

■タイムスリップ映画の歴史体感力

バブル景気に沸く 1990 年の日本社会を描く『バブルへ Go!!』という 2007 年の映画がある。ドラム式洗濯機型のタイムマシンに乗って過去のタイムスリップしようという軽いノリの映画で、かなり馬鹿馬鹿しいストーリーである。「馬鹿馬鹿しいことをあえてやっているんですよ」というノリそのものも痛々しい映画だ。

ただこの映画の直前の 2000 年代前半には、『ALWAYS 三丁目の夕日』シリーズに代表される、いわゆる「なつかし映画」「昭和ノスタルジーもの」のブームがあった。

「なつかし映画」については、いろいろな論者が社会現象として考察したし、この連載でも取り上げたことがある。なかでも 2006 年の『地下鉄に乗って』などは、中年のサラリーマンが占領下日本の父親に会いに行く「タイムスリップ人情物」(?)であった。

一方、この『バブルへ Go!!』は、それらの「なつかし映画」の一種としてみることもできるが、その王道の方法である人情や感動で押してくることはない。むしろそれらのアク抜き映画だったという位置づけもできる。何しろ行く先がバブル期の日本、1990 年なのだ。軽いノリや馬鹿馬鹿しさこそが愛された時代だし、(現代から見た)「痛々しさ」も織り込み済みなのだろう。ある時代の世相を描く風俗映画としてみてみればむしろ興味深く、人々はディスコで踊り狂い、船上卒業パーティで行われるビンゴ大会の 1 等賞金は 200 万円、一万円札を掲げてタクシーを呼び止めようとする人々が道沿いに並ぶほか、後の有名芸能人の無名時代なども描かれている。

それらはある年代以上の人にとってはいちいち興味深い(なつかしい)ものだろうけれども、ただ、単にバブルの時代が描かれているからこの映画が重要だということではない。重要なのは、これが「バブルの時代にタイムマシンで向かう」映画だということである。

もちろん「タイムスリップ」は SF のギミックの一つで、歴史を知っている現代人が過去に飛ぶことで、重要な歴史的イベントの現場に立ち会い、歴史改変の可能性と戦う(あるいはそれに棹さす)というのが王道のジャンルである。主人公がタイムスリップした直後の、全てが不思議で違和感があり、新鮮であるのに「知っている」という異文化体験は、主人公への感情移入を引き起こさせる映画前半の重要な時間である。また、タイムスリップしたことやその後の主人公たちの行動によって生じた歴史的な流れの変更、前後関係や因果関係の矛盾が、主人公たちに解決すべき目標や試練を形成し、物語のクライマックスにむけてのかれらの活躍を明確にする。そしてついにそれが達成されて再びうまく「歴史」が繋がってゆくさまは、「タイムパラドクスとその解消」として、読者や観客に理知的な満足感を与える。

ここで「歴史」とは、個人の手では変えられないような強固なもの、あるいは変えてはならない大切なものでありつつ、(例えば後に重要になる人物の無名の幼少期など)未来を知る主人公たちの手によって簡単に変えられてしまうという脆さをも露呈している。その両面性がスリリングな物語の展開を可能にし、観客にとっては、まさに「歴史」を体感す

る機会になるといえよう。

タイムスリップを夢見たことのある人は少なくないだろう。「タイムスリップ」する先は、歴史家なら当然、自分の専門とする時代だろうか。歴史ファンであれば、直接見てみたい時代をいくつもあげられるはずだ。

だがこの映画は、行き先にわずか17年前を選ぶ。それが見（せ）たかったものだというのである。それは「歴史」なのだろうか？

この映画のネタ元であるタイムスリップもの、1985年のアメリカ映画『バック・トゥ・ザ・フューチャー』ですら、跳んだ先は30年前である。

そこで主人公は、若き日の自分の母親に恋心を持たれてしまう。それは非常にマズイことなのだ。放っておけば父親が母親に振られてしまい、自分が生まれない！ 「歴史改変」というにはずいぶん小さいものではあるけれども、これもまた十分SFだ。

けれども『バブルへGo!!』のほうは17年前に跳び、主人公はそこで無邪気に遊ぶ。「未来」を知っている立場から、いろいろな人に「ヒント」を与えて回ったりするのだ。（例えばJリーグ開幕前のラモス瑠偉に「ドーハではコーナーキックに気をつけた方がいいよ」と教えるとか。1990年の人に教えるべきは、阪神淡路大震災ではないだろうかと思うのだけれども）

挙げ句の果てには、むしろバブル崩壊を阻止するという歴史改変を起こそうとする。インターネットでこの映画の批評を探すと、「この映画の制作者たちはバブルにまだ憧れているに違いない」などという批評が多数ある。確かに否定できない……。

ただ一つ、印象深いシーンがあった。先に挙げた船上パーティで、広末涼子の扮する主人公が、「Everybody dance now」のリズムに惹かれて踊り出してしまうシーンである。

バブルの人たちも踊ってはいる。けれどもそれは決められた「型」にはまっぴらで、窮屈そうだ。つまり、全て「やること」が決まっぴらで、実はそれを繰り返すだけ。（あの踊り方は、狭いスペースに人を詰め込むためのものだったことに改めて気づく）ただ、かれらはそれに不満を見せることなく、楽しげに踊っている。

始めはためらっていた主人公も踊り出すのだが、かれらの「型」を全く無視して踊る。全てのリズムを杓子定規に使わない。床を広く使い、体を大きく動かす。別に一流のダンスというわけでもないはずだのだが、それでも、バブルの人たちにはできなかった踊り方なのだ。

つまりこの10年半あまり、経済成長は全くなかったけれども若者のダンスの技術は確実に向上したということだ。周囲の目に気づいて主人公が我に返るさいの演出はいかにもダサく、このポイントを掘り進めることもないのだが、それでもバブルの「貧しさ」がさりげなく浮かび上がったシーンだと思う。

そもそも歴史映画というものは基本的に、観客にタイムスリップを体験させるメディアだ。映画を観ているだけで、過去の人物や事件を目撃し、時代の状況に接する機会を与え

られるわけである。観客は、自分がこの時代の人として生きていたらいかに行動したろうかと考えることもあるだろう。

ただ基本的に、映画の観客は傍観者で、スクリーンのなかのできごとにこちらから働きかける機会をもたない。史実に照らし、その嘘や誇張に心のなかでツッコミを入れながら観ることくらいはできるにしても、である。

これに対し、「タイムスリップ歴史もの」は、主人公の「歴史体験」そのものに感情移入することで、間接的に現在の自分のまま、「歴史」に居合わせることができる。そしてタイムスリップした主人公は、たんなる歴史物語の登場人物たちと違い、過去と現代との違いを探る異文化体験者の眼を持っている。

またそれゆえに、主人公の異文化体験を際立たせるためにも、たんなる「歴史映画」以上に「タイムスリップ歴史もの」の時代考証はときに精細であることが求められるだろう。

そうした細かい配慮も含めて、近現代史という歴史を「体感すること」に近づくさまざまな方法を考えようとするこの連載にとって重要な素材である。

では「17年前のバブル期にタイムスリップする」というこの映画の意味合いはどのようなものか。2007年の映画公開時からすでに10年が経とうとしている。例えば画面のなかでバブル期の女性を演じている、はっきりと太い眉毛が特徴の女優（吹石一恵）は、自分がその8年後に国民の人気俳優と結婚することを知らない。主人公が使っているのはカメラ付き携帯電話であって「スマホ」ではない。（技術の発達はまるで年号のように時間的順序をはっきりさせる指標となる） 私たち自身がこの映画にとっての未来人になってしまった。フィルムは変わらない。10年の時間だけが経ったのだ。

この映画が示そうとするバブルへの名残も、バブルの記憶とともに遠ざかってゆく。それでも2000年代後半には、「歴史もの」としては扱えないきわめて近い過去ではあるが、それでいてしっかりとした異文化体験でもある「17年」という時間的距離が、地続きの過去ではなく、それなりの「跳躍」を必要とするものであったことの痕跡として、この映画を読み解くことができるだろう。