

クエンティン・タランティーノ
——映画の中の重い身体

法学部政治学科 31157114
高木那菜

目次

序章

第一章 反アクション

第二章 初期三作品における人物の造形

第三章 転換点としての『キル・ビル』——重い身体と軽いアクション

第四章 ポスト『キル・ビル』作品——「重い」アクション

終章 結論

序章

クエンティン・タランティーノは1963年に生まれ、1992年にデビューしたアメリカ合衆国の映画監督である。2015年1月現在、長編映画8本、オムニバス内の短編映画1本を脚本兼監督として制作したほか、脚本、製作、キャスト、ゲスト監督などで多くの映画やテレビドラマに関わっている。本論文では、タランティーノが監督を務めた長編映画8本を研究対象とする。

映画学校に通わず、大量の作品をひたすら観ることから学んだタランティーノの映画作りは、自身の偏愛するサブカルチャーへの言及や引用に満ち、しばしば「ポストモダンの」「サンプリング的」と称される²。また、同じくタランティーノ映画の代名詞となっているのが、たびたび議論を巻き起こしてきた過剰なバイオレンスである。一般的に、彼の映画についてイメージする時、あるいは語る時、真っ先に出てくるのがこのような性質であろう。

これらの要素は確かに、映画に刻まれるタランティーノという作家の印のひとつである。しかし、これらを彼の映画の本質として語ることに筆者は抵抗を感じる。タランティーノ映画をスクリーンで観た時に圧倒される迫力や美しさ、また過去の作品を何度も見返したくなり、新作を心待ちにさせる中毒性は、もっと別のところからくるものではないだろうか？

タランティーノ映画の、より深い魅力の源となっているもの。それは一言で言えば、全ての作品に通底して存在する「重さ」である。本稿では、特に彼の映画における人物たちの身体に注目し、この「重さ」について論じたい。

その足がかりとして、第一章では渡邊大輔による「反アクション作家」という指摘を紹介する。渡邊は、タランティーノ映画の人物たちは密室の中にいる時、あるいは地面に横たわったり、静止している時——すなわち「反アクション」の状態にある時に最も迫真性／存在感を増すと述べるが、この指摘は一般論とは異なる側面からタランティーノ映画の本質に迫っている。第二章では、このような反アクション性を強くもつ初期三作品について分析する。しかしながら、第三章で扱う『キル・ビル』二部作(2003,2004)および第四章で取り上げるその後の作品において、タランティーノは「反アクション」というキーワードでは捉えきれない作家へと変貌していく。これらの作品では多様な「運動」が展開するし、カメラは自由に動き回り、大きく開放的な空間が画面に広がる。

こういった変化も含めてタランティーノ映画全体を捉えるため、本論文では「反アクション」ではなく、「人物の迫真性／存在感」そのものをテーマとする。

クエンティン・タランティーノは、俳優たちの身体の質感と重さ——人間の、物質的手触り——を追求してきた作家である。その表象はデビュー以来、いくつかの点で変化を辿っている。そして、画面に映る身体の性質そのものもまた変化している——偶発性に支配されていた、初期の「意志の介在しない鈍重な身体」は、『キル・ビル』では「意志をもつ歪な身体」として現れ、『デス・プルーフ in グラインドハウス』(2007) 『ジャンゴ 繋がれざる者』(2012)では「意志をもち、運動を続ける身体」が躍動するのだ。

本稿では、タランティーノ映画におけるこのような「重い身体」の表象について論じる。

²1995年のオスカーをめぐる賞レースで、ミラマックス宣伝部は『パルプ・フィクション』を「まじめな映画」と捉えてもらえるよう、過去の伝統に根を下ろしつつも新しい「ポスト・モダン性」をもつ作品として売り込んだ(バーナード、ジェイミー「タランティーノ・パイ・タランティーノ」島田陽子訳、ロッキング・オン、1995、381-384ページ)。したがってこのような評価の定着は製作者側のPR戦略の成果とも言える。

第一章 反アクション

ロバート・ロドリゲスと漫画家であり原作者のフランク・ミラーが共同で監督した映画『シン・シティ』（2005）において、タランティーノはゲストとして、一部のシーンの監督を担当している。それはエピソード2の中で、主人公ドワイト（クライヴ・オーウェン）が警官であることを知らずに殺してしまった男（ベニチオ・デル・トロ）の死体を隠すため、車を走らせる場面である。暗い雨の中、額にナイフの刺さった死体を助手席に乗せ、緊張の中、ドワイトはハンドルを握っている。すると死体が目を開いてドワイトの不安を煽るようにしゃべり始め、ドワイトはそれが自分の焦りが生み出した幻想であるとわかっていつつも苛まれながら、半ば自分に言い聞かせるようにして彼の言葉に受け答えし、奇妙な会話を続けながら目的地へと向かう。

このシーンがタランティーノによる演出であることは、多少とも彼の作品に親しんでいる観客であれば、すぐにわかる。このような場面——登場人物たちが車の中で会話をしている、という状況は、彼の映画において頻繁に描かれる、見慣れたものだからだ。

批評家であり映画／メディア研究者である渡邊大輔が指摘している通り、タランティーノ映画において自動車はその内部を映し出されることが非常に多く、画面を鮮やかに駆け抜ける主体としてではなく、「密室」という空間として描かれる⁴。また渡邊は、タランティーノ映画にこのような「密室」空間が頻繁に登場することを指摘した上で、次のように述べている。

…タランティーノ映画に登場する多くの人物たちや彼らが演じるドラマは、さまざまな様態の「密室」に参入した瞬間、一挙にその迫真性を増すことは間違いない。⁵

…ここにはさらにタランティーノ映画の人物たちの表象する「横臥」や「静止」というサブテーマも付け足すことができるはずだ。タランティーノの演出する人物たちは、彼らとその身体を地面や床に横たえる時、あるいは、拳銃を相手に構え、もしくは構えられながら微動だにしない瞬間こそ、最もその存在感を鮮明にするという特性をまとっている。その意味で、常識的な見解に反して、タランティーノを「反アクション作家」の系譜に位置づけることも可能だろう。⁶

制限された「密室」空間にある時、あるいは「横臥」や「静止」を余儀なくされている時——つまり「反アクション」の状態において際立つ、「人物たちの迫真性」に注目している点は重要である。

「密室」「横臥／静止」という「反アクション」的テーマが最も印象的な作品は、監督デビュー作『レザボア・ドッグス』（1992）であろう。この映画は倉庫という密室を主な舞台としており、主役のミスター・オレンジ／ティム・ロスが映画冒頭から瀕死状態にあって、倉庫の片隅に血だらけで横たわっているし、疑心暗鬼のギャングたちは互いに銃を向け睨み合う。丹生谷貴志は『レザボア・ドッグス』等のタランティーノ作品について、物語が「死ねない生の宙吊り」を中心とした「重力圏」で展開すると表現しているが⁷、ここに働く「重力」の感覚は、映画の中で繰り返し「横臥」する登場人物たちの身体の重みとかさなる。

こうした「人物たちの迫真性」、彼らの身体の重み・厚みは、タランティーノ映画の核であり、作品に荒唐無稽というだけでは済まないある種の強さを与えている。

先述の『シン・シティ』においてタランティーノ監督シーンが全体から際立って見えるのも、単にそれがタランティーノ的状况を映しているというだけではない。CGIを駆使して描かれる荒廃した都市を舞台にアクション主体で展開する、ロドリゲス／ミラー監督による地の部分とは対照的に、このシーンの空間が非常に小さく閉ざされ、運動を抑制された俳優たちの緊張した身体で構成されているからである。

このような「反アクション」的性格は、『レザボア・ドッグス』から『ジャッキー・ブラウン』（1997）までの初期作品において支配的である。これらの作品ではほとんどの場面が室内で撮影され、画面上に運動らしい運動は現れない（『パルプ・フィクション』（1994）ではブルース・ウィリスが日本刀を握る場面があるが、彼のアクションは極端に狭い地下室の空間によって制限されている）。またバイオレンスについても、映画の中に存在はするもののその直接的な描写は抑制されている（『レザボア・ドッグス』の銀行強盗の場

⁴ 渡邊大輔「密室の映画——『ハリウッドから来た男』論」『ユリイカ』第41巻第15号、96頁

⁵ 同上、96頁

⁶ 同上、101頁

⁷ 丹生谷貴志「超薄的な『この世界』」『ユリイカ』第41巻第15号、117頁。強調は筆者。

面は省略され、警官の拷問シーンでは耳が切り取られる行為がカメラから外される)。『ジャッキー・ブラウン』においては登場人物たちはほとんどの時間家や自動車、バーや商店などの小さく閉ざされた空間の内にて、座っている。広がりのある空間や、そこを横断的に動く人間は映されない。舞台となっている街のロケーションも一切なく、時折場面が転換するときに機械的に字幕で表示される地名が、そのような大きな空間としての場所の希薄さを強調している。銃売人オデルの部屋のすぐ外にはビーチが広がっているが、窓から見えるだけで、カメラがその空間の広がりをつかむことはない。

「重さ」や「静けさ」は、『キル・ビル』シリーズ(2003, 2004)以降の作品にも存在する、タランティーノの本質的な特性である。しかし『キル・ビル』以後、アクションや大きく開けた空間が画面を彩るようになるという点では、それらの作品を反アクション的映画と呼ぶことはできないであろう。次章以降では、タランティーノ作品を時系列順に検討してゆき、「反アクション」とはやや異なる観点からタランティーノ映画の「重さ」に迫る。

第二章 初期三作品における人物の造形

数本の脚本執筆を経て映画作家としてのスタートラインに立ったタランティーノは、デビュー後の三作品において、自身のシナリオ／台詞を生かす映画作りをしている。⁸これら三作品では一部の単発的なバイオレンスや流血場面を除いて、大部分では視覚的には退屈と言ってもいいくらいの極めて地味で静的な画面（妙に間延びした長まわし、無難な構図、味気ない空間…）が続き、これをユニークな会話とキャラクターたちのクールな存在感、荒唐無稽・ナンセンスなエピソードで補っていると言える。本章では、派手な映像もアクションもないこれら三作品の中核をなす人物たちの造形について分析する。

1. 冗長な台詞まわし

物語の筋と関係のない、他愛のない冗長な会話は彼のトレードマークの一つである。そもそも彼のフィルムモグラフィーは、登場人物のひとりとして、マドンナの『ライク・ア・バーजन』について好き勝手にしゃべりまくる自身の声から始まっているのである。ユニークなキャラクターの造形と生き生きとした会話を書く力は、タランティーノ自身強みとして自覚している⁹。『イングリシアス・バスターズ』公開時のシネマトゥデイのインタビューでは、まず登場人物を詳細に作り上げ、それらを動かしていく形で脚本を書いていることを明かしている。ストーリーのためにキャラクターがいるのではなく、その逆なのだ。タランティーノ映画の中の会話で示されるのは、物語の鍵となるような情報とか内に秘めた自己などではなく、人物にある種卑近な存在感や日常性を——いわば、彼らの個性に表面的な手触りを——与えるディテールである。しかし、彼らの趣味や瑣末なエピソードによって成立している「どうでもいい」ダイアログはキャラクターに生々しさを与える一方で、多くの映画にとって物語の核となっている人間的な感情や背景を隠し、彼らにある種不気味な存在にしている側面もある。些末な事柄で埋められた台詞を喋り続ける彼らは、たつぷりと肉付けされてはいるものの、その心情や背景、行動の動機は見えない人間たちだからだ。こうしたキャラクターたちについて、阿部嘉昭は次のように表現している。

タランティーノ映画における俳優のバカっぽさはそれ自体が達成だ。いかに俳優が饒舌であってもその心奥は不透明で、そこにアメリカ型の頹廃や短絡が宿る——バカっぽさの正体とはそれなのだ。俳優は喋れば喋るほどにその存在感が不透明になり、ついに奇抜なタイミングで暴発を犯す。…美点は、そこで科白が俳優の心情読解に貢献しないことにある。¹⁰

『レザボア・ドッグス』冒頭のポップ・ソングやチップ制度をめぐる内容のない会話と、オープニング・クレジットを挟んだ後の血だらけで叫ぶティム・ロスの姿との対比、あるいは『パルプ・フィクション』でのヴィンセントとジュールスのだらだらと長いやり取りに続く恐喝・殺しとの落差は、彼らが対面する死／生命を気まぐれで軽いものにしてしまっている。ここでは、動機（原因）と結果をクリアに、かつ効率的に提示していくことで物語を紡いでいた古典的ハリウッド映画とは真逆の「偶（暴）発性」がショックを生む。

2. 鈍重な身体——トラボルタ、デ・ニーロ、マドセン

前項では、物語上「無駄な」ダイアログによって生じる人物たちの生々しい存在感と、その不透明性、それによって強調される彼ら／映画の「偶（暴）発性」について触れた。続いてここでは、俳優たちの「鈍重さ」に注目したい。

再び、キャラクターたちの「不透明な存在感」について述べた阿部嘉昭の言葉を引用する。

たとえば『パルプ』のジョン・トラボルタは何か馬のように四肢が余って見えるあの身体が、いかに映画のかが展覧されるだけだ。その証明のためユマ・サーマンとの心躍るツイストシーンが用意される。だからこそ横流し不良一派から唯一少年を拉致してサミュエル・L・ジャクソン運転するクルマで運ぶ際に、トラボルタはまったく意味のない銃の暴発で少年を死なす「ことができる」。あのトラボルタには性格がない——あるのはスーツの着こなしとループタイの取り合わせ、あるいは血みどろの服が着

⁸ 本章で引用する吉田広明「焼き直しの倫理——タランティーノの映画史的位置」でもそのような指摘がある（『ユリイカ』第41巻第15号、76頁）。

⁹ 『レザボア・ドッグス』DVDに特典映像として収められたインタビューでも、そのような発言がある。

¹⁰ 阿部嘉昭「キメラ的映画のほうへ——タランティーノと日本映画」『ユリイカ』第41巻第15号、155-156頁

替えられたときに着るバカTシャツの不格好な風情、言い換えれば解決のない、不透明な存在感のみなのだ。¹¹

『パルプ・フィクション』のジョン・トラボルタは頑強というにはやや肉のつきすぎた恰幅で、猫背で大儀そうに動く佇まいは、締まった身体で切れのいいダンスを披露していた『サタデー・ナイト・フィーバー』のトラボルタとは対照的だ。阿部が「性格がない」「不透明な存在感」と表現するこのぼんやりとした鈍重な身体を、筆者は「意志の介在しない身体」と呼びたい。

上記の引用にもあるように、トラボルタは『パルプ・フィクション』の中で文字通り銃を「暴発」させ、その気もないのに少年を殺してしまう。また、その一つ前のエピソード『金時計』において、彼は同じくらいの馬鹿馬鹿しい適当さで——ボスとの契約に背いたボクサー・ブッチの家を張り込み中に、銃をキッチンに置いたままトイレに入り、呑気に出てきたところを家に戻っていたブッチに（自分が彼に向けるはずだった銃で）蜂の巣にされる——死んでしまう（時系列のシャッフルが行われているので、映画終盤では何事もなく生きている）。『ジャッキー・ブラウン』のロバート・デ・ニーロもまた、トラボルタに通ずる鈍重さをもっている。デ・ニーロ演じるルイスは刑務所帰りの中年男で、サミュエル・L・ジャクソン演じる悪党オデールの相棒だが、かつての切れを失っており表情も振る舞いも終始冴えない。彼はショッピング・モールで運び屋からオデールの金を受け取った後駐車場に戻るのだが、焦りもあってなかなか自分の車を見つけられず、バカにしてくる相棒の女をいらだちに任せ撃ち殺してしまう。そしてその後オデールと合流した際には、自分もまたあっさり殺され、捨てられる（この映画では彼の殺人も死も、カメラによって正面から捉えられることはなく、銃声と共に死者はあっけなく画面／物語の枠外へ放り出される）。あるいは遡って第一作『レザボア・ドッグス』のマイケル・マドセンも、この系譜の上に置くことができるかもしれない。重さを感じさせる佇まい、緩慢な動きと話し方、そして『パルプ・フィクション』のトラボルタのツイストを彷彿とさせる拷問の前の短いダンス——彼もまた、映画では省略されている強盗の場面でにわかに銃を乱射したとして仲間から非難されるし、唐突なタイミングで射殺される。

重くて鈍い、「意志の介在しない身体」は、意志が通っていないために偶発的・暴発的に人を殺し、殺される。

3. 『ジャッキー・ブラウン』の艶と質感

『レザボア・ドッグス』『パルプ・フィクション』『ジャッキー・ブラウン』の初期三作品は、脚本（台詞）重視の比較的地味な画面作りが行われている点で、『キル・ビル』以降の作品とは区別することができる。一方で、『ジャッキー・ブラウン』では映像面で、それ以前の二作品からの変化が見られる。それは、物質としての俳優の身体の「質感」の強調である。

デビューからの二作品では陰影の少ないハイ・キー・ライティングが用いられていたが、三作目ではコントラストの強いロー・キーの照明が使用されるようになっていく。夜のシーンの中のいくつかのショットでは、人物たちに一方向からの強いキー・ライトが当てられ、それがパム・グリアやサミュエル・L・ジャクソンの闇に融け込む黒い肌を艶やかに浮かび上がらせる。このような照明はタランティーノの好む密室的空間をより密度の高いものにする。自動車中での会話はここでもたくさん出てくるが、『レザボア・ドッグス』『パルプ・フィクション』では明るくのっぺりとした画面で、単純に人間たちを一時的に収納する無表情な空間であったのに対し、『ジャッキー・ブラウン』で夜の街を走る車の内は陰影のある、密度の濃い空間で、その狭さと暗さが人間たちの生々しい存在感を押し出す。また、それまでの作品にはなかった人物の極端なクローズ・アップも、俳優たちの皮膚の質感を強調している。

¹¹ 同上、156頁。

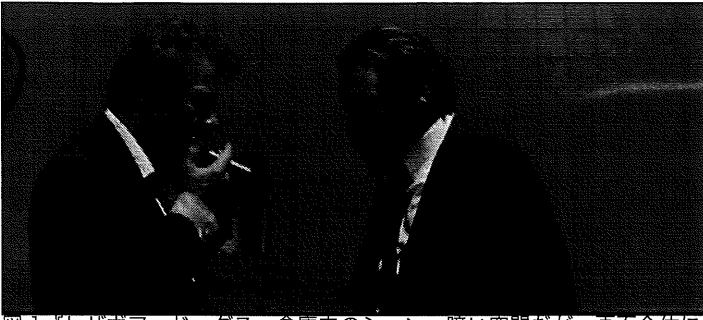


図1『レザボア・ドッグス』倉庫内のシーン。暗い空間だが、画面全体に均一に光が当たっている。



図2『パルプ・フィクション』ブッチの逃走シーン。図3同様夜の車内だが、より柔らかい照明。車内の空間も広く見える。



図3『ジャッキー・ブラウン』車内での会話シーン。画面右からのライトによって強いコントラストが生まれている。



図4 図3と同一シーンの別のショット。クローズ・アップによりパム・グリアの瞳や肌の質感が強調されている。

こうした俳優への肉薄は、その後のタランティーノ作品にも引き継がれていく。また『ジャッキー・ブラウン』以降のタランティーノは、身体のみならずさまざまなモノの質感を強調したショットを用いるようになり、そうした物質の手触りにある種の官能性をもたせている（特にセクスプロイテーション・フィルムのパロディとして作られた『デス・プルーフ in グラインドハウス』では顕著）。例えばグラスやカップに勢いよく注がれる飲み物のショットは彼の映画にしばしば登場するが、最初に用いられたのはこの『ジャッキー・ブラウン』（ジャッキーがマックスにコーヒーを淹れるシーン）である。

このような物質あるいは物質としての身体テクスチャを魅せる映像作りは、以降のタランティーノの持ち味のひとつとなっていく。

以上のように、これら初期作品の人物たちの存在感は不透明で鈍重であり、彼らの意志のない身体は偶発性に支配されている。しかしこのような特性は、後の作品において変化していく。また一方で、『ジャッキー・ブラウン』における俳優への肉薄とその質感の強調は、後の作品にも引き継がれる。

第三章 転換点としての『キル・ビル』——重い身体と軽いアクション

前章では初期三作品における、極めて反アクション的と言える人物の造形について考察した。本章では『キル・ビル』二部作に見られる、彼の映画の性質の変化について論じる。

『キル・ビル』二部作は、前作『ジャッキー・ブラウン』から6年のブランクを経て公開された。偏愛するアジアのアクション映画やB級映画のパロディを詰め込み、Vol.1・Vol.2合わせて4時間にも及ぶ大作バイオレンス・アクションである。映画としての評価は賛否両論だが、よくも悪くもタランティーノという作家の特異性が顕著に見られる作品だ。

吉田広明は、タランティーノは『キル・ビル』において「脚本主体の作家から、画面主体の作家に」変貌したと指摘する。

何より画面が違う。カット割りは細かく、カメラは動き回り、いきなり真上からの俯瞰になったかと思えばそこからクレーンで急降下する。脚本で見せる映画から、激しいアクション画面で見せる映画へ。¹²

『キル・ビル』では物語よりも、ビジュアルの鮮明さに重点が置かれている。特にVol.1では、馬鹿馬鹿しい派手さをとことん追求するB級精神に徹している。暴力描写も以前の作品とは違う。タランティーノ映画の「暴力」は『レザボア・ドッグス』『パルプ・フィクション』から人々の目を引き、時に議論を巻き起こす彼のトレードマークのひとつであったが、『キル・ビル』のバイオレンスは描写のどぎつさ（敵の手足や頭を切り落とす、目玉をつかんで抜き取る、鮮血が勢よく吹き出す、大量殺戮で血の海ができる、…）、量、共にこれまでの比較にならない。映画自体、見世物、スペクタクルとしての側面が極めて大きいのである。

しかしこのような、目まぐるしい「動」的畫面で構成される『キル・ビル』にも、タランティーノ特有の「反アクション＝静／重」的表象は随所に見出せる。本章ではそれについて述べつつ、この映画で行われる大掛かりな「アクション」の意味、空間描写の変化と、ヒロインの「意志」について論じる。

1. 「横臥」／「アクション」の繰り返し——重さと軽さ

第一章でも触れたが、渡邊大輔が指摘する通り、「横臥」はタランティーノ映画の重要なモチーフである。傷つけられ、あるいは拘束されて運動の自由を奪われた「横たわる身体」は、『レザボア・ドッグス』での瀕死のティム・ロスによって強く印象づけられ、後のタランティーノ作品でも繰り返し登場する。そしてそれが最も顕著なのがこの『キル・ビル』である。

Vol.1・Vol.2ともに、映画は傷だらけで横たわるユマ・サーマンの顔を真上から映すショットで始まる。オープニング・クレジットに続いて、（時系列的にはVol.1とVol.2のちょうど間に起こるはずである）暗殺団の一員ヴァニタ・グリーンとの戦闘場面が挿入され、その後で再び場面はブライド襲撃後の現場へ戻る。シーンの最後、教会の床に横たわるサーマンのショットはそのまま病院のベッドに安置された彼女の姿にオーヴァーラップで移行する。『ジャッキー・ブラウン』に見られた俳優の身体への肉薄は、『キル・ビル』ではさらに追求されているが、Vol.1において最もそれが行われるのがこの病院のシークエンスだ。ベッドに横たわっているユマ・サーマンの身体の重さ。彼女が目覚めるシーンでは、蚊に刺されるサーマンの肌が極端にアップされる。また、病室を抜け出して駐車場まで這っていき、なんとか車のドアを開けた彼女は、『レザボア・ドッグス』で開始早々致命傷を負ったティム・ロス同様、後部座席に身を横たえる。ロスがハーヴェイ・カイテルと会話しながら彼によって目的地へ運ばれていたのに対して、サーマンはひとりで、こわばった自身の身体（足）と対峙する（この場面の中に、敵の一人オーレン・イシイの生い立ちを描くアニメーションが挿入されるのだが、この文字通り二次元の映像はサーマンの身体の厚み・重みと対照をなす）。青葉屋でのアクションを経てVol.1のクライマックス、ルーシー・リュウとの殺陣場面でもサーマンは力尽きて倒れるが、再び立ち上がって戦いに勝つ。そしてVol.2の、棺に閉じ込められ生き埋めになるシーンは、「横臥」の究極形だ——ここで彼女は最も極限的な形で自由を奪われ、死と隣り合わせになる。また、このシーンはタランティーノ的「密室」の究極形でもある。このような極限状態で追いつめられたサーマンの身体の重み・厚み・質感の迫力は凄まじい。地中からの脱出ののち、サーマンはエル・ドライバーとの対戦を経てビルのもとへ向かう。そして最後かつ最大の敵であり、かつての恋人であるビルへの

¹² 吉田広明「焼き直しの倫理——タランティーノの映画史的位置」『ユリイカ』第41巻第15号、79頁

復讐を達成し、愛する娘を取り戻したところで、またしても彼女は顔を歪めて横たわる。今度は肉体ではなく、心の痛みによって。

ここまで見れば、『キル・ビル』の中にかくに「横臥」が多いことがわかるだろう。そしてこの重たい静的な身体表象は、「軽い」アクションと交互に現れる。

Vol.1の後半は、本作の目玉である『青葉屋での死闘』の大掛かりなアクション・シーンに費やされる。ここでヒロインは、オーレン・イシイのボディガード軍団であるクレイジー88と一対多で戦い、続いて栗山千明演じるゴーゴー・夕張と差しで対戦し、最後にオーレン本人と決着をつける。ここでのアクションは跳ぶ・投げる・蹴る・転がる・斬る・走る・天井に張り付く・チェーンを振り回す…と思いつく限りの多彩な運動で、カット割りも細かく、おそらく大部分がスタントマンによって行われている。ワイヤーを使って行われるこのようなアクロバットは、重力を感じさせない「軽い」ものだ。また、『死亡遊戯』でブルース・リーが着ていた黄色いトラック・スーツに身を包んだサーマン、制服姿で人間的感情を排した演技の栗山千明、一様に黒いスーツとマスク姿のクレイジー88は、皆それぞれ記号（キッシュ）に徹している。

『キル・ビル』が前面に押し出す漫画的なイメージがここで花開いているのであり、これは横臥の場面で見られるサーマンの（「ブライド」ではなく、俳優ユマ・サーマン本人の）重みと厚みとは対照的な薄さと軽さの表象だ（このようなハードなアクションはスタントによって行われているのであり、したがってここでのブライドの身体はサーマンの身体と一致しない）。一見映画全編がそうであるかのような印象をうける薄さ・軽さと、タランティーノ作品の刻印である厚さ・重さが混在している点が、『キル・ビル』の歪さを生んでいる。

2. 意志をもつ身体

『キル・ビル』に見られる「重い身体」は、前章で論じたトラボルタらの「鈍重な身体」とは異なるものである。この作品では、タランティーノの好む「復讐」というテーマが軸となっている。ヒロイン・ブライドは、自分とお腹の中の子どもを殺したビルとその仲間と復讐をするという確固とした目的を持っており、その意志のもとで人を殺す。また、その強い意志があるからこそ、どんなに痛めつけられても彼女は死なない。これは、その手や足に意志がない故に偶発的に人を殺し、同じように偶発的にあっさりとして死んでしまう『パルプ・フィクション』のトラボルタ、『ジャッキー・ブラウン』のロバート・デ・ニーロ、『レザボア・ドッグス』のマイケル・マドセンとは明らかに異なる（強い意志のもとで行動するという点では『ジャッキー・ブラウン』のヒロイン・ジャッキーもそうであったが、彼女はそこまで体を張ることはなかった）。このような、意志に充たされた重い身体は、のちの『デス・プルーフ in グラインドハウス』『ジャンゴ 繋がれざる者』へと繋がっていく。

3. 『キル・ビル』における空間描写

タランティーノの初期三作品においては、場所の描写は希薄であった。ほとんどのシーンが室内で展開され、その中では登場人物の動きも少なく、運動と絡めて空間全体を描いたり街のロケーションを映すこともほぼなかった。

それに対して、「画面主体の」『キル・ビル』では新たな試みが見られる。

まずVol.1では、人工的に計算され制御された空間が展開する。ブライドが沖縄から青葉屋へ移動する場面では、ブライドの乗った飛行機が上空から降りてきて東京の道路を走るオーレンらの乗った車に接近し（飛行機と自動車と並走するわけではないのだが、そのようなインパクトを与える）、そのスピード感に乗ったままブライドは飛行機を降りてオートバイにまたがり、今度は彼らに追いついて文字通り並走する。上下の空間を結びつけ、大舞台へ向かう人物たちの移動をダイナミックな運動として描くこのシーケンスは印象的だ。また、最大の見せ場が展開される青葉屋の空間もこれまでのタランティーノ的空間とは異なる。オーレン・イシイの一行が到着すると、カメラは二階の部屋へ進む彼女らを追い、そこから下にパンして一階のステージで演奏するバンドを映し、さらに横へ動いて片隅のバーカウンターのブライドを捉える。ブライドがオーレンの部屋の前から手洗いへ移動するショットでは、まず降りてくるブライドの足を階段の後ろ側から映し、滑らかに移動して横からブライドを捉え、すぐに真上に動いて廊下を歩いていく姿を見下ろし、再び下降して横からのポジションになる。青葉屋の二階建ての構造を完全に把握し、クレーンを用いた上下の空間を自在に動くカメラワークで、館内やそこでの人々の動きを舐めるように映している。Vol.2でも、バドのコンテナ・ハウスに斜め上から近づき、正面の壁を伝ってゆっくりと下がっていった床下のブライドを捉えるショットなど、縦の空間を生かしたカメラワークが見られる。このような、上下の空間を結びつけることでダイナミズムやスリルを生む手法は、密室的空間の目立つ『イングロリアス・バスターズ』にも引き継がれている。冒頭の、ランダ大佐が農家を訪れユダヤ人一家を殺すシーンで、室内で会話する二人の人物からカメラがゆっくりと降りていき、床を突き抜けて身を隠すドレフュス家の人々を映すショットは、今述べた『キル・ビル Vol.2』のショットを彷彿とさせる。

ロード・ムーヴィー的性格をもつ Vol.2 では、バドの住む荒涼とした砂漠地帯やメキシコの山並みなど、壮大な風景が画面を彩る。また、サーマンが走らせる車はオープン・カーで、初期作品で目立っていた容れ物（「密室」）としての自動車とは違い、運動（旅）するものとして機能している。このようにより広く開けた空間、その中を旅する人物たちの大きな「運動」は、『デス・プルーフ in グラインドハウス』『ジャンゴ 繋がれざる者』に引き継がれている。

このように、初期の三作品では脚本の後ろに退いていた「空間」は、『キル・ビル』においてショットや人々の運動の構成に直接関わる重要な存在へと進化している。高さ、深さ、距離をもつ空間があつて初めて運動が展開するのであり、また運動があつてこそ空間はその隅々までが意味をもち、生かされる。

以上のように、『キル・ビル』では「横臥」「密室」というタランティーノ的「静／重」の表現が極限まで突き詰められていながらも、同時に登場人物や機械の運動・大きな空間・それらを効果的に見せるための活発なカメラワークとカット編集が映画を推進するものとして新たに登場した。それによってこの作品は、前章に取り上げた彼の原初的「反アクション的映画」からは一線を画す、タランティーノ監督の転換点となったのである。

第四章 ポスト『キル・ビル』作品——「重い」アクション

前章では、『キル・ビル』二部作に見られたタランティーノの新しい側面について論じた。本章では、その後の三作品でそれらがどのように引き継がれそして発展しているかを中心に、これらの映画における身体と空間について分析する。

1. 『デス・プルーフ in グラインドハウス』——ゾーイ・ベルの「重い」アクション

この映画は、ロバート・ロドリゲスとの共同企画『グラインドハウス』の一部として製作された。かつてアメリカに数多く存在し、エクスプロイテーション映画やB級映画ばかりを扱っていた「グラインドハウス」という映画館へのオマージュである。アメリカではロドリゲス監督『プラネット・テラー in グラインドハウス』とタランティーノ監督『デス・プルーフ in グラインドハウス』およびロブ・ゾンビ、エドガー・ライト、イーライ・ロスによる数編のフェイク予告編からなる『グラインドハウス』として公開されたが、その他の国ではロドリゲス監督部分とタランティーノ監督部分がそれぞれ『プラネット・テラー in グラインドハウス』『デス・プルーフ in グラインドハウス』として別々に公開されており、いずれも『グラインドハウス』として公開したバージョンよりも長くなっている。本論では、一人の作家としてのタランティーノ監督の意向がより反映されていると思われる後者を分析対象とする。

『デス・プルーフ in グラインドハウス』は、セクスプロイテーション・フィルム（観客の通俗的な嗜好をターゲットに見世物性を強調し、手軽に売り上げを獲得しようと作られたエクスプロイテーション映画のうち、性を売り物としたもの）や、劇中の会話でも取り上げられる『パニング・ポイント』『ダーティ・メリー／クレイジー・ラリー』などのカー・アクション映画を模して作られている。セクスプロイテーション要素が強い前半では、女優の足や尻がアップで執拗に強調されている。しかしそのようなあからさまに性を意識した描写を除いても、暗いバーの店内や雨の降る夜のポーチでのロー・キーの照明は俳優たちの肌やマイクのジャケット、店の調度品などに濡れたような艶を与えているし（『ジャッキー・ブラウン』を思い出させる画面）、ドリンクやマイクが貪るように食べるナチョス、ジューク・ボックスの中のレコードなどをアップで映すショットもテンポよく挿入され、第二章で述べたような物質のテクスチャを強調することで醸される官能性のようなものが独特の雰囲気を作っている。

この静的・重厚な映画前半パートは、女性たちの乗った車とスタントマン・マイクの車の派手なカー・クラッシュで幕を閉じる。このクラッシュ・シーンは『キル・ビル』的（すなわち、漫画的・B級的）だ——二台の車が正面衝突すると、女性たちの車の窓ガラスは粉々になり、彼女たちの身体は千切れて吹き飛び地面に叩き付けられる。しかも衝突のショックを観客に堪能させるべく、同じ瞬間が別のショットで4回も繰り返される。

後半部分の冒頭（マイクが次のターゲット、つまり後半のヒロインとなる女の子たちを見つけるシーン）はモノクロ映像が使われ、重く不穏な空気が演出されている。しかしマイクがその場から去り映像がカラーに切り替わると、空は青く女優たちの着る服も鮮やかな色彩で、映画のトーンは一気に暗から明へとスイッチされる。

前半にもあった、非常にタランティーノらしい、とりとめもないリアルなガールズ・トーク（『パルプ・フィクション』以来の「バカ話」の復活）を経て、映画はクライマックスのカー・アクションを迎えるが、ここでのアクションは『キル・ビル』のものとは違う性質のものとなっている。『キル・ビル』のアクションは大掛かりなセットを組み、ワイヤーを使ったアクロバティックで派手な動きを編集で繋ぎ合わせて作り上げたものだったが、『デス・プルーフ in グラインドハウス』のラストのアクションはシンプルかつストレートなカー・チェイスである。CGIなしで撮影されたこのシーンでは、自動車という機械の重量とリアルなスピード感——『キル・ビル』では「速さ」もまた漫画的だった——が感じられる。そしてさらに重要なのが、ゾーイ・ベルによるアクションである。彼女は『キル・ビル』でブライドのスタントを勤め、この作品では本人役にキャスティングされている。『キル・ビル』の場合、「横臥」の場面で強調された身体はユマ・サーマンのものであったのに対し、アクション・シーンではスタントによって行われサーマンの顔をつけられたいわば「ブライド」という記号の身体であった。しかし『デス・プルーフ in グラインドハウス』で、高速で走りながらぶつかり合う車のボンネットにしがみついた身体はベル本人のものであり、漫画的イメージの実写化であった『キル・ビル』の「軽いアクション」に対し、派手なスペクタクルではないが気迫のこもった「重いアクション」である。ブライドの身体は、意志をもちながらも何度も挫折し、傷つき、機能できない状態に陥っていた。ベルの身体は、「生き延びる」という本能的な意志が漲った、運動し続ける身体である。

また、この映画の後半の舞台が非常に明るく開放的な空間であることも、これまでの作品とは異なる印象を与えている。そして約20分にもわたる直線的なカー・チェイスは、タランティーノ映画で初めての「距離」の表象である。

2. 『イングリシアス・バスターズ』

続く『イングリシアス・バスターズ』は、第二次世界大戦時の水面下の攻防を描いた、タランティーノ初の歴史映画（エンツォ・カステラッリ監督『地獄のバスターズ』のリメイク）である。この映画はオープニングの山小屋に始まり、地下のバー、映画館と、大小の「密室」を舞台に展開する物語である。また、連合国側の秘密部隊・バスターズ、幼い頃に家族を殺されたユダヤ人女性・ショシャナ、ナチスの「ユダヤ・ハンター」ラング大佐やショシャナに恋するツォラー一等兵らの騙し合い・探り合いを会話主体で見せる、脚本重視の作りになっている点で、初期のような反アクション作品と見ることもできる。しかし、空間内を自在に動き回るカメラワーク（ショシャナの映画館のロビーは構造が青葉屋と似ている）や拷問などの過剰なバイオレンス描写は、これが『キル・ビル』以後の映画であることをはっきりと示している。

3. 『ジャンゴ 繋がれざる者』

密室劇である前作とはうってかわって、西部劇である最新作『ジャンゴ 繋がれざる者』では、『キル・ビル Vol.2』のような壮大なロケーション、ロードムーヴィー的風景が展開する。映画のオープニングは、岩の転がる荒れ地を列になって進む黒人奴隷たちの列を映す。その後、賞金稼ぎシュルツが奴隷ジャンゴを自由にする場面では、夜の森という空間が暗い密室に似た効果を生んで、ジェイミー・フォックスの肉体を美しく強調する。しかし彼の身体存在感は、明るく開けた舞台へと移っても希釈しない。この主人公ジャンゴは、『キル・ビル』のブライド同様に強い目的をもち——ただし、いずれも復讐を誓ってはいるものの、ジャンゴの場合は敵を殺すことではなく妻の救出が最終目的——、そのためブライド同様たびたび瀕死の状態に追い詰められながらも生き延びる。また、激しい銃撃戦のシーン（スローモーションを用いておりサム・ペキンパーを彷彿とさせる）こそあれ、この映画の人物たちは無駄な動きをほとんどせず、その意味でこれは公開時にイメージされたような『キル・ビル』的アクション・スペクタクル映画ではない。機敏に馬を駆り、走り、転がり、戦うジェイミー・フォックスの身体は、意志のもとで運動を続ける重い身体である。そしてさらに面白さを生んでいるのは、全く異なる存在感をもつ準主役・ドクター・シュルツとの対比である。元歯医者で賞金稼ぎという、クリストフ・ヴァルツ演じるこの奇妙なドイツ人は、映画の前半では完全に主役を食ってしまっている（ヴァルツはこの演技で2013年アカデミー賞の最優秀助演男優賞を受賞した）。しかし、始めは屈強ながら素朴で地味な奴隷であったジャンゴはドクター・シュルツの導きで物語に引き入れられ、自由と可能性を得、共に旅する中でより強い人格を出すようになる（映画前半ではヴァルツの強引な所行に啞然としていたジャンゴが、キャンディの館へ入るときには強烈で残忍な悪者を徹底的に演じるようになり、シュルツを驚かせる場面は印象深い）¹³。『ジャンゴ 繋がれざる者』は、いかにもタランティーノ的の饒舌な台詞と個性的な「キャラ」で輝くドクター・シュルツ／クリストフ・ヴァルツと、寡黙ながら確かに存在する身体存在感によって彼に拮抗するジャンゴ／ジェイミー・フォックスという二人の異質な主人公によって構成されている。

以上のように、『キル・ビル』において強い意志をもちながら横臥／機能停止とアクションを繰り返し、重さと軽さの間を行ったり来たりしていた身体は、『デス・プルーフ in グラインドハウス』『ジャンゴ 繋がれざる者』で「意志をもって運動し続ける重い身体」に道を譲った。またこれら二作品では、『キル・ビル』より前のタランティーノ映画には決してなかった、スケールの大きな空間が映し出される。さらにそこに密室劇『イングリシアス・バスターズ』を加えたポスト『キル・ビル』三作品のいずれも、『キル・ビル』で新たに用いられた縦横無尽に空間を捉えるカメラワークや細かなカット編集によって、映像それ自体に動きとリズムのある作品となっているのである。

¹³ このような、ジャンゴとシュルツの「主役」をめぐる関係性についてはタランティーノ本人もインタビューで語っている（Gates Jr., Henry Louis “An Unfathomable Place”: a conversation with Quentin Tarantino about Django Unchained(2012), Transition, Issue 112, 2013, pp.62-64）。

終章 結論

クエンティン・タランティーノのフィルムグラフィーは、動かない（あるいは動けない）、重く不透明な人間たち、彼らを収納する空虚な密室的空间、およびそれらを捉える控えめなカメラによる「反アクション映画」から始まった。『ジャッキー・ブラウン』から空間は密度を上げ、カメラは俳優の身体に近づいていく。そして『キル・ビル』二部作では、このような密室性と身体の重み・厚み・質感への肉薄が極限まで追求される一方で、極めて漫画的な「薄」く「軽い」アクションが展開し、いわば二種類の対照的な身体が混在する作品となっている。また『キル・ビル』ではカメラは自在に動き回り、カット割りも細かく、映像がそれ自体でリズムやダイナミズムをもつものへと変化した。このような画面の変化は以降の作品にも継承される。『デス・プルーフ in グラインドハウス』では、前作でスタントを勤めたゾーイ・ベル本人と二台の自動車による「重いアクション」が見られた。また最新作では、身体の重みと質感・躍動で魅せるジャンゴとキャラ／演技で肉付けされたシュルツという、異なる存在感をもつ二人の人物が物語を活気づけている。

このように、タランティーノ映画は独特の「重さ」を抱えつつ、いくつかの点では変遷を辿ってきた。それを一言で表すならば、身体、空間ともに「密度を増してきた」ということになろうか。「鈍重」で「意志が介在しない」、偶発性に支配されていた身体から、意志を漲らせ、重み・厚みをもちながら運動を続ける身体へ。間延びした空虚な密室から、陰影の濃い、隅々まで生きている劇的空間へ。そして、それらのテクスチュアを生き生きと観客の前に表す、力のある映像へ。（『イングリシア・バスターズ』公開時の蓮實重彦氏と黒沢清氏の対談¹⁴のタイトルで、タランティーノは「努力する天然」と称されているが、こうした変貌も彼の映画への情熱からくる努力と挑戦の成果なのだろう。）

B級映画的な軽いパッケージに包まれてはいても、そのなかに不可解な強い重力がかかっている。キャラクターたちがどんなにお気楽に喋りまくっていても、その奥に沈黙がある。それが、大衆と批評家の両方をひきつけてしまうタランティーノ映画の引力の源なのかもしれない。

現在制作中の次回作『The Hateful Eight』は、猛吹雪に遭遇した二人の賞金稼ぎと一人の女性捕虜を描く西部劇とされている。となると、吹雪に閉ざされた山小屋を舞台とする、『レザボア・ドッグス』のような（あるいはそれ以上にストイックな）密室劇となるのだろうか。マイケル・マドセンやティム・ロスの出演も噂されている。デビューから23年、一筋縄ではいかない、しかし心底楽しめる映画を作り続けてきたタランティーノが今度はどのような形で私たちの期待に応えてくれるのか、非常に楽しみである。

¹⁴蓮實重彦・黒沢清「タランティーノ、あるいは努力する天然」『ユリイカ』第41巻第15号、2009年12月号。タランティーノの「努力」への言及は56ページ。

参考文献：

<邦語文献>

- 阿部嘉昭 (2009) 「キメラ的映画のほうへ——タランティノーと日本映画」 『ユリイカ』 第41巻第15号、152-161頁
- 大場正明 (1998) 「現代社会を凝縮した落とし子——他者としての背景を排除するタランティノー映画」 『キネマ旬報』 第1255号 臨時増刊5月10日号『フィルムメイカーズ③ クエンティン・タランティノー』 120-126頁
- 大和田俊之 (2009) 「パシフィック・リム・ミュージック——タランティノーの音楽とチーズの美学」 『ユリイカ』 第41巻第15号、142-151頁
- 川口敦子 (1998) 「タランティノー物語り——映画に染みだした今の”私”」 『キネマ旬報』 第1255号 臨時増刊5月10日号『フィルムメイカーズ③ クエンティン・タランティノー』 18-27頁
- 神山修一 (2009) 「『叙事詩』の語り手としてのタランティノー」 『ユリイカ』 第41巻第15号、134-141頁
- タランティノー, クエンティン (インタビュー) 「クエンティン・タランティノー監督『イングリシアス・バスターズ』——大好きな作品のアイデアを、故意にパクリ」 (シネマトゥデイ ホームページ <http://www.cinematoday.jp/page/A0002418>, 2009)
- 芝山幹郎 (1998) 「ころんでもただでは」 『キネマ旬報』 第1255号 臨時増刊5月10日号『フィルムメイカーズ③ クエンティン・タランティノー』 92-99頁
- 丹生谷貴志 (2009) 「超薄的な『この世界』」 『ユリイカ』 第41巻第15号、107-125頁
- 蓮實重彦・黒沢清 (2009) 「タランティノー、あるいは努力する天然」 『ユリイカ』 第41巻第15号、46-63頁
- バーナード, ジェイミー (1995) 『タランティノー・バイ・タランティノー』 島田陽子訳、ロッキング・オン
- 藤田直哉・渡邊大輔 (2009) 「クエンティン・タランティノーのノによる映画史——主要作品+関連作品ガイド」 『ユリイカ』 第41巻第15号、170-193頁
- 山下慧・井上健一・松崎健夫 (2012) 『現代映画用語事典』 キネマ旬報社
- ボードウェル, デイヴィッド・トンプソン, クリスティン (2007) 『フィルム・アート——映画芸術入門』 藤木秀朗監訳、名古屋大学出版会
- 吉田広明 (2009) 「焼き直しの倫理——タランティノーの映画史的位置」 『ユリイカ』 第41巻第15号、73-81頁
- 渡邊大輔 (2009) 「密室の映画——『ハリウッドから来た男』論」 『ユリイカ』 第41巻第15号、91-101頁

<英語文献>

- Dawson, Lesel (2014) "Revenge and the Family Romance in Tarantino's Kill Bill", *Mosaic: a journal for the interdisciplinary study of literature*, Volume 47, Number 2, June 2014, pp. 121-134
- Gates Jr., Henry Louis (2013) "An Unfathomable Place": a conversation with Quentin Tarantino about Django Unchained(2012), *Transition*, Issue 112, 2013, pp.47-66
- Higgins, Scott(2008) Suspenseful Situations: Melodramatic Narrative and the Contemporary Action Film, *Cinema Journal*, Vol.47, No.2, Winter, 2008, pp.74-96