

枠組みの蘇生 ——現代日本映画におけるゾンビの形象

カリム・シャレディブ

(レンヌ第二大学)

(訳=須藤健太郎、八木悠允)

本稿のタイトルにある「蘇生」という言葉と論じられるテーマとが矛盾するようにみえたとしても、それは日本の「異常な」映画のある種の特徴を際立たせるためだ。たしかに、ゾンビ——生ける屍——の演出とこの蘇生という概念は一見両立しがたいように思われる。ゾンビとはせいぜいが半=生物であり、意識をもたず、ゆっくりと動き、愚かな獣の状態で存在するにすぎない。しかし、のちに触れるように、ゾンビという形象はフィクションにおいて映画のフィクションをいわば回復させるのである。

西洋からみると、昨今の日本映画——少なくとも実写作品——を特徴づけるのは、たとえば彷徨であったり、核家族が社会規範のように急増をみせる点であったり、逃走や記憶喪失であったり、世界（日本と関係諸国）が危機に瀕したことを確認する点である。それは、北野武が1996年に述べたとおりである¹。同年、北野は『キッズ・リターン』（1996年）で何の展望もなくフレーム内をぐるぐると回り続ける二人の若者を主人公にした。このように考えてみると、是枝裕和の『空気人形』（2009年）は、いわば非人間化された映画の到達点といえるだろう。ヒロイン

¹ Takeshi Kitano, « Le Japon est au bord du gouffre! », *Ronza*, septembre 1996, p. 72-75, cité dans Kazuhiko Yatabe, « La Société japonaise et la modernité », *Notes et études documentaires* n° 5147, *Japon. Le renouveau* (dir. Évelyne Dourille-Feer), La Documentation française, Paris, février 2002, p. 71. [ビートたけし「日本は危ねえことになっている」、『論座』1996年9月号]

はダッチワイフなのだが、彼女の方がまわりの人々よりもずっと好奇心旺盛というわけだ。プラスチック製品（対象化された女性）を人間化し、主人公として選択することは、現代世界の絶望を表現する手段ではないだろうか。

「Born to be zombie」と未来を叫ぶのは、『そうして私たちはプールに金魚を、』（2017年）に出てくる幻滅した女子高生たちだ。長久允のこの短篇映画はサンダンス映画祭の受賞作である。女子高生たちは狭山の街をさまようが、そこは不毛の地（ノーマンズランド）として見せられ、彼女らは未来が約束することについてなんの幻想も抱いていない。唯一の計画は、高校のプールへ400匹の金魚を投げ入れること。やる気を削がれ、行き場をなくしたような態度でスクリーンに存在するさまは十分に暗示的であり、ゾンビという隠喩のみがそのいたたまれなさを表明することができる。

私は先を急ぐことなく、異なったカテゴリーの映画を対比させていく。そして日本のホラー映画のゴア〔流血シーンの多い残虐な作品のこと〕で極端な潮流（私はそれをいわゆる「Jホラー」と対立させる）がいまなお活況を呈し、支配的な映画群に対する見事な切り返しとなっていることを示していく。この種の作品にはゾンビが登場するが、それらは直接的であれ間接的であれ、歓喜に満ちた日本社会の状況をめぐる論評を披露している。そこでは、公共空間がお祭りのように賑やかなかたちで人々の手に取り戻されている。

カリブ海起源のゾンビ神話とアメリカ映画での出現

日本のホラー映画に立ち入る前に、ゾンビ神話の起源について足早になぞっておきたい。そうすることで、この否定的な形象がもつ政治的で革命的な企図に光を当てることができるだろう。実際、ゾンビはアメリカ映画のフィクションに登場し、ついで世界中の映画を徘徊する以前に、カリブ海諸島のひとつハイチ島の宗教的神話にまずは現れた。その起源と伝統はアフリカに由来する。

ハイチはまずスペイン人（クリストファー・コロンブス）に、そして17世紀を通してフランス人に植民地化され、すぐさまアフリカ大陸西海岸から奴隷が送られるようになる。奴隷たちは到着するや強制的にカトリックに改宗させられ、洗礼を受け、つまりはアイデンティティを奪われた。そしてプランテーションでの強制労働を強いられたが、収穫物の向かう先はヨーロッパだった。奴隷の命は保証された

が、それは無償労働で他者の利益に身を捧げるかぎりでのことである。それは労働によって永遠に延期された死であり、展望なき人生である。アフリカの異なる地域に出自をもつ彼ら抑留者たちは、こうした環境のもと、自分たちの文化とカトリックの宗教を掛け合わせ、そのまともりはブドゥーの名をもつことになる。それは宗教であり、神話学であり、政治的概念でもある。この体系のなかで、さまざまな信仰と超自然的な神話とが人々が直面する恐怖を引き受けていく。そのひとつが、ゾンビ化である。ウィリアム・シーブルック——アメリカの有名なジャーナリストで探検家——はハイチ旅行の際に観察したこの存在を1928年刊行の『魔法の島』で紹介している。「ゾンビイ〔ママ〕というのは、墓からよみがえってきたものことである。が、幽霊でもなければ死の世界からよみがえってきたものでもない。それは、ちがった表現をすれば、霊のない人間の死骸である。それが呪術によって、まるで生きているときのように歩き回ったり、いろんな事をする。そういったものがゾンビイである。／このため、ゾンビイを作る能力を具えた連中は、死体が埋められると、腐敗して使いものにならなくなる前に墓から掘り起し、召使いや奴隷にするほか、野良仕事にこき使うといったこともやってのける、ということである」²。ゾンビが内面化しているのは歴史的な恐怖であり、それは三角貿易の恐怖なのである。そこには集団が共有する強迫観念が取り憑き、彼らに複数でいることを義務づける。この蘇生者は完全に死ぬこともかなわず、その劫罰には自殺という逃げ道も与えられない。半分の生の未決定状態にいるわけである。ゾンビ化のプロセスとは、つまり身体の商品化を模している。ゾンビ神話が打ち立てられたのは、このような歴史的で政治的なコンテクスト（奴隷制そして黒人による初の共和制）においてであり、その想像界や規律——ブドゥー教——にはじまり、西洋のファンタズム、そしてしまいにはそのポストモダン的な回収にいたる、こうした文脈においてなのだ。亡霊が喪の困難を伝える以上に、つまり亡霊という存在が親密な関係内でなされる個人的な表明である以上に、ゾンビは集団の不安を表している。それはゾンビによって攻撃されたり乱されたりする不安ではなく、感染の恐怖であり、す

² William Seabrook, *L'Île magique*, trad. France-Marie Watkins, Paris, Éditions J'ai lu, coll. « L'Aventure mystérieuse », 1974 [1929], p. 113. [W・B・シーブルック『魔法の島——ハイチ』林剛至訳、大陸書房、1969年、118頁]

なわち自分自身が生ける屍となることの恐れなのである。

ヴィクター・ハルペリン監督『恐怖城』は1932年8月4日にアメリカ合衆国で封切られた。本作は、生ける屍を扱った最初の映画と目されている。こうして新たに生まれた驚くべき形象はハイチの神話から着想を得てスクリーンに登場したが、物語が孕む緊迫にも刺激にも動じることがなく、映画観客が置かれた状態とさほど変わらない中間状態にある。暗闇のなかに腰掛け、動く映像に魅了される、という状態のことだ。ゾンビたちは工場で働く奴隷であり、呪術師の支配下にある。ブードゥー教の伝統を使ったゾンビ映画は1930年代に流行し、その後には衰えはするものの、1960年代末に2本の映画によってさらなる活況を呈すようになる。『地球最後の男』(1964年)³と『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』(1968年)の2本である。このたびのゾンビの映画への回帰はブードゥー教の伝統とは切り離され、第二次大戦の灰燼の上になされたものだ。現代社会の日常こそがその恐怖の源泉なのである⁴。生ける屍とは、文字通りの意味で現代世界の被爆者であり(『ナイト・オブ・ザ・リングデッド』では、ゾンビが出現した原因は金星からの放射能とされる)、また『地球最後の男』が示すように同じく比喩的な意味で、荒廃したアメリカ郊外で黙示録的に生きる住民であり、退廃した環境でのろのろと愚かに生活を送る人々である。

こうしてゾンビは60年代末にアメリカ映画に再登場したが、それはヴェトナム戦争で硬直し、異議申し立ての機運に乗った若者たちに直面した〈アメリカ〉に対するまぎれもない社会風刺であった。この怪物たちは、しだいにカウンターカルチャーの対象となっていく。

³ この映画では生ける屍が「吸血鬼」と呼ばれるが、彼らはゾンビのあらゆる性質を有している。

⁴ たとえば核爆弾の破壊的な原子力は、こんにちでは都市へのエネルギー供給に役立っている。次の論文を参照のこと。Walead Beshty, « La Ville sans qualité : photographie, cinéma et ruine post-apocalyptique », trad. Aude Tincelin, *Trouble* n° 5, printemps-été 2005 [2003], p. 42-58, originellement publié aux États-Unis dans *Influence Magazine* n° 1.

日本での再生

日本は西洋世界に取り憑くこうした三角貿易の経済——ゾンビ神話の起源にはそれがある——から遠く離れているようではあるが、1990年代末の国際的想像力にゾンビが回帰して強烈な一時期が展開したのは、ここ日本においてのことだ。それは、ゾンビ映画の第三の大波と形容できるだろう。たとえばSABUの『Miss ZOMBIE』（2013年）のような作品は、奴隷制という問題機制との関係を紡ぎ直している。ここでは疲れた足取りのゾンビ——彼女の土を踏む足音は『恐怖城』のゾンビたちを想起させる——が登場し、安上がりの使用人として使われるのだが、それはフリーターと遠からぬ存在であり、自由な生き方を望みつつ、従順で一時的な労働力の立場に身を置かざるをえない者たちと変わらない⁵。いや、そもそもこの怪物的な形象が復活を遂げるのは、この「自由化された」新たな経済の尺度に照らしてのことだ。ジーン・コマロフとジョン・コマロフという二人の人類学者は、グローバル化した市場経済がその人目につかぬ性質を利用して、いかに南アフリカにおけるゾンビ信仰をよみがえらせたかを示してみせた⁶。

しかし、日本のテレビゲーム産業こそがゾンビ映画を再稼働させ、70年代アメリカ・ホラー映画のイコノグラフィ、とりわけ一人の作家の想像をくみ尽くしていく。つまり、ジョージ・A・ロメロである⁷。テレビゲーム『バイオハザード』は三上真司と藤原得郎のディレクションによってカプコンが開発したゲームで、1996年にプレイステーション用として発売された。これは世界的な成功を取めたが、カメラの視点の取り方は映画の統辞法を真似ており、またアルフレッド・ヒッチコックの

⁵ Akio Inui, « Why Freeter and NEET are Misunderstood : Recognizing the New Precarious Conditions of Japanese Youth », *Social Work & Society*, vol. 3, n° 2, 2005, p. 244-251. 以下のリンクから参照可能 [URL : <https://www.socwork.net/sws/article/view/200/485> 参照日: 2018年10月2日]。

⁶ Jean et John Comaroff, *Zombies et frontières à l'ère néolibérale. Le cas de l'Afrique du Sud post-Apartheid*, trad. Jérôme David, Paris, Les Prairies ordinaires, coll. « Penser/Croiser », 2010 [2000-2008].

⁷ 日本のゾンビ映画のロメロへの参照数は注目すべきだ。『ステーション』では、ゾンビを殲滅する部隊の名前はロメロ再殺部隊である。『死霊のえじき』（ジョージ・A・ロメロ監督、1985年）での軍人の臓器摘出という偶像的ショットは、『ステーション』だけでなく、友松直之の『ゾンビ自衛隊』（2006年）などでも、ほぼ忠実に再現されている。

『サイコ』（1960年）、ジョージ・A・ロメロの『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』やとりわけ『ゾンビ』（1978年）を明らかに参照している⁸。第2作『バイオハザード2』はまたもやプレイステーション用として1998年に発売されたが、カプコンはその際ロメロに日本のテレビ用CMの監督を依頼した。CM映像の冒頭から、彼の名前がクレジットされている。これは、1968年に自身の長篇映画で当ジャンルに気高い地位を与えることのできた人物がキャリアを再開するきっかけとなる。またゲームの成功は、ポール・W・S・アンダーソン監督による映画化『バイオハザード』（2002年）によって、ゾンビ映画の新たな飛躍へとつながっていく。ちなみに、映画化の企画はもともとロメロの手になるはずだった。新たな飛躍というのは、たとえばこの種の映画の文法を再発明したダニー・ボイルの『28日後...』（2002年）をはじめ、『ゾンビ』のリメイクであるザック・スナイダーの『ドーン・オブ・ザ・デッド』（2004年）、ロメロの映画回帰を画す『ランド・オブ・ザ・デッド』（2004年）などが作られてきたからだ。また同じく、ゾンビ・ゲームの流行ももたらした。稲船敬二によるカプコンの『デッドライジング』（2006年）、Valve Softwareの『Left 4 Dead』（2008年）、外山圭一郎によるソニー・コンピュータエンターテインメントの『SIREN』（2003年）などである。

社会状況の考慮と映画における鈍化

ゾンビの性質とは、思うに、息切れしている現代の世界情勢を明らかにしうる象徴的な形象であることだろう。冒頭で言及したようなホラーではない映画にまで、いくつかの症候が感染している。無為や自閉や無言といった主題は、各国の映画の大部分に通底するものだ。日本では、多くの映画作家が現代人の孤独に焦点を当てている。現代人はなじみのある世界から引き剥がされ、グローバリゼーションによって破裂した時空間に放り出されてしまった⁹。日本映画の独自性のひとつは、こうした力学のなかにあって、資本主義が危機に陥った不安定な時代における「日本人のアイデンティティ」という概念を問うことにある。近年では「就活」に

⁸ 三上真司のインタビュー（英語）は以下のリンクから参照可能〔URL：<http://shmuplations.com/residentevil2/> 参照日：2018年9月20日〕。

⁹ こうした問題が問い直される際には、第二次世界大戦の敗戦の影響を忘れてはならない。

顕著だが、高得点を取得できる者など消えゆく運命にある時代なのである¹⁰。たとえば『トウキョウソナタ』（黒沢清監督、2008年）では、主人公はサラリーマンで会社の移転を受けて職を失うが、家族にはそれを伝えない。彼は毎朝空き地へと赴き、同じ境遇のサラリーマンたちとただ時間が過ぎるのを待っている。この場面が見せているのは、公共空間における不動の身体であり、成功から見放された身体である。香川照之演ずるこの人物はゾンビではないにもかかわらず、彼が冒頭で見せるいくつかの映画的な身振りはゾンビと共通している。無言であり、（少なくとも社会的には）壊死の状態にあり、限られた空間に置かれ、失敗した状況に合わせて動くだけなのだから。この映画のなかで、黒沢はホラーというジャンルと社会風刺を混合している。サラリーマンという形象は、戦後から80年代末の日本において、現代を担う主役として示されていた。たとえば、「小市民映画」というジャンルにそれは見いだされる。小津安二郎や成瀬巳喜男のいくつかの作品のように、そこでは中流階級のホワイトカラーの人生が描かれていた。エズラ・ヴォーゲルはそのサラリーマン研究のなかで、この社会的カテゴリーは徳川幕府時代にまでさかのぼると説明しているが、この時代は日本が安定期を迎え、侍という軍事職がより行政的な任務へと進化した時代にあたる。明治時代における階級制度の解体は、侍たちを政府機関や大企業で働くホワイトカラーにすっかり変えてしまった。ヴォーゲルがいうには、「行政官たる武士と、サラリーマンとが類似しているので、日本人はサラリーマンを現代のサムライと知っている。サラリーマンが手にもつ鞆は武士の刀に、会社は領主に相当し、会社の利益に身を捧げる態度は封建的領主のために戦う心構えと相通ずるものがある」¹¹。歴史的に英雄と見做されてきたこの社会的モデルは、黒沢作品では硬直した社会的人物となっている。主人公がコンクリートブロックに無気力に腰掛ける様子にはそれがよく現れている。こうした恐るべき映像のな

¹⁰ Philippe Mesmer, « Le Japon va révolutionner son système de recrutement », 以下のリンクから参照可能 [URL : https://www.lemonde.fr/economie/article/2018/10/12/le-japon-va-revolutionner-son-systeme-de-recrutement_5368597_3234.html 参照日 : 2018年10月12日]。

¹¹ Ezra Vogel, *Japan's New Middle Class*, Berkeley, Los Angeles, Londres, University of California Press, 1971 [1963], p. 5. [E・F・ヴォーゲル『日本の新中間階級——サラリーマンとその家族』佐々木徹郎訳編、誠信書房、新装版、1979年、3頁]

かでは、人間存在が公共街路設備の一要素と化している。都市の公共空間を彷徨する形象として生ける屍を描くという、こうした基本的な表象のあり方は、佐藤信介による同名漫画の実写化『アイアムアヒーロー』（2015年）でも見事に捉えられている。いくつかの場面は黒沢映画の「突然変異的」な拡張とみなせるだろう。なかでも、サラリーマン・ゾンビが登場するときに顕著である。主人公は漫画家のアシスタントだが、死者たちの復活を目の当たりにする。ここでのゾンビの特徴はその最後の思い出を再演することである。それも、何度も何度も繰り返すのだ¹²。途方もないショットがあって、生ける屍の一人——走り高跳びの選手——が走っては飛ぶのを繰り返している。彼は着地するたびに、どんどん頭蓋骨をへこませていく。別の一人は店の扉に激突しており、「それを売ってください」と呟いている。彼女は死ぬ前に買い物をするとところだったのだ。さらに、ゾンビ化したサラリーマンは駐車場で立ったまま、電車のなかでの姿勢を保っている。手は上方へと伸ばされているが、それはまるで見えないつり革に掴まっているかのようだ。ここには「過労死」によって勤務中に急死した犠牲者——まだ立ったままなのだ——を見ざるをえない。日本の過労死は、フランスの時事欄で定期的に話題にのぼる。また、『アイアムアヒーロー』を是枝裕和の『ワンダフルライフ』（1998年）の歪んだ形での再演だと考えても興味深い。この作品では死去した人物たちが面談を受け、永遠のなかにもっていきたい思い出がどれかを決める。彼らはひとつしか思い出を選ぶことができない。そしていったん決まると、その思い出がカメラの前で演じられ、彼らをかたへと導く最後の上映会で短篇映画として映される。是枝の詩情に対応するのは、『アイアムアヒーロー』の荒々しさである。死者たちが郷愁たっぷりに別の見えない場所へと甘美に消滅すること（彼らは良き思い出とともに行く）に対するのは、現実のパロディであり、身体に染み込んだ日常の自動的な動作しか残されてはいない。佐藤信介の映画では、世界は停止したかのようで、生ける屍たちは永遠に最後の身振りを繰り返している。さまよえるゾンビはすべてを忘れたのだ。記憶や遺産や文化のすべてを。ただ、こうした平凡さのコレオグラフィだけを思い出にして。

¹² これは日本のゾンビ映画にすでに登場している要素である。たとえば、『ゾンビ自衛隊』では、ゾンビ化したメイク係が女優の髪をとかず動作をぎこちないままし続ける。

結局のところ、日本のゾンビ映画が取り組んでいるのは、日本人のアイデンティティの本質的な性質である。それは生物学的な決定論と、とりわけ根強い文化主義（たとえば、60～70年代に最初は学問として浮上した「日本人論」の潮流が強調したように）との産物だろう。こういった文化主義はフランスが生み出すものとはきわめて異なり、習慣的な身振りによって身体が示される点に特徴がある。西洋から見ると、こうした習慣的な身振りは日本的な「共生」においては格別の重要性があるように思われる。身体が公共空間できわめて大量の記号を発信しているのだ。たとえそれが、人々の平等主義的なものの見方を表現しうる、高度な礼儀作法の体系化された形式のなかにもみ存在するのだとしても¹³。ここでいうアイデンティティという感覚は共同体の人々がみなで共有するものなのだが、ゾンビ映画のなかではそれが崩壊している。そこではよみがえった一人一人が人肉の切れはしを求めて無気力に戦い合う。互いを隔てる好ましい社会的な距離——礼儀正しさによるもの——が、生者を捕まえむさぼろうと腕を伸ばす生ける屍によってとどめを刺される。

反＝映画——低俗なジャンル

日本の映画産業は「内面化された映画」¹⁴から遠く離れ、21世紀初頭より大量のゾンビ映画を生産しているが、それらはZ級映画という形態をとり、恐ろしく、なおかつ歓喜に満ちている。こうした「地下」の作品群は、ほとんど知られることもない。ときに運良く劇場公開されることがあるとはいえ、たいていは「オリジナルビデオ」として発売される。タイトルからしてあからさまであり、ゾンビはけばけばしくて慎みがなく、社会に対するあらゆる背徳の極みを愉しんでいる。たとえば『レイブゾンビ Lust of the Dead』（友松直之監督、2012年）を皮切りに始まった「レイブゾンビ」シリーズには、変態ゾンビが出現する。殺すには、去勢しなければならぬ。ここに出てくるサラリーマンやその他の生ける屍たちは充足しそこなったリビードをベニス（ゴム製）であらわにするのだが、それは退化して奇形化し、か

¹³ Kazuhiko Yatabe, « La Société japonaise et la modernité », *art. cit.*, p. 91-92.

¹⁴ 私が「内面化された映画」という言い方で意味しているのは、内省的な映画、人間的な懐疑の映画、感情の映画のことである。

ろうじて屹立している。ゾンビたちのズボンはずり落ち、滑稽な千鳥足だ。この映画は、つまるところ、女性が女同士で繁殖でき、男を必要としない世界を見せてくれる。ただ、よみがえったゾンビたちという、単細胞の去勢された存在を別として。

ゾンビ映画に腐敗のモチーフが多く出てくるのは、ゾンビの身体が腐っているからだけでなく、その身体が日本性の純粹さと象徴を台無しにするからである。国民の誇りの対象が腐ってしまうのである。井口昇の『デッド寿司』（2013年）では、寿司という美食が腐った怪物となり、食べた者をゾンビにする。生ける屍と化した者は米を吐き出し、寿司をおぞましきものにまで変えてしまう。『デッド寿司』は、河瀬直美の『あん』（2015年）からエリック・クーの『ラーメン・テー』（2018年）にいたるまで、伝統料理映画のことごとくを逆から捉え直してみせるのだ。侍という英雄的形象もまた現代日本映画の異端児に冒された犠牲者である。たとえば、三池崇史の『IZO』（2004年）や坂口拓の『鎧 サムライゾンビ』（2008年）などが好例だろう。よみがえった戦士たちの醜悪な描写は、歴史の恐怖を復活させるが、その点で新藤兼人の『鬼婆』（1964年）が描いてみせた哲学的系譜に連なるものである。14世紀を舞台とする『鬼婆』には呪われた仮面が出てきて、それを着用する者——とりわけ侍——の顔を焼き焦がす。それは、監督自身が説明するように時代としては合わないのだが、広島と長崎の被爆者を象徴している。低予算にすぎず、また観客によってはその内容にも問題ありとみなすだろうが、ここでは日本史の読み直しこそが提案されている。それも否定的で醜悪な観点からの読み直しである。いや、その観点は反逆的でさえあり、爆発をもよおさんばかりだ。

本稿の冒頭で挙げた『そうして私たちはプールに金魚を、』のヒロインたちの叫び（「Born to be zombie」）に答えるかのように、セーラー服に身を包んだ日本の女子高生たちは生ける屍という生き物となり、公共空間を自由に動き回る。たとえば友松直之の『ステーション』（2001年）。また同じく、白石晃士の『怪奇！死人少女』（2004年）の小学生は心臓発作で亡くなるが、家族に迷惑をかけ、身体がぼろぼろになりながらも、生き続ける。外国から見ると、流行や典型といった観点から、女子高生はサラリーマンを引き継ぎ日本文化の最先端の形象になったようにみえる。カワイイ文化は世界中で確かな成功を取めた（たとえばハローキティのようなサンリオ商品の大勝利によって）。しかしいくつもの研究が示してみせたのは、日本の

若い女性たちの文化もまたときにカウンターカルチャーを自任している点である。たとえばガングロギャルの極端な化粧は、「反＝瀬戸物人形」の立場をとるひとつの方法である。瀬戸物人形は日本の想像界の中では「お嬢さま」の表象であり、ガングロギャルは色彩の価値を転覆させている（黒い肌や金髪など）。また、社会学者アレックスandro・ゴマラスカが分析するように、公共空間で場所を占める若い女性たちの集団は、彼の表現によれば「消費活動の力強い隠喩」¹⁵なのである。それは『ステージー』のような映画で明白に提示されている。なぜなら生ける屍とは、探し求めむさぼり食らうというたったひとつのあり方でしか存在しないという意味で、究極の消費者だからである。『ステージー』では、女子高生ゾンビたちを細かく切り刻むことで、公共空間を占領する彼女らを阻止しようとする。切られた肉片はうごめき続けるが、ゴミ箱に捨てられる。それは社会に結局見捨てられた身体象徴であり、廃棄物として排除される¹⁶。また、佐藤佐吉の『東京ゾンビ』（2005年）では、死者たちのよみがえる場所である黒い富士山は廃棄物の堆積からなる反＝記念碑であるが、景色と見晴らしについていえば、本物の富士山を凌駕している。

黒い富士山は反＝記念碑であり、ゾンビは反＝映画である。社会のゴミ屑が、ドタバタ喜劇にその批判的力を借り受けたロックな響きのサクソフォンとギター

¹⁵ Alessandro Gomarasca (dir.), *Poupées, robots. La culture pop japonaise*, trad. Thierry Maugenest, Paris, Éditions Autrement, coll. « Mutations », 2002 [2001], p. 18. ゴマラスカが説明するには——「ボディコンや“六本木ギャル”、あるいはより最近ではコギャルやガングロギャルのような現象は、若い女性たちがますます路上で自らを誇示し、しかもたいていの場合は集団でいる点を示しているように思われる。彼女たちはぶらぶら歩き、公共の場所に現れ、ナイトクラブに向かう。実際、それは数年前なら「不良」と呼ばれた役割を引き受けているように見える。つまり、華々しいストリート・サブカルチャーを具現化する役割ということだ。[……]こんにちの日本では、社会変化の希望（もしくは悪夢）を体現するのは、若い女性たちなのである」（p. 17-18）。ゴマラスカが依拠しているのは、宮台真司＋松沢具一『ポップ・カルチャー』（毎日新聞社、1999年）である。この論文は2001年出版である以上、ここで論じる映画に関する問題提起と響き合う。なぜなら、これは注目すべきだが、その出版年は映画『ステージー』の製作年と同じだからである。

¹⁶ すでに言及した映画『空気人形』の結末は、友松直之の映画におけるこの「ゴミ屑＝なること」を思い起こさずにはいられないものである。

リフにのせて、立ち上がる。もしこれが歴史の歪められた回帰ならば、どぎつく醜い姿で回帰するのは日本映画のジャンルというジャンルでもある。ヤクザ映画は、北村龍平の『Down to Helle』(1997年)や『ヴァーサス』(2000年)、佐々木浩久の『実録外伝 ゾンビ極道』(2001年)における低俗なヤクザ・ゾンビでもってパロディ化されている。青春映画は、低俗な若者によって崩壊する。たとえば山口雄大の『地獄甲子園』(2003年)の野球選手ゾンビ。また、竹内哲郎の『WILD ZERO』(1999年)に出てくる反逆的な若きロック青年たちの生活様式は、世界の終わりを生き延びる。『学園黙示録 HIGH SCHOOL OF THE DEAD』(2010年)は、佐藤大輔原作、佐藤ショウジ作画による漫画を荒木哲郎監督が制作会社マッドハウスにてアニメ化した作品なのだが、3人が中心となって織りなすロマンティックな青春物として始まりながらホラーへと変貌し、高校生と教師がゾンビになってしまう。ゆがんだ身体、それから初回で見せられる廊下での暴力は、なにより学校をはじめとする制度の腐敗をこそ表現している。日本では経歴で高校が重要なことを考慮すると、そこはダンテの地獄のようなサバイバルの場と化している。このような学校に対する否定的見地は、カワノコウジの『女子競泳反乱軍』(2007年)にも健在である。そこで描かれるのは、水泳部が教育制度の崩壊に直面するさまだ。生徒も教師も、どちらも腐りきっている。

私はこうした腐敗という観点から、名誉が過去の産物にすぎない時代劇の低俗な侍についてはすでに言及したが、ピンク映画のエロティックな身体についても狙上のにのせるべきだろう。それはゾンビの腐敗した身体とは対照的である。中野貴雄の『巨乳ドラゴン 温泉ゾンビVSストリッパー5』(2010年)や「レイプゾンビ」シリーズが漂わせるエロティシズムは、動き回る死体というおぞましい身体を前には、失敗を約束されたようなものだ。同様に、ドラマ——とりわけホームドラマ——の形式もまたゾンビたちに侵略されている。たとえば神本忠弘の『オー・マイ・ゼット!』(2016年)だが、ここでは、戯画的な登場人物による風変わりな状況が終盤にいたって残酷な殺戮へと変わり、主人公たちを貫く残虐さがあらわとなる。彼らはゾンビとなり、ドラマのお約束であるエッピーエンドを妨げる。

ゾンビたちは映像に侵入し、往年の場面をぎこちなく再演する。映画の生み出した神話という神話に断層が入れられるさまは、まるで『地獄甲子園』に見られる野球の試合のようだ。たしかにユーモアをもって描いてはいるが、そこでは試合が混

沌とした殺戮として演じられるのだ。

ドタバタ喜劇の歓喜に満ちたカオス

井口昇の『ゾンビアス』(2011年)では、「スカトロ」趣味のふざけたゾンビが四つん這いで尻を突き出し歩き回る。それはもっとも滑稽な馬鹿騒ぎの見世物と呼ぶにふさわしい。彼らの身体/尻はユーモアをまじえて、否定されるのがつねの排泄物を生み出す身体というタブーを破るのだ。不器用さというのはドタバタ喜劇の重要な要素のひとつであり、ドタバタ喜劇はアメリカ映画の重要なジャンルだった(チャーリー・チャップリン、バスター・キートンなど)。ドタバタ喜劇——そこでは枠組みが主人公の生死を懸けた闘争の場となる(失敗はできない。なぜなら失敗は死の同義語だから)——とのこうした関係は、上田慎一郎の『カメラを止めるな!』(2017年)のモチーフのひとつである。ゾンビは世界や事物との関係の仕方という点で、ドタバタ喜劇、いわゆるスラップスティック・コメディと大いに関係している。ジャン・ルイ・シェフェールいわく——「ドタバタ喜劇とは、歴史的な人間性(失業、移民)のそれなりに暴力的な採取である。(……)社会的な傷口や経済のゴミ屑のなかに開く独特の地獄であり、奇跡である。それはいくつもの身体を生み出す。まさに“同化すること”ができない身体を」¹⁷。制度はそうした身体を同化することができなくなれば、分解してかかる。明らかに、ホラーというジャンルは現代生活批判という点で、いまや時代遅れとなったドタバタ喜劇を引き継いでいるようだ。ゾンビの身体とは不可能な身体であり、法と規則を逃れる。そう、ドタバタ喜劇役者という肉体=演者のように。

『カメラを止めるな!』は今年2018年に日本でもっとも成功を取めた作品の1本であるが、枠組みの蘇生という本稿の試みに合致する。この作品は3つの部分からなり、その美質はテレビ映画を作る陽気な撮影チームに密着しながら、テレビドラマとホラー映画とを混合することにある。しかも、彼らの撮影は、厳格なプロセスを踏まえている。たったひとつのシークエンス=ショットで撮影し、なおかつそれ

¹⁷ Jean-Louis Schefer, « Burlesque. Le désert érotique », *Une encyclopédie du nu au cinéma* (dir. Alain Bergala, Jacques Déniel et Patrick Leboutte), Crisnée, Yellow Now/Studio 43 - MJC/Terre Neuve Dunkerque, coll. « Une encyclopédie... », 1994, p. 74-75.

を生放送で流すのだ。『カメラを止めるな!』はこのシークエンス=ショットで始まり、そこではゾンビがひしめくZ級映画の撮影風景が捉えられる。次に1か月前の準備風景が見せられ、最後にまた最初の場面に戻るようになるが、今度は舞台裏から撮られている。この作品は映画そのものの経験——生き生きとした創造のプロセス——をめぐる論じているように見えるわけだが、ゾンビを「映画内映画」のテーマに選んでいるのはやはり興味深い。実際、『カメラを止めるな!』の第3部では、ゾンビたちの無気力や遅さや愚鈍さが、芸術の創造に必要な怒りを、活力を、助け合いの精神を際立たせている。活力を存分に使うという、ゾンビには要求しがたいものが、ここでは過剰に活用されている。まばゆいばかりのショットが見せられ、そこでは技術者も役者も驚くべきカオスのなかで立ち回り、感動的なまでの適応能力を発揮する。無言と動きの少なさというのはゾンビを演じるには役者に必須なのだが、それは機能低下の状態にぴたりと合致する。アルコール中毒が演技の妨げにならない、あの登場人物が示すように。

こうして、消滅をめぐるトラウマ的な映画が活力の映画へと場を譲り渡すことになる。そこでは参加者みなが一心不乱に共通の目的に邁進している。最後の場面で、壊れたクレーンのかわりとなるよう即興で人間ピラミッドが作られるのは象徴的である。ゾンビ映画が即興とブリコラージュで作られる祝祭となり、映画にふたたび運動をもたらし、登場人物たちが直面するさまざまな不測の事態に対処していく。つまり、ドタバタ喜劇が政治的なジャンルへと姿を変えて回帰するさまに立ち会っているのだ。そこでは綱渡り芸人の厚化粧した身体が、枠組みの限界と戯れている。また同様に、この映画はひとつの作品の評価基準についても再考させてくれる。というのも、結局のところ「完成品」は集団による創造の経験ほど重要ではないからだ。すなわち、視聴覚媒体による美学的成果よりも、カメラの前と後ろでのパフォーマンスの方が重要なのである。『カメラを止めるな!』は、Z級映画のどこちなさがコレオグラフィの成功へと変わるような、ショットの読み直しを可能にする。

価値の逆転

それでは3本の映画で締めくくりにしよう。1本目は2001年の作品である。三池崇史の『カタクリ家の幸福』は1998年製作の韓国映画のリメイクで、ある家族

の物語を語る。一家でペンション経営を計画するが、宿泊するどの客も死んでしまうので、破局に転じてしまう。日本版での夢のような場面（韓国版にはない）に、死んだ宿泊客たちがゾンビの姿で戻ってきて、生きている人々に罪悪感を抱かせ取り憑くのではなく、生者とダンスを踊るといふ、ミュージカル・コメディの美しい場面がある。生者と死者というまったく対立する者たちが、不確かな地平にある日本映画の無気力さからかけ離れたイメージに動きを与える¹⁸。枠組みの蘇生とはおそらく、かつてない配置によって、枠組みを再審に付すことでもある。新たな配置のなかでは、相異なる者たちが壁をあいだに築いて敵対するのではなく、ともに踊ることを好むのだ。たとえばマーク・フォスター監督によるアメリカの超大作『ワールド・ウォーZ』（2013年）——ゾンビをめぐる多数のアメリカ劇映画の真の模範といつていい——のエルサレムの場面はたしかに壮大ではあったが、それが見せているのはあいだに壁を築くさまだった。

他の2つの映画は2004年と2013年のもので、この枠組みの蘇生という概念に別の方向から戻らせてくれる。白黒映画『Miss ZOMBIE』は結末でモノクロからカラーに移行する。生きる屍であるヒロインは、ゾンビ化した息子とともに女主人から逃げだす。すると、逆説的なことに、ゾンビ化がフィクションに色彩を与え、新しい息吹となる。だがその後伝統的な親子関係が最終的に回復するや、ふたたびモノクロに戻ってしまう。さて、私はこの考察を『怪奇！死人少女』のある場面で終えることにしよう。なぜならこちらでは、いまの命題が生かされるからだ。実際、この白黒短編映画のヒロインはゾンビ化しており、周囲の人々が彼女を消し去ろうとするにもかかわらず、死を拒否しながら少しずつ肉の塊と化していく。ところが、映画の終わりに悲しくも地面に広がる彼女の血液は、一輪の花を再生させ、そうして世界に色を取り戻させる。彼女の存在は世界のよみがえった粒子のなかにつねにあり、危機に瀕したこの現代社会の陰気な悲しみとはほど遠いのである。

¹⁸ 私はここで以下の書物のタイトル [『こんにちの日本映画——不確かな枠組み』] を参照している。Benjamin Thomas, *Le Cinéma japonais d'aujourd'hui. Cadres incertains*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, coll. « Le Spectaculaire », 2009.

参考文献

- ANDERSON, Joseph L., RICHIE, Donald, *The Japanese Film: Art and Industry*, Princeton N.J., Princeton University Press, 2018 [1959].
- BERGALA, Alain ; DÉNIEL, Jacques ; LEBOUTTE, Patrick (dir.), *Une encyclopédie du nu au cinéma*, Crisnée, Yellow Now/Studio 43 - MJC/Terre Neuve Dunkerque, coll. « Une encyclopédie... », 1994.
- BESHTY, Walead, « La Ville sans qualité : photographie, cinéma et ruine post-apocalyptique » [2003], trad. Aude Tincelin, *Trouble* n° 5, printemps-été 2005, p. 42-58, originellement publié aux États-Unis dans *Influence Magazine* n° 1.
- COMAROFF, Jean et John, *Zombies et frontières à l'ère néolibérale. Le cas de l'Afrique du Sud post-Apartheid* [2000-2008], trad. Jérôme David, Paris, Les Prairies ordinaires, coll. « Penser/Croiser », 2010.
- DOURILLE-FEER, Évelyne (dir.), *Notes et études documentaires* n° 5147, *Japon. Le nouveau*, La Documentation française, Paris, février 2002.
- GOMARASCA, Alessandro (dir.), *Poupées, robots. La culture pop japonaise*, trad. Thierry Maugenest, Paris, Éditions Autrement, coll. « Mutations », 2002 [2001].
- INUI, Akio, « Why Freeter and NEET are Misunderstood: Recognizing the New Precarious Conditions of Japanese Youth », *Social Work & Society*, vol. 3, n° 2, 2005, p. 244-251. Article consulté en ligne le 2 octobre 2018 à l'adresse : < <https://www.socwork.net/sws/article/view/200/485> >
- KITANO, Takeshi, « Le Japon est au bord du gouffre! », *Ronza*, septembre 1996, p. 72-75. [ビートたけし「日本は危ねえことになっている」、『論座』1996年9月号]
- McROY, Jay, *Nightmare Japan: Contemporary Japanese Horror Cinema*, Amsterdam, Rodopi, 2007.
- MESMER, Philippe, « Le Japon va révolutionner son système de recrutement », article en ligne consulté le 12 octobre 2018 à l'adresse : < https://www.lemonde.fr/economie/article/2018/10/12/le-japon-va-revolutionner-son-systeme-de-recrutement_5368597_3234.html >
- MIKAMI, Shinji, entretien repris en ligne consulté le 20 septembre 2018 à l'adresse : < <http://shmuplations.com/residentevil2/> >

ROSENBAUM, Roman, « From the traditions of J-horror to the representation of kakusa shakai in Kurosawa's film *Tokyo Sonata* », *Contemporary Japan*, vol. 22, n° 1-2, 2010, p. 115-136.

SEABROOK, William, *L'Île magique* [1929], trad. France-Marie Watkins, Paris, Éditions J'ai lu, coll. « L'Aventure mystérieuse », 1974. [W・B・シーブルック『魔法の島——ハイチ』林剛至訳、大陸書房、1969年]

THOMAS, Benjamin, *Le Cinéma japonais d'aujourd'hui. Cadres incertains*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, coll. « Le Spectaculaire », 2009.

VOGEL, Ezra, *Japan's New Middle Class*, Berkeley, Los Angeles, Londres, University of California Press, 1971 [1963]. [E・F・ヴォーゲル『日本の新中間階級——サラリーマンとその家族』佐々木徹郎訳編、誠信書房、新装版、1979年]

Karim Charredib, « Revitaliser le cadre comme on peut.

À propos de la figure du zombie dans le cinéma japonais contemporain ».

Reprinted by permission of Karim Charredib.