

声の突出

—— デジタル技術時代の俳優身体 ——

石田美紀

2014年6月、俳優アンディ・サーキスがアメリカの人気トーク番組「コナン (Conan)」に出演したとき、番組のホスト、コナン・オブライエンはサーキスにあることを頼んだ。それは、サーキスのあたり役であるゴラム〔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)〕と、彼の演技力を再度世に知らしめた、古典的SF映画のリブート作であるルパート・ワイアット監督『猿の惑星：創世記』(2011)とマット・リーヴス監督『猿の惑星：新世紀』(2014)の主役シーザーとの対話を演じることであった。

サーキスはトーク番組特有の不躰なリクエストを快諾し、瞬時に表情と声色を変えてひとり二役を見事に演じた。それだけでなく、彼はゴラムに巣くう別人格のスメアゴルまで呼び出してみせた。視聴者はサーキスが三つの役柄を次々に演じていく様を目の当たりにし、俳優が身体に役を宿らせる瞬間に立会えた喜びに湧いた。

とはいえ、本稿がこの場面に注目する理由は、俳優サーキスの卓越性だけではない。まずは、サーキスがそこで演じた役柄をあらためて確認しておこう。ゴラムとスメアゴル、そしてシーザー。いずれのキャラクターについても、観客は映画本篇においてサーキスの身体はおろか、その顔すら目にするのではない。というのも、製作にはモーション・キャプチャが使用され、サーキスの演技を記録したデータによって、キャラクターのコンピュータ・グラフィックス (CGI) が動かされているからだ。

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変化のなかでも、映像文化研究にとってもっとも興味深い現象は「実写映画」と「アニメーション」の溶解である。従来、両領域については、制作はもとより、受容と研究環境においても厳然として分かれてきた。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、絵は無からも描出されうる。現実世界に依拠する写真映像とそうではない絵。前者は現実世界に繫留される。そのために、ときに現実世界との軋轢も生じる。またアンドレ・バザンが「写真映像の存在論」(1945)で述べるように、写真映像は光学装置であるカメラが人間の主観を乗り越えて生成させるものでもある¹。いっぽう、絵を動かすアニメーション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 CGI の洗練により、実写映画とアニメーションの両者はかぎりなく接近している。いやそれどころか、すでに述べたように、サーキスが演じるゴラムが示すとおり、俳優身体と絵は表裏一体になり、両者は不可分となっている。

ポストメディウム時代の最前線に位置するゴラムを演じたサーキスであるが、興味深いことに、彼は 2002 年に公開された『ロード・オブ・ザ・リング』シリーズの第二作『二つの塔』で登場するや、大いなる賞賛をもって観客に迎えられた。1990 年代後半にはすでにスクリーン・デビューを果たしていたサーキスは、一躍人気者となったのである。ゴラム役の成功以降、サーキスはピーター・ジャクソン監督『キング・コング』(2005)、『猿の惑星：創世記』とステイーヴン・スピルバーグ監督『タントンの冒険 ユニコーン号の秘密』(2011)に立て続けに主演して人気を博し、「スター」として認知されている。とはいえ、この「スター」の興味深い点は、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。彼の顔は、クリーチャーや類人猿といった人間以外のキャラクターの表層に隠れてしまい、視覚的に不在に徹している。

顔が見えないこのスターの意義はどこにあるのか。また彼はいったい何を拠り所として、スターとしてあるのか。本稿は、サーキスがハリウッド映画のスターに切り拓いた新しい側面を示しながら、デジタル技術によって媒体やジャンルの融合が促進されるポストメディウム時代における俳優身体の表象・受容を明らかにしたい。

動画における像的側面と運動

サーキスが演じるキャラクターについて観客が見ているものは、すでに述べたとおり、彼の顔や身体ではない。だが忘れてはならないことは、走る・飛ぶ等の大きなアクションから表情筋の細やかな動きに至る彼の運動のすべてを、観客は

1 アンドレ・バザン「写真映像の存在論」小海永二訳『映画とは何かⅡ 映像言語の問題』、美術出版社、1970 年。

見ていることである。それゆえ、サーキスは視覚的に不在であると同時に、視覚的に現前していることになる。

モーション・キャプチャが出来させる俳優身体における視覚的不在と視覚的現前の両立は、運動の記録・再生媒体である映画において何をもたらすのか。この問題を考察するとき、畠山宗明の考察が示唆に富む。畠山は、デジタル技術の発展によって、従来厳密に分かたれてきた実写映画とアニメーションが融合している現状をふまえたうえで、あらためて「運動とはなにか」と問う。そして、運動がつねに「なにか」の動きとして認識されてきたことに注目し、運動それ自体を見ることと認識することの困難さを指摘し、動画は、画面に映る事物の同一性を保証する「像的側面」と「運動」の二重性のうちに成立していると述べる²。実写映像と絵を分かち難く結合させるモーション・キャプチャは、すでに述べたとおり、両者の存在論的差異を抹消するデジタル技術であるために、モーション・キャプチャを経験する俳優身体もまた、動画における「像的側面」と「運動」の二重性と無関係ではないのだ。以下、畠山のいう「像的側面」と「運動」に従って、サーキスと彼が演じるキャラクターを整理してみよう。

まず、CGI にすっぽりと覆われてしまう俳優身体は、みずからの像的側面をキャラクターに明け渡している。ゴラムの場合、それが何であるのかを保証する「像的側面」は、サーキスではなく、ゴラムでしかない。だが逆説的にもそれゆえに、サーキスの「運動」を無視することはできない。というのも、CGI であるゴラムの表層は、実在身体とは異なり自律的に動くことはないからである。

サーキスが巨大なゴリラ、キング・コングを演じる『キング・コング』についても記述してみよう。この映画は、主役であるゴリラの顔をたびたび大写しにする。たとえば、劇場から逃走したゴリラが街角で、ナオミ・ワッツ演じる女性主人公と対峙し、彼女と見つめ合うときがそうである。そのとき、観客は瞳のかすかな揺れや頬の筋肉の動きを注視する。だが運動の出自は、画面に映るゴリラにはない。

モーション・キャプチャは従来「なにか」の動きとしてののみ記述され、論じられてきた運動を、「像的側面」から乖離させ、抽出する装置である。その意味において、全身をスーツで覆い、マーカーを関節各所につけた俳優の姿が、1880年代に生理学者エティエンヌ＝ジュール・マレーが人体の運動を抽出するべく考案した「幾何学的クロノフォトグラフィ」の被写体とよく似ていても偶然ではな

2 畠山宗明「動きから考える アニメーションと映画研究」、『表象文化論学会ニューズレター (REPRE) 18号、2013年。http://repre.org/repre/vol18/special/note1.php (最終アクセス: 2015年12月1日)

い³。というのも、前映画時代の科学実験と、21世紀のデジタル最新技術はともに、被写体の像的側面を犠牲にすることで、運動それ自体を視覚化しようと試みているからである。

もちろん、モーション・キャプチャはマレーの「幾何学的クロノフォトグラフィ」とは、目的を異にしている。モーション・キャプチャによって「像的側面」から剥がされた運動はすぐさま、キャラクター—『キング・コング』では巨大ゴリラ—へと回収されてしまう。だがそれでも、俳優とキャラクターが「像的側面」において乖離していることから、運動それ自体を観客が注視し、認識する契機は生まれている。それを見落としてはならない。

運動と感情

俳優身体から抽出された運動がキャラクターへと統合されるとき、それは何になるのか。前述の場面におけるゴリラの表層を動かす俳優の運動は、観客には、ゴリラが女性主人公に感じている痛いほどの恋慕の現れとして理解される。つまり、俳優身体がみせた運動の痕跡は、俳優の顔の像的側面を削ぎ落すことで、キャラクターの感情として理解されるのだ。

俳優身体の運動がキャラクターの感情に変換されると述べるとき、それはごく当たり前のことに聞こえるかもしれない。とはいえ、本稿で問題としているスターという特権的な俳優の場合においては、必ずしも自明のことでもないのである。スターはどんなキャラクターを演じようとも、彼・彼女自身であることを主張する、あるいは主張しうるため、異なる作品の異なるキャラクターを横断して自身の一貫性を保持している。

スターの両義性

ひとつの作品に収まりきらないスターと、彼・彼女が演じるキャラクターの関係は複雑である。事実、スターの顔のクローズアップは、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きた。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

3 「幾何学的クロノフォトグラフィ」の被写体は、顔はもとより、頭からつま先まで全身を黒装束でおおい、主要な関節や四肢に蛍光する印を付けていた。シネマトグラフに合流できなかった前映画的光学装置の考案者としてのエティエンヌ＝ジュール・マレーの仕事については、松浦寿輝『表象と倒錯 エティエンヌ＝ジュール・マレー』（みすず書房、2001年）を参照されたい。

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〔D・W・グリフィス監督『散り行く花』（1919）〕を構築し、19世紀演劇の遺産を新興媒体の映画に引き継がせた。戦後日本映画について述べるなら、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⁴。

そしてとくに注目すべき点は、映画スターにおいては顔こそが彼・彼女の一貫性を保持する重要な拠り所になってきたことである。彼・彼女の顔は観客が一心に見つめる対象であるがために、かれらの商標となっているからだ。また忘れてはならないことは、商標たるスターの顔が物語叙述とときに軋轢をおこし、効率のよい滑らかな語りを妨げてしまうことである。よく知られた例としては、マレーネ・ディートリッヒ主演ジョセフ・フォン・スタンバーグ監督『西班牙狂想曲』（1935）を挙げられるだろう。この映画では、ディートリッヒの美しい顔のクローズアップが頻繁に登場するために、物語が停滞してしまっている。

声によるスターダムの構築

スターの顔が語りにとって危険なものであることを思えば、「見えない」主演俳優が物語映画にとって実に頼もしい存在であることがわかるだろう。すでに述べたとおり、モーション・キャプチャによる運動の抽出は、俳優の視覚的現前を犠牲にすることで、キャラクターの感情に直結されるからだ。

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、彼の声だ。声という観点からゴラムに注目すれば、彼のセリフが他のキャラクターに比べて圧倒的に多いことに気づかされる。というのも、ゴラムにはスメアゴルという別人格も宿っているため、セリフの多くはスメアゴルとの対話が中心となり、ひとりで登場する場合でも常に話し続けているからである。ここでゴラムが本格的に観客の前に登場する場面を確認したい。

夜、崖下で眠り込んだふたりのホビットのもとに、ゴラムは忍び寄る。カメラ

4 戦後の女性メロドラマ映画における佐田啓二が果たした役割については、拙論「〈横顔の君〉—佐田啓二」四方田犬彦他編『日本映画は生きている—監督と俳優の美学』（岩波書店、2010年）を参照されたい。

は断崖を四つん這いになって降りていく彼を背面から捉える。その間ずっと、ゴラムはシューシューと呼吸しながら、ぶつぶつと独り言を言い続ける。セリフのリズムは背骨のうねうねと動く様と同調し、指輪に魅入られてしまった挙げ句に異形の者に成り果てた存在を観客に強く印象づけている。このように、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比肩するゴラムの要となっている。また『猿の惑星：創世記』においても、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、彼の声の演技はシーザーを息づかせるにあたっても不可欠だ。

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、声によって自身を表象する回路である。冒頭で述べたテレビのバラエティ番組や、さらにはファンとの交流イベントで、彼はゴラムやシーザーを演じている。素顔を晒しての声の演技は、キャラクターを再度自身のものとし、スターとして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—人間役ではあるものの、原作マンガに忠実にデザインされた CGI を纏っており、彼の身体はやはり見えない—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。

自らの運動をキャラクターの表情として物語に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、モーション・キャプチャによってキャラクターの背後に姿を消すスターが、声によって存在感を示そうとすること、つまりは声によって身体性とスター性を主張する状況が生まれている。

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 の特典映像には、モーション・キャプチャ用のスーツを着て演技するカンバーバッチの姿とともに、製作陣が彼の声の素晴らしさについて語る様が収められている。そして、俳優本人も、各種イベント等においてファンの前で竜の声を演じている。

ハリウッド映画とアニメ

ここまで論じてきたとおり、デジタル技術は写真映像と絵を混淆させるだけではない。観客の注視の対象であったスターの身体はキャラクターの背後に消え、そのかわりに声が突出する新しい事態が引き起こされている。結果、声が牽引す

るスターの身体性、つまりは声に依拠するスターのあり方については、戦後日本のテレビアニメの成長と成熟過程において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、もっとも遠く離れていると思われてきたふたつの動画領域—ハリウッド映画とアニメ—は、俳優身体の表象と受容においてかぎりなく接近しているとすらいえるのだ。

声を介してハリウッド映画とアニメがみせる親和性は、映画研究であれ、アニメーション研究であれ、いずれの動画研究もが視覚的側面のみに偏重してきたことに反省を迫るものである。たしかに、運動それ自体を認識するのが困難であるように、声を聴取する経験についても客観的な記述は簡単ではない。しかしながら、俳優たちの声の様相を技術や社会との関連から精査し記述することが、ポストメディアムの時代に視聴覚媒体である動画において何が起きているのかを見定めるためには必要ではないだろうか。