

1 2月合評会作品『リアル・スティーラー』考察

二回生 合評会担当 郡山翔平

考察

まず作品全体に籠められたメッセージを解釈する。『リアル・スティーラー』を一つのロボットものの映画として見れば、日本を賛美した珍しいものとなっている。一般的にアメリカのロボットものの映画では、ロボットはアメリカの軍事力の象徴として描かれる。『トランスフォーマー』が代表例で、正義のロボットと正義のアメリカ軍が悪を滅ぼすストーリーで、アメリカの軍事力を賛美するプロパガンダとなっている。『リアル・スティーラー』という、ロボットを娯楽目的に使用する発想も日本的である。アメリカならまずロボット技術の軍事利用を考えるだろう。『リアル・スティーラー』では、日本の科学技術を賛美することで、アメリカにおける科学技術の在り方を風刺している。つまり『リアル・スティーラー』には、「科学技術は平和的に利用されるべきだ」という裏のメッセージが籠められていると言える。これは少年の心を読みとろうとするロボットとしてアトムが描かれている点からも読み取れる。

次にストーリーを解釈する。ショーンレヴィ監督はボクシング映画を愛好しており、『リアル・スティーラー』は数々のボクシング映画へのオマージュとなっていると語っている。その中でも『ロッキー』からの強い影響が見受けられる。

『ロッキー』の作られた時代背景について解説する。それまでのアメリカ映画は、常に勝者を賞賛してきた。しかし、アメリカは黒人や先住民を踏みにじて発展してきたのである。その正義のアメリカを告発したのがカウンターカルチャーであり、アメリカン・ニューシネマという時代である。ヒーローやハッピーエンドは、おとぎ話であるとして退けられ、負け犬が惨めに滅んでゆくリアルが描かれた。その中で『ロッキー』は、アメリカン・ニューシネマに終止符を打つ作品となった。シルベスター・スタロンは、『ロッキー』は『街の灯』でボクシングに出てボコボコにされるチャップリンだと語っている。また、『ロッキー』の献身が街の人々の心をつなぐ展開は、『素晴らしき哉、人生！』などのフランク・キャプラ監督作品では典型的なパターンである。つまり『ロッキー』とは、本質的には古典的ハリウッド映画のようなおとぎ話なのである。だからこそ『ロッキー』はリアリティを追求し、観客に信じさせようとしたのである。おとぎ話の夢工場に戻った現在のハリウッドでも通用するテーマを持っているからこそ、『リアル・スティーラー』は『ロッキー』をオマージュ出来たのだと言える。あり得るかもしれないと想像出来る絶妙な近未来のリアリティ、負け犬の奮闘が心をつなぐ展開、必ずしも勝たないラストなど、『リアル・スティー

ール』では見事に『ロッキー』をSFに置き換えてオマージュしている。

ロッキーをロボットに置き換えるメリットは大きく二つある。一つは流血のシーンがなくなり、ボクシング映画をファミリー向けの娯楽映画に昇華させることが出来るという点である。もう一つは、観客をより一層感情移入させることが出来るという点である。『ロッキー』では、落ちぶれた人間の強敵に対する奮闘が描かれている。ここで観客は自分をロッキーに重ね、駄目な自分でもまだ頑張れるという勇気を得るのである。『リアル・スティール』でもチャーリーが駄目な父親として描かれていることは共通している。さらに『リアル・スティール』において戦うのはアトムである。観客は試合のシーンではアトムに感情移入することになる。アトムはチャーリーの指示に従って戦う。つまりチャーリーがアトムに感情移入している状況が映画の中ですでに出来上がっている。さらに観客がアトムに感情移入することで、チャーリーと観客の横並びの構図が完成する。これにより、観客は映画の中に入って一緒に戦っているかのような一体感を味わうことが出来るのである。その一体感はラスト前の「聞こえなくても見えるだろう」というチャーリーのセリフから最高潮に達する。チャーリーをシャドーしたアトムが拳を繰り出す時、観客も心の中で拳を繰り出している。そして試合は終わり、観客の中に試合の余韻を残したまま映画はフィナーレを迎える。観客の感情が最高潮に盛り上がった状態で幕を下ろすことで、観終わった後の最高の爽快感を観客に与えているのである。

最初に映画を観た時、廃品集積所から拾ってきたロボットにしてはアトムが強すぎると私は感じた。ロッキーはどれだけ殴られても倒れなかったただだが、アトムは序盤からゼウスと互角に打ち合っているように見える。普通に考えれば多くの資金を投入したロボットが強くて当たり前である。しかしパンフレットによると、アトムはリアル・スティールの元チャンピオンのスパーリングロボットという設定があり、それなりの資金が投入されて作られたと考えられる。さらに他のロボットがチタンを素材として用いているのに対し、アトムは鋼鉄製である。パンフレットによると重量はゼウスに次いで重いものとなっている。重量が大きいことのデメリットは、転倒した時の衝撃が大きいことだが、恐らく一定以上のダメージを受けるとあえて転倒して受け身を取り、衝撃を分散させる機能が備わっていると考えられる。この機能のおかげで、アトムは作中で何度もダウンしているが、動作不良もほとんどなく立ちあがることが出来たのだろう。スパーリングロボットとして作られ、防御力に特化しているという設定がここまで作り込まれていれば、アトムの打たれ強さにも納得出来る。ノイジー・ボーイはタク・マシドが開発した機体で、反射的ジャイロセンサーによる革命的な神経系機能を備えている。その音声認識機能を、小柄で素早い動きを特徴とするアトムに移植することで、反射速度はゼウスと互角になる。適応OSで敵の攻撃パターンを認識し、ファイトコードを書きかえ、自らの戦闘中に進化するというゼウスの機能は、アトムに人間のボクシングの動きをシャドーさせることで封じられる。さ

らにそれまで最終ラウンドまで耐えた相手がいなかったことから、誰も気付かなかったパワー切れというアクシデントがゼウスに発生し、アトムが優勢となっていく。最先端の科学の力に、人間の力と科学の力の融合で競り勝ったと言える。アトムがゼウスと五角以上に戦えた理由付けがしっかりととなされており、作品にリアリティを与えている。

詳細な設定が作中で描かれていないのは、作品にスピード感を与えるためだと思われる。父と子の絆に焦点を当て、叔母夫婦が動機付けとして利用されるのみにとどまっている理由もこれと同一である。父と子の絆以外の家族愛も少しは描くべきだったのかもしれない。母との絆を一切描かなかったことは問題だと私も考える。しかし、あまり多くのことを描き過ぎるとメッセージがブレる上に、上映時間が長くなり過ぎるので、描く対象を一点に絞ったことは評価に値すると私は考える。適度な間隔で入るアクションで観客の感情を盛り上げ、適度に父と子の絆の描写を加えることでラストでは観客に感動を与える、誰もが楽しめる娯楽映画だったと言える。

最後に、私の担当する合評会の初回ということで、映画を解釈することについての私の考えを説明します。まず映画のストーリーを理解し、監督の意向を理解した上で映画は解釈されなくてはならないと私は考えています。『リアル・スティール』であれば、『ロッキー』をオマージュしているということは、インタビュー等で監督が述べているので事実です。その事実を理解した上でどう解釈するかは個人に委ねられます。私は『ロッキー』をオマージュしたことを肯定的に解釈しましたが、これを否定的に解釈する会員も居ます。映画の解釈が人によって異なっていることは当然です。映画の解釈は観た人の人生に裏打されています。映画を観た人の人生がそれぞれで異なっていることは当然です。例えばヒューマンドラマを愛好する人なら、『リアル・スティール』は心情描写が足りないと思うでしょう。しかし私はサスペンスを愛好しているので、映画の起承転結やストーリーの展開速度といった点からこれを好意的に解釈します。他人の映画の解釈を否定することは、他人の人生を否定することに繋がるのです。監督の意向の間違った理解に立脚した解釈であれば、それは間違った解釈と言わざるを得ませんが、正しい解釈は存在しないと私は考えています。映画の考察では映画の内容を皆様に伝えるために私の解釈を掲載しますが、それは私と異なる解釈を否定するものではありません。解釈の間に優劣はありません。他人が褒めている映画だから自分も褒めなくてはならないということにはなりません。映画の解釈について議論する際に、自分と異なる解釈が提示された場合でも、相手の解釈を理解した上で、「それでも自分はこう解釈します」ということを根拠を述べて相手に説明しなければならないと私は考えています。私は、お互いがお互いの解釈を尊重し、独自の解釈を語り合える環境作りに努めることを肝に銘じ、これからの合評会を運営する心積もりであることを、皆様にもご理解頂ければ幸いです。映画を観た人の数だけ解釈があります。だから映画の解釈を語り合うのは楽しいのです。

会員の感想

一回生

・ロボット・ボクシングを通じて、離ればなれだった父と息子が絆を取り戻すという簡潔すぎるほどのストーリーですが、起承転結がはっきりしていて、話が難しくないのが子どもにも観やすいと思います。ゼウス戦でスキップが入っていたことから分かるように、ロボットバトルだけが映画のテーマなのではなく、親子の絆とロボットバトルの両方が五分五分のバランスで描かれていたのが良かったと思います。

・話のテンポも良く、ロボットのカッコ良さやハデさも相まって全体的に見るとエンターテインメントとして良くできている。しかしいくつか不出来な点もあり、まずアトムに自我がある風に見せたりしておきながらアトムの特別さを掘り下げはしないところ。そしてロッキーのオマージュで上からなぞっているだけに思える所。ロッキーでありながらロッキーになりきれしていない点として、ゼウスと戦う必要性がない。ロッキーだったらアポロに勝たなければ成り上がれないという必然性があるがこちらにはそこまでない。

二回生

・「父と子」やロボット・ボクシングに焦点を当てすぎておろそかになっている部分もあるが、王道の物語映画として楽しめた。観客を盛り上げる演出が上手いため、クライマックスでは胸が熱くなり、すっきりした気持ちで劇場を出ることができた。

・素直に、おもしろかった。観ているうちにどんどん引き込まれていった。ヒュー・ジャックマンももちろんよかったけど、なんととってもダコタ・ゴヨがよかった！ストーリーとしては、王道な感じだけど、ロボットを使うことで新しさが出てるんだと思う。ノイジー・ボーイの漢字がおもしろかった。

感想まとめ

全体的に高評価であった。エンターテインメントとして面白い作品であるという見解は会員全体で一致している。評価すべき点としては、「ロボットバトルと親子の絆のバランスの良さ」「テンポの良さ」「観客を盛り上げる演出の上手さ」「ヒュー・ジャックマンもだが特にダコタ・ゴヨの演技力」「ダニー・エルフマンの音楽」「ノイジー・ボーイの漢字の小ネタ」「ロボットのリアリティ」などが挙げられている。面白い作品であるとは認めた上で、様々な視点から問題点も指摘されている。「世界観が浅い」「悪役が空気」「父と子の絆に焦点を当て過ぎていて、母との関係を描くことが疎かになっている。元妻が死んでチャーリーが無反応というのは酷過ぎる」などの意見が挙げられた。