

「底が突き抜けた」時代の歩き方³²⁵

戦時下の選択不可能な状況の重圧を被って

あらゆる善が湾曲していく - 映画『鬼が来た！』

選択不可能な状況の中で重圧が大きいほど、人は重圧の所為で重圧をほとんど被らなかつた時と較べて、明らかに激しい変化を示しはじめる。誰もがそんなことは当たり前のように思うだろうが、当たり前ではないのはその重圧の大きな状況に放り込まれた当人にはその著しい変化がほとんど自覚されていないことだ。重圧を被っていない者が重圧の下で大きく変形していく者たちを異常者扱いするように、重圧から解放されると、重圧下でさまざまに振る舞ってきた自分の蛮行について信じ難い思いに囚われ、自分が仕出かした取り返しのつかない事態を目の前に突きつけられて顔を苦痛に歪ませていく。自分たちは善を行っている筈なのに、とんでもない悪に踏み入ってしまったという場面では、先のようなパターンがいつでも繰り返される。

ちょうど覚醒している自分は夢を見ているときの自分の振舞いをどうしても受け入れ難いといった感じが、そこには付きまどっている。重圧下の自分が覚醒時の自分と異なる別の自分として受けとめられているのは当然のことかもしれない。なぜなら、覚醒時の自分というものが自分の意思の下にコントロールされている自分と考えるなら、重圧下にある自分は自分以外の何かの強力な意思の下にコントロールされている自分だからだ。自分を見失っている状態といえるかもしれない。自分を見失っている状態であるなら、自分を見失わないで済まされている自分が自分を見失った自分を奇異に感じたとしても、別に不思議でも何でもないだろう。選択不可能な状況の中で追い詰められ、大きな重圧を被っていくなら、誰でも自分を見失っていくにちがいない。自分を見失っていくことが不可避なら、自分を見失った自分が仕出かす行為に対してどのように責任を問えばよいのだろう。

いうまでもなく自分を見失ってしまっている自分といえども、いかに自分が自分としてきちんと意識されている自分から遠くにある自分だとしても、比喩としてではなくもう一人の自分であることは間違いない。少し考えるとわかるが、我々は無風状態の真空管的状況下で呼吸しているわけではないから、自分が自分の意思の下に完全にコントロールされて生きている領域は非常に限定されている。自分が自分に離反しないで済まされる幸福な状態はそんなに多くはない。家族や学校、会社等に属さざるをえなくなることによって、それぞれの集合体の意思に介入され、何らかの重圧を被らないわけにはいなくなるからだ。つまり、重圧によって自分が自分であることは少しずつ変形されていく。しかし、自分を見失わされていくほどではない。自分が自分である状態はどこかで保たれているからだ。だから人間はいくら自分の意思以外の重圧を被ろうとも、自分

が自分でありうる余地を持ち続ける限り、自分が壊れていくことはない。

極限状況というのは、もはや自分が自分であることはできなくなっていく重圧下に放り込まれていく状態とみなせる。家族がイヤになれば出て行くことができるし、学校や会社に我慢できなくなればやめればよい。選択は可能である。自分を壊してまで付き合うほどのことではない。しかし、戦争はそうではない。戦争に巻き込まれる状態が極限状況であるのは、選択が不可能な状況に放り込まれることになるからだ。もちろん、徴兵を拒否するという選択は可能に見えるが、戦地に赴くのと同じ位の、あるいはそれ以上の、徴兵拒否に対する重圧を被ることになるのは避けられない。それもまた戦争の巻き込まれかたの一つであって、いずれにしろ戦争が勃発すれば、当事者国家の国民は誰一人としてその状況から逃げ切ることはできない。

戦争が紛れもなく極限状況という以外にないのは、殺しあう世界と全く無縁であった生活からいきなり殺しあうだけの世界へと否応なしに放り込まれることになるからだ。戦争が極限状況である所以は選択不可能な状況という点だけではない。すべての問題が削ぎ落とされて自分を含む人間の生死一本に絞られていく状況に直面せざるをえなくなるからだ。人間にとっての究極かつ最大の悪は人（自分）を殺すことである。それ以上の悪は人間には見当たらない。だから、人は通常その悪にかかわらないでおこうとする。ところが戦争は誰にとっても最もイヤな、自分が殺さなければ殺される状況に逃れようもなく放り込んでしまう。いうまでもなく殺しあう世界と全く無縁であった人々がそんな状況にいきなり放り込まれたからといって、すぐさま殺し殺されあう戦場に適應するわけではないから、軍隊でみっちり敵を殺すことにびびったり、負い目を抱くことのない教育を施して一人前の兵士として戦場に送り込もうとする。

自分が自分であろうとする余地が少しでも残っている限り、戦場で人を殺すことを平然と完遂できないので、軍隊で人は逃れようのない大きな重圧を被りながら、国を守るために敵を殺すことはけっして悪ではなく善であるという教育を施され、自分である余地がなくなるところまで追い込まれていくし、また自分を楽にするために進んで自分が自分でない方向に押し進めていく。したがって、軍隊とはもはや自分が自分でありえなくなった者同士が寄り集まって、率先して敵を殺すことに血道を上げていくことが至上課題とされている場所といえる。いわば余分なことを考えずに目をつむったまま突撃していく兵士を養成する場所にほかならない。

こう考えてくると、いくつかの問いが浮かび上がってくる。一つは、自分が自分でありうる余地を持つことと、人を殺すという悪を行うこととは相容れないことであるかという問いである。目を大きく見開いて人を殺すことはできないのか、人は誰でも人を殺すときには目をつむっているのか、ということだ。殺しがプロとなってしまった者以外の普通の人間なら、人を殺すことに抵抗を感じるにちがいない。もし抵抗を感じずに平然と人殺しができるなら、軍隊で普通の人間を兵士として養成する必要はないだろう。人殺しに抵抗感を持つのが自然であって、その自然が自分が自分であることの自然と重なっているとすれば、軍隊に放り込まれて抵抗感なく戦地に赴くことはやはり自分が自分に目をつむった状態といわねばならなくなる。

もう一つは、自分が自分に属している覚醒時であったなら、絶対に仕出かさないであろう行為に自分が自分に対して目をつむった状態のまま踏み入ってしまった場合、覚醒した自分はどこまで目をつむった自分の行為に対する責任を負わなくてはならないか、という問いである。もちろん、自分が好んで目をつむったわけではなく、選択不可能な状況に無理矢理放り込まれて目をつむらざるをえなくなってしまったのであるから、責任はそのような選択不可能な状況を作りだして我々をその中に放り込んでしまった者たちにこそあるのではないか、という言い分をけっして無視はできない。この問いが困難なのはその点にあり、選択不可能な状況に自分の意思にかかわらず無理矢理放り込まれてしまった者も被害者でありながら、しかし、その被害者たちが目をつむったままであれ、加害者として仕出かした行為は消え去ることはない。

一体、なにが問題なのか。目をつむらされた状態のまま仕出かしてしまった取り返しのつかない行為は、一体なにを見詰めつつけているのだろう。自分の意思に基づかずに目をつむらされていたから何をやっても許されるということには絶対ならないとしても、さりとして目隠しをされていた状況も考慮しないわけにはいかない。映画『鬼が来た！』の捕虜になった日本兵の花屋にしても、戦争になって徴兵されなければ、故郷で農民として平穏な一生を送った筈である。捕虜の入った麻袋を投げ込まれた中国の村人たちについても、同じことがいえる。捕虜の日本兵などにかかわりさえしなければ、彼らは大殺戮の憂き目に遭うこともなかった。花屋にしても村人にしても、日本軍の隊長にしても、予測できない事態が突然降って湧いて、惨劇を惹き起こしてしまうことになるのだ。

過酷な状況に放り込まれば人間は誰だってそのようになってしまうということで済まされないのは、あまりにも悲劇の度合いが大きすぎるし、同じことを繰り返すなら、人間は起こった悲劇から何一つ学びとることのできない愚かさに泣きつづけねばならなくなるからだ。姜文監督が映画の中でどんな先入観も捨て去って、ドキュメントのように克明に大殺戮がのんびりとした日常の雰囲気の中から忍び足で一步一步近づいてくる様相を描写していたのも、このようにある日突然、わけもわからずに選択不可能な状況がやってきて、誰も否応なしにその中に放り込まれて行き着くべくして行き着いてしまう、人間というものはどうしてもそのようになってしまう、その点をよく目を見開いて観るようにと促していたのだ。

ここで小説を読んだり、映画を観る行為が鋭く問われているのが感じられる。なによりも面白く楽しめればよいというのが最初にやってくるかもしれないが、姜文はハリウッド映画のエンターテインメント的面白さをこの映画の中で試みているわけではけっしてない。笑える場面を随所にちりばめながらも、そのまま観ている者の顔がしだいに強張っていく深刻さをたえず底流させている。宮台真司は『ダ・ヴィンチ』(02・6)で、この映画の娯楽性と、「単純なメッセージ」を否定する《現在を生きる私たちに必要不可欠な、相当程度「複雑なメッセージ」》が盛り込まれていることの関係について、こう書いている。

《『鬼が来た！』の凄さは、現代社会の存続に関わる有効なメッセージを発し得ていることのみならず、そのことによって喜怒哀楽の単純な感情に訴える娯楽性を、微塵も犠

性にしていないことにも見出されるべきである。

商業映画製作には矛盾する二つの要求がある。一つは、投資してくれた資本家に対する責務を果たすということ。要求に応えないと、自分のみならず映画表現に従事する者たち全体に、次回以降カネが回りにくくなってしまう。

もう一つは、表出（エネルギーの発露）や表現（メッセージの伝達）の欲求を満足させたいということ。映画人の業界入りの動機はそうした動機と密接に関わっていた筈だ。それがどうしてもよくなるなら、明白な挫折であるばかりか、優秀な表現者の参入もなくなる。》

かつて国民の間に共通目標や共通感覚のようなものが共有されていた時代にあっては、商業映画と作り手の表現の欲求を全面に押し出す難解な非商業映画も両立しえた。純文学を支える一定の強力な支持層が存在していたように、難解な非商業映画を支える強力な支持者たちも存在していた。しかし、60年代末の大学闘争の敗退や70年安保の拡散を経過して連合赤軍事件を契機に一気に終息していった（新）左翼運動の衰退後、左右対立そのものの明確な輪郭が溶解しはじめ、人々のかつての確固たる足場が崩れ去っていく崩落現象に見舞われた結果、共通目標や共通感覚も消失して人々は一人一人の個人にまで押し戻されることになった。まとまりがバラけてしまうなら、純文学をもはや支えられなくなるように難解な商業映画も支えられなくなるのは必然である。かくて文学も映画も、まずは売れなくては生き残ることのできない時代が到来することになった。

《投資家への責務を果たすには映画を当てなければならない。それには口コミの評判を上げなければならない。しかし昨今の口コミは「1秒ゲーム」だ。「笑えた！」「だったら行くよ」「泣けたよ！」「だったら見たいな」。だとすれば「単純な感情」に訴えるのが必須となる。

他方、近代成熟期の社会は複雑だ。単純な社会では、単純な表出（ムシャクシャしてるゾ！）や単純なメッセージ（強者の横暴許すまじ！）で事足りた。だが複雑な社会で有効な表出やメッセージを生み出すには、一定程度の複雑さが不可欠になる。

しかしメッセージが複雑になると、理解が難しくなるだけでなく、理解することに意味があると思う観客だけを「選んで」しまいがちだ。そうなっては資金回収すら覚束なくなる。「単純な感情」に訴えつつ「複雑なメッセージ」を伝えるデバイス（工夫）が必要な所以だ。

『鬼が来た！』は、ラスト近くまでは、凶暴だった日本兵が、村人と融和するまでの人情喜劇モチーフに貫かれる。チアン・ウエンの演出は実に手堅い。私たちは自らの喜怒哀楽の感情を十分に刺激され、楽しめる。間違いなく、素晴らしい娯楽映画だと言える。》

映画を当てるためにはまず観客の「単純な感情」に訴える娯楽性が不可欠となってくる。観客の足を運びやすくする間口を広く取らなくてはならない。しかし、作り手は娯楽映画の製作を目指しているわけではない。したがって、娯楽映画としての間口を広く取りながら、その娯楽性に収まらない作り手の「複雑なメッセージ」を映画に盛り込むという手腕が必要となってくる。宮台真司がいうように、『鬼が来た！』はそのお手本のような見事な映画に出来上がっている。しかし、この映画を前にすると、「大衆的な

娯楽性（単純な感情）と高尚なメッセージ（有効なメッセージ）を両立させる」課題がそれほど一筋縄で行くものではないこともわかってくる。

「笑えた！」「だったら行くよ」という「単純な感情」に訴えられたい観客が『鬼が来た！』を観に足を運んで、「笑えた！」し「泣けたよ！」として、そうした観客にまで作り手の「複雑なメッセージ」が伝えられていくかといえは、それはないと思われる。

「単純な感情」に訴えられたい観客はもともと「複雑なメッセージ」を分析したり、理解するために映画館に足を運んでいるわけではないからだ。「複雑なメッセージ」を「理解することに意味があると思う観客」は、娯楽性の奥に発信されている「複雑なメッセージ」に出会うために入り組んだ難路を必死に掻き分けようとするかもしれないが、娯楽映画として楽しみたい層はそんな困難をしいられたくはない。宮台真司はたぶんそれで構わないといっているのだ。「複雑なメッセージ」が伝わりそうな観客だけを当てにしていたら「資金回収すら覚束なくなる」から、娯楽映画として楽しんでくれる観客も大事にしなくてはならない。

『鬼が来た！』が紛れもなく「大衆的な娯楽性（単純な感情）」を十分に備えているとしても、やはり娯楽映画に収まりえない白く言い難さを露出させている。その白く言い難さが「複雑なメッセージ」からやってくるのも当然だ。いくら娯楽性目当ての観客といえども、笑ったり泣いたりしながら、これまでの娯楽映画とははっきり異なるスッキリしがたさを感じ取っている筈だ。単純に笑ったり泣いたりしたいだけけれども、笑いや泣きにどうしても複雑さが入り混ざってしまうのである。これを口コミの「1秒ゲーム」でいうなら、「笑えたけど……」「泣けたけど……」といった曖昧ないいかたになってしまう気がする。「複雑なメッセージ」はどうしても映画の娯楽性にも一味も二味もの微妙さを投げかけずにはいなくなる。「大衆的な娯楽性（単純な感情）」そのものが「複雑なメッセージ」の構成要因となっているのだから、それもまた当然のことなのだ。

『鬼が来た！』はもちろん、娯楽映画としてのみ成り立っているわけではないし、「複雑なメッセージ」を伝えようとする難解性だけで成り立っているわけでもない。おそらく娯楽映画を裏切っている分だけ、「複雑なメッセージ」性の難解さをも裏切っているにちがいない。「ラスト近くまでは、凶暴だった日本兵が、村人と融和するまでの人情喜劇モチーフに貫かれ」て、観客は「自らの喜怒哀楽の感情を十分に刺激され、楽しめ」ているのに、それらを全部ぶっ壊すように「人情喜劇モチーフ」の頂点での殺戮という大暗転がいきなり挿入される。まず誰よりも映画の登場人物たち全員が阿鼻叫喚の世界に踏み入り、それを観ていた我々も「混乱の渦に叩き込まれ」てしまう。娯楽映画がそこで一転してしまうのだ。

宮台真司自身、《チアン・ウェン監督『鬼が来た！』は、観終わったあとに残る複雑な感情 - 南京大虐殺を批判されるのとは違った意味での居心地の悪さ - について、議論したい人たちが徹底して議論できるように構成されている。私たち日本人は随分と水をあけられたものだ。》と書き終えているように、それまでの娯楽性が猛スピードで大殺戮のシーンに突き入り、それまでの映像に対応してきた観客の「単純な感情」がちどころにえもいわれぬ複雑さを背負い込まれてしまう。単純な娯楽映画ではなくな

り、「複雑な感情」を喚起する娯楽映画として我々の前に提出されているのだ。「喜怒哀楽の単純な感情に訴える娯楽性を、微塵も犠牲にしていない」けれども、その「単純な感情」が複雑さを帯びることによって単なる娯楽映画に終わらなかった。「単純な感情」を裏切ったことが、というより、「単純な感情」を裏切るように作ったことが、「ロコミの評判を上げ」にくくしていることは否めない。

関西圏でいえば、同じ単館系の上映であっても、娯楽映画の『アメリ』は交通の便のよい施設的にも恵まれた映画館で上映され、若い女性の「単純な感情」を最後まで裏切らなかったことによって人気を集め、ロングランの大ヒット作になった。他方『鬼が来た!』はカンヌ映画祭でのグランプリ受賞作品であるのに、交通の不便な、施設的にもかなり劣った映画館で上映され、ヒットの声も聞かず、2、3週間程度で打ち切られたと思われる。上映時で最初からこれほどの条件面での大差をつけられ、観客層の期待を裏切らない前者と期待を裏切ることになる后者では、動員数を考えるなら全く勝負にならなかった。現実では期待通りに行かないから、せめて映画だけでも期待通りになってほしいという観客の「単純な感情」に、“自分の殻を打ち破ったその先には素敵な恋が待ち受けている。”といった「単純なメッセージ」がふわりと飛び乗って『アメリ』は大ヒットしたが、『鬼が来た!』は日本軍を悪とし、中国民衆を善とする「単純なメッセージ」を徹底的に否定するが故に、観客の「単純な感情」を混沌とした場所へと連れ出して「観終わったあとに残る複雑な感情」を植え付け、観客に対峙することによって、無邪気な「ロコミの評判」に乗っかることはしなかった。

『アメリ』のような映画が徹頭徹尾娯楽映画である所以は、映画を観ている観客に対して最後まで映画のほうから見返すモチーフが伏在していないことである。映像の中のアメリはどこまでも観客に観られているアメリのまま幸福に終わり、観客はそのアメリの幸福感をそっと抱きしめて映画館の外に出て行く。そんな『アメリ』に対して『鬼が来た!』は、映画を観ている我々を見返すモチーフがしだいに強くなっていくのが感じられる。「観終わったあとに残る複雑な感情」は単に日本軍による中国村民大虐殺という、戦時中にありえただろう歴史的な事実からもたらされる以上に、映画のほうで我々を強く見返していることが意識されるところからやってくる筈である。

観客を逆に見返す映画はヒット作品に共通する心地よさを否定することによって、観た者に強烈な印象を残す分、ロコミで広がりやすく、したがって観客数の増大は見込み難い。『鬼が来た!』は娯楽性という間口の広さを取りながらも、そこでの「単純な感情」がいきなり混沌とした大虐殺の場面に遭遇することによって、「単純な感情」が「単純な感情」のままスムーズに運ばれていかなくなる状況がたえず待ち受けていることを知らしめていた。観客の「単純な感情」は映画の中で、村人たちや日本軍の兵士たちの「単純な感情」として描写されている。村人たちの「単純な感情」と日本兵たちの「単純な感情」とが合流して酒宴になだれこみ、佳境を迎えるや、その場の「単純な感情」に押し流されず、村人たちの「単純な感情」に疑いを持っていた隊長が彼らの「単純な感情」を無理矢理抉じ開けようとしたそのとき、場の「単純な感情」は一気に爆発して大混乱に陥り、村人の大虐殺へと向かっていった。

映画は明らかに村人たちの「単純な感情」と日本兵の「単純な感情」が行き違い、擦れを惹き起こすことによって大殺戮に至る場面を設定し、「単純な感情」に根ざした行動だけでは解決できないことを浮かび上がらせると同時に、人間の「単純な感情」こそが取り返しのつかない複雑な惨劇を招き寄せる要因にもなりうることを描写していた。このとき、映画を観ている我々の「単純な感情」も揺さぶられていたのである。というより、揺さぶられずには映画を観ることはできなかった。揺さぶられている我々にむかって、映画は、よく見よ、まなじりを決して目撃せよ、と見返していたにちがいがなかった。

映画を観るという行為が確かに問われていたのだ。この映画を観ている時間がこれからの人生を生きていく時間の外にある時間ではなく、内に刻まれていく時間であることを問うていた。見たことは見たといえ、なにを見たかということを生きつづけよ、という声がしきりに聞こえてくる。映画の中の捕虜の日本人や村人や、日本軍がそれぞれかつて経験したことの無い状況に放り込まれてあわてふためき、目をつむったままのそれぞれの思惑に従った挙げ句の果てに大殺戮が惹き起こされていったが、監督の姜文は選択不可能な追いつめられた状況下で誰一人この映画を観るようなまなざしを持っていなかったことが大惨事につながったといっているのではなかったか。極限状況に入り込んでいる者たちの重圧に押しひしがれた行動を気づかせるには何の重圧も被ってない場所から大声で叫んでも無理であり、同じ極限状況に入り込んで同じ重圧に申し掛かられる中で自分たちの行動が歪んでいることに気づくまなざしを持たない限り、その状況からの脱出策はありえない。

映画を観るまなざしとは選択不可能な極限状況下で自分たちが一体どこにいて、何をやろうとしているのかを内からじっと見詰めるまなざしにほかならない。極限状況から解放された途端、自分がいままでその状況下で何をしていたのかがわかってくる事後のまなざしではなく、極限状況下での行為の最中にその行為そのものがみえてくる現在進行形のまなざしを、この映画を観ている者たちに現在進行形で問いかけていた気がする。極限状況下で目をつむっていた行為であったから仕方なかったではなく、目をつむっていた自分を見詰めるまなざしを持たなかったことが目をつむった行為の惨事を惹き起こしたのであり、そのまなざしを持たないことが一人一人に問われていたにちがいない。

選択不可能な状況にいつでもポンと放り込まれてしまう我々が目をつむったまま行動すれば、最悪の事態を招き寄せることは目に見えている。やっていることがわからなければ、何でもやってしまうだろうからだ。自分を見失わないためには自分が自分を繋ぎ止めておく紐帯を強くする以外にない。それは日々の戦いである。選択不可能な状況に放り込まれてから縄をなうのではなく、まだそんな状況に遭遇していない普段の日常生活の中で黙々と縄をない、どんな状況に放り込まれようとも縄をなう作業を片時も中断しないことだ。その縄が極限状況に放り込まれて目をつむらされていく現実の自分と、そんな自分を大きく見詰める幻の自分とを繋ぐのである。『鬼が来た！』はどこから、どのようにして「鬼」がやってくるのかを映画を通して目撃せよ、くっきりと見えてくるまで目撃しつづけよ、目をつむってしまえば「鬼」は見えなくなることを、「鬼」の目でずっと見返していたにちがいがなかった。

2002年9月1日記