



Title	三宅唱、あるいは遊戯者の身振り
Author(s)	黄, 也
Citation	層 : 映像と表現, 13, 55-68
Issue Date	2021-03-24
Doc URL	http://hdl.handle.net/2115/81019
Type	bulletin (article)
File Information	miyake.pdf



[Instructions for use](#)

三宅唱、あるいは遊戯者の身振り¹

黄也

はじめに

三宅唱の作品、つまり長編映画監督としてデビューした『やくたたず』(二〇二〇)から新作の『ワイルドツアー』(二〇一九)にかけての六本の長編作品では、青春の題材が一貫している²。本稿は、その中で繰り返されている遊戯の主題に注目し、その意義を明らかにする。

本稿で述べる遊戯の定義を明確にしたい。「遊び」について理論的な考察を行なったロジェ・カイヨワは、『遊びと人間』のなかで次の六つの特徴を抽出している。すなわち、(一)自由な活動、(二)隔離された活動、(三)未確定の活動、(四)非生産的な活動、(五)規則のある活動、(六)虚構の活動である³。本稿はこれらを念頭に置きつつ、各作品に即して画面分

析を展開してゆく。

カイヨワは遊戯の「非生産的な活動」について、「遊びは何ものを生み出さない。財産を生むことも、作品を生むこともない。それは本質的な不毛なのだ⁴と指摘している。そのような遊戯の根源にある無用性は、三宅のデビュー作『やくたたず』のタイトルと呼応している。三宅作品における主人公たち、『やくたたず』における社会進出に失敗して無為な時間を過ごす高校生たちであれ、『Playback』(二〇二二)における、人生のどん底に落ちているが、夢のなかで友達と遊んだりしているハジ(村上淳)であれ、『きみの鳥はうたえる』(二〇一八)における、アルバイトをしながらダンスホールやゲームセンターに入り浸っている三人であれ、皆が遊戯者の身振りを行なっている。

しかし、逆説的だが、このように一見すれば社会の何の役に立たない遊戯は、三宅作品の主人公たちの身体を秩序的な時空間から一時的に解放させ、彼らの感覚を研ぎ澄まし、生き生きとさせている。また、様々な形の遊戯を通じて、彼らの親密な関係性はいつそう可視化される。つまり、三宅作品で遊戯は、一つの青春の身振りとして特権化されている。では、その遊戯が具体的にどのような作品に現れているのかを見てみよう。

1、追跡Ⅱ遊戯Ⅱ悪戯

三宅が監督の職業に就ききっかけになったのは、「中学三年の秋の学校祭で、友達と三分の短編映画『1999』（一九九九）を作ったことでした」と証言している。興味深いことに、三宅作品における遊戯の主題が、すでにその中で提示されている。

内容は次のようなものだ。ある中学校の校内で、一人の少年が後ろにいるもう一人の少年に捕まらないように必死に走っている場面から映像は始まる。そして、二人の少年は体育館から教室へ、階段や廊下を通じて一階から上層へ、人と人の隙間からもう一つの隙間へ、すなわち、学校のあらゆる空間を走り抜

けてゆく場面が続く。時に、少年たちはあたかもラグビー選手であるかのような敏捷な動きで、一瞬で方向を転換して逃げてゆく。時に、先頭にいる少年はどこかに隠れ、途中で消えてしまいが、見つけられた時には追跡が再び始まる。時には、少年たちは廊下で床に伏せて何か作業をして横たわる生徒の身体の上を、あたかも馬飛びかのように、次々にジャンプしてゆく。時には、二人とも一斉に窓から飛び降りてゆく。あるいは逆に窓から室内に潜り込んでゆく。途中で、さらにもう一人の見物人であった少年が加わることで、三人の少年が一緒に走っている場面もある。そして、走っている二人の少年が、学校を一周回り終わり、再び最初の場所を通過している途中で、画面は静止し唐突に終わってしまう。

映像全編にわたり、物語の説明も、台詞も音声も一切ない。純粹な映像作品だ。ただ二人あるいは三人の少年が、機械的にぐるぐると校内を走り回っているのである。そのような少年たちの追跡では、起点も終点も明瞭にされていない。まして、彼らが行動を行なう理由も結果も説明されない。移動するという過程そのものだけを見せているのだ。さらに、もう一つの機械であるカメラは、ぐるぐる回って永遠に再生できるように、少年たちの追跡運動を任意の時点から始めることもできる。だが、毎回の追跡とそれが起きている空間は異なっており、撮り方も

微妙に調整されている。固定撮影は一貫しているのだが、その中で、俯瞰撮影、ズームイン、パンなどで変化が記されている。

ここには、若き三宅の映画監督としての才能がいち早く顕現しているだろう。よく見れば、おそらく先頭で走っているのは三宅自身だろう。いわゆる自作自演の作品だ。若き三宅が、バスター・キートンの作品を鑑賞し、意識していたかどうかはともかく、見事な追跡劇の身振りは、キートン映画を甦らせている。

「校舎内で走って逃げる奴とそれを追っていく奴がいれば映画になるはずだと直感しましたし、実際、校舎のどこを走れば面白いのか、廊下をどう撮れば面白いのか、それを考えることが映画づくりの面白さに直結していました。もともとそういう発想に興味があったように思うし、味をしめたのだと思います。」と述べている三宅が、その後、『密使と番人』（二〇一七）を撮ることになったのは、全く不思議なことではないと思えてくる。作中で番人たち（渋川清彦、足立智充、柴田貴哉）は密使（森岡龍）が残した足跡や匂いを探り、彼を追い、捕えようとする。すなわち、『密使と番人』も『1999』も、追跡劇なのだ。

『1999』における少年たちの追跡は、彼らの崩れない真面目な表情から見れば、その行為自体は非常に真剣なものである。捕まえられるか、それとも転んだらどうなるか、窓から飛

び降りて怪我したらどうなるか？ などの緊張感に満ちている。一方で、お互いに合意したうえで遊んでいるようにも見える。あるいは、少年たちの意識とは無関係に、彼らがぐるぐる回って走れば走るほど、遊びへと変化していくと言う方が正しいかもしれない。つまり、少年たちの追跡という線の運動の只中には、遊戯性と緊張感が同時に内包されているのだ。それに伴い、学校という秩序的な時空間は、いつの間にか遊戯的な時空間へと変貌させられる。

三宅作品において、追跡と遊戯と悪戯は、もはや区別なく共存している。そのことが、青春の不可欠な条件をなしている。

例えば、監督と脚本と撮影と編集、すべてに三宅の名がクレジットされているデビュー作の『やくたたず』を見てみよう。作中で、仕事に出勤するため、先輩の櫛野剛一（クレジットでは全員の役名が表示されていないため、本作だけで実名を使う）は、玉井英棋だけを残して、車を出発させる。取り残された玉井はトラックの後ろを追いかける。トラックと玉井の間では、微妙な距離が保たれているため、玉井がいくら追いつこうとしても、決してトラックには届かない。ようやく玉井が追いついた途端に、櫛野はいきなり車のスピードを出し、急カーブを回り、遠ざかってゆく。一瞬で決断を下した玉井は、彼らを罵倒しながら走り、右側の近道から、真っ直ぐトラックの通過

点に向かつてゆく。そして、玉井は雪が積もった山道を抜け、坂を登り、鉄欄を乗り越えて転んでしまう。玉井がトラックに追いつきそうになり、トラックの後ろに乗っている仲間の柴田貴哉と山段智昭は「頑張り」と応援している。ついに、玉井はギリギリで小型トラックに追いつき、車内に入る。滑稽でありながら緊張感に溢れているこの追跡Ⅱ遊戯Ⅱ悪戯では、櫛野が玉井をいじめていると見なすよりも、むしろ二人の間には信頼関係があると言った方が正しいだろう。これらのやりとりのなかでは、男同士の中の遊戯が成し遂げられている。櫛野が運転しているトラックの後ろから出てきた三人の揃った頭からは、兄弟という擬似的な家族の既視感もある。とすれば、そのトラックはあたかも移動する家に化しているようだ。

三宅自身は『Playback』について、「タイムトラベルや時間軸の操作といったことは、ある種の遊戯やユーモア、肩の力を抜いた部分としてこの映画に必要でした。四〇歳近い男が高校生を演じるというアイデアのばかばかしさに魅力を感じたのが出発点」。だと述べている。ある意味で『バック・トゥ・ザ・フューチャー』（一九八五）に近い『Playback』では、やはり追跡Ⅱ遊戯Ⅱ悪戯という身振りが一貫している。重要なのは、その遊戯的な身振りを通じて、主人公であるハジの身体性が、知らず知らずのうちに変貌してゆくことだ。ハジは、四〇歳を

手前に仕事も結婚生活もうまくいかず、だらしな性格好で、つねに倦怠的な身体性を特徴としている。時には路上で失神してしまい、何らかの病気を罹っているようだが、作中では説明されない。しかしある日、夢の中で大人の姿のまま高校時代に戻ったハジは、学生の姿で校門前のバス停で立ち止まり、困惑している。突然、後ろから友達のエウジ（山本浩司）がハジの学生鞆を奪って、学校へと逃げ出してゆく。いつの間にか二人は学校の運動場で追跡劇を展開することになる。ハジは体力の限界に達し、一瞬眩暈を感じたように倒れるが、エウジは彼の学生鞆を捨てて笑いながら去ってゆく。

後のシーンでは、大人のハジはすっかり高校生活に馴染み、放課後に友達と三人で帰ろうとする。先頭にいる渋谷清彦が演じるモンジは、後ろにいるハジと柴田貴哉が演じる若きボンに「早く」と催促する。すると、大人のハジはあたかも高校生の遊び心が蘇ったかのように、螺旋階段のある歩道橋を一周また一周と駆けながら降りてゆく。倦怠的な身体から活発的な身体への変貌は、人を唖然とさせる。道路に着くと、ハジはボンが運転している自転車の荷台に立ち、二人で一台の自転車を共有する。後に取り残された渋谷清彦は、小走りで追いかける。青春映画では不可欠な装置の自転車がここのでようやく現れるのだが、それは情緒を醸し出すのではなく、あくまでも戯れの運動

装置として機能していると言えるだろう。

追跡Ⅱ遊戯Ⅱ悪戯は、佐藤泰志原作を映画化した『きみの鳥はうたえる』のような、学校を舞台にしない時空間でも生起している。作中で、「僕」（柄本佑）と佐知子（石橋静河）と静雄（染谷将太）の三人がコンビニで買い物を終えた後、アパートに戻ろうとする。だが、降り始めた雨のなか、三人が一本の傘を共有することはできない。「僕」は傘をさしており、佐知子と静雄は両側で傘の下に潜り込んでいる。一本の傘によって、三人が一緒になるという青春像が、見事に画面上に定着されている。しかし、青春映画における雨という感動的な状況設定だと思ふ途端に、追跡Ⅱ遊戯Ⅱ悪戯の身振りによって、即座にコメディへと転換してゆく。『やくたはず』での小型トラック、『Playback』での自転車が、ここで傘へと変わるように、「僕」のコントロールによって移動路線が誘導される。そして、「僕」はいきなり立ち止まり、先行してしまった佐知子と静雄は気づいたら、すでに雨に濡れている。佐知子と静雄は、騙されたにもかかわらず、笑いながら「僕」傘の方に合流する。そして、三人が再び一つになる。しかし、悪戯心満載の「僕」は、再び佐知子と静雄を裏切って、速度を上げて走り出す。取り残された佐知子と静雄は、ふたたび「僕」傘を追いかけてゆく。フランソワ・トリュフォー監督の『突然炎のごとく』（一九六二

でカトリーヌ（ジャンヌ・モロー）が、ジュール（オスカール・ウェルナー）とジム（アンリ・セール）の三人が悪戯しながら鉄橋を疾走している名場面を思わず想起してしまう。そして、佐知子と静雄の反抗の声が上がることもに笑い声も混じっている。三人の声は無人の夜道にただ静かに広がってゆく。

古典的な追跡劇では、D・W・グリフィスのな平行モンタージュに基づいて、緊張感が生み出される。だが、三宅作品での追跡は、しばしばアンドレ・バザンのワンシーン・ワンカットという連続的な時空間のなかで捉えられている。その選択によって、追跡は遊戯へと転換するのだ。例えば、バザンは「禁じられたモンタージュ」の中で、「ある種のシチュエーションは、その空間的単一性が明確に示されることによってのみ映画的に存在しうる。それは特に、人間と物の関係に基盤を置くコミカルな表現の場合である」と指摘している。その包括的なショットのなかで、追跡Ⅱ遊戯Ⅱ悪戯という人間と外界の関係の滑稽さを如実に表しているのだ。ここでは、もはや一つの状態からもう一つの状態への転換はなくなり、むしろ追跡と遊戯と悪戯の三者の区別がつかない事態となっている。

2、旅行という名の探険

三宅作品では、旅行という主題が確実に存在している。例えば、山口情報芸術センター（YCAM Film Factory）のオフアーを受けて製作した『ワイルドツアー』は、そのタイトルからすでに旅行を表している。『密使と番人』もまた、密使が任務を受けて旅に出る物語である。あるいは、三宅によれば、『きみの鳥はうたえる』のシナリオ段階では、原作にはなかった静雄と佐知子がキャンプに出かけた場面を導入しようとしたが、物理的な制限のため、結果的に省略されたという¹⁰。このエピソードからわかることは、三宅の旅行という主題へのこだわりである。

しかし、三宅作品での旅行は、ある有名な観光地や風景を見物するという意味では全くない。むしろ身近な見慣れた土地の只中で、未知の時空間を新しく体験するという意味だ。となると、旅行というよりは、探険の様相も呈してくる。そしてその探険もまた、一種の遊戯者の身振りなのだ。

例えば、『やくたたず』では、玉井と柴田はトラックが盗まれたことで、居場所を失ったかのように彷徨い始める。二人は雪が積もった山道、灌木の林へと通り抜けてゆく。そして、二人の身体がだんだん見えない状態となり、何処へ行くかがわか

らなくなる。やがて、二人は視界が無限に広がるような場所に現れて、画面右から左へと向かってゆく。カメラは二人の歩調に合わせてパンしてゆく。そして目の前に現れたのは、海である。二人はあたかも海を遊び相手にするかのようになり、海へと近づいてゆくが、大きなうねりがやってくると、慌てて逃げてゆく。二人は海岸線に沿って何の目的もなく（あるいは目的地を示さないままで）歩き続ける。すると突然、目の前を横切る小さな川が現れる。二人は一瞬立ち止まるが、次々にジャンプしてゆく。しかし、二人の海辺での歩行では、果たして物語に何の機能を果たしているだろうか、あるいは何の象徴的な意味を付与しているだろうか。おそらく、それは、二人にとって何の計画もしないこの探険＝遊戯と同様に、何の意味も表していないだろう。

『きみの鳥はうたえる』では、探険の場所が、函館という都市空間へと移り変わる。作中では都市での歩行の身振りが繰り返されていくにもかかわらず、函館での観光有名地を指標的に示す象徴的な建物はほとんど提示されない。例えば、夜明けまで「僕」と静雄が街中にぶらぶらと歩いている場面を見てみよう。その誰もいない空間で、「僕」と静雄は探険を始める。二人は店の前に置かれた開業祝いの花束を発見する。「僕」は静雄を呼んできて、その花束を静雄の身体に押し付ける。不意打

ちされた静雄は慌てて逃げ出す。馬鹿馬鹿しいとも言えるこの行動では、二人の間にあたかも子供のような無邪気さが垣間見られる。突然、静雄は大胆にもスタンドの花束を持ち帰ろうとする。それを見た「僕」は静雄に正しい運び方を教えて、一人で花束を持って歩いている。他人のものを盗んで所有する犯罪とも言える二人の行為のはずだが、不思議なことに、犯罪らしき様子は些かも感じられず、むしろ悪戯か遊戯かのような青春感が画面上に見受けられる。それと同時に、函館の町は、二人にとって面白い発見ができる未知の遊戯的な時空間へと変貌しているのだ。その遊戯的な時空間では、守るべき法というものも存在していない（作中で一箇所だけ、イヤフォンをつけて町をぶらぶらしている静雄が、路上で警察に止められて尋問される場面がある）。

『ワイルドツアー』における探険Ⅱ遊戯は、より重層的な形で現れている。大学一年生の中園うめ（伊藤帆乃花）は、山口のある中学校で行われる「山口のDNA凶鑑」というワークショップに進行役として参加し、一時的に滞在している。うめと一緒に植物の採取と観察に協力してくれる中学三年生のシュン（安光隆太郎）とタケ（栗林大輔）と知り合い、そして、三人で森へと植物の採取に出かけてゆく。途中で、三人が森の中で赤煉瓦作りの城のような神秘的な建物に遭遇し、それへと向

かって近づこうとしている。探険のようなワクワクしている感じが醸し出される。だが、すぐに警備員らしき人にその「城」は文化財産のため、立ち入り禁止であると言われ、侵入を止められる。『きみの鳥はうたえる』での警察が、ここで警備員として再登場するかのように、法を施行することによって、一時的に自律していた遊びが再び中断されてしまうのだ。帰ろうとする三人の目の前に沼が現れる。その何の特徴もないただの沼は、即座に映画的な舞台へと変わる。タケとシュンが渡った後、うめだけが沼の向こう側でとどまっており躊躇している。シュンは自分の足で沼の深さを試して、うめを安心させるのだが、うめが沼に踏み込むと思った以上の深さに足がハマってしまう。バランスを失ったうめは叫びながら二人の脚を掴もうとする。二人はあたかも予想が的中したように、悪戯な顔をして笑っている。その後、タケもシュンも、うめに恋心を寄せることから見れば、その小さな悪戯は、二人の少年が意中の女性への最大の愛情表現だと理解して良いだろうか。つまり、植物採取というワイルドツアーⅡ探険Ⅱ遊戯を通じて、友情や恋愛という人間関係が可視化されているのだ。それと同時に、彼らの遊戯的な空間と化している森では、彼らの身振りや表情が生き生きとしてうつさされている。

探険Ⅱ遊戯は、たった一台のiPhoneと顕微鏡のなかにも現

れている。例えば、素人の中高生たちは、iPhoneを使って周囲には普段肉眼で見えない、あるいは無意識的に捨象してしまう植物や岩などの表情をドキドキしながら発見する。顕微鏡を通して一枚の岩のなかで知覚の探険が始まっている。一枚の岩はあたかも小さな宇宙であるかのように、時には餅に見えたり、時には象に見えたり、と無数の発見がそのなかで蓄積されてゆく。おそらく、彼らがレンズという無機的な眼を通して、世界への認識が動揺してしまうのだろう。そのスリリングな知覚の探険＝遊戯は、文字通りの『ワイルドツアー』なのだ。

以上の特徴は、ヴァルター・ベンヤミンの次の有名な文章と対応している。ベンヤミンは「映画は、周囲の世界にあるいろいろなもののクロス・アップし、私たちになじみの小道具の隠れた細部を強調し、レンズの独創的な使用によって卑近な生活環境を徹底的に調査し、そうすることで一面では私たちの生活を支配している諸々の必然性をよりいっそう理解させてくれ、他の面では広大な規模の、これまで予想もしなかった遊戯空間を、私たちに約束してくれることになる」¹¹と指摘したうえで、「遊戯空間」としての映画が都市の産業的な環境という牢獄の世界を「十分の一秒のダイナマイトで爆破してしまった」ことで「遠くまで飛び散った瓦礫のあいだ、悠々と冒険旅行を行く」¹²と述べている。

実際、iPhoneで撮影するという意味では、『ワイルドツアー』と『無言日記』シリーズ(二〇一四、二〇一五、二〇一六、二〇一八)は共通している。『ワイルドツアー』の準備段階とも考えられるこの『無言日記』シリーズでは、三宅が日常のあちこちで撮影した記録映像であるが、そのなかで、象徴的な建物や風景にはほとんどiPhoneが向けられず、むしろ、一匹の野良猫や一枚の葉っぱの揺れに、好奇心に満ちた眼差しが向けられている。おそらく、三宅自身も旅行という名の探険＝遊戯を楽しんでいるだろう。

3、遊戯装置の発明

遊戯は、秩序的な時空間から解放されることを意味している一方、また遊戯の法則とも呼べるものが存在している。その法則は、遊ぶ人と遊ぶ道具の間を連結させるという意味で成立している。三宅的な主人公たちは、無意味な遊戯装置を創造的に発明してゆく。そして、遊戯装置を通じて、彼らの関係性を可視化させてゆくのだ。

例えば、ドキュメンタリー作品の『THE COCKPIT』(二〇一五)では、ある小さなマンションの一室の中で、ヒップホップ・アーティストOMSBとBIMの音楽製作の実態が捉えら

れている。二人は一步もマンションから出ていない。いわゆる完全なる密室であるため、そこでは追跡も探検も出来ない。だが、遊戯精神は、決して止められない。二人は、一個のボールとNIKEの靴の空き箱を使って、ゲームを発明してゆく。靴の空き箱の上で得点と失点の地図を細かく作成し、その上にボールを転ばせ、通過点によって、点数が決められている。この馬鹿馬鹿しいとも言える遊戯装置の発明によって、音楽作りの労働の時間とともに、何の変哲もない遊戯的な時間が現れる。思わずハワード・ホークス的な捕獲の装置、あるいはジャッキー・チェンのなへカンフー機械を想起してしまう。

実際、三宅作品では、馬鹿馬鹿しい遊戯装置が遍在している。例えば、『やくたたず』では、アルバイトの休憩中の食事場面では、柴田が山段を騙して、彼の注意力を逸らす。山段が振り返る時、柴田は破れた包装紙を捨てずにそのままにストローに付けて息を吹いて、山段の顔に発射してゆく。ストローと紙と柴田の身体の間では、最小の形で遊戯装置が組み立てられる。この物語上では何の機能も果たさない食事の場面では、遊戯装置によって、画面全体に生氣が与えられ、青春のエネルギが溢れている。あるいは、『きみの鳥はうたえる』では、「僕」が静雄と港で酒を飲みながらウロウロしている。そして、「僕」が静雄から飲み終わった空き缶を使って、力強く踏んでしまう。

その変形した空き缶が、そのまま「僕」の靴にくっついてしまう。「僕」がその空き缶の靴底という馬鹿馬鹿しい発明を静雄にアピールしている。そのさりげないディテールが青春のとしか言いようがないだろう。つまり、青春とは馬鹿馬鹿しさと定義しても良い。

以上では、三宅的な主人公たちが、何の目的も利害関係もない、ただ単純に全身で時間を潰し、馬鹿馬鹿しい遊戯装置を発明してゆくのだ。

なるほど、『THE COCKPIT』ではOMS BとBIMが楽曲を作る行為自体は、遊戯的な振る舞いではないだろうか。彼らが試行錯誤を繰り返している音楽を制作している一方、音楽と遊んでいる（中国語では、〈玩音楽〉という言い方があるが、適切だと思う）。そもそも、ヒップホップは遊戯精神に満ちたジャンルだろう。ここでは、反射神経を要請する瞬間的な即興性と創造性が溢れている（その特徴は、『Playback』でのスケートボードにも当てはまるだろう）。その後、OMS Bは、『きみの鳥はうたえる』では若男若女が集まったバーで再び登場し、登場人物に遊びの参加を呼びかけようとしている。

『きみの鳥はうたえる』では、三人が〈自由空間〉で様々なゲームを楽しんでいる場面が二回ほど反復される。彼らの遊びは、ビリヤード、ダーツ、卓球と身体的な反射を必要とするも

のである。例えば、ビリヤードの場面では、静雄が球を狙い当てるようにする。その向こうにいる「僕」と佐知子がしゃがんで静雄の戦略をいろいろ分析したりするふりをして、静雄の的中を妨害する。注意が逸らされた静雄は、真剣な表情を崩し、二人の邪魔を訴える。すると、三人は一斉に笑いだす。ビリヤードの遊びは、別の遊びへと変わってゆく。あるいは、二回目のビリヤードの場面では、三人が一旦ビリヤードをすると、また関係性が回復されたように、無時間的に楽しんで大笑いをしていく。このように、彼らがビリヤードの競技を台無しにし、勝負よりもむしろ遊びを楽しんでいる。一方、対称性を特徴とする卓球では、自分と相手という対立関係が画面通りに可視化している。とりわけ、二回目の卓球場面では、「僕」と静雄のあいだでは、佐知子をめぐる闘争が明白に見てとれるだろう。翌日、佐知子は「僕」に静雄と付き合うことになったと告げる。つまり、〈自由空間〉で遊ぶことを通じて、三人の関係性の変化がいつそう可視化されているのだ。

遊戯装置は、時には衣装を交代するかたちで変奏してゆく。三宅自身が衣装の重要性を繰り返し言及している¹³。監督と俳優自身が衣装を事前に持参することから、キャラクター造形、リアリティ志向がうかがえる。ただし、もう一つ見落とすべきではないのは、衣装が登場人物の間では次々に交代している運

動だ。衣装は、登場人物の間での親密さとその疎外を可視化する道具と化している。例えば、『きみの鳥はうたえる』では、佐知子が「僕」と静雄の三人で遊んで楽しんだ後、帰宅する時に、静雄のTシャツに着替えている。そして、佐知子は帰宅時の電車で、そのTシャツの匂いを嗅ぎ、一瞬微笑む。その性的な行為だと言っても良いディテールでは、二人の後の交際の予兆となる。そのTシャツの二回目の登場は、静雄が佐知子に誘われて再会した時だ。あるいは、ダンスホールから帰宅の電車では、佐知子が「僕」の帽子をかぶって、静雄の肩を寄せて眠っている。「僕」はそのような佐知子を見つめて何かを感じているような顔をする。今度は、静雄が「僕」のシャツを着たまま、母の急病のために帰省することになる。場面は、静雄が病院の窓に向けて、三人の匂いを思い出せないと独白するシーンに変わる。このように、衣装⇄匂いは三人のあいだの関係性とその変化そのものと化している。

帽子の交代劇は、やがて『きみの鳥はうたえる』の学生版とも言える『ワイドツアー』で、もう一度反復される。タケは、うめとケンがいる研究室に入って、自分の帽子をアピールする。そして、次々にケン、うめにその帽子をかぶってもらうことになる。三人の頭を一周する帽子の円環運動は、紛れなく遊戯そのものである。そうすることによって、三人のあいだでは、佐

知子と「僕」と静雄のように、同じく匂いを共有することになるだろう。親密な関係性の可視化。だが、残酷なことに、うめと別れたばかりの元彼氏・ザキヤマ（山崎隆正）が途中で入ってくる。その事情を知らないタケがザキヤマにうめの格好についての感想を聞き、ザキヤマの表情は一瞬不自然に固まる。一個の帽子をめぐる遊びによって、喜劇と悲劇が同時に引き起こされるのだ。

遊戯装置は、さらに三宅作品ではしばしば使われている三角関係の物語構造という抽象的な次元にまで高まっている。例えば、『きみの鳥はうたえる』では「僕」と佐知子と静雄、『ワイドツアー』ではうめとタケとシュン、『やくたたず』では謎めいた秘書の京子（片方一予）は、同僚の櫛野が車のなかで性愛行為を示している一方、社長の愛人のような側面もある。あるいは、『三』の運動は、必ずしも恋愛関係のみにとどまらない。例えば、『やくたたず』では、三人の高校生たちが、最初に二人が一人をアルバイト仲間に入れる。そして、今度もう一人が不在により、その他の二人が彼を無理矢理に連れ戻す。その『三』をめぐる交代の運動は、三人の間で築かれる友愛に満たされた共同体となる。一方、彼らの関係性は、つねに均衡が絶えず破れ、ぐるぐると回る遊戯の運動を促しているのだ。このようにして、三角関係という古典的な題材も、三宅作品では、一種

の遊戯装置として更新される。

おわりに

このようにして、三宅作品は、様々な形の遊戯を通じて青春を描いている。三宅作品では、遊戯者の主人公たちを無条件に肯定しているのだ。なぜなら、遊戯に対しての肯定がなければ、その生き生きとして輝いている瞬間が決して到来しないからである。それこそが、三宅作品の賭けなのではないか。遊戯の肯定について、例えば、『きみの鳥はうたえる』では、静雄は母が急に倒れたことについて、佐知子との対話のなかで明確に示している。

「バチが当たったんだらうな」

「バチって何の？」

「毎日、こうやって遊んでいるから」

「そんなこと考えなくていいよ」

「遊んだり飲んだりして、何か悪いの？」

「お前、子供みたいこと言うなよ」

「だって、そうでしょ」

佐知子が、遊んだり飲んだりしていることに対して、「何か悪いの?」「だって、そうでしょ」という同語反復的にひたすら自己を肯定している。遊戯者は遊びたい時に遊びたいだけ遊ぶ。それ以外の利害関係や道徳的な価値判断、時には法ですら忘却されてゆく。しかし、もし私たちが何らかの道徳的な基準で、彼らの遊びをジャッジするならば、彼らが遊戯に身を委ねる生き生きとしている身振り顔の表情を見逃してしまう危惧があるだろう。クラブで酔いながらダンスしている佐知子の美しさ、ビリヤード台では足元が定まらないほど笑ってしまふ三人の生き生きとしている表情……

実は、佐知子の台詞が三宅自身の思いを代弁しているように思われる。例えば、『きみの鳥はうたえる』のインタビュウでは、三宅自身が次のように述べている。

三宅 「青春映画」をみると、人生のとりかえしのつかなさ、もう二度と同じことが起こらないという感覚が敏感になります。「きみの鳥はうたえる」では、人生が一度しかない残酷で、「絶望」とかではなくて「二度とないくらい輝いている瞬間」として捉えたかった。僕は佐藤泰志が書いたこの小説を読んで、幸せな瞬間もまたとりかえしが見つからない、と強烈に感じたし、どうしてもそれが撮

りたかった。そのために、僕ら自身もまた、もう二度とできないと思えるくらい真剣に遊ぶように、映画作りに熱中する必要があったんだと思う¹⁴。

このようにして、三宅自身もまた彼の青春映画での主人公と同じく遊戯者だと言えよう。三宅が作中に「僕」と静雄と佐知子がいる「生活の場」「遊びの場」で、「三人＋監督と一緒に遊んで、ずっと笑ったりして」いる¹⁵。そして、俳優と一緒に遊んだりしていたへかつてあったその時だけの雰囲気、今度はそのまま作品のなかに転用され、画面上に定着されてゆきましたが、そのことは、三宅作品においてしばしば演出と即興の境界を行き来するスタイルにも貢献しているだろう。

実際、そもそも映画制作は遊戯の一つなのではないか。例えば、フランソワ・トリュフォー監督の『アメリカの夜』（一九七三）は、映画制作を荒唐無稽に楽しんでいる遊戯者のカーニバルを示す好例だろう。言い換えれば、『アメリカの夜』は、映画制作という遊戯の特徴をそのままにメタ的に露呈させるのだ。重要なのは、その映画制作＝遊戯の自己言及性が、三宅作品では繰り返して現れていることだ。例えば、『Playback』では、かつてスケートボーダーだった俳優の村上淳は、彼の演じているハジのそれとそのまま重なっている。そして、ユウジが

学校の廊下で皆の前で小芝居を演じている。俳優を志望する友人の渋川清彦が映画関係者の前で『理由なき反抗』（一九五五）でのジェームズ・ディーンの台詞を繰り返して真似する。つまり、映画のなかで演じている役がまた演じているということだ¹⁶。そして、撮影現場は、皆が演じるという遊びを楽しんでいる遊戯的な時空間そのものとなる。あるいは、『ワイドツアー』では、中高生たちが撮った映像がそのまま作中に使われている。彼ら自身がスクリーンを通して自分で撮った映像を鑑賞し、再発見の探険を楽しんでいる。つまり、映画鑑賞は、実は探険＝遊戯のようなものだということを私たち観客の方に提示し、不断に折り返しているのだ。

本稿は、三宅作品では青春を題材とする六本の長編作品では一貫している遊戯の主題とその意義を探ってきた。確かに、映画と遊戯には高い親和性があり、またベンヤミンの言うように映画を「遊戯空間」の一形式としてみなしても良いだろう。しかし、三宅作品における豊かな遊戯の細部に注目するにあたり、様々な遊戯を主題とする（青春）映画との違いが明らかにしてくると思われる。とはいえ、遊戯の考察について全く疑問が無いくらいというわけではない。例えば、俳優と一緒に真剣に遊ぶという三宅自身の姿勢は、ある意味で、自主制作という制限＝自由のなかで可能となっているからなのではないか。あるいは、そ

のようなことも含めて、異なる題材や制作環境の『呪怨…呪いの家』（二〇二〇）を手がけたのだろうか。いずれにせよ、私たち観客もまた一種の遊戯者の身振りをもって、これからの三宅作品への発見を楽しみにしていきたい。

注

1 本稿は、「三宅唱：表層映像救済可能性」（『当代電影（2021）』、二〇二〇、一一四―一九頁）を異なる視点から全面的に改稿したものである。

2 一方、脚本家の高橋洋、プロデューサーの一瀬隆重という製作体制のもと、Netflixでの配信に向けて作られた『呪怨…呪いの家』では、歴史的、社会的な事件が盛り込まれている。

3 ロジェ・カイヨワ『遊びと人間』（多田道太郎、塚崎幹夫訳、講談社学術文庫、一九九〇）、四〇頁。

4 カイヨワ、前掲書、一三頁。

5 同誌で掲載するインタビューを参照。

6 同誌で掲載するインタビューを参照。

7 本稿で使う遊戯的な時空間は、ベンヤミンの言うアウラの凋落の代わりを得られる「遊戯空間」と区別される。「遊戯空間」について、ヴァルター・ベンヤミン「複製技術時代の芸術作品」『ベンヤミン・コレクション（一）近代の意味』（浅井健二郎、久保哲司訳、ちくま

学芸文庫、一九九五）を参照。

講談社）を参照。

8 <http://www.outsidemokyo.jp/j/interview/garciamiyake/06.html>
（最終閲覧日：二〇二二年一月一〇日）

9 アンドレ・バザン『映画とは何か（上）』（野崎歓、大原宣久、谷本道昭訳、岩波文庫、二〇一五）、九八頁。ただし、三宅が自らカメラマンを担当した二作である『THE COCKPIT』における分割画面や、『ワイドツアー』の冒頭における非連続的なリズムカルな編集から見れば、ワンシーンワンカットへのこだわりがあるとは思えない。

10 同誌で掲載するインタビューを参照。

11 ベンヤミン「複製技術時代の芸術作品」。原文では「自由な活動の空間」と表記されているが、便宜上、引用では、同じものの「遊戯空間」と表記している。

12 ベンヤミン「複製技術時代の芸術作品」。

13 柄本佑、石橋静河、染谷将太、三宅唱「疲れきるくらい楽しまないと、幸福感は伝わらない」『キネマ旬報 (No.1788)』二〇一八年、九月上旬号。また、同誌で掲載するインタビューを参照。

14 「疲れきるくらい楽しまないと、幸福感は伝わらない」、前掲記事。

15 「疲れきるくらい楽しまないと、幸福感は伝わらない」、前掲記事。

16 蓮實重彦がその自己言及性を「実験」と呼ぶ。蓮實重彦「この壮大な反復の実験からは貴重な差異が生まれ落ち、スクリーンをまばゆく占拠する…三宅唱監督『Playback』『群像68（2）』（二〇一三）