

優秀修士論文概要

溶け込むイメージ

—— カムフラージュにみる身体と空間の相互作用 ——

荒 木 大

本研究は、19世紀末から20世紀初頭における身体、物体の視覚的な消失、さらに身体が空間・環境へと「溶け込むイメージ」について論じるものである。論文は序章と終章を除き、3章で構成されている。第1章では、アボット・ハンダーソン・セイヤー（Abbott Handerson Thayer, 1849-1921）を取り上げ、彼の示した動物の隠蔽技法を検討し、第2章においては第一次世界大戦で登場したカムフラージュについて調査、考察する。第3章では、カムフラージュの開発を行なった前衛芸術の特質、およびカムフラージュにより身体・物体が空間・環境に「溶ける」ことを恐れる否定的態度と、それを調和とみなす肯定的態度をそれぞれ整理する。

本研究で中心的に取り上げるカムフラージュという主題が、国内外を問わず、これまであまり注目を集めてこなかった対象であることは間違いないと思われる。その原因に、カムフラージュと戦争の繋がりがあことは否定できない。確かにカムフラージュは戦争とともに生まれた。このテーマは多くミリタリー好きの、一部の人々の関心のうちにあった。実際、研究という枠を出てみると、思いがけないほど多くの一般書でカムフラージュ、迷彩という単語に出会う。しかしその一方で、学術的な研究の水準においては、未だ議論は尽くされていない。

カムフラージュに比較的近いと考え得る分野、例えば美術史やデザイン史においても、この対象が検討される機会は少なかったと言える。カムフラージュは、美術というにはその歴史的意義を測り難く、デザインというには戦争との連想から反文化的と見做されてきたのではないだろうか。カムフラージュは、既存のアプローチからは、歴史的にも手法的にも、あるいは常識的にも考察困難な対象であった。視覚芸術研究がこれまで看過してきたもの——それがカムフラージュだと、ひとまず言うことができるだろう。

本研究は、以上のような研究状況を鑑み、これまで特別な関心が払われてこなかったカムフラージュを、それが誕生した19世紀末から20世紀初頭における、視覚と空間をめぐるひとつのイメージとして提示する。カムフラージュの複雑で抽象的な造形は、そのまま同時代の視覚と空間のイメージの一断面と考えられる。カムフラージュを多様かつ独創的な視覚表象のひとつと捉え、そのイメージを分析し、より広い文脈のうちにカムフラージュの可能性をひらくことが、本研究の目指すところである。本研究では以下の通りに議論を進行する。

第1章ではアボット・ハンダーソン・セイヤーを取り上げる。セイヤーは、画家とアマチュア動物学者という興味深い経歴を有しながら、その職業の多様性故にか、これまで比較的注目されてこなかった人物である。日本においては、管見の及ぶ限り、論文をはじめとして紹介そのものが殆どされてこなかった。本国アメリカにおいては、カムフラージュ研究の文脈において言及されることもあったが、あくまで紹介にとどまり、セイヤーと第一次世界大戦を連続的に考察した研究は多くない。本研究では、セイ

ヤーの動物研究と絵画作品の双方を確認し、彼が生体の隠蔽理論と絵画実践の双方において追求した「平面性」こそが、第一次世界大戦の特質と密接な関わりを持っていたことを示す。

第1章は5節で構成されている。1-1では、本論がセイヤーを取り上げるにあたって重視する点を記し、1-2で同時代の一般的な理解とセイヤーの主張の差異を考察する。このうち1-2-1で当時の動物学と、1-2-2で前衛芸術との差異を示す。1-3では、彼の実験手法の詳細を確認する。1-4では彼が好んだ額縁や、隠蔽技法の説明に用いた動物の模型を、ひとつのメディアであると位置付け、この観点から本研究では「粹」のイメージを提起した。またこの「粹」への意識が、第一次世界大戦に先駆けて彼が考案・製作したカムフラージュのキットにも看取できることを示す。1-5では、前節で紹介したカムフラージュのキットが「ジオラマ」と名付けられていることから、一般に知られるダゲールの「ジオラマ」とセイヤーのキットがどのように異なるのか検討する。

第2章では、第一次世界大戦におけるカムフラージュの開発・製作について論じる。第一次世界大戦では、新兵器・新装備が多く導入されるなか、毒ガスなど「目に見えない」兵器が登場した。不可視を利用する企図は、迷彩服や戦車のカムフラージュにも現れており、周囲の環境に身体や兵器を溶け込ませることで、敵からの認知を回避するという、全く新しい戦術が生み出されていた。1章では、セイヤーが研究した動物の隠蔽技法を確認したが、同時期戦場となったヨーロッパでも「いかに敵に発見されないか」という隠蔽を目的としたカムフラージュの試みがはじまる。本章では、このとき開発されたカムフラージュと戦場における視覚の問題を掘り起こす。2章は、以下の3節で構成されている。

2-1では、カムフラージュの内実に踏み込む前に、第一次世界大戦という戦争そのものの特異性について記述する。第一次世界大戦は、20世紀初めの大規模な戦争であるとともに、その内容においても近代の戦争と呼ぶに相応しいものであった。そのなかでもとりわけ、戦場における視覚の重要性がそれまでの戦争とは大きく異なっている。この視覚をめぐる問題のうちに、カムフラージュもまた論じられることになる。

2-2では、カムフラージュ開発の内実を確認する。具体的な開発の展開等に関しては、すでに先行研究の浩瀚な調査があるから、本論文でその詳細を事細かに記述することは避けたい。本論文があくまで焦点を合わせるのは、開発に携わった画家との関わりであり、開発にあたり課題となった視覚性である。敵にいかに認知されないかという命題のもとに、どのような画家がどのような技法を用いてカムフラージュの制作を行ったのか、その結果生まれたカムフラージュのデザインは、視覚表象としていかなるイメージを有するのか。本節ではその一端を示すことを目指す。

2-3は、内容においては以上の節から独立したものである。第一次世界大戦で開発されたカムフラージュを視覚表象として捉える際に浮上してくるのは、その表象が、例えばだまし絵に代表される「目を騙す」表象とどのように異なるのかというものである。第一次世界大戦で重要視された「いかに隠れるか」「いかに観る者を騙すか」という問いは、改めて語るまでもなく、すでに西洋絵画のうちに問題化されていた。本節では、先行する絵画とカムフラージュの差異を明らかにし、視覚イメージとしてのカムフラージュの異質性を考えたい。

続く第3章では、身体が「溶け込む」という事態そのものについて考察をひらいてゆく。これまで1章でセイヤーを、2章で第一次世界大戦のカムフラージュ開発・製作について記述してきたが、3章ではそのいずれでも中心的に扱われてきた問い、すなわち身体が空間に溶け込むとはいかなる事態であるのかについて一定の見解を示したい。

身体と空間が区別されないという非日常的な事態、あるいは端的に身体と空間が同化してしまうという現象への着目は、セイヤーをカムフラージュの父として紹介するにとどめ、また第一次世界大戦におけるカムフラージュをひとつの興味深いトリビアとして扱ってきた従来の見方を更新するために必要である。セイヤーやカムフラージュを知覚制度の枠内で思考することで、身体と空間の連関を再考することがこの章の目指すところとなる。本章は2節で構成されている。

3-1では、2章の内容を引き継ぎ、第一次世界大戦のカムフラージュ開発に関与した前衛芸術の特性を確認しつつ、キュビズムや印象派をはじめとする前衛芸術が、彼らの造形原理のうちに戦場の特性を孕んでいたことを示す。そのために本節では、前衛芸術の関与を史実として語ることに終始せず、美術の特性と戦場の特性を平行的に語る。

先行研究は、キュビストをはじめとする同時代芸術家が、カムフラージュの開発へ積極的に関与していたことを明らかにしてきた。とはいえ、これまでの先行研究は、膨大な資料やアーティストの紹介に腐心するあまり、カムフラージュに対するイメージ論的な分析が行われないという問題点があった。包括的に第一次世界大戦と美術の関係を述べる先行研究は存在するが、それらの多くは図版を豊富に用いる一方、あくまで伝記的な側面を強調するため、カムフラージュの視覚イメージそのものは十分に検討されてこなかったと言わざるを得ない。また、芸術家がいかに戦争を描出したかという議論も、先行研究では考察を第一次世界大戦およびその周辺美術に限定してしまっていた。本論文は、これまでの先行研究に対し、異なるアプローチからカムフラージュに接近することを試みる。

3-2では、その実践の一環として、カムフラージュによる身体と空間の同質化について、態度を異にする二つの思考を整理する。本節では、一方に両者の同質化をある種の恐怖として捉える見方を、もう一方に身体を空間に敷衍し、両者の相互浸透を調和的なものとみなす見方を置いている。前者で取り上げるのは、ロジェ・カイヨワの擬態論や、シャーロット・パーキンス・ギルマンの小説「黄色い壁紙 (*The Yellow Wallpaper*)」(1892)であり、後者で考察するのは、カムフラージュを製作した印象派やキュビズムそれ自体の特性である。

以上の議論を引き継ぎ、終章では、セイヤーから第一次世界大戦のカムフラージュにおいて確認された身体と空間、図と地の区別の解体、平面性の問題が、20世紀初頭の視覚と空間をめぐる問題へと続いていることを示す。これらの作業を通じて、カムフラージュをより広い文脈の中に位置づけ、視覚イメージとして論じ得る対象として提示することを目指す。

優秀修士論文概要

映画におけるチェスの表象

—— 戦争と知性の表象を中心に ——

陣 野 武 史

本研究の目的は、映画におけるチェスの表象について検討することにある。チェスは現代において、西洋社会を中心に親しまれている遊戯である。インドで6世紀に誕生したチェスには1500年の歴史があり、様々な芸術作品の中で登場してきた。それは映画においても同様であり、これまで2000を超える作品に登場している。そしてそこにはチェスが持つ文化や歴史に紐づく、特定の表象を持っていると言えるであろう。しかしチェスに関する人文学分野での研究は、これまでは文学研究を中心に行われてきていた。そこで本研究では、チェスの表象を視覚的問題として捉えなおした。そして最終的に映画においてチェスを観客が見るという行為そのものを、実際になにを見ているのかという構造を実況や中継とは異なった文脈で明らかにした。

第一章ではチェスの遊戯としての歴史と定義を確認した。映画以前のチェスの歴史において、段階的な変化によって、チェスの文化的プレゼンスは高められてきた。前半はこうした事象を具体的に見ていった。そしてそうした歴史によって、チェスは様々な形で定義づけされた。遊戯論とゲーム・スタディーズによる定義、数学による定義、チェスの芸術としての定義である。後半はチェスがそれらによってどのように特徴づけられたのかを見ていった。またこうした定義づけはチェス・プレイヤーの視点を中心とする形象を無視したチェスの見方であり、非チェス・プレイヤーも見める映画においては、画一化できない見方であることを提起した。

具体的には、映画以前のチェスの表象を捉えるために、映画以前のチェスの文化や歴史を確認した。前述のように、現代でチェスと呼ばれている遊戯は、6世紀のインドのチャトランガから発展した。その過程には様々な変化があった。13世紀の規則のヨーロッパでは規則と形象の変化によって戦争の表象としての側面が付与された。18世紀には運に拠らないため、知性の表象としてみなされた。さらに19世紀には競技化が始まった。競技となるまで発展したチェスの社会的価値は、チェスとはなにかを問う学問や芸術を生み出した。こうした歴史を踏まえ、チェスは戦争や知性の表象として認識されるようになった。

そうした1500年の歴史の間で、チェスは日常で最も親しまれている遊戯の一つとして、文学作品にも登場している。そして登場するジャンルは幅広く、武勲詩をはじめ、SFや推理小説といった現代の大衆小説に至るまでチェスが登場する。そして近代に入ると、比喩としてチェスを用いた哲学者や、芸術として扱おうとする芸術家などが登場した。一方でホイジンガやカイヨワといった遊戯論や、その系譜に属するゲーム・スタディーズでも、古典的な遊戯の代表例としてチェスが用いられており、チェスを用いる議論は続いている。

文学とチェスについては、ハロルド・マレーが1913年に記した“A History of Chess”の中で、チェスの文化史として文学におけるチェスを扱っている。さらに1981年の“Jeu d'échecs et sciences humaines”

では精神分析を用いてチェスと人文学を結び付けた研究を行った。また1998年にジャック・ベルヒトルドらによる“Échiquiers d'encre : le jeu d'échecs et les lettres (XIXe-XXes.)”によってチェスと人文学の研究がなされた。さらに2009年にはフランスで「表象としてのチェス」と題したコロックが開かれ、“Le Jeu d'échecs comme représentation : Univers clos ou reflet du monde?”という本になっている。そして学術研究の分野では、イヴァン・グロスによる博士論文、“L'imaginaire du jeu d'échecs et la poétique de l'ordre et du chaos: histoire d'une représentation de la cérébralité”の中で、武勲詩から現代文学までの包括的な研究がなされた。

また18世紀にはルソー、デイドロ、ヴォルテールなどの啓蒙思想家がチェスをプレイしにカフェに集まり、チェスを知的な遊戯として見做すような歴史があった。さらにより時代を下ると、ソシュールが『一般言語学講義』でチェスと言語の関係を指摘し、ウィトゲンシュタインも『哲学探究』の中でチェスを比喩に登場させている。チェスを芸術として扱ったのはマルセイユ・デュシャンであり、彼にとってのチェスは芸術と近いものであったことを確認した。第一章ではこうしたチェスについての言説が、これまでどのように人文学で研究がなされてきたことを確認した。

しかし、20世紀の映像文化の中に登場するチェスについては学問的な研究があまり行われてこなかった。それは調査することが困難であること。規則を知らない観客には無理解な遊戯であること。チェス盤の向きや駒の間違いなどが散見され、製作側のチェスへの考証の浅さが表れていること。こうした要因によって、単なる一遊戯として研究すべき対象としてはみなされてこなかったためである。映画におけるチェスのこれまでの研究は、愛好家らが網羅的に2005年までに映画に登場するチェスを集めた“Chess in the Movies”やインターネット上でのサイトはあるが、作中のチェスの具体的な棋譜について論じる研究やその間違いを指摘するものがほとんどであった。学術研究としては、国際ボードゲーム学会の論文や文学研究の延長としてのいくつかの試論として研究はされているものの、主題的、かつ網羅的な研究が行われていないことの問題を第一章では提起した。

さらに、好事家や、哲学者、デュシャンによるチェスへの理解は、ゲームのルールや棋譜を中心にしていることを明らかにした。これらの注目は実際のチェス・プレイヤーの視点に基づくものであると確認した。だがその視点はチェスの形象的な側面を無視しており、映像メディアにおけるチェスの表象を論じる際に、直接用いることはできない。チェスを登場させている映画の製作者が必ずしもチェス・プレイヤーではなく、見ている観客もまたチェス・プレイヤーではないからである。

第二章では、チェス・プレイヤーの視点/非チェス・プレイヤーの視点という見方が、実際に映画におけるチェスの表象を見る上でどのように機能したのかを時系列順に見ていった。膨大かつ多義的なチェスのイメージについて、社会的コンテクストに照らし合わせて、戦争や知性といった側面から考察した。20世紀初頭ではチェスは日常的な遊戯であった。しかし中盤以降、表象が冷戦、競技化、コンピュータの開発によって固定化していく。それは見方の問題でも同様であり、チェスの形象を重視した作品は、棋譜を重視する作品に取って代わられる。だがこうしたチェス・プレイヤーの視点/非チェス・プレイヤーの視点に囚われることのない作品も存在していた。その上で映画においてチェスを見るという行為を通した結果みえてくる映画というメディウムの固有の表現とはなにかを問いた。

具体的な作品としては、“A Chess Dispute”やルネ・クレールの『幕間』などで、日常的な遊戯の一つとして登場していた。その中でもポドフキンの『チェス狂』とヒッチコックの『下宿人』に注目した。前者はソ連のプロパガンダ映画として、チェスの普及を目的に制作されたという点、後者はサスペンス

として映画に登場するチェスを見るという見方の点において、革新的な作品であるためである。

『カサブランカ』ではプレイヤーであったハンフリー・ボガートがチェスに意味を持たせて登場させている。一方でエイゼンシュテインの『イワン雷帝』にも登場するが、エイゼンシュテイン自身はチェスそのものに意味を持たせるのではなく、形象に注目したと発言していることを論じた。

他にも『王手飛車取り』、『現金に体を張れ』、『第七の封印』といった作品にも注目した。これらは監督がチェス・プレイヤーであったかどうかにかかわらず、チェス・プレイヤーの視点/非チェス・プレイヤーの視点を超えてチェスが表現されていることに注目した。

だが同時期に冷戦期の1960年代に入ると、競技化されたチェスでソビエトが強かった事実が反映され、映画でも『007/ロシアより愛をこめて』をはじめとしてロシア人の登場人物がプレイするものとして、チェスの表象はソ連表象へと集約されていった。

1972年にボビー・フィッシャーがアメリカ人としてソビエトを破ってチャンピオンへとなると、競技化されたチェスを描く際も、単にロシア人キャラクターの小道具としてではなく、米ソ対立の代理戦争としても描かれるようになった。“La Diagonale du Fou”などは、チェスを東西対立の道具としてのみ扱うのではなく、より私的な戦いへと回帰させるような作品となっていることに注目した。

冷戦が終わり、わかりやすい東西の代理戦争としてのチェスの表象もなりをひそめた。また1997年にはスーパーコンピュータに負けたことで、チェスは知性の表象とも必ずしもみなされなくなった。それ以前の『2001年宇宙の旅』や『ブレードランナー』においては、チェスは人工知能の有能さを示すための試金石として登場していた。つまり、20世紀から21世紀へ移行していく中でのこうした事実が、チェスの表象の役目を一つの終焉へと向かわせたと主張した。さらに映画におけるチェスを現実のチェスの試合の延長として、打たれた手や棋譜などを中心とする見方が中心となったことにも注目した。

第三章では、第二章で挙げた作品の中で、チェス・プレイヤーの視点/非チェス・プレイヤーの視点の両方の視点を取り入れた作品や、それを否定した作品に注目した。そして映画に映されているチェスを見るという行為が、観客になにを提示しているのかを明らかにした。それは現代の文化の中で流行しているスポーツやビデオゲームの実況や中継とは異なる見方を提示するものである。本研究では映画においてチェスをするという行為を見ることは、チェスをする人の対話や身振りを見ることであると結論付けた。

優秀修士論文概要

次元の狭間に立つキャラクター

——「2.5次元舞台」における人物の造形を再考する——

孫 悦 馨

本研究はメディアミックスの視点から、近年日本に生まれ、世界中に多くの注目を集めている「2.5次元舞台」という新たなジャンルに着目し、キャラクターをめぐる一連の問題を明らかにするものである。既存の先行研究は概ねに「2.5次元舞台」を二次元作品の延長線にあるものとして扱われ、「オタク系文化」の視点と三次元の舞台芸術の視点から研究を展開していく。多くの研究者たちはキャラクターを「2次元」と「3次元」の架け橋として見なされ、あらゆる角度からキャラクターと生身の人間の関係性を明白にする議論を行ったが、キャラクターへの再現性に焦点を当てる傾向があり、役者の多様な身体性についての考察を見落としており、十分とは言いがたい。そのような背景で、本研究は「オタク系文化」の視点から生身の人間はどのようにキャラクターに影響するのか、役者とキャラクターの間にどのような関係性を持っているのか、また「2.5次元舞台」を通じて、「キャラ」がどのように「キャラクター」に生成するのか、これらの問いを検討することを試みる。

まず、第一章において「2.5次元舞台」というジャンル内実について議論を行った。「2.5次元ミュージカル／舞台」というジャンル名がファンの間に生まれた言葉であるため、その定義はまだ定着しておらず、曖昧な状態にとどまっている。そのような現状を鑑みて、本研究はいままでの先行研究で提示された定義と特徴を基づいて、「2.5次元舞台」とはいかなるものかを明らかにする。二次元原作原案を忠実に再現すること、ファンの参与参加の重要性、若手俳優の成長への重視といった特徴を挙げることで、研究対象を「狭義の2.5次元舞台」に限定した。

第二章では、本研究がマンガ・アニメ・ゲームの視点から「2.5次元舞台」を議論する際に、基礎概念として見なされる「キャラ／キャラクター」の対概念に関する研究を整理した。伊藤剛（2014）は単純な線画で作られ、固有名詞で名指されたものを「キャラ」と定義する一方で、「人格のようなもの」としての存在感を感じさせるものを「キャラクター」と定義づけた。「2.5次元舞台」の「キャラ」が「キャラクター」に生成していくうちに、生身の人間の影響を受け、キャラクターイメージがより広く増幅していく可能性がある原因はその二つ概念の間の差である。また、「キャラ」の強度が「二次創作」の流行を支える。「2.5次元舞台」そのものが「二次創作」の産物ではないが、「二次創作」に親しむ「2.5次元舞台」の観客は複雑な視線で「2.5次元」作品および関連するもの（バックステージなど）をキャラクターを巡る一つ一つの小さな物語として鑑賞する。さらに、日本のメディアミックスの視点から見れば、キャラクターには引力と拡散という二つの側面があり、メディア同士も繋がっている。それに伴いイメージも無限に広がっていく。多くの先行研究が示している通り、「2.5次元舞台」はそのメディアミックスの一環としてキャラクターに影響を与えた。本研究は数多くの「2.5次元舞台」の作品の中に、原作ゲームに「キャラ」しか存在しておらず、舞台やミュージカルなどあらゆる形式を通じて「キャラ」が「キャラクター」に生成していく特殊な作品『刀剣乱舞』を対象として議論を進めた。そのシリーズ

作品は役者がキャラクターに与える影響を最大限に現前させ、一般の「2.5次元舞台」作品に潜んだ「キャラ」から「キャラクター」への生成過程を、観客に鮮明に示してくれる。

第三章では、「2.5次元舞台」の生身の役者と二次元キャラクターの関係性を論じた。まず、キャラクターと役者の同一性がどのように保たれたのかを明らかにした。キャラクターには「柔軟性」があり、ごく一部の構成要素の共通性を保つことができれば、他の要素が変わってもキャラクターの同一性が保証できる点は重要である。「2.5次元舞台」というジャンルにおいて、制作側はキャラクターの外見、声、内面などの再現を求めており、できる限り違和感なく、次元の壁「二次元／三次元」を超越しようと努力する。また、観客がごく一部の共通点を通して、舞台以外の場面でも役者をキャラクターとして見て取る可能性を与えるのはキャラクターの柔軟性である。こうした論点を前提として、観客は舞台上で俳優の身体を観ると同時にキャラクターの身体を鑑賞する。役者が自分の身体を通じてキャラクター＝記号を再現する以上、役者がキャラクターから逃げるのが困難となる。「2.5次元舞台」において「現象的身体」と「記号的身体」を分けて鑑賞することが出来ないことを結論した。続いて第二章で整理した「キャラ／キャラクター」論に基づいて、具体的に舞台『刀剣乱舞』の二つのメインキャラクター「三日月宗近」と「山姥切国広」を分析し、多面性・複雑性、独自性、不透明性、内面の重層性およびキャラクター／役者の成長といった点から、原作の「キャラ」が「キャラクター」への生成過程を検討した。『刀剣乱舞』の「キャラ」は、伊藤が定義した「キャラ」の存在感＝外見的一致を基盤とすることで、そこに役者の身体の上での再現されていることを確かなものとしつつ、その上に時間的経過や役者時自身の成長が巧みな仕方で付け加えられることで、テキストの背後にその「人生」や「生活」を想像させるものとしての「キャラクター」に生成していくのである。しかし、その生成過程に終わりはなく、物語が続いていく限り、「キャラ」は役者の身体を通して、永遠に新たなキャラクターに生成していくことを決して忘れてはならない。さらに、舞台『刀剣乱舞』-无伝 夕紅の士-大坂夏の陣-の一シーンで、服装といったごく部分的な要素を提示するだけで、身体を持っているキャラクターを舞台上で表現するという「2.5次元舞台」に非常に特徴的な演出の内実を検討した。観客の「脳内補完」を要求し、一作目で完結せずシリーズ作品として続けていくという「2.5次元舞台」の特徴が、キャラクター間のより緊密な関係性を築くことを可能とし、またキャラクターと役者をより一層繋げることも可能にするという点である。こうして緊密に繋がられたキャラクターと役者はより少ない構成要素でその同一性を維持することが可能になり、「2.5次元舞台」の役者が演じるキャラクターのイメージがさらに広げられるだろう。

第三章では主に物語に関係する内容をめぐる議論を行ったが、続けて第四章では、作品の物語から逸脱した部分に着目し、舞台『刀剣乱舞』とミュージカル『刀剣乱舞』を例にとり、「現象的身体」を中心にして役者が二次元キャラクターに与えた影響を分析した。本研究は役者自身の出来事がキャラクターに与えるポジティブな影響を検討した。具体的に『舞台『刀剣乱舞』-天伝 青空の兵-大阪冬の陣』における役者の負傷事件を分析し、観客が「現象的肉体」への感情を「記号的肉体」に移ることで、キャラクターは本来、原作あるいは舞台の物語の中に持っていないイメージが「2.5次元舞台」の役者の身体を通じて獲得することで、自身のイメージを拡張させることができるようになることを論じた。また、ミュージカル／ライブという形式で本来キャラクターにない「アイドル」的な要素を加えることができたという現象についても論じた。第二章ですでに論じたように、キャラクターは柔軟性を持っており、複数のメディア間に移動することができ、さらに、各メディアの特徴も自分のイメージに吸収す

次元の狭間に立つキャラクター

ることも可能である。そのゆえに、「2.5次元舞台」のライブパートには、芝居パートの歌とダンスと同じ機能を持ち、観客を楽しませるエンターテインメント性を作品にもたらすと同時に、「2.5次元舞台」のキャラクターが、その最低限の同一性をもとにあらゆる形式での展開で、アイドル的な要素がそのイメージに吸収することは不可能ではないと考えられる。最後に、複数の役者が同一のキャラクターを演じるとき、より多面的にキャラクターを表現できるということを論じた。本研究はよく論じられた年齢的の「若さ」および成長に余地を与える「未熟さ」を求めている「2.5次元舞台」の「卒業システム」だけでなく、それ以外のキャスト交代についても議論をしたい。一つのシリーズ作品でごく一部のキャラクターが複数の役者が交代で演じられること、そのほかに、舞台『刀剣乱舞』、ミュージカル『刀剣乱舞』のような同じ原作原案の作品が複数の形に同時に展開する場合には、同じキャラクターが複数の役者に演じられることも視野に入れ、生身の人間はどのようにキャラクターに影響するのかを論じた。同じキャラクターでも、役者間の差異を肯定的に受け取られ、さらに役者の個性を引き出し、より多面的にキャラクターイメージを広げられるのではないだろうか。

第五章結論の部分では、それまで検討した内容を整理し、現在の「2.5次元舞台」ジャンルに存在する多様な現象を検討することで、キャラクターが人間に演じられることによって自分のイメージを無限に広繰り広げる可能性を有しているという結論に達した。

しかしながら、「2.5次元舞台」において観客の参加を過度に求めることなど危険が潜んでおり、多くの問題が残っている。また、「2.5次元舞台」というジャンルは想像できないスピードで発展しているため、そのジャンルの特徴と定義を定めることはより難しくなると推測できる。今後のジャンルの変化と動向を追いつつ、別の機会で議論を行いたい。