

映画『アバター』に自然はあるのか？—仮想世界の風景論

1.—『アバター』はどんな映画か

王道映画の不思議な魅力● ジェームズ・キャメロン監督の映画『アバター』(2009)は、不思議な魅力を持った作品です。決して独創的な筋書きではないし、ある程度映画を見慣れた人にとっては、物語は予想通りに進行していくばかりで、意外な展開はまったくないと言っていいほどです。とは言え、映画館でこの作品の迫力ある映像に酔いしれるのは圧倒的に楽しい体験だし、見終わったあとも、「そもそも映画を見るとはどういうことか」とか「人間にとって自然の風景とは何か」といった問題を、あれこれ考えさせられてしまうようなところがあるので。

二つの側面を持つ映画● 『アバター』はいったいどういう映画なのかと尋ねられれば、たとえば次のような二通りの答え方ができると思います。

(1) 現在進行中の3D映画ブームを加速させるきっかけとなった実写3D映画であり、リアルな3D空間を体験できることが評判を呼んで、世界的には興行収入歴代1位(2011年7月25日時点で27億8200万ドル[約2174億円])を記録した大作映画である。

興収1位の3D映画。

(2) 金儲けになる鉱物資源を求めて緑豊かな星の自然破壊を行おうとする地球人と、その星の自然と共に生きる原住民との争いを描き、生態系の調和と自然環境の保護を訴えるメッセージを持ったSF映画である。

自然との共生。

要するに重要なのは、「最新技術を駆使した3D大作映画」という点と、「人間と自然との理想的な関わり方がテーマ」という点です。その二つの要素が、矛盾するようでもあり、案外じっくり馴染むようでもあり……という話を、今日はするわけです。[▶引用1-3]

映画『アバター』のあらすじ● 映画『アバター』のあらすじは、ほぼ次のようなものです。この先の議論に必要なので、映画の結末に関する「ネタバレ」をさせていただきます。

《アメリカ海兵隊の兵士だった主人公ジェイクは、宇宙の彼方にある小さな星「パンドラ」に地球人が築いた資源採掘基地で特殊任務に就くことになる。原住民ナヴィ族の身体に限りなく近い「アバター」(分身)と呼ばれる人工の肉体に、遠隔操作の特殊な装置を通じて意識をリンクさせて、アバターとしてナヴィ族と交流しながら自然を調査するのが表向きの任務だった。しかしジェイクは傭兵隊のクオリッチ大佐から、真の任務はナヴィ族の村に潜入してスパイ活動をしなが、彼らが生活の拠点としている神聖な巨大「ホームツリー」から立ち退くようナヴィ族を説得することだと聞かされる。ホームツリーの地下には「アンオブタニウム」という貴重な鉱石が大量に埋まっており、これを使うと地球のエネルギー問題を解決できるため、採掘すれば大いに金儲けができるのだった。しかしアバターの身体を借りてナヴィ族の社会に潜入したジェイクは、緑豊かな自然と共に暮らす彼らに惹かれ、族長の娘ネイティリと恋に落ち、ついには自らナヴィ族の一員になりたいと思うようになる。いつまでもたってもナヴィ族を追い払わないジェイクにしびれを切らした傭兵隊はホームツリーを武力攻撃し、ホームツリーはあえなく倒壊してしまう。悲嘆にくれるナヴィ族たちを見たジェイクは怒りに燃え、ナヴィ族の側に立って、クオリッチ大佐の率いる傭兵隊と戦う。ナヴィ族は奇跡的に勝利し、地球人たちは立ち去る。しかしジェイクは今や借り物の「アバター」ではない真のナヴィ族として、愛するネイティリと共にパンドラで暮らすことを選ぶのだった。》

原住民を追い払え。

きの任務だった。しかしジェイクは傭兵隊のクオリッチ大佐から、真の任務はナヴィ族の村に潜入してスパイ活動をしなが、彼らが生活の拠点としている神聖な巨大「ホームツリー」から立ち退くようナヴィ族を説得することだと聞かされる。ホームツリーの地下には「アンオブタニウム」という貴重な鉱石が大量に埋まっており、これを使うと地球のエネルギー問題を解決できるため、採掘すれば大いに金儲けができるのだった。しかしアバターの身体を借りてナヴィ族の社会に潜入したジェイクは、緑豊かな自然と共に暮らす彼らに惹かれ、族長の娘ネイティリと恋に落ち、ついには自らナヴィ族の一員になりたいと思うようになる。いつまでもたってもナヴィ族を追い払わないジェイクにしびれを切らした傭兵隊はホームツリーを武力攻撃し、ホームツリーはあえなく倒壊してしまう。悲嘆にくれるナヴィ族たちを見たジェイクは怒りに燃え、ナヴィ族の側に立って、クオリッチ大佐の率いる傭兵隊と戦う。ナヴィ族は奇跡的に勝利し、地球人たちは立ち去る。しかしジェイクは今や借り物の「アバター」ではない真のナヴィ族として、愛するネイティリと共にパンドラで暮らすことを選ぶのだった。》

原住民になれ。

2.—『アバター』の環境保護メッセージは嘘っぽい？

ショッピングモールで見る『アバター』● さて、以上のような筋書きの映画を見た直後、実を言うと私は、この映画が「人間と自然との共生」を唱えているのが、非常に「うさんくさい」と感じてしまいました。私がそう感じた理由は、主に二つあります。

(1) 『アバター』は巨額の資金をかけて製作・宣伝され、それを上回る多額の収入を生み出すであろう典型的なハリウッド・ビジネスの産物であり、自然環境破壊の根本的な原因である大量消費社会の申し子とも言える存在だから。

(2) 「パンドラ」の緑豊かな自然とは結局、最新鋭のCGを駆使した3D映像によって作られた、人工の(つまり偽物の)自然にすぎないから。

私はこの映画を、郊外の大規模ショッピングモールに付属した映画館で見ました。元の自然環境を破壊して作られた巨大な建物に入り、窓もなく外界から隔絶され、エアコンの効いた快適な空間がどこまでも続く建物の中を歩いて映画館に向

かい、3D 上映だというのでいつもより高い料金を払って使い捨ての特殊なメガネを受け取り、きつと観客一人一人が払う料金が高分、興行収入も飛躍的に増えるんだろうな、などと考えつつ、ゆったりと椅子に腰掛け、大量のお金と資源を消費して作られたであろう豪華絢爛な映像を眺めて楽しみました。「自然」や「環境保護」のイメージからこれほど遠

自然のかけらもない。

い体験ありません。なのにこの映画の物語は、「環境を保護し、自然と共生することは大事だ！」と説くのです。これが自己欺瞞でなくて何でしょう。(もっとも、そういう映画を心から楽しんでしまった私には、この映画の自己欺瞞を批判する資格はありません。)

その上、主人公ジェイクをとりこにする自然——すなわち多様な動植物にあふれた美しい原生林や、空中に浮かぶ突兀(とっこつ)たる岩山といった絶景は、どれほどリアルに見えていようと、しょせんはコンピューターを駆使して作られた架空の風景でしかありません。そのためジェイクはまるで、自然環境に親しむ人というより、仮想世界での冒険に熱中するあまり現実の生活をおろそかにするゲーム中毒者のように見えてしまうのです。

ゲーム中毒者としてのジェイク● インターネット上で見知らぬ人々と交流しながらゲームを楽しむ仮想世界を離れられなくなったネットゲーム中毒者は、日本では「ネトゲ廃人」とも呼ばれます。彼らの生活を追ったジャーナリストの芦崎治によれば、大学生の時に「ネトゲ廃人」になったある三十代の女性は、ゲームの中で友人たちと一緒に敵を倒す楽しさに取りつかれた果てに、現実世界での友だちが要らなくなってしまい、誰にも会

リアルな友人なんて要らない。

わずに部屋にこもってゲームをやり続けたそうです [▶引用 4-5]。『アバター』の主人公ジェイクは、衛星パンドラの緑の森の中で、この女性によく似た経験をするわけです。やがてジェイクは、「今までの夢で、この世界(ナヴィ族の村)が現実だ」とまで語り、自分がいなければナヴィ族の森は守れないと思うようになります。最終的にジェイクは地球人としての生活を捨て、名実ともにナヴィ族の一員となります。映画はジェイクの視点から語っていますから、この過程をたいへんかっこよく描いているのですけれども、一步引いて眺めると、ジェイクは最終的に非現実の世界に囚われてしまったようにも見えます。誰かが彼を現実に引き戻してあげなければいけないんじゃないか、と心配になってきます。

主人公は観客のアバター● そんなふうに、アバターとして体験する世界のとりこになっていくジェイクの姿を見て、観客がある種の居心地悪さを感じるのはなぜかという、実はジェイクがこの映画の観客自身の比喩になっているからなんです。ジェイクのアバター(分身)が森へ行ってナヴィ族と交流しているとき、現実のジェイクはアバター遠隔操作カプセルの中に横たわって目を閉じています。眠って夢を見ているようにも見えます。本人はじっとして夢を見ているだけなのに、夢の中の分身は活発に活動しているというのは、映画を見る行為の比喩ですね。映画研究者の加藤幹郎は、映画の主人公は映画の中の世界で観客のスタンドイン(代役)を務めていると言っています。もちろんこ

これはアバター(分身)と言い換えてもいいはず。映画の主人公は、観客のアバターなのです。 [▶引用 6]

『アバター』の裏メッセージ● 大量消費社会の拠点である人工的なショッピングモールの映画館でじっと椅子に腰掛け、3Dメガネをかけて『アバター』の仮想世界に浸る観客は、観客自身のアバターとしての主人公ジェイクに感情移入することで、パンドラの自然を満喫しているのです。わざわざサングラス状の3Dメガネをかけるところが、いかにも現実から目を閉ざしている感じです。現実から目を閉ざして、絵空事の自然の美しさを楽しんでいる。こう考えると、おそらく制作者たちは意図していなかったであろう、映画『アバター』のもう一つのメッセージが浮かび上がってきます。すなわち、われわれ人間は、このようにして自然を眺めている。あるいは、このようにしか自然を眺めることができない——。

主人公を通して夢の世界へ。

3. 絵空事を通して自然環境に触れる

すべては絵空事● そもそも、自然環境を描いたどんな映画も、映画である以上は「絵空事」にすぎません。現実の日本の里山の豊かな自然を描いたドキュメンタリー映画『映像詩 里山』(2009)もまた、『アバター』と同じように絵空事です。そういえば、自然の風景の美しさを効果的に伝える場面での両者の演出法は、ちょっと似ていたりします。現実の自然を撮影した映像が、コンピューターで人工的に作った映像に見えてしまったりします [▶引用 7]。そんなふうに絵空事を通して自然環境に触れるのは、人間として不健全なことなのではないでしょうか？ 私はそうとも言えないと思います。なぜならもともと人間は、自然環境を「風景」として眺めるとき、それまでに見聞きした映像や物語(つまり絵空事)が形作る自然に対するイメージ——いわば仮想世界——を、現実の自然環境に重ねて眺めざるをえないからです。

どこからが絵、どこまでが現実?● 二十世紀ベルギーの画家ルネ・マグリットに「人間の条件」(1933)という作品があります。画家のアトリエを描いたものと思われ、部屋の窓辺に置かれたイーゼルに、油絵が立て掛けられています。窓の外には青い空と白い雲、緑の草原や木と遠くの山といった、美しい田園風景が広がっています。ところが窓をほとんど覆い隠す形で置かれている油絵には、窓から見えるはずの風景がそのまま描かれていて、どこまでが窓から見える本物の景色で、どこからが絵に描かれた景色なのかが、よく分からなくなってくるのです。この絵について歴史学者のサイモン・シャーマは、人間が風景を眺めるときは、その風景を美しいと思うにせよ醜いと思うにせよ、いずれにしてもその人がこれまで文化や慣習を通じて身につけた知識の色眼鏡を通して見てしまう、という主旨のことを述べています。別の歴史学

者アラン・コルバンによれば、自然環境が「風景」として眺められるとき、そこには必ず眺める人間の主観が入り込んでしまい、客観的には眺められないのです [▶引用 8-9]。そんなふうに、人間が自然環境に自らの思い描くイメージを投影することで「風景」が生まれ、その美しい「風景」のイメージに沿うように、元の自然環境は改変されたり保護されたりするのです。

イメージに合わせて自然を作り変える● 自然が改変された例として、ピクチャレスク美学に基づいて造られた十八世紀イギリスの「風景式庭園」があります。おおざっぱに言えばピクチャレスクとは「絵になる」という意味で、イタリアやフランスの美しい風景画に憧れたイギリスのお金持ちが、そういう「絵になる」景色を自分の屋敷の庭にも作り上げようと、その土地にもともとある自然をいったん破壊して、わざわざイタリア風の景観に改造したのです。英文学者の高山宏はこう書いています。「どこかにいかにも『絵になる』風景があると、風景画家がそれをいかにもという一枚の『絵』に仕上げる。すると造園家はその『絵』をベースに絵そっくりの風景を人工庭園の中に捏造してしまう。これを『風景式庭園』と呼び […] 十八世紀いっぱい大流行したこの作庭術の風景観が、外を見るためのヨーロッパ人の視覚構造を支配していった」(高山『ガラスのような幸福』p.122)。この場合、「絵空事」にすぎない風景画がきっかけで、現実の自然が改変されてしまうわけです [▶引用 10-13]。当然それとは逆に、「絵空事」を通して人間が抱く美しい「風景」、懐かしい「風景」のイメージを崩さないために、自然環境が保護されるという場合もあるはずです。

郷愁が環境保護運動につながる● 人間を環境保護運動に駆り立てる最も主要な要因はもちろん、資源としての自然環境を保護しないと人間自身が快適に暮らしていけない、ということでしょうが、もう一つの主要な要因は、自分の郷愁の中にある「風景」を守ろうとする衝動だ、と言えるかもしれません。人間は自然環境を眺めるとき、これまでに見たり聞いたりした映像や物語や歴史や自身の記憶などが醸し出すイメージを、どうしても結びつけて眺めてしまいます。ありのままに自然環境を眺めることができないのです。「屋久島」とか「長良川」といった有名な場所には特定のイメージがまわりついているし、それほど有名な場所でなくても、「原生林」

懐かしい風景を守らなきゃ！

「清流」「里山」といった概念がその時代・その文化の中で醸し出すイメージを抜きにして、目の前の自然を純粋に眺めることはできません。良いイメージをまとめて郷愁の対象となった自然環境こそが保護されるわけです [▶引用 14-15]。

イメージのいい自然だけが保護される● 『昆虫にとってコンビニとは何か』(2006)などの自然論を書いている高橋敏一は、こうした状況に対する皮肉を込めて次のように書いています。「対象が種であるにせよ、地域であるにせよ、保護運動にはある特定の個人の郷愁が強く関連している。それなのに活動家は、『私にとって大切な生物(地域)なので保護します』とは絶対に言わない。『私たち人類全体にとって失ってはならないかけがえのない生物(地域)なのでみんなで力を合わせて保護しましょう!』と叫ぶのだ」(高橋『「自然との共生」というウソ』p.39)。私は環境保護運動については門外漢なので、上のような考え方が専門家の中でどう評価されているのか分かりません。私自身は文学研究が専門で、人々が物事に対して抱くイメージの価値を非常に重視する立場の人間ですから、「郷愁に基づく行動」が良くないことだとは思えません。堂々と「私たちにとって大切な生物(地域)なので保護します」と主張すればいいと思います。ただし、各人の郷愁の対象になる生物や地域は、その人が属する文化圏や世代によって異なるはずだし、自分たちの郷愁を他の人々が共有するとは限らないということは、わきまえておく必要があるだろうとも思います。

4. 十九世紀の 3D 画像と国立公園の成立

立体写真の快楽● 「郷愁」を生み出す要因には、自分自身が直接体験したことだけではなく、他人から聞いたことや、書物・新聞・テレビ・映画などのメディアを通じて知ったことも含まれます。ここでは、自然環境に関する鮮烈なイメージを呼び起こすメディアが、具体的な環境保護運動につながった一つの例を考えてみたいと思います。ここで取り上げるメディアは、十九世紀前半のイギリスで開発された「立体写真」(ステレオグラフ/ステレオスコープ)です。1832年にホイートストーンが原理を発明し、1849年にブルースターが改良を加えた立体写真は、1851年のロンドン万博で展示されて一般に知られるようになりました。やがて携帯ビューアーを通して家庭で手軽に立体写真の3D画像が楽しめるようになったため、欧米では広く普及し、十九世紀後半から二十世紀初頭にかけて、世界各地の名所が立体写真に撮られることとなります [▶引用 16-17]。

さわれる視覚● 立体写真が画期的だったのは、それがいわば「さわれる視覚」を与えてくれるところです。右目用と左目用に少しずつずらして撮られた二枚の写真からなるステレオ・カードを、携帯ビューアーのレンズ越しに眺めると、対象が目の前に、手を伸ばせばさわれるかのようにありありと浮かび上がります。立体写真の「さわれる視覚」に魅せられた人は、次から次へとカードを取っかえ引っかえして、目の前に広がるリアルな3D画像に酔いしれたのです。立体写真は、欲望の対象を手でさわれる形で所有する幻想を与えてくれます。そうした特徴の当然の帰結として、立体写真は次第にどこかいかかわしいものになっていきます。「一九世紀が進むにつれ、ステレオスコープがエロティックな、あるいはボルノグラフィックな写真映像とますます同義になっていったのは、偶然でも何でもない」(ク

リアルな非現実が俺の物に。

レーリー『観察者の系譜』pp.188-9)。クレリーは、そんなふうにボルノグラフィと密接に結びついてしまったことが、立体写真というメディアが廃れた要因の一つではないかと示唆しています。

ヨセミテ州立公園の成立● さて、立体写真が現実の環境保護運動に影響を与えた例は何かと言うと、ヨセミテ州立公園の成立です。十九世紀半ばのアメリカ合衆国で、カリフォルニア州ヨセミテの雄大な自然を撮影した立体写真が人々に愛好され、ヨセミテは「手つかずの雄大な自然が残る貴重な地域」であるというイメージが定着した結果、ヨセミテが州立

手つかずの自然を守らなきゃ！

公園、ついで国立公園となって、手つかずの自然環境が保護されることになったのです。世界初の国立公園は同じアメリカ合衆国のイエローストーン国立公園（1872 成立）ですが、「手つかずの自然をそのまま保存する」という目的で作られた広大な公園は、南北戦争中の 1864 年に成立したヨセミテ州立公園が最初です。歴史学者のシャーマは、ヨセミテ州立公園が誕生するためには、ヨセミテの雄大な自然を映像化した写真や絵画が大きな役割を果たしたと語っています [▶引用 18-19]。

カールトン・ワトキンズのヨセミテ立体写真● シャーマは特に、1860 年代にヨセミテの立体写真をたくさん発表した写真家、カールトン・ワトキンズについて「他のどんな絵よりも、ワトキンズの雄々しいあれこれの写真こそがヨセミテとビッグ・ツリーに対するアメリカ人の感性を形づくっていった」（シャーマ『風景と記憶』p.229）と語っています。

ビッグ・ツリーというのはヨセミテの森に生えている、世界で最も背の高い樹木であるセコイアの巨木の総称で、アメリカにだけ天然分布するこれらの見事な巨木は、やがてアメリカ人の心のよすがになっていきます。巨木が住民たちの心の拠り所になるというのは、どこか『アバター』の世界観を思わせますね。ヨセミテをカリフォルニアの州立公園とする法案が提出されると、ワトキンズの写真は議員たちの中で回覧されました。法案は議会を通過し、アブラハム・リンカーン大統領はこの法案に署名します。ヨセミテは世界初の原生公園（手つかずの自然が保存されている公園）となり、ヨセミテの例は数年後の「国立公園」の誕生につながっていきます。立体写真の迫力ある 3D 映像を与えた雄大なイメージが、自然環境の保護につながったのです。ヨセミテの自然環境は、「手つかずの自然」というイメージの観光地になったがために今でも保存されています。そこにはおそらく環境保護をだしにした金儲け主義が絡んでいるのですが、現実には自然環境が保護されている以上、観光地としてのイメージ戦略を、一概に批判することはできないのです [▶引用 20]。

写真が自然を守る。

ヨセミテから排除されたもの● ただしそれは単純に「めでたしめでたし」で終わる話ではありません。実はヨセミテの環境保護運動の背後では、人跡未踏の「手つかずの自然」という好ましいイメージを保つために、ヨセミテから排除されたものもあるわけです。初期の国立公園となった土地には、もともとアメリカ先住民が住んでいました。しかし彼らは、国立公園の「手つかずの純粋な自然」というイメージの邪魔になったため、多くの場合は強制移住させられました。ヨセミテの場合、アワニチ族（Ahwahneechee）などの先住民は残ることを許されたのですが、その理由は、彼らが野生動物と並んでヨセミテの景観の一部と見なされ、観光客に対する見世物としての価値を認められたからです。もちろんそんな不自然な暮らしには耐えられず、ヨセミテの先住民

自然のイメージに追い払われる。

たちは二十世紀前半に徐々にヨセミテを去っていきました [▶引用 21-22]。ちょうど『アバター』の地球人たちが、貴重な鉱物資源を手に入れるために原住民を祖先の土地から追い出そうとしたのと同じように、多数派のアメリカ人は貴重な「観光資源としての自然」を手に入れるため、原住民を祖先の土地から追い出していたのでした。これは「郷愁」から生まれる自然保護活動が、すべての人を幸福にするわけではないことの一例だと言えます。

5.—『アバター』に自然はあるのか

イメージとしての自然と付き合う● 今日の講義のタイトルである「映画『アバター』に自然はあるのか？」という問いに答えるとすれば、「良かれ悪しかれ、イメージとしての自然ならふんだんにある」といった答え方になるでしょうか。

『アバター』には、自然環境や生態系や環境破壊に対して現代の欧米人およびその影響を受けた文化圏の人々が抱いている、典型的なイメージが反映されています。逆に『アバター』は、ジブリアニメやテレビ・映画の自然ドキュメンタリーなどその他の映像や物語と相まって、観客の自然観を形作っていくことになるでしょう。パンドラの緑豊かな自然への「郷愁」が、今後の環境保護運動に何らかの影響を与えていく可能性はあるはずですが、かつて「イメージとしての自然」に導かれた十九世紀アメリカの自然保護運動が、世界初の原生公園を誕生させるとともに先住民の土地の強奪につながったように、「イメージとしての自然」を守ろうとする運動が暴走することで、人々が不当に迫害される事態は今後も起こりえます。しかしもちろん「イメージとしての自然」それ自体が邪悪なわけではありません。人間が自らの生み出した「イメージとしての自然」とどう付き合っていくかが問題なのです。そう考えると、映画『アバター』から間接的に読み取れるもう一つのメッセージが浮かび上がってきます——「イメージとしての自然をどう扱うかに責任を持って」。

自然のイメージを暴走させるな。