

# 映像論的観点からみる岩井俊二映画の構築論

——『リリイ・シュシュのすべて』を中心に——

佐藤唯香

## 1. はじめに

岩井俊二は1963年、宮城県仙台市生まれの映像作家、映画監督である。1988年にミュージックビデオから映像作家として仕事を始め、TVの脚本・演出を経て、映画監督としての活動をスタートさせた。

四方田犬彦は、90年代中頃にデビューした監督として、岩井俊二の名前を挙げている。そこで、四方田は岩井について「TVの演出から映画に移行し、その抒情的な作風が若者に話題を呼んだ<sup>1</sup>」と語る。岩井初の長編映画『Love Letter』（1995）は、その抒情的な作風をいかんなく発揮した作品で、モントリオール世界映画祭観客賞など数々の賞を受賞し、アジアで絶大な人気を獲得した。四方田も、国際舞台に踊り出るタイミングが日本映画史始まって以来の早さであった<sup>2</sup>として、同時期にデビューした監督たちを含めて岩井を評価している。

このように、岩井は抒情的な作風で注目される一方、撮影時に実験的な映像手法を用いることでも知られている。ハンディカメラを揺らしながら撮る手法や、ハリウッドで使われていた手法など、彼は日本のドラマ業界や映画界にこれまでなかった撮影手法を導入した。こうした撮影手法から生み出された岩井独特の映像は「岩井美学」とまで呼ばれ、高い評価を受けている。この映像美は、岩井作品全体を見た際、最初に目につく共通項である。

ところが、岩井の映像の印象は一貫していない。むしろ二分化しているように見受けられる。彼の作品は、明るくポップな少女漫画テイストの作品と、人間のダークな面を描いた作品という二つの系統に分けることができるのである。坂上秋成は『ユリイカ 特集・岩井俊二——『Love Letter』『スワロウテイル』『リリイ・シュシュのすべて』から『ヴァンパイア』へ、未知な

<sup>1</sup> 四方田犬彦『日本映画史100年』集英社、2000、228頁

<sup>2</sup> 上掲書、229頁

る映像を求めて』<sup>3</sup>の「ピクニックに出かけられなかった人たちのために」<sup>4</sup>にて、『PicNiC』（1996）における病と解放について論じるうえで、以下のように述べている。

彼は多数の作品の監督を務めており、その中には1994年の『打ち上げ花火、下から見るか？横から見るか？』、1995年の『Love Letter』、2004年の『花とアリス』のようにポップなトーンで世界観が構築されているものも少なくない。しかし、90年代後半から2000年代初頭にかけて、日本映画世界における岩井俊二のイメージを作り上げたものは間違いなく『PicNiC』や『スワロウテイル』、『リリイ・シュシュのすべて』といった何かしらの形で病に寄り添った映画だった。<sup>5</sup>（下線は引用者による。以下同）

上の引用文で坂上は、岩井作品を「病に寄り添った映画」と、そうではない映画——「ポップなトーンで世界観が構築されているもの」——の二つに分けている。つまり、坂上の本来の目的は、岩井俊二監督の映画『PicNiC』を「病」というキーワードに着目して分析することであったが、彼はその作品分析に入る前に、岩井俊二の作品世界が「ポップなトーン＝明るい世界観」と「病に寄り添った映画＝暗い世界観」の「相反する二つの世界観」に基づいていることを前提としているのである。

この前提に沿えば、明るい世界観の作品としては『打ち上げ花火、下から見るか？横から見るか？』（1993）、『Love Letter』、『花とアリス』（2004）が挙げられ、暗い世界観の作品としては『undo』（1994）、『PicNiC』（1996）、『スワロウテイル』（1996）、『リリイ・シュシュのすべて』（2001）が挙げられる。物語の内容だけを聞けば、同じ監督の作品とは思えないような二つの系統の作品を制作しているのである。映像という観点から見ても、二つの系統の作品群はそれぞれ異なる特徴を持っているのだが、それぞれの作品群に見られる映像的特徴は作品世界の何を表しているのかという点については坂

<sup>3</sup> 『ユリイカ 特集・岩井俊二——『Love Letter』『スワロウテイル』『リリイ・シュシュのすべて』から『ヴァンパイア』へ、未知なる映像を求めて』第44巻第11号、青土社、2012

<sup>4</sup> 坂上秋成「ピクニックに出かけられなかった人たちのために」上掲書、163～177頁

<sup>5</sup> 上掲書、163頁

上も言及していない。

森直人は『〈日本製映画〉の読み方 1980-1999』<sup>6</sup>にて、岩井俊二について以下のように述べている。

とにかくマッキントッシュで入念に絵コンテを作成し、ハッキリとヴィジュアル重視の姿勢を示した岩井俊二は、やたら運動性にばかりにこだわって、「美的センス」という視覚表現にとって余りに当たり前のことをずっと忘却していた日本映画界で、あっけらかんと革命児になったのである。<sup>7</sup>

上記のように、森は岩井俊二が日本映画界で革命児となった理由の一つに、その「美的センス」に基づいたヴィジュアル重視の姿勢を挙げ、彼の「美的センス」が視覚表現に表れていることを指摘した。また続けて、TVやMTVを手がけていた岩井は、映画に対する執着がないために映画の常識に捉われておらず、それは彼の無自覚さに起因している<sup>8</sup>とも語っている。このように、森は岩井の「美的センス」や映像的特徴の源流について指摘しているが、具体的な作品を挙げたうえで分析を行ったわけではないため、そのセンスが反映されたシーンやその際に取り入れた手法など、根拠となり得る材料が不十分である。

この他に、岩井俊二の映画世界を映像的な観点から考察した代表的成果としては田中英司の批評が挙げられる。田中は『現代・日本・映画』<sup>9</sup>にて、『リイ・シュシュのすべて』について映像的観点から以下のように述べている。

リアルな生々しさを感じさせる衝撃的な映像が、次々と過剰なまでに映されることで、観客は自分の頭に残った印象を脳内で再構築して映画を完成させる。<sup>10</sup>

<sup>6</sup> 武藤起一・森直人『〈日本製映画〉の読み方 1980-1999』フィルムアート社、1999

<sup>7</sup> 上掲書、42頁

<sup>8</sup> 上掲書、42～43頁

<sup>9</sup> 田中英司「岩井俊二——映像は、記憶の中で映画となる」『現代・日本・映画』河出書房新社、2003

<sup>10</sup> 上掲書、9頁

上の引用文で田中は、いじめやレイプなどの光景を激しく揺れ動くカメラで撮影することで、それを見た観客が自分の脳内でそのイメージを再構築して映画を完成させるのだと語っている。映像的な観点から出発しているこの批評は、多くの研究が岩井俊二映画の優れた映像表現を高く評価しながらも、物語分析のみに重点を置きがちであるという点を考えると先駆的と言える。その一方、田中の批評も森と同様に、映画のシーンやショットを詳細に分析したわけではないため、論拠が不足していると言える。

しかしながら、田中は『リリイ・シュシュのすべて』における映像を「『生々しいリアル』と『洪水のようなインパクト』の壮大なコラージュ」<sup>11</sup>であると述べ、作家主義が失われた現代日本映画において「この現状を打開するための作家側の強烈な方法意識を持って出現したのが岩井俊二という作家であった」<sup>12</sup>と語っている。このことから、田中が注目したように『リリイ・シュシュのすべて』の映像は、岩井俊二の映像美学が作品世界とどのように関わるかという点を明らかにする際に、適した作品であると言えよう。そのため、本稿では研究対象として『リリイ・シュシュのすべて』を取り上げて考察を行う。

岩井に関する従来の研究は、多くの研究が彼の「美的センス」を評価してはいるものの、作品の物語性への言及で帰結してしまっている。取り上げる観点として「演技」や「音楽」、「役者と登場人物の関係」、「映画史の中での岩井作品の立ち位置」などの振り幅は見られるが、そのほとんどが物語分析のみを行った作品論である。映画という芸術ジャンルは、物語的メッセージ性のみならず、観客の視覚や聴覚を刺激する映像的かつ音声的メッセージ性を含めて評価されるべきであるが、岩井作品においてそれらを総合して分析した例はまだないと言える。

これらを踏まえて本稿では、映像論的な観点から岩井の作品世界にアプローチしていく。そうすることにより、抒情的な作風と映像美という点で高い評価を受けている岩井作品を、新たな切り口から考察することが可能となるだろう。また、本稿にて映像論的分析を行うことで、映画研究における映像論的分析の重要性を再認識するというのも本稿における目的の一つとして掲げておきたい。

<sup>11</sup> 上掲書、14頁

<sup>12</sup> 上掲書、11頁

また、岩井作品はメディアを跨いで制作された同名の原作小説または映像作品が存在する場合があるが、先行研究では単体の映画のみを取り上げて論じられていることが多い。岩井本人が手掛けた他媒体の同名作品の存在は、岩井映画の構造を明確にするためには看過することのできないものである。具体的な変更点やそれによる作品世界への影響なども考慮すべきであると考え、本稿では、岩井俊二の作品世界の構造を明らかにすることを課題とし、映像論的分析に加え、メディア間の差異にも言及しつつ物語分析を行うこととする。

具体的には基本的な情報を整理しつつも、映像論的なアプローチを行う際はシーンやショットごとにカメラのアングルやライト、色彩などに注目し、観客に与える効果や監督の意図を汲み取っていく。物語の構成について述べる際は、『リリイ・シュシュのすべて』と同名の原作小説を参考に、劇場版と比較する作業を行う。

## 2. 対立する世界

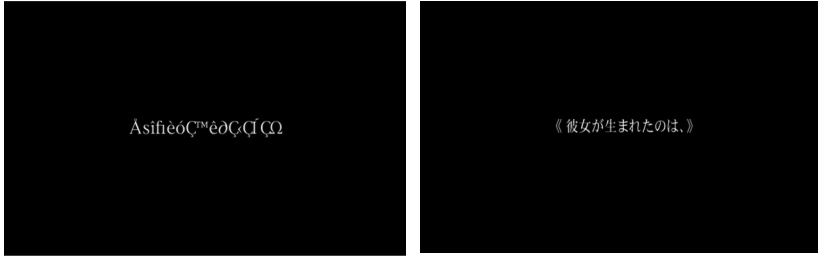
『リリイ・シュシュのすべて』という作品は、映画の冒頭からして謎が多い。この映画は「RELOAD」という文字がスクリーンに表示されることから始まる（【図1】参照）。その後、BBSの書き込みが自動でスクロールされていく様が、黒い背景に白い文字、



【図1】映画冒頭、スクリーンに現れる文字

もしくは白い背景に黒い文字で映し出される。「RELOAD」という文字が表示されてから、BBSの書き込みがスクロールされるまでの時間は3秒とかなり短く、その間は文字が明滅したり、文字色と背景色が反転したり、文字のフォーカスが甘くなったりと映像が忙しく動くため、BBSに書き込まれた内容を観客が読むことは難しい。この短い映像が挿入された後、タイピング音とともに文字が打ち込まれる。

その文字はどこの国の言語でもない、架空の言語で入力される（【図2】参照）。日本人が普段使っているローマ字入力でも仮名入力でもない、見たこ



【図2】架空の言語で入力された文字(左)と日本語に変換された文字(右)

ともない言語の文字列がスクリーンに現れるのだが、その時間はほんの一瞬である。謎の言語で入力された文字は、その後すぐ日本語に変換され、観客にも読める文章となる。ちなみに、当然ではあるが書き込みをしているフィリア（蓮見）や青猫たちは、この架空の言語を入力して日本語に変換する作業を実際に行っているわけではない。あくまでこれは演出である。それではなぜ、BBSの書き込みに架空の言語が用いられているのだろうか。

こうした演出を行う理由として、観客がこのBBSの書き込みを現実世界ではないどこか別の場所、仮想世界での話として受け入れられるような仕組みを作っているということが考えられる。事実、この作品における物語の軸は、現実世界と仮想世界でそれぞれ一本ずつ存在し、その軸は「リリイ・シュシュ」というアーティストを通してたびたび交差する。架空の言語を挟むことで、どちらの世界でも共通して日本語が使われる中で、観客に二つの世界を分けて考えさせることが可能になっている。

インターネット掲示板では、顔や本名、素性も知らない相手と会話をするのが、田舎の狭いコミュニティの中では顔や本名は勿論のこと、噂話ですら筒抜けになる。コミュニティにおける仕組みやルールの違いは、現実世界と仮想世界それぞれの基盤を作る要素となり、異なった人間関係を生み出している。見えてくる人間関係が異なれば、それぞれの世界での接点も隠れてしまう。この物語ではそうしたインターネットの世界の隔たりを、物語のロジックとして組み込み、観客を映画内に引き込んでいるのである。

併せて、映像とはまったく関係のない話がBBSの書き込みとして挿入されるという点も、現実世界と仮想世界の繋がりを感じさせない要素の一つである。蓮見以外の人物がBBSに書き込みをしている様子は出てこず、蓮見が実際に書き込んでいる様子でさえほとんど登場しない。星野がリリイのライブ

に青リングを持ってきていたことによって「青猫の正体が星野である」と明かされる物語の都合上、星野がBBSに書き込んでいるシーンを入れられなかったということもあるが、このシーンがないことによって、観客には二つの世界がより隔絶されたもののように見えているはずである。この二つに分断されているように見えた世界が、実は強く結びついていたとわかると、登場人物たちが現実世界で見せていた言動や行動と、インターネットという仮想世界で文字として見せていた心境がようやく繋がって見えてくる。

作品世界における現実世界と仮想世界の関係を把握するためには、まず物語の大筋を捉えておく必要があるだろう。映画『リリイ・シュシュのすべて』における物語の梗概は以下のとおりである。

田園風景が広がる地方都市に住む中学生の蓮見雄一（市原隼人）は、学校でいじめを受け、家庭内にも居場所がなかった。そのような環境にいる蓮見にとって、「リリイ・シュシュ」というアーティストの歌を聴くことだけが救いだった。インターネットで「フィリア」というハンドルネームを使い、リリイのファンサイト・リリフィリアを運営している蓮見は、サイト内で「青猫」という人物と知り合い、心を通わせていく。

これより一年前の1999年、中学一年生・13歳の蓮見は同じ剣道部の優等生・星野修介（忍成修吾）と仲良くなり、夏には他校の不良生徒たちから盗んだ金で剣道部の仲間と沖縄へ旅行に出掛ける。しかし、その旅行で二度も死に近づく経験をした星野は新学期を境に豹変し、蓮見をいじめの対象にし始める。

2000年、中学二年生・14歳の蓮見は星野に金を貢ぎ、同じく星野に弱みを握られて援助交際を強いられる津田詩織（蒼井優）の見張り役を任されている。蓮見にとって憧れのクラスメイト・久野陽子（伊藤歩）もクラスの女子の恨みを買って、彼女らの企みによって星野の子分にレイプされてしまう。また、同時期には津田が鉄塔から落ちて自殺してしまう。

自分に好意を寄せていた津田の死や、久野を自ら呼び出してレイプの手引きをしてしまったことに対する心の痛みを「青猫」に吐露した蓮見は、リリイのライブで「青猫」と会うことになる。そしてライブの日、「青猫」の目印である青リングを持っていたのは星野だった。星野にチケットを取り上げられた蓮見は、ライブが終わるまで会場の外にいた。ライブ終了後、会場前で蓮見が叫んだ「リリイがいる」という言葉にファンは混乱状態に陥り、蓮

見はその混乱に乗じて星野を刺して逃げる。

2001年、蓮見は中学三年生・15歳になる。リリイのライブ会場で起きた殺人事件はインターネット上でも騒がれたが、蓮見は何事もなく、久野と同様に今までどおり学校に通っている。

以上が映画『リリイ・シュシュのすべて』の梗概である。作品世界に見られる現実世界と仮想世界という構造は、映画内の構造だけに留まらない。そもそも『リリイ・シュシュのすべて』は、インターネット・インタラクティブ・ノベルとしてウェブ上に公開されたことが始まりである。元々は映画としての企画が存在し、脚本やリリイのPVも作られたが、岩井はそれを一旦白紙に戻し、BBSで展開する小説として『リリイ・シュシュのすべて』をスタートさせた。2000年4月1日に開設した「リリイホリック」というホームページのBBSに、岩井自身がいくつものハンドルネームを使って書き込みを行い、リアルタイムで話を展開させていくというこれまでにない方法で物語が作られた。加えて、そのBBSは一般人も書き込むことができ、リリイのファンという設定で参加する一般人も多く現れた。一般人を巻き込んだインターネット小説の連載終了後、2001年に『リリイ・シュシュのすべて』は岩井自らの手で映画化される。

映画と原作小説の物語進行は、一見して異なるものとなっている。しかしながら、そのどちらにも共通して、現実世界と仮想世界という二つの世界が存在している。なぜ二つの世界は並行して存在しているのか。そして、なぜ二つの世界でのやり取りを描かなければならなかったのだろうか。これらの点については原作のほうがわかりやすい説明がなされている。映画では原作の一部に値する部分しか描かれておらず、蓮見の行動理由や心境が明確に描かれていない部分が多い。ここで原作について簡単に触れておきたい。原作の梗概は以下のとおりである。

フィリアが運営するサイト「リリフィリア」の更新が停止し、サティと名乗る人物が新しく「リリイホリック」というサイトを立ち上げた。管理人のサティを含め、「リリフィリア」に通っていた人物たちが次々と「リリイホリック」に姿を現す。しばらくは「リリフィリア」と同じくリリイに関する事柄が書き込まれていたが、長く姿を見せなかったパスカルという人物が始めた推理によって、星野が殺された事件と、「リリイホリック」にフィリアと青猫が現れない理由が解き明かされることになる。その推理の結論は、殺



された星野は青猫で、殺した犯人はフィリアであり、フィリアは現在のサティであるということだった。サティはそれを認め、そこからはサティの独白として現実世界の蓮見のことが語られ、蓮見が星野を刺したところで物語が終わる。<sup>13</sup>

つまり、映画化されている部分はサティ（蓮見）の独白部分のみであり、原作は事件後に蓮見がそれまでの出来事を述懐する形で物語が展開している。原作で描かれている部分のうち、作品世界を読み解くうえで重要な点は、独白を始める直前、パスカルに動機を聞かれたサティが「君たちは、サイトの中の僕しか知らない。そして青猫についても」<sup>14</sup>と書き込んでいるという点である。この物語はフィリアと青猫の関係を知っているだけでも、蓮見と星野の関係を知っているだけでも成り立たない。映画でも、星野が青リンゴを持っていたことで二つの世界が繋がったように、原作ではこの書き込みをもって、二つの世界が繋がって見えてくる。二人の人物の関係は、二つの世界でまったく異なるものであり、仮想世界で語られた言葉はお互いの現実世界での姿を知らないために出た言葉である。

この作品では、「誰も現実世界の自分を知らないから本音が言える」というインターネット特有のコミュニティが描かれている。それは現代社会、この作品が公開された当時から現在まで変わることはなく、未だに若者たちの間では身近なこととしてありふれている。「インターネットを介した先の人物がどのような環境に置かれ、何を思っているのかなど知り得ない」ということは、至って普通のことである。

しかし、それは仮想世界に限定された話ではなく、現実世界でも同じことが言えるだろう。現実世界での人々も、自分の周りの人間が何を思い、何に苦しみ、何を願っているかなど知らぬまま、同じ時代、同じ世界に生きている。そうして人間は他人のことを、自分の知っていることだけで形作ろうとすることがある。例えばニュースで見た殺人犯の少年のことを、報道で得た知識と自身の経験や記憶だけで好き勝手に想像するようなことである。<sup>15</sup>そ

<sup>13</sup> 岩井俊二『リリイ・シュシュのすべて』角川書店、2004を参照

<sup>14</sup> 上掲書、213頁

<sup>15</sup> 作中でも物語序盤（00:08:53～00:13:19）に、蓮見の母が営む美容院のテレビや蓮見宅の居間にあるテレビに、バスジャック事件の発生から犯人の確保までのニュース映像が流れる。これは蓮見が事件を起こすことへの物語的な前兆であると推測されるが、このバスジャック事件の犯人も蓮見と同じくテレビを通した外側の人物像しか語られない。

うすることでテレビの向こうの誰かの物語を組み上げて、パズルのピースを嵌め切ったような気持ちになってしまう。それは、他人を理解しようとする試みとはまるで別のものである。

蓮見は仮想世界でのフィリアと青猫という人物しか知らない人々に向けて、現実世界での蓮見雄一と星野修介という人物について語る。まるで、世界の半分しか見ようとならない者たちに対して、あるいは自分から見えない残り半分の世界に自らの記憶を押し込めようとする者たちに対して、蓮見自身が辿り着いてしまった場所から警鐘を鳴らすように、蓮見はもう半分の自分を彼らに見せつけたのである。

自分の頭の中も、心の内も、伝えようとしなければ伝わらない。伝える努力をしても伝わらないことさえないのだから、伝えようともせずにわかってもらおうなどという考えは高慢で怠惰なことかもしれない。勿論「自分のすべてを相手に見せる。相手の全面を見る」というのは無理な話である。しかしながら、「自分からは見えないところに、自分の知らない相手の一面がある」ということを意識するだけで、人間同士の距離の測り方は変わってくるのではないだろうか。この『リリイ・シュシュのすべて』という物語は、客席に座る観客たちを指差しながら、他人を理解したつもりで結局は自分のことしか見ていない、人と本当の意味で繋がろうとしない人間たちの姿を浮き彫りにしているのだ。

### 3. 記憶の編集と再生

映画が始まって10秒後、「RELOAD」という文字と、くるくると回る矢印のマークが明滅しながらスクリーンに現れる（【図3】参照）。リロードとはデータを読み直す作業を意味する。回転する矢印は、ウェブ上のページを読み込む際によく見るマークだろう。つまり、この映画は何かを読み直すところから始まっている。いったい何を読み直しているのだろうか。



【図3】回転する矢印

この映画は原作の後半にあたる、蓮見の独白部分のみを映画化したもので

あると前述したが、もし仮に冒頭のリロードが「記憶の読み直し」を意味し、原作と同様に映画もまた、初めから蓮見による述懐として語られているのだとすれば、この映画はどのように解釈できるだろうか。



【図4】星野が犬伏の髪を切るシーン

新学期に入ってすぐの教室にて、星野が不良の犬伏の髪をカッターで切るシーン（01:10:13～01:12:56）は、薄く緑がかった画面が印象的である（【図4】参照）。緑は自然そのものを指す言葉であり、生命力や永遠の象徴ともされる。国によっては再生を意味し、身近で神聖なものとする見方や、不幸を招き、思わぬ運命を意味するといった見方がされる。さらに、マイナスなイメージで言えば、異形の者の体の色を連想させるため、不吉で怪しいものとされることもある。<sup>16</sup>このシーンにおける緑は、閉塞感や淀んだ空気を演出していると考えられる。犬伏をいじめるシーンで、星野らが映るショットはローアングルからの煽りで映されており、その背景には重苦しい曇天模様が映るため、見下される威圧感と閉塞感を覚える。それ以外にも蓮見が星野らにいじめられる場面や強制的に行動させられる場面にグリーンフィルターが用いられている（【図5】参照）。



【図5】グリーンフィルターがかけられているシーン

グリーンフィルター以外にも、こうした精神的苦痛を伴うシーンではどのショットでもライトがカメラ側から彼らを捉えている点にも注目したい。彼らの動きに合わせてライトも動いて彼らを追い、強い光は彼らの表情を飛ばして、夜の暗闇とのコントラストを生んでいる。ゆらゆらと揺れる光は弱

<sup>16</sup> 山脇恵子『色彩心理のすべてがわかる本』ナツメ社、2010、157～158頁

まったり、時折人物の顔から外れて表情を浮かび上がらせたりしている。

人物を正面から捉える強いライトは、後半のシーン（02:14:14～02:14:30）にも使用されている。リリイのライブ後、星野を刺して逃げる蓮見の姿は強い光によって照らし出される（【図6】参照）。線路沿いの柵を背に電車の音が通り過ぎ、ライトが一人の人間だけを追いかけているという状況は、現実的に考えれば不自然だ。仮にその状況を現実とするならば、誰かが蓮見を狙って照明を当てていることになる。それはまるで世間にこの少年が事件の犯人だと明かさなばかりの行為である。そのため、突き刺すような光は、あの時本当に蓮見を照らし出したわけではない。それではこの光は、なぜ星野を追っているのか。

記憶とは、本当にあった事実を重ねただけの過去ではない。記憶は必ず再生される。むしろ再生されなければ記憶ではない。例えばほんやりとであっても、「覚えている」と確認することのできるものを記憶と呼ぶのであって、「覚えている」と確認できなければそれ

はないものと同じである。記憶の保持者は、記憶を再生する際に、強調したり部分的にシーンを切断して繋げたりして、それを編集する。まるで映画のように、人は記憶を編集し、再生する。そうして記憶は歪曲され、脚色される。つまり、あの光は蓮見自身の記憶の編集によって付け加えられたものであったと推測できる。

事件後、まばゆい光が射し込む家の中で、蓮見が一人黙ってピアノの前に佇んでいるシーン（02:15:34～02:16:10）では、白い光が一切の淀みなく画面を埋める（【図7】参照）。この後、美容院を営む蓮見の母親が蓮見の髪を染める場面（02:16:11～02:17:34）にシーンは移るが、このシーンでは外か

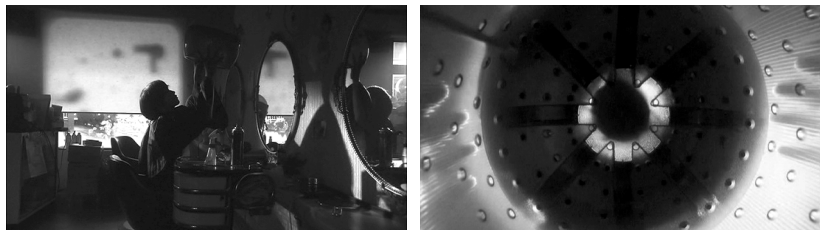


【図6】正面から蓮見を捉えるライト



【図7】事件後、ピアノの前に佇む蓮見

らの光が軒先の緑のテントを通して店内に入り込み、画面が緑色に染まっていた（【図8】の左側を参照）。母親が赤ん坊（蓮見の弟）の泣き声でその場を離れた後、蓮見はパーマ用の加熱機器を自分の顔に引き寄せて機器の中を覗き込む（【図8】の右側を参照）。カットを挟んで加熱機器の中を映したショットに切り替わると、機器の上部は緑色に光っており、その緑色の世界をさらに求めるように蓮見の手がフレーム内の両サイドで動く。徐々にフレームの四隅は暗くなり、緑の光が強くなっていく。



【図8】緑色に染まる店内(左)と加熱機器を覗き込む蓮見(右)

このシーンは緑がかった画面が登場する最後のシーンである。このシーンだけ、他の緑がかったシーンとは違った方法で画面が緑色に染められている。軒先のテントに太陽光が当たり、そこから透けた光が射し込んで、店内が緑色に染まっているのである。他のシーンのようにフィルターを使ったわけではない。事件を起こした後の蓮見に、記憶を呼び覚ますきっかけがあったとすれば、このシーンがそのきっかけであると考えられる。なぜそのような考えられるのか。

もう一度、この映画の冒頭を思い出してみよう。リロードの演出やBBSの書き込みが挿入された後のシーンは、田園風景に一人佇み音楽を聴く蓮見のシーン(00:01:26～00:03:51)だった（【図9】参照）。それまでは撮影された映像を一切使っていないため、シーンとして



【図9】映画冒頭のシーン

はこの映画で一番初めのシーンとなる。視界を埋め尽くすような緑が、この映画において最初のシーンとなっているのである。美容院で緑を覗き込み、それに惹かれるかのように視界を緑で埋めていった蓮見は、この田園の緑を

思い出したのではないだろうか。そして、その場面から述懐を始めた。それを裏づけるように、この美容院のシーンの直後、「2001年、15歳」という文字を最後にBBSの書き込みが挿入されることはなくなっている。ここでBBSに蓮見自身の記憶を書き付けていく作業を終了して、述懐は終わり、ここから先は2001年（作中での現在）の物語に移っていくのだ。

それではなぜこの映画は蓮見の述懐として描かれているのだろうか。第二節でも触れた、この映画に観客が記憶を重ねることに関して、桜井亜美は以下のように述べている。

今は本当に自分の記憶なのか、星野や蓮見の記憶なのかすら境界は曖昧になっている。これは感情移入というより記憶移入だ。(中略) 岩井俊二監督は『リリイ・シュシュのすべて』で、見た人間の現実の記憶に忍び込んでしまうという、魔術師のように驚異的な映画作りをやった。<sup>17</sup>

上の引用文のように、この物語は登場人物の感情に観客自身の感情を同調させるのではなく、登場人物の身に起きた出来事を観客自身の記憶に同調させているのだと桜井は語っている。重要なことは、「自分の記憶と登場人物の記憶の境界が曖昧になっている」という点である。実際にあった出来事だけを脚色なしに映像にした時、おそらく観客はここまで自分の記憶を重ねて見ることはできない。この映画が記憶の再生であったからこそ、観客は自分の記憶を重ねて見ることができたのである。そして、記憶は観客の脳内で編集される。観客は自分の記憶にこの映画の中で体験した記憶を結びつける。映画の中での出来事を、まるで自分が体験したことのように編集して記憶してしまうことができるのだ。

『リリイ・シュシュのすべて』は蓮見の述懐という形で物語が語られている。蓮見はこの映画の中で自身の記憶を編集し、再生してみせた。そしてその作業は、映画の編集と上映によく似た作業であった。こうした作品の構造について、横田創は以下のように述べている。

<sup>17</sup> 桜井亜美「岩井俊二のすべて」宮台真司『キネ旬ムック フィルムメーカーズ [17] 岩井俊二』キネマ旬報社、2001、150～151頁

『リリイ・シュシュのすべて』はインターネット掲示板を取り込んだ変わった形式の映画なのではなくて、映画ではないものが映画を演じている映画なのかもしれない（=映画が映画になる過程そのものを描こうとしている映画なのかもしれない）。（中略）それとしか言いようがないものが、映画ではないものが映画を映画にしている。<sup>18</sup>

上の引用文で横田は、スクリーンに映し出されるものは映画の中のものでなく、現実にあるものをカメラで写し取ったものに過ぎず、映画は元から映画の外にあるものによって構成されているのだと語っている。例の一つとして、蒼井優の身体や素であるとしか思えない笑顔までもを含めて「津田詩織は蒼井優の私物によって構成されている」と語り、さらに役者自身を指して「俳優・蒼井優は、蒼井優ではないものによって構成されている」と述べている。それは津田と蒼井優だけではなく、「エーテルとは自分自身でないもの、他なるものであることでしか自分自身であることができない自分である」とし、蓮見はリリイ・シュシュの音楽を聴くことで自分自身であることができるのだという。さらに横田は、映画は「映画が映画になる過程」において、映像としてそこに映ったものがすべて映画の中のものであるように振る舞おうとするのだと考察している。

問題は、映画が現実存在するものの外見だけを写し取った映像に、意味づけをして成り立っているということである。蓮見が物語を述懐するうえで行っていた作業は、映画を製作する際にも行われている作業である。蓮見もまた現実に存在したものを記憶として写し取った映像に、述懐する段階で改めて意味づけを行っていたと考えることができる。そして、その作業は観客も行う作業である。

例えば外見だけを写し取った映像に、最低限の意味しか与えなかった場合、観客はそれをどう処理するのか。観客はその映像の意味を考え、自分なりに意味づけしていこう。その際に自らの経験や感情で映画の空白を埋めていく。あらかじめその空白に入るもののヒントを与えられていれば、それに沿ったものを自分で用意してパズルのように組み合わせるだろう。観客もまた、映像に自ら意味を与える。その作業はおそらく、映画を観終わった後、

---

<sup>18</sup> 横田創、前掲書、188頁

映画を記憶した脳内で行われる。<sup>19</sup>

映画は観客がいてこそ成り立ち、映画の意味は観る人によって変化する。観客の脳内で記憶になってしまった映画を、もう一度思い返そうとしても、それはすでに観客の感情や考えによって脚色されている。観客が映画を思い出す時は、蓮見と同じように自身の記憶を述懐することになるのである。

#### 4. 映像美の理由

「美しい」や「きれい」という評価はどうしても主観的な要素を孕む。「美しさ」の判断基準は人それぞれであり、その判断は観客一人ひとりの感性によるところが大きい。それを前提としたうえで岩井の映像美というものを考えてみよう。

岩井の映像は、観客が直感的に美しいと感じられるであろう映像を構図やライト、色彩、カメラの動きなどで演出している。これまで美しいとされてきた古典的な映像手法でもってそれを演出する場合、ある種の形式的な美というものの再現しているということになるのだが、岩井にとっての映像美は手段であって目的ではない。つまり、岩井の映像は「美しく撮ること」を目的としてはいないのである。加藤典洋は岩井との対談にて以下のように述べている。

岩井さんの映画というのは、どれもすごくきれいなんですね。岩井さんに対するいまの時代の一つの要請は、やはりきれいに描くことなんだろうと思うんです。でもきれいに描くことは能力じゃなく、むしろ制約なんです。つまり、きれいに作ることを方法上のハンディとして引き受けてる。(中略)僕はきれいにしか描けない痛々しさのようなもの、不思議なリアリティを感じました。<sup>20</sup>

上記の引用文にて加藤は、観客たちが岩井に求めているのは「映画をきれいに描くこと」であるとし、岩井の映画にはきれいにしか描けない痛々しさ

<sup>19</sup> 映画を観ている最中に映像の意味を考えることもあるだろうが、ゆっくりと意味づけを行うのは鑑賞後である可能性が高い。ましてや『リリイ・シュシュのすべて』のように情報量の多い映画ならばなおのこと、鑑賞中に意味を考察する暇などないだろう。

<sup>20</sup> 岩井俊二・加藤典洋「なぜ映画を撮るか、なぜ美しいのか」『広告批評』第213号、マドラ出版、1998年2月、105頁



やリアルがあるのだと語っている。つまり、岩井は観客の要請で「きれいに描くという制約」をかけられているのだと言う。そして加藤がそうであったように、観客もまたそのきれいさから痛々しさやリアルのようなものを感じ取っているのだとすれば、わざわざ岩井の映画に美しさを求めるのは「美しいがゆえの痛々しさやリアル」を感じ取りたいからだとも言える。すなわち、岩井映画における美しさは「痛々しさやリアル」を描くための——あるいはそれを強調するための——手段であると考えられる。

『リリイ・シュシュのすべて』を映像論的に分析してみると、岩井映画の映像がただ美しいだけの映像ではないことがよくわかる。「ヴィジュアル重視の抒情的な作風」と言われてきた岩井への評価は間違いではないが、それが岩井映画において最も注視されるべき要素ではない。おそらく岩井映画の本質はその部分にはなく、映像の美しさ自体が岩井映画の核になるわけではないのである。映像の美しさに意味があるとすれば、それは「徹底的に制御された映像は無駄な部分が削ぎ落され、監督が意図する方向へ観客を導くことができる」という点である。

田中英司は『リリイ・シュシュのすべて』について、小津安二郎を例に挙げて以下のように述べている。

日本映画の画面は（作家の妥協の産物としての）雑多なものを吸い込んでゆくようになり、映画作家の純化されたイメージに限りなく近づけるような映画制作は困難なものにならざるを得なくなり、しだいに日本映画における作家主義はノスタルジックな響きを含んだマボロシのようなものになり果てたのである。（中略）この現状を打開するための作家側の強烈な方法意識を持って出現したのが岩井俊二という作家であったと私は考えるのである。<sup>21</sup>

上記のように田中は日本映画における作家主義が失われるとともに、小津のようにイメージを純化させた映画も失われてしまったと語り、その状況を打破するように現れた人物が岩井であったと述べている。さらに田中は、小津の映画は「『わかりやすいもの』として積み上げられたワンカットが、『物

<sup>21</sup> 田中英司、前掲書、11頁

語の把握』をともなって観客の内部に入り込んでいった」と指摘する一方で、岩井の映画は「『インパクト』として羅列された映像がコンパクトにしてパワフルな、刺々しい感覚の刺激として観客を絶えず引きつけ挑発する」と指摘している。<sup>22</sup>そのように方法意識の異なる小津と岩井の共通点を田中は以下のように語っている。

岩井俊二の映画とは、小津のように映画が「観客の内部」で勝手きままな成長をとげ、そこに映画の本当の力が存在することをがむしゃらにアピールしている映画のように私には思えるのだ。<sup>23</sup>

上の引用文で田中は、映画が観客の内部に入り込み、観客たち一人一人の内側で自由に成長していくのだと述べている。この映画が観客の中に入り込むことについては、岩井自身も「映画そのものは平面に過ぎなくても、ある程度実体のある体験としての感覚を、注射で注入するように相手に注入したい」<sup>24</sup>と語っている。田中や岩井本人は、観客の中に映画の記憶を埋め込むことで、現実に戻った観客たちがその記憶を自分の記憶と混ぜ合わせながら考えを巡らせ、自分なりの答えを導き出すことを想定しているのだろう。それこそが映画の力だと田中は語っているのである。そして岩井はその目的を達成すべく、自身の映画世界を緻密に構築している。

しかし、実際のところ『リリイ・シュシュのすべて』においては、映画が観客の中に入り込もうとしているというより、観客が映画の中に居続けようとする傾向のほうが強かったのではないだろうか。なぜなら、映画や音楽によって癒されようとする人間にとっては、その映画世界や音楽世界の中のほうが現実よりも居心地が良いからである。なぜ心地良く感じてしまうのか。その原因の一つとなり得るのが映像の美しさである。映像や音楽の美しさと記憶移入を可能とする映画世界の構成によって、映画は観客にとっての時間の止まった温室と化するのだ。

蓮見や星野を他人とは思えなくなるほどに、映画内に自身の記憶を沈めてしまった観客は現実に浮上してくることが難しくなってしまう。「自分のこ

<sup>22</sup> 上掲書、13頁

<sup>23</sup> 上掲書、11頁

<sup>24</sup> 岩井俊二・加藤典洋、前掲書、101頁

とを理解してくれた、この映画の中に入れば大丈夫」と思う、自意識の密室に閉じ籠りたい人間にとっては映画の中にこそ最適の環境が整っている。現実の世界や社会に嫌気が差している人間は、映画内の美しく見える世界に憧れを抱く可能性が少なからずある。

実際に桜井亜美は「いつもあたしを苛立たせた裏のボスに本当はしたかったことを、蓮見とともにあのライブ会場でやり遂げた錯覚さえ覚えた」<sup>25</sup>と述べている。さらに桜井は「学校で敵対していた同級生の背中にナイフを突き立てたら、どんなにすっとするだろうと思っていたこと」を生々しく思い出して、実際にそれらを実行したのは自分だったのか、蓮見や星野だったのかという記憶が曖昧になっていると続けている。蓮見が自分の代わりに、学生時代にできなかったことをしてくれているとも言わんばかりである。このように映画の記憶と自分の記憶を深いところで結びつけてしまえば、現実への浮上は困難になってくるだろう。

勿論、このように映画によって癒されるというのも映画の一つの見方だ。観客が映画を観て導き出した自分なりの答えである。しかし、その回答は外部から遮断された世界でしか生きられない状態に観客を導いてしまうのではないだろうか。

『リリイ・シュシュのすべて』では映像の緩急を利用して、観客の思考を停止させる場合もあれば、思考を巡らせることを強制する場合もあった。そうした映像の緩急が、監督の意図する方向へ観客を運んでいくことを可能にしている。また、この映像の波は観客を飽きさせないための工夫というわけではない。

当然ながら、映像は物語に沿って作られる。映像のために物語があるわけではなく、物語のために映像がある。もし映像のために物語があるという作品があったとしたら、それこそヴィジュアル重視の作品と言われるだろう。しかし、物語で「何かを伝えたい」のなら、映画ではそれを見せるための映像が必要になる。そしてストーリー上で重要なキーワードを観客に的確に拾ってもらうために、観客の意識が散漫になってしまわないような映像を撮る必要が出てくる。すなわち岩井映画の制御された映像は、物語で「何かを伝える」ために緻密に計算されて撮影、編集された映像なのだ。監督からし

---

<sup>25</sup> 桜井亜美、前掲書、150頁

てみれば、映像の美しさはそうした目的を追求した結果の副産物でしかないのかもしれない。

本稿では記憶の脚色に伴う美化が映像に反映されていると考察したが、そうした物語的なトリックに映像が対応することで美しさが生まれることもある。要するに映像はあくまで物語を見せるためのツールであり、岩井美学の根底に映画の本質が隠されているわけではなかったのである。

## 5. おわりに

本稿では、岩井俊二作品の中で『リリイ・シュシュのすべて』を取り上げ、映像論的な分析とメディア間の差異について言及した物語分析から岩井俊二映画の構造を論じてきた。その結果、『リリイ・シュシュのすべて』という映画が、対立する二つの世界という構造体の中に、観客が自身の記憶を入れることで癒しを得られる仕組みになっているということが明らかになった。また、原作小説と比較することで、映画自体が初めから蓮見の述懐として語られている可能性を指摘することができ、この映画が蓮見自身の手によって脚色され、編集されたうえで再生されている物語であると読み解くことが可能になった。蓮見の記憶の読み直しのきっかけとして用意された緑色が使われた映像を追って見ていくことにより、その根拠はより強いものとなる。

こうした映像論的分析を行うことで、今までヴィジュアル重視の監督として評価されてきた岩井の映像の美しさは、映像を緻密に計算して作った結果の副産物であったことを明らかにすることができた。その副産物が『リリイ・シュシュのすべて』では、観客たちを映画の中の居心地の良い世界に留めてしまったことはこの作品における重要な問題点であり、原作小説において蓮見が主張した「世界のもう一つの側面」を無視するような結果となっている。本稿では映像論的分析に重点を置いたため触れることは控えたが、岩井映画の「音楽」がこの問題をより深刻化させていると言える。このような物語における「音楽」の扱われ方の他に、本稿でその存在は指摘したものの、触れることのできなかつたもう一方の作品群（『Love Letter』、『花とアリス』に代表される、明るくポップな少女漫画テイストの作品群）についても考察する余地を残している。

しかしながら、本稿で目的の一つとして掲げていた映画研究における映像論的分析の重要性の再認識は達成できたように思う。今後の課題としては、

『リリイ・シュシュのすべて』における作品世界の構築方法が岩井の作品群においてどのような立ち位置にあるのか、岩井作品全体を俯瞰で見る必要がある。また、岩井と同年代にデビューした監督の作品を映像論的に分析することで、日本の現代映画における岩井の立ち位置を明らかにすることも可能となる。本稿の分析方法及び結論はそうした研究の足掛かりにもなるだろう。

## ■参考文献

- 横田創「リリイ・シュシュ、映画の主体の脱構築」『ユリイカ 特集・岩井俊二——『Love Letter』『スワロウテイル』『リリイ・シュシュのすべて』から『ヴァンパイア』へ、未知なる映像を求めて』第44巻第11号、青土社、2012
- 岩井俊二・加藤典洋「なぜ映画を撮るか、なぜ美しいのか」『広告批評』第213号、マドラ出版、1998年2月
- 岩井俊二『リリイ・シュシュのすべて』角川書店、2004
- 坂上秋成「ピクニックに出かけられなかった人たちのために」『ユリイカ 特集・岩井俊二——『Love Letter』『スワロウテイル』『リリイ・シュシュのすべて』から『ヴァンパイア』へ、未知なる映像を求めて』第44巻第11号、青土社、2012
- 桜井亜美「岩井俊二のすべて」宮台真司『キネ旬ムック フィルムメーカーズ [17] 岩井俊二』キネマ旬報社、2001
- 山脇恵子『色彩心理のすべてがわかる本』ナツメ社、2010
- 四方田犬彦『日本映画史100年』集英社、2000
- 田中英司「岩井俊二——映像は、記憶の中で映画となる」『現代・日本・映画』河出書房新社、2003
- 武藤起一・森直人『〈日本製映画〉の読み方 1980-1999』フィルムアート社、1999