「ソナチネ」の象徴法とその神話的世界：シネマ・リテラシーの試み(3)

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2017-10-03 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 前田, 久徳 メールアドレス: 所属:
URL	http://hdl.handle.net/2297/19624

「ソナチネ」の象徴法とその神話的世界

——シネマ・リテラシーの試み(3)——

前田　久徳

北野映画には、ひたすら破滅に向かって突き進む人物を主人公にした一連の作品がある。「監督・ばんざい！」(2007)で、ヤクザ映画の制作を自らに封印する宣言があるので、今後北野映画がどのような方向に展開されていくかは、軽率に断言できないが、これまでのところでは、自己破滅衝動に駆られて死に急ぐ人物を描いた作品が、主流となってきた。

先ずこの流れについて、一瞥しておく。

監督としての第一作「その男、凶暴につき」(1989)は、麻薬組織と闘うはみ出し刑事の物語である。主人公の我妻刑事は、犯罪組織を暴くためには、暴力を行使することに何の躊躇もないし、警察内の規律も法の規制も意に介さない。といえば、ハリウッド映画の「ダーティ・ハリー」や「ダイ・ハード」のように聞こえるが、「ダーティー・ハリー」や「ダイ・ハード」では、正義対悪の構図は明確で、ハリー・キャラハンやジョン・マクレーンは、一匹狼的なはみ出し刑事であっても、彼らは悪を打ちのめすための正義の代表である。しかし、「その男、凶暴につき」の主人公は、必ずしもそうではないし、映画自体が正義対悪という単純な構図を拒否していることは、我妻の相棒の新米刑事、菊池が新生した麻薬組織と手を組むシーンで終わることからも明らかである。警察組織の中で孤立する主人公は、唯一心を許した先輩刑事が麻薬組織と通じていたことを知り、さらに精神を病む妹を抱えて出口なし状態のなか、虚無を抱え込んで、狂気のなかを自滅に向かって突き進む。映画の焦点は、飽くまでも、その彼の姿を描くところに置かれている。

翌年の「3-4x10月」(1990)。ガソリンスタンドに勤める雅樹は、暴力団組員に因縁をつけられ、ガソリンスタンドが暴力団にゆすられる羽目になる。雅樹の所属する草野球チームのコーチであるスナックのマスターが、雅樹のために一肌脱ごうと

するが、逆に組員から重症を負わされる結果となる。逆襲のため、雅樹は野球チームの仲間と二人で沖縄に行き、拳銃を手に入れて戻る。その拳銃を片手に仲間二人と組に行くが、あまりの頓馬さに逆に二人の仲間が返り討ちにあってやられてしまう。一人逃げ延びた雅樹は、ガソリンスタンドからタンクローリーを持ち出し、助手席のガールフレンドともども暴力団の事務所へ突っ込んで行く。このようなストーリーが、野球の試合中に入ったトイレでの雅樹の妄想という枠組みで描かれる。無気力で取り柄がなく存在感の薄い雅樹が、復讐の怒りに燃え、タンクローリーで組の事務所へ突っ込んで行く流れのなかで、彼を駆り立て支えたものは、前作の我妻刑事のそれと変わりはない。これにビートたけし扮するヤクザが自滅へ向かう強烈さをみせるサブストーリーが重ねられることにより、自己破滅衝動に突き動かされていく生を鮮烈に描き出す。

そして、「ソナチネ」(1993)が続くわけだが、これについては後述するので、その次の「HANA-BI」(1997)について。

主人公の西刑事は、張り込み中、同僚堀部の好意で病気の妻を見舞っている間に、堀部が犯人に撃たれて半身不随になる。その犯人逮捕の際、部下の一人が犯人の銃で命を落とし、もう一人も重症を負ってしまう。西はそれを逮捕を焦りすぎた自分のせいと考えて自責に苦しみ、結局、彼は刑事の職を辞してしまう。半身不随になり、妻子に去られた堀部は、絵画を趣味として残された人生を生きようとするのだが、その彼に画材一式を贈ったり、元部下の未亡人に生活費の補助をするのは、西のせめてもの償いの気持ちであった。しかし、その金は、ヤクザから借りた金で、西は、これまでも生活費や妻の入院費のためにヤクザから金を借りていたのだった。西には幼い我が子を失っている過去があり、今また、妻が不治の病に冒され、死期が近いことを宣告されている。親しい同僚や肉親を次々と失い、精神のどん詰まりに落ち込んだ彼は、銀行強盗で金を稼ぎ、堀部と元部下の未亡人に金を送り、余命幾ばくもない妻を連れて帰路のない旅に出る。しかし、警察の捜査の手が迫り、ヤクザたちも西の金を狙って執拗に追ってくる。追いつめられた西は、ヤクザたちを皆殺しにし、妻と自分の命を絶つ。妻との逃避行部分を抒情のベールで包んで、情感豊に描き出している点で、それまでの乾いたリリシズムと異なるし、破滅に向かう西の生きざまに堀部の生の姿を対置する構造になっているが、作品の中心は、出口を一切断たれた閉塞状況のなか、自己破滅に向かってひた走る西の生のかたちに置かれている。

最後に、「BROTHER」(2000)について。

組の抗争に敗れ、日本にいられなくなった暴力団員の山本は、アメリカにいる腹違いの弟のもとへ転がり込む。弟は、留学し

たままアメリカに居着き、ドラッグの売人に成り下がっていたのだが、その弟や彼の仲間とともに、山本は組を作って勢力を拡大し、ついには、マフィアとの対立、抗争を招くまでになる。無謀すぎる勢力の広げ方は、破滅を望んでいるかのような自暴自棄のやり方で、事実、最後に山本は、マフィアの銃弾に自ら進んで身を曝して死んでいく。「HANA-BI」で、主人公と妻の心のつながりを丁寧に描いていたのと同様に、この作品でも主人公山本と仲間の絆に焦点を当て、その部分がかなりのウェイトをもっており、それまでの一連の流れとは、微妙な変化の兆しを感じさせはするが、破滅に向かってひた走りに走っていく主人公の生きざま自体には、変化はない。

以上のように、北野映画を見渡すと、破滅へ向かって一直線に突き進んでいく主人公たちの生きざまを軸とした一連の大きな流れがあることは、明らかである。これらの世界と精神のパラスをとるかのように、その間隙を縫って、「あの夏いちばん静かな海」(1991)「みんな～やってるか！」(1994)「キッズ・リターン」(1996)「菊次郎の夏」(1999)「ドールズ」(2002)「座頭市」(2003)「TAKESHIS'」(2005)「監督ばんざい！」(2007)などが制作され、北野ワールドの多彩な世界がかたちづくられているのである。

*

さて、本稿では、数ある北野作品のなかから、特に「ソナチネ」を取り上げる。その理由は、この作品は、象徴の域を超えて神話的と呼ぶにふさわしい世界の創出に成功しており、映画的完成度の高さでは、北野作品のなかで群を抜いているからである。この点では、ヴェネチア国際映画祭金獅子賞を受賞し、北野武の名を一躍世界に知らしめた「HANA-BI」を遙かに凌いでいるし、九年後の「ドールズ」は、類似の手法を大胆に推し進めているが、多分に実験臭を残していて、「ソナチネ」の足下にも及ばない。話をなにも北野作品に限定する必要はない。数多ある映画のなかにあっても、この作品の結晶度の高さは際立っている。

ともあれ、ストーリーの確認から。

村川（ビートたけし）という北島組幹部が主人公で、組長（逗子とんぼ）の命令で、兄弟分の中松組が阿南組と抗争中のため、中松組の助っ人として沖縄に行かされる羽目になる。すぐに抗争は終わるといわれたが、到着早々、事務所が爆破されたり、スナックでの銃撃戦があったりと、事態はエスカレートの一途を辿る。村川は、彼の片腕である片桐（大杉漣）、ケン（寺島進）、中松組幹部の上地（渡辺哲）、同組員の良二（勝村

政信）とともに、ひと先ず海岸沿いの空き家へ身を隠し、様子をみることにするが、東京にいる組長とは連絡がつかず、先行きのみえない焦燥と無為の時間のなか、浜辺での相撲や落とし穴、花火での銃撃ごっこなどで無聊を慰める日々が続く。しかし、そこへ阿南組の放った殺し屋（南方英二）が現れ、村川の目の前で子分のケン（寺島進）が殺される（仮に阿南組が放った殺し屋といったが、その依頼人は北島組組長である可能性が強く、映画はその含みをもっている）。

そんななか、沖縄に来ていた組長の片腕である高橋（矢島健一）に白状させて、ようやく村川にも事態が明白になる。地下鉄の駅ができたせいで、村川のシマが繁華街になり、彼は最近羽振りが良かったのだが、組長は、そのシマを彼に与えたのが惜しくなっていた。さらに、阿南組と組んで一仕事やりたいと考えていた組長は、中松組を潰して阿南組と手を結び、ついでに村川を消せば、一挙両得と今度の沖縄行きを命じたのだった。はめられ、逃げ場を断たれたことを悟った村川は、北島組と阿南組の会合のあるホテルへ一人で乗り込み、マシンガンを撃ちまくる。そこから浜辺の隠れ家へ向かう途中、道端に車を止め、自らの頭を拳銃で撃ち抜いて果てる。

先にみた一連の作品と類似の筋立てだが、それがよく整理され、きわめてシンプルなかたちで展開される。人物の出し入れひとつとってもそれはいえる。東京からの助っ人組を最初の爆破によって整理し、さらに村川たちを浜辺の隠れ家に移すことで主要人物のみに絞り込み、殺し屋の銃弾でケンを消し、ホテルのエレベーターで片桐と上地を消しと、村川を残して最後のシーンへ絞り込んでいく。銃撃シーンの多いヤクザ映画だから、それは容易だといってしまえばそれまでだが、それにしても、その手際は、やはり鮮やかである。

構成は、組長の命令を断り切れず、嫌々ながら沖縄行きを承諾させられる導入部的な東京編と、本編に当たる沖縄編に分かれ、東京編がリアリズムで描かれるのに対し、沖縄編は、反リアリズム的な様式化を多用した方法で展開されていくのだが、それに触れる前に、浜辺のシーンをみることからはじめる。（当初、本稿で触れるシーンについては、ショット写真を掲載する予定でその準備をしたのだが、著作権上の厄介な問題があるので、断念せざるを得なかった。そのため、叙述だけでは不明確な部分があるかもしれないので、シーン説明の当該箇所は、DVDなどによる確認を期待する。）

*

阿南組からの襲撃を避けて、村川たちは、ひと先ず浜辺の空

き家に身を隠すことになる。東京の組長と連絡がつかず、事態の先行きもみえないなかで、無聊をもてあまし、浜辺で子どもじみた遊びに興じて時間を潰す日々が続く。

浜辺で繰り広げられる村川たちの行為は、物語の表面では、無聊を慰めるための他愛ない馬鹿騒ぎにすぎないが、少し注意すればすぐに分かるとおり、上で確認したストーリーと正確な照応関係にある。浜辺でのそれを出現順に一通り見渡しておく。

先ず、《ロシアンルーレット》。

ケンと良二を相手に村川がロシアンルーレットをする場面。その時はこっそり実弾を抜いているのだが、これが、実弾が発射されて自らのこめかみを打ち抜き、頭からどくどく血が流れる夢で目を覚ますショットへつながっていく。村川を襲うこの悪夢は、もちろん、この後、出口なしの窮地に追い込まれ、自滅へ向かわざるを得ないという、実際に彼が辿る運命を予告し、自らの頭を拳銃で撃ち抜く最終シーンへ正確に呼応していく。

次に、《紙相撲》。

ケンと良二が紙の力士になり、村川たちが土俵の周りを叩くと、二人は紙相撲のアクションをするシーンである。

この直前に、村川がケンや良二と浜辺の家で実際に紙相撲で遊ぶシーンがあるが、淀川長治との対談によると、当初、この屋内シーンには、別の構想があったらしい。

淀川　…『ソナチネ』の紙相撲、トントントンって。あれはね、海岸があって誰も人はいなくて、ゴロツキが五～六人いて、あれで花札だったらおもしろくないよ。

北野　ええ。

淀川　麻雀（マージャン）でもダメ。紙相撲がいいのね。どういう考えで入れたの？……なんか裁判官みたいに聞いてるね。

北野　（笑）先生言うように、麻雀はつまんないし、トランプやろうが何しようが。本当は将棋にしようかなと思って……。

淀川　いあや、将棋つまんないよ。

北野　将棋やろうとしたときは、部屋閉めちゃって、一本だけ陽が入ってて、兄貴分が「暗いからちょっと開けろ」って言うときばーって全部戻しちゃって、「今の勝負なしな」って。またお金賭（か）けてやって、調子悪いと「ちょっと開けろ」って言うと、またばーって戻しちゃう。最後はその窓が釘（くぎ）で打ってあるっていうのをやろうかなと思ったんだけど（笑）、そのシーン三回もやるとつらいかなと思って。

淀川　よかったあ。やらなくて（笑）。それはちょっと違う

んだなあ。

北野　紙相撲の方が、その瞬間子どもになれるからそっちの方が面白いかなあって。

（ビートたけし『頂上対談』新潮社、2001）

対談にはやや韜晦の気配があって、北野自身どれだけ本心を語っているか疑わしいので、〈紙相撲の方が、その瞬間子どもになれるからそっちの方が面白い〉との発言をそのまま信じるのは危険だが、それはともかく、やはりここは紙相撲の採用が理に適っている。直前にこのシーンがあるために、浜辺での相撲場面からケンと良二の紙相撲の力士の動きへ流れていくシークエンスがきわめてスムーズで、違和感を感じさせないからである。

それにしても、このシーンは、よく考え抜かれた、意味深い場面である。最初はケンと良二が向かい合って仕切るのに、次には、同じ側に戻って仕切直しに出てくる。と、二人の相手は上地になっている。つまり、敵対関係の構図が組み替わり、対立していたはずの両者が手を組んで別の相手に向かうというシーンである。これは、ストーリーそのままの縮図にほかならない。阿南組と中松組の対立に、中松組の加勢として、北島組の村川たちが助っ人に来ていたはずが、実は、北島組の組長は、背後で阿南組と手を組んで中松組を潰しにかかっていることとみごとに照応する。この企みのなかで、村川たちは、ケンと良二が演じる紙相撲のアクションさながらに、土俵の周りを叩かれ、紙の力士のような滑稽な行動を強いられるというわけである。この一連のシーンを、紙相撲のアクションだけでなく、ケンと良二を同じ側に並ばせ、塩を撒く動作から、手の塩を払い落とす仕草、蹲踞して両手を水平に広げるという一連の動きを二人にまったく同じタイミングでさせ、それをコマ落とし（ファーストアクション）で編集して、完璧に様式化してまとめてみせた監督北野武の腕は、驚嘆に価する。

ところで、村川は、組長から沖縄行きを命じられたときには、組長の企みを知らない。彼がそれを知るのは、高橋がことの真相を白状する終盤近くである。村川自身が気づいていないが、しかし、観客には、彼は組長の罠にはめられることが、冒頭で知らされる。この時点では、罠の詳細までは明かされないが、村川を呼びつけ沖縄行きを迫る場面の前に、組長と高橋の間で、以下の会話が交わされるからである。

高橋「最近、あいつも羽振りが良いですね。」

組長「まさか、南口に地下鉄ができるとは思わなかったからなあ。この辺は閑古鳥が鳴いてるよ、まったく。」

高橋「今度の件で、どうにかなンでしょう。」
組長「ま、うまくやってくれよな。」

さらに、助っ人に来た村川たちを中松組の組長が招待する宴会場面で、中松組組長の強い要請があったから来たのだという片桐の言葉に対し、当の中松組組長が、「そんなことはないだろう。お前とこの親分がどうしてもって寄こしたんだ」というシーンもある。村川は、何となく胡散臭さを肌で感じているにしても、この時点では、まだ事態がみえていない。しかし、観客には、彼が罠にはめられることが、中松組組長の言葉でより明確化してくるということは重要である。それによって、村川の存在が紙相撲の人形と化すからである。彼は北島組組長に仕組まれた運命に土俵の周りを叩かれ、珍妙な動きを強いられる存在と化すのである。

と、みてくれば、《落とし穴》や《花火遊び》の意味するところは、もはや明らかで、詳述を要しないだろうから、簡単に触れるにとどめる。

夜の浜辺に仕組まれた落とし穴にケンや良二が落ち込むという他愛ない遊びのシーンは、村川は、組長の仕組んだ〈落とし穴〉にまんまと落ち込んで、身動きのできない状態になることに対応するし、同じく、夜の浜辺で、敵味方に分かれて花火で撃ち合うシーンは、村川が一人で乗り込みマシンガンを撃ちまくる最後のシーンへ重なっていく。〈落とし穴〉と〈花火遊び〉の二つは、村川が北島組と阿南組が会合するホテルへ乗り込んでいく場面で、砂浜に取り残された幸（国舞亜矢）が、夜の砂浜で一人花火を打ち上げ、さらに落とし穴に落ちるショットを挿入する念の入れようで強調される。

なお、片桐は、浜辺での馬鹿騒ぎに対し終始冷静で一定の距離をとっているが、相撲シーンで、村川たちが立ち去ったあと、一人で紙相撲の動きをするし、もう落とし穴はないといわれ安心したとたん、結局彼も最後に穴に落ちる。それはそのまま、事態を冷静にみ、沈着な判断で動こうとする彼も、結局は事態に呑み込まれて踊らされ、最後はエレベーター内の銃撃で倒れてしまうことと呼応する。

ところで、この映画の優れている点は、仮に、浜辺の各シーンを観ているその時点で、これらの照応関係に気がつかなくても、そのシーンが表面のストーリーにきわめてすんなりと嵌め込まれているために、何の違和感も与えないことである。例えば、森田芳光監督の「それから」(1985)に、友人の妻、三千代とともに生きる決心をした主人公代助が、市街電車に乗るシーンがある。乗客たちが彼の足下へ花火を放ち、そこを代助は通り抜ける。友人からその妻を奪う決心をした代助に差し出され

た乗客たちの花火は、代助が歩むことになるこれからの茨の道を象徴的に示していることは、容易に理解できるが、もしその理解に躓けば、それまで花火はどこにも出てこなかったのに、突然、それも電車のなかで、乗客たちが一斉に火のついた花火を手にするのだから、観る者に甚だしい違和感を与えることになるだろう。

しかし、「ソナチネ」では、浜辺のシーンを日常から解放された村川が、人生の最後に手にした夏休み、そこでの子供心に戻った無邪気な遊びの数々としてストーリーの表面を辿るだけであっても、それによって、遊びの各シーンが表面上のストーリーの流れから遊離して違和や齟齬が生じるようなことはない。最初、砂浜での遊びシーンの意味を見過ごしたとしても、それに対する丁寧な配慮も忘れていない。前述のごとく、村川がマシンガンを片手にホテルへ乗り込んでいくシーンに、幸が花火を上げるシーンと落とし穴に落ちる短いシーンを挿入して、その意味を繰り返し、注意を喚起するからである。この映画は、高度な象徴性をもった世界であるにもかかわらず、表面上のストーリーと各シーンの象徴性とのみごとなバランスが、難解さや観念臭に陥る危険から救っているのである。

少し脇道に逸れたので、本筋に戻る。

みてきたように、浜辺の各シーンは、村川が辿る運命と正確に照応し、その意味では、以後の展開の伏線ということになる。しかし、ことは、伏線レベルに収まるほど単純ではない。なぜなら、これらのシーンは、ストーリーの本筋に従属する関係になっていないからである。無聊の時間をもてあました村川たちが砂浜で繰り広げる他愛ない遊びを中心に綴られるシーンは、この映画の中心的な位置を占めているし、量的にみても、単なる伏線とするには映画全体に占める割合が大きすぎる。本筋ということばを使うのなら、こちらこそが本筋と呼ぶにふさわしい。

村川たちが身を潜めた浜辺は、中松組と阿南組の抗争が展開されている〈日常〉世界から切れた場所である。日常の騒音は直接ここへは届かない。浜辺空間のその性格は、日常世界と浜辺をつなぐ道のシーンが繰り返し挿入されることで強調される。〈向こう〉からやって来て海岸に至り、海岸から起伏の多い道を通って〈向こう〉に至る。しかし、道の向こうに出現するはずの街の風景は、一度も現れることはない。道を示しつつも、浜辺の世界と街＝日常の世界とは、小高い丘陵地で遮断されている。透き通る青い海と澄み渡った青い空がどこまでも続き、自然に囲まれた砂浜の空間は、村川たち以外に人影がなく、日常の騒音や生活臭が及ばない、それとはかけ離れた、まさに別空間であり、それは、現実から独立した一種の象徴的空間、

あるいは、神話的空間なのである。

このことは、浜辺シーンを撮影するカメラワークの面からも確認できる。砂浜のシーンでは、全般的にロングショットが多用される。それにより、観客は、浜辺の世界から距離をとり、それを外側から眺めることになる。そこで動く小さな人物たちの影は、主体性を奪われて人形のようにみえる。ことに相撲シーンでは、カメラは上にあがっていき、鳥瞰的アングルから見下ろすクレーンショットも入るので、その効果はさらに顕著となる。

一見、伏線的意味を豊富に含む浜辺のシーンが、しかし、固有の独立空間を形成して映画の中心的な位置を占めているのだとすれば、いかなる事態が出現することになるのか。

このことについて述べるには、ことの順序として、この映画に頻出するシーンの様式化について触れておく必要がある。

*

リアリズムで描かれる導入部的な東京編に対して、本編に当たる沖縄編は、反リアリズムの手法で展開されることについては、最初に触れておいた。反リアリズム的手法といったのは、様式化されたシーンが多用されるからである。

自分の縄張りで営業している麻雀屋からショバ代をゆすり取ろうと恐喝する村川の演技にしろ、それを拒んだ店主（木村栄）が、クレーン車に吊り下げられて、海面に沈められたり引き上げられたりを繰り返された挙げ句、いたぶり殺されてしまう場面における麻雀屋店主の演技にしろ、リアリズムに則っている。あるいは、組長から中松組の加勢として沖縄行きを強要される流れでも、組長に逆らえず、やむなく承諾させられた鬱憤を組長直属の高橋にぶつけ、彼をトイレでぶちのめすシーンなど、鬱屈しやり切れない村川の感情をストレートに出して、強烈なリアリティがある。

しかし、これが、舞台が沖縄に移ると様子が一変する。銃撃戦のシーンなどを中心に、全般的にかなり様式化されたかたちで統一されるからである。例えば、村川たちが入ったスナックで、阿南組に襲われる銃撃戦の場面。

相手側は、身を屈めたりソファの陰から撃っているのに、村川たちは表情ひとつ変えず、横一列に並んで、ほとんど棒立ちの姿勢で拳銃をぶっ放す。それでも、相手三人は全滅するが、村川側の犠牲者はたった一人でしかない。狭い室内であれだけ激しく銃弾が飛び交うのだから、現実にはこれはあり得ない。映画が要求したのは、棒立ちの姿勢で横一列に並んで、表情ひとつ変えず、平然と拳銃を発射する、スタイリッシュな構図の

ショットであったのは、明らかである。

中松組の組長に呼び出され、中松組幹部の上地と村川の片腕である片桐が路上で会談したあと、残った組長と二人の組員が殺し屋に射殺される場面でも、同様の演出シーンがある。それまで、組長の横にいた女の代わりに二人の組員が並んで立ち、その後に組長が立つ。三人が次々と殺し屋の銃弾に倒れる。そして、倒れた三人とそれを見下ろす日傘をもった女のショット。この一連のシーンは、時間の省略によって組み立てられたシークエンスで、それ自体は、特に取り立てていうほどのこともないのだが、三人の撃たれ方が、あたかも順番を待つようにただ突っ立っているだけで、他の人間が撃たれてもまったくの無表情、ノーリアクションのまま順番に倒れていくことと重なると、様式化されたシーンとなって浮かび上がる。しかも、この一連のシーンの背後に、リズミカルな沖縄音楽が流れ続ける。本来残酷な射殺シーンに軽快なリズムを重ねることで血腥い死の重みが消し去られて、場面の様式化が果たされる。さらに、カメラは殺し屋の後ろ姿を追い続け、彼が浜辺で赤い花びらを空一面に放り上げるシーンまで、この音楽は流れ続けるのである。ここだけに限らず、この映画では音楽も様式化に大きく関わり、力を発揮している。

次に、浜辺でフリスビーで遊んでいたケンが、殺し屋に額を撃ち抜かれるシーン。ケンと良二がフリスビーで遊んでおり、それを浜辺に上げられた舟影を背に砂に腰を落として村川と幸が眺めている。舟の反対側から殺し屋がすぐ近くまでやって来て、ケンの額を撃ち抜く。血が砂にしたたり落ちる。舟を背にして砂に腰を落とした村川と幸。そのすぐ前に、額を撃ち抜かれたケン。舟の反対側に殺し屋。それぞれの距離が二メートルほど。というショットで構成されるこの場面で、ケンの額から血がしたたり落ちて倒れるのを、座った村川と幸がそのままの姿勢で無表情に、ただ見詰めている。殺し屋は何事もなかったようにゆっくりと去って行く。村川が驚き身をかわして応戦するでも、殺し屋を追撃するでもなく、幸にしても、絶叫もしなければ、気絶もしない。殺し屋が、ケンの間近まで迫って来て撃つのも不自然ならば、悠然と立ち去るのも、リアリズムの観点からは、あり得ない。ケンと一緒に遊んでいた良二が、殺し屋をみて慌てふためいて逃げるので、村川や幸、殺し屋の全く無表情でノーリアクションの姿がよけい鮮烈に浮かび上がる。今、村川が応戦も追撃もしない、といったが、直前に彼の銃が弾切れになるシーンがあるので、実際は応戦のしようがないし、彼と幸は殺し屋からみえない舟影になっているので、ケンは二人の存在を殺し屋に気づかせないように自ら犠牲になり、一方、村川と幸は自分たちの存在を気づかれないように息を潜めてい

る、とするリアリズム的な理解もできないわけではない。しかし、仮にそうだとすれば、村川の銃弾をあらかじめ空にする場面を用意してまで応戦を封じ、ケンの自己犠牲を強調しなければならない理由はどこにもないし、村川はともかく、幸が悲鳴ひとつ上げないのは、やはり不自然で、映画が要求したのは、死んでいくケンを前に顔色ひとつ変えない無表情な村川のショットだったのは明らかである。

他に、沖縄に来ている高橋を探しにホテルに出向いた村川たちは、乗り込んできた高橋と殺し屋に行き会い、狭いエレベーター内で銃撃戦となる場面もある。相変わらず、村川たちは無表情に銃を発射し、上地と片桐は倒れ、殺し屋も死ぬ。先のスナックの場面にしろこの場面にしろ、これだけ派手に撃ち合えば、大騒ぎになり、すぐさま警察に追われることになるだろうことはいわないにしても、エレベーターには乗り合わせた一般客もいるのだが、彼らは声ひとつ立てず、無表情なまま突っ立っている。

村川が北島組と阿南組の会合に一人で乗り込み、マシンガンを撃ちまくる最終場面でも、夜の闇のなかでホテルの窓に光が点滅するだけで、窓ガラスが割れるわけでも、壁が壊れるわけでもない。これも、予算の制約を逆手にとって、様式化されたシーンの一例である。

以上、銃撃シーンについて述べたが、もちろん、それに限定されるものではなく、様式化は沖縄編全体に行き渡っている。殊に、村川たちが身を潜めてからの浜辺の日々を描くシーンは、それで満たされているといえるほどである。先にみた、コマ落としで編集された二人が並んで仕切る動作を含めて、ケンと良二が繰り広げる紙相撲を中心としたシーンもそうだし、村川たちを人形のように小さく写す浜辺のロングショットの多用もそうである。村川たちが浜辺を一列になって歩むショットも挿入されていた。それと呼応して、殺し屋が浜辺を歩むショットもあったし、ともにロングショットで撮られていた。その殺し屋が、空一杯に投げ上げるハイビスカスの赤い花。あるいは、浜辺へ向かう、逆に街へ向かう道のショットが繰り返し挿入されること。夜の浜辺シーンでは、スクリーン一杯の蒼い月のショットの繰り返し。例は、これくらいで十分だろう。ことに浜辺シーンでは、背後に流れる沖縄音楽と相俟って様式化の効果はさらに上がっている。

このような様式化がもたらすのは、現実の抽象化である。現実感の希薄化、現実の単純化といってもよい。浜辺の空間も、浜辺外の現実世界も、ともに様式化されたシーンを多用することによって、両者は現実感を剥奪され、いわば同一レベルにまで抽象化されるのである。

*

浜辺の空間と浜辺外のそれとの抽象のレベルが揃ったとき、この映画に仕組まれた巧妙な仕掛が始動する。一種の逆転現象が起こるのである。一見伏線ともみえた各シーンを含む浜辺の空間は、いわば象徴的空間、神話的空間としての性格を付与され、独立した空間として映画の中心的な位置を占めて浮かび上がり、そこへ浜辺外の世界が組み込まれていくのである。

組同士の抗争とそこに巻き込まれている村川たちの現実、日常の世界が、浜辺の象徴空間へ吸収されていくためには、その抽象化は必須の条件である。村川が巻き込まれている〈日常〉が強固なリアリティを所有したままでは、そこでの〈劇〉が前景化し、それ自体が動かしがたい世界として存在を主張するから、浜辺空間への組み込みは不可能である。様式化が必要だった所以にほかならない。

もちろん、様式化だけが、すべてではない。浜辺の世界に対して〈日常〉の側を抑えて扱っている点も、重要である。抑えた扱いとは、単に量的な意味だけではない。村川の置かれた状況や事件の推移は、断片的に示されるにすぎないのである。中松組組長が助っ人に来た村川たちを招待する宴会場面で、北島組組長から聞かされた内容と中松組組長のいうことが食い違っていたり、中松組組長に呼び出され、片桐と上地が人目を避け路上で面会したときの組長の説明や、終盤での高橋の白状などによって事件の推移を断片的に示すにとどめて、組同士の抗争シーンや北島組組長の暗躍場面は直接描かれない。浜辺の世界から切れた〈日常〉世界の出来事は、このように点描的に提示されることで後退させ、ストーリー表面に大きく前景化してくるのを防ぎ、いわば軽量化されるのである。ここで、村川を待ち受ける罠について、当初彼はそれに気づいていないが、観客は、それを冒頭から知らされていた事情を想起すべきである。彼の存在自体、運命に土俵を叩かれ踊らされる紙相撲の〈人形〉と化していることが、観客にはみえていたのである。こうして、彼は傀儡化され、彼の置かれている現実、あるいは日常世界は、簡略化されて後景に置かれる。要するに、現実の骨格だけを点描として示し、そこに運命に踊らされる男を配した図を遠景として浮かび上がらせることで、〈日常〉が、浜辺の象徴世界に組み込まれることが可能になったのである。そのとき、村川という一人のヤクザが、罠に落ち、すべてをぶちこわして自らも果てるという個別固有の物語から、罠にはめられた一人の男が、自滅の道をひた走りに走るという固有名詞が消され、一般化、あるいは普遍化された抽象的な世界へと転換され、映画が提示

するのは、その一種神話的な世界となる。これが、「ソナチネ」の世界を象徴の域にまで変換するために仕組まれた巧妙な手法なのである。

この映画が目指したのは、シンフォニーやコンチェルトのように、大規模で重厚なスタイルと迫力で迫る世界の提示ではなく、ソナタよりさらに小規模で短いソナチネのように、小規模で洒落た纏まりの良い世界として提示することである。「ソナチネ」というタイトルは、おそらくここに由来する。逆にいえば、徹底したリアリズムで描かれ、滔々たる流れのもと、迫力と重厚さで迫ろうとするスタイルの対極として、象徴的世界を結晶度高くコンパクトに、一種の軽やかささえもって纏め上げることに成功しているからこそ、〈ソナチネ〉となり得たわけで、それを支えたのは上述の手法にほかならなかったのである。

*

運命の蟻地獄に落ち込んだ男、村川。麻雀屋をゆすりに行く車中で、ケンに向かって「ヤクザ、止めたくなったなあ。…なんか、もう疲れたよ」と洩らすように、彼はヤクザ稼業に嫌気がさしている。だから、自分の組を辞めていったチンピラが故郷に帰らず、喫茶店のウェーターをしてウロウロしているのを見かけると事務所に呼びつけて恫喝するし、最終場面で、一緒にいくという良二を「いいよ、バカヤロウ…少ししたらカタギになンだろう？」と断って、たった一人でホテルへ乗り込んでいく。チンピラや良二の未来を思えても、しかし彼自身には、未来はない。浜辺で危機から救ってやった幸に好意を寄せられても、もちろん幸との未来は許されてはいない。だから、二人で釣りに出かけて木の下で雨宿りする場面で、幸がシャツを脱いで裸になっても、誘いに乗ることはできないし、幸を車に乗せて浜辺から街へ向かえば、落ちるはずもない広い道から車輪を落としてしまうことになる。最終場面の、浜辺で一人待つ幸と、そこへ向かう道の途中で自らの頭を撃ち抜いて果てる村川という構図は、はじめから宿命づけられている。

先にシーンの様式化で触れた、目の前でケンが撃たれ倒れるのを、身動きひとつせず、無表情なまま見詰める彼の様子は、他面では、彼が抱え込んだ虚無を示している（このシーンに限らず、主役のビートたけしは、全編抑えた演技で通しており、その感情を殺した無表情なショットが要所々々に出てくる）。また、どこまでも続く青く澄んだ海と空に囲まれた浜辺の風景のロングショット・シーンに、明るさゆえの虚無的な雰囲気を漂わせた沖縄音楽が流れる効果と相俟って、画面に虚無感が漂う。

生きることに疲れ、虚無を抱え込んだ男が、復讐だけを情熱の支えに破滅の道を突っ走る。そして、おのれを取り巻く状況を破壊し尽くし、自らも果てる。この劇烈な生のありようを、すべてが組み込まれる浜辺の象徴空間のなかに浮かび上がらせ、固有性を消し、抽象化したかたちで提示してみせたのが「ソナチネ」の世界であることは、上で述べたとおりである。

北野映画は、このような生のかたちを同様の筋立て、構図で繰り返し撮り続け、その中心的な流れを作っている以上、それは北野武の精神に直結した問題であることは明白である。ここから先は、映画監督北野武論の領域である。なぜ、彼はこのテーマにこだわり続けるのか。それは彼にとっていかなる意味をもち、彼の他の作品たちとどのような関係をもっているのか。今は、そこへ踏み込む十分な用意がないので、それについては、今後の課題にしたいという便利な常套句を使っておくが、「ソナチネ」の内包する現代性については、一言触れておかねばならない。それこそが、監督北野武と「ソナチネ」を頂点とする一連の作品と、そしてわれわれを結ぶ一本の確かな糸だからである。

現代社会のなかでストレスを抱えて生きざるを得ない状況にあっては、自分自身をも含めて状況のすべてを破壊し、一切を空無化してしまいたいとの衝動に見舞われたことのない幸福な人は稀だろう。その衝動は、一瞬の思いとしてよぎるだけの人から、もっと大きな妄想に育て上げる人間まで人それぞれだろうが、現実に生きるわれわれは、守るべき生活も、無視できないしがらみもあって、村川のように自らの頭を撃ち抜くことも、派手にマシンガンをぶっ放すこともできはしない。衝動を実現不可能な夢として心の奥底に封じ込めて、人は日々を生きるのである。

たとえ自己破滅と引き換えになるとしても、自分を取り巻く状況なり、しがらみなりのすべてを無化し、一切を白紙に戻したいとの夢が、われわれの意識下に秘かに息づいているとすれば、その思いは、「ソナチネ」が語る世界と通底している。北野武は、われわれの意識の底に息づく夢、あるいは妄想といってもよいし、もっと一般化して時代の狂気といってもよいが、それをこの映画で形象化してみせたのである。われわれは、この映画を観るとき、自らの夢を生きるのである。ヤクザ映画という形式をとっているが、この意味ですぐれて現代的な性格をもっているのは紛れもなく、われわれの置かれている状況が続く限り、この映画は人の心に語りかける力を失わない。

*

この映画の〈語り〉のリズムや各ショットの洗練された構図についても言及しておくべきなのだが、それにはショット写真が不可欠になるので、省略せざるを得ない。ショットとショットをつなぐ編集の巧みさによる時間の省略法や場面転換の鮮やかさによって、この映画独自の〈語り〉のリズムが生み出されていること。構図については、これまで述べてきた範囲でいえば、ロシアンルーレットの場面で、村川が自らのこめかみに銃口を当てるショットと、彼がみる悪夢や、最終場面で、自分の頭を打ち抜くショットにみられる同一構図。あるいは、銃撃戦や阿南組組長の射殺場面での人物の並ばせ方などを分かりやすい例としてあげるにとどめ、今はこれ以上の深入りを断念して、最後に、色彩について簡単に触れて、本稿を閉じる。

この映画では、赤のイメージが、全体を貫いて特徴的である。助っ人に行った村川たちを、中松組組長が招待する宴会場面での沖縄舞踊の花笠。真上のアングルから巨大な花笠の燃え立つような鮮烈な赤がスクリーン全体を占めて、強烈なインパクトを与える。この赤がさまざまなヴァリエーションで出現して、一条の確かな流れを形成していくのである。

舞台が沖縄に移ってからは、ケンは真っ赤なアロハシャツを着ているし、彼が黄色のシャツになると、片桐の赤いシャツに引き継がれ、村川から似合わないと揶揄される。確かに片桐にそのシャツは似合わない。観客に笑いを提供する場面だが、同時に観客の意識のなかで、赤のイメージが異化されて、息づいていくことになる。片桐がグレーのシャツに戻ったとき、ケンがそのことを口にして彼の怒りを誘う。表面的には事態の先行きがみえない片桐の苛立ちを示しているわけだが、ここも観客にシャツの色に注意を喚起する箇所である。片桐のシャツが元のグレーに戻るのと入れ替わって、ケンのシャツは黄色から元の赤に戻っている。赤のイメージが途切れることはない。

ケンと良二が沖縄舞踊の余興をさせられるシーンでは、はじめ花笠代わりの破れた笊の上に付けられた赤い花だけが石垣の向こうに動き、彼らが姿を現すと、ポンチョふうの赤い布を纏わされている。

村川たちに迫ってきた殺し屋が、浜辺でハイビスカスの赤い花の積まれた前に立ち、それを空に投げ上げる。空一杯に拡がった赤い花が、赤いフリスビーに、次にそれを村川が射撃するショットへ、さらにケンと良二が遊ぶフリスビーへと、次々と引き継がれていくのだが、殺し屋が投げ上げた赤い花びらと空中を飛ぶ赤いフリスビーをスーパーインポジション（二重露出）を用いて編集していることからも明らかなように、赤のイメージを維持しようとする意図は明白である。

フリスビーの赤は、撃たれたケンの額からしたたり落ちる血

潮に直結するが、全体を貫く赤のイメージは、ケン一人にとどまらず、銃撃戦を中心とする血腥い各シーンと呼応し、最終の村川の頭から飛び散る血しぶきのショットへつながっていくのはいうまでもない。とすれば、赤のイメージは、自己破滅衝動に駆られ死へ向けて突っ走る主人公の生のありようそのものの、色彩レベルでの表象なのである。少し注意すれば、上で指摘したシーン以外にも赤のイメージがさりげなく、しかし意図的にはめ込まれていることに簡単に気づくはずである。

統辞論的にいえば、色彩レベルでこの映画を統一するのは、赤のイメージである。北野映画に特徴的な青、いわゆる北野ブルーは、赤との対比でその意味を鮮明にする。青のイメージは、透き通った海や抜けるような空、夜の空に浮かぶ月を大きく映したショット、村川の運転する車の色などさまざまな色調のもとで紡ぎ出されていく。赤い色彩が自己破滅衝動に駆られて突っ走る生の表象なら、それとの対比で、青のイメージは、その生を生きる人間が抱え込んだ虚無と救いようのない孤独感に結びついていくだろう。そしてそれは、最終的に死のイメージに収斂していくのは、赤と同様である。このことは、最終シーンで、〈青〉く塗られたドラム缶を積んだトラックが、浜辺で待つ幸の横を通り過ぎ、村川の〈青い〉車の横を通り抜けるのを合図のようにして、村川は自らの頭を撃ち抜くことからも見て取れよう。また、海や空の抜けるような青や夜の浜辺の神秘的でひんやりした青は、他面では〈血腥い〉日常とは異次元の別空間として浜辺の空間を浮上させる機能としても作用する。

オープニングのモリが貫通した魚の絵は、逃げ場のない蟻地獄に落ち、その身を運命に刺し貫かれて身動きの取れない生を象徴的に示していたことは、もはや誰の目にも明らかだろうが、その絵が鮮烈な赤をバックに魚にも鮮やかな青が施されていたはずで、最終シーンでの幸の青地に赤の模様の入った服に至るまで、色彩についても、冒頭から最後まで全編を貫く緻密な計算がはたらいている。「ソナチネ」の提示する世界のみごとな統一感は、色彩レベルにまでゆき渡った明晰な方法意識によってもたらされているのである。

（本学教員）