

〈鼎談〉

## スティーブン・スピルバーグ監督と「映像化社会」

小坂啓史  
原田忠直  
片山善博

本鼎談は、世界的に著名な米国の映画監督、スティーブン・スピルバーグ監督をテーマとして取り上げる。そして三人の参加者それぞれの、いわば「スピルバーグ体験」を踏まえつつ、彼の作品づくりや物語に関する作家性、映画史的な観点からの時代性、さらには映画を含む映像表現と現代社会とのかかわりなどについて語っていくものである。

原田：さて、今日はスピルバーグについて語り合いたいのですが、どのあたりからいきますか。はじめにいくつかの作品をあげるか、でもあげたものがバラバラになったら困りますよね（笑）。とはいえ、あまりにも作品数が多すぎて、どこから話し始めていいのか、ちょっと困りますね。

小坂：そうですね（笑）、順番に、まずはなんか…。多分スピルバーグって、私ですと例えば『ジョーズ』（1975）の頃は幼稚園児だったのですけれど、「トラウマ」になっていて、…割とそういう、子どもに対する子どもに向けた残酷な描写、のようなものをスピルバーグは撮る傾向があるんですよね。子どもを怖がらせるといいますか。

原田：『ジュラシック・パーク』（1993）も同じですよ。子どもには怖すぎる内容です。

小坂：そうですね。

原田：『インディ・ジョーンズ』シリーズのなかでも怖いシーンがありますよね。アジアが舞台だった…。

小坂：『（インディ・ジョーンズ）魔宮の伝説』（1984）。

原田：そうそうそれ。子どもが魔術にかけられて残忍なことをする。心臓が出てくるようなシーンもありましたよね。

小坂：そして、壁には人の皮膚が飾ってあったりですか。何かそういう、怖がらせようとするところがありますね。

原田：あります。もちろん、『ジョーズ』（第1作）のファーストシーンは、かなり強烈ですね。

小坂：そうですね。あと、例えば制作方法などでも、『激突！』（1971→1973）において既にカメラワークがかなり凝っている部分があると思いますが、『ジョーズ』でそれをさらに発揮しているところもありますね。スピルバーグで有名な、カメラ自体はトラック・バックしていくのですが、同時にレンズをズーム・アップさせていく手法がありますね。プロディ署長がサメを見つけた瞬間、身を乗り出すところで、背景は後ろへ流れていくのですけれども、自分（署長）自身の顔はアップになっていくといったカメラワークの手法ですね。有名なシーンですけれども、そういったものがかなり、もう『ジョーズ』の時点で出てきていて、そのような見せかたの工夫で、観客も映し出されているシーンに入り込んで登場人物と一体化してしまい、不思議な感覚や恐怖だとかを感じてしまう。

原田：よりリアルにするという。

小坂：はい。映画の中に「引き込む」ための手法は、最初から上手かったと思います。

原田：確かに。

小坂：『刑事コロンボ』（第3シーズン、1973～1974）の中でも、「天才<sup>・</sup>ス<sup>・</sup>ペ<sup>・</sup>ル<sup>・</sup>バ<sup>・</sup>ー<sup>・</sup>グ<sup>・</sup>君」（第23話、1974）でしたでしょうか、そういう登場人物が出てくる回があって、それは完全にスピルバーグ監督を揶揄しているようですね（笑）。まあ、「天才少年」という肩書がつくくらいの若い頃ですね。『激突！』の頃はまだ…あれはテレビ映画でしたが、1971年に放映され、2年後に劇場版が公開されているのですが、'71年では25歳。

原田：若いですね。25歳…。でもよくそんな年齢で撮らせてくれたと思いますけれどね。

小坂：そうですね。

原田：それで成功して、すぐに『ジョーズ』でしょう。その後に『激突！』をもう一回見直しました。

小坂：そうですね。

原田：『ジョーズ』をみたのは、中学生の頃だと思います。だから、まだレンタル・ビデオ店がなかったじゃないですか。映画館でしか見れなかった。

小坂：劇場で見るという以外は、テレビで放映されているのを見る、その程度ですものね。

原田：そうそう。大きなスクリーンで見た思い出があります。

小坂：そうですね。

原田：『未知との遭遇』（1977→1978）も面白かったですね。何ともいえない壮大なテーマだったじゃないですか。で、その後『1941』（1979→1980）で、面白かったのですが、世間的な評価はあまりよくなかったといえますか…。

小坂：そうですね。

原田：たしかにこの作品の年表をみると、『1941』はそれまでの作品づくりの流れからずれてますよね。'81年でもう『インディ・ジョーンズ』（『レイダース／失われたアーク《聖櫃》』（1981））が出てきていて、そのあとすぐに、『E.T.』（1982）ですよ。

小坂：そうですね。

原田：このあたりで、一つの路線が確立していくという感じなのですが、でもこうして見てみると、SF、サスペンス、アドベンチャー、歴史、戦争、社会問題、その他。ここまでバラエティ豊かな作品作りって、どう語ったらよいのでしょうか。共通設定がありうるのかな、というところを考えていたのですけれど、多面的なところが出てきている、ということはもちろんいえるのですが…。

片山：やっぱり、エンターテイナーというのでしょうか。たぶん、「これ」という何かよりも、時代の人びとが求めているものを表現しようとした。『激突!』にしても『ジョーズ』にしても、その時代の雰囲気といいますか…。ですので『1941』はちょっと異質だったのではないですかね。それと、『激突!』と『ジョーズ』は何かつながっている気がします。サスペンスつながりといいますか、『ジョーズ』のほうがエンターテインメント性はあると思うのですけれど、でもこういう、サスペンスとエンターテインメントをつなげていったところが一つの核になっている。ただ『続・激突!カージャック』（1974）になると、「コミカル」なところも入っていて、サスペンスとコメディを融合させようとしたのではないのでしょうか。

小坂：それと、アメリカン・ニューシネマ（1960～70年代に製作されたハリウッド映画で、この時代の若者文化、カウンター・カルチャーに影響を受け、反体制的なストーリー、アンチ・ヒーロー的主人公の登場、低予算で製作されているなどのある程度の共通点をもつ作品群）的なところもありますね。

片山：そうですね。その部分では、ある程度うまくいっていたのではと思うんです。また、『1941』って脚本がロバート・ゼメキスで、『抱きしめたい』（1978→1982）とか『ユーズド・カー』（1980→1980）、あと『バック・トゥ・ザ・フューチャー』（1985）などの監督で、この人は基本的にコメディ作品をつくっています。

小坂：ファミリー向け映画が割合多いですね。

片山：そうですね、はちゃめちゃん。それがうまく『1941』で発揮されていたという感じがします。

小坂：それと、『未知との遭遇』までは娯楽的要素が多いと思うのですが、『1941』ももちろんそうなのですが、スピルバーグ自身が「ミリオタ」（ミリタリー・オタク、軍事に関連するものに強い関心をもつ人びと）、「戦争オタク」のようなことがよくいわれますね。そういった、自分がやりたいこととエンターテインメント性を融合したという意味では、それまでの流れから少し自分のつくりたい要素を入れてみて、つくってみたら興行収入としては失敗してしまったという、そういった感じなのでしょう。

片山：『激突!』とか『続・激突!カージャック』って「車」、とくに「いい車」というのでしょうか。当時のいかにも「アメリカ」といった外観、さらにすごい音がするという迫力。おそらく『1941』でも、そういったところは引き継がれているのではないかと思います。やはり、「車」というところがいかにもアメリカらしさを象徴していて、それをいろいろなかたちで駆使していて、共通している部分としてあるのではないのでしょうか。

原田：まあ、うけが良いということもあるのかもしれないですね。ただ、よくわからないのが、『ジョーズ』の第一作目はとても衝撃的な作品でしょう。でも、その後は二作目、三作目とつづきますが、それらはスピルバーグは監督としては参加していないですね。そのあたりが不思議です。第一作目を作ればあとは何らかのかたちで関わるとしても、制作者サイドにまかせるといったような「見切り」というのでしょうか。『インディ・ジョーンズ』シリーズはこの後も出ていくのですが、それ以外の作品ですとプロデューサー側にまわったりもよくしている。逆にいえば、だから『1941』がこの時期で出てくるということは、「こういったものをつくりたかった」という気持ちが前面に出ている気がして…。でも興行的にはコケるんですけどね（笑）。

小坂：基本的には、スピルバーグは続編についてはあまり作りたがらないタイプではないでしょうか。おっしゃられましたように、『インディ・ジョーンズ』シリーズと、『ジュラシック・パーク』については第二作目の『ロスト・ワールド』（1997）は作っているのですが、そのくらいですよね。

原田：そういう意味でいうと、新しいテーマにどんどんチャレンジするというなかで、たまに「戦争オタク」の側面が顔を出していますね（笑）。興行的にうまくいきそうなものを選んでいいのか、自分が撮りたいもののどちらを作るのかというところで、偏ってはいないようにはみえますね。制作サイドに迎合しているのかということでは、『ジョーズ』を撮っているところで、さまざまな撮影上の試みを盛り込んでいるということから、そうなのではないように思えます。その意味でいうと初めの頃の1970年代のあたりに、ある程度その後の歩みが凝縮されているようにもみえますね。質は違いますが『1941』のような面白いものを撮りたいということと、あとは絶対観客受けするだろうといえそうな作品をつくる。逆にいえば、受けそうなもので失敗作というのはほとんどないのではないのでしょうか。

小坂：そうですね。

原田：『インディ・ジョーンズ／クリスタル・スカルの王国』（2008）は、ラストに物足りなさを感じるんですが（笑）、でも、さらに今年また作品が公開されるんですよ（『インディ・ジョーンズと運命のダイヤル』（2023）、スピルバーグは製作）。どうなんでしょうね。楽しみではあるんですけどね。

小坂：作品を並べてみて、「そうなのかな」と思うのは、『激突!』、『ジョーズ』、『未知との遭遇』などは、得体のしれないものを対象にしているという路線で、成功をつかんだという感覚があったのかもしれないですね。それ以降バラエティに富んでいく。冒険もの、『レイダース／失われたアーク<<聖櫃>>』があって、『E.T.』は『未知との遭遇』とつながるのですが、描き方が異なる、つまり前者は本当の子ども、後者は子どものような大人との交流というかたちですね。でも『未知との遭遇』のほうは、最後に主人公が宇宙人と一緒に地球を去ってしまっていて、この二作はある意味で逆のお話、エンディングになっていますね。

原田：リチャード・ドレイファス演じる主人公と一緒に宇宙に飛び立ってしまうシーンをみた時、『ジョーズ』の最初のシーンと同じくらい衝撃を受けました。こういう終わりかたって、あるのかなと。

小坂：家族がいますものね。

原田：そう。永遠の別れのようなものなので、どういった意味があるのかって、とても悩みました。

小坂：そこのところって、アメリカン・ニューシネマの『バニシング・ポイント』（1971）や『イージー・ライダー』（1969→1970）など、最後は突っ走ってしまって人生も文字通り「爆発」してってしまうという、そういったラストに近いのかな、という気がします。

原田：なるほど。予定調和ではなく締めくくられる、というかたちですね。アメリカン・ニューシネマ的な要素ですね。『イージー・ライダー』などは衝撃的でした。ラスト・シーンしか覚えていないくらい（笑）。なぜここで撃たれる？といったような。

小坂：『俺たちに明日はない』（1967→1968）なども、蜂の巣のように撃たれてといったかたちで、最後に散っていくといったような。

片山：『明日に向かって撃て！』（1969→1970）の最後など同じですね。

小坂：それから、『卒業』（1967→1968）も実はそういった作品ですよ。結局、最後はキャサリン・ロス演じる花嫁エレーンを、ダスティン・ホフマン演じるベンジャミンが奪って行ってしまって、その後バスの中での逃避行のシーンになるのですが、最後はお互い正面を向いていて、相手の方を全くみていない。このラストは「何なんだろう、これは」という感覚に陥ってしまって、奪ったのであればもっと熱い会話があったりですとか、これからどこへ行こうかななどの話があってもいいと思うのですけれど、奪ってしまったことで、すべてが終わりという。このあたりも、アメリカン・ニューシネマらしいなと。『未知との遭遇』も実はそういった流れに続くものなのかなとみてみると、ある程度納得がいくのかなと思います。

原田：なるほど、そういわれると腑に落ちた気がします。

小坂：宇宙船もサイケデリックですしね。

原田：そうですね。あの時代の映画、不条理なラストシーンが多かった。『ガープの世界』（1982→1983）も同じですね。殺されてしまって終わりといったかたちで、観客が一瞬とまどってしまうような。そうしてみると、スピルバーグ監督の『ジョーズ』も、あまりにもファーストシーンが衝撃だったけど、作品そのものの雰囲気はアメリカン・ニューシネマと地続きなところがあるんですね。

小坂：『未知との遭遇』はテレパシーで「感じている」といったような、そういうコミュニケー

ジョンの描写があるので、そういう部分もカウンター・カルチャーの残滓的なところがありますね。

原田：まだ'70年代の作品ですものね。

小坂：そうした意味では、映画史的な連続性については見出すことができるかもしれないですね。

原田：できますね。

小坂：'80年代になると、…後半あたりは原作が有名な文学作品であったりもしますが、『レイダース』、『E.T.』、『トワイライトゾーン／超次元の体験』（1983→1984）、そして『インディ・ジョーンズ／魔宮の伝説』が大ヒットしましたね。

原田：なるほど。この頃もまだ、映画館へよく観にいきましたよ。その後、『カラーパープル』（1985→1986）、『太陽の帝国』（1987→1988）あたりで社会派ドラマのような作品が出てくるという感じでしょうか。もちろんその前にも、そうした要素を含んでいるところもあったのかもしれないですけど、このあたりのスピルバーグ監督は何を求めたのでしょうかね。

小坂：ここのあたりではよく、スピルバーグ監督は「アカデミー賞が取れない監督」ということがいわれていて、オスカーをねらって作品づくりをしていったのではないかといわれたりもしますね。『カラーパープル』は文学作品としても大変有名な原作をもとにつくられていますし、『太陽の帝国』もそうですね。アリス・ウォーカー原作でしたよね、『カラーパープル』は、『カラーパープル』については有名な話ですけども、ミュージシャンのクインシー・ジョーンズが、映画化にあたってスピルバーグ監督につくってもらうようにウォーカーに勧めたらしいです。

原田：なるほど。そういう背景があったんですね。ただ、個人的には、スピルバーグ監督をみるなら、娯楽性の高いものに引き寄せられてしまいます。80年代後半頃からだと思いますけど、レンタルビデオ屋が出てきたとき、見直した記憶があります。

小坂：先日、『レイダース／失われたアーク<<聖櫃>>』をソフトで観なおしてみたのですが、編集にかんして「スピルバーグってこんなに大胆だったかな」という印象を受けたんです。シーンのつなぎ方について、必要な部分、シーンだけを次々につなげていっている、というような印象をその際にうけて、「すごく効率的だな」という感想をもったんですね。編集のしかたもすごく慣れてしまっているというか、展開が非常に合理的で、つなぎに関しての意外性のようなものが感じられないような。「それはそうなるでしょうね」というようなかたちでつなげていっている

というところに、逆に改めて少し驚いてしまいました。盛り上がるシーンを次々に見せていくということについては、冒険ものということですので当然なのですが、みているとあっという間に終わってしまっているような印象です。『インディ・ジョーンズ／魔宮の伝説』などは長い作品だと思うのですが、ジェットコースターのようなシーンがあったりして、あっという間に終わってしまったなという感じがしてしまいます。観客にあまり考え込ませずに、娯楽に徹しているなという感は、『レイダース』よりも『魔宮の伝説』のほうが強くあります。こうしてみると、'80年代は『カラーパープル』、『太陽の帝国』、あと若干『オールウェイズ』（1989→1990）なども異色な感じはしますね。

片山：私は'63年生まれなのですが、『ジョーズ』あたりの作品は、当時私が住んでいたところには映画館がなかったので直接観ることはできなかったのですが、'70年代後半にこうした作品ができたというのはなんとなく理解できます。'80年代、さきほどの『カラーパープル』の時期ですが、ワールド・ミュージックとかマイノリティとか、そういうところに時代の目が向けられていくようになった時期と重なります。そうした時代性をうまく捉えていったのではないかと。

小坂：そうですね。ワールド・ミュージックなどはこのあたりから盛り上がってきましたね。

片山：'80年代半ばあたりでしたよね。民族音楽ですとか、そういったものが流行したのは。

小坂：フュージョンですとか。増えてきましたね。

片山：確かに作品のこうした流れからすると、『カラーパープル』は少し異質な感じがするけれども、時代が求めていたものを捉えるという点からすると、スピルバーグ監督の視線はつねに変わっていないのでしょうね。

小坂：文化的背景といいますか、文化的な文脈のなかでは、それにうまく乗っていた作品という位置づけはできるのではないかということですね。なるほど。

片山：この本（リチャード・シッケル著、大久保清朗他訳『スピルバーグ その世界と人生』西村書店、2015年）でもそうらしいのですが、『カラーパープル』では、どのように描くかというところでかなり神経をつかったようです。『シンドラマーのリスト』（1993→1994）もそうだと思うのですが、マイノリティとか抑圧された人びとをどのように描くかということが主であってもエンターテインメント性はきちんと確保するというので、これがかなりうまくできた人なのかという気がします。

小坂：なるほど、そうですね。またこれ（『カラーパープル』）は、主人公がアフリカ系アメリカ人で、さらに女性ということで二重に抑圧された状況にあって、同じくアフリカ系の男性、夫からいわば奴隷のようにあつかわれていた女性が、徐々に主体性に目覚めていくというお話ですね。ストーリーとしてもテーマとしても、いわゆる「人種差別」というデリケートな問題をあつかっているというなかで、さらにセクシズムも加わって二重に差別されている立場を描くということについて、かなり緻密な演出が必要になってくると思います。

片山：そうですね。

原田：でも、なぜ「得意分野」ではないというか、不得意とはいませんが、あえて作らなくても、という気もするのですが…（笑）。ただ逆にスピルバーグ監督の作品づくりの幅の広さということに関していえば、多様な作品もあるということになりますけど…。

小坂：後年になって、こういった作品を撮るために娯楽作品をつくるのだ、といったような発言もあるので、スピルバーグ監督も年齢を重ねていって、「ただ単に映画づくりがしたい」ということだけではなく、「どういう映画を撮るのか」ということと、自分の人生経験とを重ねあわせて、深く思索にふけた時期があったのかもしれないですね。完全に憶測ですけども（笑）。

原田：確かに、ただ、最初のほうでおっしゃられたように、初めの頃の作品はカメラワークとかに注目されていたわけですけど、技術者的な性質が強いというか、そこが根本にあって、そこはブレてない気もしますけどね。

小坂：まさに、先日公開された『フェイブルマンズ』（2022→2023）は自伝的な作品ですけど、主人公の父親が実際に電気「技術者」であり、幼い頃から妹たちを出演者に見立てて、さまざまな作品をつくっていているという描写があったので、カメラで対象を撮るということには幼い頃から慣れていたということがあるようですね。

原田：少し戻ってしまいますが、確かに『ジョーズ』という作品は、海でサメに襲われるという単純なストーリーです。すぐに忘れてしまいそうな内容でもあるわけです。でも、頭から離れない。カメラワークといった技術的な力、見せ方が上手かったとしか言いようがないですね。

小坂：そういう意味では、デビューの最初から映画制作が「上手い」という…。徐々にではなく（笑）。

原田：ふつうは徐々に上手くなっていくと思うのですが（笑）。監督とカメラマンは違うわけで、

作品によってはカメラマンがクローズアップされることもあると思うのですが、スピルバーグは初めから熟練者のようです。熟練者が、歳を重ねながら「何を描くか」という点に向かっていく。普通は逆だと思うんですけどね。

小坂：そうですね。映画作りにおいて、短く要約できて説明しやすいというところがヒットしやすい部分につながると思うのですが、『ジョーズ』などはまさに原田先生がおっしゃられたように、サメが出てきて人が食べられてしまうので、それを退治する映画だということだけで説明できてしまうのですよね（笑）。

原田：撮りかたによっては、面白くなさそうな…（笑）。『ジョーズ』は最初の作品があってパート2、3と続いていくわけですが、それ以外にも類似作品は山のように製作されていくわけですよ。サメではなくても、何かに人が食べられてしまうという。ピラニアですとかワニとかね。ただ、それほど衝撃はないですね。もしスピルバーグがワニを素材に撮影したら、もう一つ面白い作品ができたのかもしれないですけども。でも、そこは追求しない。そういう意味でいうと、片山先生がおっしゃったように、'70年代、'80年代という時代に沿った何かを惹きつけるものがあるという。そして、アメリカン・ニューシネマのような終わりがたを少し受け入れるといいますか。そうでなければいけないというような、明らかにそういうところがあったのではないしょうか。逆に『レイダース』などはハッピー・エンドなのですが、そういった作品づくりも確立していく。どれだけ途中の描写が残酷であったり、ハラハラさせられるようなものであったとしてもね（笑）。

小坂：『太陽の帝国』は、自分は最初テレビ放映で思春期かその少し前のころに見た記憶があるのですが、見終わったあと「怖い」という印象を受けました。英国人の子どもが日本軍につかまってしまって、家族と離れ離れになり、捕虜収容所のなかで成長していくというストーリーなのですが、家族のなかで成長していったわけではない少年が、「戦争」という周りの状況をどのようにとらえ、解釈していくのかというところに対してです。家族のなかで愛情をうけて育っていくという（括弧つきの）「通常」のイメージや規範を取り込むようなかたちで、私たちの子ども頃の経験、そして後の思い出といったものが（映画の舞台となる）当時もつくられていった（いくべき）はずなのに、そしてそれは大人になってからも振り返って再構成されたりという部分もあると思うのですが、『太陽の帝国』の主人公は、まったくそうではない少年時代を過ごして行ってしまいます。そこに自分を重ね合わせて考えたとき、つまり自分がもしこうなってしまうたら…と感情移入をして主人公の立場でみて行ってしまったときに、最終的には主人公は両親と再会できるのですが、「この人がお母さんだった？」と確かめるように抱き合っている母親の髪をなでるシーンがあり、その描写をみた当時、とても怖かったという気持ちをよく覚えています。私たちが「あたり前」だと思って過ごしてきた、あるいは過ごすべきものだというイ

メージからかけ離れた少年時代を経してしまうと、親と再会したときもこのようになってしまうのかという恐ろしさです。少年の眼を通して見た「戦争」といったものを考えるとき、そういった人生、そういった「ディストピア」のなかを過ごしてしまったといった描きかたというものもありうるのだと思うのですが、『太陽の帝国』を考えるとよく頭に浮かんでくる作品として『ライフ・イズ・ビューティフル』（1997→1999、ロベルト・ベニーニ監督、イタリア映画）があるんです。これは主人公がユダヤ系で、生活している街がナチス・ドイツに占領され、幼い子どもと一緒につかまってしまうのですが、過酷すぎる収容所生活について主人公である父親が、子どもには「これはみんなでやっているゲームなんだ」と思いこませ、最後、自分の死までもそのゲームのなかに組み込み、貫きとおすわけですね。「このゲームの一等賞になると戦車がもらえる」と、子どもには言い聞かせているのですが、最後に助けにくる連合軍が、まさに戦車でやってきます。そこで子どもは大喜びをするというシーンが印象的なのですが、そういった、リアルな戦争体験をそのまま経験させるのとは全く違う少年の姿と対比すると、『太陽の帝国』の少年の不幸、惨い現実体験、みている側からすると非常に奇妙に見える世界観を受容してってしまう姿が、本当に怖いと思ってしまう。

原田：スピルバーグ自身のユダヤ人としての苦しみが、にじみ出ているのかもしれないですね。『シンドラのリスト』と『ミュンヘン』（2005→2006）はスピルバーグのなかではワンセットになっているのではないかなと思います。『シンドラのリスト』に出てくるユダヤ人はシンドラによって助けられた第一世代。助けられ、シンドラに感謝しているのですが、肉親の多くがナチに殺されたということに対する憎悪、家族がもつ恨みといったものがある世代ですよ。ところが、『ミュンヘン』に出てくる世代は、イスラエル生まれのユダヤ人といいますか、第二世代になっている。ミュンヘンでオリンピック開催中、イスラエル人殺害事件があって、それへの報復をめぐるサスペンスという設定ですね。そして一般市民のような人びとを数人集めて、ターゲットを一人ひとり暗殺していく。主人公たちは実行しながらも、いつか復讐されるのではないかという恐怖におびえながら生きていき、最後にはやめてしまうわけです。『シンドラのリスト』に描かれている親世代にいわせると、こんなに名誉な仕事はないということなのですが、ナチの残党を殺しながらも迫りくる死への恐怖の合間でもがき苦しむ葛藤が描かれています。この作品を単独でみると非常に重いテーマであることは確かなのですが、『シンドラのリスト』と対で鑑賞してみると、とても感慨深い作品なのだと思います。『ミュンヘン』でとても撮りかたが上手いなと思ったのが、事件が始まってイスラエルのオリンピック代表団が飛行場で殺されるシーンが最初に出てきて、そのシーンは、主人公たちに迫りくる死そのものとなってくる。肉親を失った第一世代たちと違って、「怒り」だけでは暗殺を遂行できないこと、夜寝ていても飛行場でイスラエル選手団が殺されるシーンが脳裏から離れず眠れないという。そこにやはり単純な恨みということでは済まされない「トラウマ」になっていく様子が描かれます。もっともそれまでのシーンでは、実行方法についてですとか、面白い凸凹コンビが出てきたりなどさま

ざまに関心を惹きつけるところもあるのですが、徐々に仲間も殺されていき、自殺する道を選ぶ仲間もいて、正気には戻れない姿、時間を戻すことはできないという描写が出てきます。スピルバーグは、こうしたコンテキストのなかで描きたかったことがあったのではと思います。この流れの一方の行きつく先が、先生がいわれたような「ディストピア」なのでしょう。もう少しいうと、スピルバーグ作品には、ディストピアの世界と、ユートピア的、空想的なSF作品で描いている美しく面白く惹きつけられる世界があって、社会的な話はディストピア的なものとなっています。こうした作品づくりがうまい具合にコントラストになり、スピルバーグの内側を見るようなかたちにもなっているのかなと思います。そしてもう一ついえるのは、これらのユートピアにしてもディストピアにしても、結局「現実社会」そのものではないのではないことです。史実とは関係のないかたちで自由に描くことができる映画として、まったく違う舞台を設定しているかのような気もします。もちろん、『カラーパープル』にしても、『太陽の帝国』にしても、そして『シンドラのリスト』にしても事実に基づいていますけど、違う世界を描いているような、現実から離れた世界を、ユートピアとディストピアで綺麗にわけているようです。ですから、『太陽の帝国』の子どもとか、『ミュンヘン』に出てくる主人公などが背負っているものを想像すると、ぞっとします。もう一方で、ジョーンズ博士（『インディ・ジョーンズ』シリーズ）をみるとほっとするといいますか（笑）。このあたりはスピルバーグの面白いところだと思います。

片山：『シンドラのリスト』や『カラーパープル』もそうなのですが、一方では過酷な現実の描写と、他方では楽しい音楽、たとえば『シンドラのリスト』では華やかなパーティの場面を描いたり、とても抑圧された現実とのうまいコントラストになっていますね。『カラーパープル』でも、主人公の息子が有名歌手を連れてきてパーティをしている場面など、そういった部分が息苦しい現実との対比になっていて、観ていると確かに辛いだけけれど、こういった場面が和ませてくるといったように、そこが上手いなと。あと音楽の使いかたででしょうか、おそらくスピルバーグが子どもの頃に聴いていたようなものなのだと思いますが、そういったものが上手く使われていますね。

小坂：音楽でいうと、スピルバーグといえばジョン・ウィリアムズJohn Williamsの存在も大きいですね。歴史や戦争映画など現実社会を描く場合は、そういった状況にあるものを描くわけですが、2010年代に入ってくると、陰謀ですとかさまざまな思惑ですとか、国家による犯罪、たとえば『ペンタゴン・ペーパーズ／最高機密文書』(2017→2018)などはそうですが、そういった部分から現代世界のディストピア的なものを描き出していくといったようなところが色濃く出てくるのではないのでしょうか。社会問題や戦争などをテーマとして取り上げると、それは必然的にディストピア的なところへ結びついていくというのはあると思うのですが、一方で片山先生がおっしゃられたように、作品内のコントラストのつけかたつけかたといったところで、ディストピア性の強調といった描きかたに関しては、華やかなシーンが出てきたりすると、見ていると逆に辛くなるというところ

も感じたりしますね。

原田：『ターミナル』（2004）でしたでしょうか、あれは飛行場のなかにトム・ハンクス演じる主人公が閉じ込められるという、そういった設定自体が面白そうだなと思って見ました。国そのものがなくなってパスポートが無効になり、ターミナルで生活をはじめるといったことなのですが、あの作品の面白いところは、それがディストピアなのかユートピアなのかわからないという…そして最終的にはすごいものをつくり上げてしまうわけですね。あれは実話なのでしょうか。

小坂：実話がもとになっているようですね。

原田：そうですね。おそらくニュース報道等でそうした話を聞いてつくり上げたのだと思いますが、あの作品は、現実のなかでの異世界、どの国でもないという空間を舞台に設定すること自体が、とても面白いなと思いました。

小坂：そうですね、そういう意味では主題、テーマをどのようなところで選んでいるのかということに関してもスピルバーグの面白さの秘密があるのかもしれないですね。

原田：『プライベート・ライアン』（1998）もすごい設定ですよ。4人兄弟で3人の兄が全員戦死してしまったので、生き残っている一番下の弟のライアン二等兵を戦争のさなかに助けに行く、という話ですよ。そのために登場人物が何人も亡くなってしまわないですか。無理があるなと思いつつも、そういう設定なのだなと。

小坂：『プライベート・ライアン』については、いわゆる「D デイ」（ノルマンディ上陸作戦）のシーンがとても凄惨、リアルで有名ですね。

原田：冒頭のシーンですよ。あれを見て気づいたんですよ。水の中に入れば（銃弾に）あたらないかと思ってはいたんですが、下の方へもぐっていけばね。そうではないんですよ。水中でも威力はそれほど落ちないのだと。水中に広がる血は実に印象的でした。D デイ、ノルマンディに上陸するところを描く映画ってたくさんあると思いますが、あれはかなり悲惨ですね。

小坂：あそこまでシビアな描写をしている作品は、他にはないのではないのでしょうか。

原田：ないと思いますね。身体が吹き飛んでしまったりして…。ただあれこそが、現実なんじゃないかね。

小坂：人体破壊シーンといますか….

原田：映画の始まりにああいったシーンがきて、そのあと見続けたくないですね.

小坂：そのまま継続して見れるかどうかという問題も、あのシーンを最初におくことで確かに….

原田：凄惨でしたね.

小坂：そうですね. そういった意味では、「映画館」の映画かもしれないですね、『プライベート・ライアン』は、ビデオ・テープでしたら、リモコンのボタン操作ですぐに….

原田：でも実際は『プライベート・ライアン』にしても、さきほどおっしゃられていたように、そんなに長さを感じないですね. 長編作品ですよ. 2時間以上あったように記憶しています.

小坂：そうですね, 感じないですね. 『シンドラのリスト』もとても長い.

原田：そうそう, 長い.

片山：3時間半弱くらいだったでしょうか.

小坂：そうですね, ビデオ・テープが主流だった時代、『シンドラのリスト』は2巻でした.

原田：そうでしたか….

片山：テレビ放映されたときも, 2週に分けていたような気がします.

小坂：そうだったんですね. 赤いコートの女の子が印象的でしたね….

片山：モノクロ作品なのですが, そこだけ色がついていて.

小坂：この女の子については, スピルバーグ自身がオードリー・ヘップバーンからそういった女の子を目撃した, というお話を聞いて, そこからアイデアをもらったらしいです.

原田：…そうでしたね, 『シンドラ』はモノクロでしたね, 基本的に. モノクロというイメージがないですね. 自分のなかでは, かなり色がついているのですけれども.

小坂：こういったショア（ホロコースト）といますか、そのテーマで制作するとき、カラーにしてしまうと強烈すぎてしまうのかなと思いつつ、…でも『プライベート・ライアン』ではとても凄惨な描き方をしています。これは一体どういうことなのでしょうかと疑問に思ったりもします。

原田：『SHOAH ショア』（1985 → 1997、クロード・ランズマン監督、フランス映画）もそうですね、モノクロ。

小坂：これも長い作品ですね。

原田：長い。購入しましたよ、全巻。今は10万円くらいするのではないかと思います。脱線してしましますが、字幕がないと3万円程度なのです。字幕がなくても、台詞がソフトについていて、照らし合わせながら見ればわかるということなのですが、その見方は無理だと思いました。しかし、あれを学生に見せようと思っていても、長すぎて見せられないですよ。貸して見るように指導しても、戻ってこないと困りますしね（笑）。

小坂：私はせいぜい、『夜と霧』（1956 → 1961、アラン・レネ監督、フランス映画）ぐらいですね。戦争映画ということではいいかと、他にも…。

原田：スピルバーグにもどると、『戦火の馬』（2011 → 2012）もそうですね。でも、そんなにたくさんあるわけではないですね。

小坂：そうですね。あ、『1941』も実はそうですね（笑）。

原田：『1941』も、たしかに（笑）。あんなに面白い戦争映画もないと思いますが。

小坂：『太陽の帝国』も。

原田：ある意味、戦争映画ですよ。

小坂：『宇宙戦争』（2005）はどうでしょうか。

原田：『宇宙戦争』、トム・クルーズ主演、H.G. ウェルズ原作のですね。

小坂：この作品の主人公は、「父親」的な役割に関してうまく立ち回れないという、割合初期の

作品から描かれている人物像ですね。それこそ『ジョーズ』も、水が苦手な父親、アミティ島という夏のリゾート島の署長に就任したのに、泳げないという人が主人公ですね。浜辺でサメを見張っているのですが、波の手前で一所懸命、海水浴客に大声で警告をするといった姿が見られるのですが、父親あるいは父親的な男性が、いわば「情けない」人物として描かれている。そういう意味では、『未知との遭遇』もそうですね。

原田：まさにそうですね。確かに。

小坂：『インディ・ジョーンズ』で、ショーン・コネリー演じるインディのお父さんも「駄目な父親」的な描きかたがされていますし、『ジュラシック・パーク』のグラント博士も、ヴェロキラプトルを「大きなチキン」と評した子どもに対してラプトルの大きな爪の化石を使い、「かれらは獲物をつかまえると、最初こうやって爪で腹を裂いて…」などと大人気なく脅かしつつ説明してしまうという、大人になり切れないような男性として最初描写されますね。しかし、グラント博士は子ども二人と一緒に恐竜から逃げていくなかで、だんだんと「父親」的な部分が開花していくというように描かれます。こういった部分は、自分の父親を重ね合わせたところもあったのかなと、『フェイブルマンズ』をふまえると、そう勘ぐってしまいます。

原田：なるほどね。

小坂：『フェイブルマンズ』では母親が「芸術家肌」の人で、父親はそれを寛容的に認めつつも、すべてを受け入れていくということはなかなかできにくい、いわゆる「理系肌」のお父さんという存在で、そこつながるのかなと感じたりもします。あと、『宇宙戦争』もそうなのですが、『ウェスト・サイド・ストーリー』（2021→2022）もそうですね。要するに、昔の映画のリメイク作品。

原田：その感覚は面白いですね。自分の作品は、別人によってさんざん続編がつくられているのですがそちらにはいかずに、あえて昔の名作を撮るという。

小坂：そうですね。

原田：でも、いろいろと作りたいものはあるのでしょうけれど、『宇宙戦争』は一連のSF作品の流れにも入るのでしょうか、『ウェスト・サイド・ストーリー』は、カメラワークをこうしたら最高だというようなところがあるのでしょうかね。あの有名なダンスのシーンの緩急ですとか、以前の作品、『ウェスト・サイド物語』（1961）も素晴らしいなと思いましたが、こちらも凝ったカメラワークと、それによる高い躍動性を感じさせる作品になっていて、これは見ていて、技術

者としてやりたかったのかなという感じもしました。自分だったらこう撮る、というようなところもあったのかなと。

小坂：それと、社会問題や人種差別の問題などを撮っていく流れのなかでいえば、『ウェスト・サイド・ストーリー』をつくるときに、主人公の一人であるマリアがプエルトリコ系という設定ですので、自分はちゃんとヒスパニック系の俳優をたててといったような、そういったところでも撮っていかなければという、ある種の使命感のようなものもあったのかなという気もしています。

原田：もう一作品くらい名作をリメイクするかもですね。年齢的にもまだいけると思います。何をリメイクするのかなと、思わず考えてしまいます。

小坂：それをこちら側で勝手に考えるというのも、楽しいですね（笑）。

原田：何をつくるのでしょうかね。もちろんハリウッド系映画だと思うのですが。

片山：『1941』でダンスをしているシーン、海軍と陸軍が対決しているような場面のときに、ホールに「RKO」と出ていて、それはフレッド・アステアとジンジャー・ロジャースのミュージカル作品で有名な映画製作会社の名称なんですね。そこで出てきた二人がダンスをしているのですが、その踊りかたもフレッド・アステアとジンジャー・ロジャースにととても似せているんです。それを再現しようとしたのだと思います。ただそれらの映画自体は、1935年か36年のあたりの作品なのでちょっと時代的にずれるのですが、また、この『1941』の描写は、マルクス兄弟の映画のハチャメチャさに大変近くて、荒唐無稽と申しましょうか。ですので、これらの'30年代の映画をスピルバーグは、'60年代くらいに随分と見返していたのではないのでしょうか、あるいは子どものころからずっと見ていたのかもしれないですね。

小坂：なるほど、そういうオマージュの集大成としてつくったという。

片山：そうですね。ところどころでこうしたかたちで、何か再現したいと思っていたものを、きちんと映像化したのかもしれないですね。

小坂：そういう部分が、この『ウェスト・サイド・ストーリー』につながっていくということですね。そういう面もあるかもしれないですね。

原田：話は変わりますが、出演している俳優を振り返ると、何か特徴はありますか。ビッグ

ネームばかりを起用しているわけではないと思いますけど….

小坂：あるいは、スピルバーグ作品に出演することによって評価されて、有名になったというのも。たぶん、ハリソン・フォードなども、まあ、『スター・ウォーズ』….

原田：『スター・ウォーズ』（1977→1978）が『インディ・ジョーンズ』よりも先ですよ。

小坂：『スター・ウォーズ』は『ジョーズ』の2年後ですので、たしかにちょっと先ですね。

原田：『スター・ウォーズ』は、第1作では、ハリソン・フォードは主役ではなかったはずですが、だんだんと主役級になっていったという感じでしたね。『ターミナル』はトム・ハンクスですから有名ではあるのですけれど、『シンドラー』や『ミュンヘン』、『カラーパープル』などはそれほどですよ。『カラーパープル』は誰でしたか。

小坂：ウーピー・ゴールドバーグですね。

原田：もう有名でしたかね。

小坂：いえ、そんなには有名ではなかったのではと思います。確か、映画デビュー作ではなかったかな。

原田：『天使にラブ・ソングを…』（1992→1993）より後でしょうか、先でしょうか。

小坂：前だと思います。『カラーパープル』のほうが。

原田：あれで結構。

小坂：有名になりましたね。

原田：あとは、TV版の『新スター・トレック』に出演していましたよね。ピカード艦長の。

小坂：ネクスト・ジェネレーション・シリーズですね。『カラーパープル』は、ダニー・グローバーも出ていましたね。旦那さん役ですが、この俳優はのちにメル・ギブソンと『リーサル・ウェポン』で共演しますね。あとそうですね、話が前後してしまいますが、ナチス・ドイツでいえば、『インディ・ジョーンズ』では戦っていますね。『レイダース／失われたアーク《聖櫃》』

と『インディ・ジョーンズ／最後の聖戦』（1989）は、敵がナチス・ドイツですね。

原田：どちらがどちらでしたか。

小坂：『最後の聖戦』は「聖杯」をめぐるほうで、ショーン・コネリーがインディの父親役で出演していました。

原田：ショーン・コネリーが撃たれてしまって、聖杯から水を飲んで癒すというほうですね、『失われたアーク《聖櫃》』は…。

小坂：『失われたアーク《聖櫃》』は、カレン・アレンがマリオン役で出てくる作品のほうですね。

原田：そうでした、この二つは敵がナチスですね。

片山：『1941』では三船敏郎が出てきて、ドイツ軍のクリストファー・リーを海に落としてしまいます。三船敏郎は滑稽な人物、ナチの将校のほうは悪い人物、というように描かれていましたね。

原田：三船敏郎は、『スター・ウォーズ』に出演して、『1941』に出演していたら、もっとよかったのではないのでしょうか。

小坂：クリストファー・リーとスピルバーグと三人で写っている写真がありますよ（笑）。

原田：本当ですね（笑）。そうでした、クリストファー・リーも有名俳優ですね。

小坂：『ジョーズ』、『未知との遭遇』を大変ヒットさせましたので、出演してくれたというところもあったのかもしれないですね（笑）。

原田：それなら誰でも出てくれる、という傾向があったのかもしれないと（笑）。でもこのころ、『1941』では（スピルバーグは）まだ20代ころでしょうか。

片山：32、3歳ですね。

小坂：'70年代から'80年代の前半くらいまでは、スピルバーグ作品だったらどれを見ても面白い

だろう、という雰囲気があった気がしていて、その後アカデミー賞狙いのようなことがいわれるようになっていった時期、そして'90年代の前半に『ジュラシック・パーク』がきて、再度大作のヒットがという印象があります。そして『シンドラーのリスト』でアカデミー賞を作品賞、監督賞を含め7部門受賞、ということですね、『カラーパープル』や『太陽の帝国』というよりも『シンドラーのリスト』あたりから、スピルバーグのいわば「シリアス路線」作品が面白いな、と思うようになっていきました。自分が同時に年齢を重ねていったから、ということもあるのかもしれませんが、そんな印象があります。『アミスタッド』（1997→1998）なども大変面白い作品です。有名な「アミスタッド号事件」がテーマになっていますが、アフリカ大陸からのいわゆる「奴隷」の密貿易船で反乱が起き、それがスペイン船籍なのですが、スペイン人の乗組員の大半が殺されたことで漂流してしまい、結局アメリカに漂着するというストーリーです。その船に乗っていた、アフリカで拉致された人びとは、漂着先でスペイン人殺害と海賊行為の容疑で裁判にかけられてという展開になりますが、この作品も人種差別、『シンドラーのリスト』と共通するところがあると思いますが、『カラーパープル』とはまた違う、史実に則したかたちでの人種差別問題といったものを扱っています。これにつながる作品として、やはり『リンカーン』（2012→2013）があげられると思います。大きな伏線といますか、テーマの底流にあるものとはまではいえないかもしれませんが、作品のいくつかのテーマを点と点でつなげることはできるのかもしれませんが、そういったかたちですので、シリアス路線の作品にせよ一つのテーマでスピルバーグを語ることはやはりなかなか難しいですね。

原田：多分、そういった性格といますか…そうなのでしょうね。でも、ここまでレンジの広い監督はいないですよ。黒澤明監督でも、ここまではいかないのではないのでしょうか。そういう意味では、ヨーロッパの監督にしても、基本的に作品をみてみると監督が誰かということがわかることもあります。スピルバーグ作品は必ずしもそうではなくて、見たあとに「スピルバーグだったんだ」といったこともあります。『ペンタゴン・ペーパーズ／最高機密文書』（2017→2018）は結構好きな作品なのですが、これもスピルバーグだったのだとあとで気づきました。

小坂：編集のしかたでみると『ペンタゴン・ペーパーズ』も割合、「レッド・ヘリング」（ストーリー展開上、のちに重要になるような事柄から注意をそらすために用いられる表現手法のこと）的なもの、観客を混乱させるような要素をとことんまで切り捨てていっているな、というところで若干、スピルバーグ的なところも出ていたかなという気がします。この作品、一見ストーリーが複雑そうにも思えるのですが、見てみるとすごく理解しやすいですね。

原田：そうそう。あの事件を考えたら、本当はもっと複雑だろうなと思います。

小坂：さまざまな背景がからんだり、圧力があつたりしたのだろうなと思います。

原田：編集で観客にわかりやすくつくっていますね。

小坂：『ペンタゴン・ペーパーズ』に比べると、『リンカーン』はややわかりづらくなっているかなという気もしますが、それは日本人にあまりなじみのない、アメリカの歴史を扱っているというところからかもしれないですね。『リンカーン』はそのためか、最初に「日本人のみなさまへ」ということで、スピルバーグ自身が解説をしている映像が流れますね。『リンカーン』は実はとても好きな映画です。日本人にとってリンカーン大統領のイメージは、やはりゲティスバーグ演説の「人民の、人民による、人民のための政治」に代表されるような理念的な部分が大いと思うのですが、この作品を見ると、裏では権謀術数をめぐらして、いかに南北戦争の終結と奴隷解放とを同時に実現させていくかというところで、突き進んでいったのだということがよくわかりますね。

片山：政治力に非常に長けた人物だという。

小坂：『アミスタッド』も別の意味で大変面白いと感じる映画で、社会学を学んでいる者として見ていても、コミュニケーションがなかなか成立しない同士がいかに伝え合い、心を通わせつつ、一つの目的のためにお互いが認め合って進んでいくかというところが興味深いです。会話がなかなか通じないなかで、それをいかにして協同して進めていくかという難しい相互行為が描かれるので、そうしたところも面白い作品だと思いました。

片山：今の時代、とても通じるところでもありますね。

小坂：そうですね。

片山：'90年代の作品というのは、とくに時代性とのつながりが強いと思います。『アミスタッド』もそうだと思いますが、この時期は結構、暗いイメージがあるといえますか…。

小坂：そうですね。'80年代はきらびやかな時代のイメージがあります。音楽なども大変盛り上がった、花開いた時期だと思います。今でも'80年代の音楽というと、若い世代のあいだでもリバイバルして聴かれていたりですとか、日本の「シティ・ポップ」が海外でも人気が出ていたりですとか。

片山：'80年代に『シンドラマーのリスト』もつくられていたように思いましたが、やはり'90年代に入ってからなんですね。

小坂：そして『A.I.』（2001）は2001年公開なんですね。2001年といいますと、スタンリー・キューブリック監督の『2001年宇宙の旅』（1968）を連想しますが、この『A.I.』はもともとキューブリック監督の企画の作品ですので、象徴的ですね。そのあたり、スピルバーグはねらっていたのでしょうか。キューブリックとスピルバーグがこの作品づくりの話を進めていくなかでキューブリックは亡くなってしまうので、このままだとこの映画は永遠につくられないことになるということで、スピルバーグは『マイノリティ・リポート』（2002）の企画をストップして、『A.I.』に注力したとこの本（リチャード・シッケル著、大久保清朗他訳『スピルバーグ その世界と人生』西村書店、2015年）でも書かれていました。あと、A.I.の進化形である、宇宙人のようなかたちの人物がでてきますけれど、これはもともと『2001年宇宙の旅』で出てくる予定だった宇宙人が原型になっているようですね。それから、またこの本（リチャード・シッケル著、大久保清朗他訳『スピルバーグ その世界と人生』西村書店、2015年）からの引用になってしまいますが、とても面白いなと思ったのが178ページの右側の下のところで、スピルバーグが「人工知能についての基本的な考えに反感を抱いている人が大勢いる。よその人間が作ったものを愛せるのだろうか。人形を愛せるだろうか。バービー人形を愛せるだろうか。もちろんできる。子どものときにはね。でも、母親は本当の子どものような外見と行動をするバービー人形を愛せるだろうか。」とっています。この問いは意味深いなと思います。

片山：そうですね、これは。

小坂：この問いかけを読んだときに、アンドレイ・タルコフスキー監督の『惑星ソラリス』（1972→1977）が思い浮かんだんです。あれは、ソラリスという海で覆われた惑星を人類が見つけた、科学者たちが探査をしにいくというお話です。科学者たちの研究所は、人工衛星のようにソラリスの周回軌道上で浮かんでいるのですが、そこで調査しているという設定です。もともとはこの惑星の軌道が計算上おかしいということで調査をしているのですが、行っても成果がなかなか出ず、研究所を閉じようかということで、その見極め役として最終的に心理学者が送られるのですが、この人が主人公です。到着して眠りについて夢をみるのですが、それが自殺をしてしまった自分の妻の夢です。そして目を覚ますと、その妻がベッド脇にたたずんでいる。動揺した主人公は、一度その妻らしき人物を宇宙船に閉じ込めて、宇宙空間に飛ばしてしまう。でもその後、またいつの間にか部屋にいるという、不思議な現象が起きます。主人公にとって、妻の存在に対しては、自殺で亡くしているために非常に罪の意識をもっているわけです。一体何が起きているのかということなのですが、実はこの現象は、ソラリスを覆っている海が、どうやらそうした存在をつくりだしている、ということが他の学者の話などからもだんだんわかってきます。その存在自身の記憶も姿かたちも、その存在をつくり出す元となる人物自身も持っている記憶のなかから取り出しているのです。この主人公にとっても、自分が思っている妻とまったく同じなわけですが、この存在を構成する組織を顕微鏡でみると、細胞から遺伝子、そして物質を

構成する分子レベルまでは観察できるのですが、それ以下になると無となくなってしまふ。なので明らかに、生物学的、物理的には妻ではないんですね。ですが姿かたち、物言い、癖などそういったものは、自分の思い出そのままの動きをするので、果たしてそうした存在を愛せるだろうか。原作はポーランドのSF作家スタニスワフ・レムで、大変哲学的な小説です。『惑星ソラリス』はそれを映画化したものなのですが、スピルバーグのこの言葉を読んだとき、この作品をすぐに連想しました。

片山：いや、これは深い問いですよ。

小坂：深いですね。

原田：キューブリックが問いかけそうな問題でもありますね。でももう、これは今や現実にもなっていますね。'80年代くらいでしたら、何をいっているのかという感じもありますが。

片山：今でしたら40代くらいの人でも普通にそういったことがわかるという人も、愛せるという人も、いるのではないのでしょうか。

原田：いるでしょう。愛せるという人のほうが多いのではないかな。

小坂：こういったA.I.とか人工知能を扱った映画は、最近大変増えていますね。しかも『ターミネーター』（1984→1985）のような敵対関係ではなく、人と心を通わせたりといった作品、『her／世界でひとつの彼女』（2013→2014）のようにコンピュータのOSと恋をしてしまうというホアキン・フェニックス主演の映画もありましたね。キューブリックから話がきたということかたちではあっても、この時期にスピルバーグがこうしたものをつくっているということがすごいなとも思います。

原田：『未知との遭遇』にしても、『スター・ウォーズ』にしても、「実は宇宙人は存在していた」とか、「実は映画を見てわれわれは宇宙人と出会う際の予行演習をしているのだ」といった陰謀論もありましたね（笑）。それはさておき、A.I.についてはどんどん進化していきだろうし、こうした問題はある意味考えさせられる、でも十分にありうる話になっていますね。

小坂：アカデミー賞の視覚効果賞（第88回）を受賞した、アレックス・ガーランド監督の『エクス・マキナ』（2015→2016）も、シンギュラリティ後の汎用型A.I.、人工知能をもつ女性ロボットの話です。そのロボットに、チューリング・テストのようなことを実施する主人公が会話をしはじめるのですが、相手のA.I.はこちらのしぐさや視線の動きなどをすべて把握して、知ら

ないあいだにビッグ・データで検索しつつ、こういう人物がこういう服を着て、こういう顔つきで表情はこういったときのこのくらい変化して、といったことをすべて計算してみているわけですね。そして次回会うときには、主人公がもっとも好む格好をして、もっとも好む言葉づかいで、もっとも気に入るしぐさで、声色で、受け答えのしかたで、とすべて計算して対峙してくるわけです。そういう相手に、人工物だとわかっているのに恋をしない、というかたちで拒否しつづけることができるのかという… (笑)。

原田：できないですよ (笑)。

小坂：できない、ということそのものが「人間」であることの証拠のような気がしますね。

原田：逆にね。さきほどお話にてた、『新スタートレック』でも A.I. の「データ」という隊員がいますね。12月くらいから、最後のシリーズがアマゾンで放映され始めて、その前に実はデータは一度いなくなるのですが、最後にすべての感情をインプットして、より人間に近いかたちで復活して出てくるんですね。悩んだりして感情をもって、冷静に分析をすることプラス感情をもつ存在、最後のシーンではなんと心理カウンセリングを受けて自分の精神状態を確かめているという。

小坂：A.I. が進化すると、実際うつ病まで発生するだろうと予想されていますね。

原田：まさにそういう、感情まで入れてしまうと、ということですね。

小坂：フレッド・ウィルコックス監督の『禁断の惑星』(1956)に出てくる、たしか R2-D2 (『スター・ウォーズ』の人工知能ロボット) の原型になったといわれているロボットも、うつ病のような描写がされていて、自己否定ばかり繰り返してしゃべっていますね。

原田：なるほど。漫画ですが、手塚治虫の『鉄腕アトム』を浦沢直樹が新しい版のアトム (『PLUTO』, 2003～2009) を書いていますが、そこで一度アトムが死にかけますが、そこに怒りなどすべての感情を注入することによってアトムが復活してくる、という話があります。そこまで、A.I. が感情をもちながら、うつ病にもなりながら、もう人間とどこが、何がちがうのかという。生殖機能だけがないという、そういうようなほぼ完璧な A.I. が生まれてくるという表現については、スピルバーグも試みているし、みんなが試みようとしている映画の一つの大きなテーマになるのでしょうか。ちょっと怖い話ですけど (笑)。

小坂：『新スタートレック』のデータの場合は、まだ完全に感情がわからなくて、少しずつ自分

で学んでいくという姿があったので、まだかわいさといいますか、そんなに不気味さは感じないというところがあったのですが、いきなり A.I. がすべてを計算しつくしているという存在が出てくるとい、そういうテーマで A.I. が出てきますとちょっと…。

原田：そうそう、そこに感情もあって、一つ間違うと怖いことになるという。

小坂：もうすぐ公開されるジェラード・ジョンストーン監督作品で『M3GAN / ミーガン』(2023) という映画がありますが、それはまさにそういったテーマで、子どもを慰める友だちとして同じくらいの背丈の A.I. を親が子に買い与えるのですが、それがその子どもを思うあまりに暴走してってしまうというホラー映画です。「死霊館シリーズ」のジェームズ・ワン製作のようですが、もともと A.I. はこういう作品ジャンルと親和性がありそうですね。

原田：そうやって考えてみると、スピルバーグは、『ジョーズ』や『未知との遭遇』、SF にしてもサスペンスにしても、いろいろなジャンルへ「種」を蒔きつけているというところもありますね。そこからさまざまな作品が誕生してきている。スピルバーグはどこを見ているんでしょうね。

小坂：そうですね。

原田：現在の映画における A.I. のポジションは、対人間としての、人間とのコミュニケーションだとかやり取りがあるところと、あるいは A.I. に支配されている人間社会というようなかたちで、極端な描きかたが多いのですけれど、実際にはもうちょっと中間のあたりをいくのではないかと。ですからたとえば、A.I. を所有できるかできないかといったような、いってしまえば私たちはこうして生身の人間として存在していますが、自宅にいて A.I. が隣に存在する可能性もあるわけですよね。人間が A.I. を「使用人」にするというところが一番現実的な路線なのではないかと思うんです。そういう社会については、それほど描かれていないのではないかと思います。

小坂：労働力として A.I. を、と。この映画（『A.I.』）のなかで「ジゴロ・ジョー」というジュード・ロウが演じている役柄がありますが、この A.I. は女性を慰めるためのものですが…。

原田：A.I. が生産活動を行い、資本がどのように蓄積されてくるのかというところが、個人的には興味があります。自動車を買うように A.I. を購入して、たくさんもっているとアルバイト先にいかせて、そこで稼いでもらうような（笑）。そういった世の中が、本当はもっと描かれてもいいのかなと思います。それがたぶん現実的な、今の社会からの現実的な移行ではないかと思

ます。ただ、映画では、A.I.の知能が進化していった人間と立場が逆転するという怖さが先走りすぎているような気がします。

小坂：近未来のそういったA.I.をつかった経済システム、社会システムのありかたというのは、まだそれほど…。労働という側面、労働搾取といった側面での描かれかたというのは、まだそれほどないのかな、という気がします。

原田：長い人類の歴史からすると、労働が美德であるというような期間は結構短いですよ。ね。「奴隷」がいて「市民」階級がいる、「貴族」階級があるという社会構造の方が親和性はたかいし、「奴隷」のように扱える存在がいて自分たちは何もしないという、そちらのほうが本当は長い歴史があるので、そちらに移行するのかなとも思うのですが。

小坂：A.I.によるB.I.（ベーシック・インカム）のような話も出てきていますね。

原田：そうそう。

小坂：近未来の世界をはるかに超え、さらに2000年後の世界ということで、最終的にこの主人公のデイビッド君は「あの頃」過ごした家庭を思い出し、もう一度経験したいと「新化形」のA.I.に頼んで再現してもらうわけですね。そんなラストになるのですが、つまりこの話は、2000年がたったあとの未来にやっと救われる、と。それまではいじめられたり、A.I.が次々に破壊されていくようなグロテスクなシーンなどもあったりして、そういった恐ろしいディストピア的な描写がされる時代、近未来からはるかに時代を経ていくと、やっと救われるのだという。そうした描きかたで、時間的な距離が置かれたのだということで、こうしたラストにしたのかなという気がします。よくこのラストシーンについては、シュガー・コーティングしているのではないかと語られかたもされますが、でもあえてラストをこのようにしたのは、スピルバーグというよりも遠大、壮大な時間も視野に入れていたであろう、キューブリックがもともとそういうかたちにしてたのかもしれない、とも思います。まあいずれにしても、こうした近未来の話も、遠い未来の話もスピルバーグは創作しているということでもありますね。ところで、『マイノリティ・リポート』（2002）も近未来ですね。

原田：そうですね、『マイノリティ・リポート』も衝撃的でした。

小坂：でもここまでいくと…この作品もディストピアといえばそうですね。原作は『ブレッドランナー』（1982）のフィリップ・K・ディックですね。犯罪をするまえに捕まえてしまうという。でも、その段階ではまだ何もしてないですよ。それを捕まえてしまってよいのかという（笑）。

まあ『マイノリティ・リポート』で描かれている社会は、ある程度すでに実現されてしまっているところもあると思いますね。それと、バーチャル・リアリティの世界を描いた『レディ・プレイヤー1』(2018)も近未来ですが、これはさまざまな意味で、日本人のわれわれ世代にもかなりうけが良いような要素が満載の作品だったと思います。

片山：このあたりはさほど見てはいないのですが、どんな内容ですか。

小坂：『レディ・プレイヤー1』では、世界全体の経済が落ち込んでしまっているなかで、それでも科学技術は発展していて、働く場所もなかなかみつけれない状況において、人びとがどのような娯楽世界になんとか生きがいをつなぎとめているかということ、それがバーチャルの世界だという設定になっています。一人一人がゴーグルをつけて、実際にルーム・ランナーのような装置でバーチャルの世界を走ることができたり、それで四方八方に方向転換もできる。あるいはさまざまなスーツを身に着けることによって、より現実に近いような感覚を得られるということになっています。そういったバーチャルの世界で生きるということが、人びとの主たる娯楽、生きる目的のようにになっている状態ですね。そして、その世界「オアシス」を創った人が亡くなる前、イースター・エッグ（隠し要素）をその仮想空間のどこかに隠し残して、それを見つけると「オアシス」の所有権と遺産を引き継げるということになっているんです。たくさんの人びとがそれを見つめようと躍起になるのですが、そのためにはさまざまなゲームをクリアしていかなければならないという話です。そして、最初に出てくる主人公の男の子が、その世界のなかで使っている車が『バック・トゥ・ザ・フューチャー』(1985)のデロリアン、そしてのちに仲間になる、その世界では有名人の女の子がいるのですが、その子が乗っているのが『アキラ』(1988)の金田のバイクです(笑)。そういった、ある世代からすると夢のような世界設定があるんですね。そのなかに日本人の男の子が出てきたりして、その子が使っているアバターが三船敏郎そっくりで、甲冑を身に着けているんですね(笑)。そうした仲間たちと一緒にイースター・エッグを探す冒険に出ていくというストーリーです。ところが、その「オアシス」で使えるアイテムやソフトなどを開発している巨大企業があるのですが、その企業は密かに「オアシス」を支配しようとしており、所有権を得ようとイースター・エッグをねらっていて、たくさんの社員を動員して探索しているんです。最終的には、主人公たち仲間やかれらに同調する多くのユーザーと、その企業との全面戦争になっていくというストーリーですね。で、その企業の社長が、アバターはクラーク・ケント(スーパーマン)なのですが、彼が最後の対決で使用するのがメカゴジラ、そしてそれに三船敏郎アバターの男の子がガンダムで対抗していく、というシーンもあります(笑)。というように、登場するさまざまなアイテムになつかしきを感じる、各世代が喜びそうなくくりになっています。でもこれも最終的に、主人公の男の子がイースター・エッグを手に入れて、週に何日かはバーチャルの世界から離れよう、という呼びかけをして終わるといって、そういうところがスピルバーグ自身の世代を表しているようにも思えます(笑)。

原田：入りきれない、といますか（笑）。

小坂：そこにずっと入ったままという状態はよくないね、というように感じてしまう世代というところが表されていて、面白いと思います。

片山：ずっと夢をみつづけてはいけないという。

小坂：ずっと『マトリックス』（1999）の世界にいてはいけないという。

原田：SFから少し離れますが、『キャッチ・ミー・イフ・ユー・キャン』（2002→2003）のレオナルド・ディカプリオが印象に残っています。この映画もスリルがあって、よくここまでできますねという。

小坂：ずっとはらはらし続けますね。

原田：そうそう。見ているほうだけがはらはらして、画面のなかのディカプリオは落ち着いていますよ（笑）。

小坂：そうですね（笑）。

原田：最近の作品は、あまり見ていないかもしれないと思いつつ、意外に見ています（笑）。スピルバーグ作品と意識せずに見ているのかもしれない。

小坂：最近の作品は、あまりそういうふうに感じさせないですよ。

原田：そうですね。あまりスピルバーグ感が表に出ていないです。

小坂：一人の人物ですとか、ある特定の人物、登場人物がそんなに出てこないような…主人公に関係する人数が少なければ少ないほど、見ている側の感情の乗せかたのようところが、スピルバーグは上手いのかなという気がします。そういった作品が、スピルバーグ作品として割合、印象に残りやすいのかなと思います。いわゆる「キャラが立っている」といいますか、キャラクターがはっきりしている主人公をたてた場合には、そういった作品は見えてとても印象づけるのではないのでしょうか。娯楽作品に多いとは思いますが…。そういう意味でいうと、『マイノリティ・リポート』は逆にそんなに強い印象がないんです。あれはトム・クルーズ主演ですが、世界設定上、トム・クルーズ以上に重要になってくる「プリコグ」（犯罪予知能力者たち）やコリ

ン・ファレル演じる登場人物など何人か出てくるのですが、そうなってくると主人公のキャラクターの印象が薄まってしまうといったようなことがあるのではないのでしょうか。主人公の特徴、しぐさや、性格、考えかたといったものを、なるべく彼に関連する人物を少なく、削ぎ落としていくなかで印象づけていく、という方法で映画づくりをしている場合、われわれの印象に残りやすいのかなと、それを意識してつくっている作品と、そうでない作品とにわかれているような、…これも勝手な解釈ですがそんな気がします。

原田：なるほどね。話がまた変わってしまいますが、おすすめ作品としてはどのあたりですか。まあ、分野が分散しているというのはあるのですが。

小坂：そうですね、これだけ分散していると、どんな相手におすすめするかによってくるというところもありますね。あと、私よりも上世代の方々となってくると、過去の作品は見ているということがあるので、最近の作品のなかから、というようになるかもしれないですね。さきほど、片山先生に『リンカーン』をおすすめしておりました（笑）。

片山：2000年代以降になると、結構見落としている作品もあります。

原田：少なくとも、映画館では見ていないものが…2000年代になってくると見ていないものが出てくるのですが、逆にアマゾン・プライムなどで、とても見やすくなっている状況になっているのですが。

片山：2000年代の作品は知ってはいるのですが、あまり記憶に残っていなかったり、…2010年代になると結構見ていないものが出てきますね。今の学生でしたら、どうでしょうか。

原田：学生は見ているのかな。私たちの学生時代は、とりあえず映画館に見に行くということが、ルーティーン化されているとまではいいませんが、スピルバーグの作品だったら見にいこう、と軽い気持ちで足を運んでいますけどね。

小坂：作品名より、「スピルバーグ見にいこう」という感じもありましたね。

原田：そうそう。スピルバーグの映画って基本的に、名古屋でいえば駅前の大きな劇場でかかるという感じじゃないですか。逆に、ミニ・シアターのようなところで別のものを楽しむ、ということがあったかな。

小坂：わざわざ「スピルバーグの何々」といったかたちで、「スピルバーグの」をつけて友人を

誘ったり（笑）。

片山：スピルバーグ「監督」作品と、スピルバーグ「製作」作品という違いが…。でも「製作」でも成功しますよね。スピルバーグの名前は強いんですよね。

原田：そうですね。

小坂：『バック・トゥ・ザ・フューチャー』とか。

原田：『バック・トゥ・ザ・フューチャー』は、スピルバーグ製作でしたよね。

片山：あれは製作総指揮ですね。製作メンバーとしては、『1941』に近いですね。『1941』はスピルバーグ監督で脚本はロバート・ゼメキス、『バック・トゥ・ザ・フューチャー』になると、ゼメキス監督になるという。

原田：『バック・トゥ・ザ・フューチャー』もとても面白い作品でしたね。途中でどの時代からきたのかわからなくなったりもしましたが（笑）。

片山：ストーリーそのものは単純で、…車で時間移動していましたよね。

原田：最後は汽車でしたけれどもね（笑）。『バック・トゥ・ザ・フューチャー』の第一作目で「ジョニー・B・グッド」を歌うシーンがありましたよね。あわててバンドマンが「新しいサウンドをさがしてるんでしょ、これを聴いて！」と、確かチャック・ベリーに電話で紹介するシーン、あそこがとても好きです。

小坂：それが発端だったとは…ですね（笑）。

原田：そうそう（笑）。あとはジョージ・ルーカスとスピルバーグが二人でつくっている作品ですとか。そして黒澤明の映画への協力なども…。たしか日本にも来ていませんでしたか、『乱』（1985）のときなどに。

小坂：たしか『影武者』（1980）でしたでしょうか、製作総指揮（国際版）でルーカスが協力していますね。

原田：製作総指揮で参加しているんですね。

小坂：『夢』（1990）でスピルバーグが製作総指揮で参加していませんでしたか。

原田：『夢』は黒澤明の最後のほうの作品でしたね。

小坂：そうですね。…それにしても、スピルバーグ監督は映画づくりを主体に考えて、そのためになるようなアンテナをたくさんはって、そこに引っかかる素材を片っ端から創作に溶け込ませていくという、おそらくそういう撮りかたをしているのではないのでしょうか。それでさまざまな方面の映画ができあがっていくという、そういうことなのではないかと。結局この監督は、映画作りのために生きているという感じの人で、『ターミナル』撮影時のスピルバーグが、キック・スクーターで撮影現場を移動しているという有名な写真があります。『ターミナル』は実は実際の空港で撮影しているわけではなく、すべてセットなのですが、そのセットをスピルバーグが撮影前にとっても楽しそうにカメラアングルなど考えながら歩き回っているという、そういう写真です。そういう人なんですね。ですので、この人から映画をとってしまったら…。

原田：何も無い。

小坂：はい、生きる目的が何もなくなってしまうかのような、そういう人なのではないでしょうか。

原田：なるほどね。

小坂：だから作品はさまざまなジャンル、テーマに網羅されていってしまう。逆にいえば、こういったかたちで語りにくくなるという…。

原田：語りにくいですね。

小坂：テーマを絞り込むこともできなくなってしまいますね。無理に絞り込むと、編集のしかたですとか、技巧的な話になってしまって。そんな話ばかりだと、あまり面白くないのではないかと。

原田：そうなんですよね。

小坂：でも歴史や事件を撮っていくなかで、だんだんとさらに映画づくりが上手くなっていったのではないかという傾向があるのではと思います。そうした映画をつくっていた初期のころ、『カラーパープル』、『太陽の帝国』、『シンドラーのリスト』など、かなり物語としては長い、大河ドラマ的な話なのですが、最近ですと『ブリッジ・オブ・スパイ』（2015→2016）、『ペンタゴ

ン・ペーパーズ／最高機密文書』、南北戦争の終結期的一幕の話でもある『リンカーン』など、割合と話をうまく展開させていきつつ冗長に感じさせないようにしているように思います。『リンカーン』の実際の上映時間は2時間を超えていますけれども（笑）。

原田：長いですよ（笑）。

小坂：長いですが（笑）、ただ描かれるトピックスとしてはそれぞれのつながりをつけつつも、重要な要点に絞り込んでつなげていっているような、そういうようにも見えるんですね。ただ、2010年代になってきて、あまり映画館に行かなくなってきたというのも、さきほどもおっしゃられていましたが配信サービスが増えてきたという…。スピルバーグの作風の変化のせいというところもあるのかもしれないですが、一方でメディアの変化というのも大きいですよ。

原田：改めて作品を並べてみると、スピルバーグ作品とってイメージするものは、結構昔のものなんですね。もうすでに40年以上前ですよ。ただ…。

小坂：今見てもなお面白いという。

原田：そうそう。

小坂：『激突！』を見ても今でも本当に面白いですし…。

片山：改めてですが、サスペンスが本当に得意なのだな、という気がしますね。心理的な恐怖感、はらはらさせる展開ですとか。

小坂：『激突！』も実は怪獣映画ですよ。『ジョーズ』もそうですが。

片山：そうですね。

小坂：少し前に公開された、ジョーダン・ピール監督の『NOPE／ノープ』（2022）という作品がありまして、これは空飛ぶ未確認物体の話なのですが、予告編だけをみると『未知との遭遇』のような映画なのだなと思うんです。空に浮かぶ雲と雲の切れ間に、ふっと得体のしれない未確認物体が横切っていく、というシーンがでてきたりですとか、地上近くまでそれが降りてきたりなどするのですが、決してその物体に視線を向けてはいけません。視線を向けてしまうと、その物体が気づいてやってきてしまうという、そういう存在なんです。未確認物体を見つけた主人公の牧場主とその妹が、その物体を映像で撮影して、SNSで配信して儲けようと企んで

いるのですが、ただその物体は近づくと電気が切れてしまうんです。こうした展開は、完全に『未知との遭遇』に出てくるような宇宙船の話かと思うのですが、これがすごくひねりがきいていて、じつはこの作品、『未知との遭遇』と思いきや、実は『ジョーズ』のお話なんです（笑）。最初から物体がなかなか姿を現さずにいるだけでなく、その物体のほうを見てはいけないという設定ですので、撮影しているカメラもなかなか物体を見せないわけなんです。そして実はこれは、未確認飛行物体というよりも未知の生物だということがだんだんわかってきます。この生物は、下に降りてくると竜巻のような風を起し、地上にいる生物をどんどん吸い込んで食べてしまうという非常に恐ろしい生き物だったんですね。見ていると、「あ、これは『ジョーズ』だったのか」とわかってくるという、面白い作品です。完全に『未知との遭遇』と『ジョーズ』を組み合わせたかのような、若干それらのパロディ的な設定の作品で、スピルバーグも想起させる大変面白い映画でした。これもたしか、アマゾン・プライムで配信がすでになされているようです。それで、しかもこの作品の底流にあるのはアメリカの映画史でもあり、さらにさまざまな映画の有名シーンへのオマージュがちりばめられていたりして、完全に「映画オタク」が創作した作品だということがよくわかります（笑）。

片山：アメリカの映画自体、結構映画史をつねに自己反省的にたどっていつているというところがありますね。

小坂：最近、とくにそうした傾向が強い気がします。これはスピルバーグ作品だけに限った話ではないのですが、過去の映画のオマージュをわかりやすいかたちで表現するという作品が多くなってきていて、まさに映画史そのものを描こうというものもここ最近連続的に出てきています。デイミアン・チャゼル監督の『バビロン』（2022→2023）もそうしたものの一つですが、これはサイレントからトーキーに映画が移り変わっていく、移行期のハリウッドのきらびやかな世界にいる人びとを描いた作品です。トーキーに移行してしまうことで、それまでサイレント作品では大スターだった俳優たちのなかでも、うまくその時流に乗れる人もいれば、没落していつてしまう人もいたわけですね。この作品は後者の人びとを描いています。主人公も映画製作の世界から離れていく、という話なのですが、この映画のラスト・シーンで、主人公が映画館に入って映画を見るという部分があります。ですが、主人公が見ているスクリーンには、さまざまな有名な映画の有名なシーンがコラージュされて映し出されていくという、そういう映像になっています。昔の有名なハリウッド映画だけでなく、『ターミネーター』（1984→1985）ですとか、『ジョーズ』の恐ろしいシーンですとか、さまざまな時代を牽引してきた作品の有名シーンがコラージュされていくという映像で終わる、という構成になっています。まさに映画史そのものがテーマになっている作品といえると思いますし、さきほどご紹介した『NOPE／ノープ』も映画史が背景にあり、そもそも主人公が経営している牧場は、ハリウッドでの映画撮影用の馬を飼育しているという設定です。そしてアフリカ系アメリカ人の主人公の先祖は、映画の原型でもあ

る「ゾエトロープ」という回転式の動画が発明された際に最初に撮影された被写体、馬に乗っている騎手だという設定なんですね。最初に撮影された映画の俳優が、アフリカ系アメリカ人であったということを示唆しているところがあって、これは最近のハリウッドの配役問題でもある「ホワイト・ウォッシング」を連想させるところがあります。またさらに、まさに映画史をテーマにしたテーマ・パークが出てきたりもします。物語展開は別にあるのですけれども、この『NOPE／ノープ』も、やはり映画史を扱った作品だといえると思います。そして、スピルバーグも『フェイブルマンズ』で自分の半生を描くのですが、今やスピルバーグを超える監督は事実上いないと思いますので、そういった、映画を制作してきた彼自身の歴史を描くということ自体が、映画史そのものにおいても重要な位置を占めることになると思うんです。こういった流れをみると、ハリウッドが自分たちの歴史を省察的に、片山先生がさきほどおっしゃられました。が自己反省的に、とらえ返していこうという時期に入っているのかなと。そこは、映画の撮影技術の発展と多様化、さらに一般の人びとのあいだでも、スマート・フォンやタブレット端末などでショート・ムービーを撮影して、SNSなどに自由にアップして表現していくことができるという、私は勝手に「映像化社会」と名づけているのですが、現代社会のそういった特徴といったものにハリウッドが直面した際、では自分たちはどのような歴史をたどってきたのか、ということを確認する作業を行っているのではないかと。「映像化社会」、プロフェッショナルではなくても、映像そのものが一人一人の自己表現やアイデンティティの確認のための重要なツールとなって使われていく時代のなかで、ハリウッドも、あるいは映画そのものも、自分たちがどのような存在だったのか、今後どのような存在になっていくのかということを確認していくための作業が、「映画史」そのものに結びつくような作品づくり、といったかたちで現れているのではないのでしょうか。

原田：なるほど。

小坂：スピルバーグは、映画史のなかでも今後もビッグ・ネームとして、歴史的人物として記憶されていくと思うので、そういった社会になってきた今の時期に、『フェイブルマンズ』を撮っているというのも理解できると思います。

原田：先生が今おっしゃった「映像化社会」ですよね。多くの人びとが、自己表現方法として映像を用いる社会ですね。

小坂：ゼミナールでも映像作品を創ろうかと計画していて、さまざまな機材を入手しようとかんがっているのですが（笑）、ただカメラ本体は高価で…。でも最近はスマート・フォン、iPhoneだけで映画作品を創作している監督もいるんですね（スティーブン・ソダーバーグ監督『アンセイン〜狂気の真実〜』（2018→未公開）など）。ザック・スナイダー監督も、スマート・フォン

だけでも作品づくりができることを示す作品として、自分で実際に短編作品を制作してツイッターにアップしています (<https://www.wired.com/story/zack-snyder-new-iphone-movie/>)。映画そのものが、手持ちのスマート・フォンで撮れてしまう時代、最近では庵野秀明監督の作品『シン・仮面ライダー』(2023)でも、スマート・フォンによる映像が使われていたりなどしていますね。『シン・ウルトラマン』(2022)などでもそうでした。ですので、ショート・ムービーなどでいわゆる「迷惑動画」、あまりよろしくないパフォーマンスをしてSNSにアップしてしまうといったアイデンティティ確認、自己表現をしてしまうというのではなくて、映画作品を制作していくことで、そのプロセスのなかで自分をもう一度確認しつつ他者に自分を表現していく。その際、映像を使う際に、どういった作り方や工夫がありうるのかといったことを知ること、映像で自由に自己表現できる社会のなかで、どういった自己表現がありうるのか。そしてどのようなものが限界になっていくのかといったことが、映像制作を通じて試行錯誤できる社会になっていると思うんです。それを映像芸術、文化・芸術などの世界プラス社会科学を加味したかたちで、実践的に学んでいくという、そういうアプローチがあってもいいと思うんです。最近、社会学でも「アートベース・リサーチ」(Arts-Based Research, ABR)という手法が生まれていて、それは有名論文雑誌に掲載されると社会的に認められるといった方法ではなく、「作品づくり」として社会学を研究するということもありうるのではないかというアプローチです。文字をつづって論文を執筆して、ということだけではなくて、それが小説というかたちでもよいし、絵画でも、ダンスでも、映像作品でもよいのではないかと。最近そうした学会のセッションばかりに出席しているのですが、こうした動きが教育学のほうでも広がりを見せていたりもしています(小松佳代子編『美術教育の可能性 作品制作と芸術的省察』勁草書房、2018年)。これは社会学の調査手法のなかでも「アクション・リサーチ」ですとか、現場に入って行って実際に活動しながら研究していく、という方法論とも親和性があると思います。さらに文化人類学の領域では「映像人類学」という分野が結構昔からありますが、それもまたフィールドワークにおけるエスノグラフィーを映像というかたちを用いて作り出していくわけですね。記録映画、ドキュメンタリー映画にも非常に近い分野ともいえるのですが、そういった、「作品」というかたちでの学問的なアプローチ、もっといえば、「学問」という垣根も超えたような自己表現の方法論が探究されていくべきなのではないかと。「映像化社会」という時代に合ったかたちでのアプローチが、開拓されていくべきなのではないかなと思っています。

片山：1960年代に、東京オリンピックの記録映画が「やらせ」ではないかとか、事実と映像の関係、「記録する」とはどういうことなのかといったことが議論になったような気がするのですけれども。

小坂：さらに古くは、リーフェンシュタールのベルリン・オリンピックの映画(レニ・リーフェンシュタール監督『オリンピア』(1938→1940:日本では『民族の祭典』『美の祭典』として公

開))も、ナチスのプロパガンダ映画としても捉えられていますね…。

片山：映像というときに、映像で撮る、語るといった際に、その意味というものも同時に問われてきますよね。

小坂：そうですね。編集のしかた、という部分はかなり大きいのではないのでしょうか。

片山：映画というものは、基本的に「モンタージュ」ですものね。断片の積み重ねといいますか…。どのようにつなげるのかということによって、まったく効果が違ってくるわけですよね。そここのところどこまで自覚的になるか、ということが表現にくっついていないと、というところもありますよね。

小坂：一方で、従来のサイエンスといいますか、「事実」というものに焦点を置くというあり方自体が、現代社会にだんだんそぐわなくなっている部分もある、と思われるところも出てきていますよね。これだけバーチャル・リアリティですとか、あるいは「本物の人間」とは何かといったことも、A.I.の登場によって問われてくるという社会になるにしたがって、何が「リアル」なのか「リアリティ」とは何かということそのものが問われていくという。

片山：「事実」ということよりも、「リアル」のほうが重要であったりするわけですね。

小坂：構築された現実、といったものですね。

片山：そうですね。

小坂：ピーター・L・バーガー（米国の社会学者）の考えのほうにも近づいていくことになりましたが…。これが「事実」だと提出しても、それはあなたがみた「事実」であってというのは、もともとあったことはあったと思うのですが、そうしたみかたがより自覚的に日常生活世界でもちいられていっている。生活世界におけるような、さまざまな人びとがアクセスする、し合うということができつつ、みんなでつくり上げていく側面といったものがある、そういう「リアル」のあり方があるという方向ですね。

片山：'70年代頃、全共闘世代より少し上の世代の人びとって、結構「事実」にこだわりますよね。「事実」というものがあるのだ、それを正確に語るといった…。たとえば羽仁進が学校の教室での映像記録を撮っていて、最初は子どもたちはカメラを意識しているのですが、途中からどうでもよくなっていったということで、…そこまでフィルムは実は空なのですが、そういう段階

になってはじめてフィルムを入れて撮影する。そこに本当らしき、現実というものが現れるのだということが羽仁さんの主張であったし、本多勝一なども「事実」ということにこだわっていたのだけれども、ただ今そういう「事実」自体がたぶん、小坂先生がいわれたように、もしかしたらそれ自体がつくられたものではないかということが、多分この近年なのではないでしょうか。

小坂：客観的な「事実」なるものというものが、本当に存在するのだろうか、という問いですね。映像というものは、われわれにとってもヴィヴィッドに訴えかけてきて影響を及ぼすものであるの、やはり視覚は人間にとってインパクトが強いものなのかなとも思うのですけれども、それを好きなように提示することができるようなツールを、すでにわれわれ一人一人がもってしまっている社会。そうしたなかで、客観的な「事実」といわれてもピンとこないと申しますか、それこそ、何が「バエル（映える）」と感じるのかといったことに焦点がおかれている状況ですよ。また、そういったものの積み重ねが「リアル」といったように認められていくといったような、そのプロセスそのもののほうが実は重要なのではないかと、その過程を丹念にみていくという。

片山：そういう意味でも、自己反省的にはなっているのでしょうか。

小坂：最近のハリウッド映画の流れも、そういう時代に沿った形での動きなのかもしれないですね。

原田：「映像化社会」の前は何だったのかということを見ると、それは「文字社会」ということでしょうか。

小坂：あるいは「テキスト社会」。

原田：そこに書いてあることが「事実」だと。

小坂：少し以前に、物語性、ストーリー性といったことが、ポストモダン社会が語られるなかで主要な概念になっていた時期がありますが、その「物語」も含みつつ、「論理」といったものではなくて、瞬間瞬間を捉えたものであったとしても、そこにどういったつながりを、あるいはシーンごとのつながりを見出していくのかといったかたちでの物語性といったような…。

原田：「映像化社会」においては、誰しも映像をアップすることができるという社会になっているから、小坂先生がおっしゃったような「客観」とは何かといった問いを突きつけられることになると思うんですね。「テキスト社会」だと、まだ「客観」の基盤がここののだということにな

る。目を通してテキストを読むということは、それを頭のなかで再構築して考えていくということがあったのだけれども、「映像化社会」になったら、もう目からそのまま入ってくるものが、…主観が飛び込んできて主観がはね返すといったような、そういうようなかたちで人びとのいろいろな主観が暴発していっているというのが今の時代なのかなというイメージもあります。それを何らかのフィルターを通さなくても受け入れていって、目で見た感覚的なところでの「よい」とか「わるい」とかにもつながるといった…。でもスビルバーグのような人物が出てきて、とても強烈な主観があると、それにみんなが引っ張られていくという。ただ、これだけさまざまな映像が出てきてしまうと、あまりにも情報というか主観がありすぎて、そういった強烈な主観にたどり着けなくなるという可能性はありますよね。逆に、こういったものが面白いよ、という主観が飛び交っていくのかもしれないですが、なんだか大きく時代が変わってきているのかな。ぜんぜんついていけないのですが、この世界に（笑）。

小坂：どういう方向に行くのかということも、見えにくくなってきているな、というのは…私が年を取った証拠なのかもしれないですが…（笑）。

原田：映像を見る人びとも増えているわけですよね。スマート・フォンのショート・ムービーをどんどん繰り返し見ていって、TikTokなども、次々と現れる数十秒の映像のなかで、飽きないわけですよね。次の映像は何が起こるのだろうか、次の映像は…といったかたちで。

小坂：ずっと見てしまいますね。

原田：そうそう。よくYouTubeでも、10分や20分の動画といったようなものも、「こんなに長いもの見てられない」ということになりがちですが、TikTokなどは20秒程度ですとかすごく短いですが、「塵も積もって」ということになると2時間くらいずっと見ているわけですよね。結局長時間見てしまっているということになっている。

小坂：本当に、下手をすると2時間があっという間ですね。映画にしても、YouTubeで短く編集されたものを見て、見たつもりになっているですとか、何倍速かで見ているですとか。

原田：今や、ドラマなども1.5倍で見るとはですね。えっ、と思ってしまいますけれど。そういう時代のなかで映画史を撮り直しているというのは、一方ですごく危機感を感じているということもあるのではないのでしょうか。もちろん映画はコンテンツとして、映画館はなくなるかもしれないという危機感を感じているからこそその「原点戻り」なのかもしれないですね。

小坂：立ち位置がわからなくなってくるというのは、映像を主軸とした「リアル」なものを追及

していこうというときに、今はさまざまな主観に満ち溢れていて、いわば「アノミー」状態になっていると思うんですね。正解のない、ある種の無秩序状態に。そうしたなかで、立ち位置をもう一度振り返ってみるということに関しては、われわれも研究生活を続けていくなかで、方向性を見失ったり迷ったりしたときに、古典に立ち戻るといったことがありますよね。

原田：原点復帰。

小坂：そうですね。私でしたら、もう一回ちょっとマックス・ヴェーバーやデュルケムを読み返してみようですか、あるいはビッグネームの社会学者の伝記物語を読んでみるといったことをしてみたりとか、そういうことと似ている状況なのかなと。

原田：そうなのですが、映画史を見てオマージュされているものを見ていくなかで、ある世代にしかわからない、あるいは「オタク」でなければわからないというような世界に入り込んでいるのかなという危機感もちょっとあったりするんですね。映画の長い歴史そのものを見るというわけにはいかないかもしれないけれど、たとえば’70年代だったらわれわれにとってみれば、スピルバーグを映画の歴史のどこに位置づけられるのかわかるじゃないですか、でもそういう感覚って今の若い世代にはわからないですよ。ただ、その映画自体が面白ければ全然問題はないのですが、そういった評価、原点に復帰したりさまざまに試みているということ、理解できる世代とできない世代というのが出てきてしまいますね。

小坂：そういう意味では、映画で育ってきた世代も巻き込んだかたちで、映画業界や映像にかかわる人びとがもう一回自己確認をしているといいますか、いわば「地」のほうがつかみどころがないので、自分たちの「図」の位置も定まらないわけですよ。なので、自分たちがどういう時間的な経験や歴史を経てきたのかということで、そういった、まず自分の「図」のほうをはっきりさせたいって、「自分たちはこういう存在だったのだ」と再確認していまの社会をみていくとどうなるのか、そういうことをめざしているのかなという気がします。そうすると、「自分たちがこういう存在だったのだ」ということがある程度つかめると、そこからみた今の時代というものを見て「地」がある程度みえてくるという期待もあってのことなのかな、という気がします。その時代状況がどうなのかということについて、そういう立場、いったん立ち戻った立場でみると、どういう時代として写るのかということ、振り返ることでそこへ進めようとしているのではないかと。

原田：そうだとすると、たとえば日本の映画であれば、われわれの子どもの頃のキャラクターが繰り返し描かれたりしています。たとえば仮面ライダーやウルトラマンなどがそうですが、そうしたものは卒業していくものだという認識があったわけです。振り返って、何か意味が…今おっ

しゃられたようなことになっているのでしょうか。

小坂：そうですね、たとえば庵野秀明監督の最近の作品は「シン・シリーズ」ともいわれますが、つまり『シン・ゴジラ』(2016)、『シン・エヴァンゲリオン劇場版』(2021)、『シン・ウルトラマン』、『シン・仮面ライダー』ですが、『シン・ゴジラ』の頃から比べて、作り方としては『シン・ウルトラマン』はまあまあそうなのですが、『シン・仮面ライダー』はまさしく…最近テレビ放送で『シン・仮面ライダー』の制作ドキュメンタリー番組が放映されたそうですが、そのなかで庵野監督がさまざま試行錯誤している様子がうかがえたようです。スマートフォンでいろいろな角度から撮影してみたりなど…。俳優にもさまざまに演じてもらうのですが、そうした膨大なフッターから監督が組み立てていくという作り方になっているそうです。こうした作品づくり、スタンリー・キューブリック監督や、デヴィッド・フィンチャー監督も近い手法らしいのですが、つまり素材作りをまずしておいて、そのなかから組み合わせていくというような方法ですね。試行錯誤しながら作る、という進め方には、何かこう、どういような組み立て方をすると、今の人びとに「リアル」に感じてもらえるのかという再確認を、庵野監督自身が映画づくりそのもののなかで行っているというような。そういう部分が『シン・仮面ライダー』になるにつれて色濃くなっていくように感じられます。

原田：新しいキャラクターをつくるよりも、既存のキャラクターのなかで、昔とは違うものの組み立てをする、ということでしょうか。

小坂：そういうみかたもできると思います。

原田：普通でしたら新しいキャラクターを創作して、というほうが早いのではないかとも思うのですが…。そういうことではないのですよね。そこがあまり理解できなくて、なんでいつまでもここにこだわっているのだろう、という気がしているのですが、あえてそれをするんですね。

小坂：やはり「リアル」を追及していくときに、その「リアル」に対する自分自身にとっての素材としてのそうしたキャラクターを「事実」として、こだわりをもってしまうのかもしれないですね。そうしたひっかけり、その「事実」にある程度頼ることによって現実とのつながりを見出してもらって、「リアリティ」を感じてもらおうというような。そういう部分はまだあるのかなという気がしますね。

原田：いずれにしても、スピルバーグにしてもですが、映画そのものがある種の映像の撮りかたとか、「リアリティ」を追及していくというか、「事実」と「リアリティ」のはざままで撮っていくといえますか。でも映画そのものが、スピルバーグですと実験的なことを行ったなかでは、そう

した「リアリティ」を追及していくことになるのでしょうか。その意味では映画というものは、一つの前衛的、先駆的なものになってしまうのでしょうか。前衛的なものではあるのですが、そこに集大成がなされていて、ですからもしかしたら、TikTokなどで従来のもとはまったく異なるカメラワークなどがあったら、監督たちはそれをすぐ採用するようなこともあるかもしれないですね。

小坂：そうですね、そういうこともありえるでしょうね。

原田：でもなかなか、それができる人間って少ないかもしれないですね。映画を見ていて、カメラワークの凄味を感じるって、あまりできない気がします。

小坂：最近、若い世代の人びとがショート・ムービー、動画を撮っていくなかで、そういった技術的なスキルも全体的にアップしていくということがあると思います。

原田：なるほど。

片山：それを撮る角度ということもありますが、リズムということもあるじゃないですか。たぶん、そのリズム感というものが出てこない映像は生きてこない。でもそのリズム感というのは時代によって変わってくるし、今の若い世代の人びとのリズム感が映像とぴったり一致していないと、で、たぶんその『シン・ウルトラマン』などは、私たちが見ていたころのリズムとは違うんだと思うんです。そこにすごく違和感を感じてしまうけれど、今の若い世代にとってはそのリズム感がぴったりと合うのではないのでしょうか。

小坂：ショート・ムービーを次々に見ていくという、そのリズム感ですよ。

原田：そうですね。たしかに、昔のアニメ作品などを見てみると、ゆっくりすぎます（笑）。展開が…。「道を歩くシーンは必要なのか」といった具合に（笑）。

小坂：そういったことを考えると、スピルバーグは展開の速さといったもの、つなぎかたの妙といったところもありますね。

原田：スピルバーグは編集も速いですよね。

小坂：撮影はとても速いようですね。ですので、仕上がりの期間も短くなると思います。

原田：とても素早くささっと仕上げていくのでしょうかね。

小坂：そのあたりは、かなり先取りして考えて進めていっているところがあるかもしれないですね。

原田：間違っではいけないのは、いろいろな人たちが主観的な主張をするのだけれど、映像としては、内容、コンテンツとしてはさまざまなものができているのですが、映像はどれをみても似た角度でおなじ形式ですよ。やはり素人が撮っているのだと。でもそこは映画撮影用のカメラとはぜんぜん違うのでしょうか。

小坂：さまざまなフィルターですとかアプリができていて、特殊効果を生むような映像がつけられることも（笑）。最近のプリント倶楽部などでも、顔がまったく本人とちがうように…。動画ではなくとも、写真を撮る場合でも「映え」という言葉があるように、いろいろと角度を工夫したりとか被写体を選択するとかといった、そういうスキルは上がっていると思うんです。学生にスマート・フォンで授業やゼミ合宿などの様子を撮ってもらったときなど、私よりも学生が撮ったもののほうが断然すばらしかったりもするので、そういったスキルはぐんぐん上がっていきっているように思います（笑）。それが映像の世界まで入っていく過渡期にあるのかもしれないですし、すでに前に進んでいるかもしれないですね。

原田：すでにね。卒論が映像作品で、といった方向に進むかもですね。

小坂：卒業制作ですね。

原田：それがべつに芸術系ではなくても、社会科学でもかまわないという。

小坂：それが先ほどご紹介した、ABRの流れにもつながっていると思います。

原田：でも簡単なように思えて、その方向は結構難しいものもあるかもしれないですね。

小坂：認められていく、ということになるとやはり厳しいものはあると思います。なかなか突破しにくいといえますか…。ABRで有名な慶應義塾大学の岡原正幸さんも、大学のなかで修論か博論をそういった「作品」で、ということに認めさせようとしたのですが、上手くいかなかったというようなことを学会でおっしゃられていました。そういったものを「評価」という段階には、まだいっていないところはありますね。

原田：でもそういった話になると、論文で書けることはいいですが、映像で表現したい、ということもありますよね。

小坂：そうですね。

原田：われわれ社会科学者の発想ですと、ドキュメンタリー作品のようなものになってしまうと思うのですが、そういったものだけではなくて、もっと物語性のあるなかで表現するということですね。そういうものって、学問領域でいっても細分化、分断化しすぎてしまったところがありますよね。次に何か新しいものが生まれてこないときに、次に収斂させるとき、映像を使うと面白いかもしれないですね。

小坂：そういう意味でも、リベラル・アーツの世界ってこれからますます重要になると思いますし、面白い学問領域になると思います。たとえば造形表現の領域の先生と、映像作品づくりを執行してみたりですとか。ゼミ同士でコラボレーションして、ストップ・モーションで昔ながらの、でも新しい表現を模索してSF映画を制作するですとか。あるいはPCにキャプチャーで読み込んでCGで、『ジュラシック・パーク』のようにまではいかないにしても、創作するといった可能性が追求されてもいいと思います。

原田：そして自分の研究成果をそういったかたちで世に出す、ということもできるかもしれないですね。

小坂：そうですね。

原田：それは、自分としてもいいなあ。自分が論文などを書いていて、最近よく「小説みたいですね」といわれることもあるんです。

小坂：小説でもいいのではないですか。

原田：そうそう。でも小説って、これもまた難しい。この飛躍も映像と同じように難しいと思います。でも、その部分を社会科学的に表現すると「面白くない」こともあるじゃないですか。なんとんでも、小説、文学で表現したほうが面白い。書いていてもですが。論文と小説、そしてそこに映像が入ってきて、それはまた面白いですね。小説を執筆するときにも、まず映像が浮かんで書き進むわけだし、頭のなかに浮かんでくる像を表現できたとしたら、最高に面白いですよ。

片山：内田義彦さんが『作品としての社会科学』で社会科学と文学的なものとは対立する面もあるのだけれど、ベースに文学的なものが必要だといっていますね。おそらくそれを入れてしまうと、ある種のごりごりの社会学者からすると「こんなものは」となってしまうのですが、でも何かを伝えるとなったときに、それには文学的な要素が必要なわけですね。

原田：それはイリュージョンなのかもしれない。

片山：そこから、そういうものを含んだ社会科学というのは、どういうものがありうるのかということになりますね。どうかたちがありうるのかという。内田さんの頃でしたら文学、今でしたらそれは映像というように、そういう意味での、「作品」としての学問というのでしょうか、そういったことが今問われているかもしれないですね。

原田：「映像化社会」というものが先に進んでしまっていて、客観性というものがありえなくなってきてしまうような、これだけ主観が表にでてきてしまうと…。そういう鋭い主観を養っていくという。

片山：むしろ客観性というよりも、「普遍性」といったほうがいいかもしれないですね。たとえば小津安二郎監督作品ですとか、客観というよりも、さまざまな世代の人であってもじっくり鑑賞してみればわかるものがあるのではないのでしょうか。そうした「普遍性」ということを、映像にしても学問にしても、むしろそういうことを考えたほうがいいのかも说不定。

小坂：客観性を経た「普遍性」ではなくて。

原田：主観のなかから生まれてくる「普遍性」というものがきつとあるのだということですね。

片山：カントのいうところの美的判断のような…。

小坂：そういうところへいく、ということがある種の芸術の力ということかもしれないですね。

片山：でもそれはやっぱり、ある種の妥当性をもつというのでしょうか、ある種の「普遍性」を語っているからこそ、共感できるという。そういう領域というのは、学問の世界でもちゃんと確保しておいたほうがいいですね。

原田：学問ってそこにしかないような気がします。

片山：今は逆にいうと、切り捨てていくという。

原田：そう。ですから今は面白くもないものを積み重ねていくだけでいいかもしれない。「傾向としてはこうですよ」「全体としてはこうですよ」といわれたところで、「そうですか」で終わってしまう。ですから、われわれがやはり日ごろの人生のなかで映画を見たり、スピルバーグを見たりして「映画って面白いな」と思っていることが大事ですよ。

小坂：またそういった思いが、わたしたちのアクションにつながっていったら、それがまた「リアル」をつくるといったことを考えると、スピルバーグの作品も現実構成にかなり寄与しているわけですね。われわれもこういった映画を見て育ってきているということは、どう現実をみるかという見かたそのものにも影響を及ぼしていると思いますしね。

原田：リベラル・アーツという概念、学生にリベラル・アーツを教えていくような機会ができたときに、客観的にどうかということよりも、まずは学生たち自身の主観性を育んでいかないと、他者の主観を理解できない。こうしたことが、リベラル・アーツにとって重要なところだと思います。さまざまな教養を得て、さまざまな見かたを見るといいですか。それは自分が主観的に何かを表現できないと、他者の主観もキャッチできないと思いますし…。

小坂：他者と出会うこともできない。

原田：そうそう。ですから、ショート・ムービーといったものを出していくときも、他のものを見ていないと見てもらえないというような。片山先生がいわれた「普遍性」、でもその「普遍性」は主観を突き抜けるところでできてると思うんですよね。スピルバーグがどれだけ「オタク」であろうが、主観的に見せていくということ、楽しみながらやっていくということ、その楽しみが伝わってしまうということが重要なんでしょうね。

小坂：やはり、つくる側も楽しんでいないとだめなのでしょうね。授業をしても、楽しそうに授業をやっている講義は、学生も割合楽しそうに見えますし…。

原田：先生はそういう授業をしているんですか。

小坂：一応、映画社会学はやっています。「社会学特講」という科目名ですが…。内容は映画史ですとか、最近「COC デイ」でもご協力いただきました、「知多半島映画祭」のプロデューサーにゲスト講師として来ていただいたりですとか、映画と関わりをもてるようなかたちで進めてもいます。ゆくゆくはゼミ生と作品を制作して、その「知多半島映画祭」に出品してみようと画策

しております（笑）。日福大の美浜キャンパス文化ホールでも、映画祭を実施したいなとも密かに思っておりますが…。スピルバーグとはかなり離れたお話になってしまいました（笑）。

原田：「知多半島映画祭」の企画は実に楽しそうですね。ぜひ、実現してください。それに、映画に関する講義を作りたいですね。映画をフルで鑑賞してから、教員が解説するような講義で、できればレール講義形式で映画好きな教員が担当できれば、面白いですよ。それにしても、スピルバーグを題材として、ここまで話が広がるとは思いませんでした。スピルバーグ作品は多様性に富んでいて、焦点が絞りにくいという面もありますが、ちょっとした引掛かりが見つかり、どこまでも話が広がってしまいました。語り尽くしたということはないのですが、本日は、このくらいで一度閉じて、次のテーマに挑みましょう。みなさん、長時間にわたり、ありがとうございました。

※本文中、作品名は二重括弧で示し、その後ろの丸括弧は公開年（西暦）を示す。また、丸括弧内の矢印の左側の西暦は米国での公開年、右側は日本での公開年を示す。

#### 【本文中で言及された映画作品】

##### ① スティーブン・スピルバーグ監督作品

###### ・『激突!』(1971→1973)

脚本：リチャード・マシスン，製作：ジョージ・エクスタイン，製作会社：ユニヴァーサル，配給：ユニヴァーサル

###### ・『続・激突!カージャック』(1974)

脚本：ハル・バーウッド，マッシュュー・ロビンス，製作：リチャード・D・ザナック，デイヴィッド・ブラウン，製作会社：ザナック・ブラウン・プロダクションズ，配給：ユニヴァーサル

###### ・『ジョーズ』(1975)

脚本：カール・ゴットリーブ，ピーター・ベンチリー，製作：リチャード・D・ザナック，デイヴィッド・ブラウン，製作会社：リチャード・D・ザナック&デイヴィッド・ブラウン・プロダクションズ，配給：ユニヴァーサル

###### ・『未知との遭遇』(1977→1978)

脚本：スティーブン・スピルバーグ，製作：ジュリア・フィリップス，マイケル・フィリップス，製作会社：フィリップス・プロダクションズ，配給：コロンビア・ピクチャーズ

###### ・『1941』(1979→1980)

脚本：ロバート・ゼメキス，ボブ・ゲイル，製作：バズ・フェイションズ，製作会社：A・チーム・プロダクションズ，配給：コロンビア・ピクチャーズ

###### ・『レイダース/失われたアーク《聖櫃》』(1981)

脚本：ローレンス・カスダン，製作：フランク・マーシャル，製作会社：ルーカスフィルム・リミテッド，配給：パラマウント・ピクチャーズ

###### ・『E.T.』(1982)

脚本：メリッサ・マシスン，製作：キャスリーン・ケネディ，製作会社：ユニヴァーサル，アンブリン・

- エンターテインメント，配給：ユニヴァーサル
- 『トワイライトゾーン／超次元の体験』(1983→1984：第2話「真夜中の遊戯」を監督)  
脚本：ジョージ・クレイトン・ジョンソン，リチャード・マシスン，ジョシュ・ローガン（メリンダ・マシスン），製作：スティーブン・スピルバーグ，製作会社：ワーナー・ブラザーズ，配給：ワーナー・ブラザーズ
  - 『インディ・ジョーンズ／魔宮の伝説』(1984)  
脚本：ウィラード・ハイク，グロリア・カット，製作：ロバート・ワッツ，製作会社：ルーカスフィルム・リミテッド，配給：パラマウント・ピクチャーズ
  - 『カラーパープル』(1985→1986)  
脚本：メノ・メイェス，製作：スティーブン・スピルバーグ，キャスリーン・ケネディ，クインシー・ジョーンズ，フランク・マーシャル，製作会社：アンブリン・エンターテインメント，配給：ワーナー・ブラザーズ
  - 『太陽の帝国』(1987→1988)  
脚本：トム・ストップード，製作：スティーブン・スピルバーグ，キャスリーン・ケネディ，フランク・マーシャル，製作会社：アンブリン・エンターテインメント，配給：ワーナー・ブラザーズ
  - 『インディ・ジョーンズ／最後の聖戦』(1989)  
脚本：ジェフリー・ボーム，製作：ロバート・ワッツ，製作会社：ルーカスフィルム・リミテッド，配給：パラマウント・ピクチャーズ
  - 『オールウェイズ』(1989→1990)  
脚本：ジェリー・ベルソン，製作：スティーブン・スピルバーグ，フランク・マーシャル，キャスリーン・ケネディ，製作会社：ユニヴァーサル，ユナイテッド・アーティスツ，アンブリン・エンターテインメント，配給：ユニヴァーサル
  - 『ジュラシック・パーク』(1993)  
脚本：マイケル・クライトン，デイヴィッド・コープ，製作：キャスリーン・ケネディ，ジェラルド・R・モーレン，製作会社：ユニヴァーサル，アンブリン・エンターテインメント，配給：ユニヴァーサル
  - 『シンドラーのリスト』(1993→1994)  
スティーブン・ゼイリアン，製作：スティーブン・スピルバーグ，ジェラルド・R・モーレン，ブランコ・ラスティグ，製作会社：アンブリン・エンターテインメント，配給：ユニヴァーサル
  - 『ロスト・ワールド』(1997)  
脚本：デイヴィッド・コープ，製作：ジェラルド・R・モーレン，コリン・ウィルソン，製作会社：アンブリン・エンターテインメント，配給：ユニヴァーサル
  - 『アミスタッド』(1997→1998)  
脚本：デイヴィッド・H・フランザーニ，製作：スティーブン・スピルバーグ，デビー・アレン，コリン・ウィルソン，製作会社：ドリームワークス，配給：ドリームワークス
  - 『プライベート・ライアン』(1998)  
脚本：ロバート・ロダット，製作：イアン・ブライス，マーク・ゴードン，ゲイリー・レヴィンソン，スティーブン・スピルバーグ，製作会社：パラマウント・ピクチャーズ，アンブリン・エンターテインメント，ドリームワークス，マーク・ゴードン・プロダクションズ，配給：パラマウント・ピクチャーズ
  - 『A.I.』(2001)  
脚本：スティーブン・スピルバーグ，製作：スティーブン・スピルバーグ，キャスリーン・ケネディ，ボニー・カーティス，製作会社：ワーナー・ブラザーズ，ドリームワークス，アンブリン・エンターテインメント，スタンリー・キューブリック・プロダクションズ，配給：ワーナー・ブラザーズ
  - 『マイノリティ・リポート』(2002)

- 脚本：ジョン・コーエン，スコット・フランク，製作：ジェラルド・R・コーエン，ボニー・カーティス，ヤン・デ・ボン，ウォルター・F・パークス，製作会社：ドリームワークス，20世紀フォックス，クルーズ／ワグナー・プロダクションズ，配給：20世紀フォックス
- 『キャッチ・ミー・イフ・ユー・キャン』（2002→2003）  
脚本：ジェフ・ネイサンソン，製作：スティーブン・スピルバーグ，ウォルター・F・パークス，製作会社：アンブリン・エンターテインメント，ドリームワークス，ケンパ・カンパニー，配給：ドリームワークス
  - 『ターミナル』（2004）  
脚本：ジェフ・ネイサンソン，サーシャ・ガバシ，製作：スティーブン・スピルバーグ，ウォルター・F・パークス，ローリー・マクドナルド，製作会社：パークス＝マクドナルド・プロダクション，配給：ドリームワークス
  - 『宇宙戦争』（2005）  
脚本：ジョシュ・フリードマン，デイヴィッド・コープ，製作：キャスリーン・ケネディ，コリン・ウィルソン，製作会社：パラマウント・ピクチャーズ，ドリームワークス，アンブリン・エンターテインメント，クルーズ／ワグナー・プロダクションズ，配給：パラマウント・ピクチャーズ
  - 『ミュンヘン』（2005→2006）  
脚本：トニー・クシュナー，エリック・ロス，製作：スティーブン・スピルバーグ，キャスリーン・ケネディ，バリー・メンデル，コリン・ウィルソン，製作会社：アンブリン・エンターテインメント，ザ・ケネディ／マーシャル・カンパニー，バリー・メンデル・プロダクション，配給：ユニヴァーサル
  - 『インディ・ジョーンズ／クリスタル・スカルの王国』（2008）  
脚本：デイヴィッド・コープ，製作：フランク・マーシャル，製作会社：パラマウント・ピクチャーズ，ルーカスフィルム・リミテッド，ザ・ケネディ／マーシャル・カンパニー，配給：パラマウント・ピクチャーズ
  - 『戦火の馬』（2011→2012）  
脚本：リー・ホール，リチャード・カーティス，製作：キャスリーン・ケネディ，スティーブン・スピルバーグ，製作会社：ドリームワークス，リライアンス・エンターテインメント，アンブリン・エンターテインメント，ザ・ケネディ／マーシャル・カンパニー，タッチストーン・ピクチャーズ，配給：ウォルト・ディズニー・スタジオ・モーション・ピクチャーズ
  - 『リンカーン』（2012→2013）  
脚本：トニー・クシュナー，製作：スティーブン・スピルバーグ，キャスリーン・ケネディ，製作会社：タッチストーン・ピクチャーズ，ドリームワークス，20世紀フォックス，リライアンス・エンターテインメント，パーティシパント・メディア，アンブリン・エンターテインメント，ザ・ケネディ／マーシャル・カンパニー，イマジン・エンターテインメント，オフィス・シーカーズ・プロダクションズ，パークス／マクドナルド・プロダクションズ，配給：ドリームワークス
  - 『ブリッジ・オブ・スパイ』（2015→2016）  
脚本：ジョエル・コーエン，イーサン・コーエン，製作：マーク・ブラット，製作会社：タッチストーン・ピクチャーズ，アンブリン・エンターテインメント，ドリームワークス，フォックス2000ピクチャーズ，リライアンス・エンターテインメント，マーク・ブラット・ピクチャーズ，配給：ウォルト・ディズニー・スタジオ・モーション・ピクチャーズ
  - 『ペンタゴン・ペーパーズ／最高機密文書』（2017→2018）  
脚本：リズ・ハンナ，ジョシュ・シンガー，製作：エイミー・パスカル，スティーブン・スピルバーグ，クリスティ・マコスコ・クリーガー，製作会社：ドリームワークス，アンブリン・エンターテインメント，アンブリン・パートナーズ，パスカル・ピクチャーズ，スター・スローウ・エンターテインメント，20世紀フォックス，パーティシパント・メディア，配給：20世紀フォックス
  - 『レディ・プレイヤー1』（2018）

脚本：アーネスト・クライン， ザック・ペン， 製作：スティーブン・スピルバーグ， ドナルド・デ・ライ  
ン， ダン・ファラー， クリスティ・マコスコ・クリーガー， 製作会社：ワーナー・ブラザーズ， アン  
ブリン・エンターテインメント， アンブリン・パートナーズ， ヴィレッジ・ロードショー・ピクチャー  
ズ， アクセス・エンターテインメント， デューン・エンターテインメント， ファラー・フィルムズ&マ  
ネジメント， 配給：ワーナー・ブラザーズ

・『ウェスト・サイド・ストーリー』(2021→2022)

脚本：トニー・クシュナー， 製作：スティーブン・スピルバーグ， ケヴィン・マックコラム， クリス  
ティ・マコスコ・クリーガー， 製作会社：アンブリン・エンターテインメント， TSG エンターテインメ  
ント， 配給：20世紀スタジオ

・『フェイブルマンズ』(2022→2023)

脚本：スティーブン・スピルバーグ， トニー・クシュナー， 製作：クリスティ・マコスコ・クリーガー，  
スティーブン・スピルバーグ， トニー・クシュナー， 製作会社：アンブリン・エンターテインメント，  
リライアンス・エンターテインメント， 配給：ユニヴァーサル

②その他の映画作品

・『オリンピア』(1938→1940)

監督・脚本・制作：レニ・リーフェンシュタール  
※日本では『美の祭典』『民族の祭典』として公開

・『禁断の惑星』(1956)

監督：フレッド・M・ウィルコックス， 脚本：シ ril・ヒューム， 製作：ニコラス・ネイファック， 製  
作会社・配給：MGM

・『夜と霧』(1956→1961)

監督：アラン・レネ， 脚本：ジャン・ケイヨール他， 製作：アナートル・ドーマン， 製作会社：コシ  
ノール

・『ウェスト・サイド物語』(1961)

監督：ロバート・ワイズ， ジェローム・ロビンズ， 脚本：アーネスト・レーマン， 製作：ロバート・ワ  
イズ， 製作会社・配給：ユナイテッド・アーティスツ

・『俺たちに明日はない』(1967→1968)

監督：アーサー・ペン， 脚本：デヴィッド・ニューマン， ロバート・ベントン， 製作：ウォーレン・ペ  
イティ， 製作会社・配給：ワーナー・ブラザーズ・セヴン・アーツ

・『卒業』(1967→1968)

監督：マイク・ニコルズ， 脚本：バック・ヘンリー， ガルダー・ウィリンガム， 製作：ローレンス・  
ターマン， 製作会社：ローレンス・ターマン・プロダクションズ， 配給：エンバシー・ピクチャーズ

・『2001年宇宙の旅』(1968)

監督・制作：スタンリー・キューブリック， 脚本：スタンリー・キューブリック， アーサー・C・クラ  
ーク， 製作会社：スタンリー・キューブリック・プロダクションズ， 配給：MGM

・『明日に向かって撃て!』(1969→1970)

監督：ジョージ・ロイ・ヒル， 脚本：ウィリアム・ゴールドマン， 製作：ジョン・フォアマン， 製作会  
社：フォアマン・プロダクションズ/カンパニール・プロダクションズ， 配給：20世紀フォックス

・『イージー・ライダー』(1969→1970)

監督：デニス・ホッパー， 脚本：デニス・ホッパー， ピーター・フォンダ， テリー・サザーン， 製作：  
ピーター・フォンダ， 製作会社：パンドー・カンパニー=レイバート・プロダクションズ， 配給：コロ  
ンビア・ピクチャーズ

・『パニシング・ポイント』(1971)

監督：リチャード・C・サラフィアン， 脚本：ギレルモ・ケイン， 製作：ノーマン・スペンサー， 製作

- 会社：キューピッド・プロダクションズ，配給：20世紀フォックス
- 『惑星ソラリス』(1972→1977)  
監督：アンドレイ・タルコフスキー，脚本：アンドレイ・タルコフスキー，フリードリフ・ゴレンシュテイン，製作会社：モスフィルム，配給：日本海映画
  - 『スター・ウォーズ』(1977→1978)  
監督・脚本：ジョージ・ルーカス，製作：ゲイリー・カーツ，製作会社：ルーカスフィルム・リミテッド，配給：20世紀フォックス
  - 『抱きしめたい』(1978→1982)  
監督：ロバート・ゼメキス，脚本：ロバート・ゼメキス，ボブ・ゲイル，製作：タマラ・アセイエフ，アレクサンドラ・ローズ，製作会社：ローズ&アセイエフ・プロダクションズ，配給：ユニヴァーサル＝ジョイパックフィルム
  - 『影武者』(1980)  
監督：黒澤明，脚本：黒澤明，井手雅人，製作：黒澤明，田中友幸，製作会社：黒澤プロダクション＝東宝映画，配給：東宝，20世紀フォックス
  - 『ユーズド・カー』(1980)  
監督：ロバート・ゼメキス，脚本：ロバート・ゼメキス，ボブ・ゲイル，製作：ボブ・ゲイル，製作会社：コロンビア・ピクチャーズ，配給：コロンビア・ピクチャーズ
  - 『ブレードランナー』(1982)  
監督：リドリー・スコット，脚本：ハンプトン・ファンチャー，デヴィッド・ウェップ・ピーブルズ，製作：マイケル・ディーリー，製作会社：ラッド・カンパニー，配給：ワーナー・ブラザーズ
  - 『ガーブの世界』(1982→1983)  
監督：ジョージ・ロイ・ヒル，脚本：スティーヴ・テシック，製作：ジョージ・ロイ・ヒル，ロバート・L・クロウフォード，製作会社：バン・アーツ・プロダクションズ，配給：ワーナー・ブラザーズ
  - 『ターミネーター』(1984→1985)  
監督：ジェームズ・キャメロン，脚本：ジェームズ・キャメロン，ゲイル・アン・ハード，製作：ゲイル・アン・ハード，製作会社：パシフィック・ウェスタン・プロダクションズ，ヘムデール，配給：オリオン・ピクチャーズ＝ワーナー・ブラザーズ
  - 『バック・トゥ・ザ・フューチャー』(1985)  
監督：ロバート・ゼメキス，脚本：ロバート・ゼメキス，ボブ・ゲイル，製作：ボブ・ゲイル，ニール・カントン，製作会社：アンブリン・エンターテインメント，配給：ユニヴァーサル＝UIP
  - 『乱』(1985)  
監督：黒澤明，脚本：黒澤明，小國英雄，井手雅人，製作：セルジュ・シルベルマン，原正人，製作会社：ヘラルド・エース，グリニッチ・フィルム・プロダクション，配給：東宝/日本ヘラルド映画
  - 『SHOAH ショア』(1985→1997)  
監督・製作：クロード・ランズマン，製作会社：レ・フィルム・アレフ＝イストリア・フィルム＝文化省，配給：エースピクチャーズ，シグロ
  - 『AKIRA』(1988)  
監督：大友克洋，脚本：大友克洋，橋本以蔵，製作：鈴木良平，加藤俊三，製作会社：アキラ製作委員会，配給：東宝
  - 『夢』(1990)  
監督・脚本：黒澤明，製作：黒澤久雄，井上芳男，製作会社：黒澤プロダクション，配給：ワーナー・ブラザーズ
  - 『天使にラブ・ソングを…』(1992→1993)  
監督：エミール・アルドリノ，脚本：ジョセフ・ハワード，製作：テリー・シュワルツ，製作会社：タッチストーン・ピクチャーズ，配給：ブエナ・ビスタ・ピクチャーズ・ディストリビューション

- 『ライフ・イズ・ビューティフル』(1997→1999)  
監督：ロベルト・ベニーニ，脚本：ヴィンチェンツォ・チェラーミ，ロベルト・ベニーニ，製作：エルダ・フェッリ，ジャンルイジ・プラスキ，製作会社：メランボ・チネマトグラフィカ，配給：ミラマックス，チェッキ・ゴーリ
- 『マトリックス』(1999)  
監督：ウォシャウスキー兄弟（現・姉妹），脚本：ローレンス（現・ラナ）・ウォシャウスキー，アンドリュウ（現・リリー）・ウォシャウスキー，製作：ジョエル・シルバー，製作会社：ヴィレッジ・ロードショー・ピクチャーズ，シルバー・ピクチャーズ，配給：ワーナー・ブラザース
- 『her／世界でひとつの彼女』(2013→2014)  
監督：スパイク・ジョーンズ，脚本：スパイク・ジョーンズ，製作：ミーガン・エリソン，スパイク・ジョーンズ，ヴィンセント・ランディ，製作会社：アンナプルナ・ピクチャーズ，配給：ワーナー・ブラザース
- 『エクス・マキナ』(2015→2016)  
監督・脚本：アレックス・ガーランド，製作：アンドリュウ・マクドナルド，アロン・ライク，製作会社：フィルム4プロダクションズ＝DNAフィルムズ，配給：ユニヴァーサル
- 『シン・ゴジラ』(2016)  
監督：庵野秀明，樋口真嗣，脚本：庵野秀明，製作：市川南，製作会社：東宝映画＝シネバザール，配給：東宝
- 『アンセイン～狂気の真実～』(2018→未公開)  
監督：スティーブン・ソダーバーグ，脚本：ジョナサン・バーンスタイン，ジェームズ・グリア，製作：ジョセフ・マロック，製作会社：リージェンシー・エンタープライズ，エクステンション765，配給：フィンガープリント・リリーシング，ブリーカー・ストリート
- 『シン・エヴァンゲリオン劇場版』(2021)  
監督：庵野秀明（総監督），鶴巻和哉，中山勝一，前田真宏，脚本：庵野秀明，製作総指揮：庵野秀明，緒方智幸，製作会社：カラー，配給：東宝＝東映＝カラー
- 『NOPE／ノープ』(2022)  
監督・脚本：ジョーダン・ピール，製作：イアン・クーパー，ジョーダン・ピール，製作会社：モンキーパウ・プロダクションズ，配給：ユニヴァーサル
- 『シン・ウルトラマン』(2022)  
監督：樋口真嗣，脚本：庵野秀明，製作：塚越隆行，市川南，庵野秀明，製作会社：円谷プロダクション＝東宝＝カラー，配給：東宝
- 『バビロン』(2022→2023)  
監督：デイミアン・チャゼル，脚本：デイミアン・チャゼル，製作：オリヴィア・ハミルトン，マーク・プラット，マット・ブルーフ，製作会社：マーク・プラット・プロダクションズ，マテリアル・ピクチャーズ，ワイルド・チキンズ，オーガニズム・ピクチャーズ・プロダクション，配給：パラマウント・ピクチャーズ
- 『M3GAN／ミーガン』(2023)  
監督：ジェラード・ジョンストーン，脚本：アケラ・クーパー，製作：ジェイソン・ブラム，ジェームズ・ワン，製作会社：ブラムハウス・プロダクションズ，ディヴァイド／コンカー，アトミック・モンスター・プロダクションズ，配給：ユニヴァーサル
- 『シン・仮面ライダー』(2023)  
監督：庵野秀明，脚本：庵野秀明，製作会社：東映＝シネバザール，配給：東映