

今敏『千年女優』で描かれる千代子像の一貫性 ——位置関係と疾走方向の分析から——

山崎朱理

序

『千年女優』（2002）は、今敏監督の長編二作目となるアニメーション映画である¹。本作はヒロインの千代子について、彼女が想いを寄せる「鍵の君」を「追いかけてひたすら疾走するキャラクター」として紹介され²、その疾走が作品の特徴に挙げられてきた。また今敏は、寡作ながら日本国内外を問わず学術的な関心が寄せられており、本作に関わる研究や批評の蓄積も少なくない。他方で、先行研究における議論の対象として、疾走の具体的な演出はほとんど着目されてこなかった。本稿の目的は、千代子の疾走行為を主な対象とした画面分析を通じて、本作で表象される千代子像の一貫性を捉えることにある。

第1章 『千年女優』の多層性

第1節 今敏と『千年女優』

本作の制作に際して今敏が最初に記したアイディアは、「かつて大女優と謳われた老女が自分の一代記を語っている筈が、記憶は錯綜し、昔演じた様々な役柄が混じりはじめ、波瀾万丈な物語となっていく」という設定であった³。このアイディアをもとに完成された『千年女優』は、「老女」の千代子によって語られる「記憶」の「錯綜」した「波瀾万丈な物語」が終始展開され、作品全体の構成には多義性・多層性を見て取ることができる。今敏によるこの記述は、

- 1 今敏は自身の名前について、姓と名の間に半角か全角を空ける表記を正式なものとしている（今敏『KON'S TONE「千年女優」への道』復刊ドットコム、2013年、234頁）。また姓の「今」と時点を表す「いま」の混同を避けるために、本稿では「今敏」と表記する。
- 2 藤津亮太「劇中映画が物語を進める」今敏、氷川竜介、藤津亮太、今京子『今敏 絵コンテ集：千年女優』（以下、今敏ほか、前掲書と略。）復刊ドットコム、2018年、301頁。
- 3 今敏「遙かなる千年の呼び声」『KON'S TONE「千年女優」への道』17頁。

観客である我々が感じる多義性に少なからず制作者の意図が介在していることの証左となる点で示唆に富む。

また今敏は、監督デビュー以前の漫画家や漫画アシスタント時代に多くの映画に触れ、アニメーションに活動の場を広げて以降は様々な作品でレイアウトや絵コンテを担当することで、映像における画面作りの経験を積んできた⁴。『千年女優』制作当時には、映像的演出において積極的に象徴機能を持たせようとしていたことを今敏自身が明言しており、培われた画面構成に対する意識を確認できる。その例として今敏は、一時家庭に入った千代子がかつて失くしたはずの鍵を夫の書斎で見つけ夫を問いただす場面 (ch.16, 01:02.51-) を挙げる。今敏によれば、この場面では、千代子と夫の背後に描かれた「部屋のセットの境界線」をショットの切り替えによって二人の間に移動させ、「垂直に分かつ線」として「はっきりと二人を分割」することで、夫の無反省な言動に対する千代子の失望と、二人の絆の「断絶」が象徴されている⁵。

今敏作品はしばしば、物語構造や演出に古典的ハリウッド映画を主とした外国映画の影響が指摘されてきた⁶。画面構成に対する今敏自身の言及に鑑みれば、一貫したコンティニューイティ編集が意識された作品として、『千年女優』を位置付けることが可能になる。以上から、画面分析による『千年女優』解釈の試みには相応の意義があるといえる。

第2節 分析手段としての疾走

先行研究では、個別具体的なショットや演出の分析よりも物語構造の複雑性に多くの意識が向けられてきた。作中で示される千代子という女優像や彼女の出演作には現実の日本映画史が多分に反映されていることから、映画史やメディア史を絡めた言及のほか、海外の研究者からは本作における日本的文化性への指摘も散見される⁷。

須川亜紀子は、本作の物語構造の多層性 (本章第3節で詳述) を指摘した上で、作中の各要素が持つ円環のイメージが物語の非完結性を象徴し、この仕掛けによって本作が「恋愛成就 = 結婚 = 女性の幸福という構図」から逃れた「自律した女性像を構築」していることを主張する⁸。チャン・イェン・ユンも女性性に着目し、ヒロインが謙遜した態度や自己否定から自己肯定へと変化する「フェミニン・ジャーニー」を千代子が体現していると述べている⁹。

4 今敏「今敏監督ロングインタビュー」ウォーターマーク編『プラスマッドハウス1：今敏』キネマ旬報社、2007年、49-83頁。

5 「千代子讃江・その11」『KON'S TONE』(<https://konstone.s-kon.net/modules/notebook/archives/383>)、2025年11月21日アクセス。

6 cf. Susan Napier, ““Excuse Me, Who Are You?”: Performance, the Gaze, and the Female in the Works of KON Satoshi” in *Cinema Anime*, Steve T. Brown, New York, Palgrave Macmillan, 2006, p. 24.

7 英語圏の研究動向については以下を参照。徳江剛「海外文献紹介 英語圏における日本のアニメーションの研究動向；今敏」『専修国文』94号 (2014年1月)、専修大学日本語日本文学文化学会、144-147頁；宮本裕子「今敏研究の現在とこれから」『ユリイカ』52巻9号 (2020年8月)、269-276頁。

8 須川亜紀子「非完結性と女性表象：今敏『千年女優』におけるナラティブの螺旋構造とジェンダー」『慶應義塾大学日吉紀要、英語英米文学』47号 (2005年9月)、慶應義塾大学日吉紀要刊行委員会、93-121頁。

9 Yen-Jung Chang, “Satoshi Kon s Millennium Actress: A Feminine Journey with Dream-Like Qualities,” *Animation: An Interdisciplinary Journal*, Vol. 8, No.1 (2013), pp. 85-97.

日本映画史や文化性に関する指摘には具体的な作品や女優からの影響のほかに、アニメーションによる実写映画へのオマージュとして、本作の間メディア的性質が言及されてきた。これに加えてメレク・オルタバシは、立花の千代子に対する態度や本作の有する視覚的要素が、日本映画やその歴史に対する観客のイメージを結集させたオタク的な欲望を含んでいると分析する¹⁰。またジャーニン・M・ヴィロットは、作中で表象される映画とビデオ、そしてアニメーションという形式がこの順序でそれぞれ前段階のメディアを「再メディア化 (remediation)」していると述べ、ドゥルーズを引用しながら語られる記憶の抽象性や可塑性を指摘している¹¹。

他方で、作中の個別具体的な要素を取り上げた分析にはどのような関心が向けられてきたのだろうか。須川は先の論文において、作中で繰り返される地震の発生が「価値観の転換の効果」として、また立花が千代子の元へ持参し、回想の契機となる鍵が「文節化された記憶」の「断片を統合」するものとして、それぞれに機能していることを指摘する。先述したヴィロットによる映画やビデオへの言及も、各メディアの象徴性に着目している点において具体的要素の分析といえるだろう。しかし、本作における顕著な特徴となっているはずの疾走については、映画学的あるいは物語論的な分析がほとんど行われていない。管見の限りでは、疾走の方向に着目し、「千代子は左から右へ向かって過去へと回帰するための疾走を繰り返」しているとする北村匡平の指摘が確認されるのみである。ただし、疾走を「すべて「左→右」の横移動」とみなして分析する北村の主張は概括的であると言わざるを得ず、緻密性や信憑性の点で疑問が残る¹²。

こうした現状を踏まえ、本稿では、『千年女優』において演出された千代子の疾走を分析することで、千代子の行為や心情がどのように描かれているのかについての一つの解釈を提示したい。千代子の疾走方向および、その方向の決定に影響を及ぼしていると考えられる、鍵の君と千代子の位置関係を分析対象とし、鍵の君の姿が描かれる四つの場面と、最後の千代子の台詞が発せられる場面を中心に上げる。

第3節 枠物語としての『千年女優』

『千年女優』は、かつて大女優だった千代子が、取材を申し込んできた映像制作会社の立花とカメラマンの井田に応じて、想いを寄せた鍵の君を追いかけてきた自身の半生を語り聞かせる物語が主軸となっている。立花は、青年期には映画業界に身を置いていたことから女優時代の千代子と面識があり、また取材前に千代子の出演映画を鑑賞する様子が本作冒頭で示されるほど、熱狂的なファンとして設定される。この立花の依頼を契機として、自身の過去を回想することで展開されるのが千代子の語りであり、本作ではそれが映像として視覚化され、聞き

10 Melek Ortobasi, "National History as Otaku Fantasy —Satoshi Kon's *Millennium Actress*," in *Japanese Visual Culture Explorations in the World of Manga and Anime*, Marc W. Macwilliams (ed.), New York, M. E. Sharpe, Inc., 2008, pp. 274-294.

11 Janine M. Villot, "Chasing the Millennium Actress," *Science Fiction Film and Television*, Vol. 7, No. 3 (2014), pp. 343-364.

12 北村匡平「虚/実を超えるアニメーション表現——今敏『千年女優』『24フレームの映画学——映像表現を解体する——』晃洋書房、2021年、177-188頁。なお該当書は註が付いた学術書の体裁を取っているが、序説において北村は本書を「あえていえば映像表現の「批評」と位置付けている（「序説——映像表現論」、1頁）。

手であるはずの立花らさえも語られる世界の中に入り込んでいる。

須川は本作の内実を、「千代子が語る人生＝記憶の世界である「物語内世界」、「千代子本人と、聞き手立花と井田の現実世界である「物語外世界」、「外部から観るわれわれ観客の世界」の三つの層に分けている¹³。その上で千代子によって語られる、時間原則に則した過去と演じた映画作品の記憶が錯綜した「物語内世界」は「リニアな時間軸を中心に周辺を螺旋状に囲んで進む時間のような、二重構造になっている」ことを指摘するが¹⁴、須川が「螺旋状」と形容する構造の二重性については詳述がなされていない。そこで本稿ではこの構造理解を、枠物語の一つとして考えることで試みたい。

ここでの枠物語とは、文学研究や物語論でしばしば用いられる概念としての、物語の中に別の物語が埋め込まれた物語構造を指す¹⁵。本作に照らせば、枠内の物語世界では過去の千代子が無垢な存在として一途に鍵の君を追いかけ、枠外の物語世界では現在の千代子が回想の主体として過去の千代子を語るという点に、二重の物語構造を見出せる。そしてこの時、枠内の物語世界で提示される過去の千代子の言動は、それが回想であることによって、その根底に客観的事実を持ちながらも信憑性の有無は必ずしも問われない。過去の千代子は、枠外の物語世界にいる現在の千代子自身の記憶のみから構築され、かつ立花らに語るために物語化されたイメージだからである¹⁶。したがって過去の千代子は、現在の千代子が作り上げた過去のあらゆる時代の千代子および、現在の千代子自身の挙動や発話、あるいは心象をも含むあらゆる営為を反映した存在として画面上に現れる。次章ではこの構造理解を踏まえ、千代子の疾走が現在の千代子によって語り出された行為であることを前提に、映像分析から導き出される千代子像を考察する。

第2章 追いかける千代子像の創造

本作において、走る千代子にはあらゆる動機づけがなされているが、本稿の分析対象とする千代子の疾走は、鍵の君を追いかけるための行為として描かれるものに限定する。これは、疾走が始まる前後で①鍵の君の存在が明示され、開始された疾走は②電車や門、扉などある障害によって強制的に止められるまで継続するという二点で共通している。これに対して、その他の動機による走る行為は、駆けている千代子の姿が次のショットで突然に打ち切られ、千代子

13 須川、前掲論文、97頁。

14 同上、101頁。

15 cf. Gerald Prince, *A Dictionary of Narratology*, Revised ed., Lincoln, University of Nebraska Press, 2003. 本稿では「枠物語」を、枠づける／枠づけられた物語という二重構造それ自体を指す語として用い、二つの物語のうち前者を「枠外の物語世界」、後者を「枠内の物語世界」と呼ぶ。

16 記憶が主観あるいは現在の慣習によって構築されるという性質は、アルヴァックスの集合的記憶論に基づいて説明することが可能である（モーリス・アルヴァックス『記憶の社会的枠組み』鈴木智之訳、青弓社、2018年）。アルヴァックスは、「記憶＝イメージ」と「現在私たちの意識の一部をなしている概念枠組み」に連続性を見出し、「枠組みとイメージのあいだには実質的内容の交換が起こり」、「枠組みそれ自体がイメージを再構成しうる」ことを指摘する（143-144頁）。また『千年女優』における記憶の表象については、前掲した Villot の議論を参照されたい。

の走る行為そのものが継続する行為として示されない。

以上から、本稿で「疾走」と表記した時、それは上記の条件を満たした「鍵の君を追いかける疾走」を指すものとする。

第1節 疾走方向の決定——出会いの場面から

千代子と鍵の君の出会いは女学生時代である（以下、出会いの場面。ch.4, 0:12.27-）¹⁷。戦時下に思想犯として警察官に追われる鍵の君が、雪道を歩く千代子に背後からぶつかり転倒させてしまう。千代子を助け起こした後、鍵の君は負傷した脚を引きずりながら境内へ逃げ込み、千代子は警察官に鍵の君の行方を偽ることで彼を匿う。

初対面から神社の境内に移動するまでの一連の流れにおいて、画面上の二人の位置関係は絶えず変化し、またこの時、千代子の表情に鍵の君に対する感情を読み取ることはできない。他方、警察から匿った自宅の蔵の中で鍵の君と会話をする千代子には、鍵の君を強く意識した所作が見られる。戦争終結後に故郷へ招待するという鍵の君に対して、千代子は顔を赤らめて視線を逸らした後、格子窓から月を見上げる鍵の君に見惚れる。先には身体的変化として示されなかった千代子の鍵の君に対する特別な感情が、ここでは明確に彼女の表情に現れている。

千代子の心情変化に合わせるように、ショット毎に流動的だった二人の位置関係が、蔵の中では一転して固定され、ロング・ショットやショット／リヴァースショットも含め、画面左に千代子、右に鍵の君という位置関係が一貫して提示されている。これが示すのは、自身の感情に対する千代子の自覚が、千代子と鍵の君の位置関係の確定として画面上に反映されているということである。すなわち、本作において位置関係の固定化は、千代子にとっての想いを寄せる対象に鍵の君が定着したことと結び付く。同時に、固定された位置関係から、追い求めるべき方向が右方向であることも示される。蔵の中での二人の会話をもって、以降の場面において、鍵の君に会うという千代子の目的を達成することと運動方向を画面右に向けることが一致することになる。

しかし、実際に画面上で繰り返される千代子の疾走は、必ずしも右方向で統一されてはいない。この直後に展開される逃げた鍵の君を追いかける場面できえ、千代子はこの規則から外れた疾走を見せる。

千代子が駅のホームに到着するまでの疾走において、方向の一致はほとんど見られない。他方、千代子が駅のホームに到着し、電車に乗り込む鍵の君を見つけると疾走はほとんど統一される。電車を追いかける千代子は明確に真横から捉えられ、画面右から左へと向かうようになる。この方向の疾走は、千代子がつまずいた瞬間にカメラが180度回り込み、左から右に倒れ込むショットへ切り替わるまで継続される。

このように見ていくと、千代子の疾走は、鍵の君の姿を千代子が視認していると考えられる時とそれ以外とで、二つに分類することができる。追いかける対象である鍵の君を千代子が明

17 以下、「千代子」と記載した場合は、特に断りのない限り過去の千代子、すなわち現在の千代子によって語られる枠内の物語世界の千代子を指す。

確に視認している場合に、千代子の疾走方向は定まっている。反対に、方向に統一性のない疾走が見られるのは、鍵の君がまだ画面上に現れていない、あるいは画面から消えたことで、千代子が当てなく鍵の君を探している場合である。すなわち、鍵の君は、千代子にとって追いかけるべき方向の指標としての機能を担っているといえる。

第2節 作られた鍵の君の追求——再会の場面から

千代子はその後、三度鍵の君の姿を見る。浪士に扮した鍵の君と再会する場面（以下、再会の場面。ch.11, 0:39.38-）、投獄された千代子が釈放直後に、連行される鍵の君を目撃する場面（以下、投獄の場面。ch.13, 0:46.27-）、鍵の君が千代子に宛てた手紙を警察から受け取って北海道へと向かい、絵の中の雪原に立つ鍵の君を見つける場面（以下、北海道失踪の場面。ch.17, 1:04.49-）である。

遊女に扮した千代子が、鍵の君とされる罪人の浪士を追いかける再会の場面には、二つの違和感が生じている。浪士の顔の描かれ方と、千代子と浪士の位置関係である。

鍵の君は、常に顔面上部に影がかかり、目鼻立ちが明確には描かれない人物として設定されている。絵コンテには浪士が鍵の君であることを示す記述が確認でき¹⁸、実際、浪士の男は顔だけでなく身体全体にも影がかかった姿で描かれる。しかし影の下には、鍵の君の描写としては本場面以外に見られない眉と目が描かれている。この目鼻の描き込みは、絵コンテから既に示されている¹⁹。

加えて、本場面で提示される千代子と鍵の君のエスタブリッシング・ツーショットは、蔵の中での千代子と鍵の君とは反転した位置に二人を配置している。この位置の反転に応じて、浪士を視認した後に統一される千代子の疾走も、やはり鍵の君との位置関係として定められた画面右方向とは反対の画面左方向へと向かう。

その後、追っ手の声を聞き逃げ出した浪士が門を越える様子と追ってきた千代子が同一画面上に捉えられると、二人の位置関係と千代子の疾走方向は出会いの場面に設定されたものと再び一致する。門越しに向かい合う二人のショットで位置関係がもう一度反転するにもかかわらず、千代子のフラッシュバックのように再挿入された蔵の中での指切りのショットでは、画面左に千代子の手、右に鍵の君の手が配される。このように再会の場面では、画面左の浪士と右の千代子という構図のショットが大半を占めながら、その構図を崩す短いショットが二度入り込む。これにより、流動的な二人の位置関係が画面に緊張感を生み出している。

本場面において、浪士の男と鍵の君の同一性を担保する外見的要素となるのは、赤いマフラーである。これは、出会いの場面で鍵の君の負傷した脚に千代子が巻いたものであり、再会の場面以降において鍵の君の象徴として機能することで、千代子によって回想された物語を枠づける要素となっている。他方、蔵から逃亡する鍵の君はこのマフラーを身に付けていない。蔵で千代子と鍵の君が約束を交わした時、鍵の君の脚にはまだ赤いマフラーが巻かれている。しか

18 今 敏ほか、前掲書、No. 208。

19 同上のコマで、目鼻が示された浪士が描かれる。

しその翌日に、女学校から帰る千代子の首元にも同じ赤いマフラーがある。

プロットに則せば、蔵での会話の後に改めて脚の怪我の手当てがされた際に、赤いマフラーは千代子の手元に戻ったと考えるのが妥当だろう。これ以降の鍵の君が赤いマフラーを持っていることは不自然であることがわかる。したがって、出会いの場面における鍵の君は現実に存在していたと捉えることができる一方、再会の場面以降は、その実在性を断定できない。

赤いマフラーによって浮かび上がる鍵の君の非実在性は、目鼻が描き込まれた浪士の異質性に一つの解釈を示す。再会の場面に現れる浪士は、謀反人である点で思想犯の鍵の君と近接性がある。しかし赤いマフラーによって、鍵の君の存在にはその近接性以上に虚構性が備わり、千代子の記憶から作り出された幻影という性質が強調される。

作られた鍵の君を追いかける千代子の疾走は、実在の鍵の君へ向かう画面右とは異なる左方向へ向けられる。出会いの場面で決定され、統一された位置関係に反した方向へ進む千代子の疾走は、作られた鍵の君を追う行為であることを裏付けている。

第3節 異なる方向へ進む二人——投獄の場面から

思想犯と繋がりを持つ証拠を警察に捕まれたことで、千代子は牢に入れられる。すぐに釈放されることになるが、留置所の渡り廊下で警察に連行される鍵の君の後ろ姿を見つける。この投獄の場面は、画面左側に千代子、右側に鍵の君という位置関係が示唆されているものの、二人の位置関係を明示するショットは一切用いられない。鍵の君は、千代子の視点ショットのように提示される。また千代子の疾走を見ると、扉が閉まり切るまでは画面右方向、すなわち実在する鍵の君へ向かう方向で統一され、扉の先の暗い通路を駆けていく時には入り乱れる。したがって、本場面は現在の千代子の記憶から構成された曖昧な回想であることが強調されながらも、過去の千代子が体験した事実も少なからず含まれると考えられる。

本場面で鍵の君は、扉が閉まることでその姿が見えなくなるまで画面奥へと歩き続ける。他方、千代子の統一された疾走方向は画面左右へ進む。二人の方向のすれ違いは他の場面でも始終確認することができる。千代子が疾走によって鍵の君に辿り着くことは不可能であるということが、回想の冒頭から千代子の疾走方向によって示され、終盤まで貫徹して描かれていることがわかる。ここに、千代子の行為の一貫性に呼応した、あるいはその行為と対照されたことでより際立った、作品全体を支える一貫性を見ることができる。

第3章 千代子の変化と不変

第1節 追いかける集大成としての疾走——北海道失踪の場面から

戦争が終わり、初老となった千代子は、獄中の鍵の君が千代子に宛てて書いたという手紙を受け取り、北海道へと向かう。

この北海道失踪の場面には、他の場面で使用されたショットが数多く再挿入されている。その多くは千代子の疾走だが、出会いの場面で千代子の背後からぶつかる鍵の君や、蔵での指切

りなど、他のショットも挿し込まれる。千代子と鍵の君が同時に提示される再挿入ショットを見ると、二人の位置関係は左右いずれの場合も示され、時系列も順不同になっている。これにより、出会いの場面において千代子と鍵の君が蔵に移動するまでの、位置関係が流動的な状態へ逆戻りしたような印象が与えられる。蔵で千代子が定めた二人の位置関係が、ここにおいて解体される。

北海道へ向かう千代子はまだ鍵の君を視認しておらず、あらゆる方向へ縦横無尽に疾走する。ただし、そのうちでも右方向、特に真右方向への疾走が多くなっていることには留意したい。他の場面に見られる、鍵の君を見失った千代子の非統一的な疾走において、疾走以外のショットを挟まずに全く同じ方向への疾走が連続するのは二ショットまでであった。他方、本場面では三ショット以上連続した同方向の疾走が複数回提示され、その方向は全て右方向へと向かう²⁰。手紙によって初めて具体的な場所が示されたことで、千代子は非統一的な疾走の中にも、固定された一つの方向を見出すことが可能となったといえる。

加えて本場面では、千代子が初めて画面上下方向へと疾走する。千代子が階段を駆け下りたり坂道を駆け上がったたりするショットは他の場面にも見られたが、それらは全て千代子が画面から一度も消えることがなく、画面の奥ないし手前の方向へと進む疾走と明確に区別することができなかった。これに対し、本場面で土砂崩れにより停止した電車の扉から飛び降りる千代子は着地してすぐに、俯瞰ショットで捉えられることで画面上部へ走り消える。森の中に駆け込むと、次のショットでは画面上部からフレームに入り斜面を滑るように下りてくる。このように、他の場面では見られなかった上下軸の方向が千代子の疾走に現れている。

やがて千代子は月面を進んでいく。開けた平原の向こうに、鍵の君が描かれた絵が現れると、画中の鍵の君が画面奥に、千代子が画面手前に配され、画面上真っ直ぐに前後軸となる二人の位置関係が初めて示される。この構図は、千代子が改めて設定した、鍵の君との新たな位置関係であるといえる。ここで千代子の向かうべき方向が画面奥へと定められ、以降は奥行きへと進む立体的な前後軸として、疾走方向はある程度統一される。そしてこの方向は、一見すると鍵の君の進行方向と一致している。

千代子と画中の鍵の君が同一画面に提示されたショットのまま、千代子は絵に駆け寄る。しかし、この疾走もまた、鍵の君のもとに辿り着くことはない。肉体を持つ千代子は、絵に描かれた鍵の君と異なる次元に存在しているためである。この二者の隔たりは、転じて此岸と彼岸の隔たりとして解せるだろう。すなわち、画中から鍵の君が消えた絵を前にした時、千代子は彼の死去を悟ったことになる。

第2節 方向の再設定と疾走の失敗——最終場面から

鍵の君が消えたことで、力なくしゃがみ込んだ千代子はしかし、すぐに顔を上げ再び絵の前

20 疾走が三ショット以上連続して同方向へ進むのは、ch.17, 1:06.30-、ch.17, 1:08.06-、ch.17, 1:10.28-の三箇所である。なおこれは千代子が自身の脚で駆ける疾走のショットのみを挙げている。乗り物を使用する場合を含めると、トラックが走る連続した三ショット (ch.17, 1:09.08-) も該当し、右から左へと進行する。しかしこれは二ショット目から車内に切り替わることで画面上では同方向に進む印象を受け難く、判然と疾走であるとはみなせない。

に立つと、頭上を仰ぎ「私、行きます！どこまでも逢いに！！」と叫ぶ²¹。立ち上がる直前に映された千代子の右横顔は、絵を見ることが出来る角度まで上がっていない。またこの台詞は、出会いの場面の最終盤で鍵の君の乗る電車に向けて女学生の千代子が叫ぶ「私……行きます、必ず逢いに行きます！」と類似している。

これらを踏まえると、千代子が再び顔を上げたのは、鍵の君が消え去った後の絵を仰ぎ見るためではない。千代子は絵から消えた鍵の君の行方を、自身の頭上に広がる宇宙空間に見出している。すなわち画面上下という縦軸を取り入れ、三度目となる位置関係と疾走方向の設定を行なっているといえる。

千代子の視線の先に鍵の君が見出されるならば、この時鍵の君は、その姿が映されることこそないが、千代子よりも画面手前側に存在することになる。他方、叫ぶ千代子の姿は俯瞰ショットで捉えられ、身体動作としては頭上に向けられた叫びが、画面上では奥から手前に向かう行為として提示される。この方向の食い違いがもたらす感覚的な不調和は、この後の疾走の失敗として物語に反映されている。

続く場面で、千代子はロケットに乗り込み宇宙空間への発進を試みる。しかし、発射直前に画面が大きく揺れ出すと、そこは千代子が出演する映画のスタジオであり、画面の揺れは地震だったことが示される。

本場面において、千代子が再会の誓いを叫んでから地震が発生するまでのショットは、基本的に全て作品冒頭と同じ構図を取るか、冒頭場面のショットの再挿入で構成される。冒頭に同じ構図で提示されるロケットの発射がビデオテープで再生された映画の映像であることを踏まえると、本場面で冒頭部と同構図をとるショットは、劇中映画の撮影時に劇中カメラが捉えた映像という点である程度の客観性を有しつつ、そこに千代子の心象が混在していると考えられる。

ロケットの操縦席に座る千代子は、視線と身体を画面の上へと向け、ロケットの発射によって鍵の君を追いかける疾走を再び試みようとする。しかし、ここで提示されている千代子は、現在の千代子の語りによって鍵の君の非実在性に気付いたように見せられ、疾走方向を修正したように描き出された、想像上の千代子である。枠内の物語世界において、鍵の君に辿り着くことを可能とする疾走が成功することはありえず、したがって地震の発生によって、この試みは失敗に終わる。

第3節 「あの人を追いかける私」が向かう先——最後の台詞から

回想を語り終えた千代子は、直後に意識を失い病院へ搬送される。病室での千代子の語りから、画面が再びロケットの操縦席へと切り替わると、千代子は女優時代の容姿に戻り、ロケットが改めて発射されることで宇宙へと飛び立つ。ロケットは、宇宙空間を真っ直ぐに見つめた千代子の「だって私、あの人を追いかけている私が好きなんだもの」という台詞とともに、白い光の中へと消えていく。

この最終場面では、冒頭場面と北海道失踪の場面に続く三度目のロケット発射が提示される。

21 台詞の表記は『今 敏 絵コンテ集：千年女優』に依拠している。

本場面を枠物語における枠外の物語世界の語りとするならば、ここでのロケットの発射は作中で唯一の、現在の千代子による疾走行為であり、かつロケットが画面上方向へと進む軌道を見せる場面である。

ロケットの発射自体は、冒頭場面で立花が鑑賞する画面内画面のモニターに映し出された、千代子出演の映画の映像にも見ることができる。しかし、冒頭場面と最終場面のそれぞれのロケットの描写には異なる点が挙げられる。第一はその進行方向である。冒頭場面では、打ち上げられる瞬間が一切描かれず、既に発射されたロケットが宇宙空間を画面右方向に浮遊する様子のみが示される。第二に、冒頭場面のロケットは千代子の疾走行為とはみなせない。本稿で提示した疾走の定義に則した時、冒頭部分はその条件を満たしていないためである。

したがって、作中において三度展開されるロケットの発射のうち、千代子が鍵の君を視認して追うべき方向を定め、それと合致した方向へとロケットが向けられ、さらに発射が成功する千代子の疾走とみなすために必要な条件が揃うのは、最終場面のみである。

宇宙ステーションを飛び出したロケットは、続くショットで画面右奥に向かって進行する。平面的な縦軸と立体的な前後軸の両方向に進むロケットが順に提示されることで、月面で千代子が身体動作として示した上方向への進行と、俯瞰ショットによって提示された奥行きを伴う前後軸方向の食い違いから生じていた不調和が解消されている。

さらに、宇宙の彼方へと消えるロケットの演出は千代子の死の表象と結び付く。これにより、ロケットの発射には此岸と彼岸の越境という意味も付加される。このようにして、最終場面は千代子が誓った再会の約束を果たし、鍵の君へと辿り着く疾走の成功を提示しているように見えるかもしれない。しかし、画面右奥に配された白い光の空間に向かってロケットが右奥へ向かって飛んでいく画面構成と、鍵の君の進行方向をより厳密に比較すると、鍵の君が消える画面奥あるいは左奥とは異なっている²²。また、鍵の君は暗い闇の中へ消えていくのに対し、千代子の乗るロケットは光に包まれた明るい空間へと吸い込まれる。すなわち、この最終場面においてもなお、千代子と鍵の君の疾走および消失の方向と状況は完全には一致していないことがわかる。

他方、千代子の最後の台詞によって、最終場面はこれまでの場面と異なる意味を持つ。本場面において千代子は、鍵の君に逢いに行くことを阻む障害や隔たりを全て解消し、追いかけることを可能にした上で、自らの意志で鍵の君へ辿り着くことを放棄している。最後の台詞は、「あの人を追いかける私」という千代子像を作り上げ、過去を語ることによって追いかける行為と自己を肯定する。この台詞による千代子の意志の表明は、彼女が過去の語りで保持し続けた一貫性を強固にしている。

結

本稿では、疾走を主とした画面分析から、千代子自身が作り出した「あの人を追いかける私」

22 出会うの場面で鍵の君を乗せた電車と、再会の場面の浪士は左奥へ進んでいった。また投獄の場面と北海道失踪の場面における鍵の君は画面を真つすぐ奥へと進み、その姿が見えなくなった。

という一貫性を持つ千代子像が見出せることを主張した。

この像を作った千代子、すなわち回想の語り手である老女となった現在の千代子にとって、自身が「あの人」との再会を常に求めてはいなかったことは事実であり、「あの人を追いかける私」も自身が作り出した存在だといえるだろう。現在の千代子は、鍵の君とその彼を追いかける千代子を自ら創造し、記憶から構築された物語をきわめて自覚的に立花や我々観客に語る。この千代子の自身を捉える目が、メタ的に観客へ提示されることで、『千年女優』はより多層で複雑な物語となる。この多層性の中で、語られた回想内で疾走し続ける千代子は、「あの人」を追い続ける自身を装いながら、「あの人」を見つけ、追いつくことは決して望んでいない存在として、作品の一貫した核心を形成している。

参考文献一覧

書籍・論文

ウォーターマーク編『プラスマッドハウス1：今敏』キネマ旬報社、2007年。

北村匡平「虚／実を超えるアニメーション表現——今敏『千年女優』『24フレームの映画学——映像表現を解体する——』晃洋書房、2021年、177-188頁。

今敏『KON'S TONE「千年女優」への道』復刊ドットコム、2013年。

今敏、氷川竜介、藤津亮太、今京子『今敏 絵コンテ集：千年女優』復刊ドットコム、2018年。

須川亜紀子「非完結性と女性表象：今敏『千年女優』におけるナラティブの螺旋構造とジェンダー」『慶應義塾大学日吉紀要、英語英米文学』47号（2005年9月）、慶應義塾大学日吉紀要刊行委員会、93-121頁。

徳江剛「海外文献紹介 英語圏における日本のアニメーションの研究動向；今敏」『専修国文』94号（2014年1月）、専修大学日本語日本文学文化学会、147-177頁。

宮本裕子「今敏研究の現在とこれから」『ユリイカ』52巻9号（2020年8月）、269-276頁。

アルヴァックス、モーリス『記憶の社会的枠組み』鈴木智之訳、青弓社、2018年（Halbachs, Meurice. *Les Cadres sociaux de la mémoire*, Albin Michel, 1994.）。

Chang, Yen-Jung “Satoshi Kon s Millennium Actress: A Feminine Journey with Dream-Like Qualities” *Animation: An Interdisciplinary Journal*, Vol. 8, No. 1 (2013), pp. 85-97.

Napier, Susan, ““Excuse Me, Who Are You?”: Performance, the Gaze, and the Female in the Works of KON Satoshi” in *Cinema Anime*, Steve T. Brown, New York, Palgrave Macmillan, 2006, pp. 23-42.

Ortabasi, Melek “National History as Otaku Fantasy—Satoshi Kon’s *Millennium Actress*” in *Japanese Visual Culture Explorations in the World of Manga and Anime*, Marc W. Macwilliams (ed.), New York, M. E. Sharpe, Inc. 2008, pp. 274-294.

Prince, Gerald. *A Dictionary of Narratology*, Revised ed., Lincoln, University of Nebraska Press, 2003.

Villot, Janine M. “Chasing the Millennium Actress,” *Science Fiction Film and Television*, Vol. 7, No. 3 (2014), pp. 343-364.

ウェブサイト

『KON'S TONE』(<https://konstone.s-kon.net/>)、2025年11月21日アクセス。

映像資料

『千年女優』コレクション BOX、DVD、バンダイビジュアル、2003年。

本稿は、筆者の2024年度成城大学芸術学科卒業論文「「追いかける私」を好きであり続ける鍵——位置関係と疾走方向にみる今敏『千年女優』解釈——」の内容全体を改稿したものである。

Consistency of Chiyoko in Satoshi Kon's *Millennium Actress*:
An Analysis in Terms of the Spatial Relationships and
the Directions of Running

YAMAZAKI Akari

In Satoshi Kon's animated film *Millennium Actress* (2002), the protagonist, Chiyoko, runs repeatedly in a striking manner. This paper examines the image of Chiyoko through a close analysis of her acts of running and her spatial relationship with her first love, the young painter, Kagi-no-Kimi. Chiyoko's running provides a key to the internal consistency of the film, which is often described as intricately intertwining fiction and reality. First, the film is structured as a frame narrative in which the elderly Chiyoko recalls and narrates her past. Each depiction of running is a function of the present view of Chiyoko as the narrator, as it is the recollected and reconstructed scenes of her past actions and emotions. Second, I demonstrate that Chiyoko's running follows a coherent directional logic. In the multilayered world of *Millennium Actress*, the ever-running Chiyoko in her narrated recollections persistently constitutes the core of the film: Although she appears to be endlessly pursuing Kagi-no-Kimi, she in reality enacts a character who never truly desires to find or reach him.