

## あいつは、たべていい？

—映画映像における食の分類学

松谷容作（同志社女子大学）

---

宮崎駿の『もののけ姫』（1998年）のなかで、主人公アシタカは、自らにとり憑いたタタリ神の死の呪いを解くため、故郷を離れ旅に出る。しかしその道中で、彼は偶発的に放たれた銃弾を浴び、倒れてしまう。そしてその瞬間、かたわらにいた山犬に彼は食されそうになるのである。

映画映像は、『もののけ姫』で私たちが目撃するように、動物あるいは人間とは異なる生物が人間を食するという行為を含め、諸々のタイプの食のすがたを様々な感官にうったえるかたちで表現してきた。たとえば黎明期にリュミエール社が制作した『赤ん坊の食事』（1895年）や『カード遊び』（1895年）ですでに食する人びとが映像化されるように、映画はその起源から食と密接な関係を結んでいるのである。よって、もはや映画における食は、わたしたちにとってあまりにも自明なものにまでなっている。

しかし、このように映画と食には密接な関係があるにもかかわらず、その関係についてこれまで十分に議論がなされてきたわけではない。もちろん少しの議論は存在する。ただし、そうした数少ない議論は、個別の作品で登場した特定の料理を取り上げ、その料理の解説に終始するものがほとんどであり、映像とはもはや関係のない「食の議論」にとどまっている。あるいは、先行する映画と食の研究のなかには、精神分析の言葉をもちいて、欲望を軸として映画における食について考察するものはある。しかしながら、そうした研究では、「食べる」と「食べられる」という言語と行為に議論が集中し、やはり映像についてはなおざりになる傾向がある。

しかしながら、「食の議論」も、「食」をめぐる言語と行為についての議論も、映像が食をひとつの光景として提示することで可能となるものであり、映像を外に追いやって展開できるものではない。

以上のように、先行する研究を批判的な態度で反省しつつ、本発表は、諸々の映画作品（伊丹十三『たんぼぼ』（1985年）、ピーター・グリーナウェイ『コックと泥棒、その妻と愛人』（1989年）、『もののけ姫』、是枝裕和『誰も知らない』（2004年）など）における食に着目し、そこで表現される身体や欲望、情動のあり方とそれらの制御を分析し、映画映像における食の分類を試みる。

なお本発表は、広島大学で開催された第302回美学会西部会でのシンポジウム『食文化の美学—美学の中の味覚と味覚の中の美学』に触発されたものであることを、最後に記しておく。