

グロテスク・リアリズムの感性

黒坂圭太の映画『緑子／MIDORI・KO』をめぐって

赤塚若樹

MIDORI・KOはどうなるのか

ある日不意にミドリのまえにあらわれた謎の生命体MIDORI・KO。そのMIDORI・KOがミドリに守られながら成長していくさまを描いていくのが黒坂圭太（一九五六〜）監督の『緑子／MIDORI・KO』（二〇一〇）だとひとまずいっておくことができる（図01、02）。映画はやがてマンテーニャの星の力でMIDORI・KOが巨大化し、ミドリをはじめとする登場人物たちに食べられるようになるところでクライマックスを迎え、物語のさまざまな要素が収斂していく大団円となる。まずはその場面から観ていくことにしよう。

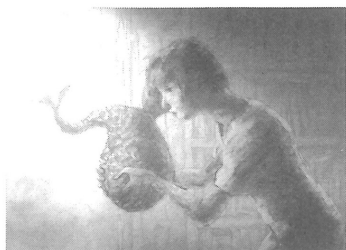


図 01



図 02

映画の終わり近くで、MIDORI・KOの姿が見えないことに気づいたミドリがアパートのなかを捜し回り、風呂場にいる山本さんとマリーのもとへと

やって来る（図03）。ミドリはこの夫妻がMIDORI・KOを連れ去ったものと思い、詰問する。ふたりはしどろもどろになっていたが、やがてマリーが嘔吐するかのような動きをみせながら目を白黒させると、その口からMIDORI・KOの身体が出てきそうになる。そこに、MIDORI・KOを造り出した五人の科学者たちがだしぬけにあらわれて、夫妻を取り押さえ、マリーの口から強引にMIDORI・KOを取り出そうとして揉み合う。ミドリが一喝すると、動きが止まり、そのすきに夫妻は廁へ逃げ込み、山本さんに介抱されながらマリーはMIDORI・KOを吐き出そうとする。ミドリが廁のなかへ押し入ろうとしていると、山本さんとマリーのまえに不意にロボットのようない見のアパートの住人があらわれる。ミドリが廁の扉を打ち倒して、なかをみると、そのロボットのようない住人が山本さんの顔を便器のなかに押し込もうとし、その横では五人の科学者たちがマリーを台のうえに押しさえつけている（図04）。科学者のひとり、マリーの腹をメスで切り裂こうとするが、腹が硬いのか、メスが曲がってしまっ、うまくいかない。途方に暮れていると、廁



図 03

の天井の一部に穴が開き、青空がみえる。クライマックスを迎えるのはまさにここからだ。

天井にできたすき間からマンテーニャの星が「顔」を覗かせ(図05)、五人の科学者たちに取り押さえられたマリーに光線を浴びせかけると、そのお腹が急速に大きくなる。それをみた科学者のひとりがマリーの腹に飛び乗ったところ、マリーの口からMIDORI・KOの身体が尻から出てきて、そのままどんどん巨大化し(図06)、天井を突き破って、屹立する。二階建ての家々よりもはるかに高く、倒立したまま巨大化したMIDORI・KOが街のなかにそびえ立ち、住民たちが驚きながらそれをみている。ミドリが呆気にとられていると、MIDORI・KOが足を軽くばたつかせ、やがて肛門からコナツの実ほどの大きさの何かが無数に噴出し始める(図07)。ミドリは降り注ぐその物体が当たらないようにと頭を抱えて、屈んでいる。やがて噴出が収まると、ミドリがそのひとつを拾い上げて、笑い始める。ミドリが笑っている場面には、無数のその物体が植物の種子か何かのように大地に舞い降りる絵が重なってくる。ざわめきが聞こえるほうにミドリが目をやると、MIDORI・KOのまわりに人びとが群がっている。そこにいるのは五人の科学者



図04



図05

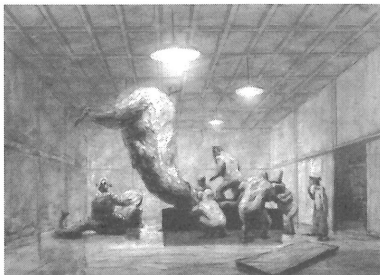


図06

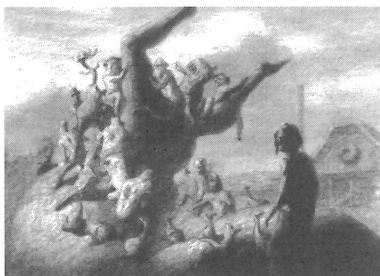


図08

たちとアパートの住人たちで、みていると、驚いたことにその緑色の身体をむしり取って食べ始める。その振舞いをミドリが非難し、やめさせようとすると、誰も耳を貸そうとはしない。それどころか、ある者はその一部をミドリの口のなかに突っ込んで、強引に食べさせてしまう。それを呑み込んだミドリは思わず「おいしい」という。そのときMIDORI・KOの肛門から噴き出てきた物体のひとつが動き出し、まるで脱皮をするかのようにして、なかからべつのMIDORI・KOと覚しき生き物が姿をあらわす。その小さなMIDORI・KOもまたほかの者たちと同じように巨大化したMIDORI・KOの身体にむさぼりつく(図08)。ミドリは「なるほど、そういうことだったのか」とひとり得をし、むさぼりつく者たちを蹴散らしながら巨大化したMIDORI

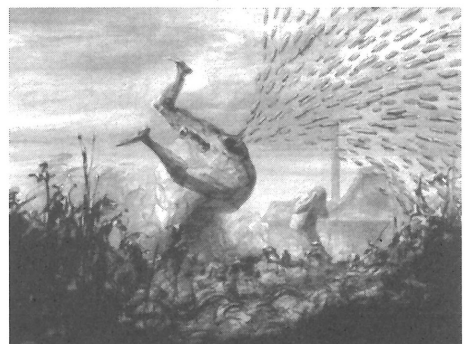


図07

・KOにより登り、独り占めしようとする。MIDORI・KOを食べようとして登ってくる者たちをミドリは力尽くで排除しようとするが、多勢に無勢、いくら追ひ払おうとしても人びとはMIDORI・KOにむさぼりついて離れない。その情景を引きながら映し出し、映画は幕を閉じる。

いくぶん長めになってしまったが、クライマックスのシークエン

スの概略を時間軸に沿って——この場合は、映画に提示される順序にしたがって——説明すると以上のようになる。個々の出来事を物語内容に即して——物語のなかでどういう意味を持つのかという観点から——解釈しようと思えば、それもまた不可能ではない（たとえばマンテーニャの星がMIDORI・KOの誕生と成長を促す神のような存在となっていて、というふうに）が、ここでは少し違った角度から考えてみたい。まずはまったくべつの対象について書かれた以下の件りをこの場面にかんするひとつの解釈として読んでみることからはじめよう。この場面を一種の「饗宴」を描いているものとみなすと、いっそうふさわしい解釈のように思えてくることだろう。

食事と飲酒は、グロテスクな身体活動のなかでもっとも重要な現象のひとつである。この身体の特性として、開放性、未完成性、世界との相互関係性をあげることができる。これらの特性は食べるという行為において、一目瞭然たるかたちで、ひじょうに具体的に発現する。ここでは身体はみずからの粹をはみだして、世界を呑みこみ、むさぼり食い、ばらばらに引き裂いて、体内に摂取し、世界を犠牲性にしてみずから肥え太り、成長する。大きく開いた口、齧り、引き裂き、咀嚼する口のなかで人は世界と遭遇するが、この遭遇は人類の思想や表象文化の^{イメー}もつとも古く、もつとも重要な主題のひとつである。ここで人は世界を味わい、その味を噛みしめ、世界を体内に摂り入れて、自分自身の一部とする。人間は覚醒せる意識をこの契機に集中しないわけにいかなかったし、人と世界との相互関係を決定する、きわめて重要な数多くの形象をこの契機から汲みとらないではいかなかった。食べるという行為において生じる世界とのこの遭遇は、喜ばしくも心躍るものであった。このとき、人は世界に勝利したのである。人が世界をむさぼり食ったのであって、彼がむさぼり食われたわけではない。人と世界を分かち境界は、人間にとって望ましい意味あいで消滅した

のである。

「世界」がMIDORI・KOに限定されることは当然ながら決してないが、映画で描かれている「食べるという行為」とそれによって実現される世界との関係のあり方にかんするたいへん示唆に富む解釈として読むことができる。それに加えて、もちいられている語彙が映画の情景やモチーフのいくつかに見事なほどに一致している点も興味深いが、それはさておき、同じ本からつづけてもう一節引いてみることにしよう。とりわけMIDORI・KOを食べることをみずから禁じていたミドリのことを念頭に置くと、これもまたこの場面を的確に説明する文章として読むことができる。

人間は世界を恐れず、世界に打ち勝って、その味を噛みしめる。勝利の味を噛みしめ、味わうという雰囲気の中で、世界は新たな相貌を見せる。世界は豊かな収穫（……）をもたらすものとして立ちあらわれる。

そもそもこの映画は、ミドリが肉が食べられない——牛や豚や鶏の姿を思い浮かべるとかわいそうで、食欲がなくなってしまうから——ことを知らせる場面からはじまっている（図09）。そのミドリが映画の最後に、大切に育てたMIDORI・KOの肉を食べる（図10）。そのときミドリのなかで何かが変わり、それ以前とはまったく違う振舞い方をみせるのはきわめて象徴的だ。人に決定的な変化をもたらすことすらある「食べるという行為」。それが世界との接し方にもかかわることだということをこの映画は告げているのかもしれない。

さて、いま読んだふたつの文章は、どちらもミハイル・バフチン（一八九五—一九七五）の名著『フランソワ・ラブレールの作品と中世・ルネサンスの民衆文化』（以下、『ラブレール論』と略記）から引いたものだ。^{*}これはいうまでもなく一六世紀のフランスの作家ラブレールについて論じ

た本だが、いままたように、ときに『緑子/MIDORI・KO』（以下、『緑子』と略記）のために書かれたのではないかと思える文章が登場する。なかには黒坂作品の説明としてあまりにびったりで驚きを禁じえないような箇所すらある。黒坂にラブレールの資質があるのか、あるいは黒坂作品にたまたまラブレールのモチーフがみいだされるだけなのか。いずれにしても、『緑子』にはラブレールの感性とも呼びうるようなものが表出（というより横溢）していることはまちがいない、それを検討することによって黒坂作品の特質の一端を明らかにすることができるのではないか、というのが本論の基本的な構えだ。もちろん「ラブレールの」というのは、この場合あくまでもバフチンの『ラブレール論』というレンズを通してみえてくるラブレール作品のある種のイメージを表現しているにすぎず、それ以上の何かを意味するようなものではない。とはいえ、文化・芸術研究におけるこの本の影響力を思えば、そのような言葉づかいにもそれなりの妥当性があるだろう。しかしだからといって、バフチンによって黒坂作品を斬る、といったような身振りをしたいわけではまったくなく、ましてやこれをもって「バフチン学」に参画することなど当然ながら少しも考えてはいない。^{*2} バフチンを参照する以上、前者のような面が多少



図 09



図 10

出てきてしまうのはやむをえないかもしれないが、本論において試みたのは、『ラブレール論』の助けを借りながら、『緑子』を覗直していくということにすぎず、それを越える意図や野心はいささかもない、という点はあらかじめ強調しておきたいと思う。^{*3} そろそろその作業にもどりたいが、バフチンの用語法には独特なものがあるので、いきなりその文章を読んでもいささか捉えにくい部分もあるのも事実だ。この点を解消し、黒坂の映画を論じる準備をするためにも、まずはバフチンの基本的な考え方を概要だけでもみておくことにしよう。

ふたつの笑いの様態

『ラブレール論』におけるバフチンの基本的な立場は、ラブレールが近代になって（一七世紀以後）受け入れられなくなったのは、中世およびルネサンスの時代には息づいていた「民衆の笑いの文化」とその伝統が失われていったからであり、それゆえにラブレールの作品を理解するにはその文化と伝統を知らなければならない、というものだ^{とひとまず要約しておくことができるだろう}。その立場からラブレールの作品と中世・ルネサンスの民衆文化を詳細に検討していくのがこの画期的な研究書の趣旨であり、そこでは祝祭、カーニバル、グロテスク・リアリズムなどの概念がキーワードとしてもちいられている。

具体的にその論述をみていくとするなら、まず『ラブレール論』においてバフチンは、たとえば中世の笑いのあり方については次のように説明している（これからしばらくは引用するバフチンの文章と『緑子』のつながりについて個々に註釈を加えることはしないが、いずれも映画のさまざまな側面を照らし出すものとして読むことができるはずだ）。

総括するならば、次のようにいえるだろう。中世の公式的な祭式や

世界観から締めだされた笑いは、それぞれの祝祭の屋根のしたで、非公式にだが、ほとんど合法的に黙認されたも同然のかたちで巢作りをした。そのため、おのおのの祝祭は、その公式的側面——宗教的、国家的側面——とならんで、さらに第二の側面、民衆のカーニヴァルの、広場的な側面を有していた。そして、この側面の組織原理は笑いであり、物質的・身体的下部であった。祝祭のこの側面は独自にかたち作られ、独自の主題系、独自の表象表現、独自の儀礼を有していた。この儀礼の個々の要素の起源は多種多様である。(一一一)

バフチンの考えでは、こうした笑いの歴史においては一六世紀がひとつの到達点となっており、ラブレールの小説がその最高峰に位置しているという(一二〇)。そのとき背景で起こっていたのは以下のようなことだった。

公式的なものの埒外でまる千年にわたって発達してきた民衆的な笑いが、ルネサンス文学に侵入した。千年の歴史を有するこの笑いは、ルネサンス文学に豊かな実りをもたらしただけでなく、笑い自体もこの文学によって豊かになった。笑いは当時の最先端のイデオロギー、ユマニスムの知見、高度な文学技術と結合した。ラブレールというひとりの人間のなかで、中世の道化の言葉と仮面(人格全体に「阿呆、道化、悪漢、吝嗇漢、法螺吹き、術学者などといった」一定の型を与えるという意味での仮面)、民衆的な祝祭におけるカーニヴァル的な娯楽形式、「敬虔なもの、厳肅なもの」もじつて、何であれ、パロディ化しようとするデモクラティクな学僧の情熱、定期市の大道芸人の口上と身振りが、ユマニストの学殖、医者としての知識と臨床経験、デュペレー兄弟の腹心として当時の高度な世界政治のあらゆる問題や機密にひそかに通じていた人間の政治的経験や知識と結合したのである。この新しい配合と新たな発展段階において、中世の笑いは本質的な変容をこうむらざるをえなかった。笑いの全民衆性、急進性、自由奔

放性、冷徹性、唯物性は、ほとんど無意識裡に存在していた段階から、芸術的な自覚と明確な目的意識を有する段階に移行した。換言すれば、中世の笑いは、ルネサンスの発展段階にいたって、当時の自由で批判的な新しい歴史意識を表現できるようになったのである。それが可能になったのは、ひとえに中世の千年におよぶ発展において、笑いのなかでこの歴史性の萌芽、原基がすでに育まれ、その潜勢力が蓄えられていたからである。(九九―一〇〇)

ラブレールとともに民衆の笑いの文化がひとつうえのステージに上がったということか。

ところが、バフチンによれば一七世紀になると「笑いの解体」が始まり、笑いの文化は矮小化されてしまう。

笑いが統括する分野はどんどん狭まり、笑いは本来の普遍性を喪失していく。ある面から見れば、笑いは典型的なもの、一般的なものの、平均的なもの、ありふれたもの、日常的なものとして一体化し、別の面からは、個人攻撃と区別がつかなくなる。つまり、笑いはただひとりの個人を標的とするようになる。歴史的普遍性を具現する個性は笑いの対象ではなくなる。カーニヴァル・タイプの笑いの普遍性は次第に理解しがたいものになっていく。(二四六―二四七)

バフチンは、笑いの領域ほど、ルネサンス期と一七世紀以降の時代とを分かち差異が明確にあらわれているところはどこにもないと述べ、ふたつの時代の、笑いにたいする考え方の違いについて語っていく。

笑いにたいするルネサンスの考え方をあらかじめおおまかに特徴づけておくならば、以下のようになるであろう。笑いは一定の世界観を呈示しうる深遠な意義を有しており、世界全体、歴史、人間に関する

真理をあらわすもつとも本質的な形式のひとつである。それは世界にたいする一種独特な普遍的視点であつて、厳肅とは異なるが、それにも劣らず（それに優るとはいわぬまでも）重要な角度から世界を眺める。それゆえ、厳肅と同様に、笑いもまた大文学——しかも普遍的な問題を提起する大文学——のなかで容認されている。世界のきわめて本質的な側面のなかには、笑いによつてしかアプローチできないものがいくつあるのだ。

笑いにたいする十七世紀以降の考え方は、次のように特徴づけることができる。笑いは一定の世界観を具現する普遍的形式ではありえない。笑いは社会生活の若干の特殊な現象、特殊だが典型的な現象、否定的現象にしか向けることができない。本質的で重要なものは滑稽たりえず、歴史や歴史を代表する人々（皇帝、司令官、英雄）を笑う者にはできない。滑稽なもの領域は狭く特殊である（私的、社会的な欠陥）。世界と人間に関する重要な真理は笑いの言語で語ることはできない。これには厳肅な調子のみがふさわしい。それゆえ、文学のなかで笑いが入りこむ余地があるのは、個人の私生活や下層社会の生活を描く低俗なジャンルだけだ。笑いはたわいな気晴らしであるか、さもなければ自堕落で下劣な輩にたいする処罰、社会にとつて有益な処罰の一種である。（九三）

話がいくぶん抽象的になつてしまつてゐるが、この段階ではふたつの異なる笑いの様態があるという点が押さえられれば十分だろう。ともかく、バフチンはこのように中世・ルネサンスの笑いとしてそれ以後の笑いを捉えており、そのうえで前者の笑いの様態、すなわち民衆の笑いの文化を擁護し顕彰しようとしているのだ。さて、その民衆の笑いの文化が十七世紀以後衰退したのが事実だとしても、もちろん完全に失われてしまつてゐるわけではない。

新たな公式文化において勝ちを占めるのは、存在の不変性、完結性

への志向、諸形象の一義性、単調な厳肅性への志向である。グロテスクのアンビヴァレンスは受け容れがたいものになる。古典主義の高尚なジャンルはグロテスクな笑いの伝統からおよそいかなる影響も受けていない。

しかしながら、この伝統は完全に廃れたわけではない。詩学の規範から見て低位のジャンル（喜劇、諷刺、寓話）、ことに詩学の規範から排除されていたジャンル（小説、日常的対話の特殊形式、ビュルレスクのジャンルなど）で、この伝統は生き続け、そこで生き延びるべく戦いを続ける。それはまた、民衆劇の舞台（タラバン、チュルリュバンなど）でも生き長らえる。これらのジャンルはどれもみな、大なり小なり反権力的であつた。そのおかげでグロテスクな笑いの伝統はこれらのジャンルに浸透することができたのだ。（一一三）

この伝統が現在でも命脈を保っているのはまちがいない。その証拠に『緑子』があり、いまそれを取り上げ、論じているわけだが、いずれにしても、こうしたバフチンの笑いにかんする歴史認識を踏まえたいうえで、このふたつの笑いをべつの角度から捉えなおしてみたい。

『ラプレー論』のなかでバフチンは、これまでみてきたように、民衆の笑いの文化が十七世紀から変質してしまい、その結果、中世・ルネサンスの笑いの考え方とそれ以後の笑いの考え方が相異なるものとなつたと論じている。これはいうまでもなく、笑いの歴史にふたつの局面、ふたつの時代を見て取り——そのふたつは連続したものであり、そこに共通する要素もあるにせよ——、その特徴に着目しているということだ。しかし、バフチンのいう、笑いにたいするふたつの考え方は、そこで語られている内容からして、歴史的に区分されるふたつの時代の特質という範囲に決して収まりきるものではない。そこにはまちがいに普遍的（不変的？）なもの、時間にとらわれないものもあり、ここではむしろさういった側面に目を向けることにしたい。そのうえで、ふたつの笑いのあり方、

その様態を、ふたつの異なる存在様式、世界の捉え方、人間的態度を映し出すものとみなすことにしよう。歴史性を捨象してしまうと、当然ながら、バフチンの重要な論点のいくつかを無視することにもなるが、このような見方をする事によつてはじめて捉えうるものもあるという立場を取ることにしたい。

笑いの文化のあらわれ

以上のことを断わつたうえで、「民衆の笑いの文化」の諸形式の例を、黒坂作品を思い浮かべながらをみておくことにしよう。バフチンはたとえば次のような文化のあらわれ方に注目している。

中世、ルネサンス期においてこの笑いの文化が占める範囲、意義は測り知れないものがあった。笑いの諸形式とその発現形態は、おいそれと全体を見渡すことができないほどに広大なまっつき世界をかたち作つており、教会や封建体制に代表される中世の公式文化、(その調子からすれば) 厳粛な文化に対立していた。これらの形式やその発現形態——カーニヴァル・タイプの広場の祝祭、個々の滑稽な儀礼や祭式、道化、愚者、大男、侏儒、不具者、さまざまな種類、範疇の旅芸人、そして膨大かつ多彩なパロディ文学、そのほか多くのもの——多種多様であるにもかかわらず、いずれもみな、形式的には単一のスタイルを有しており、単一にして一貫性のある民衆的な笑いの文化、カーニヴァル文化の部分であり、小部分である。(一七)

このなかで具体例としてあげられているものは、バフチンが論じる「民衆の笑いの文化」の典型的なあらわれのいくつか、もっとも特徴的な要素のいくつかであるとみなしてよいはずだ。『緑子』の世界がこうした笑いの

形式やそのあらわれを包み込むものであることは、映画を観た者にとつてはおそらく説明不要だろう。こうしたカーニバル的なものについては、ヴィジュアルという点でたいへん興味深い以下のような例もあげられている。

中世人はふたつの生活——公的生活とカーニヴァルの生活——、世界にたいするふたつの見地——敬虔で厳粛な見地と笑いの見地——にひとしく関わりを持った。このふたつの見地は彼らの意識のなかで共存していた。この共存は十三、十四世紀の彩色写本の各頁、たとえば伝説集、つまり聖人伝の写本集成の各頁にひととき鮮明に、視覚的に反映していた。ここでは同一頁内に聖人伝のテクストに付せられた敬虔でいかめしい挿画とならんで、多数の自由奔放な画像、つまり聖人伝のテクストとまったく無関係な図柄——キマイラ(人間、動物、植物の諸形態の奇妙奇天烈な結合)、滑稽な悪魔、アクロバットの離れ業をやつてのける旅芸人、仮装した人物、パロディ的場面など、要するに純カーニヴァル風のグロテスクな形象——が描かれている。しかも繰り返されるが、これらすべてが同一頁内に描かれているのだ。中世人の意識と同様に、書物の頁という平面は生活と世界にたいするふたつの見地をおさめることができた。だが、写本の装飾画のみならず、中世の教会の壁画(……)や教会の彫刻にも、敬虔で厳粛なもの、いかめしいものとカーニヴァル風のグロテスクなものとの同様の共存を見いだせる。ことに注目に値するのがキマイラ(グロテスクの精髓である)の役割で、これは、文字通り、いたるところに侵入している。(二二五—二二六)

厳粛な、生真面目な「公式文化」と対立する、こうした「民衆の笑いの文化」「カーニバル文化」、そして「グロテスクなもの」がひとつの枠のなかで併置され、共存していることをバフチンが強調している点には十分留意をしておく必要がある。黒坂作品のムードや雰囲気、あるいは登場人物の外観

などを思い出すなら、引用で語られていることとのあいだに確実に共通点
がみいだせるように思える。あるいはむしろ、黒坂作品を支配する構成原
理にこれと同種のものがあるといべきか。

こうした「笑いの文化」の背景にある世界像ともいべきものをバフチ
ンは次のように説明している。

笑いの原理にもとづいて組織された、これらすべての儀礼的な見世
物形式と、厳肅で公式的な——教会および封建国家が催す——祭式の
諸形式や式典には、ひじょうに顕著な、根本的といえるほどの相違が
あった。これらは世界、人間、人間関係にたいするまったく別の見地、
つまり教会や国家にはいつさい無関係な非公式の見地を呈示した。こ
れらはさながらすべての公式的なものの彼岸に、中世人がひとり残ら
ず、多かれ少なかれ関与し、一定期間生活する第二の世界、第二の生
活を築いたかのようである。これは一種独特な世界の二重性であって、
これを考慮に入れないかぎり、中世の文化意識もルネサンス文化も正
しく理解できない。(一八—一九)

ここで語られる「世界と人間生活を知覚する際の二重の見地」(一九)は、
『ラブレール論』で展開される「民衆の笑いの文化」論の要諦ともいえるも
のであり、この種の「二重性」の有無をバフチンはほかのことからについ
ても敏感に感じ取っている。たとえば、さまざまな形式、事象、イメージ
が相反する価値や傾向を含み持つことを彼はことのほか重視しており、そ
うした存在様式を表現するさい、「両面的価値」(ないしその形容詞形の
「両面価値的」)という用語をキーワードとしてもちいている。

前述のように——とはいえ、詳細はまたあらためて取り上げるが——、
『ラブレール論』ではまた「民衆の笑いの文化」の特徴をなす美的概念とし
て「グロテスク・リアリズム」なるものが提出されている。こうした語法
からも明らかのように、バフチンの議論にあつては「グロテスク」という

概念(これまでの引用のなかにも何度か登場していた)もまたたいへん重
要な役割を担っており、たとえば問題の「二重性」や「アンビヴァレンス」
にもかかわる「グロテスク」なものとして、以下のような例も持ち出され
ている。

ちなみに、(サンクト・ペテルブルグの)エルミタージュ博物館所
蔵の有名なケルチ(ウクライナ共和国クリミア半島東部の港町)のテ
ラコッタ像には、妊娠した老婆たちの風変わりな塑像があるが、この
塑像では老婆の老醜と妊娠がグロテスクに強調されている。しかも、
妊娠した老婆は笑っている。これははなはだ特徴で意味深長なグロテ
スクである。このグロテスクはアンビヴァレントである。これは子を
孕んだ死、新しい生命を産みだす死である。妊娠した老婆の身体には
完成したもの、しかと安定したものは微塵もない。ここでは老いさら
ばえて、すでに醜く崩れてしまった身体と、新たに芽生えはしたも
の、いまだかたちをなすにいたっていない胎児の身体がひとつに結び
ついている。ここでは生は内的に矛盾する。アンビヴァレントな過程
において示されている。これにはできあがったものは何ひとつない。
これは未完成そのものである。グロテスクな身体概念はまさにこのよ
うなものである。(四四)

この像の「アンビヴァレント」なありようは一般的な言葉づかいでも「ゲ
ロテスク」というほかないようなものだが、バフチンが文化的事象のこう
した状態、状況に着目している点には注意を払っておくべきだろう。
バフチンが論じる「民衆の笑いの文化」については、取り上げるべきも
のがほかにもまだ数多くあるが、さしあたり以上のことがらを踏まえたい
うで、『緑子』のクライマックス・シーンへとまどることにしよう。

糞便のモチーフ

ここで注目したいのは、その場面
面でMIDORI・KOがどう
なったのか、何をしたのかという
点だ。前述のとおり、マンテーニャ
の星の力（光線）によってMID
ORI・KOは倒立した状態のま
ま巨大化し、MIDORI・KO
の種子とも呼ぶるもの（身を丸
くした状態ともいえるし、ことに

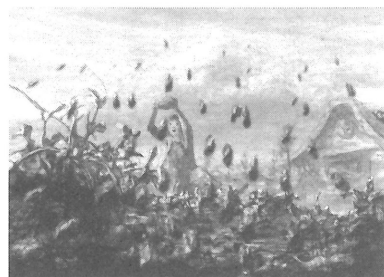


図 11



図 12



図 13



図 14

よると卵かもしれないが、以下、仮に、種子と呼んでおくことにする）を肛
門から噴き出して、あたりに撒き散らす（図11）。その後の展開を観てい
れば、肛門から噴き出したものがMIDORI・KOの種子であることが
わかるが、その瞬間はどうみても大粒の糞便にしかならない（図12）。な
にしる出てくる場所が肛門なのだ（MIDORI・KOがオスであるのは
股間の形状から明らかで、それゆえにそこはメスの膣入口部ではない*₄）。

しかもそれ以前にも——映画のなかほどで——MIDORI・KOが大
量の糞便を肛門から出すこんな場面が描かれている。部屋でそばを食べて
いたミドリが届け物を受け取りにほんの少し食卓を離れた際に、MIDORI
RI・KOが残りのそばを口に入れて、喉に詰まらせてしまい、目を白黒
させながらのたうち回っている。ミドリはその口からそばを取り出し、心
配しながらMIDORI・KOを抱いていると、MIDORI・KOは落
ち着きを取りもどし、目を閉じる。そのとき、おならの音が聞こえ、ミド
リがびっくりしていると、MIDORI・KOの肛門から糞便が出始め（図
13）、たちまち部屋をいっぱいにしてしまう。成長し、巨大化したあとでは、
当然ながらMIDORI・KOそのものの大きさは変わっているが、クラ
イマックス・シーンでもこのときと同じ肛門から同じような色のものが出

てくるのだから、それが糞便にみえてもなんら不思議はない。

さらにいうなら映画の前半では、ミドリのアパートの一階にある有機肥
料工場も描かれていた。材料が糞便であることを特定する物も言葉も出
こないが、ミドリが悪臭に辟易し、工場の通路に飛び散った材料を気づか
ずに踏んでしまったときの嫌そうな様子（図14）などからも、そこで何が
使われているのが容易に想像されてくる。映画のなかではこんなふう
にスカトロジーにかかわる場面が設けられ、糞便が主要なモチーフとして登
場してきている。とすれば、クライマックスで巨大化したMIDORI・
KOの肛門から出てきたものが糞便のようにみえてしまってもまったく致
し方ない、というよりむしろ当然といってしまうことなのだ。明らかにそ
ういふ描かれ方をしているのだから、もしそういうことなら、ここでMI
DORI・KOの種子は糞便なのだ、あるいはさらにMIDORI・K
Oは糞便なのだといってしまってもよいかもしれない*₅。

ついでながら、ひとつここで指摘しておくなら、糞便が主要なモチーフ
としてもちいられていることと、映画全体がセピアを基調とするモノク
ロームに近い色調で成り立っていることは、創り手の意図はどうあれ、けっ
して無関係ではないだろう。ごく一般的な話として、私たちがものを認識

するとき——映画をあつかうこの文脈では、視認するとき——、形状とともに大きな役割を果たすのは色であり、そうしたものを手がかりにして、その物体が何かを見定めている。話を『緑子』にかざるなら、もちろん個々の物体の微妙な色合いの差異を克明に映し出すような鮮やかな色調の映画にすることも可能だっただろうし、それはそれでおもしろい画面になったものと想像される。しかしながら、ノスタルジックな雰囲気^{*}を醸し出すセピアを基調色とする疑似モノクロームともいえるべき映画の色調と、色鉛筆による非・写実的な、どちらかといえば輪郭や細部をあいまいにする描き方が選ばれているがゆえに、糞便のモチーフが導入しやすくなったという面も少なからずあるのではないかと思う。あまりにリアリスティックな描写ではことによると正視に耐えられなくなるかもしれない、という点は描くとしても、すくなくとも非常に素朴な意味で観やすくなっているというのは紛れもない事実だろう。

そしてまた、むしろこちらのほうが重要ともいえるが、このような描き方がなされているがゆえに、観る者が画面のなかの個々の物体を単独で捉える場合も、周辺の事物との関係において捉える場合も、その物体がある種の多義性を帯びることができるようになっているのではないか。たとえば、巨大化したMIDORI・KOの肛門から噴出するものが糞便でありながらMIDORI・KOの種子でもあるという見方を可能にしていることにも、それが大きく貢献していると考えることができる。もちろんごく単純にモノクローム的な色調であるがゆえに、時折あらわれる鮮やかな色の物体や画面——たとえば、MIDORI・KOが最初に誕生するさい大きなヘチマの「胎内」から放出される緑色の液体や映画のなかほどで映し出される「擬態」をめぐるテレビ番組の画面（一種の劇中劇？ スクリーン内スクリーン？）——がより強いインパクトを持つということもあるが、それについてはとくに論じるまでもないだろう。最後に、以上のことがらが全体として、黒坂圭太が『緑子』において確立した色鉛筆アニメーションの技法の大きな特徴と呼びうるものになっていることもいい添えておき

たいと思う。

さて、話をもどすなら、『緑子』という映画で黒坂がみせる、このような糞便のモチーフの扱いは、じつに興味深いことに、『ラブレール論』でバフチンが論じている、グロテスク・リアリズムのイメージ系に属するスカトロジックのイメージのあり方にびつたりと重なってくる。

ここで糞の形象のアンビヴァレンス、糞と再生、新生との結びつき、恐怖の克服の際に糞がはたす特別な役割が明らかになる。糞は陽気な物質である。すでに述べたように、太古のスカトロジックな形象では糞は生産力や豊饒とつながりがある。その一方で、糞は大地と身体の間^{*}に位置するもの、両者を近しく結びつけるものと考えられている。糞はまた生者の身体と死者の身体——分解して土に帰り、肥料に変わる屍——の中間物でもある。身体は生きているあいだは、糞を大地にひねりだす。糞は死体と同様に、大地を肥沃にする。これらの意味の微妙なニュアンスのすべてをラブレールはまだ明確に感得し、意識していたし、のちに検討するように、それは彼の医学観にも無縁ではなかった。しかも、グロテスク・リアリズムの芸術家にして、その「中世的伝統の」継承者である彼にとつて、糞は「厳粛という」迷妄から人を覚醒させる陽気な物質であり、「恐怖、苦痛、強制を」格下げするだけでなく、同時に愛すべき物質でもあって、墓と誕生はまったくやすやすと、大胆かつ滑稽なかたちで、糞のなかでひとつに結びついているのである。

したがって、ラブレールのスカトロジックな形象には粗野でシニクなどところは微塵もないし、またありえない（グロテスク・リアリズムの同様の形象にありえないように）。死につつある（と同時に「新しきものを」生みだそうとする）古き世界に糞便を投げつけ、尿まみれにすること、スカトロジックな罵言を雨霰と浴びせかけること——これは旧世界の陽気な埋葬であり、土塊を愛の証しとして墓穴に投げる

行為、あるいは播種、つまり畝合（大地の懐）に種子を投げる行為にじつによく似ている（ただし、笑いの観点から見るとの話だが）。中世の身体性を欠いた陰鬱な真実にたいして、これはその真実を陽気に身体化し、滑稽に地上へ引きずりおろす（『世俗化する』）のである。

ラブレールの小説に無数にあるスカトロジックな形象を分析する場合には、以上のすべてのことを忘れてはならない。（二二二～二二三）

黒坂の映画に時折出てくるスカトロジック的イメージの分析をするさいにも、こうしたことを念頭に置いておくべきだろう。

さて、クライマックス・シークエンスでその後くりひろげられるのが陽気な「饗宴」であるせいか、おそらく物語世界の人物たちにも、映画を観るわたしたちにも、それとして明確に意識はされないが、MIDORI・KOは糞Ⅱ種子を肛門から出したあと、死んでいる。あるいはすくなくとも死につつあるのはまちがいない。なにしろ大勢の者たちに身体を引きちぎられ、かぶりつかれて、むさぼり食われているのだから（図15）。そういういた理由づけをしなくても、話の流れから、MIDORI・KOは糞Ⅱ種子を体外に放出したときにひとつの役目を終えており、その生命の輪を閉じたというふうにも受け取ることができるはずだ。とりわけ足をばたつかせながら糞Ⅱ種子を肛門から噴出させたあと、倒立したまま動かなくなつたMIDORI・KOの姿を短い時間ながらも映し出す場面がそのことをはっきりと告げているように思える。もしこういう見方が成立するならば、糞Ⅱ種子を体外に出すときに足をばたつかせるのは、産みの苦しみからくる動きであるとともに、断末魔の苦しみのあらわれであるともみなせるだろうか。いずれにしても、糞のようにみえた種子——大地に降り注いだ種子Ⅱ糞——から新しいMIDORI・KOが生まれ出てきて（図16）、新たな生命（あるいは生活環）を生き始め、その子供はすぐさま親の身体にむさぼりつく。このとき『緑子』のなかでは——あるいはMIDORI・KOという存在にあっては——死と生が完全に結びあわされる。そこに表

出しているのは、先ほどの引用で語られているようなグロテスク・リアリズムの感性にほかならない。それがきわめて明瞭な身体的な感覚にもとづいていることはこれまでみてきたことから明らかだろう。このへんでもうすこし「グロテスク・リアリズム」概念をくわしくみておくことにしよう。

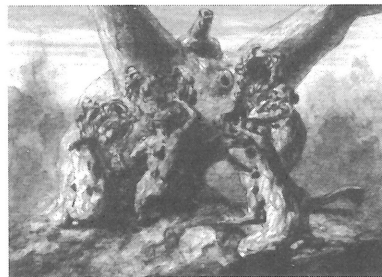


図15

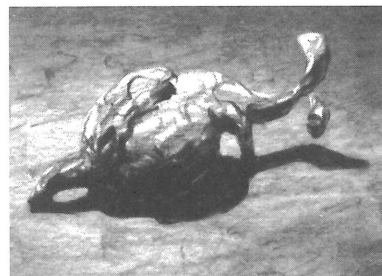


図16

グロテスク・リアリズム

バフチンはラブレールの作品（黒坂の映画、と読みかえてもよいだろう）に「生の物質的・身体的原理の圧倒的な優位、つまり身体それ自体、食事、飲酒、排泄、性の営みなどの諸形象の圧倒的な優位」をみており（三五）、このような物質的・身体的形象が「民衆の笑いの文化」の遺産、より広い意味では「存在についての特殊な美的概念」の遺産であると考えている（三三〇）。この美的概念は「民衆の笑いの文化」に特有の現象であって、古典主義以後のそれとは著しく異なっている。この美的概念、あるいは「民衆的な笑いの文化（その発現形態にはありとあらゆるものがある）に固有の特殊なタイプの表象表現」（五〇）のことをバフチンは『ラブレール論』のなかで「グロテスク・リアリズム」と呼び、次のように語っている（こ

れもまた黒坂作品のムードや特質のじつに見事な解説としても読むことができる)。

グロテスク・リアリズム(つまり民衆的な笑いの文化の表象体系)の物質的・身体的原理は、全民衆的、祝祭的、ユートピア的な見地から示される。宇宙的なもの、社会的なもの、身体的なものが、ここでは分かちがたい生きた全一体として、不可分の統一のうちに示される。そして、この全一体は陽気で幸福感にあふれるものである。

グロテスク・リアリズムの物質的・身体的要素は、根本的に肯定的な原理である。ここではこの要素が私的、利己的なかたちで示されることはだんじてないし、生のほかの領域と切り離して示されることもだんじてない。物質的・身体的原理は、ここでは普遍的なもの、全民衆的なものとして受けとめられており、まさにそのようなものとして、世界の物質的・身体的な根源からのあらゆる断絶、あらゆる孤立や自己閉塞に対置され、あらゆる抽象的観念性に、大地や身体から絶縁して独立しているものこそが意義深いと主張するあらゆる矜持に対置される。繰り返しになるが、ここでの身体と身体活動は宇宙的存在と同時に、全民衆的なものである。それは現代の限定された、正確な意味における身体や生理ではない。それは完全には個別化されていないし、ほかの世界とも区別されていない。この場合、物質的・身体的な原理を担うのは、孤立した生物学的な個体やブルジョワ的な利己的個人ではなく、民衆、それもみずから発展しつつ、永遠に成長し、甦り続ける民衆である。そのため、ここでは身体的なものはどれもみな、おそろしく巨大であり、ひどく誇張されていて常軌を逸している。誇張は積極的、肯定的なものである。物質的・身体的活動の全形象の主導契機は、豊饒、成長、あふれかえらばかりの豊かさである。この場合、物質的・身体的活動のあらゆる発現、あらゆる事物が関わりを持つのは、今一度繰り返すが、個々ばらばらの生物学的な個体や私的、

利己的な人間、「経済人」ではなく、いわば民衆の集団的身体、父祖伝来の身体のようなものだ(「……」。豊かさ全民衆性は、物質的・身体的活動の全形象に固有の陽気で祝祭的な(非日常で尋常ならざる)性格をも規定している。物質的・身体的な原理は、ここでは祝祭と饗宴の歡喜に満ちた原理である。それは「共同体ミューニシパリティをあげての大饗宴」である。(三六―三七)

このようなイメージ体系をグロテスク・リアリズムと呼ぶのであれば、まちがいはなく『緑子』に、さらには黒坂圭太の多くの映画にあてはまることだろう。このままさらに話を進めて、この段階でもう、黒坂作品はこうしたグロテスク・リアリズムの感性によって支えられているのだと言い切つてしまいたい気すらしている。じつのところここで試みられているのはそれを明らかにすることであり、すでにかんがりの程度達成できているのではないかと思っている。それはともかく、もうすこし『ラブレール論』で提示されているグロテスク・リアリズム概念を確認しておくことにしたい。バフチンはいま引用した箇所につづけてこう書いている。

グロテスク・リアリズムの主たる特性は格下げである。つまり、崇高なもの、精神的なもの、理想的なもの、抽象的なものをことごとく物質的・身体的領域に、大地と身体が不可分に統一されている領域に移しかえることである。(三七)

「格下げ」されるべきものの系列には、さらにたとえば「高尚なもの」、「高貴なもの」、「よき趣味のもの」、「上品なもの」、そして「美しきもの」なども並ぶことだろう。糞便を主要なモチーフにすることがまさにその「格下げ」の身振りにあたることは疑いようがない。これについてバフチンはたとえば「泥をはねかける」という表現を話題にして、こんなふうに語っている。

泥のはねかけは「格下げ」を意味する。だが、グロテスクな格下げが つねに念頭に置いていたのは、文字通りの下半身、生殖器官帯である。それゆえ、はねかけるのはけつして泥ではなく、糞便であり、尿であった。それは太古以来の格下げの身振りであって、「泥をはねかける」という近代風の婉曲的な隠喩の根底にあったのもこれである。(一八五)

ひとつまえの引用のあとバフチンは「格下げ」のひとつの手段としてパロディを話題にし、そのあとこうつづけている(なお、「中世」など時代区分をあらわす言葉も出てくるが、ここではそうした歴史性をさしあたり脇に置いて考察を進めているということであらためて確認しておこう)。

だが、狭義のパロディだけでなく、グロテスク・リアリズムのほかのすべての形式もまた、「崇高なもの、精神的、理想的、抽象的なものを」格下げして、大地に引きずりおろし、身体化する。この点に中世の高尚な芸術、文学の全形式とグロテスク・リアリズムを分かち根本的特性がある。グロテスク・リアリズムのすべての形式をなりたたしめている民衆的な笑いは、太古の昔から物質的・身体的下部とつながりがあつた。笑いは〔対象を〕格下げし、物質化する。(三八)

バフチンによれば、グロテスク・リアリズムにおける「格下げ」や「引きずりおろし」は形式的なものでも相対的なものでもなく、「上」と「下」は厳密にトポグラフィカルな意味を持っている。「宇宙的な見地」からすれば、「上」は「天」であり、「下」は「大地」であって、その大地は「呑みこむ本源(墓、腹)」であり、「誕生と再生をもたらず本源(母胎)」ということになる。また「身体的見地」からすると、「上」は「顔(頭)」、「下」は「生殖器官、腹部、尻」となり、この「トポロジカルな絶対的意義」をグロテスク・リアリズムはうまく活用するとバフチンは述べている。倒立

したまま、つまりは頭を「下」にし、尻や生殖器を「上」にした状態で、糞便⇨種子を肛門から噴出させ、大地に振り撒く MIDORII・KO の姿を思い出しながら、バフチンがつづけて書いている以下の件りを読むと、じつに興味深い解釈が提示されているように思えてくる。

格下げは、ここでは「崇高なもの、精神的なものを」大地に引きずりおろすこと、つまり呑みこむと同時に生みだす本源としての大地に関与せしめることを意味する。格下げすることで、埋葬しつつ同時に播種し、より優れたもの、より偉大なものを新たに生むべく殺すのだ。格下げはまた、「上」を「下」の下半身の営み、腹部や生殖器官の営みに関与させること、したがって性交、受胎、妊娠、出産、貪食、排泄などの行為に関与させることを意味する。格下げは新しき誕生のために身体を掘る。だから、これは破壊的、否定的な意義だけではなく、肯定的、再生的な意義をも有している。格下げはアンビヴァレントであり、否定しつつ同時に肯定する。「格下げされるものは、」ただ単に下方へ、無へ、絶対的虚無へ投げ捨てられるのではない。いやそうではなく、生産力に満ちた下部(大地、下半身)に、受胎と新たな誕生がなされる。ほかならぬあの下部に投げ落とされ、万物はその下部から豊かに成長するのである。グロテスク・リアリズムにこれ以外の下部はない。下部は生みだす大地であり、母胎である。下部はつねに「新たな生命を」孕んでいる。(三八〜三九)

MIDORII・KO が股間をあらわにして倒立していること、肛門から糞便⇨種子を噴出させ、あたりに振り撒くこと、そして大地に落ちた種子⇨糞から新しい生命が誕生すること、こうした描き方をすること——いずれもグロテスク・リアリズムの「格下げ」の身振りにほかならない。

この節の最後に、『ラプラー論』のなかでバフチンが民衆の笑いの文化に特有のこうした「カーニヴァル的なグロテスク形式の機能」について次

のように語っていることも確認しておこう。

この形式は空想の自由気ままさを尊び、異種のを結びつけ、遠く離れたものを近づけ、支配的な世界観、いつさいの因襲、陳腐な真理、あらゆる月並みなもの、見慣れたもの、世間一般に広く受け入れられているものからの解放を促す。この形式のおかげで人々は世界を新たな目で眺められるようになり、存在するすべては相対的なものにならず、まったく異なる世界秩序もありうるのだと感ぜられるようになる。

(五四)

『緑子』がみせるはたらきもまたそういうものではないかと思う。

身体とそのイメージ

これまでバフチンが論じる「民衆の笑いの文化」とそれに固有のイメージ系としての「グロテスク・リアリズム」という視座から、『緑子』のクライマックス・シークエンスのいくつかのモチーフについて検討してきた。いまあつかうべき問題として浮上しているのはやはり身体ということになるだろうか。身体の関与なくしてグロテスク・リアリズムのイメージはありえないし、これをめぐってなされるバフチンの議論自体もいわば身体にもとづく思考を軸に展開されているようにも思える。この問題についても多少くわしくあつかっておくべきかもしれない。

まず最初に、グロテスク・リアリズムという文脈でのバフチンの身体観をみておこう。この一節は、先ほど引いた、妊娠した老婆のテラコッタ像にかんする文章のすぐあとにつづくものだ。

近代の規範とは異なり、グロテスクな身体はそれ以外の世界と区別

されていないし、孤立もしていなければ、完成してもいない。この身体はいまだできあがっておらず、むくむく成長し続けて、自己の限界を越えていく。強調されるのは、身体が外部世界に開かれているような部位——世界が体内に入りこんだり、世界が体内から突出しているような部位、あるいは身体それ自体が世界に向かって突出しているような部位——である。つまり、さまざまな孔や隆起物、ありとあらゆる分岐物、突起物であって、大きく開けた口、生殖器、乳房、男根、太鼓腹、鼻などが強調される。身体が自己の本質——成長し続け、みずからの限界を越えて行く原理——を明らかにするのは、性交、妊娠、出産、臨終、食事、飲酒、排泄などの行為においてのみである。これは永遠に未成の身体、永遠に育まれかつ育む身体である。これは父祖伝来の発展の連鎖の一環、より正確にはふたつの環である。ふたつの環は結合し、相互に入り組んだ状態で示される。(四四～四五)

バフチンはまたべつのところではつぎのようにも語っている。

グロテスクな身体は、再三強調してきたように、生成する身体である。それはけっしてできあがっておらず、完成もしていない。それはつねに生みだされ、育まれ、みずからもほかの身体を生みだし、育む。そののみならず、この身体は世界をむさぼり食いつつ、みずからも世界にむさぼり食われる。(四〇八)

バフチンの論述のスタイルせいだろうか、ほかのさまざまな個所と内容が重複しているところもあるが、これを読めばグロテスク・リアリズムにおける身体がどのようなものだとか彼が考えていたかがよくわかる。開かれていること、つながりがあること、変化のなかにあること、そしてそこに相反するふたつの価値が認められることに何よりも重きが置かれている。本論の初めのほうで引いた文章で、食べるといふ行為において身体がみずか

らの枠をみだし、世界と遭遇するとバフチンが論じていることもこの文脈で思い出しておいてよいだろう。

ついでながら、身体のイメージにおいて重視される要素をバフチンがグロテスクな形象全般の特徴とみなしていることもここでみておくことによよう。

グロテスクな形象は、変化の状態にある現象、変身メタモルフォーゼの途上にあつて、いまだそれが完了していない状態の現象、死と誕生、成長と生成の段階にある現象に広く認められる特徴である。「時」および生成との関係は、グロテスクな形象に不可欠の本質的（決定的）な特徴である。これと関わりのある、もうひとつの不可欠の特徴はアンビヴァレンスである。グロテスクな形象において、変化のふたつの極——古きものと新しきもの、死に瀕したものと生まれようとするもの、変身の始まりと終わり——が、さまざまなかたちで呈示される（あるいは漠然と示される）。（四三）

『緑子』がMIDORII・KOの成長——醒めた言い方をするなら、MIDORII・KOという生命（MIDORII・KO属？）の生活環のありようとその連鎖——を描く映画であり、その身体の変化が物語の導く大きな要素となっていることまではここで確認する必要はないだろう。MIDORII・KOの身体的イメージは紛れもなくグロテスク・リアリズムのそれだ。



図 17



図 18



図 19

ところで、バフチンは「グロテスクなものの本質的側面は奇形性にある。グロテスクの美学はかなりの程度、奇形の美学である」（六四）と述べ、さらにグロテスク・リアリズムの身体が近代以後に成立した「美しきものの美学」の枠のなかには収まるものではないともいつている（四九）。『緑子』の主要な登場人物たちもその身体をみると、ミドリと山本さん（と通りすがりの何人かの者たち）以外は、アパートの住人にせよ（図17）、五人の科学者たちにせよ、女子高生たちにせよ（図18）、あるいはMIDORII・KOにせよ、畸形、異形と呼ぶほかないような者たちばかりだし、そのうえさらに、巨大化したMIDORII・KOの下半身を遠くから眺める町の住人たちもどうやら全員異形や畸形のようだ（図19）。身体の形状、外観という点でミドリとそれ以外のキャラクターが分けられていることに物語世界の根幹にかかわるような論理をみいだすことも可能かもしれないが、さしあたりそのことは置いておく。しかしながら、畸形や異形の者たちばかりの世界にふつうの身体を具えた人間がいる（というより、むしろ含まれる）と、そちらのほうが——あるいは、それもまた——「異形」にみえないこともない。いずれにしても、この映画は畸形たち、異形たちの世界を描いたものだということができる。

『ラブレール論』のなかでバフチンはグロテスクな身体像のもつとも重要な源泉のひとつは「インドの驚異」伝説にあると述べ、そこで行使されている想像力をラブレールのそれと結びつけて論じている。そのさい彼は「インドの驚異」伝説で描かれる摩訶不思議な出来事や架空の動物を取り上げてから、次のように語っている。

だが、本書にとつてとくに重要な意義があるのは、珍妙きわまりない人間の描写である。これらの生物はまったくグロテスクというほかない。そのうちのあるものは半人半獣である。たとえば、足に蹄のある馬足人、(上半身は女で下半身が鳥の)セイレーン、喋るかわりに犬のように吠える犬頭人、(下半身が山羊の)サテュロス、(下半身がろばの)オノケンタウロスなどがそうである。つまり、動物と一体化した身体の形象が勢揃いしているのだ。もちろん、ここには巨人もいれば、侏儒も矮人もいる。さらにはありとあらゆる畸形がいる。(大きな足を傘がわりにして眠る)一本足の影足族、頭がなくて胸に顔があるレウマン、額にひとつ目がある人々、両肩に目のある人々、背中に目のある人々、手が六本ある人々、鼻で食べる人々などなど。これらはどれもみな、グロテスクな解剖学的幻想へのとめどもない耽溺であつて、中世人がことのほか好んだものであつた。

ラブレールにもこの種の幻想癖があり、彼もまた身体ならびに身体諸器官を気ままに弄ぶことを好んだ。(四四六〜四四七)

ラブレールと同様に黒坂にも「この種の幻想癖」があり、「身体ならびに身体諸器官を気ままに弄ぶことを好んだ」のだろうか。「気ままに弄んだ」かどうかは定かでないが、すくなくとも『緑子』を観るかぎり、「この種の幻想癖」があるのはまちがいなさそうだ。でなければ、主要な登場人物たちを異形や畸形ばかりにするということはなかつただろう。

映画に登場するそうした異形や畸形たちのもつとも顕著な身体的特徴としてあげられるのは、キメラの形状ないしキメラ的外観とも呼ぶべきものであるにちがいない。キメラ(キマイラ)とは、ギリシア神話に登場する、頭はライオン、胴体はヤギ、尾はヘビという怪物のことであり、生物学ではその名前を借用して、二つかそれ以上の遺伝的に異なる組織からなる生物個体をあらわす用語としてもちいられている。最近ではゲームやマンガ

に登場するキャラクターにも時折この名称があたえられており、そうした場合も、複数の生物、複数の異なる要素を組み合わせた生物というのがおもとの意味としてあるようだ。『緑子』のキメラ的キャラクターといえば、たとえばマリーは魚人間(上半身が魚で下半身がヒト)、ケロンパは蛙人間(上半身が蛙で下半身がヒト)、タンポは象とヘビの混血動物、女子高生は野菜頭(首から下はヒト)、棒田さん一家のおばあちゃんはタコ顔、そして管理人(ファミリーマン)は頭部が「食卓を囲む家族」といった容姿をしている。そしてなにより映画の最重要キャラクターといつていいMIDORI・KO自体が、五人の科学者たちがヒトとヘチマを交配させて造った生命体という設定になっており、実際にその姿は人面ヘチマともいべきものだ(成長するとそこに手足が生えてくる)。

映画の初めに、夜空に光り輝く星があらわれ、町の上空をゆつくりと移動していき、一軒の家の上で止まる。これがマンテーニャの星で、微笑みながらその家を照らしている。なかで横になっていた科学者のひとり光に気づいて、仲間知らせに行く。おそらく奇蹟の力をもつマンテーニャの星を訪れるのを待っていたのだろう、科学者たちは床にしまった実験用の円形スペースをすぐさま取り囲み、その中央部で不思議な動きをみせる、得体の知れない粘土のような物体を注視している。やがてその物体



図 20

が不意に高く伸びて、巨大なヘチマのような形状になると、五人の科学者たちが片膝をついて祈り始める。その様子は科学というより、あやしげな魔術的儀式のようにかみえない。まもなくマンテーニャの星がやって来て、そのヘチマ状の物体に光を注ぎかける。ヘチマは大きくふくらみ、汗をかきながら、揺れ動き始める(図20)。科学者たちがそれを押さえつけていると、マンテーニャの星の「顔」の目から光線が発せ

られ、ふくらんだへちまを十字に切り裂く。そこから緑色の液状の物質とともに噴き出してくるのが、映画のクライマックスでMIDORI・KOの肛門から噴出されるのと同じMIDORI・KOの種子——あるいは、種子状のMIDORI・KO——なのだ。科学者たちが行っていたのはいわば出産の儀式だったのだろう。MIDORI・KOの種子（これまでどおりそう呼んでおく）を科学者の



図21

ひとりがつかもうとすると(図21)、それは高く飛び上がり、天井のガラスを打ち破って、どこかに飛んでいってしまう。そして偶然なのか、あるいは意図的なのか、ミドリの部屋に飛び込んでいき、彼女の許で育てられていく。以上のように『緑子』の本編は始まる、ということとは、映画はカメラをつくる場面から始まっているということになり、物語にしてもカメラが育てられ、成長していくのをたどるものだというふうになすことができるわけだ。

『ラブレ論』のなかでバフチンもカメラ(キマイラ)に関心を寄せており、たとえば先ほど引いた、ふたつの異なる世界像が視覚的に共存する十三、十四世紀の彩色写本のページを論じる文章のなかでは、それを「人間、動物、植物の諸形態の奇妙奇天烈な結合」と説明し、そのうえさらに「グロテスクの精髓ウンテセス」と呼んでいる。バフチンはまた一七世紀フランスのモラリスト、ラ・ブリユイエルがラブレール作品を悪い意味で「奇怪な組み合わせ」と呼び、それをカメラという比喩で表現したことについてふれて、カメラは「グロテスク」であって、古典主義の美学に入りこむ余地はなかったと述べている(一四〇)。バフチンの見方にしたがうなら、MIDORI・KOというカメラもまた「グロテスク・リアリズムの精髓」を具現化する存在ということになるだろう。そして、そのような観点からす

ると、クライマックス・シーンでMIDORI・KOがみせるあのような姿についてもまた違った説明の仕方が可能となるはずだが、実際にそうするためにはもうすこし『ラブレ論』を読んでおかなければならない。

カーニバル的なものの象徴

バフチンは『ラブレ論』のあるところで次のように述べている。

個々のグロテスクなモチーフの真の深遠性、多義性、強度は、民衆文化とカーニバル的な世界感覚がひとつに統合されるとき、ようやく理解可能なものになる。(七五)

この見解にしたがうなら、ここでもカーニバルについて多少スペースを割いておく必要があるようだ。「カーニバル」を文化分析の用語として確立させたのはバフチンの『ラブレ論』にほかならず、そこでカーニバルは、たとえば次の一節からもわかるように、「民衆の笑い」や「祝祭」といった概念と密接なつながりがあるものとして考えられている。

カーニヴァルは、笑いの原理にもとづいて組織された、民衆の第二の生活である。それは民衆の祝祭生活である。祝祭性は中世の滑稽な儀礼的見世物の全形式の本質的な特性である。(二二)

『ラブレ論』ではカーニバルという言葉がまさに頻出しており、これまでも何度か引用のなかでみることがあったが、ここであらためてバフチンの言葉を通してカーニバルなるものの特徴をみておくことにしたい。

カーニヴァルは旧世界の破壊と新世界の誕生——新年、新春、新し

い治世の誕生——を祝す。破壊された旧世界は、単一不可分の双身一体的な世界の滅びゆく一部分として、新世界とともに呈示され、新世界とともに描かれる。カーニヴァルのな形象に、裏返しのもの、あべこべのもの、ことさらに均衡を崩したものがかくも多く登場するのは、そのためだ。このことはまず第一に、カーニヴァルの参加者の扮装に見て取れる。男たちは女装、女たちは男装をし、裏返しに着て、上着を下着がわりにまとうなどといった具合である。〔……〕

裏返し、上半身と下半身の入れ換えの同一の論理は、後ろ向きに歩いたり、尻尾の方に顔を向けて馬に乗ったり、逆立ちをしたり、尻を見せたりといった身振りや所作にもあらわれている。(五三四―五三五)

カーニバルのムードや雰囲気もさることながら、『緑子』をあつかう文脈にあつてことのほか興味深いのは、カーニバルのイメージに「裏返し」、あるいは「あべこべ」といった要素がみとめられることだ。容易に想像されるように、前述の「格下げ」もカーニバル的特質に属するものだが、そこでは上のものを下にするだけでなく、下のものを上にする力学もはたらかなければならない。この点もふくめてバフチンがカーニバルについて書いている以下の文章の主旨は、これまで「民衆の笑いの文化」あるいは「グロテスク・リアリズム」についてみてきたことを踏まえれば、すんなりと理解できることだろう。

交替と一新への熱情、世にはびこる真理や権力は陽気で相対的なもの
にすぎないと見なす意識が、カーニヴァル言語による全形式、全象
徴に浸透している。この言語の際立った特徴として、「あべこべ」(ab-
[en]vers)、「反対」、「さかしま」という独特の論理、上と下のたえま
ない転換(「車輪」)、前と後ろの転換の論理をあげうるし、多種多様
なパロディ、もじり、格下げ、瀆聖、道化的な戴冠と奪冠をあげるこ

とができる。民衆文化の第二の生活、第二の世界は、ある程度は日常生活、つまりカーニヴァル以外の生活のパロディとして、「さかしまの世界」として構築される。だが、カーニヴァルのパロディは、もっぱら否定を旨とする。近代のかたちだけのパロディとはおよそ似ても似つかぬものだということを、ぜひとも強調しておかなければならない。カーニヴァルのパロディは「対象を」否定しつつ、同時に新たな生命を吹きこみ、一新させる。むきだし否定は、どんな場合であれ、民衆文化にはまったく無縁である。(二五―二六)

ここで『緑子』をカーニバル文化という視座から捉えて、そこに現出しているのが「さかしまの世界」だといってみたい。もちろんバフチンが重きを置いているのは、たとえば民衆のどたばた劇(これをカーニバルと読みかえてもならん不都合はないだろう)をあつかう以下のような文章のなかで「車輪の動き」と呼んでいるもののほうであつて、さかしまの状態そのものではないかもしれない。

民衆的などたばた劇の役者の所作の全論理(それは今なお見世物小屋やサーカス小屋で確認できる)は、トポグラフィカルな身体の論理である。この身体の所作の体系は上方と下方に定位されている。それは跳躍と転倒(落下)である。この所作の体系のもつとも単純な表現——いわば民衆的などたばた劇の「根本現象」——は、車輪の動き(側転回)、つまり上半身と下半身が上から下へ、下から上へとたえず入れ替わり続ける運動である(あるいは大地が天へ、天が大地へと終始入れ替わり続けるといつてもよい)。これは見世物小屋の道化師のそのほかの数多くのきわめて単純な所作にもあらわれている。尻は執拗に頭の位置にこようと、頭は尻の位置にこよととする。同一原理が異なるあらわれ方をする場合もあつて、さかしまにしたり、あべこべにしたり、裏返しにしたりといった振舞いが、民衆的などたばた劇の

役者の所作、動作において絶大な役割をはたしている。(四五六)

しかしながら、その後それがどうい
う動きをみせようと、尻が頭の位置
にこないことにはカーニバルの論理
は成立しない。尻が「あべこべの顔」
もしくは「さかしまの顔」(四八三)
となったときはじめてカーニバルの
世界も実現するということだ。とす
れば、クライマックス・シーンで下
半身をあらわにし、倒立した状態の
まま巨大化したMIDORI・KO
が人びとにむさぼり食われるその姿
は、映画『緑子』の世界がカーニバ
ルと同じ成り立ちをしていることを象徴的にあらわしているといえるので
はないか(図22)。その姿を遠くから眺める町の住人たちがすべて異形、
畸形たちであることも——もしかしたらそれはすべて仮面や仮装かもしれ
ないけれど、そうであるならなおさら——、そこがカーニバル的世界であ
ることをさりげなく裏打ちしているように思えてならない。
パフチンはグロテスクなもののはたらきについて次のようにも書してい
る。



図 22

グロテスク(「……」)はまったく別の世界、別の世界秩序、別の生の様
式の可能性を押し開く。グロテスクは現存世界の見せかけ(偽り)の
唯一無二性、反駁の余地なき自明性、不動性の枠を越えようとする。
(七二)

グロテスクなもののはたしかに「別の世界」の可能性をもたらしてくれる。

この映画を観れば——そこで生みだされているカーニバルの世界を観れば
——、たとえフィクションの領域の話だったとしても、それが紛れもない
事実であることがはっきりとわかるだろう。ことによると、『緑子』は現
在も息づく「カーニバル文化」ないし「民衆の笑いの文化」にひとつの「か
たち」をあたえ、それをアニメーションという媒体をとおして可視化して
いる、というふうに見えるべきなのかもしれない。いずれにしても、黒坂
圭太がそんな映画を創り出したのは、彼がグロテスク・リアリズムの感性
を具えた「笑う人間」^{カセリトランス}だったからだと思いたい気がする。

〈註〉

- (1) 最初の引用は、パフチン『フランソワ・ラブレの作品と中世・ルネサンス
の民衆文化』他(杉里訳)、三六二―三六三頁から、二番目は同書、三八一
―三八二頁からのもので、ゴシック体での強調ならびにルビは原文(邦訳書)
のとおりとした。以下、同書からの引用のさいは、用字法はもとより、強調、
ルビ、さらには訳者による註記などもふくめてすべて原文どおりとし、また、
該当ページを本文中に()をもちいてしめすこととする。周知のように、『ラ
ブレ論』には川端訳(一九七三年)と杉里訳(二〇〇七年)のふたつの邦
訳がある。わたしが最初に通読し、その後必要に応じて何度となくページを
めくり、傍線を引き、書き込みをしたのは川端訳だった。要するにパフチン
の『ラブレ論』といえは川端訳のことだったし、ある意味では本論の出版
点となる発想もそこから生まれているといえる。あとから刊行された杉里訳
と読み比べてみると、やはりさまざまな点でちがっており、この論文におい
てどちらをもちいるかかなり迷うところがあった。訳語の好みなどに応じて、
引用ごとに二冊を使い分けることすら考えたが、このような文章の性質から
してあまり適切なことも思えない。執筆のさいは二冊をともに参照したが、
最終的には——つまりは出典をしめすさいには——川端訳を踏まえたうえで
の新訳である点を重視して杉里訳をもちいることにした。
- (2) パフチン研究ならびにパフチンを援用する文化・芸術研究には相当の深みと
興行きがあり、日本語で読めるものだけでもかなりの数がある。専門家でも
ない者がもっともらしく紹介するのもどうかと思われるので、ここでは本論

を書くにあたってとくに役立った文献を数点あげるとどめたい。まず『ラブレール論』を取り巻く諸事情については桑野隆の『バフチン』がたいへん参考になり、また、今日の文化研究における『ラブレール論』の読まれ方という本論にとってもきわめて重要なテーマについては野中進の『ミハイル・バフチンのラブレール論再読』がじつに多くのことを教えてくれる。このふたりのバフチン研究者も参加している『ミハイル・バフチンの時空』を繙けば、バフチン(をめぐる)研究の拡がりの一端を垣間見ることができるといえる。コープ『魔』のドラマトウルギー』は演劇論だが、カーニバルのイメージ、グロテスク・リアリズムのイメージを視覚的に知るうえでたいへん役立つものとなっている。そして、本論もそこに属するであろう映画研究の領域ではスタム『転倒させる快楽』のような著作も翻訳されており、これを読めばバフチンを援用する映画論がどのような水準にあるのかを確認することができる。

(3) この試みにあつては、バフチンの論述そのもの——すなわち彼が何に目を向け、どういうことをどういうふうに語っているかという点——も重要になってくるので、引用がときにくいぶん長めになることがある、ということもここで断わっておきたいと思う。なお、黒坂作品については、以前、くり返しあらわれるモチーフと表現技法(の創出)という視座から論じて、『緑子』がひとつの到達点とみなしうる作品となつていること、そしてそこで色鉛筆アニメーションによる独自のスタイルが確立されていることを指摘したことがある(赤塚『『緑子』/MIDORI・KO論』)。ひとつの大きな『緑子』論というものを想定するならば、本論はそのさいの議論を補完しようとするものであるといつてもよい。

(4) ことによると両性具有かもしれないし、性別の区別を超越した生命体である可能性ももちろんあるが、いまはそこまで問わないことにしておく。

(5) 黒坂作品における不便のモチーフといえは、腹痛に苦しみながら洋式トイレに座る男の様子、ならびに彼の空想や妄想らしきものを映し出していく映画『個人都市』(一九九〇)も思い出されてくることだろう。もつとも、実写——というより現実の情景を写し取った映像——によって構成されているせいか、糞便そのものがリアルな映像として画面に登場してくるわけではないが、そういう意味では、糞便のモチーフというよりは排泄のイメージがあつかわれているというべきかもしれないが、いずれにしても、黒坂のフィルムモグラフィにおいてはこの作品で初めて糞便、排泄のイメージが取り上げられることになったという事実は指摘しておいてよいかもしれない。今回この映

画を親直したとき、あの印象的な、芋虫を踏みつぶす場面に登場する芋虫たちがもしかししたら糞便のモチーフのヴァリエーションなのではないかとふと思ふことがあつた。もちろんその形状から何となくそう思ったということにすぎず、そこにとくにテーマ的なつながり、もしくは根拠がみだせているわけではない(下痢だから、かたが壊され、液状に……)。

(6) 以前、このような色調と物語世界の街並みや家屋の外観が相俟って、画面が徹底的に「昭和」になっていることを指摘したことがある(赤塚『『緑子』/MIDORI・KO論』、七頁)。

(7) いずれのキャラクターについても何と何が組み合わせられているのかまでは映画のなかでは明確に説明されるわけではない。ここでの記述は外観からの判断にもとづくが、いくつかにについては公式のキャラクター紹介にしたがっている(『緑子』/MIDORI・KO』パンフレット、ページ番号記載なし)。

(8) バフチンのカーニバル論については、よく知られているように『ドストエフスキの詩学』でも展開されているが、提示される基本的な考え方は同じなので、ここではさしあたりその事実にあづかるだけにどめしておく。

〔引用・参照文献〕

赤塚若樹『『緑子』/MIDORI・KO論』、DVD『『緑子』/MIDORI・KO』

付属ブックレット、ミストラルジャパン、二〇一三年、二〇八頁。

桑野隆『バフチン——カーニヴァル・対話・笑い』、平凡社、二〇一一年。

コープ、ジャクソン・I『『魔』のドラマトウルギー——ルツツァンテからグリマルディにいたる反演劇研究』、高山宏・浜名恵美訳、ありな書房、一九八六年。

スタム、ロバート『転倒させる快楽——バフチン、文化批評、映画』、浅野敏夫訳、法政大学出版局、二〇〇二年。

野中進『ミハイル・バフチンのラブレール論再読——その受容と今日的文脈』、『埼玉

大学紀要(教養学部)』第四八巻第二号(二〇一二年)、一六一—一八六頁。

バフチン、ミハイル『ドストエフスキの詩学』(一九六三)、望月哲男・鈴木淳一訳、筑摩書房(ちくま学芸文庫)、一九九五年。

——(ミハイル・バフチン)『フランソワ・ラブレールの作品と中世・ルネッ

サンスの民衆文化』(一九六五)、川端香男里訳、せりか書房、一九七三年。

——『フランソワ・ラブレールの作品と中世・ルネサンスの民衆文化』他(ミハ

イル・バフチン全著作第七巻)、杉里直人訳、水声社、二〇〇七年(『フランソワ・

ラブレールの作品と中世・ルネサンスの民衆文化』(一九六五)、一—一六七頁)。

『緑子／MIDORI・KO』（映画）パンフレット、ミストラルジャパン、二〇一一年。
『ミハイル・バフチンの時空』、せりか書房、一九九七年。

附記

引用図版はいずれも著作権保有者である黒坂圭太氏とミストラルジャパンの水由章氏の許可を得たうえでDVD『緑子／MIDORI・KO』（ミストラルジャパン、二〇一三年）から取り、使用しているものであることを感謝の気持ちを込めて記しておきたい。なお、両氏が書き手の自由を尊重し、内容確認等を一切することなく、図版掲載を許可してくださったことをいい添えておく。