複数の身体性の併存であり、そこには映画における〈演じること〉の根源的なメカニズムが露呈していることを述べる。

タル・ベーラ監督の映画空間について

—— 初期の映像作品を中心に ——

モルナール・レヴェンテ

ハンガリー出身の映画監督タル・ベーラは1977年にデビューし、全部で9

本の長編劇映画を発表した。第5本目にあたる『ダムネイション』（1988年）という作品以降、単調で反復の多い運動によって形成された極端に長いショットによる映画空間は、彼の作品を特徴づける要素である。

事実、これまでの先行研究において『ダムネイション』は監督の全作品に大きな変化をもたらした長編として取り上げられることが多い。要するに、『サタンタンゴ』（1995年）や『ニーチェの馬』（2011年）といった代表的なタル映画にみられる作家性は本作品で成立したという論点において意見がほぼ一致している。

他方、作家性の成立までの過程を重視する先行研究も少なくないが、それらの研究では、長編劇映画のみが分析対象とされている。その原因は極めて単純だ。それはすなわち、タルの学生時代の実験映画と卒業作品、及び1989年のハンガリー民主化までに撮った自主映画、ドキュメンタリー、短編、テレビドラマ、等々はDVDなどの媒体で公開されておらず、現存しないもの、ハンガリーでしか確認できないものが多いからである。

本発表では、長編劇映画以外の初期映像に焦点を当てて、タルの映画空間が形成された成り行きを2つの方向から分析を行い考究する。まず、非公開の映像におけるロング・テイク／モンタージュ及び画面内にみる諸々の運動に注目して論点を整理する。次に、タルがブダペスト演劇映画アカデミーの学生として執筆した台本・脚本及び、『ダムネイション』までの撮影企画書、撮影日記を確認し、更には当時の映画雑誌に掲載された彼に関する評論、エッセー、研究ノート等々を概括する。このようにして技法の成り行きを徹底的に分析した上で、タルの後期作品にみられる空間表象までの過程を見直す。

ゲームサウンドの地域コンテンツとしての可能性

——『ポケットモンスター 赤・緑』を中心に——

杉本圭吾

地域コンテンツに関する研究動向を見ていくと、主にコンテンツツーリズムの文脈において、地域とアニメとの関わりについて語られることが大半である。近藤周吾の定義（「〈地域×アニメ〉を論じる前に——「同床異夢」から「異床同夢」へ」『地域×アニメ——コンテンツツーリズムからの展開』、成山堂書店、2019年）では、地域コンテンツとは「特定地域にまつわるあらゆるものを表象するすべてのもの」を指すが、アニメの類似ジャンルを見ても、例えばゲームについては言及が少なく、言及されたとしても、いわゆるアニ

メ聖地巡礼論をなぞるものが多い。

アニメ外の地域コンテンツ論の僅少さは、音楽においても同様である。既存の研究を概観すると、増淵敏之によるご当地ソングの研究などが散見されるものの、これらは基本的に、歌詞に登場する具体的な地名や、アーティストの出身地などから曲の創作背景を探るという、いわば作家論的な分析に大きく傾いているのが現状である。

ところでここでゲームに注目するのは、ゲームがインタラクティブメディアであるからだ。一般的に映像メディアにおいて視聴経験は、一方向からの情報の受容によって成立するが、ゲームにおいてプレイ経験は、プレイヤーの操作と情報装置からの反応の往復によって成立する。これはゲームサウンドにおいても同様であり、プレイヤーの操作が音響と関わることで、新しい音響経験をもたらす。

『ポケットモンスター 赤・緑』（任天堂、1996 年）は、現在まで続く『ポケットモンスター』シリーズの第一作である。ゲームジャンルはロールプレイングゲームで、収集・育成・対戦のほか、街から街を冒険しながらシナリオを進めるといふ、旅の要素を含む。舞台は「カントー地方」という日本の関東平野を模した舞台で、実在地域との関連性がイメージしやすい作りとなっている。ゲームサウンドにおいても、街ごとに異なる BGM が設定されているなど、場所とゲームサウンドが密接にかかわったゲームであると言える。

本発表では『ポケットモンスター 赤・緑』を中心として、音楽学の理論を用いて音楽の性質を整理することから出発し、ゲームのメディアとしての特性を踏まえつつ、ゲームサウンドに関する考察を行なう。その上で、ゲームサウンドを地域コンテンツとして捉えることの可能性を探っていきたい。

言葉を撮る

—— 王兵『鳳鳴—中国の記憶』における証言とフィクションについて ——

朱偉

2007 年に製作された王兵監督の第二作『鳳鳴—中国の記憶』は、183 分もの長さの作品が、僅か 18 ショット、老女一人の語りのみで構成されている。長回しによって、個人の語りを途切れることなくそのままに捉えた本作は、完全に「言葉を撮る」ドキュメンタリー映画そのものだと言える。表面上このような「貧しい」と見える映画が、なぜ国際的に高い評価を得ているのか。

本発表は、『鳳鳴—中国の記憶』における三つの対立項について考察を試み

る。それは、まず「全編が無限に原始のままのビデオの素材に接近しつつも、顕著な監督意識が見えること」、そして「主人公が語っているものが無限に歴史の事実接近しつつも、物語になること」、さらに「作品が無限にドキュメンタリー映画というジャンルの原点に接近しつつも、新たなフィクション性を提示すること」である。

具体的に言えば、本作品は中国で出版された鳳鳴の著書『経歴 1957』に基づいて構成され、テキスト（証書）と言葉（証言）の間に微妙な相互作用が果たされている。そして哲学者ランシエールが評価した『ショアー』における証人の沈黙と違い、本作品における鳳鳴の沈黙は新たな様態や意味を表わしている。その上で、本発表では、王兵監督が、『鳳鳴—中国の記憶』を通して、ノンフィクションとフィクションの間に、どのように新たなフィクション性を提示するのか、つまり「言語のフィクション」、「フィクションと証言」、「ドキュメンタリー映画のフィクション性」という課題について検討していきたい。

◆講演 要旨

90年代スピルバーグと「リアル」の変容 ——『ジュラシック・パーク』論——

藤井仁子

スティーヴン・スピルバーグは、この半世紀近く名実ともにハリウッドを代表する存在でありつづけてきた。だがそのことが、本当のところ何を意味するかを真剣に考える者はほとんどいない。本講演では、一見単純なこの問いに答えるための端緒として、最新鋭のデジタル技術を用いて恐竜を現代に甦らせたヒット作『ジュラシック・パーク』（1993）に焦点を絞る。

同作は、ホロコーストを扱った白黒撮影による野心作『シンドラーのリスト』とほぼ同時に製作、公開されることで少なからぬ観客の不興を買ったが、古生物学の最新成果を摂りこんだ『ジュラシック・パーク』と、歴史学の言説と高い緊張をもって切り結んだ『シンドラーのリスト』をハリウッドが同時に産み落したことは深い意義があったと考えられる。その意義を解き明かすことを通じて、実話の映画化をこれほどまでに蔓延させている今日の状況の「起源」を見定めたい。

★講師紹介

藤井仁子（ふじいじんし）氏

◎現職

早稲田大学文学部教授

◎研究分野

映画史・映画理論

◎著書

- ・藤井仁子編『森崎東党宣言！』（インスクリプト、2013年）
- ・木村建哉・中村秀之・藤井仁子編『甦る相米慎二』（インスクリプト、2011年）
- ・藤井仁子編『入門・現代ハリウッド映画講義』（人文書院、2008年）

◎論文

- ・「『指望』——絶対的なファースト・ショット」フィルムアート社編『エドワード・ヤン——再考／再見』（フィルムアート社、2017年）
- ・「シネフィリアとモダニズム——ある映画の愛し方にかんする歴史的かつ理論的な省察」『早稲田大学大学院文学研究科紀要』第61輯（早稲田大学、2016年）
- ・「「ダムをつくる」のか「ダムができる」のか——見いだされた『佐久間ダム 第一部』の時」丹羽美之・吉見俊哉編『岩波映画の1億フレーム』（東京大学出版会、2012年）
- ・「背中と擬態——山中貞雄現存三作品に見る人間と事物」『演劇映像学 演劇博物館グローバルCOE紀要』2010年度第1巻（早稲田大学、2010年）
- ・「スピルバーグ 孤児の歴史学（5）『ジュラシック・パーク』、「リアル」の工場」『未来』第481号（未来社、2006年10月）

ほか多数

◎所属機関プロフィールページ

早稲田大学研究者データベース

<http://researchers.waseda.jp/profile/ja.487ae36fca270a6658d55ad8ae330acf.html>