



Title	境界を越える詩人ジャン・コクトー：他芸術から映画への変容
Author(s)	谷, 百合子
Citation	大阪大学, 2016, 博士論文
Version Type	
URL	https://hdl.handle.net/11094/59502
rights	
Note	やむを得ない事由があると学位審査研究科が承認したため、全文に代えてその内容の要約を公開しています。全文のご利用をご希望の場合は、大阪大学の博士論文についてをご参照ください。

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

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

The University of Osaka

論文内容の要旨

	氏 名 (谷 百 合 子)
論文題名	境界を越える詩人ジャン・コクトー―他芸術から映画への変容―
論文内容の要旨 フランスの詩人ジャン・コクトー(1889-1963)は、詩、小説、戯曲、評論、デッサン、壁画装飾など多くの分野で活躍した芸術家である。様々な芸術ジャンルを横断するコクトーの映画作品が独創的であるのは、何よりもコクトーが他の芸術からの素材を自分流にアダプテーションしているからである。本研究の目的は、コクトーが、映画という媒体を通して、自己引用を含むアダプテーションという作業を行いながら、いかに自己神話を形成したかを明らかにすることにある。 コクトー自身が監督した作品は6本あるが、本論文ではそのなかの『詩人の血』(<i>Le Sang d'un poète</i>, 1930)、『美女と野獣』(<i>La Belle et la Bête</i>, 1946)、『オルフェ』(<i>Orphée</i>, 1950)、『オルフェの遺言』(<i>Le Testament d'Orphée</i>, 1960)を取り上げる。その基本的枠組と展開の方向は、次の三点に要約される。第一に、この4本がそれぞれ異なるジャンルを素材としていることに着目し、コクトーによる映画へのアダプテーションの諸形態を通時的にたどること。第二に、各年代(30～60年代)の作品を1本ずつ取り上げることによってコクトーの映画制作のあり方が時代ごとにどのように変化しているのかを明らかにすること。第三に、この4本の映画の主題がいずれも詩的創作の行為に関わるものであり、各分析でこの主題に焦点を当て、コクトー自身の詩人像の変遷をたどること。これら三点を論文の軸とし、各章でそれぞれ1本の映画を取り上げ、具体的な作品分析を行う。 アダプテーションとは、一般に、原作となるテキストがあつてそれを別のジャンルの芸術に作り替えることをいう。リンダ・ハッチオンによれば、アダプテーションという語は、翻案された「プロダクト」と翻案の「プロセス」を両方指す言葉であると考えられる(リンダ・ハッチオン『アダプテーションの理論』片渕悦久・鴨川啓信・武田雅史訳, p.10)。アダプテーションを「プロダクト」として見ると、そこには、あらゆる形態への置換が含まれており、その置き換えられた作品自体をわれわれはアダプテーションと呼んでいる。本論文では、コクトーの4本の映画を、何らかの作品(自らの作品も含む)を素材としたアダプテーションとみなし、他芸術からどのように映画へと変容しているのかを分析する。 ハッチオンによれば、アダプテーションを「製作のプロセス」と捉える場合、そこには解釈と創造という行為が含まれると考えられる。アダプテーションの評価はしばしば、原作に忠実であるかどうかという基準で行われるが、こうした見解には、原作こそが優位にあり、アダプテーションはその作品の二番煎じであるという固定観念が存在する。ハッチオンは、「アダプテーションにおける失敗というのは、元テキストに忠実でないという観点で評価されるのではなく、創造性の欠如や、テキストを自分のものにして独立させる能力の欠如の観点で評価されるという考え方もある」(ハッチオン, 前掲書, p.26)ことを指摘している。この指摘によれば、アダプテーションは、新しい意味を創出する行為としての可能性を秘めていると考えられる。本論文で取り上げる4本の映画には、斬新な構成と創造性がある。その事実は、コクトーがアダプテーションをそのようなポジティブな創作行為として捉えていたことを示している。 さらにハッチオンは、このような「製作側」の「プロセス」だけではなく、作品を「受容する側」の「プロセス」にも目を向ける必要があると指摘する。「受容のプロセス」は、アダプテーションをインターテクスチュアリティの一形態にとらえるものである。観客は原作を念頭に置きながらアダプテーションを享受する。受容者のこの態度が喜びにつながることもあるが(原作とのつながりを見出して楽しむ等)、反対に落胆を生むこともある(原作を読んだときに感じた高揚感が全く感じられない等)。コクトーの映画では、原作とのつながりから生まれる読みの楽しみができるだけでなく、各映画同士を関連付けることによってコクトーの物語の変容をも楽しむことができる。本論文は、そうした変容がいかなるものなのかを明らかにしようとするものである。 第1章では、監督第1作『詩人の血』を、コクトーの線描画からのアダプテーションととらえ分析する。この映画は、企画当初、コクトーの線描画をもとにしたアニメーションとして構想されていた。様々な理由からその構想は実現しなかったが、アニメーションと同様に自由な表現を持つ実写版映画が完成した。この映画の制作前、コクトーは書く	

ことに対する意欲を失い、自画像を多く描いていた。コクトーはそのナルシス的主題を延長させて、映画においても詩人とは何かについて問い直そうとしている。とりわけ詩人の創作行為にとって重要なのが、詩人が現実から別世界へと侵入することである。この映画では、それが鏡のなかの世界への侵入というかたちで表現されている。コクトーにとっての別世界への旅は、阿片中毒による死の世界への接近をも意味する。阿片中毒に苦しむコクトーが、自らのその特別な感覚を文章と線描画で表現したものが日記『阿片』（1930）である。それらの線描画には、この映画の着想の源を確認することができる。たとえば、『阿片』の線描画に見られる身体に開けられた傷口は、詩人の手に映った口そのものである。また、『阿片』では彫像のように物体と化した身体が描かれているが、その身体は映画に登場する彫像と重なる。これらの線描画のモチーフが映画のなかで実際に動きをとまって登場する点から、コクトーが映画をdessin animéとしてとらえていたことがわかる。

第2章では、監督第2作になる『美女と野獣』において、コクトーが同名のおとぎ話を題材にして、そのなかにある詩的要素を抽出し、コクトー流の幻想映画へと変容させていることを明らかにする。この映画には妖精が登場しない。その代わりに彫像と化した城が登場人物たちを迎える。主人公ベルは現実と幻想の空間を行き来する。このベルの姿は前作の鏡のなかの世界へ侵入する詩人の姿と重なる。この映画にのみ登場する美青年アヴナンは、その行動は乱暴で、野獣とは正反対の人物として描かれている。ベルが野獣へ愛の告白をするシーンとアヴナンが矢に刺さって死ぬシーンが並行モンタージュされて、それが映画のクライマックスとなっている。最後に、アヴナンは野獣になって死に、野獣は王子となって生き返る。こうして両者は表裏一体の存在となる。これがコクトー独自のストーリー展開である。鏡、手袋、白馬などのアイテムが、現実と幻想の空間を媒介する。そうしたコクトー固有のモチーフ群が発展していることから、この映画をコクトーの自己神話形成の一部とみなすことができる。

第3章では、オルフェウス神話を基にして、戯曲『オルフェ』（1926）と監督第5作である同名映画（1950）という二段階のアダプテーションが行われていることに着目し、その物語の変容を分析する。ヨーロッパで広く読まれているオウィディウス『変身物語』のオルフェウス物語は、オルフェと妻の視線の交わりによる愛の悲劇を語る。コクトーの戯曲ではその主題が薄れ、代わりにオルフェの詩への愛が強調される。オルフェを死の世界へ誘うウルトビーズの登場もコクトーの物語を豊かにしている点のひとつである。映画『オルフェ』でコクトーは、自らの物語をさらに発展させる。映画では、夫婦愛は冷めたものになっており、オルフェは死の世界でプリンセスと愛を誓い合う。プリンセスは詩人オルフェにとってミューズのような存在であり、オルフェが自らの内部へ到達するのを助ける。二人の恋愛は燃え上がっていくが、最終的に詩人がミューズと結ばれることはない。詩人は現実の世界へ戻ってきてはじめて詩を完成させることができる。また、戯曲では鏡のなかの空間は舞台裏に広がっていたのに対し、映画ではこれが可視化されている。鏡のなかの世界は、映画の詩的世界を暗に意味しており、オルフェが手袋をはめて鏡のなかへ侵入する演出は、まさに詩人コクトーが映画技術を手にして詩的世界へ侵入する様を示している。このように、原作から戯曲へ、戯曲から映画へ、というこの二段階のアダプテーションの過程で、コクトー自身も、新しい詩的世界へ近づいたのである。

第4章では、監督最終作『オルフェの遺言』（*Le Testament d'Orphée*, 1960）においてコクトーが、自らの作品を素材とし、新たなフィクションを作り上げていることを明らかにする。この映画は、企画当初、コクトーの晩年の作品と彼の創作活動を記録するドキュメンタリーとして構想されていた。この企画を思わせるように、コクトーの後期の絵画作品がカメラに収められ、コクトーが晩年に実際に暮らしていたサント・ソスピール荘が舞台となっている。それだけでなく、コクトー作の演劇や映画のキャラクターたちも登場する。この映画は、コクトー演じる詩人が、そうした過去の作品に出会うフィクションとなっている。作者コクトーと作中人物たちの対話という虚構の出来事が展開するなかで、これらの対話が実は、映画作家コクトーとコクトーの映画を支える人々との対話であることが明らかになる。あたかもジャン・コクトーの真の姿が暴露されているかのようである。しかしながら、その演出こそ、コクトーが作り上げた虚構である。したがって、『オルフェの遺言』は、コクトーを含む登場人物たちが二重のアイデンティティを演じることによって、フィクション性を暴露しながら、新たなフィクションを構築する映画なのである。コクトーは、映画を通して自らの分身を創造しながら、それらが自己神話になるのを待っている。それこそが未来の若い詩人たちへ芸術的遺産となるからである。

本論文は、コクトーの4本の映画を分析することを通して、各作品のなかに共通する詩人の創作に関わる主題を見出し、それらがアダプテーションという作業のなかから表出していることを明らかにしている。コクトーは、こうした変化をともなった反復こそが詩的創作行為の本質であることを後世に伝えたかったのではないだろうか。

論文審査の結果の要旨及び担当者

氏 名 (谷 百 合 子)				
	(職)	氏 名		
論文審査担当者	主 査	大阪大学 准教授	三宅 祥雄	
	副 査	大阪大学 教 授	藤田 治彦	
	副 査	大阪大学 教 授	山上 浩嗣	
	副 査	大阪大学 准教授	高安 啓介	
	副 査	大阪大学 准教授	田中 均	
論文審査の結果の要旨				
以下、本文別紙				

論文内容の要旨及び論文審査の結果の要旨

論文題目： 境界を越える詩人ジャン・コクトー
——他芸術から映画への変容——

学位申請者 谷 百合子

論文審査担当者

主査	大阪大学准教授	三宅 祥雄
副査	大阪大学教授	藤田 治彦
副査	大阪大学教授	山上 浩嗣
副査	大阪大学准教授	高安 啓介
副査	大阪大学准教授	田中 均

【論文内容の要旨】

本論文の目的は、フランスの詩人ジャン・コクトー（1899-1963）が残した六本の映画作品のうち、主要な四作品に対して詳細なフィルム分析を試み、それらが共有する方法意識（アダプテーションの理論）と基本的主題（詩人観あるいは詩制作論）を明らかにすることである。ここに言うアダプテーションはさしあたり、既存の作品を素材とし、そのメディア的特性、ジャンル、フレーム、コンテキスト等々に変更を加えることで、新たな作品を生産していく創造的プロセスとして理解される。それゆえ本論文を構成する四つの章はそのまま四つの（相対的に自律した）作品論に対応し、それぞれのレベルにおいて原作と翻案作品との多様なテキスト連関を浮かび上がらせていくことになる。論文の体裁は A4 判、全 165 頁で、本文は脚注・図版を含め 121 頁（400 字詰原稿用紙に換算して約 350 枚）。これに 9 頁のフィルムグラフィ・テキストグラフィ・参考文献一覧と、35 頁にわたる四作品の詳細なデクページ（シーン表）が加わる。以下、章立てにしたがって内容を要約する。

第一章（Dessin から Dessin animé へ）は最初の監督作品『詩人の血』（1930）を取り上げ、コクトーが 10 代から親しんでいた線描画の延長線上にその場所を定位する。とくに 1920 年代に描かれたデッサン群（『鳥刺しジャンの神秘』『阿片』）と通底する一連の造形的モチーフ（詩人の自画像、物化する身体、傷口、流れる血等）に焦点を当て、本作品がこうした線描画の映画のアダプテーションにほかならない所以を明らかにする。

続く第二章（おとぎ話から幻想映画へ）および第三章（古代ギリシア神話から詩人の映画へ）では、『美女と野獣』（1946）、『オルフェ』（1950）の二作品が文学物語をオリジナルとする典型的なアダプテーションの事例として考察される。いずれの作品においても中心に置かれているのは異質なふたつの空間（現実／幻想、生の世界／死の世界、日常空間／詩的空間）を厳しく対立させると同時に両者のあいだを自在に移動するという物語論的主題であり、またこの主題を二重露光、スローモーション、逆廻し等、映画固有の光学トリックによって視覚化しようとする試みである。そして異空間の対立と移動をめぐるこの神話的物語を一種の寓意劇としてコクトー自身の生に折り重ねるとき、シンプルだが汎用的なコクトー一流の詩人観と詩制作論が浮かび上がることになる。

第四章（自らの作品から新たなフィクションへ）では最後の監督作品『オルフェの遺言』（1960）が俎上にあげ

られる。詩人コクトーの晩年とその作品を記録するドキュメンタリーとして構想された本作品は、むしろ第三章で論じた映画『オルフェ』のセルフ・リメイク版として解釈されねばならない。ここでコクトーは自己自身の生と作品を素材にした新しいタイプのフィクション、いわば「自己神話」の創造を企てたのだと、論者は主張する。なぜならスクリーン上に現われるコクトー、『オルフェの遺言』において詩人コクトーの物語的形象たるオルフェを演じているコクトーもまた依然として生身のコクトーではなく、コクトー自身によって演じられた役柄としてのコクトーにすぎないからである。虚構の物語をその内部から破壊したかに見える物語作者は、その実、別のレベルで虚構を再構築しているのであり、創作スタイルとしてのアダプテーションが到達した最終形態もまさしくこの点に存するというのが、論文全体の結論である。

【論文審査の結果の要旨】

ジャン・コクトーは詩や小説のみならず、評論、戯曲、デッサン、壁画装飾、映画等々、多様なジャンルに活動の場を拡げた作家である。本論文の直接的な考察対象は、コクトーが後半生に至ってようやく手を染めることになった新しいメディアとしての映画^{シネマ}、なかでもみづからが監督をつとめた六本の映画作品^{フィルム}のうちの四本のみに限定されている。だがこのことは、本論文においてコクトーの全体像を描く試みが最初から断念されていたことを意味するわけではない。あるジャンルの作品を別のジャンルのそれに置換し翻案するアダプテーション的手法のうちにこそコクトー固有の創作スタイルを見出すべきだとすれば、このスタイルをはっきりと確立した映画制作の領域は彼の芸術活動全体の縮図であり、少なくともその中核に位置する特権的ジャンルにほかならないと言うこともできるのではないか。コクトーの映画作品を原作の小説や戯曲と対比しながら分析した先行研究はおびただしい数にのぼり、デッサンをはじめとする造形作品の意義を彼の芸術的キャリア全体のなかで問い直そうとする論考も皆無ではない。しかしアダプテーションの観念を映画論の中心に据え、デッサンから映画へ、文学から映画へと文字通りに「越境する詩人コクトー」の営為を全体的・統一的に描き出そうとする上記の基本的視座は本論文独自のものであり、優れた着想として高く評価されなければならない。

各章で展開された個々の議論について言えば、総じてその分析は粘り強く周到であり、随所に傾聴すべき知見、興味深い考察が見出される。たとえば第一章ではデッサンから映画への変容が詩人の自己省察という連続した主題の探究として分析される一方で、同じ問題が視覚メディアにおける時間表現の深化としても論じられているし、第二章では原作と映画の物語内容を精密に比較しながら、善／悪、美／醜、内面／外面といった教訓話の常套的な二項対立をこえたところに、コクトー固有のテーマ、「反転する二項対立」もしくは「分身」の観念が発見される。いずれの場合も映画にできて絵画や小説にできないもの（あるいはその逆）を問題化することで、芸術ジャンル一般に関する射程の長い議論が展開されていることを評価したい。

ただし上記のフィルム分析を通じて詳細に考察されたアダプテーションの問題系は、現時点においては作業仮説の域にとどまっている。本論文がきわめて限定された作品にしか言及していない点を考えれば、これは当然の帰結でもある。アダプテーションの手法がコクトー的ポエジーの全域をおおうまでに本質的なものであることを示すためには、その全作品とは言わないまでも、映画以外の諸ジャンルに属する主要作品（とりわけ狭義の詩作品）の研究が必須であり、そもそも生産行為（撮影）の前提としてつねに書かれたもの（脚本）の存在を要請せざるをえない映画のジャンルにとって、先行テキストを反復し置換する作業は不可避であっても陳腐なものではないと断じる余地がいまだ完全には払拭されていない。映画制作における原作／脚本／映画作品のテキスト連関を含めて、より精緻で厳密なアダプテーション理論の構築が望まれる。

とはいえ、こうした瑕疵は小さなものでないが、先の評価を決定的にくつがえす体のものでないことも明らかである。コクトー研究・映画研究の領野に先例のない成果をもたらした本論文を、博士（文学）の学位にふさわしいものと認定する。