OUKA
Osaka University Knowledge Archive

Title	映画の意匠としてのジャンル
Author(s)	前田, 茂
Citation	デザイン理論. 2006, 48, p. 96-97
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/53230
rights	
Note	

Osaka University Knowledge Archive : OUKA

https://ir.library.osaka-u.ac.jp/

Osaka University

映画の意匠としてのジャンル

前田　茂／京都精華大学

本発表では「ジャンル」を映画の意匠に相当するものとして考察した。映画ジャンルは，例えば文学において取り扱われるそれよりも，むしろ商業音楽の分野で取り上げられるそれに近く，また映画固有の事情をも強く反映している。

ハリウッドが製作した大部分の作品は，一定規模の映画会社が製造する商品として流通してきた。結果，そうした商品としての作品は，新奇さを競うよりもむしろ既存の市場を維持する役割を担う。この役割を充たすため，商品は観客の好みに直接に訴えるラベルとともに出荷された。例えば「ホラー」というラベルが順調に機能していれば，映画会社はホラーに属する作品を製作する際に，それまでの観客の動向を分析し，作品の収益をある程度まで予測できる。またホラー好きの観客はそのラベルを選択しさえすれば，同時期に公開される映画作品全て鑑賞せずとも自らの好みを端的に満足させられる。かくして映画の作り手と受け手の双方において「当たり外れ」の不確定要素が減り，市場は安定するだろう。各映画会社が作品の製作から配給，興行までを一手に統制できた「スタジオ・システム」の時代，ハリウッド映画はこうしたラベルとともに出荷された。このラベルが映画の「ジャンル」と呼ばれているのである。したがって映画ジャンルは，この両者の相互作用を円滑に働かせる中継装置であった。このように，作品の作り手と受け手を仲介する様式上の特質という意味で，本発表では映画ジャンルを意匠として論じた。

歴史の過程を通じて，映画ジャンルは作り手と受け手の相互作用のただなかで絶えず流動的に変容し，また複数のサブジャンルを形成してきた。実際，たとえ消費の現場で西部劇が売れているから次も西部劇を製作すると決めたところで，やはり製作の現場では，西部劇に帰属する特徴とは何かについての解釈が行われる。また，そうして西部劇のラベルのもとに公開された作品が鑑賞される際にも，観客は作品内の個々の要素について，それらが謳われたラベルに合致するかどうかの視点から鑑賞するのではなく，少なくとも事前に了解していたジャンルの慣習とそれらの要素の間の距離を解釈し，享受する。したがって映画ジャンルは，作品の類型というよりも，むしろ作り手の製作と受け手の鑑賞における二つの解釈の実践を方向付けつつ変容するのだと理解せねばならない。そこにはジャンルの二面性（作り手・受け手双方を向いている）に由来する不確定性（ジャンルの境界は明確できない）が指摘できよう。

こうしたジャンルの曖昧さは，作品の外部だけでなく内部にも見いだされる。一般に映画のジャンル批評は作品のジャンルを特定する際に，作品の映像構成（アイコノグラフィ）と物語構成（ナラトロジー）の双方に注目する。幌馬車やサボテンのアイコンのみが西部劇を決定するとは限らず，また建設的な移民者と怠惰な妨害者の不均衡な二項対立のみが西部劇を決定するのでもない。そして，これら二つの要素が互いに異質なまま共存することが，ジャンルの多産な交配の原因の一つだと考えられる。例えば，「ＳＦ探偵映画」とは，映像構成としては近未来のテクノロジー

に由来するアイコンが登場し，物語構成としては謎解きを主調とするプロットが特徴的なジャンルのことである。言い換えれば，そうしたアイコンが登場する以上，それは「ＳＦ」と呼ばれねばならず，また謎解きをプロットの主調とする以上，「探偵映画」と呼ばざるを得ないのだから，『ブレードランナー』(1982）のような作品をなおもジャンル映画とするためには，二つの名前を総合して「ＳＦ探偵映画」という交配物を想定せねばならない。注意すべきなのは，ジャンルの指標となる映像構成と物語構成は，互いに異質なままであるとはいえ，しかし個々の作品において具体的かつ緊密に結び付いていることである。一つのジャンルについては，これら映像構成と物語構成の二元的な結び付きが，作り手と受け手の相互作用の中で，具体的な解釈の実践として追究されるのである。

従来の映画批評は，上記のようなジャンル外部の二面性と不確定性，そして特にジャンル内部の二元性を過小評価し，個々のジャンルの変容をもっぱらジャンルの背景についての心理学的・社会学的な考察を通じて説明してきた。そこで本発表では，映画のジャンル批評が等閑視してきたこの部分に注目することによって，ジャンルが本来，それ自体において自らの解釈，さらにはパロディに変容しようとする傾向を持っていることを指摘した。例えば，ホラーに特徴的なアイコンである異形の怪物は，《13日の金曜日》シリーズのように，しばしばその異形さを追い求めるあまり荒唐無稽なこけおどしに堕してしまう。ついには怪物ジェイソンが殺人ロボットにまで進化する『ジェイソンＸ』といった続編は，しかしながら映画の観客がこうしたこけおどしすら娯楽の対象とし，また映画製作の側もこうした娯楽を前提としつつ作品を提供し始めるというジャンルの変容を示している。これはホラーから他ジャンルへの変質ではなく，ホラーというジャンルをむしろ追究した上での変容だと言わねばならない。つまり，あるジャンルが完成する分だけ，それはむしろ当のジャンルについて反省する何か別のものに変容してしまうのである。

こうしたジャンルそれ自体の変容を説明するには，やはりジャンル外部および内部の両義性に由来する解釈の余地に注目する必要がある。その限りにおいて，ジャンルは固定した既存の枠組みではなく，絶えず自らを刷新する枠組みの発生そのものなのだが，実際にはジャンルは複数の映画作品を束ねる分類項目として，その生産性を取り除かれている。というのも，ある作品が，一つの枠組みとしてのジャンルについて解釈ないしパロディをなしていることは，作り手と受け手の間の暗黙の了解のうちになされねばならない。もし，誰かがこの暗黙の了解を名指ししてしまったら，ちょうど喜劇の笑いが笑いのツボを解説することによって「しらけて」しまうように，この変容それ自体も失効してしまうだろう。ところが，映画のジャンル批評は常にジャンルの変容の後になって，当の作品を新しいジャンルの出発点か，あるいは既存のジャンルの終着点に位置付け，これを特徴的な映像構成と物語構成に振り分けてしまう。その結果，ジャンル自身の変容する力は解消され，ジャンルは相変わらず枠組みとして理解されるのである。その一方で，作り手と受け手の相互作用のうちにある大衆芸術としての性格を踏まえながら，映画ジャンルの生産性を維持しつつ，これを語る方法を探ることは，批評の課題として残されたままだと言えるだろう。