

論文

## ホラー映画における「驚愕」のタイプ論

——『インシディアス』における「驚愕」シーンの分析を中心として——

西川 秀伸\*

## はじめに

ホラー映画史が始まったのは、ジョルジュ・メリエスの手による『悪魔の館』(*Le Manoir du Diable*, 1896)が製作された年であった。その後から現在に至るまで数多くのホラー映画が作られてきて、また様々なタイプの恐怖がホラー映画の中で追求されてきた。モンスターや殺人鬼に襲われる恐怖は、あらゆる年代を通して普遍的に見られるものだ。苦痛や拷問の恐怖を描いたホラー映画もある。それらはトーチャーポルノと呼ばれるホラー映画のサブジャンルであり、『SAW』(*SAW*, 2003) シリーズや『ホステル』(*Hostel*, 2006) シリーズがその代表である。ロマン・ポランスキーの『反撥』(*Repulsion*, 1964)のような現実と虚構の境界がかく乱される恐怖を描いたホラー映画も存在する。一方でただ単に驚かせる恐怖も存在する。ただ驚かせることだけが1本の作品のテーマとなることは稀であるが、あらゆるホラー映画の随所で見受けられる現象、それが驚かせることである。このような現象の議論に一石を投じたホラー映画研究者のロバート・ベアードは、それを「驚愕効果」(the startle effect)と呼んだ<sup>1</sup>。本稿が議論する現象もこの「驚愕効果」である。以後、本稿では字数の関係上「驚愕効果」を「驚愕」と略して議論を進める。

ベアードが言う「驚愕」とは、登場人物が何ものかの気配に気付き、一定時間の間、不安に怯えた後、その何ものかがフレーム内に突如侵入してきた時に喚起される驚きのことである<sup>2</sup>。であるので、その驚きはプロット上の展開の中で起こる驚きとは別種のものである。例えば、『シックスセンス』(*The Sixth Sense*, 1999)や『ファイトクラブ』(*Fight Club*, 1999)の結末で観客が驚きを感じるのは、その結末に至るまでの物語をはっきりと理解しているがために起こるものであって、その驚きは2時間ほど慎重にかつ段階的にプロットを組み立てた上で成立するものだ。それに対して「驚愕」はそのような長時間の物語構築を要請しない。極端な話、1分ほどの短時間でも十分に達成できる効果である。ベアードは後で論じるように、そのような「驚愕」をひとつの公式に集約させるのだが、本稿も「驚愕」の公式あるいはそのタイプに焦点を絞って、「驚愕」が持ちうるポテンシャルを議論する。

そこで「驚愕」の公式とそのタイプを議論するために、本稿全体は以下のように進行する。第1節では、「驚愕」が恐怖の一種でありうる可能性について検討する。「驚愕」反応自体はホラー映画というジャンルに限らず、他ジャンルにおいても見受けられる現象なので、まずはホラー映画的な「驚愕」と非ホラー映画的な「驚愕」の差異を明確にする。それらの差異を明らかにする過程で、本稿が議論の焦点を当てる「驚愕」も自ずと明らかなものとなるだろう。第2節では、ベアードの「驚愕」に関する公式と同じく「驚愕」現象を論じたジュリアン・ハニヒのそのタイプ分類の議論を紹介しながら、それらの公式とタイプが持つポテンシャルと限界を示唆する。第3節では前節を踏まえた上で、ベアードの公式やハニヒのタイプ分類の限界を提示する作品として『インシディアス』(*Insidious*, 2010)の「驚愕」を分析する。したがって、以上の全3節において本稿が目指す目的とは、まずはホラー映画的な「驚愕」を定義することである。そしてその後、ベアードやハニヒの議論を踏まえた上で、『インシディアス』の作品分

---

キーワード：ホラー映画、驚愕効果、『インシディアス』

\*立命館大学大学院先端総合学術研究科 2017年度入学 表象領域

析をしながら、「驚愕」の新たなタイプを模索し、議論することである。

## 1. 「驚愕」とは？

「驚愕」とは観客の身体性に直接訴えかける強烈な感情的反応であり、その反応は「五臓六腑に迫る (visceral)」という形容詞が相応しい反応である。このような反応は実のところ映画史の初期から顕著な現象でもあった。ホラー映画史研究者のデイヴィッド・J・スカルは映画が観客を驚かせる現象について以下のように語る。

アメリカでは観客の心を捕らえ、驚かせるために、もっと直接的で露骨な方法が好まれた。例えば画面の向こうから突進してくる機関車や、カメラのレンズめがけて銃をぶっ放すならず者など。(ちなみにこれらは1903年のエドウィン・S・ポーター監督『大列車強盗』で使われた手法である。) 今でこそすっかり陳腐になったこうした手法も、かつては観客を卒倒させるほどの効果があった<sup>3</sup>。

このような感情的反応は、テキスト解釈に重点を置き、観客の身体的な次元を捨象していた近年の映画理論にも反省を促している<sup>4</sup>。例えば、認知主義的アプローチを推進する映画理論家のカール・プランティンガはベアードが定義する「驚愕」に注目した上で、映画メディアを身体性の次元から考察し直すために、「感覚的メディア (the sensual medium)」という概念を提起している<sup>5</sup>。また身体性から映画理論を再考する議論は、現象学的映画研究者<sup>6</sup>やドゥルージアン的映画研究者<sup>7</sup>の側からも行われている。このような「驚愕」を含めた感情的・身体的反応を一括して情動 (affect) と呼ぶが、そのような情動的反応に映画研究の中でいち早く注目したのがホラー映画研究であった。リンダ・ウィリアムスはキャロル・クローバーの議論<sup>8</sup>に触発され、特に情動的な感覚に訴えるジャンルをメロドラマ映画とホラー映画そしてポルノ映画だとして、それらを総じて「身体ジャンル (body genre)」と呼んだ<sup>9</sup>。したがって「五臓六腑に迫る」ような「驚愕」を検討することは、かつてクローバーやウィリアムスが提起した論点を改めて議論することに我々を導く。

自然科学の視点から見たら、「驚愕」現象はどのような意味を持つだろうか。分析哲学者のジェネファー・ロビンソンは1995年に「驚愕」という論文の中で、驚愕反応を単なる反射神経的な反応ではなく、恐怖をもたらす感情のプロトタイプの候補としてそれを積極的に議論している<sup>10</sup>。それは進化生物学の知見に基盤を持つものであり、霊長類も含めた哺乳類にとって危険を回避するために必要不可欠な反応である。もちろん人間は人間以外の哺乳類と比べると、神経系が発達していて、それに伴って複雑である。ロビンソンが言うには人間が何かしらの危険に恐怖を感じる時、そのような恐怖は原初的な生物ですら持っていた驚愕反応に起源を持つものなのである。その証拠として、驚愕反応は意識的に抑制することが難しい反応である。ロビンソンはそのような抑えがたい驚愕反応を次の5つの特徴に分けて定義する。

まずは、瞬きする、頭を揺らす、急激な表情の変化、肩を前後させる、などといった身体的な反応である。2つ目は1秒前後の瞬間的な反応であることだ。3つ目はそのような反射的な反応は意識的に実行することが難しく、シミュレートしようと思っても自らの意思で簡単に再現できるものではないということだ。4つ目に皮膚電気反射でも確認できるように、発汗を伴うものだ。最後に、血圧の変化といった、臓器内部の急激な変化をもたらすことだ<sup>11</sup>。以上のことを言い換えれば、驚愕反応とは意識的なコントロールの及ばない自動的かつ不随意的な身体反応のことだ。このようにロビンソンの議論を踏まえるならば、ホラー映画における「驚愕」も恐怖の感情と密接な関係を持っていることになる。そのような関係の心理学的・生物学的な細部に関する検討は、本稿の範囲を超えるものであるが、実のところ我々がホラー映画に「驚愕」する時、その反応には我々の意識では把握することが出来ない、恐怖の根源が潜んでいるのかもしれない。

そこで本稿は以上の議論を踏まえた上で、人文科学の視点に重きを置いて、ホラー映画における「驚愕」現象を議論する。まずは分析哲学者である戸田山和久の議論を参照しながら、ホラー映画において典型的に見受けられる恐怖を見てみたい。戸田山はホラー映画理論を主に分析哲学の概念を使って議論した『恐怖の哲学 ホラーで人間を読む』の冒頭で、ホラー映画における恐怖の原型を「アラコワイキヤー体験」と呼んで説明している<sup>12</sup>。戸田山は

分析哲学者特有の明晰な論理で、その恐怖の原型を3つの要素に分けて説明する。1つ目は、自分に危害をもたらさうる対象を認知することである。ある登場人物の目の前に殺人鬼が迫っている場面を想像してみよう。彼女（あるいは彼）は斧を持った何者かが自分のところへと迫ってくるのを見て、危険な状況にいることを確信する。2つ目は、危険な状況にいることを認知したことに伴って生じる恐怖の感情だ。彼女は斧を持った存在に危険を察知するのみならず、背筋が凍る感覚を味わう。3つ目は、危害低減行動を促すシグナル、あるいは動機付けた。要するに彼女は命の危険を感じて逃げ出すのだ<sup>13</sup>。戸田山が言うには、ホラー映画の恐怖は、この原型を使用せずして喚起することは難しい。それは基本的に「アラコワイキヤー体験」の変奏であり、ホラー映画の恐怖はこのモデルに寄生しているのだ。

例えば、スラッシャー映画の古典『ハロウィン』(*Halloween*, 1978)のクライマックスで主人公ローリー・ストロードが殺人鬼のマイケル・マイヤーズに襲撃されるシークエンスを思い出してみよう。この映画はハロウィンの夜に、不死身の殺人鬼が若者たちを中心に殺戮を繰り返す物語だ。友人たちを虐殺され、最後に生き残った主人公のローリーは殺人鬼マイケルと対峙する。この古典的なシークエンスは、戸田山の言う「アラコワイキヤー体験」を踏襲している。ローリーは友達たちが殺されている現場を目撃して戦慄する。その背後から殺人鬼マイケルが肉切り包丁で彼女に切りかかる。この時点でローリーは自分が危険な状況の真只中であることを認知する。次にその認知は怖くて恐ろしい感覚を彼女にもたす。そこで彼女はもちろん危険を回避するために、必死で逃げるのだが、二階の部屋のクローゼットに追い込まれる。もはや反撃する以外に生き残る術はない。彼女はハンガーを武器に変えて自分を殺そうとする殺人鬼の目をめがけてハンガーの先を突き刺す。この最後に反撃する箇所は、「アラコワイキヤー体験」の最後のパートで、危害低減行動である。つまりローリーはただ逃げ回るだけでなく、自らの命を救うために、殺人鬼に一矢報いる。実際のところ危害低減行動の箇所ですら自分に危害をもたらさうる者に反撃をする必要はなく、ただ逃げ回った後で、殺される結果になっても、「アラコワイキヤー体験」は成立する。『ハロウィン』の場合は主人公だったので、危害低減行動が最終的に成功して、彼女は見事ファイナルガールになったという訳だ。

スラッシャー映画における「アラコワイキヤー体験」の多くは、登場人物が自分たちを付け狙う殺人鬼を認知して、恐怖に慄き、逃げ出す。それらの恐怖は、このようなパターンの繰り返しであり、変奏で成り立っている。戸田山が取り上げる『スクリーム』(*Scream*, 1996)のオープニングも<sup>14</sup>、あるいは『ラストサマー』(*I Know What You Did Last Summer*, 1997)のクライマックス直前に登場人物の1人であるヘレンが襲撃されるシークエンスも、同様のパターンの踏襲と変奏で成り立っている。

上で取り上げたのは、1例に過ぎないが、ホラー映画の恐怖は基本的に戸田山の言う「アラコワイキヤー体験」に寄生している。今取り上げたスラッシャー映画の恐怖は、殺人鬼に殺される恐怖あるいは追い詰められる恐怖であった。次に本稿のテーマである「驚愕」である。ベアードは2000年に発表した「驚愕効果 (The Startle Effect)」という論文の中で、彼が以下に定義するところの「驚愕」シーンが映画史に登場したのが、1942年の『キャット・ピープル』(*Cat People*, 1942)であると指摘する<sup>15</sup>。登場人物の1人が何者かにストーキングされているのではないかと不安になりながら、夜道を歩いている。そこにバスがその人物の目の前に突然到着する。ベアードはこのシーンを「驚愕」の公式として要約し、次のように定義する。

映画における驚愕効果の主要な構成要素とは(1)登場人物が存在する事、(2)暗示されたオフスクリーンの脅威がある事、そして(3)登場人物がいる身の回りの空間に不穏な侵入が入る事、である。これが、リュートンの最初のバス効果以来何百何千回と繰り返し発見することができる、驚愕効果の基本的な公式（登場人物、暗示された脅威、侵入が入ること）である。もし登場人物、脅威、あるいは侵入のどれかが欠けてしまえば、驚愕が起きる可能性は低いものとなるだろう<sup>16</sup>。

この節は、「驚愕」も恐怖の一種でありうると議論するためのものであった。だとするならば、今あげたベアードによる「驚愕」の公式は先にあげた戸田山の「アラコワイキヤー体験」と相似関係にあるのではないだろうか。ベアードの公式も戸田山のモデルと同様、公式の要素を3つに分けて議論している。まずは登場人物が存在することである。当然のことだが、恐怖の対象を認知する人間が必要だ。次にオフスクリーンにおいて何かしら危険な存在が仄めか



される必要がある。つまり、殺人鬼あるいは怪物がその登場人物を付け狙っているような状況だ。その状況を微かに認知して、彼女（あるいは彼）は不安に襲われ、恐怖の感覚を抱くようになる。最後に彼女は異変の正体を掴むために、その正体を確かめようとする。この最後のパートは、戸田山のモデルで言うところの危害低減行動あるいは動機付けに近い。そのパートで彼女は恐怖の正体を確かめようとする積極的な行動を促されるという訳だ。もちろん異変を察知して、その場から逃げ去ろうとする行動もあるが、いずれにせよ、彼女は驚かされるという結末を迎えることになる。

ベアードは「驚愕」の最適な事例を『エイリアン』(Alien, 1979)に求める。映画クライマックスにおいて、主人公のリプリーが脱出用ポッドに向かうために廊下の角をゆっくりと覗くと、その先にエイリアンが急に飛び出してくるシーンである<sup>17</sup>。あえて戸田山のモデルに従うと、映画のこの時点でリプリーは既にエイリアンが非常に危険な存在であることを認知している。また同時にその脅威の怪物に対して恐れ慄いている。このシークエンスでは、彼女はエイリアンから逃げているつもりだったのだが、彼女の予想に反して、エイリアンが急に目の前に現れたため、彼女は「驚愕」するという場面である。このように見てみると戸田山のモデルとベアードの公式はほとんど同じだと言えるが、ここで重要なのは最後の1点である「驚愕」する瞬間である。

ここで本稿の論点を明確にするために「驚愕」する瞬間のみを取り上げてみよう。つまり本稿で扱うホラー映画的な「驚愕」とそれ以外の非ホラー映画的な「驚愕」の違いである。結論だけを先取りするならば、その違いはキャラクターリアクションに由来する。分析美学者のノエル・キャロルはホラージャンルに固有の恐怖の感情を「アート・ホラー」と名付けるのだが、架空の世界の話が恐怖の真実味を持つためには、登場人物たちが怖がる描写が不可欠だと議論する<sup>18</sup>。その描写が必要不可欠なのは、ホラー映画でもホラー小説でも変わらない。そのような描写が必要な理由は、キャロル曰く観客や読者に恐怖の仕方を指示するためである。仮に登場人物たちがモンスターや殺人鬼を目の前に一切怖がる素ぶりを見せなかったならば、ホラージャンルに固有の恐怖は喚起されない。例えば、おとぎ話などでもモンスターは登場するが、そのようなモンスターたちは人間的であったり、あるいは「美女と野獣」の王子のように同情されてしかるべき存在だったりする。おとぎ話のこのような状況を戸田山のモデルに帰って考えるならば、おとぎ話の登場人物たちが恐怖を感じないのは、恐怖をもたらすはずの対象に対して恐怖の認知を抱いておらず、またそれに伴う恐怖の感覚も抱くことが無いからだ。したがって、ホラー映画的な「驚愕」とそれ以外の非ホラー映画的な「驚愕」の差異もキャラクターリアクションの有無に求めることができるだろう。

非ホラー映画的な「驚愕」とは、つまり恐怖の認知を促すシグナルであるキャラクターリアクションを欠いた驚きのことである。そのような「驚愕」は様々な映画で見受けられる。一例をあげるならば、例えば『狼男アメリカン』(An American Werewolf in London, 1981)の「驚愕」である。主人公が鏡の前に立ち、その鏡を開けて歯ブラシを取ろうとする。その鏡を閉めた途端、その鏡に死んだ友人の幽霊が映り込む。そこでももちろん主人公は驚くのだが、この「驚愕」がホラー映画の恐怖として機能しないのは驚かされる当の人物が恐怖の認知を全く欠いているからだ。このような鏡の開け閉めの後、登場人物の背後に何者かが急に立ち現れるというパターンの「驚愕」は、ホラーコメディの『ショーン・オブ・ザ・デッド』(Shaun of the Dead, 2004)やTVシリーズの『キリング・イヴ』(Killing Eve, 2018~)など様々な映像作品で踏襲されている。このような非ホラー映画的な「驚愕」は重要な現象ではあるが、本稿では恐怖の認知が契機となって喚起されるタイプの「驚愕」、つまりホラー映画的な「驚愕」に焦点を絞って議論を展開させる。

## 2. 「驚愕」の公式とそのタイプ

前節においては本稿で扱うホラー映画の「驚愕」を分析哲学や分析美学の議論を使って定義した。本節ではその「驚愕」のタイプを議論する。まずはベアードの公式である。ベアードは先に挙げたように、3要素に分けて「驚愕」を定義する。1つ目は登場人物の存在であり、2つ目はオフスクリーンに危険な存在が暗示されることであり、3つ目はフレーム内に突如何者かが侵入することである<sup>19</sup>。これがベアードの公式であり、それは彼曰くあらゆる「驚愕」において適用される公式である。ベアードは『エイリアン』における2つの「驚愕」にともにその公式が適用されるとしている。一つは、前節でも取り上げた逃げた廊下の先にエイリアンが待ち構えていた「驚愕」である<sup>20</sup>。も

う一つは、船内に逃げたエイリアンの幼体を探すクルーたちが、ロッカーの中にエイリアンの幼体が潜んでいると思い、そのロッカーをまさに開ける瞬間である。その時、そこに隠れていたのはエイリアンではなく、実は猫であったのだが、クルーたちは急に飛び出してきたその猫に「驚愕」するシークエンスである<sup>21</sup>。しかしこの2つの事例からだけでも明らかだが、真に脅威の存在であるエイリアンが飛び出してくる「驚愕」と実はどんな危害ももたらさぬ無の猫が飛び出してくる「驚愕」では、少なくとも「驚愕」のタイプは異なるのではないだろうか。ベアード自身は驚きの効果自体は、偽の脅威であろうが、本物の脅威であろうが、変わらないと考えているが、第3節で詳しく論じることだが、本稿は必ずしもその立場を取らない。というのも本物の脅威がもたらす「驚愕」は、そうでない「驚愕」と比べて明確な差異を映画にもたらすと考えているからだ。

ベアードの後に続き「驚愕」を真正面から議論したハニヒは、ベアードの公式をさらに洗練させ、「驚愕」のタイプを6つに分けて議論する<sup>22</sup>。その一つが「偽ショック」(*fake shock*)である<sup>23</sup>。これは先に挙げた『エイリアン』における脅威の正体がエイリアンでなく実は猫だったというパターンの「驚愕」である。この「偽ショック」が前節で取り上げた非ホラー映画的な「驚愕」と同一タイプのもではない理由は、少なくとも「偽ショック」には登場人物による恐怖の認知が含まれているからである。そのような「偽ショック」はホラー映画の至る所で見受けられるが、例えば『アナベル 死霊人形の誕生』(*Annabelle: Creation*, 2017)の冒頭で女の子が父親とかくれんぼしているところで予想外に驚かされる箇所は、まさに「偽ショック」の好例である。

ハニヒがもう1つあげる「驚愕」のタイプは、「ホラーショック」(*horror shock*)である<sup>24</sup>。これはモンスターが突如フレーム内に侵入すること、あるいは暴力的な出来事が突如起こることによって喚起されるタイプの「驚愕」である。前段落で取り上げた廊下の先に待ち受けていたエイリアンに驚くのは、まさに「ホラーショック」の好例だ。とは言え、ハニヒが言うところの「ホラーショック」には、必ずしも恐怖の認知は必要ないようだ。彼の議論を援用するならば、例えば『ジョーズ』(*Jaws*, 1975)で主人公のプロディがサメを誘き寄せるために船の上から餌を撒いているシーンがある。彼はよそ見をしながら、何気無く餌を適当に海に撒いているのだが、突如静かな海面からサメが飛び出して来る。プロディもそれを目の当たりにして凍り付くのだが、このシーンは恐怖の認知が無くとも脅威をもたらす存在が急に現れたら、「驚愕」が喚起されることの好例であろう<sup>25</sup>。モンスターが急に現れることで「驚愕」が喚起される例は枚挙にいとまがないが、『ジョーズ』と似たようなシーンで言えば、『キラークロコダイル』(*Killer Crocodile*, 1989)の冒頭がまさにそれだ。夜、2人の人間がボートで釣りをしているシークエンスがあるのだが、カメラはその2人に少しずつ近寄って行く。カメラは2人の人間に焦点を合わせようとしているのかと思いきや、2人の人間ではなくその背景に焦点を合わせようとする。そこに突如、巨大なワニが飛び出して来るという仕組みだ。要するに『ジョーズ』も『キラークロコダイル』も船の上で何気無く過ごしているところに、突如そのフレーム内にサメかワニが飛び込んでくるという仕組みを持つ「驚愕」である。

また「ホラーショック」には突如引き起こされる暴力の瞬間も含まれる<sup>26</sup>。ハニヒ自身はその例として『レイジング・ケイン』(*Raising Cain*, 1992)の1シーンを取り上げるのだが、そのようなシーンは他にも数多く存在する。例えば、『ハイテンション』(*High Tension*, 2003)の1シーンである。主人公のマリーは殺人鬼に誘拐された親友のアレクシアを助けるために、殺人鬼のトラックに忍び込み、親友を救出する機会をうかがっている。問題の「驚愕」が起こる、ガソリンスタンドに停車して給油するシークエンスである。カウンターで支払いを済まそうとする殺人鬼に怪しい雰囲気を感じた店員は、しかし殺人鬼の注文に従い、アルコールが置いてある場所に向かう。殺人鬼に背を向けてアルコールのビンを取り、店員が殺人鬼の方に振り返ろうとしたその瞬間、殺人鬼の振りかざす斧が店員の腹に直撃する。また『屋敷女』(*Inside*, 2007)は妊婦の主人公が謎の殺人鬼に襲撃される恐怖を描いた映画なのだが、救出に来た警官が主人公の目の前で頭を銃で吹き飛ばされる瞬間も『ハイテンション』と同様の「ホラーショック」が機能していると言えるだろう。

ここまでの話を整理すると、ベアードの公式は「偽ショック」と「ホラーショック」の区別を正確には設けてはいなかったが、ハニヒはそこに明確な線引きを試みた。ハニヒは他にも「3-Dショック」(*3-D shock*)や「死者が復活するショック」(*return-of-the-dead shock*)を分類して議論しているが、本稿の議論に関係するハニヒが分類した「驚愕」のタイプは、「予想外の形で正体が暴露されるショック」(*unexpected-identity shock*)である<sup>27</sup>。彼は『ケープフィア』(*Cape Fear*, 1991)を例にしてそれを説明しているのだが、要するに最後に生者が実は死者であった、

あるいは男と思われた人間が実は女であった、などのアイデンティティーに関わるタイプの「驚愕」である。このタイプの「驚愕」は単独で成立するのではなく、プロットの作りそれ自体にも大きく依存するものである。映画全体の過程で、何かの存在を仄めかしつつ、しかし見せ過ぎないという形で、段階的に最後に明らかにされるアイデンティティーの暴露に向けて1歩ずつ近づいて行く。本稿の冒頭で、このような驚きは本稿で扱うタイプの「驚愕」ではないとしたが、ハニヒはむしろそのようなナラティブに依存したタイプの「驚愕」も視野に入れようとする。第3節で論じるが、本稿ではハニヒの「予想外の形で正体が暴露されるショック」に影響も受けつつ、少し異なった視点で「驚愕」を映画作品全体の中に位置付けようと思う。

ハニヒの「偽ショック」と「ホラーショック」の分類は有益であるが、不完全でもある。つまり彼の「ホラーショック」の分類では、暴力的瞬間とモンスターの出現が混同されているのだが、暴力的瞬間は理解できるとしても、ここで言うモンスターとは何をどこまで指すのだろうか。ワニやサメなどの実在する捕食動物、スラッシャー映画やシリアルキラーを映画いた映画などに登場する殺人鬼、『ザ・グリード』(*Deep Rising*, 1998)などに登場する巨大な怪物、そしてもちろんドラキュラやミイラやゾンビなどの古典的な怪物だ。これらはフィクションの世界のものとは言え、物理的な実体を兼ね備えたもの達である。これらの実体を兼ね備えたもの達と、幽霊のような実体を持たず突如消えたりする、その存在が確証できないものとの間には、「驚愕」現象にとって有意な差があると言えるだろうか。答えはイエスである。その理由は簡単に言うと、本来の意味において「驚愕」を持続させる効果を持つからだ。そのタイプの「驚愕」を本稿では「ゴーストショック」と呼ぶことにする。次節では『インシディアス』を事例にして「ゴーストショック」の効果を分析する。

### 3. 『インシディアス』における「驚愕」シーンの分析

この節では『インシディアス』の「驚愕」シーンを例にして「ゴーストショック」の効果を検討してみたい。この映画の物語は、ある一家が新しい家に引っ越してきたところで始まる。彼らはそこで新しい生活を始めようとするのだが、突如長男が原因不明の昏睡状態に陥る。病院で検査を受けても、何も解明されず、家族は途方に暮れる。どうやらこの事態に関与しているのはこの世の存在ではないらしいことが、異常な出来事が起こることによって少しずつ明らかになってくる。ここで言う異常な出来事とは、もちろん「ゴーストショック」である。

「ゴーストショック」とはハニヒの言う「ホラーショック」と一見するとほとんど変わらない「驚愕」に思える。ここで言うゴーストとは幽霊のことだが、この世界に物理的な実体を持つものではないため、確信を持って存在しているとも存在しないとも言えない存在のことである。本稿が考える「ゴーストショック」とは登場人物が何者かの気配に怯えて、その正体を探ろうとするのだが、急に現れたゴーストの存在に驚き、登場人物はなす術もなく、その場に凍りついてただ佇むしかないタイプの「驚愕」である。この部分だけで考えると、「ホラーショック」と違いが無いのだが、まずは驚く瞬間に焦点を当てて考えてみたい。「ホラーショック」における暴力的瞬間については、これはそもそも「驚愕」とは言えない。ただの破壊である。ベアード自身も暴力的瞬間を「驚愕」に数えることはしなかったが<sup>28</sup>、ロビンソンが論じるように驚愕反応が意識で抑制することが出来ない身体反応であるとするならば、身体損壊を驚愕反応と考える必要はないだろう。次にモンスターが突如現れるタイプの「ホラーショック」である。このタイプの「驚愕」はおおよそ以下のように進行する。登場人物が怪物の気配に気づき、その気配に注意し、かつ周りを慎重に探りながら、その危険な状況から抜け出そうとする。そこに突如モンスターあるいは殺人鬼が現れる。ここでももちろん「驚愕」なのだが、この後の展開は2つに1つしかない。逃げるか、殺されるか、だ。もし殺されるならば、暴力的瞬間と変わらない。また逃げるという危害低減行動に移るのならば、戸田山の言う「アラコワイキヤー体験」と変わらないだろう。つまり「ホラーショック」の中においては「驚愕」はかなり曖昧なものか、あるいは付帯的なものにすぎないということになる。このように考えてみると、ハニヒの「驚愕」論はその範囲を拡張し過ぎたため、「驚愕」の存在意義が不明瞭なものになったといえるのではないだろうか。だからと言ってベアードの公式に戻れば、解決するのかもしれない、そういうわけでもない。そこには相変わらず「偽ショック」と本物のショックの差異が不明瞭なままだという問題がある。そこで本稿が提案するのが「ゴーストショック」である。

例えば次のようなシーンだ。昏睡状態の長男の母親であり主人公の妻でもあるルネは、1人で家の掃除をしている。



レコードをかけて、ゴミ袋を家の外にあるカゴに捨てにゆく。家の中に戻ろうとすると、そこで見知らぬ子供が音楽に合わせて踊っている。急いで確かめようとして家の中に戻るが、その子供は消えている。家中を見回すと、廊下の先に子供が立っており、そのまま奥の部屋に走ってゆく。あとを追いかけるルネだが、すぐにその行方を見失う。疲労と気の迷いが生んだ妄想なのかと思い、深呼吸して落ち着こうとする彼女だったが、またすぐに何者かの気配を察知する。その気配に導かれるように昏睡状態の長男が眠る部屋に入ってゆく。辺りを見回すと、ベッドの横にあるクローゼットの下に足元が見える。近くにあるアイスホッケーの棒でその正体を確かめようとして突くが、それは、しかしただの靴だった。安心したのも束の間のうち、目の前のクローゼットの扉が急に開いて、あの謎の子供がけたたましく笑いながら飛び出した。ルネは驚いて、その姿を確認しようとするが、もはや目の前からその子供は消えていた。ルネは恐怖のあまり、その場に泣き崩れるのだった。

この「驚愕」シーンに集約的に表現されている「ゴーストショック」の要素は次の3点である。第1に、この「ゴーストショック」は「ホラーショック」における暴力的瞬間とは異なり、単純な身体損壊と峻別することができる。「ゴーストショック」において登場人物は、突如現れるゴーストの存在に驚かされ、ただ怯えるしかない。第2に、それは「アラコワイキヤー体験」と異なり、危害低減行動に重点を置かない。仮に逃げる、あるいは反撃するといった行動に登場人物が移行するならば、「驚愕」は付帯的な現象に止まるが、「ゴーストショック」は危害低減行動の効果を可能な限り弱めた上で驚愕の瞬間に移行する。ここでのルネは異変の正体を掴むために危害低減行動をとっているが、それは慎重でかつ自信がなく、『ハロウィン』のローリーなどの行動と比較してみると、限りなく微弱なものだ。というのもそれはゴーストの性質に由来することであり、ゴーストはその存在が不確かなため、仮に反撃したとしても大した効果は認められず、登場人物はなす術もなく、その場に倒れこむことがほとんどだからである。つまり「ホラーショック」は危害低減行動と「驚愕」が混在するため「驚愕」の存在意義が弱まるのに対して、「ゴーストショック」の方はゴーストの性質ゆえに「ホラーショック」とは逆に危害低減行動の存在意義が弱まるため「驚愕」がその効果を最大限に発揮するのだ。第3に、「ゴーストショック」には「偽ショック」が介在しにくい。『エイリアン』における猫のように実は害の無い存在だったという驚きにはならず、登場人物の意識には何か得体の知れないものが自分を脅かしたのだという認識が残る。そもそも物理的な実体がある訳でないゴーストというのは確実に偽だったという確証を得ることが難しく、『エイリアン』のように実は猫だったという安堵感を得ることが難しい。そのような不安感は時として映画全体を通して通奏低音のように響くことがある。今取り上げた『インシディアス』の「ゴーストショック」におけるゴーストも、最後に飛び出してきた後にその存在をルネが目で確認しようとするが、彼女のPOVショットには何も映っていない。この最後のPOVショットを挿入して、何を見たのかという確証を与えない不安感を残すあたりが、『エイリアン』の猫による「偽ショック」とは微妙にはあるが明確な差異を、この『インシディアス』の「驚愕」シーンに与えることに成功している。要するに「偽ショック」にはなくて、「ゴーストショック」にあるものとは、何も解決していないという不安感だ。裏を返せば、そこには「偽ショック」のような安心感が欠如しているのだ。「驚愕」の後に不安感を残すというのは、映画作品の構造に微妙な形ではあるが、不気味な不安感を残すだろう。対して「偽ショック」は映画全体の中で持続しうる緊迫感のような流れを断ち切ってしまうのだ。

例えば『ラストサマー』の「偽ショック」だが、主人公の2人は車の中で過去に犯した罪について真剣に話し合っている。そこに突如謎の女が車の窓を叩く。もちろんここで「驚愕」なのだが、すぐにその女は脅威をもたらす存在では無いと判明するため、安堵感がその場を支配する。今見た「驚愕」は非ホラー映画の「驚愕」なので、本稿の範疇外なのだが、ここで言いたいことは『インシディアス』においてはこのような非ホラー映画の「驚愕」や「偽ショック」が皆無なのである。そう考えてみると、『インシディアス』における「ゴーストショック」は、ハニヒがあげた「予想外の形で正体が暴露されるショック」が慎重にかつ段階的に最後の「驚愕」に向けて物語を作り上げてゆく過程に似たものがある。それは「驚愕」の後に不安感を残して、それを段階的に積み重ねてゆくことである。そのことを確かめるために『インシディアス』における次の「驚愕」シークエンスを観客の注意をコントロールするという観点から、もう少し分析的に検討してみたい。

『インシディアス』の1シーンである。主人公のジョシュとその母親のロレイン、そしてジョシュの妻のルネの3人が主人公たちを襲う怪奇現象について真剣に会話をしている。母親のロレインが怪奇現象の原因を過去の出来事

に由来するのではないかと、過去に起きたことを話し始める。それは彼女が最近見た夢の話なのだが、現在昏睡状態のルネとジョシュの息子ダルトンが邪悪な存在に命を狙われているといった内容のものだ。その回想の中で邪悪な存在は暗闇の中から奇妙で不気味な音を発しながらダルトンを指差す。その母親の回想が終わった瞬間、ジョシュの真後ろに回想に出て来た邪悪な存在が一瞬現れる。このシーンは2重の意味で観客の注意を誘導させることに成功している。第1に怪奇現象の原因について真剣に議論する3人の会話の内容に観客は注意を奪われる。彼らの会話は真剣なものであり、そこで表明されている不安感は正直なものだ。第2に、この「驚愕」シーンはフラッシュバックを使用する。母親のロレインは昨夜見た夢の中に現れた邪悪な存在に触れながら、観客の注意を特定の存在に向けさせる。どうやらこの存在が彼らに災いをもたらしているようだ。この回想のおかげで、観客は先の会話の内容に一段階深く踏み込むことが出来る。つまりフラッシュバックを利用することによって、彼らの主観的な意識に入り込むことが出来るのだ。さらに言うと、回想の中では邪悪な存在は暗闇の中に身を隠しているため、観客の内にまさにその邪悪な存在をもっとはっきりと確認したいという欲求を促す。そしてその直後に観客に対してその存在を知らしめるために、突如フレーム内に侵入するのである。

しかし、この「驚愕」シーンが観客の注意を誘導する仕掛けはダイアログやフラッシュバックだけにあるのではない。あと2つある。1つには登場人物の背景にある空白を効果的に使用しているということがある。このシーンは最初にエスタブリッシングショットも使用せず、冒頭からそれぞれの登場人物の各ショットを交互に映しながらダイアログを進める。その際、ルネとジョシュのショットとロレインのショットのコントラストが観客の注意を引く。つまりルネとジョシュのショットの背景には明らかな空間の余白があるのに対して、ロレインのショットの背景には日常空間の延長である家具で埋め尽くされているということだ。この対比が意味するものは、家具で埋め尽くされた背景にではなく、余白があるため何か足りないと思わせる背景の余白にこそ、観客の注意を方向付けさせるというものだ。観客の注意はルネとジョシュの空白の背景にズームショットとともに導かれる。

もう1つには音響効果の使用だ。ロレインのフラッシュバックの中で邪悪な存在は幼きダルトンを奇妙な仕草で指差す時に不気味な声というか、音を発する。この奇妙に高く鳴り響く音響効果はこのシーン全体の中でも緊張感を高める音楽とは別に、観客の聴覚に独特な印象を植え付ける。そして、ロレインの回想が終わり、現実に戻って来たロレインはあの悪夢を思い出すかのように、まだあの不気味な声が耳から離れないという旨のセリフを言う。そのセリフとともに、もう1度あの不気味な音が鳴り響く。2度目に鳴り響く時、観客の意識の中にあるのは不気味な音が喚起する不吉な予感だ。つまりここでの音響効果の役割とは観客の注意を改めてスクリーンに釘付けにするというものだ。その次の瞬間に、背景の空白に邪悪な存在が一瞬映り込んで、観客は「驚愕」というわけだ。

以上の分析は「ゴーストショック」の効果を観客の視点に立って検討したものだが、ここでも『インシディアス』における最初の「驚愕」と同様、ゴーストの存在は映り込んだと同時にフレーム内から消え去るので、確証が定まらないという不気味な不安感は通奏低音のように映画構造の内に刻み込まれる。その後、映画はエクソシスト的な悪魔払いが介入することによって、異常事態は収束に向かう。要するに異常事態の原因は、父親であるジョシュにあったのだが、彼は幼少期に悪霊に取り憑かれていたのだ。彼自身はそのことを記憶の彼方に追いやって忘却していたのだが、悪霊は次にジョシュの息子に取り憑いて、その身体を乗っ取ろうと画策していた訳だ。全ては解決し、長男も昏睡状態から回復したので、映画も結末に近付いていく。しかし実のところ、ジョシュに取り憑いていた悪霊は彼の身体から去っておらず、むしろ彼に取り憑くことに成功していたのだ。その事実気付いたルネの肩を後ろから何者かがそっと触る。ラストショットである後ろを振り返った彼女の表情のクローズアップは、「驚愕」して、戦慄に慄いたものだった。正確を期すと、この最後のシークエンスは「驚愕」ではない。むしろ「驚愕」を巧妙に省略したシークエンスである。およそ多くの「驚愕」シークエンスは最後にフレーム内に何者かが突如侵入して完了となる。何かがフレーム内に突然入り込むことが重要なのである。「驚愕」の瞬間とは、ほとんど一瞬のことなので、様々な「驚愕」シーンの中でもほとんど同じようなフレーム構成を共有することになる。そのようなフレーム構成は、脅威の存在が明らかになったショットとそれに対するキャラクターのリアクションショット、あるいはその二つを同時に1ショットに収めたもの、のどちらかになることが多い。しかし『インシディアス』の結末は以上の二つのどちらでもなく、脅威の存在が映り込むショットを省略した、リアクションショットのみなのである。したがってこのショットが持つ効果とは、「驚愕」シークエンスが未完だという感覚であり、その不気味な不安感が



オープンエンディングの効果と相俟って、この映画全体に通奏低音のごとく鳴り響き続けるのである。

最後に映画全体の構成に関して述べると、実は『インシディアス』におけるラストショットは、オープニングショットと照応関係をなしている。この映画のオープニングは悪霊である謎の老婆を正面から捉えたショットで始まる。そのあとでオープニングクレジットである。観客としては、一体この老婆は何者なのかと思う。しかし実のところ、この老婆がこの映画のクライマックスでジョシュに取り憑くことに成功した悪霊であったのだ。最後にルネの肩を後ろからそっと叩くのも、この悪霊が取り憑いたジョシュなのであるが、その脅威の存在に「驚愕」するルネのリアクションショットで、この映画は終わる。であるので、オープニングショットとラストショットを繋げると、実は「驚愕」シークエンスが完成するという仕組みなのだが、そのような若干奇妙な構成を持つ映画、それが『インシディアス』であるのだ。

## おわりに

本稿はホラー映画における恐怖の生成、殊に「驚愕」と呼ばれる現象について議論したものであった。冒頭でも述べたように、ホラー映画以外のジャンルの映画にも「驚愕」現象は多数見受けられる。例えば、『ゼロ・グラビティ』(Gravity, 2013)において主人公のサンドラ・ブロックが他の船員の死体に突如遭遇して驚くシーンなどは、まさに「驚愕」の公式をそのまま適用できるものだ。あるいはミヒャエル・ハネケの『愛—アムール』(Amour, 2012)において主人公のジャン・ルイ・トランティニャンが悪夢に脅かされるシーンも同様だ。このような例からも察することができるように「驚愕」現象はホラー映画というジャンルを超えて、映画のあらゆるところに顔を出しているようだ。なぜホラー映画のみならず、非ホラー映画のジャンルにまで「驚愕」は適用されるのだろうか。その現象を解明するためにも『キャット・ピープル』(Cat People, 1942)以来連綿と続く「驚愕」の映画的伝統を、製作環境や作家あるいは観客などの歴史的観点からつぶさに検討する必要があるだろう。そのような研究は映画史に新たな意味をもたらすはずだ。

本稿はベアードが考案した「驚愕」の公式とハニヒが作ったそのタイプを手掛かりにしながら、「ゴーストショック」というそれまで明確には検討されなかった「驚愕」のタイプを、『インシディアス』を事例にしながら、検討したものであった。「ゴーストショック」というタイプは本稿で論じた『インシディアス』のみならず、その後に製作された『インシディアス 第二章』(Insidious: Chapter 2, 2013)や『インシディアス 序章』(Insidious: Chapter 3, 2015)の「驚愕」を検討する際にも適用可能なものである。さらには『ウィッチ』(The Witch, 2015)や『イットフォローズ』(It Follows, 2014)などのアートホラーにおける恐怖シーンを分析する際にも有益となるだろう。ともあれ、本稿は『インシディアス』を事例にして、今まではっきりと認識されることのなかった「驚愕」現象を「ゴーストショック」というタイプを考案することによって、明らかにして分析したものであった。

## [註]

- 1 Robert Baird, "The Startle Effect: Implications for Spectator Cognition and Media Theory." *Film Quarterly*, Vol. 53, No. 3 (spring, 2000), pp. 12-24.
- 2 小中千昭『恐怖の作法—ホラー映画の技術』河出書房新書、2014年、36-44頁。ベアードが論じるホラー映画における「驚愕」現象は脚本家の小中千昭が論じる所の「ショッカー」シークエンスとほぼ同義である。小中は「ショッカー」シークエンスに恐怖の可能性を見なかったが、本稿はそこに積極的に恐怖の可能性を認めようとするものである。
- 3 デヴィッド・J・スカル『モンスター・ショー—怪奇映画の文化史』榎木玲子訳、国書刊行会、1998年、29頁。(David J. Skal, *The Monster Show: A Cultural History of Horror*, New York: W. W. Norton, 1993.)
- 4 北野圭介『映像論序説』人文書院、2009年、128-152頁。
- 5 Carl Plantinga, 2009, *Moving Viewers: American Film and The Spectator's Experience*, University of California Press, pp. 112-139.
- 6 Vivian Sobchack, 2004, *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*, University of California Press.
- 7 Steven Shaviro, 1993, *The Cinematic Body*, University of Minnesota Press.
- 8 Carol J. Clover, 1987, "Her Body, Himself: Gender in the Slasher Film." In Barry Keith Grant, ed., *The Dread of Difference: Gender*

*and the Horror Film*, The University of Texas, 2015, P. 70.

- 9 Linda Williams, 1991, "Film Bodies: Gender, Genre, and Excess." *Film Quarterly*, Vol. 44, No. 4 (Summer, 1991), pp. 2-13.
- 10 Jenefer Robinson, 1995, "Startle.," *The Journal of Philosophy*, Vol. 92, No. 2 (Feb. 1995), pp. 53-74.
- 11 *Ibid.*, pp. 54-55.
- 12 戸田山和久『恐怖の哲学 ホラーで人間を読む』NHK 出版新書、2016年、21-71頁。
- 13 同書、21-23頁。
- 14 同書、25-29頁。
- 15 Robert Baird, "The Startle Effect." p23. ベアードは映画が観客を驚かせること自体はすでに1930年代の映画にも見受けられていたと考えている。しかしその驚かせることを技法的にも慣習的にも公式化することの転機となったのが、ヴァル・リュートン製作の『キャットピープル』だったと、ベアードは議論している。
- 16 *Ibid.*, p. 15.
- 17 *Ibid.*, pp. 16-17.
- 18 Noel Carroll, 1990, *The Philosophy of Horror or Paradox of the Heart*, New York: Routledge, pp. 27-35.
- 19 Robert Baird, "The Startle Effect." pp. 15.
- 20 *Ibid.*, pp. 16-17.
- 21 *Ibid.*, pp. 18-20.
- 22 Julian Hanich, 2010, *Cinematic Emotion in Horror Films and Thrillers: The Aesthetics Paradox of Pleasurable Fear*, New York: Routledge, pp. 130-133.
- 23 *Ibid.*, p. 130.
- 24 *Ibid.*, p. 131.
- 25 フランソワ・トリュフォー『映画術 ヒッチコック/トリュフォー』山田宏一・蓮實重彦訳、晶文社、1981年60-61頁。(Francois Truffaut, *Le Cinema Selon Alfred Hitchcock*, Robert Laffont, 1966.) おそらくこのシーンはヒッチコックが言うところの「サプライズ」に相当するだろう。しかしヒッチコックが例としてあげる爆発とは異なり、「ホラーショック」は脅威をもたらす怪物の登場を必要とするため、微妙にはあるが「サプライズ」とは異なる効果をもたらすはずだ。
- 26 *Ibid.*, p. 131.
- 27 *Ibid.*, pp. 132-133.
- 28 Robert Baird, "The Startle Effect." pp. 15-16.

## The Types of Startle in Horror Films: By Analyzing the Startle Scenes in Ghost Films

NISHIKAWA Hidenobu

### Abstract:

This article explores the types of effects that horror films typically use to scare and surprise us. Robert Baird coined such effects as “startle effects”, and he defined the formula to create such effects. Then Julian Hanich reexamined this formula and subdivided it into six types of the startle effect. Their type analysis of startle effect, however, cannot explain all the effects we are startled. In order to complement them, this article reexamined the startle effect of horror films, mainly *Insidious*, focusing on startle scenes with ghosts as the existence without physicality. This article coined this type of startle effect as “ghost shock”. Result finds that, because the existence of ghost is uncertain, so the characters in the film experience some period of creepiness rather than being startled. Even when they find out about the ghost and became startled, they cannot fight back but just freeze on the spot. “Ghost shock” is different from fake shock, because the characters cannot be relieved after the shock of facing the ghost. In conclusion, I argue that consideration of “ghost shock” can contribute to expand the startle effect and to rebuild the foundation of horrifying effects in horror films, including art horror films.

Keywords: horror films, startle effect, *Insidious*

## ホラー映画における「驚愕」のタイプ論 ——『インシディアス』における「驚愕」シーンの分析を中心として——

西川 秀伸

### 要旨:

本稿はホラー映画における「驚愕」のタイプを探求するものである。それは通常、観客を怖がらせた後、驚かせる効果である。ロバート・ベアードはそのような現象を「驚愕効果」と名づけ、それを公式に集約した。その後、ジュリアン・ハニヒがその公式を再検討した上で、6つのタイプに分類した。しかし彼らのタイプ分類は、「驚愕効果」のすべて論じているわけではない。そのことを補完するために、本稿はホラー映画の『インシディアス』における「驚愕効果」を、物理的実体を持たないゴーストを使用した驚愕シーンを中心に再検証した。本稿はそのようなタイプの驚愕を「ゴーストショック」と名付けた。結果として分かったことは、ゴーストの存在ははっきりしないため、映画の中の登場人物は驚愕した直後に、一定時間の間不気味な不安感を体験することになるような「驚愕効果」の新たなタイプであった。



