

第42回イメージライブラリー映像講座

石岡良治＋三浦哲哉 映画史講義——何が「ハリウッド」と呼ばれるか

開催日：
2015年7月2日（木）

講師：
石岡良治（批評家）、三浦哲哉（映画批評家・研究者）



この講座について

現実の事件や災害などを前にして、繰り返し囁かれる「まるでハリウッド映画みたいだ」という言葉。しかし、では「ハリウッド映画」とは何だろうと考えてみると、その内実をとて一言では説明できないことに気づきます。ハリウッドは20世紀の映画産業を牽引し、世界中の視覚文化や消費文化に多大な影響を与えてきました。その長く複雑な歴史を知ることは、映画だけに留まらず、現在のわたしたちを取り囲むあらゆる視覚芸術・娯楽作品を読み解く手掛かりとなるでしょう。本講座では、ハイカルチャーとサブカルチャーの垣根を越えて縦横無尽な批評活動を展開する石岡良治氏と、明快かつ大胆な切り口で「映画とは何か」を問い直す著作を発表している三浦哲哉氏を迎え、具体的な作品分析から出発して、広大なハリウッド映画の世界を案内していただきます。

三浦哲哉 プレゼンテーション

司会 これより第42回イメージライブラリー映像講座「石岡良治＋三浦哲哉 映画史講義——何が「ハリウッド」と呼ばれるか」を始めます。最初に三浦さんと石岡さんそれぞれにプレゼンテーションをしていただいて、そこから対談に移りたいと思います。それでは三浦さん、よろしくお願いいたします。

三浦 三浦と申します。最初に少しだけまとまった時間をいただいて、今日の対談のイントロとさせていただきますと思います。

石岡さんは僕の大学院時代の先輩です。石岡さんは最近テレビ番組「哲子の部屋」にも出てすっかり有名になりましたけれど、かつては裏番長というか道場チャンピオンというか、知る人ぞ知る実力者という感じの方でした。僕は石岡さんの読書会にずっと出ていたんですが、その読書会はちょっと伝説的で、読んでいたのはジル・ドゥルーズという哲学者の著書の一つ『意味の論理学』で、はちゃめちゃに難しい本なんですけれども、註がたくさん付いてるんですね。石岡さんがその註に書かれた原典を一人で片っ端から解説していく。ドゥルーズのそのまたバックグラウンドからドゥルーズの生成を論じるという、そのパフォーマンスに本当に圧倒されました。たしか石岡さんは二十代後半だったと思いますが（笑）。現代思想から、映画を含めた視覚文化まで、過去から現在にいたるまで、膨大な知識を持つ石岡さんと一緒にハリウッド映画を見ることは、非常に刺激的なことだと思います。まずは、僕のほうから、その仲立ちをするようないくつかの論点を提示したいと思います。

そして次に、それを踏まえて先ほど上映された『インターステラー』について、僕なりの見解を述べたいと思います。最初にざっくり言ってしまうと、記憶と忘却というテーマがあります。文系の論文のテンプレみたいですが、情報過多社会の中でどうするかという大問題ともつながるかと思います。このイメージライブラリーでも映像のアーカイブが整備されていますが、それにいかにしてアクセスし、そこから様々な価値を取り出していか、どう付き合っていくのかということについて、対談を通して示せればと思います。

それからこれは僕自身の最近の関心にも近いのですが、神話の問題があります。「何が「ハリウッド」と呼ばれるか」というテーマに対する一つの回答として、ハリウッド映画とはすなわち神話であるということが言い得ると思うんです。神話としてのハリウッドをどう理解していくかということも、対談の中で展開することができればと思っています。

神話の潜勢力を解放する

三浦 さて、自分自身の『インターステラー』論についてお話しする前に、石岡さんの『インターステラー』論を簡潔に紹介したいと思います。石岡さんはニコニコ生放送のチャンネルを持っていらして、ご覧になっている方もいると思います。そこで石岡さんは本作を論じるにあたって、ほかの映画批評家や研究者がやりそうでやらないことを大胆に、しかも確固とした方法論をもってなされている。どういうことか。ノーランは自分が影響を受けた作品のタイトルを挙げています。ウェブでも公開されていますが、『ラストスタッフ』、『月世界の女』、『ほしのこえ』、『惑星ソラリス』、『アラバマ物語』、『オーロラの彼方へ』、『スローターハウス5』、『2001年宇宙の旅』の8本です。石岡さんはこれらをリテラルに見返して、『インターステラー』と重ねるわけです。註に挙げられている文献をまづコンプリートして、そこから生成を論じる、という発想と近いかもしれません。

ある種の間違ったシネフィルの場合だと「作品そのものを見よ」と言うか、まず内在的に作品そのものの肌理を見て、徹頭徹尾そこに留まるのが純粋な映画の見方だという姿勢があると思うんですけど、石岡さんはそうではない。一つの作品を自律したもののみならず、その枠内で深く細かく掘り下げていくというよりも、参照された過去があるならばそれを見れば良いじゃないかと考える。そしてその方法は非常に有効なものであったと思うんです。

こうしたアプローチは、石岡さんの2冊目の著書『超』批評 視覚文化×マンガ』の方法論をまさに踏襲したものだとも言えます。これは非常に重要な本で、過去の映像とどう付き合うのか、そこからどう新しい価値を引き出すことができるのかということを考えたい人には必携の、格別な意味を持った方法の書ではないかと僕は思っています。この本でも基本的には、一つの作品に内在的に、自ら領域を閉じて分析するのではなくて、考えられるかぎりの複数の系列を引き寄せようとしています。様々なアーカイブにアクセスできる時代なのだから、それを使わない手はないというか、最大限使う。当然時間はかかるんですけど、石岡さんは時間をかけて一つ一つ丁寧にやっています。結果、他の誰もが見つけることができなかった作品の価値が出てくる。生成的な価値ですね。その一連の分析を、これは本の中で言われていたことを僕なりに要約した言葉ですが、「神話の潜勢力を解放する」「神話の作動をリマップする」ということだと言えると思うんです。そのためには、作品一つだけを見るのではじゅうぶんじゃないんです。

ここで潜在性、あるいは潜勢力という言葉の説明しておきたいと思います。一つの作品の中で様々な歴史を飛び越えて作動する潜勢力とは何かということ、予備知識として知っておかなければいけない。潜勢力とは何か。様々な説明の仕方があると思うんですけど、ここではドゥルーズが使っている雷の例を挙げたいと思います。雷というのは、空と大地の電位差から起こる現象ですね。空と地面とで、異なる強度量を持った潜勢力が生まれ、それがある閾値を超えた時に雷が走る。その時にピカッと明るくなるわけですね。ここでのポイントは、空間的な雷のフォルムが現れる前の潜在的なマイナスとプラスは、空間を前提としていないということです。潜在的な強度は、空間的に表象されていない。つまり、どことも分からない場所で、どっちが上でどっちが下ということを前提としない、まさに空間以前の仕方で共存しているということです。ちなみに、いま手元にある河出書房のハードカバーのほうの『差異と反復』187頁にこの説明がありますが、これはおそらくアニメーションや映画の表象の根本的な原理の説明でもあるのではないかと僕は思っています。

石岡さんはおそらく、例えば雷の場合であれば、できてしまった後の現勢的な雷のフォルムだけを考えるのではまったくつまらないと思っている。そうではなくて、空間以前の、雷というかたちがそこから生まれるところの、複数の潜在的なものに遡る。ちなみにそれをドゥルーズは「暗き先触れ」と言いました。「暗き」というのはまさに空間以前、光が生まれる前という意味ですね。そこに遡る。

『インターステラー』を見るのであれば、『インターステラー』を『インターステラー』として現勢させる前の、映画の様々な要素、神話的要素かもしれないし、なんらかの「定式」かもしれないし、身振りやキャラクターかもしれないけれど、それは『インターステラー』一本を見るだけでは分からない。そうではなくて、『2001年宇宙の旅』で誰かが発明した定式とか、あるいは『アラバマ物語』で非常にうまく機能した家族のかたちといったものが、潜在的にあって、空間以前の状態で蠢いていると想定するんですね。その上でクリストファー・ノーランをはじめとする『インターステラー』の作り手たちがそのような潜在的な要素をどのように使い、それがどの程度うまくいき、あるいはうまくいかなかったのかを検証していく方法をとられている。

神話／構造についての二つの理解

三浦 この辺で「何が「ハリウッド」と呼ばれるのか」という問いとも関連づけたいと思うんですけど、1970年代ぐらいから「ハリウッド映画とは構造である」≡「ハリウッド映画とは神話である」という言い方がはつきりなされるようになりました。この場合の「神話」の概念は、アメリカの神話学者ジョーゼフ・キャンベルという人が流行させたもので、僕はまず大塚英志さんの一連の著作から学んだのですが、1970年代ぐらいからハリウッド映画はキャンベルが語る神話に基づくようになった。とても類型的な構造に基づいてつくられることが一つの決まり事になっていったと言われています。有名な話ですが、『スターウォーズ』がその典型的な作品で、宇宙に行きはしますが、それこそギリシャ以来の人間の想像力に深く根を下ろした神話の構造に則っているらしい。そこで実際に何が登場して、というコンテンツは取り替えがきくだけでも、コンテンツを差し引いた後に残る構造、枠組みそのものははつきりと普遍的なものである。『スターウォーズ』以降のハリウッド映画、特にブロックバスター映画は、そうした神話を非常に単純な仕方で繰り返し続けており、そのことで観客をいわば普遍的なしかたで魅了していると言われているんです。

これは日本の映画批評にも影響を及ぼしています。例えば、どちらかといえば、神話や構造に対する批判的な言及になりますが、80年代からずっと理論的に優れた発言をし続けている安井豊さんという方は、ハリウッド映画は1985年からジェームズ・キャメロンの時代になったと診断し、それを「構造の映画」と呼びました。『エイリアン2』からということですが、それ以降のキャメロンの映画は話がものすごく単純で、テンプレートの不気味な作動という感じがある。エイリアンしかり、『ターミネーター』のシュワルツェネッガーしかりですね。世界を救う英雄神話の反復であるうに、その物語構造にそって映画が機械のように動き始めたら観客もそれに巻き込まれざるを得ないという、そういう感触がある。そういう映画を作ったキャメロンは『アバター』に至るまでハリウッドのキングとして君臨することになります。70年代のジョージ・ルーカスによる『スターウォーズ』の時代を経て、スティーヴン・スピルバーグという複雑なクリエイターを挟み、キャメロンの時代にハリウッド映画＝構造、≡神話が完成したという見方があって、それが肯定するためであれ批判するためであれ、「ハリウッドとは何か」を考える時に一つの基準になっていると思うんです。

さて、それに対して、石岡さんがその著書あるいはニコ生等で実演してみせた神話あるいは構造は、どうやらそういう無制限に反復可能なテンプレのようなものではないですね。この辺が今日のポイントの一つになるかと思いますが、神話あるいは構造という時に二つの理解の仕方がある。もしかして石岡以前／石岡以後と言って良いかもしれないですけど（笑）いや、というより、構造主義はもともと石岡さんのようなことを言おうとしていたのが、いつのまにか単純化されてしまっただけということかもしれませんね。ともあれ、「スターウォーズ以降のブロックバスターは一つのテンプレの使い回し」というような場合に前提とされているのは、とても単純化された、不変の物語構造にすぎないということです。もし本当にそうだとしたら面白くないですね、これは。実際のところ、立派なクリエイターなら、そこから出発することはあるにしても、それだけでは当然つくれないし、つくっていないと思います。それに対して石岡さんは「フォーミュラ」という言い方をします。ちなみにこれは、先日、平倉圭さんという映像と知覚の研究者と石岡さんが先日対談をなさっていて、そこでも出てきた論点です。フォーミュラは「定式」と訳されています。さっき言った潜在性の話にここで戻るんですが、定式は、複数の併存する潜在的な要素の狭間に、まさに雷がその都度発生するかのように出てくるものであるということなんですね。とても捉えがたいものです。

今日は石岡以後の、複雑なほうの構造主義の可能性を様々な仕方でお聞きしたいなと思っています。具体的に言うと、いまは巨大なアーカイブが、映像に関わる人の前に出てしまっているわけですね。それを操作し、『インターステラー』だけを見るのではなくて、複数のウィンドウを開きつつ、その定式が未来に向かって様々なかたちを変えていく、現勢化していく振る舞いを観察することに可能性があるのではないだろうかと思うんです。

『インターステラー』における神話

三浦 今日の題材である『インターステラー』と『アバター』に関して言いますと、仮に石岡以前／以後という言い方をすれば、『アバター』はおそらく石岡以前の構造主義によって語りやすい作品だと思うんです。つまり、その神話を読み込んでくださいますと言わんばかりにテンプレートが埋め込まれていて、それを見る人が様々な立場から様々な想像力のかたちを投影することができる、そういう作品だと思うんですね。見る者の想像力を焚き付けて、ある種深い心象風景のようなものとなつたような錯覚を与える。豊饒な、って言うんでしょうかね。そういう作品だとさしあたり言えると思うんです。

それに対して『インターステラー』はどうなのか。構造、あるいは神話という観点から見た時にどうなのか。これも明らかに世界を救う英雄神話的な物語がベースにあるとも言えますが、クリストファー・ノーランがやろうとしていることはたぶん『アバター』とはまったく正反対です。『アバター』が観客のオーガニックな想像力を巻き込んで豊かになっていく、しかも「すべてがつながっている」という世界のコンティニュイティを確かめることが最終的な目的としてある作品だとすると、『インターステラー』も一見そう見える。親子の愛が描かれて、違う異世界とコネクトして、未来の自分が過去にメッセージを宛てて……と、「すべてがつながっている」というような外観はとっているんですけど、この作品が画期的というか他の最近のハリウッド映画と全然似ていないところがあるとすれば、同時に、徹底的に不毛な、甦らない何かを映画のスクリーンのうえにつくりだそうという点においてなのではないかと思ったんです。そして、こちらは、石岡以後のアプローチによってこそ、その魅力が再構成しうるたぐいのものなのではないか。

『インターステラー』には不毛性があり、あらゆる水準においてそうだと思うんですね。例えば、初めてアン・ハサウェイが出てくる場面です。ハリウッド映画の監督は、ヒロインの初登場の瞬間をいかに魅力的に演出することができるかを、あの手この手を使ってやるのだと思いますが、ここは非常に奇妙です。ある種の放置プレイというか、そんな気がしませんでしたか？ 特に会議室で心理的な探り合いが為される場面では、その表情が悪い意味の記号でしかないんですね。一義的なメッセージが読み取れてしまうような表情ばかりが顔に浮かんでいて、しかも、つながらないんです、全然。シナリオを読んで自分で勝手にこういう表情をしようと思ったのか、ノーランの指示にぴったり従ったのか、いずれにせよ編集された後にコンティニューイティ（連続性）がまったく生まれないんですね。先ほどの言い方をすると、アン・ハサウェイの顔がすべて現勢的だからです。つまり雷が鳴った後の形態をたんに表情として模倣しているだけなんです。本当に「やれやれ」って顔をするんだよね、アン・ハサウェイは（笑）。

表情がばらばらなままつながらないという事態を回避するために一番簡単なのは、たぶん、無表情にすることです。無表情だけれど、モナリザの微笑みたいに複数の感情が潜在的にあるような顔をさせておけば、後からそれがフィードバックして深いことを考えているように見えるというのが、演出の成功しやすいやり方だと思うんですけれど、ここはそうじゃないんですね。むしろモナリザのような曖昧さを徹底して欠いた顔をアン・ハサウェイにさせて、それを放置している。この取りつくしまのない感じがいかにもノーラン的という気がしますね。

放置と言ってもいいし、不毛と言ってもいいですが、産出力という意味における生命を奪われてしまったものへの意識は、アン・ハサウェイの演出からも見えるし、この映画全体のテーマでもあると思うんです。

惑星で置き去りにされるというのがまさにそれですね。置き去りにされた宇宙飛行士たちが放置されればなしでそのまま朽ち果てて死んでいくのか。それとも生きるために何か賭けをするのか。分岐点がいろんなところに用意されていて、永遠の沈黙の中でこのまま無限の死の中に置かれてしまうのかといったことをたえず想像させる。そのような死の想像力にすぐ訴えかけてくる映画だと思います。胚胎された時間として未来があるというかんじでは全然なくて、こうなったらあななる、ここで間違えたらあとは永遠に凍結して終わる……というような、空間化された時間が、複雑に分岐していく。

これは石岡さんのニコ生でも懸案になっていたところですけれど、『インターステラー』において、まさに空間化された時間というのでしょうか、本来は潜在的なものであるはずの時間を現勢的に表現しきってしまったというシーンがありますね。娘の部屋が、過去から未来にいたるまでずらりと上下左右に増殖して無限につながっていることが視覚的に示された終盤の場面ですが、ブルーレイ版にはそのメイキングが収録されていて、それも非常に興味深いです。コンピュータでもすごい時間をかけて一つの部屋をデザインして、それをプリンタで出力して、貼り付けていったらしいんですね。まさに、ある種のテンプレを押し広げるといふかたちで造形されている。時間を空間的に押し広げることを文字通りコピーの技術を使ってやったという、その途方もなさ。空間化された無限の時間の前に立たされたといふか、そういうポルヘス的な孤独っていうんでしょうかね、その造形のある意味で極めた作品だと思うんです。けれども、そのような時間の空間化といふか凍結が、別種の再生の条件にもなっている。そこがポイントですね。

不毛な再生のオブセッション

三浦 もう一つ、『インターステラー』はループ状のものがテーマになっていますよね。ノーランは絶えず生まれていく持続を表現したいとはあまり思っていない人で、ループでいいじゃんという感じなんですよね。そこもすぐ変わっているなと思います。最後はある種のハッピーエンドで、家族の再会なんだけれども、この時地球の問題は解決してないですね。そっちはもう諦めているわけです。Abandoned といふか、救われなかった。特に弟は畑を焼かれて恨み骨髄、ものすごく逆上していましたが、彼が救われるべき再会の場所は用意されていない。それで、人類の移住の地である第2の地球が希望として示されるわけです。新しい惑星に人類が移住して、命の営みが継承されるだろうという希望があるんだけど、でも地球は死んでるじゃんっていうことがすごく単純な疑問として残るんですね。地球に似た生命圏は主人公たちの活躍でどうやらコピーできそうであるらしい。ならそれでいいのか、という。応えるための心の準備がなかなかできそうもない問いを最後に突きつけて終わります。

この点に関してもう一つ指摘したいのは、これが『プレステージ』でマジシャンがやっていた瞬間移動とまったく同じ構図だということです。瞬間移動の芸を競い合うマジシャンのひとりが、ある決定的な方法に辿り着く。それはどういうやり方かと言うと、ニコラ・テスラの発明品ということになっているのだけれど、その装置によって、瞬間移動はできないんだけど、人間を複製することができるということになります。自分が二人になる。それを瞬間移動に見せかけるために、複製した一人を舞台の下に落として、しかも水槽に沈めて毎回殺すということをやった。ステージで瞬間移動のトリックをするたびに、分裂した自分を一人ずつ殺している。生き残ったほうは死の苦しみを味わわないわけだからまあいいのかな、とも思いますが、でもそれはやはり死ぬのは自分でもあるしなあ、という、これも奇妙な疑問を残して終わる映画ですね。

『インターステラー』のオチもそれと一緒に、地球がもう一つの地球に転生する。もう一つの地球は忘却されて、死んでしまう。不毛な再生とでもいふか、ある種の生まれ変わりはあるんだけど、しかしそこで一方が切り捨てられてしまう。『アバター』のように、すべてがつながって、様々な過去の幸福な記憶と結びつきあって、というのを多幸的にやる映画が基本的には主流なわけですが、それに対して、ノーランが考えている、記憶よりも忘却、生よりも不毛さ、連続性よりも断絶をむしろ強く意識させる映画は非常に貴重なのではないかと思います。そして、僕らがアーカイブや記憶の問題を考えるにあたって、実はノーランにすごく大きなヒントが隠されているのではないかと、ということですね。「神話」を介してストレートに世界とつながる幻想を抱かせるのではなく、様々な要素があえてばらばらなまま放置されているかのように見えるノーラン作品は、もしかしたら、それに相応しい今日的な見かたを要請してもいて、それが石岡さんのクリエイティブな読解を引き出したと言えるかもしれません。

石岡良治 プレゼンテーション

司会 ありがとうございます。それでは続きまして、石岡さんに発表をお願いします。

石岡 石岡良治です。よろしくお願ひします。はじめに神話の問題について簡単にお答えておきたいと思いますが、三浦さんから、キャンベル的神話観とは異なる神話観についてお話しいただきました。キャンベル的神話の図式は、小説論でよく言われた言葉だと「物語 vs 小説」というものですね。つまり、昔話やグリム童話など、物語の構造分析や神話の分析で分析可能なものは小説足り得ない。そこをどうにかしてはみ出していくモダンな実験こそが小説であるという理解があって、そこでは「これは神話だ」という言葉がある種否定的な物言いとして現れる。

わたしはどうも、神話 vs 小説のどちらに付くとかそういう問い自体が苦手なんです。わたしが神話について考える時には、いったん構成要素まで分解した上で、もう一回展開する。そうすると、割と違うものが出てくるのではないかと確信を持っています。それは一見、神話Aが神話Bに変わったとしてもどっちみち神話じゃないかという話にまとめることもできるのですが、この微細な差違のジャンプこそが、物語が小説から離脱した時の感動って言うんですかね。神話Aと神話Bの質的な差をいきなり置くことはせず、まずはジャンプの魅力として語った上で、その後でもう一回、その魅力をどう捉え直すかというスタンスで、神話については考えています。

さて、わたしのプレゼンテーションは、イメージライブラリー・ニュース 32号を随時参照しながら進めていきたいと思っています。先ほど三浦さんにご紹介いただい

たように、わたしはクリストファー・ノーランが『インターステラー』を制作する上で影響を受けた8本の映画を愚直に見て、読み解いていくことをニコ生でやっただけです。皆さんもこの映画のどれかを参考にすると面白いと思います。わたしが一本推奨するとしたら『アラバマ物語』ですね。たぶんこの中では一番見返されることのない、『オーロラの彼方へ』のほうが映画としてはマイナーですが、8本を愚直に見ると、『アラバマ物語』が重要だということに気づきました。

イメージライブラリー・ニュースでわたしが挙げた5本の映画は、言ってしまうと、『アバター』の背景を為すとしたらわたしが想定した映画です。つまり、『インターステラー』とノーランが影響を受けた8本の映画の関係に近いものを読み込んでみたということですね。これらの作品について、順番に説明していきたいです。

発明品としての映画——『鷲の巣から救われて』

石岡 最初に挙げていた『鷲の巣から救われて』は、もうコピーライトが切れていますのでYouTubeで見れます。この映画は二つの場面がすごく印象的なんです。一つは、鷲が赤ちゃんを攫って行って飛んでいる場面です。この鷲は模型なんです。背景も絵です。スクロールというか、巻物のように背景が横に流れて行く場面が一つ。もう一つは、独力ではないにせよハリウッドの物語映画を完成させた巨匠D・W・グリフィスがこの映画の主演をやっているのですが、彼が崖っぷちでこの鷲の模型と戦ってやっつけるんですね。模型なので、何だかちやちいんです。ところが、こう言っちゃなんですが、この映画は今見ても奇妙な感動を誘う。

映画産業は基本的に発明品として今なお現れています。そうであるが故に産業的要素を持っている。産業芸術、インダストリアル・アートということですね。例えば映画についての理論書でもっとも有名なものの一つであるジル・ドゥルーズの『シネマ』によれば、映画はいわゆる芸術ではなくて、産業と結びつくことで生まれる。お金との関係ですね。産業にお金がかかるといふ事実があるが故に、いくらディレクターががんばってもファイナル・カットの権利を持つプロデューサーに思惑を覆されてしまったり、最初のスクリーニングでファンが納得しなかったら無理矢理ハッピーエンドに変えられてしまったみたいな事例があるわけですね。インディペンデントの映画がそこから逃れようとしても、それでもやっぱりお金は掛かる。ハリウッド映画について考える時には、実はその産業性に何らかのチャンスを見る必要があるというのがわたしの考えです。

ここでもう一つ言えることは、発明品として考えると、『アバター』や『インターステラー』のシナリオが楽しめなかったとしても映像は良かったな、ということがあります。昨夜『インターステラー』を見直してきたのですが、色彩設計がすごく優れているなどと思います。妙に抑制された色調で統一してあって、その結果『アバター』であれば生じているような様々なギミックがあまりないように見える。いずれにせよハリウッド映画は、その時々々の映像技術のイノベーションを見せ続けるという側面を持っています。そうすると何が起きるかと言うと、その時には画期的だった技術が即座に古くなってしまふという歴史ですね。そのような観点から見ると『鷲の巣から救われて』はかなり初期の、初歩的な技術に属します。大抵の人にとってはやっぱり今見ると子ども騙しに見えるってことで、技術がどんどん更新されていくわけですね。そのもっとも新しい試み——と言っても4,5年経っているのですでに古くなりつつありますが——が『アバター』の翼竜にまたがるジェットです。この映像は、宮崎駿の『風の谷のナウシカ』でメーヴェが風を受けて飛ぶ姿の影響があるということによく言われますが、ハリウッド映画の歴史においてはこういう表現がどんどん更新されていくという傾向があります。

ただ、ハリウッド映画を考える時には、『鷲の巣から救われて』はなおもちょっと良い。この赤ちゃんが良いんですよ。赤ちゃんの反応が、本当に泣いているとか、たぶん本当に怖いんだと思いますが、吊るされて怯えている感じがちゃんとリアルなんです。グリフィスの格闘においても、必死に模型と格闘をする、ある種のリアリティがある。リアリティというものをどこに見出すか。100年以上前の作品なので、すでに仕掛けが明らかになってしまっている今なお『鷲の巣から救われて』にはちょっと引っかかるというか、何か心に残るポイントがあるなということを感じています。

アルフレッド・ヒッチコックの『鳥』は1963年制作なので、ちょうど50年前くらいの映画ですけれども、これもさっきの『鷲の巣から救われて』とノリが一緒なんです。大量の鳥が襲いかかってくる場面はどう見ても背景のスクリーンに鳥が投影されていて、役者がブルースクリーンの前で怯えている演技をしている。これは『ロード・オブ・ザ・リング』や『アバター』に現れてくるモーション・キャプチャの演技や、背景をCGで合成するやり方と一緒にですね。またヒッチコックの映画で必ず目につく点として、ドライブをするときに必ず背景がスクリーンで、実際に車を運転してない。何かすごくつくりものめいています。もし映画が新しい技術の見本市だとするならば、これは古くてちやちいんですが、巨匠だという視点でヒッチコックを見ると、何かこのミスマッチの魅力を見つけなきゃいけないのかなという奇妙な欲望にとらわれたりすることが起こるんですよ。

でもそれは本当は倒錯していて、実際にはヒッチコックの映像で一番重要なのはシナリオのサスペンスです。絵コンテのコンテはコンティニュイティのコンテから来ていますが、ヒッチコックはもともとイラストで場面をあらかじめ構築してしまふ、撮影の時点での偶発性をできるだけ消そうとした人だと言われているんですよ。三浦さんの『サスペンス映画史』でも語られているように、シナリオのつながりが持つサスペンスという点では今見てもすごい。けれどもそれを実現している技術に、所々、車を運転している場面であらゆるスクリーンがずれているとか、遠景を捉えたショットの風景はかなりの割合でマットペインティングだったりするというのが起こる。

それでちょっと面白いのは、例えばこのモノクロのスケッチ写真。少女の顔が棄損されているイメージに恐ろしいものを感じる。逃げ惑う少女の顔にカラスの造形が投影されているわけですが、カラー版だと怖くないですね。普通に髪を振り乱しているだけだということが分かるのですが、モノクロだとこの黒い髪とカラスの影が何かこう不気味なものに見えてくる。ハリウッド映画は時に発明の連鎖として現れる以上、どうしても過去のものがちやちい見える。でもそのちやちいを突破する印象的な場面を折々に見出していくことが、過去のハリウッド作品を見る時に求められるんじゃないかなと考えているのです。

『鳥』の特殊効果を担当したのはアブ・アイワークス。実は最初のミッキーマウスのアニメーターだった人なんです。アニメーターとしてのアブ・アイワークスは、そそのかされて分かりませんが、「ウォルトディズニーは絵も描けない音楽も作れない、だけどもわたしにはドローイングが描ける」ってことで独立したんですが、その後制作した『かえるのフリップ』シリーズは正直面白くないですね。結果として、アニメーターとしては一時代を築きながらも持続性がなかったという人です。彼が晩年に、1920年代後半のミッキーマウスから三十数年経ってこういう特殊効果に突然現れてくるというのはすごく面白いなと思っています。わたし自身は、日本の映画の慣習ではアニメーションと実写を分断しすぎているという思いを持っています。なぜ分断されているかと言ってしまうと、メディアの本質ではなくてファンが求めるものが違ふことに他ならないのですが、ハリウッド映画を見ているとこのような事例に満ちているんですね。そうであるが故に、3DCGの全面的導入もごく初期からの論理的帰結と言つていいようなものと感じられてくる。つまりハリウッド映画は、『鷲の巣から救われて』が制作された1908年の時点で、使えるリソース、技術的手段は何でも使う。そして発明品として、作品というイノベーションをつくり上げていく。この貪欲さを見逃してはいけないなと思っています。けれども、先ほども言ったように発明品の連続である以上、色あせていく。その色あせたものにどう付き合うかというのが、端的にそのシナリオや演出などの職人技を見ることだけでなく、過去のハリウッド作品を見る際に求められることのように思われます。

石岡 次にリチャード・フライシャーの『絞殺魔』を挙げてみました。複数の窓、複数のウィンドウの経験ということをお話しはよく言っていて、例えばコンピュータのディスプレイ上で複数のウィンドウが重なって層をなしているような、そういう情報処理のイメージがあるわけですが、実はこの『絞殺魔』という映画はそれを愚直にサスペンスとして描いている。サスペンスというよりは犯罪捜査ですが、これが相当惨たらしい。年齢を問わない女性に対する暴行犯を描いているので非常に暴力的なイメージなんですが、面白いのは、複数の画面が出ることで一個一個のショッキングな印象がちょっと和らぐんですよ。報道に立ち会っているかのような効果が得られる。

映画を見る人にとって、こういうスプリット・スクリーン（分割画面）は基本的には反則技で、一つのイメージで画面を保たせる力がない人が頼る手段ぐらいに思われがちなんですが、リチャード・フライシャーがそういう人でないことは彼の偉大なフィルモグラフィから明らかだと思うんですね。彼がデザルヴォという現実の連続殺人犯を扱ったドラマにおいてこの手法を用いたところに、わたしはハリウッドのもう一つのとてつもない野望を見たいと思っているんですよ。

ネタバレをしてしまいますが、この映画では最後にデザルヴォが逮捕されて監獄に居るんですね。しかし「こういう犯罪を事前に防ぐ方法はない」とか言って、まるで凶悪犯罪者に対する事前予知はできないものかと、そういう問題提起をしているかのようなんです。『マイノリティ・リポート』や、テレビドラマで言うと『24-TWENTY FOUR』や『パーソン・オブ・インタレスト 犯罪予知ユニット』でも、そういう監視システムを使って事前に怪しい犯罪を予知しようという欲望を描いていますけれど、興味深いことにデザルヴォはこの映画が公開された時点では現実に獄中にいたんですね。そして、その5年後に殺されてしまうんですよ。

アメリカでは、凶悪犯罪者が死刑になったり、獄死したり、逃げ果せたりしたあらゆる事件に対して常に陰謀論が生まれる。具体的には、デザルヴォは実は犯人ではないという説が今なお根強く都市伝説のように言われ続けています。しかしながら『絞殺魔』という映画は、その現実のデザルヴォとは独立して存在してしまっているという事実ですね。日本の映画の慣習からするとハリウッドが時に異様に見えるのは、このように進行中の歴史的出来事や事件の話が即座に映画にになってしまうことなんです。近年ですとFacebookの創設者マーク・ザッカーバーグを扱った『ソーシャル・ネットワーク』ですね。ストーリーは終わりようがないので、「日常は続く」で終わるしかないのですが、そんな映画をFacebookの草創期につくってしまうとてつものなさ。あとは「大統領」が常に映画に表象され続けていることの執拗さですね。これはまるで、ハリウッド映画の中に現実のアメリカ史をもう一つのウィンドウとして持ち込んでしまおうという傾向に見えるということです。

言ってしまうと、映画産業以前からアメリカにはそういうエンタメがあるんですね。例えばワイルド・ウェスト・ショー。ウエスタンのショーで、なんとカーポイと実際に戦っていたインディアン本人が登場するドラマが平気で上演されていた。日本で言ったら、幕末志士の本人に出てもらったショーがショービジネスとして成立しているようなものですが、ちょっと考えにくいですよ。ハリウッドはずっとこういうものをやり続けているという異常さがあるわけなんです。

『絞殺魔』も実は、アメリカ初の有人宇宙飛行を果たしたマーキュリー計画の宇宙飛行士たちを祝うテレビ・ニュース場面から始まるんですね。たしかパレードが行われている場面だったと思いますけれど。世界的には、宇宙開発はガガーリンのソビエト連邦（現ロシア）の方がずっと先行していたのでマーキュリー計画はやや記憶に残りにくいのですが、『絞殺魔』では現実のテレビ・ニュースを取り入れてそういう出来事も執拗に記念しつつ、しかも同じ時期に殺人事件がアメリカを恐怖に陥れていたという事実を示し、犯人逮捕までの物語をほぼリアルタイムで描いてしまう。

そしてここでスプリット・スクリーンが現れる。この技巧性が目立つことによって、レーティングの仕組みが完成していない時期において残酷な殺人事件を扱うことができる。ヒッチコックの後期ぐらいから、残酷な流血の場面を見せてしまうというような試行はあって、これも一つの過渡期的な試みと思われるわけですね。

今世紀においては、先ほどもお話したように『24-TWENTY FOUR』や『パーソン・オブ・インタレスト 犯罪予知ユニット』が一番有名ですね。スプリット・スクリーンによって、一つ一つの場面の意味合いのニュアンスは絶対に解釈不可能になります。なおかつ、三浦さんが『マイノリティ・リポート』について書いていたようなノンリニア編集の可能性ということがあります。ウィンドウがずっと集まり、まとも直されて、散らばっていく。場面を凝集させてはまた消散させるというのがノンリニアの編集の可能性ですが、同時にはあり得ないものをリニアな時間軸によってあたかも同時に起こっているように見せる場面のシンボルとして、スプリット・スクリーンが、今世紀の特にドラマにおいて多用される方法として現れてきた。

テレビドラマはハリウッド映画とは少しずれるのですが、いずれにせよ、現実のアメリカの歴史とハリウッド映画の歴史がある種張り合っていて、一部においては映画やドラマのほうが現実を先取りしたり凌駕したりする場面がある。『24-TWENTY FOUR』がアフリカ系大統領の誕生についての話をずっと描き続けていて、アメリカ国民の多くがこのドラマに慣れ親しんでいたが故に、オバマ大統領の誕生に違和感を覚えなかったという話があります。肩唾物の都市伝説ではあるのですが、そういう言説が成り立ってしまうぐらいには、ハリウッドは現実のアメリカに張り合おうとしている。そのようなハリウッドのある種の執拗さを見ざるを得ないとわたしは思っています。このことが、一般には映画というフィクションの世界とリアル（現実）の歴史の関係として表されるわけですね。

陳腐化の問題と陰謀論——『マトリックス』

石岡 『マトリックス』はすごく好きなんですが、もはやギャグのようにも見えます。例えばこの映画で導入されたバレットタイム。すでに『ジョジョの奇妙な冒険』第3部がアニメ化されたのを見ている現在のわたしたちは、これはディオvs承太郎の時を止めた世界でのバトルとほぼ同種のものであろうということを理解するわけで、もう見飽きていると思うんですよ。しかし『マトリックス』の優れたところは、仮想空間だからこういう奇妙なことが起こり得るのだとひたすら提示したこと。情報のイメージは映画で表しようがないとよく言われます。先ほど紹介した『ソーシャル・ネットワーク』も、MySpaceにFacebookが勝つとか、ブログサービスと検索サービスはどう違うかといったことを人間ドラマとして描き出すしかないという限界がある。情報に対する映画の張り合いには割と限界があるわけですね。

そして『マトリックス』で用いられる緑色は、実はコンピュータのイメージとしてはかなり昔のディスプレイ、CRT（ブラウン管）モニタのイメージを参照しているもので、これも実は新しくはなかった。けれども恐ろしいことに、今でもこういうイメージは使われているんですよ。『マトリックス』におけるほぼすべてのイメージは陳腐化しているけれども、その陳腐化はもしかしたらひたすら使い倒されたことに因るのではないかという疑念がぬぐえないわけです。

例えば、緑色の文字列が上から下へと縦に降り注いでいるショットは、文字が横に現れてくるコンピュータのプログラミング画面を縦にしたことに意味があったわけです。このショットは、『マトリックス・レボリューションズ』の香港ノワールめいた、しかもフェイク化したような場面で執拗に降り注ぐ雨に対応している。この雨の中に行んでいるエージェント・スミスはもちろん緑のコードから成り立っているんで、分解されたらまた緑の文字に解体していく。『マトリックス』の優れたところはこうしたイメージの旋律にあったわけです。

ところが『マトリックス』は割と真摯な映画でして、こういう表層のイメージが、実際にはプログラミングする人がいて成り立っている、仮想空間を成り立たせる現実があることを表してしまっただけ。マルクス主義的に言うところの上部構造に対するベース（基礎）の世界をちゃんと表してしまっただけ。その結果、『マトリックス・レボリューションズ』では、現実世界で人間たちがロボットに対して反抗の狼煙を上げるといような、割とストレートな革命の物語を繰り広げるのですが、こう言っちゃなんですが、古いんですよ。

岡崎乾二郎さんは、『マトリックス』シリーズは1,2,3とどんどん古くなって不思議な映画だと言っていました。一作目は1999年だけれども、二作目の『マトリックス・リローデッド』はどうだろうか。ハイウェイでのカー・アクションは素晴らしいですが、こういうのは80年代から90年代のカー・アクションでいっぱい見たなっ

て感じですよね。そして『マトリックス・レボリューションズ』に至っては、極端な話『メトロポリス』ぐらい古くなっていると言っても良いぐらい古い。ロボットに対して人間、労働者が反乱して、身体には心がなくてはいけない、みたいな。心身二元論のバランスのとれた状態が理想とされるある種の精神主義と言っても良いし、革命も結局、ロボット、アーキテクチャ、アーキテクトのサイドと人間のサイドが痛み分けというかたちで終わる。しかも、それも割と丁寧に描かれている。でもその丁寧さがちょっと勿体ないという不思議な映画です。これは言ってしまうえば、仮想空間がもたらすあらゆる負の連想に付き合っ、それに整合性をつけてしまった結果起きたことだとわたしは思います。

トリロジー（三部作）というものに嫌な予感を抱く人は多いですよね。一作で終われば良かったものがトリロジーになることでちゃんと終わる話ってのは割と少ない。むしろ構造的には、先ほどの潜在性/現勢性で言うと、インフラの世界の中で蠢いている反乱の可能性は一作目でじゅうぶんあったわけですけど、それを展開して、全てを語ろうとしてしまう。そういう推進力で出来上がるトリロジーの限界はあるように思うんですね。

やはり『マトリックス』の魅力は、全然現実味のない、あのひたすら空虚な空間ですよね。でもバレットタイムのようなイメージだけで永遠に耐え続けることは難しいというのが、ハリウッドが物語をも一つの魅力の源泉にしていることの秘訣なのかもしれないとわたしは思います。

あともう一つ。実はこの世界は本当のリアリティではなく、もう一つの隠れたリアリティの表層にすぎないのではないかという、背後世界への想像力。これは言ってしまうと陰謀論的なものですね。Conspiracyが生じる。ハリウッドが特殊技術を使って現実の水準をいくつかに分けようとする場合には、フィクションとリアリティでも良いし、仮想性 (Virtuality) と現実性 (Reality) でも良いのですが——実際には仮想性と現実性は対立しないというのはよく言われる話ですが——こうした背後世界の想像力を今なお愚直に描いています。『マトリックス』ならば、現実とは実際にはこういうものにしか過ぎないが、わたしたちは醒めることのない夢にいる、というように。プラトンの洞窟でも良いでしょうし、胡蝶の夢でも良いでしょう。夢か現かという、クリストファー・ノーランにもつながるかもしれない、そういう関係性です。

ただわたしは、この関係性をメタ的に考察するというか、入れ子状の仕組みを掘り下げていく方向にはあまり興味がないんですね。陰謀論というものそれ自体を捉えることを考えていきたい。まとめると、技術的手段をいくらかでも無節操にかき集めていく産業・イノベーションとしての側面や、現実のアメリカ史に張り合おうとする側面と並んで、陰謀論的なものというのはハリウッドについて考える上で無視できないことのように思うのです。

CGが可能にした表現——『ロード・オブ・ザ・リング』

石岡 『ロード・オブ・ザ・リング』については、ゴラムの画期性に尽きます。この映画は3DCGであることによって、題材においても表現の達成の面でも納得させたというものだと思っています。

原作であるトルキンの『ホビット』および『指輪物語』は、ハイ・ファンタジーと呼ばれる、異世界を完全に構築するタイプのファンタジーです。20世紀から今世紀にかけて、わたしたちはRPG（ロールプレイング・ゲーム）などを通じてこのイマジネーションに散々付き合いつづけていたわけですが、『ロード・オブ・ザ・リング』ではそれがもっと良いゲームのような映像として現れた。

CG映画を見ると、皆カメラの動きに違和感を持つはず。場面が変わると、カメラポジションを動かしてCGをクルクルと回してしまうんですね。実際カメラを使った映画だとその風景を余すところなく写そうとんかきしないわけですけど、折角つくれたCGだからとその舞台を回転させて見せてしまうわけですね。そういうカメラ視線が、この『ロード・オブ・ザ・リング』においては特に問題にならなかった。

そしてもう一つは、ゴラムのようなモーション・キャプチャによるクリーチャー。実は『指輪物語』は、ホビットやエルフといった人間（ヒューマン）とは異なる様々な種族がいるが故に人種主義的な連想を呼び起こしかねないという問題もあって、実写化がほぼ不可能に近いと言われていたんですね。それがCGによって解決された。

ゴラムは指輪をもともと保持していた人物ですが、こんなに不気味なキャラクターなので、あまり羨ましくない。『ホビットの冒険』や『ロード・オブ・ザ・リング』は、ホリー・グレイル（聖杯探究）物語にしては珍しく、羨ましくない「指輪もの」なのですが、その象徴として、ゴラムのようなCGでなければ描けないものが現れたということです。

ゴラムを演じているアンディ・サーキスが、その後も『キングコング』や『猿の惑星：新世紀』などで欠かすことのできない名優として活躍していることも興味深いですし、ピーター・ジャクソンがニュージーランドに拠点を置きながらもハリウッド・ブロックバスター映画をずっとつくり続けていることも興味深い。今日はハリウッドというものをアメリカの歴史との重なり合いで見てくださいけれど、ここでは「ハリウッド」というものが、ロサンゼルス郊外の独特の空間から——『マトリックス』とは違うかたちで——仮想化された姿を見ることができるとも言えない。例えばそれは『マッドマックス』というオーストラリア映画がハリウッド・アクションと似たかたちで比較されるのと似ているかもしれないということです。

異質な表象体験の接続——『アバター』

石岡 時間が少ないので、『アバター』については一点だけ見たいと思います。今日お話しした様々な問題が出てきているのが『アバター』なのですが、この映画のもっとも優れた場面は、足を悪くしたジェイクがアバターとして目覚めるところ。ジェイクが素顔の時点で、すでに顔が緑色になっているのがポイントです。移行が非常に巧みなんです。まったく異質な表象体験に基づくCGと実写を接続することに成功している。

アバターとして目覚めてから、はじめに映るのが足なんです。健康な足であるが故に走り回って、パワースーツにぶつかりそうになって咄嗟に避けるのですが、これがクオリッチ大佐とのラストバトルにつながっている点も非常に見事ですね。そして、生身のジェイクは基本的には車椅子なのですが、一度アバター体験を得た彼は同じ車椅子を操縦していても非常に快活そうに見えるというのも重要なポイント。この一連の場面の美しさが、わたしは『アバター』のもっとも美しいモメントだと思っています。惑星ナヴィに行く瞬間やそこの冒険も良いのですが、やっぱりここでのギャップの場面が一番素晴らしいかなと思っているんですね。キャメロンはたしかに様々なものを取り込んで接続していくのですが、その接続をおこなうにあたって、彼は接続困難なものを非常にうまく移行させていく。

そしてもう一つ。この映画が『マトリックス』的なモデルとやや異なる点として、『アバター』はオンライン・ゲームの比喩だと言われています。オンライン・ゲームでプレイヤーがアバターをつかって、そこの世界でファンタジー的なゲームをおこなうという比喩であり、映画のラストはゲームの世界で暮らすことの比喩であるというように言われていました。しかしわたしは、そうではない部分に着目したいんですね。

惑星ナヴィで、カプセルの中からアバターを操っているジェイクにクオリッチ大佐が直接襲い掛かるシーンがあります。そこでは、ジェイクと彼のアバターという二つの表象が同時に表れているんですね。両方にビントが合うことはないのですが、身体反応が同期している。その後、ヒロインがまず倒れている生身のジェイクに駆け寄るのですが、『アバター』に三浦さんの言う「愛のモメント」があるとするならば、彼女とジェイクのアバターの組み合わせよりも、やはりこちらだと思うんですね。この映画は白人酋長ものと言われますが、人間の姿のジェイクを彼女が受け入れるこの場面にこそ『アバター』最大のポイントが現れている。要するに、仮想現実と現実、インフラと上部構造というように分離したものが、リアリティの水準は違っても地続きであって、このように同じ平面で出会うことも可能なタイプの重ね合わされた表象であることを示しているように思うんですね。

映画のラスト、ジェイクが人間の身体を捨てて、ナヴィ族の世界に移行して、カットと覚醒して終わる。一般的には、虚構の世界で生きていくことを選んだってこ

とになっているのですが、これについても、『マトリックス』と同様のロジックによってすでにトリロジーの製作が決定しているので、これがどう台無しにされていくのかを、わたしたちは見続ける義務を課せられているという感じがする。『アバター』がトリロジーに展開する歴史は、もしかしたらアメリカン・ヒストリーの一部になっているのではないかと、くらいのことを言えるのではないかと考えています。それでは、残りのことはまた話し合いながら語れればと思います。ありがとうございました。

対談開始 「古さ」について

司会 ありがとうございます。それではこれより対談に移りたいと思います。

三浦 先ほど石岡さんが言った「古さ」の問題をもう少しお聞きしたいのですが、僕も映画の授業をやらせていただいているので、グリフィスとか古い映画を見せるのですが、これだけ古いとその良さを説明するのがすごく難しいじゃないですか。この良さがわからなければ、わからないお前が悪いとか言って、滅茶苦茶なプレッシャーを与える（笑）。あるいはシネフィル的な、千本ノックして規範を身体化せよみたいな世界ってあるじゃないですか。その場合は、インストールすれば分かるんだみたいなロジックになりますよね。僕自身は、実際ジョン・フォード30本ノックとかやったんですよね（笑）。でも石岡さんの言う古いものの魅力は、そういうのではないですよね。

石岡 いや、そういうのがなくもなくて。やっぱりわたしも、ヒッチコック・ノックはヒッチコックとトリュフォーのインタビューを見ながら一本ずつ見る、みたいな……。

三浦 ああ、それはやりますよね。

石岡 やりますよね。それをやると、やっぱり車のところがちゃいじゃないかといった印象がずっと残り続けていて。逆にこれをこれとして愛さなきゃいけないのかな、みたいな不思議な義務感に駆られた経験があるんですよ。サスペンスの効果と運転シーンのエフェクトはもちろんばらばらだからこそ、同時に残るといえるか。ヒッチコックと同時代の映画で、同じようにスクリーン・プロセスを使いながらも、シナリオの流れなどがばらばらであるが故に古臭いものとして放置されてしまった映画があると思うんですよ。先ほど三浦さんは放棄されるものの存在という話をされましたけれど、技術的な発明の歴史として見ていくと、ある技術を当時は面白いと思って、やたらと調子に乗って使い倒した結果凋落していく様々なマイナー作品たち、言ってしまうと駄作たちがその陰にいっぱいあるんだろうなと思って。ヒッチコックのような第一級品ですら、たぶんこの要素が全面的になっていたらきついでらうというような。何か嫌な言い方ですけど、遅れや古さに対しては、一方ではこうした駄作の陰を見ざるを得ないところがあるんですよね。

三浦 そうですよね。石岡さん、そういうのすごい好きですよね。

石岡 何かちゃい好きなんですよ（笑）。

三浦 僕の『サスペンス映画史』は編年体で、D・W・グリフィスからクリント・イーストウッドまでという構成になっていて、その時も古いものをどうやって価値づけしようかということを考えていました。例えば『ブリット』でステイーブ・マックイーン本人が実際に車を運転して、それを手持ちカメラで撮影して……となってくると、逆にヒッチコックのスクリーン・プロセスが非常にかっこよく見えてくるというフィードバックって常に起きるじゃないですか。あるいは3Dを見ることで、2Dってやっぱり最高じゃないか、となるような。今は複数の時代のものを並列させることができるので、そのことによって古いものを絶えず価値付けし直すことができると思うんですよね。

石岡 なるほど。でもスクリーン・プロセスは復活しないんじゃないですかね。

三浦 黒沢清とかがわざとやるみたいな感じですかね。あの不気味な、背景から浮き上がっているような効果を出すために。あとは、松浦寿輝さんがスクリーン・プロセスについて書いていましたよね。映画史は三つに分けることができ、そのうちの一つに「スクリーン・プロセスの時代」があるという言い方をしていました。

シネフィルの問題

三浦 ここでさらに質問をすると、石岡さんはある時代の徒花になって散っていったものにすごく執着されていますが、そこで遺棄されたまま死んでしまうものと、そうではなく現在にサヴァイブするものの境目はどこにあるのでしょうか。

石岡 なるほど。今回の講座の前に三浦さんがツイッターで予告的なことを仰っていて、そこでシネフィルの問題について触れられていましたよね。前もって言うておくと、わたしはシネフィルは苦手というか嫌いなんですけれど、シネフィリーというのは具体的に言うと趣味ですよね。例えば日本のシネフィルは、スタンリー・キューブリックに対して過剰反応しがちじゃないですか。「キューブリック許すまじ」っていうだけで、たぶんシネフィル検定4級くらいはクリアということになってしまう。けれども、駄作と名作を分かつ基準において、シネフィルはもちろん歴史的にはすごく重要な機能を果たしていたと思うんですよね。キューブリックはおそらく、シネフィルのような人たちが存在しなくても賞賛される文脈がたくさんあったから。

三浦 そうですね。

石岡 『2001年宇宙の旅』ならば、SFマニアがマスターピースとして見るとか、普段小説を読む人が映画を見に行くときにこういう映画を頼りにして見に行くとか、

そういう、いろんなコミュニティによって支えられている。けれども、シネフィリーが支えなければならない映画もあるのではないかな。そういう判断としてならば、わたしは非常に理解できます。選別機能というものはあると思っています。

三浦 現状に関してはまったくそうだと思います。60年代から70年代にキューブリックが出てきた頃は、逆にシネフィルが今の石岡さんみたいなポジションだったのかもしれないですね。『2001年宇宙の旅』のようなフィルムは褒めやすいというか、すぐくコンセプトualでエスタブリッシュしやすいじゃないですか。それに対してシネフィルは、映画とはもっと雑多なものであると言って、遺棄された別のものを救おうとしていた。

シネフィリーが機能していた時代、と言うと、今は機能していないみたいな言い方になってしまっていて複雑ですが……お前はどっち陣営なんだよっていう、『アバター』みたいな状況です(笑)。もちろん僕は映画を愛好していますが、石岡さんの本にも影響されていて、出来るだけシネフィリーの閉域から出たいなと反省している。そういうポジションです。

石岡 わたしが思うにシネフィルというものは、特に50年代のカイエ派には、パリのシネマテークで世界中の映画を見ているみたいな幻想があったと思うんですよね。実際にはぼろぼろいろんなものがこぼれまくっているわけですが、日本映画も見ちゃうし、インド映画も拾っちゃう、みたいな。そうした中で、黒澤明をちょっと下げて溝口健二をちょっと上げようみたいな価値判断をおこなっていたのですが、これは実は、もっとたくさん映画のコミュニティがあることを前提にしていたもののように思える。

三浦 カイエ派以外にもってことですね。

石岡 そう。世の中にはいろんな映画が好きの人がいて、黒澤明至上主義者とかもたくさんいる中での一つのポジションとしてシネフィルがあるとしたら。「映画なるもの、LE CINÉMA とはこういうものである」と、それが全体性であるかのように言われてしまい、「黒澤明はシネマの殿堂から呪われている」なんて言われちゃったらさすがに疑問に思う人も出てきますが、本来、シネフィルはブルラリスト(多様主義者)なのではないでしょうか。複数の社会集団や批評の基準がある中でシネフィリーには、わたしはすごく意味があったと思います。

三浦 そうですね。

石岡 これはアンドレ・バザンをどう読み返すかというテーマにも掛かってくるかと思うので、むしろ三浦さんにお聞きしたいことでもあるのですけれど。アンドレ・バザンの『映画とは何か』が岩波文庫入りしたことによって、1950年代のシネフィル生成期に彼がもたらそうとしたものを再興するような動きがこれから出てくるのではないのでしょうか。

三浦 フランスではバザンの全集も出るんですよね。あとは、野崎敏の『アンドレ・バザン——映画を信じた男』が最近出ました。映画のコミュニティが複数乱立する中で、バザンがカイエ的なものをどう立ち上げたのかをドキュメント的に語る本です。つまり、ジョルジュ・サドゥールのような左翼系の批評が頑然としてあって、バザンはそういったものと闘っていたことを思い出すのが非常に重要ですね。

石岡 セルゲイ・エイゼンシュテインというある種の主義に対して、バザンが現れてくるってことですね。

三浦 そうです。まさにエイゼンシュテインは権威でした。1968年以降にもう一度権威になるということもありますけどね。

石岡 三浦さんの『映画とは何か——フランス映画思想史』ですごく良いと思ったのは、第2章「バザンのリアリズム再考」で、『タツノオトシゴ』などの科学映画で知られるジャン・パンルヴェを取り上げていたことです。パンルヴェのような映画をたくさん見ていたバザン像から始めているのが良いなと思って。

関連して、わたしは『ミステリアスピカソ 天才の秘密』がずっと気になっているのですが、これはアンリ＝ジョルジュ・クルーゾーの映画の中でも特にサスペンスが光っている。クルーゾーがピカソを騙そうとするという、すごい小芝居があるんですよね。「フィルムあと何分です」とか言って、本当はもう少し残っているのにピカソをビビらせる。そうすると後半、ピカソは怒ったのか「やり方を変える」と言って突然イニシアチヴを奪いに来るという場面があって、そこにすごくサスペンスを感じるのですが、バザンは割とそういう作品にも目を向けている。バザンは映画の中に科学映画も入れちゃうし、ピカソの芸術映画も入れちゃうしという感じで、後にバザンから発展していった流派の姿と、バザン本人の姿とは全然違うということが分かるんです。

三浦 そうなんです。バザンはパンルヴェをすごく擁護していたのだけど、一般的な理解ではバザンは「実写フィルム最高！」な人で、アナログで光が転写されることによってそれが啓示と一緒に。直接性の賛美ですね。実際そう言っている時もあるんですけど、50年代にはむしろ「不純な映画」という、いわばハイブリッドのほうを擁護し始めるんですよね。演劇と映画、絵画と映画はどうすればうまく混ざり合うのか、ということを考えていた。そして、パンルヴェは科学映画をつくっていたんだけど、それをアニメと同列に考えていたんです。人形の映画と生物の自動運動がまったく同じに映っちゃうという不思議なことをやっていて、そこがバザンとつながるんですよね。

石岡 タツノオトシゴ自体かなり不気味な生きものというか、地球の生き物として見ると不思議な感じがするじゃないですか。ユーモラスだし、可愛らしく見えてくる面もあるけれど、逆にこういう生き物もいるんだってという驚きがある。パンルヴェの『タツノオトシゴ』を見ていると、成長の秘密とか、オスが卵を産むとか、不思議なところばかりじゃないですか。

三浦 SF的、あるいは神話的な想像力を喚起しますよね。バザンは、パンルヴェ映画の神話性ということも言っていて、『吸血鬼(吸血コウモリ)』という映画を特筆しています。吸血コウモリとムルナウの『ノスフェラトゥ』をモンタージュするというこれも変な作品ですが、ちなみにタツノオトシゴはキャラクター・グッズの走りらしいですね。パンルヴェはタツノオトシゴのプローチとか売ってまくったらしいです(笑)。商業的に大成功したのはこの作品だけらしいですが、キャラクター・グッズでルーカスに富をもたらした『スターウォーズ』ともどこかでつながっているのかもしれない。

ディシプリンとコンベンション

三浦 ちなみに、キューブリックや黒澤明を落としたというのは蓮實重彦のことだと思うのですが、最近は逆に蓮實重彦がそれまで激しく貶していたものをそこそこ褒めるようになってきているんですね。複数の価値基準が力強く乱立しているという状況がもはやなくなってきたからかもしれません。

石岡 そうですね。あとはスティーヴン・スピルバーグもそうじゃないですか。スピルバーグも90年代ぐらいまでは褒めちゃまずいのかなという感じがあった。そういう、褒めちゃまずいのかなという不安感を与えることがシネフィルの目的の一つだったと思うんですよ。ディシプリンですよ。

三浦 そうですね。挑発というか、縛り付けるような感じってありますよね。

石岡 それは教養としての側面もあって、わたしもなにか言いがらその何がしかを反映して見てしまう。これは難しいことで、現在、シネフィルが抑圧的だというのはもう知れ渡っていますが、それによって、まったくもって自堕落な何でもあり主義が蔓延しているので、さすがにパイセン締めてくださいみたいな感じで。そういう中で三浦パイセンが待望されて来ていて、そうするとわたしは完全に何でもありおじさんみたいな感じになっているのかなという。

三浦 いや、僕じゃないですよそれは。怖いといえば、藤井仁子さんのような方もおられますし、僕はどちらかといえば締められる側かと（笑）。最近も、女優ベスト5という企画があって、僕は、1位が『ロッキー』のエイドリアンを演じたタリア・シャイア、というような姿勢で臨んだんですが、藤井さんは1位リリアン・ギッシュ、2位バーバラ・スタンウィックというようになっていて、妥協がない。本当にすごい知識の方で尊敬していますけどね。

石岡 それに対してわたしは何でも有り派ですが、その欠点は、何でも有りであるが故に峻厳さが足りない。

三浦 いや、さすがに峻厳だけは手に入らないと思いますけどね（笑）。論理矛盾じゃないですか。あらゆるものを民主化するという目標をご著書では掲げておられていましたが、抑圧する峻厳さまで民主的に手に入れたら、民主主義じゃなくなるというか。

石岡 なるほど（笑）。

三浦 石岡さんが今進めていることは普通に推進していただきたいです。そこで反動的な峻厳さまでというのは……。けれど、それが必要と思われるのはどうしてでしょうか。

石岡 反知性主義をめぐる問題にも関連しますが、シネフィルって一方では知性を失えという主張だと思うんですよ。すごく雑に言いますと、アテネフランセの前の方でずっと見ている人とかのイメージですけど（笑）、光を浴び続けたいといけなくて、迂闊に賢しらなことをしてはいけない、というような。わたしは日本の俗流・小林秀雄主義にすごく警戒しているのですが、そこでは、作品という素晴らしいものに対して、言葉が絶対に足りないということにまず畏怖しろと言われる。そういう人間からすると、わたしは完全に無性の饒舌であり、かつ凡庸な小市民的教養のまねごとで過ぎないみたいな図式があると思うんですよ。それに対して峻厳に、これは切断すべきものだと言っているものが知性であると。知性というか、厳密には批評ですね。

わたしは今言ったように、基本的にはシネフィラーというものに対して否定的なんですが、現に人文教養みたいなものが衰微しきって久しい今では、やっぱりそういうものも必要なのではないかと思っています。石岡的な試みが普通の世の中になっているのだから、逆こそ必要なんじゃないかと。よく言われることですが、クリティーク（critique）の由来はギリシャ語で「分けること」を意味する *krinein*。批評を「判断すること」として考えると、「判断」のドイツ語 *urteil* は「分割すること」とも訳されるから、根源的には何かを分けることが批評であるという話がある。その観点からすると、例えば「キューブリックはだらしがない」といった類の強烈な基準を持ち込むことの意義はあるのではないかと思います。

三浦 そうですね。ただ、今はその基準をいかに立ち上げるかという問いに対する決定的な答えがないようにも思えます。特に僕たちのように後から生まれてきた世代は、そもそも後から様々な規範を入れているので、正統的な良し悪しを判断する軸自体が自然に育まれたわけではないということがありますよね。

今でもメロドラマ的な新作がつくられると、それに対してダグラス・サークを見て出直せって言う人がいるわけですよね。どちらも同じ一時間半ならサークを選ぶ、という映画観賞する側の無差別性があるから、それは正しい言い方ですが、でもやっぱりそれはきついなと思うんです。断絶があるじゃないですか。ダグラス・サークのスタジオ時代の造形的なコンベンションがあるし、作り手からすればそもそもダグラス・サークをやれと言っても、役者がいないじゃないですか、ロック・ハドソンとかがいないのにできるわけがない。

石岡 そうそう。

三浦 成瀬巳喜男を見てから出直せということも言われますが、高峰秀子というような俳優の身体や、美術の中古智がないとそれは無理でしょう、ということが。スタジオなしの成瀬がいかにして可能か、というのが今日の問題ですね。友人の佐藤央さんという映像作家は、現在の俳優を街でハイヴィジョンカメラで撮影しているんですが、カット割りは成瀬主義という（笑）、この路線はこの路線で変な面白いことが起きる気もします。要するにメディアエーションの問題ですよ。時代が変わり、様々なコンベンションが変容し、忘却されたりという中で、ある要素……たとえば「サーク的なもの」のひとつがいかにして反復し、変奏されるかという流れをまず見極めなくてはならない。それは「サーク」の名において教条的な権威を立ち上げることとはぜんぜん違います。だからやっぱり、迷いなく石岡さんの方法で行って良いのではないかなと思います。

石岡 わたしの『視覚文化「超」講義』でも、普通にダグラス・サークを見て出直せと言っているようなチャプターが含まれていますけどね。ただし、即座にトッド・ヘインズを混ぜています。彼はサブカル的な志向性、あるいはクリアな感性を持っていて、ロック・ハドソンの同性愛的趣向をもっと推し進めるような『エデンより彼方に』という傑作を撮っています。しかもそこでは、アフリカ系の男性との恋愛関係や同性愛の夫という1950年代には絶対に表象されなかった要素を入れることで、ダグラス・サークのシミュラクルではなく、割と正当な現代20世紀のサーク・ドラマになっていた。

三浦 シネフィルはやっぱり、サークを神格化したって気持ちがどうしても芽生えちゃうんですよ。サークという名前が無際限の内容を詰め込んでいく。でも

石岡さんは違いますよね。ロック・ハドソンの形象に複数の世界が重なり合っていて、その中で揺れているっていうんでしょうかね。まさに複数の潜在的なものの中で、ロック・ハドソンの顔が異様な輝きを放つ。そういう視点が良いなと思います。

石岡 ロック・ハドソンは画面にいただけで面白いですよ（笑）。『天が許し給うすべて』では庭師の役だと言ってるけれど、全然庭師に見えない。

三浦 あんな庭師ふつういない。ロック・ハドソンがしれっと庭師をできる、というあのコンベンションも今見ると不思議ですよ（笑）。

ハリウッドに外部はあるのか

石岡 ハリウッド映画は外部を持っているのかという問いが常にあると思っていて。ハリウッド映画の表象に外部があるのかという問いです。特にCGですべて埋めてしまうと、ますます外部が閉じる。実は、わたしがイメージライブラリー・ニュースで挙げた5本は、基本的に外部を閉じる方向のものを集めてみました。「ハリウッド映画の外には何にもない」ぐらいのものを選んでみた。

そうすると、シネフィルのもう一つの難点は、今ではカンヌ系のヨーロッパ映画をたくさん見る人がそういう価値観を奉じ、ハリウッド中心主義に対して、もうちょっとというんな映画の実践があって良いよねと主張する。映画の絶対性じゃなくて、ハリウッドだけじゃないんだという撤退戦になっている気もするんですよ。

三浦 それはもう実際の理由で感じもしますよね。映画祭を運営したり、雑誌などで別の価値を立ち上げようとするときに、ハリウッドの人工性に対するアンチを提唱するとわかりやすいですし……。

石岡 そうした時、シネフィルは優れた映画の基準として、映画の外部への感受性を持ち出す。つまり、物質とか身体とか光とかそういうものと接触を持つことや、現実の歴史を安易にスペクタクルで塗り籠めないといったことが重視されます。そこでは、ハリウッドは基本的に外部を閉ざす傾向の映画だと捉えられてしまう。

三浦 そうですね。

石岡 ヒッチコックはその古典的な完成者だと思いますし、キャメロンはより現代的な現れだと言われるのですが、わたしはハリウッド映画に見られる外部を今回の文章でも示しました。例えば『鷲の巣から救われて』の赤ちゃんの感動は、こうも捉えられると思うんですよ。赤ん坊の身体は演技に飼いならすことのできない要素であって、それが乱れるが故に感動的な側面がある。リュミエール兄弟の映像で風がそよいでいたり海の波が寄せて返したりするのは、もちろんフレームの意図で、コントロールしてそういうものを撮ろうとしているのですが、それを超えていく自然や身体があるから、スクリーンの外部との関係を保っているという話だと思うんですよ。

究極の問いみたいな話なので一律的な答えは出にくいと思いますが、そういう外部性のイメージについて三浦さんの考えをお聞きしたいなと思います。

三浦 僕は最近、ヨーロッパの映画祭で批評家に褒められるタイプの映画より、ハリウッド映画のほうにずっと興味があるんです。前者は、一般的な劇画的の表象から漏れてしまうものの存在に触れるとか、ジェンダーの問題に踏み込んでいるとか、つまりマイナーなものを繊細に描こうとしているとって評価されますが、こっちはこっちで、批評の言説にあわせて映像を作っている感じがするんですよ。それに対してハリウッドは自閉していて、ナルシスティックで『アバター』みたいなファンタジーばかりだと言われますけれど、ハリウッド映画がヨーロッパ映画と違うのは、端的に生産力があるところだと思うんです。つまり現実をつくる鋳型であるということでしょうか。

石岡 なるほど。

三浦 ハリウッド映画は現実をつくり出す。文字通り生産するんですよ。ハリウッド映画は外部云々というよりも、何かを取り込んで様々なものがつくられる鋳型っていうんですかね。それもある種神話と言って良いと思います。ハリウッドがつくり出す神話が、僕らの感受性とか都市計画とかそういうものにも露骨に影響を与えまくっているわけですからね。

石岡 そうですね。ただ、たぶんUSJやディズニーランドの存在もあるんでしょうけど、今なおテーマパークのような空間が「まるでハリウッド映画のようである」と批判されることは珍しくないし、言われるとそうだなと思う時もあるわけですよ。

三浦 『ジュラシック・パーク』が一つの祖形としてありますね。誰も見たことのないはずの恐竜が「リアル」と言われる世界。

石岡 そうですね。今年また新作の『ジュラシック・ワールド』が出ますね。まだ予告編しか見てないのですが、新種の恐竜、恐竜のハイブリット種をつくらうとする。そして当然また「傲慢はパニックを生む」という話。

三浦 最近、トム・コーエンのディザスター・フィルムをめぐる論者が「現代思想」の『絶滅』特集で訳されていました。ハリウッド映画が繰り返し表象する世界の破滅では、主人公だけが都合良く生き残って再び世界を再建するというパターンになっていますが、そうすると観客はある種の慰撫効果を与えられて、世界が破滅に向かって進むリアルな現状を容認してしまうようになる、という話が誇張的に語られていて（笑）、もしそうなると本当に皮肉ではすまされなくてね。

質疑応答

司会 そろそろ質疑応答に移りたいと思います。質問のある方は挙手をお願いします。

質問者1 二つ質問があるのですが、一つは外部についてです。『インターステラー』の作中にプランAとプランBという話が出てきますが、僕にはそれが『風の谷

のナウシカ』の原作に出てくる話と結びつくように思えました。『アバター』と『インターステラー』の両方に宮崎駿との結びつきみたいなものがある、そうした宮崎駿の神話性みたいなものが外部として見えてくるように思ったのですが、あるいはそうではなくて、宮崎駿自身がハリウッドの神話性を深く内在させているからそう見えてしまうのかもしれない。この点についてお聞きしたいと思います。

もう一点は、最近『マッドマックス 怒りのデス・ロード』を見て、これは『アバター』も『インターステラー』も超えたんじゃないかと思ったのですが、この作品についてどのような感想をお持ちでしょうか。

石岡 『インターステラー』のアニメ性については、宮崎駿というよりは、ノーラン本人が新海誠の『ほしのこえ』を挙げていますね。『ほしのこえ』は完全にワン・アイデアもので、二人の恋人が遠く離れるのだけれど、映像では同期してお互いの想いが通じ合っている。でもおそらく二人は二度と出会うことはないという分離した物語。でもわたしたち視聴者は、『ほしのこえ』のカップル二人の関係を外からつないでしまうわけですね。

それに対して『インターステラー』の場合は、分断されていた人たちは結局作中で出会うんですね。結局娘とも出会ってしまう。そうすると、アン・ハサウェイが最後に恋人の元へ行くとするシーンは、節操のなさそうな話に見えますけれど、作中では出会っていないので、空間としてばらばらに分離されたままであるところに節度を感じる、ということをお話しは思いました。

三浦 僕も昨日『マッドマックス 怒りのデス・ロード』を見てきましたが、めちゃくちゃ好きで感動しましたね。とくにウォーボーイに感情移入しちゃいました。僕は76年生まれなんですけど、80年代以降の筋肉アクション・ハリウッド映画がすごく好きで、それで自己形成したところがあるんですが、そこに出てくるのはカムバックし続ける男たちです。スタローンの『ランボー』や『ロッキー』は、実は最初から引退しているんだけど、でもその後何回も、ある種呪いのように、自分でつくった神話に拘束され続ける話です。何番煎じと言われようがリメイクされることと、ヒーローがカムバックすることが、それこそ神話を再生産するような仕組みになっている。でもその神話には、そこにずっと囚われ続けなければならないという呪いのような側面があります。『マッドマックス』の基本にあるのもその悲哀だと思いました。死ねないということをどうするか、という話ですよ。CGなしという触れ込みのアクションシーンも、危険なことをすればするほどそれが「安全」に撮影されているという逆説を意識してしまいました。

質問者2 最初に挙げられていた映画批評のあり方として、現勢化されているものだけを見るのではなく、潜勢力の段階で流れ込んでいるセリーを丁寧に解きほぐすという石岡さんの映画の見方の可能性と、もう一つ、ハリウッドが技術進化の積み重ねであるが故に古い発明品がちやちや見えるところに可能性を見出すという結論は、ともするとクエンティン・タランティーノが素晴らしいという結論に至ってしまうのではないかという気がしています。第一に、タランティーノはレンタルビデオ屋でガンガン映画を見ていて、その記憶がどンドン彼の作品に流れ込んでいる。例えば『キルビル』で、國村隼の首が斬られて血が飛び散るシーンでは、血が明らかにホースで噴水のように飛び出ているわけですが、あれは非常に素晴らしいシーンで、あれを見た後だと今までの日本のヤクザ映画の人工的な血の流れ方にむしろ別種の魅力が見出されてくるというように、今のお話はタランティーノ作品にかなりいいかたちで表れて見えますが、本当にそれがゴールで良いのだろうかという疑問もあるのですが。

三浦 そう言われると、たしかに自閉的すぎる感じもしますね……。でも、暫定的にはタランティーノでやるしかないという感じですかね。ファン層が広いのは単純にすばらしいし。それからタランティーノが良いのは、巧くなっている感じがするところです。『バルブ・フィクション』をたまに見返すと、僕は好きですが、でもあまり複数的ではない。今のほうが断然良い。この差はなんなんだろう、と思うんです。映画の内部で既存の素材をシャッフルするという点では一緒にも思えますが、何かよりクリエイティブなかたちで積み上がっている気がする。

石岡 わたしはタランティーノに関しては基本的に好きなんですけど、ちょっと思ったのは、『J・エドガー』のレオナルド・ディカプリオ。わたしは以前からディカプリオってジェームズ・キャグニーに似ているなと思ってたのですが、『J・エドガー』はあからさまにその連想でつくっている。フーヴァーが『民衆の敵』を見ている場面で結果的にキャグニーとディカプリオが重なって、それ以降、ディカプリオはキャグニーのように悪役を演じ始めた。わたしは悪役のディカプリオが大好きで、例えば『華麗なるギャツビー』の彼にしかできないような役柄も好きですが、これと似たことを『ジャンゴ 繋がれざる者』のとてつもない人種差別主義者役にも感じるんです。知性が低そうな演技を、すごく知的に見える感じで演じている。

知性または無知性というものについては、馬鹿っぽいから良いみたいな価値観でも簡単に受けちゃうところがあると思うんですね。どうしてもタランティーノって「ぼんくら」の価値観で語られる気がするのですが、普通に知性と云っちゃったほうが早いんじゃないかという気がしています。『マッドマックス』が非常に知的な構成だと言うのと同じようにはタランティーノ作品は知的につくられている。初期で言うと、『ジャッキー・ブラウン』でブラックスプロイテーションの話でジェンダーの問題を扱いつつちゃんとやろうとして微妙だったのが、近年は割と普通にこなせるようになってきている感じがしていますよ。

実は今回、イメージライブラリー・ニュースで取り上げる5本の中にはウエスタンをばんばん入れようと思ってたんですよ。だから『ジャンゴ 繋がれざる者』もここに入れるつもりだったんですね。『マッドマックス』についてもよく言われていることだと思うのですが、近年のウエスタンの推進力はポリティカル・コレクトネスのモチベーション。つまり近年のハリウッド・ウエスタンは、過去の歴史の中で虐げられてきた人たち、しかもハリウッド映画の中でも虐げられ、貶められてきたマイノリティの人たちの活躍を必ず混ぜるんですね。その結果、昔の西部劇のように簡素なヒーロー&ヴィランズの決闘で片が付きたい、昔ながらの神話性を失っているところはありますし、ある種のシネフィルは、政治的な正しさが入りすぎると活劇としての面白さとぶつかる、生真面目なモラリズムに陥ると懸念していたと思います。けれども今のハリウッドは、そのような一般にはポリティカル・コレクトネスへの配慮と言われてるものを、逆に物語の魅力をつくる推進力として使っている。少数者への配慮とされるものを入れたほうが物語として面白くなるというシステムをかなり完成させちゃっているという感じがあるんですね。

だから、たまに『マッドマックス』は俺たち男の映画じゃなくなったと怒る人がいたり、ジェンダー的な問題を出したからウザいというような、排他的な楽しみを主張する人たちの怒りがあるみたいなんですけど、そういう人がそう思えるというの、逆に言うとハリウッドの巧みさを示しているような気がしていますね。ただ、この巧みさが良いかどうかは分からない。

わたしはクリストファー・ノーランを嫌いじゃないですが、同時に厭らしいなと思うところもあって、それはアメリカで言うところの共和党っぽさと民主党っぽさを巧みに混ぜて、保守派が見てもリベラルが見ても楽しめる要素が巧みに折り合わされているんですが、その反面、犠牲になったキャラクターがいると思うんですね。具体的には、マーフの小学校の女性教師が馬鹿なネトウヨみたいなキャラになっているんですね。彼女は「月に人類は行っていない、ソビエトが冷戦に勝つためのデマだ」と陰謀論を唱えますよね。あれが厭らしいのは、1950年代の保守的な映画だったら、あいう女性教師が左翼として、図式的なフェミニストとして描かれたはずなんです。そんな女性を右翼っぽく描くことによって、NASAの夢がリベラルなものとして立ち上がってくるという詐術がある。ノーランの政治的バランスはほぼパーフェクトだと思うのですが、たまにそういう綻びがある。この教師の横にアフリカ系の校長がいて、彼はもうちょっと知性があるって理性的であるという描き方は、ジェンダー的にミソジニーっぽさがあるなと感じました。

質問者2 ありがとうございました。

司会 それでは時間となりましたので、これにて本日の講座は終了とさせていただきます。石岡さん、三浦さん、どうもありがとうございました。

.....

武蔵野美術大学 美術館・図書館 イメージライブラリー

〒 187-8505 東京都小平市小川町 1-736

TEL : 042-342-6072

MAIL : imagelib@musabi.ac.jp

©2015 Musashino Art University Museum & Library All Right Rerved.