

「映画『アバター』に自然はあるのか？——仮想世界の風景論」(内田勝) 引用資料

\*文中の [...] は省略箇所、【 】内は私の補足です。

[1] キャメロン映画のどれもがそうであるように、『アバター』もまた、現実逃避のための単なる娯楽作品として楽しむこともできれば、人類の差し迫った危機への警告としてとらえることもできる作品になっている。キャメロンが今回取りあげたのは、核による絶滅の危機ではなく、地球環境の危機だ。「地球上のあらゆる生命はつながっているということ、人類の科学は今でも理解しようと努力している」とキャメロンは言う、「ところが、そのクモの巣のような生命連鎖の上部に人類社会が居座ってやりたい放題のことをしてしまうと、必然的に生命の多様性は壊滅的な打撃を受けて、ゆくゆくはその反動として人類にもすごい衝撃が返ってくることになるだろう。人類は自然から受け取るばかりで何もあたえていない。その報いを受ける日は近いはずだよ」(キーガン『ジェームズ・キャメロン』p.345)

[2] 【キャメロン監督には、現実世界における環境保護活動家としての側面もある。】

大ヒット映画「アバター」のジェームズ・キャメロン監督は、アマゾンで巨大ダム建設に反対している先住民の 3D 映画を撮影するため、年内にブラジルを再訪する意向を明らかにした。 [...]

キャメロン監督は「わたしを招待してくれたシクリン・カヤボ族のリーダーたちと会うため再訪したい。彼らの生活、文化を 3D カメラで撮影したい」と述べた。監督は既にブラジルを 2 回訪れ、シクリン・カヤボ族への支持を表明したほか、シングー川のダム建設に対する彼らの抵抗運動を撮影し、短編映画にした。この短編映画はクリスマス前後に発売される「アバター」の DVD に収録される。

監督はまた、「同じテーマで映画をつくった」と「アバター」に言及するとともに、シクリン・カヤボ族を助けてやってほしいと頼まれ、「断ることはできなかった」と語った。

「アバター」では、パンドラという星で自然と調和して生きる平和的な「ナヴィ」と地球から来た採掘業者らの血みどろの戦いが描かれている。

ブラジルのルラ大統領は先に、シングー川のペロモンチ水力発電所建設計画を承認。建設作業は年内あるいは来年初めに開始予定だ。反対派は、ダムは採算が合わない上、シングー川に沿って 500 平方キロもの「洪水帯」ができるため住民 1 万 6000 人が立ち退かされると主張。これに対し政府は、先住民の土地が脅かされることはないとし、ダムによる社会的、環境的影響を少なくするため巨費を投じたことと反論している。

(「ダム反対のアマゾン先住民テーマに 3D 映画制作へ」)

[3] 「アバター」は、今でも現実に世界の発展途上国で起きている事実に基づく "フィクション" だと言える。

その事実とは、強大な資金力と技術力を持った多国籍資源メジャーあるいはジュニアとよばれる探鉱会社そして新興国の鉱山会社が、資源豊富な途上国において、豊かな自然と共生して暮らしている先住民を強制的に移住させ、自然を破壊して資源採掘を行っているケースが多々あることである。

会社は最初、先住民の移住を求めて補償金、雇用、学校建設などを提供する懐柔策に出るが、先祖代々受け継いできた文化と伝統そして環境を破壊されたくないという抵抗する先住民に対しては、会社のセキュリティ部門、傭兵会社 [...]、地域の警察が連携して排除に当たる。場合によっては、その国の軍隊も加わる。そのような現場は、通常人々の目に触れることはない世界だ。

映画を観た人は、「アバター」のストーリーが、この地球上の現実世界で起きていることと酷似していることに気づかれたらだろうか。(谷口「資源ウォーズの世界地図」)

[4] ぼくは、ネトゲ廃人とはバーチャルな世界に生きがいや死にがいを見出した人々だと考えている。現実の社会に生きがいも死にがいも見つけられず、たまたまゲームの戦闘行為やモンスターの狩りに、生命を賭すものを感じたとすれば、はまらないわけにいかないだろう。(芦崎『ネトゲ廃人』p.220)

[5] 彼女がはまったのは、ネットゲームの『ファイナルファンタジーXI』だった。

リアル(現実)の世界では考えられないくらいすぐに友だちが出来る。ネットゲームの物語に入ると、どこからか冒険が始まる。知り合ったばかりの二人が同じ敵を倒し、同じ刺激と緊張感を共有して、そして同じ達成感を味わう。しかもネット上のキャラクターはイケメンか美人揃いで、みんなカッコイイ。

ゲームをやるために、外での約束を反故にするようになる。ドタキャンを連発しても平気になってしまうのだ。

「ネットゲームをやっていると、リアルの友だちがいなくなる。だって、画面上に友だちがいっぱいいますから。話をしても本当に楽しい。わざわざお金をかけて外に出て友だちに会うっていうことの意味がなくなる」 [...]

『ファイナルファンタジーXI』は、巧みに作られたネットゲームだった。六人一組で動かなければならない。一人でも抜けると苦戦する。全滅する戦闘になるケースも出てくる。全滅すると、その日一日のみんなの努力が水の泡になる。六人が一丸となって、ゲーム通貨で一萬を稼いだ。ところが一回死ぬと稼いだ一萬が減ったりする。変に責任が重大なのだ。

「私が眠ると、みんな死んじゃう。自分が必要とされている感覚がすごくあるので、眠くてしょうがなくとも『もう、寝るね!』とは言えない。続けちゃうんです」(芦崎『ネトゲ廃人』pp.21-3)

[6] 映画の主人公は端的に言って観客を釣る擬餌である。理想的な観客は、スクリーンの彼岸から観客席に投げ入れられた擬餌に釣られて向こう側の世界へとはいってゆく。主人公は理想的な観客が銀幕の向こうの物語空間に円滑に参入す

るための潤滑剤の働きをする。[…]。一般に映画の主人公は、理想的な観客をのせて物語世界を航行するテーマ・パークの乗物（ライド）のようなものである。観客は主人公がゆくところにゆき、主人公が見たものを見る。それゆえ主人公はスタンインでもある。（加藤『映画とは何か』pp.23-4）

[7] ——カプトムシの決闘のシーンも凄いですね。対決している 2 匹をカメラが周回しながら捉えていきますが、角で相手を投げ飛ばす瞬間まで映っています。

あれは、カプトムシの周りに、30 台のデジタル・スチール・カメラを配置しています。跳ね飛ばされる直前にシャッターを押すと、隣接するカメラのシャッターが少しずつずれて撮影できるように工夫しています。それが 1 台目から 30 台目まで次々シャッターが切れる。そしてまた 1 台目に戻り 30 台目まで、2 周撮影できるようになっているのです。[…]

——『マトリックス』で弾丸が飛んでくるシーンみたいですね。

『マトリックス』は念頭にありました。小さな生き物の世界でも、同じような目線で見たいと思い、360 度視点を動かしていくわけですね。ただ、あの撮影で二晩徹夜しています。放り投げる直前に合わせてシャッターを切らないといけませんから大変でしたね。（「【映像詩 里山】撮影スタッフ・小迫裕之さんインタビュー」、書式を変更）

[8] 「われわれはこのようにして世界を見る」と、ルネ・マグリットは自作の『人間の条件』[…]を解説する一九三八年のさる講義の中で言った。この作品では絵画がその描くところの眺めに重ねられており、そのために二つは連続していて、分かちがたい。「それは単にわれわれが内部で経験するものの心的表象でしかないのに、われわれはそれをあたかもわれわれの外部にあるかのように見る」。マグリットが言うには、われわれの理解という窓枠の外部にあるものはまずひとつ [人為的な] デザインを必要とし、それあってはじめて、われわれはそれを認識することから快楽を引き出すことは言うに及ばず、その形式を正しく認識することができるのである。そしてそのデザインをつくるのは、またわれわれが美として経験する質を網膜に与えるのは、文化、慣習、そして知識なのである。

（シャーマ『風景と記憶』p.21、[ ] 内は私の補足）

[9] 風景とは、必要とあらば感覚的な把握の及ばぬところで空間を読み解き、分析し、それを表象するひとつのやり方、そして美的評価に供するために風景 [むしろ空間?] を図式化し、さまざまな意味と情動を付与するひとつのやり方なのです。要するに風景とは解釈であり、空間を見つめる人間と不可分なのです。ですからここで、客観性などという概念は放棄しましょう。（コルバン『風景と人間』pp.10-1、[ ] 内は私の補足）

[10] この【ピクチャレスク (picturesque) という】価値観が広まる契機を作ったのは聖職者・教育者のウィリアム・ギルピン [William Gilpin, 1724-1804] である。[…]。そこでのピクチャレスクとは、従来の「美」が「平滑」で「整然」としたものであるのに対して、「粗さ」や「ぎざぎざごつごつしていること」が条件となるとした。

（中川『風景学』p.24）

[11] 十八世紀終わり頃、ピクチャレスクという語は絵画に関してよく使われた語であり、絵画の制作に特有の様式となっていた。ピクチャレスクのイギリスでの流行は、一七三三年ユトレヒト条約締結の後、イタリアに押し寄せた旅行者達によってイギリスに持ち帰られたサルバトーレ・ローザとクロード・ロランらの風景画にその源を辿ることができる。イタリアとアルプス山脈を訪れた旅行者達はイギリスでその思い出を追体験したが、その結果突如、湖水地方やワイ峡谷や西部地方、それにスコットランドの一部は流行の旅行先となった。そのような旅行者達はガイドブックや風景詩が描写するピクチャレスクな景色を探ることを目的としていた。（バイアリー「ピクチャレスク美学と国立公園制度」p.175）

[12] こうした意図的なフレーミングの最も極端な例は、十八世紀の「ピクチャレスク」風景漁りの画家や旅行者に推奨されたいわゆるクロード・グラスであった。裏に黒い箔をはったこの小さな携帯用の鏡の名は、古典建築、生い茂る小森、そして遠くの水を最も完璧に調和させたフランス人画家クロード・ロランの名にちなんだものであった。この鏡の中の眺めがこういうクロード的な理想の風景に近づく時、それは「ピクチャレスク」だから、鑑賞され、描かれさえして良いと判断された。（シャーマ『風景と記憶』p.20）

[13] 【十八世紀イギリスの風景式庭園について】

遠くの丘にむかって一直線に続いている並木道、そこには全体の眺めの邪魔になるような細部はなにひとつない。このような風景を上から、造成して高くした位置から眺める。大きな窓、テラス、芝生。どっちに目をむけても視界をさえぎるものはない。管理と支配の表現。[…] それはすばらしい眺望であると同時に「損なわれていない」自然の極致でもある。これこそまさに偉業と言うべきもの、効果的でしかも堂々たる矚着である。（ウィリアムズ『田舎と都会』p.171）

[14] 近代の環境保護思想の父、ヘンリー・デイヴィッド・ソローとジョン・ミュアー [どちらも十九世紀アメリカの思想家・随筆家] は、「世界は荒野 [wilderness、手つかずの自然] のうちに保たれる」とした。荒野がどこか外に、アメリカの西部の中心のどこかにあって発見されるのを待っている、そしてそれは産業社会のうむ毒にとって解毒剤となってくれるものという前提が、そこにはある。しかしもちろん癒しの荒野は、およそ庭というものを考えてみればいつ

もそうであると同様、文化の渴望と文化の枠づけの産物であった。(シャーマ『風景と記憶』p.15、[ ]内は私の補足)

[15] 手入れの行き届いた雑木林と田畑などで構成される里山は年配の人々にとっての原風景である。里山保全などするなどと言っているわけではない。やりたければどんどんやればいいのだ。ただそれは個人的な郷愁に基づく行動にすぎないことを常に忘れないでいたい。(高橋『「自然との共生」というウソ』p.32)

[16] 写真を除けば、一九世紀における視覚映像[イメージ]のもっとも重要な形式はステレオスコープだった。ステレオスコープ体験がどれほど広く社会に浸透したかということ、そしてまた、写真によって生み出された映像を経験する主要な様態を、何十年ものあいだステレオスコープが定めていたことは、現代では安易に忘れ去られている。

(クレーリー『観察者の系譜』p.174、[ ]内は原文のルビ)

[17] 観察者が倦むことなく繰り返し生み出したのは、平板なステレオ・カードの二枚一組のわびしい映像を、魅惑的な深さの現出態へと、勞せずして変容させることだった。一つのカードから別のカードへと眼を移し、同一の効果を、何度も何度も機械的に産出するという果てしのない反復作業自体の出来事性にくらべれば、映像そのものの内容などは全く重要ではない。そしてその度ごとに、大量生産された似たり寄ったりのステレオ・カードは、強制的でかつ誘惑的な「リアル」の幻想へと変貌するのである。(クレーリー『観察者の系譜』p.194)

[18] 最初にして最も有名でもあるアメリカのエデン [=アメリカ人の郷愁を呼び起こす原風景]、ヨセミテを例にとろう。そのパーキング[駐車場]がパーク[公園]そのものと同じほど広く、熊たちがマクドナルドの Karton を漁っている有様なのに、われわれは今でもアルバート・ピアスタット [Albert Bierstadt, 1830-1902] が絵に描き、カールトン・ワトキンス [Carleton Watkins, 1829-1916] やアンセル・アダムズ [Ansel Adams, 1902-84] が写真に撮ったような、人跡未踏のヨセミテを思い描こうとする。しかしその場所を(写真におさめるはもちろん)どこそこと特定できるというまさにそのことがわれわれ[人間]の存在を前提としているわけだし、われわれの存在とともに、われわれが道中ずっと抱いてきた文化という名の重い荷の存在を前提としているのは言うまでもない。

(シャーマ『風景と記憶』p.15、[ ]内は私の補足)

[19] 彼[カールトン・ワトキンス]のステレオグラフ[立体写真]には[……]人物たちが巨大な木の幹を背景にいかにもちっぽけに写り、雄々しくも傷ついた「グリズリー・ジャイアント」[ヨセミテの森に生えているセコイアの巨木の一つ]が嵐に打たれながらも堂々と耐えている姿をとらえていた[……]。

ワトキンスの写真は一八六二年にニューヨークのグーペール・ギャラリーに展示されて爆発的な成功をおさめた。[……]。『アトランティック・マンズリー』に記事を寄せたオリヴァー・ウェンデル・ホームズ [Oliver Wendell Holmes, 1809-94, 当時の人気エッセイストで、立体写真携帯ビューアーの発明者]は、これらの写真を西洋美術の最も偉大なる作品にも等しいものとし、その主題を無垢なるアメリカの真の、生きたモニュメントと言って称賛した。[……]。

ヨセミテとビッグ・ツリーがアメリカ共和国 [アメリカ合衆国の別名]の独自性を圧倒的なばかり啓示しているというこの感覚を理解しない限り、南北戦争の最中アブラハム・リンカーンが、一八六四年七月一日を期してそれらを「人々の利益のため、人々の骨休めと息抜きのため、永久に譲渡されることなく」カリフォルニア州に与えるという前例のない法案になぜ署名したかはついに説明しえまい。(シャーマ『風景と記憶』pp.229-31、[ ]内は私の補足)

[20] われわれがわれわれの文化と最も無縁のものと思っている風景でさえ、仔細に見ると、文化の産物であることがわかるかもしれない。[……]私が論じようとしているのは、これが原因で罪や悲しみではなく賞揚こそがうまれるということだ。いくら人が多い、絵や写真にされ過ぎていても、だからといってヨセミテが発見されず、地図が作られず、公園にされなかったほうがよかっただろうか。[……]。こうなると、地球生態系に対する人間の影響が完全に良いこととも言えないことは(たしかに)認めるにしろ、しかし長きにわたる自然と文化の関係はあらかじめ定められたたすらな災禍というわけでもなかったのだ。(シャーマ『風景と記憶』pp.16-7)

[21] [アメリカ合衆国の中で]のちに国立公園となったすべての地域は、かつてアメリカインディアンが住み、使用していた土地なのだが、ヨセミテだけは国立公園となったのちも境界内にアメリカ先住民 [=インディアン]の地域社会を含んでいた。[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がゆえに残ることが許された彼らは、そうした不自然な生活に馴染めず、二十世紀前半に徐々にヨセミテを去っていく。]実際、現在アメリカ人が彼らの国立公園を享受することができるのは、インディアンたちが意に沿わぬ形でその土地を立ち去ったか、居留地に強制移住させられたからなのだ。

(Spence, "Dispossessing the Wilderness" p.27、訳と [ ]内の補足は内田)

[22] 無人の西部——われわれが「手つかずの自然」と呼ぶ無人の空間——という観念は、大部分が幻想だ。西部は無人だったのではない。無人にされたのだ。文字通りの意味では、マリボサ大隊 [the Mariposa Battalion] などの [白人の] 遠征隊によって。比喩的な意味では、多くの画家や詩人や写真家が作り上げた、人跡未踏の楽園というサブライムな [=恐怖を感じさせるほど雄大で崇高な] イメージによって。それは単に、われわれの歴史の決定的に重要な一部が隠蔽されていたというだけのことではない。風景に対するわれわれのより包括的な理解が、歪んだものだったということでもあるのだ。(Solnit, "Up the River of Mercy", 訳と [ ]内の補足は内田)

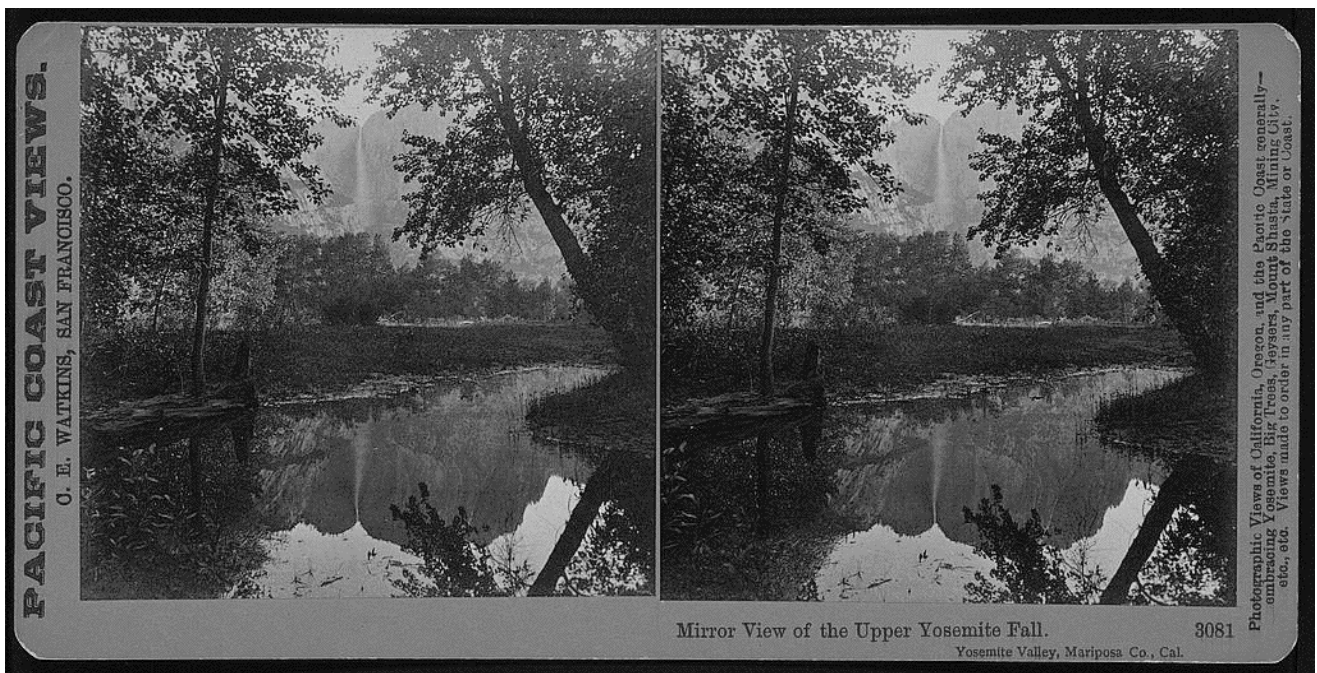
=====

【参考資料】

- ・ 芦崎治『ネトゲ廃人』（リーダーズノート、2009年）。
- ・ レイモンド・ウィリアムズ著、山本和平ほか訳『田舎と都会』（晶文社、1985年）。
- ・ 「【映像詩 里山】撮影スタッフ・小迫裕之さんインタビュー」ウェブサイト『JAPAN HOTSPOT』2009年8月17日。
- ・ NHKエンタープライズ制作『映像詩 里山』（NHKエンタープライズ、2009年）DVD。
- ・ 加藤幹郎『映画とは何か』（みすず書房、2001年）。
- ・ レベッカ・キーガン著、吉田俊太郎訳『ジェームズ・キャメロン 世界の終わりから 未来を見つめる男』（フィルムアート社、2010年）。
- ・ ジェームズ・キャメロン監督『アバター』（20世紀フォックス、2009年）DVD。
- ・ ジョナサン・クレーリー著、遠藤知巳訳『観察者の系譜——視覚空間の変容とモダニティ』（以文社、2005年）。
- ・ アラン・コルバン著、小倉孝誠訳『風景と人間』（藤原書店、2002年）。
- ・ サイモン・シャーマ著、高山宏ほか訳『風景と記憶』（河出書房新社、2005年）。
- ・ 「先住民らに根強い不安 ペロモンテ・ダム近く着工か」ウェブサイト『47NEWS』2010年05月31日。
- ・ 高橋敬一『「自然との共生」というウソ』（祥伝社新書、2009年）。
- ・ 高山宏『ガラスのような幸福』（五柳書院、1994）。
- ・ 谷口正次「資源ウォーズの世界地図：映画「アバター」は「資源の呪い」を描く」ウェブサイト『日経ビジネスオンライン』2010年2月18日。
- ・ 「ダム反対のアマゾン先住民テーマに3D映画制作へ＝キャメロン監督」ウェブサイト『時事ドットコム』2010年9月6日。
- ・ 中川理『風景学 風景と景観をめぐる歴史と現在』（共立出版、2008年）。
- ・ アリソン・バイアリー著、辻和彦訳「ピクチャレスク美学と国立公園制度——風景美学という批評制度」ハロルド・フロムほか著、伊藤詔子ほか訳『緑の文学批評——エコクリティシズム』（松柏社、1998年）171-94ページ。
- ・ Solnit, Rebecca. "Up the River of Mercy." *Sierra* Nov.-Dec. 1992. *FindArticles.com*. Web. 25 Nov. 2010.
- ・ Spence, Mark. "Dispossessing the Wilderness: Yosemite Indians and the National Park Ideal, 1864-1930." *Pacific Historical Review* 65 (1996): 27-59.

=====

【図版】



Carleton E. Watkins, "Mirror View of the Upper Yosemite Fall, Yosemite Valley, Mariposa co., Cal."

ヨセミテ渓谷の美しい自然を写したカールトン・ワトキンスの立体写真（1869年ごろ）。アメリカ議会図書館のウェブサイトより。<<http://www.loc.gov/pictures/collection/stereo/item/2005696755/>>