

特撮の「リアリティ」の比較社会学のために

—*Plastic Reality* (Turnock, 2015) の論点整理—

For a Comparative Sociology of the “Reality” of Special Effects

: Sorting out points of *Plastic Reality* (Turnock, 2015)

真鍋 公希*

Koki MANABE

Abstract

As a stepping stone to develop a comparative sociological study of the “reality” of special effects, this article sorts out points of *Plastic Reality: Special Effects, Technology, and the Emergence of 1970s Blockbuster Aesthetics* by Julie Turnock. This book discusses the aesthetics of special effects in big-budget commercial feature films, known as blockbusters, in the post-1970s era. Three main issues are discussed in this paper: 1) the technical and industrial context and aesthetics of blockbuster films, 2) storytelling and the provision of visual experiences, and 3) the aesthetics of stop motion animation.

From the late 1960s to the 1970s the technology that the author calls “optical animation” was developed, and naturalism was favored. These factors influenced the aesthetics of special effects, with “photorealism” and “kineticism” as elements. In *Star Wars* and *Close Encounters of the Third Kind*, these elements are combined to visually construct a movie world. On the other hand, while stop motion animation is no longer mainstream due to the new aesthetics of special effects, its “not-too-realism” is uniquely suited to accomplished storytelling.

These findings make this book an essential reference for studies of the aesthetics of Japanese special effects. In addition, comparing the two aesthetics of special effects could also raise important sociological issues.

キーワード：特殊効果, リアリズム, リアリティ, ブロックバスター

I はじめに

「今回の映画、昔よりもCGがリアルになってよかったね」

最近のハリウッド映画を見て、このような感想を口にする観客は少なくあるまい。ところで、ここでいわれる「リアル」とは、いったい何なのだろうか。映画で描かれたスペクタクルに没入感を覚える、という意味だろうか。それとも、映画に出てきたクリーチャーが本物そっくりに見

* 関西国際大学社会学部

える、ということだろうか。こうした体験は、たしかに「リアル」と呼びたくなる何かではあるが、だからといって、こうした映画体験が「現実」(リアル)を忠実にトレースしたものでないことは誰の目にも明らかである。スペースシャトルに乗って宇宙に行く際に感じる身体感覚は映画で見たあのスピード感とはまるで違うだろうし、クリーチャーに至っては参照されるべき「本物」などいないのだから。

映画の「リアル」さを現実との対応関係に求めようとするナイーブな立場の代わりに、私たちは、映画の「リアル」さを時代や地域によって異なる一つの様式、ある社会において共有された知覚規範の一つと捉える立場を考えることができる。映画が特定の知覚規範に沿って表現されていたとき、その規範を内面化した観客は、それを「リアル」だと感じる——裏を返せば、当該の規範を内面化していない観客は「リアル」だとは感じない。映画の「リアル」さをこのように捉える立場は、映画の表現を現実にとどれだけ漸近しているかという単一の基準によって測ろうとするナイーブな立場よりも、よっぽど説得力があるように思われる。この立場からすれば、私たちは、ある表現(たとえば昨今のハリウッド映画で用いられるCG)が「リアル」かどうかではなく、その表現を「リアル」に感じてしまう私たちが暗黙裡に参照する規範の内実と、その来歴をこそ問わねばならない。

2015年に刊行されたJulie Turnockによる著書*Plastic Reality: Special Effects, Technology, and the Emergence of 1970s Blockbuster Aesthetics*, Columbia University Pressは、この立場からアメリカ映画、とりわけブロックバスター映画と呼ばれる大規模予算で製作された長編商業映画における特殊効果(special effects)の美学(aesthetics)を論じたものである。著者のTurnockは、シカゴ大学でメディア・映画研究の博士号を取得し、現在はイリノイ大学メディア学部に准教授として勤めている。Turnockはアメリカの特殊効果に関する多くの論文を執筆しており、本書*Plastic Reality*はその集大成に位置づけられる。

伝統的な映画研究では、一般的な劇映画の演出やその背後にあるイデオロギーが論じられてきたため、特殊効果の役割やその美学は周縁化されてきた。こうした状況は、20世紀末ごろからデジタル技術が急速に発展・普及し、ほとんどの作品に用いられるようになったことで変化した。だが、特殊効果に注目した論者の多くは1990年代以降に本格化する映像のデジタル化の影響を強調し、それ以前の特殊効果は相変わらず等閑視される傾向にあった。その結果、デジタル化以前の特殊効果については学術的な研究があまり進んでいなかった。Turnockはこうした研究動向を批判し、今日の支配的な美学の起源はデジタル化以前の1970年代末であり、そこに遡る必要があると主張している。本書では、当時の産業構造や映像技術との関係を踏まえながら作品や映像作家の言説を多角的に分析することで、この美学の形成過程が丹念に描き出されている。

このように、これまで等閑視されてきたデジタル化以前の特殊効果技術に光を当てた本書は、近年の映画研究のなかでも注目すべき著作の一つといえる。実際、本書のもつ意義や可能性については、日本でも住本賢一¹⁾によってすでに紹介がなされている。だが、本書の意義はアメリカ映画史においてこれまで空白とされてきた特殊効果の項目を埋めただけにとどまらない。本書の知見は、日本の特撮の歴史や美学との比較分析によって、両者の相違点を生み出した社会的背景の差異、グローバリゼーションが進展するなかでの影響関係といった社会学的な問題へと発展する可能性をも秘めているからだ。これが、本稿で*Plastic Reality*を取り上げる理由である。

ここで、アメリカの特殊効果と日本の特撮を比較することに違和感を覚えた読者もいるかもしれ

れない。たしかに、今日では、特撮はジャンルとして認識されることも多い。だが、元来、特撮とは通常の撮影では困難な場面を描写するための技術部門を指し、英訳も special effects を当てるのが一般的といえる^{注1}。つまり、日本における特撮は Turnock の描いた特殊効果史に対応する対象なのである。

さて、以下では本書で示される多くの論点のうち、(1) 技術的・産業的背景とブロックバスター映画の美学、(2) 物語の伝達と視覚体験の提供、(3) ストップ・モーション・アニメーションの美学、の三つの観点に絞って本書の内容を要約し、つづいて、これらの知見が日本の特撮を分析する際にもつ含意を検討する。とりわけ、本稿では(3)に注目しており、(1)と(2)はその前提となる。

なお、住本賢一による紹介では、本稿との関心の違いから(3)の論点については言及されていない。(1)と(2)の内容のうち、重複している部分については文献注で対応箇所を示すこととした。

II 技術的・産業的背景とブロックバスター映画の美学

本書で検討される特殊効果技術の核となるのは合成技術である。映画の合成は最初期から存在し、その種類も多様だが、おおまかには、撮影時に何らかの処理を行うものと、撮影後にフィルムを加工するものの二つの系統に整理できる。本書では、1970年前後を転機として、ハリウッド映画の合成処理の中心が撮影時から撮影後に移行したことが指摘されている。

著者によれば、スタジオ・システムが機能していた1930～60年代に中心的だったのは、事前に撮影した背景映像をスクリーンに映し、前景で行われる俳優の演技と一緒に撮影するスクリーン・プロセスである。当時の音響技術では、車内での会話や街頭など雑音の多い環境での撮影が困難であったこともあり、この技術は一般の劇映画でも頻繁に用いられていた。スクリーン・プロセスでは合成のための処理がすべて現場の撮影時に完結するため、現場でファインダーを覗きながら様子を確認でき、現像などのその後の処理も他の実写シーンと同じスケジュールで進めることができる。このように、制作上の困難が少なく効率的なものとみなされていたことが、スクリーン・プロセスが普及していた理由である。それに対して、撮影後のフィルム処理の段階で合成を行う光学系の合成技術は、他シーンよりも撮影後の処理に時間がかかり、質のよい合成を行うためには専門的なスキルも必要であったため、劇中で多用されることは稀だった。とはいえ、クレジットタイトルをはじめ光学合成の需要自体がなかったわけではなく、1940年代にはすでに、スタジオからの依頼を受注して処理を行う下請け企業が複数存在していた。

こうした状況が変化し始めるのは、スタジオ・システムの解体が進むと同時に、アメリカン・ニューシネマと呼ばれる自然主義的な志向をもった若い映像作家たちが登場した1960年代後半であった。上述の通り、スクリーン・プロセスは撮影段階で効率的に合成を行える技術ではあるが、合成される背景の鮮明度が低下しやすく（とくにカラーフィルムではこの傾向が顕著であった）、撮影時にカメラを移動させることもできない。ロケーションでの「リアル」な撮影を好む若い映像作家たちは、スクリーン・プロセスがもつこれらの欠点をスタジオ時代の人工性の象徴とみなし、敬遠していたのである。

こうしたトレンドのなかで、周縁化されていた光学系の合成技術が再注目されるようになった。しかし、当時の時点では光学系の合成技術も基本的には固定カメラでなければならず、複数の

ネガを合成する際に画質が不安定になったり、合成部分の輪郭線ができてしまったりと、スクリーン・プロセスと類似する技術的問題を抱えていた。それゆえ、これらの問題が解決できなければ、スクリーン・プロセスに代わって光学合成が主流になることはなかっただろう。では、これらの問題はどのように解消されたのか。

光学合成が抱える問題を解消した要因として、著者はカメラの動きをコンピューターで制御するモーション・コントロール技術の開発とともに、1960年代の西海岸の実験アニメーションの影響を挙げている²⁾（そのほか、フィルムの開発なども触れられているが、本稿では割愛する）。当時の西海岸の実験アニメーション作家たちは、実写写真を抽象化したり、アニメーションと組み合わせたりしながら、一つ一つのフレームをより正確に制御し加工する手法を研究していた。そして、こうした実践によって得られた知識や技法が、映画学校（実験アニメーション作家たち自身が教壇に立っていた）や制作現場（労働組合の力が弱まったことで実験アニメーション作家も特殊効果部門の制作会社で働くようになっていた）を通じて、ハリウッドの商業映画に持ち込まれることになった。こうしたアニメーション由来のアプローチによって、従来は加工が難しかった実写映像の光学処理が、より柔軟で可塑的なものとなったのである。この点を強調して、著者はこの新しい光学合成技術を「光学アニメーション (optical animation)」と呼んでいる。

この光学アニメーションによって、合成された映像をより「リアル」にすることが可能になった。ただし、繰り返しになるが、その「リアル」さは現実への漸近を意味しない。では、光学アニメーションによって可能となった「リアル」さの特徴はどこにあるのか。著者は、ブロックバスター映画における「リアル」さの様式を「フォトリアリズム (photorealism)」と呼んでいる。注目すべきは、この語のアクセントが「リアリズム」ではなく「フォト」にある点だ^{注2)}。

いいかえると、すべての要素が適切な遠近感でフレーム内の正しい位置にあり、合成の継ぎ目が見えず、すべての動きが「自然」に見えなければならない。しかし、重要なことは、1970年代の特殊効果の美学であるフォトリアリズムは、1970年代に流行した実写での撮影の様式——滑らかな表面、抑えられたカラーパレット、レンズフレア、手持ちカメラ、自然光の外観——に合致したものを意味した。フォトリアリズムに向かう新しいアプローチへの歴史的な移行を特殊効果の以前の様式からの「前進」として宣伝するのが一般的だが、1970年代の自然主義のこれらの印は、繰り返し触れられることでリアリズムと関連づけられるようになった様式化された戦略や合図である。³⁾

手持ちカメラのブレや光源が滲むレンズフレアは、人間の視覚で経験可能なものではなく、カメラを通して撮影することで初めて目にすることができるようになる。このような人間の身体経験からすれば不自然な映像が「リアル」だと感じられるのは、これらの「様式化された戦略や合図」が「リアリズム」と結びつけられてきたからである。技術的な発展がより「リアル」な映像を可能にしたという通俗的な進歩史観では、光学アニメーションが「フォトリアル」な映像を達成したことが当然視されがちであるが、著者にいわせればこの理解は端的に誤りなのだ。むしろ、光学アニメーションはその柔軟さゆえに、本来的には様々な美学に奉仕しうる。その中で「フォトリアリズム」が選ばれたのは、自然主義的な映画が流行していた1970年代だからこそなのであり、この時代背景を見落としてはならない。

また、この指摘は、ブロックバスター映画の映画史的な位置づけにも新たな知見を提供している。一般に、スペクタクルなブロックバスター映画は、アメリカン・ニューシネマやフランスのヌーベルヴァークのような自然主義的な映画と対照的なものだと捉えられがちといえる。この通俗的な映画史理解に反して、実は、ブロックバスター映画は自然主義的「フォトリアリズム」を継承しているのだ。

そして、光学アニメーションは「フォトリアリズム」の継承を可能にしただけではない。その由来となった実験アニメーションの美学をブロックバスター映画に持ち込むことにもなった。たとえば、『スター・ウォーズ』（1977）のハイパースペースに突入する際の演出やライトセーバーの光などは、「フォトリアリズム」とは無関係で、時に対立しうるアニメーション効果といえる。こうした映像表現を、本書は「グラフィック・ダイナミズム (graphic dynamism)」や「キネティシズム (kineticism)」などの概念を用いて論じている。これらの「フォトリアリズム」とは対立しうる異質な要素まで含みこんだものが、今日につながる 1970 年代以降のブロックバスター映画の美学であり、その特徴を一つに還元することはできない^{注3}。

III 物語の伝達と視覚体験の提供

これらの新技術は、古典的ハリウッド映画において顕著であった物語の伝達という機能にも変化をもたらした。この点について、著者は次のように述べている。

これらの映画は、物語の伝達のための最適な媒体であるようにデザインされた控えめな古典的ハリウッド映画の物語世界からの転換を象徴している。『スター・ウォーズ』と『未知との遭遇』は映画の物語のパラメーターを多方面で変化させた。単に幻想の物語を上演する架空の舞台を表現するのではなく、これらの映画は、複雑に実現させた幻想的な環境に注意を向けさせたのである。最も顕著な物語の要素だけを観客に提示するという古典的な物語経済の代わりに、観客は補助的なストーリーラインや場所を想像し探索するよう促される。⁴⁾

物語の効率的な伝達が重視されていた古典的ハリウッド映画では、合成される背景は適切な位置関係を表現できればよく、物語の進行を妨げないように目立たないことが要求された——そのため、画面構成は静的で平面的であった。それに対して、1970 年代以降のブロックバスター映画では、背景描写の密度を増やし、物語の舞台となる世界を立体的・空間的に描くようになった。こうした描写は、作中で描かれる物語世界の信頼性を高めると同時に、それ自体が視覚的に魅力ある幻想的な表現となっている。物語の伝達と視覚体験の提供という映画の機能をめぐる二つの極は、初期映画研究によって提示されて以来、映画研究の大きなテーマとなっているが、1970 年代以降のブロックバスター映画は、この二つを巧みに融合させたのである。著者は、具体的な作家や作品において、両者がどのような関係を切り結んでいるかを精緻に分析すべきと主張する。

特殊効果についての議論では本当らしさの強調が一般的であり、よりリアルなものを目指すという映画制作者のゴールは疑いようのないものに思われる。信頼性への欲望にフォーカスすることによって失われているのは、この公式の後半部分である——すなわち、信憑性があり、かつ空想的でなければならない、信憑性のある幻想でなければならない。強調すべきは、

幻想的なものが信頼できるものを支持すること（あるいはその逆）よりも、歴史的に特異なその関係、そして、二つの映画がこの関係をどのように異なる形で交渉したのかである。⁵⁾

この立場から、本書では『スター・ウォーズ』と『未知との遭遇』（1977）が中心的に論じられている。そこで、以下ではその議論の概略を確認したい。

ジョージ・ルーカス自身が述べるように、『スター・ウォーズ』は、ドキュメンタリーとファンタジーの融合を目指した作品であった。そこでは、手持ちカメラのような自然主義的な表現を採用しつつ、同時に明るく躍動的なグラフィックスが組み合わせられている。こうした演出を可能にするためには、実写と特殊効果の映像に齟齬があってはならず、実写と特殊効果の映像を相互に近づける必要がある。つまり、特殊効果によって描かれる対象は、まるで実写で撮影されたかのように映っていなければならない——こうした操作には、特殊効果の映像素材のもつ情報量を上げる（たとえばミニチュアを精巧に作り込む）のみならず、ロケ映像に合わせて特殊効果の映像素材の画質を下げることも含まれる。また、もちろん合成時の輪郭線などは徹底して避けることが求められる。こうした工夫によって、実写と特殊効果をシームレスにつなぐことが肝要なのである。このように、特殊効果に対するルーカスの中心的な態度は「フォトリアリズム」に準拠したものであった。

一方で、ミレニアム・ファルコン号がハイパースペースに突入する際に描かれる中心に光が伸びるようなアニメーションは、画面奥（z軸方向）へ移動しているような感覚を観客に与える。このような「グラフィック・ダイナミズム」や「キネティシズム」の効果も、本作では「フォトリアリズム」と同時に追求されている。ここで重要なのは、本作において、これらの効果が観客を映画の世界に引き込むことに（も）貢献していることだろう。画面奥に移動する感覚を与えられることで、観客は登場人物たちとともにハイパースペースを抜けた先の世界に送り込まれたように感じるのである。視覚的に派手な演出によって観客を引きつけた後、実写による物語がスタートする冒頭の演出も同様の効果を意図したものと見える。このように、『スター・ウォーズ』において、「物語とスペクタクルは互いに浸透し合っ」⁶⁾おり、それによって観客は背景となる環境まで高密度で作り込まれた幻想的な物語世界を体験することができる。

このように、ジョージ・ルーカスは、光学アニメーションなどによって可能となった「フォトリアリズム」や「グラフィック・ダイナミズム」、「キネティシズム」を、主として物語世界を構築し、その世界に観客を没入させることに向けて活用しようとした。もっとも、第1作目の『スター・ウォーズ』は限られた時間や予算のなかで製作され、また多くの実験アニメーション作家が関与した影響もあり、特殊効果の質感は不均一で、すべてが物語世界の構築に向けられていたわけではなかった。こうした不均一さは、必ずしも不快感を与えるものではなく、むしろ当時の観客は好意的に受け止めていたが、ルーカス自身はこの点に不満をもっていたようである。その理由について、著者は「多すぎる〔物語に〕吸収されない視覚的な質感が全体の信頼性を弱体化させると判断された」⁷⁾と推察している。要するに、合成時の輪郭線などによって特殊効果が観客に認識されてしまうことや過剰な感覚刺激は、物語世界の構築にマイナスだと考えられていたのだ。そのため、ルーカスは『スター・ウォーズ／帝国の逆襲』（1980、以下『帝国の逆襲』）で制作に対する統制を強め、その特殊効果はより「フォトリアリズム」を中心とした均質なものとなった⁸⁾。

では、同じく 1977 年に公開された『未知との遭遇』の特殊効果はどうなっているのか。著者によれば、基本的な特徴は『スター・ウォーズ』と同様で、この作品でも物語の伝達と視覚体験の提供の二つが融合されている。

『スター・ウォーズ』のように、『未知との遭遇』の効果は、説得力のある「リアル」なものであることが意図されていただけでなく、〔古典的ハリウッド映画と違って〕見逃さないようにもデザインされた。したがって、『スター・ウォーズ』のように、映画制作者たちは、その効果が物語と完全に一致するとともに、それ自体が技術的なアトラクションとしても体験できるようにデザインした。加えて、それらの強力なグラフィックとキネティックな特性は、映画の全体的なインパクトを目に見えないように補うだけでなく――製作的価値とテーマ的価値の両方において――付加価値を与えることを意味してもいた。⁹⁾

だが、特殊効果の具体的な用法になると、両作品には様々な違いが読み取れる。著者は監督であるスティーブン・スピルバーグではなく、特殊効果を担当したダグラス・ランブル（単なる効果スタッフとしてではなく、強い協力的な役割でこの作品に参加した）の光の演出に注目して、この相違点を論じている。

この作品では、劇中で現れる UFO で種々の特殊効果が用いられている。「スクリーンの外へストロボを当てたりレンズをフレアにしたりすることで、物語の実写の一部であるかのように振る舞う」¹⁰⁾ UFO の演出は、まさに「フォトリアリズム」に準拠したものである。だが一方で、ランブルは UFO が「別世界のもの」であることも、視覚的にわかるように演出している。

UFO は、夜間の主要撮影と問題なく合成される信じられる物体のように見えなければならなかった。だが同時に、UFO の光は、それらを、畏怖の念を抱かせる別世界のものにしなければならない。デニス・ミュレンを含むランブルのチームは、煙でかすんだ雰囲気の中で逆光のモデルを撮影し、光に物質的な実体と臨場感を与えた（これはスピルバーグが何度も使うトリックである）。効果部門のこの光の構成によって、宇宙船は異なる身分にあるかのように――宇宙船は俳優と同じ写真空間を占めながら、あたかも自分たちの大気の中にいるかのように見える。合成された効果要素の層によって実現された、累積された光の層の効果は、UFO が別世界のものであることを示唆している。アニメーションを重ねることで実現された「全面的」なグラフィックの構成ではなく、『未知との遭遇』のアニメーションは、UFO のための部分的な環境を物語の内側で完全に構築するための部品であった。¹¹⁾

「フォトリアリズム」に沿った演出によって実写と特殊効果の映像をシームレスにつなぎ合わせながら、同時に UFO を「別世界のもの」として描くことで、観客は物語の登場人物たちと一緒に、その驚嘆すべき幻想的な風景を外側から目撃する立場に置かれる。これは、観客を幻想の世界の内側に引き込もうとする『スター・ウォーズ』とは対照的なものといえるだろう。また、「『スター・ウォーズ』の特殊効果は、スピード、動き、身体的衝撃のキネティックな特質やその働きに基づく傾向があるが、『未知との遭遇』では、美的プログラムは観客に「打ち寄せる」より穏やかで感覚的な身体的衝撃をもっている」¹²⁾。ここでいわれているように、ランブルは特殊

効果によって構築した幻想的な環境をゆっくりとしたペースで観客に体験させようとしたのである。ルーカスの「アプローチは、観客が場所に固定され、全権的な制作者の手腕に従属しているという感覚を補強する」¹³⁾が、トランブルのアプローチでは、「観客の注意は自由にさまよい、無関係の思考や感覚に遭遇する。〔……〕観客は、スコット・ブカットマンが示唆したような、慣例的な映画の物語の因果構造からある種の解放を感じる」¹⁴⁾のである。このように、ルーカスとトランブルが提供しようとした視覚体験の内実は、対照的なものになっている。

以上のように、ルーカスとトランブルは、古典的ハリウッド映画のように物語の筋書きを伝える映画ではなく、光学アニメーションなどの新しい技術によって得られた美学的要素を異なる方法で組み合わせ、物語の世界を視覚的に構築しようとした。1980年代以降、ルーカスのスタジオILM (Industrial Light and Magic) が特殊効果産業内で優位な地位を占めたことで、結果的には、両者のアプローチのうちルーカスの美学がブロックバスター映画の支配的なモデルとなった。

また、物語の伝達と視覚体験の提供の関係性という観点でいえば、ルーカスとトランブルは、ともに物語の伝達を重視して視覚体験を抑制する古典的ハリウッド映画のパラダイムから脱して、視覚的な映画制作を行った。とりわけトランブルは、視覚体験の提供の手段として物語の伝達を利用しているように思われる。それはトランブルが映画の上映形態の改革を目指して開発した「ショースキャン Showscan」の試みとも連続しているといえるだろう。それに対して、ルーカスは映画によってもたらされる視覚体験を物語の伝達の手段として利用する傾向にあるという意味で、どちらかといえば古典的ハリウッド映画の側面が強いようにみえる。そして、1980年代に入ると、「特殊効果は、それがどれほど壮大に見えようとも、大部分が再び従属させられ、自然化させられ、物語的な動機付けを与えられる」¹⁵⁾ようになった。著者はこの変化をルーカスが先導したものとは捉えていないようだが、彼の美学がこの変化に親和的だったことはおそらく間違いないだろう。

IV ストップ・モーション・アニメーションの美学

1980年代以降の美学の変化、そして物語／視覚体験の関係性の変化は、ストップ・モーション・アニメーションを周縁化させた。本書では、このストップ・モーション・アニメーションの美学についても簡潔に触れられている。本節では、本書が指摘しているストップ・モーション・アニメーションの美学の特徴と、ILMが開発した改良版のゴー・モーションとの相違点を整理したい。

著者は、ストップ・モーション・アニメーションの美学を「リアルすぎない主義(not-too-realism)」と呼ぶ。

リアルすぎない主義は、ストップ・モーションが実写の映像にアニメーションの対象をどうバランスさせるかを問うものである。それはシームレスさではなく、それが手作りされたことのもつ芸術性と努力への驚きや認識に観客を引きつけることによって (by riveting)、観客を物語に没頭させる。¹⁶⁾

ハリーハウゼンの美学的目標は、そのキャラクターを反映するような方法で、その種類に「ふさわしく」動くクリーチャーに向けて努力することだと推測できる。クリーチャーたちは表現力豊かな身体や顔のジェスチャーで演技し、人間の感情についての従来の映画の概念に

合致していると容易に認識されるべきである。アニメーションは、カメラアングルや距離、カメラの動き、ペースの変化を通して、実写の伝統的なコンティニューイティ編集を模倣するように演出されるべきである。存在論的には、参照する世界が「現実」の世界ではなく、物語的に創造された映画の世界であることが重要である。こうしたハリーハウゼンの美学の特徴すべては、従来の特特殊効果の考え方に当てはまるようにみえるが、最終的な作品の外観は、「リアルすぎない主義」の映画的ファンタジーの美学を作り出す調和困難な緊張感を生み出している。〔……〕理想的な ILM の幻想対現実の均衡を崩したにもかかわらず、ハリーハウゼンの美学はそれでも、観客を物語に吸収することと技術的・美的な妙技という「すごい」要素を供給することを両立している。¹⁷⁾

前景のクラーケンの人形が粒子の粗い背景よりもきわだって明るいことを、単に時代や技術の変化に適応する能力がなかったり失敗したりしたと理解すべきではない。むしろ、ハリーハウゼンや映画制作者たちは、自分たちの効果が映画にシームレスに吸収されるのではなく、ある程度浮き彫りになることを望んでいた。1981年の『タイタンの戦い』では、『スター・ウォーズ』などが始めたよりフォトリアルな特殊効果の発展に直面し、これに抵抗して、その傾向が誇張されるようになった。ハリーハウゼンと彼のチームは、リアルすぎない主義のオルタナティブな美学の余地がまだあると信じていたように思われる。〔……〕ハリーハウゼンは特に、エフェクトの継ぎ目や輪郭を見ること——つまり、フィルム素材の層を見ること、そして、そのようなクリーチャーに命を吹き込む妙技とフィルムの能力に驚かされること——を望んでいるのである。／このアプローチは、主流の映画における特殊効果の研究において、確かに直感に反している。私は、ストップ・モーション・アニメーションが映画の層を「剥き出しのままにする」ことの目的は、〔特殊効果が〕物語の中に吸収されるという考えを断ち切ることにありと主張する。もし、人が物語から引き離されるとしたら、それは現実対虚構の精巧なテストを行うためではない。逆に、実のところ、ストップ・モーション・アニメーションの断絶は、「通常」の実写シークエンスとストップ・モーションのシークエンスの区別を強調する代わりに、それによって映画作品での驚き（「すごい」要素）を増大させるように機能する。リアルすぎない主義の美学は、ハリーハウゼンが重んじる映画的な夢の世界に特有の効果を持するため、効果の証拠を（時にさりげなく、時に派手に）強調する。要点は、ストップ・モーションのシークエンスを特殊効果として体験し、アニメーターによって一コマ一コマ手作りされた映画としてそれを「すごい」と思うと想定されていることだ。¹⁸⁾

前節で確認したように、ルーカスやトランブルは「フォトリアリズム」に準拠しながら実写と特殊効果をシームレスに結びつけていた。とくに、ルーカスにとって、特殊効果が実写から「浮き彫り」になることは忌避されるべきものであった。それとは反対に、『タイタンの戦い』（1981）のストップ・モーション・アニメーションを担当したレイ・ハリーハウゼンは、実写と特殊効果の境界がある程度バレてしまうことを肯定する。なぜなら、観客がストップ・モーション・アニメーションをそれとして認識することで、アニメーターの手作業による人形たちの「演技」のすごさが際立つからだ。そして、この「演技」のすごさが幻想的な映画の世界を構築し、観客はその「演技」に驚嘆することを通して物語世界に没入していく。このようにして、「リアル過ぎない

主義」は、ルーカスやトランブルとは異なる形で物語の伝達と視覚体験の提供を両立させるのである。

この「リアル過ぎない主義」の美学に基づいて制作された『タイタンの戦い』は、一部の制作者やファンには受け入れられたものの、「時代遅れ」と評されることも少なくなかった。このことは、当時において特殊効果をめぐる美学の転換が生じていたことを示している。そして、この転換の延長に、現代の私たちの映画体験がある。実写と特殊効果がシームレスにつながっていないにもかかわらず／からこそ、そこに読み取れる人間的な要素（「演技」のすごさ、アニメーターの妙技）を媒介に、観客を物語世界へといざなうことができるという主張は、現代の私たちからすれば奇妙なもののように思えるが、それは私たちが1980年代前後の転換点を経て支配的となった「フォトリアリズム」をベースとしたブロックバスター映画の美学を深く身体化していることの証左にほかならない。

一方、ILMは、ストップ・モーション・アニメーションを「フォトリアリズム」に適するように改良したゴー・モーションを開発した。ゴー・モーションは、人間が手作業で人形を動かす点は同じだが、撮影時にその人形をモーターで動かすことによってフィルム上でブレを生じさせ、キャラクターの動きをより滑らかにする技術である。これによって、フォトリアルな映像を実現しながら、そこに人間的な要素を取り込むことが可能になった。この技術を開発した理由として、『帝国の逆襲』の視覚効果スーパーバイザーであるリチャード・エドランドは、完全に機械化されたアニメーションには面白みがなく、人間的な不完全さがあつたほうが効果的であると語っている¹⁹⁾。このエドランドの語りは、人間的な要素が物語世界の信頼性を高めるという点に関してはストップ・モーション・アニメーションの美学と通じている。しかし、ゴー・モーションでは人間的な要素はフォトリアルな映像の背後で潜在化し、観客がそれに気づくことはない。それゆえ、両者が提供する視覚体験はまったく異なる。そして、この違いこそがストップ・モーション・アニメーションの美学の独自性といえるだろう。

V 特撮の「リアリティ」の比較社会学に向けて

特殊効果産業の変遷や光学アニメーション以外の技術開発など、本書にはほかにも多くの論点が含まれており、その精緻な記述はアメリカ映画を専門としていない研究者にも示唆的なものといえる。こうした本書の知見を発展させる方向としては、次の二つが考えられるだろう。第一に、本書の記述を内在的に再検討すること。第二に、本書の記述を他の時代や地域の特撮と比較すること。第一の方向はより映画史に内在したものと見え、すでに述べたように、住本賢一によって取り組まれはじめている²⁰⁾。第二の方向は、映画研究の領域のみならず比較社会的な研究へとさらに発展する可能性を秘めているが、国内ではまだ十分な検討が進んでいない。そこで最後に、日本の特撮を研究するうえで本書の指摘がどのように関連するかを検討したい。

日本の特撮では、近年、その独自の美学として、次のようなことが語られている。

特撮にはでこぼこした手触り感があります。それは実物だけが持つ迫真です。どう壊れるかはやってみなければ誰にもわかりません。作った人が、こうなるだろうと考える決めつけを、あっさり裏切ります。全能ではない生身の人間と、なかなかその思いに応えてくれない素材が織りなす、結果が予想できないドラマです。²¹⁾

ここでいわれる「でこぼこした手触り感」の魅力は、ストップ・モーション・アニメーションの美学と類似している。だが同時に、ここでは「実物だけがもつ迫真」として特撮には作り手の意図を超えた効果があることも主張されている。この論理は、ミニチュアというモノがもつ非人間的な要素が強調される点でストップ・モーション・アニメーションとは対照的といえよう。このような特撮の美学の歴史的な形成過程を明らかにし、それを Turnock の知見を比較することで、異なる美学の形成を促した社会的背景の相違や形成過程の差異、グローバリゼーションが進展するなかでの影響関係といった社会的な問題にアプローチすることが可能になるであろう。

【付記】

本稿は 2022～2024 年度の科学研究助成基金助成金（若手研究：22K13004）「特撮映像の演出における「フォトリアリズム」とは対照的な性質の解明」（代表：真鍋公希）による成果の一部である。

【注】

注 1 技術や状況によっては visual effects を当てることもある。また、近年では日本文化の独自性を強調して tokusatsu とすることも多い。

注 2 住本は Turnock の「フォトリアリズム」概念について、「特殊効果映像をあくまで現実世界を撮影した映像の模倣として利用する」²²⁾ものと要約している。この要約は妥当ではあるものの、この概念が「フォト」にアクセントを置いている点は、より強調されるべきだろう。

注 3 フォトリアリズムとキネティシズムの関係については、住本²³⁾の議論も参照のこと。

【引用文献】

- 1) 住本賢一「ブロックバスター映画における特殊効果映像の美学と『モーション・コントロール・カメラ』使用の二種類の系譜」『映像学』104号、pp.242-251、2020。
- 2) J. Turnock, *Plastic Reality: Special Effects, Technology, and the Emergence of 1970s Blockbuster Aesthetics*, Columbia University Press, pp.21-101, 2015. また、住本賢一、前掲書、243-5頁。
- 3) Turnock, op. cit., p. 130.
- 4) Ibid., p. 106.
- 5) Ibid., p. 125.
- 6) Ibid., p.176.
- 7) Ibid., p.177.
- 8) Ibid., pp. 203-16. また、住本、前掲書、245頁。
- 9) Turnock, op. cit., p.183.
- 10) Ibid., p.189.
- 11) Ibid., p.185.
- 12) Ibid., p.186.
- 13) Ibid., p.266.

- 14) Ibid., p.266.
- 15) Ibid., p.265.
- 16) Ibid., pp.242-3.
- 17) Ibid., pp.246-7.
- 18) Ibid., pp.248-9.
- 19) Ibid., pp.206-14.
- 20) 住本, 前掲書, 245-9 頁。
- 21) 円谷英明『ウルトラマンが泣いている——円谷プロの失敗』講談社, 9 頁, 2013.
- 22) 住本, 前掲書, 244 頁。
- 23) 同書, 244-5 頁。