

北野武と岩井俊二の作品における「死」の表象

岩手大学大学院 総合科学研究科 総合文化学専攻
文化多様性理解

学籍番号：G0220004

名前：DING MIN (テイ ミン)

要旨

本研究は現代の日本監督北野武と岩井俊二の作品を対象として比較研究を行う。

筆者は作品の公開時期や題材の多様性・比較可能性を考慮し、以下の6作品を研究対象として選んだ。

北野武：『あの夏、いちばん静かな海』(1991)、『キッズ・リターン』(1996)、『HANA-BI』(1998)。

岩井俊二：『ラブレター』(1995) 『スワロウテイル』(1996) 『リリイ・シュシュのすべて』(2001)。

両監督の作品における死を研究する場合、ストーリーにおいて死が果たした役割だけでなく、製作に用いられたさまざまな技法についても検討することが重要だと思われる。そして北野武と岩井俊二の作品における死の表象を、その物語の構成（ストーリー：内容面）、映像スタイル（登場人物：表現面）、作品における死の様相（映像：テーマ面）という観点から、詳細に検討することにする。本論は「北野武の作品分析」（第1章）、「岩井俊二の作品分析」（第2章）、「北野作品と岩井作品の比較」（第3章）という構成になる。

北野武と岩井俊二両監督の作品における死を研究する場合、ストーリーにおいて死が果たした役割だけでなく、製作に用いられたさまざまな技法についても検討することが重要だと思われる。そして北野武と岩井俊二の作品における死の表象を、その物語の構成（ストーリー：内容面）、映像スタイル（登場人物：表現面）、作品における死の様相（映像：テーマ面）という観点から、詳細に検討することにする。本論は「北野武の作品分析」（第1章）、「岩井俊二の作品分析」（第2章）、「北野作品と岩井作品の比較」（第3章）という構成になる。

本稿に選んだ作品は、死にも様々で、主人公には突然の行動変化を起こすが、その理由は全く異なる。北野武の3作品とでは、『あの夏、いちばん静かな海』が最も特徴的で、主人公の茂のサーフィンの夢は叶うが、海に埋もれてしまい、死が茂の結末となってしまふ。『キッズリターン』の主人公であるマサルは、ギャングの中で必ず自分の居場所があると思って、ずっと夢見ていた。しかし、ある殺人事件に加わったマサルは、まさか上下関係の強いギャングの中で大きな間違いを犯し、結果的に失敗することになる。この作品では、死がマサルの変貌の重要なターニングポイントになっている。『HANA-BI』では、死と夢は関係ないように思えるが、西は銀行強盗などの犯罪を犯しても妻や同僚の堀部に知らせず、彼らの中では西はまっすぐな刑事であり続けているのである。どんなに重い罪であっても、西はいつも一人でそれに立ち向かい、作品の最後には西は浜辺で自殺し、死ぬことで自分を取り戻す。

岩井俊二の3作品では『ラブレター』では、博子の夢はずっと藤井樹である。博子は藤井樹死後3年でも彼のことが頭から離れず、藤井樹の中学時代の住所に手紙を出して彼の前世の痕跡を探したり、死んでもこの藤井樹の夢の追及を止めることができない。『スワロウテイル』の主人公たちの夢はお金だが、お金のためにフェイホンは警察に拷問され、獄中で無残な死を遂げる。こうしてフェイホンをはじめとする主人公たちは本当に大切なものを理解し、作品の最後にはたくさんの紙幣がフェイホンと一緒に茶毘に付されるのである。『リリイ・シュシュのすべて』では、いじめられっ子の蓮見の友達はインターネットで知り合った「青猫」だけで、「青猫」と一緒に憧れのリリイ・シュシュのライブに行くことを夢見ている。しかし、リリイ・シュシュのライブに来た時、「青猫」が自分をいじめていた星野だと知り、夢は打ち砕かれる。蓮見はその一撃を受け止めきれず、星野を殺してしまった。この死は、蓮見の極限の感情の発露であり、弱い人間が起こすことのできる極端な反抗を表しているのである。

以上の分析から、6作品の主人公たちは、現実と夢が対立したときに、自分の夢を選択しようと決意していることがわかる。その結末は死であることが多いが、主人公たちの不屈の精神と、現実に対抗することを目指す姿も浮き彫りになっている。両監督の作品の共通点を分析すると、死の表現における共通点は、各作品の主人公が行動急変を起こすこと、そしてその急変が作品の登場人物の死に直結していることである。主人公たちの行動を1990年代の日本の文脈と関連づければ、登場人物たちの運命への反発は現実世界への不満の表れであり、その不満はバブル経済を経験した日本社会全体のムードにマッチしていると言えるだろう。

北野武と岩井俊二の6作品は、それぞれのストーリーに登場する死のシーケンスを通じて、登場人物の時代の現状に対する不満を表現し、その行動の急激な変化を暗示しており、それが6作品に共通するものとなっている。1990年代という時代背景の中で、主人公が突然の行動変化で死を迎えること、そしてその死が1990年代の日本社会への不満を表していることが、この作品の共通項であり、オリジナルにある意味である。

以上のように、本稿は北野武と岩井俊二の6作品を例にとり、それぞれの作品の死の表象の特徴を内容と映像の両面から分析し、多くの相違点の中から主人公が自らの運命に反抗したという共通点を見出すことができた。作品の中の主人公たちの行動から、死の深い意味を考え直すことができただろう。