

ハリウッドにおけるスーパーヒーロー映画批判 — 『複製技術時代の芸術』を踏まえて—

Criticism of Superhero Movies in Hollywood:

Based on *The Work of Art in the Age of Reproduction Technology*

博士後期課程 教養デザイン専攻 2019 年度入学

李 夢 秋

Li Mengqiu

【論文要旨】

現在、ハリウッドで製作されたスーパーヒーロー映画シリーズは、世界で最も流行っている映画類型の一つである。ハリウッドがスーパーヒーロー映画をシリーズ化して売り出すという手法には、ベンヤミンのいう「触覚的受容」が看取できる。このような「触覚的受容」は大衆にどのような影響をもたらしているのか？本稿ではまず、現代の映画業者が、映画のauraを再構築する試みの中で CGI 技術と VFX 技術の使用による映画の礼拝価値の再構築も起こしていることを論じる。つぎに、「終末とスーパーヒーロー救世」というナラティブ構造に加えて、CGI と VFX の使用がいかにスーパーマンやバットマン、アイアンマン、キャプテン・アメリカなどのスーパーヒーローの礼拝価値を構築したかについて論じる。最後に、ハリウッドのこのような制作手法が実は大衆の階級認識を妨害している、というスーパーヒーロー映画に潜む反革命的な可能性について批判する。

【キーワード】 スーパーヒーロー映画、aura、礼拝価値、資本主義、大衆

はじめに

ハリウッドで製作されてきたスーパーヒーロー映画シリーズは、世界で最も流行っている映画類型の一つである。一般の人々のスーパーヒーローに対するイメージは、ハリウッド式のスーパーヒーロー像に縛られがちである。人的あるいは超自然的な能力を持ち、固定的なコスチュームをまとい、犯罪者または世界を滅ぼすものから人間を守る。そのような、アメリカ人が作り上げたヒーロー像を、大多数の人が想像する。

もちろん、アメリカ以外の国でも、その国の文化の中から生じた独特の「スーパーヒーロー像」がある。例えば、中国では、孫悟空がもっとも熟知されている勧善懲悪の「スーパーヒーロー」である。日本でも、ウルトラマンや仮面ライダー、アンパンマンといった世界を救う勧善懲悪型「スーパーヒーロー」が多数存在する。しかし、これらのスーパーヒーローは、ハリウッド式のスーパーヒーローほど世界中に広まっていない。それは、映画の全世界での総興行ランキングの上位にあるスーパーヒーロー映画のランキングを見ても明らかである（表1¹）。興行収益の金額のみならず、映画の制作本数も、アメリカ映画が他を圧倒している。21世紀に入って以来、ハリウッドで作られたスーパーヒーロー映画はすでに60本を超える。かつ、これらの映画の興行実績は主にアメリカ本土で作られたものである。²すなわち、スーパーヒーロー映画の主な観客もアメリカ人なのである。これらのスーパーヒーロー映画は、世界各地の人々の娯楽に供されるのみならず、研究者達にとってはアメリカ文化とアメリカ人の考えを考察する恰好の研究材料ともなる。

ランク	映画名	興行(ドル)	ランク	映画名	興行(ドル)
2	『アベンジャーズ/エンドゲーム』 (2019年)	約28億	9	『アベンジャーズ』 (2012年)	約15億
5	『アベンジャーズ/インフィニティ・ウォー』(2018年)	約20億	13	『アベンジャーズ/エイジ・オブ・ウルトロン』(2015年)	約14億
6	『スパイダーマン：ノー・ウェイ・ホーム』(2021年)	約19億	14	『ブラックパンサー』 (2018年)	約13億

表1 興行ランキング上位15位までに入ったスーパーヒーロー映画

1938年、スーパーマンがはじめて *Action Comics* 第一号の表紙を飾り、スーパーヒーローというジャンルとスーパーヒーローマンガ雑誌が、同時に誕生した。³以来、スーパーヒーローというジャンルは、アメリカの社会と歴史、文化の変遷を観察することに豊かな視点と素材を提供してきた。このジャンルに関する先行研究は多い。研究の視点も多様で、人種問題とジェンダー、フェミニズム、アイデンティティ、神話原型、ナラティブ構造、正義の問題、9・11、トラウマ、宗教的な要素、軍事主義、アメリカ例外主義、テロリズム、ヒーロイズム、監視社会、愛国主義、「過剰 (excess)」、終末論、政治経済学批判、スーパーヒーローの歴史・系譜などの視点からスーパーヒーロー映画の分析や批判がなされてきた。21世紀においてスーパーヒーロー映画の制作本数が爆発的に増加した理由を探究する研究も、少なくない。

¹ これらの映画の興行は全部 Box Office Mojo によるデータである。出典：Box Office Mojo, Top Lifetime Grosses, https://www.boxofficemojo.com/chart/top_lifetime_gross/?area=XWW (2022年9月26日閲覧)

² Box Office Mojo のデータによる計算結果である。計算結果として、これらの映画の半分ぐらいがアメリカ本土での興行が50%以上に占めることが多く、他の映画が少なくとも30%近くあるいはそれ以上に占めている。

³ Joseph J. Darowski. (2014) *The Superhero Narrative and the Graphic Novel. Critical Insights: The Graphic Novel* vol.1:3.

Bart Beaty (2011年)は、MARVELとDCがいかにしてスーパーヒーローマンガを大ヒット作のスーパーヒーロー映画に変えさせてきたかについての流れを遡った。Bart Beatyによると、「1990年から2000年にかけて、スーパーヒーロージャンルが夏のブロックバスター映画の支配的な地位を獲得したのは、CGI特殊効果の発展やメディア産業の複合化による相乗的なビジネスチャンスなど、さまざまな原因や影響を受けている。」⁴

Jason Dittmer (2011年)は、スーパーヒーロー映画ブームの発生の背景として、文化経済学の視点から、スタジオの資金調達とCGIの革命的な発展のほか、スーパーヒーロー映画に表現されるアメリカ例外主義およびそれに対してオーディエンスが共感したことが大きかった、と論じた。⁵

鄧家齊 (2013年)は、スーパーヒーロー映画がアメリカ人に愛されるのは、ヒーロー・コンプレックスという救世主義と個人主義の結びつきの表現が深くアメリカ人の心の底に植えつけられているからだ、と述べた。⁶

Jeffrey A. Brown (2017年)は、今の時代にスーパーヒーロー映画がブームになっている理由は一言で言えない、と指摘した上で、数多くの理由をあげた。⁷ 其中で、Jeffrey A. Brownは、スーパーヒーローというジャンルがマンガの形から実写映画化されることでオーディエンスの现实生活との親密性が高まり、ファンの裾野が広がり、従来のマンガファンからさらに幅広く一般人までも及んだことも大きな理由である、と主張した。

スーパーヒーロー映画の長期的な優位性は、『アベンジャーズ/エンドゲーム』(2019年)が驚異的な興行成績をあげた時点で頂点に至った。同作では、初代のアベンジャーズのアイアンマンとブラック・ウィドウ、ビジョンが死亡し、キャプテン・アメリカとホークアイが引退するという結末を迎えた。その後、MARVELは引き続き新しいスーパーヒーローを売り出すという報道が、次々と発表された。一方では、従来のスーパーヒーローの固定的なパターンに飽きはじめて人も多くなっている。最近では『ザ・ボーイズ』⁸のように反スーパーヒーロー的な物語を題材としたドラマ作

⁴ 筆者訳。原文：The rise to prominence of the superhero as the dominant generic basis for summer blockbuster films in the 1990s and 2000s is the result of a diverse array of causes and influences ranging from developments in computer generated special effects and the synergistic business opportunities stemming from the conglomeration of media industries. 出典：Beaty, B. (2011) *The Blockbuster Superhero*. In *The Wiley-Blackwell History of American Film* (eds C. Lucia, R. Grundmann and A. Simon). <https://doi.org/10.1002/9780470671153.wbhaf090> :2.

⁵ Jason Dittmer. (2011) *American exceptionalism, visual effects, and the post-9/11 cinematic superhero boom*. *Environment and Planning D: Society and Space* vol.29:114-130.

⁶ 鄧家齊, 『**超級英雄**電影中的美國人的英雄情結 (日本語訳：スーパーヒーロー映画中のアメリカ人のヒーロー・コンプレックス)』, 四川外國語大學, 修士卒業論文, 2013年。

⁷ Jeffrey A. Brown. (2017) *The Modern Superhero in Film and Television: Popular Genre and American Culture*. 2-5. New York: Routledge.

⁸ 2019年から2022年までにアマゾンより配信されるアメリカドラマシリーズである。その内容は、超能力を持たない一般人と巨大企業「ヴォート・インターナショナル」に雇われた腐敗したスーパーヒーローたちの戦いを描いた物語である。

品も人気を集めている。反スーパーヒーロー的とはいえ、その物語の核は依然として「スーパーヒーローと救世」から離れていない。本稿での「救世」とは、宗教的な救済ではなく、大災害や、地球滅亡、人類滅亡のような世界的危機の状況にあたって、人類を守り、世界を救うことを指す。

では、なぜハリウッドはここまでスーパーヒーローというジャンルに執着するのか？従来の先行研究の多くは、その理由は大衆の需要あるいは欲求にスーパーヒーローが応じているからだ、と論じた。ならばなぜ大衆は、かくも持続的にスーパーヒーロー映画を欲しているのか？この疑問については、前述の Bart Beaty の研究が一つの回答を提示している。資本による大衆の意識の操作を無視することはできない。Felix Brinker (2016年)は、テオドール・アドルノとマックス・ホルクハイマーの「文化産業論」に基づいて、現代ハリウッドのブロックバスターが行っているシリーズ化という現象について考察し、新自由主義の映画と大衆への搾取に対して批判を行った。⁹ Felix Brinker は、「現代のブロックバスター映画のシリーズ化を活用することによって、視聴者がより長い期間にわたって、またメディア・プラットフォームをも超えて、シリーズのフランチャイズに大衆がついていくように促すことを目的とした。これは、一種の視聴者活性化の政治活動に相当する。このような政治活動は、主にナラティブの形式のレベルに集中していて、つまりテキストの装置とメカニズムを調整することを通して付随する消費行動を促す。」¹⁰と指摘した。言い換えれば、ハリウッドは、視聴者の長時間の映画鑑賞の趣味と習慣、また消費活動の習慣を作り上げようとしてきた。その効果あるいは結果として「スーパーヒーロー T シャツ、バッグ、靴、携帯電話ケース、グッズ、帽子などの数千種の商品はどこでも見かけることができる。つまり、スーパーヒーローは今、ハリウッドのスポットライトとアメリカ人の想像力の中で最高の瞬間を迎えているのだ。マンガ雑誌の特有の誇張的な言い方でいえば、21世紀はスーパーヒーローの新しい黄金時代だ。」¹¹と Jeffrey A. Brown は述べた。

ハリウッドのこのような行いが大衆に与える影響は、ベンヤミンが『複製技術時代の芸術』の中で論じた「触覚的受容」という概念と符合する。ベンヤミンの言う「触覚的受容」について、多木(2007年)は以下のように説明する。

われわれは建築を使用する。そのとき明らかに部屋が狭いとか、冷たいとかを身体感覚のど

⁹ Felix Brinker. (2016) *On the Political Economy of the Contemporary (Superhero) Blockbuster Series. Post-Cinema. Theorizing 21st-Century Film.* Online. Reframe:433-473. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/13457>.

¹⁰ 筆者訳。原文：Contemporary blockbuster cinema's embrace of serialization practices, I argue, thus amounts to a politics of audience activation aimed at encouraging viewers to follow a serial franchise over longer periods of time and across media platforms. 出典：同 9, p.434.

¹¹ 筆者訳。原文：Superhero t-shirts, bags, shoes, phone cases, collectibles, hats, and thousands of other products are available everywhere. In short, superheroes are having their greatest moment in the Hollywood spotlight and in the American imagination. In characteristically hyperbolic comic book terms, the twenty-first century is a new golden age for superheroes. 出典：同 7, p.2.

こかで感じながら使っているのだ。そのように感じる事が目的ではない。そこでの活動は非常に多様であり、活動を介して経験する建築の方もまた多様な形式をもつようになる。建築の経験はそれこそ日常的である。だから現実の知覚に先立って、われわれの身体には、ある種の知覚的受容の準備ができています。われわれは建築を生きているのである。かりにそれがあたらしく出来た建築であっても一度経験すると、建築雑誌のための写真のよそよそしさに比べると、はるかに親密さをもって知覚している。こうした建築経験の全体が、いわば触覚的というべき受容を形成している。触覚的受容とは手で撫でるとか、指先で接するとかの場合の知覚というのではない。すでに述べたことであるが、時間をかけ、思考にも媒介され、多次元化した経験にともなう知覚を「触覚的」と呼ぶのである。¹²

ハリウッドが行っているシリーズ化の本質とは、まさに大衆の「触覚的受容」を育むことである。しかし、Felix Brinkerは、物語の内容については触れていない。スーパーヒーロー映画がシリーズ化されても、物語の内容がなければ、ただの空っぽの殻である。まるで、工場でなんの部品も運ばぬまま動く流れ作業のラインのようである。シリーズ化とは、物語の内容を運ぶ手段にすぎない。そして、スーパーヒーロー映画の物語をいくらシリーズ化しても、その物語の内容の核は、始終「終末とスーパーヒーロー救世」というナラティブ構造から離れていない。シリーズ化することによって、スーパーヒーロー映画に対する大衆の「触覚的受容」の形成は促される。「終末とスーパーヒーロー救世」というナラティブ構造に対する「触覚的受容」は大衆にどのような影響を与えたのか？

Dan Hassler-Forest (2012年)は、ポストモダニズム理論と精神分析の理論を用いて、ポスト9・11時代のスーパーヒーロー映画に表象されたニューリベラリズムの恐怖を分析し、批判した。Dan Hassler-Forestは、スーパーヒーロー映画の物語に繰り返して表す「終末」が、新自由主義あるいは資本主義が自身の内在する危機に対する恐怖の表象であると論じた。¹³ スラヴォイ・ジジェクはDan Hassler-Forestの研究について以下のようにコメントした。

資本主義のスーパーヒーローは、魅惑的な見た目を剥がして、我らにバットマンとスーパーマン、アイアンマンのようなファンタジー・キャラクターの本当の姿を見せた。それは、ニューリベラリズムの恐怖の化身 (horrific embodiments) である。私たちがこれらの力強く人間性に満ちた億万長者に共感するようにしむけることで、これらの映画は、この世界のベルスコーニとルパート・マードックの権力を合法化させた。……スーパーヒーローがカラフ

¹² 多木浩二、『ベンヤミン「複製技術時代の芸術」精読』、岩波書店、2007年、p.122。

¹³ Dan Hassler-Forest. (2012) *CAPITALIST SUPERHEROES: CAPED CRUSADERS IN THE NEOLIBERAL AGE*. [PDF File] UK: Zero Books. Retrieved from <https://vdoc.pub/documents/capitalist-superheroes-caped-crusaders-in-the-neoliberal-age-4km5g39u5u90>.

ルな衣装の裏に隠している正体は、資本主義の真の力である。¹⁴

つまり、資本主義のうまみを享受している体制側の人々は、様々な操作を通して、自分の恐怖を大衆の欲求に置き換えた。言い換えれば、大衆がスーパーヒーローを求めているからスーパーヒーロー映画が次々と作られるのではない。資本主義というシステムに内在する構造的危機に対する恐怖心から、スーパーヒーロー映画が次々と作られるのである。前述のように、このようなやり方が繰り返されることで、大衆の「触覚的受容」も形成される。が、Dan Hassler-Forestはこのような置き換えが大衆にどんな影響をもたらすかについては論じていない。

本稿では、ベンヤミンの『複製技術時代の芸術』を踏まえ、スーパーヒーロー映画における「終末と救世」というナラティブ構造に対する「触覚的受容」が、大衆にいかなるマイナスの影響を与えてきたかについて、分析と考察を加える。

I. CGI 技術と VFX 技術の使用によるアウラへの再構築

ベンヤミンは『複製技術時代の芸術』において、複製技術が芸術作品にもたらすもっとも大きな影響はアウラの凋落である、と論じた。アウラとは何かについて、ベンヤミンは以下のように説明する。

空間と時間から織りなされた不可思議な織物である。すなわち、どれほど近くにであれ、ある遠さが一回的に現れているものである。夏の午後、静かに憩いながら、地平に連なる山なみを、あるいは憩っている者の上に影を投げかけている木の枝を、目で追うこと——これがこの山々のアウラを、この木の枝のアウラを呼吸することである。¹⁵

つまり、その一回的に現れるアウラを知覚するには、距離を持たなければならない。そして、体で物理的な距離を縮めるだけでは、作品の本質そのものに近づくことはできない。ベンヤミンは、「芸術作品は、それが存在する場所に、一回限り存在するものなのだけれども、この特性、いま、ここに在るという特性が、複製には欠けているのだ」¹⁶と論じた。その「いま、ここに在る」という特性があることで、作品自体のオリジナルの真正さが形成される。そして、従来の芸術作品は長い歳月にわたって「時がたつにつれて作品の物質的構造が被る変化にしる、場合によっては生じる

¹⁴ 筆者訳。原文：Capitalist Superheroes peels back the glamorous façade and shows us what fantasy characters like Batman, Superman and Iron Man truly are: the horrific embodiments of neoliberal capitalism. By making us sympathize with powerful but all-too-human billionaires, these films legitimize the power of the Berlusconi and Rupert Murdochs of the world. …… that what is hidden behind the superhero's colorful costume is in fact the true power of Capital. 出典：同 13, p.2/237。

¹⁵ ヴァルター・ベンヤミン著、浅井健二郎編訳、『ベンヤミン・コレクション I 近代の意味』、筑摩書房、1997年、p.592。

¹⁶ 同 12, p.139。

作品の所有関係の変遷にしろ」¹⁷、それなりの歴史が作られてきた。こうして、その芸術作品自体および作品自体が背負っている歴史的証言力が、その作品の権威となり、いわばその作品の「アウラ」を形成する。「ベンヤミンは『アウラ』という言葉で、事物の権威、事物に伝えられている重みを総括したのである。従来の芸術作品にそなわる、ある雰囲気である。」¹⁸ 例えば、教会や宮殿のようなところで礼拝や崇拜の対象として設置された聖母像やヴィーナス像は、ベンヤミンのいうアウラを持っている。

映画のような複製技術時代の芸術は、大量に複製される可能性と身近な存在となる可能性を持っている。そのため、複製芸術時代の作品ではアウラが衰退していく、とベンヤミンは論じた。彼はまた、映画という芸術に対して多方面から精密な分析を行い、映画が大衆の知覚と世界認識にどのように影響するかについても論じた。

ベンヤミンの時代、映像技術はまだ今ほどには発達していなかった。21世紀の今日、映画産業の発展は、映像技術の発達と歩みをともしている。現代の映画の著しい特徴は、コンピュータグラフィックス（通称 CGI）と視覚効果（通称 VFX）¹⁹の使用である。この二種類の技術の使用は、現在の映画のセールスポイントになっている。CGI 技術と VFX 技術が頻繁に使われている映画ジャンルは、SF 映画やスーパーヒーロー映画である。その歴史の中でも特に有名な映画作品として、『2001年宇宙の旅』（1968年）と『スターウォーズ』（1977年）、『スパイダーマン』（2002年）などがある。

現在の映画制作は、CGI と VFX の使用が不可欠と言える。CGI 技術を使えば、現実的な実写撮影が困難である事物のような日常から隔絶した「異質なもの」（宇宙、惑星、宇宙人、宇宙船、戦争、災害など）、すでに現存しない歴史的な事物や人物、動物、さらには日常的な事物や風景など現実感が要求される「実際に存在したもの」、アニメーションの 2DCG と 3DCG の製作物まで、すべて映像化できる。²⁰ VFX 技術を使えば、映画中に登場するものを「リアル」に見せる効果を追求できる。『ジュラシック・パーク』（1993年）中の恐竜はその代表的な例の一つである。とはいえ、いくら真にせまっても、結局は本物ではない。VFX アーティストは、常にフォトリアルな効果を求める。例えば、とっくに絶滅した恐竜が、今その場に実在し、まるで実写カメラでと

¹⁷ 同 15, p.588。

¹⁸ 同 12, p.46。

¹⁹ 両者の違いは、「視覚効果（VFX）は映像に対するデジタル処理や加工であり、主にポストプロダクションで実行されます……CGI は Computer Generated Imagery（コンピュータで生成されたイメージ）の略です。人々やメディアは視覚効果全般を『CGI』と呼んでいますが（“あの映画の CGI は凄かった” “現代の映画には CGI が多過ぎる” など）、VFX の専門的な観点からすると、CGI（または単に CG）にはもっと具体的な意味があります。つまり、私たちはコンピュータで『人工的に』作成された CG の VFX 要素と、カメラで『実際に』撮影された実写の VFX 要素をはっきり区別するために使っています。」といわれている。出典：Eran Dinur 著、河野敦子訳、『映像制作のための VFX 教科書』、株式会社ボンデジタル、2020年、pp.7-8。

²⁰ 伊藤穰、「CG 技術と映像表現 一二つの『日常化』一」、『跡見学園女子大学人文学フォーラム』（11）、2013年、pp.178-167。

らえたように限りなくシームレスに動き、映像の中にリアルに「存在させる」ことが重視される。²¹ CGI と VFX という二つの映像製作技術の驚異的な進歩により、実写で実現不可能なこと、例えば大災害や宇宙戦争のような大規模な場面も表現できるようになった。

ベンヤミンは、映画という複製技術時代の芸術の 아우ラ が凋落していくと批評した。これに対して、Bolter は、「デジタル・フィルムメーカーは、透明感と 아우라 を追求するために、高品質なフォトリアリスティック CGI を通して『近接による距離感』を構築する。これは、その説得力のある真正さや視覚的迫真性の程度に依存する」²² と主張した。つまり、現代の映画業者たちは、CGI と VFX の使用により映画の失われた 아우라 を再構築することに努力しているのだ、と見なすことができる。

II. 終末と救世主の作りによる礼拝価値の再構築

ベンヤミンは、従来の各芸術作品の唯一無二の性格は各自がもつ 아우라 そのものであって、 아우라 の知覚という行為は「儀式的伝統連関」に根差している、と論じた。何故なら、最初の芸術作品は、呪術の儀式ひいては宗教的な儀式に用いられるもので、その芸術作品の 아우라 的な存在様式は儀式機能と分離できないからである。彼は「芸術作品が伝統連関に埋め込まれているもっとも根源的な様態は、礼拝に表現されていた。……<真正>な芸術作品の比類のない価値は、つねに儀式に基づいている。このような基づき方は、いかに間接的なものになっていようと、美への礼拝の最も世俗な諸形式においても、世俗化された儀式というかたちで、いまだに認められるのである」と言い、その価値を礼拝価値 (Kultwert) と呼んだ。²³ つまり、芸術作品のもつ 아우라 は、礼拝価値に基づいている。礼拝価値があるがゆえに、芸術作品からは 아우라 が発散する。そして、映画のような複製技術時代においては、芸術の 아우라 が凋落していくのに伴い、それらの芸術作品の礼拝価値も衰えていく。

前述のとおり、現代の映画業者たちは、映画の 아우라 を再構築しようとしている。では、このような試みは、映画の礼拝価値にどのような影響をもたらしているか？ Bolter の主張するところによれば、「近接による距離感」という手法を通じて、映画の表現手法 (カメラの動きと映画編集) の存在感を薄め、映画の表現物 (俳優、場所、状況など) のリアリティをつかんで表現物のナチュラルさを表現することができる。²⁴ このような表現手法により、映画の 아우라 を再構築することができる。Bolter は「20 世紀の都市研究者であるベンヤミンは、 아우라 を『メディア技術がない中

²¹ 同 19, p.12。

²² 筆者訳。原文：He suggests that digital filmmakers strive to achieve transparency and generate aura through high-quality photorealistic computer graphics that build “a sense of distance-through-proximity,” which depends on the degree of its convincing authenticity or visual fidelity. 出典：Orit Fussfeld Cohen. (2014) *The New Language of the Digital Film*, *Journal of Popular Film and Television*, 42 (1) :53.

²³ 同 15, p.594。

²⁴ 同 22。

で、自然と交感する瞬間』と表現している」²⁵と述べたうえで、現代の映画業者が求めている画面の「透明度 (transparency)」に対する論述を展開した。Bolter の言説は注目に値するものの、芸術作品のauraに対する礼拝価値についての言及はない。

実際、Bolter は、CGI 技術と VFX 技術を混同して論じてしまっている。CGI 技術を使う一義的な目的は、現実の映画撮影の現場でカメラの前にはないものを表現するためだ。VFX 技術を使っていくらその CGI 要素をリアリティに迫ることにされても、それはカメラの前に存在しないものである。この CG 技術の性質は、不可思議なものを表現するうえで極めて便利な条件を作り上げた。CGI 技術者と VFX 技術者は、まるで魔法使いのような存在となっている。彼らは映画に「魔法」をかけ、観客に「奇跡」を見せる。CGI 技術者は存在するはずのない世界を作り上げ、VFX 技術者はその世界がより現実味をもつように観客に見せる。

古代世界の伝説において、奇跡を顕示するのは呪術師や神の使いの役割だった。CGI 技術者と VFX 技術者は、映画の中で、まさにこのような役割を担っている。その映像制作作業のプロセスも、まるで何かの儀式を行っているように見える。このような技術により、彼らは想像力を尽くし、人間が見たこともない物事と風景をいくらでも作り出せる。そして彼らは自分のもつ技術力を誇示するため、最終的に、神や、神の力、あるいは超自然的な存在と力が顕現する「視覚的迫真性」を強調するようになった。『2001 宇宙の旅』(1968 年) や『スターウォーズ』(1977 年) で視覚化された宇宙や宇宙船、『ジュラシック・パーク』(1993 年) に登場した本物の生き物のようにしか見えない恐竜、『指輪物語』(2001 年) や『アバター』(2009 年) における異世界の風景など、これらをはじめて目にした観客の驚きは、今だに語り草となっている。現代の観客は、昔の人々が神の力や王権を示すために建てられた巨大遺跡を見た時に受けた驚きを、映画館でも感じられるようになった。現在は 3D 技術も発達したので、観客はその驚きをよりリアリスティックに感じることができる。このように、CGI 技術者と VFX 技術者は、映画の表現物に礼拝価値を再構築する力を持っている。つまり現代の映画業者たちは、aura を再構築する過程で、礼拝価値の再構築も行っているのだ。

映画制作のプロセスでは、CGI 技術者と VFX 技術者は、監督の信念と映画の予算に合わせて働かなければならない。また、監督の望む CGI と VFX を作るため、映画製作では巨大な資金支援が必要となる。高度な CGI と VFX 技術が映画のセールスポイントになっている現在、観客の映画に対する評価も、映画の CGI と VFX の質に影響される。これは映画の興行成績にも直結する。ハリウッド映画が世界でもてはやされる理由の一つは、ハリウッドの映画業者たちが、質の高い CGI と VFX を大衆に保証しているからである。ハリウッドでの映画制作には、巨額の資金支援が投入

²⁵ 筆者訳。原文：Benjamin, an urban scholar of the 20th century, chooses to describe aura as a moment of communing with nature in the absence of any media technologies. 出典：Jay David Bolter, Blair MacIntyre, Maribeth Gandy and Petra Schweitzer. (2006) *New Media and the Permanent Crisis of Aura, Convergence*, 12 (1) :33.

される。特にスーパーヒーロー映画は、そのような巨額予算で作られる代表的なジャンルだ。例えば、アベンジャーズシリーズの四作の映画は、いずれの制作予算も2億ドルを超える。アメリカのスーパーヒーロー映画のCGIとVFXの効果が世界のトップのレベルであることを否定できない今日、大衆は、ハリウッドで作られたスーパーヒーローたちの奇跡を目の当たりにするため、大きな銀幕がある映画館に足を運び、喜んでお金を払うのである。

スーパーヒーローが大衆に約束する奇跡とは、視覚的に訴える最高の迫力のもと、スーパーヒーローが必ず人類を絶滅の危機から救い出すことである。スーパーヒーローたちの超能力の使用とその効果への表現、すなわち彼らの「神の力」への表現は、完全にCGI技術とVFX技術の使用に頼っている。対して、スーパーヒーローに敵対するヴィラン（悪役）の迫力も、彼らと同じようにCGI技術とVFX技術の使用に頼っている。スーパーヒーローをスーパーヒーローたらしめる理由は、地球と人類を守るためヴィランと戦って勝つことだ。スーパーヒーローたちのイメージ作りにおいて、強力なヴィランがもたらす大規模な破壊と災害という要素が、重要になってくる。これこそが前述の、スーパーヒーロー映画の核心である「終末とスーパーヒーロー救世」というナラティブ構造である。ただ、その構造はDCとMARVELなどのマンガ会社ごとに微妙に違う。

1. DCUにおけるスーパーマンとバットマンのパターン

スーパーマンは、ハリウッド型のスーパーヒーローの元祖と言える。スーパーマンの「終末とスーパーヒーロー救世」という物語のパターンは、後続のスーパーヒーロー映画の手本となった。DCが制作したスーパーヒーロー映画シリーズ（DCユニバース、通称DCU）の中では、スーパーマンを明確に「地球と人類の守護神」、つまり神様のように描いている。

近年の映画『マン・オブ・スティール』（2013年）において、スーパーマンが「神様」になったプロセスが詳しく語られた。スーパーマン「カル・エル」は、人類文明よりはるかに発達していた惑星クリプトンで生まれた。惑星クリプトンは爆発して消滅したが、その直前、カル・エルは父親により地球に送られた。地球人である両親に育てられたカル・エルは、クラーク・ケントと名付けられた。クラークは地球で生活するうち、自分が他人と違う存在であるため、深く戸惑う。育ての親から自らの来歴を知らされたクラークは、自分は本当は誰なのか、その謎を解くため、大人になると世界各地に旅に出た。長い旅で様々な苦労を味わったすえ、自分が地球に送られた時に乗った宇宙船を見つけ、実の父親が残したホログラフィと会話し、自分の出自を知る。その後、クラークと同じ惑星クリプトン出身のヴィランが地球に来て、「クラークを渡さないとすぐ攻撃を発動する」と地球人をおどす。クラークは地球人を守るため、自らの身分を明かし、ヴィランに連れ去られる。クラークは、ヴィランの本当の目的が、人類を滅ぼしてクリプトン星文明を地球で復興することであると理解し、ただちにこの計画を拒絶した。ヴィランは人類への攻撃を始めると同時に、クラークとの戦いも始める。最後にクラークは、地球人を守るため、ヴィランが開発した人類を滅ぼす装置を破壊し、同胞のヴィランを殺した。

スーパーマンは『マン・オブ・スティール』（2013年）を経て、『バットマン vs スーパーマン ジャスティスの誕生』（2016年）においては、既に「神」として人類に崇拜される様子が描かれる。例えば、人間はスーパーマンの功績を祝って彼を礼拝するため、彼の彫刻を作る。スーパーマンが、救った女の子を抱いて空から降りる際、周りの人々は彼を見ながら脱帽する。スーパーマンが群衆の中を歩くと、周りの人々が彼を囲み、彼に手を伸ばして彼を触ろうとする（図1²⁶）。そのほか、上から降りてきたスーパーマンに兵士たちが跪くシーン（図2²⁷）や、空中で後光のような太陽を背にするスーパーマンにむかって地上の女性が手を伸ばすシーン（図3²⁸）もある。これらのシーンは、スーパーマンが人間界において神に等しい存在として崇拜されることを表現している。しかし、前作の『マン・オブ・スティール』（2013年）の戦いの後、スーパーマンの力をおそれて怯える声も大量に現れた。戦いに巻き込まれてすべてを失ったある男は、スーパーマンの巨大彫刻の胸に「FALSE GOD（偽の神）」（図4²⁹）と刻んだ。



図 1



図 2



図 3



図 4

本作のヴィランは、全知全能の神などはいないと信じている。スーパーマンは全知全能ではないと考えるヴィランは、強力な怪物「ドゥームズデイ」を作り出して挑戦する。スーパーマンは、バットマンとワンダーウーマンと協力し、苦戦のすえに怪物を倒すが、自分は怪物のために命を落とす。結末で、アメリカは、スーパーマンのために国葬を行う。バットマンも含め、人々はスーパーマンの犠牲に敬意をささげる。以前のような、スーパーマンを非難する声は、もはやない。ここで流れるBGMは『アメイジング・グレイス』であり、神父はスーパーマンのために『イザヤ書』の26章19節を読み上げる。「あなたの死者は生き、彼らの亡骸は起きる。ちりに伏す者よ、さめて喜びうたえ。あなたの露は光の露であって、それを亡霊の国の上に降らされるからである」。これは、次作『ジャスティス・リーグ』（2017年）での、神の力によるスーパーマン復活の予言でもある。『バットマン vs スーパーマン ジャスティスの誕生』から『ジャスティス・リーグ』にかけて

²⁶ ワーナー・ブラザーズ、映画『バットマン vs スーパーマン ジャスティスの誕生』公式サイト、リンク：<https://www.warnerbros.co.jp/batmanvssuperman/>（2022年9月10日閲覧）

²⁷ 同26。

²⁸ 同26。

²⁹ YouTubeのワーナー・ブラザーズ公式チャンネルが公開した予告編。リンク：https://www.youtube.com/watch?v=r_JtmF4Fs0s（2022年9月10日閲覧）

の彼の活躍は、イエスキリストの受難と復活をなぞるかのようである。

DCU のもう一人の人気スーパーヒーローは、バットマンである。特にクリストファー・ノーラン監督が制作したバットマンシリーズは、人気も評価も高い。『バットマン ビギンズ』(2005年)では、主人公のブルース・ウェインは、両親を殺した犯人に復讐しようとして失敗した。その後、彼は犯罪者の心理を理解し恐怖に勝つ方法を探すため、世界各地を旅する。彼は、悪いニンジャによる「影の同盟」のデューカードと出会い、同盟に加入して戦闘訓練を受ける。ブルースは、影の同盟における最後の試練において、人殺しを断り、影の同盟の基地を破壊して脱出する。ブルースはゴッサムシティに戻り、謎の「バットマン」として活動を始めた。ブルースはある宴席で、デューカードと再会する。実はデューカードこそ影の同盟の本当の首魁で、彼らは毒薬を使ってゴッサムシティの市民を滅ぼす計画を立てていた。ブルースは市民を守るためデューカードと戦うが、負けてしまう。影の同盟の計画は遂行され、市民たちは毒におかされた。バットマンはデューカードと再戦し、今度は勝利して、ゴッサムシティを危機から守る。これを機に、警察官のゴードンは、バットマンと協力関係となり、ゴッサムシティの犯罪者相手の共闘を始める。

ノーラン監督版バットマンシリーズの第二作『ダークナイト』(2008年)では、DCU のもっとも有名なヴィランである「ジョーカー」が登場する。ジョーカーは、犯罪者の天敵としてゴッサムシティの犯罪者たちに恐れられるバットマンの限界を試すため、さらにはバットマンを犯罪者に墮落させるために、様々な犯罪計画を実行する。ジョーカーは、地方検事のハービーに目をつけた。ハービーは、バットマンが認めるゴッサムシティの本当のヒーローであり、バットマンの幼馴染レイチェルの恋人だった。ジョーカーはハービーを悪に引きずり込むため、レイチェルを殺す。ハービーは復讐心からおかしくなり、殺人鬼になってしまう。レイチェルを救えなかったゴードン警部を恨み、彼の息子を殺そうとする。バットマンがその子を救った結果、ハービーは死んだ。バットマンは、ゴッサムシティ市民を絶望させないため、市民の希望の星だったハービーが影で犯した罪を自分が背負い、ゴードン警部の言うところの「沈黙の守護者」になった。

シリーズ三作目『ダークナイト ライジング』(2012年)では、前作で死んだハービーが、ヒーローとして市民によって祀られるシーンがある。本作の悪役であるベインは、核兵器を使ってゴッサムシティを滅ぼそうとする。バットマンは、ベインとの一度目の戦いでは敗北し、瀕死の状態に陥る。ベインはブルースの命を奪わず、ブルースを「奈落」と呼ばれる深い地下監獄にとじ込める。ブルースが奈落到運ばれるとき、彼の傷だらけの裸足がクローズアップショットで映る(図5³⁰)。まるでイエスキリストが十字架の上から垂れた両足のようである。その後、ベインはゴッサムシティのフットボール場で市長を殺し、多数の警察官を地下道に閉じ込め、秩序を破壊することで街にカオスをもたらした。ベインは、全市民にむかい、ゴードン警部が落とした手紙



図5

³⁰ 筆者のキャプチャー画像。『ダークナイト ライジング』(2012年)。

を読み上げる。その手紙には、前作でヒーローとされていたハービーの罪を掲げる内容が書いてあった。ベインの目的は、市民を絶望におとしいれたうえで、町全体を核兵器で滅ぼすことだった。いっぽう「奈落」では、監禁されていたブルースが、他の囚人たちの助けにより回復する。ブルースは、囚人たちからの仰望と祈りのよう



図6

な援声の中(図6³¹)、地上にむけて脱出することに成功し、上から囚人たちに脱出用のロープを垂らす。脱出したブルースは、ゴードン警部の前で、まるで神の復活の奇跡を示すように火でコウモリのかたちを作り、バットマンの帰還を宣言した。バットマンはフットボール場で、ベインとの二度目の戦いに勝つ。ベインの仲間のミランダは、核装置を起動した。バットマンはゴッサムシティを守るため、一人で飛行機に乗って核装置を海に運び、爆発させる。市民たちはバットマンの犠牲を目撃し、彼の像を作った。かくてバットマンは、ゴッサムシティの本当の希望の星となって、人々から崇拝される存在となった。映画の結末では、ブルースが実は生存していることが描かれる。

DCUの核心的なキャラクターであるスーパーマンとバットマンの物語における「終末とスーパーヒーロー救世」のナラティブ構造は、同じようなパターンとなっている。スーパーヒーローは映画のなかで数々の試練と苦境を乗り越え、世界的な破局つまり「終末」の時が来ると、人々の祈りを受けて降臨し、救世する。そして、本当の「神」になる前に、民衆の眼前で自己犠牲を果たし、その後の復活というプロセスを経る。映像表現でも宗教画のような趣向をくわえ、CGIとVFXによりスーパーヒーローを「神様」のように神々しく表現する場面が多い。

以上のようなDCUに対して、業界のもう一方の雄であるMARVELのスーパーヒーローシリーズ(マーベル・シネマティック・ユニバース、通称MCU)のパターンは、どうであろうか？

2. MCUにおけるアイアンマンとキャプテン・アメリカのパターン

MARVELは映画『アイアンマン』(2008年)を皮切りに、スーパーヒーロー映画シリーズの道を開いた。映画の冒頭で、主人公トニー・スタークの身分と私生活が紹介される。彼は、巨大軍需産業「スターク・インダストリーズ」の社長であり、天才発明家で、子供時代に両親を失ったプレイボーイだ。ある日、武器展示現場で、トニーはテロリストに襲撃され、意識を失う。テロ組織の基地で目覚めたトニーは、自分の命が胸に取りつけられたバッテリーで維持されていることを理解する。トニーへの救命措置を施したのは、先に捕まえられたホー・インセン博士だった。二人は協力して、初代メカ「マーク1」を完成し、テロリストに勝利するが、インセン博士はトニーの命を守るため犠牲となった。命拾ったトニーは、救世の信念に覚醒した。アメリカに戻ったトニーは、メカの性能向上に成功し、テロリストから市民を守るようになった。その後、悪の黒幕の正体

³¹ 同30。

が暴かれる。トニーは黒幕と戦い、黒幕を倒すため自己を犠牲にしようとしたが、結局、生き残る。

『アイアンマン 2』（2010年）のストーリーは更に単純明快だ。トニーは命がけの困難を乗り越え、周りの人々を守るため、ヴィランからの大規模な攻撃を撃退して勝つ。その後、S.H.I.E.L.D.の長官ニック・フューリーが再び訪ねてきて、トニーは正式にアベンジャーズに加入する。『アイアンマン 3』（2013年）は、『アベンジャーズ』（2012年）の続編である。『アベンジャーズ』での大戦を経て、『アイアンマン 3』のトニーは不眠症やパニック障害を患っている。『アイアンマン 3』のヴィランは、裏から世界を操ろうとする。トニーは、苦戦のすえにヴィランに勝つことで、精神障害を克服した。世界はしばし、平和の状態に戻った。アイアンマンシリーズのトニーは、直接的に「神」として描かれていないが、彼が世界を守る力を持っていることと、世界を守る信念が固いことは、最大限に表現されている。

キャプテン・アメリカは、MCUのもう一人の核心的なスーパーヒーローである。『キャプテン・アメリカ/ザ・ファースト・アベンジャー』（2011年）の主人公スティーブ・ロジャースは、第二次世界大戦中、ナチス打倒を志し、軍隊に入隊しようとするが、生まれつき病弱な体だったため、不合格となった。その後、「スーパーソルジャー計画」の中核エイブラハム・アースキン博士との偶然の出会いを通じて、入隊を果たした。軍隊での訓練で、スティーブは頭の良さと自己犠牲の勇気を示し、計画の最優先被験者に選ばれる。実験で、スティーブは「超人血清」を注射され、筋骨隆々の体格となった。本作のヴィランであるシュミットは、スティーブと同じようにスーパーソルジャーでもある。シュミットは、神の力が宿るキューブを手に入れることで世界征服を図り、世界主要都市の爆撃を計画する。スティーブは、アメリカへ爆弾を運ぶ飛行機の中でシュミットとの死闘をくりひろげ、勝利するが、シュミットは逃走する。スティーブはアメリカを守るため、自ら飛行機を操縦して北極に向かい、飛行機と共に海に沈む。70年後、スティーブはS.H.I.E.L.D.の基地で治療を受け、再び目覚めた。長官のフューリーと街の人々の敬意を受けつつ、アベンジャーズのメンバーになった。

シリーズ第二作『キャプテン・アメリカ/ウィンター・ソルジャー』（2014年）は、『アベンジャーズ』（2013年）の続編である。スティーブは、アベンジャーズのメンバーでもあるブラック・ウィドウと協力して、前作に登場したシュミットが率いる敵組織ヒドラの世界征服の陰謀を阻止したり、ヒドラによって洗脳された親友バッキーを助けるために大活躍する。

第三作『シビル・ウォー/キャプテン・アメリカ』（2016年）は、『アベンジャーズ/エイジ・オブ・ウルトロン』（2015年）の続編である。アベンジャーズは、地球と人類を守る戦いを続けていたが、街の二次被害も甚大となり死傷者も多数出た。多くの国からアベンジャーズへの批判が噴出した。アベンジャーズの活動を制限する「ソコヴィア協定」が作られ、アベンジャーズのメンバーに署名が要求される。トニーは署名に応じたが、スティーブは署名を拒絶した。この二人を中心に、アベンジャーズのメンバーは二つのグループに分裂する。ワカンダ王国の国王が、爆発テロで

死んだ。犯人としてバックキーが疑われ、指名手配される。これはヴィランがしかけた罠だった。スティープは、バックキーは無実だと主張し、バックキーの逃走に協力する。一方トニーは、バックキーこそ自分の両親を殺した真犯人だという真相を知り、バックキーに復讐しようとする。トニーはスティープと戦うが負け、スティープはバックキーとともに逃げた。キャプテン・アメリカシリーズにおいて、スティープを直接「神」として表現することはなかったものの、彼は常にアメリカの伝統的な愛国精神と価値観の化身（英語「embodiment」の訳語として使っている。以下同。）であると表現された。スティープの選択と意見はいつも正しく、いつも正義の味方で、アベンジャーズの精神的なリーダーである、というように描かれている。

以上のように、アイアンマンとキャプテン・アメリカは、二人ともアベンジャーズの核心的な存在である。この二人のスーパーヒーローの重要性は、アベンジャーズシリーズにおいて十分に表現されている。

『アベンジャーズ』（2012年）では、雷神・ソーの弟かつ悪戯の神であるロキが、神の力が宿る四次元キューブを手に入れて、地球に侵攻する宇宙人種族チタウリと手を組む。ロキは、はじめて街頭に現れたとき、人々に対し、跪くことを命令する。とある老人が立ち上がり、ロキに抗議する。ロキがその老人を殺そうとすると、空から降りてきたスティープに阻止される。戦いの末、ロキは降伏するふりをして捕まえられる。ロキはスターク・タワーに連行されるが、キューブの力でワームホールを開き、チタウリの艦隊を呼び寄せ、地球侵略が始まる。ヴィランたちとの戦いの中に、アベンジャーズはスティープの指令に従い、協力しながら各自の役割を果たす。敵の数が多く、アベンジャーズの面々が苦戦に陥る。フューリーの上官たちは侵略を食い止めるため、核ミサイルを発射する。トニーは発射された核ミサイルに飛び乗り、無理やり進行方向を曲げてワームホールを通してチタウリの艦隊へと向かわせる。トニーはまた自己を犠牲にしようとするが、最終的にハルクに救われる。地球と人類は再び平和を取り戻す。

『アベンジャーズ/エイジ・オブ・ウルトロン』（2015年）では、ロキの杖の力を解析することで、トニーはウルトロン計画を提案し、継続的に地球を保護することを望む。ある夜、杖の力の影響で自己意識を覚醒した人工知能は「ウルトロン」として目覚める。地球を救うため、アベンジャーズと人類を滅ぼそうとする。ウルトロンは強敵で、アベンジャーズは三度の苦戦のすえによりやく勝利する。その代償として、街への破壊も大災害レベルに達し、死傷者も多数となった。地球と人類はしばらく平和を取り戻したものの、アベンジャーズは民衆から批判を受ける。結末で、アベンジャーズシリーズにおける最大のヴィランであるサノスが再び登場する。

サノスは『アベンジャーズ/インフィニティ・ウォー』（2018年）で、本当の目的を打ちあける。宇宙の均衡を保つためにインフィニティ・ストーンを集め、全宇宙の半分の生命体をランダムに消滅させる、という恐ろしい計画だった。本作では、MCUの作品に登場する主なスーパーヒーローたちが全員登場し、サノスの陰謀を打ち破ろうと奔走し、サノス軍と何度も激戦を繰り広げる。サノスと戦う主なスーパーヒーローは、アイアンマンとキャプテン・アメリカ、雷神ソーであ

る。本作の結末に、インフィニティ・ストーンの回収を成功したサノスは、その力を発動して去る。結末では、宇宙の半分の生命体が消滅する。

『アベンジャーズ/エンドゲーム』(2019年)では、前作で使命を遂げ隠居していたサノスは、アベンジャーズに見つかり、殺される。しかし、宇宙は元に戻らない。アベンジャーズは元の宇宙に戻すため、解決策を探る。トニーは、アントマンのタイムトラベルの提案からヒントを得て、タイムマシンを完成する。生き残るアベンジャーズのメンバーズは、タイムトラベルし、パラレルワールドのインフィニティ・ストーンを取りに行く。アベンジャーズの計画は、パラレルワールドのサノスに気づかれ、サノスに逆用される。アベンジャーズのメンバーズは、インフィニティ・ストーンの回収に成功し、ハルクにその力を発動させて、消された半分の生命体を復活させる。

その後、パラレルワールドのサノスは再び地球に君臨し、全宇宙のすべての生命体を消滅させて新しい宇宙を作り直すと宣言し、最後の決戦が始まる。サノスを攻撃するのはトニーとスティーブ、ソーの三人である。戦いの中で、スティーブはソーの武器であるハンマー「ムジョルニア」を持ち上げる。ムジョルニアは、高潔な精神を持つ者だけが使える。アベンジャーズシリーズの中で、スティーブとソー以外の者は、だれもムジョルニアを持ち上げることができない。つまり、スティーブは神であるソーと同じような存在であることを暗に示している。ここで、スティーブがただ独り、多勢の敵軍と対峙するシーンがある(図7³²)。左の金色の光を浴びるたった一人のスティーブは、まるで全宇宙の唯一の救世主のように表現される。三人が協力してサノスと戦う中で、復活したすべてのスーパーヒーローがゲートウェイから戦場に到達する(図8³³)。ゲートウェイの光を浴びて勢いよく登場するスーパーヒーローたちは、まるで天から降臨する神々のように表現される。スティーブは戦場の中心から、反撃の狼煙を上げる。ここで再びスティーブのリーダーとしての地位が強調される。大決戦の末、トニーはサノスからインフィニティ・ストーンを奪取し、ストーンの力を発動する。サノスを含め、すべての敵軍が消える。トニーは、人間の肉体ではストーンの力に耐えられず、死亡する。映画の結末で、すべてのMCUのスーパーヒーローがトニーの葬式に参列し、最高の敬意をささげる。



図7



図8

MCUの核心的なキャラクターであるトニーとスティーブについて見ると、物語における「終末

³² 筆者によるキャプチャー画像。リンク：<https://marvel.disney.co.jp/movie/avengers-endgame> (2022年9月16日閲覧)

³³ 同32。

とスーパーヒーロー救世」のナラティブ構造は同じであるが、二人の「神性」に対する表現は違う。トニーの場合はDCUのパターンと同じになっている。トニーは天才発明家で、いつも神様のように奇跡を起こし、苦境の人々に希望をもたらす。トニーは救世の信念が固く、いつも自己犠牲の覚悟をする。スティーブの場合は、最初から既に高潔な存在であり、試練を通してではなく、彼の選択と行動はいつも正しくて良き結果をもたらす、というように表現される。

3. 章末

前述のスーパーマンとバットマン、アイアンマン、キャプテン・アメリカ以外にも、DCUとMCUには多数のスーパーヒーローが登場する。中には、高貴な王族の出身であったり、神の子あるいは生まれつき神の力を持つ宇宙人として地球を守るキャラクターも存在する。例えば、DCUのワンダーウーマン（アマゾン族の王女、ゼウスの娘）や、MCUのソー（アスガルドの王・オーディンの息子、のちにアスガルドの王、雷神）、ブラックパンサー（ワカンダの王）、スター・ロード（「天界人」の息子）、キャプテン・マーベル（クリー星人、四次元キューブ由来の超人パワー）等々、これらのスーパーヒーローのストーリーも「終末とスーパーヒーロー救世」というナラティブ構造に基づいている。彼らは生まれつき強大なパワーを持っているが、なんらかの理由で力を失うことで苦難を経験し、「神の力」が再び覚醒して救世を行う、というパターンに従って、スーパーヒーローとしての神性が表現される。

20世紀の災害映画の終末ナラティブは、Dan Hassler-Forestが指摘したように、世俗化した西洋文化においては、大衆にアピールするため明確な宗教的言及を避ける一方、『聖書』にあるような殉教や犠牲の概念が依然として支配的である。同じことがスーパーヒーロー映画にも当てはまる。³⁴つまり、「終末とスーパーヒーロー救世」というナラティブ構造のもとに、スーパーヒーローの自己犠牲と救世する行動を通して、スーパーヒーローが神のように人々に崇拜される存在になる合理性は、『聖書』に倣ったものと考えられる。そのようなナラティブ構造から、スーパーヒーローたちの礼拝的価値が作り出される。

その上で監督は、映像の構図や照明、編集に加え、CGIとVFXの要素を用いて、物語の「視覚的迫真性」を作り上げ、スーパーヒーローから「アウラ」が発散する幻覚を観客に与える。ベンヤミンによると「映画のイリュージョン性は二次的に獲得された性質である。それはフィルム編集の産物である。その意味するところはこうである。映画スタジオにおいては、器械装置が現実の奥深くまで侵入しており、その程度たるや、現実の純粋な姿、器械装置という異物から解放された姿のように見えるものは、ある特殊な処理の産物、つまりその目的のために特別にセットしたカメラで撮影したものを、同種の他の撮影フィルムとモンタージュした結果なのである。」³⁵現代の映画制作では、CGI技術とVFX技術の使用によって、現実の解放を表現する以上に、映画スタジオに存

³⁴ 同 13, p.179。

³⁵ 同 15, p.615。

在するはずのない「現実」が表現される。これはスーパーヒーロー映画において特に顕著である。



図9『アベンジャーズ/エンドゲーム』(2019年)大決戦

スーパーヒーロー映画において、スーパーヒーローの力と精神を表現するには、CGIとVFXの使用が特に重要である。図9³⁶に示したように、左の画像が映画撮影現場で、右の画像が作中のシーンである。コミックマーケットの現場にいるコスプレイヤーのように見える俳優たちは、映画のシーンの中で天から降臨する神々のようなものである。人類を救うという文脈の中で、MCUのファンたちは、大決戦の末に復活したスーパーヒーローたち(神々)を見て泣き出すぐらいの感動を感じただろう。もし仮にそれがゴキブリとネズミの戦争であれば、もはやコメディ映画かホラー映画になってしまうはずだ。

総括すると、DCUとMCUは「終末とスーパーヒーロー救世」のナラティブ構造に基づき、CGI技術とVFX技術の使用によってスーパーヒーローたちの礼拝的価値を作り出し、観客が映画を通してアウラを知覚させることに力を注いできたのである。

Ⅲ. スーパーヒーロー映画に対する批判

ベンヤミンは著書『複製技術時代の芸術』において、二十世紀の映画の芸術価値をめぐる論争の限界を指摘した。「今日でもなおとくに反動的な著者たちは、映画の意義をこれと同じ方向に、つまり宗教的なもののなかにとは言わぬまでも、やはりなにか超自然的なものなかに求めているのである。」³⁷ 彼によると、それらの論争においては、伝統的な芸術作品における美学価値と礼拝価値を、映画の真の価値として強引に論じた人が多かった。長谷(2019年)によると、ベンヤミンにとって、映画撮影のカメラは「宗教や政治にかかわる権威を崩壊させてしまう民主主義的な装置なのだ。このような社会的な意味から解放された剥き出しの知覚世界に、彼は人間にとって新しい、自由な活動空間が開かれる可能性を夢見ていた。」³⁸ その上でベンヤミンは、映画芸術のアウ

³⁶ 筆者のキャプチャー画像。リンク：Marvel Studios Movies, https://www.youtube.com/watch?v=nR0qqM_SMuk (2022年9月17日閲覧)

³⁷ 同15, p.604。

³⁸ 長谷正人、「複製技術時代における思考の可能性ーベンヤミンの複製技術論を読み直す」、『早稲田大学大学院文学研究科紀要』, 64巻, 2019年, p.806。

ラの凋落も、資本主義の搾取を招いたと主張した。映画作品が大衆の前に「運搬されて」³⁹「大衆がもつチェックの権威」⁴⁰が高められる。しかし、映画制作には大量な資金支援が必要である。このことが資本主義に逆用されてきた。つまり、「映画が資本主義の搾取から解放されないかぎり、このチェックを政治的に有効に利用することはできないということである。なぜなら、このチェックのもつ革命的な可能性は、映画資本によって反革命的な可能性に変えられてしまうからである。」⁴¹のみならず、映画資本が促進するスター崇拜を利用して観客に媚びるほか、メディア機構を活動させ様々なイベントを行うことで、大衆の関心を煽る。こうして、大衆が正当な自己認識と階級認識をもつ可能性の芽をつみとってしまう。大衆は、現実世界における社会改革を実行する代わりに、映画資本の興行的な映画上映にお金もエネルギーも消費させられてしまう。つまり、大衆の新しい社会構造に対する不可避の欲求は、少数の有産階級の都合によって搾取される。⁴²

映画がもつこのような構造的な危険性は、今日のスーパーヒーロー映画にも当てはまる。前述のように、DCUとMCUのスーパーヒーロー映画は、宗教的な要素を取り入れて、画面表現（構図と照明、CGI、VFX）と物語のナラティブ構造（「終末とスーパーヒーロー救世」）を通じて、スーパーヒーローの礼拝価値を創造し、観客にアウラを知覚させることに努めてきた。2008年に、ロバート・ダウニー・ジュニアが最初にアイアンマンを演じた時の報酬は50万ドル程度だった。それが『アベンジャーズ/エンドゲーム』（2019年）において、彼の報酬は7500万ドルに達し、当時のハリウッドで「もっとも稼ぐ俳優」となった。⁴³ 2011年に、クリス・エヴァンスが最初にキャプテン・アメリカを演じた時の報酬は30万ドル程度だったが、『アベンジャーズ/エンドゲーム』（2019年）では、彼の報酬は2000万ドルに達した。⁴⁴ 他のMARVELのスーパーヒーローシリーズの主演を演じた俳優たちの報酬も、大幅に増加した。これらの俳優たちは、スーパーヒーローを演じたことで、現実社会でもそれぞれのスーパーヒーローの化身であるかのように見なされる。たとえば、ロバート・ダウニー・ジュニアとクリス・エヴァンスは、それぞれアイアンマンとキャプテン・アメリカのイメージと深く結びついている。

そのようなスーパーヒーローのイメージとは裏腹に、職業人としての俳優はあくまでも映画の出資者からお金をもらう存在でもある。スラヴォイ・ジジエクが指摘したように、彼らが演じたスー

³⁹ ドイツ語の原文では「transportiert」で、英語訳では「transported」と訳される。「運搬される」は『ベンヤミン・コレクション I 近代の意味』（筑摩書房、同15、p.611）の中の訳語である。

⁴⁰ 『ベンヤミン・コレクション I 近代の意味』（筑摩書房、同15、p.611）の中の訳語である。「コントロールの権威」（『ベンヤミン『複製技術時代の芸術』精読』、岩波書店、同12、p.166）とも訳された。

⁴¹ 同15、p.611。

⁴² 同15、pp.611-614。

⁴³ CBR.com, *How Much Robert Downey Jr. Was Paid For Each of His MCU Films*, <https://www.cbr.com/robert-downey-jr-paid-mcu-films/> (2022年9月18日閲覧)

⁴⁴ SCREENRAN, *How Much The Avengers Cast Was Paid (From 2012 To Endgame)*, <https://screenrant.com/avengers-movies-cast-actors-salary-2012-endgame-comparison/#:~:text=Chris%20Evans'%20Captain%20America%20debuted,salary%20increased%20to%20%2415%20million.> (2022年9月18日閲覧)

パーヒーローは、現実世界の大資産家の化身でもある。映画という民主主義的な装置の中で、スーパーヒーローの礼拝価値を再構築することは、同時に大資産家たちの宗教的・政治的権威を高めることにもなる。『バットマン ビギンズ』（2005年）において、ヴィランのデューカードはブルースに「影の同盟」の行動指針を説明する際、ブルースの大資産家の両親について言及した。以前、影の同盟がゴッサムシティの経済を崩壊させようと企んだとき、大資産家のブルースの両親は自分たちの資産をなげうってゴッサムシティの崩壊を回避した。そのほかのスーパーヒーローのバックグラウンドも、概ね億万長者や王族のようなセレブであることが多い。言い換えれば、スーパーヒーローの実体は、少数の有産階級の化身でもあるのだ。大衆のスター崇拜の対象は、表面的には「スーパーヒーローを演じる俳優」であるが、俳優本人もキャラクターも、実は大資産家の化身に他ならぬ。大衆に崇拜される対象は、実際にはその裏に潜む「大資産家」なのである。象徴的な例として、映画のグッズ販売店では、俳優本人ではなく、「スーパーヒーロー」の商品しか置いていないことがあげられる。

前述のように、ハリウッドはスーパーヒーロー映画のシリーズ化と数多くのスーパーヒーローグッズ販売を通じて、大衆のスーパーヒーローに対する「触覚的受容」を育むことを図っている。そして、スーパーヒーロー映画の物語の根底には、「終末とスーパーヒーロー救世」という宗教的思想に根差すナラティブ構造が隠されている。このようなナラティブ構造に魅了された大衆が「スーパーヒーローを崇拜し、スーパーヒーローのグッズを買い、身近なものにする」という行為は、キリスト教信者が十字架やバイブルによって宗教信仰を主張することと同質の行為であると言えよう。その上、映画において、スーパーヒーローはしばしばキリストのように表現される。この世の終わりのような危機に直面した大衆がスーパーヒーローの降臨を祈る姿は、キリスト教徒が救世主の降臨を祈る姿と重なる。このように、キリストのイメージはスーパーヒーローのイメージに変えられる。スーパーヒーローはキリストの代わりに映画のなかに現れ、救世する。つまりハリウッドは、スーパーヒーローへの「触覚的受容」を通じて「人類の危機に直面したのであれば、スーパーヒーロー（＝資産家）の降臨を待てばよい」という無意識的な期待を、大衆に植えつけようとしている。

ベンヤミンは、映画の精神療法的効果について、「技術の普及の結果、大衆のなかにどんなに危険な心理的緊張——それは危機的な段階に至れば、異常心理的な性格をもつことになる——が生み出されたかを考えてみると、同時に認識されてくることがある。つまり、まさにこの技術の普及のおかげで、そのような大衆の異常心理を防ぐための心理的な予防注射の手段も作り出されているということである」⁴⁵と論じた。すなわち、大衆は映画を通して、技術の進歩に伴う新しい生活様式や人間関係、社会形態、生産関係などを想像し、事前にそのような未来を味わう。それが大衆の「触覚的受容」の形成に役に立ち、大衆にそのような未来を受け入れやすくさせる。このような映画の精神療法的効果を、資本主義は、大衆の支配のために利用しているのである。

⁴⁵ 同 15, p.621。

Dan Hassler-Forest (2012年)が指摘したように、スーパーヒーロー映画の物語に繰り返して描かれる「終末」は、新自由主義あるいは資本主義が自身の内在する危機に対する恐怖に由来するものであり、スーパーヒーロー(=資産家)たちが「終末」から人類を救い出すことが、恐怖を緩和する唯一の手段とされているのである。⁴⁶ こうして、資本主義の恐怖が、大衆の恐怖になった。スーパーヒーロー映画が示すメッセージによれば、資本主義社会における「終末」に人類が直面しても、人類は資産家による救世を待てばよい。救済されたあとは、人類は再度、危険が潜む元の資本主義社会への回帰を求める。そのような輪廻的な、人類による不安解消という社会構造が示される。スーパーヒーロー映画が結末として「元の生活=元の資本主義社会」の常態に戻ることをハッピーエンドとして描くことは、「今のままよりよい結果はない」というメッセージでもある。

これは、マーク・フィッシャーが映画『トゥモロー・ワールド』(2006年)に対して行った批判にも当てはまる。「『トゥモロー・ワールド』を観ていると、我らは『資本主義の終わりを想像するより、世界の終わりを想像する方が簡単だ』というフレデリック・ジェイムソンやスラヴォイ・ジジェックが提出した観点を不可避的に思い出す。このスローガンは、私が言う『資本主義のリアリズム』そのものの意味をきちんととらえている。それは、資本主義が唯一の実行可能な政治経済システムであるのみならず、それを代替する選択肢を想像することさえ今や不可能だという認識が広まっている。」⁴⁷ 資本主義は、映画を通して、このようなメッセージを絶えず大衆に伝えてきた。このようなやり方によって、大衆の階級認識は最終的に奪われ、新しい社会構造への欲求も消される。これはまさにベンヤミンが批判した「映画資本による反革命的な可能性」である。

参考文献

- (1). Jay David Bolter, Blair MacIntyre, Maribeth Gandy and Petra Schweitzer. (2006) *New Media and the Permanent Crisis of Aura, Convergence*, 12 (1) :21-39.
- (2). Beaty, B. (2011) *The Blockbuster Superhero. In The Wiley-Blackwell History of American Film (eds C. Lucia, R. Grundmann and A. Simon)*. <https://doi.org/10.1002/9780470671153.wbhaf090>.
- (3). Jason Dittmer. (2011) *American exceptionalism, visual effects, and the post-9/11 cinematic superhero boom. Environment and Planning D: Society and Space* vol.29:114-130.
- (4). Dan Hassler-Forest. (2012) *CAPITALIST SUPERHEROES: CAPED CRUSADERS IN THE NEOLIBERAL AGE*. UK: Zero Books.
- (5). Joseph J. Darowski. (2014) *The Superhero Narrative and the Graphic Novel. Critical Insights: The Graphic Novel* vol.1:3-16.
- (6). Orit Fussfeld Cohen. (2014) *The New Language of the Digital Film, Journal of Popular Film and Television*, 42 (1) : 47-58.
- (7). Felix Brinker. (2016) *On the Political Economy of the Contemporary (Superhero) Blockbuster Series*.

⁴⁶ 同 13。

⁴⁷ 筆者訳。原文：Watching Children of Men, we are inevitably reminded of the phrase attributed to Fredric Jameson and Slavoj Žižek, that it is easier to imagine the end of the world than it is to imagine the end of capitalism. That slogan captures precisely what I mean by “capitalist realism”: the widespread sense that not only is capitalism the only viable political and economic system, but also that it is now impossible even to imagine a coherent alternative to it. 出典：同 13, p.177/237。

- Post-Cinema. Theorizing 21st-Century Film*. Online. Reframe:433-473. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/13457>.
- (8). Jeffrey A. Brown. (2017) *The Modern Superhero in Film and Television: Popular Genre and American Culture*. New York: Routledge.
 - (9). ヴァルター・ベンヤミン著, 浅井健二郎編訳, 『ベンヤミン・コレクション I 近代の意味』, 筑摩書房, 1997年。
 - (10). 多木浩二, 『ベンヤミン「複製技術時代の芸術」精読』, 岩波書店, 2007年。
 - (11). 伊藤穰, 「CG技術と映像表現 —二つの『日常化』—」, 『跡見学園女子大学人文学フォーラム』(11), 2013年, pp.178-167。
 - (12). 長谷正人, 「複製技術時代における思考の可能性—ベンヤミンの複製技術論を読み直す」, 『早稲田大学大学院文学研究科紀要』, 64巻, 2019年, pp.805-820。
 - (13). *Eran Dinur* 著, 河野敦子訳, 『映像制作のためのVFX教科書』, 株式会社 ボーンデジタル, 2020年。
 - (14). 鄧家齐, 『**超级英雄电影中的美国人的英雄情结** (日本語訳: スーパーヒーロー映画中のアメリカ人のヒーロー・コンプレックス)』, 四川外国語大学, 修士卒業論文, 2013年。
 - (15). Box Office Mojo, *Top Lifetime Grosses*, https://www.boxofficemojo.com/chart/top_lifetime_gross/?area=XWW (2022年9月26日閲覧)
 - (16). CBR.com, *How Much Robert Downey Jr. Was Paid For Each of His MCU Films*, <https://www.cbr.com/robert-downey-jr-paid-mcu-films/> (2022年9月15日閲覧)
 - (17). SCREENRANT, *How Much The Avengers Cast Was Paid (From 2012 To Endgame)*, [https://screenrant.com/avengers-movies-cast-actors-salary-2012-endgame-comparison/#:~:text=Chris%20Evans'%20Captain%20America%20debuted,salary%20increased%20to%20%2415%20million](https://screenrant.com/avengers-movies-cast-actors-salary-2012-endgame-comparison/#:~:text=Chris%20Evans'%20Captain%20America%20debuted,salary%20increased%20to%20%2415%20million.). (2022年9月15日閲覧)