

# デジタル映像技術と「視点」

－映画：ファイト・クラブ－

A Study on Point of View for Digital Movie

－ Fight Club －

石橋 今日美， 桑原 明栄子

Kiyomi ISHIBASHI, Meeko KUWAHARA

## 要旨

本稿では、現行のデジタル映像技術の実践の主な傾向、現実の事物を忠実に模写・再現しようとする写實的リアリズムを超えて、観客に想像的な形象を感じさせる造形的可能性を探る。

チャック・パラニューク原作の同名小説をデヴィッド・フィンチャーが映画化した『ファイト・クラブ』におけるいくつかの視点は、何らかの登場人物に帰属する必要がなく、非人称的に機能している特徴を持っている。そこで、『ファイト・クラブ』を対象として、アナログ的表現手法からデジタル視覚効果への移行において検証する。

## 1. はじめに

「映画とは何か」と問うたとき、エンタテインメント産業としての映画、表象芸術としての映画、そしてテクノロジーとしての映画の3つが少なくとも考えられる。映画は、近年の急速な技術の発展により、テクノロジーの観点から不可逆的かつ、根源的な変貌を続けている。伝統的な35mmフィルムと生身の俳優による撮影過程は、様々なメディアとデジタル映像技術によって構成されるソフトウェア環境に統合された。その結果、映画作品は現実世界の事物の痕跡（従来の基本的映像表現）と、アルゴリズムの産物（デジタル視覚効果等）が、分かちがたく混在したものと化している。また、インターネットや携帯端末を通じた動画配信によって、映画表現のあり方、作品配信・受容の体験も大きく変容した。

デジタル映像技術の商業映画への応用に注目し、映画学の分野において、デジタル映像技 43

術が映画制作および映像表現に与えた影響について審美的もしくは映画史の横断的見地から深く論じた先行研究は、決して豊富とは言えない。映画研究が今、現場で生起しつつある映画の「存在論的」変革に冷淡な理由には、映画作りの多様な段階において、あまりにも急速にデジタル化が進行し、それに対する十分な考察が行われなかったことがまず挙げられる。一方、現状では非常に制作費のかかるVFXやモーション・キャプチャーも、手軽なソフトウェアの市場化により、将来的にコストダウンしてゆくと予想される。そうなれば、VFXやCGによる映画作りはハリウッドの超大作に限らず、中小プロダクションにも「民主化」されると考えられる。

本研究では、現代映画のデジタル映像から、「想像的なもの」というコンセプト自体について、何を学ぶことができるのかが重要であると考えた。映画制作および映像表現の状況や未来像を見据えてデジタル映像技術の商業映画への応用に注目し、デジタル映像技術との関連における映画の創造的可能性を検証し、映画史の展望を今日的視点から再考することを目指す。

映画『ファイト・クラブ』におけるいくつかの視点は、何らかの登場人物に帰属する必要がなく、非人称的に機能している特徴を持っている。それらは、実写による客観ショットの視点の「透明性」(撮影に用いられたカメラの存在を見る者に感じさせない)とは異なり、デジタル映像技術で再構築された視点の独自性を発揮している。

見る者がフィクションの世界と親密な関係を築き、より一層の視聴覚的没入感を得る条件などから、デジタル映像による映画特有の「想像的なもの」を考察する。「想像的なもの」が、映画の客観的側面(機械の眼による客観的な記録映像)と非現実的な側面(映画と夢のアナロジー)が重なるゾーンに存在すると仮定し、デジタル映像技術が、視聴者の現実世界の知覚の揺らぎを効果的に利用しながら、いかに従来の映画の表象システムとの融和をはかりながら観客の作品世界への想像的参加を豊かに促進できるかの可能性を示した。

## 2. 作品概要

映画『ファイト・クラブ』について以下に説明をする[1][2][3]。作品の原題はFight Clubで原作はチャック・パラニュークの同名小説「Fight Club」である。

図1はチラシ、図2はDVD版パッケージ、図3はVHS版パッケージ、図4はブルーレイディスク版パッケージである。



図 1 チラシ

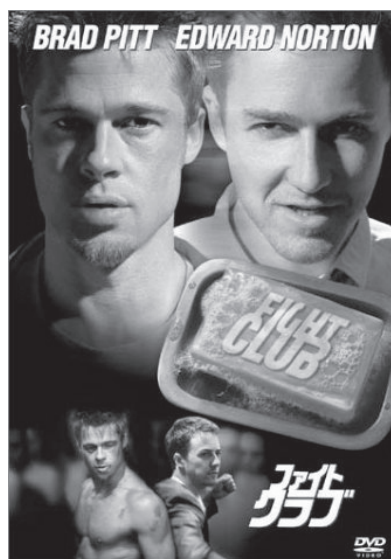


図 2 DVD 版パッケージ



図 3 VHS 版パッケージ



図 4 ブルーレイディスク版パッケージ

## 2.1. スタッフ・キャスト

スタッフならびにキャストについて以下の表 1, 表 2 に示す.

表 1 主要スタッフ

監督	デヴィッド・フィンチャー
脚本	ジム・ウールス
原作	チャック・パラニューク
製作	アート・リンソン セアン・チャフィン ロス・グレイソン・ベル
製作総指揮	アーノン・ミンチャン
ナレーター	エドワード・ノートン
主要出演者	エドワード・ノートン ブラッド・ピット ヘレナ・ボナム＝カーター
音楽	ザ・ダスト・ブラザーズ
主題歌	ピクシーズ 「Where is My Mind?」
撮影	ジェフ・クロウネンウェス
編集	ジェームズ・ヘイグッド
製作会社	リージェンシー・エンタープライズ
配給	20 世紀フォックス
公開	アメリカ合衆国 1999 年 10 月 6 日 日本 1999 年 12 月 11 日
上映時間	139 分
製作国	アメリカ合衆国
言語	英語
日本語字幕	戸田奈津子
製作費	\$63,000,000
興行収入	\$100,853,753
映倫	PG-12

表 2 主要キャスト

エドワード・ノートン	ナレーター
ブラッド・ピット	タイラー・ダーデン
ヘレナ・ボナム＝カーター	マーラ・シンガー
ミート・ローフ	ロバート・ポールセン
ザック・グルニエ	リチャード・チェスラー
リッチモンド・アークエット	ファイトクラブの一員
デヴィッド・アンドリュース	トーマス
ボブ・スティーヴンソン	空港の警備警官
アイオン・ベイリー	リッキー
ジャレッド・レト	エンジェル・フェイス
ポール・ディロン	アーヴィン
ホルト・マッカラニー	メカニック

## 2.2. 解説・あらすじ

作品の解説とあらすじ、逸話を以下に示す。

### 2.2.1. 解説

“空虚な生活を送るヤング・エグゼクティブのジャックは、謎の男テイラーに導かれるまま、謎の秘密組織「ファイト・クラブ」のメンバーになる。そこは鍛え 抜かれた男達が己の拳のみを武器に闘いを繰り広げる、壮絶で危険な空間だった。血飛沫が飛び散る拳闘シーンの迫力もさる事ながら、圧倒的な印象を残すのは「セブン」のデヴィッド・フィンチャー監督による暴力的ともいえる映像の洪水。世紀末のカオスをまさに”体感“できる一作だ。”(allcinema ONLINE)

“暴力と狂気に魅入られていく男の姿を描いた異色ドラマ。チャック・ポーラニックの同名小説の映画化。監督は「セブン」「ゲーム」のデヴィッド・フィンチャー。脚本はジム・ウールス。撮影は「ゲーム」のジェフ・クローネンウェス。音楽はダスト・ブラザーズ。出演は「ジョー・ブラックによろしく」のブラッド・ピット、「ラウンダーズ」のエドワード・ノートン、「鳩の翼」のヘレナ・ボナム・カーターほか。”(KINENOTE)

### 2.2.2. あらすじ

“主人公の「僕」(エドワード・ノートン)は保険会社に勤めるヤング・エグゼクティブ。ここ数カ月は不眠症に悩み、さまざまな病気を抱える人々が集まる「支援の会」に通い始め、そこで泣くことに快感を覚えるように。ある時、やはり「支援の会」中毒の女、マーラ(ヘレナ・ボナム・カーター)に出会い、電

話番号を交換する。出張先の飛行機でジャックはタイラー(ブラッド・ピット)と知り合う。フライトから帰ってくるとなぜかアパートの部屋は爆破されており、ジャックは仕方なくタイラーの家に泊めてもらうが、タイラーは自分をいっぱい殴れという。タイラーはエステサロンのゴミ箱から人間の脂肪を盗み出し、石鹸を作って売っていた。数日後、ジャックとタイラーは再び酒場の駐車場で殴り合う。次第に見物人は増え、ついにタイラーは酒場の地下室を借りて互いに殴り合う「ファイト・クラブ」の設立を宣言する。一方でタイラーはマーラを呼び出し、情熱的なセックスを繰り返す。「ファイト・クラブ」は会員が増え、全国に支部ができるまでになった。ついにクラブは、いたずらとテロを組織的に繰り返すようになる。タイラーはついにクレジット会社のビルを爆破する計画を立てる。ジャックはタイラーを阻止しようと走り回るが、なんと意外な事実が発覚。なんとタイラーはジャックのもうひとつの人格だったのだ。かくしてタイラーはジャックを凌駕しようとするがそれは阻止され、ジャックは駆けつけたマーラと共に美しく崩れ落ちるビル群を眺めるのだった。”(KINENOTE)

また、映画内におけるファイトクラブのルールは以下の8つである。

1. **First rule of FIGHT CLUB:** You do not talk about fight club.
2. **Second rule of FIGHT CLUB:** You do not talk about fight club.
3. **Third rule of FIGHT CLUB:** When someone says stop or goes limp, The fight is over.
4. **Fourth rule of FIGHT CLUB:** Only two guys in a fight.
5. **Fifth rule:** One fight at a time.
6. **Sixth rule:** No shirt, No shoes.
7. **Seventh rule:** Fights go on as long as they have to.
8. **Eighth rule:** If this is your first night at fight club ,you have to fight.

### 2.2.3. 逸話

本作品を鑑賞したスタンリー・キューブリックは現在の『時計じかけのオレンジ』(スタンリー・キューブリック監督作品, 1971)だと絶賛した。デヴィッド・フィンチャー自身も『時計じかけのオレンジ』のオマージュだと語っている。

映画ではサブリミナル効果が使用されている。

## 3. 冒頭シークエンス

『ファイト・クラブ』におけるいくつかの視点は、何らかの登場人物に帰属する必要がなく、非人称的に機能している特徴を持っている。

実写による客観ショットの視点の「透明性」(撮影に用いられたカメラの存在を見る者に感じさせない)とは異なり、デジタル映像技術で再構築された視点の独自性を発揮している。それらは冒頭のシークエンスから確認できる。

冒頭のシークエンスは、不安感をあおる挑発的なテクノ音楽とともに、作品は「どこ」で、「何」が映し出されているのかも分からない抽象的な空間から始まる。何の説明的描写も加えられないまま、岩のような物体などが出現し、「こちら側」である見る者の方に対して後退運動を続ける。それと同時にオープン・クレジットの文字が画面中央にフラッシュの効果とともに明滅する。急速な後退運動は、際限なく続くように思われ、暗闇の中から繊維状のオブジェや光り輝く粒子のような物体が現れては、画面の奥へと次々と消えてゆくという何が発生しているのか分からない状態が数秒続いた後にある穴から出てきたところだと分かる。そして同じ後退移動の中で、その穴が毛穴、より正確には汗をかいた額の毛穴であることが明らかになる。画面の後退運動は、額の毛穴からある黒い物体にたどり着くまで途切れることなく続くがその動きが停止すると、音楽が主人公(エドワード・ノートン)のナレーションに切り替わり、カメラは焦点が合っていなかった彼の恐怖におののいた目にフォーカスする(全編を通じて主人公は名前を名乗らず、「僕」というナレーターとして語り続ける)。

画面が転じると、口にピストルをくわえた「僕」の横顔が提示され、そこでようやく、これまでの映像の流れが、主人公の頭(脳、神経)の中から毛穴を抜けて彼の額を通り、タイラー(ブラッド・ピット)が握るピストルの先にまでたどり着くものであったと分かる。

#### 4. 想像的な身体を通した世界

3章で説明した冒頭の長いワンショット＝ワンシークエンスが観客に与える効果については、さまざまな説明が可能である。ここで確認しておきたいのは、この長い道のりが、観客の「想像的な身体」を無から生み出すということである。ここでいう「想像的な身体」とは、非現実の身体という意味ではない。例えばテニスの練習をする者が、サーブをする自分をイメージするように、現実の身体の延長線上に位置づけられる現実の自分の肉体を基盤とした想像の中での身体である。よって、フィルムが提示する視点を自らのものとして引き受ける際に、現実の世界にある身体に替わって、フィクションの世界から刺激を受けて反応する基盤となるものである。見る者が映画作品に没頭するためには、「想像的な身体」が形成され、物理的な身体の制約を超えて、描かれた時空間にこの「想像的な身体＝別の身体」が入り込んでいく必要があると言える。

ストーリーの冒頭から、見る者は絶え間なく後退する視点を引き受けること、その運動の早さを感じることを通して、平面的なスクリーンは先験的な指標を欠いた空間の広がりを持ち、見る者はその世界に適した「想像的な身体」のあり方を体得することになる。

さらに注目すべきは、ここでの身体内部の移動から主人公が置かれた様子を映し出すまでのショットには、その視点の主体となる作品内部の存在が皆無であることである。その際に、見る者の主観ショットとその人物が見ているもののショットをつなぐような、ヴィジョンの主観性を示唆する被写体の選択や編集は行われていない。同時に、何らかのシチュエーションが「機械の眼」を通して客観的に



提示されているわけではない。動きのある視点を軸に放射状に広がる画面内の諸要素は、スクリーンと対峙する観客に向けられており、観客を特権的な見る者として想定している。観客は登場人物への心理的投影を行う余地もなく、自身のためだけに展開する時空間の表象を十全に受容することができる。このように観客は事前に映像上の不在として作品に組み込まれており、「想像的な身体」を通してフィクションの世界における体験を積み重ねる。

## 5. 身体感覚に働きかける視点:没入感

冒頭のシークエンスで観察されるように、『ファイト・クラブ』で採用されている視点は、見る者の身体感覚に積極的に働きかける。その視点の特性が如実に示される例は、出張から戻った「僕」が自宅の高級コンドミニアムを爆発事故で失ったと知る場面にも見出される。茫然自失としながらも、地面に散らばった爆発物の残骸からマーラという女性の電話番号のメモを拾った主人公が、公衆電話ボックスに向かって歩き始めると、彼のナレーションで警察による事故原因の推察(ガスの点火装置の故障)が語られる。そこから二種類の映像が交互に展開する。ひとつは公衆電話にゆっくりと歩き、電話をかける主人公を描写する作品内の現実世界の映像である。もうひとつは古典的な客観ショットの視点の役割を逸脱した、非人称の視点によって構成される映像である。電話ボックスに向かう「僕」の画面に続いて、舞台は完全に切り替わり、CGで再現された爆発前の彼の部屋の内部に移る。ヴァーチャルカメラがガス調理台をアップで映し出し、コンロのひとつの周囲を急速に旋回する。歩き続ける主人公の画面をはさんで、室内に戻ると、ヴァーチャルカメラはキッチンのコーナーを離れ、部屋の下部にたまるガスの動きを再現するように床の上を移動する。続いて電話ボックスに入り、コインを入れて番号をプッシュするジャックの画像が挿入されると、ヴァーチャルカメラは、コンロ周りに置かれたやかんを超えて、急スピードで壁と冷蔵庫の隙間に入り、ナレーションによれば爆発の引き金となった冷蔵庫のコンプレッサーに向けて急降下する。そして呼び出し音に続いて、マーラが応答する声を聞く主人公のショットは、冷蔵庫のコンセントから発火するアップに切り替わり、最終的に部屋全体が爆発する様子が提示される。

上記のシークエンスでは、主人公のエドワード・ノートンを捉えた実写カメラの視点とCGで再構築された視点が対照的に用いられている。前者の視点による画面では、必要以上に観客の注意を喚起する出来事は発生しない。一方、後者の視点は、絶え間なく急スピードで移動し、見る者が突然巨人の世界に迷い込んでしまったかのようなスケールで事物を映し出す。それを「ガスの」視点と言い換えることもできるが、画面上に気体のイメージは一切登場しない。実写映画の「もっともらしさ」を持って、ガス自体を描くのではなく、観客の「想像的な身体」を言わばガス状にする視点、CGによるシミュレーションの世界を実現する視点である。意気消沈したヒーローへの感情移入を誘うのではなく、直接的に観客にアピールしながら、主人公自身が身体的に排除された時空間のイマジネーショ



ンにおける経験を可能にする。爆発事故に対して無力なジャックの身体に対し、観客の「想像的身体」には、特権性が与えられている。それによって、見る者がフィクションの世界と親密な関係を築き、より一層視聴覚的に没入できる条件が整えると考えられる。

画面上の不在と引き換えに、映画の観客が作品世界での遍在性を享受するという点は、デジタル映像技術が多用される以前のフィルムにも共通している。例えば、立体映画として構想されたアルフレッド・ヒッチコックの『ダイヤル M を廻せ！』(1954 年)のハイライトシーンのひとつである。『ダイヤル M を廻せ！』では外出した夫が、公衆電話から自宅に電話をかけ、侵入していた旧友に妻の殺害の合図を送る場面において、夫が指をかける電話機の文字盤「MN6」がアップで映し出される。続いてダイヤルする番号に合わせ、内部の機械が動く様子が示される。そこには、視覚化されうるものの限界にチャレンジしながら、観客だけが知覚できるヴィジョンを提供しようとする意図が読み取れるだろう。しかし、いくら観客しか見ることができない電話機のディテールにフォーカスしても、ヒッチコック作品の視点は上述の『ファイト・クラブ』の視点と同様には機能しない。当然のことながら、電話機内部のメカニカルな動きを提示する不動の視点は、観客の「想像的な身体」に強力に働きかけることはない。確かに観客は登場人物よりも多くの視覚的情報を与えられるが、それは殺人依頼の合図がなされた、「まさにその瞬間を強調する心理的效果」から理解されるべきである。感情移入の要素が希薄な『ファイト・クラブ』とは対極に、ここではサスペンスの高まりを阻害しないように、ひとつひとつの視点は、それ自体に観客の注意が向かないように設定されている。

## 6. まとめ

古典的な映画の視点には、何かを見せる、提示する機能、ならびに観客がストーリー展開を円滑に追うことができるようにする説話的機能がある。これらの機能は、視点自体が映画の表象の「見えない」装置であることで成立する。例えば山に登り、見晴らしのいい場所から景色を楽しむとする。その際、私たちは風景を眺める地点そのものに意識を傾注しない。単純化して言えば、映画の視点は景色を眺める地点にあたり、それをどこに、どのように定めるかが演出やカメラワークの問題となる。実写の場合、カメラと被写体との距離やアングルを決めて、あるシーンを撮影するが、コンピューターの画面上で、複数のレイヤーを合成し、見た目には均質な時空間の広がりを作り出す場合は、デジタル映像技術特有の視点の「過剰さ」が生じるように思われる。被写体を提示する、ストーリー展開を支えるという機能のバランスが崩れ、何かを見せることが自己目的化する。『ファイト・クラブ』の冒頭部では、そもそも物語が本格的に始まる以前に、脳内(と見終わって分かる)の様子がこれでもかと提示された。また CG によるガス爆発の再現は、ストーリーテリングの魅力や必要性に基づくとは言い難く、主人公のナレーションによって事故原因が語られるだけでも支障はなかったはずだ。さらにデジタル映像技術による視点は、過度に見せることを追求しながら、それ自体がアクションの中心

に取って代わる。どこから見ているのかという映画の表象においてカッコに入れられていたものが、その動きやスピードによって観客に直接的に訴えかけ、強い身体感覚的作用を及ぼすことになる。そこから開ける没入型ヴィジョンと見る者の「想像的な身体」の形成は、例えば体感型のゲームをプレーする主体のあり方とどう異なるのかを比較することで分かる可能性がある。デジタル時代の映画の視点と作品受容の諸問題は、他のメディアとの関連においてさらに発展的に考察されるべきだろう。

#### 参考文献

- [1] allcinema.net : “[http://www.allcinema.net/prog/show\\_c.php?num\\_c=159307](http://www.allcinema.net/prog/show_c.php?num_c=159307)”
- [2] Box Office Mojo : “<http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=fightclub.htm>”
- [3] KINE NOTE : “[http://www.kinenote.com/main/public/cinema/detail.aspx?cinema\\_id=31796](http://www.kinenote.com/main/public/cinema/detail.aspx?cinema_id=31796)”