

# デジタル技術時代における俳優身体：声の突出

石田美紀

## はじめに

手塚治虫のいわゆる「映画的手法」ゆえに、映画はマンガ研究の参照項でありつづけてきた。たとえば、2014年に刊行された三輪健太郎の『マンガと映画 コマと時間の理論』は、「マンガと映画」をめぐる先行言説を丁寧に整理し、そのうえで、マンガ研究が、映画との比較対照によってマンガに見出してきた固有性（「フレームの可変性」）を、媒体の固有性ではなく、スタイルとして再考することを提案している。この提案について興味深いのは、そこで「実写」映画の擁護者であったアンドレ・バザンの「写真映像の存在論」（1945）が参照されていることだろう。というのも、絵と写真映像の差異を強調する「写真映像の存在論」が取り上げられていることは、三輪の充実した著作において、アニメーションは随所で言及されるものの、主題としては前景化されない理由の所在を示唆しているからである。

描かれた身体を共有するマンガとアニメーションの近しさが、マンガと映画の近しさ以上に語られない事態は、もちろん、映画研究におけるアニメーションの位置づけにも起因している。二〇世紀前半にはグローバルな文化産業に成長し、物語映画における古典的規範として自らを確立したハリウッド映画と、アメリカの学術界において文学研究から派生し、1970年代末には人文学の一領域として成立した映画学の正統性は、無視できない。いっぽう、アニメーションは、絵が動く様をスクリーンに投影したエミール・レイノーのテアトル・オプティーク（1889）がリュミエール兄弟によるシネマトグラフの有料一般公開（1895）に先んじていたにもかかわらず、またディズニーに代表されるように実写物語映画と遜色のない産業規模を備えているにもかかわらず、映画研究の傍流に位置づけられてきた。

しかし現在、映画と呼ばれる媒体の内実は、かつてないほどに揺らぎ、映画研究も従来の「実写」を中心とした研究方法に再検討を迫られている。本発表では、マンガの参照点とされてきた映画がみせる変容の一片を、現代視覚文化研究の立場から取り上げる。

## 実写物語映画とアニメーションの融解

1990年代後半以降、デジタル技術の進展により、映像と音響はデジタル・データとして一元化され、その操作は格段に容易になった。結果、それまで各媒体の特性を確立させていた障壁は溶解し、ポストメディアムの時代と呼ぶにふさわしい様相を呈している。デジタル技術が牽引するポストメディアムの変化のなかでも、映画を中心に現代視覚文化を研究してきた私をもっとも関心を寄せているのは、「実写」と「アニメーション」の溶解である。すでに述べてきたとおり、従来、両領域については、制作はもとより、受容および研究環境においても厳然として分たれてきた。まずは、両者の差異がどこに見出されてきたのかを確認したい。

両者を区別して受容し研究する根拠のひとつとして、写真映像と絵の違いが挙げられる。写真映像がカメラを構える前にすでに存在している現実世界を必要とするのに対し、絵は無から描出される。現実世界に依拠する写真映像とそうではない絵。ふたつの像の存在様態は異なるため、前者は現実世界に繫留され、ときに現実世界との軋轢も生じる。またバザンが述べるように、それは、カメラという光学装置が人間の主観性を乗り越えて生成させる映像でもある。いっぽう、後者については人間の自由な創造力の産物そのものである。両者の違いは受容にも影響し、あえて乱暴な言い方をすれば、前者は大人の、後者は子どもの領域に属するとすら思われてきた。

しかし、いまやコンピューター・グラフィックス (CGI) の洗練により、実写とアニメーションの両者は接近し、融解している。ふたつの領域の融合がもっとも顕著な形で進行している場が、俳優身体である。2001年から公開がはじまったピーター・ジャクソン監督『ロード・オブ・ザ・リング』シリーズ (2001—2003) は、モーション・キャプチャによって作りあげたゴラムを登場させた。モーション・キャプチャは俳優の演技を記録したデータによって、キャラクターの視覚的表層を動かすことを可能にする。結果、実在身体の運動とキャラクターの絵との混淆が生み出されるのだ。

レフ・マノヴィッチが指摘するとおり、デジタル技術時代が引き起こした変化からは、実写物語映画が動画領域の一部でしかないにもかかわらず、アニメーションを傍流として抑圧してきたことが明らかになる。つまるところ、デジタル技術は像が写真映像なのか絵なのかと問うことを無効にし、実写物語映画とアニメーションは、ともに運動をみせる媒体として一元化されるのである。

### 俳優アンディ・サーキスの場合 —— スターの顔

では、デジタル技術時代の動画において、運動はいかに観客に呈示されるのか。これより、モーション・キャプチャによって俳優として成功したアンディ・サーキスを例にとり考察する。

サーキスは、1990年代後半にスクリーン・デビューを果たしていたものの、ゴラム役を演じるまでは無名であった。しかし、ゴラム役の成功後、サーキスは2005年のピーター・ジャクソン監督『キング・コング』、2011年のルパート・ワイアット監督『猿の惑星:創世記』とスティーヴン・スピルバーグ監督『タンタンの冒険 ユニコーン号の秘密』に立て続けに主演し、「スター」

と呼ばれる資格を十分に備えた俳優となった。とはいえ、この「スター」のもっとも興味深い点は、どの主演作においても、彼がキャラクターのCGIをまもっていることである。顔がクローズアップされるときですら、観客が見るのは、本人とは似ても似つかないキャラクターの顔なのである。

実写物語映画は、俳優の顔をスクリーンいっぱいに大写しにすることで、観客の注視の的となる「スター」と呼ばれる特権的な主演俳優をつくりあげてきた。さらには、スターの顔のクローズアップは、物語叙述において重要な機能を担うだけでなく、社会的・歴史的背景と結びつきながら多様な意味を生み出している。

たとえば、ハリウッド映画初期のスターである、リリアン・ギッシュについていえば、悪徳に迫害される無垢の少女を演じるギッシュのクローズアップがメロドラマ的クライマックスを構築し、19世紀演劇の遺産を映画に引き継がせている。また戦後日本映画については、50年代を代表する佐田啓二がとくに興味深い。一世を風靡した大庭秀雄監督『君の名は』（1953-54）において、佐田の顔のクローズアップはまずは横顔で呈示される。そして、彼は自分を見つめる女性登場人物の視線を察知し、彼女を見返す。スクリーンのなかで女性の視線に応えながら彼女の欲望を肯定する佐田は、戦後日本の民主主義を体現するスターとして観客から厚い支持を得た。

そして忘れてはならないことは、スターの顔がなめらかで効率のよい物語叙述を、ときに妨げることである。マレーネ・ディートリッヒの美しい顔が、観客の、さらには監督のフェティッシュとなったため、ジョセフ・フォン・スタンバーグ監督作品のように、彼女の顔のクローズアップがしばしば語りを停滞させてしまうことすらあった。

### 運動と感情の抽出

「実写」物語映画がスターの顔と取り結んできたこうした両義的な関係に鑑みれば、モーション・キャプチャが登場させた「見えない」主演俳優の異質さが際立つだろう。事実、視覚的に不在に徹するスターは、実写物語映画に新しい局面を切り開いている。というのも、モーション・キャプチャは俳優の視覚的現前を消去させて、彼・彼女の身体の運動 — 走るや飛ぶといった大きなアクションから表情筋の細やかな動きに至る — を抽出するからだ。サーキスがタイトルロールの巨大なゴリラ、キング・コングを演じる『キング・コング』を例にとってみよう。たびたびクローズアップになるキング・コングの顔の微細な筋肉の動きは、彼がヒロインに対して感じている恋慕として表出される。結果、観客には、ゴリラが感じている痛いほどの切なさが伝わってくる。かくして、俳優身体がみせた運動の痕跡は、俳優の顔の視覚的側面を削ぎ落すことにより、キャラクターの純粋な感情として抽出されることになる。

### 声によるスターダム構築

もちろん、俳優がキャラクターの黒子に徹する事態は、自身の顔を商標とするスターのあり方に反する。すでに述べたとおり、モーション・キャプチャによる感情の抽出は、俳優自身の視覚的現前を犠牲にしているのだ。しかし興味深いことに、サーキスはキャラクターの影に隠れ、キャラクターに奉仕しながらも、スターとして受容されている。この離れ業を可能にするのが、

彼の声である。

当初サーキスはゴラムの声優としてオーディションを受けたという。だが、彼の演技に感銘を受けた製作陣は、彼を俳優として起用した。事実、ゴラムのセリフ量は他のキャラクターに比べると圧倒的に多く、常に話し続けているといってもよい。また、ゴラムの身体にはスミアゴルという別人格も宿っているため、サーキスは声色を変えながら、ひとり二役を演じている。つまるところ、サーキスの声の演技は、モーション・キャプチャによって抽出される運動と並ぶ、ゴラムの要なのである。また『猿の惑星』シリーズでも、チンパンジーのシーザーが言葉を獲得していく過程が、物語の結節点となっているため、「声」は不可欠である。

サーキスが一連の人間以外のキャラクターを演じることで得たものは、声で自らを代理表象することである。というのも、映画本編以外でも、サーキスは、ゴラム、シーザーを演じる機会を得ているからだ。テレビのバラエティ番組や、ファンとの交流イベントで、彼はこれらのキャラクターを演じ、観客とコミュニケーションを取っている。それは、キャラクターを再度自身のものとし、スターとしての自身のペルソナを構築し、確認する過程ともいえるだろう。ゆえに『タンタンの冒険』で、サーキスが演じるハドック船長がはじめて登場するときには、彼の姿よりも早く彼の声が聞こえるのも、けっして偶然ではないと思われるのだ。

## 「声」とスター

視覚的不在に徹し、運動をキャラクターの表情として物語の語りには差し出すスターが「声」を契機として再度キャラクターと取り結ぶ関係は、これまでの実写物語映画においては、潜在的には存在しつつも、けっして顕在化しなかったものである。しかし、サーキス以後は、キャラクターの背後に姿を消すスターが、「声」によってその存在感を示そうとすること、つまりは「声」によって自身のスター性を主張する方法も根づいてきたように思われる。

たとえば、ピーター・ジャクソン監督『ホビット 竜に奪われた王国』(2013)において、巨大な邪竜スマウグを演じたベネディクト・カンバーバッチをみてみよう。同作品のDVDの特典映像では、監督をはじめとする製作陣がカンバーバッチの「声」の演技のすばらしさについて語っている。そして、カンバーバッチもまた、各種イベントにおいて竜の声を演じることでファンを湧かせている。

もはや、実写映像か、あるいは絵なのか、という映像の存在論的差異は問題とならない。より興味深いのは、両者の差異を抹消するデジタル技術が、俳優の声を前景化させていることである。姿の見えない身体と声の関係について、つまり声に依拠するスターのあり方については、アニメーション、なかでも戦後日本のテレビ〈アニメ〉のなかで声優たちが築いてきた「声のスターダム」を想起せざるをえない。新しい技術の到来によって、動画領域のなかでも、もっとも遠く離れていると思われてきたハリウッド映画とアニメが、興味深いことに、俳優身体の表象と受容の点で、いまかぎりなく接近しているのである。

おわりに

動画領域の再編を踏まえたうえで、映像研究はどのような態度を採ればよいのだろうか、と問いかけて本発表を終えたい。考えられる方向は、実写物語映画研究とアニメーション研究の蓄積の相互参照だろう。それと同時に、隣接領域から実写物語映画についてなされる言及も忘れてはならない。最近では、鏡や影、活人画といった美術史の主題と概念から実写物語映画をひもとく岡田温司『映画は絵画のように ― 静止・運動・時間』(2015)をはじめ、美術史もまた同じく映像研究の一環であることを思い起こさせてくれる優れた研究が存在する。いずれにせよ、映像という語がそもそも備えている横断性をより深化させ、先鋭化させるべきだろう。

#### 参考文献

André Bazin, trans. Hugh Gray “The Ontology of the Photographic Image.” in *Film Quarterly*, Vol. 13, No. 4 (Summer, 1960), pp. 4-9, 1960.

レフ・マノヴィッチ、堀潤之訳『ニューメディアの言語 デジタル時代のアート、デザイン、映画』みすず書房、2013年。

三輪健太郎『マンガと映画 コマと時間の理論』NTT出版、2014年。

岡田温司『映画は絵画のように 静止・運動・時間』岩波書店、2015年。