

国際日本学研究科  
修士学位請求論文 要旨

論文題名

『少女革命ウテナ』の物語構造と演出技法の関わりについて

国際日本学研究科  
国際日本学専攻 博士前期  
課程ポップカルチャー研究領域

入学年度	2024 年度
学生番号	491124104
氏名	詹 観榕
指導教員	宮本 大人
提出日	2025 年 1 月 9日

本研究では、幾原邦彦監督によるテレビアニメ『少女革命ウテナ』（1997、以下『ウテナ』と表記）および劇場版『少女革命ウテナ アドゥレセンス黙示録』（1999）を対象とし、その物語構造と演出技法との関係について分析を行う。幾原邦彦は、1990年代以降の日本アニメーションにおいて、強い作家性と象徴的表現によって独自の位置を占める演出家であり、現在に至るまで高い評価と影響力を有している。例えば、『ウテナ』における演劇的な演出手法は、『魔法少女まどか☆マギカ』（2011）や『少女☆歌劇 レヴュースタァライト』（2018）など、象徴表現を多用する後続作品に影響を与えたと指摘されている。とりわけ『ウテナ』は、少女向けアニメの枠組みを踏まえつつ、ジェンダー規範を相対化し、演劇的・象徴的演出を多用する点において、日本アニメーション史の中でも特筆すべき作品である。

しかしながら、幾原邦彦に関する研究、とりわけ演出の特徴を具体的な表現に即して分析した研究は不足している。先行研究においては、『ウテナ』に関して、思想的・ジェンダー的観点からの分析や、薔薇や塔などの象徴表現に着目した表象分析、寺山修司の影響を中心とする演劇性の指摘などが行われてきた。これらは本作の思想的背景や象徴性を明らかにしてきた一方で、物語構造の進行と演出技法の変化との関係を体系的に論じたものは多くない。特に、幾原作品の演出が「演劇的である」と評される際、その演劇性が物語のどの段階で、どのような役割を果たしているのかについては、十分な検討がなされていないと言いきにくい。

そこで本研究では、先行研究における作品背景の考察やジェンダー的・思想的分析を踏まえつつ、演出における演劇的手法と、幾原が作品を通して提示する主題との相互作用に焦点を当てることで、『少女革命ウテナ』の特徴を再考することを目的とする。具体的には、幾原の演出技法における漫画的な平面性と演劇的な立体性の併存、ならびにそれらと物語構造との関連性を明らかにすることを目指す。本研究は、これらの点を通じて、幾原研究に新たな知見を付け加えるものである。

分析方法として、本稿では物語構造分析と演出分析を組み合わせ、以下の二つの方法を採用する。第一に、沼田やすひろ（2012）の提唱する「13 フェイズ構造」理論を用い、『ウテナ』の物語構造を明らかにする。第二に、明らかとなった物語構造と幾原の演出がどのように連動しているのかを検討する。演出分析においては、作品全体を通じて一貫して用いられる演出と、物語の進行に伴い変化・発展する演出とに分けて考察する。

以下、各章の内容を簡単にまとめる。

第一章では、『少女革命ウテナ』に関する先行研究を整理し、思想的研究、象徴表現分析、演劇性に関する議論の到達点を確認した。その上で、物語構造と演出技法の関係が十分に論じられてこなかった点を指摘し、本研究の仮説として以下の二点を提示した。

①『ウテナ』において、幾原は漫画や絵など、画面を平面化する方法と、舞台上で演劇を上演しているように立体化する方法の二つを両立・調和させることで、その独自性を成り立たせている。

②『ウテナ』において、幾原は、物語構造やキャラクターの成長と関連付けて、螺旋状に上昇しながら繰り返す方法で、非現実的な演出を次第に強めている。

第二章では、「13 フェイズ構造」理論を用い、『ウテナ』の物語構造と人物配置を分析した。ウテナを主人公とするメインストーリー、サブキャラクターを中心とするサブストーリー、各話単位という三つのラウンドに区分し、それぞれが13 フェイズ構造を内包していることを示した。その結果、『ウテナ』の物語は三つのラウンドによって構成され、全体として螺旋状に反復・発展していることが明らかとなった。

第三章では、作品全体の主題を象徴的に表現する要素として、「薔薇」のモチーフおよび主題歌について検討した。薔薇のモチーフは、「愛」や「理想」、「届かぬ桃源郷」といった意味を帯びながら、キャラクターを拘束する社会的規範を示していると考えられる。また、挿入歌や劇場版のタイトルには、思春期が終末へと向かう過程と、その先にある救済や新たな世界の到来という主題が込められており、これは『ウテナ』の物語構造とも一致している。

第四章では、テレビ版の映像分析を行った。物語全体を三つのラウンドに区分した上で、演出を生徒会編、黒薔薇編、鳳暁生編、黙示録編という四つの編に整理し、各話のアヴァン・タイトル、全編を通じて共通する演出、編の進行に応じて変化する演出に分けて検討した。その結果、漫画的な平面化やギャグ的表現は全編を通じて維持される一方、物語の進行に伴い、演劇的で非現実性の高い演出が段階的に強化されていることが明らかとなった。

第五章では、劇場版の映像分析を行い、テレビ版との比較を通じて考察した。劇場版では、画面分割や舞台装置を想起させる背景表現が強調され、平面性と立体性の双方を併せ持つ演出がより顕著に用いられていることが確認された。

以上の分析を通して、以下の結果が得られる。

第一に、幾原は、TV版でギャグ化または平面化をすることで、アニメに漫画のような質感を持たせることで、「苦境」や過去を演出している。また、キャラクターが苦しむ意識が強い「試練」と「対決」における演劇的な演出が、ストーリーの進展につれ、編ごとに大きく変わっている。アニメという媒体は前者のマンガ的な演出と、後者の演劇的な演出の両者を調和させ、極めていいバランスをとって、『ウテナ』を独特な演出スタイルを持つ作品として成り立たせている。劇場版では、両者の効果を強化し、絵画のような画面分割と、移動する舞台上で上演しているような臨場感を用いることで、その演出スタイルが強化されている。

第二に、本作は、メインストーリーにおいてもサブストーリーにおいても、螺旋状のよ

うに上昇していく、物語と演出のリフレイン構造が特徴である。メインストーリーでは13フェイズ構造を持つラウンドが3回繰り返され、サブストーリーの特定のフェイズの中でも同じキャラクターの行動が3回繰り返される。繰り返しの最後の演出は、全てそれまでより非現実性が大きく上昇するという特徴がある。

このように、仮説①の「『ウテナ』において、幾原は漫画や絵など、画面を平面化する方法と、舞台上で演劇を上演しているように立体化する方法の二つを両立・調和させることで、その独自性を成り立たせている。」と仮説②の「『ウテナ』において、幾原は、物語構造やキャラクターの成長と関連付けて、螺旋状に上昇しながら繰り返す方法で、非現実的な演出を次第に強めている。」は立証できたと考える。

最後に本研究の限界点について述べていく。本研究では『ウテナ』を通して幾原邦彦の演出方法を分析したが、『劇場版美少女戦士セーラームーン R』、『輪るピングドラム』や『さらざんまい』などは分析しておらず、本研究の結論は『ウテナ』に限った結論となり、幾原のスタイルとしてまとめるにはまだ不十分であり、それらの作品を比較しながら、幾原演出の方法を正確に把握することは今後の課題である。