

【審査論文】

アニメ『Madlax』におけるジャンル規定概念の攪乱：
パースペクティブを解体した不定形の仮構と原型あるいは仮構内リアリティ (1)

黒田 誠

The Annihilation of Genre Axes in *Madlax*:
Amorphous Fiction of Dislocated Perspectives
and Archetypes / Fictional Reality 1

Makoto KURODA

要旨

真下耕一監督によるアニメ作品『Madlax』を対象に、仮構作品が鑑賞手順として要求する仮構世界受容の過程において前提とされる暗黙の了承事項が意図的に脱臼させられ、全方位的に仮構の意味構成軸を散乱させる表現が達成されている実態を検証する。本稿はこの企図に基づき前26話中の第1話と第2話までの映像表現の内容の概念化を図り、仮構世界の保持する原型的多義性を反映した映像表現の理念化を図る作業を進めたものである。

キーワード：パースペクティブ、ジャンル概念、仮構、仮構内リアリティ、原型
perspective, genre concepts, fiction, fictional reality, archetype

仮構世界とパースペクティブ

仮構作品は様々な種類のパースペクティブを内在させている。典型的なSFであるならばそれは物語の舞台となる世界の星系の配置や現実世界では未発見の科学的知識あるいは応用技術等といった物理的設定であったりもするし、類型的なファンタジー作品であるならば神や魔物や魔法使い等の存在を伝説的背景の許に結びつける超自然的条件や神話的關係性であったりもする。しかしこのようなパースペクティブは様々な位相を取って仮構世界の背後に潜伏するものなので、時には物語世界全体の鑑賞上の意味決定条件を左右する悲劇性や喜劇性等の情緒的判断を規定する美学的規範として抽出されることもあれば、行為や思念の善悪を判断する潜在的倫理基準として機能していることが認められる場合もある。また思弁的な観念小説等の場合には我々の知る現実世界とは根本的に異なる異質の物理定数や心霊世界構成要素¹等の様態の許に、可能世界を構築すべき純理念的な基本軸を暗示する変数として認知される場合もあるだろう。空間的な奥行きとして仮構世界内存在物の配置を決定するのみならず、個々の事象の背後に意味的に延長して仮構世界の全てを関連づけている原理機構を読み取るのが、フィクション作品鑑賞の際の関心事なのであった。多くの場合これらのパースペクティブは、より類型化された“世界観”という言葉で呼ばれてそれぞれの仮構作品の特徴を決定する重要要素として語られることも多いが、実は“世界観”という惰性

的に広く受容されている概念の枠を越えて微妙に仮構作品の可能世界的実質を支配してその創造的戦略を反映することになっているのが、“パースペクティブ”という言葉で呼び得る特有の形而上的概念なのである。

本来ならば現実世界とは異なる別種の可能世界である仮構作品の読解に対する興味とその評価はこのパースペクティブの検証作業という知的行為の中にこそ求められるべきなのだが、一方かなり多数の無批判的な仮構世界鑑賞者達が、方向性を確認された容易に判別可能なパースペクティブが予め与えられていることを鑑賞行為の前提条件として期待する傾向にあるのも、否定することの出来ない事実である。その結果、作品世界を双方向的に構築する筈の読みの行為がパースペクティブ検証試行を迂回した単なる受動的な刺激の享受からなる麻薬的雰囲気への没入行為となっていることも、実はしばしばのようである。自身の模擬体験であるかのように仮構作品のストーリー展開を享受し、登場人物の一人の運命に自分自身の体験を仮託して“感情移入”ばかりを当てにして仮構作品の鑑賞に臨むような精神構造も、実際のところ少なからず存在しているのである。これは典型的な“ファンタジー”について時に指摘されることもある憂慮すべき一つの傾向とされているが、実は厳密な科学法則によって全てが合理的に説明がつくという保証の許に科学的模擬実験のごとく語られる純正のSFも、パースペクティブの検証作業に対する反射的自覚を欠いた可能世界構築作業が行われる結果になるという決して望ましくない事実においては、これと全く変わるところが無い。時に“SF”や“ファンタジー”等のジャンル概念が本質的にそのようなものとして容認されてしまっていることは、“仮構”という宇宙論を左右する重要概念を捕捉することを試みる上で、決して好ましい状況であるとは言い難いだろう。“ノヴェル”や“自然主義文学”が科学的世界認識に基づくリアリスティックな自然現象の描像の完成を目論むものでなければならぬとするような硬直した文学論は、仮構の保持する思弁的な意義性を全面的に損なってしまっているのである。真に優れた仮構作品とは、むしろこれらの類型的なジャンル概念を逸脱し、例外的仮構存在として自身の超出した存在意義を不断に主張する、自省的なベクトルを内在させているものでなければならぬ筈である。

現実世界の無反省的模倣や観念的に固着したメッセージの伝達行為に墮することのない自律的な仮構世界の構築を企図する自省的な創作者は、時にパースペクティブを容易に明かさぬ主題隠蔽的演出手法を採用するという、極めてメタフィクショナルな創造戦略を行使することがある。型に嵌った既存の仮構的意味性に膠着することをよしとしない峻厳な表現者は、仮構世界の背景設定となる諸要素を明示的に概念化させてしまうことを避けて可能態の状態で潜伏させたままに留め、既成概念上の類型的な仮構存在としての範疇区分上に決して確定させないという創作原理に基づいて可能世界の記述を推進し、いかなるジャンル概念にも従属することのない多層構造の平行世界の束を具現することを目論むのである。惰性的な仮構世界受容者達の期待を裏切って暗黙の了承とされていた仮構的約束事の定型パターンを脱臼させた結果得られるものは、ジャンル規定概念逸脱的な特有の具象性を実現した独特の“仮構内リアリティ”なのである。大多数の人々の保持する規範化された現実認識を無自覚に反映したいいわゆる“リアリズム”と称されるものとは全く別個の、むしろ現実世界の一般認識を大幅に逸脱することをこそその達成の必要条件とする仮構的緻密さと異次元立体的立体感が、“仮構的リアリティ”と呼ばれるもののかげがえの無い本質である。当然のことながら読者あるいは鑑賞者は、異世界としての仮構の存立条件となる純思弁的な仮説の適用範囲と妥当性を全方位的に検証しつつ、可能態としての仮構世界の受容を自らの思念の中の双方向的創造あるいは二次創作行為として確認し続けていかなければならぬことになるのである。

ロマン派の詩人・哲学者サミュエル・テイラー・コールリッジは、仮構世界鑑賞者の保持すべきこのような反省的自覚を“willing suspension of disbelief”（自発的な不信感の一時停止）と呼んでロマン主義文

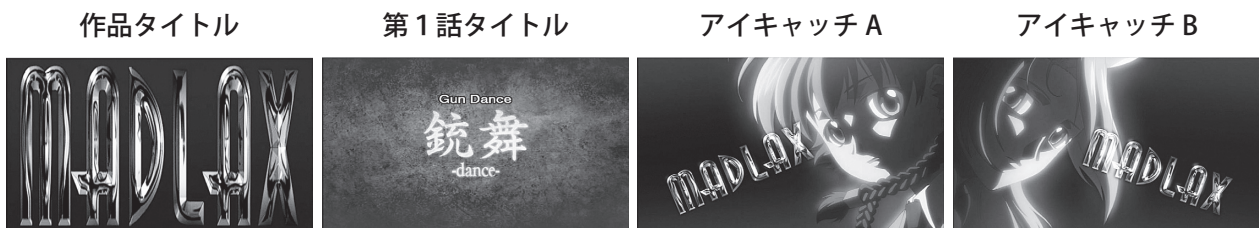
学の精神の特質を語ってみせたが、ファンタジー文学の勃興以降の我々の思念の裡では、量子力学的存在・現象解釈を反映する鑑賞者の想念との相互作用として展開する可能世界次元として、意識の主体によって受容されあるいは構築される仮構作品世界の位相が捉えられることとなった。芸術作品の実質の個人の心象作用内部における可能世界としての存在論を時代を先取りして語ったのは、「嘘の衰退」(“The Decay of Lying”)におけるオスカー・ワイルドの“アート論”であったが、そこで想定されていた“アート”は現実世界から独立した固有のパースペクティブに基づく、明確な概念軸によって規定された理念的な抽象世界であった。だからこそ“自然が芸術を模倣する”(life imitates art)と見事な逆説を用いて語ったワイルドのアート論においては、芸術は統一的な整合性に支配された純粋な法則性を具現した観念世界として、自然の従うべき模範とされたのである。しかし20世紀以降量子力学の浸透と共に、我々の生きる“あるがままの世界”は自然法則の支配に基づく厳密な因果関係の連鎖として理解されるロゴスの支配下にある整然としたコスモス的なものなどではなく、むしろ理念的な整合性から大幅に乖離したカオス的な様相を示すものであることが理解されるようになった。個人の意識と連続体として重ね合わされるこのような流動的で不安定な“現実世界”との相互作用的影響の許にその存立機構が確認される新規の仮構存在を意識した創成の行為を“アクチュアリズム”と呼んで評価したのが、『量子論的宇宙における仮構』(*Fiction in the Quantum Universe*, 1992)を著したスーザン・ストレールであった。ⁱⁱ しかしながらフィクション作品の示唆する、我々が“現実世界”と呼ぶものとその背後に潜伏して存在することが推定される無数の可能世界の双方を具現する“原型世界”の特質を理性の対象物として照射する形而上的機能については、未だにその可能性に対する認知が十分になされていないように思える。とは言え仮構作品の仮構性そのものをパースペクティブに取り込んで、“原世界”に対する思弁の手がかりとして考察するための格好の視座を提供してくれる、優れた創作戦略に基づく作品の存在を指摘することはできるのである。真下耕一監督の手によるアニメ作品『Madlax』は、むしろ現実世界の背後に滲出するカオス的な様相のそれぞれを基本軸として活用する新規のパースペクティブ操作を企てて、現実世界の模像の階域を遥かに超えた“ハイパー・ナチュラル”ⁱⁱⁱとでも呼ぶべき独自の仮構世界創成を達成している。そこには仮構世界を一つの現象世界として確定させる権能を持つ意識の主体にとって背景の展開範囲の及びがつかない未知の情報が重層的に折り畳まれ、世界像として受容されるために作品世界の意味連関を支える基軸となるべき特質要素が、多義的な並列関係の許に配置されているからである。その結果として劇作手法的には、さりげない細部の表現が後になって伏線として機能してくるといふ、巧みな演出効果が完遂されることとなっている。この優れた映像表現を成し遂げたアニメ作品を論考の対象となる資料として分析可能な対象にするためには、時として見落とされかねない細部表現に対して暫定的な概念化操作を適用し、原型的な特質を持つ映像表現に敢えて恣意的な干渉を行って仮説的意味を読み取る理念化作業を遂行することが不可欠となると思われる。知的な自閉的こだわりを反映する、必要以上に“お上品”な表現や“丁寧な”命名が施されてサブカルチャー作品が語られることが多いのも、このような意識に基づくものであるだろう。

アニメ作品の定型的様式とハイパー・ナチュラル描写

テレビ番組として週毎に放映されるという独特の様態のもとに創出と受容が行われていくアニメ作品においては、意外なことにほとんど全ての作品において厳密な形式性を遵守した定型的なパターンが共有されている。その基本的な構造特質をモデル化してみれば以下のようなものとなるだろう。

大部分のテレビ放映版アニメにおいては一様に、本編開始の前に当該回のエピソードを紹介するための導入部として機能する、“アヴァン”と呼ばれる寸劇のパートが設けられている。通例このアヴァンの後に

シリーズ作品名と当該放映回の題名がタイトルバックとして表示され、独立した構成を持った動画クリップの映像を背景に、オープニングテーマとなる主題歌が開始される。これらの予備段階となる形式的手順を経た後に、ようやく当該回の本編が展開されることになるのである。その本編も通常は前半（Aパート）と後半（Bパート）に分割されており、放映の途中にコマーシャルの挿入のために挟まれる中断の際には、前半終了と後半開始のそれぞれを宣言する“アイキャッチ”と呼ばれる静止画像もしくは瞬間的な動画クリップが用意されている。このようにして1つの回の番組内容は、定型的な2部構成の形を取ることになっているのである。さらに本編終了後にも、エピソード終了を宣言するアイキャッチと制作スタッフ紹介のロールと共に、エンディングテーマの主題歌を披露するエンディング映像が導かれる。こうしてアニメ作品の本体は二つのテーマ音楽に挟まれる形で提示されるのである。場合によってはこの後に、アヴァンに対して対称的に機能する付加的寸劇として、“エンディング・ブリッジ”が用意されていることもある。さらにその後には次週予告のクリップ映像が付加されているのが普通である。この次週予告パートにおいては中立的な第三者の行うナレーションによる内容紹介に止まらず、登場人物の一人あるいは数人が放映回毎に交替して登場し、作品世界外部の視点から作中の自分たちの行動と運命に対してメタフィクショナルなコメントを語ることもしばしばである。



©2004 ビートレイン/フライングドッグ

かつて劇場で公開される演劇作品においては場と場の切り替えのために背景転換を行う必要があったため、それに要する中断の際に“幕間狂言”（interlude）が挿入されることが多かったが、この立体的な構造特質を利用して演劇独特のメタフィクショナルな捻りを加えた演出効果を工夫することができた。アニメ作品においてはこのような時間的・空間的制約から生起する要請とは幾分異なった部分でむしろジャンルとしての特有の形式性が自立的に構築されることになっている。この事実の一つの仮構作品であることを反射的に自覚するパースペクティブの提示の手法に焦点を当てて仮構作品の表現とその背後の仮構的原型特質を再考察する上で、取り分け興味深い検証対象例を提供してくれている。これらのそれぞれの基本パーツがテレビ放映番組としての特有の様式を守ると共に、それぞれの独立部分に対して個別の表現手法のアレンジを工夫することにより、シリーズ番組全体の主題性を様々な角度から立体的に照らし出す契機を与えることともなるからである。当然ながらアニメ作品を形成しているこれらの構成要素の多くは作品全体の雰囲気や心情的に同調する筈であるが、敢えて情緒的に転覆した反射的感覚のもとに個別のパートが導入される場合も決して少なくはないのである。例えばシリアスな重い主題を背負った本編に対して、エンディングパートでは一転して作品自身を揶揄的に捉えるコミカルな表現が採用されることもある。^{iv}このような場合には登場人物達のプロポーションが2頭身に変形されるのも、アニメ的表現におけるコンヴェンションの一つである。オープニング映像やエンディング映像がシリーズの前半と後半で印象を反転させた異質なものに変化することも時としてある。このように随伴的部分要素は、時に作品本編の主題性を捻転させて異なった角度から照射するアイロニカルなプレゼンテーションを実現する手段として、非常

に効果的なものとなり得る。様々な形式的付属物が約束事としての意味的連関を延長的に保持すると同時に、実際には各々が分別されていて本質的断絶があるというその位相条件を巧みに利用して対置させることにより、仮構世界の意味性構築軸の潜在的可能性を全方位的に示唆する反射的機能が果たされ得るのである。⁹ そのようにして自然法則に忠実な“ナチュラル”とも、合理的規範を逸脱する“スーパーナチュラル”とも、容易に理念的なカテゴリー区分に組み入れて判断することを許さない、全てが夾雑物以上の何物でもないあるがままの世界の実体感を確証させる“ハイパー・ナチュラル”な世界像が構築されることになる。

オープニング映像の仮構的意味情報

『Madlax』においては、アニメ作品の通例に反してアヴァンとなる部分に先行して取り分け印象的な主題歌からなるオープニングパートが開始されている。楽曲の要素を積極的に活用して印象的な映像表現を展開する真下耕一監督のアニメ作品の中でも、オープニングの音楽とその背景に示される映像はこの挑戦的企図に基づくアニメ作品の潜伏した主題性を暗示して、ことさら示唆的なものとなっている。ナレーションの使用を避けて明示的な概念情報を観客に与えることをせず、即物的な映像あるいは音響のみを活用して背景設定を構築する潜伏した様々の概念軸の存在を暗示的に提示するのが真下耕一監督の好む手法である。オープニングで示される作品タイトルは“Madlax”と、英語表記のものである。オープニングの画面上にはいくつもの弾丸らしきものが飛び交っているが、その軌跡は何故か各々が異なった色合いのものとなっている。丸い玉が振り向く少女の額に当たって水滴のように弾け、少女はのけぞる。しかしいくつもの弾丸の飛び交う軌跡の中を、水中を泳ぐように身をくねらせてよける少女の姿がそこにある。

この少女の顔は金髪の少年の横顔と重なり、さらにもう一人の別の少女が銃を構え、同じように空間を浮遊して飛び交う弾丸をかわしている。この少女の顔も、さらに別の幼い少女の顔と正面から重なる。これら4人の主要キャラクター達の正体とそれぞれの人物同士の間にある心霊的関係性¹⁰が、『Madlax』というアニメ作品のストーリー内容とその背後にある形而上的意味機構を決定する中心軸となるのだが、これらの中核情報は仮構作品の常套に反して観客側にフィクション的約束事として一意的に整理された形で提供されることはない。彼等の素性のみならず各々の人物の名前さえもが、偶発的なエピソードの積み重ねを介して断片的に観客に開示されていくことになる。しかしこのオープニング映像においては既に、これら全ての重要事項が象徴的な映像表現を用いて図示化され、潜在的に提供されているのである。

オープニングの弾丸の軌跡と登場する4人のキャラクター



©2004 ビートレイン/フライングドッグ

実はその演出戦略は他の数人の人物達の姿がシルエットとして背景の中にさりげなく紛れ込んでいることにも反映されている。脳は概念的に認知した対象以外のものは存在物として認識しようとしないので、視覚的には明示的に示されてはいても名前や属性等の概念情報を省かれた単なる映像単位としての外形は、特定の人物像としては容易に知覚されないのである。全く同様のオープニング画面が放映の度毎に毎回冒頭に示されることになるが、視聴者がそこから読み取る概念情報は必ずしも常に同一のものではな

い。作品本編がストーリーの進行と共に開示していく詳細情報の蓄積を得た鑑賞者個々のその把握内容に従い、単一の時間推移的要因には依らない各々の心象形成の個別の偏差を反映して、多層的に意味的立体性が拡張して無数の可能的パースペクティブを照射していくこととなる。これと全く同様に仮構世界『Madlax』本体の宇宙定数をなすと思われる基軸的情報も、アニメ作品という対象物の視聴を行うそれぞれの鑑賞者自身との相互作用的体験を通して形成される、個々の主観意識の意味性確定作用に従属すべき不定形のものとして構築されていくことになるのである。

アニメ作品『Madlax』をフィクション世界として成立させる仮構的パースペクティブ自体が、鑑賞者の嗜好と関心に従って様々に変容する、多義的でありまた複層的なものなのである。科学思想が前提としたような万人にとって共通の客観的物理世界に相当する仮構内“意味”は、そのような一意的な形で保障されたものとして仮構世界記述者側から観客に提供されることがない。それはオープニングに登場する4人の主要キャラクターばかりでなく、彼等の存在と密接に関連するさらに何人かのキャラクター達の名前の開示手順においても同様に指摘することができる。それぞれの人物の初登場の場面から各々の保持する呼称と属質と、さらに本作品内で果たすことになる創作戦略的役割の開示が得られると思われる場面に至るまでには、かなり大きな懸隔がある。仮構世界としての背景設定を構築するその他様々の詳細情報についても同様のことが指摘できる。仮構内的意味を確定したのものとして読み取るべき決定的な情報取得の機会を与えられない鑑賞者達は、飽くまでも傍観者の視点で偶発的に作中の人物達の行動を目撃する機会を通して、彼等の間に交わされる会話やその延長的背景情報から収集される断片的知識を恣意的に蓄積していくことにより、視聴者個々の主観的印象として彼等が仮構内で果たす役割を認知していくことになる。アニメ作品『Madlax』は仮構作品として成立することができる複数のジャンル概念軸を内在させているからである。ゲーム世界の場合であるならばプレイヤーが選び取る選択肢の組み合わせに従ってストーリー展開が様々に変化し、仮構的意味性もまた変容して複数に分岐した結末が得られることが既に新規の仮構世界の特質として了承済みの事実となっている。^{vi}しかしながらゲーム的仮構特質の暗示する平行世界的多義性をアニメ作品のプラットフォーム上で可能にする巧みな手法を開拓したのが、真下耕一監督による『Madlax』の独特の演出的戦略であると言えよう。

二層構造のアヴァンと潜伏した伏線

建物の瓦礫が折り重なる廃墟で、ベンチに座り人形を抱いている幼い少女の姿がある。それはオープニング画面に登場した3人目の少女と姿を重ねていた、4人目のキャラクターである。彼女は誰に語るともなく独り言を呟くように言う。「見つけられる？人が望まない場所を。人が、人である場所を。」少女を映し出すカメラのアンゲルが反対方向に変わると、ベンチと少女の向こうには一見牧歌的な山と川の風景が広がっている。この少女が佇む空間は自然の遠近法を歪めた演劇的な書き割りを思わせるようなものとなっており、現象世界の空間配置を超出した異次元空間であることが暗示されている。ほぼ毎回の少女はアヴァンに登場し、さらに作品本編のあらゆる場面に唐突に姿を現して作中人物達に何か謎めいた言葉を語りかけるのだが、この少女と彼等との間の本質的關係と少女の保持する心靈的実質と、さらに彼女の佇む空間の形而上的位相の内実を把握して彼女が担うこのアニメ作品における最終的役割を理解するためには、26話構成の『Madlax』の最終回まで待つことを強いられるのである。

1 話アヴァン、廃墟の中で人形を抱いた少女



©2004 ピートレイン/フライングドッグ

画面は切り替わり、ジャングルの上を飛ぶヘリコプターの姿がある。一人の少女の声が本部に「報道2021です。情報にあったポイントに到着しましたが、戦闘の形跡は見受けられません。」と報告をして、通信を終了する。その少女はオープニングに現れて様々な色の軌跡を描く弾丸をかわしていた最初のキャラクターである。彼女は銃を構えてヘリコプターの操縦士に指示をしている。彼女は何らかの目的を持ってこのヘリコプターを乗っ取ったものであるらしい。しかしヘリコプターの機体の上に描かれた“CNM2021”の文字が一瞬だけ映し出されるのを除いて、その所属や操縦士の身分等を語る詳細情報に当たるものは一切示されていない。観客はフィクション世界内に制約された視点しか与えられていない、権能に限界ある傍観者として『Madlax』の世界の一断面を瞥見しているのである。操縦士は少女に尋ねて言う。「何をたくらんでいる。君はどっち側の人間だ。」「どっちでもないけど。」「良かったら、取材させてくれ。君の目的は？名前は？」「聞かない方がいいわ。命がないわよ。」戦闘を行っている二つの勢力の詳細等についての情動的空間を多く残したこの二人の会話は、付帯する背景情報の存在を暗示する情報軸の稠密な交差とそれらの延展性の欠落によって、むしろ非常に立体的な具象性を印象づけるものとなっている。しかもここで少女が口にするただの脅しの言葉であると思われた「命がないわよ。」の台詞は、この後様々な人物を相手にこの少女によって繰り返し語られることとなり、彼女の保持する心霊の様相を示唆する重要な指標でさえあることが後に判明するのである。主要人物達の素性そのものがこのアニメ作品の意図性を決定する重要なパースペクティブ構成要素となり、解き明かされるべき謎としてこの仮構世界のミステリー様相としてのパースペクティブを暫定的に形成していくことになる。そして最終的にいかなるジャンル特性を確定する方向にこれらの情報開示が展開していくのかという、仮構世界受容上のコンベンションに関わる疑問が観客の心中に醸成されていく。このような仮構世界を鑑賞者にとって意味ある可能世界として成立せしめる意味的連関機構に対する反射的自覚を備えていることこそが、『Madlax』に意味を与える“メタ・パースペクティブ”として機能することとなるのである。そのような輻輳した立体的パースペクティブ操作によって具現する“可能世界的リアリティ”は、むしろ脈絡の無い方向性を散乱させた雑多な意味情報群が仮構作品の中に存在しているという印象の説得力によって裏打ちされるのである。

ヘリコプターを捨てて単身パラシュートを背負って森に降下する少女であるが、何故かパラシュートは開かれることなく少女の軀は森の中にそのまま落下していくように見える。視聴者はこの異様なシーンを唐突に目撃させられるのであるが、その映像の意味的内実を語る情報は一切示されることはなく、アニメ作品『Madlax』の全編の視聴を完了した後に漸く、第1回目冒頭に示されていた上の不可解なシーンがこの仮構作品の重要なパースペクティブの一つを暗示する伏線であったことが了解されるのである。

ここで第1話のタイトル「銃夢」が表示される。その下には英語表記で“-dance-”という副題が添えられている。各話のタイトルは基本として2語の漢字表記を合成した造語的熟語と英語表記の二本立てとなっている。造語部分は読みが暗示する別の熟語と漢字本来の内包する意味の二重構造を示唆するので、

各話タイトルは多くの場合英語表記と合わせて3重構造の意味を重ね合わされたものになっている。¹⁴ 文章記述における意味性拡充操作の工夫はこのような文字表記を通して効果的に達成することができるのだが、映像表現においても同様にこれに対応するメタ・パースペクティブ構造を実現したアニメ作品が『Madlax』なのである。ここまでが通例“アヴァン”と呼ばれるパートに相当するのであろう。類例を見ることが稀な、二部構成のアヴァンが用意されていたのであった。

アヴァンの前半で廃墟の少女が呟いていた言葉は、傍らにいる誰かに対して、おそらく腕に抱きかかえていた人形に向けて語っているようにも聞こえる。しかしその台詞の内容はこの仮構作品であるアニメを視聴する観客の認知を対象とした、ナレーションに代替する要素も含んでいる。彼女の言葉は視聴しつつある観客の耳に伝えるために語られたモノローグとして、演劇で言う脇台詞 (aside) に近い機能を果たしている。それは小説等の文芸作品において話し手の用いるナレーション記述とは明らかに異なった、キャラクター存在の視野の範囲に限定された発言である。しかしこの少女の姿は先ほどまで観客が視聴しつつあった画面上の劇空間に属することはなく、作品世界を俯瞰する別次元に存在することが暗示されている。総体的な意味連関を客観的に伝達する位相を与えられず、背景情報を欠いた一人の登場人物の語る推測不能な恣意的言説という様相で語られるのが、この少女が毎回口にする台詞である。それは観客が視聴しつつあるアニメ作品の内容を俯瞰的に語る要素と、視聴されつつあるアニメ作品内の一人のキャラクターがその個人的属性を反映させて語る台詞としての両方の要素を重ね合わせた、メタ台詞／ナレーションとしての機能を持つものと言えるかもしれない。これに対してヘリコプター内の少女と操縦士のやりとりは、仮構世界を読み取る観客の便宜を図って整理されたナレーション的な情報開示とは明らかに異なる仮構世界のあるがままの一断面であり、むしろ未知の背景の存在をこそ暗示させる極めて具体的な内容のものとなっている。観客は脇台詞による解説に導かれる機会を得ず、あたかも偶々何の予備知識も無く現場を目にした通りすがりの目撃者であるかのように、ハイパー・ナチュラルな描写による作品世界の諸断面を瞥見していくことになるのである。

1 話本編

極めて具体性に富むハイパー・ナチュラルな演出手法で描写されている冒頭部分を概念的に整理して語り直せば、以下のような描像が得られることだろう。

トラックを民間車に擬装して敵地を通過しようと試みる抵抗組織の部隊がある。移送を試みる積み荷の正体はまだ明らかにされていない。運転をしている少尉は助手席の青年ピートに時折出現する凄腕のエージェントの危険について警告するが、その名前を語ろうとしたところで前方の検問を目にして言葉を切る。検問所には彼等を罠にかけようと待ち構えている王国軍の部隊がある。少尉は外部の異常に気づきトラックを急発進させて検問所を突破するのだが、彼の察知した異常の正体がどのようなものであったのかは、観客には具体的に示されることはない。敵の追跡を予知して少尉は若者ピートに坑道に隠れることを命じ、データの入ったロムを預ける。そこに待ち伏せしていた王国軍の戦車がトラックに砲弾を浴びせる。

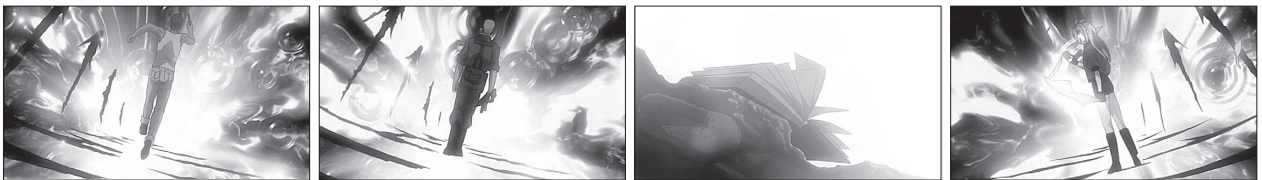
一方どのようにしてか無事に森の中に降下した少女は、与えられたミッションが武装抵抗組織ガルザが入手したデータの回収であることを確認する。地面に降り立ち、任務に取りかかる少女であるが、落ち着き払って口にする彼女の言葉が無数にあるパースペクティブを暗示して特有の仮構内リアリティを形成すると共に、このアニメの基幹的テーマを物語る伏線としても機能することになる。「帰ったら、パスタ。」

紛争中の現地で巧みに情報収集を行って逃亡者の追跡を行う政府軍に先んじて坑道に乗り込み、首尾よく若者を保護して目的のデータを手に入れる少女である。若者の救出は彼女に与えられた任務の本来の目

的とは異なるのだが、何故か彼に対して不可解な人なつこさを示す少女の態度が気になる部分である。動機や心情に関する説明も一切無いまま観客が確認することとなる少女の行動の背後に潜伏する心霊的意味連関が、巧みな伏線としてさらに特有の仮構内リアリティを形成していくこととなっている。青年に自分の名前を告げようと口を開いた時、倒した敵兵のトランシーバーに本部から定時通信を要求する連絡が入る。予期していたように巧みに応答を指示して司令部を欺くことができた少女であるが、青年ピートに自分の名を告げる機会は妨げられてしまっている。ここまでが前半部分であり、Aパートの終了を示す最初のアイキャッチが表示される。そこにはオープニングで3番目に登場し、弾丸を交わしていたもう一人の少女の姿がある。後半のBパートの開始を示すアイキャッチには、この回でミッションを遂行しつつあるこの少女の姿が用いられている。危機を脱した途端に仲間を救出しに敵の陣地へ向かおうとするピートに少女は言う。「死んじゃうよ。」対象となる人物を変えて再び繰り返された彼女のこの台詞が持つ、単なる警告以上の意味を含んだ仮構内パースペクティブを反映する潜在的な主題性を把握するためには、この後開示される様々な暗示的情報を積層させて、一般に受容された人間存在の示す現象的位相を逸脱する存在様相についての理解を獲得することが要求されることになるのである。

一人で引き返すピートを見送る少女の目の中で、若者の後ろ姿と周囲の風景が変質し、戦争のために荒廃した市街地と軍服を着た別の男の姿に変わる。瓦礫の上には、一冊の本と赤い靴も見えている。本のページの一部と思われる紙片が宙を舞っている。少女の垣間みた幻影とも過去の回想とも、あるいは作品が観客に対して与えた創作戦略上の暗示的映像とも判断のつかないまま、飽くまでも仮構作品鑑賞上に観客個人の一体験として得られた知覚であるかのように提示されるのが、これらの不可解なシーンである。

風景変容のシーン

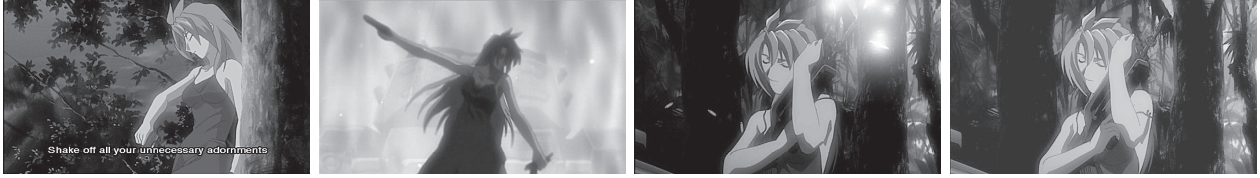


©2004 ビートレイン/フライングドッグ

少女はこの後何故かリュックから隠し持った衣服を取り出して、お召し替えを始める。少女が身にまとったのは、ジャングルの中で遂行する過酷な任務にはそぐわない、艶やかな社交用のドレスである。再び少女は先ほどの独り言を口にする。「帰ったら、パスタにしよう。うん。パスタ。」これから先の少女の行動は、明らかに任務の範囲外の不要な戦闘である。一人で敵陣に向かった若者を襲撃に向う敵兵達の前にドレス姿の少女が立ちふさがり、あっという間に部隊を全滅させる。さらに増援にやってきたヘリコプターの編隊も、難なく撃墜してしまう。銃撃する対象物から目を逸らし、他所を向いた不思議なポーズで弾丸を放つ少女の姿が印象的である。踊るようにして繰り返される一連の戦闘シーンを背景にして演劇的な様式性を暗示して流れる主題音楽であるが、取り分け目を引くのは全くリアルでないポーズを取って行われる銃撃戦と、ヘリコプターを撃墜する際に極めてリアルに少女の肩から外れて落ちるドレスの肩ひもである。たった一人で瞬時に部隊を全滅させ、しかもヘリコプターまで撃墜してしまう彼女の戦闘能力は明らかに不自然なあり得ないものであるが、銃器以外の超自然的な力が用いられている形跡は見当たらない。少女の行う攻撃は銃撃のみである。彼女を狙った銃弾は外れ、彼女の銃撃はすべて命中するのである。この異様なドレス姿による戦闘と、オープニング映像にあった様々な色合いの軌跡を描いて飛び交う弾丸を

交わして宙を舞う少女の仕草が示す意味連関を明らかにする手がかりが与えられるのは、このアニメ作品が終盤に近づいたあたりになってからである。

お召し替えの後の戦闘シーン



©2004 ビートレイン/フライングドッグ

次の場面にはピートを助手席に乗せて車を運転する少女の姿がある。少女は逃走する車の中で救出した青年ピートに請われてデートの約束をし、自分の名前を彼に告げようとするが、その時にはもう若者の返事はない。彼女に救出される前に致命傷を負わされていたピートの絶命は、バックミラーに映る少女の視線を通してさりげなく語られている。少女は既に息のないピートに初めてここで自分の名前を語る。「マドラックス。」冒頭のシーンにおいてトラックの中で少尉がピートに語りようとしていた彼女の名前が、紆余曲折を経た末にようやくこの場面に至ったところで、彼女自身の口によってもうその声を耳にすることのないピートに告げられるのである。こうして一意的な意味的統一性を持たない夾雑物に満ちた現実世界の真相を反映して幾度も迂回を経た後、本作品の主人公と思われるこの少女の名前が観客に提示されることになる。しかしこのエピソードはマドラックスという人物の保持する心霊的特質と、おそらくその影響のため他の登場人物たちとの間に充実した関わりを築くことができない彼女の運命のようなものを告げる予兆として、一つのメタ・パースペクティブを示唆する要素としても機能しているのである。

バックミラーに映る少女の顔とピートの絶命



©2004 ビートレイン/フライングドッグ

ようやくその名前が明らかになったこの一風変わった名前の少女が帰還した部屋では、彼女にエージェントとしての仕事を取り次ぐスリー・スピード（SSS）からの電話が届く。しかしこの会話シーンで画面に現れるのは、電話機とSSSの口許のみである。この後彼の容貌や姿形が観客に示されることはない。画面上には帰宅してマドラックスの作ったパスタが映し出され、さらに部屋の壁の上にはなにやら意味有りげな紙片がピンで留められているのが見えている。1話目が終了しても観客にはこのアニメ作品が既成のいかなるジャンル概念に属するフィクション世界を展開するものか、判断がつかないままである。むしろいかなる味付けを施された仮構を賞味し続けているのかを不断に鑑賞者に自問させることになるのが、このアニメの特有の仮構的パースペクティブなのである。

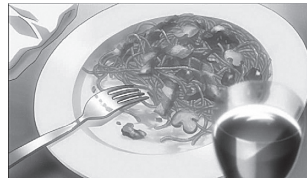
電話の相手のSSS



応対するマドラックス



パスタ



壁の紙片



©2004 ピートレイン/フライングドッグ

エンディングでは水中を漂うマドラックスと、もう一人の少女の姿が映し出される。それはオープニングでマドラックスと同様に飛び交う銃弾を交わして宙を舞っていた少女である。他にも無数の人影が画面上に見えるが、その姿は全てこの二人のものと同一である。最後にはカクテルグラスの両端に腰をかけている二人の少女達の姿がある。落ち着いた調度の室内の右上には幼女が抱きかかえていた人形の姿も見える。しかしエンディングの後半は、戦闘と破壊を暗示する象徴的な映像に変化している。このアニメの主人公と思われるのはこの回に登場してその名が明らかになったマドラックスと、前半終了のアイキャッチに用いられていたもう一人の少女の二人であると推測されるが、この二人の関係はまだ示されていない。

次週予告では1回目に登場したマドラックスとは別の少女の声がナレーションを司っている。予告の画面上にあるのはエンディングにマドラックスと共に登場していたもう一人の少女である。ナレーションは次回のストーリーの紹介ではなく、作中の一人の人物の内的独白として語られたものであるらしい。それはこのような台詞である。「あり続けることが、存在することにはなりません。生きることが、生にはなりません。だから、この世界で私は死んでいくのです。」

フリーランスのエージェントとして主人公マドラックスの果たした任務の内容は、“ロムの確保”という以上の詳細な意味性を備えたものとしては語られていない。また任務遂行の過程で彼女の選択する行動も、殊に夜会用ドレスへのお召し替えや青年ピートの救出と彼とのデートの約束等、与えられた任務の目的からは明らかに逸脱するものであると思われるが、彼女の心情や行動の動機が語られることは一切無かった。通例仮構世界の固有のパースペクティブをなす筈の意味性を備えた背景情報が明示的に与えられることがなく、それに関わった他の人物達の判断や行動も統一的意味性を共有することのない偶発的なものとして提示されるのが、ハイパー・ナチュラルを具現するこの作品の一貫した演出戦略であるらしい。

第2話

第2話のアヴァン冒頭では、1話のアヴァンに登場していた廃墟の人形を抱いた少女は姿を見せず、1話の舞台とは打って変わって西洋の洗練された文化的な先進都市が舞台となっているようである。高級アパートの一室で同年代のメイドに起こされる少女の姿が映し出される。オープニングに登場して弾丸の中を浮遊していたもう一人の少女である彼女の名前は、マーガレットである。彼女の世話をするメイドの呼びかけの言葉により、観客はすんなりと彼女の名前を確認することができるのである。1話のマドラックスの場合とは対照的なマーガレットの名前の即物的な開示手順は、『Madlax』の全話を鑑賞してこのアニメ作品に導入されている形而上的テーマを導くパースペクティブの全体構造を確認した時に初めて、この二人の少女達の心霊的關係性を反映して明らかな対照を目論んで対置されていたことが分かる仕組みになっている。一見したところマーガレットは現実世界の日常空間に存在する、鑑賞者にとって素性の理解が容易なごく平凡なキャラクターであるかのように見える。ここで第2話のタイトル“紅月 -crimson-”が表示され、ストーリーはそのまま本編へと移行していく。寝ぼけたまま通学を開始しながら、バスの中で独

り言をつぶやくマーガレットである。「なんだったのかな、あれ。大きな音がして、とても悲しくて。ずっと一人でいたような。」第2話においては平凡な日常空間の中に生活するマーガレットというありふれた名前の少女の、ほんの少しだけ変わったところのあるキャラクター性向が描かれていくようである。しかしここで廃墟の人形を抱いた少女の姿が唐突に画面に現れ、再び謎めいた言葉が語られる。「あなたは今、きっと幸せよ。だって、何も感じてないもの。喜びも、哀しみも、痛みだって、分からない。だから、ここがどんなに酷い世界であっても、あなたは平気。この子が、平気なように。」観客には名前もまだ不明のこの少女がマーガレットの存在する空間といかなる関係を持つ世界に位置しているのか、また彼女の語る“あなた”と“この子”が具体的にどの人物を指すのかも、はっきりとは分からないままである。ひょっとして少女の語る“あなた”は、彼女の傍らに無言で佇立している金髪の少年を指しているのかもしれない。少年はオープニングの中でマドラックスと呼ばれる少女の顔と重なって登場していた、2番目に登場していた人物のようである。だとすれば少女の語る“この子”は、彼女が胸に抱いている人形を指し示すものかもしれないが、少女の台詞の内容の意味するところは不明のままである。通学の途中で店のショー・ウィンドウの中を覗き込んでマーガレットはつぶやく。「赤い靴？私、履いたことがある。いつか、どこかで。」

第2話アヴァン



第2話タイトル



人形を抱いた少女



傍に佇立する少年



©2004 ビートレイン/フライングドッグ

学校では親し気に語りかけてきたクラスメイトの少女達に対して、焦点のずれた意味不明の返答をするマーガレットである。「私、帰る。降るの、雨が。」しかし空には全く雨の気配はない。第1話の主人公マドラックスの名前の開示の手順と対称をなして、第2話の創作戦略上の基軸として導入されているのが彼女の雨に関する言及である。因果関係を全く持たない二つの別空間における演出手法的類比が、仮構作品としての潜伏した意味性を暗示するパースペクティブを形成することになるのである。

場面は変わって、どこかの会場では高価な美術品の競売が行われている。購入を指示された美術品“琥珀”の競りが開始されているところで、会場の状況を考慮して競売から降りる判断をする女性会社員である。彼女は帰路に通りでマーガレットの姿を見つけて声をかけるが、マーガレットは彼女の名前を失念してしまっている。旧知の隣人である彼女が改めて自分の名前をマーガレットに告げることで、観客は自然に彼女の名を知ることができる。企業の国際部の社員である彼女の名は、ヴァネッサ・レネである。久しぶりに帰国したヴァネッサは、マーガレットを彼女の勤める会社ブックワールド社のオフィスに誘う。しかしマーガレットの返答は、先ほどのクラスメイトに対して語ったものと同じである。「でも、雨が降るから。」一方競売にかけられていた美術品の“琥珀”を競り落としたことを誰かに報告する金髪の青年の姿がある。彼の名前や素性はまだ明らかにされていない。カットバックを多用して、一見したところ直接的関連を持たないと思われる出来事が平行して進んでいく様が描かれる。ここまでが前半で、この後用いられるアイキャッチは全て1話に用いられていた2つと同じものである。

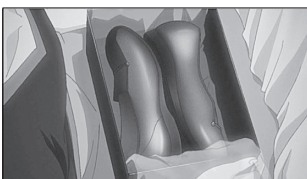
後半では、ヴァネッサの会社の専用オフィスに案内されて机の上にあった幼いヴァネッサと両親の姿を写した写真立てを手に取り、うっかりぶつけて声を出すマーガレットである。「痛っ。」そのはずみで起動

したコンピュータの画面には、“Gazth-Sonika”（ガザス・ソニカ）の文字が見える。取り立てて深い意味もなさそうな些末な偶然の出来事が描かれていたようにしか見えないこのエピソードは、実はマーガレットという存在の心霊的特質の理解を得た後に振り返った時、彼女の保持する超自然的な能力を暗示する巧みな伏線であったことが判明する。知的な洞察力には欠ける“天然な”性格の持ち主であるかのように描かれているこの少女が無意識の裡に発揮する能力として、他者の知覚を共有するばかりでなく現象世界に生起する出来事の深層を直感的に察知し、自覚することなくそれを操作することさえできる心霊的な特質があることを示す例として、この場面が用意されていたからである。「痛い！」という彼女の台詞は、マドラックスの語る「死んじゃうよ。」という台詞と対をなしてこの後様々の場面で口にされることとなり、この二人の少女の間にある関係性を示唆すると共に、マーガレットが独自に保持する超常的な能力の存在をも暗示しているのである。ここでは彼女が意識することなく起動してしまったヴァネッサの机の上のコンピュータの画面が、マドラックスの暮らすアジアの内戦中の国ガザス・ソニカであったことがそれを示している。次の場面では、ヴァネッサが部長に未知の何者かによって競り落とされた“琥珀”がガザス・ソニカに搬送されたことを告げられる。しかしマーガレットが暮らす西洋の文化国家の名前とマドラックスが活動するアジアの内戦中の国家の名前が、関係を明らかにする意味連関を持ったものとして提示されることが無いのが、このアニメ作品のハイパー・ナチュラルな創作戦略である。何かを思い出しながら一人ヴァネッサの会社の通路を彷徨うマーガレットである。「ガザス・ソニカ、夢、赤い靴、雨。」

そこに競売で“琥珀”を競り落とした金髪の青年が現れ、声をかける。「お嬢さん。そこから先は、関係者以外に入ってはいけないことになっているんだけど。」優しく丁寧に声をかけられたにもかかわらず、異常なほどに動揺して青年に問い返すマーガレットである。「誰？誰？」マーガレットは青年の前から逃げるように駆け去っていく。彼女が何に怯え、どのような判断に基づいてこのような突飛な行動をとっているのかについては、ここでは全く説明にあたるものは用意されていない。彼女に声をかけた金髪の青年やクラスメイト達と同様に、我々観客も平凡ではあるがどこか意味不明の思考を行い、異様な行動を取る少し変わった少女としてマーガレットの言動を目にし続けていくことになる。彼女の不在に気づき、彼女を探し始めたヴァネッサの許に戻ってきて、唐突に告げるマーガレットである。「私、帰る。」

ヴァネッサと共に帰宅したマーガレットを出迎えたのは、マーガレットの召使いのエリノアである。旧知の隣人として早速打ち解けて会話を交わすエリノアとヴァネッサの姿は、やはり特有の仮構内リアリティを感じさせる生き活きとした具体性を持った描写で示されている。しかしヴァネッサがマーガレットへのプレゼントとして買ってきてくれた靴を見て、マーガレットは突然何かを思い出して立ち上がる。画面にあらわされるマーガレットの心中に浮かんだイメージと思われるのは、廃墟にいた少女の姿である。片足だけ赤い靴を履いて走る少女の足許が続いて映し出される。異様な塔と時計台の映像がその後続く。この説明の無い不可解なシーンは、メタ・パースペクティブ提示の演出戦略として第1話のマドラックスの幻視シーンと対応している。マーガレットは何を思っただか、あわてて自室に駆け戻る。

赤い靴



何かを思い出すマーガレット



記憶の中の少女



片足だけの赤い靴



二人取り残された後、改めて親密にマーガレットのことを語り合うヴァネッサとエリノアである。彼等の会話を通して、マーガレットは12年前に記憶を失い彼女の家庭教師をしていたヴァネッサと代々彼女の家に仕えてきた召使いの娘であるエリノアが、マーガレットのことを気遣いながら見守ってきたことが分かる。このあたりは観客のために用意された説明的な要素を持つ客観的な背景情報である。マーガレットは自室で何か探し物をしている。しかしそこで異様な館の内部が唐突に映し出される。そこには競り落とした逸品を床に投げ落とす仮面の男の姿がある。「琥珀」は砕け散り、仮面の男は哄笑する。「狂気への誘い。何と言う果てしの無さ。」彼の取ったこの行為の原因も、さらに彼の名前も素性も、まだ観客には一切明かされていない。再びカットバックの手法を用いて、画面は浴槽に身を沈めるヴァネッサの姿を映し出す。ヴァネッサは一人呟く。「何よ、マーガレットったら。雨なんか、降らないじゃない。」その時マーガレットは、自室にあったトランクの中から何かを見つけ出している。「あった。」マーガレットはベッドの上で繪本のような冊子を広げてページをめくる。広げたページには血の染みのようなものが広がっている。「お父様のプレゼント。血が滲んだ繪本。赤い、繪本。」再び場面は変わって、雨にくすぶる東洋の街が映し出される。そこには部屋から外の風景を見つめるマドラックスの姿がある。その画面の上にマーガレットの声がかぶさる。「そして、雨。」

こうしてヴァネッサの机の上のコンピュータの画面が偶々表示した以外には関連を持つ事がなかった、2話のマーガレットの世界と1話のマドラックスの世界との潜伏した繋がりが示される。巧妙な仕掛けは無数に仕込まれているように思われるが、これらを総合していかなる世界が開示されようとしているのかはまだ明らかではない。この場面に集約されているように、『Madlax』においてはカットバックの手法が多用され、同時間に生起する複数の出来事の姿が平行して描かれることが多い。しかしそれぞれのシーンの間の関連を語る説明に当たる部分は意図的に省かれているのである。当然ながら観客の関心は、緻密な詳細表現を用いた念入りの演出手法で提示された雑多なシーンが形成する個々のパースペクティブに、統一的な意味を与えて収束させるべき仮構的メタ・パースペクティブがいかなる姿を取るようになるかという点に収斂する。ハイパー・ナチュラルな演出手法が訴えかける対象となるのは、仮構世界を現実世界と混同するような無反省な精神構造とは対蹠的な、仮構作品の主張するパースペクティブを洗い出しそれらの位相構造を理念的に検証しようとする、仮構の仮構性に対する自覚の先鋭な思弁的意識である。

テキスト

本稿の指摘の具体例として用いた画像の引用は、全てDVD *Madlax: The complete Collection*, (AMA INC, 2007) より抽出したものである。原作は日本語版の作品であるが、映像に付随する文字情報を確認するため、英語版のDVDで英語字幕の表示をした映像を出典としてある。映像の引用については著作権保持者であるフライングドッグに許可を頂くことができた。ご理解を感謝致します。

註

- i 本稿においてはユング心理学における原型概念を応用してファンタジー文学作品の主題の形而上的位相を考察する際にしばしば用いられる、様々な存在物を具現することのできる原初的位相を示す“psyche”に相当する日本語として、“心霊”という語を用いることとする。そのペルソナの分裂や遷移が可能な原型的様態を示唆する考察の具体例については、筆者がスー・マシソンの著したファンタジー論について翻訳と論評を行った“スー・マシソン「ピーター・S・ビーグルの『最後のユニコーン』における霊的変成と言語の再生」——翻訳及び評釈”(2010)を参照されたい。
- ii 20世紀後半以降の量子力学の知見の浸透が現実認識に多大な変革をもたらし、新規の文学ジャンルの形成が導かれたことを論じたのがスーザン・ストレールの『量子論的宇宙における仮構』であった。ストレールは“アクチュアリズム”というジャンル概念の提唱を行うことによって量子力学の発想が仮構世界の本質理解に対する新たな視座を切り拓いたことを指摘したので

あったが、この時代精神とファンタジー文学の変容との関係をさらに敷衍して考察したのが、筆者のファンタジー文学研究書『アンチファンタジーというファンタジー2』（2009）である。詳しくは同書に所収の「量子論理とパラドクスと不可能世界—アクチュアリズムとアンチ・ファンタジー」及び「“私”と“世界”と仮構/魔法—ペルソナと時空の等価原理」を参照されたい。

- iii 科学思想的世界観を反映した“自然主義”において理解される“natural”という概念と、これに対立するものとして提示されるファンタジー文学の基軸にある“不可能性”を反映する概念である“supernatural”の次元界面を超えて主張される仮構世界の特質として、“hypernatural”という新たな概念を提示することとする。量子力学の知見の浸透と共にニュートン力学的な自然観の修正が試みられ、この思潮がファンタジー文学の生成とさらなる変容を招くこととなった経緯については、筆者のファンタジー文学研究書『アンチファンタジーというファンタジー』と『アンチファンタジーというファンタジー2』において統括的論考がある。
- iv アニメ『ヨスガノソラ』（高橋丈夫監督、2010年）のエンディングでは、2頭身に変身した作中人物達が各々の精神内部に潜伏する怪異の一面を露にしたようなパーレスク調の動画が展開されて、本編の純粹ではあるが重苦しい主題性を一気に転覆するような醒めた感覚が導入されている。また、『ヨスガノソラ』の原作は同名のゲーム作品であったため、プレイヤーのゲーム進行の過程に行われた選択に従って複数のストーリーが分岐する構造になっていたが、アニメ版においてもストーリー展開の分岐が独立した放映回のそれぞれのエピソード内容として反映されることになっている。ゲーム作品を原作としたアニメでは既に一つの類型ともなっている仮構記述様式である。
- v その極まった例を真下耕一監督の別作品において指摘することができる。『Phantom ~ Requiem for the Phantom ~』では、本編自身がシリーズ作品の進行の途中でジャンル特質を変転させて、あたかも別種のジャンルに属する仮構世界に変質したかのような印象を与えるメタフィクション的演出が意図的に採用されている。ジャンル概念逸脱的な仮構表現の別例である。
- vi この“心霊の関係性”については、全26話の『Madlax』の最終話までを確認しなければその全体像を確認することができないという狷介固陋な演出手法が採用されている。細密な伏線が積層されており、繰り返し視聴を行った後に改めてそれらの映像的な“メタ意味性”が獲得されるという本作品の創作戦略を反映する“メタ記述”として採用されたのが、本稿における“心霊”という語である。
- vii 「小説や詩の読者あるいは演劇や映画の観客の場合のように作品世界の展開に対して受動的な鑑賞者としての視座に留まることのない、双方向的関与を行って仮構世界展開の推進を行う“プレイヤー”の存在を前提とする新種の仮構世界」としてゲーム的仮構の保持する原型的特質を照射する機能を評価する視点は、『Fate/stay night』を対象として存在・現象・人格概念再考を試みた筆者の「召喚魔法と個人存在—『Fate/stay night』における存在・現象・人格概念」（『存在・現象・人格—アニメ、ゲーム、フィギュアと人格同一性』、牧歌舎、2014年、に所収。）において提示されているものである。
- viii ゲーム作品『Fate/stay night』においては、魔法の原理を反映するメタ記述手法としてこのようなルビの効果が効果的に導入されており、概念存在として人格を捉える形而上の主題を主張する基幹的パースペクティブを形成している。

黒田 誠（和洋女子大学 人文社会科学系 准教授）

（2015年11月10日受理）