

# 映画のなかの「アメリカ」

（映像言語メディアとしての映画作品）

西江秀三

## 第一章 映画の時空間

あの、『ニューシネマ・パラダイス (Cinema Paradiso)』によつて、世界中にその名が知れることになったジョゼッペ・トルナトーレ (Giuseppe Tornatore) 監督の『海の上のピアニスト (The Legend of 1900)』は印象的な語りで始まる。しばらくこの映画の主人公ナインティーンハンドレッドのことを語つた後、語り手マックスは突然想い出したかのように、つぎのような出来事を物語る。

「毎回それは起こつた。だれかが眼を上げ、そして彼女を見る。なぜそうなのだろう。その船には千人以上の乗客がのつているのだ。裕福な旅行者、移民たち、得体の知れない連中、そしてわれわれ。それなのにいつもひとりだ。彼女を最初に見るのはいつもひとりの男なのだ。たぶん男はすわって食事をしてしたり、デッキを歩いていたり、あるいはズボンを直してたりする。一瞬男は眼を上げる。ひょいと視線を海のほうに向ける。そして男は彼女を見るのだ。男はその場に釘付けになる。胸が高鳴る。そしていつも、誓つてもいい

いが、判を押したようにいつも、その男は船にいるわれわれに向つて、叫ぶ、アメリカだ、と。

アメリカを最初に眼にする者はどの船にもひとりいる。それは偶然なんかじやない。あるいは幻影でもない。それは運命なんだ。彼らはその瞬間を持つことをあらかじめ人生に刻印されているのだ。彼らが子どもの時その眼を注意深く見つめると、そこにはすでに彼女が見える。アメリカが<sup>注</sup>。

これはこの映画のなかでもつとも印象に残るシーンのひとつであり、映画の基調を決める導入部でもある。なにが語り出されているのだろうか。

物語は一九〇〇年にヨーロッパとアメリカ間を結ぶ客船のなかに置き去りにされた赤ん坊が、船の石炭焚きダニーに育てられ、彼が事故で死んだ後も船で生活を続け、ふとしたきっかけでピアノを独習し、やがて船の専属バンドのピアニストになる。彼は一度も陸地に降りたことがない。廃船になつてからも、その船の中に隠れつけ、やがて爆破される船と運命を共にする。

要するにそういう物語である。アメリカそのものが主題ではない。しかし、ここに出てくるアメリカはなにかしら大きな意味を負わされている。

「彼女」は自由の女神、とりもなおさずアメリカである。そのアメリカを最初に見る男。ヨーロッパからアメリカに向う客船のなかで、たつたひとり、自由の女神を最初に眼にする人間。その航海は幾度も繰り返されるが、いつも変らず、ただひとりの人間が「それ」を見る。そして、それは偶然ではなく、その人間は子どものときから「それ」を見るべく運命づけられていると語り手はいう。その子どもの眼のなかにはすでに「アメリカ」が刻印されているのだ、と。

「アメリカ」は現実にそこにあり、そして同時に象徴となる。それは物語としてのアメリカである。それをアメリカという国が担つ

たあらかじめ委託された運命と言い換えてもいい。コロンブスという名を持つひとりの人間によって、ヨーロッパ世界に媒介され、宗教的信条の逃げ場、圧政に苦しめられる人間の希望の場所、そして土地を持たぬ人間の夢を現実のものにする空間として、アメリカはそのイメージを育まれ、自ら培ってきた。一言でいうとそれは未知

の可能性を秘めたトボスだった。そのトボスは客観的に現在する土地や国というよりも、人間の想像力のなかで育まれる、自立的な時空間といったほうがいい。

この映画の時代背景は世紀転換期。ヨーロッパではオーストリア・ハンガリー二重帝国、ドイツ帝国等が崩壊の要因を内に宿しながら成立し、世紀を超えるとしていた。また、これ以前にイギリスから発祥した産業革命によって、ヨーロッパの列強各国は大きく

産業構造を変え、さまざまな技術革新によって大量の商品が生み出され、その市場開拓のためアジア・アフリカ等の国々に自由貿易を強要し、その多くを植民地化していく。そして、産業革命によつてもたらされた資本主義経済の発展によつて、ヨーロッパ各国の社会階層間の差が拡大し、経済的・政治的に抑圧された人々のなかには、新しい天地を求め、アメリカに向つた者が少なくなかつた。アメリカはすでにフロンティアの消滅を確認していたにせよ、なによりも「自由」があるとされている国だつた。あのタイタニックもそのような人々を運んでいた。自由と可能性への旅である。

もしこの「自由」ということばを、この『海の上のピアニスト』のなかに投げ込んでみると、「アメリカ」が冒頭に出てくるその意味も必然的なものになるかもしれない。

間のほうだ。この八十八のキーの上で作り出す音楽が無限なんだ。それが好きなんだ。そこでなら僕は生きていける。君が僕をあのタップにたたせるとするね、すると眼の前に広がるのは何百万というキーなんだ。それこそ何百万、何億万という終わることのないキーだ。そうなんだよ、マックス、終わりがないんだ。あの鍵盤は無限なんだ。そしてもし鍵盤が無限なら、その鍵盤で弾ける音楽なんてありえない。坐るところをまちがっているんだ。それは神のピアノなんだ。

あの道路を見たかい？ 何千という道路があつた。いつたいどうすればいいんだろう？ どうやつてひとつ道を選ぶんだ？ どうやって、ひとりの女、一軒の家、自分の土地、いつも見る風景、そして死に方を選ぶんだい？ そういう世界がのしかかってくるんだ。終わる場所さえわかりやしない。考えるだけで、バラバラになりそうで恐いとは思わないのかい？ そんなとんでもない生活を考えるだけで？ 僕はこの船の上で生れた。そして世界が僕のそばを通りすぎていく。でも一度に二千人だ。僕にもいろいろな望みがあった。でも舳先と艤の間を越えることはなかつた。幸せを奏でることができた。でもそれは無限じゃないピアノの上でだ。僕はそうやつて生きることを学んだ。陸地？ 陸地は僕には大きすぎる船だ。それは美しすぎる女性、長すぎる旅、強すぎる香水だ。僕には弾けない音楽だ。僕にこの船を下りるなんて無理だ。僕にできるのはせいぜい人生から降りることくらいだ。もともと僕はだれにとつている。君は小数派なんだ。<sup>(注)</sup> それに慣れたほうがいいよ。許してくれ、友よ、でも僕は船を降りない。

端的に、ここには、無限の可能性を秘めた陸地、「自由」の国「アメリカ」にたいするアンチテーゼがある。もちろん、それは表面的には文明社会の典型としての「アメリカ」だが、このことばを、機械文明や都市文明にたいする批判と受け取るのはまちがいだろう。この常識では突拍子のことばに、いうにいわれぬ重さがあるのは、それが人間の歴史や生活、そしてその基盤としての思想の奥底を揺るがすからである。先取りすれば、それは映画という文化の産物の根底をも揺るがす。

束縛や拘束からの解放の徴としての「アメリカ」、夢の、憧憬の國「アメリカ」、人間が暮らせる広大な土地を持つ「アメリカ」。この映画では「アメリカ」は長い、退屈な航海に終止符を打つ、具体的な陸地でもある。

無論、「アメリカ」へのアンチテーゼだけがこの映画の主題ではない。それが逆に「アメリカ」の必然性を浮かび上がらせるからである。その意味で「アメリカ」の存在も映画の礎になつてている。

ヨーロッパからアメリカに向つて進む客船、その方向性が、船内での生活を支えている。そこで奏でられる音楽もまた、この船が「アメリカ」に向つているからこそ、存在し、その意味を持つ。その方向性、そのベクトルが消失すれば、限定された時空間での営みも、その根拠を失う。その時空間は、そのなかでは、閉ざされ自立した時空間のように感じができる。しかしそれだけを取り出し、存在させることはできない。ちょうど映画館で見る映画を現実の世界に取り出せないようだ。

この映画はいわば関係性の物語である。一方にそこを去つた古き

ヨーロッパがあり、他方に新しい土地「アメリカ」がある。この両者を隔てる海の上にこの物語の時空間がある。その関係性のなかで、「アメリカ」は目的地となり、船上での営みを暗黙のうちに支える。主人公のことばから、一定の解釈や教訓を引き出すことはできない。彼が曝け出しているのは彼自身の感受性であり、主張や意見ではない。彼はアメリカはあるがままに見る。ただ彼はそこに属すことができないだけである。そして、せいぜいできることは、船ではなく自分の人生から降りることなのだ。

この映画はいかにも映画的な設定にもかかわらず、いやそれだからこそ、映画を否定するような映画だといつたらいいすぎだろうか。

『ニュース・シネマ・パラダイス』もそうだった。これは映画そのものが作り出す直接的な時空間の物語だ。映画を見る喜びとせつなさがここには溢れている。そして、あたかも映画そのものの顕揚であるかのようなこの映画は、とどのつまり映画の存立基盤を揺るがす映画なのである。なぜだろうか。

物語は主人公トトの回想のなかでよみがえる。幼いトトがいる。

彼は村の牧師を手伝いながら、映画を見ることに余念なく、映画技師のアルフレッドのところに入り浸る。アルフレッドが事故で失明すると、幼いながら彼に代わって村の映画技師となる。やがて成長し、恋が芽生え、それが半ば理不尽に終わり、彼は村を出て行き、都会で成功する。アルフレッドの死の知らせによつて、彼は三十年ぶりに再び村へ戻つてくる。かつてアルフレッドが働き、トトがその後を継いだ映画館は時代の流れの中で取り壊される。その現場に

立ち会い、そして彼は都会に戻り、かつて検閲でカットされたキスシーンをつなぎあわせた映画をひとりで見る。眼に涙が溜まる。

彼は絶対的に過ぎ去つてしまつた時空間を、そのキスシーンの集積のなかに垣間見ている。その時空間は二度と戻つてこない。それは八十八の鍵を持つピアノのようなものだ。限定された時空間のなかは無限の可能性を持つていて。映画は媒介するものではなく、自らの世界を自ら作り出す。そこにはすべてがあつた。しかし、人は必ずその時空間から外に出る。そのような行為そのものが、その時空間を支えている。

映画が発明されてから、すでに百年以上の年月が流れた。初期のサイレントから始まり、現代の映像特殊効果を駆使した多層的シミュレーション空間の再現にいたるまで、映画はその内実を大きく変えてきた。

映画は映像、ことば、音楽をともなう総合芸術である。映像は現実と非現実の境界線上にある。ことばは現実を再現し、音楽は映画をイメージに凝縮させる。そしてなによりも映画には時間が流れる。現実の時間に重なり、映画が紡ぎ出す時間がそれを見る者を、映画のなかに導き入れる。時間のこの二重構造は映画だけではなく、言語作品にも備わっている。いやおよそ、人間の思考そのものがつねにこの二重構造によつて支配される。しかし映画は、他のメディアに比べ、はるかに他律的である。見るものの積極的な自律性は映画にとつては邪魔なのだ。あの駅の構内に汽車が入つてくる映像、仕事が終わり労働者が工場から外に流れ出てくる映像が、当時の観衆を仰天させ、魅了したように、映画の目的は昔も今も観衆を自らの

なかに引きずり込むことである。それはなによりも映画がフィルムの連続映写という時間の流れによつて成り立つからである。ロラン・バルトが、映画には他に多くの性質があるが、思考性というものがなく、というとき彼は映画のこの性質に疑念を抱いていた。映画の持つ強制力である。

写真是自らの時間を持たない。映像がそこにあるだけであり、時間を止めたまま結晶化するその作用が写真を写真たらしめる。時間が流れるのはそれを見る人間のなかである。写真是人間の視線や姿勢によつてその表象力や意味を初めて生み出す。バルトはいう、「写真」を見て私が考えるのは、（時間や距離によつて）消滅してしまつたものが再現されているということではなく、私がいま見ているものがかつて実際に存在したことが証明されているということである。<sup>(注四)</sup>と。彼は、写真の持つ思考の誘発力に驚いている。

映画が物語を開拓するのに対し、写真是物語を破壊する。映画が連續性を架空的に作り出すのに対し、写真是連續性を断念することによって屹立する。

しかしながら、かつて、スザン・ソンタグがいつたような、写真的持つ神話的な力、すなわち「マラルメは世の中にあるすべてのものはとどのつまり本となるために存在する、といつた。今日、すべてのものはとどのつまり写真になるために存在する。」<sup>(注五)</sup>といふべてを呑み込んでしまうような吸引力はかつての力を失つたようと思われる。それは一九八〇年代にはいつてますます顕著になつてきなた。かつて写真が持つていた神話的な力を今日ふるつてゐるのはなかなか映画なのである。

そしてその映画の神話力を見せつけ、映画にそれがかつて持つて

いた物語を復権した現象として、スター・ウォーズの世界がある。そしてそのなかで、アメリカもまた、新たな息吹を獲得する。次章では、スター・ウォーズを扱うが、その前哨としてウォルト・ディズニーの作品の意義も検討の対象とする。

## 第二章 ディズニーとスター・ウォーズの時空間

周知のようにハリウッド映画の黄金時代は一九三〇年代にやつてくる。その三〇年代の最後にふたつのいかにも「アメリカ」的な映画が作られる。『風と共に去りぬ』(Gone with the Wind)と『駆馬車』(Stagecoach)である。この両者がアメリカ的なのは、一方が南北戦争を、そして他方がアメリカ西部を主題にしているからだけではない。

南北戦争はこれ以前にD・W・グリフィスのあの記念碑的なサイレント長編映画『国民の創生』で大きな時代背景として描き出されている。そしてこの映画の黒人差別的傾向は、そのまま『風と共に去りぬ』に引き継がれる。

また『駆馬車』もまた、インディアンに対する差別をあたりまえのこととして描き出している。その意味でも、この映画は以後の多くの西部劇の原型になつた。

『風と共に去りぬ』も『駆馬車』もアメリカの物語を作り上げながら、アメリカの限界を浮き彫りにしている。両者に共通するテーマは「大地」である。前者ではスカーレット・オハラの心の拠り所として、後者では地平線で空を際立たせる広がりとして、大地がそ

の存在を主張する。しかし、その大地を慈しみ、闊歩し、我が物とするのは、みずから意志での船に乗り、海を渡ったヨーロッパ人であり、みずから意志に反してアメリカに連れてこられた黒人や、コロンブスの発見以前からずっと住み着いていたインディアンでもない。アメリカという物語にはそのような現実は不要なのだ。

たしかに、アメリカは物語になる。その物語は映画において典型化されていく。

ロバート・スクラーは『アメリカ映画の文化史——映画がつくつたアメリカ』(Robert Sklar: *A Cultural History of American Movies—Movie-Made America*) のなかでつきのように書いている。

《伝統的なアメリカ社会では、世界を記述しその展望を人びとに伝えるという使命は、時代によつて比重は変つたが、聖職者、政治家、教育者、実業家、随筆家、詩人、小説家に託されていた。アメリカではまったく画一的な文化表現が存在したことは一度もなく、つねに分裂と闘争、代案と対立する見解があつたが、一般に対立するものたちは同じ人種と階級に属し、同じ手段——書かれ、話される言葉——を利用していた。だが、ここにはじめて、文化に影響をおよぼす力が、出身と表現手段を異にするグループの手に渡つたのである。

映画の画像によるメッセージが神話あるいは夢として扱われている理由も、主としてこの点にある。ふつうの言葉づかいでは、神話あるいは夢と言えば、偽りのもの——空想、虚構、架空の物語——をさしてはいる。こういう言葉が選ばれたのは、厳密に言えば、政治的な理由からである。つまり、文化のコミュニケーションのほかの形式のほうが、人間の営為についてより真実を語るということを示唆したかったわけである。

一九三〇年代の映画における変化は、映画が神話と夢を伝達はじめたということではなく——それは最初からやつていたことである——映画製作者たちが自分たち自身の神話づくりの力と責任と機会をもつと洗練されたかたちで意識するようになつたということである。知識人と政治的権力の中枢にいる者のあいだでは、社会の安定のために文化の神話の重要性がまじめに討議される課題となつた。<sup>(注5)</sup>

そしてSklarは「」の「文化の神話」についてさらに、『一九三〇年代のハリウッドの映画作家のうちで、動画製作のウォルト・ディズニーと喜劇およびドラマの監督フランク・キャプラという実によく似た経歴を持つふたりの人物ほど、首尾一貫して文化の神話づくりに専念した者はいなかつた。』と書いている。

フランク・キャプラはとりあえず割愛して、ディズニー映画の「文化の神話づくり」について考えてみる。

ディズニー最大のキャラクター、ミッキー・マウスを主人公とした動画は第一作『蒸気船ウイリー』を皮切りに、映画がサイレントからトーキーに移る時代に発表されていった。ミッキー・マウス映画が当時の観衆を魅了したその臨場感をいま追体験するのはむつかしい。現在のディズニー映画の精緻で躍動的な映像から見れば、当時のいくつかのミッキー・マウス映画は、ディズニーの出発点とし

ての歴史的感慨は抱けるものの、その絵もストーリーも稚拙であり、

現在のわれわれが心を動かされることはない。ただ、スクラーもい

うように、この時期のディズニー・アニメには胎動期の魅力がある。それを未完成の魅力と呼べばいいのかどうかはわからないが、そこにあるのはまずなによりもコマが連続して動くということへの感動であり、ストーリーはいつてしまえば行き当たりばつたり的などころがある。それがかえってディズニーの最初期の動画を単なる時代がかつた遺品にしていいのである。教科書や本の片隅に、一コマ一コマ、絵を描き、連続して貯をめくることによって静止したコマに一種の生命が吹き込まれるときの素朴な驚きがそこでは再現されている。

いかに時間と密接に関わる芸術であれ、映画の基本は一コマごとの画像である。いわばそれはひとつひとつの時間の断層の集合体なのだ。ことばを換えれば写真が時間軸に沿って等間隔に並んでいるその集合体が映画を作る。かつてのハミリ撮影機や映写機などならいざ知らず、現在の発達したビデオ機器で映画を作るとき、その一コマ一コマが意識に上ることはしだいに少なくなってきたていると思われる。しかし、どのように、撮影機が発達しようとひとつひとつ映像が連続して時間映像を作るというからくりは揺らぎそうにない。われわれは現実を、あるいは現実の動きをそのまま再現することはできないのである。現実の動きと見えるのはあくまでシミュレーションにすぎない。どのようなメディアを使おうと、現実の再現はシミュレーションであり、表象行為である。

そして、すべての人間の表現を支えるこのからくりを、現在のメディアのなかで最大限に利用しているのがいうまでもなく映画なの

である。

ディズニーの長編アニメ第一作の『白雪姫と七人の小人 (Snow White and Seven Dwarfs)』は、一九三七年に制作された。冒頭にウォルト・ディズニーのスタッフに対する感謝がこのアニメへの献辞のように現れ、この作品への並々ならぬ意欲がうかがえる。もちろんこれはグリム童話を主題にしたディズニーの変奏だが、すべての処女作にいえるように、ここにはディズニーの後の展開のすべてが備わっている。善と悪の対立、心のやさしさの勝利、ヒロインをめぐる愛、さまざまな性格を持つた愛すべき脇役たち、擬人化される鳥や動物たち、そして音楽。『Some day my prince will come』は單なるポップスの枠を超えて、さまざまなジャズ・ミュージシャンに取り上げられた屈指の名曲となる。これ以前に短編テクニカラーミュージック『三匹の子豚』(一九三三年)が、その主題歌「オオカミなんか恐くない」の大ヒットとあいまって、この『白雪姫と七人の小人』の原型を作っていたが、この一九三八年に最優秀映画に選ばれた作品は、ディズニー映画のそれ以降の展開をすべて先取りするものだった。正直で、進取の精神に満ち、自由を求め、動植物への愛にあふれた主人公たち。そして、美しい女性とりりしい男性の恋物語。ヒロイン像は、親しみやすい丸顔の白雪姫から気品に満ちあふれたすらりとした顔立ちのオーロラ姫への変遷にも見られるように、その時代の影響を深く受けながら、やさしさと気品と美しさをその特徴とする。もちろん『リトル・マーメイド』や『アラジン』、そして『美女と野獣』に登場するヒロインたちのように、茶目っ氣と独立心を持ち、行動力にあふれたヒロインが時代を反映していくが、や

さしさと気品と美しさは相変わらず保たれている。

そしてなによりも信頼と自由。“Trust me!”と“I wanna be free!”はディズニー映画の呪文である。そのわかりやすさと、主張の単純さが、神話の典型を紡ぎつづける。そしてなによりも、ディズニー映画の力はそれがアニメーションであることから生じる。そのなかで人は人間が想像できる限りのあらゆる可能性を眼に見える動画にすることができる。現実の制約は原則的に存在しない。この世に存在しない竜を飛ばすことも、一瞬のうちに姿をえることも自由自在である。背景はどのようにでも変えることができる。しかしこのよくな自由のなかで、ディズニーがみずから動画制作の条件のひとつとしたのは、動画を本当らしくみせることでもあった。アニメの主人公の動きは現実の人間の動きから復元され、やがてはコンピュータ制御される。およそ、もつとも、自由に人物を描き出せるはずのアニメーションの世界の信憑性を現実らしさに置くことは矛盾しているが、われわれが神話として信じることができるのは結局現実のなぞり絵なのだ。そのなぞりは精密であればあるほど、われわれをそれだけ、シミュレーションとしての現実のなかに誘い込む。それは動画から出発し、より現実らしさに近づき、そしてほとんどパターン化した自由の神話を紡ぎ出している。自由の神話、いうまでもなくそれはアメリカの神話である。

映画『スター・ウォーズ』は画期的な映画だった。現在の映画の隆盛、新しいアメリカ神話はこの映画から発しているといつても過言ではない。一九七七年に製作された第一作“A New Hope”，この映画のストーリーは決して目新しいものではない。悪の帝国軍とそ

れに立ち向かう自由の戦士たち。善と悪との二元論。これに続くふたつの作品では、ひとりの人間の中での善と悪とをめぐる葛藤も描かれ、悪の執行人ダース・ベーダーは善に戻り、自由の戦士たちの勝利で終わる。『スター・ウォーズ』における善と悪の二元論は旧約聖書の世界を想起させるとともに、そこには、「フォース」と呼ばれる、宇宙の万物のひとつひとつに宿り、宇宙を統合する力もいわば遍在する。それは善にも悪にも染まる、それ自体としては、価値規範的ではない、未定形の力である。この「フォース」が作品に、キリスト教的価値体系を越えた、宗教性あるいは神秘性を与えていく。西歐的文脈でいえば、一種の汎神論的世界観である。それは、精神的という意味では、ユダヤ・キリスト教の世界観だが、自然的という意味では、仏教的あるいは世俗宗教的特徴を持つ。このようないい意味では、包括力に富む、悪くいえば、俗っぽく曖昧な普遍性が、さまざま価値觀の錯綜と混乱にさらされた人々の心をとらえたのである。さまざま個別宗教を垣堀で混ぜ合わせ溶解したようなこの宗教性は、精神的かつ宇宙環境的世界観として、映画のなかで眼に見える力として表現された。その神秘性と、奇跡の顯現が、「フォース」を人々にいわば感じさせたのである。

『スター・ウォーズ』は、いかにもアメリカ的な映画のひとつ、すなわち西部劇を現代的に翻案したものともいわれている。アウトロー的かつ勸善懲惡的世界としての西部劇である。たしかにこの作品は、西部劇の古典『駅馬車』のなかの空の広がりに象徴されるような日常的規範を超えた時空間を、西部劇と共有している。一方は惑星に根ざした宇宙の広がりであり、他方は大地に根ざした青空の広がりである。そこには自由がある。

そしてまた、これはなによりも人間の成長物語であり、自己発見の旅であり、また家族の物語でもある。ジョージ・ルーカスに影響を与えたジョゼフ・キャンベルはつぎのようにいう。

「父を探し出すことは自分自身の性格や運命を探し出すことに関連している。性格は父親から、そして身体とそれからしばしば心は母親から、受け継ぐという考え方がある。しかし神祕的なのは性格のほうであり、性格は運命なのだ。したがつて父の探索によつて象徴されているのは自分自身の運命の発見なのだ。<sup>(注1)</sup>

『スター・ウォーズ』に関するこのような解釈は、この作品を單なる娯楽作品を越えた読み解くべき規範のようなものに変形する。

実際にこの作品にみずから生きる指針を見出す若者もいる。同じ本のなかで、キヤンベルの対話者ビル・モイヤースはつぎのようないエピソードを語る。

「スター・ウォーズを見にふたりの息子を連れていつたとき、彼らはあるシーンで他の観客と同じことをしました。それは、最後の戦いのクライマックスで、ベン・ケノービの声がスカイウォーカーに、「コンピュータを切りなさい、機械のスイッチを切り、自分の力でやりなさい、自分の感情に従いなさい、自分の感情を信じなさい」という瞬間です。スカイウォーカーがそれに従うと、彼は成功しました。そして観客は拍手したのです。」<sup>(注2)</sup>

たしかに『スター・ウォーズ』は、ジュダイの戦士たちの存在に

よつて、そして彼らが身につけたフォースの力によつて、機械文明に対するアンチ・テーゼ的要素を持つている。結局、いかに便利なものであれ、最後に頼れるのは人間の持つている潜在能力なのだ、あるいは、人間に宿るフォースの力なのだ、という信仰とその実践は、しかしながらあまりに理想主義的な考え方である。そしてこのような理想主義もまたアメリカという国の特徴である。それは、デイズニー映画においても、あらゆる局面で主題にされたものであり、『スター・ウォーズ』においても、自分の心に問い合わせること、自分をそして他者を信頼すること、という教訓は随所に現れる。その意味でもこの映画はSF作品でありながら、同時に人間の「こころ」を主題にした作品といえる。

一九七七年に『スター・ウォーズ』を見た観客が、まず驚いたのが、SFだった。この作品以降ルーカスはみずから工房を作り、SFXの開発を手がける。あの『ジュラシック・パーク』の特殊技術もこの工房で開発されたものであり、CGを駆使して、現実に存在しない恐竜を生き生きと生み出したその技術力は、最初の『スター・ウォーズ』の時代に可能だつたことをはるかに越え、エピソードIでは、数年前までは決して作れなかつた登場人物をスクリーン上に実在させた。このようなSFXはデジタル技術の発達と共に、これから拍車をかけるようにして飛躍的により精緻で現実的なものになつていくだろう。いまではストーリーの現実性を支えるのは、俳優の演技もさることながら、SFXの出来具合なのである。このような路線での映画の発達はたしかにわれわれに映画を見る楽しみを与えてくれる。映画という映像言語メディアがついに現実のシミュレーションを越えることがなければ、そのシミュレーションの迫真性

が逆に、映画の現実性を支えるからである。

デイズニー映画は、原則的に人間の想像力のままに自由に描き出せる動画を使って、アメリカの神話を作り出した。時には、他に選択肢がないほど、人々の行動規範のすみずみにそこで展開された思想が染み込んでしまっている。それはたしかにファンタジーにすぎないのだが、現実そのものをファンタジー化してしまうほどの力をそれは持っている。

『スター・ウォーズ』は、動画ではなく、人間の演技とCGの合体によって、そのメッセージをより効果的に伝えることができた。までは見て驚き、その世界に、その映画を流れる時間にとらわれ尽くすこと、それが映画の持つ力ならば、『スター・ウォーズ』はまるでなく映画としての必然性をもつていてる。

しかしこの作品が、映画の持つ強制力を当然のものと利用していることもまた事実であり、映画のなかで流れる時間を一時停止させるようなコマを持つた映画とは別の次元にある映画である。むろんだからこそ、この映画は、極めてアメリカ的な神話、すなわち、自由を求めての戦い、心情の価値の称揚、フロンティアへの挑戦、自己革新といった諸々の価値を具現する神話になつたのである。

映画とメディアの在り方を、デイズニー やスター・ウォーズを通して考える眼と、映画そのものを主題にしたり、映画の時間を搖るがしたり、あるいは映画から物語を駆逐するような方向を考える姿勢。大きくわけたら、この二種類の映画の在り方から、われわれは映像言語メディアである映画の可能性について考えることができる。

### 第三章 映像言語メディアとしての映画の行方

現在のハリウッドはつぎからつぎへとスペクタクル的大作を打ち出している。そのほとんどが商業主義的ベースにのつたもので、映像そのものの迫力、SFXによる特殊効果の強調など、まさに見せることによって、観客を動員している。たしかになかには『マトリックス』のように、現代の映像技術を駆使しながら、それを一種の思想性にまで高めた作品もあるが、ほとんどが、その場限りのかなり大袈裟な架空物語である。物語そのものも物語るべき必然性のうすい、いわば物語のための物語が多く、ステレオタイプ化し、矮小化した神話がくりかえし、画面上で展開されている。これはいわば物語の暴力、物語の甘えである。

このような全般的な風潮に対し、冒頭に上げた『海の上のピアースト』のように、物語を反省し、物語を語る形式、アメリカという物語とそれを根底から覆す存在の併存、といった構図で製作された映画もある。先にあげた写真と映画という対比でいえば、映画のなかに呑み込まれてしまつた感のある写真が、その存在を主張しているような映画である。強制された物語の時間が止まる瞬間をそのなかに含んだ映画。しかし、それを徹底的に押し進めると、時間芸術としての映画そのものの根幹が危うくなる。調性からの離脱が音楽そのものを極めてむつかしい場所に追い込んだ西洋音楽のように。

『スター・ウォーズ』は、これからエピソードⅡや、エピソードⅢが制作されていくことだろう。デジタル技術の進歩によつて、仮想現実の仮想性と現実性の双方がますます研ぎ澄まされていくことだろう。われわれはその物語のなかに引き込まれていくことだろう。

しかし、その英雄物語的な神話性は諸刃の剣でもある。一方では現代のメルヘンとしての象徴的時空間をわれわれに描か出してみせるだろうが、他方それは、意味づけされた物語として、われわれを拘束し、われわれの思考を「アメリカ」的な物語の色で染めあげる」とだらう。その物語は、信頼や自由や成長という魅力ある要素を持つ物語、数々の負の歴史を背負いながら、表面的には輝かしい栄光を放つ物語である。これを信ずれば楽園が約束されてしまうと唱導する宗教のように。

われわれは、これから先も、映像言語メディアとしての映画の在り方、その自己反省と自己拡散の様態を、幾度もその根柢に立ち返りながら、より具体的に探していく必要があるだろう。

#### 注

(1) 映画や語られた原文は「*Max's Song*」である。

It happened every time. Someone would look up and see her. It's difficult to understand. There'd be more than a thousand of us on that ship. Traveling rich folks, immigrants and strange people, and us. Yet there was always one. One guy alone who would see her first. Maybe he was just sitting there eating or walking on the deck. Maybe he was just fixing his pants. He'd look up for a second. A quick glance out to sea and he'd see her.

Then he'd just stand there, rooted to the spot, his heart racing. And every time, every damn time, I swear, he'd turn to us, towards the ship, towards everybody and scream: America!!

The one who sees America first. There's one on every ship.

And don't be thinking it's an accident. Or some optical illusion. It's destiny. Those are people who always have that precise instant stamped on their life. And when they were kids, you could look into their eyes..and if you looked carefully enough, you'd already see her: America.

(11) 映画や語られた原文は「*Max's Song*」である。

It wasn't what I saw that stopped me, Max. It was what I didn't see. You understand that? What I didn't see. In all that sprawling city, there was everything except an end. There was no end. What I did not see was where the whole thing came to an end. The end of the world. You take a piano. Hm? Keys begin. The keys end. You know there are 88 of them. Nobody can tell you any different. They are not infinite. You are infinite. And on those keys, the music that you can make is infinite. I like that. That I can live by. You get me up on that gangway and you roll in out in front of me a keyboard of millions of keys, millions and billions of keys that never end. And that's the truth, Max, that they never end. That keyboard is infinite. And if that keyboard is infinite, then on that keyboard there is no music you can play. You're sitting on the wrong bench. That's God's piano.

Christ, did you, did you see the streets? Just the streets. There were thousands of them. I mean, how do you do it down there? How do you choose just one? One woman... one house...one piece of land to call your own, one landscape to look at... one way to die? All that world just weighing down on you. You don't even know where it comes to an end. I mean, aren't you ever just scared of breaking apart at the thought of it? At the enormity of living it? I was born on this ship. And the world passed me.

by. But two thousand people at a time. And there were wishes here. But never more than fit between prow and stern. You played out your happiness, but on a piano that was not infinite. I learned to live that way. Land? Land is a ship too big for me. It's a woman too beautiful. It's a voyage too long... perfume too strong. It's music I don't know how to make. I could never get off this ship. At best I can step off my life. After all I don't exist for anyone. You're the exception, Max. You're the only one who knows I'm here. You're a minority. And you'd better get used to it. Forgive me, my friend, but I'm not getting off.

(111) Barthes, Roland: *La chambre claire, Note sur la photographie*, Gallimard Seuil, 1980 p.90

(四) ibid., p.129

(五) Sontag, Susan: *On Photography*, Anker Books Doubleday, 1990 p.24

(六) Robert Sklar: *Movie-Made America: A Cultural History of American Movies*, revised and updated. Vintage Books, 1994 翻訳 「アメリカ映画の文化史—映画が作ったアメリカ—」(鈴木主税訳) 講談社学術文庫、一九九五年  
↑七十六頁

(七) Campbell, Joseph: *The Power of Myth*, Anchor Books Doubleday, New York, 1988 p.209

(八) ibid., p.178