

映像表現

革命時代の

映画論

杉本穂高

FILM THEORY
IN THE ERA OF
REVOLUTION
IN
VISUAL

「列車映画」としての

『劇場版 鬼滅の刃 無限列車編』

アニメは震災という現実を記録できるか？

『すずめの戸締まり』

「実写ならではの」の正体

『るろうに剣心』

AIで復活したヴァル・キルマー

『トップガンマーヴェリック』

実写

とアニメ

の境界に

隠されていた映画の可能性を
繊細かつ大胆に解き明かす、
映画レビュー！

282

映像表現革命時代の映画論

杉本穂高

星海社

282



SEIKAISHA
SHINSHO

「実写」という言葉を近年、よく聞くようになった。それは、近年アニメーション作品の存在感が拡大していることで区別のために用いられる機会と、アニメや漫画のようなコンテンツを原作として用いる映像作品が増えていることが理由だろう。かつては、映画と言えば基本的に実写作品を指すことが多く、そういう時代にわざわざ実写という言葉を多用する必要はなかったのだろう。

実写とは「実を写す」と書く。その意味は読んで字の如くだと思われる。実際にある風景や人間を写しているから実写と呼ばれているはずだ。しかし、今日、実写映画と呼ばれる作品の中には、VFX技術をふんだんに駆使し、画面の大部分が撮影されたものではない要素で占められている作品が数多く存在する。そうした作品を鑑賞していると、これは本当に「実を写しているのか」と疑問に感じる瞬間がある。読者の中にもそう感じた

ことのある人はそれなりにいるのではないか。

例えば、ディズニーがかつての名作アニメーション映画を「実写化」した『リトル・マーメイド』（2023年）は、生身の俳優が人魚の役を演じているが、彼女たちは実際に海の中に潜って歌い踊っているわけではない。人魚の華麗な遊泳は人間には再現不可能なはずだし、魚や蟹も喋ったり歌ったりもしない。こういう作品は素直に「実写映画」と呼んでいいのだろうか。

一方、実写と対になるアニメーションというカテゴリにも、まるで実景かと見紛うような写実的な映像を持つ作品も増えている。アニメーションとは「frame by frame（コマ撮り）」によって作られる作品を指す。日本においては絵で描かれた作品がアニメーションだと思われがちだが、立体物をコマ撮りするストップモーションや、生身の人間をコマ撮りする技法も存在し、絵によって描かれる日本アニメの手法は数ある手法の一つに過ぎない。しかし、3DCGのように物理演算によって架空の存在を動かす技法の登場によってコマ撮りではない非・実写映像も増加しており、AI技術の進化がさらに運動の自動化を押し進めることになるだろう。

そうした現代の映像作品に触れていると、ふと、「自分は今何を観ているんだろう」と考え込む時がある。

実写とアニメーションは融解し、混じりあっている。まるごとイコールな存在とは言えないが、共通項は確実に増えている。そういう実感を筆者はここ数年、ずっと抱いていた。こうした疑問は多くの識者によっても指摘されてきたし、一般的な感覚としても広がっているだろう。

そういう時代にもかかわらず、実写映画とアニメーションをめぐる言説は、交わることが少ない。同じテーブルで批評的に議論されることは多くないし、アカデミー賞や映画祭においても、なんとなく実写とアニメーションは棲み分けられている。

もちろん、それぞれの専門性は存在する。アニメーションならではの魅力も存在するし、作り手たちはそれを追求してきたはずだ。しかし、同時に共通点も存在するはず。そして、その共通する部分が今、増えているのではないか。専門性と違いについて言及することは

重要だが、増大している両者の共通項を無視しては、作品の本質を見失うことにならないか。今、実写とアニメーション両方を横断する新たな専門性が求められていると筆者は考えている。

「frame by frame」は、そもそもにおいて映画の基本原理である。実写映画は1秒24フレームの静止画を連続することで成り立っており、根っこの部分で実写とアニメーションに違いはない。ならば、今一度その基本に立ち返りつつ、実写と呼ばれる作品群とアニメーションと呼ばれる作品群の共通する要素を探るべきではないか。実写映画の批評で言われてきたような要素をアニメーション作品に見出すこともできるはずだし、アニメーション的な運動のあり方を実写映画に見出す、そうすることで、これからの映像文化を見通しやすくていいのではないか。筆者はそんなことを考えながら本書を書いた。

本書は、ウェブメディア「リアルサウンド映画部」での連載を基に大幅な加筆・修正を行い、他メディアで書いた原稿を一本、さらに書き下ろしを加えて、再構成している。全5章からなり、それぞれの章は独立しているが緩やかに繋がりを持つ。全編通して読んで

ただだければ理解は深まるが、興味のあるところから読み進めていただいても構わない。

第1章「現代アニメに息づく映画史」は、現代アニメーション作品の中に、映画史の記憶を読み取ることができるとを論じる。アニメーションもまた映画史に連なるものであり、映画が培ってきたものが現代のアニメにも色濃く根付いているのだ。

第2章「実写とアニメーションの間隙」は、実写とアニメーションの境界を積極的に超えようとする作品を取り上げ、両者の「らしさ」とその間にある別の映像の可能性を論じる。

第3章「フレームレートとテクスチャー」は全ての映像の原理であるコマのあり方について論じる。フレームレートが実写とアニメーションをどう分けるのか、あるいはフレームの連続という共通項は両者に差がないことを示すのかを論じる。

第4章「実写とアニメーションの弁証法」は、実写とアニメーションを融合させた作品群の歴史を振り返り、映画界最高の権威であるアカデミー賞が実写とアニメーションをどう定義づけているのかを振り返る。ここから見えてくるのは、ある種の奇妙なヒエラルキーだ。果たして映画産業を支配する「実写」の正体とはなんだろうか。

第5章「AI時代の演技論」では、役者の声と身体、そしてAIについて議論する。生

成AIの急速な進歩は、映画にも多大な影響を及ぼすだろう。映画製作のあらゆる工程に波及すると考えられているAIの影響は、3DCG時代すら生き延びた映画の絶対的な「顔」、役者の存在をも揺るがす可能性がある。背景まるごとCGの作品でも実写映画だと認識されるのは生身の役者の存在ゆえであり、その意味で役者は、実写が実写であることを担保する最後の砦とも言える存在だ。生成AIによって役者の地位が脅かされる時、映像を実写とアニメーションに分類する意味は失われるだろうか。それとも、それは実写ともアニメーションとも異なる新たな映像ジャンルの出現を意味するだろうか。

最後に本書における用語の使用方針について記しておく。日本語で「アニメ」は、「アニメーション」の省略形であるが、諸外国では「アニメ (anime)」は独自の美学を発展させた日本発祥のアニメーションのうちジャンルと見なされている。日本スタイルの作品とアニメーション全体を区別するため、本書では諸外国の用法にならない、日本の商業アニメスタイルの作品を「アニメ」、コマ撮りによって作られた作品の総称を「アニメーション」と記述することにする。海外の用法が正しいというわけではなく、これは区別して語るために便利だという理由による。

また、「実写」という言葉に関しては、時代によってその言葉が指すものが変化していることを本書の中でも指摘しているのだが、特に断りのない場合、いわゆる写実的で、生身の俳優が登場する作品を指すことにする。アニメーションやアニメ以上に曖昧なこの言葉についても本書は思考し、より確かな輪郭をもたらすことも企図している。

本書が、「実写／アニメーション」の二分法的な映像の見方を更新し、今後の映像文化を考える一助になれば幸いだ。

目次

はじめに 3

第1章

現代アニメに息づく映画史

19

「列車映画」としての『劇場版「鬼滅の刃」無限列車編』

20

映画と列車の文化史

21

冒頭シーンの巧みなアレンジ

25

映画と観客の関係をメタ的に表現

26

炎柱・煉獄と炎で動く蒸気機関車

30

アニメのメロドラマ的想像力『ヴァイオレット・エヴァーガーデン』

32

メロドラマとは「チープ」ではない 33

人は囚われ、手紙は舞う 37

メロドラマはなぜ泣けるのか 39

涙は明日への希望なり 42

アニメーションに即興は可能か『Away』 48

実写映画において即興とは何なのか 49

アニメで創造的アクシデントを求める困難さ 55

『Away』は脚本のない即興アニメーション? 58

アニメは震災という現実を記録できるか? 『すずめの戸締まり』 65

濱口竜介と酒井耕が直面したカメラで写せない「被災の中心」 66

小森はるかと瀬尾夏美の新しい民話作りの記録 70

アニメーション・ドキュメンタリーが捉える「現実」 74

ドキュメンタリーはジャンルからモードへ 79

新海誠のドキュメンタリーモード 81

『すずめの戸締まり』に見る生と死の混沌 85

新しい世代のための新しい風景 89

第2章

実写とアニメーションの間隙

95

『るろうに剣心』の実写ならではの魅力 96

『るろうに剣心』は時代劇なのか 97

時代劇とアニメの距離 100

チャンバラではなくボクシングの殴り合い 103

非現実的な動きもカメラで撮る 105

第3の空間『シン・エヴァンゲリオン劇場版』 107

自主製作時代からアニメと実写のハイブリッドだった 108

『新世紀エヴァンゲリオン』で現実に放り出された 111

実写映画では生々しさを削る 115

『エヴァ』への帰還と、アニメと実写の間の「第3の空間」 121

『巨神兵東京に現わる』で第3の空間の面白さに迫る 123

『シン・ゴジラ』でプライベートを導入 124

『シン・エヴァンゲリオン劇場版^{シン}』の虚構と現実 127

虚構を信じる力を称賛するラストカット 131

バレットタイムと複層する時間『マトリックス』 133

『マトリックス』が目指したのは現実の再現でなく仮想世界の再現 135

バレットタイムと映像の原点 140

映画史初期を参照し、アニメーションに至ることの意味 145

フレームレートとテクスチャー

149

『PUI PUI モルカー』で考えるピクシレーションとフレームレート 150

実写素材をコマ撮りするアニメーション技法 151

サイレント映画に似ている『隣人』 156

なぜ映画は1秒間24コマになったのか 159

24コマの「映画っぽい動き」とは何なのか 161

モーションキャプチャとテクスチャー 『攻殻機動隊 SAC_2045』 167

「実質アニメーション」なハリウッド映画 169

フル3DCGのテクスチャーの可変性 176

実写とアニメの運動の省略と創造 179

テクスチャーと運動の四つの組み合わせ 183

48と24『アバター』…ウエイ・オブ・ウォーター』 189

モーシヨンキャプチャはオスカーによると「アニメーションではない」？ 190

モーシヨンキャプチャと『アバター』のテーマ的關係 195

48と24／フレームレートの使い分けというアニメーション的発想 197

存在しない世界を「本物」だと感じてしまう、その先には 201

第4章

実写とアニメーションの弁証法 205

「アカデミー賞」をめぐる、実写とアニメーションの弁証法 206

アカデミー賞におけるアニメーションの歴史 207

アニメーション映画だと認められるための厳しい条件 209

短編部門は実写とアニメーションが同等 214

実写とアニメーションの弁証法 215

トーキーという分断点、デジタルという結節点 222

黎明期の映像空間は実写とアニメーションの区別はなかった？ 223

サイレント映画とアニメーションの接点 228

トーキー時代になって定義されたアニメーションの定義 232

実写とアニメーションの境界を乗り越えようとする作品群の登場 238

3DCGの発達で映像空間は再び混淆する 242

第5章 A-1時代の演技論 247

ジム・キャリーのアニメーション的身体 248

原形質性とは 249

『マスク』のCGはジム・キャリーの肉体を必要とした 252

『ソニック・ザ・ムービー』の「無意味」な踊りの重要性 253

デジタル時代の芝居の価値 256

A Iで復活したヴァル・キルマー『トップガンマーヴェリック』 258

「声が失われても表現する情熱は失われていない」 258

吹替の言語に合わせて、俳優の口の動きが変化 260

デジタル技術が一般化した先にある演技の評価基準 262

生成A I時代の芝居と心をめぐる考察 266

生成A Iの映像業界的インパクト 267

役者にとってA Iは天啓か、天敵か 270

俳優に心は必要か 273

俳優、アニメーターに未来はあるか 278

あとがき

280

参考文献・資料

286

初出一覧

294

第一章

現代アニメに息づく映画史

「列車映画」としての『劇場版「鬼滅の刃」無限列車編』

冒頭、駅に停留していた列車が動き始める。主人公の炭治郎たんじろうたちの声が画面の外から聞こえてくる。煙を堂々と噴き上げると車輪が回転を始め、走り出した列車に飛び乗る炭治郎たち。そして、物語が動き出す。

プロローグ的な位置付けの墓のシーンが終わり、『劇場版「鬼滅の刃」無限列車編』（2020年）は上記のように幕を上げる。列車の出発と同時に物語も出発するのだ。『鬼滅の刃』という作品において、この『無限列車編』はもともと映画化向きのエピソードだろう。それはこの導入部が端的に示している。

映画と列車の相性の良さはいくつかの必然がある。映画（モーション・ピクチャー）は運動（モーション）によって人を魅了する。列車は、運動によって人や物を運搬する。映画も列車も運動を本質としている。規則正しく決められた時間に上映が始まり、決められた時間間に終了する映画の時間表は、列車の運行表にも似ている。

それ以上に、両者の関係には歴史的な深い結びつきがある。これまで列車を舞台・題材

にした映画が数多く作られてきた。本論では、列車と映画の近さから、列車という舞台装置がいかに本作の魅力を高めたか、この作品がいかに映画史に連なる運動の魅力に溢れているかを明らかにする。そして、本作において列車が表象するものがなんなのかを考えてみたい。

映画と列車の文化史

映画の歴史は、列車の映像から始まったと言われる。

映画の父、フランスのリュミエール兄弟が1895年に発表した『ラ・シオタ駅への列車の到着』は、映画の始まりの一つとされている。約50秒あまりのこの映像は、固定カメラによって列車が到着し乗客が降りてくる様子を写しただけのものだ。画面に向かってくる列車に驚いた観客が逃げ惑ったという逸話とともに語られることも多く、その真偽はここでは問わないが、写真が動く、それだけのことに当時は大きなインパクトがあったことは確かだろう。リュミエール兄弟は世界中に撮影隊を派遣し、これ以外にも数多くの列車や駅を撮影している。中でも有名なのは『鉄道でエルサレム出発』(1897)という作品だ。これは『列車の到着』の反対で、出発する列車にカメラを載せて撮影した映像で、世界で

最初に移動撮影を試みたものと言われている。以来、初期の映画において列車は重要なモチーフであり続け、飛行機が安価な近年になっても、スクリーンを切り裂くように突き進む列車の迫力は映画を彩り続けている。

映画史初期に映画と列車を紐づけたのはリュミエール兄弟だけではない。旧ソ連の映画監督アレクサンドル・メドヴェトキンは1932年、旅する映画制作集団「映画列車」を主宰し、ソ連各地に赴き、ニュース映画などの制作を手掛けた。^{*1}

映画の黎明期^{れいめいき}で、列車と映画の結びつきに関する最も端的で興味深い事例は、1904年ごろから始まった「ヘイルズ・ツアーズ」と呼ばれる上映形態だろう。これは、列車の車内を模した部屋に観客を座らせ、前方のスクリーンに機関車の全面にくくりつけて撮影された映像を投射するというものだ。映画が生まれた頃の頃、列車の旅行は現代ほど気軽にできるものではなかった。ヘイルズ・ツアーズは、疑似的な乗車体験を気軽に味わえるものだ。

なぜ、初期映画は列車を必要としたのだろうか。それは映画が運動を描くことができる

* 1 加藤幹郎「Medvedkine Project: 列車映画データベース」

http://www.cmn.hs.h.kyoto-u.ac.jp/NOZ/medvedkine/TRAIN_DB.HTM (Medvedkine Project 最終確認日: 2020年5月28日)

メディアであると、先行する写真に対しての違いを主張するためだ。映画評論家の加藤幹郎かとうみきは自著『映画とは何か』（2001年）で以下のように語る。

一九世紀末に新メディア（ニュー・メディアム）として登場した映画（モーション・ピクチャー）にとって、同時代を代表する最速最大の運動媒体は列車だったということである。〔中略〕動く被写体をリアリスティックに再現することで人気を博しはじめた映画にしてみれば、そうした自己の特性に見あうすぐれた運動性能を発揮する列車をとらえてこそ、自己の存在理由を大きく喧伝することができた。映画が被写体の再現において先行メディア（写真や絵画）と差別化をはからねばならないとき、第一に主張しうることは、映画が「運動」を再現できる最初の本格的表象メディアムだということである。^{*2}

加藤の指摘は、筆者に『無限列車編』冒頭の機関車が動き出す瞬間の興奮を思い出させた。鉄の塊が動く、そのことに誰もが子どもころは驚いたはずだし、動く列車の中から流れる車窓を眺めて興奮したことがあるだろう（映画の中の伊之助いのすけのように）。列車と映画

*2 加藤幹郎『映画とは何か』みすず書房、2001年、P117〜118

は、運動という分がちがいたいキーワードで結ばれた相思相愛の仲であり、映画は純粹にその驚きに迫る初めてのメディアだった。本作は、運動の驚きと物語が動き出す興奮を重ね合わせることで観客にそれを思い出させようとする。3DCGの物理演算で正確に表現された無限列車は本物同様の迫力をたたえ、映画初期から描かれ続けた巨体が動く興奮をスクリーンに刻み付けている。ホームから移動するその瞬間、機械的運動を繰り返し、激しく回りだす車輪、もうもうと煙を夜の闇に向かって吐き出す機関部の雄々しさに、「動くこと」そのものの興奮が宿っている。そして、列車を舞台にするということは、終始舞台が運動し続けているということでもある。運動を持ち味とする映画にとってこれ以上ふさわしい舞台はない。

しかし、今日の映画は、「運動」の魅力だけでは成り立たない。複雑なプロットで感情の起伏を作り上げ、観客の心を楽しませねばならない。動きの興奮に加えて映画は、怒りや悲しみ、笑いや恐怖など様々な感情を喚起するものへと発展していった。加藤の言葉を借りて言うと、「映画はモーション（運動）からエモーション（情動）の双方を描くようになった」のだ。^{*3}

*3 『映画とは何か』、P124

感情を表現するために映画はプロット（物語）を必要とした。そして、本格的なプロットを持った初めてのアメリカ映画は、やはり列車を題材にした『大列車強盗』（1903年）だった。

そうして、今日の映画はモーシヨンとエモーシヨンの混淆こんこうが映画の醍醐味となり、その二つを生み出す傍らに列車は常に寄り添っていたのである。

冒頭シーンの巧みなアレンジ

映画史と列車の関係を『無限列車編』の作り手たちが意識したかどうかはわからない。だが本作は、エモーシヨンを創出するための物語とモーシヨンを描く運動が極めて的確に連動しているということは指摘できる。

上述の冒頭シーンを原作漫画と比較してみよう。原作に忠実な映像化だと評価されることが多い本シリーズだが、映画ならではのアレンジも随所に見受けられる。その一つが冒頭の列車の出発と物語の出発のシンクロだ。原作では、駅に停車している無限列車に炭治郎たちがいそいそと乗り込み、煉獄れんごくを見つけ、いくつかの会話をしてから列車が動き出す。列車の出発を待たずして、物語が始まっているわけだ。対して映画では、炭治郎たちは走

り出す列車に飛び乗り、煉獄を見つけるのは列車が走っている最中である。列車と物語が同時に出発しているのだ。エモーションを描く物語とモーションを描く列車がきちんと手を取り合って動き出している。この細やかなアレンジに *unfotable* の映画への理解の深さを感じる。ちなみに、冒頭の列車に飛び乗るシークエンスに炭治郎、善逸、伊之助の三人のキャラクターと関係性がよく表れていて、TVシリーズ未見の観客にも上手く伝えている。猪突猛進に真っ先に一人で飛び乗る伊之助、あとに続く炭治郎は、善逸に手を差し伸べ手助けする。ひとつのアクションに三人の個性と関係性を詰め込み、なおかつ、モーションとエモーションを同時に動かすという映画史を踏まえたアレンジである。原作に忠実という評価はもちろん正しいが、随所に加えられた絶妙なアレンジも本作を優れたものにしていくポイントだ。

映画と観客の関係をメタ的に表現

映画館で上映される映画は、アクシデントがなければ、時間通りに始まり時間通りに終わる。列車も一度走り出したら終点に着くまで戻らず進み続け、やはり事故がなければ時間通りに目的地に到着する。その直進的な映画のあり方が、ページを読み飛ばしたり戻っ

たりできる小説や漫画との大きな違いだ。

観客は主人公と一緒に物語を体験する。映画の物語装置としてのあり方を指して、加藤幹郎は「映画の主人公は、理想的な観客をのせて物語世界を航行するテーマ・パークの乗物（ライド）のようなものである」と語っている^{*4}。主人公は、なにゆえ主人公なのか。それは、物語の中心にいるから主人公なのだ。物語の終わりから始まりまで主人公はその中心にいて、観客は主人公とともに物語世界を見つめる。映画とは、観客が暗闇の中で受動的に、主人公をただ黙って見つめることで一体化して楽しむ。これは、物語についての暗黙の了解のようなものだ。

しかし、本作は物語と主人公、そして観客の関係についての暗黙の了解を公然と破壊する。テーマパークの乗り物が途中で壊れたり、脱線したりすれば、乗客は不安に陥るだろう。ならば、観客を安全に物語の終点まで送り届けるためには主人公は最後まで主人公でい続けなくてはならない。しかし、本作は主人公が途中から主人公でなくなることに大きな特徴がある。

『鬼滅の刃』のシリーズを通した主人公は炭治郎だ。『無限列車編』の物語も、炭治郎が無

*4 『映画とは何か』、P 23

限列車に乗り込むことで動き出し、炭治郎が煉獄と出会い、鬼に出くわすという流れで進んでいく。そして、列車と一体化した魘夢えんむを炭治郎が仲間の協力を得て倒し、無限列車が派手に脱線する。直進し続けた列車が脱線によって止められると同時に、主人公として物語を牽引してきた炭治郎は（一時的に）主人公ではなくなる。本作の真の主人公は煉獄だと言われることもあるが、列車が脱線した後、主人公らしく振る舞うのは確かに煉獄杏寿郎れんごくきょうじゅうろうである。

本作のこの特異な展開は、映画と観客との関係性を高度に表象する。

映画は、列車が直進するように時間通りにまっすぐ進行し、観客はそれに干渉する方法は一切ない。観客にできることは、ただ黙って映画を観ることだけだ。主人公として観客に観られる対象だったはずの炭治郎は、煉獄と猗窩座あかさざの戦いに手を出すことができず、二人の戦いを見つめるだけになってしまう。夜明け前が一番暗いとは、『ダークナイト』（2008年）のハービー・デントのセリフだが、その一日のうちで最も暗い夜明けの闇の中で、さつきまで主人公だった男が、映画館の暗闇で映画を見つめる観客のように、ただ黙って見ることしかできなくなってしまうのだ。

この時の炭治郎の状態は、物語の主人公というより、我々と同じ「観客」に近い。この炭治郎の変化に、映画鑑賞の不自由さの魅力が詰まっている。インターネットという最新の媒体は、能動的な双方向性が特徴のメディアで、積極的に参加することで面白さを発揮する。映画館における映画は、インターネットと正反対のただ受動するだけのメディアだ。テレビのようにチャンネルを変えることも、早送りすることすら許されない。

何もできないからこそ、炭治郎は煉獄の死が一層悔しいと感じる。観客もまた、鬼の活動リミットである朝日が早く昇ることを祈ることしかできない。本作は、主人公だったキャラクターを観客とメタ的に同一化させることで、不自由であるからこそ体験可能な強烈なエモーションを観客に体験させるのだ。

加藤幹郎はシンポジウムで、映画の「観客はモビリティ（運動性）を味わうためにイモビリティ（非運動性）を強いられている」と語っている^{*5}。観客は黙って座っているしかない、その不自由さに魅力がある。その魅力をメタ的に伝えるきっかけを作るのが、運動の象徴である列車の脱線であるというのが大変に示唆的だ。運動していたものが、運動でき

*5 「第一回シンポジウム 映画学と映画批評の未来」

<http://www.cmn.hs.h.kyoto-u.ac.jp/CMN4/sympo.files/symposium1.html> (CineMagazineNet 最終確認日2023年5月28日)

なくなると同時に、主人公だった炭治郎もまた運動性を奪われた「観客」になる。

原作者の吾峠呼世晴がこのエピソードを描いた時に、こうした映画に対する批評性を意識したかはわからないが、様々な幸運が重なり映画として描かれることで、偶発的に強い批評性を獲得しているのが『無限列車編』というエピソードなのだ。

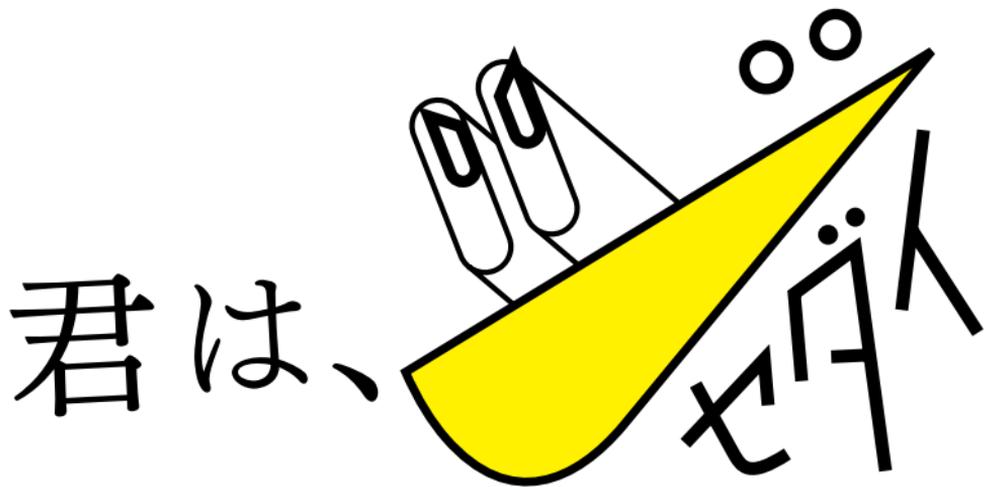
炎柱・煉獄と炎で動く蒸気機関車

最後にもうひとつ加えると、本作に登場する列車が蒸気機関車であるというのは、大正時代という歴史的背景の必然性以外に、とあるキャラクターを表象しているといえるだろう。ひろん、煉獄杏寿郎のことである。

石炭を燃やす炎の力で動く蒸気機関車を舞台に、炎柱である煉獄の活躍が描かれるのは、物語とキャラクターが舞台と密接にかかわり、作品の密度を高めている。蒸気機関車の脱線による運動の停止は、煉獄の死の暗示でもある。漫画では死にゆく煉獄と脱線した列車と一緒に描くコマはないが（週刊連載でそこまで背景を描きこむのは困難だったのかもしれない）、映画ではワンショットで煉獄と列車を収めることで、列車の運動の喪失と煉獄の命の喪失、二重の喪失感を描きこんでいる。本作の結末を多くの観客が知っているにもかかわ

らず、一層やるせない感情を抱き涙を流すのは、こうした巧みな映像による象徴表現があるからだ。

『劇場版「鬼滅の刃」無限列車編』は、映画史が列車とともに刻んできた運動の快樂、モーシヨンとエモーシヨンの融合、そして映画と観客の関係性への批評的考察までが（半ば偶発的に）含まれた希少な作品だ。テレビシリーズの「劇場版」は、それ単体で物語を把握できないことから映画ではないと批判されることもあるが、列車が動き出す冒頭のワクワク感に始まり、朝日に照らされ、脱線して運動できなくなった列車と煉獄の命の喪失感で締めるこの作品は、モーシヨン（運動）によってエモーシヨン（情動）を描き続けた映画史に連なる、まごうことなき「映画」だと筆者は思う。



君は、

ジセダイ

何と闘うか？

<https://ji-sedai.jp>

「ジセダイ」は、20代以下の若者に向けた、**行動機会提案サイト**です。読む→考える→行動する。このサイクルを、困難な時代にあっても前向きに自分の人生を切り開いていこうとする次世代の人間に向けて提供し続けます。

メインコンテンツ

ジセダイイベント

著者に会える、同世代と話せるイベントを毎月開催中！ 行動機会提案サイトの真骨頂です！

ジセダイ総研

若手専門家による、事実に基いた、論点の明確な読み物を。「議論の始点」を供給するシンクタンク設立！

星海社新書試し読み

既刊・新刊を含む、すべての星海社新書が試し読み可能！

マーカー部分をクリックして、「ジセダイ」をチェック!!!

行動せよ!!!