

父の後悔

——クリストファー・ノーラン『ダンケルク』が描く戦争の記憶——

河野哲子

はじめに

薄曇りの空から紙片がはらはらと落ちてくる。顔にまだ幼さの残る兵士が拾い上げて見ると、そこにはドイツ軍の包囲網が、極めて単純な模式図で描かれている。この間スクリーンを支配するのは静寂で、紙のこすれる音、道沿いの家の窓を開ける音が聞こえるほどだ。その後、青年兵がなぜ投降ビラを複数枚集めるのか釈然としないまま、観客は突然雷鳴のような銃撃音と、座席から伝わる振動に圧倒され、青年兵をおそった驚きと恐怖を自らも体感しているような錯覚を覚える。誰が発砲しているかは逃げる兵士にも観客にもわからない。すると味方のフランス軍の陣地が目に入り、青年兵は彼らの土嚢を越えてさらに走る。銃撃音が背後に遠ざかり、代わりに、この作品全体の通奏低音ともいえる時計の音が聞こえ始める。やがて街区のはずれにたどり着くと、いきなり眼前に青い海と空、白い砂浜が広がる。ここまで時間にして4分弱、その間青年兵Tommy（イギリス兵一般をさす名詞で、彼の本名がよばれることは作品中1度もない）が言葉を発するのは、発砲してくるフランス兵に向かって“ANGLAIS! ANGLAIS!”と短く叫ぶ時のみである（Nolan, *Dunkirk: The Complete Screenplay* 4. 以下 *Screenplay* と記す）。

これはChristopher Nolan（1970～）が自らの脚本によって制作した *Dunkirk*（2017）冒頭のシークエンスであり、そこには作品全体に通ずる3つの特徴が顕著に表れている。それはすなわち、スクリーンから観客の身体に直接及ぶ圧倒的な刺激、戦争映画の一場面とは思われない審美的なショット、最小限に切

り詰められた言葉による物語の提示である。ノーランの『ダンケルク』は、こうした表現上の特色に加えて、異なる時間軸を含む複雑な構造をとることで、予測不能な語りを創り出している。“*Dunkirk* is a great war movie marred by Christopher Nolan’s usual tricks.” (Edelstein), “*Dunkirk* pairs its visual monotony with jumbled chronology.” (Lorentzen) といった、作品に対するネガティブな評価は、主にこうした特性に由来すると考えられる。

ノーランはこれまで *Memento* (2000), *Insomnia* (2002) 等のスリラー、バットマン3部作 (2005–2012) のようなダークファンタジー、また *Inception* (2010), *Interstellar* (2014) といったSF映画を制作してきた。作品のジャンルは多彩であるが、20年にわたるそのキャリアにおいて、ノーランの仕事ぶりは一貫して変わることがないという。

In the broadest terms, Nolan’s brand, or author-function, has long carried an association with intellectual rigour, narrative sleight of hand and a sternly uncompromising approach, a commitment to serious play. (Brooker xi)

極めて巧緻な語りを身上とするノーランが、今回の『ダンケルク』のように広く知られた史実に基づく作品を手掛けるのは初めてのことだ。彼はインタビューや対談の都度 (Berman 42, Levine 6, *Screenplay* ix), この作品は戦争映画ではなく、サバイバルストーリーであると繰り返し語っているが、タイトルを『ダンケルク』とした時点で、第2次世界大戦中の重要な出来事との結びつきを無いものとすることはできない。

本来ダンケルクとは、フランス北端に位置する港湾都市の名まえである。1940年5月、40万を超える英・仏連合軍がドイツ軍によってここに追い詰められ、イギリスへの撤退を余儀なくされた。当時の首相 Winston Churchill は、「ダイナモ作戦」として民間の船舶 (“little ships” として後世に知られる) や市民を動員し、3万人ほどの兵士の救出を画策した。その結果、軍関係者の予想に反し30万人もの兵士がイギリスへの帰還を果たした。文化史家の Penny Summerfield は、「ダンケルク」の歴史的意義について以下のように述べている。

Historians, from Richard Titmuss in 1950 to Sonya Rose in 2003, see Dunkirk as the point at which the ‘real’ second world war began, characterized by a society geared functionally and ideologically to mass mobilization in support of the war effort. Dunkirk’s position at the threshold of the ‘people’s war’, coupled with the relative success of the evacuation, which was widely interpreted as a victory snatched from the jaws of defeat, have given it iconic status in British culture. (Summerfield 789)

「ダンケルク」はあくまで撤退作戦であったが、それが民間人の協力を得て奇跡的な成功に終わり、“people’s war”「人びとの戦争」を象徴する最初の出来事となった。こうした歴史上の事件を扱うノーランの『ダンケルク』が、仮に彼の言葉通り戦争映画でなかったとしても、それを歴史映画と見なすことに異論の余地はないはずだ。この作品はイギリス国民にとって極めて重要な意味を持つ過去の歴史記憶を、映像化して語り直したものである。

本稿ではまず、作品の複雑なナラティブを解きほぐし、その要として存在する Mr. Dawson の言動に焦点をあてる。ドーソンはダンケルクの主演である little ships の船長の1人であり、戦争の本質を捉え、それを次世代に伝えるという彼の役割は、作品自体が担い得るものと重なるからだ。次に、身体性に高度に依存し、審美的要素が極めて強いこの作品の特質が、観客の反応に及ぼす影響を考察する。本来は英国民の物語であったダンケルクの記憶に、普遍性が加味される一方で、戦争の本質である暴力の描出は留保されている。本稿の最終的な目的は、優れて技巧的なナラティブと、暴力性とは一線を画すこの作品独自の身体性が、他の表現上の特質と相まって、観客の歴史記憶の受容をどのように規定するかを明らかにすることである。

『ダンケルク』のナラティブ

本来この作品は、ダンケルクに追い詰められたイギリス軍兵士が、小船で駆けつけた多くの一般市民に助けられて無事祖国に帰還するという、極めてシンプルで結末も当初から明らかな物語になるはずであった。しかしノーランは、

作品世界を「突堤」・「海」・「空」の3つに分けて、各々に1週間、1日、1時間といった異なる時間を割り振り、それらを明確な法則性もなく撚り合わせた。通常、戦争映画におけるカッティングは、戦闘の大局をわかりやすくするために利用されるものである。個々の登場人物の会話やアクションから、俯瞰するショットに切り替えることにより、その人物たちの置かれた状況を明確にするのだという (Basinger 19)。これに対しノーランの『ダンケルク』では、戦闘の全体像を俯瞰するショットと各々の兵士との間ではなく、異なる時間軸に沿ってアクションが進む3つの世界の間でカッティングが行われるために、プロットの把握がかえって困難になる。特に、RAFパイロットのFarrierは、他の2つの世界の登場人物には見えない状況を空から把握できるが、ファリアの視線の先を映したショットから、時差のある別の世界へとカットバックするために、「空」の視点さえも観客の理解に貢献しているとは言えない (Screenplay 52, 71)。したがって複雑なプロットを理解するためには、観客は繰り返し作品を鑑賞する必要がある。

そこで見えてくるのは、『ダンケルク』に“puzzle films”「パズルフィルム」の要素が含まれているということだ。Warren Bucklandの定義によると「パズルフィルム」とは以下のようなものである。

...puzzle films embrace non-linearity, time loops, and fragmented reality. These films blur the boundaries between different levels of reality, are riddled with gaps, deception, labyrinthian structures, ambiguity, and overt coincidences. They are populated with characters who are schizophrenic, lose their memory, are unreliable narrators, or are dead (but without us — or them — realizing). In the end, the complexity of puzzle films operates on two levels: narrative and narration. It emphasizes the complex *telling* (plot, narration) of a simple or complex *story* (narrative). (Buckland 6)

ここで言及されている、記憶力等の問題により「信頼できない語り手」になり得るような人物は『ダンケルク』では登場しない。登場人物の意識が作品のナラティブに直接関与しないにも関わらず、物語の時間が前後に激しく移行する

のは、前述したように、時差を抱える3つの世界が、映画開始と共に同時にスタートし、以後編集によって交互するからである。このパズルを解く手掛かりは、それぞれの世界が初めてスクリーン上に映る際に示されるインタータイトル (ex. “1. THE MOLE/one week”) のみである。シンプルであるが、もしこの表示がなければ、観客は物語の外に置き去りにされるであろう。そして「突堤」→「海」→「空」という方向にカットバックすれば、提示される物語の時間は先に進み、その逆であれば後戻りをする。作品の冒頭では、その時差が最大で、終盤にかけてギャップは小さくなる。それぞれの世界では直線的に時間が流れても、こうした編集によって作品全体は不均衡ならせん構造を持ち、先端のところがった巻貝のような形をとって進行する。カッティングの頻度はサスペンスの盛り上がりにつれて高まり、一方で唐突で大きすぎる爆発音や、それに伴う座席の振動、海面での炎の広がりといった強い感覚的な刺激にさらされる観客には、時間を補正して物語を再構築する暇 (いとま) がない。監督は、時間のパズルを解きながら見るという知的作業を観客に強いながら、常に知覚を過剰に刺激することによって、その余裕を奪っているのである。物語の後半以降、それぞれの世界間の時差が減少し (Screenplay 58, 70, 71, 80, 82)、1つの現象を異なる視点から見ることになり、状況の理解が比較的容易になる。しかし、それ以外では、前後どちらに時間が移行するのか、前もって手掛かりが与えられないため、観客は物語そのものへの集中も阻害されることになる。

バックランドが言及している“overt coincidences”「あからさまな偶然」については、候補と見なし得るものが2つある。1つ目は、起きる確率が極めて低い再会の事例である。ダンケルクで初めて出会ったトミーと2人の青年兵 Alex, Gibson は、原則3人で行動する。彼らは夜、駆逐艦から海上に投げ出された際、救命ボートでリーダーシップをとる「震える兵士」と出会う (Screenplay 43-4)。この時点で「震える兵士」はまだ神経症にかかっておらず、周囲の兵士らに適確な指示を飛ばしている。その後、3人と「震える兵士」は別行動をとるが、翌日「震える兵士」が先にドーソンのボートに救われ (Screenplay 24-5)、その後半日以上を経て、途中で亡くなるギブソンを除く2人が、やはりドーソンのボートに救助される (Screenplay 76, 81)。この3人がドーソンのボートに乗り合わせるという点については次項で再考するが、少なくとも、ダンケルクの混乱の中で出会い、1度離れ離れになった者たちが再び出会う可能性はかなり

低いと考えられるので、この件については「あからさまな」偶然と言える。2つ目のケースは、編集次第では「あからさまな偶然」として容易に認識できるレベルのものだ。パイロットのファリアは、スピットファイアの燃料が尽きる前に、一旦帰還しようとするが、駆逐艦とトロール船が敵機に狙われているところを上空から目撃し、援護のためにダンケルク上空にあえてとどまる（Screenplay 52）。そのトロール船には、「突堤」の主要登場人物であるトミー、アレックス、ギブソンの3人が、他の兵士たちと共に乗り組んでいる。この「偶然」については、ファリアが上空からトロール船を見下ろす場面から、その船内のショットに切り替わればわかりやすいが、時差の大きい「突堤」の場面にカットバックするために、時間を大幅に引き戻されることになり、観客には文字通りのパズルとなる。本来「あからさま」なはずの「偶然」が、編集によって巧妙に隠されている。これを監督が観客に対して仕掛けた“deception”「惑わし」の1つと見なすことも可能である。

こうしたパズルフィルム的な要素を含む語りに幻惑され、観客は作品全体の核ともいえる人物、Mr. Dawsonの存在を正当に評価しきれないであろう。ドーソンはセーターの下にベストとネクタイというスタイルで船を出す。こうした彼の服装を見て、自らの父親がダンケルク撤退を経験したというある作家は、ドーソンについて「定年退職する年頃で、おそらく地方銀行の支配人か公務員だったのではないか」（Raban）とコメントしている。ドーソンは次男Peterとその友人Georgeと共にダンケルクに向かい、最終的に大勢の兵士を載せて無事帰還する。助けられた兵士の中には、途中で発見された「震える兵士」をはじめ、「突堤」における主要登場人物のトミーとアレックス、「空」の主要人物Collinsが含まれている。つまり、ダンケルクから戻ることができた3つの世界の主要登場人物は、すべてドーソンの船で帰国する。これをバックランドの言う「あからさまな偶然」ではなく、倒叙法による語りを想定して、一艘のボートに乗り合わせた兵士たちの、そこに至るまでの過程が物語として提示されていると考えれば、リアリズムに抵触するものではないと一応は解釈できる。しかし、ドーソンのボートを含むシークエンスのみを抽出して検討すると、それらが作品の中で、突出して物語性に依存し、彼とその船の存在が『ダンケルク』

全体のナラティブにおいて中心的な役割を果たしていることがわかる。同じように陸、海、空に配された様々な視点から、ノルマンジー作戦を描いた *The Longest Day* 『史上最大の作戦』(1962) と比べると、違いは明らかである。『ダンケルク』が『史上最大の作戦』のように“massive folly”「壮大な愚作」(Denby) とならなかったのは、106分というコンパクトな上映時間だけでなく、ナラティブの要となるドーソンと彼の船の存在に由来する。

ボートの重要性を考えるにあたっては、David Bordwellによる“network narrative”の概念を参考にしたい。その特徴を詳細に論じた章の末尾には、“Network Narrative: A Working Filmography” (Bordwell 245-50) というリストがあり、そこに戦争を直接主要なテーマにした映画は見当たらない。ただ、以下のような記述を参照すると、ノーランの『ダンケルク』の語りには、「ネットワークナラティブ」に通じる側面もあることに気付かされる。

With respect to the story world, a network narrative centers on several protagonists. Some pursue discrete goals, whereas others may have no goals at all. Whether these characters know one another or are strangers to one another, they inhabit more or less the same space-time framework and can interact face-to-face in given conditions. Their lines of action intersect, in one-on-one convergences or more inclusive relationships. (Bordwell 199)

この映画では、ダンケルク沖で、それ以前は何の関係もなかった人々が出会い、わずか1日の間にその行動が生存をかけた濃密な形で交わり、祖国帰還の後は各々の帰るべき場所へと分散する。その物語世界の中心に、ドーソンのボートがある。このボートには「ネットワークナラティブ」における“the recurring milieu”「頻出する場所」(Bordwell 203) の機能があると考えられる。「頻出する場所」としてボードウェルがあげる例は、ホテルやアパート、カフェといった、人々が直接対面できる所である。そこでは必ずしも登場人物同士が新たに知り合いになることはなく、それぞれのプロットが進行する間に偶然交流が起きる。そこで、作品中では前後して提示される、ドーソンのボートに関わる主

要な出来事を時系列に並べ直し、登場人物がどのように交わるのかをたどってみたい。

①ダンケルクに向かう途中、海上に「震える兵士」を発見し救出する。②「震える兵士」の心神耗弱状態をドーソンが“shell-shock”と判定する。③ダンケルクに出撃するファリア、コリンズらの機影をピーターがボートから見る④ドーソンが「震える兵士」に向かい、自分たちの世代が戦争を起こしたのであり、それに子どもたちを送り出すことは許されないと語る。⑤「震える兵士」がジョージを突き飛ばし、重傷を負わせる。⑥コリンズを救う。⑦駆逐艦が爆撃される所をピーターが目撃する。⑧コリンズはドーソンらと協力して、トロール船と駆逐艦から脱出した兵士(そこにアレックスも含まれる)らを救う。⑨船室でジョージが息絶えていることをアレックスが発見し、それをピーターに告げる。⑩海上に漏れ出した重油への引火をおそれ、兵士の救出を中止して退避する最後の瞬間、ピーターがトミーを救出する。⑪ドーソンの巧みな操舵指示でドイツ機の攻撃をかす。⑫ピーターは自分の兄がRAFパイロットとして出撃後まもなく戦死したことをコリンズに語る。⑬「震える兵士」の肩に、慰藉するようにドーソンが手を置く。⑭上陸後、他の船で帰還した兵士から「空軍は何をしていた」と糾弾されるコリンズに対し、ドーソンが「(ボートで救われた兵士たちを指して)彼らにはわかっている」と告げる。なお、⑥の救出の際に、ドーソンのボートがコリンズの不時着機に接近するところが、機上のファリアの視線と同期するショットに映り込む (*Screenplay* 43)。コリンズ機の不時着につながる空中戦と、駆逐艦の爆沈という2つの出来事にファリアが援護者として関与し、いずれの被災者もドーソンのボートに救われるという仕組みになっている。このように、3つの世界に別々に存在していた主要登場人物は、ドーソンのボートとその上空も含めた限られた空間の中で繋がり合い、1つの閉じた物語世界を形成している。

さらに、船長であるドーソンの役割は、このダンケルクに居合わせた人々を結び付けるのみにとどまらない。ここでまず②と⑬に注目したい。『ダンケルク』の登場人物の中で、ドーソンだけが、第1次世界大戦を体験した者として描かれている。「突堤」の将校Boltonも代代的に可能性を持つが、それを直接明

らかにする発言はない。)「震える兵士」に対する理解と慰藉は、戦争が人間の精神に及ぼす破壊的な影響力をドーソンが知悉しているからに他ならない。そして、彼には長男を戦争で失った悲しみがある。⑥の直前、不時着するコリンズの戦闘機を見たピーターが彼の死を予想すると、ドーソンは“Damm it, he might be alive!”と声を荒げる (*Screenplay* 61)。冷静なドーソンが唯一感情をあらわにする場面で、ピーターもその勢いにひるむ。観客は⑫の段階で初めて、ピーターの口から兄(ドーソンの長男)の早すぎる戦死を知り、ドーソンの激高の意味を理解する。目前で着水した戦闘機に閉じ込められたパイロットは、救われず命を落とした長男の身代わりなのである。ドーソン自身、第2次世界大戦初期のこの段階で、すでに大きな痛手を負っているのだ。

加えて④の場面では、“Men my age dictate this war. Why are we allowed to send our children to fight it?”と語り、戦争を始めてしまった世代の責任を、ドーソンは自らのものとして引き受け、深い悔悟の念を表明している (*Screenplay* 41)。彼だけが「戦争とは何か」を知り、それを次の世代に伝える役割を担っている。後にトロール船の中でアレックスが、“Survival is not fair.” (*Screenplay* 68)と口にする場面がある。それは共に逃げてきたギブソンを犠牲にして、自分だけは助かりたいと考えての発言である。極限状態におかれた若いアレックスに「戦争とは何か」を考える余裕はない。今その瞬間にかかる生存だけがすべてなのである。これに対しドーソンは、2つの世代を結ぶリンクとなり、その行動と発言は、彼を歴史の証人と呼ぶにふさわしい存在にしている。

『ダンケルク』のスタイル

1 「身体性」への依存

本稿が初めに描写した『ダンケルク』冒頭のシークエンスは、この作品がスタイルとして、映画の「身体性」に大きく依存していることを示しているが、そもそも映画の「身体性」とは、具体的に何を指すのかをまず明らかにする必要がある。

以下の文章は、『仁義なき戦い』(1973)を論じる御園生涼子によるもので、

作品の冒頭にあふれる「暴力」のイメージが観客にもたらす衝撃について説明している。

そこで何よりも効果を発揮するのは、四方八方から振ってかかる「暴力」が視覚・聴覚に与える衝撃である。実際、画面上はイメージと音が入り乱れ、人物の位置関係もよく分からない。増幅した「暴力」の衝撃は、説話的效果を脱臼され、むしろ観客の眼と耳に直接訴えかけるアトラクションとして機能している。『仁義なき戦い』において、リアリズムとは物語や舞台が迫真に満ちていることだけを指すのではない。観客が「実際に」自分自身の身体にショックを受ける経験、それ自体が「暴力」のイメージが持つリアリティなのである（御園生251）。

御園生は『仁義なき戦い』の暴力のイメージが観客に及ぼす作用について語りながら、「アトラクション」という語に言及した時点で、映画というメディアの本質的な特性に触れている。この「アトラクション」という概念は、Tom Gunningによる“The Cinema of Attractions: Early Cinema, its Spectator and the Avant-Garde”（1986）からの援用であると思われる。ガニングはその論考において、初期の映画が、観客が視覚的なショック作用を楽しむための“attractions”「見世物」として作られていたこと（Gunning 58-9）、その特性は、無声映画の時代が過ぎた後も存在し続けていることを指摘している（Gunning 57）。映画のアトラクション性は、視覚以外の感覚にも訴えかけるもので、それによって観客の身体に衝撃がもたらされるということなのである。人間の知覚を刺激し、その身体に反応を引き起こす映画のこうした特性を「映画の身体性」と解することに問題はないと考えられる。

ここで先に引用した御園生の文章における「暴力」を「銃弾」に置き換えてみると、『ダンケルク』冒頭シークエンスの描写としても、ほとんど齟齬がないように見える。『ダンケルク』では、銃撃が始まる前は紙のこすれる微かな音も強調して静寂を演出し、突如始まる銃撃音とのコントラストをより際立たせている。敵の姿は見え、ただ銃声のみによってその存在が知らされ、何か言葉が聞こえてくることもない。そこに物語は存在しないといっても過言では

ない状況で、観客は自らも大音響と座席の振動に驚きつつ、銃弾から逃げるトミーがどこに向かうのかを、目で追うのがやっとなのである。

『仁義なき戦い』は、場面によっては登場人物の会話を通じて物語映画の要素が色濃くなる部分がある。しかし『ダンケルク』の場合は、作品全体を通して登場人物の会話そのものが少ない上に、3つの世界の間でのカッティングが頻繁であるために、観客が物語の展開に没入できるシーケンスは限定的である。登場人物の言葉によってドラマが構築される例を敢えて挙げるとすれば、前項で言及したドーソンのボート上でのやりとり、突堤でボルトンが民間船の到着を見出す瞬間、トロール船内においてギブソンがフランス人であることが露見する前後、そして帰国後に列車の中でトミーが新聞に掲載されたチャーチルの演説を朗読する場面であろう。これらを除けば、観客の知覚に強く訴えるシーケンスが大半を占める。

『ダンケルク』のこうしたアトラクション性への依存傾向をさらに強化するのは、ノーランが「ゴウルのいらないヴァーチャル・リアリティ」と言ってそのフォーマットによる視聴を薦めるIMAXのテクノロジーである(Adams)。IMAXは2K画像の9倍といわれる解像度だけでなく、音声の迫真性も高める映写システムで、これを採用することで“You feel instead of hear.”というレベルの音響が可能になるという。実際、IMAX仕様と、通常タイプの劇場で『ダンケルク』を鑑賞したところ、前者の方が座席の振動が圧倒的に強く、鑑賞後の身体的な疲労感がより大きかった。IMAX仕様の劇場の場合、客席とスクリーンがより近い設定になっているため、それも影響を及ぼしていると思われる。映画を「体感する」という感触を確かに味わうことができる¹⁾。

次に、作品の随所に見られる身体性への高い依存が観客にもたらす影響について、倫理的な側面から検討する。Steven Spielbergによる*Saving Private Ryan* (1998) のケースを参照しつつ考察してみたい。『プライベートライアン』の戦闘描写は、歴史家と帰還兵によって“Hollywood’s most grimly realistic and historically accurate depiction of a World War II battlefield.” (Landon 58) と評されており、戦闘シーンのリアリズムは前例のないレベルに達していた(Chapman 17, Haggith 332)。*New Yorker* 誌のAnthony Laneはこの作品について以下のよう

に述べている。

Despite Spielberg's avowed intent to darken and coarsen the formulas of the war film, old movie going habits die hard: I was practically standing on my seat and yelling at Tom Hanks to kill more Germans, and then, when he had finished killing Germans, to kill more Germans. (Lane 79)

ここには、レインが作品を鑑賞しつつ、身体感覚として覚えた興奮が誇張して書き表されている。“old movie going habit”とは、戦争映画の楽しみを無邪気に享受することを意味する。自身も映画制作に携わる Richard Misek は上記のレインの文章に注目し、映画監督が真剣に戦争の問題を扱う場合に、戦闘シーンに「審美的、身体的な反応 (“aesthetic and kinesthetic responses”）」を引き出す傾向があることは大きな問題であると指摘する。ミシエックが想定する戦争映画の楽しみに繋がる要素とは、以下のようなものだ。

Combat sequences provide many pleasures. There is the spectacle of battle: the scale of the action, the pyrotechnics, and the noise. There is the constant suspense of knowing that death may come to any character, at any moment, and from any direction — the battlefield drips with the anticipation of violence. There is also the violence itself, satisfying our “primordial instinct for bloodshed and cruelty,” as Erwin Panofsky called it. (Misek 116)

『プライベートライアン』と『ダンケルク』は、このミシエックのリストをほぼ満たしているように思われる。『ダンケルク』には流血と身体の損壊が具体的に描かれていないので、パノフスキーが定義する「我々の原初的な本能を満足させる暴力」は欠落しているといえるが、両者の本質的な違いは、それだけであろうか。そして、ミシエックが提示している「楽しみ」は例外なく倫理的問題を含むといえるだろうか。

これについては長谷正人による以下のコメントが有力な手掛かりを与えてくれる。長谷は前掲のガニングによる「アトラクションの映画」と、Ben Singer

の“Modernity, Hyperstimulus, and the Rise of Popular Sensationalism” (1995) という、映画の及ぼすショック作用に着目した2つの論考に関する文章において次のように述べている。

すなわち観客が映像から受けたショック状態をそのまま身体的に楽しんでしまえば、彼らが映像の意味作用を丁寧に解釈し、その内容にイデオロギー的に呪縛されていく可能性は薄められてしまうであろう（長谷24-5）。

この見解を戦争映画の鑑賞について援用するなら、観客が戦争映画の引き起こすショック状態を楽しむこと自体には問題はないが、「映像の意味作用」を解釈した場合は、イデオロギー的な「呪縛」を受けるということになる。つまり、戦争映画がもたらす反応は2層に分かれ、1つは、映画の純粹に身体的なアトラクション性に由来する反応で、もう1つは「映像の意味作用」、すなわち、その物語性に依存するものだと考えられる。中でも「善」か「悪」か、或いは「敵」か「味方」か、といった2項対立が物語の基本構造を成し、その構造を容認し、時に強調するような演出が施されているとき、観客はそれに反応して一方に感情移入する。そして他方への暴力を肯定し、その痛みや死に、興奮や快感を覚えるのであろう。これら2つの層のうち、倫理的な問題を孕むのは明らかに後者であり、前掲のレインのような反応が誘発されるのは、アトラクション性と物語性とが、観客にとって分かちがたい場合である。

『プライベートライアン』ではまず、作品の最初と最後で星条旗が画面全体にはためき、これがアメリカ人の物語であることを明示する。そして、数々の凄惨な戦闘シーンの中でも特に注目を要するのは、後半の市街戦において、主要登場人物の1人 Mellish 二等兵が、ドイツ兵と格闘する場面である。ドイツ兵のかざした刀剣がゆっくりメリッシュの身体に入っていき過程をカメラが長回しでとらえ、その間メリッシュは必死で命乞いをし、それに対しドイツ兵がつぶやく言葉は意味不明である。例えばここで日本の時代劇の切腹シーンを思い浮かべるとわかりやすい。切腹の際、その苦痛が観客の身体に最も強い迫真性を伴って伝わるのは、刀が腹腔内をゆっくり水平方向に移動する間である。『プ

ライベートライアン』で、最も苦痛のイメージが強い場面の1つを、ドイツ兵とアメリカ兵がこれほど接近しているところで入念に描くことによって、どのような効果が生じるだろうか。おそらく、冒頭のオマハビーチのリアリティによって作品の物語世界に導入された観客は、こうした残虐映像が、実は監督の演出の1部にすぎないとしても、それを斟酌する間もなく事実として受け止めるであろう。特にアメリカ人が観客であった場合、このシーンでメリッシュに感情移入している可能性は高く、アメリカ軍の反撃場面では「もっとドイツ兵を殺せ」という心情に容易に傾きやすくなる。さらに、そうした感情が喚起されることに観客が倫理的問題を自覚する可能性は低くなるだろう。「我々アメリカ人」と「彼らドイツ人」の2項対立はこうして明示され、前者が後者を戦闘行為によって制圧することは正しいというイデオロギーが肯定される。

一方『ダンケルク』においては、流血や肉体の損壊の描写が少ないだけではない。まず作品冒頭では“THE ENEMY HAVE DRIVEN THE BRITISH AND FRENCH ARMIES TO THE SEA” (*Screenplay* 3) と表示され、「ドイツ軍」への言及はない。そして最後にパイロットのファリアが捕縛される際は、砂浜のかなたにドイツ兵のシルエットが現れる。その後の彼らの姿は瞬間のショットで顔もはっきりわからず、存在感は極めて薄い。言葉はほとんど発せられず、ファリアを連行すべく、やや手荒に彼を引っ張ることだけが、唯一の直接的な暴力である。背景に流れる Hans Zimmer の音楽も、あくまで静寂をイメージするもので、ファリアを支配するのは、任務を完遂したという安堵と、自らの命運が尽きたという諦念のみであることを暗示する。敵と初めて直に対峙しながら、そこに強い感情が全く介在しないという状況にふさわしい曲調になっている。

さらに、「ドイツ人」という語への登場人物による言及は、アレックスが“Jerry”, “Kraut”等の俗称によって相手の正体を問ひ質す場合に限定される。そもそもアレックスは、それに前後してギブソンを“Frog”(フランス人の蔑称)と呼び、彼の中でこれらの蔑称は、その実際の存在も含め、ほとんど等価であるようにすら聞こえる (*Screenplay* 60, 66)。アレックスより年長で、階級も上であると思われる「震える兵士」は、惨禍の末戦争神経症を病みながら、ドイツ軍を名指しせず「Uボート」と2回つぶやくだけである (*Screenplay* 29)。ダンケ

ルク撤退当時が戦争の初期にあたり、ドイツ軍が「ナチス」と同一視されていなかったという状況を考慮しても、ただ戦闘機やUボートがもたらす爆撃や轟音、炎の広がりといった、アトラクション的要素のみによって、その存在が表されている。敵であるはずのドイツ人の身体は、実体を消し去られていると言うこともできるだろう。これは『ダンケルク』が観客に喚起する感情的反応を決定づける、重要なスタイル上の特徴である。観客は作品のアトラクション的な刺激を身体で受け止めて時にそれを楽しむが、イギリス人对ドイツ人という2項対立が明示されていないので、一方から他方への暴力を容認し、それを希求するという、道義的に問題のある傾向は抑制されるのである。

2 戦場の審美化

『ダンケルク』のスタイルに関して、イデオロギー的に問題になり得る特徴は、アトラクション性よりもむしろその審美性である。時に美しく、清潔で無機質なイメージが作品全体を支配している。Joe Wrightによる *Atonement* 『つぐない』(2007) で描かれた「敗走軍の所持品がまき散らされた」ダンケルクの海岸と比較し、ノーランによる情景描写は「あり得ないほどクリーンだ」という指摘もされている (Raban)。流血場面が少ないことは先に述べたが、『プライベートライアン』や Terrence Malick の *The Thin Red Line* (1998) における戦闘シーンと、『ダンケルク』の爆撃シーンとを比べると、その特徴はさらに際立つ。『ダンケルク』の場合、突堤で攻撃を受けて亡くなる兵士は、血しぶきを飛び散らせることはなく、ただ頹れていき、『プライベートライアン』のように、負傷した後の兵士の描写が少ない。ほとんどが即死の状態に見え、砂浜に倒れた後は、ただの物体のようである。そして戦場でありながら、驚くほどの清潔さが海岸を覆っている。画面に死体が散逸することもあるが、『シン・レッド・ライン』や『プライベートライアン』の場合と比べ、それらが強い印象を残すことはない。冒頭7分で始まる空爆のシーンは、この傾向を最も顕著に表している。ダンケルクの白い砂浜で身を伏せるイギリス兵らに向けて、容赦なく爆弾が落とされる。背景はあくまで青く美しい空と海だ。やがてドイツ機が飛び去ると、無事だった兵士だけが立ち上がって、何事もなかったように動き出す。

その様子は戦闘の悲惨さより、1つのシーンを撮り終えたエキストラの動きを思わせる。一方、『シン・レッド・ライン』では、米兵が日本軍の陣地に入り、死体の臭気を避けるべく紙タバコを鼻腔に差し込む場面が描き込まれている。戦争がもたらす直接的な惨禍は、まず個々の人間が被る肉体の損壊である。観客と、スクリーン上に描かれた兵士の身体は、一旦損なわれるならば、血を流し、内臓がむき出しになり、やがて堪えがたい腐臭を発する存在として1つに重なるものだ。マリックがタバコのエピソードを通じて描出したような、戦争が人体に及ぼす暴力の、本質的で有機的な側面は、『ダンケルク』の映像からはほとんど感知できないものとなっている。

審美化された戦場の映像自体は、先行メディアである報道写真や Paul Nash 等による戦争画にその起源があり、実録映像では物足りない観客を満足させるためのものであったという (Chapman 82-4)。また以下のコメントは『プライベートライアン』に対する分析からの引用であるが、長編映画の監督であれば、戦闘場面の審美化の欲求からは逃れ得なかったことを示唆している。

Because of the power and influence of feature films, audiences have become used to, and come to expect, images of war with high production values. As well as the image quality itself, the battlefield in feature films has a composition and artistic quality which is theatrical and intrinsically pleasing — the filmmakers have an unconscious desire to ‘dress the set’. (...)The tendency of feature films to aestheticise the battlefield has made it difficult for civilian audiences to grasp the ugliness and brutality of combat. (Haggith 344)

『プライベートライアン』であれば、「戦闘の醜悪さと残虐性」の克明な描出を試みた場面を随所に含んでいるが、『ダンケルク』の場合はそうではないため、審美化の効果が過剰にあらわれ、観客が戦争の記憶を受容する際、その実相との乖離は避けられないであろう。

3 好ましい戦争の記憶

結論に関わるのでここで『ダンケルク』の興行成績を記しておく、2018年現在(公開後1年)で世界累計525,573,161ドルである²。『The Dark Night』(2008)の場合は公開後半年でこの2倍であるから、『ダンケルク』はノーラン作品としては地味であるが、1998年に公開された『プライベートライアン』と『シンレッドライン』の場合2012年現在で、それぞれ481,840,909ドル、98,126,565ドルであるから、それらを上回っている。ダンケルク撤退は前述のようにイギリスにおいて歴史的文化的に極めて重要な出来事であるが、映画化されたのは58年のLeslie Norman作品が最初で、その後は2004年にBBCがドキュメンタリードラマを制作しているのみであった。そこには経済的な要因が大きくはたっている。イギリス映画界は、最初の『ダンケルク』が公開された50年代を境に急速に衰退し、60年代以降、大作を自力で制作することが困難になっていく(Proney 39, Petrie 549)。ノーランの『ダンケルク』も、ほぼイギリス人のみを描きながら、アメリカ企業Warner Brothersの豊富な資金力を利用して制作されている。常に高い興収をあげるノーランだからこそ実現したプロジェクトである。こうした資金的背景は、ノーランの作品であっても、その内容に大きく影響したと思われる。中村秀之の以下のコメントは、映画が公共の記憶を構築する際の、日本における状況に関するものであるが、ノーランの『ダンケルク』についてそのまま当てはまると考えられる。

産業的な物語エンタテインメントにおいては、公共の記憶の創出は過去をめぐる既存の諸言説のアド・ホックな語り直しやイメージの再提示によって行われる。利潤の最大化を目的とするプログラム・ピクチャーの製作において重要なこと、それはいうまでもなく独自の戦争観や歴史観を提示して言論の世界に介入することではなく、最大多数の観客にとって心地よく受け入れられるような過去についての物語を提供することである。したがって興行的に成功した作品が提供しているのは、その時点での多くの観客にとって好ましい「記憶」だと考えてよい(中村163)。

ノーランの『ダンケルク』は、市民の協力が奇跡的な撤退を可能にしたという

大きな物語を過不足なく描いている。これがイギリス国民にとって特に、後世に伝えるべき最も「好ましい」記憶であることは間違いない。先に述べたように、死傷者の身体が仔細に描かれていない、審美化された戦場の映像も、作品の受け入れやすさに大きく貢献している。

そしてこの作品をさらに受容しやすいものになっているのは、全体を通じて押しつけがましさが全く感じられないという点である。偉業を成し遂げる一部の登場人物たちのヒロイズムが過剰に賞揚されることがないばかりか、トミーにいたっては、戦時下とは思われないほどの自然体である。映画の冒頭で彼がドイツ軍のピラを集めるのは、トイレトペーパーにするためであることがすぐにわかる。さらに、最後の列車内で彼が新聞を朗読するシーンに注目したい。ダンケルクに事寄せて、総力戦を呼びかけるチャーチルの演説“*We shall never surrender*”を彼はアレックスに頼まれて実に淡々と読み上げる (*Screenplay* 93-5)。そして、読み終えた後のトミーの眼は、一瞬間を泳ぐかに見えるがすぐ伏せられ、そこにエンドロールが絶妙なタイミングでかぶせられる。協力の物語はすばらしく、この後も国を挙げての戦いは続くが、それをどう受け止めようと自由なのだという軽さが感じられる。いわゆる「ダンケルクスピリット」とは無縁の、普段通りの日常的な心のありようがそこに描かれている。こうした映画の終わり方は、例えば、『プライベートライアン』の場合と比べると違いは歴然としている。ライアンが軍人墓地を訪れた後、星条旗を大写しにすれば、先の大戦で祖国のために命を落とした人々に敬意を表するよう、観客に強く促していると解することができる。あるいは『シン・レッド・ライン』で、米兵が瀕死の日本人から「お前もいずれは死ぬ」と告げられる場面でも、監督から観客に向けたメッセージが明確に示されていると言える。ノーランの『ダンケルク』は、こうした強制的な啓発から見事に解放されると同時に、観る者の国籍を問わないという点で、普遍的な作品になっている。

おわりに

ノーランの『ダンケルク』は、「パズルフィルム」、或いは「ネットワークナ

ラティブ」の要素を取り入れ、観客が繰り返し視聴することを求めている。「突堤」「海」「空」という3つの世界に、それぞれ均等に主要登場人物が配され、その重要性も一見等しいように思われるが、作品のナラティブを検討すると、ドーソンとそのボートが、物語の中で突出して中心的な役割を果たしていることが徐々にわかってくる。本来ダンケルクの主役は、政府の求めに応じて小舟を出した普通の市民であり、それは、戦後どんなに様々な修正情報が出ても変わることがない (Connolly 72)。ドーソンはその代表として、家族の状況や衣服にいたるまで丁寧に描き込まれ、彼だけが戦争の本質を把握し、それを船上で行動を共にする次の世代の者たちに伝えようとしている。“shell-shocked” (Screenplay 34) という表現についても、第1次世界大戦時のイギリスで、苦難の中で生まれた新しい用法であり、1つの負の遺産である³。彼がそれに言及することは、戦争の記憶の継承という点で大きな意味がある。もしドーソンという人物が描き込まれていなければ、この映画が、ダンケルクの1週間を切り取った、緻密なディテールと過剰な美しさを備えた一幅の戦争画のような作品に終わる可能性は十分あった。

一方、アトラクション性に高く依存する作品のスタイルは、映画誕生の時代に求められていた、衝撃による楽しみという原点に観客を引き戻す。IMAXの映写技術によってその刺激と迫真性はさらに強化され、ヴァーチャルリアリティに近いものとなっている。と同時に、本来敵であるはずのドイツ兵を実体ある存在として描いていないので、物語の基本構造において、イギリス軍とドイツ軍、我々と彼ら、といった2項対立が強調されていない。その結果、他者への暴力を肯定し、それを刺激や興奮のよすがとするような観客の反応は抑制される。この点はドイツ兵とアメリカ兵による白兵戦をリアルに描く『プライベートライアン』とは大きく異なるところである。『ダンケルク』の観客は、時に戦闘シーンのアトラクション性に身を任せ、その感覚を純粹に楽しむことができる。

もし1点だけ、この作品がイデオロギー的な問題を孕むおそれがあるとするなら、それは画面全体を覆う審美性に由来する。戦争の本質はまず第1に、人間の肉体の損壊にある (Scarry 64)。しかし『ダンケルク』においては、流血

や内臓の露出、切断された手足といった、具体的な肉体損傷の描写がない。血を流し、腐敗する身体のイメージが欠落することで、暴力的、破壊的な戦争の本質を隠蔽し、結果として戦争の過度な審美化につながることも考えられる。公開から年月を経て、この作品がダンケルクの記憶を伝える貴重なメディアとして存続した場合、時局によっては、その美的特質のみが前景化し、濫用される可能性がないとは言い切れないであろう。

ノーランは*Time*誌のインタビューで、『ダンケルク』とこれまでの自分の作品との違いを問われ、次のように答えている。

I would say *Dunkirk* is my most experimental structure since *Memento*. I tried to give the audience an experience that will wash over them. They'll sit back and — I won't say enjoy the ride, because this is a very intense ride — but experience the film. I never want the audience to watch the film in an overly cerebral way. It's not meant to be a puzzle. It's meant to be an experience. (Berman 43)

『メメント』（2000）の主人公は、記憶が10分間しか持たない「信頼できない語り手」である。この作品と『ダンケルク』が等しく「実験的」であるとしても、各々が観客に望む受容は対照的だ。前者は知的な謎解きを、後者は「考えすぎることなく映画を体験する」ことを求めている。そして『ダンケルク』の身体性を十全に体験するためにはIMAXを備えた劇場に赴く必要がある。

2018年現在、この作品は動画配信サイトによっても視聴が可能だ。小さなタブレット端末で見る『ダンケルク』は全くの別物といえるが、自らのペースで視聴することで、劇場での爆音と鮮烈な映像の中では把握しきれない物語を手繰り寄せることができる。それは、戦争の本質を捉えつつも、息子の戦死を防ぐことができず、深い喪失と後悔の念に駆られながら、命を賭して最大多数の若者たちを救おうとした1人の父親の物語なのである。

註

- ¹ IMAXの詳しい仕様については制作会社の公式サイト (<https://www.imax.com/content/imax-difference>) を、日本のIMAXを備えた劇場については109シネマズのIMAXに特化したサイト (<http://109cinemas.net/imax/about.html>) を参考にした。
- ² 各作品の興行収入についてはInternet Movie Database (<http://www.imdb.com>) に基づく。
- ³ shell shockについてはOED 1. aを参照。戦争神経症の意味で初めて使用した例として1915年の*British Medical Journal*の1節があがっている。

引用文献

- Adams, Sam. “Does It Really Matter How You See *Dunkirk*?” *Slate*, 25 Jul. 2017, www.slate.com/blogs/browbeat/2017/07/25/we_watched_dunkirk_imax_to_see_if_viewing_format.html.
- Basinger, Jeanine. *The World War II Combat Film: Anatomy of a Genre*. Connecticut: Wesleyan UP, 2003.
- Berman, Eliza. “Christopher Nolan’s Great War.” *Time*, vol. 190, no. 5, 2017, pp. 41-43.
- Bordwell, David. *Poetics of Cinema*. New York: Routledge, 2008.
- Brooker, Will. “Are You Watching Closely?” *The Cinema of Christopher Nolan: the imagining the impossible*. Ed. Jacqueline Furby. London: Wallflower, 2015, pp. xi-xiii.
- Buckland, Warren. “Introduction: Puzzle Plots.” *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Ed. Warren Buckland. Oxford: Wiley-Blackwell, 2009.
- Chapman, James. *War and Film*. London: Reaktion Books, 2008.
- Connelly, Mark. *We Can Take It!: Britain and the Memory of the Second World War*. Harlow: Pearson Longman, 2004.
- Denby, David. “D Day on Film.” *New Yorker*, 6 Jun. 2014, www.newyorker.com/culture/culture-desk/d-day-on-film.
- Edelstein, David. “*Dunkirk* Is a Great War Movie Marred by Christopher Nolan’s Usual Tricks.” *Vulture*, 20 Jul. 2017, www.yahoo.com/entertainment/dunkirk-great-war-movie-marred-200521974.html.
- Gunning, Tom. “The Cinema of Attractions: Early Cinema, its Spectator and the Avant-

- Garde." *Early Cinema: space, frame, narrative*. Ed. Thomas Elsaesser. London: BFI Publishing, 1990, pp. 56–67.
- Haggith, Toby. "D-Day Filming — For Real. A Comparison of 'Truth' and 'Reality' in *Saving Private Ryan* and Combat Film by the British Army's Film and Photographic Unit." *Film History*, vol. 14, no. 3/4, 2002, pp. 332–353. JSTOR, www.jstor.org/stable/3815436.
- Landon, Phil. "Realism, Genre, and *Saving Private Ryan*." *Film and History*, vol. 28, no. 3–4, 1998, pp. 58–62. *Project Muse*, www.muse.jhu.edu/article/395870.
- Lane, Anthony. "Soldiering On: War is really hell in Steven Spielberg's *Saving Private Ryan*." *New Yorker*, vol. 74, no. 22, 1998, pp. 77–9.
- Levine, Joshua. *Dunkirk: The History Behind the Major Motion Picture*. London: William Collins, 2017.
- Lorentzen, Christian. "Dunkirk Manages to Make War Boring." *New Republic*, 25 Jul. 2017, www.newrepublic.com/article/144014/dunkirk-manages-make-war-boring.
- Marrick, Terrence, director. *The Thin Red Line*. 1998.
- Misek, Richard. "Exploding Binaries: Point-of-View and Combat in *The Thin Red Line*." *Quarterly Review of Film and Video*, vol. 25, no. 2, 2008, pp. 116–123. *Taylor & Francis*, www.doi.org/10.1080/10509200601074710.
- Nolan, Christopher, director and screenwriter. *Dunkirk*. 2017.
- , *Dunkirk: the Complete Screenplay*. London: Faber and Faber, 2017.
- Petrie, Duncan. "Resisting Hollywood Dominance in Sixties British Cinema: the NFFC/Rank Joint Financing Initiative." *Historical Journal of Film, Radio and Television*, vol. 36, no. 4, 2016, pp. 548–568. *Taylor & Francis*. www.doi.org/10.1080/01439685.2015.1129708.
- Proney, Nicholas. "The British Post-bellum Cinema: a survey of the films relating to World War II made in Britain between 1945–1960." *Historical Journal of Film, Radio and Television*, vol. 8, no. 1, 1988, pp. 39–54.
- Raban, Jonathan. "My Father, Who Survived Dunkirk, Would Not Have Recognized Christopher Nolan's *Dunkirk*." *The Stranger*, 19 Jul. 2017, www.thestranger.com/07/19/25297266/my-father-who-survived-dunkirk-would-not-have-recognized-christopher-nolan-dunkirk.
- Scarry, Elaine. *The Body in Pain: the Making and Unmaking of the World*. Oxford: Oxford UP, 1985.

Spielberg, Steven, director. *Saving Private Ryan*. 1998

Summerfield, Penny. “Dunkirk and the Popular Memory of Britain at War, 1940–58.”

Journal of Contemporary History, vol. 45, no. 4, 2010, pp788–811. JSTOR, www.jstor.org/stable/25764582.

中村秀之『敗者の身ぶり—ポスト占領期の日本映画』。岩波書店, 2014.

長谷正人「序論 想起としての映像文化史」(長谷正人, 中村秀之編訳『アンチスペクタクル—沸騰する映像文化の考古学』。東京大学出版会, 2003.

深作欣二, 監督. 『仁義なき戦い』。1973.

御園生涼子『映画の声—戦後日本映画と私たち』。みすず書房, 2016.

Synopsis

A Father's Remorse:
The War Memory Recreated by Christopher Nolan's *Dunkirk*

Tetsuko Kono

Christopher Nolan is a master of puzzling narrative films including *Memento*, *The Dark Knight*, and *Interstellar*, among his many other blockbusters. In 2017, he released *Dunkirk*, his first war film, which he defines as a survival story. This article examines the film's complicated narrative, with special focus on Mr. Dawson as a key person. It also analyzes the film's kinesthetically affective style, to pin down its stylistic and aesthetic qualities and explore their possible function of establishing the audience's reception of memories of the historical evacuation of Dunkirk in the early days of the Second World War.

The world of *Dunkirk* can be broken into three areas, the land (which is in fact "the mole"), the sea, and the sky. Each of them, however, has a different time span, one week, one day, and one hour, respectively. They intertwine alternately to compose the whole puzzling sequence. This hectic time scheme is one of the most idiosyncratic features of *Dunkirk*, preventing the chronological flow of the story, and demanding the audience's repeated viewing for understanding.

From a narratological viewpoint, Nolan's *Dunkirk* can be said to have a touch of "puzzle films", as exemplified by Warren Buckland, with its contingencies and deceptions brought by frantic but strategic cuts in the film. If what happens on Dawson's boat is rearranged chronologically with some twists in the film sorted out, the symbolic meaning of his existence will emerge as a hub to hold the whole narrative of *Dunkirk*. His emblematic predominance is aptly and necessarily contrived because the original historical facts of Dunkirk are mainly related to the miracle of "little boats". Among the main characters in the film, only Dawson is given background information, especially that his eldest son died serving as an

RAF pilot, and his discernment is delineated as influenced by the aftermath of the Great War. Dawson is assigned to function as a hinge to link two generations together, as well as to unify the people contingently meeting in Dunkirk.

As for its aesthetic style, there are three aspects of note in *Dunkirk*. First, its depiction of explosion and firefight is sometimes so excessive that vibrations are felt in the theater seats. Its effect is greatly enhanced by the IMAX projecting system, which Nolan strongly recommends. With its spectacular stimulation, *Dunkirk* offers genuinely sensual or physical sensation and shock for pleasure, in which case the audience is exempted from moral impropriety in appreciating the expression of violence. Nolan's *Dunkirk* is greatly dependent on this kind of kinesthetic pleasure, traced in the early cinema of attractions and explained originally by Tom Gunning.

The near absence of German soldiers as the second stylistic feature of *Dunkirk* is effective in suppressing inappropriate excitement and agitation on the side of the audience. The ethical conundrum for the audience, usually brought about by the dichotomy of “friend or foe” or “us or them” in the framework of a war story, is prevented mainly with actual German soldiers being obscured in *Dunkirk*.

The third feature is concerned with the beauty and cleanliness predominant throughout the whole story of *Dunkirk*. The soldiers fatally shot just fall down without much bloodshed and their dying process is not depicted in detail. This is completely different from depictions in *Saving Private Ryan* and *The Thin Red Line*. Especially in *Saving Private Ryan* the brutally wounded soldiers have their intestines exposed or their arms and legs mutilated. The body of the audience and that of wounded soldiers in the films are closely linked in the sense that they are so vulnerable to violence and brutality of war. The excessive aesthetic quality in *Dunkirk*, however, has the effect of covering up the crude essence of war inflicting brutal damage to the human body. This kind of concealment or suppression is relevant to the aestheticization of war that could be politically abused,

dependent on the situation. This seems to be the only crucial moral hazard potentially contained in *Dunkirk*.

Since the 50's, the film industry has seriously declined in the United Kingdom. A spectacle film featuring Dunkirk evacuation would be impossible without financing from an American film company which trusts Nolan's potential for making successful films. This background may have certain influence on the content and style of the film, which was intended to be received by as large an audience as possible. In addition to those stylistic features mentioned above, another characteristic should be referred to as an effective factor for making the film agreeable. The mode of narration in *Dunkirk* is not thrusting, far less thrusting than in *Saving Private Ryan* and *The Thin Red Line*, at least. The historical story of cooperation by English people may be amazing, but the message from the story is open to interpretation and acceptance on the side of the audience.

Viewed in an IMAX theater, *Dunkirk* will provide its full kinesthetic and aesthetic impact to the audience. On tablets and other small devices, however, it will tell another story, which is enclosed in its complicated and intense narrative—the story of a father who tries to save as many young soldiers as possible, feeling deeply remorseful for his generation starting the war and his own son getting killed in it.