

2014年度 学位論文（博士）要約

現代日本映画における「暴力」

1989 年以降の日本映画への不穏なアプローチ

(The Violence in Contemporary Japanese Film
A Disturbing Approach to the Japanese Film after 1989)

京都造形芸術大学 大学院

芸術研究科 芸術専攻

GHIRLANDA Tommaso

私の卒業論文は、現代日本映画における暴力についてである。まず、現代日本映画と言う言葉は、1989年以降の日本映画と言う意味で使っている。というのも、日本映画にとって、1989年は転換点の年だったからである。同作のローマ国際ファンタスティック映画祭に塚本晋也の『鉄男』が出品され、予想を超える評価を受けたばかりか、グランプリまで受賞した。それによって、塚本は日本映画を享受する全く新しい観客を作り出したのである。この新しい映画ファンは、ディストピア的な未来の日本をよく舞台にするサイバーパンクの影響もあって、“ハイパー近代”(Hyper-modern)としての日本にとっても馴染んでいた。そうした映画ファンの需要に、肉体が金属と合併し、コントロール不可能なモンスターとなる主人公を見せる『鉄男』のような作品が完璧にフィットしたことは疑いない。

1989年のもう一つの重要な出来事は、北野武のデビューである。塚本が日本映画の新しいファンを作り出した監督であるなら、北野武は、ヴェネツィア国際映画祭のグランプリを獲得した『HANA-BI』によって、その人気と高評を決定的なものとして定着させた監督である。1989年のデビュー作『その男、凶暴につき』も、世界的に非常に高評を受けている。塚本と北野の活躍が日本映画の新しいブームにおいていかに重要であったかを考え、1989年が彼らのキャリアにおいて決定的な年であったことを思えば、現代日本映画の象徴的なスタート時点を1989年とすることは、納得出来る選択だろう。従ってこの論文は、『鉄男』以降の映画を対象にしていると言ってよく、言い換えれば、検討する映画の中で、『鉄男』が一番古い作品となるわけである。

『鉄男』や『その男、凶暴につき』、そして『HANA-BI』も非常に暴力的な映画である。この三作だけではない。塚本と北野の他に、三池崇史を始め、国際的な人気且つ尊敬を誇る日本の映画監督、すなわち園子温、黒沢清、中田秀夫などのような作家の作品の中で、暴力は重要な要素にして中心的なテーマであり、暴力の描き方によってその監督のスタイルの個性が決定的にはっきりしてくる。そして、その暴力の衝撃的な描写こそが、西洋の観客を魅了し、動揺させる主な理由の一つなのではないだろうか。

この論文の目的は、国際的に影響力や知名度を持つ現代日本映画監督の作品における暴力を解釈することである。なぜ、彼らの作品の中で暴力はそれほど中心的な存在なのか。なぜ、西洋の観客や評論家は特にそうした作品に注目するのか。それらの作品を通して、現代日本について、そして人間について何がわかるのか。それらの作品を通して監督は、(暴力をも通じて)我々に何を言おうとしているのか。彼らは、どのような観点からそのような作品を撮ったのか。日本のどのような背景が、彼らにそれらの作品を作らしめたのか。この論文では、そうした問いへの答えを提供していきたい。

そうするために、マンガ、アニメ、ゲームなどのようなポップ・カルチャーをも幅広く検討した。その理由は、二つである。まず、そうしたポップ・カルチャーの動向を無視して、現代日本の想像力を論じることなど事実上不可能だからである。さらに、西洋での評価や人気を重視したこの論文は、映画よりも数多く流通し、世界の人気と注目を誇る日本のポップ・カルチャーに触れなければ、必然的に不完全なものになってしまうだろう。

そして、映画評論から精神分析、哲学、人類学、さらには社会学に至るまで、様々な学問を援用した。その方がより奥深い解釈や結論にも繋がったし、時には必然的にそれらの学問に頼らなければならなかった。

まず第一章では、黒沢清の『CURE』と塚本晋也の『双生児』の分析を通して、「人間」と「暴力」の絶対的な関係を明らかにし、人間は必ず暴力と共存しなければならないという大前提を置いた。そこでは、黒沢と塚本がそうしたテーマをいかなる観点から描き、どのような作品を生んだのか、といった論点について明らかにした。

第二章で、「人間」という普遍的な次元から離れ、日本の特殊なケースを検討した。最も安全で暴力を——少なくとも表面的に——排除した社会の一つであるにも拘らず、映画をも含む日本のポップ・カルチャーは、なぜかくも暴力的なのか。それは矛盾なのか、それとも何らかの因果関係に基づく事態なのか。そして、なぜ西洋の享受者は、日本に暴力的な作品を求めがちなのか。「安全大国日本」の神話の崩壊を論じつつ、そうした問題を分析するために、堤幸彦の『2LDK』、三池崇史の『悪の経典』、井口昇の『ロボゲイシャ』を検討した。

第三章では、第二章の後半から導入された「オリエンタリズム」の概念を再び利用し、「モンスター」を中心的なテーマに設定した。特に、塚本の『鉄男』シリーズと三池の『インプリント ぼっけえ、きょうてえ』の分析を通して、二人の監督にとってモンスターとはどういうものか、そしてなぜ西洋の観客は常に日本にモンスター的な要素を求め、且つ見出しているかを解説した。

第四章と第五章では、現代日本映画で描かれる男女関係における暴力について取り上げた。第四章では、「愛」と「暴力」の不可分の関係を巡って、北野武の『HANA-BI』、三池崇史の『殺し屋1』と『オーディション』、そして黒沢清の様々な作品を分析した。第五章では、現代日本で見られる男女関係における変化や男性性の弱化と父親の問題というテーマを中心に、石井隆の『フリーズ・ミー』、塚本晋也のフィルモグラフィ全体、瀬々敬久の『黒い下着の女 雷魚』、そして園子温の『冷たい熱帯魚』について論じた。

第六章と第七章は、日本社会の変化によって、暴力の描写や暴力に関する考え方がどのように変化したかについて論じた。第六章のキーワードは「ポストモダン」である。ポストモダン的な暴力とは何か。日本がポストモダンに入ってから、暴力の描き方や、「現実」と「フィクション」の関係に関する感性がどのように変わってきたのか。これらの問いに答えるため、三池崇史の様々な映画、熊切和義の『鬼畜大宴会』、井口昇、友松直之、山口雄大、西村善弘などのスプラッター映画を検討した。それに対し、第七章のキーワードは「バトル・ロワイアル」と「サバイバル」である。2000年以降の日本のポップ・カルチャーを支配するこの新しい感性を、同じ時期の社会の特徴となっている経済不況、格差社会、ネオリベラリズムなどに関連付けた。分析した主な作品は、深作欣二の『バトル・ロワイアル』、福田陽平の『殺人動画サイト DEATH TUBE』、鶴田法男の『王様ゲーム』、中田秀夫の『インシテミル 七日間のデース・ゲーム』、三池崇史の『藁の楯』である。