

イメージの進行形——映像環境はどこに向かうか(4)

からだだが／で観る映像史

渡邊大輔
Hiromasa Sugimoto

映像圏的な「からだ」

前回、私たちは、現代の映像環境の歴史的帰趨を跡づけるために、映画史研究が注目する、いまから二〇〇年以上も前、「初期映画」と呼ばれる時代の映画の備える表象システムと、かたや「ポスト古典的」とも称される八〇年代以降の現代映画、そして、ニコニコ動画からコンシューマゲーム、ARにいたる二一世紀の新たな映像系コンテンツ（メディア）のそれとの並行性を辿ってきた。繰り返しておくと、それらの一見相異なるコンテンツたちは、一樣にその表象や受容空間じたいが持つ「アトラクション性」（現前性）という特徴において共通している。そうした複製イメージの孕むアトラクション性——映画研究者トム・ガニングのいう「驚きの美学」——とは、いつてみれば、イメージの受容主体⇄観客のいるその場の文脈とも密接に結びつきながら、彼らにショックや神経的・生理的興奮を惹起するきわめて「身体的、physical」な情動効果に訴えるものであった。

例えば、前回紹介した汽車活動写真や連

鎖劇、そして、活弁や楽隊の実地的なパフォーマンスなどを楽しむ初期映画の観客の特殊な「映画(的)体験」は、暗闇の中で静かに席に固定されながら、いわば純粹な「まなざし」そのものと化してイメージを享受する二〇世紀のオーソドックスな映画観客像に比較して、(テーマパークのアトラクションや遊園地で遊ぶ現代人のように)はるかに彼らの「身体」や「生理」の微細なホメオスタシス(代謝作用)にこそ依拠し、またそれに終始全身を貫かれていたといえるだろう。そこで、今回は、映像圏システムの重要なエコノミーを下支えする観客身体や身体イメージの問題に改めて焦点を当て、さらにいくつかの具体的な論点を付加しておこう。

「まなざしの主体」の単一性から「観客」の複数性へ——現代映画理論のパラダイムシフト

それでははじめに、いささか抽象的な話題になることを承知で、こうしたイメージ体験における「身体性」というフェーズが浮上してきた経緯とそれが持つ射程を、理論的見地からざっと整理しておこう。前回も少しだけ

述べたように、第二次大戦後の西欧の映画研究（映画理論）のフォーマットは、およそ七〇年代頃まで、構造主義／ポスト構造主義といったいわゆる「フランス現代思想」、とりわけ記号論とラカン派精神分析のスキームに深く依拠しつつ、一方で、映画の美学的・存在論的条件を、「テクスト」（フィルム）のレヴェルに還元し、他方で、そうしたテクスト解釈の主体性を、イメージへの想像的（自己愛的）な同一化¹¹「没人」をモデルとした、抽象的（脱文脈／脱身体的）な「欲望のままざし」の主体として理念化・単一化するものであった。例えば、映画の記号的意味作用の仕組みを体系化しようと試みた「映画記号学」や精神分析的映画理論の創始者として六〇年代を中心に強い影響力を持った映画理論家クリスチャン・メッツの仕事などは、そうしたパラダイムの典型と呼べる^{★1}。

そして、これも繰り返すように、七〇年代末を前後して、そうした理論的パラダイムは広義の「近代」批判の知的動向とともに急速に機能不全に陥っていく。前回紹介した初期映画研究とも通じるが、それに代わって台頭してきた新しい映画研究のアプローチ

の一つが、英米系カルチュラル・スタディーズ（文化研究）の動向とも密接に通じた「観客性（spectatorship）」の問題系——いい換えれば、映画（イメージ）を受容する観客の態度や場の多様性への注目であった。こうした「観客性」の問題の歴史的・地政学的な実証研究は、いまでもなく初期映画研究や映像人類学、比較映画史研究などとして活発になされ、いまにいたっている^{★2}。

「私に一つの身体を与えて下さい」
——「身体」に注目する理論家たち

何度も繰り返すように、実証研究の分野でこうして「観客性」の問題系が前景化されることは、かたや理論的な側面では、そうした観客たちの「身体性」の諸相について再注目する動きに繋がっていく。すなわち、主に八〇年代半ば以降、メツイアン（メッツ派の映画学者）たちの退潮と前後し、映像と身体の関係性について、認知科学などの新しい学問的動向を積極的に導入しながら本格的に論じる映画理論家が映画アカデミズムの内部で眼に見えて増えていった^{★3}。例えば、その代表的存在の一人——アメリカの映像文化史

★1 例えは、次の代表的文献を参照。クリスチャン・メッツ『映画における意味作用に関する理論』浅沼圭司訳、木村建哉他訳、水声社、二〇〇五年、及び同『映画と精神分析 想像的ニニアン』《新装復刊》『鹿島茂訳、白水社、二〇〇八年。』

★2 映画史研究における「観客性」をめぐる問題系への「ブーム」は依然続いていく。例えば、この数年のおくたごら二〇

〜三〇年代の気鋭の若手映画研究者の多くが、「観客論」関係の重要な学術論文を発表している。この最近の、日本映画史の多様な「観客性」の問題を扱った充実した論文集が出版されたばかりだ。藤本秀朗編『日本映画史叢書14 観客へのアプローチ』森野社、二〇一二年。

★3 代表的な学術は例えば以下を参照。Linda Williams, "Film Bodies: Gender

Genre and Excess", in *Film Quarterly*, vol. 44, no. 4, Summer, 1991, pp. 2-13. 及び Vivian Sobchack, *Carnal Thought: Embodiment and Moving Image Culture*, Berkeley, Los Angeles, California: University of California Press, 2004. 北野圭介『観像論序説——デジタル／アナログを越えて』人文書院、二〇〇九年。

の研究者ステイヴン・シャヴィロは、文字通り『映画的な身体』と題された著書において、メッツらの言説が、「自己反省的」な「モダニストの考え」に根づいたものであり、映画観客の存在を彼らの「視覚的欲望」のみに過度に短絡化、矮小化していることを舌鋒鋭く批判している。そして、シャヴィロは、そうした理論的抽象化（体系化）には留まらないう、観客身体の微細で多様な反応回路こそを積極的にモデル化しなければならぬと論じた。曰く、「映画を観ることには、この上のない快楽が伴うものだ——すなわち、眼の前のイメージに対する誘惑や強い興奮状態、魅惑そして、徹底的な没我の状態の盛り上がりである。映画理論を構築することの諸々の不快な抑圧、燃え上がるような強迫観念といったものは、「中略」それら諸要素が押し広げたり入念に仕立て上げたりする、身体的な興奮、魅了する運動、アトラクションやその反物物への反応からは切り離すことができない」★4。

だろう。つまり、映画にとつて、「身体はもはや思考をそれ自体から分離するような障害物ではなく、「中略」反対にそれは、思考が思考されないものに到達するため、つまり生に到達するために、その中に潜入する何か、潜入しなければならぬ何かなのである」★5と強調し、「だから私に一つの身体を与えて下さい」と書き記すその人物とは、これまでにもその名に触れた『シネマ』のジル・ドゥルーズにはかならない。もとより終生、呼吸器系の疾患に苦しめられ、奇しくも映画生誕一〇〇年目の年にそれがもとで衝撃的な自死を遂げることにもなったこの筋金入りのシネフィル哲学者においては、「身体」や「動物性」の問題系は文字通り身に迫る切実なものがあつたといえよう。実際、映画理論の見地から見ても、ドゥルーズ哲学そのものの集大成といつても過言ではないこの浩瀚な大著において、最も重要な通奏低音として響いているモティーフとは、ほかならぬメッツの観念的な映画記号学に対する痛烈な批判だったのである★6。いずれにせよ、こうした数々の経緯が、現代イメージ文化の言説を、多様な「身体性」の問いへと惹きつけていくことになったわけ

★4 Steven Shaviro, *The Cinematic Body*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 1993, p.10. 「内引用者」

者。また、ドゥルーズが現代映画と「脳」の関係について執拗に語ったのは、第一回でも触れた。なお、『シネマ』を観る論の見地から読み直す試みも近年目立っており、私見では、例えば試論ながら「精神自動機械としての観客」という観客概念を検討した以下の若手映画研究者の論文に啓発

された。鈴木啓文「精神自動機械」としての映画／観客——ジル・ドゥルーズ『シネマ』における観客性についての試論『映画学』第二四号、映画学研究会、二〇一一年、三八〜四七頁。

★5 ジル・ドゥルーズ『シネマの時間 イメージ』宇野邦一他訳、法政大学出版局、二〇〇六年、一三三頁、「内引用

者」

だ。

むしろ、こうしたシャヴィロやドゥル

ズの映画＝身体論を、現代映像文化と絡めながらそれぞれリテラルに読んでいくには、それだけで二冊の書物を書かなければならない

だろう。とはいえ、何度でも確認しておくなら、本論が当初から問題化しているようなインタラクティブなコミュニケーションを介した現代の映像コンテンツの生育環境の分析もまた、このような身体性の問いと密接に通じ合っていることは明らかだ。例えば、第一

回で詳細に検討したニコニコ動画の嘘字幕MADにせよ、あれらの動画のある種の美学的賭け金をなしている(と筆者が考える)「クラウド的」なコミュニケーションの再帰性・現前

性の効果——つまり、MADにおけるまったく異なる文脈の動画とその付随要素(音楽、字幕、コメントなど)との重ね合わせの妙とは、いふなればMADの作り手/受け手の双方で、例えば「この動画のリズムに合っているのはこの音のリズムだ」というような、ほとんど条件反射にも近い生理的な反応の快によって選択されているといってもよいからである。こうしたある種の「インタラクティブィティ」(観客参与性)こそ、映画研究も含めた現代の観客身体(カルチュラル・スタディーズふう)には

「オーディエンス」をめぐる問題系の中心にあるものである。

「現代映画の言語ゲーム」再考 ——ゲームと映像圏

以上のように、現在の映画研究において、観客(ユーザ)の「身体性」に準拠して論を立てることはもはやある程度の常識になっているといつてよい(本論のコンセプトもその「常識」のもとにある)。とはいえ、一方で、こうした映画アカデミズムの動向は、いま嘘字幕MADの事例を挙げたように、現代日本の主要な文化コンテンツや有力な文化批評言説にいくつか通じている読者ならば、ただちに思い当たる節があるに相違ないだろう。

というのも、前者で考えれば、いうまでもなく、第三回でも述べたテーマパークのアトラクションやAR体験など、同じく「インタラクティブィティ」を実装したガジェットたちがそれにびつたり当て嵌まることは再三繰り返す通りだが、ここでは前回も採り上げた「デジタルゲーム」(コンピュータゲーム)がもたらす体験について、映像圏システムの観点から改めて少しつけ加えておきたい。

そもそも二〇世紀で最も先端的なメディア／表象の学術研究の分野が映画研究やテレビ

★。例えば、ジル・ドゥルーズ『映像

運動』(1975)、『記号と事件』一九七

二—一九九〇年の対話』宮林寛訳、河出書房新社、一九九二年、九二頁、及び前掲『シネマ』

三三四—三六頁などを参照。

とはいえ、他方のメッツは晩年に開催の

れた国際「ロック」クリスチャン・メツ

ツと映画理論』での公式インタビューで、『シネマ』を「共感的な書物」だと評して

いたことにも注意。cf. "Entretien avec

Christian Metz" in *Christian Metz et La*

Théorie du Cinéma, Paris: Moutons

Kincksieck, 1990, p. 278.

研究であったとすれば、今日のそれがゲーム研究であることはさほど論を俟たないだろう。

映画・映像研究者の北野圭介など、最近ではそうした先端的なゲーム研究の成果を映画研究の分野に援用する刺激的な試みも現れ始めている★7。以前も書いたが、筆者自身はゲームでもなく、寡聞にしてゲーム研究やルドロジの動向にも詳しくないため、残念ながら当面、このジャンルに関して詳細な議論を展開する余裕はない。だが、一言おまかにコメントしておけば、デジタルゲームに象徴されるゲーム全般の孕む視覚体験やリアリティの特性は、——それがまさに、「ゲーム」であるがゆえに、——筆者が考える映像圏的世界にとってきわめて「本質的」なものであるはずなのだ。

どういうことだろうか。このことを裏づけるのは、現在のゲーム研究／ルドロジの基本文献であり、最近邦訳が出版され始めた『ルールズ・オブ・プレイ』の中で、著者であるゲーム・デザイナーのケイティ・サレンとエリック・ジーママンが、ゲーム・デザイナーの本質的な要素を、次のように簡潔に要約している点である。

デザインとは、「デザイナー」が「文脈」^{コンテクスト}を生み出す過程、つまり、「参加者」が遭

遇することになる文脈や、そこから「意味」が生じることになる文脈を作る過程である。

★8
ここでは、この定義をゲームのデザイナーがプレイヤーも兼ねるものとして敷衍してみよう（そもそもゲーム遊びのほとんどはデザイナー||作り手が、同時にプレイヤー||やり手を兼ねているだろう）。サレン&ジーママンによれば、あらゆるゲームとは、「閉じていると同時に開かれている」——いい換えれば、ゲームのプレイヤーたちは、ある一定のゲームのルールに内部から従いつつ遊ぶ二方で、つねにすでにその遊ぶ行為そのものが、ゲームの外部へと通じる改変可能性にもタッチしている。例えば、ゲームソフトが、通常のルールシステムで遊べるだけでなく、プレイヤーによって絶えず多くの「裏技」や「チート」を生み出しつつも、全体としては変わらず同じソフトとしても正常に機能しているように。また、ニンテンドーDSやΣⅢが日常の曖昧で微弱なコミュニケーションしたいをそのままゲームの一部に変えてしまうように。

すなわち、ゲームのプレイ体験とは、（よくいわれることだが）それじたいが、ルール（||文脈）に従うと同時に、そのことが新たなルール（||文脈）をも一緒に派生させて

★7 前掲『映像論序説』、一〇九〜一一〇頁。

★8 ケイティ・サレン+エリック・ジーマン『ルールズ・オブ・プレイ』ゲームデザインの基礎」上巻、山本貴弘訳、ソ

フトバンククリエイティブ、二〇一二年 七〇頁。

しまう、いわば「遊び方で遊ぶ」という独特の感性に基づいたものだといえる。これは近年流行りの言葉でいえば、「メタゲーム」というものであり、サレン&ジマーマンは、同じことをヨハン・ホイジンガの遊び論を援用しつつ「魔法円 magic circle」という術語で呼ぶ。ともあれ、これは同時に、思想的には、紛れもなくルードヴィヒ・ウィトゲンシュタインが後期の名著『哲学探究』で提唱した有名な「言語ゲーム language-game」というものに等しい。ウィトゲンシュタインは、言語ゲームを、何らかの安定的で持続的な枠組みを伴った規則をア priori に保持しているようなものではなく、子供などがある言語の規則性を学ぶ際のプロセスのように、つねに規則を適用する「社会的」な行為過程そのものが同時にある「規則・のようなもの」を流動的・実践的に産出していく、一種のメタゲームであると定義した。すなわち、言語ゲームとは、「閉じていると同時に開かれている」ような、いわば「非全体性としての全体性」というようなパラドキシカルな場を意味するのだが、これはとりたてて確認するまでもなく、先ほどのサレン&ジマーマンのゲーム概念を

忠実になぞるものであるとともに、すでに別に論じたように★9、「何が『映画』か」という従来型の判断基準の底が抜けた「映画的なものの拡散化＝日常化」があらゆるものを覆い尽くす私たちの映像圏的世界のエコノミー（イメージの例外状態）にもそのまま通底している」と看做すことができるだろう。そして、そうした言語ゲームや「魔法円」的なシステムを駆動させるのが、プレイヤー＝観客たちの「身体的」な操作（インタラクティブイティ）だということは改めて強調しておくべきだ。

イメージの二つの身体 ——「ゲストウス」と「キャラ」

さて、後者の「身体性」に着目した最近の批評言説に関していえば、これは例えば、東浩紀のすでによく知られた「動物化論」（『動物化するポストモダン』）がある。この東の議論は、映画やアニメ、美少女ゲーム（ノベルゲーム）などの映像コンテンツも含む現代の文化産物の消費形態が、その消費者（オタク）たちの身も蓋もない、「脊髓反射的」な身体作用（萌え）によってドライブされていることを説得的に論じ、一二世紀初頭に多くの支持を

★9 本論で論じる「映像圏」を言語ゲーム論の観点から検討したものに、渡邊大輔『「エイロークッド」の言語ゲーム 現代映画の言語ゲーム』、Wasebun on Web、二〇一〇年、<http://www.bungaku.net/wasebun/read/>。（けい加えておけばよい）したがって、ウィトゲンシュタインの言語ゲームが一種のメタゲームであるというの

とまったく同じ意味で、筆者が多用して誤解を受ける「世界が映画になる」というテーゼは、一種の「メタ映画」として定式化された。だとすれば、メタ映画としての映像圏とは、すべてのイメージによって構成される物質的宇宙（内在平面）は、それだけで「映画」として存在し、すべての映画のマトリクス（イメージの機械状

アジャンスマン）となるもの、すなわち、巨大な「メタ・アニメ」である」と記すドゥルーズとも確実に共鳴することになったろう。シル・ドゥルーフ『シネマ・メタ運動 イメージ』財津理・齋藤誠訳、法政大学出版局、二〇〇八年、一〇六―一〇七頁を参照。

つけ加えておくと、ここで「ゲーム」やドゥルーズ哲学を經由して、二〇〇〇年代の東の議論を確認しておくのは、本論が展開する「身体性」の問題系を、後述するように、単に「観客」（ユーザ）の側の現実の身体性のみならず、彼らがスクリーンに認知する「表象」としての身体イメージの側へと比較的スムーズに拡張することにも大きな助けとなると思われるからだ。例えば、東は、ライトノベルや美少女ゲーム、メタミステリなどを横断的に扱った、続く『ゲーム的リアリズムの誕生』という「マイナー」（ドゥルーズ&ガタリ）な文学論において、小説家の新城カズマやマンガ評論家の伊藤剛らの議論を縦横に参照しながら、二一世紀の新たな文学的想像力の内実の一つが、「キャラクター」の持つ独特の位置にあることに着目している。そこで、東は、ライトノベルが「ドラマの結論から人物が規定されるのではなく、キャラクターの性質がドラマ（の可能性の束）に優先している」という『ライトノベル「超」入門』での新城の議論を引用し、「言いかえれば、ライトノベルは、物語の媒体というより、むしろキ

ャクターの媒体としての性格のほうが強い」

★11と述べている。そして、現在では、こうしたいわば「キャラクターの自律化／共有財化」、総じて「キャラクターのデータベース」とでも呼びうる仮想的な審級を、作家や読者が「メタ物語的」（間テクスタ的）に横断しコミュニケートすることによって個々の文学テクストが生成してくるのだと議論を進めていく。いずれにせよ、東が奇しくも「ゲーム的リアリズム」と名づける、こうしたメタ物語性とキャラクター（以下、伊藤剛の定義に則して「キャラ」と表記）の自律化・共有財化に裏打ちされた文化的想像力についての主張もまた比較的強い説得力を持っていた。だが、ここで重ねて興味深く思われるのは、やはり『シネマ』のドゥルーズが映画と「身体性」の関係について論じる上で、例えば、ジョン・カサヴェテスの諸作品を次のように輪郭づけていたことだろう。

身体に時間を、また同時に生に思考を注ぎ込むカテゴリーとしての態度に到達しようとして、物語、筋、あるいは行動、さらに空間さえも解体したのは、カサヴェテ

★10 「動物化論」とドゥルーズ哲学との関係については、以下の東の発言を参照のこと。「単純に言うと、動物化されたサルやキャラクターにおいては、虚構の物語ではなく、身体的快楽が優位なはずね。より正確に言えば、記号化された身体的快楽」。「動物化するポストモダン」にはドゥルーズ／ガタリの影響もある。モル的な主体

とは別に、分子的喜びのサーが身体を責めているという発想ですね、東浩紀・斎藤環『学化する社会』動物化する人間、高藤環『解離のポップ・スキル』勁草書房、二〇〇四年、二〇九、二二二頁。
★11 東浩紀『ゲーム的リアリズムの誕生』動物化するポストモダン2』講談社現代新書、三三六頁。なお、伊藤剛のイデオロ

いは、ここで用いる「キャラクター」とは、「キャラ」(又々物語性を備えた身体表象)のことを意味する。伊藤剛『ツツカ・イス・テッド ひらかれたマンガ表現論』へ NPO出版、二〇〇五年、八七〜一二〇頁を参照。

スの作品の偉大な点である。登場人物は物語や筋から出現するのではなく、物語のほうが登場人物によつて分泌されるのでなければならぬ、とカサヴェテスがいうとき、彼は身体の映画の必要性を要約しているのだ。登場人物はその固有の身体的態度に還元される。そしてそこから出てくるべきものは、ゲストウス「註：ジェスチャー＝身振」であり、つまり一つの「スペクタクル」であり、筋全体にとつて意味をもつある演劇化またはあるドラマ化である。★¹²

読めば明らかな通り、このドゥルーズの映画論は、東のライトノベル論と——さらには、カサヴェテスのフィルムは、新城カズマのライトノベル観と——いかにも奇妙な符合を形成しているといえるだろう。ドゥルーズの見たところでは、カサヴェテスの諸々のフィルムは、無数の固有的な身体の身振り（ジェスチャー＝ゲストウス）の「スペクタクル」な断片によつて作品の通常の「物語」や「空間」を解体してしまっているという（「ゲストウス」という語からも、ここにはブレヒト的な含みがある）。すなわち、彼の映画のリアリティを支える本質的な結節点は、「物語」の起伏（物語√身体）ではなく、その中で蠢く無数の登場人物たちの「身体」のイメージ（動き）にこそある（物語∧身体）。例えば、『フ

エイシズ』*Faces*（六八年）の無数の「顔」であれ、『ゲロリア』*Gloria*（八〇年）の主人公の身体にしがみついた少年であれ、『ラヴ・ストリームス』*Love Streams*（八四年）で女性たちの身体を求めてさまよう弟であれ、そこでは監督自身が望んだように、物語のほうがキャラクターたちの「身体」のイメージ断片によつて立ち上がっていくのだ（とドゥルーズはいう）。

「ゲーム的リアリズム」の映画？

実際、ドゥルーズ自身は触れていないが、もともとカサヴェテスは自らが主宰していたワークショップで行われた俳優たちのエチュードの積み重ねの延長上に、インディペンデントでの映画製作を開始していた★¹³。それゆえに、ここには、新城や東がライトノベルに見出した文化的想像力に繋がる「物語」に対する身体＝キャラの優位」というモチーフが遠く——だが、確かに——垣間見えているはずだ。もちろん、カサヴェテスの「映画」には、例えば谷川流の「ライトノベル」と違い、東が設定するような「メタ物語的」な想像力やシステムが介在する余地は格段に少ないかもしれない。とはいえ、いみじくもカサヴェテスが「映画作家」（ゲームのデザイナー）であるとともに、自作を含む数多くの作

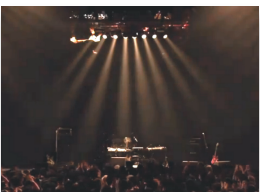
★¹² 前掲『シネマ2』、二六八頁、傍点
及び「」内引用者。

★¹³ ジョン・カサヴェテス『ジョン・カサヴェテスは語る』レイ・カーニ編、遠

山純生・都筑はじめ訳、幻冬舎、二〇〇〇年、三九頁以下などを参照。

品でその個性的な「身体」（キャラ）をスクリーンに露呈させた「俳優」（ゲームのプレイヤー）でもあったこと、また、その作品には彼自身の妻でもある女優ジーナ・ローランズや、ピーター・フォークなど、俗に「カサヴェテス・ファミリー」ともいわれるアクの強い役者たちを度々起用したことなどを考え合わせると、確かに、ここには、擬似的な「メタ物語性」（「ゲーム的リアリズム」の映画？）が認められるともいえるのではないだろうか。いずれにせよ、重要なのは、映画にせよライトノベルにせよ、文化的コンテンツと「身体性」をめぐる問いは、ドウルーズも東も同様に、一種の「ゲーム的」なりアリティに準拠しており、それは、一方でプレイヤー＝観客の現勢的な身体の諸作用と、それを表象として反映する「キャラ」の仮想＝潜勢的な身体イメージとをシナジスティック（相乗的）に増幅させ合うもの（現＝潜勢性^ウ）だという点だろう。以上の点において、現代のイメージをめぐる文化的想像力のハードコアには、「身体」へのラディカルなまなざしが宿っているわけだ。

「神聖かまってちゃん」という映像圏



劇場版 神聖かまってちゃん
(公式サイトで見る)

観客の「身体性」やインタラクティブで「脊髄反射的」な要素に本源的に立脚しながら、メタゲーム＝「言語ゲーム」的な「文脈」^{リテラチクス}への感性をそのまま何らかの映像体験の規則性や快楽そのものへと変換すること。つまりは、(個々の完結した「物語」ではなく) 自律化・共有財化した「キャラ」や「ゲストウス」のような特異な結節点の集積からなるデータベース(プラットフォーム)を元手としつつ、作家や観客が「メタ物語的」(間テキスト的)にコミュニケーションする再帰のプロセスを通じて生み出されていくようなテキスト環境を確保すること。—— いずれにせよ、そのような様態を備えた「ゲーム的リアリズム映画」(映像圏映画)の最近のとりわけ興味深い事例として、おそらく私たちは、入江悠の監督最新作『劇場版神聖かまってちゃん ロックンロールは鳴り止まないっ』(二年)を挙げる事ができる。『SRサイタマノラッパー』(〇九年)で「郊外映画」「音楽映画」の才人として注目を浴びた気鋭の新人が手掛けただけでなく、二〇〇九年頃からネット上で話題を集め、いまや破竹の勢いでJポップシーンの話題を



SR サイタマノラッパー
(公式トレーラーを見る)

さらっているカリスマ的な新人ロックバンドを題材にしていることでも再び今年を代表する「郊外／音楽映画」の一本と看做されることになるだろう本作が面白いのは、実は逆説的にも「作品」としての完結した映画そのもののほうではない——つまり、何といっても、本作の題材である「神聖かまっちゃちゃん」というバンド、あるいは、そのフロントマンである「の子」というアーティストを取り巻く環境じたいが孕んでいる、濃密な「映像圏性」(ゲーム的リアリティ)が、フィルム全体をまるごと浸潤しているその特異なスタイルゆえにある。

すでにネットユーザーやサブカルファンには広く知られているだろうが、そもそも「ネット配信時代のカリスマ」とも呼ばれるこのバンドは、インディーズ時代からヴォーカルの子が手掛けた楽曲や関連動画を、YouTubeやニコニコ動画などのCGM、また「mf247」といった音楽配信サイトに精力的にアップしていき、そのことで大手レコード会社のプロモーションを一切介さずにリスナーの草の根的な支持を集めていったという経緯を持っている。だが、むしろ、そうしたCGMの草

の根的コミュニケーションを使ってメジャー化したアーティストの存在じたいは必ずしも珍しくはない。さらに、そうした彼らの成功やカリスマ的人気の要因には、とりわけの子が、自らのエキセントリックかつラディカルな演奏や言動の数々をPeter Castやニコニコ生放送などでコンスタントにリアルタイム配信(「生活配信」)していることが大きい。例えば、渋谷ハチ公口で無断路上ライブや奇妙な突撃パフォーマンスをやって警察官に補導されたり、下北沢駅で自作の歌を絶叫したり、人気お笑い芸人に暴言を吐いたりといった過激で破天荒な彼の唯一無二の身振り(ゲストウス)は、それじたいが私たち観衆に強烈な印象を与えずにはいない★14。のみならず、神聖かまっちゃちゃんのライブ風景を覗れば分かるように、演奏中に頭から流血するなど、の子のいささか常軌を逸したライブパフォーマンスや、CDジャケットで眼を引く腕の夥しい切り傷といった諸要素は、彼を稀有のロックアイコンにするとともに、その特異な「身体」への観客／リスナーの強い感情移入を喚起することにもなっているだろう。

★14 例えば、YouTubeでアップされたこの下の動画を参照。

「路上ライブ」神聖かまっちゃちゃんの子

VS警察官【渋谷駅前】

<http://youtu.be/2YB5Ddo6oCjg>

「の子 サブカルチャー」

<http://youtu.be/Y2w1dNb-Gjs>



★14【路上ライブ】神聖かまっちゃちゃんの子VS警察官【渋谷駅前】(YouTubeで見る)



★14 の子 サブカルチャー (YouTubeで見る)

「神聖かまっちゃん」映画の映像圏性

何にせよ、入江の今回のフィルムは、そうした「日常」の断片を自身の活動の周囲に張り巡らせる神聖かまっちゃんの子の映像圏的な文脈を積極的に作中に取り込むことで成立した映画でもある。例えば、本作は厳密な意味では擬似ドキュメンタリーではないのだが、それでもクライマックスのバンドのライブ映像（昨年九月にSHIBUYA・AXで開催された際の入江が撮影した実際のライブ映像を挿入しており、の子側がUstream配信していた同じ映像も、現在YouTubeで見ることができる★15）をはじめ、坂本達哉演じるかまっちゃんにのめり込んでいる幼稚園児のノートパソコンに映し出される配信映像など、いたるところで現実のバンドの姿（映像）が効果的にインサートされ、また、バンドメンバーのみならず、彼らの実際のマネージャーである剣樹人が本人役でほぼ主演級の役者の一人として出演しているなど、フイクションとドキュメンタリーの垣根が少なからず揺らぐ構成が採られている。さらに興味深いのは、作中では、バンドのライブシー

ンはもちろん、元人気AV女優である森下くろみが演じるストリップパーのショーのシーンをはじめ、幼稚園児の集団がかまっちゃんの楽曲《芋虫さん》を歌いながら踊る箇所や、剣がかまっちゃんのメジャー化を強要する音楽プロデューサーから顔面にサボテンの棘を押し当てられそうになる箇所など、本作には俳優の「身体性」をことさら強調する場面が眼につく。そして、他方で、本作の「物語」（ひきこもりの兄がおり、鬱屈している女子高生、子持ちのストリップパーの疎外感の回復物語）やその演出じたいは、率直に言えば、あまりに素朴で定型的であり、彼らの身体イメージの強度に比較してどこか平板にも思えてしまう。

とはいえ、そうした「物語」や「演出」のある種の冗長さは、本作——それはもはやフィルム単体を意味してはいない——にとつて、必ずしもネガティブな要素ではないのではないか。すなわち、実際に、本作をめぐる「Twitterの感想などを眺めていても窺われるように、映画の観客、そしておそらくは入江をはじめとする作り手の側もまた、このフィルムがネット上に膨大にアップされているか

★15 2010.9.19 神聖かまっちゃん

@SHIBUYA-AX 1/2

<http://youtu.be/35t9L7njjtU>

「2010.9.19 神聖かまっちゃん」

SHIBUYA-AX 2/2

<http://youtu.be/GkYzJP5Pro>



★15 2010.9.19 神聖かまっちゃん @SHIBUYA-AX 1/2
(YouTube で見る)



★15 2010.9.19 神聖かまっちゃん @SHIBUYA-AX 2/2
(YouTube で見る)

まっちゃん関連の動画との有機的なフィードバック・ループを介して観られ、そうした予期的な相互コミュニケーションを前提にしてこそ、作品の全体的な魅力が立ち現われるという「メタ物語性」をはつきりと自覚しているように思われるのだ。

それは本作が、プロモーションの面で、劇場公開前に異例のネットでの有料配信上映を実施したということにも如実に現れているし、何よりも人江がかつて「コミュニケーション」

を最大の音楽的資源とするといってもよいヒップホップカルチャーを主題に映画を撮った監督だということをつけ加えてもよいだろう。

また、そもそも本作の題名じたいが「神聖かまってちゃん」というネットを基盤にした多様なメディア的プラットフォームの「劇場版」

サブカテゴリにすぎないということを暗示しているようにも読める。いづれにせよ、『劇場版神聖かまってちゃん』は、「神聖かまってちゃん」もしくは「の子」という特異な「キヤラ」（身体やゲストウス）を特権的な言語ゲ

ームのプレイヤーとして初めてその「テクスト」を想像することのできる、きわめて映像圈的な映画なのだ。そして、筆者の考えでは、おそらくは似たような構造を持っているだろう松本人志の最新監督作『さや侍』（二一年）をはじめ、二〇一〇年代はこういうタイプの映画作品が格段に増えていくだろうと思われる★16。

〈後篇へ続く〉

★16 つげ加えておくと、似たような構造や趣向は、入江が監督を手掛けた東浩紀製作総指揮による短篇カルト映画『AZM48 the movie ビギズナイト』（二一年）でも顕著だろう。例えば、この映画では、東を筆頭に、現在、彼の周囲で活躍する宇野常寛、入江哲朗、坂上秋成……などといった昨今の若手批評界隈の有名人が自らパロディ的な役名で出演しており、さらに一時期彼らのあいたで盛り上がっていた『仮面ライダー』というきわめてホモソーシャルな作品世界を

設定のモチーフにしている。こうした『AZM48』の映画としての道具立ては、『劇場版神聖かまってちゃん』と同様、やはり東や彼らを取り巻くネット上の読者たちが彼らに仮託するホモソーシャル（かっホモセクシャル）的な欲望のイメーシを予期的かつ露悪的に——つまりはメタ的に——作中に取り込んでいることに由来している。そもそも題名の元ネタであるアイドルグループ（AKB48）もテレビドラマシリーズ『マジすか学園』（二〇一〇年）で同様の趣向を打ち出している。



★16 AZM48
the movie ビギズナイト
(ニコニコ動画で見る)