

『イエローキッド』の言語ゲーム

現代映画の言語ゲーム 2

渡邊大輔
Masahiko Wakabayashi

真利子哲也^{まろこてつや}の待望の長編監督デビュー作『イエローキッド』（〇九年）は、彼の東京藝術大学大学院映像研究科修了制作作品として製作され、すでに国内外の場で高い評価を受けている。この八一年生まれの若手作家についてはすでに簡単に触れたことがあるが★1、二〇〇〇年代（ゼロ年代）を通じてインディーズ系映画

界でコンスタントに実績を積み上げてきた異色の俊英のメジャー初長編の成功をまずは心から祝福したい。

『イエローキッド』は、東京の片隅に暮らす二人の対照的な青年を主人公にし、虚実入り混じって展開するいささか複雑な物語である。主人公の一人は、岩瀬亮演じる、新進気鋭の漫画家として活躍する一方、半年前に別れた恋人への思いを断ち切れずにいる冴えない男・服部。そして、もう一人は遠藤要演じる、認知症を患う祖母と二人で暮らしながら、ボクシングジムに通う田村だ。この二人を結びつける、物語の重要な鍵を握るアイテムは、一九世紀末にアメリカで大衆的な人気を博した本作と同名の新聞漫画（コミック・ストリップ）であり、それにインスパイアを受けて服部が描いているアメモミ的な連作ストーリー漫画『イエローキッド』である。両者は、服部が新





作のキャラクターのモデルであり彼の高校時代の同級生、そして別れた恋人・麻奈（町田マリー）と婚約を交わしてもいる元アマチュア・ボクシングのチャンピオン・三国時雄（波岡一喜）を取材にしたことから田村が所属していたことから偶然巡り合う。その後、田村が服部の描く『イエローキッド』の密かな愛読者であったことが判明し、服部は彼を主人公のモデルに選んで新作の『イエローキッド』を描き始める。自分の抱える日常の鬱屈した葛藤をそのままコミックの物語に反映させていく服部と、ジムの先輩たちが行う性質の悪いタクシー強盗の手下

に駆り出され、翻弄されていく田村。物語の後半から二人の運命は現実と虚構の区別さえ超えて、複雑に交錯していくことになる……。

弱冠二〇歳で撮り上げた衝撃的な処女作『ぼぞ』（〇二年）以来、真利子哲也の手掛けるフィルムは、いずれも何らかの形で二世紀の映像複製イメージ文化が編成してきた人々の新しいリアリティ（知覚の様態）と、その中でメディアとしての『映画』そのものが蒙る制度的変容に一貫して自覚的である。では、その場合の映像複製イメージの新しいリアリティや表象モデルとは何を指すのか。ここで、『イエローキッド』の本格的な作品分析に入る前に、本論の議論の文脈をいくつか確認しておきたい。筆者は、『早稲田文学増刊 wasudunU30』に「世界は密室Ⅱ映画でできている 現代映画の言語ゲーム」という論文を寄せている。その論文で筆者はここ十年ほどの映画を中心とする現代映像文化の表象空間に起こりつつある大きな変容について——もっと敷衍すれば、「ポストモダン化による『映画的なもの』（映像複製イメージ）をめぐるシステムと文化的想像力の

構造的変容」とでもいえるような問題についておおまかな考察を行った。ここで、拙論の論旨をざっと確認しておきたい。

いうまでもなく、近年の映画などの複製イメージ（映像）をめぐる生育環境はかつてない激変を蒙ってきている。そして、その最も巨大な構造的 কারণが二〇〇〇年代に急速に浸透したインターネットや携帯電話といった各種のアーキテクチャや、それに付随してウェブ上に群生するUGCやCGMと呼ばれる無数の動画共有サービスによる、旧来の映像の文化的編制（映画館、ブラウン管……）に対するなし崩しの「平準化」（工学的／情報社会論的な二元化）にあることも間違いないといえるだろう。現在、私たちはケータイのムービー録画機能から監視カメラなどのセキュリティにいたるまで、高度にモバイル化／ネットワーク化された社会に遍在する撮影機材（アーキテクチャ）に一方で取り巻かれ、また他方でそれらを自在に駆使・変更することにより、いわばつねにすでに、何らかの意味で「映画的なもの」でありうるイメージ記号の微分的／複層的な布置 configuration の中に置かれている（筆者はこのリアリ

ティの布置を最近「映像圏（magosphere）」と呼んでいる）。何にせよ、現状の社会は、いわば「映画的なものの拡散化（日常化）」が人々のリアリティやテクストの表象のレヴェルにおいて過剰に飽和した世界なのであり（カール・シュミットの有名な言葉をもじれば、「表象の例外状態」といってもよいだろう）、近代的な現実と表象、あるいは映画と非映画の安定的・持続的な境界線が揺らぎ、あたかも世界そのものが、映画になる（なりうる）ような一種の独我論的空間（映像圏）を形成しつつあることは間違いない。そして、そこで現代の無数の特徴的な映像テクストは、その内容と形式の両面で私たちの日常生活における潜在的（潜在的）（ベクトル）情動的（情動的）（ベクトル）な情報インフラ（コンピュータやネット）の働きと有機的に結びつき、それらとのコミュニケーションや反応システムの連なりそのものを重要な創作や鑑賞の糧とし始めている。すなわち、映像圏の世界（「映像圏のテクスト」）においては、ある表象（イメージ）から受ける人々のリアリティの強度を保証するのは、映像を成立させるある仮想的な布置の内部で「何がリアルか」をアドホックに決定する一定の規約やコード、

いわゆる後期ウィトゲンシュタインの提示した「言語ゲーム」の集合に対する主体の従属の度合いにかかっているといえる。少なくとも、現代の映画のリァリティを構成する主要な一角は、疑いなくこの複数の言語ゲーム間の規則性のもとに広がった「外部」のないアリーナにおいて生成している。

例えば、その具体的な様態を筆者は先の論考で、お笑いタレント出身である松本人志監督の最近の長編映画の持つ独特な構造とイメージに見出しておいた。彼のフィルムがことさらに興味深く思われるのは、端的にいつて、やはりそれらが「テレビ」や「演芸」(お笑い)といった従来「映画」とは異なるものだと思われてきた別種の言語ゲームの規則性を積極的に新たな「映画的なもの」の資材として翻訳_{||}移植していたことである。すなわち、松本の映画においては『映画的なもの』を規定するリァリティや存在論的な配分はいったんフラットにならされたいうえで、一定の規約_{||}慣習_{||}の配列に従い、『テレビバラエティ』『演芸的身体性』などといった従来の『映画』の外部に位置する文化的資源の『力』が新たな『映

画的』な要素として強力に作用している」★2わけだ。ここで注意してほしいのは、筆者は何も松本映画が複数の既存のジャンルのフォーマットを横断的に自らの映画話法に導入していることを評価しているわけではない。そうした技巧的な身振りであれば、八〇年代の多くのメディアミックス的手法やポストモダン作品の反復に過ぎない。筆者があくまで松本のフィルムに注目するのは、彼の作品が「テレビバラエティ」(お笑い)や「演芸的身体性」の規則性を形式化しているからではなく、逆にそれらの規則性をもたして作品を形式化しようとしているからにほかならない。

ひとまず以上のように文脈を立てるとすれば、勘のよい読者ならば、筆者がここで『イエローキッド』に注目する根拠も容易く理解できるだろう。というのも、このフィルムはすでに冒頭でも軽く触れたように、物語や表象の側面において、まさにこの映画的な言語ゲームの「ハイブリッド化」こそを志向し、それを作品の最大の主題に据えているからである。繰り返していえば、そもそもかつて実在したアメリカンコミック『イエロー

キッド』を素材にした同名漫画を描く青年漫画家を主人公とし、彼が物語の中で起こる現実の出来事を取り込んで描いたコミックの紙面が全編のいたる箇所でも効果的にインサートされる『イエローキッド』は、従来の「映画的」なジャンル規則（言語ゲーム）に「コミック的なもの」という本来異質のそれを緊密に翻訳

し移植することで成立している。具体的には、しばしば映画の画面内のミザンセーンを構成するモニタージュと掛け合わせるように、コミックのイラストと「コマ割り」や「吹き出し」による場面の推移がカメラの細かな動きによつて随時示されていくのだが、物語の展開を組織する前者の「映画的」な規則性と後者の「コミック的」な規則性が一瞬ごとに微細なズレを孕みながら一つのシークエンスに構成されていく様子は、松本の先のフィルム群と同種の文化的感性に接近している★³。むろん、漫画の紙面をカメラで適宜モニタージュしたフィルムならば、大島渚の『忍者武芸帳』（六七年）というよく知られた先例が日本映画史にも存在する。しかし、『イエローキッド』が大島の実験的作品と表層的な類似を超えて

決定的に異なる点は、やはり複数の異なるジャンル間の言語ゲームの規則を掛け合わせることに現代的意義を、テクストの主題や表象のみならず現代映画が位置する最も重大な存在論的位相との関係性においてきわめて批判的（自覚的）に組織化している姿勢にある。

例えば、それはフィルム冒頭の服部のモノロークによるコミック『イエローキッド』の成立過程の説明にもすでに明らかだ。それによると、リチャード・F・アウトコールという漫画家によつてアメコミの『イエローキッド』（正確には、イエローキッドというキャラクターを主人公にした『ホーガンズ・アレイ』という作品）がニューヨークの日曜新聞に初めて掲載されたのは一八九五年のことだという。一説には史上最初のコミック・ストリップともいわれるらしいこの『イエローキッド』が登場した年は、よく知られるように、他方でフランスのリュミエール兄弟が現在の映画の原型である撮影機兼映写装置「シネマトグラフ」を開発・上映した記念すべき年でもある。このコミックがオーソン・ウェルズ『市民ケーン』（四二年）の主人公のモデルとし

て有名な新聞王ことウィリアム・ランドルフ・ハーストともひとかたならぬ関係を持つという傍証をさらに添えてもよいだろうが、とにかく、いわば本作は、「漫画」（コミック・ストリップ）と「映画」という二つの近代的な表現ジャンルの大文字の起源〓オリジンを最初に指示しておくことで、その二つのジャンルの言語ゲームがその後、現代的な表象システムのもとに混淆〓二元化していく映画の物語的・表現的な主題を鮮烈に観客の前に披歴していたと見ることが出来る。実際その後、同名のSFアクション漫画『イエローキッド』のキャラクターデザイナーの取材に田村のボクシングジムを訪れた服部は、ジムの会長に「写真、撮ってくんでしょ、今日？」と勧められ、練習生のボクシング風景をインスタントカメラに収め、その数多くの素材用写真をトレースするようにして自身の漫画のキャラクターを描いていくのだが、ここにもまた「写真」という、優れて「映画的なもの」から別種の「コミック」の規則性が逆に析出されていく相互的な関係性が象徴的に描かれているといえよう。

何にせよ、その「コミック」と「映画」

双方のジャンル規則の複雑な混淆形態は、『イエローキッド』にレイヤーの異なる二つの文脈を呼び込んでいく。すなわち、すでに示した(1)表象のレヴェルにおける「コミック」と「映画」の混淆と、そして(2)物語・主題のレヴェルにおける「現実」と「表象」(虚構)の混淆である。とはいえ、あるいはそれゆえ、この二つの文脈は相互に浸潤し合っているのだ。どういうことか。ひよんなきっかけから、自分の漫画のファンである田村をモデルに『イエローキッド』の新作行為を妨害する榎本(玉井英棋)、そして何より、かつての恋人を略奪し、妊娠・結婚の手筈まで整えてしまった三国への抑えきれない憎悪と怨恨から、服部は彼らもまた物語の悪役として漫画に登場させ、主人公のイエローキッド〓田村と対峙させる。ところが、次第に現実の世界では田村がまるで服部が描いた漫画の物語をなぞるような行動を取り始める。田村に服部が語った「他人のイメージでも、自分の現実になるんだよ」という言葉に象徴されるように、本作の後半では、「コミック」という「表象」の形で具現化さ

れた「虚構」が、いつの間にか「現実」の世界に侵入・混淆してくるのだ。そのことは、例えば三国と麻奈の情事を公衆トイレの個室で盗聴している服部が、トイレの白い壁に麻奈の顔を模したイラストを描き、そのイメージ（表象）に触れながらマスターベーションをするシークエンスにもすでに印象的に暗示されている。

そして、物語のクライマックス。完全に服部の情念が憑依するイエローキッドになった（と思しき）田村は三国と麻奈の住むマンションに向かう。フィルムでは、ここで我を失った田村が写される直前、謎の媚薬の効果で理性を失い凶暴化したイエローキッドを描いた服部のコミックの紙面がシンクロするようにインサートされる。そして、場面が変わって三国のマンションの部屋の中。カメラはシャワー音が鳴る浴室から血まみれの田村が鬼気迫る形相で出てくるところを写し、一方で遅れてマンションのドアの前に駆けつける服部を写す。服部がドアを開けると、その向こうからよめくような姿勢で田村が現われ、微かに服部に微笑むと、そのまま外へ消えていく。服

部がふと掌を見ると、そこにはべつとりと血が。驚いて玄関に入ると、麻奈が廊下に蹲り泣いている。彼女の前の開け放たれた浴室からは湯気が漏れ出ており、廊下を渡り中を覗き込んだ服部の眼に血まみれで倒れている三国の姿が入る。それを見て絶叫する服部の顔が、大きくなるシャワー音とともにクロースアップされる。ここで映画の時間は少し前に遡る。気絶した三国を何度も強く殴りつける田村の姿、そして遅れて現われた服部とぶつかりながら去る彼の様子が再び示される。と、残された服部が視線の先のリビングを見ると、再び麻奈が現われる。茫然としている服部の傍を抜けて、田村が立ち去った後の浴室を覗いた麻奈は倒れ込む。その倒れ込む麻奈を眺める服部の視界（画面ではPOVショットで示される）に入った廊下から玄関に抜ける部屋の角から、もう一人の服部がぬつと顔を現わし、その後、先ほどの最初の服部とまったく同じ行動を取る……。

以上に簡単に示したシークエンスの進行にも明らかのように、『イエローキッド』は服部が描くコミックの物語と現実世界の出来事や人物の行動が相互に嵌入

していき、この田村Ⅱ「イエローキッド」による三国Ⅱ「ブラッディ・サン」の襲撃シーンでは、もはや表現の側面でも通常のモニタージュ構成を大幅に逸脱し、あたかも時間が巻き戻ったり（あるいはゲームの同一ルートの「リプレイ」を反復して見せられたり）、服部が二人に分裂したかのような（あるいはゲームキャラクターのリプレイがオーヴァラップしたかのような）印象を観客に与える。それは、映画の最後、服部が室内に仕掛けていた小型カメラのPOVショットで示された映像を通じて、この一連のシーケンスがすべて服部の妄想だったのではないか、という疑いが宙吊り状態で暗示されて終わるまで続いていくのである。

いずれにしろ、『イエローキッド』がその構造的主題とする「映画」と「コミック」という二種のジャンル規則（言語ゲーム）の混淆Ⅱ二元化は、そのままシームレスに本作の物語の「現実」と「表象」（虚構）といういかにも形而上学／現象学的な二項対立の相対化（脱臼）と気脈を通じている。このような構成は、インディーズ時代からいわゆる「擬似ドキュメンタリー」を得意としてきた真利

子のキャリアを考えると当然というべきだろうが★4、一方でその姿勢が筆者のいう「映像圈的」なりアリティに基づいているだろうこともまた紛れもない。彼もまた、「世界が映画でできている」ような現代の先端的な言語ゲームの磁場にその身を置いているのだ。したがって、くどいようだが改めて繰り返しれば、『イエローキッド』のフィルムとしての貴重さは、単に「映画的」な言語ゲームと「コミック的」な言語ゲームとを形式的に重ね掛けしたところにあるのではない。その二つのジャンルのな混淆が、一方で物語において「現実／表象」という私たち自身の認識論的な二元論そのものとびつたりタイアップし、それを相対化することによって、『イエローキッド』という現代のフィルムが置かれるリアリティの構造（それを東浩紀風に「ゲーム的リアリティ」と呼んでもよいが）を物語として巧みに形象化している点にこそあるのだ。

「映像圏」Ⅱ複数の言語ゲームのハイブリッド空間に生きる真利子的存在たち。特にこのことは、おそらく『イエローキッド』においては田村や三国、榎本などをはじめとする数多くのキャラクター

に見られる「暴力」や「身体性」の描写を考えてみればよい。例えば、その最初の登場場面において、アパートの二階の小部屋で小気味よくジャブを見せ、その生活がおそらくボクサー志望のジム通いに費やされているだろうことを早くも観客に意識させる田村をはじめ、『イエローキッド』はほぼ全編にわたって絶え間なく激しい暴力シーンが演出される(暴力場面では殴る音などの音量が効果的に増幅されるので、その衝撃はいつそう増す)。バイト先を鹹になり店長らしき男に殴りかかる田村にせよ、服部を足蹴にする三国にせよ、後輩の田村に制裁を加える榎本にせよ、真利子的な存在たちはみな一様に、自らの置かれた状況を変化させる契機を直截的な身体による暴力行為に求め、また他方で真利子の手持ちカメラは、そうした彼らの過剰な「身体性」の動きを微細かつエモーショナルにフォーローしていく。もちろん、こうした過剰な「暴力性」や「身体性」の強調という主題そのものは、『ほぞ』から『極東のマンション』(○三年)『マリコ三十騎』(○四年)を経て、近作『ラッシュライフ』(河原崎篇)『(○九年)』まで、真利子のフィルムにほぼ

共通して見られる特性であることを考えれば、何ら不思議なものではない。しかし一方で、以上の真利子個人の主題的特性は翻って筆者の考える映像圏のリアリティの視点で見ても、これもまた多くの示唆に富んでいることが窺い知れる。それはどういった意味か。

例えば、ここでも何度か繰り返しているように、現代の映像圏の氾濫を構造化している独特の技術や記号のエコノミー(社会的な循環論理)は、その多くの目立った特徴を後期ウイトゲンシュエティンが提唱した有名な「言語ゲーム Language-game」という比喻に重ねて考えることができる。その内実を改めてここで簡単に確認しておこう。周知のように、言語ゲームとは『哲学探究』に代表される後期の仕事でウイトゲンシュエティンが使い出した「言語」(より正確には言語的活動の総体)の機能を表現するため、の比喩的(日常言語的)なタームである。その内容を簡単に要約することは本質的に困難なのだが、基本的にそれは前期の彼の言語観(写像理論)が捕らわれていた世界内の「現実」(実在)に言語(命題)を従属させる軌から解放し、言語の働き

を一定の仮構された規則の集合に従うことであると規定つけた。

ウィトゲンシュタインによると、「一定の規則性の集合」としての言語活動の総体は、ゲームのように必ずしも厳密で確定的な規則である必要はなく、また人間の諸々の活動全体を覆う複数の流動的な規則性をも含む。例えば、私たちが子供の時に仲間たちと広場で遊んださまざまな遊び（ゲーム）のことを思い出してみよう。それは、一方でつねに一定のルールに従って遊ばれているが、しばしばその日の状況や環境に左右され適宜規則の変更が行われたことも珍しくなかったはずだ。しかし、そこでも私たちは同一の遊びを行っていたといえるし、実際、それは例外なく、つねに正常に機能していたに相違ない。ウィトゲンシュタインが想定するのはこうした事態だ。「でも、われわれがゲームをするとき——〈やりながら規則をでっち上げる〉ような場合もあるのではないか。また、やりながら——規則を変えてしまう場合もあるのではないか」★。すなわち、言語ゲームとは、その内部と外部とが安定的・持続的に確定しうる——あるいは、その区分を

通約可能なものとして保持する現象学的ないし独我論的なパースペクティヴを不断に流動化・相対化するメタゲームである。

何にせよ、有名な「私的言語」（内面性や共同性）への批判に繋がる、こうした言語ゲームの「社会的事実」（デュルケム）としての特性——つまり、つねにすべてが言語ゲームになりうるということは、もはや明らかのように、すべての表象が持つ構造的な規則性を「映画的なもの」として偶有的（確率的）かつ再帰的（形式的）に囲い込みうるイメージの経済システムとしての映像圏の性質をきわめてきれいに写し取っているといえる★。したがって、いい換えれば、それは構造的に徹底して行為遂行的 performative にして「実践的」な営みなのだ。

それゆえ、〈規則に従う〉ということは一つの実践である。そして、規則に従っていると信じていることは、規則に従っていることではない。だから、ひととは規則に〈私的に〉従うことができないう。さもなければ、規則に従って

いると信じていることが、規則に従っていることと同じことになってしまいうだろうから。★7

ここで確認しておこう。誤解しないでもらいたいのは、映像圏の言語ゲームがつねにすでにあらゆるジャンルや表象の持つ固有の規則性を取り込み、「映画的なもの」のもとに二元化しうるといっても、それは何もあらゆるジャンルの規則性のすべて、(必要十分条件)を回収しうるという意味ではないということだ(こう捉えると、例えば『イエローキッド』において複数の「言語ゲーム」が存在するということと、すべてが「映画的なもの」の言語ゲームになりうるという記述が矛盾をきたすように思われる)。というよりも、むしろあらゆる文化的資材やジャンルを規定する、そのような必要十分条件など提示できない(存在しない)と考えたのが『哲学探究』の独断論的思考批判にほかならない。例えば、『イエローキッド』にせよ、そこで「映画的」な規則性に翻訳し移植されているのは、どこか、「コミック的」な規則性(条件(の一部)だろう。後期ウィトゲンシュタインは、そうした

言語ゲームの基礎的与件を「家族的類似(family resemblance)」と名づけた。私たちの家族の顔はどれもみなどこか似ているが、同時にすべてが異なる。それはすべてが内部化されているとも、区別化されているともいえない。同様に、ゲームもまた、ある一定の要素は共有するが、すべてが同じわけではない★8。映像圏的な複数の言語ゲームのハイブリッド化という事態は、先にも述べたように、情報化(デジタル化)やモバイル化(ネットワーク化)に端を発している。それはつまり、ある一面においては、文化の「家族的類似化」が極端に進行しつつあるということでもあるだろう。

何にせよ、話を戻せば、こうしたウィトゲンシュタインの主体、または映像圏の主体とは、言語の規則性の習得(使用)への道をどこかの深層に孤立して「隠された」意味に通じることで獲得するとは考えない(「規則に従っていると信じていることは、規則に従っていることではない」。反対に、言語の習得や理解は主体にとっては絶えず表層のかつ事実的な実践によって事後的(遡行的)にのみ見出されるのであり、翻せばそうした実践(言語

ゲーム)への従属こそが「言語を理解する主体」なるものを構成する。「ある言語を理解するということは、ある技術に通暁するということ」★りと等しいのである。

そして、真利子的存在の放つあの身も蓋もない「身体性」(暴力性)の発露が、文字通りの意味でこの言語ゲーム的な「実践」に基づいていることは疑いを容れない。例えば、服部に彼の『イエローキッド』のコミックを読んでボクサーになろうと思つたと語る田村に、服部は「ポーズを取つてみてよ」と言い、田村が思わず三国を意識したファイティング・ポーズを取ると、「三国の真似はいいからさ」といなす場面がある。この服部の言葉は単純に三国に対する嫉妬の気持ちを表しているという以上に、以上の文脈からすれば、コミックのキャラクターモデルになる田村が「コミック」の規則性(言語ゲーム)に参入するにあつて、その規則性の習得(ポーズを取ることは、まず一定の距離を介したメタ的なロールモデルへのアクセス(三国の真似)においては不可能であることを示唆している。つまり、それはあくまでも直

截的かつ事実的な「実践」の領域においてのみあることを雄弁に示しているのだ。その意味で、真利子的存在とは、また優れて「社会的」なプレイヤーでもある。ともあれ、『イエローキッド』というフィルムが看過できない点は、こうした多くの点で「映像圏」(言語ゲーム的構造)という現代映像文化を浸蝕しつつある先鋭的な表象システムやリアリティに的確に対応しているラディカルな批評性にこそある。

さて、いまの筆者に求められているのは、映像圏時代にこうした『イエローキッド』のようなテキスト(作品)を論じるための新たな批評基軸であると思われる。いい換えれば、すべての卑近かつ放恣な映像テキストがつねにすでに何かの「映画的モジュール」の媒質を確率的に事実的に宿している(何らかの意味で「世界に映画」である)と考えられる映像圏のシステムの過酷な記号の生態系の中で、そののっぺりとした流動化や相対化の荒波に逆らう、映像のための一種の「ディスタシオンシオン」(文化的卓越性)の言語化だといえよう。むろん、この問いに対して、いまこの場で満足な答えを

出すことは筆者にはできない。また別の場所で集中的に検討したいと思う。しかし、本論を閉じる前に、そうしたアイディアの契機となりうるような『イエローキッド』の二つの対照的なシーケンスを示唆的に一瞥しておきたいと思う。それはそれぞれこのフィルムの物語の後半と最後に位置する、よく似通った形式を持つ二つの場面である。

(A)金を無心に田村の自宅にやって来たジムの先輩の榎本に金を奪い取られ、後ろから頭を殴られた田村。殴られた後頭部を抑えながら、「榎本さん！」と叫んで外によるよろと外に飛び出た田村を、カメラは最初に短く前方から、続いてアパートの玄関扉が面している狭い路地に佇む彼のやや上方後ろから俯瞰で捉える。すると、次に田村をバストショットで前方から写した構図に切り替わると、手持ちのカメラはよろめきながら路地を歩き出す彼をフォローしていき、そのまま路地を抜けて対照的に無数の人のごった返す大通りの商店街に出る。左右にさまざまな商店が立ち並び、ほのかに赤く染まった夕暮れ時の街路の人ごみを

すり抜けるようにしながら歩く田村の茫然とした表情は次第に鬱屈したものになり、着ている灰色のパーカーのフードで視線を隠すようにしながらあたりを陰険に睨みつける。その田村の動きと連動するかのよう不安定に揺れ動くカメラは次第に田村の後方に回り込む。すると、画面右側に店頭の商品を屈みこみながら眺める数人の女性客が写る。田村はその女性客の一人に後ろから静かに近づくと、突然彼女の腕に下がった白いハ



ンドバックを引ったくり、そのまま飛ぶように逃げる。大通りの長い道をほぼ正確に縦の構図で捉えたカメラは人ごみの中に田村が小さく消えていくまでを切れ目なく写している。

(B) 物語が終わり、スタッフ・キャストを含めすべてのエンド・クレジットが流れた後、映画は服部の別れた恋人・麻奈と、その婚約者であり、服部の元同級生・三国が住むアパートの一室に仕掛けられていた豆粒ほどの盗撮用と思しき小型カメラの撮影する、肌理の粗い灰色の定点画像が突如挿入される。その小型カメラは部屋の隅に置かれた大きめの観葉植物の茎に設置されていたが、実はその観葉植物は作中で、二人の関係を嫉妬していた服部が留守中に侵入した時に密かな意趣返しに小便を掛けていたものだった。

無音の小型カメラの捉える二人の自宅の映像は画面中央に、廊下からリビングに入る部分に掛けられた長めの仕切り布を写す。と、そこに田村が一瞬だけ廊下から顔を覗かせるのが写る。すぐ廊下に消えた田村を追うように画面右

側のリビングの奥から麻奈の姿がフレームインする。そこに、再び反対の廊下から三国が現われ、麻奈と何かを話し、リビングの隣に仕切られた部屋に座る。そこへ麻奈に後ろから急ぎ立てられるようにして、服部が廊下から姿を現す。戸惑う服部は自分の足元に座る三国の姿を発見。遠目にも動揺する身振りを示す服部に、何か言う三国。そして、三国の顔が何かを指し示すように、観客の視線は小型カメラのほうに向くと、服部もまたおずおずとカメラの視線を遠くから眼差しを向ける。ここでフィルムは終わる。

この二つは、いずれも『イエローキッド』の中でとりわけ印象的に描かれた特徴的なシーケンスだ。(A)は、プロット的には田村が現実世界の一人物から服部の抱えるネガティブな感情とシンクロしながら彼の描くコミック(虚構世界)のキャラクターである「イエローキッド」に同化していく重要な契機となるシーンであり、そうした物語的なメルクマールをより強調するかのように、技法的には田村が街路に出てからの一連の行動が切れ目なしの長回し撮影、いわゆる「ワン

シーンワンショット」の映像で撮られている。かたや(B)は、先にも少し触れたように、一連の物語が終わった後に唐突に置かれる暗示的なカットであり、『イエロークッド』の後半の虚実入り乱れた田村と服部の顛末が実はすべて服部の妄想に過ぎなかったのではないかと思わせる光景を、三国の部屋に仕掛けられた小型カメラによる定点映像が示すのである。さて、もはや明らかだと思われるように、この二つのフッテージは主題的にも形式的にも非常によく似通っている。というのも、一方でこれらのフッテージはいずれもそれまでの映画の物語の現実と虚構の関係性をいささか衝撃的に脱臼させる結節点ともなっており、また他方でそれをいずれもワンシーンワンショット(切れ目なしの長回し)で示しているからである。しかし、同時にこの二つのフッテージはある種の明快な構造的差異によって厳密に隔てられてもいることに注意が必要だろう。

すなわち、前者のワンシーンワンショットは——それが明らかに「ワンシーンワンショット」であるがゆえに、この映画史上のよく知られた撮影技法を

採用したフィルムの名、的な作り手(作者)の「映画作品」に対するコンセプト、チューアルな志向性が窺われるのであり、他方の後者の小型カメラ映像は、そのような繊細な批評的意識とはまったく無縁の、この上なく散文的な剥き出しの荒々しさによって無造作に記録された匿名的なカメラ・アイだからだ。そもそもワンシーンワンショットという撮影技法は二〇世紀後半以降のポストモダンな現代映画において、映画の表現構造の問い直し(形式化)をめぐる複雑な負荷を担わされた象徴的なテクニクとして知られている。すなわち、そのような技法を今日のテキストで用いるという行為は、必然的に現代映画をめぐる複雑なconvention★¹⁰に再帰的にアクセスし、そのテキストに映画史的な「作品」としての固有の輪郭を与えようと試みているという作り手の側の批評的な目配せとして受け取りうるだろう。しかし、そうした(A)の映像は、ほぼ同じようなメッセージを伝え、同様の長回しの要素を持つ(B)の小型カメラの映像と並置された時、そのコンセプトや美的判断の類は相対化され、不断に自らの映画的な

アイデンティティの「外部」に立たされてもいる。繰り返すように、この『イエローキッド』の二つのシークエンスはともよく似ている。しかし、同時に決定的に異なってもいる。このことは、おそらく映像圏時代の表象システムやリアリティの特性を非常によく写し取っているだろう。つまり、映像圏の言語ゲームはあらゆるイメージをフラットに似せてしまう（家族的類似化）。むしろ、その効果は映像という記号それじたいの持つアナロジー、すなわち、表象的な曖昧さ（分節作用の弱さ）の性質に大きくよっている。私たちはこの言語ゲームの例外状態を停止することはもはやできない。しかし、そこには一方で、ゲームの規則性に対する私たちの反応システム（予期）の細かい違いによって、相互に決定的な断絶も生れてくるだろう。もし今後、映像圏特有の「美学」のようなものが多少なりとも構想できるのであれば、それはこうしたイメージの生育環境が派生させる融解と断絶の彼方にあるのかもしれない。

いづれにせよ、真利子哲也が『イエローキッド』に挿入した、このよく似ていながらも、明らかに異なる二つのフツ

テージが、映像圏時代の独特のディスタクシオンを考える時に、筆者にとってこの上なく興味深く思われるのは、それらの映像が持つこの共通性と差異の曖昧な混濁状態が、映画をめぐる言語ゲームの一つの臨界点に立っているからだ。真利子がこの（A）と（B）のシークエンスの「あいだ」（コミュニケーション）に囚らざるも宿しているのは、現代の「映画的なもの」の持ちうるある種の文化的な倫理だとも看做して間違いはないはずだ。おそらく、映像圏時代における何らかの固有のテクストの姿とは、諸々のイメージの群れがこの身も蓋もない融解と断絶の言語ゲームの過酷さに耐える新しい文化的な緊張のもとに生成するものなのではないか。真利子の『イエローキッド』は、確かにそのためのさまざまなインプリケーションを私たちに与えてくれる稀有なテクストなのだ。

★1 渡邊大輔「セカイへの信頼を取り戻すこと——ゼロ年代映画史試論」、限界小説研究会編『社会は存在しない セカイ系文化論』（南雲堂、〇九年）、三五四―三五五頁。

★2 渡邊大輔「世界は密室Ⅱ映画でできてい

る 現代映画の言語ゲーム」、『早稲田文学増刊 wasabun130』(早稲田文学会、一〇年) 一四二頁。

★3 また、周知のように現代のコミック(ストーリー漫画)の典型的な規則体系もまた、手塚治虫によるいわゆる「映画的」な手法(クロスアップ、スローモーションなどの大胆な画面構成)に基づいていることを考えれば、この二つの言語ゲームの親近性はことさらに奇異なものでもないかもしれない。

★4 「擬似ドキュメンタリー」的感性と、現代映画や映像圏の世界との関係の重要性については、前掲「セカイへの信頼を取り戻すこと」や「世界は密室Ⅱ映画でできている」を参照のこと。

★5 『ワイトゲンシュタイン全集』(第八巻、大修館書店、七六年) 八四頁。

★6 例えば、社会学者の橋爪大三郎による以下の言語ゲーム論についてのコメントは、正確に映像圏の性格をも反復している。「言語ゲーム」は何かに基づけられるということがない。そのいみでは、全く恣意的(willkürlich)である。「中略」総体としての〈言語ゲーム〉の外に出るということは、ありえない。〈言語ゲーム〉には、端的に言って、〈外〉がない。これは、巨大な内閉である、橋爪大三郎「言語ゲームと社会理論 ヴイトゲンシュタイン・ハート・ルーマン」(勁草書房、八五年) 六六〜六七頁、「」内引用者。念のためにいっておけば、この場合の、「言語ゲームに〈外〉がない」というのは、言語ゲームの規則の複数性を否定しているわけではない。私たちは既存の言語ゲームを書き換えるいくつもの言語ゲームを始めることができるが、ゲームそのものを止めることはできない。

★7 前掲『ワイトゲンシュタイン全集』、一六三頁、傍点原文。

★8 したがって、映像圏的な論理は確かに文

化に対するある種の「寛容さ tolerance」の感覚を育てはしても、それはあらゆるテクストがすべていつでも「映画的なもの」のモジュールに組み入れられるという再帰的で散漫なメタゲーム化(価値相対主義)に安易に帰着するわけではないことはここで断っておきたい。個々のジャンルの文化的条件やそれに対する反応システムの強度や範囲はつねにアドホックなものであり、それにうまく適応していないテクストは必然的に映像の「家族的類似性」から弾かれることになるだろう。したがって、例えば、文芸批評家の中沢忠之が自身の「writer」で『wasabun130』の拙論について触れ、「この議論で問題なのは、氏にとって映画というものがゼロ記号として設定されていて、文脈に応じて変わってしまう点。世界Ⅱ映画と規定しつつ、「しんぼる」論のところでは、テレビⅡ先鋭な規則性、サイレント以降の映画Ⅱ規則に無自覚という対立項を暗に下敷きにしてしまっている」(<http://writer.com/sz6>) だと指摘しているのは必ずしも正確ではない。一方で筆者自身は従来の「テレビ」と「映画」の規則性を優劣つけてはいないはずだが、また他方で、簡単に「世界Ⅱ映画と規定し」てもいい。それは蓋然性の問題(「なりうる」)であり、すべてのコンテックスが「映画」としての必要十分条件をつねに等しく持つことになるわけではないからだ。

★9 同前 一六二頁 傍点引用者。

★10 この convention(「慣習」「規約」)は、ワイトゲンシュタインをはじめとする英米系哲学の重要な概念であるとともに、映像圏時代の映画分析を考えるにあたってもきわめて興味深い。