

## メビウスの輪のような世界

映画『インサイド・ヘッド』における「インサイド・アウト」の主題系

伊藤弘了



図 1<sup>1</sup>

### はじめに

洋画の邦題をどうするかは興行上の一大問題であり、しばしば原題との齟齬が取り沙汰される。ピクサーの長編アニメーション映画『インサイド・ヘッド』（ピート・ドクター監督、2015年）もそうした例の一つに数えられるかもしれない。本作のオリジナル・タイトルは *Inside Out*（インサイド・アウト）である。これは「裏返しに、ひっくり返して、裏表逆」といった副詞的な意味を持つ熟語だが、日本人にとって馴染みのある英語表現とは言いがたい。そこで邦題では「インサイド・ヘッド」という和製英語を採用して、映画の内容を想像させやすくしている。筆者は邦題決定者のこの工夫に敬意を払いこそすれ、非難しようとする意図など毛頭持ち合わせていない。じっさい、この映画はライリーという11歳の少女の脳内に住まう擬人化された五つの感情たちを中心的に描いているのだから、「頭のなかで」ということを強調する邦題は決して間違っていない<sup>2</sup>（映画の宣伝ポスターもそのような理解に基づいて作成されているようである。もっともこれは英語版のポスターとほぼ同じデザインでもある [図1]）。しかしながら、本映画の主題をより深く理解するためには、やはりいくつかの水準でメビウスの輪のように「裏返し」になっている事態に注意を向けることが必要である。本稿ではそれを大きく三つの水準で捉え、そこでどのように「インサイド・アウト」の事態が描かれているのか具体的に検討していく。

<sup>1</sup> 映画『インサイド・ヘッド』ホームページより (<http://www.disney.co.jp/movie/head.html>)。以下図2、3の出典も同じである。

<sup>2</sup> 映画のほとんどの場面は擬人化された感情たちの脳内での冒険を描くことにあてられている。そこにはたとえば、映画史的に重要な被写体の一つである列車をめぐる冒険のエピソードも含まれており、現実のライリーが最終的に長距離バスによる移動（家出）すら行わないことを考えると、ここで両者は既に裏返しの関係になっているとも言える（一般的な劇映画で描かれるような活劇やアクションが脳内で完結しており、映画内の現実世界で大きな事件が起こらない）。また人間以外の存在を擬人化し、その活躍を中心に描くのは『トイ・ストーリー』（1995年）以来、ピクサー作品に顕著に見られる特徴でもある。内容的に人間でないものを中心に描くことと、CGアニメーションという形式との間には連関を見出すことができるかもしれない。

とりわけ重要なのは本作と映画史の関係を考えたときに見えてくるインサイド・アウトである（この点は第3節で詳細に論じる）<sup>3</sup>。

## 1. 一つ目のインサイド・アウト——ライリーと五人の感情たち

一つ目の裏返しはライリーという少女とその脳内で活動している五つの感情の関係である<sup>4</sup>。ライリーは一個の独立した人格として物語世界内に位置づけられており、同様の人格を備えた他者との関係性を生きている。これがライリーの表向きの顔であるとすれば、彼女の脳内で活動している五つの感情たちはその裏の顔にあたる。重要なのは、この裏表の関係は入力と出力が一对一で対応するような単純なあり方をしていないという点である。ごく素朴な見方としては、たとえばライリーの脳内にいる擬人化された五つの感情たちが彼女の行動を一方向的に統御しているというモデルが考えられるだろうが、じっさいにはそのようには描かれていない。周囲を取り巻く環境の変化に対して、ライリーは脳内の感情たちが示す反応に先行して何らかのリアクションを示すことがある（たとえば彼女が手すりを滑り降りようとして階段に駆け寄る場面）。また、感情たちの働きかけが契機となってライリーが何らかの行動を起こした場合でも、感情の側でそれを止められないという事態も描かれている（ライリーが家出をする場面）<sup>5</sup>。このずれによって、一方が他方を統御しているのではなく、両者が相互に影響を与え続ける関係が生じている。ライリーと感情たちとの間で生じる齟齬はそのつど弁証法的に止揚されていくのである。このとき表や裏という表現はもはや意味を失っており、両者は常に裏表を逆転させながら、ひたすら往還運動を続けていく。ここに見られるのは、命あるかぎり新たな意味を産出し続ける人間存在のあり方そのものである。

---

<sup>3</sup> 社会学者の新井克弥はピクサー作品の原題と邦題の食い違いに批判をくわえている。本文中で述べたように、筆者自身は必ずしも原題と邦題が異なっていることに否定的ではないが、原題を踏まえることで作品理解が深まるという新井の姿勢には賛同する。また、以下の新井の分析からは大いに示唆を受けており、それは本稿の議論にも反映されている（新井克弥「タイトル『インサイドヘッド』は誤訳？～ディズニー・ピクサー映画「邦題」の問題点」、『勝手にメディア社会論』（2015年7月24日）、<http://blogs.yahoo.co.jp/mediakatsuya/65737707.html>（最終閲覧日：2015年12月17日））。

<sup>4</sup> 新井も本作における「裏返し」の関係を三つ挙げているが、この段落では新井が一つ目に挙げたものと三つ目に挙げたものを合わせて議論している（より厳密に言えば、新井が三つ目に挙げた主体の問題を、ここではやや異なった観点から考察している）。

<sup>5</sup> 本作のセル専用 Blu-ray には、未公開シーンとして、ライリーと感情の間に明確なずれが生じている場面が収録されている。はじめて転校先の学校に足を踏み入れたライリーは、同学年の女の子から声を掛けられ、パーティに誘われる。その誘いを断ろうとするヨロコビの意に反して、ライリーは会話に応じ、パーティへの参加を約束する。ここでは子どもっぽさを体現するヨロコビと、そこから脱しつつあるライリーとの齟齬が明瞭に描かれている。しかしながら、より重要なのはこのエピソードが映画では採用されていないという事実である。これによって、映画の終盤でライリーが感情の制止を振り切って家出を敢行しようとする場面が際立つことになる。こうしたことは他のアウトテイクについても言える。それらは単に無意味なシーンなのではなく、一度は試みられながらも作品全体の構成を考えたときに、結果として削除されたという意味で、作品の完成度を上げることに寄与しているのである。ここには本編に採用された場面と採用されなかった場面との間に生じている「インサイド・アウト」の関係を見てとることができるだろう。

本作で描かれているような登場人物と内面の感情たちとの齟齬は、「トイ・ストーリー」シリーズにおける人間とオモチャたちとの関係と構造的によく似ている。「トイ・ストーリー」では、オモチャ本来の設定と持ち主の子どもが与える設定とがしばしば食い違っている。たとえば『トイ・ストーリー3』の冒頭では、アンディ少年の空想のなかで、単なる豚の貯金箱が「ドクター・ポークチョップ」というマッド・サイエンティストになったり、赤いサルのおモチャがサル爆弾という兵器として用いられたいしていた<sup>6</sup>。このような持ち主の遊びを通して、オモチャたちは各々の個性を形成していく。そのもっとも顕著な例がスペース・レンジャーのバズ・ライトイヤーである。彼は当初、自分は本物のスペース・レンジャーであると信じ込んでいたが、後から大量生産された子ども向けオモチャのひとつに過ぎないことを知ってひどく落ち込む。しかしながら、アンディや保安官のウッディを中心とする他のオモチャとの関係を通して、初期設定と現状との齟齬を徐々に埋めていき、やがて世界にひとつだけのオモチャとしてのアイデンティティを確立していくのである。『トイ・ストーリー3』の結末部（アンディの旅立ちとそれをウッディらオモチャたちが見送る場面）が感動的なのは、人間とオモチャの間の感情的な隔たりが消滅し、観客をも巻き込んで両者が一体化する稀有な瞬間を描いているからである。我々の議論との関係で重要なのは、「トイ・ストーリー」シリーズのおモチャたちがしばしば持ち主の子どもたちの忘れられた記憶の象徴として描かれている点である（そしてオモチャたちは持ち主の子どもにも忘れられ、捨てられることを何より恐れている）。『インサイド・ヘッド』およびピクサー作品における記憶と忘却の主題については第3節で立ち戻ることにして、先に二つ目の裏返しを見ておこう。

## 2. 二つ目のインサイド・アウト——ヨロコビとカナシミの弁証法

二つ目の裏返しは擬人化された感情同士の間に見られるものであり、これは本作でもっともわかりやすい「裏表」関係をなしている。『インサイド・ヘッド』で擬人化されて描かれている感情は、ヨロコビ (Joy)、カナシミ (Sadness)、イカリ (Anger)、ムカムカ (Disgust)、ビビリ (Fear) の五つである<sup>7</sup>。これらの感情はそれぞれが単独で機能しているわけではなく、相互に補完しあうことで深みを増すようになっている。本作におけるヨロコビとカナシミの関係性はこの「感情の相補関係」の主題を集約したものである。ヨロコビの裏返しとしてのカナシミと、カナシミの裏返しとしてのヨロコビは、文字通り表裏一体となってお互いがお互いを支えあっている。二人は脳内で繰り広げられる冒険をともに乗り切ることで、映画の終盤になって初めてそのことに気がつく。この二つの感情の近しさは、キャ

---

<sup>6</sup> この荒唐無稽な冒頭シーンが内包している西部劇と核開発との意義深い繋がりについては川本徹『荒野のオデュッセイア 西部劇映画論』「第二章 アイアン・ホースからアトミック・ボムへ——アメリカ西部の新旧テクノロジー」（みすず書房、2014年、69-100頁）の議論を参照されたい。

<sup>7</sup> 最終的にはこの五つが採用されているが、当初はこれら以外の感情を登場させることも想定していたという。たとえば「オプティミズム」や「プライド」、「アンニユイ」などである（“The ‘Inside Out’ Emotions Almost Included Pride and Ennui”）。つまり、採用された五つの感情の外部には選ばれたかもしれない無数の感情たちの可能性が存在している。こうした潜在的な感情たちの気配が、作品の豊かさを外側から支えているのである。

ラクター造形を通して図像的にも示されている。カナシミは全身が寒色系の青色で統一されているが、性質的に対極に存在するはずのヨロコビの髪と瞳にもやはり青色が用いられている（図2、3）。さらに、ヨロコビが着ている黄色地のワンピースには、よく見ると青色の模様があしらわれている（実はライリーの瞳も青色である。表裏の関係にあるヨロコビとカナシミの感情に対して、ライリー自身がさらにその二人と表裏の関係にあることに対応しているのである）。

キャラクターの図像的な側面については、ヨロコビに影が存在していない点を指摘しておくべきだろう。これは製作陣によって明確に意図された設定である。光源である彼女に影はなく、むしろ彼女が周囲に振りまく光そのものが影のように機能している。光と影を反転させてしまうインサイド・アウトの力学はここでも働いている。さらに、彼女の輪郭線がわざとぼかされている点も見逃してはならない。ヨロコビの身体を構成する粒子状の光が大気中に溶け出して、境界を曖昧にするかのような描かれ方をしているのである。

また、ヨロコビというキャラクターのなかにも悲しみの感情があり（思い出の捨て場に落とされた彼女は泣いている）、カナシミというキャラクターのなかにも喜びの感情があるように見える点も重要だろう。これは「感情の擬人化」という試みから半ば必然的に生じたものだと言えるだろうが、結果として本作におけるインサイド・アウトの主題系をより豊かに彩ることになっている。



図2 ヨロコビ



図3 カナシミ

### 3. 三つ目のインサイド・アウト——映画史のとり込みと反転の企て

三つ目の裏返しは過去の映画作品や映画史をめぐって間テクスト的に成立しているインサイド・アウトの関係である。映画批評家のキャリー・リッキーは、『インサイド・ヘッド』を鑑賞したときに、11歳の女の子の脳内で活躍する感情たちに対して「以前にどこかで出会ったことがある」という錯覚を抱いたと述べている。そして検索の結果、それがディズニーが製作した1943年公開の短編アニメーション映画*Reason and Emotion*であることを思い出す<sup>8</sup> [図4、5]。

<sup>8</sup> <https://www.yahoo.com/movies/inside-out-pixar-disney-propaganda-wwii-while-121861830097.html>

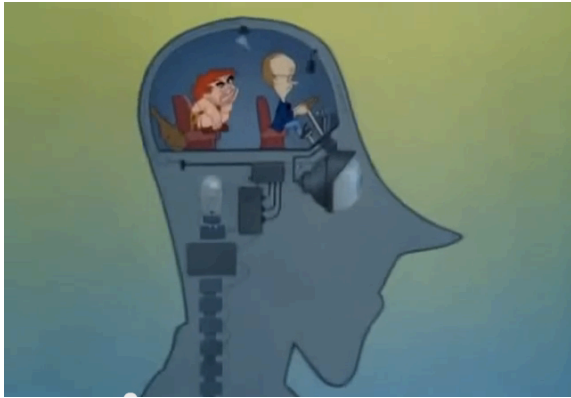


図4 *Reason and Emotion* (1943)



図5 *Reason and Emotion* (1943)

*Reason and Emotion*はヒトラーが世界に恐怖を振りまいている時代に、その支配に抗うべく、脳内世界で擬人化された理性が感情を統御していくさまを描いた連合国側のプロパガンダ映画である<sup>9</sup>。『インサイド・ヘッド』の監督であるピート・ドクターもインタビューのなかで、*Reason and Emotion*が着想の一つであったことを認めている<sup>10</sup>。このエピソードは、ピクサーの最新アニメーション作品が半世紀以上前のディズニー映画を参照していることを教えてくれる点で貴重だが、それだけでなく、ある映画を見たことでそれまで忘れていた記憶を呼び起こされる観客の存在を証明している点でも興味深い。後ほど検討するように、記憶をめぐるこうした観客の身ぶりは、本作で描かれている物語とパラレルな関係を結んでいるからである。このように、本作は作品外に歴史的事実として存在している過去の映画を作品内に積極的に取り込もうとしている。むろん、過去作品の引用やオマージュは多くの映画で行われていることであり、その身ぶり自体が映画史の反復と言えるだろうが、本作においてこれらの反復が特に重要なのは、それが「インサイド・アウト」の主題と密接にかかわり合いながら、物語の推進力となっているからである。主題と物語の連関について考える前に、まずは本映画の随所に映画や映画史への目配せが散りばめられているさまを確認していく。

<sup>9</sup> 作品は以下のYouTubeの以下のページで全編を視聴することが可能である。

<https://www.youtube.com/watch?v=nvp3zAPraF4>

また、この短編映画の詳細については、セバスチャン・ロファ『アニメとプロパガンダ 第二次大戦期の映画と政治』（法政大学出版局、2011年、309–11頁）を参照されたい。

<sup>10</sup><http://blogs.disney.com/insider/2015/06/16/go-inside-pete-docters-mind-5-disney-classics-that-inspired-inside-out/> この記事では本作の成立に影響を与えていると思われる他の映画やアトラクションも紹介している。

### 3-1. 演出としてのフリッカー

サンフランシスコに引っ越したライリーは、転校初日の自己紹介のさなかに泣き出してしまう（その際の授業科目が「歴史」であったことは示唆的である）。直後の場面で、司令部から記憶の長期保存子へとパイプ内を移動していくヨロコビとカナシミの姿が提示される。ここでヨロコビの主観ショットとしてパイプの外に広がる脳内の景色が映し出されるが、この景色の見せ方が映画の歴史を想起させる。ここで我々もその歴史を復習しておくことにしよう。

フィルムを用いて映画を撮影・上映するためには、フィルムを一定速度で送り出し続ける機械的な仕組みが必要となる。これが「かき落とし機構」あるいは「間欠運動機構」として知られているものである。間欠運動機構は「フィルムを一コマずつ露光させる位置に送り、約二十四分の一秒間それをその位置に固定し、それから次のコマをその位置に送りこむ」ための装置であり、これを毎秒二十四回、正確に行い続ける必要がある<sup>11</sup>。静止画像の集合に過ぎないフィルムはこの機構によってはじめて運動性を獲得することができる。こうした現象は当初「残像現象」と呼ばれ、人間の脳は「画像が消えたあともしばらくのあいだその像をとどめる」ので「一連の静止画像を心理的に結びつくほど速く投映して、動きの錯覚を維持する」と説明されたが<sup>12</sup>、これは正確ではない。ヒューゴー・ミュンスターバーグが1916年の時点で既に言明しているように「連続する画面の残像は、中断することのない外部刺激のかわりとなるには十分ではな<sup>13</sup>く<sup>13</sup>、運動の経験は「明らかに観察者の心によって生みだされており、外部から喚起されたものではない」からである<sup>14</sup>。我々がスクリーンの上に見てとる運動の正体は、マックス・ヴェルトハイマーらゲシュタルト心理学者たちによって解明され、「ファイ現象」と名付けられた（「運動視の実験的研究」[1912年]）。彼らの研究は、静止画の連続が映像に見えるのが生理現象ではなく、心理現象であることを明らかにした（そのメカニズムについては、前述のミュンスターバーグが簡にして要を得た説明を行っているので参照されたい<sup>15</sup>）。この錯覚（「仮現運動」とも呼ばれる）が生じるためには、毎秒少なくとも12枚から15枚程度の画像スピードが必要となり、さらに効果を大きくするためにはその割合を毎秒約40枚にしなければならない。スピードが遅くなるとちらつき（フリッカー）が生じてしまうため、映像の連続性が損なわれてしまうのである。

---

11 ジェイムズ・モナコ『映画の教科書 どのように映画を読むか』、岩本憲児、内山一樹他訳、フィルムアート社、1983年、78頁。以下、直接引用した箇所以外についても、本段落および次段落の技術的な説明はすべて本書に依拠している。

12 同書、80頁。

13 ヒューゴー・ミュンスターバーグ「奥行きと運動」、23頁。

14 同書、21頁。

15 同書、18-24頁。

周知の通り、フィルムはやがて一秒間に24コマの映写スピードに落ち着くことになる。この機械的な仕組みを前提に、多くの映画批評家たちがゴダールに倣って映画に「毎秒24回の死」を見出したがるが<sup>16</sup>、これも誤解を招きかねない表現である。じっさいの上映時には、フリッカーを完全になくすために、二枚羽根の映写シャッターを用いて各コマを一度ずつ遮っているからである。つまり「毎秒二十四コマで撮影されたフィルムは、映写時には各コマが途中で一回遮られて毎秒四十八“コマ”のコマ数を作り出し」、そうして「ちらつきは除去される」<sup>17</sup>。だから「各コマは事実上二度ずつ投映される」のであり、そうであるとすれば、たとえば「毎秒48回の死」が生きられているという言い方も可能となるだろう<sup>18</sup>。いずれにせよ我々の議論で重要なのは、映画史のかなり早い段階で、ちらつきをなくすため技術的達成がなされていたという事実である。

それでは、その事実が映画『インサイド・ヘッド』とどう関係してくるというのか。問題となるのは、前述した場面でパイプ内を移動するヨロコビの主観ショットの見せ方である。彼女の視界は文字通りちらつきを伴って描かれている。物語の水準で考えるなら、そのように見えるのは、パイプ内の壁に透明な部分と不透明な部分があるからだということになる。しかしここで問うべきなのは、ではなぜそのように設定する必要があったのかということであり、現にそのように表象されていることの意味である。このヨロコビの移動は、ライリーの脳の奥深くへと潜るための移動であるのみならず、映画の歴史を過去へと遡る旅ともなっている<sup>19</sup>。つまりここでは、最初期の映画が抱えていた技術的な問題を、最新鋭の技術を結集して作り上げたフルCGアニメーションで再現していることになる<sup>20</sup>。

---

<sup>16</sup> たとえば映画批評家の蓮實重彦は以下のインタビュー内でそのような発言をしている。

[http://flowerwild.net/2006/11/2006-11-08\\_133443.php](http://flowerwild.net/2006/11/2006-11-08_133443.php)

<sup>17</sup> 以下のブログ記事では、画像を交えつつこの仕組みについて簡明に説明してくれている。

<http://utsunomiyaokura.blog.fc2.com/blog-entry-119.html>

<sup>18</sup> 同書、80頁。

<sup>19</sup> ここで見られるような筒状の空間を高速で移動するという表象は、しばしば時間や時空を超えるときの「ワープ」を表現するために用いられることを思い出してもいいだろう。また、トンネルの先がある種の異界に通じているという設定は、アニメーション映画史に即して考えてみると、たとえば『となりのトトロ』（1988年）や『千と千尋の神隠し』（2001年）のようなジブリ作品の反復と取れるかもしれない。むろん、このモチーフ自体は映画に限らず、神話や文学作品にも頻出するものである。

<sup>20</sup> CGアニメーションとして製作された本作は、当然デジタル上映されることになる。デジタル上映であればフィルム上映の際に生じたフリッカーの問題は原理的に存在しえない。だからこそ、あえて人工的にちらつきを再現していると見ることができる。また、本作ではライリーの過去の記憶が映画のように上映可能なものとして描かれている点も映画自体への目配せとなっている（彼女の記憶は色のついたボールのなかに保存され、一日が終わるごとに保管庫へと送り出される）。ライリーの記憶であるはずのこの映像が、彼女の主観ショットではなく、三人称的な視点から捉えられている理由はここに見出せる。感情の指令室内には記憶の再生装置がある。記憶の上映方法はプロジェクターに近いものでありながら、フィルム的な物質性も兼ね備えている。というのは、棒状の装置にメモリー・ボールをセットすると、後ろから当てられた光がボールを透過して像を結ぶからであり、ボールとフィルムが物質的に近いものとして捉えられるからである。また、メモリー・ボールはレールの上を転がっていき、その移動に合わせて羽根車のような飾りが回転するが、その



図6



図7

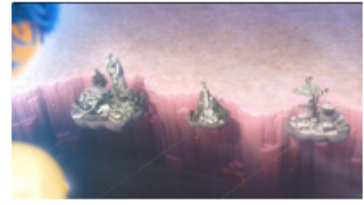


図8

### 3-2. 「夢の工場」見学

パイプ内の移動を映画史的過去への遡行と見なすための細部は他にもある。「夢の製作スタジオ」はその最たるものだろう。そこではライリーが寝ているときに見る夢が製作されており、スタジオ内には監督やカメラマンをはじめとするスタッフや出演者たちが詰めており、夢の製作行程が映画の製作と重ねられている。これはハリウッド映画産業が文字通り「夢の工場」と呼ばれていた歴史とも符合する。また、建物の正面には「Stage B」と書かれており、そこで作られている夢があたかもB級映画であるかのような印象を与える<sup>21</sup>。

さらに、スタジオ内には夢の内容を表現した巨大な映画ポスターが掲げられており、その一つが明らかにアルフレッド・ヒッチコックの『めまい』（1958年）のポスターを踏まえたものになっている〔図9、10〕。ここには、ライリーという物語映画内の登場人物の脳内の奥まったところに、映画作品外で現実に作られた古典映画の痕跡が刻まれているという「インサイド・アウト」を見てとることができる。しかも事態はこれで終わらない。『めまい』には、別バージョンのポスターが存在しているが、そのデザインが映画『インサイド・ヘッド』自体のポスターと酷似しているのである〔図11〕。したがって、本作と『めまい』は、映画内と映画外という関係においてだけでなく、映画外の水準においてもポスターを介して呼応し合っていることになる。じっさい、『インサイド・ヘッド』の主要な舞台は『めまい』と同じくサンフランシスコに設定されており、ゴールデン・ゲート・ブリッジの存在を強調している点でも通じている。『めまい』という過去の映画の影響下に製作された『インサイド・ヘッド』という映画があり、その映画内に出てくる夢の製作スタジオで『めまい』を下敷きにした夢が作られていたという裏表が入り組んだ関係が描かれているのである。

---

形状と運動の様子は映写機とフィルムという映画装置を連想させる（コメンタリーでは鶏卵場の機械に想を得たと述べられている）。そうであるとすれば、膨大な記憶の球が棚に整然と並べられている記憶の長期保管庫はフィルム・アーカイヴになぞらえることができるだろうか。むろん、不要になった記憶／フィルムが順次破棄され、失われていく点でも両者は共通している。

<sup>21</sup> その後、ビンボンに案内されて「DANGER」と書かれた場所に足を踏み入れた彼女たちは、三次元から二次元へと段階的に形を失っていき、最終的に線状になってしまう。アニメーションの歴史あるいは製作過程を遡行していくのである。





図9 『インサイド・ヘッド』の「夢の製作スタジオ」内のポスター

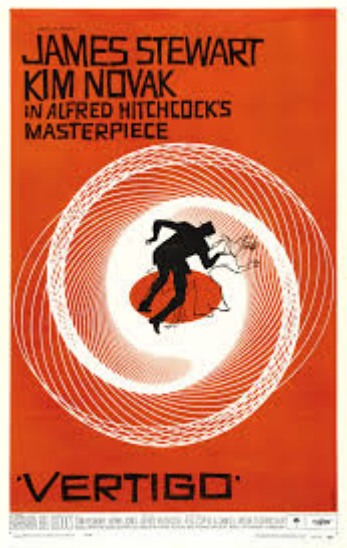


図10 『めまい』ポスター1

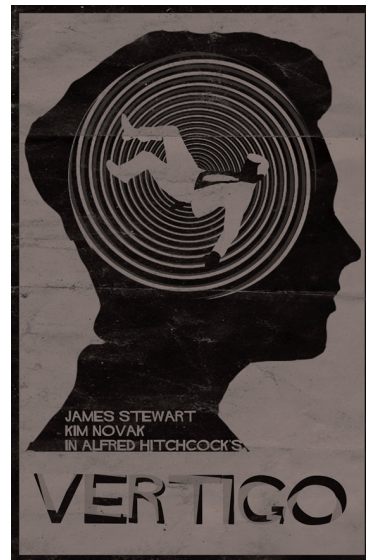


図11 『めまい』ポスター2

### 3-3. 古典映画への目配せ

本作で引用されている作品についてもう少し見ておこう。脳内にあるイマジナリー・ランドという場所では『チャイナタウン』（ロマン・ポランスキー、1974年）の「忘れろジェイク、チャイナタウンだ（Forget it, Jake. It's Chinatown）」という有名なセリフをもじった「忘れろジェイク、雲の街だ（Forget it, Jake. It's Cloud Town）」が出てくる [図1 2、1 3]。



図1 2 『インサイド・ヘッド』



図1 3 『チャイナタウン』

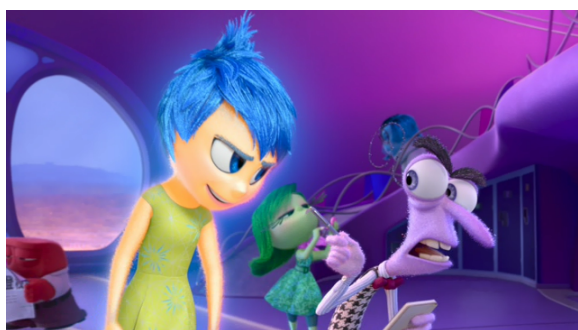


図1 4 『インサイド・ヘッド』



図1 5 『悪い奴ほどよく眠る』



図1 6 『インサイド・ヘッド』



図1 7 『マーニー』

この他にも、ソフトに収録されているコメンタリーによれば、ライリーが転校先の学校にはじめて登校する日の朝の脳内では、黒澤明の『悪い奴ほどよく眠る』（1960年）の冒頭場面を意識して「動くマスター・ショット」を構成したと撮影監督のパトリック・リンが述べており<sup>22</sup> [図14、15]、また、同じ場面について共同監督のロニー・デル・カルメンはヴィンセント・ミネリや『雨に唄えば』（1952年）といったミュージカル映画に関する固有名詞を挙げている<sup>23</sup>。さらに、ライリーが母親の財布からクレジットカードを抜き取る場面ではヒッチコックの『マーニー』（1964年）を参考にしてるとも述べられている<sup>24</sup> [図16、17]。ここで言及されている作家や作品をつぶさに検討すると、必ずしも両者の演出が似ているとは思えないが、少なくとも作り手たちが常に過去の映画作品を意識していることは明白である。

### 3-4. 忘却と跳躍

間テクスト的な裏返しを考えるうえでもっとも重要なのは、幼少期のライリーが創り出したビンボンと呼ばれる空想上のキャラクターである。思わぬアクシデントから長期記憶の保管場所に飛ばされてしまったヨロコビとカナシミは、そこで記憶を選り分けているビンボンと出会う。幼いライリーの空想上の遊び相手だった彼は、11歳になった彼女からはすでに忘れられかけている存在である。じっさい、彼

---

<sup>22</sup> コメンタリーでは「ワイドショットからヨロコビとビビリのミディアムショットへ、そしてヨロコビとムカムカのフルショットに、一連のショットを通して話が展開していく」と説明されている。また、本作の撮影上の原則として、ライリーの脳内世界ではスタジオ撮影風に画面を構成し、カメラの動きを遅くしたのに対して、外の世界ではステディカムやハンドベルトを用いたような自然な動きを目指したという。

<sup>23</sup> 本作の冒頭部分のコメンタリーでも、真っ暗だった場所が明かりで照らされる演出について、MGMミュージカルのような照明を意識したと述べられている。さらに、パトリック・リンはパンフレットに収録されているコメントの中で、ライリーの脳内世界の描き方について「レンズのゆがみをやや減らし、カメラの動きは機械的な感じの1940年代のスタジオ・スタイルを思い起こさせる」ものになっていると言っている。それに対して、外の世界ではステディカムやハンドベルトを用いたような自然な動きを意識し、最終的に両者の差がなくなるように設計していったと述べている。言うまでもなく、ステディカムやハンドベルトは後発の技術であり、したがってここでは古典的な映画技法と、その後実用化された新しい技法との一致が目指されることで、ライリーの内外の世界と映画技術史の前後が対応しあいながら裏表の関係をなすように構造化されている。

<sup>24</sup> ピクサーのヒッチコックへの並々ならぬこだわりは明らかで、これまでの作品でもさかんに引用されている。たとえば『ファインディング・ニモ』（2003年）では、魚に乱暴を働く少女の登場場面で『サイコ』の音楽が使われていたし、主人公に向かって飛んでくるカモメの大群は『鳥』（1963年）を想起させる。他にも『トイ・ストーリー2』の終盤で、フラッシュを使って相手をひるませようとするのは、『裏窓』（1954年）へのオマージュだと考えられる。むろん、ピクサーの引用源はヒッチコックだけにとどまらない。以下の動画ではピクサー作品とその元ネタになっていると考えられる映画の該当箇所が並べて提示されており、なかには明確に引用と言えるかどうか疑わしいものもあるが、それを差し引いても大変楽しく啓発的な作品になっている

(<https://vimeo.com/151026015>)。さらに言えば、ピクサーは先行する自身の映画作品にも目配せを送り続けている。日本語では、ピクサー作品でおなじみの細部や引用を集めたものとして、たとえば以下のようなまとめサイトがある。

<http://matome.naver.jp/odai/2143778487880679401?&page=1>

はこのあとヨロコビとともに「思い出の捨て場」に落とされ、完全な忘却の危機に晒される<sup>25</sup>。この危難を乗り越えるためにピンボンが持っていたロケット（リヤカーの後ろにホウキがついているだけのきわめて簡素なもの）が使われるのだが、そもそもこのロケットは「ライリーを月へ連れて行く」ための道具という設定になっていた<sup>26</sup>。ロケットで月に向かう映画といえば、その始祖は疑いの余地なくジョルジュ・メリエスの『月世界旅行』（1902年）である<sup>27</sup>。こうして本作『インサイド・ヘッド』はメリエスの『月世界旅行』という映画史最初期の記憶を参照項として得る [図18]。ここにおいて人間と映画史の、記憶と忘却の問題系が重なることになる。メリエスの監督作品は半数以上が物理的に消失しているが、これは彼の作品に限ったことではなく、初期映画のフィルムの現存率はきわめて低い。また、たとえフィルムが現存していても、古典映画として名を残すことができなかった作品、すなわち今日ではもう誰も見向きもしない作品を加えれば、忘れられてしまった映画のリストは膨大なものになるだろう。というよりも、私たちが現在視聴することができる映画は、映画史のほんの一部にしか過ぎないの

---

<sup>25</sup> 「ゴミ捨て場」および忘却というのは「トイ・ストーリー」で飽くことなく描かれてきたモチーフである。とりわけ『トイ・ストーリー3』の終盤で描かれる焼却炉のイメージは、本作における「記憶の捨て場」の雛形とも言えるものである。そこから脱出するためには空を飛ぶ必要があるという点も同様である。

<sup>26</sup> ここでは、『トイ・ストーリー』のラストで、引越先へと向かうアンディたちの車に、置き去りにされたウッディやバズがロケット花火を使って追いつくというエピソードが思い出される。追いつくことが出来なければ忘却されてしまうという点も似ている。あるいは、空を飛べるかどうかということがアイデンティティの存立を左右したバズのことを思い出してもよいかもしれない。

<sup>27</sup> これ以降、「アポロもの」をはじめとして、人類が月へと赴く映画は膨大に作られてきた。近年の作品では、イルミネーション・エンターテインメント製作の『怪盗グルーの月泥棒』（2010年）が、邦題の通り月を盗む泥棒の物語をアニメーションで描いている。怪盗グルーは、幼少期にアポロの月面着陸の映像をテレビで見て、月への憧れを募らせる。あるいは、体内や脳内で展開される過去の映画を参照して議論を進めることも可能かもしれない。たとえばウディ・アレンの『ウディ・アレンの誰でも知りたがっているくせにちょっと聞きにくいSEXのすべてについて教えましょう』（1972年）のなかの「ミクロの精子圏」や、スパイク・ジョーンズの『マルコヴィッチの穴』（1999年）を隣に並べてみるのである。『マルコヴィッチの穴』は、主人公の務める会社内になぜか俳優のジョン・マルコヴィッチの脳内に通じる穴が空いているという荒唐無稽な設定を持つ映画であり、作中でマルコヴィッチ本人がその穴のなかに入り、自分の深層心理を垣間みるといったことが行われている。あるいは同時期に日本国内で公開された『脳内ポイズンベリー』（2015年）も『インサイド・ヘッド』とよく似た設定を持つ映画である（こちらは少女漫画が原作であり、作中で30歳の誕生日を迎える女性の恋愛模様が中心に描かれている）。ピクサー作品の『レミーの美味しいレストラン』（2007年）でも、コック帽の中に隠れたネズミのレミーが髪の毛を引っ張ることで人間のリングイニを操作して料理を作るといった描写がなされていた。さらにここで mosaic films という会社が行っている Animated Minds という試みを紹介しておくべきかもしれない。これは、精神的な問題を抱えている十代の経験に基づいた短編アニメーションを作るという事業で、その成果はオンラインでも公開されている (<http://animatedminds.com>)。映画研究者の鷺谷花はこのサイトに触れつつ「意識や感情、主観的世界、夢などをアニメーションで「リアル」に再現する試みには20年以上の蓄積があり、その蓄積の上に『インサイド・ヘッド』もある」と述べている (<https://twitter.com/HWashitani>)。

である。そして、例外的に忘れられなかったわずかな記憶を拠り所として成立しているという事態は、私たちの記憶のあり方とも非常に近いものである。私たちもまたほとんどの出来事を忘れつつも、そのなかからわずかな記憶を積み重ねて日々を生きていく。本作『インサイド・ヘッド』においても、ライリーにとって特権的な記憶が強調される一方で、相対的に重要度の低い記憶は次々と忘れられていく。本作品はこのように『月世界旅行』への目配せを通して、ライリー（および観客）の記憶が映画史的記憶と表裏をなしていることを示唆している<sup>28</sup>。

忘れ去られた記憶は個人の人生にとって、あるいは映画史にとって無意味なものだろうか。むしろ、そうではない。ビンボン、忘却される記憶の価値を浮かび上がらせるキャラクターとなっている。彼は、思い出の捨て場から脱出できずに完全に忘却されてしまうことで、映画のなかで象徴的に殺されてしまう。ビンボンは、最初はヨロコビと一緒にロケットに乗り込んで捨て場からの脱出を試みるものの、自分の存在が脱出の妨げになっていることを悟り、自らロケットから飛び降りることでヨロコビの消滅を阻止する〔図19〕。ビンボンの自己犠牲的ヒロイズムが感動的であるのは、彼の振る舞いが人間と映画史の双方における忘却のイメージを体現しているからでもある。本作に寄せられたインターネット上のレビューのなかには、作品全体としてテーマが定まっておらず散漫な印象を受けたといった趣旨のものが見られるが、その理由の一端もここにある。つまり、複数の感情たちの弁証法が主題として描かれている一方で、じっさいにはビンボンの自己犠牲を通して描かれる記憶と忘却の主題がもっとも感動的なシーンを構成しているのである。前者が本作の主題であるとするならば、後者は「トイ・ストーリー」をはじめとするピクサー作品に共通する主題であると言える。感情たちの弁証法のドラマが本映画の表の主題であるとするならば、記憶と忘却の主題はそれをひっくり返した裏の顔である。くわえて、裏の顔であるべき後者の主題の方が、その射程はより長い。

ビンボンを忘れてしまうことは一見悲しいことに思えるかもしれない。しかし、あらゆる記憶には必ず忘却の影がついてまわる。じっさいビンボンを置き去りにすることで、ロケットはヨロコビを崖の上へ届かせるための推進力を得る。忘却というネガティブに捉えられがちなイメージが、ここで文字通り前に進むためのポジティブなエネルギー源になっている。じっさいのロケットが宇宙へと飛び立つために燃料タンクを切り離して捨てていくのと同じことである。やがて切り離され、廃棄されることになるとはいえ、タンク部分がなければ、ロケットはその高さにまで達することはできない。忘れ去られた記

---

<sup>28</sup> 『月世界旅行』には、月で眠りはじめた地球人たちを星の精が悪夢によって起こそうとする場面があるが、本作にもヨロコビとカナシミが悪夢によってライリーを目覚めさせようとするシーンが見られる。また、本作を通してメリエスの現存する短篇映画『月世界旅行』を想起する観客がいるとしたら、彼／彼女は同時にその裏で膨大な数の映画が忘れ去られてしまったことにも想いを馳せるだろう。このとき『月世界旅行』は忘却された大量のフィルム群の裏返しとしてあらわれることになる。

憶は、人をある地点まで届けるという自らの職責を果たしている。このシーンでは、こうした記憶と忘却の対称関係がほとんど神話的と言っていいほどの強度で描き出されており、ビンボンはライリーに忘れ去られてしまったことで、逆説的に観客の記憶に深く刻みつけられる<sup>29</sup>。

さて、本節ではここまで『月世界旅行』の存在を知っている観客を前提に議論を進めてきたが、もちろん（『インサイド・ヘッド』が主要な観客として想定しているであろう）子どもたちの多くはそのような知識を持ち合わせていない。だが、いつの日か、たとえば大学の映画学の講義で『月世界旅行』を見る機会があるかもしれない。かすかな懐かしさとともに「デジャ・ヴュ」の感覚に捉われる人がいるとすれば、その人は歴史の流れに逆らって、すなわち2015年に公開された映画の記憶を通して、1902年の映画のうちに懐かしさを覚えることになる。そのとき彼／彼女は十数年前に見た本作のことなどまったく覚えていないかもしれない。しかし、それで構わない。観客本人にさえ忘却された映画『インサイド・ヘッド』は、ちょうどビンボンの振る舞いをなぞるようにして、それと知られぬ間に彼らを崖の上へと送り届けることに成功しているのだから。



図18 『月世界旅行』



図19 『インサイド・ヘッド』

---

<sup>29</sup> 「トイ・ストーリー」と比較した際のビンボンというキャラクターの特異性について、ここで一言触れておきたい。ライリーの子ども時代の空想上の遊び相手であったビンボンは、「トイ・ストーリー」で持ち主の子ども時代の遊び相手を務めるオモチャたちときわめて近い立場にある。「トイ・ストーリー」において、成長した持ち主に捨てられてしまうオモチャはしばしばルサンチマンの権化と化す。『トイ・ストーリー2』のプロスペクターや『トイ・ストーリー3』のハグベアはその最たる存在である。しかし、実は彼らはともに、映画の最後に新たな持ち主のもとへと「誤配」されていく。オモチャへの落書きが好きな女の子や、成人した清掃業者の男性に拾われることは必ずしも救いとは言えないかもしれないが、少なくとも忘却と廃棄からは一時的に遠ざかる。『インサイド・ヘッド』のビンボンがより悲劇的なのは、彼にはこうした逃げ道が用意されておらず、映画のなかで本当に忘れ去られてしまっているからである（そのことが作品の魅力につながっている）。

## 【補遺】映画と夢／映画の夢

映画はしばしば夢に喩えられる。第3節で確認したように『インサイド・ヘッド』でもまさに夢が映画のように表象されている。映画を見ることが夢を見ることのアレゴリーだとして、映画観客が映画を見ているあいだ本当に眠っているのかといえ、当然そんなことはない（映画を見ながら文字通り眠りこけることは可能であるにせよ）。個人が見る夢と、物理的にスクリーンに投映されている映画とは明確に別のものである。ではなぜ映画を見ることが夢を見ることの比喩たりえるのか。それは映画が夢物語を提供するメディアムだからである。映画観客は、スクリーン上で展開される物語に没入することで、煩わしい日常から解放され、つかの間の快樂に浸ることができる。とはいえ、それは永遠に続くものではない。映画はやがて終わりを迎え、観客には必ず目覚めのときが訪れる。エンド・マークのあとで館内が明るくなれば否応なく現実の生活へと立ち戻らなければならない。娯楽産業としてのハリウッド映画がこのようなあり方をしている一方で、映画史の前衛には現実逃避的な映画鑑賞態度をよしとしない一派が存在し続けてきた。つまり、映画を見ることで、現実の諸問題（世界に蔓延る差別や格差や不正）に対して目を開け、という立場である（「映画を見ているときにこそ、人は最もよく目を覚ましていなければならない」と彼らは言うだろう）。個々の作家を検討したり、その歴史を詳述したりする余裕はないが、ここで強調しておきたいのは、歴史的に映画に対しては観客に夢を見させることと現実に目覚めさせることがともに要請されてきたという事実である。『インサイド・ヘッド』には、映画に課せられたこのアンビヴァレントな要求を体現している場面がある。ライリーが起きているときにのみ運行する脳内列車に乗るために、ヨロコビとカナシミが夢のなかに侵入して彼女を起こそうとする場面である。前節で見たように、この作品では夢は明白に映画の比喩となっている。脳内の映画製作者たちはライリーが夢から覚めることで撮影が打ち切られたりしないよう、必死になる〔図20〕。それに対して、ヨロコビとカナシミは「現実」の問題に対処すべく、無理矢理ライリーを起こそうとする。ライリーを起こそうとするアクションが夢の内部で起こっている点に注目しよう。ここでは、夢（映画）の内容に手を加えることで、それを見ている観客を実際に目覚めさせようとしているのである。ヨロコビとカナシミは、ライリーに悪夢を見せることで覚醒に成功するが〔図21〕、これは言わば異化をもたらす仕掛けを作品内に施しているアヴァンギャルド映画の手法と同様のものである。その意味で、映画という名の夢を見ること、そしてその夢を通して現実に目覚めることの両義性を見事に具現化していると言える。畢竟、我々はまた次の夢を見るためにこそ目覚め続けるのかもしれない。いずれ永遠の眠りにつく、そのときまで。



図 2 0



図 2 1

## 参考文献

『インサイド・ヘッド』ピート・ドクター監督、ピクサー製作、Blu-ray&DVD（ウォルト・ディズニー・ジャパン、2015年）。

新井克弥「タイトル『インサイドヘッド』は誤訳？～ディズニー・ピクサー映画「邦題」の問題点」、ブログ「勝手にメディア社会論」（2015年7月24日）、

<http://blogs.yahoo.co.jp/mediakatsuya/65737707.html>（最終閲覧日：2016年2月16日）。

川本徹『荒野のオデュッセイア 西部劇映画論』、みすず書房、2014年。

モナコ、ジェイムズ『映画の教科書 どのように映画を読むか』、岩本憲児、内山一樹他訳、フィルムアート社、1983年。

ロファ、セバスチャン『アニメとプロパガンダ——第二次大戦期の映画と政治』、吉永真一、中島万紀子、原正人訳、法政大学出版局、2011年。

蓮實重彦「蓮實重彦インタビュー——リアルタイム批評のすすめ」（インタビュー／構成：三浦哲哉）、*For Another Vision Flower Wild*、2006年11月8日、

[http://flowerwild.net/2006/11/2006-11-08\\_133443.php](http://flowerwild.net/2006/11/2006-11-08_133443.php)（最終閲覧日：2016年2月16日）。

鷲谷花、<https://twitter.com/HWAshtani>（2016年1月13日）（最終閲覧日：2016年2月16日）。

ミュンスターバーグ、ヒューゴー「奥行きと運動（『映画劇その心理学的研究』）」林譲治訳、『映画理論 集成』岩本健児、波多野哲朗編、フィルムアート社、1982年、12-32頁。

宇都宮オークラ劇場ブログ「映写機のご紹介」、2012年7月15日、

<http://utsunomiyaokura.blog.fc2.com/blog-entry-119.html>（最終閲覧日：2016年2月16日）。



映画『インサイド・ヘッド』公式パンフレット、2015年。

映画『インサイド・ヘッド』ホームページ、<http://www.disney.co.jp/movie/head.html>（最終閲覧日：2016年2月16日）。

「ジャングルの正体は？ ピクサーの『インサイド・ヘッド』であなたが見逃したかもしれない21の小ネタ！」（NAVERまとめ、作成者：phlizz）、  
<http://matome.naver.jp/odai/2143778487880679401?&page=1>（最終閲覧日：2016年2月16日）。

*Animated Minds*. <http://animatedminds.com>（最終閲覧日：2016年2月16日）。

*Disney Insider*. “Go Inside Pete Docter’s Mind: 5 Disney Classics That Inspired Inside Out”.

<http://blogs.disney.com/insider/2015/06/16/go-inside-pete-docters-mind-5-disney-classics-that-inspired-inside-out/>（最終閲覧日：2016年2月16日）

Leskosky, Richard J. “Mental Processes as Characters Nothing New”, *The News gazette*, June 29, 2015.

<http://www.news-gazette.com/arts-entertainment/local/2015-06-29/richard-j-leskosky-mental-processes-characters-nothing-new.html>（最終閲覧日：2016年2月16日）。

Rickey, Carrie. “See What ‘Inside Out’ Has in Common With a Disney World War II Propaganda Short”, *Yahoo! Movies*, June 19, 2015.

<https://www.yahoo.com/movies/inside-out-pixar-disney-propaganda-wwii-while-121861830097.html>（最終閲覧日：2016年2月16日）。

The Hollywood Reporter. “The ‘Inside Out’ Emotions Almost Included Pride and Ennui”, *Yahoo! Movies*, November 3, 2015.

<https://www.yahoo.com/movies/the-inside-out-emotions-almost-included-pride-173037853.html>（最終閲覧日：2016年2月16日）。

Vimeo. Pixar’s Tribute to Cinema. <https://vimeo.com/151026015>（最終閲覧日：2016年2月16日）

YouTube. *Reason and Emotion*. <https://www.youtube.com/watch?v=nvp3zAPraF4>（最終閲覧日：2016年2月16日）。