

映画内／外の観客たち

—— 観客参加型上映と映画テキストの関係をめぐって ——

中 村 洸 太

はじめに

21 世紀に入り、世界各地で「ライブ」な映画上映——映画の上映空間で、スクリーンへの映写と並行してライブ・パフォーマンスが行われる上映——を受容する潮流が広がりを見せた¹⁾。日本においては、映画観客たちが声を出す、楽器を鳴らすなどといったパフォーマンスを行いながら映画を鑑賞する「観客参加型上映」がその代表的な例である。本稿は、2010 年代以降に観客参加型で上映された映画を対象として、それらが表象する「物語世界の観客 (diegetic audience)」²⁾ が上映の場でいかに映画観客のパフォーマンスを誘起しうるのはのか考察するものである³⁾。そのうえで、観客参加型上映における「参加」の意味を、映画テキストの側面から明らかにすることを目的とする。

ここです、日本での観客参加型上映の変遷を概観することで、2010 年代の観客参加型上映の特殊性を確認しておきたい。「応援上映」「発声可能上映」「絶叫上映」「ライブスタイル上映」などとも呼ばれるこれらの上映では、映画観客たちは、声を発し、歌を歌い、踊り、時には紙吹雪を巻き、打楽器を鳴らしながら、作品を鑑賞する。こうした「参加」のパフォーマンスは自然発生するのではなく、映画館など上映を運営する団体が「観客参加型上映」として喧伝し、場を提供することで初めて可能となる。

観客の「参加」可能性を付加価値的な要素として取り入れた上映は、必ずしも新しいものではない。カルト映画として知られる『ロッキー・ホラー・ショー』（1975）の、ファン・コミュニティを中心とした観客参加型の上映

実践に、その端緒を見出すことができる。『ロッキー・ホラー・ショー』の場合、1976年以降、ニューヨークの映画館で熱狂的なファンたちが独自の（非公式的）解釈をもとに上映の際のパフォーマンスを作り上げていき、1980年代にそれが輸入されるかたちで日本でも始まった。上映では、映画観客たちは歌い踊り歓声を上げるだけでなく、登場人物の台詞に返答したり、批判的なコメントを付け加えたり、あるいは映画にはない独自の台詞を発したりする。さらには登場人物が乾杯（トースト）する場面でパン（トースト）を投げるなどといったルールが数多く存在する⁴⁾。

21世紀に入ると、日本国内では新たな観客参加型上映が登場する。インド映画の上映時に行われる「マサラ上映」は、2000年代初頭に西日本を中心として広まった。これはインドの映画館の騒々しい場内を模倣し「それにプラスして紙吹雪やクラッカー、さらにはみんなで掛け声をあわせて叫ぶ日本的な盛り上げ、などを融合させて生まれたマサラ（ごった煮的）な上映スタイル」である⁵⁾。2001年、インド映画のスター俳優・ラジニカーントのファンサイト「ラジニ.jp」を運営する安田英俊を発起人として『バーシャ！踊る夕陽のビッグボス』（1995）のマサラ上映が大阪で実施された。それ以降、マサラ上映は拡大していき、動物園前シネフェスタ4（大阪、2007年閉館）がその聖地として知られるようになった。2000年代後半からは、商業映画において映画観客の参加を前提として製作された作品が見られるようになる。映画『プリキュア』シリーズは、2007年11月公開のシリーズ4作目『映画 Yes プリキュア 5 鏡の国のミラクル大冒険！』（2007）で観客参加の要素を映画内に取り込むという試みを開始した。足立加勇が述べるように、これによって同シリーズの作品形式は「友情の体現者が観客に向かって自分を露出しながら友情の大切さを説き、それに観客が賛意を示すという、双方向の働きかけによって友情が実現される」ものへと変容し、カメラ目線になった登場人物がスクリーン前の映画観客にペンライトを振って応援するように求めるなどといったメタ的な構造が見られるようになった⁶⁾。こうした

観客参加を想定した作品製作は、後述する『KING OF PRISM by PrettyRhythm』（2016）をはじめとした参加型のアニメーション映画へと受け継がれていく。

2010年代には、観客参加型上映の実践は急増し、新聞などの媒体でも大きく取り上げられるようになる⁷⁾。ここで特筆したいのは、これまでの参加型上映が、『ロッキー・ホラー・ショー』やインドのミュージカル映画、あるいは『プリキュア』などの根強いファン層を持つ特定の作品やジャンルに限定された、きわめて特殊な事象だったのに対し、2010年代以降は単一の作品や特定の категорияに留まらず、アクション映画やホラー映画など様々なジャンルの映画が参加型で上映されるようになった点である。また、上映される場所も、都心から地方まで、複合型映画館（シネマ・コンプレックス、以下シネコン）から名画座、ミニシアターまでと多岐にわたる。兵庫県尼崎市の塚口サンサン劇場をはじめとした、参加型上映によって全国的に根強いファンを獲得した映画館や、『マッドマックス 怒りのデス・ロード』（2015）の「絶叫上映」をきっかけに参加型上映の企画と運営を行う「V8japan」などファン有志による団体も出現した。さらには、観客参加に興行的価値を見出した東宝、東映、松竹、ディズニーなど大手配給会社が、新作映画の封切り直後に参加型上映を特別興行として全国的に行うことも珍しくはなくなった。こうした参加型上映の隆盛は、参加型という上映形態そのものが、特定の映画やジャンル、劇場の枠を超えて拡大していることを意味している。

しかしここで問いたいのは、果たして観客参加型上映はあらゆる映画で可能なのか、ということだ。映画の側が映画観客の「参加」を条件づけることはないのだろうか。結論を先取りすれば、映画テキストにおける「物語世界の観客」の表象が、映画観客の鑑賞態度を教示し、映画への「参加」を誘起しうるのである。本稿は、観客参加型で上映される映画を取り上げ、そこでの物語世界の観客の表象を分析することで、それらが上映空間の映画観客に

対して果たす役割を明らかにしていく。

まず第1節では、観客参加型上映が抱える根本的な矛盾、すなわち複製性ゆえに映画と観客は断絶しているにも関わらず観客は映画への働きかけを行うというパラドクスを問う。その上で、物語世界の観客の表象が、その矛盾を自覚しながらも映画観客への働きかけを行う機能を持つことを示す。物語世界の観客と「参加」する映画観客の関係はこれまでも論じられてきたが、その対象となる映画はいずれも判然たる自己反省性（self-reflexivity）を持つものだった。それに対し本稿は、明示的な自己反省性を持たない作品群も対象とする。第2節では、映画・テレビ研究者のジェーン・フューアーの論を援用することで、参加型で上映される映画のなかの観客を「劇場観客」と「説話観客」に分類し、それらがどのように描かれているか分析していく。ここで対象として扱うのは、前述した塚口サンサン劇場で、2023年12月末までに参加型上映が複数回にわたって行われた映画である（表1）。なお、塚口サンサン劇場では「マサラ上映」と「応援上映」が区別されているが⁸⁾、本稿では両者を合わせて観客参加型上映として扱うこととする。第3節では、2022年の日本公開以降から参加型上映が各地で実施されてきた『RRR』（2022）のテキストを分析し、そこで物語世界の観客がいかに描かれ、映画観客のいかなる「参加」の感覚経験を誘起しているのか考察する。ここで言及する映画観客のパフォーマンスは、塚口サンサン劇場で2023年7月15日に行われた『RRR』の「マサラ上映」で、上映中に筆者が確認したものに基いている。最後に、劇場観客・説話観客の表象が参加型上映において映画観客のパフォーマンスを促し、上映空間を映画テキストと映画観客の双方向的な働きかけの場として成立させている可能性を指摘する。

第1節 物語世界の観客と参加型上映

観客参加型上映における「参加」とは何か。映画観客は一体何に参加しているのか。ひとたび上映の場での映画観客たちに目を向けると、彼らと映画

表 1 塚口サンサン劇場 観客参加型上映 上映映画一覧

映画タイトル（製作年）	上映回数
KING OF PRISM by PrettyRhythm（2016）	56
KING OF PRISM PRIDE the HERO（2017）	46
ボヘミアン・ラブソディ（2018）	15
KING OF PRISM -Shiny Seven Stars- III レオ×ユウ×アレク（2019）	14
劇場版 うたの☆プリンスさまっ♪ マジ LOVE スターリッシュツアーズ（2022）	14
KING OF PRISM -Shiny Seven Stars- II カケル×ジョージ×ミナト（2019）	13
KING OF PRISM -Shiny Seven Stars- IV ルキ×シン× Unknown（2019）	12
バーフバリ 王の凱旋（2017）	10
プロメア（2019）	10
RRR（2022）	10
ガールズ&パンツァー 劇場版（2015）	9
バーフバリ 伝説誕生（2015）	9
グレイテスト・ショーマン（2017）	8
マッドマックス 怒りのデス・ロード（2015）	7
ガールズ & パンツァー これが本当のアンツィオ戦です！（2014）	7
BTS: Yet To Come in Cinemas（2023）	7
恋する輪廻 オーム・シャンティ・オーム（2007）	6
KING OF PRISM -Shiny Seven Stars- I プロログ×ユキノジョウ×タイガ（2019）	6
劇場版 TIGER & BUNNY -The Rising-（2014）	5
キングスマン（2014）	4
ガールズ&パンツァー 最終章 第1話（2017）	4
劇場版 シティーハンター 新宿プライベート・アイズ（2019）	4
劇場版 うたの☆プリンスさまっ♪ マジ LOVE キングダム（2019）	4
犬王（2021）	4
バシフィック・リム（2013）	3
キングスマン：ゴールデン・サークル（2017）	3
ムトウ 踊るマハラジャ（1995）	2
ダバング 大胆不敵（2010）	2
弱虫ペダル Re:RIDE（2014）	2
弱虫ペダル Re:ROAD（2015）	2
劇場版 弱虫ペダル（2015）	2
マグニフィセント・セブン（2016）	2
劇場版 TIGER & BUNNY -The Beginning-（2012）	2
バトルシップ（2012）	2

忍びの国 (2017)	2
クワイエット・プレイス (2018) ※静寂上映	2
映画刀剣乱舞―継承― (2019)	2
ブルース・ブラザーズ (1980)	2
HiGH&LOW THE WORST (2019)	2
KING OF PRISM ALL STARS プリズムショー☆ベストテン【Over The Rainbow ルート】 (2020)	2
KING OF PRISM ALL STARS プリズムショー☆ベストテン【ストリートルート】 (2020)	2
KING OF PRISM ALL STARS プリズムショー☆ベストテン【ハッピールート】 (2020)	2
リョーマ! The Prince of Tennis 新生劇場版テニスの王子様【Decide】 (2021)	2
リョーマ! The Prince of Tennis 新生劇場版テニスの王子様【Glory】 (2021)	2
バンパン! (2014)	2
ヴァチカンのエクソシスト (2023)	2

上映回数は、2010年11月より塚口サンサン劇場のブログ「sunsun café ☆塚口サンサン劇場の日々の出来事☆」(<https://ameblo.jp/t-sunsun/>、2024年11月20日閲覧)に掲載されている週間上映スケジュールを参照し、筆者が算出した。2010年11月18日～2023年12月31日までの観客参加型上映で、2回以上実施された映画のみ、初開催日順に掲載している。なお、同一時間帯に別スクリーンで同時開催された上映はスクリーンごとに算出した。

テキストの間に横たわる断絶が歴然と見えてくる。「応援上映」とも呼ばれることからわかるように、観客参加型上映で見られる映画観客のパフォーマンスは、映画のなかの登場人物を応援するというふるまいが主軸となっている。映画観客たちはスクリーン上の登場人物に対して、「頑張れ」「ありがとう」などと発声したり、コメントを加えたりしながら映画を鑑賞する。しかし、このような映画への応援は、応援という行為そのものと本質的に矛盾する。人類学者の丹羽典生が述べるように、応援とは通常、「他者との関わり合いの中」において行われ、「主体の実際的な利益とは必ずしも関係しない」⁹⁾。「主体」が利他的に「応援」するには、まずその対象となる「他者」の存在が不可欠であり、応援とは、シチュエーションによって程度の差はあるものの、主体と他者が相互的に関わることで成立するのである。参加型上

映の場合、主体は上映空間の映画観客、他者は映画のなかの登場人物、あるいはそれを演じる俳優とひとまず当てはめることができる。しかしその他者は、主体とは隔絶された空間にいる過去の像に過ぎないため、利他的な関わり合いである「応援」は成り立たないだろう。

対象となる「他者」と空間を共有していないという点でスポーツの中継映像を見ながら選手を応援する行為に近いとも言えるが、映画への応援の場合、事態はより複雑である。ヴァルター・ベンヤミンはかつて、俳優が観客の眼前で演技をする演劇とは異なり、技術的複製に支えられている映画では、俳優にとって観客は「まだ存在していない」存在であり、器械装置を用いた撮影と編集によって俳優のアウラは消失すると指摘した¹⁰⁾。反復可能な映画の複製性ゆえに、映画と映画観客の間には時間的・空間的な隔たりがあり、言うまでもなく、映画観客の側が何度観て「応援」してもそれは無力な働きかけに過ぎない。さらにアニメーション映画で参加型上映を行うのであれば、もはや映画観客が「応援」する対象である「他者」の実体すら存在していないと言えるだろう。では、参加型上映における映画観客の「参加」は一方的で、映画テキストとは無縁のパフォーマンスなのだろうか。映画テキストの側から映画観客に対して働きかけることはないのだろうか。

ここで手掛かりとしたいのは、映画テキスト上で表象される「物語世界の観客」の存在である。ジェーン・フューアーは、映画内で舞台上のミュージカル・パートだけでなく舞台裏の物語パートでもパフォーマンスが行われるバックステージ・ミュージカルを対象にし、テキスト上の物語世界の観客——フューアーは内部観客（internal audience）と呼ぶ——が映画観客にもたらす影響を論じた。映画観客が映画、あるいは「耳を持たないセルロイドの亡霊」に向かって歓声を上げるのは不自然だが、ミュージカル映画では物語世界の観客が映画観客を「ライブ」の観客にする。劇場の「サクラ（stooges）」、あるいはテレビ番組での収録スタジオの観覧者や録音笑いと同様に、スクリーン上の物語世界の観客が、それを見る映画観客の反応を方向

づけるのである¹¹⁾。

では、ハリウッドのミュージカル映画において、この方向づけはいかにして可能となるのか。フューアーは、舞台におけるパフォーマーと観客の関係を映画に取り込んでいる自己反省的（self-reflexive）なバックステージ・ミュージカルでは、物語世界の観客が映画観客の同一化の参照点となるのだと指摘する。例えば『バンド・ワゴン』（1953）の「I Love Louisa」歌唱シーンでは、初めのうちは映画内の観客として主人公らのパフォーマンスを観ていた人々が徐々に踊りに参加していく。こうした物語世界の観客の存在は、映画観客に「代理的な参加の感覚」を与える¹²⁾。『ブロードウェイのバークレー夫妻』（1949）の冒頭にある「Swing Trot」のダンスシーンでは、はじめに舞台上で踊るバークレー夫妻が正面から映し出されるが、ダンスが終わると、お辞儀をする2人の背後から物語世界の観客を映すショットに切り返され、それがブロードウェイの公演であったことが明らかになる。このシークエンスに登場する舞台観客は、パフォーマンスが「映画を見る観客から呼び起こそうとした賞賛を表明する」役割を果たしている¹³⁾。すなわち、映画のなかのパフォーマーと物語世界の観客の関係は、映画のなかのパフォーマーと上映空間にいる鑑賞者の関係と重なり、それによって物語世界の観客は鑑賞者に、パフォーマンスに対してどのように反応すべきなのか教示しているのである。

ハリウッドのミュージカル映画における映画観客と物語世界の観客の間に呼応関係を見出すフューアーの考察は、観客参加型上映について考える上でもきわめて有効であろう。実際、観客参加型で上映される映画と物語世界の観客の関係は、これまでも指摘されてきた。例えばサラ・アートは、フューアーの論を引きながら、『ロッキー・ホラー・ショー』を自己反省的ミュージカルとして位置付ける。アートによると、『ロッキー・ホラー・ショー』では、犯罪学者やフランケン・フルター博士といった、カメラ目線で語りかけパフォーマンスをする登場人物の存在、ミュージカル・シークエンスでの

POV ショットの使用、プロセニウム・アーチのようなフレーミングが、映画観客たちのパフォーマンスを誘起する。そのうえで映画観客が、物語世界の観客たちと同時に、あるいはその代替として、上映空間で各々即興的なパフォーマンスを行うことで「参加の感覚」を得ることができるのだとアートは指摘する¹⁴⁾。

フューアーを踏まえた言及ではないものの、長谷正人も『ロッキー・ホラー・ショー』のテキストに注目し、上映中に見られる映画観客のパフォーマンスは作品固有のテキスト性や構造によって促されたものであると論じている。すなわち、出鱈目な映画の引用の羅列や「馬鹿馬鹿しさやわざとらしさ」の誇張、ことあるごとにカメラ目線になって映画観客に語りかけダンスを指南する犯罪学者、終盤に映画館で登場人物がショーを行うという多重構造によって、映画テキストに対して距離をとった映画観客たちの振る舞いが誘発されるのである¹⁵⁾。同じく観客参加を前提に製作されたアニメーション映画『KING OF PRISM by PrettyRhythm』に関して、渡邊大輔は「観客からの反応（テキストを取り巻く環境）全体を含めて成立」する、「テキストとその外部」という「二項対立図式を相互に溶解・攪拌させる」映画であることに注目する。その上で渡邊は、そこに劇中の登場人物たちが出演するショーの観客たちが映画内で描かれるというメタ・フィクション性に関わっていることを補足的に指摘する¹⁶⁾。

これらの考察は、参加型で上映される映画のテキストの自己反省性、すなわち映画内のメタ観客表象に、映画観客のパフォーマンスを促す素地を見出している点で、今日の映画テキストと観客参加の関係を検討する上で重大な示唆を与えている。無論、2010年代以降に観客参加型で上映される幅広い作品群は、ミュージカルなど単一のジャンルに限定されず、多くの場合、『ロッキー・ホラー・ショー』のように自らのメタ・フィクション性をあからさまに主張する映画でも、『KING OF PRISM by PrettyRhythm』のように観客参加を前提とした映画でもない点に留意しなければならない。しかし

それらには依然として、観客参加を可能とするテキストの特徴が存在するのではないだろうか、というのが本論の問題提起である。

そこで本稿は、観客参加型上映で知られる兵庫県尼崎市の塚口サンサン劇場にて複数回参加型上映が行われた作品群を対象として、物語世界の観客の表象に注目しながら、映画テキストが映画観客にいかなる働きかけを行っているか考察する。それらを作品形式やジャンルを超えて横断的に検討することによって、既存の研究で問われてこなかった、参加型で上映される映画テキストの相似性を明らかにすることを試みる。

分析にあたって本稿が援用するのは、フューアーの提示したバックステージ・ミュージカルにおける物語世界の観客の2類型、「劇場観客 (the theatrical audience)」と「説話観客 (the narrative audience)」である。フューアーは「劇場観客」を映画内に登場する劇場空間でステージ上のパフォーマンスを見る観客、「説話観客」を物語内の非劇場空間で自然発生的に始まるパフォーマンスを見る観客と分類する¹⁷⁾。本稿では、ミュージカル以外のジャンルも含めた幅広い作品群における「参加」のメカニズムを解き明かすため、フューアーの提示した概念を広義に読み替え、それらの表象を分析したい。したがってここからは、劇場観客と説話観客を以下のように再定義して用いることとする。劇場観客は、物語世界において、映画館、音楽コンサート、スポーツの試合会場などを含めた劇場的な空間で行われるパフォーマンスを鑑賞する、文字通りの観客として映画のなかに登場する存在である。彼らは予めそこにいた観衆としてパフォーマンスを享受することで、映画観客の代理となる。一方、説話観客は、物語世界において、劇場的な空間以外の場で何かしらのパフォーマンスが行われるときにパフォーマーを見つめる他者的存在である。彼らはその場に偶然居合わせ、パフォーマンスに対して観客のように振る舞うことで、映画観客の代理となる。次節では観客参加型で上映されてきた具体的な作品を確認しながら、そこでの劇場観客・説話観客の表象をそれぞれ考察していくこととする。

第2節 劇場観客と説話観客

本節では、観客参加型上映で上映される映画テキストが、劇場観客と説話観客をどのように描くことで、映画観客の「参加」を誘引しているのか、とりわけ映画の導入部に注目して検討する。対象とするのはいずれも、2023年末までに塚口サンサン劇場で複数回にわたって参加型上映が行われている映画である。

劇場観客は、映画のなかに文字通りの観客——映画や演劇の観客、音楽コンサートの聴衆、あるいはスポーツの試合の観戦者など——として登場する。まずは塚口サンサン劇場でロードショー上映時も含めて計56回参加型上映が実施された『KING OF PRISM by PrettyRhythm』の場合を考えていきたい。渡邊が言及しているように、本作ではコンサートに参加する観客が映画のなかで描かれる¹⁸⁾。では、具体的にどのように表象されているのか。この映画は主要登場人物であるプリズムスタァたちのコンサートの場面から始まる。オープニングクレジットが流れるなか、彼らのパフォーマンスが、サイリウムを持ちながら熱狂する匿名の観衆／劇場観客の姿と共に描かれていく。スタジアム中央の円形ステージ上で登場人物たちが踊るため、彼らが映し出されるときは常に背景に劇場観客が見える構図になる。これにより映画観客たちは、画面内の劇場観客のサイリウムの動きや歓声を参照しながら、ステージ上のパフォーマンスを「応援」することができる。シーンの後半では、劇場観客のなかにいる青年を中心に据えたミディアム・ロング・ショットが挿入され、その後続くモノローグによって、彼が映画の主人公であることが明らかになる。これにより映画観客たちは、コンサートの一観客にすぎなかった彼の視点を借りて、後続く彼がアイドルとなるまでの物語を享受することができるのである。

『KING OF PRISM』シリーズ以外では最も多く計15回参加型上映が実施された、ロックバンド「クイーン」のボーカル、フレディ・マーキュリーの伝記映画『ボヘミアン・ラプソディ』（2018）の場合はどうだろうか。映画

はウェンブリー・スタジアムでのチャリティ・コンサート「ライヴ・エイド」が冒頭と終盤のクライマックスに分けて描かれる入れ子構造になっており、フレディがライヴ・エイドへと向かうシークエンスで幕を開ける。注目したいのは、この一連の場面の終盤である。舞台裏で出番を待つフレディの後ろ姿を捉えたカメラが、コンサートのスタッフが画面奥のカーテンを開けると、フレディを追い越して舞台上へとドリー・インしていき、舞台に向かって歓声を上げる群衆／劇場観客をその正面からゆっくりと10秒ほど映し出す。暗転を挟んで場面は転換し、ベルトコンヴェアの上を流れる旅行カバンが俯瞰で映し出され、それを取る手がフレーム・インする。続くショットで、その場所が空港で、手は運搬スタッフとして働くフレディのものであること、そしてテロップによってライヴ・エイドの15年前へと時間軸が遡っていることが明示され、物語が時系列に沿って語られ始める。フレディ・マーキュリーの後ろ姿から劇場観客へと視点を移行し、その後に彼の過去へと時間軸を飛躍させることで、映画観客たちがフレディに寄り添いつつも観衆の立場に身を置いて映画を鑑賞することを可能としている。終盤には、映画はライヴ・エイドへと立ち返り、映画観客たちはフレディの葛藤を知った上で再びコンサート会場に居合わせることになる。そこでは、映画観客たちは、画面内のウェンブリー・スタジアムを埋め尽くす劇場観客の視点を借りて、フレディのパフォーマンスを鑑賞し、彼を「応援」することとなる。

観客参加型上映が計9回行われたアニメーション映画『ガールズ &パンツァー 劇場版』（2015）でもまた、劇場観客が重要な役割を担っている。戦車を用いた架空の武道「戦車道」に打ち込む女子高校生を描いたこの映画では、冒頭から戦車同士の戦いが描かれる。戦闘が始まって30秒ほど経ったとき4台の戦車を俯瞰で捉えたショットが提示されるが、次のショットでは場面はパブリック・ビューイング会場へと転換し、同一の俯瞰ショットを巨大なディスプレイを介して観戦している人々／劇場観客の後ろ姿が映し出さ

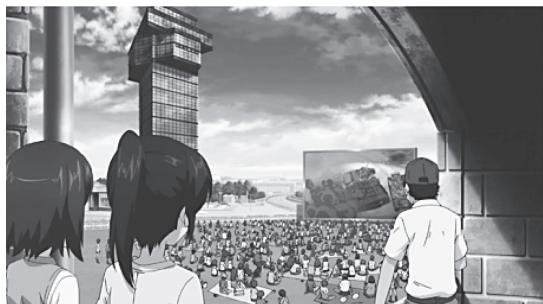


図 1

れ、それまで見ていたものが戦車道の試合であったことが判明する（図1）。その後、カメラは劇場観客たちを正面から映し出し、ディスプレイに向かって「いいぞ」「思いっきり行け」「カッコいいぞ」「油断するな」と思い思いに声援を送る様子が描かれる。映画内ではその後も戦車道の試合が描かれ、それを観戦する人々のリアクション・ショットが適宜挿入されていく。このように劇場観客の反応が画面内で提示されることで、そのふるまいは映画観客のパフォーマンスの参照点となりうるのである。

一方、説話観客は文字通りの観客として映画に登場することはない。その代わりに、何かしらのパフォーマンスが行われている場面に偶然居合わせた、パフォーマーを見つめる他者的存在として映画のなかに姿を現す。説話観客はあらゆる映画に見出すことができるが、観客参加型上映の文脈に照らし合わせたとき、その存在が映画観客のパフォーマンスの参照点となる可能性が浮かび上がってくる。塚口サンサン劇場で計10回参加型上映が実施されたアニメーション映画『プロメア』（2019）では、説話観客が明確なたちで表象されている。突然変異で炎を操れるようになった「バーニッシュ」と呼ばれるミュータントたちと、彼らから人々を守る消防隊「バーニングレスキュー」の戦いが主軸となる本作では、消防隊の「火消し」がパフォーマンスとして描かれ、アクロバティックな火消しを行うバーニングレスキュー

はそのパフォーマーに相当する。映画内にバーニングレスキューが初登場する冒頭のシークエンスを参照したい。空撮ショットの最中に突如街中の高層ビルが爆発しバーニッシュが出現したことが示され、光る回転灯とサイレン音と共にレスキュー隊が出動する。彼らが着々と消火と救助活動を行うなか、消防車から主人公のガロ・ティモスが登場し、「俺の火消し魂に火がつくぜ」と言いながら、歌舞伎のように見得を切る。すると、消防車の周囲にいた人々／説話観客は、歌舞伎の大向こうさながらに「ガロ!」「待っていました」「いいぞ」と一斉に歓声を上げる。画面内には消防車の前景に熱狂する人々が映り、映画観客のふるまいを方向づける（図2）。

塚口サンサン劇場が観客参加型上映を始めた2013年より計3回参加型で上映された『パシフィック・リム』（2013）の場合、怪獣と操縦型ロボット「イエーガー」の戦いをパフォーマンスとして捉えると、説話観客がより複雑な形で見えてくる。この映画の冒頭では、地上に怪獣が襲来し、人間たちがイエーガーを建造し対抗し始めた経緯が主人公のモノローグを通して説明されたのち、主人公とその兄が操縦するイエーガーの出動が描かれる。注目すべきは、それに続く、怪獣とイエーガーの戦いを匿名の乗組員たち／説話観客が目撃するシークエンスである。アラスカ沖の海上を舞台にしたこの一連の場面は、嵐のなかで航海する漁船を捉えた超ロング・ショットのあと、



図2

船内で嵐に翻弄される乗組員たちの姿が次々と映し出され、映画観客を彼らと同じ目線に立たせる。乗組員たちの前に怪獣が出現すると、カメラは怪獣の顔を捉えてから、怪獣の肩越しに船員たちを俯瞰ショットで映し、怪獣との位置関係と力関係——船員たちは怪獣に対して圧倒的に無力である——を強調する（図3）。そのようななか、突如船員たちの背後の海面から、主人公たちが操縦するイエーガーが眩い光を放ちながら現れ、今度は船員とイエーガーのスケールの差が提示される（図4）。漁船にイエーガーが手を伸ばす様子を、カメラは船員たちのPOVショットとイエーガーのPOVショットを切り返すことで示す。その後イエーガーは船を傍に移動させて怪獣と戦い始め、船員たちはその戦いをただ見守ることしかできない。さらには、戦いを司令室のレーダーを介して見ている司令官たちもまた、物理的な隔たりによって戦いに直接関与できず、イエーガーに声をかけることしかできない説話観客である。その後イエーガーは敗北を喫することとなるが、その際にも切り返しショットやクロスカッティングでイエーガー、乗組員、司令官が交互に映し出され、三者の「見る／見られる」関係が強調される。このようなショットの連鎖によって、人間たちが怪獣とイエーガーに対して抗いようがない状況にあること、そして彼らが怪獣とイエーガーの戦いを目の前で、あるいは中継映像で「観戦」せざるを得ないことが示されるのである。ここでは、スクリーンに映る映画と、それに対して無力な映画観客——あるいは客席から戦いを応援する参加型上映の映画観客——の関係とのアナ

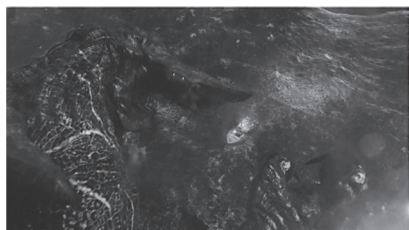


図3



図4

ロジーが成立する。この場面以降に船員たちが再び登場することはないが、その後のイエーガーと怪獣の戦いの場面でも、戦いとそれを見る物語世界の観客とのクロスカッティングが反復され、上映空間とのパラレルな関係を持続させていく。

ここまで見てきたように、劇場観客は音楽やスポーツなどの観衆として表象され、応援し、歓声を上げるなど、映画内のパフォーマーに対して何かしらの働きかけをすることで、映画観客たちのパフォーマンスの参照項となる。一方、説話観客は字義通りの明確な「観客」として表象されるのではなく、あくまで偶発的な「パフォーマンス」の場に居合わせた人物である。しかし映画観客のテキスト上の代替となり、パフォーマーに対するリアクションを誘っている点では劇場観客と同様の役割を果たしていると言える。いずれの場合も物語世界の観客の存在に促され、映画観客は映画内のパフォーマンスを、あくまで鑑賞者としての立ち位置から見つめながらも、それに反応しているのである。しかし、映画観客のパフォーマンスの参照点となる物語世界の観客は、一つの作品で必ずしも一貫している訳ではない。むしろそれが拡散していくような構造になっていることで、映画テキストと、場面に応じてパフォーマンスを変化させる「参加」する映画観客たちとの間に親和性が生まれていることもある。次節では、そうした参照点が複数化する『RRR』を取り上げ、物語世界の観客の表象を分析していく。

第3節 『RRR』における物語世界の観客

本節では『RRR』を事例として、その映画テキスト上にはいかなる物語世界の観客が存在するのか、そしてそれらが演出、撮影、編集を通していかに表象されているのか検討していく。そのうえで、『RRR』における観客表象が、参加型上映の映画観客たちにいかなる経験をもたらしうるのか、実際の映画観客のパフォーマンスにも触れながら明らかにする。なお、本節で言及する映画観客のふるまいは、塚口サンサン劇場で2023年7月15日（土曜

日）13時から行われた『RRR』の「マサラ上映」で筆者が確認したものを踏まえている。

『RRR』は2022年に製作された南インドのテルグ語映画で、監督は、『バーフバリ 伝説誕生』（2015）『バーフバリ 王の凱旋』（2017）の二部作で知られるS・S・ラージャマウリである。英国統治下のインドを舞台とし、インド人による帝国への復讐を描くこの映画は、2022年3月25日にインドやアメリカなどで封切られたのち、同年5月21日にヒンディー語版が各国のNetflixでオンライン配信され、劇中歌「Naatu Naatu」と共に注目を浴びた。日本国内では参加型の上映も人気を博し、シネコン、ミニシアターを問わず各地の映画館で行われた¹⁹⁾。塚口サンサン劇場でも、封切日の2022年10月21日から2023年末までに計10回、観客参加型上映が実施された。

『RRR』は、立場の違いから反目していたビームとラーマという2人の男が、インドの解放のために共闘し、遂にはイギリス人の総督らを倒すという復讐劇である。総督スコットに囚われたゴンド族の少女マッリを救出するため、ヒンドゥー教徒の戦士であるビームは、「アクタル」というイスラーム風の偽名を名乗りデリーに潜伏している。一方、インド人でありながらインド帝国警察の一員としてイギリス人たちと活動するラーマは、昇進のためにビームの搜索を始める。しかし、2人は偶然の出来事をきっかけに互いに素性を隠したまま親友となっていく。そのようななか、総督の公邸でマッリを見つけたビーム＝アクタルは奇襲攻撃を行い、ビーム＝アクタルの正体を知ったラーマは彼を逮捕する。この功績によりラーマは武器庫の管理者へと昇進したものの、彼は苦悩する。彼は反英闘争の命を落とした英雄の息子であり、警察官として昇進することで同志たちに武器を送り、闘争によってイギリスによる支配から脱することを目論んでいたためである。本来は仲間であるビームを捕えたことで良心の呵責に苛まれたラーマは、総督を騙してビームとマッリを逃し、逮捕される。ビームは逃亡先でラーマの婚約者シータに偶然出会い、ラーマの正体を知る。愕然としたビームは、再びデリーへ

向かい、処刑寸前のラーマを牢獄から救出する。2人は力を合わせてイギリス人たちと戦い、総督スコットに復讐を果たして映画は終わる。

『RRR』の勧善懲悪の物語は、ラージャマウリの過去作『マガディーラ 勇者転生』（2009）や『マッキー』（2012）、そして『バーフバリ』二部作で描かれた転生復讐譚の変奏でもある。これらの映画では、きわめて単純明快な善悪の二項対立のなかで、主人公たちは正義を貫き、世代を超えた復讐を完遂する。映画研究者の河野真理江は、『バーフバリ』二部作が「ハイパー・メロドラマ」とであると指摘する。河野の定義によると、ハイパー・メロドラマとは、従来のメロドラマ²⁰⁾がその土地や文化に固有なものであるのに対し、あらゆる価値観を混淆させることによって「抽象的で普遍的なものとして、超政治的な次元で成立」する、カタルシスのみを志向した新しいメロドラマのかたちである²¹⁾。こうしたヴァナキュラー性を超越したハイパー・メロドラマ性は、『RRR』へと受け継がれ、観客参加型上映との親和性を構成している。『RRR』はイギリスの植民地支配下という具体的な時代背景に基づいて善悪が設定されるものの、植民地（善）と宗主国（悪）の二項対立は極度に誇張され、単純化、一般化されている。したがって、不条理な隷属からの解放や世代を超えた復讐という大いなる目的と、唯一無二の友情の護持という願いとの間で引き裂かれ苦悩する2人の男の物語を前にした映画観客たちは、主人公たちを応援しながら、宗主国側の登場人物に対してもまた応援を行うこととなる。2023年7月15日の参加型上映では、映画観客たちは主人公に対して「かっこいい」「かわいい」「頑張れ」「ありがとう」と共感的に声をかけ、植民地の人々を侮辱し暴力を振るうイギリス人に対して「なんだと」「やめろ」「ひどい」と発声し、拒否感を表明した。一方で、総督スコットがビームを逃そうとするラーマに銃を向ける場面では、スコットへの応援が行われた。参加型上映の映画観客たちはインドの歴史的文脈を超え、超政治的な位相で映画テキストに向かってパフォーマンスを行うのである。

では、実際に『RRR』では物語世界の観客がどのように表象されているのか。まずは南インドのアーディラーバードでイギリス人の総督スコットによってゴーンド族の少女マッリが連れ去られる冒頭場面を確認したい。張り詰めた時間が流れるこの場面では、参加型上映の映画観客たちがパフォーマンスをすることはほとんどないが、以降の映画観客のふるまいを方向づける点で重要な役割を果たしている。映画はどこからともなく聞こえてくる少女の歌声と共に幕を開け、森を映す空撮ショット、森の広場にいる群衆を俯瞰で捉えたドリー・ショット、そしてそれらに重ねられる字幕によって、この映画の最初の舞台がアーディラーバードの森の奥深くであることが示される。続く短いロング・ショットでは、村人たちが円陣をなしており、その中心にはイギリス人女性＝キャサリン、その足元には村の少女＝マッリが座っているという位置関係が提示される。注目すべきは、これに続く本作の最初の3つのクローズアップ・ショットである。はじめに村の男性2人（図5）、次に同じく村人である赤い服の女性＝ロキと少年（図6）をミディアム・クローズアップで映し出し、後者はわずかにズームインして見る者に違和感を印象付ける。その後に切り返される3つ目のクローズアップ・ショットで、彼／彼女らが見つめる先にイギリス人女性がいることが判明する（図7）。この女性は下にいる少女を見つめているが、歌を歌っていると思しき少女は映されない。村人たちが少女とイギリス人女性の両者を見つめているのに対して、イギリス人女性は村人たちには目もくれずに少女のみを見つめており、両者の間の対立関係と齟齬が明らかにされる。村人たちとイギリス人女性はいずれも、少女＝パフォーマーに対する説話観客であることが見て取れるものの、シーン最初の2つのクローズアップで村人たちを示すことにより、映画の鑑賞者たちを村人たちとの視線の共有へと誘う。

次に、再びロング・ショットで円陣が映されるが、今度は水平の固定ショットではなく俯瞰のドリー・ショットである。このアングルにより、先



図 5



図 6



図 7

ほどの固定ショットでは家の壁に隠れてははっきりと見えなかった（村人の円陣をさらに取り囲む）警官たちが明示され、不穏な空気を醸成する。次に、カメラは歌を歌いながらイギリス人女性の手に絵を描く少女をミディアム・ショットで映したのち、左の方へとトラッキングしながら、その背後で少女を見つめる、微笑みながらも心許ない表情を浮かべる赤い服の女性へと焦点を移動し、2つ目のクローズアップでも映されたこの若い女性が少女の母親であることを示唆する。そして再びイギリス人女性の表情を映し、母親、少女、イギリス人女性の「見る／見られる」三者関係をさらに強調する。ショット群は母親を中心に構成され、これにより映画観客たちは、説話観客である彼女のポジションに身を置きながら以後のシークエンスを観ていくことが可能となる。

この後、母親ら村人同士の視線のやり取りが続き、その表情はにこやかなイギリス人たちと対比され、両者の間の緊張感が高まっていく。そうしたなか、英国領インド帝国の総督スコットが登場し、少女を見つめていたイギリス人女性がスコットの妻キャサリンであることが明かされる。彼らは村人に

コインを投げ渡して少女を連れ去っていく。以降、映画観客の鑑賞態度を誘導していた説話観客である村人たちは、エンディングまで姿を現すことはない。映画観客たちはここで「参加」の参照点を一度失うこととなるものの、重要なのは、映画開始直後に映画観客が村人たちを自身の代理として見ることが可能となっている点である。映画は、それ以降に繰り返される勧善懲悪のスペクタクルを、まずは村人の立場に立って鑑賞することを促しているのである。

続いて、映画開始から30分後の、主人公のビームとラーマが初めて出会うシークエンスを見ていきたい。この場面は、ラーマがビームの仲間のラッチュを捕らえるも逃してしまい、鉄道橋の上から探しているところから始まる。一方のビームが川岸でラッチュと合流した直後、鉄道橋で列車事故が起こる。橋の下で少年が火に囲まれているのを目撃した2人は、それぞれ救出方法を考えるうちに視線が合い、互いに合図を送る。この一連のビームとラーマのやりとりを、カメラはショット／切り返しショットで捉える。ここで特筆したいのは川岸にいるビームがラーマのジェスチャーで救出方法を悟るとき、ミディアムショットで映し出されたビームの背後に、立ち止まって2人のやりとりを見つめている群衆／説話観客がいることである（図8）。続く切り返しショットでは、群衆の立ち位置からビーム越しにラーマのいる鉄道橋が映される（図9）。この後、ラーマと橋の上に到着したビームは、ロープを身体に縛り付けて橋からぶら下がり、アクロバティックに少年を救出する。主人公2人が合流してからはこの群衆が画面内に映ることはない。



図8



図9

しかし、先立って説話観客の姿と立ち位置が印象付けられることで、映画観客は彼らと同じ傍観者としての立場から、橋というステージの上で行われる超人的な救出劇を応援し、歓喜することが可能になる。

最後に、映画中盤の「Naatu Naatu」のダンス・シークエンスを見ていきたい。本作で唯一ミュージカル映画的な演出がなされているこの場面で、物語世界の観客の扱いはより複雑になっていく。シーンが進むにつれ、鑑賞者の代理となる参照点が分散化していくのである。

主人公のビーム＝アクタルとラーマが総督の姪ジェニーに誘われてイギリス人たちのダンス・パーティーを訪れた際、ビーム＝アクタルはその場にいたイギリス人男性ジェイクに足を引っ掛けられ、インド人は舞踏を理解できるのかと侮辱される。そこに加勢したラーマの「“ナートゥ”をご存知か？」という台詞から、「Naatu Naatu」が始まる。一連の展開を見つめるパーティー参加者のイギリス人たちは、ここでは説話観客にあたる。インドのヴァナキュラーな音楽、踊り、自然や文化を讃えていくこの「Naatu Naatu」という楽曲に合わせて、植民地と宗主国の対立は、軽快なダンス・バトルへと転換していく。参加型上映では、この場面が始まると映画観客たちは立ち上がり、登場人物たちと共にダンスを踊る。ではここで物語世界の観客はどのように描かれているのか。まずはダンス・バトルが始まる際のショット構成から確認していきたい。

ビーム＝アクタルとラーマはジェイクと対峙しながら踊り出し、カメラは両者をショット／切り返しショットで交互に映す。しかし、楽曲が盛り上がり、ショットも重ねられるにつれ、主人公2人のまなごしは次第にカメラ、すなわち映画観客の方を向いていく。「Naatu」を連呼するリフレインに突入すると、ロング・ショットで映された2人は遂にカメラに正対して踊り始め、映画のフレームはプロセニウム・アーチと化す(図10)。主人公たちは素早くも力強いステップのダンスと、「故郷」の歌と踊りを讃える歌詞によって、説話観客であるイギリス人たちを遊戯的に説得していくが、彼らが



図 10

カメラ目線であることで映画観客たちはイギリス人たち／説話観客と視線を共有することとなる。つまり、映画観客は、説話観客と同様に、彼らの説得の対象となっていくのである。

楽曲の1番が終了し、主人公のカメラ目線でのダンスがひと段落して間奏に入ると、今度はそれを引き継ぐかのようにジェイクらイギリス人男性がカメラ目線となり、ジェイクはカメラを見つめながら前進し、「2人とも退場！」と激昂する。続くリアクション・ショットでジェイクを見ながら後ずさりをする主人公らを映し出し、1つ前のショットが彼らの主観であったことを明らかにする。この2つのショットを再度反復することで、映画は主人公とカメラの視線の一致を補強する（図11、図12）。その後、カメラは第三者の視点から、ビーム＝アクタルに想いを寄せるジェニーが、両者の間に入りジェイクを突き飛ばす様子を捉える。ジェニーが振り向き、弓矢のように主人公2人のサスペンダーを引っ張ってから放し、2人は軽く飛び跳ねる。するとカメラはジェニーの視点へと転換し、着地するカメラ目線の2人をミディアム・クローズアップで映し出す（図13）。さらにカメラが切り返されて主人公のPOVショットとなり、同様のショットサイズで「続けて」と彼らに告げるカメラ目線のジェニーを提示する（図14）。以上のような「見る主体」の複数化によって、『RRR』の鑑賞者たちは植民地側（主人公たち）、宗主国側（ジェイク）、そしてその狭間にいる人物（ジェニー）の視点の間で揺らぐこととなり、映画は超政治的なハイパー・メロドラマ性を獲得す



図 11



図 12



図 13



図 14

る。実際の参加型上映の実施中、ジェイクが放つ「2人とも退場!」、ジェニーら女性たちがジェイクに言う「来ないで」、そしてビーム＝アクタルとラーマに対して言う「続けて」という3つの台詞を、映画観客たちは踊りながら映画内の人物と同時に発した。映画テキスト上の視点の非一貫性とそれに伴うハイパー・メロドラマ性は、立場の異なる複数の人物に成り替わるこうした映画観客たちの遊動的な態度を誘っているのだ。

その後も登場人物たちはカメラ視線を維持し、撮影においても平面的でフロントルなフレーミングが続くが、楽曲が佳境に入り本格的なダンス・バトルが始まると、それに変化が生じる。見る主体であった説話観客たちはダンス・バトルに次々と参加していく。周囲には依然としてダンスを見つめる観衆は存在するが、画面は（もはや傍観者であることを放棄して）ダンス・バトルに参加した説話観客で埋め尽くされる。カメラに正対していたパフォーマーもカメラに背中を向け、その代わりにカメラは踊る群衆が徐々に円形を成していく様を俯瞰ショットで捉えていく（図15）。踊る人々の表情を180度ラインも侵犯しながらショット／切り返しショットで映した後、円陣の中



図 15



図 16

心へとドリー・インしていくカメラは、映画観客たちにダンス・バトルへの仮構の参加の感覚を与えるのである。

その後、バトルから脱落した人々は踊り続けるパフォーマーたちを手拍子や歓声で応援し始める。彼らが説話観客へと回帰することで、混沌をきわめた「見る／見られる」関係は均衡を取り戻していく。ジェイクに勝利したチーム＝アクトルとラーマは姿勢を変えて向き合い、それぞれのPOVショットが挿入される。彼らは互いの方を見ながら最後のダンスを開始するが、途中から同じ方向を向き、カメラ目線でカメラに正対する（図16）。これにより、映画観客は、説話観客へと回復したイギリス人たちと再び立場を共有しながら、共に2人の主人公を応援することが可能となるのである。

『RRR』の「Naatu Naatu」のダンス・シーケンスは、以上のように「見る主体」としての説話観客を分散化しながらカメラを円陣のなかへと移動させる。それにより、映画観客の安定的立場を揺るがしつつ、ダンスの円陣のなかへと参加することを誘い込む。映画テキスト自体が、観客たちに上映空間でライブ・パフォーマンスを行うことを促しているのである。映画観客たちは、植民地と宗主国の境界を超えて画面内の様々な説話観客を参照点としながら、「超政治的」な位相から流動的に「参加」していく。フューアーは、バックステージ・ミュージカルの映画観客は物語世界の観客とパフォーマーの二者に同時に同一化することが可能であると指摘したが²²⁾、『RRR』の場合、さらに物語世界の観客が複数化することで、観客たちの視点はさらに拡散し、敵も味方も「応援」するパフォーマンスへと繋がっていく。そしてそ

れは、主人公がイギリス人たちに勝利するという、現実を転覆させるこの映画の終着点に向けた映画観客の身体——「観客」であることを自覚しながら物語を享受し、非現実的なスペクタクルと戯れる姿勢——の馴致でもあるのではないだろうか。

おわりに

本稿では、映画テキストで描かれる物語世界の観客に注目し、観客参加型上映においてその存在が映画観客のふるまいの参照点となり、「参加」のパフォーマンスを誘起することを明らかにした。第1節では、時空間的に隔絶した映画と映画観客の関係において、物語世界の観客は映画観客に対して働きかける存在である可能性を提示した。第2節では、観客参加型で上映される作品群において、映画テキストの明示的な自己反省性の有無に関わらず、劇場観客と説話観客がどのようにして映画観客の視点を方向づけているのか、具体的な場面を引きつつ確認した。最後に第3節では映画『RRR』を分析し、説話観客の遍在化によって「見る／見られる」関係が拡散し、流動的な鑑賞態度へと映画観客が導かれていることを指摘した。

「参加」を教示する物語世界の観客は、参加型上映の映画観客たちのパフォーマンスの参照点となり、それゆえに映画観客たちは映画テキストへの代理的で擬似的な参加の感覚を享受する。観客参加型上映は、映画観客による映画テキストへの一方的な働きかけによって成立するのではなく、映画観客と映画テキストが互いに働きかけ合う呼応関係を結ぶことで可能となる。そしてそれによって参加型上映は、技術的複製による映画と鑑賞者の断絶を擬似的に回復し、上映の一回性を獲得しているのではないだろうか。

本稿では映画テキストに注目したが、参加型上映の映画観客とテキストの相剋の更なる考察にあたっては、実際の上映の場で、映画観客たちが物語世界の観客にどのように応答しているのか、そしてそこに映画上映の空間性や集合的な鑑賞がどのように作用しているのか、あるいは作用していないの

か、検討する必要があるだろう。具体的な上映を対象とした、映画観客のパフォーマンスの分析、そして上映の場が映画観客の「参加」に与える影響の追究を今後の課題として、ひとまず本稿を終えることとしたい。

注

- 1) イギリスのメディア研究者のサラ・アトキンソンと文化産業研究者のヘレン・W・ケネディはこうした「映写と並行して、あるいは映写空間の周辺で付加的なパフォーマンスが行われる」上映を「ライブ・シネマ」と呼ぶ。（Atkinson and Kennedy, "Preface," x.）
- 2) 本稿では、映画のテキスト内で表象される観客を指す「diegetic audience」を、「物語世界の観客」と訳出している。これは、「diegetic sound」が「物語世界の音」と訳される通例に則ったものである。
- 3) 本論では、映画上映の場で映画を見る観客を「映画観客」と呼ぶこととする。
- 4) Austin, "Portrait of a Cult Film Audience," 46; Piro and Hess, *The Official Rocky Horror Picture Show Audience Par-Tic-I-Pation Guide*, 5.
- 5) てつのすけ「みんなのマサラ講座」
- 6) 足立「観客参加型コンテンツの成立と友情物語」、17-8 頁
- 7) 観客参加型上映を取り上げた新聞の特集記事は、読売新聞「[ショウタイム] 歓声響く一体感 癖になる「キンプリ」応援上映 ロングラン」（2016 年 7 月 15 日）、毎日新聞「応援上映：叫んで熱い、映画館 広がる新たな魅力 コスプレにペンライト、掛け声 OK」（2016 年 10 月 6 日）などが例として挙げられる。
- 8) 戸村『まちの映画館』、82-93 頁
- 9) 丹羽「野次、喝采そして応援」、18 頁
- 10) ベンヤミン「複製技術時代の芸術作品〔第二稿〕」、608-11 頁
- 11) Feuer, *The Hollywood Musical*, 26.
- 12) Feuer, "The Self-Reflexive Musical and the Myth of Entertainment," 450-51.
- 13) Ibid., 451-52.
- 14) Artt, "Reflections on the Self-Reflexive Musical," 63-7.
- 15) 長谷「踊る映画観客」、15-18 頁
- 16) 渡邊「液状化するスクリーンと観客」、74-5 頁
- 17) Feuer, *The Hollywood Musical*, 31-4.
- 18) 渡邊「液状化するスクリーンと観客」、74-5 頁
- 19) 読売新聞「歌って踊って！映画観賞 大館 御成座でマサラ上映＝秋田」（2023 年

3月21日)、日経MJ(流通新聞)「映画「RRR」ロングラン 2人の友情、心も私も踊る」(2023年3月31日)、読売新聞「[あっちこっち hyoGO!!] 映画「RRR」終わらぬ熱狂=兵庫」(2023年7月22日)などの新聞記事で、『RRR』と参加型上映をめぐる日本での熱狂が報道された。

- 20) 河野は映画研究用語としての「メロドラマ (melodrama)」の特徴を次のようにまとめている。「善悪の葛藤のような明確な二項対立を中心に物語が展開し、主人公は犠牲者となってたくさんの災難と苦悩を経験するが、最終的には救われる。この単純な道徳性を持ち上げる、大げさな身振りや誇張されたセットなど、しばしば象徴性と隠喩に満ちたミザンセースを表現上の特徴とする。観客はこの波乱に満ちた物語を見守るなかで、主人公に同情したり共感したり、憐れみを感じたり祝福したりしながら、何度となく涙を誘われる。」(河野『日本の〈メロドラマ〉映画』、13頁)
- 21) 河野『メロドラマの想像力』、285-86頁
- 22) フューアーによると、物語によってパフォーマーの視点は予め確立されているため、パフォーマンス中、映画観客は違和感を感じることなく物語世界の観客とパフォーマーへの「二重の、あるいは分裂した同一化」をすることが可能である (Feuer, *The Hollywood Musical*, 29.)。

引用文献

- Artt, Sarah. "Reflections on the Self-Reflexive Musical." In *Reading Rocky Horror: The Rocky Horror Picture Show and Popular Culture*, edited by Jeffrey Andrew Weinstock, 51-68. New York: Palgrave Macmillan US, 2008.
- Atkinson, Sarah, and Helen W. Kennedy. "Preface." In *Live Cinema: Cultures, Economies, Aesthetics*, edited by Sarah Atkinson and Helen W. Kennedy, ix-xii. London: Bloomsbury Academic, 2017.
- Austin, Bruce A. "Portrait of a Cult Film Audience: The Rocky Horror Picture Show." *Journal of Communication* 31, no. 2 (June 1, 1981): 43-54.
- Feuer, Jane. *The Hollywood Musical*. 2nd ed. Bloomington: Indiana University Press, 1993.
- . "The Self-Reflexive Musical and the Myth of Entertainment." In *Film Genre Reader II*, edited by Barry Keith Grant, 1st ed., 441-55. Austin: University of Texas Press, 1995.
- Piro, Sal, and Michael Hess. *The Official Rocky Horror Picture Show Audience Participation Guide*. Livonia, Mi.: Stabur Press, 1991.

- 足立加勇「観客参加型コンテンツの成立と友情物語：少女向けアニメ『プリキュア』シリーズにおける観客参加の形式」、日本アニメーション学会機関誌編集委員会編『アニメーション研究』第13巻第1号（2012年）、13-23頁
- ベンヤミン、ヴァルター「複製技術時代の芸術作品〔第二稿〕」久保哲司訳、浅井健二郎編訳『ベンヤミン・コレクション1 ― 近代の意味』筑摩書房、1995年、583-640頁
- 長谷正人「踊る映画観客：『ロッキー・ホラー・ショー』をめぐって」『現代風俗学研究』第2号（1996年）、13-21頁
- 河野真理江『メロドラマの想像力』青土社、2023年
- 『日本の〈メロドラマ〉映画——撮影所時代のジャンルと作品』森話社、2021年
- 丹羽典生「野次、喝采そして応援——応援の人類学的研究に向けて」、丹羽典生編『応援の人類学』青弓社、2020年、13-37頁
- 戸村文彦『まちの映画館：踊るマサラシネマ』西日本出版社、2024年
- 渡邊大輔「液化化するスクリーンと観客——「ポスト観客」の映画文化」、光岡寿郎／大久保遼編『スクリーン・スタディーズ——デジタル時代の映像／メディア経験』東京大学出版会、2019年、69-88頁

Web ページ

- てつのすけ「みんなのマサラ講座 マサラシステムとは？」ラジニ★jp、2003年
<http://www.rajini.jp>（2024年11月20日閲覧）