

# ジョン・ヒューズのティーン映画におけるカメラ目線

## —『フェリスはある朝突然に』を中心に—

沢水男規

### はじめに

映画作品が制作され鑑賞される時、映画の作家<sup>1</sup>と観客の間には、様々な形の関係が生まれる。では、作家と観客の間に成立する理想的な関係とはどのようなものだろうか。理想的な形態の1つと言える関係を観客との間に築いた作家の1人が、アメリカで主に1980年代から1990年代にかけて作品を発表した映画監督・脚本家・プロデューサーのジョン・ヒューズである。

ヒューズは1980年代にティーン映画（若者向けの作品、所謂「青春映画」を指す）を計6作品発表したことで知られる<sup>2</sup>。ヒューズは作品を制作した当時は娯楽作家やヒットメーカーとして受容され、作品の主要ターゲットである若者観客層からの支持が高く、興行成績も概ね良好であった一方で、業界内での1980年代当時の評価は必ずしも高くなかった<sup>3</sup>。しかしヒューズの1980年代ティーン映画に対する評価は年月を経るにつれ次第に高くなり、現在ではティーン映画というジャンルを確立させた人物として非常に高く評価され、ヒューズ作品の影響を受けた作品は後続のティーン映画のみに留まらず、現代アメリカ映画全体において増加し続けている。

しかしここで、1つの矛盾点が存在する。詳細は第2節において述べるが、ヒューズは主に、リアリティに溢れる作品を制作したことや、若者観客にとって他のティーン映画よりも

---

1 ジェイムズ・モナコはプレストン・スタージェスを指して、脚本家として成功した後に監督業に進出したこと、以後監督作品の脚本を全て自分で書いたこと、一群の性格俳優を毎度用いたことなどから、スタージェスは自分の作品に対してかなりの決定権を保持することができ、故にスタージェスは自身の作品の「作家」である、と述べている。ヒューズもまた同様に脚本家出身であり、監督作品の脚本を全て自ら執筆し、同じ俳優を繰り返し起用した。故に本論ではモナコの議論と同様、ヒューズが彼の作品の作家であると見なしたうえで議論を行うこととする。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』岩本憲児訳、フィルムアート社、1983年、246頁。

2 本論において、ヒューズのティーン映画とは、制作順に『すてきな片想い』(*Sixteen Candles*, 1984)、『ブレイクファスト・クラブ』(*The Breakfast Club*, 1985)、『ときめきサイエンス』(*Weird Science*, 1985)、『フェリスはある朝突然に』(*Ferris Bueller's Day Off*, 1986)、『プリティ・イン・ピンク／恋人たちの街角』(*Pretty in Pink*, 1986)『恋しくて』(*Some Kind of Wonderful*, 1987)の6本を指すものとする。

3 作家としての業界内での評価を推し量る指標として、アカデミー賞をはじめとする各種映画賞に着目してみると、ヒューズに対して監督や脚本家として映画賞が授与されること、及び受賞候補としてノミネートされることは生前一度もなかった。ヒューズ本人も後年のインタビューにおいて1980年代当時を振り返り、若者以外は皆自分の映画を嫌っており、業界内ではのけ者扱いだったと述べている。小林雅明「ジョン・ヒューズ・グラフィティ」『キネマ旬報』(第1059号)キネマ旬報社、1991年、83頁。

より深く感情移入できる作品を制作したことが高く評価されている。しかしヒューズは同時に、登場人物がカメラを直接見つめるという手法を自身のティーン映画の作品において多用した作家であり、ヒューズのティーン映画 6 本のうち 4 本にこの手法の使用が見られる。デヴィッド・ボードウェルらによる古典的ハリウッド映画の定義によるならば、登場人物によるカメラへの直接の語りかけは珍しい手法である<sup>4</sup>。また、主観ショットにおいて同じく登場人物がカメラ目線で語りかける手法も、非常に力強い手法ではあるが、長時間使用すると、観客がキャラクターの主観と一体感を保つことが難しくなり、徐々にストーリーから離れていく危険性があるため、映画制作においては使用を限定することが推奨されている<sup>5</sup>。主観ショットが観客の同一化を引き起こすか否かは映画理論の難しい問題として未だ残されたままであるが<sup>6</sup>、登場人物がカメラ目線で観客に語りかける手法は、作品制作においては、リアリティを損なう危険性が伴うものであると一般に見なされている。

では、なぜヒューズはこの手法を多用しながらも、自身の作品のリアリティを確保し、観客との関係性を築くことが出来たのだろうか。そこで本論は、ヒューズの作品群の中でも最もカメラ目線の手法が多用されている『フェリスはある朝突然に』(*Ferris Bueller's Day Off*, 1986)を中心とし、まずは第 1 節において、『フェリスはある朝突然に』を始めとするヒューズ作品においてカメラ目線がいかに使われているかを分析する。第 2 節ではヒューズ作品におけるリアリティとその受容、またヒューズが観客である若者に対してどのように向き合っていたのかを述べ、第 3 節では、同じく観客に語りかける手法を用いたベルトルト・ブレヒトの議論を用いることで、ヒューズがカメラ目線という手法を通していかに観客との関係性を築いたのかを考察する。

## 1. ジョン・ヒューズ作品における登場人物のカメラ目線

本節では、まず『フェリスはある朝突然に』における登場人物のカメラ目線の使用を参照し、次に他のヒューズのティーン映画の作品における登場人物のカメラ目線を参照することで、その手法の使用法を明らかにする。

### 1-1. 『フェリスはある朝突然に』における登場人物のカメラ目線

先に述べたように、『フェリスはある朝突然に』はヒューズの作品群の中で最もカメラ目線の手法が多用されている作品である。ヒューズ自身、本作に関して「とにかくカメラに向かって話しかけてみることをやってみた」<sup>7</sup>と述べている。『フェリスはある朝突然に』では、

---

<sup>4</sup> David Bordwell, Janet Staiger, and Kristin Thompson, *The Classical Hollywood Cinema: Film Style & Mode of Production to 1960*. London: Routledge, 1985, 52.

<sup>5</sup> グスタボ・メルカード『Filmmaker's Eye -映画のシーンに学ぶ構図と撮影術:原則とその破り方-』株式会社 B スプラウト訳、ポーンデジタル、2013 年、83 頁。

<sup>6</sup> デヴィッド・ボードウェル、クリスティン・トンプソン『フィルム・アート -映画芸術入門-』藤木秀朗監訳、飯岡詩朗、板倉史明、北野圭介、北村洋、笹川慶子訳、名古屋大学出版会、2007 年、279 頁。

<sup>7</sup> 小林雅明、前掲書、84 頁。

ずる休みの常習犯である高校生フェリス（マシュー・ブロデリック）が仮病で学校を休み、それを糾弾しようと試みる教師らの手をくぐり抜けながら、親友キャメロン（アラン・ラック）と恋人スローアン（ミア・サラ）を加えた3人でシカゴの街中へ出かけ、自由奔放に1日を過ごす様が描かれる。本作では、多数の登場人物の中で、主人公であるフェリスのみがカメラ目線を行う。フェリスのカメラ目線は、映画冒頭からエンディングまで、高い頻度で行われる。

物語冒頭、フェリスは自宅にて仮病を装い、両親を騙して学校を欠席することに成功する。両親がフェリス1人を家に残して職場へ出かけると、フェリスはおもむろにベッドから体を起こし（図1）、自身の正面に位置するカメラへと目線を向け、カメラに向かって「（仮病の嘘に両親が）ひっかかったぞ！（They bought it!）」と発言する（図2）。ここで、カメラ目線の直前に、オープニングクレジットの最後の1つ（“written and directed by JOHN HUGHES”）が表示されることは偶然ではないだろう。オープニングクレジットが全て終了すると同時にフェリスによる初のカメラ目線が行われ、以降はオープニングクレジットは表示されない。すなわち、フェリスがカメラ目線を初めて用いることによって本作の物語は真に開始するのである<sup>8</sup>。その後もフェリスは、カメラ目線で「こんなに天気の良い日に学校へなんて行きたくない」と発言したり（図3）、効果的な仮病の方法についてカメラへ向けてテロップ付きで指導したりなどする（図4）。この調子でその後全編に渡ってフェリスは幾度となくカメラへと語りかけるが、ここで共通しているのは、こうしたカメラ目線の語りかけが、フェリスという人物の心情の理解や、フェリスという人物に対する観客の同化には必ずしも繋がっていないということだ。

映画におけるカメラ目線の議論に関する指摘としては、例えば羽鳥隆英による『暗殺』（1964）の分析において論じられているように、カメラ目線は主要人物の、観客に対して、自身の／による／ための解釈、要するに本心を吐露し得る唯一の機会である、というものがあるが<sup>9</sup>、フェリスがカメラに対してこのように自身の本心を吐露することは無い。またフェリスは、多くの作品に見られる、「主人公はときどきカメラに向かい、話の展開について視聴者にこっそり話しかける」<sup>10</sup>といったカメラ目線も行わない。フェリスはカメラ目線を行う際には常に堂々としており（フェリスはしばしば他の登場人物が側にいる際にもカメラに語りかけ、他の登場人物はフェリスのそうした不自然な行為に気付かない）。冒頭における仮病と同様、フェリスは物語内で起こる様々な障害を、その達者な話芸や軽やかな身のこなしによって、殆ど全て飄々と回避する、さながら物語世界を超越した存在である。カメ

<sup>8</sup> このオープニングと対を成すかのように、本作のエンドロール前のラストショットもまた、ベッドに横たわるフェリスのカメラ目線である。更に詳細は本論にて後述するが、エンドロール後のシーンにおいてもフェリスは始終カメラ目線を行う。すなわち、本作の物語はカメラ目線によって開始し、カメラ目線によって終結する。

<sup>9</sup> 羽鳥隆英『日本映画の大衆的想像力―幕末と“股旅”の相関史』雄山閣、2016年、136頁。

<sup>10</sup> ジョン・A・ウォーカー、サラ・チャップリン『ヴィジュアル・カルチャー入門―美術史を超えるための方法論』岸文和、前川修、佐藤守弘、井面信行、青山勝訳、晃洋書房、2001年、113頁。

ラに向けて語りかけるのは、話の展開に一切関係のない雑談や、「人生は短いだから思い切って楽しめ」といった教訓めいたメッセージ、先に述べた効果的な仮病の方法についてのレクチャーなどであり、言わばフェリスは観客よりも上の立場に立ったうえで、観客に対してメッセージや指示を発信する。その様は、観客のフェリスに対する同化を促すのではなく、寧ろ同化を拒んでいるようですらある。

フェリスがカメラをイコール観客として話しかけていること、また物語世界を超越した存在であることは、本作のエンドロール後の短い映像において明確に示される。エンドロールが全て流れた後、カメラはフェリスの自宅の廊下を映す。ふいにフェリスが廊下の向こうからバスローブ姿で顔を出し（図 5）、カメラの前まで歩いてくると、カメラ目線で「まだいたの？もう映画は終わったよ。早く家に帰りなよ。」と語りかける（図 6）。『デッドプール』（*Deadpool*, 2016）においてパロディとして再現されたことで記憶に新しいシーンであるが、このシーンは、フェリスが映画館内の観客の存在を認識した上でカメラへと語りかけていること、また自身が映画内におけるフィクションのキャラクターであると自覚していることを示している。

## 1-2. 他のヒューズ作品における登場人物のカメラ目線

次に、ヒューズの他のティーン映画の作品における登場人物のカメラ目線を参照する。ヒューズのティーン映画の作品 6 本のうち、『フェリスはある朝突然に』の他に計 3 本の作品—『すてきな片想い』（*Sixteen Candles*, 1984）、『ときめきサイエンス』（*Weird Science*, 1985）、『プリティ・イン・ピンク／恋人たちの街角（以下『プリティ・イン・ピンク』）』（*Pretty in Pink*, 1986）—において登場人物のカメラ目線が用いられている。『フェリスはある朝突然に』とは異なり、これら 3 本の作品においては、カメラ目線はそれぞれ一度のみ、非常に短い時間で用いられる。また、登場人物らによるカメラに向かっての発言は、全く行われないうち、もしくは短い発言のみに留まっている。

まずは『すてきな片想い』におけるカメラ目線を参照する。『すてきな片想い』では、16 歳の誕生日を迎えながらも家族から誕生日を忘れられたサマンサ（モリー・リングウォルド）が、学校主催のダンス・パーティーに出掛けた際の一夜の出来事が描かれる。本作ではサマンサの下級生であるギーク（アンソニー・マイケル・ホール）がカメラ目線を行う。女性にモテないギークは、ダンス・パーティーの夜、偶然の積み重ねから、学校内で最も人気の高い上級生の女子生徒と 2 人でドライブに出かけることになる。ギークは一時ドライブを取りやめようとするが、上級生が飲酒により上機嫌になり、自分とのドライブを楽しんでいることを知ると（図 7）、カメラに視線を向け、「いい感じになってきた（*This is getting good.*）」と発言すると（図 8）、再び前を向き、意気揚々と車を走らせる（図 9）。

『ときめきサイエンス』では、女性にモテない高校生のゲイリー（アンソニー・マイケル・ホール）とワイアット（イラン・ミッチェル＝スミス）が、理想の女性を自ら作り出そうとコンピュータ上で女性のデータを作成したところ、落雷などのアクシデントの積み重ねに

より実際に理想の女性リサ（ケリー・ルブロック）が誕生してしまい、それを発端として発生する様々な出来事が描かれる。本作では主人公の 1 人であるゲイリーがカメラ目線を行う。理想の女性リサを誕生させたゲイリーとワイアットは、リサを引き連れて夜の街に出掛ける。過度の飲酒を含め夜通し騒いだ 2 人は、翌日の朝目覚めると昨夜の記憶を失っている。2 人は話し合いの末、リサの誕生を含む昨夜の出来事全てが夢であったという結論に至るが、ワイアットは会話の後、ベッドから出て部屋の外へと歩き去ると、女性用のセクシーな下着を着用していることが判明する。ゲイリーはそのことに気付き、昨夜の出来事が全て現実の出来事であったことを悟る。ワイアットが部屋から歩き去る様子を見送ったゲイリーは（図 10）、カメラのほうを振り向くと（図 11）、そのまま目を見開いて顎を引く（図 12）。ゲイリーは自らの驚きの感情を観客に向かって伝えており、その様はさながら「君たちもあの下着を見たか？」とでも言いたげである。

『プリティ・イン・ピンク』では、貧しい父子家庭に暮らす高校生アンディ（モリー・リングウォルド）と、裕福な家庭に暮らすブレン（アンドリュー・マッカーシー）、アンディの幼馴染のダッキー（ジョン・クライヤー）の三角関係が描かれる。本作ではダッキーがカメラ目線を行う。本作でダッキーはアンディに恋心を抱いているが、アンディはブレンに想いを寄せている。物語終盤に高校内で開催されるプロムにおいて、ブレンはアンディの想いに応え、2 人は結ばれる。それをダッキーは 1 人寂しく見守るが、その直後、プロムに参加していた他の女子生徒からダンスに誘われる。その誘いに対しダッキーは、自分を指差し、彼女が誘っているのが本当に自分であるか確認すると（図 13）、短い間カメラを見つめ（図 14）、その後彼女のもとへと向かう（図 15）。スザンナ・ゴラはこのダッキーのカメラ目線に関して、観客にとってはサプライズとなる甘い視線であり、まるで「(失恋したけど) 僕のことは心配しないでいいよ」とでも言っているかのようである、と述べている<sup>11</sup>。

これら 3 作品において共通しているのは、何れもカメラ目線を行う登場人物らが、観客と双方向の意思の疎通を図ろうとしている点である。『フェリスはある朝突然に』のような

---

<sup>11</sup> Susannah Gora, *You Couldn't Ignore Me If You Tried: The Brat Pack, John Hughes, and Their Impact on a Generation*. New York: Three Rivers Press, 2011, 149. なお、ダッキーによるカメラ目線は、当初は存在しなかった可能性が非常に高い。『プリティ・イン・ピンク』の結末では当初、アンディとダッキーが結ばれる予定であり、実際にそのように完成されたが、ティーンエンジャーに対して行われたレビュー試写会にて、観客の殆どが結末を気に入らず、ブーイングすら起きた。対処法として製作陣は、エンディングのプロムのシーンのみを再撮影し、アンディとブレンが結ばれるという結末へと変更することを決定した。ヒューズは数週間（物語の整合性を保ちつつも結末を 180 度変更する方法を）思い悩み考えた末に新しいエンディングを思いつき、結果的に失恋することになったダッキーには、せめてもの救いとして他の女子生徒からダンスに誘われるという展開が用意された。すなわち、ダッキーによるカメラ目線という展開もここで追加された可能性が高く、これによりヒューズがカメラ目線による観客との関係の構築を、キャラクターにとっての救いになり得ると考えていた可能性が示唆される。Ibid., 143, 146-147. また、本作のノベライズ版はオリジナル版の脚本に基づいて執筆されたため、当初の結末がどのようなものであったかは日本語においても実際に確認することができる。H.B. ギルモア『プリティ イン ピンク—恋人たちの街角—』羽田詩津子訳、集英社、1986 年。

直接的な語りかけではないが、彼らは自らの状況を短い言葉や、目配せとも言える視線で観客に伝えており、特に『ときめきサイエンス』と『プリティ・イン・ピンク』においては、登場人物がカメラに向けた表情を観客が能動的に解釈しない限り、登場人物らの心情が観客に理解されることはない。登場人物らがフェリスのように、自身が映画内におけるフィクションのキャラクターであることを自覚しているか否かは明示されないが、物語展開に対するリアクションをカメラのみへと向ける点において、彼らもまたフェリスと同様に、映画館内の観客の存在を認識した上でカメラへと語りかけている。

## 2. ヒューズのティーン映画と若者観客

本節ではヒューズ作品におけるリアリティとその受容、またヒューズが観客である若者たちに対してどのような姿勢で向き合っていたのかについての概要を述べる。

### 2-1. ヒューズ作品におけるリアリティ

ヒューズは1980年代の自身のティーン映画の作品群において、従来のティーン映画では欠落していた、もしくは十分に描かれてこなかった様々な要素を導入することで、自身の作品のリアリティを確保し、故に当時の若者観客から、「若者の気持ちがわかる作家」としての高い評価を得た。では、ヒューズがティーン映画というジャンルに新たに導入した要素とはどのようなものだったのだろうか。それらは簡潔に述べると、「革新的な描写」「ティーン女性の描き方」「普通のティーンに対する愛情」の3つに分類できる。

まずは革新的な描写についてであるが、ヒューズ以前の1970年代ティーン映画では、制作年よりも過去の時代を舞台とする作品が主流であった<sup>12</sup>。その最大の要因としては、作品の作り手が自らの青春時代を舞台とし、ノスタルジアに満ちたティーン映画を作っていたこと、また若者を主要観客層として見なしていなかったことなどが挙げられる<sup>13</sup>。また1970年代以前のティーン映画では学校という場所を正面から描いた作品は数少なかったが<sup>14</sup>、1980年代に入りヒューズが自らの全てのティーン映画において一貫して制作年と同じ時代を舞台とし、また物語の大部分を学校内に設定したことで、以降のティーン映画ではその傾向が主流となった。また作り手である大人のノスタルジアは、公開当時の若者にとっては正確性を欠く若者像の描写に繋がり、若者観客の感情移入を妨げていたが、ヒューズは従来のティーン映画では描かれなかった要素を次々とティーン映画に導入し、当時の若者が共感することのできる作品を生み出した。例えば登場人物の人間関係に関しては「学校内に存在

---

<sup>12</sup> Timothy Shary, *Teen Movies: American Youth on Screen (Short Cuts)*. London: Wallflower Press, 2005, 45-48. 例として1970年代の著名なティーン映画を参照すると、『アメリカン・グラフィティ』(*American Graffiti*, 1973)は制作年よりも約10年前、『グリース』(*Grease*, 1978)は制作年よりも約20年前のそれぞれ1960年代と1950年代を舞台としている。

<sup>13</sup> 長谷川町蔵、山崎まどか『ハイスクール U.S.A. ～アメリカ学園映画のすべて～』国書刊行会、2006年、32頁。

<sup>14</sup> 長谷川町蔵、山崎まどか『ヤング・アダルト U.S.A. ポップカルチャーが描く「アメリカの思春期」』DU BOOKS、2015年、4頁。

する人間関係の格差」<sup>15</sup>を導入した。またヒューズは、「舞台と時間設定の限定」、「シリアスとギャグの混在」、「親の居ぬ間のパーティ」<sup>16</sup>などといった、現実の若者が経験していたにも関わらず従来のティーン映画では描かれることが稀であった様々な要素や、従来のティーン映画では用いられなかったストーリーテリングの形式をティーン映画というジャンルに導入し、後世のティーン映画が相次いでそれらを真似したことで、これら全てがティーン映画におけるお約束事となった<sup>17</sup>。

次にティーン女性の描き方についてであるが、映画作品全般における偏った女性像の問題とは別に、ティーン映画においては作り手が想定する観客層の偏りも加わり<sup>18</sup>、ティーン女性の表象にティーン男性のそれと比べ様々な偏りが生じている例が多数存在する。例えば 1960 年代以前のティーン映画では概して若者の非行を描く作品が多く作られたが、実際のアメリカでは少年の非行に比べ少女の非行の事例は非常に少なかったにも関わらず、非行少年の物語を描く上で必要であるとして、少女の非行も現実より遥かに多く描かれた<sup>19</sup>。また 1960 年代以降の「ビーチ映画」<sup>20</sup>や、1970 年代末から 1980 年代初頭にかけての一部のスラッシャー映画およびコメディ映画は、ティーン的女性登場人物を物語の中核としてではなく、しばしば水着姿やヌードなどといった性的な、所謂「お色気要素」の提供者としてのみ扱った<sup>21</sup>。しかしヒューズは自らの作品を女性の視点から描くことを好み、それによりティーン映画の大半をティーン男性と彼らの性に関するものが占める当時の現状を打破

---

<sup>15</sup> 日本ではしばしば「スクールカースト」などと呼称される、学校内での生徒の派閥や友人グループが固定され、それらの間に上下関係が生まれている様。ゴラらによる議論によれば、ティーンエイジャーの様々な人物類型は 1950 年代以来多くのティーン映画に登場していながらも、そういった人物をリアルで血の通った人間として描いた作品はヒューズ以前には存在しなかった。またヒューズ以前のティーン映画では 1 つの人物類型にフォーカスするものや、異なる人物類型間での交友関係の描写に正確さを欠くものが殆どだったが、ヒューズを始めとして 1980 年代ティーン映画は様々なステレオタイプにフォーカスを当てるようになり、アメリカ映画におけるティーンの登場人物はヒューズ以降に従来よりも深い理解をもって描かれるようになった。Susannah Gora, op. cit., 46. Timothy Shary, *Generation Multiplex: The Image of Youth in American Cinema since 1980*. Austin: University of Texas Press, 2014, 34. Timothy Shary(2005), op. cit., 67-68.

<sup>16</sup> 両親が留守の間に、ティーンエイジャーが実家において開催するパーティのこと。

<sup>17</sup> 長谷川町蔵、山崎まどか(2006)、前掲書、9 頁、長谷川町蔵、山崎まどか(2015)、前掲書、4-5 頁。

<sup>18</sup> 当時の作り手が想定していた観客層の偏りは、1950 年代から 1960 年代にかけて多数のティーン映画を発表した製作会社 AIP (American International Pictures)の作品制作方針に端的に表れている。曰く、「男向けの映画は女も観るが、その逆は成立しない」ことから、「若者向け映画は男の若者観客に向けて作るのが最も興行的に効率が良い」のだという。Timothy Shary(2005), op. cit., 27-29.

<sup>19</sup> Ibid., 26.

<sup>20</sup> ビーチなどを舞台としたティーン映画のサブジャンルの 1 つ。水着姿の若者が多数登場することが最大の特徴。

<sup>21</sup> 『アニマル・ハウス』(*National Lampoon's Animal House*, 1978)などをきっかけに、性欲旺盛なティーン男性を主人公とし、彼らの性関係を物語の中心に据える作品が 1970 年代末から 1980 年代初頭にかけてのティーン向けコメディ映画では主流となった。詳細は長谷川町蔵、山崎まどか(2006)、前掲書、38-42 頁などを参照。

したいと述べており<sup>22</sup>、実際にヒューズのティーン映画には主人公を含む主要登場人物としてティーン女性が多数登場する。ヒューズのティーン映画 3 本に主要登場人物として出演したモリー・リングウォルドによると、それまでも強い（男性の保護下に置かれた存在ではなく、精神的に自立した）女性が映画内で描かれることはあったが、強いティーンの女性が描かれることはヒューズ以前には無かったという<sup>23</sup>。

最後に普通のティーンに対する愛情についてであるが、ヒューズによる上記のような要素の導入がリアルなティーンの写真に繋がった最大の理由は、ヒューズが一貫して「普通」のティーンを描いていたからである。ヒューズ以前にも一見すると普通のティーンを描いているように見える作品は存在したが、そうした作品で描かれたのはカウンター・カルチャーを生きる若者やアンチ・ヒーローとしての若者など、言わば「異常」な（平均的ではない）人々であった。それらの若者像は、現実の若者の中でも一部の特殊な例を取り上げたものであり、また観客の関心を引くために異常性が過度に強調された、若者に対する一種の搾取とも言えるものだった。一方ヒューズがティーン映画に導入した数々の要素は全て「普通」のティーン、すなわち当時の一般的な大多数の若者が日常において実際に経験していた事柄であり、ヒューズ作品の登場人物は当時のティーンが自分を「同一視できる人物」だった。そのようなティーン像は従来全く描かれなかったか、もしくはヒューズ作品ほどに注目されて描かれることがなかった<sup>24</sup>。ヒューズ作品の登場人物は裕福な者とそうでない者、賢い者とそうでない者、「クール」な者とそうでない者など、幅広い人物像が描き分けられ<sup>25</sup>、また学校内での所謂スクールカーストの上下などによって登場人物の扱いが変わることがなく、どの人物も等しく面白く、等しく悩みや問題を抱えている存在として描かれた<sup>26</sup>。すなわちヒューズは、ティーンのドラマを描く際には、従来のように極端な例を取り上げることや、過度に強調した描き方をする必要はなく、全てのティーンの日常生活は等しく興味深いドラマに満ちていることを示し、それによって当時の大多数の平凡なティーンを肯定し賞賛したのである。

## 2-2. ヒューズが観客に向き合う姿勢

上記のような方法により、ヒューズはティーン映画をティーンエイジャーの目線に立つ

---

<sup>22</sup> Ann De Vaney, “Pretty in Pink? John Hughes Reinscribes Daddy’s Girl in Homes and Schools ” in *Sugar, Spice, and Everything Nice: Cinemas of Girlhood (Contemporary Approaches to Film and Media)*. Ed. Frances K. Gateward, Murray Pomerance. Michigan: Wayne State Univ Pr, 2002, 211.

<sup>23</sup> Hadley Freeman, *Life Moves Pretty Fast: The Lessons We Learned from Eighties Movies (and Why We Don’t Learn Them from Movies Anymore)*. New York: Simon & Schuster, 2016, 65-66.

<sup>24</sup> 大場正明『サバービアの憂鬱 アメリカン・ファミリーの光と影』、東京書籍、1993年、246頁。

<sup>25</sup> Timothy Shary(2005), op. cit., 67-68.

<sup>26</sup> Tod Goldberg, “That’s Not a Name, That’s a Major Appliance: How Andrew McCarthy Ruined My Life” in *Don’t You Forget About Me: Contemporary Writers on the Films of John Hughes*. Ed. Jaime Clarke. New York: Gallery Books, 2007, 90.

て作り、ティーンエイジャーを搾取ではなく賞賛の対象とした。しかし、ヒューズに対する若者観客からの高い評価は、ただティーンエイジャーを賞賛したという点のみにおいてなされているのではない。ヒューズの作家としての最大の特徴の 1 つは、ティーンを賞賛しながらも、決してティーンを甘やかすことはしなかった点である。ヒューズ作品は、ヒューズ本人が「決して作品をバッドエンドで終わらせない」<sup>27</sup>と公言しているように、全ての作品が幸福な結末を迎える。しかし、ヒューズはティーンに幸福な結末という希望を抱かせながらも、同時にその希望を手に入れるためにはティーン自らが「変わる」ことや「行動を起こす」ことを求める。

『フェリスはある朝突然に』において、主人公フェリスは親友キャメロンの父親がコレクションとして保管する高級車を無断で使用し街中をドライブする。キャメロンは気弱な性格であることも手伝い、高圧的な父親との親子関係が上手くいっていない。キャメロンによる「父親は自分よりも車のことを愛している」という劇中の発言に現れているように、父親の高級車はキャメロンにとって、父親から得られない愛情の象徴である。車は使用後に元の保管状態に戻し、キャメロンの父親に無断使用を気付かれないようにする計画だったが、物語の終盤、フェリスが走行距離計の数値の細工に失敗したことで計画は失敗し、キャメロンは無断使用の件を父親に釈明しなければならなくなる。キャメロンは当初動揺するが、やがて父親と向き合い恐れずに話をするをフェリスに約束する。しかしキャメロンが前向きな決意を固めた直後、車はストッパーが偶発的に外れたことがきっかけでガラスの壁を突き破り、車庫から地表へと数十メートル落下し、修理不可能なほど破損する。キャメロンは父親の怒りを最早避けられず、近日中に釈明をして許してもらえればよい、という当初の余裕は失われる。

すなわち、ティーンに向き合う姿勢において、ヒューズ作品には 2 つの相反する要素が共存している。ヒューズ作品は先に述べたように、「普通」のティーンが平凡な日常生活を送ることを賞賛しているが、それと同時に、努力せず安易な日常生活を送り続けようとするティーンに対してはアンチテーゼを提示し、時に容赦なく変化を促す。『フェリスはある朝突然に』におけるキャメロンの父親の車の破壊は、キャメロンにとっては試練を無理やり押し付けられることを意味する。ヒューズにとって、いつか近いうちに（車の無断使用と車体の少々の凹みを父親に気付かれた時に）父親と対峙し、車は修理に出せば問題は解決するだろう、というキャメロンの当初の決意は十分ではない。真に問題を解決するためにはその日のうちに父親と必ず対峙するほどの覚悟を持たねばならず、父親からの注意を真に引くには、車を破壊するほどの大胆な行動を起こさねばならない。劇中において殆ど全ての事柄を意のままにコントロールするフェリスにとっても車の破壊は想定外の出来事であり、車が破壊された後にフェリスがキャメロンを不安げに見つめる表情には、カメラ目線で観客へ

---

<sup>27</sup> People 誌での 1985 年のヒューズの発言。Kirk Honeycutt, *John Hughes: A Life in Film: The Genius Behind Ferris Bueller, The Breakfast Club, Home Alone, and more*. New York: Race Point Publishing, 2015, 89.

向ける際のような余裕は存在しない。そしてヒューズ作品にはこうした、現状の日常生活を改善するための、時に非常に厳しい姿勢が存在するからこそ、若者観客は登場人物らに共感し自らを肯定するだけに留まらず、より良い人間になりたいと思い、劇中の登場人物たちと同様に行動を起こすことを決意するのである<sup>28</sup>。

### 3. ブレヒトとヒューズ —作者と観客との関係性の構築—

本節では、同じく観客に語りかける手法を用いたブレヒトの議論を用いて、前節までの議論と接続する。まずはブレヒトの議論を第1節における議論と接続することで、ヒューズ作品においてカメラ視線が果たす役割を明らかにし、登場人物と観客がどのような関係性を構築することが可能となったのかを考察する。またブレヒトの議論は登場人物（役者）と観客の関係性に関するものが主であるが、本論では続いて第2節における議論と接続することで、ヒューズがカメラ視線という手法を通していかに若者観客との関係性を築いたのか、ということを明らかにし、作家が観客とどのような関係性を構築することが可能となったのかを考察する。

#### 3-1. ヒューズ作品におけるカメラ視線の役割

ブレヒトが提唱した演劇理論である「異化効果の理論」とは、簡潔に述べるならば、日常的な事物を異様なものとして提示し、見る者の現実認識を目覚めさせようとするものである<sup>29</sup>。ブレヒトは、役者に舞台上から観客に向けて話しかけさせることで、「これは演技（作りもの）である」ということを明らかにした。ブレヒトがこうした手法を用いたのは、リアリズム文学の面白さを認めつつも、人工的なテクニックを観客に意識させることで、それらの物語が作りものであることを観客に意識させることもまた大切だと考えたからである<sup>30</sup>。しかしながら、ブレヒトの目的はリアリズムに反対することではなく、リアリズムを再創造することだった。ブレヒトは脱構築をつうじたキャラクターの破壊を唱道しているわけではなく、むしろキャラクターを再構築することを説いている。キャラクターからはみ出す演技は、キャラクターのリアリティを破壊することを意図したものではなく、パフォーマー／オーディエンスにキャラクターを新たな観点から捉え、新しい矛盾を発見し、キャラクターの社会的・歴史的・政治的意義を分析する機会を与えるものである<sup>31</sup>。

また役者が観客に話しかけることによる異化的効果は、ブレヒトによる古い中国の俳優術における異化的効果の利用についての簡単な指摘に端的に表れている。ブレヒトによれば、中国の演劇では、役者は、自分を取り巻く3つの壁の他に、第4の壁が存在するという

<sup>28</sup> Susannah Gora, *op. cit.*, 315.

<sup>29</sup> 四方田犬彦『映画史への招待』岩波書店、1998年、114-116頁。

<sup>30</sup> 宮尾大輔『映画はネコである—はじめてのシネマ・スタディーズ』平凡社、2011年、186-189頁。

<sup>31</sup> リチャード・ダイアー『映画スターの<リアリティ>—拡散する「自己」』浅見克彦訳、青弓社、2006年、177-178頁。

風には演技せず、自分が人に見られているのを承知していることをはっきりと示す。例えば、雲を演じて、それがふいに現れたり、小さくなったり、大きくなったり、急に、あるいは段々に変わっていったりするところをやって見せながら、中国の役者は「どうです、この通りでしょう？」とでも言いたそうに、ときどき見物の方を見る。また、中国の役者のこうした身振りは、観客の完全な感情同化、つまり自己放棄にまで達する感情同化を妨げ、出来事との間に大きな距離を作り出すが、同時に、観客の感情同化を断念しているわけではない。観客は、観察する人間としての俳優の方に感情を同化し、それによって、観客の観察的な、傍観的な態度が養われる<sup>32</sup>。

こうした議論をヒューズ作品におけるカメラ目線に適用するならば、ヒューズ作品における登場人物らは、カメラ目線によってカメラ＝観客に直接語りかけることによって、自らの身振りは演技であり、物語が虚構であることを示していることになる。このことは、『フェリスはある朝突然に』において、フェリスが映画館内の観客の存在を認識した上でカメラへと語りかけていること、また自身が映画内におけるフィクションのキャラクターであると自覚していることによって実際に行われている。これは作り手にとって、ある意味では作品世界のリアリティを破壊する行為であるが、一方でこうした行為はヒューズにとっては寧ろ都合が良い。前節において述べたように、ヒューズにとっては、リアリティに溢れた作品を制作することだけが目的ではない。ヒューズにとって、ティーン映画の制作の最大の目的は、自らのティーン映画の作品を通して、若者観客に自らの人生を見つめ直し、より良い人生を手に入れるために「変わる」ことや「行動を起こす」ことなどといった行為を促すことである。そのためには、観客が作品世界に対してただ共感し感情移入（すなわち自己放棄にまで達する感情同化）をしているだけでは不十分である。ヒューズ作品の若者観客は、作品内の物語世界からある程度の距離を置くことで、観察的かつ傍観的な態度を養わなければならない。そこで効果的に機能するのが、登場人物によるカメラ目線という手法である。

『フェリスはある朝突然に』においてフェリスがカメラに向けて語りかけるという人工的なテクニックや、『ときめきサイエンス』『プリティ・イン・ピンク』において登場人物が（さながら中国の演劇における役者の「どうです、この通りでしょう？」とでも言いたげな観客への視線のように）無言でカメラへ目配せを行う行為は、ティーンエイジャーの平凡な生活という日常的な事物を一種の異様なものとして提示しており、それ故に観客は自らの現実認識を目覚めさせ、自身の日常に潜む改善点を意識することができるようになるのである。

先に述べたように、『フェリスはある朝突然に』は他のヒューズのティーン映画の作品よりも圧倒的に多くの分量のカメラ目線が行われており、またフェリスがカメラへ語りかける内容には、観客に対する直接的なメッセージ（「人生は短いのだから思い切って楽しめ」）や指示（効果的な仮病の方法についてのレクチャー）が多く含まれている。そしてそうしたカメラ目線の分量や語りかけの内容の差は偶然ではないだろう。より多くの教訓的なメッ

---

<sup>32</sup> ベルトルト・ブレヒト『今日の世界は演劇によって再現できるか—ブレヒト演劇論集』千田是也訳、白水社、1962年、141-142頁。

セージを若者観客に伝える必要があるほど、ヒューズはより多くのカメラ目線と語りかけを使用したのである。

### 3-2. ヒューズと若者観客との関係性

「今日の世界は演劇によって再現できるか」。フリードリヒ・デュレンマットが演劇に関する対談の中で提出した疑問であり、これに対しブレヒトは、「今日の世界は、それを変化するものとして捉えさえすれば、演劇においても再現可能」だという意見を表明した<sup>33</sup>。ならば、ティーンエイジャーの世界は映画によって再現できるだろうか。ヒューズはまさに、前節において述べたような方法により、リアルなティーンエイジャーの世界をティーン映画の中に再現しようと試みた人物である。そのために、従来（1970年代以前）のティーン映画における、同時代性の欠如を始めとする様々な問題点を自身の作品群において解決し、当時の若者観客がリアルであるとして共感できる作品を生み出した。その点においては、ティーンエイジャーの世界もまた、時代に応じて変化するものとして捉えれば、映画によって再現可能だと言えるのかもしれない。だが、ヒューズは自身の作品が現実世界のリアルな再現という段階に留まることを望まなかった。ヒューズは、ブレヒトの言うところの異化的効果を、若者観客との関係性の構築に利用したのである。

ブレヒトは、実験的演劇についての議論の中で、教育的価値と娯楽的価値の両立の困難さを論じている。曰く、あらゆる新しい教育的価値の増加は、直ちに娯楽的価値の減退に通じるのであり、逆に感性的演技によって呼び起こされる神経的效果は絶えず上演の教育的価値を脅かす。別の言葉で言えば、観客の神経が虜にされればされるほど、学ぶ事は難しくなり、学ぶことが多くなればなるほど、それだけ芸術の楽しみは少なくなる<sup>34</sup>。また加藤幹朗は、作者の意図が観客に正しく伝わることは重要ではないと述べている。曰く、芸術はコミュニケーションとは異なるが故に、真の芸術作品は、作者の意図が観客や読者にちゃんと伝わるかどうかということには関知せず、そもそも一個人の意図など芸術ははなから相手にしない<sup>35</sup>。

だが、本当にそうだろうか。ヒューズのティーン映画には、常に教育的な側面が含まれている。『フェリスはある朝突然に』における「人生は短いだから思い切って楽しめ」という教訓めいたメッセージはその典型であるし、ティーン映画の作品群に一貫する、ティーン自らが「変わる」ことや「行動を起こす」ことなどといった行為を促す、というヒューズの姿勢は、それ単体ではともすれば若者観客に真っ先に拒絶されかねない、あまりにも大人然とした、若者観客を見下す態度のようにも思われる。しかし、ヒューズはそれと同時に、若者観客が共感できるリアリティという娯楽的な側面を作品内に盛り込むことで、教育的価値と娯楽的価値の両立に成功し、若者観客から「若者の気持ちがわかる」作家としての支持

---

<sup>33</sup> 同書、368頁。

<sup>34</sup> 同書、117頁。

<sup>35</sup> 加藤幹朗『「ブレードランナー」論序説 映画学特別講義』筑摩書房、2004年、175頁。

を得た。『フェリスはある朝突然に』では、前節において述べた、父親の車が破壊されるシーンにも表れているように、主人公であるフェリスだけではなく、フェリスの親友であるキャメロンが本作の物語において非常に大きな役割を果たしている。スティーブ・アーモンドが明確に指摘するように、ヒューズはフェリスとキャメロンを精神的な対として描いている。フェリスは、猛烈で、全ての事柄から逃れ得る、全てのティーンエイジャーが夢見る偶像的な姿である。一方キャメロンは、両親と精神的に疎遠になり、痛々しいまでに不安定で、怒り、落ち込んでいる、現実世界に多く存在するティーンエイジャーの姿である<sup>36</sup>。本作における 2 人の対を成す主要登場人物の存在は、ヒューズ作品における教育的価値と娯楽的価値の両立を象徴する。若者観客はフェリスという、物語世界を超越した人物に憧れるが、キャメロンという自らに近い人物がフェリスの相手役として配置されていなければ、フェリスが体現する娯楽的な要素を楽しむに留まり、キャメロンが車の破壊シーンにおいて体現するような教育的な要素を自らに重ね合わせることはできないだろう。

そして、ヒューズと若者観客との間にこのような密な関係性が成立するのならば、ヒューズのティーン映画においては、作者の意図が観客に正しく伝わることは重要である。プレヒトの言うところでは、リアリスティックであるということは、「社会の複雑な因果関係を明らかにし」、「人間社会が陥っている切実な困難にもっとも幅広い解決を与えることができる階級の立場に立って書き」、「発展の要素を強調」する<sup>37</sup>。ヒューズはまさに、ティーンエイジャーの世界の複雑な因果関係を、リアリティ溢れる描写で自身の作品内に再現し、現実のティーンエイジャーが陥っている困難の解決策を提示することを望んだ。そして困難の解決策を若者観客に伝えるにあたっては、物語世界を超越した、自身のペルソナとも取れる登場人物の姿形を借りて、直接若者観客に向けて語りかけるという手法を用いた。そしてそうした手法が教育的かつ娯乐的に作品内で成立しており、若者観客がヒューズのメッセージを実際に受け取るのならば、少なくともそこに構築された作者と観客との相互的な関係の中において、作者と観客のコミュニケーションは成立しており、その点において芸術はコミュニケーションと成り得るのである。

## おわりに

若者に対して、大人はいかに立ち振る舞えば相互的な関係性を築き、コミュニケーションを成立させることができるのだろうか。もしそのような問いに対する答えを確立することができるならば、思春期の若者に思い悩む大人などはとうの昔にこの世から消え去っていることだろう。しかし、ヒューズは自身の作品を通して、若者観客との理想的な関係性を築くことに成功した数少ない映画作家の 1 人である。ヒューズは、「若者の気持ちがわかる」

---

<sup>36</sup> Steve Almond, "John Hughes Goes Deep: The Unexpected Heaviness of *Ferris Bueller's Day Off*" in *Don't You Forget About Me: Contemporary Writers on the Films of John Hughes*. Ed. Jaime Clarke. New York: Gallery Books, 2007, 7.

<sup>37</sup> ベルトルト・プレヒト『プレヒトの文学・芸術論』石黒英男、野村修、五十嵐敏夫、好村富士彦、池田浩士、内藤猛訳、河出書房新社、1972年、201-203頁。

作家として、作品制作当時の若者観客だけに留まらず、現代の若者観客からも広く支持され続けている。

本論では『フェリスはある朝突然に』を中心として、ヒューズ作品の中で多用される、登場人物によるカメラ視線とカメラへの直接的な語りかけという手法に注目することで、ヒューズがいかに自身の作品のリアリティを確保し、またいかに観客との関係性を築いたのかを考察した。第1節において分析したように、ヒューズ作品における登場人物らは、程度の差はあれど、共通して観客の存在を認識した上でカメラへと語りかけている。第2節において述べたように、ヒューズは従来のティーン映画では欠落していた、もしくは十分に描かれてこなかった様々な要素を導入することで、自身の作品のリアリティを確保し、当時の大多数の平凡なティーンを肯定し賞賛したが、それと同時に、決してティーンを甘やかすことはなく、時に安易な日常生活に対するアンチテーゼを提示することで、ティーン自らが「変わる」ことや「行動を起こす」ことを求めた。そして第3節において述べたように、若者観客へ能動的な成長を促すための手法として、カメラへの語りかけを用い、これにより若者観客が物語世界および自身の日常生活を一步引いた位置から見つめ直す機会を与えた。そして登場人物がカメラへと語りかける手法は、ヒューズ本人が若者観客へメッセージを伝えることを望んでいたことの表れであり、ヒューズは若者観客との相互的な関係性を築くための手段として、登場人物の姿を借りてカメラ（＝観客）へと語りかける手法を必要としたのである。

ヒューズは1990年代に入るとティーン映画の制作を一切行わず、『ホーム・アローン』(Home Alone, 1990) シリーズを代表作として、ファミリー向けコメディ映画を多数制作した。そしてそうした後年の作品群においては、本論で論じたような、登場人物によるカメラ視線やカメラへの語りかけといった手法は一切用いられていない。そのことは、ヒューズが若者観客と同じ姿勢ではファミリー観客層との関係性を築こうとしていなかったこと、決してヒューズがファミリー観客層との関係性を全く築こうとしていなかったことの根拠ではない。ティーン映画ではない後年の作品群におけるヒューズとファミリー観客層との関係性の分析を今後の課題として挙げ、本論の締めくくりとする。



図1 (3:11)



図2 (3:14)



図 3 (3:40)



図 4 (4:32)



図 5 (1:42:17)



図 6 (1:42:28)



図 7 (1:6:34)



図 8 (1:6:39)



図 9 (1:6:42)



図 10 (28:51)



図 11 (28:58)



図 12 (29:00)



図 13 (1:32:28)



図 14 (1:32:34)



図 15 (1:32:37)

## 参考文献

ウォーカー、ジョン・A チャップリン、サラ『ヴィジュアル・カルチャー入門—美術史を超えるための方法論』岸文和、前川修、佐藤守弘、井面信行、青山勝訳、晃洋書房、京都、2001年。

大場正明『サバービアの憂鬱 アメリカン・ファミリーの光と影』東京書籍、東京、1993年。

加藤幹郎『「ブレードランナー」論序説 映画学特別講義』筑摩書房、東京、2004年。

ギルモア、H. B『プリティ イン ピンク—恋人たちの街角—』羽田詩津子訳、集英社、東京、1986年。

小林雅明「ジョン・ヒューズ・グラフィティ」『キネマ旬報』（第 1059 号）キネマ旬報社、

- 東京、1991年、81-86頁。
- ダイアー、リチャード『映画スターの<リアリティ>—拡散する「自己」』浅見克彦訳、青弓社、東京、2006年。
- 長谷川町蔵、山崎まどか『ハイスクールU.S.A. ～アメリカ学園映画のすべて～』国書刊行会、東京、2006年。
- 『ヤング・アダルト U.S.A. ポップカルチャーが描く「アメリカの思春期」』DU BOOKS、東京、2015年。
- 羽鳥隆英『日本映画の大衆的想像力—“幕末”と“股旅”の相関史』雄山閣、東京、2016年。
- ブレヒト、ベルトルト『今日の世界は演劇によって再現できるか—ブレヒト演劇論集』千田是也訳、白水社、東京、1962年。
- 『ブレヒトの文学・芸術論』石黒英男、野村修、五十嵐敏夫、好村富士彦、池田浩士、内藤猛訳、河出書房新社、東京、1972年。
- ボードウェル、デヴィッド トンプソン、クリスティン『フィルム・アート—映画芸術入門—』藤木秀朗監訳、飯岡詩朗、板倉史明、北野圭介、北村洋、笹川慶子訳、名古屋大学出版会、名古屋、2007年。
- 宮尾大輔『映画はネコである—はじめてのシネマ・スタディーズ』平凡社、東京、2011年。
- メルカード、グスタボ『Filmmaker's Eye—映画のシーンに学ぶ構図と撮影術：原則とその破り方—』株式会社Bスプラウト訳、ボーンデジタル、東京、2013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』岩本憲児訳、フィルムアート社、東京、1983年。
- 四方田犬彦『映画史への招待』岩波書店、東京、1998年。
- Almond, Steve. “John Hughes Goes Deep: The Unexpected Heaviness of Ferris Bueller’s Day Off” in *Don't You Forget About Me: Contemporary Writers on the Films of John Hughes*. Ed. Jaime Clarke. New York: Gallery Books, 2007, 5-14.
- Bordwell, David. Staiger, Janet. Thompson, Kristin. *The Classical Hollywood Cinema: Film Style & Mode of Production to 1960*. London: Routledge, 1985.
- Freeman, Hadley. *Life Moves Pretty Fast: The Lessons We Learned from Eighties Movies (and Why We Don't Learn Them from Movies Anymore)*. New York: Simon & Schuster, 2016.
- Goldberg, Tod. “That’s Not a Name, That’s a Major Appliance: How Andrew McCarthy Ruined My Life” in *Don't You Forget About Me: Contemporary Writers on the Films of John Hughes*. Ed. Jaime Clarke. New York: Gallery Books, 2007, 86-95.
- Gora, Susannah. *You Couldn't Ignore Me If You Tried: The Brat Pack, John Hughes, and Their Impact on a Generation*. New York: Three Rivers Press, 2011.
- Honeycutt, Kirk. *John Hughes: A Life in Film: The Genius Behind Ferris Bueller, The Breakfast Club, Home Alone, and more*. New York: Race Point Publishing, 2015.

Shary, Timothy. *Teen Movies: American Youth on Screen (Short Cuts)*. London: Wallflower Press, 2005.

———. *Generation Multiplex: The Image of Youth in American Cinema since 1980*. Austin: University of Texas Press, 2014.

Vaney, Ann De. “Pretty in Pink? John Hughes Reinscribes Daddy’s Girl in Homes and Schools” in *Sugar, Spice, and Everything Nice: Cinemas of Girlhood (Contemporary Approaches to Film and Media)*. Ed. Frances K. Gateward, Murray Pomerance. Michigan: Wayne State Univ Pr, 2002, 201-215.

### 参考映像資料

『暗殺』篠田正浩監督、1964年、日本

『アメリカン・グラフィティ』(*American Graffiti*) ジョージ・ルーカス監督、1973年、アメリカ。

『アニマル・ハウス』(*National Lampoon's Animal House*) ジョン・ランディス監督、1978年、アメリカ。

『グリース』(*Grease*) ランダル・クレイザー監督、1978年、アメリカ。

『すてきな片想い』(*Sixteen Candles*) ジョン・ヒューズ監督・脚本・プロデュース、1984年、アメリカ。

『ときめきサイエンス』(*Weird Science*) ジョン・ヒューズ監督・脚本、1985年、アメリカ。

『ブレイクファスト・クラブ』(*The Breakfast Club*) ジョン・ヒューズ監督・脚本・プロデュース、1985年、アメリカ。

『フェリスはある朝突然に』(*Ferris Bueller's Day Off*) ジョン・ヒューズ監督・脚本・プロデュース、1986年、アメリカ。

『プリティ・イン・ピンク／恋人たちの街角』(*Pretty in Pink*) ハワード・ドゥイッチ監督、ジョン・ヒューズ脚本・プロデュース、1986年、アメリカ。

『恋しくて』(*Some Kind of Wonderful*) ハワード・ドゥイッチ監督、ジョン・ヒューズ脚本・プロデュース、1987年、アメリカ。

『ホーム・アローン』(*Home Alone*) クリス・コロンバス監督、ジョン・ヒューズ脚本・プロデュース、1990年、アメリカ。

『デッドプール』(*Deadpool*) ティム・ミラー監督、2016年、アメリカ。