

『グレイヴ・エンカウンターズ』二部作の遅い恐怖

八坂隆広

1. はじめに

本論文では、「制作現場型」のメタ・ホラー (meta-horror) 映画の恐怖について考察する。メタ・ホラーは1996年の『スクリーム』(Scream) が火付け役になった比較的新しいサブジャンルであるという事情もあってか、学術的な議論の蓄積が少ない分野であり、明確な定義について十分な議論がなされているわけではない。文学理論家でホラー研究者のキンバリー・ジャクソンが「明白にホラージャンルとその慣習を意識した映画」⁽¹⁾ であると述べたことに準じて説明するならば、メタ・ホラー映画はホラー映画の下位ジャンルのひとつで、自分の所属しているジャンルやその慣習への制作者側の意識を観客に分かるように伝えることで、自らがホラー映画であることの意識を表出している映画であると言えるだろう。このサブジャンルには『スクリーム』のようにジャンルの慣習へ言及したものや、作中作の世界に登場人物が迷い込む『ファイナルガールズ 惨劇のシナリオ』(The Final Girls, 2015) のように、作品自体の虚構性にも重点をおいたものなど、様々な手法を用いたものがある。その中でも今回はフィクションの作品を制作する現場をメタ的な仕組みに取り込んだものを扱う。たとえば、殺人人形のチャッキーが撮影用の小道具として登場する『チャイルド・プレイ チャッキーの種』(Seed of Chucky, 2004) やシリーズ一作目の主演俳優が本人役で登場する『エルム街の悪夢7 ザ・リアルナイトメア』(Wes Craven's New Nightmare, 1994) がこれにあたる。

こうした構造を持ち込んだホラー映画特有の恐怖は、虚実の境界を曖昧にしてしまい、「スクリーンの中に存在する脅威は現実でありうる」と言えるようになるところにあると考えられる。実際に、今回扱う作品からも、経験的にそうした仮説を立ててみることはできる。そして筆者はこれを対象に対する身体反応によって引き起こされる瞬間的な情動⁽²⁾ と区別するため「遅い恐怖」と呼ぶことにする⁽³⁾。

しかしこの仮説に反して、観客がホラー映画を完全に虚構のものと信じているとい

うことも事実であるように思われるし、映画を見ている間だけその信念が停止されているとも考えにくい。では、上述のように経験的には可能でありそうな制作現場型メタ・ホラー映画特有の恐怖は実際にはいかにして存在しうるのか。それを今回は考えてみたい。

「ホラー映画が虚構のものでないとしたら」という恐ろしさと、映画内での映画制作という、今回の議論で主題となることがらについて考えたとき、ファウンドフッテージホラー映画の存在を無視して議論はできないように思われる。ファウンドフッテージとは、撮影者が行方不明になるか死ぬかして、カメラや映像データだけが遺され、のちに発見されたという体裁を用いる映画の手法を指す。物語内で複数台のカメラを使って作品内に撮影者を登場させることや、モンスターなどから逃走するときに激しい手振れや地面しか映っていないシーンが生まれること、また配慮のない構図と呼ばれる素人が撮影したかのような映像の質など、物語映画的な作為を隠してリアリティを演出する点に特徴がある⁽⁴⁾。

本論文ではこれらの事象を包括的に取り扱うことのできる二部作を分析対象とする。ファウンドフッテージホラー映画である2011年のザ・ヴィシヤス・ブラザーズによる『グレイヴ・エンカウンターズ』(Grave Encounters) (以下、「GE」)⁽⁵⁾と、メタ構造によって「GE」のリアリティの限界を構造的に克服しようとしている『グレイヴ・エンカウンターズ2』(Grave Encounters 2, 2012) (以下、「GE2」)⁽⁶⁾の分析を通して、先に述べた制作現場型メタ・ホラー映画に伴う怖さのための仕組みを引き出してみる。

2. 『グレイヴ・エンカウンターズ』の虚構理論的構造

まず「GE」がどのように提示されているものなのかを見ていく。

作品冒頭で、製作総指揮という肩書きを持つジェリー・ハートフェルドが登場する。彼が製作しているのは、当然観客達がいま見ている映画「GE」である。しかし、「GE」という映画内で起こることは全て虚構上の出来事であるとの信念を持っている観客にとって、ハートフェルドの存在と彼が製作総指揮であることは共に虚構上の出来事で

ある。このような、一見複雑な構造を観客と登場人物、そして物語世界と現実の世界というそれぞれの視点や場に基づいて分析するために、マリー＝ロール・ライアンによる虚構理論上の概念を用いることにする。

マリー＝ロール・ライアンは『可能世界・人工知能・物語理論』(1991)で、主に文字テキストについて虚構性と物語性とを異なる概念として扱い、可能世界の様相理論を用いた物語論を組み上げている。序文にも宣言されている通り、ここでのライアンの目的は可能世界論を用いて定義した虚構性概念を使って物語の意味論を探求することなのだが⁽⁷⁾、今回はそうした議論の前提をなす、虚構性にかんする諸概念に着目する。映画研究者の北野圭介によれば、ライアンの議論は、1980年代以降の映画研究が依拠してきた、ジェラルド・ジュネットを最高峰とする構造主義的物語研究を別の理論的背景から乗り越えようとしたものの代表的存在として位置づけられる⁽⁸⁾。この理論の転換がメタ・ホラー映画分析にとって重要であることを示すために、ジュネットにおけるメタ物語の議論にはない、物語論の可能世界論的展開がメタ・ホラー映画についての議論に対して持つ利点を簡単に述べておく。

ジュネットは登場人物が物語を語るような、メタ構造をもつ物語について『物語のディスクール 方法論の試み』(1972)のなかで言及しており、そこでは物語世界の空間へと語り手や聞き手が侵入する場合や、その逆で物語世界内の人物が語り手や聞き手の世界に侵入するような場合についても触れられている⁽⁹⁾。しかしここで中心的に議論されるのは、物語の中で登場人物が物語ることによって生まれる言説の相対的な階層構造であり、今回重要になる、虚構の構造をそれぞれの物語言説の登場人物や読み手あるいは聞き手の視点から探求するための道具立てをジュネットの議論は持ちえていない。ジュネットの論が語りの形式の分析である以上、こうした限界は免れえないように思われる。これに対してライアンの議論は、可能世界論を導入し、登場人物と観客という視点の主を虚構世界と現実世界にそれぞれ分けて配置することで、メタ構造全体に加えて、どの世界の誰の視点かを個別に固定してメタ構造を分析できる諸概念を提供している。このために虚構と現実の境界が作品世界と現実世界のどちらにおいても操作される型のメタ・ホラー映画についての議論において有効なものとなっている。

ライアンの議論において、フィクションとその受容者をめぐっては三つの世界が想定されている。ひとつめには、私たちがそこで生まれた世界である AW (actual world) がある⁽¹⁰⁾。これは所謂私たちの「現実世界」である。つぎに、テキスト上に表されるいっさいのものであるテキスト宇宙の中心、TAW (textual actual world) があり、これはテキストにおける実際の世界、俗に「作品世界」と呼ばれるもののひとつの姿と捉えてよい⁽¹¹⁾。最後に TAW は TRW の表象である、そのようなテキストの指示対象世界として TRW (textual reference world) がある⁽¹²⁾。TAW はおおむね TRW と互換可能なものであるが⁽¹³⁾、たとえば、TRW の事象について TAW を実際の世界とする語り手が嘘をついていたり、幻覚を見ていたりする場合に TRW と乖離する。

これらの概念を用いて「GE」の虚構的枠組みを分析しよう。節の冒頭で示した場面においては、まず観客である私たちの世界 AW が存在し、映画で描かれる世界 TAW が存在する。そして TAW において、ハートフェルドが当の作品を作ったと述べている。つまりここでは TAW の人物が、自己言及的にノンフィクションを騙っていることになる。

ここで重要なのは、観客がハートフェルドの手掛けた映画という体裁であることを意識しながら「GE」を見ているときにはこうした構造があり、そしてそれを受け入れていることになるということだ。この構造は「GE」において一貫していて、これ以上のメタ的展開を迎えることはない。

わざわざ冒頭のようなシーンを入れてくることから、「GE」の制作者が AW と TAW の境界を攪乱しようとしている意図を読み取ることは可能である。しかし、虚構的枠組みから見ると結局 TAW における自己言及に留まっており、AW との関係は、虚実の壁を揺るがすほどのものではない。またファウンドフッテージという形式を採用するのは、リアリティの感覚のためであるというのは明らかなように思われるが、そこにあるリアリティはあくまでも「TAW」のものであると言い換えることもできよう。

それでもなぜ「リアルな」怖さがあるのだろうか。ライアンが言うところによると、フィクションの受容者は TAW への「中心移動」をしていて、フィクションの受容中

には TAW から物事を観察し、その TAW においてこの映像が見つかったということ
を素朴に信じればよいのである(14)。このことによって「GE」で起こることは、仮想
的に TAW に身を置く観客にとっては同じ世界の出来事であり、それゆえ「リアル」、
つまり現実味をもって感じられるのである。しかしこのときには、メタ的な構造に必
要な二つ以上の世界の関係は存在しないことになる。このことから、TAW にモンス
ターがいてそれを TAW に中心移動した観客が怖がるという構造としてはベタな恐怖
に、映像の特徴としてリアリティが付与されているのだと言える。

3. 『グレイヴ・エンカウンターズ 2』の遅い恐怖

「GE2」はメタ・ホラー映画の手法を使うことで「GE」の虚構性を解体し、「GE」
においてリアリティが構造的なものではなかったという点を乗り越えようとしてい
る。このことを示すためにまず、「GE2」がメタ的構造を導入しているいくつかのポ
イントを紹介し、それらがどのような方法で「GE」の虚構性の解体を試みているか
を示す。ここからの議論では簡潔さのために、「GE2」における TAW のことを TAW2
と表記し、「GE2」における TRW を TRW2 と表記する。

映画の本編がはじまるとまず「GE」のレビュー動画のモンタージュが流される。
動画の短い切り抜きを集めた映像の最後に本作の主人公アレックスによる「GE」評
が挿入されている。ここでは、続編でありながら TAW2 は TAW の延長上にあるも
のではないこと、そしてその世界は作品として「GE」をもっているという点でむしろ
観客の世界に類似していることが示されている。

次に、アレックスが GE の真実を暴く一連のシーンに注目する。これは大きくは二
つの段階を踏んで行われる。まずプレストン役の俳優に会いに行く場面がある。こ
こでアレックスは、前作の主演ランス・プレストンを演じた俳優ショーン・ロジャーソ
ンの実家まで赴き、「GE」の撮影について聞き出そうとする。しかし彼は前作でテレ
ビ番組『グレイヴ・エンカウンターズ』の撮影があったという設定の時期と同じ時期
に失踪していた。次に、TAW2 に存在することが明らかになったジェリー・ハートフェ

ルドに会いにアレックスがハリウッドに赴く場面がある。ここではハートフェルド本人から「GE」が実際に起こった事件のフッターを使用して作られた映画であることや、監督のザ・ヴィシヤス・ブラザーズは実在するが、スタジオで下働きをするインターン生でしかないことを知らされる。こうして「GE」はハートフェルドが入手した事件のフィルムを使用し、ザ・ヴィシヤス・ブラザーズの名義で発表した映画だったことが判明する。

次に、各ポイントがどういった意義を持つのかをライアンの概念を用いて分析する。まず、登場人物は演じられたものであるという点について考えてみる。「GE2」序盤の展開においてTAW2からみたショーン・ロジャーソンの存在は実際のものであり、ランス・プレストンはTAWにおいて虚構的に存在することになっている。しかしロジャーソンの失踪から、TAWにおけるプレストンの受難とTAW2におけるロジャーソンの受難がまったく同一のものだと判明する。ここで「ランス・プレストン」という名は、ロジャーソンに演じられていた役名ではなく、偽名として名乗られていたものであったことが分かる。このことで、「GE」の他の登場人物に起こったことや、それらへのリアクションは、虚構上のものではなかったことになる。このことは、TAWとTAW2の背景にあるTRWの同一性の根拠となっている。

次に、「GE」を作ったのは誰なのかという点を追って、「GE2」にはAWにおける「GE」の監督である二人組のザ・ヴィシヤス・ブラザーズ（以下、VB）が本人役で出演していることについて考える。まず、TAWにVBは存在しない。これは単に「GE」にはVBが登場しないからである。そして「GE2」の序盤では、彼らはTRW2に存在して「GE」というフィクションを作り上げたことになっている。対照的に、ハートフェルドはTAWには存在するが、TRW2には存在しないはずの存在として認識されているだろう。しかし実際にはTAW2に存在するVBは、TAW2のハートフェルドのもとで働くインターンであり、「GE」というフィクションを作った人物であるというTAWに対する特権的地位を失っている。ここで、「GEはVBによる虚構の作品だ」という主張と、「GEはハートフェルドが世に出した実際の事件のフッターだ」という主張を並べたときに、前者を肯定するために後者を否定することはできなくなっている。このように、ハートフェルドのTAW2における実在と、VBのフッターへ

の介入の弱さもまた「GE」の出来事が虚構上のもではなかったこと、つまり TRW と TRW2 が同一であったことの根拠となっている。

こうした諸々の操作を経て、TRW2 が TRW と同一であること、つまり TAW も TAW2 も TRW の表象であったということが明らかになる。

ここに至っても、AW と TAW2 の間にある虚実の隔たりを埋めるには至らないが、重要なのは、TAW2 においては TAW の虚構性が解体されてしまっているということである。先ほど出た中心移動を考慮すると、メタ的な恐怖、つまり「GE」は現実なのではないかという感覚は TAW2 において生起していればよいのである。

最初の議論と合わせると、ファウンドフッテージのように、AW と TAW の間で虚実を問うと、TAW の出来事はメタ構造を持たないベタな虚構であることになってしまいが、TAW と TAW2 の間で虚実を問うと、ふたつの虚構を虚実の構造に入れることができるゆえに、TAW2 から見て、TAW の出来事が虚構でない可能性を作ることができるのである。

このことで、メタ的な遅い恐怖が、「ホラー映画は虚構である」という信念の変更なしに可能になることを説明できる。

4. もうひとつの「遅い恐怖」

「GE2」のメタ構造による「遅い恐怖」は、作品の最後で別の仕方で与えられる。

映画の終盤まで、アレックスの目的は「GE」が虚構ではない本物のフィルムであること、つまりハートフェルドがショーン・ロジャーソンの死を利用して映画を作ったことの告発であった。しかし、ラストシーンで明かされるのは、アレックスは映像素材を編集してハートフェルドのもとへ「GE」の続編として持参したという経緯である。このとき、アレックスは映画を公開するために「GE も GE2 もフィクションである」という立場をとっている。

AW の観客は、TAW の時間的延長上に TAW2 があること、つまり TAW2 からみて TAW が虚構でないことを「GE2」を通して理解してきたのだった。しかし同時に、

AW から見て TAW が虚構であることも了解している。このことによって、TAW2 から見たとき、TAW は虚構でないことも、虚構であることも、同じくらい可能なのであることを AW の観客は知るのである。TAW2 の出来事を素直に受け取るならば真実の隠蔽を見せられたことになり、私たち TAW2 において AW のような見方を採用すると、最初からすべては虚構であったことになる。結局どちらが本当なのかが分からなくなったまま、アレックスの不気味な笑顔と共に幕が閉じるのである。

ここには二段階めの「遅い恐怖」が見出される。すなわち、TAW2 に中心移動した観客にとってメタ的な恐怖の先でさらに真偽が宙づりになる、ある種の不気味さが成立している。そしてこの不気味さは、観客が AW からの視点を解釈に導入することで得るものである。というのも、「GE2」を見る TRW2 の人物にとって、この作品が虚構であることは、AW の観客にとって「GE2」が虚構であることと同様に当然のことであるが、AW の観客にとって TAW2 が虚構世界であるがゆえに、TAW2 において「GE2」が非虚構であるという可能性を確保できるからだ。このように、二段階目の恐怖はメタ構造をプロットに取り込むことによって TAW2 と AW の隔たりを意識させられ、中心移動を阻まれることで生じるものであるので、構造的に先の恐怖とは別のものになっている。

5. 結論

「GE2」において、「虚実の境界」を主眼においたメタ的な恐怖は、既存の虚構作品を成り立たせている諸条件を解体していくことによって目指されているものであった。そうすることによって、「中心移動」先の TAW2 でのメタ的恐怖が作り出されている。このことから、最初の疑問であった「虚構だと完全にわかっているものに対するメタ的恐怖」を説明することが可能になる。

しかし、TAW2 において GE の脱虚構化とも言うべき作業が完了したにもかかわらず、「GE2」は「GE」がホンモノのフッテージであることの「TAW2」における真偽を宙づりにしたまま幕を下ろす。AW の視点を導入することで生まれるこの真偽の不

確定性は、ある不気味さをまとっている。

この不気味さも含めて、今回はひとまず「遅い恐怖」と呼んだものが、こういった感情として説明が付くのかは本論文では保留にしている。今後の議論において不気味さや不確定性の不安を含んだこの身体的でない怖さが一体何であるのかが分かると、今回解き明かした怖さのための構造と、怖さ自体の二面からメタ・ホラー特有の恐怖がより明らかに提示できるだろう。

註

- (1) Jackson, Kimberly, *Technology Monstrosity and Reproduction in Twenty-First Century Horror*, New York, Palgrave Macmillan, 2013, p. 11. (拙訳)
- (2) 情動が身体反応から発生するものであるというこの考えについては、ジェシー・プリンツが『はらわたが煮えくり返る 情動の身体知覚説』(源河亨訳、2016年、勁草書房(原著は2004年))で示した情動の身体評価説やそれをホラーの観点から整理した戸田山和久による『恐怖の哲学 ホラーで人間を読む』(NHK出版、2016年)での議論を参照されたい。
- (3) 「遅い恐怖」は二重過程理論を背景に持ち、特にダニエル・カーネマン『ファスト&スロー——あなたの意思はどのように決まるか?〈上・下〉』(村井章子訳、早川書房、2014年(原著は2011年))の「システム1」と「システム2」の分類に影響を受けている。そのため強い身体反応を伴わず高度な判断力の結果生まれるものであれば、メタ・ホラーでなくても「遅い恐怖」は発生しうる。
- (4) Alexandra, Heller-Nicholas, *Found Footage Horror Films: Fear and the Appearance of Reality*, Jefferson North Carolina, McFarland & Company Inc, 2014, p. 17.
- (5) 「GE」のあらすじは次のとおり。ランス・プレストンは心霊リアリティ番組『グレイヴ・エンカウンターズ』の番組ホストであり、シリーズ第六回の撮影のため、かつてロボットミー手術を施していたフリードキン医師が患者に襲われて殺された事件の現場であるコリンウッド精神病院に来ていた。撮影クルーであるマット、サシャ、TCと、仕込みの役者で霊媒師を演じるグレイと共に自分たちを建物内に一晩閉じ込め、霊との接触を図るという企画に挑戦したプレストンは、病院の探索中にいくつもの怪奇現象に遭遇する。午前8時を過ぎても夜が明けず、病院は出口のない迷宮と化し、脱出が困難なことが発覚する。ほかにも様々な超常現象に見舞われたり、患者だったで

『グレイヴ・エンカウンターズ』二部作の遅い恐怖

あろう化け物に襲われたりしているうちに、クルーたちは次々と行方をくらましてゆく。最後に病棟を繋ぐ地下道にひとり残されたプレストンも脱出することがかなわなかった。

(6) 「GE2」のあらすじは次のとおり。大学で映画製作をしている青年アレックスのもとに、『グレイヴ・エンカウンターズ』の舞台である精神病院にいるランス・プレストンの映像が届く。『GE』を質の悪いホラー映画として酷評していた彼は、『GE』が「本物の」映像だったのではないかと疑い始める。前作の“プロデューサー”、ハートフェルドの証言から自分の仮説の正しさを確信したアレックスは、事実を公表するための証拠を求めて、恋人のジェニファーをはじめ、トレバー、リー、テッサからなる撮影隊を連れ、ロケ地である精神病院に赴く。病院で長期間幽閉されていたランス・プレストンと遭遇するも、クルーたちは前作と同じく姿を消すか、命を落としていく。プレストン＝ショーン・ロジャーソンに病院から脱出する方法と、脱出できるのは一人だけだという情報を得たアレックスは、ジェニファーを殺害し唯一の生還者となる。アレックスは事件の記録を編集し、続編としてハートフェルドに公開させたのだった。そしてその続編というのが、『グレイヴ・エンカウンターズ2』なのである。

(7) マリー＝ロール・ライアン『可能世界・人工知能・物語理論』、岩松正洋訳、水声社、2006年、18頁。

(8) 北野圭介『映像論序説——〈デジタル / アナログ〉を超えて』人文書院、2009年、202-203頁。

(9) ジェラルド・ジュネット『物語のディスクール 方法論の試み』花輪光、和泉涼一訳、水声社、1985年、276-277頁。

(10) ライアン、前掲書、52頁。

(11) 同書、52-53頁。

(12) 同書、53頁。

(13) 同書、57頁。

(14) 同書、49頁。