

映画における「追いかけ」(1)

佐藤, 正和 / Sato, Masakazu

(出版者 / Publisher)

法政大学小金井論集編集委員会

(雑誌名 / Journal or Publication Title)

法政大学小金井論集 / 法政大学小金井論集

(巻 / Volume)

13

(開始ページ / Start Page)

31

(終了ページ / End Page)

46

(発行年 / Year)

2017-03-31

(URL)

<https://doi.org/10.15002/00013997>

映画における「追いかけ」 I ⁽¹⁾

佐藤 正和

序

「追いかけ」は、「銃撃」「破壊」などととも、映画の必須アイテムの一つです。古くはドタバタ喜劇・西部劇、現代であれば『ワイルドスピード』のアクション映画など、多くの映画に「追いかけ」は用いられています。スクリーンで展開されるカーチェイスなどの「追いかけ」を見て、ハラハラ・ドキドキした人も多いのではないのでしょうか。今年度は、さまざまな映画そして監督をとりあげ、映画における「追いかけ」について、その歴史や発展など、さまざまな角度から話してみたいと思います。

第1回『スラムドッグ\$ミリオネア』（2008年）⁽²⁾

『スラムドッグ\$ミリオネア』（ダニー・ボイル監督）を見てもらい、この映画の中で、監督が特に力を入れて撮影しているものは何か？という質問を出しました⁽³⁾。また解答するにあたり、多くのNG（禁止項目）をあげておきました。具体的にあげていくと、「クイズの勝利」「発展を続けるインドの光と影」「兄弟関係そして成長」「愛の物語」などなどです。このようにこの映画のほぼすべてのテーマについて、NGを出しておいたので、答えるのが難しかったみたいです。500人近い回答で、正解者は2名しかいませんでした。まず解答から言えば、それは「追いかけ」です。この2名の方には、映画会社からの特別プレゼントがありますから、授業の後で取りに来てください。また、どこに座っているかわかりませんが、この2人の方に、絶大なる拍手を！500人の拍手を受けるのは、なかなか気持ちのいいものだと思います。

表彰はこれくらいにして授業にはいりましょう。正解が「追いかけ」といわれて、なるほどと思われた方、結構多いと思います。この作品には、さまざまな「追いかけ」シーンが、随所にちりばめられています。ざっと拾っていけば「スラム街の疾走」「宗教紛争による逃走」「子供から搾取する悪徳業者からの逃走」「ベンツの部品の略奪からの逃走」「ラティカ強奪からの逃走」「駅での逃走劇」そして最後に「マフィアからの逃走」。映画の中には、全編にわたって「追いかけ」という珍しいものもあります。たとえばスピルバーグ監督の『激突』（1971年）、そして後でとりあげるSABU監督の『弾丸ライナー』（1996年）などがそうです。さまざまな人と人との「追いかけ」が断続的に続く『スラムドッグ\$ミリオネア』も、珍しい作品かと思います。そして「追いかけ」シーンというのは、そのシーンを見せられると、そのモードに取り込まれるというか、ワクワク・ドキドキしてしまうから不思議です。そして何度かそのようなモードに放り込まれて、『スラムドッグ\$ミリオネア』のような結構長い映画でも、とても短く感じるようになります。

では、この作品において、こうしたさまざまな「追いかけ」は、どこから生まれてきたのでしょうか。映画『スラムドッグ\$ミリオネア』には、『ぼくと1ルピーの神様』（ピカス・スワラップ作）という原作があって、それをサイモン・ビューフォイが脚本し、ダニー・ボイル監督が映画化しています。しかし、その原作を読んでも、そんな「追いかけ」の場面は、まったくないんです。ですから、それらすべての「追いかけ」は、脚本家、特に監督らの手によるものだということがわかります。というのも、監督の「追いかけ」の病(?)というか偏愛は、この作品に始まったものではないからです。長編デビュー作『シャロウ・グレイブ』（1995年）をはじめとして、そして監督の名前を一躍有名にした『トレイン・スポティング』（1996年）、そのほかさまざまな作品の中で、ボイル監督は手を変え品を変え、「追いかけ」シーンをスクリーンの中で展開させていきます。たとえば、『ストランペット』（2001年）という作品を見てみましょう。

ここでは、人と犬との「追いかけ」が行なわれ、コンサートという大団円で幕を閉じることになります。このようにボイル監督の映画を見る楽しみは、もちろん映画そのものにあるのですが、今度の映画はどんな「追いかけ」が行なわれるのか、というのも楽しみの一つになっています。最新作である『トランス』（2013年）でも、こちらの期待に応えるように、冒頭から絵画略奪シーンという

形で、「追いかけ」が行なわれていました。不思議なサスペンス映画です。『スラムドッグ\$ミリオネア』を見て、おもしろいなんて思ったら、ぜひ見てもらいたい作品です。そしてこんな風に、自分の好みの監督を見つけて、監督で映画を見ていくということもしてもらえるといいなって思います。

ボイル監督が、「追いかけ」好きな監督であることを話しました。ただ「追いかけ」シーンをただ多く作っているわけではありません。それは、たとえば『スラムドッグ\$ミリオネア』の最初の方の「追いかけ」シーンを注意深く見てもらえるとわかります。幼年時代の主人公のジャマール・マリクがボールを落とし、私有地のガードマンにスラム街を追いかけてまわされるというシーンです。このシーンを、全編見終わった後で振り返ってみると、よく小説などで使われるマイクロコスモスの象嵌という手法が行なわれていることに気づきます。つまり全編（マクロコスモス）であらわれるさまざまな要素が、その小さなシーン（マイクロコスモス）の中に凝縮され展開されています。つまり2人の兄弟が成長していく社会、スラムドッグ、後々遭遇することになるマフィアのボス、さらにクイズの最終問題になる三銃士の名前、また青いクイズ会場の雰囲気、生徒に青い制服を着させた教室であらわしています。そしてこの青とともに、この映画の基調となる黄色との対比も、この中でしっかり行われています。このようなものが、その「追いかけ」の中に、巧みに織り込まれ展開されているのがわかります。

いまから、このシーンを流しますから、意識して見てください。なるほどと合点してもらえそうです。また見るにあって、先ほど見てもらった『ストランペット』の映像と比較して見てみてください。特にカメラアングルあるいは被写体の追い方など注意してくれるとありがたいです。

ご覧になっていかがでしたか。マクロコスモスへのマイクロコスモスの象嵌ってこと解っていただけだと思います。またこの映画の撮影技術、先ほど見てもらった『ストランペット』と比較してみると、2歩も3歩も先を行っているような感じがします。『スラムドッグ\$ミリオネア』は大ヒットして、多額の興行収入をあげるとともに、多くの国の映画祭でさまざまな賞を受賞してきました。その一つにアカデミー賞があります。そしてアカデミー賞には、ご存じのようにさまざまな部門賞があるのですが、それらを総なめに行きます。その獲得した部門賞の一つに撮影賞があるのですが、実はこの『スラムドッグ\$ミリオネア』は、撮影技術史の中でエポック・メイキングの作品とされています。先ほどの冒頭の

「追いかけ」シーンを見た時、私自身もいったいこの映像をどうやって撮ったのか！？という80%の驚きをともなった疑問でいっぱいでした。「追いかけ」をテーマに授業しているわけですから、結構映画における「追いかけ」好きで、注意して映画における多くの「追いかけ」シーンを見てきました。そのこともあって、この映画を見た時、撮り方を含めて技術的にも、これは何かこれまでとは絶対に違うと思いました。たとえば同じ子供を追いかけるシーンの名撮影として、ちょっと古いのですが、スタンリー・キューブリック監督の『シャイニング』(1980年)の雪の迷路の「追いかけ」シーンがあります。もうかれこれ35年前の作品なので、見てない人多いと思うので、見てみましょう。また同時に、同じくアカデミー賞の撮影賞を受賞したノーラン監督の『インセプション』(2010年)の「追いかけ」シーンを見ていきましょう。『インセプション』は、ご存知の方多いと思いますが、ものすごい映像で名を馳せた作品です。先ほどの『スラムドッグ\$ミリオネア』の「追いかけ」シーンと比較しながら見ていただけたらいいと思います。

名シーンというだけあって、『シャイニング』の雪の迷路の「追いかけ」は、なかなかのできばえです。キューブリック監督は、自分が気に入る映像を撮ることができるまで、何回というか何十回とテイクを重ねることで有名な監督なので、あのようなすごい映像になっているのだと思います。そしてちょうどステデカムという、走りながらとってもほぼ安定した撮影が可能なカメラが導入され、あのように雪が積もっていても、ぶれることのない映像になっています。今は、ウキペディアという便利なアイテムがあって、ステデカムについて詳しく説明してくれています。詳しい説明は皆さんに後で読んでもらうことにして、とりあえずどのようなものであるか、そして特に大きさを見ておいてもらいたいと思います。

キューブリックの映像がすごいからといっても、35年も前の撮影なので、『スラムドッグ\$ミリオネア』の縦横無尽の映像に比べれば、技術的には明らかに劣っています。では、その間にどんな進歩があったのでしょうか。もちろん「追いかけ」に賭けるダニー・ボイル監督の意気込みも、そこにはあるのですが、撮影技術の問題がそこに絡んでいます。

実は、この2010年代は後世から見ると、映画史において大きなターニング・ポイントになると思います。今、多くの日本の映画館が廃業に追い込まれています。つい最近も、三軒茶屋にある映画館が営業を停止してしまいました。こうし

た背景には、映画館の耐震性の問題もあるのですが、もっと大きいのは、フィルムからデジタルの移行の問題があります。ただでさえ儲かっていない中小の映画館に、デジタル化は多大な負担で、逆にこれを潮時として廃業することにする映画館が多くなってしまいました。また2012年には、映画を撮影するためのフィルムを提供してきた富士フィルムでさえ、フィルム製造をやめてしまったんですから、仕方ありません。たぶん、みなさんもわざわざ高いフィルムを買って、アナログカメラで写真を撮り、高い現像代なんか払うことはせず、デジタルカメラかスマホで済ませていますよね。それが、同じように映画業界でも行われるようになりました。

デジタル導入初期には、やっぱり映画はフィルムと多くの監督は思っていました。デジタルよりもフィルム映像の方がはるかに優れていたからです。しかしながらデジタルは、質的にも徐々にレベル・アップを続けることになります。そしてさらには、ただフィルムらしさを追求するのではなくて、デジタル独自の在り方を展開するようになっていきます。そうなると映画撮影はみなデジタルへデジタルへとなびくことになります。こうしたフィルム映画からデジタル映画への移行を扱ったドキュメント映画が、最近公開されました。『サイド・バイ・サイド フィルムからデジタルシネマへ』（2012年）という映画です。この映画はマトリックス・シリーズで有名なキアノ・リーブスが、製作とプレゼンター役を務めています。そしてその映画の中で、この『スラムドッグ\$ミリオネア』の最初の「追いかけ」シーンが映し出されています。そしてSI-2K（シリコンイメージング社）というコンピューター制御のデジタルビデオカメラで、『スラムドッグ\$ミリオネア』が全編撮影されていること、そして真のデジタル時代の幕開けとなる映画として、アカデミー撮影賞が付与されたことが紹介されています。その部分も含めて、他にもなかなか貴重な情報があるので、見てみることにしましょう。

いかがでしたか。実は私もSI-2Kというカメラを見るのは初めてで、先ほど見て頂いたキューブリック時代のステデカムと比べてみると、その小ささにびっくりしてしまいました。まさに「追いかけ」マニアのダニー・ボイル監督御用達みたいなので、そのカメラのおかげで、『スラムドッグ\$ミリオネア』が撮ることができたといってもいいと思います。また、『スラムドッグ\$ミリオネア』以降撮影された『インセプション』では、さらに技術が進み、より狭い露路というか隙間の「追いかけ」シーンが可能になるわけです。『インセプション』は、

驚愕の映像の連発で有名な映画なんです、こうしたことは「追いかけ」のシーンでもしっかりおこなわれています。そしてまた何事についても、タラ・レバはないのですが、キューブリックの時代に、このSI-2Kがあったら、あの雪の「追いかけ」シーンがどのように撮られることになったのか、考えるだけでワクワクしてしまいます。

第2回 サイレント映画における2つの「追いかけ」

これまで『スラムドッグ\$ミリオネア』を通して、「追いかけ」について述べてきました。こうした「追いかけ」好きの監督は、もちろんダニー・ボイル監督ばかりではありません。有名どころで挙げれば、『激突』『ジュラシックパーク』『インディ・ジョーンズ』シリーズのスティーブン・スピルバーグ監督、そして『ターミネーター』シリーズのジェームス・キャメロン監督、『TAXI』シリーズのリュク・ベッソン監督もそうです。もっと新しい作品でいえば、ジョージ・ミラー監督の『マッド・マックス 怒りのデスロード』（2015年）、2000年から9作を数える『ワイルドスピード』シリーズもそうです。このように現在の監督あるいは作品の名前ばかりあげると、「追いかけ」は新しい流行のように見えます。しかし映画史を紐解いてみると、かなり古くからある映画の必須アイテムの一つということがわかります。映画には、そうしたアイテムがいくつもあってどうか、うみだされて、代々受け継がれていきます。

すこしまえに、西部邁という評論家が映画について、興味深い話をしていました。まずオリジナルという言葉についての話でした。オリジナル（ORIGINAL）とはオリジン（ORIGIN「源」）の形容詞で、いかに源に近いかということ。そしてその源をうまく「継承する（SUCCEED）」ことが、映画において「成功する（SUCCEED）」鍵であるというものでした。つまりオリジナルという言葉は、「独自性がある」ということで、独自色をもたせ、「他のものと如何にちがうか」的な意味で使われるが、実際はそうではなく、そのオリジンを大切に守り、継承しながら発展させていくことが成功の秘訣なのだというものです。そしていろいろなオリジンが映画の中に作り出され、引き継がれていきます。流行はありますが、特に本能に通じているものは、決して廃れることなく継承されていくことが多いです。たとえば「破壊」もそのうちの一つです。最近エヴァンゲリオンの庵

野監督の『シン・ゴジラ』(2016年)を見ました。日本の政治組織・アメリカの属国としての日本批判などなどいろいろなテーマがあったのですが、何と言っても圧巻は、首都東京がゴジラによって縦横無尽に(?)に破壊されていくシーン。それも、『風の谷のナウシカ』(1984年)に登場した巨神兵タッチでやってしまう。人の奥底には、「物をぶっ壊したい」とか「すべてを破壊しまくりたい」という不思議な欲望があります。もちろんこんなこと、普通の生活の中でやったら大変なことになってしまいます。映画って、そういう人の欲望をスクリーンの中で、昇華するという一面あって、そうした映画が綿々と製作され続けることになります。「追いかけ」もそうです。「追いかけ追い詰める」、「追いかけられる」、それらはただ単にその行為にとどまらなくて、妙な快楽・恐怖がともってくるから不思議です。狩猟時代に人に植え付けられた本能に近いものかもしれません。そういうわけで、人、車、列車、飛行機と手を変え品を変え、さまざまなシチュエーションのもとで、映画の中で使われることになります。映画『ワイルドスピード』はシリーズ化され、そのシリーズの中で進化させていきます。最新作『SKY MISSION』(2015年)も、「追いかけ」映画の中で引き継がれた昔ながらのヘリコプターと無線が使われ、それに現代の新兵器である無人飛行機それにドローンを加え、「追いかけ」を継承しながら発展させています。

では、こうした「追いかけ」の「源(オリジン)」を探っていきましょう。前期に、映画の誕生期のフランスのリュミエール兄弟、その揺籃期のジュール・メリエスについて話をしました。大雑把な区分をすると、誕生が1890年代、揺籃期が1900～1910年代ということになるのですが、その揺籃期にもうすでに多くの「追いかけ」が映画に登場してきます。一番最初の映画のように、一番最初の「追いかけ」映画はこれですとは言えないのですが、初期の映画の「追いかけ」シーンだけを集めたダイジェスト版があって、それを少し見ていくことにしましょう。(『シネマヨーロッパ 欧州映画史 100年先に伝えたい映画の宝物(2004年)』)

いかがでしたか。その時代は飛行機の速度が遅いので、今では考えられない飛行機VS自動車という「追いかけ」映画(『出抜かれた宝石泥棒(1923年) : イギリス』)もありました。現代の「追いかけ」の定番となっている列車の屋根の上の追いかけも、すでに行われています。カーチェイスそしてそれに伴う破壊などがでてきました。(『ジゴマVSニックカーター(1912年: 仏)』『死んだ男の子供(1911年: デンマーク)』『死の線路(1912年: 仏)』『存在する権利(1913

年：独)』『経験不足の運転手 (1906年：仏)』)

その中で注目すべきは、ドタバタ喜劇における「追いかけ」です。たとえばこうしたドタバタ喜劇の立役者として、フランス人のマックス・ランデル (1883年～1925年) が出てきます。黒の礼服、シルクハット、エナメル靴に白い手袋、ステッキを持った紳士という扮装で道化を演じるといった、チャップリンのオリジンとなる喜劇俳優です。「追いかけ」はドタバタ喜劇の必須アイテムとして、マック・セネッタ (1880年～1960年) を経て、有名なチャーリー・チャップリン (1889年～1977年)、バスター・キートン (1895年～1966年)、ハロルド・ロイド (1893年～1971年) といった三大喜劇王へと受け継がれることになります。その中でも白塗りの不思議なキートンは、さまざまな「追いかけ」映画を考案した人でした。その秀作である『エレベーター』『キートンの探偵学入門』(1924年) を、まず見てみましょう。またキートンには、『キートンの大列車追跡』(1927年) という列車を使った大掛かりな「追いかけ」の映画があります。「列車による追いかけ」の中で、とても重要な映画なのでしっかり見てもらえるとありがたいです。

キートンの「追いかけ」映画3本見てもらいましたが、いかがでしたか。映像的にも仕掛けに関しても、先ほど見ていただいた1900～1910年代のものよりもずっと進化しているのがわかると思います。

ドタバタ喜劇の映画における「追いかけ」以外にも、この時代のもう一つ別の「追いかけ」を見ていく必要があります。それは、怪奇映画における「追いかけ」です。1910年代から20年代には、多くの怪奇映画が撮られています。たとえば、ポーランドの監督であるロベルト・ヴィーネの『カリガリ博士』(1919年)、そしてドイツのムルナウ監督『吸血鬼ノスフェラトゥ』(1922年) などが有名です。その怪奇映画の中で、吸血鬼ドラキュラやフランケンシュタインをはじめとする怪物の「追いかけ」が行なわれることとなります。ただ見ていくのではつまらないので、ちょっと実験しながら見ていくことにしましょう。途中から、ハイっと言ったら、怪物の追いかけシーンを、先ほど見た、ドタバタ喜劇のバスター・キートンの大男に、頭の中に入れ替えてほしいのです。では見てください。

いかがでしたか。ドタバタもホラーも紙一重と思いませんかでしたか。動きが似ているので、そうした入れ替えが可能となるのです。つまり、前期お話ししましたが、サイレント映画は18コマ/秒なので、動きがぎこちなくなり、そこに可笑し

さが生まれてきてしまいます。サイレント映画を「第8芸術」と呼ぶようにさせた悲劇映画『散りゆく花』（1919年）も、動きがおかしいので、シリアスなんです。笑えてしまいます。ただ、この動きがホラーになると、逆に恐怖が増してくるから、不思議です。スムーズではなく、それも逃げる方よりも遅いスピードで追いかけた方が、怪物が怪物らしくなり、恐ろしさが増します。たとえば、ジェームズ・ホエール監督の大ヒット作『フランケンシュタイン』の「追いかけ」を見てみましょう。公開は1931年で、前のホラー映画と10年ぐらいしか時間的な違いはないのですが、24コマ/秒のトーキーにしたことによって、サイレントのぎこちなさがなくなり、つまり動きがスムーズとなり、特有の恐ろしさが消えてしまっているのがわかります。それは、ドタバタ喜劇にも言えることで、トーキーへの移行とともに、この2つのジャンルは衰退していきます。

先ほど、「スムーズではなく、それも逃げる方よりも遅いスピードで追いかけた方が、怪物が怪物らしくなり、恐ろしが増す」ということを述べました。たとえばスタンリー・キューブリック監督やキャメロン監督は、こうした怪物化の方法をおそらくわかっていて、ちょっとした小細工を加えることによって、ジャック・ニコルソンが演じる『シャイニング』の主人公ジャック・トランス、そして『ターミネーター1』のターミネーターをより恐ろしい怪物にしています。いまから『ターミネーター1』（1984年）の「追いかけ」のシーンを見せます。以前見せた「シャイニング」の「追いかけ」のシーンを思い出してもらって、気がついたら、その共通点を送ってみてください。いつものように準備してもらって、映画が終わったら締め切りとなります。

いかがでしたか？ 正解は、追いかける側の脚に怪我を負わせ、足をひきずるような形で、スピードダウンをはかるといふものです。もちろん、『シャイニング』の場合には、大人と子供との「追いかけ」、『ターミネーター1』の場合には、ロボットと人間との「追いかけ」で、こうしたハンデをつけないと、すぐ追いついてしまうという突っ込みを入れられてしまいそうです。しかし、怪我をさせ動きをぎこちなくし速度を遅くすることによって、アクションの「追いかけ」からホラーの「追いかけ」のモードに変わります。キャメロン監督はそのことをよくわかっていて、ターミネーターの怪物化をはかり、アクションとホラーの二つの「追いかけ」で観客を楽しませることになります。特に骨格だけになり、足を負傷してからの「追いかけ」は、まるで悪夢の中で、怪物に執拗に追いかけて

いるような怪奇映画になっています。

このように映画は、怪我をさせることで怪物化をはかるとともに、ぎこちない動きの脚の遅い新たな怪物を作り出すことになります。それは、ジョージ・A・ロメロ監督（1940年～2017年）が生み出したゾンビです。1978年に公開された『ゾンビ』は、世界的なヒットとなります。サイレント映画風のぎこちない動きで、集団として殺しても殺しても襲ってくるゾンビの群れは、ホラー映画の新たな恐怖の形となります。ゾンビが普通の人と同じスピードで、集団で追いかけて襲いかかるのであれば、単なる殺人の暴徒にすぎず、映画的恐怖は半減します。あのぎこちない動き・脚の遅さが、恐怖を生み、大ヒットを生んだのだと思います。ゾンビはホラー映画の必須アイテムの一つとなり、現在でも多くのゾンビ映画が作られています。

またこうした脚の遅さは、怪獣映画「ゴジラ」に関しても言えます。日本の怪獣映画「ゴジラ」は、ハリウッドで2度ばかりリブートされています。一つは、『インデペンデンス・デイ』（1996年）のローランド・エメリッヒ監督による『GODZILLA』（1998年）。もう一つは、ギャレス・エドワーズ監督による『GODZILLA ゴジラ』（2014年）です。日本のゴジラに慣れ親しんできた人の中には、こうした海外版ゴジラに、違和感を持った人多かったのではないのでしょうか。羊頭狗肉というか、明らかに非なるゴジラでした。一言でいうと、ハリウッドのゴジラは怪獣ではなくて、映画『ジュラシックパーク』シリーズに見られるような恐竜ということです。この授業のテーマの「追いかけて」に関して言えば、アクションの「追いかけて」が主で、ホラーの要素からくる恐怖がないのです。つまり日本のゴジラのゆっくり移動することによる怖さが、欠如しているのです。たとえば日本のゴジラ映画の定番のシーン、より厳密に言えば昭和のゴジラ映画の定番のシーン、つまり絶対的な力を持って建物を壊しながらゆっくり前進し、恐怖におののき逃げ惑う市民のシーンはありません。1998年版のハリウッド GODZILLAは、なんと時速480キロ。軽快な走りで行進への追撃をかすほどです。GODZILLAを時速480キロとした監督ローランド・エメリッヒは、会見の中で「世界で通用するゴジラにしたかった」とゴジラのグローバルバージョンについて語っていました。スピード化の時代に日本のノロノロゴジラではダメということでしょう。実際ハリウッド GODZILLAは、大ヒットとなり、日本だけでも30億円という配給収益をあげることになりました。また2014年版のハリ

ウッド GODZILLA も、速力の明記はありませんが、街中のカーチェイスを行なえる速力と俊敏さを備えていて、怪獣ではありません。日本のゴジラは、イメージ・ダウンになるので、カーチェイスなど行ないません。たとえば時速480キロで走り回り、軽快に人を襲うゾンビは興ざめだと思います。しかしながら昨今、そうしたサイレント時代からの怪物のDNAを受け継ぐ怪物・怪獣は少数派になってきてしまっています。そんなこともあって、庵野監督による『シン・ゴジラ』(2016年)は、どっちに転ぶか楽しみにしていました。映画の中で、ゴジラの進行速度の発表があったのですが、なんと時速13キロ。駆け足で逃げれば、何とか逃げ切れる速度です。それで恐怖におののき逃げ惑う下町の市民のシーンがリバイバルで登場してきました。下町の低層の家屋でないと、ゴジラの大きさは強調できません。ビルの高層化に合わせて、50mから100mまでゴジラの身長は伸ばされるのですが、200m級の高層ビル街では、貧弱なもの映ってしまいます。私は昔の人間なんで、ゴジラ映画には逃げ惑う市民がなくちゃって思っていました。

このように恐竜ではなくて、いわゆる「怪獣」を意識して、その良さを守り続けている監督の一人として、『パンズ・ラビリンス』(2006年)で有名なギレルモ・デル・トロ監督がいます。日本の特撮映画・アニメに影響を受け、その伝統(?)を受け継ぐ形で新たな進化をさせています。『パシフィック・リム』(2013年)のエンド・ロールで、『ゴジラ』(1954年)などを撮影した東宝特撮監督本多猪四郎(1911年～1993年)に献辞を送っていますが、その作品は新しいながらもそうした伝統的な要素がうまく盛り込まれています。授業のテーマである「追いかけ」に関して言えば、怪獣のスピードは抑えられ、香港の下町で市民が逃げ惑う昔ながらのシーンがでできます。

第3回 マサラ・ムービーと「追いかけ」

前章の最後で、DNAという言葉を使いましたが、映画においてDNAはとても大事です。前にも述べましたように、そのDNAをうまく継承する(SUCCEED)ことが、映画において成功する(SUCCEED)鍵であるわけです。たとえばその成功例として、ハリウッド映画、マサラムービーつまりインド映画があります。現在では年間製作数で、インドがアメリカを抜き世界第一の映画大国となり、質

的にも高いものが作られ、多くのヒットを生んでいます。日本においては、1998年に『ムトゥ踊るマハラジャ』（1995年）が空前の大ヒットを飛ばし、マサラムーヴィーの名前が知られることとなります。マサラとは、「混ぜる」という意味の言葉で、ミュージカルなどさまざまな要素がうまく調合されています。と同時に、ハリウッド映画をよく研究していて、そのツボをおさえ、作品の中にうまく溶け込ませているなあと、当時感心した記憶があります。まさに、オリジナルでサクシードでサクシードなんです。たとえば「追いかけ」もサクシード（継承）しているのですが、素晴らしい出来栄です。そのシーンを少し見てください。

まず驚くのは、これだけの人・馬を登場させながら、CGではないということです。そしてこれは、明らかに昔のハリウッドの定番であった西部劇の「追いかけ」、つまり大平原でインディアンから逃げる幌馬車が下地にあって、巧みに踏襲（サクシード）されています。また、馬車VS馬車のシーンは映画『ベン・ハー』（1959年）をおわせています。ジャングルでもないのに、ターザンのシーンも出てきます。また車に忍ぶ毒蛇は、マルセル・レルビエ監督の『人でなしの女』（1923年）のパロディなのでしょう。また爆弾など危ないものを、知らずに乱暴に扱い、気がついた後で、互いに抛りあうシーンはハリウッド的笑いの一つです。また、男と女がひょんなことで出会い、最初はお互い悪い印象でぎくしゃくするのですが、だんだんとお互い好きになるというスクリーン・ロマンス、さらにはロード・ムーヴィーの要素も盛り込んでいます。なかなか盛りだくさんで、ハリウッド色全開の内容の濃いマサラの「追いかけ」になっています。

この『ムトゥ踊るマハラジャ』が、日本におけるマサラムーヴィーの火付け役となるのですが、その15年後『ロボット』（2010年）のヒットにより、マサラムーヴィーはよりしっかり定着することになります。『ムトゥ踊るマハラジャ』と同じ俳優ラジニカーント主演の『ロボット』は、製作費なんと37億そして興行収益100億円をあげることになります。15年の年月は非常に大きくて、インド映画のレベル・アップがはっきりとわかるすごい映画に仕上がっています。全編で約3時間で、その最後の方の戦闘と「追いかけ」のシーンを見てもらおうと思います。映写の用意の間に、ウィキペディアの『ロボット』を検索して「あらすじ」を読んでおいてもらえるといいと思います。

いかがでしたでしょうか？ すごいにはすごいのですが、私としては、CGの使

い過ぎて、ハリウッド映画と変わらないものになって、少し悲しいというのが率直な感想です。しかしながら、絶世の美女と天才科学者そしてその科学者が製造し分身ともいえるロボットとの三角関係の中での「追いかけ」は、ストーリーとしてもなかなか面白いし、またこうした無数のロボットで作られた怪物との「追いかけ」も見ごたえがあったと思います。映画作りとは、もちろん映画を作ることなんですが、同時にたとえば『追いかけ』という伝統的テーマを選択し引き継ぎながら、オリジナリティを出すかという、伝統への挑戦でもあるんです。これだけ見ても、マサラムーヴィー恐るべしって感じです。

『ロボット』のジャンカール監督は、こうしたカーチェースとともに、これも「追いかけ」の伝統的ジャンルである列車の「追いかけ」を行なっています。追いかける側が高性能のロボットなので、簡単に追いつき、あまりにあっけないのですが、色々挑戦的なことを行なっています。すこし見てみましょう。

列車の屋根の上での「追いかけ」は、授業の中で見た『死の線路』（1912年）でも使われていました。そしてそれは、列車における「追いかけ」の定番となっていて、多くの映画の中で使われてきました。たとえば、『ミッション・インポッシブル1』（1996年）のフランスの新幹線TGVの屋根での有名な「追いかけ」のシーンは、その伝統を踏まえたものです。しかしこの監督は、さらにその上を行きます。なんと対向列車の屋根の上を走らせ、さらに列車の側面を走らせ追跡を行なわせます。もちろんCG全盛の現在において、技術上何でもできてしまうのですが、それを考え出したところがすごいと思います。つぎにこの『ロボット』の姉妹作品とされている『ラ・ワン』（2011年）の列車の「追いかけ」シーンも見てもらおうと思います。また、この映画には前期でお話した「引用」も多いので、しっかり見ていてください。最後のスーパーマンの「引用」はわかりやすいのですが、他はなかなか難解です。もしわかったらいいですから、メールしてみてください。これは、高ポイントです。

いかがでしたか？『ロボット』を明らかに意識して作られていて、側面をただ走るのではなく、ここでは見事なバク天をくわえて、側面走りが行なわれています。さらには駅舎の屋根を走り追いつくシーンもなかなかです。そしてこの『ラ・ワン』のアヌバウ・シンハー監督の方が、映画の伝統により忠実で、前期に見てもらった『大列車強盗』（1901年）でも使われていた連結器外しを行っています。この連結器外しは、『大列車強盗』以来、『キートンの大列車追跡』など

さまざまな映画で使われ、最近でも『アンストッパブル』（2010年）でも使われています。そして定番ともいえる連結器外しも、ゲームの世界のヒーローがするところな風になるのだ！って感じで、おもしろいと思います。このように伝統をおさえていて、さらなる進歩を加えるということがしっかりされているのがわかります。また、暴走する列車のシーンも、映画の定番となっていて、古くは前期見たアベル・ガンスの『鉄路の白薔薇』（1923年）、アンドレイ・コンチョロフスキーの『暴走機関車』（1985年）、そして先ほどもお話ししました『アンストッパブル』の流れを汲むものとなっています。

そして暴走する列車にも結末があります。カーチェイスで車を壊すのとはわけが違って、列車を破壊してしまうのは大変なことで、だいたいはなんとか列車の避ける形で終わっています。先ほど述べた3人の暴走組の監督は、小破程度でそれ以上のことはしません。時代的には前の世代のキートンが平気で破壊してしまうのとは対照的です。CGがあると、できないことはないので、逆にやりたい放題で、何を選択するか、逆に作り手のセンスが問われることになります。たとえば、ステイブ・セガール主演の『暴走特急』（1995年）を見てみましょう。1995年ですからCGも過渡期で、ここではCGと8分の1のミニチュアのハイブリッドで、大衝突シーンを作り出しています。深い渓谷にかかった橋の上で、ガソリンを満載した貨物列車と列車が衝突して大爆発、これでもかこれでもかできわめてハリウッド的です。

ではCGで作られている『ラ・ワン』の場合はどうしたかという、見てもらった通り、駅舎を破壊し突き抜けるシーンとなっています。これを見て、何か見たことがあるなどと思った人は、とても良い記憶の持ち主です。実は、前期にも同じようなシーンを見せています。これは、ジョルジュ・メリエスを扱った映画『ヒューゴの不思議な発明』（2011年）の夢のシーンと同じです。実はこのシーンは、実際に1895年パリで起こった列車事故から発想を得ています。ブレーキ故障で、そのまま終着のモンパルナス駅に突っ込み、車止めを乗り越え、駅舎を突き抜け、レンヌ広場の路面電車停留所に落下という衝撃的な事故です。実際の事故は、落下することで停止するのですが、映画の中ではさらに列車を暴走させ、その止め役に、なんとスーパーマンを持ってきてしまいます。現在の映画に登場するスーパーマンは機関車など相手にしません。50～60年代までは機関車が力の象徴だったので、スーパーマンには「力は、機関車よりも強く」というキャッ

チ・フリーズがあって、50年代のTV番組のスーパーマンは、しばしば機関車を停止させていました。突然60年以上の前のアイテムがポンと飛び出してきて、それはないだろう！と思わず吹いてしまいました。またそんなことができるなら、駅舎に突っ込む前に停めろ！と突っ込みを入れたくなりますが、モンパルナス駅の事故のシーンもほしかったのでしょうか。またその後でも、救出した母親を抱えながら着地する時も、まさにスーパーマンポーズで、赤いマントは着けていないので、母親の赤いドレスをその代りにさせているのが憎い演出です。監督からは、古い時代から見ているスーパーマンおたくの雰囲気は漂ってきます。また、気がついた方いると思うのですが、前期の最初の方の授業で見てもらった『戦艦ポチョムキン』の有名な「オデッサの階段」のライオンの像も出てきて、同じように破壊されていきます。このシーンはCGですから、前にも言ったように自由にアイテムの選択ができるわけで、そこに逆にセンスが問われているわけです。「追いかけ」の結末の短いシーンに、モンパルナス駅の事故、スーパーマンそれに『戦艦ポチョムキン』（1925年）のライオンを織り込んでいます。先ほどの『暴走特急』のハリウッド的なこれでもかこれでもかはちがったこれでもかのチョイスに、マサラムーヴィーの底力と成長を感じることが出来ます。見てみていかがでしたか。

今回は、列車の「追いかけ」です。乗り物の「追いかけ」というと、すぐカーチェイスということになるのですが、まず列車から行こうと思います。

註

- (1) これは平成25年度中央大学文学部の講義「映画論」に大幅に手を加え、話口調で文章化したものです。
- (2) 本来であれば各映画ごとに監督名および内容の解説をつけるべきですが、現在ではWEBでウキペディアなどで、詳細にわたる解説が容易に見ることができるので、解説は省略させてもらいました。
- (3) 映画の鑑賞後、ブログのコメントを利用し、学生からの解答に回答するという双方向の授業をおこなっている。