

4 月合評会作品『バトルシップ』考察

合評会担当 郡山翔平

考察

主人公に魅力が無い、その魅力の無い主人公が何もしていないのに勲章や彼女を手に入れることが出来るという主人公補正に嫌悪感を抱くなど、批判すべき点の多い映画である。しかし『バトルシップ』においては、それらを描くことには力点が置かれていないと私は考える。

『バトルシップ』の監督は過去の戦艦ものの戦争映画に影響を受けている。私は第二次世界大戦を扱った戦艦ものの戦争映画をいくつか鑑賞している。その雰囲気を知っているかどうかで『バトルシップ』の見方は変わると私は考える。

『バトルシップ』の全米公開は5月18日だが、日本公開は4月13日である。『バトルシップ』には日本へ向けた強いメッセージが籠められている。監督は制作の意図について、「舞台をハワイの真珠湾に設定し、クライマックスでミズーリ号を登場させたのは、これらが日米の戦争を象徴するものだから。その場所、その船で、今度は日米の人間が一致団結して戦う姿を描くことに意義深さを感じた」と語っている。序盤の、サッカーの試合中にナガタがアレックスの顔面をキックするシーンは、アンフェアな真珠湾攻撃のメタファーである。真珠湾で戦艦ミズーリに搭乗した日本人とアメリカ人が協力して戦うストーリーには、真珠湾攻撃という過去を踏まえた上で、それでも今は日米が一致団結するべき時であるというメッセージが籠められている。

エイリアンの造形は人間と類似しているが、これは二つのことのメタファーであると私は解釈する。

一つ目は、エイリアンが登場した際に「どうせ北朝鮮だろう」というセリフがあったことから分かるように、エイリアンとは北朝鮮のメタファーである。エイリアンの姿が人間と類似していることには、北朝鮮の人々は、見た目は人間と変わらないが、中身はエイリアンなので、北朝鮮を滅ぼしても差し支え無いというメッセージが籠められている。『バトルシップ』は、日米が一致団結して北朝鮮を滅ぼすべきだというメッセージが籠められたプロパガンダ映画であると言える。

エイリアンと友好関係を結ぼうとした NASA の研究員達は殺され、軍隊が悪に天誅を下すストーリーで、暴力の正当性をいっそう強調している。

私はかつての戦意高揚のためのプロパガンダ映画も鑑賞しているので、映画のメッセージに共感出来るかどうかと作品の評価を分けて考えることが出来るが、第二次世界大戦の

時代に回帰したような悪は暴力で滅ぼすべきというメッセージを押し付けられて気分を悪くする人は多いと考えられる。ただ、プロパガンダ映画には非常に強いメッセージ性がある。メッセージ性の強さは芸術の価値を決定する一つの要因ではある。かつての戦意高揚のためのプロパガンダ映画には傑作も存在する。あえて今の時代にあからさまなプロパガンダ映画を制作することで、時代の熱狂を感じさせる過去の戦争映画の再現を試みたという見方も出来る。

二つ目は、人間同士の戦いが勃発するプロセスのメタファーである。エイリアンとは、人間のようで人間ではない、敵というイメージを具現化したものである。エイリアンと人間は、共に相手の意図が分からず、戦争に突入してしまう。エイリアンとはバーチャルな敵の姿であり、戦争のゲーム性を抽出していると言える。『バトルシップ』はボードゲームを原作としているので、相手の意図の読み合いを映画化しようとしたと解釈出来る。『バトルシップ』は、見えない敵との戦いを描いている。未知のエイリアンと戦う中で、攻撃しない限り相手はこちらの位置が分からないことに気付き、津波ブイを用いて敵への奇襲攻撃を試みる。エイリアンのヘルメットから太陽光が弱点であることに気付き、敵の船の窓を狙撃し、敵のかく乱を試みる。理解出来ない敵の実態を推測し、敵の意図を先読みするボードゲームの頭脳戦の要素を映画に取り込んでいると言える。

この映画のタイトルはバトルシップであるが、アレックス達が乗っているものはイージス駆逐艦であって戦艦ではない。

観客は、バトルシップというタイトルが何を意味するのかを考えながら映画を観ることになる。『バトルシップ』の試写会では、4月11日まではメディア、ブログでの内容の公開を禁止する注意書きが配られた。結局は解禁されたが、最後の展開のために情報のブロックを試みたようである。観客がタイトルの意味を知る時、この映画は最大の盛り上がりを見せる。

戦艦ミズーリの乗組員達は、実際に戦艦ミズーリに関わった経験のある人達である。老成した雰囲気は演技ではない。過去の栄光を、先人と若者が協力して蘇らせる展開には、胸が熱くなるものがあると私は考える。

『バトルシップ』はイージス駆逐艦が主役の初のハリウッド映画とされている。イージス駆逐艦と戦艦では、設計の目的が異なる。戦艦は多少の攻撃を受けても沈没しないことを目的として建造される。戦艦武蔵は40発近くの魚雷や砲弾を受けても戦闘を継続することが出来た。それに対してイージス駆逐艦は、イージスシステムに代表されるように、レーダーで敵を探知し、先制攻撃を仕掛けることで、攻撃されないことを目的として建造される。素早く動くために軽量化されている。イージス駆逐艦が主役の映画が制作されなかった理由は、機械的な先制攻撃で決着がつくため、かつての戦艦ものの戦争映画の魅力である頭脳戦を展開する余地が無いからである。エイリアンの船が未知の元素で構成されることでイージス駆逐艦のレーダーの能力を制限し、ソナーでの探り合いのような、第二

次世界大戦を扱った戦艦ものの戦争映画の緊迫感を蘇らせたと言える。これはナガタが津波ブイを用いて敵の位置を探り出すシーンに最も強く表れている。

戦艦ミズーリがエイリアンの船の前に横腹をさらす戦法は T 字戦法と呼ばれる。通常の見海戦では縦向きに戦艦を並べる陣形をとるが、T 字戦法では敵の前で横向きに進路を変える。大砲は戦艦の側面に並んでいるので、敵の進路を T 字に遮ることで、先頭の敵の船に集中砲火を浴びせることが出来る。日本では、日露戦争の際に、戦力の差を覆して、東郷平八郎がバルチック艦隊を打ち破ったことで有名である。T 字戦法は進路を変えるタイミングが重要であり、敵との距離が遠過ぎると逃げられ、敵を二回騙すことは出来ない。一発勝負の胸が熱くなる戦法であると言える。アメリカの誇りの依り所が太平洋戦争での勝利であるように、かつての日本の誇りの依り所は日露戦争での勝利であった。太平洋戦争での勝利の象徴である戦艦ミズーリが、日露戦争を勝利へ導いた戦法で勝利する展開は、日米が力を合わせて勝利したことを表している。日米双方の愛国心を鼓舞し、日米双方が気持ち良く手を結ぼうと思える展開であると言える。

イージス駆逐艦は攻撃を受けることを想定していないので、どちらかが沈没するまで砲弾の応酬を繰り返すことは不可能である。最後に戦艦ミズーリを登場させることで、かつての胸が熱くなる戦争映画における、どちらかが沈没するまで火力で殴り合う漢^{おとこ}の戦争を蘇らせたと言える。

トランスフォーマーなどの従来エイリアン侵略ものの映画は、人間でないものと人間でないものとの戦争の迫力で観客を楽しませることを目的としている。それに対して『バトルシップ』は、人間が知略を尽くしてエイリアンに立ち向かう戦争で観客を興奮させることを目的としている。従来のビームのような武器とは異なり、巨大な球体が不規則に回転するというある種のリアリティがある武器が使用されており、ある程度人間が立ち向かえる余地が残されている。人間が襲われるサスペンスを描くのではなく、人間の知略を尽くした戦争を描いているので、戦争の興奮に入り込み易いと言える。

『バトルシップ』で重視されているものはリアリティである。人間とのパワーバランスを保つため、エイリアンには様々な理由付けがなされている。エイリアンの船は五隻しか攻めてこないが、通信が途絶えたのに援軍が来ない理由は、エイリアンの母星が襲撃され、新天地を求めて宇宙中に散らばっているため、応援に駆け付ける軍隊が存在しないからである。攻撃の意志を持つ人間、武器、軍事利用出来る道路などしか攻撃しない理由は、あくまでエイリアンの目的は地球の調査であり、船に最低限の武器しか積んでいないため、戦力を温存したいからである。地球侵略の理由は、エイリアンの通信機器を失ったため、地球の通信機器を奪わなければならないからである。このように、エイリアンの存在にある程度の合理的な説明が付けられる。ある程度の論理的整合性のある世界観が構築され、ある種のリアリティを作品内に生み出している。トランスフォーマーなどの人間でないものと人間でないものの戦争よりは、ある種のリアリティのある世界で、人間が知略を尽く

してエイリアンに立ち向かう戦争の方が、戦争の臨場感を味わい易いと言える。

『バトルシップ』は、批判すべき点の多い映画であるが、戦争に焦点を絞って観れば、観客を戦争で興奮させるためにいくつかの工夫がなされていると私は考える。ストーリー、心理描写、メッセージのことは考えず、戦争の迫力と興奮だけ楽しめば良い映画だと私は考える。暴力は憎しみの連鎖を生み出すだけであるとは私も考える。隣人が気に入らなくても折り合いを付けていかななくてはならないのが現実である。攻撃対象を作り上げることで内部の結束を強めるストーリーはいじめの構図である。しかし、全ての映画が道徳的である必要はない。戦争で興奮させる戦争映画は、攻撃的な方が面白いこともある。戦闘意欲を剥き出したプロパガンダ映画が、かつて人々を熱狂させてきた歴史もあるのである。

会員の感想

一回生

・なめてかかったら正直おもしろかったです。CGはさすがの出来でしたし、退役軍人、インテリの活躍、老兵、捕獲した異星人が観察していたら暴れだすシーン等といったセオリー的な所もテンポが良かったです。ミズーリ号出撃の際のやや時代がかった音楽の使い方などはテンション上がりました。ただラストのシーンは死ぬほど蛇足に感じました。あれはいらないと思う……

・長い。頭カラッポ映画なんだから、もっと凝縮すべき。ボードゲームを原案とするなら、もっと戦術性がほしかった。ド派手なCGは良い。なっち（戸田奈津子）らしい字幕は楽しめた。古い言い回しや、「ので？」とか「を？」とか、強調の点々とか。

二回生

・CGは相当力を入れていた。本物の甲板を使ったシーンも良かった……が、それ以外は特に印象に残らない作品だった。もっとひと工夫ほしかった。トランスフォーマーの成功をそのまま持ってきたかのような作品。何も考えずに観ればそれなりに楽しめるかもしれない。

・良くも悪くもアメリカ的だった。ストーリーは超大雑把、最後はゴリ押しイエーイ。これがユニバーサル100周年記念作品だとすると結構ガッカリ。ただリアム・ニーソンと戦艦ミズーリはクソカッコよかった。浅野忠信が主役並に張り切ってたのも面白かった！！

三回生

・ストーリーはひねりはないし、ツッコミどころも多いように思いましたが、盛り上がるトコロはしっかり盛り上がったし、映像のデキは期待通り良かったしで、男臭い少しおバカ映画として良作だったと思います！

・突っ込みどころ満載で、色んなシーンで笑ってしまった……。映画館で観たからこそ映像・音楽は大迫力で楽しめたものの……うん、色々おかしかった！Rihannaはカッコ良かった！ただ新曲でなくて残念！浅野忠信は好きですが、今回は髪型とか色々残念！！！！