

日本のアニメと映画をつなぐ「線路」*

—間テキスト性から間モノ性へ—

川崎瑞穂**

(e-mail : kawasaki_mizuho_musicology@yahoo.co.jp)

<目次>

- | | |
|--|--------------|
| 1. はじめに | 3. 「線路」の解釈学 |
| 2. 「線路」の間テキスト性 | 4. 「線路」の存在論 |
| 2.1. 『打ち上げ花火、下から見るか？ 横から見るか？』 | 5. 「線路」の間モノ性 |
| 2.2. 『DESTINY 鎌倉ものがたり』 | 6. 結びにかえて |
| 2.3. 『新幹線変形ロボ シンカリオン THE ANIMATION』 | |

キーワード：アニメ (Anime) , 映画 (Film) , 間テキスト性 (Intertextuality) , 存在論的転回 (Ontological turn) , アクターネットワーク理論 (Actor-network-theory) , 間モノ性 (Interobjectivity)

1. はじめに

本稿は、日本の近年のアニメや映画における「線路」の表現を比較分析することから、それらの多面的な繋がりを描き出すことを目的とする。本稿前半の道しるべとなる理論は「間テキスト性」、後半は「間モノ性」である。ここでは「間テキスト性」についてのみ簡単に紹介し、間モノ性については後半で詳述する。「間テキスト性」とは、およそどのようなテキストも他の何らかの諸テキストからの引用のモザイクである、という考えに基づく、ジュリア・クリステヴァ (Julia Kristeva, 1941~) の「記号分析」の概念の一つである [クリステヴァ 1969 (1983) : 61]。このテキストの性質に気が付いたのはミハイル・バ

* 本稿は、日本比較文化学会関西・中部・関東支部合同大会 (2019年2月9日) での発表「アニメ・映画における「線路」の間テキスト性—境界線? 逃走線? それとも世界線?—」の原稿に加筆修正を施したものである。

** 神戸大学, 日本学術振興会特別研究員 PD, 文化人類学

フチン (Mikhail Mikhailovich Bakhtin, 1895～1975) であったが、それを理論構築したのがクリステヴァであるといえる。クリステヴァはバフチンの議論を綿密に検討しながら、その発想を、現象学の「間主観性 intersubjectivité」に対する「間テキスト性 intertextualité」として定義した¹⁾。

テキストとテキストの間を分析する上で、線路というモチーフは一つの切り口となる。本稿でとりあげるアニメ映画『打ち上げ花火、下から見るか？横から見るか？』(2017)や『千と千尋の神隠し』(2001)、実写映画『DESTINY 鎌倉ものがたり』(2017)では、中盤で幻想的な線路が出現し、物語の展開に重要な効果を発揮する。間テキスト性に依拠するならば、これらのテキストは海や空に架けられた類似する線路を通して繋がっていると表現することもできる。

これらの線路を理解する上では、「境界論」という古典的な民俗学に依拠した解釈がまず思い浮かぶ。線路は此岸と彼岸を繋いでおり、その越境によって物語が展開していくからである。しかし、映画史上で多様に表現されてきた線路は、しばしば権力からの「逃走線」(ドゥルーズ、ガタリ)としても描かれてきた。「リゾーム」のように、この間テキスト的空間には出発点も到達点もない。線によるつながりの延長線上に「銀河鉄道」(宮沢賢治・アニメ)を加えることもできよう。

しかし、線路の描写には、「境界線」や「逃走線」といった既存の学術的な概念のみでは捉えきれない要素も多い。例えば、『打ち上げ花火、下から見るか？横から見るか？』が「銚子電鉄」、『DESTINY 鎌倉ものがたり』が「江ノ電」、というように、「レトロ」な電車が現在と過去、さらには未来を繋いでいるという側面もある。『新幹線変形ロボ シンカリオン THE ANIMATION』(2018-2019)では、アニメ『新世紀エヴァンゲリオン』(1995～1996)の物語世界と接続するために「箱根登山鉄道」が登場してくる。観る者にとってそれは過去から未来へと延びる線、すなわち「世界線」(ゲーム・アニメ“STEINS;GATE”)であるとも言える。アニメや映画における線路は、「境界線」(とその越境)でもあり、「逃走線」でもあり、かつ「世界線」でもある、複合的な概念なのではないだろうか。本稿では間テキスト性に依拠して線路を分析したのち、「間モノ性」を参照しつつ、人類学が近年「存在論的転回」(ストラザーン、ラトゥール、ヴィヴェイロス＝デ＝カストロ等)として達成したような概念の他律的変容が、アニメや映画における線路を分析するために必要であることを指摘する。

1)間テキスト性の事例研究については、日本のアニメ・ゲームの音楽における間テキスト性を探求した川崎(2017)を参照されたい。

2. 「線路」の間テキスト性²⁾

2.1. 『打ち上げ花火、下から見るか？横から見るか？』

最初に挙げる事例は、2017年のアニメ映画『打ち上げ花火、下から見るか？横から見るか？』（総監督：新房昭之、以下『打ち上げ花火』と略記）である。房総半島の「茂下町³⁾」[東宝・シャフト 2017：48]の、夏の花火大会の日が物語の舞台である。主人公島田典道が、転校するヒロイン及川なずなと「もしも」駆け落ちすることができたらどうなるか、不思議な玉「もしも玉⁴⁾」によって何度も時間を遡って変化させていく、いわば「タイムリープ物」である。

「タイムリープ Time Leap（時間跳躍）」という和製英語は、筒井康隆の小説『時をかける少女』（1967）が初出であり[筒井 1967（2006）：61]、後続諸テキストの「タイムリープ」概念の基となっている。タイムリープの特徴は、タイムトラベルやタイムスリップのように、時間を移動しても同一人物が2人いる状態になるのではなく、時間を移動するとその時の同一人物になることである[筒井 1967（2006）：70-71]。『時をかける少女』は、ある出来事がきっかけでタイムリープすることができるようになった中学生の物語であり、2006年にはアニメ映画化されている（監督：細田守）。アニメ映画までの『時をかける少女』の展開については[江藤 1996, 2001]、アニメ版まで含めた解説には[江藤 2006]がある⁵⁾。球状の物質がタイムリープの道具という点において『打ち上げ花火』は、アニメ映画『時をかける少女』とつながっているが⁶⁾、『時をかける少女』では時間論に大幅な時間を割いているのに対し、『打ち上げ花火』では、時間論の問題

2) ストーリーコンテンツを扱う場合、常に「ネタバレ」の危険性がある。以下の映像テキストの解説では、[田島・中村 2015]で提示されている、いわば「アニメの四大ネタバレ」ともいえる「正体、生死、勝敗、人物特徴」という代表的なネタバレを極力回避することで抑止に努めた。なお、本稿では映画も扱うが、アニメと並行して扱うため、同じ四つのカテゴリを用いることとする。ただ分析の都合上、やむを得ず作品の核心に触れている表記があることは留保しておく。

3) 架空の町であるが、千葉県海上郡飯岡町（現旭市）と千葉県銚子市をモデルとしている[東宝・シャフト 2017：55, 80]。

4) この作品には、アニメ脚本を担当した大根仁による小説版がある[大根 2017]。本作は典道の「一人称小説」となっているが、地の文に「もしもの世界を作り出すから“もしも玉”と呼ぼう」と記されている[大根 2017：171]。

5) 本稿は線路の表現を中心に論を展開するため、江藤の「時かけ論」については詳述しない。

6) 大根は前掲小説の地の文で「これが前にテレビで観た、時をかける……なんだっけな？ 確か同じ一日を繰り返す女の子の話だったけど、それと同じようなものかどうかはわからない」[大根 2017：208]と書いており、「プレテキスト」[宇波 1979（1991）：101]とのつながりを示唆している。ただ、『時をかける少女』の原作では玉ではなく「葉」である[筒井 1967（2006）：95]。

は括弧に入れられている、というより弱いモチーフとしてしか現れない。

『打ち上げ花火』では、典道となずなの「かけおち」と、花火を横から見ると丸いか平らかを確かめようとする主人公の友人たちの行動が交差し、物語が展開していく。前述のように、クリステヴァはバフチンの議論を綿密に検討しながら、その思想を、現象学の「間主観性」に対する「間テキスト性」として定義したが、『打ち上げ花火』は、下から見るか横から見るかというテーマそのものにおいて、「間テキスト性」から「間主観性」の議論に遡行している点が興味深い⁷⁾。

主人公は「もしも玉」を投げて何度もやり直しを試みる⁸⁾。『打ち上げ花火』の原作は1993年の同名のテレビドラマと、1995年の同名の実写映画であるが（監督：岩井俊二）、原作はタイムリープ物ではない⁹⁾。この「何度もやり直す」というモチーフは、ノベルゲームなどの「マルチエンディング（マルチエンド）」との表現的な親近性を示すともいえる。例えば、サウンドノベルゲーム（2002～）を端緒とする『ひぐらしのなく頃に』（アニメ版：2006他）¹⁰⁾は、キャラクターの一人である古手梨花によってタイムリープしているという点ではタイムリープ物であるとも言えるが¹¹⁾、アニメ映画版『打ち上げ花火』は、いわば「ゲーム的リアリズム」〔東 2007：140 - 141〕への傾斜を示しているとも見られる。

アニメ映画版『打ち上げ花火』を「読む」上では、ロラン・バルト（Roland Gérard Barthes、1915～1980）の記号論等を駆使して実写版を読解した江藤の分析〔江藤 1996〕を土台にすることが建設的であろう。実写版について江藤は、「物語内現実」と「もしも」の物語という、二つの物語時空の併存を指摘している〔江藤 1996：17〕。実

-
- 7) 大根による前掲小説の地の文「オレはなんで花火は丸いと思っていたんだ？」〔大根 2017：151〕は、アルフレッド・シュッツの言葉を借りれば「現象学的エポケー」〔川崎 2015：123〕であるともいえる。アニメ映画版では、どちらでもあり、どちらでもない世界が生まれていく。
- 8) ちなみにアニメ映画版では同じ時間を何回か繰り返すが、繰り返された時間においては音楽が巧妙に変奏されているのも特徴的である。例えば最初の繰り返しにおいて、なずながスプリングラーの横を歩くシーンなどは、旋律を反転させるなどの細かい変奏がなされている。
- 9) 実写映画版では「もしも玉」も登場しないが、アニメ映画版における「もしも玉」の発案は原作者の岩井俊二である〔東宝・シャフト 2017：77〕。岩井によって2017年に発表された小説版では、タイムリープはしないものの、「もしも玉」のような玉が登場する〔岩井 2017：46他〕。
- 10) 雛見沢村に転校してきた主人公前原圭一が、村の人々と交流する中で、かつて存在したダム建設反対運動の歴史や、村の禁忌を知り、様々な怪事件に巻き込まれていく物語。
- 11) 「『ひぐらしのなく頃に』の世界は、夏祭り前後の殺人事件を終端として、一定の時間を無限に繰り返している。人々はその循環に気がついていないが、登場人物のひとり『古手梨花』だけはその認識を自覚している。というよりも、循環の原因そのものが彼女の死にある。梨花が6月のある日を生き残らないかぎり、『ひぐらしのなく頃に』は同じ時間を繰り返す」〔東 2007：231〕。

写版は「もしも」というテーマで作られた物語であるが、アニメ映画版はその後の時空 [江藤 1996 : 14] の「もしも」を描き、かつ消極的であった主人公が「もしも」積極的に行動したらどうなっていたかを探求したものであるといえる。

典道となずなの2人は、実写版では電車に乗らないが、アニメ映画版では実際に電車に乗る¹²⁾。その「かけおち」に使用される車両は銚子電気鉄道（以下「銚子電鉄」と略記）の「デハ801」をモデルにしているとされ [東宝・シャフト 2017 : 98（本作 CG 監督・高野慎也へのインタビュー）]、聖地巡礼も盛んである。アニメ映画版では、時間が繰り返される中で線路が分岐し、銚子電鉄が海の上を走るなど、主人公の想像の中を電車が走っていく。アニメ映画版のなずなが「えっ、なんで海の上を走ってるの？」と聞くのは当然で、銚子電鉄にそのようなルートは存在しない。この表現を見ていて気が付くのは、映画『千と千尋の神隠し』（監督：宮崎駿、2001）で海の上を電車が行くシーンに類似していることである。この作品は、ヒロイン荻野千尋とその家族が偶然見つけたトンネルの先にある、神々の湯屋の物語である。湯を沸かして神々を招く民俗芸能「湯立神楽」にインスピレーションを受けて制作された¹³⁾。途中、銭婆に会うために、海の上を走る海原電鉄に乗る¹⁴⁾。

『打ち上げ花火』では、電車が行く先に出てきた空間はすべてが歪んでいる。ヒロインが主人公にいった「じゃあこれは、典道くんが作った世界なんだね¹⁵⁾」という発言は、まさに間テクスト的な空間というものが、各人の頭の中にしかないことを示している。主人公の頭の中の間テクスト的な空間を、観る者はさらに間テクスト的に観るという、二重性があるのでは

12) 実写版における「電車に乗らないこと」の意味論的重要性については本稿第3節にて詳述。

13) 詳しい経緯については [橋本 2005 ; 宮崎 2011] 参照。湯立神楽については民俗芸能研究の領域において多くの蓄積があるが、筆者自身によるものとしては [川崎 2018] がある。

14) ちなみに前述の [川崎 2017] では、本作の主題歌《いつも何度でも》と、「星」と「ワルツ」に関係するサブカルチャーの楽曲群の比較を行ったが、アニメ映画版の『打ち上げ花火』において、電車の中でなずな（声：広瀬すず）が歌う楽曲《瑠璃色の地球》（原曲の歌：松田聖子、1986）でも、途中の間奏でワルツ風の三拍子に変化している。実際、サウンドトラック CD に付属している作曲家自身によるライナーノーツには、「原曲にはないファンタジックなワルツのパートを大胆に挿入」 [神前 2017 : n. pag.] したと書かれている。ここでは「線路」のテキスト群が「星のワルツ」のテキスト群と交差しているといえる。さらに、前述した「繰り返された時間における音楽の変奏」は、《瑠璃色の地球》でも同様に起きている現象で、二回目の《瑠璃色の地球》（サウンドトラックの《瑠璃色の地球 [if] ver.》）では伴奏が変化しており、リズム・オスティナートが出現している。本作の《瑠璃色の地球》については稿を改めて分析したい。

15) 前段落とここに引用したなずなのセリフは、大根による前掲小説でも若干形を変えて登場している [大根 2017 : 213, 220, 226] 。

ないだろうか。

2.2. 『DESTINY 鎌倉ものがたり』

この線路によるつながりが想起させるのは、『打ち上げ花火』と同じ2017年に公開された映画『DESTINY 鎌倉ものがたり』（監督：山崎貴、以下『鎌倉ものがたり』と略記）である。この映画は、鎌倉に住むミステリー作家一色正和とその妻亜紀子が、鎌倉で不思議な事件に巻き込まれていく物語である。原作は西岸良平の漫画（『漫画アクション』1984～2000、『まんがタウン』2000～）である。ここでは「江ノ電」（後述）が黄泉の国への通路になっており〔蒔田 2017：87〕、主人公とその妻も乗り込んで向かう場面は、『千と千尋の神隠し』の海原電鉄を想起させる¹⁶⁾。本稿は「元ネタ」の検証や影響関係の考察を行う趣旨の研究ではないため、Webサイトの言及については考察しないが、たしかに、江ノ電に乗った先にある冥界もどこか『千と千尋の神隠し』に類似している¹⁷⁾。アニメや映画に少し興味があり、両者を観たならば、おそらくほとんどの人がどちらかに「既視感」を覚えるだろう。

本稿で注目するのは、その江ノ電のレールが、「海原電鉄」のレールに直結していると考えてしまうような、間テキスト性である。『鎌倉ものがたり』では、黄泉の国の死神が、死後の世界はその人の想像の産物であることを主人公に教える¹⁸⁾。この発言は、「じゃあこれは、典道くんが作った世界なんだね」という、『打ち上げ花火』におけるヒロインのセリフに通じる¹⁹⁾。また、そこで出てくる宿敵「天頭鬼」が、千尋とハクに対する暴走したカオナシと置換関係にあると考えることもできる。このように、江ノ電の線路が『千と千尋の神隠し』や『打ち上げ花火』の線路に直結していると考えてしまうことが、間テキスト性という概念が示している事態である。

16) 両者の類似性はインターネット上でも話題になっている。多くのWebサイトに言及があるが、それらを網羅的に記載することは本稿の論述にとっては不要であり、また紙数の都合もあるため、ここでは特定のサイトの明記は行わない。

17) 『千と千尋の神隠し』の海原電鉄には死者のための電車であるという都市伝説もある。このような都市伝説の出所確定は不可能であるため、出典は明記しないが、多くのWebサイトに言及があることだけは留保しておく。

18) 映画の脚本を基にした小説において死神は、「ま、人の感じ方によってその姿は変わるらしいんですがね。だから、ここは先生の思い描いた黄泉の国なんす」〔蒔田 2017：165-166〕と述べている。

19) あるいは、主人公が想像する死後の世界が『千と千尋の神隠し』であるため、それが反映されているという想像も可能かもしれない。

2.3. 『新幹線変形ロボ シンカリオン THE ANIMATION』

このような現象を意図的に使用した作品もある。『新幹線変形ロボ シンカリオン THE ANIMATION』（2018～2019、以下『シンカリオン』と略記）は、主人公である速杉ハヤトが、新幹線が変形することで出来上がるロボットに乗り、謎の敵と戦う物語である。

『シンカリオン』は、多くのモチーフにおいて『新世紀エヴァンゲリオン』（1995～1996、以下『エヴァンゲリオン』と略記）を下敷きにしている。『エヴァンゲリオン』は中学二年生の主人公・碇シンジが突然ロボットのような巨人（汎用人型決戦兵器エヴァンゲリオン）に乗ることになり、敵とされる「使徒」という怪物と戦う物語である。10年前に襲来した謎の敵、損傷が激しい2体、適合者がみつからない1体。これら『シンカリオン』の設定はどれも『エヴァンゲリオン』の設定を彷彿とさせるものであり、『シンカリオン』を観る子どもの親世代は、おそらく多くのモチーフに『エヴァンゲリオン』との置換関係を見出すはずである。特に、『シンカリオン』の第31話「発進!! シンカリオン 500 TYPE EVA」は『エヴァンゲリオン』とのコラボレーション企画で、『エヴァンゲリオン』の様々なキャラクターが登場し、最後には両作品の主人公が一緒に戦う。また、シンカリオン500 TYPE EVAという、「エヴァンゲリオン」に類似した「シンカリオン」が変形するときに流れる曲は、『エヴァンゲリオン』の物語世界を象徴する楽曲《残酷な天使のテーゼ》（オープニングテーマソング）である。

線路について考えるうえで興味深いのは、『エヴァンゲリオン』と『シンカリオン』のキャラクターの別れの場面である。この第31話は結局、シンカリオンの主人公の夢の中の物語だったのだが、別れる場面では箱根湯本駅が登場する。これは、『エヴァンゲリオン』の舞台である「第3新東京市」が、箱根に存在するとされる架空の都市であることによる。

『エヴァンゲリオン』では、シンジが様々な事情でここを離れようとするとき（第4話「雨、逃げ出した後」・第19話「男の戦い」）には、箱根湯本駅²⁰⁾が登場した。

ここでは『エヴァンゲリオン』と『シンカリオン』が箱根登山鉄道の「線路」で結ばれていると同時に、夢の世界と現実が「線路」で結ばれている。「新幹線に乗った時は私たちのことを思い出してね」という、『シンカリオン』に登場した洞木ヒカリ（『エヴァンゲリオン』のキャラクター）のセリフは、まさに間テクスト的な空間というものがわれわれの中にしかないことを示している。

また、『エヴァンゲリオン』と『シンカリオン』のキャラクターの別れのシーンを考える上で

20) 作品内では「新箱根湯本駅」と呼称される。

興味深いのは、1990年の映画『少年時代』（監督：篠田正浩）である。この映画は、太平洋戦争中、主人公の風間進二（原作では進一）が疎開先の富山で経験する、友情や分裂といった様々な出来事を描いた物語である。『エヴァンゲリオン』第4話の新箱根湯本駅のくだりは、『少年時代』のさまざまなモチーフの「ブリコラージュ」[レヴィ＝ストロース 1962 (1976) ; 川崎 2013] のようにもみえる。『エヴァンゲリオン』の新箱根湯本駅での別れの場面では、シンジが友人の鈴原トウジを殴るが、このシーンは『少年時代』の主人公進二が大原武を殴る場面に重なる。またこの作品は、主題歌である井上陽水の同名楽曲で知られており、この曲が流れる最後の場面では、電車に乗って東京に帰る主人公を武が追いかけるが、これは『エヴァンゲリオン』において、電車に乗って帰るシンジを葛城ミサトが追いかける場面と重なる²¹⁾。

間テキスト性という発想は、『打ち上げ花火』と『千と千尋の神隠し』と『DESTINY 鎌倉ものがたり』、あるいは『シンカリオン』と『エヴァンゲリオン』、さらに遡って『少年時代』を結んでいく「線路」そのもののことなのであって、線路を逆走することも可能であるし、新たに線路を敷くことも可能なのである。

3. 「線路」の解釈学

前節では、線路の様々な表現を比較検討し、その共通点を指摘した。このような線路の表現上のつながりはどのように理解すればよいのか。まずは古典的な民俗学における「境界」の概念から解釈する。柳田国男（1875～1962）以来、民俗学において「境界」は重要なテーマの一つである。特に共同体のウチとソトという概念には多くの民俗誌的蓄積があり、筆者も今までの研究で注目してきた[川崎 2016他]。民俗学の境界論をまとめたものに民俗学者・小松和彦（1947～）の仕事がある[小松 2001]。例えば村の境い目で行われる「境界儀礼」や「道祖神」などが境界線をマークする習俗として知られている。民俗学における境界論を参照すると、村落共同体において、「境界」を画定することがいかに重要であったのかがわかる。

21) さらに、シンジが「いくじなし」などといわれ、「逃げちゃダメだ」と立ち向かうのと同じように、『少年時代』では、『エヴァンゲリオン』でいう惣流・アスカ・ラングレー的な存在である佐伯美那子に「弱虫」などといわれた主人公が、「弱虫じゃない」と武に立ち向かう。キャラクターが入れ替えられているのも両作品の間テキスト性を考えるうえで興味深い点である。

ここで、実写版『打ち上げ花火』で主人公とヒロインが電車に乗らないことについて、「境界儀礼」という観点から分析してみる。実写版では、ホームのトイレで着替えを終えたヒロインのなずなは、線路を覗き込んだのち、ホームを歩きはじめる。境界を観る者に意識させるかのように、線路と並行して歩いてゆく。その後、一直線の線路が画面いっぱいに映しだされ、遠くから電車がくるのが分かる。このカメラアングルは、線路の象徴性を観る者に問いかける。その後、主人公と駅舎に戻るが、切符を買いに行き、帰ってきたなずなは、電車に乗ろうとしたことを、さも無かったかのようにふるまいはじめる。電車に乗るつもりでいた主人公典道を翻弄するかのように [江藤 1996: 23]、なずなは「え？切符？なんの切符？」「え？電車？電車がどうかしたの？」 [岩井 2017: 124] とはぐらかし、演劇的なやり取りが主人公との間に交わされる。その後、駅に来たバスに2人は乗り込む。ホーム上での2人の会話では、境界は越えるもの、電車は「乗るもの」として扱われたのに対し、駅舎での演劇的な会話では、境界は越えないもの、電車は「乗らないもの」として扱われる。さらにここでは、電車、ないし線路は外向きであるのに対し、バスは内向きである。越えそうになったところで越えないこと、これが境界儀礼の重要な特徴でもあることについては、筆者自身が日本の祭礼の研究において報告している [川崎 2018: 205]²²⁾。

これに対して、アニメ映画版『打ち上げ花火』や『千と千尋の神隠し』において、線路は此岸と彼岸をつないでいる。境界儀礼が重要であったからこそ、境界を越えることが魅力的となり、かつ危うくなるのである²³⁾。また、両作品の「海の上の線路」というモチーフに注目するならば、いわゆる「海上他界観」という概念から理解することも可能かもしれない。小松は、「他界」について以下のように定義している。

「他界」という言葉を文字通りに解せば、それは別の世界、時間的にであれ、空間

22) 大根の前掲小説の地の文では、典道が「壁を挟んでいるとはいえ、推定50センチの距離でなずなが浴衣を脱いでいることに耐えきれなくなったオレは、線路に近づいた」 [大根 2017: 131] と述べている。ここでの分析を経由すると、「線路に近づいた」という表現は、「文字通りの意味」だけでなく、「一線を越える」というような、いわば「比喩的な意味」にも読めるようになる。「文字通りの意味 / 比喩的な意味」という分析概念については、クロード・レヴィ＝ストロースの神話論 [レヴィ＝ストロース 1966 (2007)] とその民俗芸能研究への応用 [川崎 2019] を参照。

23) ジョルジュ・バタイユ (Georges Albert Maurice Victor Bataille, 1897~1962) の「エロティシズム」に関する議論も参照。ちなみに、筒井は短編小説「悪夢の真相」 ([筒井 1967 (2006)] 所収) において、ヒロインの昌子に「規則なんて、破るためにあるのよ」 [筒井 1967 (2006): 143] と言わせている。『時をかける少女』は、原作では車が、アニメ映画版では電車(線路)が生死の境界性を示しているが、この短編作品にも境界的なモチーフが多く用いられている。

的にであれ、「現世」とは異なる世界の意である。すなわち、誕生してから死ぬまでの生活を送る時間と空間が「現世」であるのに対して、「他界」には、時間的に誕生以前（多くの場合“死んでいる状態”とみなされる）の世界と死後の世界と、空間的には同じく誕生以前と死後の（空間的意味での）世界および、日常的な生活の場所とされない、共同体の外側に存在する、未知の領域のすべてが意味されている [小松1997: 201]。

ここから、『千と千尋の神隠し』の線路が「死の世界」へと繋がっているという前掲の都市伝説は、民俗学的なバックグラウンドを持っていることがわかる。小松はこの「他界」を、村落共同体を維持するための「文化的装置」 [小松 1997: 199] としている。ここから「線路」の表現は、「境界儀礼」だけではなく、越境し、帰還する擬死再生によって大人への移行 [江藤 1996: 15] を果たす、いわば「通過儀礼」 [ヘネップ 1909 (2012)] のような「文化的装置」であると解釈することもできる。

線路を解釈することができるのは民俗学だけではない。この「境界線の越境」というモチーフは、哲学的な解釈の対象ともなりうる。『打ち上げ花火』では、その線路はヒロインが親という権力から逃げるための一種の「逃走線」である。同様の例は多くの映画作品にもみられる。例えばトロッコで大人から逃れる少年たちの映画『小さな恋のメロディ（原題：Melody、または S.W.A.L.K.）²⁴⁾（監督：ワリス・フセイン、1971）をはじめ、日本の映画『兵隊やくざ』（監督：増村保造、1965）では、線路を使用して最後の逃走が図られる。つまりそれらの線路は、しばしば権力からの逃走であるというように、「逃走」の象徴でもある²⁵⁾。

この共通性は、日本のアニメ・映画の「線路」のモチーフについて考えるうえで重要な手がかりを与えてくれる。「逃走線」は、ポスト構造主義の代表ともいえるジル・ドゥルーズ (Gilles Deleuze, 1925~1995) とフェリックス・ガタリ (Pierre-Félix Guattari, 1930~1992) の共著シリーズのうち、主に『千のプラトー』（1980）などで展開された概念である。樹木と根という「構造」に対する「線」である「根茎 rhizome」は、つねにすでに「構造化」する線「切片線」を含んでいるが、その構造化から逃れる線が

24) アニメ映画版の脚本を担当した大根は、実写版『打ち上げ花火』とこの映画の類似性を考えていたという [東宝・シャフト 2017: 74]。

25) 前述した実写映画版『打ち上げ花火』の分析では、「バス」が内向き、「電車」が外向きであることを示したが、堀朋平氏（国立音楽大学・西南学院大学ほか講師）の教示によると、スピッツの《ロビンソン》（1995）のミュージックビデオに登場するバスは「逃走線」的な描写がなされているという。また同氏には、電車による駆け落ちの例としてドラマ『青い鳥』（1995）も併せて提示していただいた。記して謝意を表する。

「逃走線」である [ドゥルーズ、ガタリ 1980 (1994) : 22] 。

逃走線は、目的地や到着地がどこにもないような線のことであり、樹木と根という「構造」に対する「リゾーム」を特徴づける用語のうちの一つである。「リゾームには、構造、樹木、根などにおいて見出されるような点ないし位置といったものはない。線があるだけなのだ」 [ドゥルーズ、ガタリ 1980 (1994) : 20] 。

それぞれの線路でつながっている間テキスト的空間においては、出発点も到達点もない。それぞれのテキストは、海や空にかけられた線路でつながっているだけであって、そのリゾーム的な空間が、まさに間テキスト的な空間を形成しているのではないだろうか²⁶⁾。その先に、宇宙を走る列車「銀河鉄道」のテキスト群を加えることもできる。ジョバンニとカムパネルラが銀河鉄道で旅をする宮沢賢治の童話『銀河鉄道の夜』(1934)は、『打ち上げ花火』のプレテキストの一つであるが [東宝・シャフト 2017 : 74]、『打ち上げ花火』の初期設定を基に書かれた岩井俊二の小説は『銀河鉄道の夜』からの引用ではじまり、バスの中から花火を見上げるなずなは「なんか『銀河鉄道』に乗ってるみたい」 [岩井2017 : 125] と述べている。

『打ち上げ花火』ではまさに、どの世界に行くことも決まっていな、純粋な逃走が図られている。その線路は親という権力からの逃走線であり、『千と千尋の神隠し』の線路もある意味では「湯婆婆」という権力からの逃走線である。また、『千と千尋の神隠し』や『鎌倉ものがたり』の線路には助けにいくための逃走線という側面もある。

もっとも、多くの先行研究が示すように、「鉄道」は「国家」の拡大に用いられてきた。「線路」を歴史的なコンテキストの内部に置いてみた場合、「逃走線」とは正反対の政治性を有することもある。特に前掲の『兵隊やくざ』などは、「時代の隠喩を研究すること」 [バルト 1972 (1977) : 113] が必要なテキストである。ロラン・バルトが指摘する「鉱山の開発、道路・鉄道の開通、橋梁の架設などのためのダイナマイトによる地面の、大地 tellus の広範な破碎」 [バルト 1972 (1977) : 113] といったテキストにおける「《掘削》、《爆破》の象徴系、[……] 破碎の象徴系」 [バルト1972 (1977) : 113] は、線路を敷くことが「開発」と不可分な関係にあることを示している。ドゥルーズとガタリも「リゾーム」の次のような側面に注意を促している。

どんなリゾームも数々の切片線を含んでいて、それらの線にしたがって地層化され、領土化され、組織され、意味され、帰属させられている。けれどもまた脱領土化の線も含んで

26) 「リゾーム」と「間テキスト性」の関係性については [岩本 2001] 参照。

いて、これを通してたえず逃走してもいるのである。切片線が逃走線の中に破裂するたびにリゾームにおいて切断がおきる。けれども逃走線はリゾームの一部をなしている。これらの線はたえずお互いにかかわりあっているのだ [ドゥルーズ、ガタリ 1980 (1994) :22]。

脱領土化は、つねにすでに領土化する可能性を有している。例えば、中野敏男は北原白秋の童謡《この道》(1926)の分析から、「この道を日本という空間の領域意識で捉えていることは間違いない [……] すなわち、外地である樺太のあの道ではなく、日本の本国内である北海道のこの道が、確かに『いつか来た』と信じられる道だった」 [中野 2012 :179] とし、「白秋の樺太・北海道への旅から生まれた童謡作品は、 [……] 植民地樺太までを圏域に捉える植民地帝国日本の『道』の差異と連続を再確認する物語として読むことができる」 [中野 2012 :180] と主張している。白秋が「アイヌの村を汽車で駆け抜けた『多蘭泊』の鉄道の旅」 [中野 2012 :173] ように、線路は支配域の確認を意味することもあるのだ²⁷⁾。

4. 「線路」の存在論

このように、いくつかの民俗学や哲学の概念を援用することで、線路を多角的に解釈することができる。しかし、それだけでは「線路」を説明しきることができない。映画における線路は多様に表現されてきたからである。そもそも、初期の映画の一つである、リュミエール兄弟の『ラ・シオタ駅への列車の到着 *L'arrivée d'un train en gare de La Ciotat*』(1896)がまさに線路を映したものであり、その「意味」は一義的ではありえない。映画史上で「線路」の表現を比較検討することは、日本のアニメ・映画における「線路」の表現について理解するうえで欠くべからざる行程である。しかし、本稿では紙数の関係もあり、映画史上全体の表現を検討することはできない。

ここからは少し別の観点から見てみたい。その上で参照すべきは、「静かな革命」とも呼ばれる、人類学における「存在論的転回」の議論である。人類学における言語論的転回以来のこの革命的出来事は、21世紀初頭にヨーロッパで起こり、近年日本でも積極的に紹介されるようになった。存在論的転回においては、従来の人類学の諸概念を、フィールドから変容させていくことを目指す。マリリン・ストラザーン (Dame Ann Marilyn

27) [中野 2012] の詳細は、筆者による書評 [川崎 印刷中] を参照。

Strathern, 1941～) やブリュノ・ラトゥール (Bruno Latour, 1947～)、エドゥアルド・ヴィヴェイロス＝デ＝カストロ (Eduardo Batalha Viveiros de Castro, 1951～) といった人類学者がその主要人物である。

相原健志は、「存在論的転回が企図する概念創造は、存在論という語の定義が論者によって単一なのか普遍的なのかそれとも多様で相対的なのかという点は異なっても、[……] フィールドの人々の概念をもってして人類学者の手持ちの概念を更新し、新しい概念を創造する——存在論的転回という人類学のプロジェクトの要諦の、少なくとも一端はここにあると言えるだろう」[相原 2017: 3-4] とまとめている。相原論文は、存在論的転回によって生成される概念は、人類学者が他者 (フィールド) との出会いによって提示するものであり、思考しているのはむしろその他者であるため、「概念創造」というよりは、むしろ「他律的変容」といえるのではないかと主張する [相原 2017: 13]。

こういった概念の他律的変容をサブカルチャーの領域で目指しているのが東浩紀であるといってよい。ジャン・ボードリヤール (Jean Baudrillard, 1929～2007) やジャック・デリダ (Jacques Derrida, 1930～2004) といったフランス現代思想に依拠しつつ、そのフィールドたる「オタク文化」の論理を経由して、「データベース消費」[東 2001] や「ゲーム的リアリズム」[東 2007] など、新たな概念を提示しているからである²⁸⁾。

では、存在論的転回の議論をうけて、今一度「線路」を見渡してみよう。注目すべきは、今まで見てきた事例のほとんどが、何かしら「レトロ」な、古い電車を使用していることである。アニメ映画版『打ち上げ花火』に登場する「茂下電鉄」のモデルとなった「銚子電気鉄道」は、銚子駅と外川駅を結ぶ鉄道である²⁹⁾。映画『鎌倉ものがたり』に登場する「江ノ島電鉄」は、鎌倉駅と藤沢駅を結ぶ鉄道である。住宅街をすり抜けたり、海沿いを走ったり、湘南の情景を存分に楽しむことができる³⁰⁾。『エヴァンゲリオン』と『シンカ

28) [東 2001, 2007] は、オタク文化の分析を通してポストモダンの日本社会の思考を抉り出す画期的な試みだが、本稿は表面的な表現 (テキスト) の論理の解明に主眼を置いている。

29) 実写映画版で登場する駅は「飯岡駅」[岩井 2017: 119] であり、総武本線に実在する駅であるのに対し、前述のように、アニメ映画版は電車の表現を「銚子電鉄」に求めている。ちなみに、銚子はアニメ『アマガミ』シリーズなど、他のアニメの聖地ともなっている。『打ち上げ花火』でも風力発電機の情景描写が印象的であるが、同様のシーンはアニメ『アマガミ』(2010) にもある。両者は線路ではつながっていないが、その世界を構成する様々な「モノ」によってつながっている。さらにいえば、いわゆる「ギャルゲー」をそのままアニメにするという、『アマガミ』独特のタイムリープ的手法は、『打ち上げ花火』のように何度もやり直す手法と共通性がある。

30) ちなみに、映画と同名のサザンオールスターズの楽曲《鎌倉物語》(1985) には「あの日の思い出溢れる江の電見つめて」という歌詞が登場し、映画と江電を間テクスト的に結んでいる。

リオン』に登場する「箱根登山鉄道鉄道線」は、小田原駅と強羅駅を結ぶ鉄道である。これらはどれも過去を思わせるレトロな電車である。『シンカリオン』では新幹線を主題としているにも関わらず、『エヴァンゲリオン』との「間」を示すためには、あえてレトロな電車（箱根登山鉄道）を使用している。

なぜあくまで「レトロ」な電車が用いられているのだろうか。注目すべきは、これらのテキストでは、いわば「レトロ」な電車が、いってみれば現在と過去、さらには未来をつないでいることである。アニメ“STEINS;GATE”（ゲーム：2009、アニメ：2011）の概念を援用するならば、過去と未来をつなぐ線「世界線」といえるかもしれない。“STEINS;GATE”とは、鳳凰院凶真（本名：岡部倫太郎）を中心とした未来ガジェット研究所が、電子レンジでタイムマシンを発明し、徐々に時間を行き来できるようになるのだが、様々な問題が発生していく物語である。「中二病」の主人公に世界の命運が委ねられる展開を、時にはコミカルに、時にはシリアスに描き出す。アニメ第2話では、「世界線」について、ジョン・タイターの台詞として次のように説明している。

まず時間は、過去から未来へと流れる一本の線ではありません。世界線という、無数に並行に流れる、川のようなもので形成されています。例えば、あなたが今日、通り魔に殺されるとします。それを未来から来た私が防いだとすれば、あなたが殺された世界と、生き延びた世界の二つに、世界は分岐するというわけです。（アニメ“STEINS;GATE”第2話、ジョン・タイターの台詞） [WHITE FOX・STEINS;GATE MOVIE PROJECT 2011]

このような「世界線」のように、線路がテキスト間で機能しているのではないだろうか。例えば、アニメ映画版『打ち上げ花火』における線路のポイント切り替えは、まさに“STEINS;GATE”でいうところの「世界線の移動」を可視化したものであるともいえる³¹⁾。アニメ映画における「線路」は、いわば「境界線」の越境でもあり、「逃走線」でもあり、そして「世界線」でもあるというわけである。

31) アニメにおける「線路」について川上啓太郎氏（上野学園大学短期大学部非常勤講師）に伺ったところ、『天空の城ラピュタ』（1986）でもポイント切り替えが注目点であるという。また“STEINS;GATE”の原作はゲームであるため、おそらくゲームにおける「タイムリープ」との関係性が強い。特に「タイムパラドックス」の解決については『クロノ・トリガー』（1995）との親近性が指摘できるとのことであった。今後の研究において注目したい。記して謝意を表する。

5. 「線路」の間モノ性

ここまで、アニメや映画の線路を様々な角度から分析した。まとめとして、これを一言で表現するにはどのようにすればよいだろうか。アニメや映画の「線路」は、今までのすべての側面を含みこんだ概念として、他律的に変容させる必要があるのではないだろうか。

線路の概念を「組み直す」ためには、「存在論的転回」の中心人物の一人、フランスの人類学者ブリュノ・ラトゥールらの提唱した「アクターネットワーク理論」

(Actor-network-theory: ANT) を参照することもできる。この理論の考え方の要は、「社会的なもの」は、あるグループが組み替えられるときに一時あらわれるものであるということである。ANTの「アクター」とは、ラトゥール自身の表現によれば、「行為の源ではなく、無数の事物が群がってくる動的な標的である」[ラトゥール 2005 (2019) : 88]。アクターというと人やモノを想像させるが、どのような対象でも何がしかを成していればアクターとなりうる。ANTのスローガンはこの「アクター自身に従うこと」である。本稿に即していえば、アニメや映画に見られる多様な線路を「アクター」と捉え、その相互連関を辿ることとなる。

この発想はアニメ研究でも応用可能である。アニメの様々なモチーフを「アクター」と捉えてそれぞれのつながりを描き出すことで、全く新しい姿形が立ち現れてくるはずである。そこで描かれるのは、「歴史的」なつながりではなく、いわば「デザイン」のつながりであるともいえる³²⁾。

無論、それは映画研究にも応用可能である。実際ラトゥールは、ANTを説明する中で、映画を例に次のように述べている。

ある映画を見ているときに、自分が気付いていないことを友人が指摘することで、あなたは、その友人がいなければ見なかったものを見るようにさせられる。誰がその微細な特徴を見てとったのか。あなたなのか、あなたの友人なのか。この問いは馬鹿げている。何かに目を向けさせるという影響を、行為の総和から差し引くほど馬鹿な者がいるだろうか。影響の数は多ければ多いほどよい。さらに、照明の質、宣伝の手法、俳優の演技、プロデューサーの好みなどの累加的な影響が徐々に感じられるようになるにつれて、その作品

32) 実際ラトゥールは、「ANTのプロジェクトは、参与子のリストを広げ、参与子として集められるものの姿形や形象を改変し、持続的なひとまとまりのものとして参与子に行為/作用させる方法をデザインすることであり、それ以上のものではない」[ラトゥール 2005 (2019) : 136] と述べている。

に「内在する」質は落ちることなく、逆に、高まっていくことになる。「流れ込むもの」が多ければ多いほどよい [ラトゥール 2005 (2019) : 450] 。

この視点はまさに間テキスト性における「影響関係の可逆性」 [川崎 2017: 18-19] につながる³³⁾。ラトゥールの ANT は、間テキスト性の社会学であるといっても過言ではないだろう。

さらにラトゥールの議論では、間テキスト性のその先、すなわち、テキスト同士のつながりではなく、そのテキストを見る者、そしてそのテキストを成り立たせる様々な「モノ」も視野に入れた、「間モノ性 Interobjectivity」 [Latour 1996] が示されている。

あなたと学生との間主観的な関係に対して、行為／作用を転位させる間モノ性を加えるべきである。この間モノ性によって行為／作用が大きく転位されることで、他の誰かが、他の時間と場所から間接的ではあるが十二分にたどれる結びつきを通して行為し続けるのである [ラトゥール 2005 (2019) : 376] 。

ラトゥールは人だけではなくモノも視野に入れたアクターネットワークを表現するうえで、間主観性にならない、「間モノ性」という表現を使用している。「間モノ性の役割は、ローカルな相互作用に根本的な分散をもたらすことである」 [ラトゥール2005 (2019) : 389] 。

テキストの中の「モノ」と「モノ」のあいだが、間モノ性という視点の着眼点であるといえる。テキスト同士のつながりを探求するのはもちろんだが、それらが何によってつながっているのか、またその何かかどのような変換をしているのか。その「媒介子」にも注目するべきであり、今回の例では、現実、あるいは架空の線路という「モノ」が、テキスト同士をつなぐ役割を果たしている。さらに、それは越境や逃走というように、テキストの中で何かを成しているという点で、アクターである。

テキストの内と外がシームレスになる事態、これが「間モノ性」の射程と関係してくる。コンテンツツーリズムや聖地巡礼など、日本の現在のコンテンツ文化を考えるうえで、この「間モノ性」という発想は重要な視座となるだろう³⁴⁾。「聖地巡礼者」たちは、現実の線

33) 「説明されるべきものと説明をもたらすものとの因果の方向がただ逆向きになるのではなく、完全にひっくり返される。 [……] この因果関係の反転こそ、ANT が、科学技術をはじめとするあらゆる分野に対して示そうとしたことである」 [ラトゥール2005 (2019) : 202 - 203] 。ちなみに、ラトゥールはこの文章の註で「ここでもまた、歴史、人類学、美術史、経営史の論者が皆、ずっと同じことを行っていた」 [ラトゥール 2005 (2019) : 203] とも述べている。

34) 例えば、コンテンツツーリズムと線路の関係でいえば、アニメ『おねがい☆ティーチ

路を通してテキストの中に「潜入 indwelling」（ないし「内在化」[ポランニー 2003 (1966) : 12, 38 - 39, 94]) しているともいえる。現実の線路という「モノ」は、われわれがテキストの網目の中に入っていくための通路であるともいえる³⁵⁾。

聖地巡礼が可能であることからわかるように、テキスト内の線路は、テキスト内だけではなく、「実際の」線路をもつないでいる。そこではテキストの内と外の境界はなく、ただ線路という有形無形の「モノ」だけがつながっている。バルトはテキストを「何ごとも語らないが《前代未聞の不可解な何か》がそこを通りすぎる無限の言語活動の断片」[バルト 1972 (1977) : 140] と表現したが、それを「線路」と考えるならば、言語活動を越えた「モノの断片」を捉えることができるだろう。線路というアニメと映画が提示する概念は、まさにテキストとモノの結節点であり、両者をつなぐ概念であるといえる。

6. 結びにかえて

アニメや映画の「線路」を、「境界線」や「逃走線」といった既存の学術的な概念に当てはめるのみでは、解釈の領域にとどまってしまう。アニメや映画の中の「タイムリープ」や「世界線」といった「フィールド」の概念は、今まで、ややもすれば学問的な分析概念としては敬遠されてきたような感がある。フィールドの概念とすり合わせることで、既存の概念自体を他律的に変容させていくことが必要である。アニメ・映画における「線路」は、「境界線」や「逃走線」といった既存の概念を、「世界線」といったフィールドの概念によって他律的に変容させることで、新しい概念として現れてくる。

本稿では、各映画、アニメに共通する線路のモチーフから、間テキスト的なつながり、間モノ的なつながりを示した。このような研究方法において常に問題となるのが、類似するテキストを挙げる際の「選択基準」の恣意性である。想起されうるテキストは無限にあるが、本稿では、近年の特に類似する表現のものを足掛かりとして選択したにすぎない。また、通

ヤー』（2002）、『おねがい☆ツインズ』（2003）といったいわゆる「おねがいシリーズ」のテキスト群、『あの日見た花の名前を僕達はまだ知らない。』（2011）は、物語の展開に電車（線路）が不可欠であり、聖地巡礼でもその電車に乗るという行為が「巡礼者」の「定石」である。

35) 実際、秩父地方の民俗芸能を研究対象とする筆者は、いくつかのアニメの舞台となったこの地に何度も西武秩父線を利用して入り、アニメの世界との「つながり」を肌で感じてきた。

時的な研究ではないため、先行作品の検討が十分ではない。これについては今後の他分野からの応答も期待する。

「言語テキストの言説の向こう側に、セリフだけでなく色彩やモノそして音楽や音のテキスト性はある」 [江藤 1996: 10]。本稿以降の研究の展開としては、本稿で明らかになった特徴を、筆者の中心的な研究領域である「音楽学」にフィードバックする作業がある。具体的には、「線路」の表現と「音楽」との関係に注目していきたい。例えば本稿の註8・14で述べたように、『打ち上げ花火』の中盤には、音楽的に興味深い間テキスト性を見出すことができる。ここを切り口に、線路が「音」とどのように交差しているのかを研究していきたい。

【参考文献】

- 相原健志 (2017) 「人類学の存在論的転回における概念創造という方法の条件と問題—創造から他律的変容へ—」『慶応義塾大学日吉紀要言語・文化・コミュニケーション』第49号、pp.1 - 15.
- 青木真弥・前野裕一・川村夕祈子・松本志代里・前田健雄 (編) (2017) 「巻頭特集 実写からアニメーションへの変奏 打ち上げ花火、下から見るか？横から見るか？」『キネマ旬報』No. 1754、pp.16 - 35.
- 東浩紀 (2001) 『動物化するポストモダン—オタクから見た日本社会—』講談社
- _____ (2007) 『ゲーム的リアリズムの誕生—動物化するポストモダン2—』講談社
- 岩井俊二 (1999) 『打ち上げ花火、下から見るか？横から見るか？ Third Edition』(DVD) ノーマンズ・ノーズ
- _____ (2017) 『少年たちは花火を横から見たかった』KADOKAWA
- 岩本一 (2001) 「間テキスト性—その展開と関連性について—」『dialogos』第1号、pp.39 - 57.
- 宇波彰 (1991新装版) 『引用の想像力』冬樹社 (1979初版)
- 江藤茂博 (1996) 『映像批評の方法—「読む」こと、あるいは映画の迷宮への誘い—』彩流社
- _____ (2001) 『「時をかける少女」たち—小説から映像への変奏—』彩流社
- _____ (2006) 「『時をかける少女』の文彩」『時をかける少女』KADOKAWA、pp.231 - 238.
- 大根仁 (岩井俊二原作) (2017) 『打ち上げ花火、下から見るか？横から見るか？』ADOKAWA GAINAX・EVA製作委員会 (2003) 『NEON GENESIS EVANGELION vol.01』(DVD) キングレコード
- _____ (2003) 『NEON GENESIS EVANGELION vol.05』(DVD) キングレコード
- 川崎瑞穂 (2013) 「『サクラ大戦』のブリコラージュ—テレビゲームにおける神話的思考—」『音楽研究』国立音楽大学大学院研究年報、第25輯、pp.109 - 120.
- _____ (2015) 「書評 藤田隆則著『能のノリと地拍子—リズムの民族音楽学—』」『リズム研究』第15号、pp.121 - 127.
- _____ (2016) 「『遠野物語』の「顔」—レヴィナス現象学による試論—」『比較文化研究』第123号、pp.33 - 45.

- _____ (2017) 「アニメ・ゲームソングにおける「星のワルツ」の間テキスト性—『サクラ大戦』『君が望む永遠』『ロロナのアトリエ』を事例として—」『リズム研究』第17号、pp.4 - 26.
- _____ (2018) 『徳丸流神楽の成立と展開—民族音楽学的芸能史研究—』第一書房
- _____ (2019) 「川崎市宮前区「平囃子」における演目「狐の種まき」の構造分析—神話としての里神楽から儀礼としての田遊びへ—」『川崎研究』第57号、pp.60 - 65.
- _____ (印刷中) 「書評 中野敏男『詩歌と戦争—白秋と民衆、総力戦への「道」—』」『コンテンツ文化史研究』第12号
- クリステヴァ, ジュリア, 原田邦夫 (訳) (1983) 『記号の解体学—セメイオチケ1—』せりか書房 (Julia Kristeva. 1969. *Σημειωτική: Recherches pour une sémanalyse*. Paris: Éditions du Seuil.)
- 神前暁・「打ち上げ花火、下から見るか？横から見るか？」製作委員会 (2017) 『映画『打ち上げ花火、下から見るか？横から見るか？』オリジナル・サウンドトラック』(CD)、THCA-60157、東宝
- 小松和彦 (1997) 『神々の精神史』講談社
- _____ (責任編集) (2001) 『怪異の民俗学8 境界』河出書房新社
- サザンオールスターズ (1985) 《鎌倉物語》(サザンオールスターズ (1989) 『すいか SOUTHERN ALL STARS SPECIAL 61 SONGS VOL. 4』(CD)、VDR-10004、ビクターエンタテインメント株式会社)
- シャフト・「打ち上げ花火、下から見るか？横から見るか？」製作委員会 (2018) 『打ち上げ花火、下から見るか？横から見るか？』(DVD) アニプレックス
- 小学館集英社プロダクション・超進化研究所・TBS (2019) 『新幹線変形ロボ シンカリオン DVD BOX2 (通常版)』(DVD) NBCユニバーサル・エンターテイメントジャパン
- 「少年時代」製作委員会 (2005) 『少年時代』(DVD) 東宝
- スタジオジブリ・「千と千尋の神隠し」製作委員会 (2002) 『千と千尋の神隠し (通常版)』(DVD) ブエナ・ビスタ・ホーム・エンターテイメント
- 大映東京撮影所 (2012) 『兵隊やくざ』(DVD) 角川書店
- 田島一樹・中村聡史 (2015) 「ストーリーコンテンツに対するネタバレの基礎調査とその判定手法の検討」『電子情報通信学会技術研究報告』Vol. 115, No. 237, pp. 33 - 38
- 筒井康隆 (2006新装版) 『時をかける少女』KADOKAWA. (1967 『時をかける少女』盛光社)
- 東宝・シャフト (監修) (2017) 『打ち上げ花火、下から見るか？横から見るか？公式ビジュアルガイド』KADOKAWA
- ドゥルーズ, ジル; フェリックス・ガタリ, 宇野邦一・小沢秋広・田中敏彦・豊崎光一・宮林寛・守中高明 (訳) (1994) 『千のプラト—資本主義と分裂症—』河出書房新社 (Gilles Deleuze et Pierre-Félix Guattari. 1980. *Mille Plateaux : Capitalisme et schizophrénie*. Paris: Éditions de Minuit.)
- 中野敏男 (2012) 『詩歌と戦争—白秋と民衆、総力戦への「道」—』NHK出版
- 橋本裕之 (監修)、久保田裕道・宇野幸 (著) (2005) 『心をそだてる 子ども歳時記12か月』講談社
- バルト, ロラン, 花輪光 (訳) (1977) 『新=批評的エッセ—構造からテキストへ—』みすず書房 (Roland Barthes. 1972. *Le Degré zero de l'écriture suivi de Nouveaux Essais critiques*. Paris: Éditions du Seuil. coll. "Points.") (Nouveaux Essais critiquesの全訳)
- ヘネップ, アルノルト・ファン, 綾部恒雄・綾部裕子 (訳) (2012) 『通過儀礼』岩波書店 (Arnold van Gennep. 1909. *Les rites de passage*. Paris: Emile Nourry.)

- Hemdale Group, Sagittarius Productions, and Goodtimes Enterprises (2015) 『小さな恋のメロディ』 (DVD) 角川書店
- ポランニー, 마이ケル, 高橋勇夫 (訳) (2003) 『暗黙知の次元』 筑摩書房 (Michael Polanyi. 1966. *The Tacit Dimension*. London: Routledge.)
- WHITE FOX · STEINS;GATE MOVIE PROJECT (2011) 『STEINS;GATE Vol.1 通常版』 (DVD) メディアファクトリー
-
- (2011) 『STEINS;GATE Vol.3 通常版』 (DVD) メディアファクトリー
- 蒔田陽平 (ノベライズ) · (西岸良平原作) (2017) 『小説 DESTINY 鎌倉ものがたり』 双葉社
- マッドハウス · 「時をかける少女」製作委員会 (2007) 『時をかける少女 通常版』 (DVD) 角川エンタテインメント
- 宮崎駿 (インタビュー) · 編集部 (聞き手) (2011) 「神様をお風呂にいれるという霜月祭や奥三河の花祭りは、「千と千尋」のヒントになりました。」 『熱風：スタジオジブリの好奇心』 第9巻3号 (通号99)、pp.8 - 14.
- 宮沢賢治 『銀河鉄道の夜』 (1934) 宮沢清六 · 入沢康 (編) (1980) 『新修宮沢賢治全集』 第12巻童話5、筑摩書房
- 禧美智章 (2015) 『アニメーションの想像力—文字テキスト／映像テキストの想像力の往還—』 風間書房
- Latour, Bruno. 1996. "On Interobjectivity." trans. Geoffrey Bowker. *Mind, Culture, and Activity*. Vol. 3, No. 4. pp.228 - 245.
- Latour, Bruno., 伊藤嘉高 (訳) (2019) 『社会的なものを組み直す—アクターネットワーク理論入門—』 法政大学出版局 (Bruno Latour. 2005. *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-network-theory*. Oxford: Oxford University Press.)
- レヴィ=ストロース, クロード, 大橋保夫 (訳) (1976) 『野生の思考』 みすず書房 (Claude Lévi-Strauss. 1962. *La Pensée sauvage*. Paris: Librairie Plon.)
- レヴィ=ストロース, クロード, 早水洋太郎 (訳) (2007) 『神話論理Ⅱ 蜜から灰へ』 みすず書房 (Claude Lévi-Strauss. 1966. *Mythologiques 2 : Du miel aux cendres*. Paris: Librairie Plon.)
- ROBOT · 「DESTINY 鎌倉ものがたり」製作委員会 (2018) 『DESTINY 鎌倉ものがたり (通常版)』 (DVD) バップ
- 07th Expansion (2006) 『ひぐらしのなく頃に 第1巻 通常版』 (DVD) ジェネオンエンタテインメント

| |
|--------------------------|
| 논문 투고 일자 : 2019. 05. 31. |
| 논문 심사 일자 : 2019. 08. 02. |
| 게재 확정 일자 : 2019. 08. 05. |

 <要旨>

 日本のアニメと映画をつなぐ「線路」
 —間テクスト性から間モノ性へ—

川崎瑞穂

本稿では、日本の近年のアニメや映画における「線路」の表現を比較分析し、それらのつながりを描き出した。アニメ映画『打ち上げ花火、下から見るか？横から見るか？』や『千と千尋の神隠し』、実写映画『DESTINY 鎌倉ものがたり』では、中盤で幻想的な線路が出現し、物語の展開に重要な効果を発揮する。これらの線路は、古典的な民俗学に依拠するならば、此岸と彼岸を繋いでいると解釈することができる。しかし、線路は権力からの「逃走線」（ドゥルーズ、ガタリ）としてみることもできる。また、「レトロ」な電車が現在と過去、さらには未来を繋いでいるという意味では、アニメ“STEINS;GATE”に倣って「世界線」であると言うこともできる。本稿では結論として、人類学が近年「存在論的転回」として達成したような概念の他律的変容が、アニメや映画における線路を分析するために必要であることを指摘した。

 “Railroad Lines” Connecting Japanese Anime and Films:
 From Intertextuality to Interobjectivity

Kawasaki, Mizuho

Using comparative analysis, this study employs the presence of railroad lines to clarify connections between recent Japanese anime and films. In the animated *Fireworks*, *Spirited Away*, as well as the live-action film *Destiny: The Tale of Kamakura*, fantastic railroad lines play an important role in each story’s development. If we rely on classical folklore, these railroad lines can be interpreted as linking the *Konoyo* (this life) and *Anoyo* (or *Takai*, afterlife). However, these can also be viewed as exemplifying “the line of flight” from traditional power structures (Deleuze & Guattari). Furthermore, since “retro” trains connect the past, present, and future, it can be said that a “world line.”exists, as shown in the anime series *Steins; Gate*. Finally, this study highlights the concept of “heteronomous transformation” (recently termed as an “ontological turn”) in anthropology as necessary for analyzing railroad lines between anime and films.