

6月名画座企画「スタンリー・キューブリック特集」

・作品概要

『2001年宇宙の旅』（1968年）

比類なき完成度。壮烈なる演出

全てのSF映画の中で最も美しく衝撃的、そして偉大な作品



人間 vs. コンピューターの戦いを、陶酔の映像と音楽で描き出し、アカデミー賞（R）を受賞した『2001年宇宙の旅』。キューブリック（アーサー・C・クラークと脚本を共同執筆）は、有史前の類人猿から植民地化が進む宇宙へ、数千年もの時間を超越（映画史上最高のジャンプ・カット・シーンのひとつ）する離れ業をやったのけた。

人類がまだ見ぬ宇宙の領域に足を踏み入れた宇宙飛行士ボーマン（キア・デュリア）は、不滅の存在へと昇華していくのだろうか。

「HAL、進入口を開ける！」という悲痛な願いと共に、無限の可能性に満ちた未知への旅を始めよう。（引用元：Amazon）

『時計じかけのオレンジ』（1971年）

卓越した映像、音楽、言葉、そして感性。素晴らしいの一言。



喧騒、強盗、歌、タップダンス、暴力。山高帽の反逆児アレックス（マルコム・マクドウェル）は、今日も変わらず最高の時間を楽しんでいた — 他人の犠牲の上でのみ成り立つ最高の時間を。モラルを持たない残忍な男が洗脳によって模範市民に作りかえられ、再び元の姿に戻っていく。多様な意味での恐怖を込めたアンソニー・バー

ージェスの小説を、キューブリックが近未来に舞台を移し映画化。公開当初、世界中に衝撃を与えたのみならず、栄誉ある NY 批評家協会賞の作品賞および監督賞を受賞、さらに作品賞を含む4部門でオスカー（R）にもノミネートされた。現在に至っても『時計じかけのオレンジ』の持つ圧倒的な求心力は、観る者を魅了し続けている。（引用元：Amazon）

『シャイニング』（1980年）

史上初の叙事詩的ホラー映画。



スティーヴン・キングの原作小説を基に、監督スタンリー・キューブリック自らが共同脚色を手がけた、ホラー映画の金字塔。鮮やかな演技、戦慄の設定、そしてトラッキング・ショットによる幻想的な映像を融合し、かつてない恐怖の世界を描き出す。ジャック・ニコルソン（「お客様だよ！」の台詞はあまりにも有名）演じるジャック・トランスは、妻（シェリー・デュバル）と息子（ダニー・ロイド）と共に優雅なオーバールック・ホテルを冬季管理人として訪れたことから物語は始まる。トランスはこのホテルを訪れたことはないはずなのだが — 果たして？その答えは、狂気と殺戮が渦巻くこの場所にある。

（引用元：Amazon）

『フルメタル・ジャケット』（1987年）

史上最高の戦争映画！



見事にマッチしたキャスト達がスタンリー・キューブリックの元に勢揃い。殺人者になるべくトレーニングされる非人間的なプロセスを描くベトナム戦争映画。ジョーカー（マシュー・モディーン）、アニマル・マザー（アダム・ボールドウィン）、<デブ>のレナード（ヴィンセント・ドノフリオ）、エイトボール（ドレイン・ヘアウッド）、カウボーイ（アーリス・ハワード）他、全員が地獄の新兵訓練所に投げ込ま

れ、情け容赦ない教官ハートマン（リー・アーメイ）に鍛えられる。次々と起こる激しいアクションとストーリー、痛烈なユーモアにあふれた台詞。『フルメタル・ジャケット』は厳しい訓練を終え、舞台となるフエ市を悪夢のどん底に落とし入れた戦争を描いた大ヒット作品。（引用元：Amazon）

・解説

（性的な表現を含んでいます。性的な表現は芸術を構成する重要な要素なので、記述を避けるべきではないと私は考えました。『A.I.』に関してはネタバレを含んでいます。）

「スタンリー・キューブリック」（1928年～1999年）

（『A.I.』はスタンリー・キューブリック監督作品ではありませんが、スタンリー・キューブリックが深く関わっている作品として、ネタバレありで内容を考察しています。）

スタンリー・キューブリックは完璧主義者で有名です。ハリウッドでは、映画はプロデューサーのものであり、通常は最終的な編集権限はプロデューサーにあります。スタンリー・キューブリックは、このようなハリウッドスタイルの映画制作になじまず、ハリウッドと決別してイギリスに渡り、制作から脚本まで自分でコントロールするようになりました。字幕の翻訳は、再英訳したものを校閲する方法で監修していました。『フルメタル・ジャケット』の字幕の翻訳は、最初は戸田奈津子が担当しましたが、台詞を柔らかめの表現で翻訳したため、再英訳を読んだスタンリー・キューブリックは汚さが出ていないとして拒否しました。急遽当時ハリウッド在住だった原田真人が、スタンリー・キューブリックと直接連絡を取りながら翻訳することになりました。原田真人は『時計じかけのオレンジ』のビデオ用字幕の新訳も手がけることになり、ナッドサット言語¹を巧みに翻訳しています。SF 三部作と呼ばれる『博士の異常な愛情 または私は如何にして心配するのを止めて水爆を愛するようになったか』、『2001年宇宙の旅』、『時計じかけのオレンジ』の成功で、世界中の映画批評家から映像作家としての才能を認知されるようになります。『博士の異常な愛情〜』は、冷戦下に、偶発的な原因で核戦争が勃発しそうになり、人類滅亡の危機が迫っている状況で、利己的な政府や軍の上層部が慌てふためく様相を描いたブラック・コメディです。『博士の異常な愛情〜』が公開された1964年は、ベトナム戦争、キューバ危機、ブレジネフのクーデターなどの最中であり、一触即発の状況でした。その時期にあえて非常に危険な風刺で核兵器の恐怖を知らしめた傑作です。核兵器自体が恐怖なのではなく、核兵器を管理する人間が自分勝手に感情に左右される存在であることが恐怖なのです。ハリウッド第一作であるフィルム・ノワールの傑作に『現金に体を張れ』があります。無意味な会話を挿入することで登場人物に人間味を加え、感情移入しやすくしています。時間や場面を転換する際のつなぎに頻繁に使われる馬のショットは、計画進行の順調さを象徴しています。『現金に体を張れ』は、頻繁に作品の中で行き来する時間の使い方が優れているので、周到に展開される、犯罪計画時の同時間内での犯罪一味の行動を、観客は混乱なく把握することが出来ます。『ロリータ』が制作された当時のアメリカには、厳格な検閲と規制がありました。そのため、原作小説ではあどけなく、小悪魔的な魅力のあったロリータは、原作よりも若干年齢が上がり、おませで冷めたヒロインとなっています。それだけ厳しい状況下にも関わらず、エロティックな作品に仕上がっています。出来事を語るだけで描かないことで、観客の想像力を喚起しています。オープニングの、少女のふっくらとした白いつま先にうやうやしくペディキュアを塗っている男の無骨な手の映像に代表されるように、観客の想像を掻き立てる映像でエロスを表現しています。主人公はロリータ

¹ 『時計じかけのオレンジ』の原作小説の作者であり、言語学者であるアンソニー・バージェスが考案した人工言語です。ロシア語の影響を強く受けた英語を基礎としています。人工言語というよりはむしろ言語の特殊な使用形態であり、隠語に近いものです。若者文化を構成するナッドサットたちによって用いられる話し言葉の一種です。主人公には、社会規範に無関心な間は不朽であり続ける独特の声が必要でした。不朽の声は、若者文化が社会一般とは独立して存在することを示唆しています。

とセックスしたり結婚したりしたいのではなく、少女の愛くるしさを永遠に保たせ、穢れの無いまま自分の傍に置いておきたいのです。主人公の持つ、ロリータの少女性が失われることへの恐怖、理想にしがみつく哀れさが主題なのです。性シーンが無いことで主人公の狂気に焦点が当てられ、かえって優れた作品となっています。制限された状況下では、性シーンという即物的な要素に頼ることが出来ず、脚本の完成度と演技でエロスを表現するしかありません。制限された枠組みの中で出来ることを模索し、どんな状況下でも傑作を生み出せる手腕も、優れた監督の資質の一つなのかもしれません。スタンリー・キューブリックが完璧主義を徹底させ、照明、美術、衣装にこだわり、18世紀のヨーロッパの雰囲気を実に忠実に再現した作品に『バリー・リンドン』があります。スタンリー・キューブリックはカメラマン出身の監督で、撮影にはこだわりがありました。電気の無い18世紀という時代を再現するために、全て蝋燭の光だけで撮影することにこだわりました。そのために、1970年当時はアメリカのNASAにしかなかった超高感度カメラレンズを探し出して使用しています。『バリー・リンドン』は、18世紀のヨーロッパの人々の人生を忠実に再現しながらも、現代の人々と変わらない人々の人生を冷静に描いています。人生に成功した人も失敗した人も、美しく生まれた人も老いて醜くなり、心が卑しい人も清らかな人も、最後には死にます。人は遅かれ早かれ死ぬので、この世で富や名声を得てもあの世には持っていきません。消えて無くなるのは自分のみであり、平等な死だけが全員に与えられているという事実を淡々と描いた作品です。『A.I.』は、スタンリー・キューブリックが遺した90ページのシノプシス²と、ほぼ完璧な絵コンテ³を基に、スティーヴン・スピルバーグが未完成だった脚本を完成させ、実現させた作品です。原案を変えないために、スタンリー・キューブリックの遺志を尊重した監督を行いました。スタンリー・キューブリックらしい画面作りを試みたため、他のスティーヴン・スピルバーグ監督作品と比べると異質なものとなっています。ラストシーンに関しては、スタンリー・キューブリックならば、デイヴィッドが海底に沈んで機能停止した時点で終わらせたと考えられます。しかし、スティーヴン・スピルバーグは、「スタンリーの草案では2000年後の世界を描く展開も用意されていたため、あのシーンこそ私が映像化しなければならなかった」と語っており、ラストシーンだけはスティーヴン・スピルバーグらしいものとなっています。『A.I.』は、スタンリー・キューブリックが繰り返し描いてきたテーマを凝縮した物語です。デイヴィッドは、難病の治療のために人工冬眠する息子の代わりに母親が買ったアンドロイドですが、本当の息子はすぐに治療を受けて言えに帰ってきたので捨てられてしまいます。これは『時計じかけのオレンジ』の主人公と同じ運命です。憧れる社会の一員になろうとして受け入れられない者の物語は、『バリー・リンドン』でも描かれています。デイヴィッ

²映画の内容の要約です。映画の内容や形式を描いたスケッチのようなもので、これを読めば映画の特徴やスタイルが明らかになります。

³作りたい映画の映像イメージを絵と言葉で説明したものです。絵による説明は、映画のショットを漫画のコマのように描き、それぞれのショットで起こることを視覚的に表したものです。サイズ、登場人物、ショットの長さや内容は、言葉で説明されます。

ドは水没したニューヨークの遊園地で青い妖精の像を見付け、祈り続けます。二千年が過ぎ、人類は絶滅して進化した A.I. (人工知能) にとって代わられていました。『2001年宇宙の旅』では、人類と人工知能 HAL 9000 との生存競争の果てに、勝った人類だけが進化することが出来ましたが、人工知能が勝っていた可能性を描いたものが『A.I.』なのです。進化した A.I. について SFX のアドバイザーを担当したハル・ヒッケルは、「それはキューブリックが『2001年宇宙の旅』で撮影までしていたのに諦めた高度なエイリアンの姿だ。当時は技術的に不可能だったけど、現在ようやく CG で可能になった」と語っています。

『2001年宇宙の旅』(1968年)

(普通に観ても理解出来ないなのでネタバレを含めて解説しています。)

『2001年宇宙の旅』には本来付くはずだったナレーションと10分間の解説が省略され、わざと分かりにくい映画にされています。観客に『2001年宇宙の旅』を理解させ過ぎるのはマジックのタネをバラすようなものとスタンリー・キューブリックは考えました。「わたしが狙ったのは視覚体験だ。言葉で整理することを避けて、潜在意識に直接突き刺さるエモーショナルで哲学的な映画だ」とスタンリー・キューブリックは制作の意図について語っています。幻想的な映像の奔流に身を任せるのが一番良いのですが、そのような観方に慣れていない方は、私の解説を読んでから観ても良いと思います。ストーリーの最初から最後まで一つの解釈を提示します。「地球上に生物が誕生する以前の太陽系に超人類が訪れ、三か所に三種類のモノリスを設置します。地球に設置された一つ目のモノリスに猿人が触れ、猿人は他の生物の骨を武器として使う知恵を与えられます。人類は月面でも生活できるようになり、月に設置された二つ目のモノリスを発掘します。このモノリスには、太陽の光を浴びることで木星に信号を送る機能がありました。宇宙船ディスカバリー号は、木星に向かって進んでいきます。木星の衛星軌道上に設置された三つ目のモノリスを発見した最初的人类は、超人類にとって最も優秀な人類とされ、スターチャイルドとして超人類の次元に引き上げられました。この人類を選び出すために超人類は地球上に猿人や他の生物を作ったのです。そして不要になった地球は、スターチャイルドに玩具として与えられました。」『2001年宇宙の旅』に絶対的な解釈は存在しません。モノリスは、観客にとっても哲学を導き出す起点となるのです。映像と音楽とわずかなセリフから、独自の哲学を導き出すことが観客に求められます。モノリスの力によって、猿人が他の生物の骨を武器として他の猿人と戦うことを覚えるシーンがあります。猿人が骨を空高く投げると、地球を回る人工衛星に繋がります。この人工衛星は核ミサイル衛星です。骨から核ミサイル衛星への美しいジャンプ・カット⁴には、武器を使うことで進化した人類

⁴ジャンプ・カットとは、画面の連続性を無視してカットを繋ぎ合わせることです。『2001年宇宙の旅』のジャンプ・カットは、映画史上最も長い時間の経過が表現されたジャンプ・カットで、一気に400万年の時間が経過します。

が、ついに究極の武器である核ミサイルを生み出してしまったというメッセージが籠められています。これは制作当時、冷戦で核戦争の危機が迫っていたことを反映しています。ボーマン船長はスターゲイトを経てスターチャイルドに転生します。月のモノリスはペニスのメタファー、ディスカバリー号は精子のメタファー、スターゲイトはヴァギナのメタファーです。月のモノリスから放出されたディスカバリー号が木星のスターゲイトに到達することは、ペニスから放出された精子がヴァギナに到達することのメタファーです。その結果、スターチャイルドという胎児が生み出されるのです。一つ目のモノリスは、猿人に地球上の他の生物を道具として使うことを自覚させます。二つ目のモノリスは、人類に一般の人間を道具として使うことを自覚させます。三つ目のモノリスは、全人類を消滅させると同時に、新たな超人類に地球を道具として使うことを自覚させます。この流れには、人類の所有欲の膨張は、自らの身を滅ぼす結果を招くというメッセージが籠められています。モノリスが、他のものを道具として使う能力を人類に与えたことは、人類に共存の破壊と知性の暴走をもたらします。そして人類は、スターチャイルドという何も出来ない胎児に変貌していくのです。ディスカバリー号を管理する HAL9000 は、故障していないアンテナが故障していると報告してから、徐々に狂っていきます。ボーマン船長以外の乗組員を全員殺害し、ボーマン船長を船外に放り出します。HAL9000 は乗組員に計画の真の目的について聞かれば嘘をつくように命令されていました。しかしその命令は、コンピューターは人間に嘘をつかないという基本原則に反しています。この命令の矛盾が暴走を引き起こします。これは人間でいえば神経症のようなもので、人間になら誰にでも起こり得ます。HAL9000 の暴走は、万能な機械の暴走の怖さを描いているのではなく、仮に人間が万能な権力を持ち得た場合の怖さを描いているのです。HAL9000 の暴走は、人類の暴走の歴史を描いているのです。

『時計じかけのオレンジ』（1971年）

時計じかけのオレンジとは、機械のように感情を統制された人間を意味しています。『時計じかけのオレンジ』は、単に少年犯罪の氾濫を危惧した作品ではありません。管理社会が少年の心を歪めていくという、少年犯罪の氾濫の根本にあるものを描いているのです。『時計じかけのオレンジ』の原作者のアンソニー・バージェスは、「街角でチンピラが暴れている社会のほうが、政府が自由を統制する社会よりもマシだ」と語っています。1972年、アーサー・ブレマーが大統領候補ジョージ・ウォーレスを銃撃し、重傷を負わせます。押収されたアーサー・ブレマーの日記には、『時計じかけのオレンジ』を観て人が殺したくなったと書かれていました。アーサー・ブレマーの日記は出版され、アーサー・ブレマーの日記を元に、マーティン・スコセッシ監督の『タクシードライバー』が制作されます。そして『タクシードライバー』に出演するジョディ・フォスターに憧れたジョン・ヒンクリーが、1981年にレーガン大統領を銃撃します。『時計じかけのオレンジ』は暴力の風刺でさらなる暴力を誘発しましたが、国家の暴力よりは「マシ」なのかもしれません。『時

計じかけのオレンジ』の良い者は誰で、悪い者は誰なんですか？」と質問されたスタンリー・キューブリックは、「そんなに単純に割り切れる話ではない」とあきれながら、「アレックスという凶悪な存在と、国家権力というそれよりもはるかに凶悪な存在との比較でしかないからだ」と説明しています。主人公は苦痛を与える薬物を注射されてからレイプや殺人の映像を強制的に見せられるルドヴィゴ療法の実験台にされます。それを繰り返すうちに、薬物がなくとも暴力を見たり考えたりするだけで苦痛を感じるようになるのです。スタンリー・キューブリックは当時話題になっていた学習心理学者スキナーが提唱したオペラント条件付け⁵を研究して『時計じかけのオレンジ』を制作しました。「スキナーは間違っている。人間はそんなに機械的じゃないよ」とスタンリー・キューブリックは語っています。「私は『時計じかけのオレンジ』で問いかけを残している。選択できない問いを。人間の本性が邪悪だからといって、その自由意思を制限されることが許されるのか？自由意思のない者を人間と呼ぶことができるのか？」とスタンリー・キューブリックは制作の意図について語っています。自由意思とはルネッサンス以降、ヨーロッパで論じられてきた問題です。カントやヘーゲルなど多くの哲学者たちは、人間には良いことをしたい本性があるはずだと考えましたが、それは存在しない神を求める行為に過ぎませんでした。そこへニーチェが登場し、「善悪など人間が作ったルールに過ぎない。一切は許されている」と断言しました。『時計じかけのオレンジ』の主人公はニーチェの言葉の実践者です。『時計じかけのオレンジ』の主人公にはルールはありません。スタンリー・キューブリックは『2001年宇宙の旅』での骨から核ミサイルへのジャンプ・カットについて、「人類の本性を変えない限り、核戦争による自滅という悲劇を避ける方法は無い」と語っています。猿人は骨で人類初の殺人を犯し、勝利の雄叫びを上げています。人類とは、暴力に快感を覚える唯一の動物なのです。「人類はかつて地上に現れた動物の中でも最も凶暴な存在だ。我々は無意識の領域では原始的だった祖先と変わっていない」とスタンリー・キューブリックは語っています。スタンリー・キューブリックは『2001年宇宙の旅』で人類という種を克服する理想を描きましたが、『時計じかけのオレンジ』では人間の本性が描かれています。『時計じかけのオレンジ』は『2001年宇宙の旅』の裏側を描いています。『時計じかけのオレンジ』とは、『2001年宇宙の旅』では一度も映らない、地上の実態を描いた作品なのです。主人公がレコード店で二人組の少女をナンパし、3Pを行うシーンがあります。ロッシーニの『ウィリアム・テル』序曲に合わせて、主人公は高速でセックスを行います。このシーンは28分間を早回しにした映像です。このシーンで描かれるものは、愛の交換でも快樂の共有でも無く、肉体の束の間の鉢合わせの感覚です。どんな女性ともすぐに寝て、どんな男性ともすぐに寝る人間の性質が描かれています。スタンリー・キューブリックは、主人公の生命力を象徴させるために、勃起したペニスを連想させるものを作中に散りばめています。主人公は股間のふくらみを強調するコードピースをつけ、レイ

⁵レバーを押すと餌が出る仕掛けのついた箱にネズミを入れておくと、餌が出なくなってもレバーを押し続けるという実験を人間の教育に応用したものです。

プする時はペニス状の鼻がついたマスクを被ります。主人公の飼う蛇や、レコード店の二人組の少女が舐めるロリポップも勃起したペニスを連想させるものです。そして主人公は勃起したペニスの巨大な置物で女性を殴り殺します。主人公にとっての自由とは、勃起したペニスなのです。これは主人公を監視する保護司が「いい子にしてたか」と言いながら主人公の睾丸を握るシーンにも表れています。主人公が陶酔を覚えるベートーヴェン⁶も生の喜びを象徴しています。「生きとし生けるものは、すべて自然の乳房から喜びを与えられる。良いものも、悪いものも、虫けらにすら生きる喜びはある」と歌う『交響曲第九』は、『時計じかけのオレンジ』の主題歌です。何ものにも囚われず、本能的な快楽を享受する主人公は、ベートーヴェンで自身を祝福するのです。主人公は仲間の結束を高めるために仲間に制裁を加えますが、主人公は裏切られ、警察に逮捕されます。主人公は孤独です。主人公という人物を通して、群れなければ生きていけない人間の本質が描かれています。主人公の暴力の根本には、暴力やレイプを通してでしか他人とコミュニケーションをとれない本質があります。異常性が生み出される本質が巧みに描かれています。人間が暴力的になる理由は、孤独の中で異常性が生み出されるからではなく、孤独に耐えられない人間の弱さの中で異常性が生み出されるからなのです。

『シャイニング』（1980年）

ジャック・ニコルソンの狂気、シェリー・デュバルのヒステリーの優れた演技で観客を戦慄させる質の高いホラーです。スタンリー・キューブリックはスティーヴン・キングの原作を大幅に変更しており、原作とはほぼ別作品です。原作の設定のみを残し、映像美を徹底的に追求した作品です。不気味なオープニング、エレベーターから洪水のように押し寄せる血の海、双子の少女のシーン、三輪車の目線で映る世界、など、映像的に優れたシーンが多々あります。ホテルに向かう主人公の車を見下ろすオープニングの美しいシーンは、誰かに見られている感覚を観客に与えます。ホテルの廊下や雪上の迷路を移動するシーンでは、当時開発されたばかりのステディカム⁷を使用することで、手ブレの無い画面を作り上げています。手ブレがあれば、どうしてもカメラで撮影している人間の存在を感じさせます。ステディカムを使用することで、無人ゆえの恐怖を演出しています。完璧なまでにシンメトリーなホテルの設計で恐怖感を煽っています。整っているものは、壊れるのを待っている危うさを感じさせるのです。

⁶ベートーヴェンはフランス革命に強烈な衝撃を受けたヒューマニストでした。それまでの作曲家たちは王侯貴族や教会に雇われていましたが、ベートーヴェンは一般の人々のために生を謳歌する曲を作りました。

⁷カメラ安定支持機材です。それまではスムーズな移動映像を撮影するためには、レール上の台車やクレーンにカメラを載せて移動するという大掛かりな手段を用いなくてはなりません。しかしステディカムの登場によって、カメラマンが手持ちカメラのまま走ってもスムーズな移動映像が撮影出来るようになりました。

『フルメタル・ジャケット』(1987年)

他のベトナム戦争を描いた作品は、『ランボー/怒りの脱出』のような好戦的な銃撃アクションと、フランシス・フォード・コッポラ監督の『地獄の黙示録』のような戦場での人間の狂気を描いた作品の二種類に分けられます。『フルメタル・ジャケット』はどちらにも属さず、主人公の回想は他人事のように、特別な感情もなく語られていきます。一介の歩兵から見る戦争の現実には虚しさしかありません。TV視聴率、政府の宣伝、兵器産業のためだけのベトナム戦争を、ジャングルや過度の流血描写を使用せず、軍隊と政治の非人間性と市街戦のみで巧みに表現しました。ストーリーは二部構成となっています。前半では普通の若者たちが兵器に改造される過程が描かれ、後半では、普通の若者たちが、ベトナムで自発的に本物の兵器に成り果てる姿が描かれています。他のベトナム戦争の映画では、狂っていく過程は戦場で描かれますが、『フルメタル・ジャケット』では安全であるはずの母国の兵舎での訓練で描かれます。『フルメタル・ジャケット』は強烈に印象に残る多くのセリフを生み出しました。序盤の20分のハートマン軍曹が新兵を点検するシーンが有名です。海兵隊の訓練教官を務めた経験のあるリー・アーメイは、当初はハートマン軍曹役への演技指導として呼ばれました。しかしその生々しい迫力にスタンリー・キューブリックが惚れ込んで、リー・アーメイ自身がハートマン軍曹を演じることになりました。卑猥で、差別的で、高圧的な罵詈雑言の数々で、軍隊というシステムの有効性と限界を表現しています。普通の若者たちが、部品として生き抜くことも、部品が死ぬことも当然の使命だと洗脳され、殺人機械に変えられ、人間性を失っていきます。ハートマン軍曹に人間性とプライドを蹂躪され続ける駄目な隊員(微笑みデブ)を演じるヴィンセント・ドノフリオも、虚ろで怨念の籠った三白眼で、精神に異常をきたす様相の優れた演技を見せています。濃密な連帯感の中で閉鎖的な人間関係を形成していく基地内の争いは熾烈を極めます。濃密な連帯感を持つ部隊から排除されたヴィンセント・ドノフリオには、フルメタル・ジャケット⁸を使うことしか残されていませんでした。自らが作り上げた殺人機械によって、ハートマン軍曹は殺害されてしまうのです。当初はハートマン軍曹を演じる予定だったティム・コルセリは、代わりに輸送ヘリの射撃手を演じ、ヘリから暇つぶしに民間人を撃ち殺しながら、「逃げる奴はベトコンだ、逃げない奴はよく訓練されたベトコンだ」と言い、主人公の「よく女子供が殺せるな」という質問に対しては、「簡単さ、動きがのろいからな」と答え、「ホント、戦争は地獄だぜ!」と言い、数分間の出番の中で狂気に満ちた演技を見せました。『シャイニング』でも見られた地を這うような視点で語られる映像が、戦闘時の撮影で使用されています。歩兵の持てる視界の限界と、無意味な戦争だとしても這い進んでいくしかない人間の愚かさを巧みに表現しています。精緻なカメラ運びで画面の緊張感

⁸完全被甲弾のことです。ジュネーブ条約で定められた公式認定弾です。鉛で出来た弾頭を銅合金で覆うことで、撃たれた相手が鉛中毒にならないように、また環境を必要以上に汚染しないように配慮しています。このいかにも人道的であるかのように装う弾丸の名前をタイトルに使用する点に、スタンリー・キューブリックの皮肉が籠められています。

を持続させています。

「アメリカン・ニューシネマ」

スタンリー・キューブリックの作品では、『2001年宇宙の旅』と『時計じかけのオレンジ』が該当します。アーサー・ペン監督の『俺たちに明日はない』、マーティン・スコセッシ監督の『タクシードライバー』などが有名です。1946年のパラマウント訴訟で、ハリウッドの映画会社に独占禁止法が適用されます。大映画会社の寡占は弱められ、配給はハリウッドが行い、制作は独立系制作会社が行うようになります。閉鎖的なスタジオシステムは崩壊し、映画の作り方は徒弟制で継承されなくなりました。年寄りの映画職人に代わり、大学で映画を学んだ監督たちが登場します。それと同時に、ヌーヴェル・ヴァーグの作家主義もアメリカで知られるようになってきました。1947年、非米活動委員会は、ハリウッドの脚本家が映画の内容を共産主義の宣伝に都合がよいように変えていると証明しようとした。喚問された映画人たちは密告を強要され、自分が助かるためには仲間を売るしかありませんでした。これにより映画人たちの人間関係が崩れます。1960年代のハリウッドの観客数は低迷します。観客数を増やすために、映画倫理自主規制が大幅に緩和されました。このため、より自由な性表現と暴力描写が可能になりました。これらの要因によりハリウッドの旧態依然とした体制は崩壊し、新進気鋭の監督たちが映画市場に参入したことでアメリカン・ニューシネマは幕を開けました。アメリカン・ニューシネマの特徴は、ハリウッドスタイルの解体です。ハリウッド・エンディングという言葉があるように、ハッピー・エンドがハリウッド映画の特徴です。しかしアメリカン・ニューシネマとは、ハリウッドがハリウッド・エンディングを拒否した極めて特殊な時代でした⁹。それまでのハリウッド映画は「正義は正しい」「犯罪は悪い」「愛は尊い」「人間は優しい」など、教会や学校や親が教える道徳をそのままなぞってきました。しかしアメリカン・ニューシネマの映画は、このような既成の価値観に疑問を持ったのです。アメリカン・ニューシネマの特徴はリアリズムです。弱く貧しい反逆者たちが権力者に屈していく現実のアメリカを殺伐としたロケ撮影で描きました。アメリカン・ニューシネマの映画に登場する主人公はアンチ・ヒーローです。アメリカは勝者だけを賞賛してきました。アメリカ映画はヒーローだけを描いてきました。アメリカはいつも正しくて、絶対に負けないとアメリカ人たちは信じてきました。その正義のアメリカを告発したものがカウンター・カルチャーであり、アメリカン・ニューシネマでした。アメリカは原住民や黒人奴隷を踏みにじって発展してきました。ベトナムでは女子供を殺し、しかも負けています。警官たちは腐敗し切った権力の犬でした。体制に反逆するアンチ・ヒーローたちは決して勝てません。アンチ・ヒーローたちは惨めに滅んでいきます。ハッピー・エンドもハリウッドの虚構だからです。ヒーロー、正義、勝利、美男美女、汚れない恋愛、きらびやかなセットで撮影

⁹町山智浩『＜映画の見方＞がわかる本―「2001年宇宙の旅」から「未知との遭遇まで」―』

された美しい映像など、それまでのアメリカ映画で美德とされてきたものは虚構だとされました。犯罪者、負け犬、不細工な男女、薄汚い肉欲、荒れ果てた街を映した粒子の粗い色あせた映像が現実なのです。人生に例えるならば、1960年代以前のアメリカ映画は少年期でした。子どもたちは、親を尊敬し、正義を疑わず、ヒーローに憧れます。子どもたちは、世界は自分を待っていると信じていました。しかし思春期に至った彼らは、セックス、暴力、不正などの汚い現実を知ります。夢は裏切られ、自分の限界を知り、恋は実りません。彼らは親に反抗し、不良に魅了されます。これがカウンター・カルチャーであり、アメリカン・ニューシネマの映画です。アメリカン・ニューシネマとは、アメリカという国が成長するための通過儀礼だったのです。通過儀礼にはいつか終わりが来ます。アメリカン・ニューシネマは『ロッキー』で幕を閉じました。アメリカ映画は段階的に負け犬の物語からの脱却を図っていました。『ロッキー』の本質はお伽噺です。シルヴェスター・スタロンは、「ロッキーは『街の灯』で盲目の少女の手術代のために試合に出てボコボコにされるチャップリンだ」と語っています。街をランニングするロッキーが人々の励ましで両腕を空に突き上げるシーンは、『素晴らしき哉、人生！』の最後で主人公が街を駆け抜けるシーンのオマージュです。『ロッキー』の本質がお伽噺だからこそ、徹底してリアルに撮影し、観客に信じさせようとしていました。ロッキーとエイドリアンは美男美女とはほど遠く、彼らを取り巻くのは資本主義からの落ちこぼればかりです。冷たい人間関係と殺伐とした風景が描かれています。そのリアリズムはアメリカン・ニューシネマ的です。ロッキーはあらかじめヒーローとして登場するわけではありません。どこにでもいそうな、アメリカン・ニューシネマ的な格好の悪い男です。正義や名誉や愛国心に興味はありません。しかし極めて個人的な理由で戦いに身を投じ、ヒーローへと成長します。アメリカン・ニューシネマが滅ぼしたヒーローという考えを、アメリカン・ニューシネマ的なリアリズムで再生させたのです。