

## 序章

2006 年日本映画のシェアが 21 年ぶりに外国映画のシェアを上回り話題となったが、2008 年日本映画が再び外国映画のシェアを大きく上回った。さらに、2007 年に「殞の森」がカンヌ国際映画祭で審査員特別グランプリを受賞し、「おくりびと」が今年度米国アカデミー賞外国語映画賞を受賞するなど日本映画が海外に認められてきている。このように 21 世紀になって日本映画が再評価されてきている。

映画の歴史はたかだか 100 年余りであるが、その技術の向上とともに映画を取り巻く社会的環境の変化やそのニーズも変わりつつあるのではないか。映画が誕生した時代は、まだまだ娯楽が少なく、人々は映画という技術に関心を抱き、見世物を見に行くような感覚で映画を体験し、その体験を身近な人々と共有していた。その後映像技術の発達により、人々は小説を読むよりも容易に、自分の生きている現実世界とは全く異なった、しかしリアルに見える別の世界、別の人生を体験することができるようになった。映画館では観客は真っ暗な空間の中で自己の存在を忘れ非日常の時間を体験するが、その場にいる観客同士の相互作用はなく、個々人が映画館という装置の中で別個の体験をする構造が形作られていく。

1970 年以降、日本映画も変容を遂げていく。データベース化されたスター映画が量産されていき、その後ピンク映画や実録映画などと多様化する。1980 年代には原点回帰を図ろうとアート系映画が誕生するが、このアート系映画も結局はすでに構築された映画の模倣にすぎない。また、1990 年初頭にはシネコンが登場し、それまでミニシアターで上映していた映画を地方で上映できるようになるが、近年の低予算映画の量産も加わり、「ミニシアター系」や「インディペンデント映画」、「アート系」といった映画の概念が曖昧になってしまった。

2004 年製作の「世界の中心で愛をさけぶ」の社会的ブーム以来、近年ではテレビ局をはじめとした非映画製作会社が製作に参入し、さらに 2005 年に公開された「NANA」の大ヒットを皮切りに人気まんがを中心とした原作ものや人気ドラマの映画化が続いている。この結果から、テレビ局製作の映画で特にまんが原作の映画がヒット作を生み出していることがわかる。そのため、大手映画製作会社のみならずインディペンデント映画の製作会社までもがまんが原作の映画を作る傾向にあるなど、人気まんがの映画化はデータベース化されてしまっている。その一方で、先にあげた「殞の森」や「フラガール」といっ

たテレビ局が製作に関わっていないオリジナル作品も少数ながら注目されている。まんが原作の映画の大半は現実感のない作品で「いかにもまんが」という感じだが、オリジナルや小説が原作の作品の多くは現実感があるように感じる。

本論文では、近年見られる日本映画の傾向をポストモダン状況における一つの現れとし、現在顕著になりつつある日本映画を概念化する。1970年以降顕著となったポストモダン状況は、欧米において建築や芸術、絵画において、その兆候を明らかにする一方、価値の流動性やいわゆるモダニズムに培われた様々な価値規範を書き換える結果となった。虚構性、軽薄さ、可変性、創造性の欠如、非合理性など、モダン時代には見られない価値が新たにポストモダン状況においては重視され、文化の形成において大きな影響を及ぼすようになった。そのような傾向は1980年以降の日本の映画産業においても見られるようになり、現在に至っている。

では、日本映画におけるポストモダン状況とは、具体的にどのような作品にその影響を見ることができるのだろうか。現在映画産業は「まんが・アニメ的リアリズム」と「自然主義的リアリズム」に二極化されていると言われているが、これもポストモダン状況の一端として分析することができるのだろうか。これから日本映画産業はどのように影響されることがありうるのだろうか。

以上を踏まえ、第一章では戦後を中心に日本映画の歴史を通して近代化の歴史と密接に結びついたことを明らかにする。第二章では、ポストモダン状況における映画の変化との関連性について論じるとともに、近年の映画がデータベース化していることについて東(2001)が述べたオタク系文化と比較して考察する。第三章では二人の少女の友情を描いた映画「下妻物語」を例に、現代の日本映画のリアリズムについて述べる。

## 第一章 日本映画の歴史

### (a) 量産期までの日本映画

終戦までは主に時代劇が中心であったが、アメリカ映画を意識し作家性のある現代劇を作った小津安二郎や純日本的な情緒世界を現代的な手法で描いた溝口健二などもいた。また、

1920年代後半の不況による共産主義ブームが訪れたときには、左翼的傾向をもった映画が次々と作られたり、1931年から1945年の終戦まではやはり戦争映画が多く作られるなど、社会的事象の影響を強く受けることが多かった。

敗戦の影響で、終戦から1949年までアメリカの検閲が続き、古来の時代劇の製作が不可能になる。そのため、時代劇の作品数は戦後から現代劇より少なくなり徐々に衰退していった。それでも快復の道は確実に開かれ、特にエノケン・ロッパなどの喜劇映画や、「青い山脈」(1949)の原節子、「悲しき口笛」(1949)の美空ひばりといった活力のある女優による女性映画、また三益愛子主演の「山猫令嬢」(1948)などの“母もの”と呼ばれるメロドラマが1940年代後半の日本映画の原動力となった。

1950年代から、国産カラー技術やワイドスクリーンといった技術的進歩が始まり、量産体制に入る。また、黒澤明の「羅生門」(1950)、「七人の侍」(1954)をはじめ、衣笠貞之助の「地獄門」(1953)や溝口健二の「雨月物語」(1953)、「山椒大夫」(1954)が国際映画祭で受賞された。

1960年、日本映画は製作本数でも戦後最大の547本を記録しピークを迎えたが、観客数はすでに減少傾向をみせていた。1953年より始まったテレビ放送が最大の原因である。これにより映画業界はテレビとの共存体制やプログラム・ピクチャー興行によるスター映画で興隆を保ち、その片隅で鈴木清順や今村昌平、岡本喜八といった異色な作家的こだわりを持った監督が活躍し、大手とは別系統で芸術映画の小規模公開を企図する動きも現われ、1961年に日本アートシアター・ギルド、略称〈ATG〉が発足した。

### (b) 日本映画の低迷期

1970年代に入ると観客数が大幅に減少し、俳優の専属制や撮影所システムが消滅し

た。その背景で日活は 1971 年に〈につかつロマンポルノ〉へ転換し、ピンク映画よりも良質な成人映画を作り始め、東映は深作欣二の実録暴力団映画「仁義なき戦い」(1973)のヒットで〈実録路線〉へ向かうなど、大手映画会社は製作の方向性の転換を余儀なくされた。

大手映画会社の束縛がなくなり、角川やフジテレビといった非映画会社の製作が盛んになってくる。1970年代後半から活動を始めた角川映画は、原作本や主題歌を売りながら継続的に映画の製作を手掛ける。特に「セーラー服と機関銃」(1981)や「時をかける少女」(1983)といったアイドル映画はメディアミックス時代の幕開けとなる。一方フジテレビは1983年の「南極物語」から恒常的に大作製作やテレビドラマの映画化、さらに岩井俊二監督の「Love Letter」(1995)のようなアート系映画も手掛けている。またバブル経済期になると、お笑い芸人の北野武やフォークシンガーの小林政広などの異業種監督が登場した。

1977年にスタートした自主製作映画の映画祭 PFF(ぴあフィルムフェスティバル)やATGにより、自主製作映画出身の監督が劇場用映画に進出するようになる。PFFが1980年代年代半ばから始めた「スカラシップ制度」が1990年代になって成果を現し、橋口亮輔や矢口史靖、古厩智之といった新人監督が世に出て、自主映画出身の監督はもはや当たり前の存在と思われるようになった。ただ、映画にお金を出す企業が非常に少ない状況下で、従来のスタンスとは違う形で映画を撮る作家が出てくる。こうしてインディペンデント映画が誕生した。現在ではインディペンデント映画という言い方はすっかり定着したが、バブル以降、この言葉はより重要な意味をもってくる。つまり、企業スポンサーがないなら自分たちでお金を集めて、作りたいものを作るという、徹底したインディペンデントへ向かう動きである。(武藤 1999 : 151)

### (c) 元気を取り戻した日本映画

1996年の「Shall We ダンス？」や1997年の「失楽園」、「もののけ姫」の大ヒットにより、邦画復活の気運も高まってくる。1993年にワーナー・マイカル・シネマズ海老名店がオープンして以来増え続けているシネマコンプレックス(シネコン)の影響もあり、1998年から2008年の11年間でスクリーン数、公開本数を確実に増やすことができた。シネコンの普及によって、かつてならミニシアターで上映していたような作品もシ

ネコンで上映するようになった。

日本映画の公開本数は 05 年 356 本だったが、06 年 417 本、07 年 407 本、08 年 418 本と 400 本を超えている。この日本映画の公開本数増加の理由は、映画を配信用のコンテンツに利用しようとした異業種の参入やコンテンツ・ファンドなどによって資金調達が容易になったことが大きく、“邦画バブル”とも呼ばれていた。結果として、優れた才能が発掘されることもあったが、一方で粗製乱造にもなった。若いクリエイターたちによる、主に自信の周辺を観察した“等身大の姿を描く”作品が同世代の観客の共感を集めたが、同種の作品が数多く作られた。

近年、日本映画のジャンルが多様化している。「20 世紀少年」シリーズ (2008 - 2009) や「クライマーズ・ハイ」 (2008) のように、人気の小説や漫画が映画化された作品が増えてきた。また、「ROOKIES -卒業-」 (2009) や「花より男子 ファイナル」 (2008) のように人気漫画がテレビドラマで放映され、その後ドラマの延長であるオリジナルストーリーで映画化する作品も少なくない。

テレビドラマ「ごくせん」や「花より男子」シリーズから始まったとされる「イケメンブーム」は大河ドラマや映画にまで及ぶほどの社会現象になり、先に挙げた「ROOKIES -卒業-」をはじめ、「クローズ ZERO」シリーズ (2007、2009) や「ドロップ」 (2009) といった男子が多数出演している不良ものが続々公開され、話題となっている。

前述した北野と同様に、松本人志や品川ヒロシといったお笑い業界を中心とした異業種分野から映画監督になった者も少なくない。特に松本は国際映画祭に作品を出品し、話題を集めた。

このように、一時期不調だった日本映画は模索し続け、1990 年終わりになって急激に成長する。この変容は他の文化同様、ポストモダンの影響ではないだろうか。ポストモダンと映画、また現実感について考察していく。

## 第二章 ポストモダンにおける日本映画

### (a) ポストモダンと映画

今まで映画はモダンなものであると言われていたが、20世紀後半になると技術が発達し映画の形態も変化した。このような現象は近年までポストモダンと論じられてきた資本主義経済における生産の再編成によるものだと考えられる。ポストモダンとは「近代の後に到来するもの」を意味し、フランスの哲学者であるジャン＝フランソワ・リオタールが『ポストモダンの条件』（1979）で「大きな物語の凋落」として表現した。日本においては1960年代から70年代以降の文化的社会を示す言葉として使われることが多い。私たちは映画を観る時、映画のテキストのみならず、監督や出演する俳優、原作などといったその映画の持つイメージをも消費する。

ポストモダンの状況下において、一般に文化は商品化され、技術革新のよって価値は流動化するものとなる。私たち商品そのものを本質ではなく、その表象イメージを消費する。フェザーストンはその点に関して以下のことを述べている。

ポストモダニティ概念の興味深い特徴は、「ポストモダン」という用語が社会生活の変化—社会的という本質の変化—を照らし出すという仮説にある。人によっては、〈社会的なるものの終焉〉という意味に使う。そこにおいて、今やわれわれは、文化に満ち溢れた社会に住んでいて、記号やイメージに溢れている。さらに、そこでは、社会関係が過去に比べてはるかに流動的になり、かつ構造化されなくなっていると考えられている。

ポストモダニティは、最も広い形態上、新しい時代、新しい段階であり、モダニテ

イを置き換えるものであることを示している。伝統的社会、近代社会を経て、今やわれわれはポストモダン社会に到達した。もし、近代社会が科学や技術に明らかなような合理性の発展・国家・資本主義などに基づくのであるならば、ポストモダン社会は情報セクターで覆すようにみなされうるのである。

情報社会は、ポストモダニティの中心である。これは、単に、生産における情報の使用だけでなく、サービスと消費の拡張をも意味する。消費は単に物質的財の消費にとどまらない。つまり、情報・文化・シンボル・イメージ、もちろん。記号などの消費を含む（ここで言う、記号とはわれわれが電子的テクノロジーにしばしば見るように、モバイルで流動的でありうる）。いまや、簡易にたくさんの記号を利用可能に変更したり、情報の巨大なデータベースの移動を可能にする。

議論のポイントは、財や商品の生産に基づく社会から商品により関連した社会—商品という記号の消費—への移行という点である。けだし、われわれは、物質的材ではなくイメージを消費し、経験しているのだ。例えば、香水の香りをかぐときには、匂いを消費しているのではなく、有名さや宣伝を通じた、贅沢・感性・異国性などのイメージを消費しているのだ。

（フェザーストン 2003 127 - 128）

東が『動物化するポストモダン』（2001）で、フランスの社会学者、ジャン・ボードリヤールが「シミュラクル」という言葉で表現した「二次創作」について特筆し、オタク系文化と比較している。「シミュラクル」とは、ポストモダンな社会では、作品や商品のオリジナルとコピーの区別が弱くなり、そのどちらでもない中間形態のことである。オタク系文化では、原作の漫画、アニメ、ゲームを元にして同人誌や同人ゲーム、同人フィギュアを作成し売買が行われ、さらには、原作のキャラクターのみを取り出して、そこから様々な商品、グッズやゲームなどが制作され無視できない産業となりつつあり、また原作もあらかじめそれらを予測して作られることである。この現象に極めて近い現象が映画製作の現場で見られつつある。確実に観客を集客できるシステムは構築されており、そのデータベースに乗って次々と制作され確実に集客、興行収入を得るシステムである。近年の日本映画でいうところのテレビ局による製作や人気漫画の映画化、人気視聴率ドラマの映画化などとデータベース消費の例がある。先に述べた「花より男子 ファイナル」

(2008)や「ROOKIES ー卒業ー」(2009)は、人気漫画が原作でそのドラマ化が成功し、原作のストーリーをほとんど無視し、あくまでドラマの延長線上のストーリーで映画化されており、「二次創作」的な方法で大ヒットさせた。

こういった大衆向けの商業映画が多く作られヒットしている一方で、「アート系」と呼ばれる映画の根源である映像そのものへの再アプローチを図る映画も作られている。杉原(1999)によると、日本でアート系映画が誕生したのは 1980年代だという。世界同時発生的ともいえるその動きは、まず被写体(=対象)への接近の方法において異議を唱え、従来の作品に対して説話をできうる限り無視し、音をできうる限り消し去り、対象そのものを美学的に捕捉しようとした。対象になんら外からの説明を加えることなく(音や言葉を押し)、対象が潜在的に包有するさまざまな映像(イメージ)を、映像作家の美的意識にもとづいてフィルム上に再構築する。対象の表層的な手がかりとして、個々の映像作家はそこから映画へと切り込んでいく。(杉原 1999 : 94)

このような映画は一見するとモダンに感じる。しかし東(2001)がモダンで存在していた「前衛」の概念が消滅し、現在の文化状況を近代の文化に安直に置き換えることはできないと述べているように、実際のところポストモダン化された状況で、モダンに回帰しようとしても、現在の文化状況ではポストモダンの影響を受けてしまい、最終的に「モダンの複製」で終わってしまう。モダンとポストモダンは断絶されているのである。

## (b) 映画と現実感

シミュラークル

観客も最初は映画の技術による見せかけが供されあたかも現実世界を知覚しているかのような錯覚に陥り登場人物に同一化したり共感したりして現実的な感覚を持っていたが、20世紀後半になるとポストモダン状況下においては共感し同一化する対象を失っていく。映画においてその基底に存在する大きな物語を共有し、同一化していこうとする姿勢が急速に薄れ、個々人が自分の家庭の中で、もっと言うと家族で共有することもなく各自の個室で消費される小さな物語が集積する社会的状況ができあがってきたといえるのである。それは、物語が単に夢物語として消費されているのではなく、見る者に現実感を抱かせる物であり、時には現実生活よりももっと現実感を感じさせる物となっていくとしても、それが隣にいる他の人(家族であっても)の現実感と共有できるとは限らないという事態が起きてきたことを意味している。では、この現実感とはいったいどのようなものであるの

だろうか。

映画という娯楽の最大のポイントは、絵が動くということであった。初期の映画は、ルイ&オーギュスト・リュミエール兄弟がスクリーンに映された画像を大勢で共有して観るシネマトグラフに始まったとされているが、これは装置そのものや画像の動き自体を見物に来たという意味合いのものだった。言わば写真が動いて見えるという体験をしにやってきた人々がほとんどであった。

その後映画製作技術の格段の進歩により人々はそこに上映される物語に引き込まれるようになってきた。上映される内容、そこで演じられる情景や人生などをあたかも本当に今見ているかのように感じ、心が動かされるようになってきたのである。この「現実感」はこれまでも多くの心理学者により研究されてきたが、映画の現実感には単に映像の技術だけではなく上映される作品の内容にも観察され、かわいそうな境遇の主人公には共感して悲しみの涙を流し、愉快で滑稽なシーンでは実際に笑いが起こるのである。我々はスクリーンで展開されている物語は全く現実ではなく架空の物語でありキャストがそれを台本に基づいて演じているだけだと理性では重々承知してはいても、その内容に引き込まれ自分が体験しているかのように反応するという点が映画の最大の特徴であるといえよう。この現実感に関しては、映画の基本的要件として、アンドレ・バザンやアメデ・エーフルといった映像理論家や映像美学者たちが映画の美術的規範として取り上げてきた。いかに映像技術の進歩が現実感をもたらすのかは現代においても追及され続けている。コンピュータ・グラフィック（CG）の発達はその典型的な例であるが、年々技術の発達には目を見張るものがある。今では、映像は現実よりもより現実的な映像を提供できるようになった。「アポロ 13 : Apollo 13」(1995)では、宇宙船の打ち上げ場面の映像はより臨場感を出すために割れて落ちる氷をCGで合成したり、「2012」(2009)ではたった数秒の爆風で舞い上がる塵の動きをCGで合成するために3か月をかけ、そのスピードは実際のスピードよりも遅く作られるなど技術の追及であり、また一方では二次元的である画像を3次元の立体画像にするための努力が重ねられている。

その一方で、現実感とは、そのような技術の問題ではない、人々はアニメのような映画にも共感を覚えたり感動することができる、とする考え方も見られる。東浩紀は『動物化するポストモダン』の中で70年代のアニメ作家たちが表現主義と物語主義の二つに分けられると書いている。動きのリアリズムを追及する方向性と、物語や世界観の充実を追

及する方向性である。そして東は、この日本的な物語主義の方向性が、ポストモダンにおける文化を理解する上で重要な、オタク系文化に結びついていったと言うのである。ポストモダンにおいて、「大きな物語」は「凋落」したが、個々の小さな物語が現実感を持って社会に受け入れられていったかと言えばそうではなかったというのが東の主張である。

J. オーモンらは『映画理論講義』（2000）の中で観客が物語へ同一化するの、共感から同一化が始まるのではなく、同一化から共感が始まるのだと書いている。そしてシチュエーションが同一化を決定し、それを観客に提供する作法（言表作用）が映画の特定のくぐりにおける特定の人物への同一化をほとんど構造的に決定するのだと言っている。ロラン・バルトは、次のように述べている。「同一化は心理をことさら重んじはしない。それはまったく構造的な操作であり、そこでの私とは、私と同じ位置にいる者のことだ。（中略）あらゆる恋愛の網に、私は貪るような眼差しを注ぎ、もし自分がそこに加わったなら、自らが占めるであろう位置を探し当てる。私は アナロジー 類似性ではなく、ホモロジー 相同性を見てとるのだ。」このように同一化とは位置の問題であり、構造的な配置から生じる結果である。そこで、古典的なタイプの物語における同一化の基本構造をなすものとして「シチュエーション」が重要になってくる。『映画理論講義』では、同一化をナルシズム的退行としてとらえる精神分析学の基本的考え方に基づいて論考しているが、一方でジャン・ルイ・シェフールの「映画は観客に自分自身を取り戻させる（ナルシズム的退行の理論）ものではなく、すぐれて観客を驚かせ、呆然自失とさせるものなのである」という異論も取り上げられている。「映画館にいるとき私は シミュレ 偽装された存在です」という指摘こそこの同一化とそこから得られる現実感を適切に捉えていると思われる。

つまり現実感や共感、映画の中の人物やその演技もしくは自分と同じような境遇にあるというような同一視から起こってくるものではなく、カメラの位置やカメラワークなどの構造によって自動的に瞬時に体験されるものだとすると、この技法を使うことで意図的に映画を見る人の現実感を作り上げたりもしくは共感する対象をぶれさせたりすることが可能になる（真犯人が実は全く意外な人物であるというどんでん返しも意図的に作られる）。このような操作がどんどん技術的なデータベースとして集積されていった結果として現代の映画が作られていることは、まさに東が指摘したオタク文化における「データベース消費」に通じるのである。

ポストモダンにおいては大きな物語が凋落し、伝統に支えられた「世界」や「神」の

概念も失調してジャンクなサブカルチャーから捏造されるほかなくなるとして、東は社会のア・プリオリな共通項としての「大きな物語」が小さな物語の集積からその背後にある大きな物語読み解く「物語消費」に移り、ポストモダンには、「大きな物語」が消滅して「小さな物語」と「大きな非物語」（データベース）とが混在すると言う。かつては、共感の力は社会を作る基本的な要素だと考えられていた。小さな物語（小さな共感）から大きな物語（大きな共感）への遡行の回路が保たれていた。しかしポストモダンのデータベース的世界ではもはや大きな共感など存在し得ないと言う。

しかしそういうことはポストモダンには観客全員には共有されないのである。つまり映画は大きな物語を語るために小さな物語を提供してきた側面があったが（「男はつらいよ」のシリーズは小さな物語の集積で、昭和の時代の下町の空気感、人情などの情緒を表現した）、それを共有しない観客が現れて来たのが、ポストモダンにおける映画の一時的な停滞ではなかったのか。

文学における共感や同一化において、近代までの文学は、現実を「写生」するものだと捉えることができる。しかし、一方オタクとされる人々はアニメやコミックという世界の中に存在する虚構を「写生する」ライトノベルに向かっている。これは、前者を「自然主義的リアリズム」と言うとする「まんが・アニメ的リアリズム」ということができるというのである。

東はここで文学の中に自然主義的リアリズムとまんが・アニメ的リアリズムの二極化を指摘し、想像力の二環境化と言っているが、この図式は映画にも当てはまるのであろうか。映画は背後にある大きな物語を語ることに優れたメディアである。特に初期の映画は制作技術も未熟であったため現実感あまり得られにくいものであった。しかし観客は未熟な映像を補完する「大きな物語」を共有していたため、小さな物語を提示されても、共通の物語を現実感を伴って得ることが可能であった。

しかし映画は個々の観客の仮想現実を写生することにも優れたメディアであったのである。観客の同一化や共感を引き出す優れたツールを多く蓄えた映画はよりポストモダンな時代のニーズに応え始める。一つには、「まんが・アニメ的リアリズム」の世界におけるデータベース消費に相応しい形が現れて来ている。先に述べたように、データとしてすでに人気のあるスターをキャストに用いる、映画にまつわる商品を販売する、すでにベストセラーとなった小説やコミックを原作に使用することで一定の集客を目指す。しかも、

原作と異なったエンディングを用意して、それをコマーシャルリズムに載せ話題を提供する。DVD販売や主題歌などを販売する。このようにすでに映画とはいえ、映画の枠に収まらない規模の産業が一つの流れであると言える。

もう一つの流れは、東の図式で言えば「自然主義的リアリズム」であった。これは文学においては現実を写生するリアリズムとして捉えられていたはずである。例えば映画においては、ドキュメンタリー映画とか社会派とされる映画であろうが、これらとても現実そのものではあり得ない。ドキュメンタリーでもカットや構成などによって様々に異なった印象を与えることが可能である。その経験はTVにおいてニュースでさえも編集によって180度異なった印象を与えることができるという体験を日々重ねている我々にとっては自然に受け入れられる事実である。いかにも自然主義的に見える映画は、自然主義的であるのであって自然主義ではない。ミニシアター系とされる「フラガール」(2006)においても我々はそこに出演するキャストがどう動くのかを楽しみに見るが、そこにあると推測される「大きな物語」に共感しているわけではない。時代的背景とそこに生きる人々の生活環境を直接知る人々は多くはなく映画を制作する監督でさえもそれを知らないのである。大きな物語を語っているかのように見せる小さな物語を消費しているに過ぎない。非常に多くの人に支持された「ALWAYS 三丁目の夕日」(2005)は昭和30年代の東京を舞台にしているが、そこではまだ息づいていた「大きな物語」大きな共感を感じさせる作りになっているに過ぎず、昭和の時代のリアリズムではない。人々は近代の幻想に憧憬や郷愁を抱くことはあるが、これをリアリズムと感じる人はいないであろう。「殞の森」(2007)では、キャストはスターではなく奈良に住む住人を用いたが、これさえもリアリズムと言われるとそうではなく、リアリズム的な作品を制作するためにあえて住人を出演させたと考えた方が良くであろう。

### 三章 映画「下妻物語」に見る現実感

「大きな物語」が凋落したポストモダンにおいて、現実感を伴って現実的に体験されるものは個人の中にしか見あたらない。社会の基盤に通底する現実もなければ写生もないのである。このように考えると日本映画の二極化として考えてきた問題は、実はポストモダンにおける現実感においては同じような体験しかもたらさないということに行き着く。しかし、この時代に生きる我々にどのような方向性が残されているかという問題は残るのである。ここで一つの例として「下妻物語」(2004)をあげようと思う。

#### 映画「下妻物語」(2004)

あらすじ：ロリータファッションが生き甲斐の女子高生の桃子は、いつも一人で他人を傍観していたが、ひょんなことがきっかけで自分と正反対の性格のヤンキー娘のイチゴに出会う。はじめはイチゴに振り回される桃子だったが、イチゴと一緒にいることで自分の居場所を見つける。

嶽本野ばらの人気小説が原作、製作も TBS が関わっており、主人公の桃子役も当時ア

アイドルの人気を誇っていた深田恭子という、最初から話題を集めるような戦略である。スピードオーバーした原付バイクでたくさんのキャベツが積まれた軽トラックにぶつかり、キャベツとともに地面に落ちていく桃子の姿がスローモーションで映し出されたオープニングをはじめとする派手な演出や、個性的な登場人物が多く、原作は小説だが「まんが・アニメ的リアリズム」といえる。

舞台となった下妻を、映画では「東京まで電車で片道 2時間半かかる田舎」と桃子がナレーションで言っており、住民は郊外の大型デパートジャスコで買い物をし、もちろん服もジャスコで買う。桃子は彼らのこの行動を「頭が狂っている」と言う。確かに、今時の若者やましてや桃子のような個性的な服を着る者にとっては、この作品でいう下妻のような田舎の住民の閉じた価値観はあり得ないのかもしれない。しかし、桃子自信も自分の価値観にこだわり自分の世界に閉じこもっている。

「好きな物は好き、嫌いな物は嫌い。だから嫌いな事をするぐらいなら一人で好きな事をしている方がいい」という徹底した個人主義を貫き、服装を含めて他の人とは価値観が違っていても全く気にしない桃子と、家が厳しくいじめられていたため、結局レディースに入ってもしきたりに流されてしまうイチゴはそれぞれの価値観によって生き続けお互いとはかみ合うことがない。お互いに共有することのない価値観をどのようにすり合わせていけるのか。

二人の共通点は「弱さ」であり、二人ともその「弱さ」を服装によって隠している。桃子は人と違う服装をすることで孤高になり「弱さ」を隠しているが、イチゴはレディースに入りヤンキーの服装をして強く見せることで「弱さ」を隠している。

映画の終盤で、イチゴはレディースの集会を無断欠席して桃子の相談事に付き合い、それがきっかけでレディースのメンバーに殴られる。その後桃子が助けに来た時に、レディースのメンバーに「自分が落ち込んだ時、レディースのメンバーは気の利いた言葉をかけてくれるが、桃子は何も言ってくれないだろう。でも、それはただ同情した気になっているだけで、本心ではない。私は上辺だけの友情なんていない」と言う。イチゴはそれまでレディースの価値観を自分の価値観として持っていたが、ここで桃子の価値観を受け入れる。一方桃子は桃子でイチゴに認められたことで、一人でない事も悪くないと思いイチゴを受け入れる。

これは二人がお互いに感化され、それぞれイチゴの桃子化と桃子のイチゴ化が始まっ

たといえる。また、イチゴはいじめられっ子の時にレディースの亜樹美に出会ったことがきっかけで、自信もレディースに加入した。このように、他人に感化されてその人になるということは、ポストモダン状況における複製のようなものである。この映画がローリータファッションブームのきっかけを与えたことを考えれば、複製は観客にも伝わるということがわかる。また、観客が「下妻物語」や「NANA」(2005)の登場人物のファッションの真似をしたり、「フラガール」を見てフラダンスを習いに行くといった行為は、映画が人を複製するツールになっているということである。

桃子とイチゴという二人の異なる価値観を持った主人公による友情劇も高評価を得たが、それが現実的かといえそうではない。共感できそうでできないのには、桃子の極端な個人主義がただの孤独や自己中心とは違うからだと思はれる。またイチゴの価値観も極端で、ステレオタイプのヤンキー像でしかないように感じる。「下妻物語」は同じく二人の少女の友情を描いた映画「花とアリス」(2004)や「NANA」と比べて、恋愛が絡んでおらず、将来の夢について悩むという描写も少ししか描かれていない。二人は恋愛や将来のことよりも、自分とお互いの存在について悩む。好きな異性のためにおしゃれをするのではなく、自分の「弱さ」を隠すために個性的な服を着る。どちらかといえば、この価値観は現代の若い女性に共感できうるものではない。

結局のところ、この二人の価値観は現実的なようで実は非現実的であり、二人の友情も実は非現実的なのである。観客はこの映画で二人の価値観に共感したというよりも、性格も服装も価値観も対照的な二人の友情や服装に憧れたのではないだろうか。演出やストーリーだけでなく、この物語で描かれている二人の価値観も非現実的で、そういった点から見てもこの映画は「まんが・アニメ的リアリズム」に分類でき、観客が映画の登場人物の真似をするというのは極めてポストモダンのことがこの映画から伺えられる。

## 終章

現代の日本映画産業の現状は流動的であるが、ポストモダンの影響を少なからず受けている。近年シネコンの影響で、大手、インディペンデント問わず、多くの日本映画が公開されている。観客はこのような多様化された作品の中から取捨選択をすることができるようになったが、産業的な面で見るとどの映画も似たような戦略を取られていることがわかる。

今後、「のだめカンタービレ」二作や「라이어ゲーム」といったまんが原作でドラマから映画化された作品がある。また、インディペンデント会社でも、人気青年まんが「ソラニン」が映画化されるなど、ドラマやまんが原作のデータベース戦略は変わらないだろう。一方で精度の高いアート系も多く製作されているが、これらもすでに作られた作品の真似をしているだけにすぎない。「フラガール」や「おくりびと」のようなオリジナリティのある作品があまり見られなくなっている。

近年まんが原作の映画が多く作られたこともあり、「自然主義的リアリティ」よりも「まんが・アニメ主義的リアリティ」の作品も増えてきた。まんが原作でも「 ALWAYS 三丁目の夕日」のような「自然主義的リアリティ」の作品もあるが、オリジナリティのある作品が減ってきている現状からすれば、そのような作品が見られる機会が減るだろう。

これからもポストモダン状況における映画製作が継続するであろうが、どこまでレトロ的でかつ創造性の低い作品が評価され続けるのだろうか。映画産業はこれからも製作可能な物語を涉猟しつつ、生き残り競争を強いられるであろう。