

陳嘉昊

映画で誕生した「悪役」～映画『ジョーカー』を例として～

要約

近年、スーパーヒーロー映画は観客の支持を集めている。マーベル映画『アベンジャーズ 4』が世界興行収入で1位を獲得するなど、スーパーヒーロー映画は単なる娯楽映画の枠を超え、芸術性と商業性の両方で成功を収めるようになる。

スーパーヒーロー映画の発展を背景に、映画『ジョーカー』のヒットも注目に値する。ジョン・ジョセフ・ニコルソンが演じた滑稽なジョーカー、ヒース・レジャーが演じた狂気のジョーカー、ホアキン・フェニックスが演じた孤独なジョーカーと、ジョーカー像はさまざまな形で描かれてきた。ジョーカーは純粋な悪と社会的な哲学を備えており、多くの支持者を得ると同時に、単調なキャラクターから、豊かな多面感を持つ映像キャラクターへと進化し、観客に強烈な象徴的印象を残した。

序論では研究の背景と意義について概説し、各国の研究現状をまとめ、研究の手順を確認した。論文は三つの部分に分かれており、まず、ジョーカーの原型とその発展過程を紹介し、サーカスの道化師や宮廷の道化師が、どのようにして恐怖の象徴へと変貌したのかが説明する。また、ジョーカーのコミックにおける姿とその起源について触れ、最後ではコミックから映画へのジョーカー像の変遷を探った。

映画のテキストに基づき、映像記号学の観点から、監督がどのようにして映画メディアを用いて「ジョーカー」というキャラを構築したのかを詳細に分析する。映画におけるジョーカーの行動、道具、造形、登場シーンを通して、ジョーカーの視覚的記号構築手法を研究し、ジョーカーの登場シーンや使用する道具を通して、彼の行動原則や個性も検討した。精神分析学の視点から、有声言語と書かれた言語がキャラクターの性格や関係性をどのように構築するかを探り、アーサーがジョーカーになる前の性格や心理状態、ジョーカーになった後の精神状態を分析している。

ジョーカーは単なる悪役ではなく、社会的、心理的、哲学的要素を象徴する多面的な存在として確立され、各時代の映画作品がそのイメージを深化させ、現代社会にふさわしい象徴的な悪役像を構築したと結論づけている。