

映像受容者像の批判的再構成

——〈特撮〉についての言説分析を事例として——

真 鍋 公 希

1 はじめに

特撮¹⁾とは一般に、現実には撮影が困難あるいは不可能な描写を特殊な工夫を施して撮影する技法、またはそれを用いた動画ジャンルを指す言葉として用いられる。〈特撮〉は、主な映像が実写で構成されているという点でアニメ（ーション）と区別されるが、アニメとともに日本の戦後大衆文化の一翼を担ってきたものである。アニメは今日、メディア芸術として政策的・経済的な保護を受けており、同時に学問分野でもマンガと並んである程度の正統性を確立しているが、他方で〈特撮〉はそのような位置を確立しておらず、むしろそれらに従属するものとみなされる傾向がある。さらに、旧来の〈特撮〉技術はCG（コンピュータ・グラフィックス）の登場以来、使用される機会が減少し、消滅の危機にさえある。

このことに対して、近年〈特撮〉の独自性を主張して、存続のための保護や実践を要求する言説が盛んになっている。これらの〈特撮〉言説は、いわば一つの文化運動であり、〈特撮〉のアイデンティティ（再）構築の営みであるといえる。このような文化運動の実践を記述することは、多様化する現代社会の文化的側面を理解するために重要な視点を提供することができるように思われる。この実践の分析には第一に、どのように作品が受容されているのかを問う必要があるが、独特の「空気感」を感じるという〈特撮〉受容のあり方は、現在の映像論が想定する受容者像では十分に記述することができない。というのも、これまで想定されてきた受容者像は、過度に理性的・反省的なものか、即物的で機械的な存在のいずれかであり、ともに現実の受容者からかけ離れているという問題があるからだ。この問題は、映像を芸術と捉えるか技術と捉えるかという視点の、どちらか一方に軸足を置く既存の研究では表面化してこなかったが、技術でありジャンルでもある〈特撮〉を考察するうえでは当座の問題として浮上する。

そこで本稿では、映像論において中心的な物語性／アトラクション性という性質が想定する受容者像の問題点を指摘し、社会的身体と触感的視覚という二つの概念を検討することで、受容者像の再構成を試みる（第2章）。そして、それを用いて〈特撮〉言説を分析し、〈特撮〉受容のアクチュアルなあり方を記述する（第3章）。このことは、〈特撮〉をめぐる文化運動を社会学的に分析していくうえで重要な第一歩であるが、同時に映像論に対する社会学的批判として、既存研究が想定してきた受容者像の一面性を乗り越える解決策を提示するという意義がある。また、実写でもアニメーションでもないマージナルな存在であるためにこれまで十分に議論されてこな

かった〈特撮〉についての考察を深めることは、デジタル化によって映像の存在論的差異が揺らぎ、活発に議論が展開されている今日の映像論²⁾全体に対しても、新たな視点を提供しうるものである。

2 映像論への社会学的批判と受容者像

2.1 物語性／アトラクション性

映像作品の分析・考察はこれまで、映画を中心的な対象として、文学的、美学的な方法を用いて行われてきた。たとえば個々の作品の審美性を指摘したり、作品に込められた思想的主題を読解したり、ジャンル別にその性質を論じたり、というような研究である。しかし、このような複数のアプローチは、作品への認識と分析の態度では共通している。つまり、ここで分析対象となる作品とは、基本的にある物語構造をもったものであり、また分析とは、その物語との関連で表現される美的性質や隠された主題を解釈することである。本稿では、このような研究が見出してきた、ある物語を語るという映像の性質のことを物語性と呼ぶ。これらの研究は批評的な側面も持っている。つまり、記号化された映像の「読み」を他の受容者に提示し、共感させることが一つの目的となっているのだ。したがってこれらの方法は、映画が語る物語を反省的に解釈する理性的な受容者を暗に想定しているといえる。このように、既存の多くの研究が前提としている物語性とは、作品が単に物語構造をもっているということを示しているだけではなく、物語性が作品に対して大きな役割を果たしていること、また受容者は物語性を解釈することで審美的判断を下す理性的な存在であるということと結びついている。

このような物語性に注目した議論に対して、それ以外の性質に注目し、物語性を相対化するような研究が近年注目されている。これらの研究で指摘される映像の性質は共通しており、それを本稿ではアトラクション性と呼ぶ。アトラクション性とは、トム・ガニングが主張する、初期映画において重視されていた「観客の注意をじかに引きつけ、視覚的好奇心を刺激し、興奮をもたらすスペクタクルによって快楽を与える」(Gunning 1986 = 2003: 308) 性質のことである。アトラクション性は、ガニングがこの性質ゆえに初期映画を「アトラクションの映画」と呼んでいることに由来する。初期映画は、観客を物語に没入させるよりも、ショックや驚きのような直接的な刺激を与えることに重点が置かれていた点や、映画館での鑑賞行為自体が一つの娯楽イベントとして機能していたという点で、現代の映画と異なる特徴をもつ。そしてアトラクション性は、物語性が支配的になるにつれて衰退したものの、さまざまなかたちで生き残っており、たとえばスピルバーグの作品のような近年のスペクタクル映画にも確認することができる (Gunning 1986 = 2003: 305-13)。ガニングはこのような初期映画の性質に注目することで、「もっぱら物語を伝えるメディアとしての映画への貢献、特に説話的な編集にどう貢献したかという視点」(Gunning 1986 = 2003: 304) からの研究が、いかに一面的であるのかを指摘している。

さらに蓮實重彦は、ハリウッドがプロダクション・コードを廃止したことによって「説話論的

な要素にすぎなかったショットはいたるところでスペクタクル化し、物語の構造の簡潔さに代わって視覚的効果のための装飾的側面が強調され、シナリオと編集の優位をいたるところでくつがえしてゆく」(蓮實 1993: 175) と述べ、1960 年代の映画産業の衰退に伴って、ハリウッド映画の重点が物語性からアトラクション性に移行したことを指摘している。

そして渡邊大輔もまた、アトラクション性に注目した論者の一人である。渡邊は映像のデジタル化と情報技術の発展によって拡散した視覚文化を分析するにあたって、映画を中心に据えた従来の研究の限界を乗り越えるために、「映像圏」という概念を設定し、メディアの違いを越えて共通する今日の映像文化の特徴を論じている(渡邊 2012)。そして映像圏の特徴として、映像が観客の身体に及ぼす感覚的・生理的な「情動 affect」や「身体性」の次元を挙げており、そこではやはりアトラクション性が重要な役割を果たしている。たとえば、映画における 3D 映画や爆音上映、さらには CG を多用したスペクタクルな映像は、その過剰な視聴覚刺激が物語解釈以前に身体的な快／不快という感覚的なレベルで受容されている(渡邊 2012: 63-110)。このようなアトラクション性の観点から提示される受容者像は、物語性が想定していたそれと大きく異なり、映像刺激をダイレクトに感受しそれに短絡的に反応する存在であるといえる。このことは渡邊が、アトラクション性を生理的、神経学的な刺激と結びつけ、東浩紀の「動物化」の概念を援用している(渡邊 2012: 72) ことからもうかがえる。

この、物語性／アトラクション性という類型は、長谷正人がロジェ・カイヨワの遊び論の概念を用いて、映画を「模擬」と「めまい」の二つの側面をもった遊びであるとしていることとも対応している(長谷 1998)。彼らに代表されるアトラクション性についての議論は、映像を一つの技術と捉えることで、物語性が考慮していなかった、映像が受容される社会背景や映像環境にまで分析の視野を広げたという点で意義深いものである。しかし想定される受容者像に関しては、アトラクション性も物語性と同様不十分なものであり、やはり我々の映像体験の豊かさを取りこぼしてしまっている。物語性は、物語を反省的に理解する受容者を想定しているが、それはあくまで事後的な行為であり、前反省的に物語を理解し共感する映像体験そのものではない。他方でアトラクション性は、映像を個々の生理的、神経学的な刺激として捉えることで人間を物質的存在に還元してしまうが、映像体験の核心はむしろ、刺激をさまざまな意味とともに理解することにある、刺激と身体的反応とを結びつけるその意味こそが重要なのだ。したがって、この両者はいずれも現実の映像体験からはほど遠い、問題を含んだものである。

このような問題が生じる理由は、結局のところ物語性／アトラクション性が、心身二元論の地平に立っていることに由来している。この二元論を克服してアクチュアルな受容者像に接近するために、次節では心身二元論批判を検討し、社会的身体という概念を導入する。

2.2 心身二元論と社会的身体

ニック・クロスリーによると、心身二元論とはデカルトによって定式化された、人間を精神と身体の二つに分離して捉える思想である。そこでは、精神は非物質的ながらも反省的で観想的な

実在であり、一方の身体は科学法則に従う単なる物質である。そしてデカルトは、精神を人間性の根源として、物質的な身体と違って自然法則に還元されない超越的な存在として位置づけた。この心身二元論は、当時の自然科学の発展と結びついており、また主観／客観の区分を生み出すことで今日まで大きな影響を与えている。しかし、デカルトは精神を超越的ながらも実体として規定したがために、この二元論に基づくと、精神と身体との相互作用の不可能性や主知主義といった哲学的諸問題が発生してしまう。したがってクロスリーは、デカルトが提起した心身二元論自体が誤りであるとしているが、自然科学的な還元論から人間性を救出しようとしたその試み自体は評価している（Crossley 2001 = 2012: 24-48）。クロスリーは、人間性を確保しながらこの二元論を回避するためには、社会的な相互作用を身体的に知覚し、同時に精神的に意味づける社会的身体が有効な概念であると結論づけている（Crossley 2001 = 2012）。

さて、ここで精神／身体という二元論は、映像の物語性／アトラクション性と明らかに対応しているのではないだろうか。物語性を理解することは、映像を吟味し解釈していく精神的な営みである。したがって、物語性は反省的な精神活動に立脚して初めて理解される。さらに、そこではしばしば審美性が追及されている。このことも、精神的活動の物質に対する超越性を見出す心身二元論の発想であるといえる。それに対して、アトラクション性が強調するのは、映像が刺激として身体に働きかけた結果生じる、化学物質や神経が引き起こす反応である。これは心＝脳一元論に依拠しており、結局のところ、物質的な枠組みの内部でしか現象を捉えていない。映像が脳内の化学物質に影響を及ぼすという刺激－反応図式は確かに成立するであろうが、これは映像体験を説明することとはまったく異なることである。つまり、映像体験を説明する際の問題はあくまで「刺激が何を意味するのかということであり、厳密に言えば、その刺激の意味は物理的諸特性には還元できない」（Crossley 2001 = 2012: 67）のである。

このように、物語性／アトラクション性が想定する受容者像は心身二元論的であり、前述の問題はそこから生じるのだ。これを克服するために、クロスリーが提起した社会的身体を考察する必要がある。社会的身体とは、行為者の属する社会集団内で構築された知覚や認識の枠組み——身体図式あるいはハビトゥス——を内化した身体のことである。社会的身体は『「内側から外側へと」感じたり知覚したりする感覚的存在』（Crossley 2001 = 2012: 76）の面を有するのに加えて、一義的に決定された刺激－反応の対応関係を突き破って新たな実践を生み出しうる創発性をもっている。したがって、「意識的な経験としてのこの感覚性（強調原文）」は「神経科学によってもたらされるものとは質的に異なるタイプの分析が求められるような質を必然的にもなっている」（Crossley 2001 = 2012: 76）おり、物理的な世界だけに還元することは不可能である。他方で社会的身体において、知覚は身体的な活動であり、思惟や判断よりも先行することで「知覚主体を生み出す」（Crossley 2001 = 2012: 138）。要するに社会的身体は、前反省的な心的活動としての映像体験を適切に捉えることができると同時に、創発性を含むことで、解釈を可能にする知覚カテゴリーが「普通はごく単純に普遍的で永続的なものと考えられているが、実は歴史的」（Bourdieu 1992 = 1996: 205）で、ある社会集団に限定されたものに過ぎないという知見を

前進させている。したがって、社会的身体とそれが属し、それと相互作用する社会空間を分析することが、映像によってもたらされた感覚や情動、すなわち映像体験を再構築する唯一の方法なのである。

2.3 触感的視覚

本節の目的は、前節までの映像受容者についての議論を、^{ハプティック}触感的視覚という概念を用いてさらに前進させることである。渡邊は、ジョナサン・クレーリーの議論を援用することで、イメージの「触覚性」について指摘し、映像圏的な知覚としてアトラクション性と結びつけようとしている（渡邊 2012: 85-9）が、この議論はアトラクション性の一面性を考慮してもなお、不十分なものである。クレーリーが指摘するステレオ・スコープ的な視覚モデルとは、主客の境界線を解消した立体的あるいは身体的な知覚を意味しており、受容者は「観察者 observer」として「カメラ・オブスキュラによって前提とされてきた内部／外部の固定した関係の領域から引き離され、内的感覚と外的記号とのあいだの区分がもはや後戻り不能なまでに曖昧になるような、境界線なき境域に投げ込まれるのである」（Crary 1990 = 1997: 47）。この議論は、映像が受容者を巻き込むようにして知覚されることを指摘したという点で優れた知見を提供しているが、他方で「観察者」を「あらかじめ定められた可能性の集合の枠内で見える者であり、さまざまな^{コンヴェンション}約束事や限界のシステムに埋め込まれた存在」（Crary 1990 = 1997: 21）であるとしている点で過度にシステム決定論的であり、受容者の知覚がもつ創発性を理解することができない危険性がある。

そこで以下では、現象学的な観点から知覚の主体性と創発性を指摘したローラ＝U・マークスの議論を参照する。マークスは、^{ハプティック}視覚を光学的視覚と触感的視覚に分け、前者は、観客が映像から精神的距離を取り、秩序立てて映像を理解するときに作用するのに対し、後者は、視聴覚以外の感覚を巻き込みながら作用し、身体的記憶に呼びかけることで観客とイメージのあいだの距離を縮めるダイレクトなものとしている（Marks 2015 = 2015: 37）。この二つの視覚類型が示す観客とイメージとの距離感はクレーリーの議論とも対応している。また、マークスは「難なく視覚的情報をもたらすわけではないイメージを、観客は無視してしまいがちなので、^{ハプティック}触感的イメージは観客自身の意欲と興味を要求する」（Marks 2015 = 2015: 37）と述べている。このことからわかるように、^{ハプティック}触感的視覚は受容者の積極性を強調しており、またそれが身体的記憶に働きかけるという点で、前節で導入したハビトゥスを内自化し、それを習慣的に運用することで実践を繰り返す社会的身体とも親和的である。さらにこの^{ハプティック}触感的特性に働きかける技術や芸術作品は「一方では主体と世界との現象学的な絡み合いを潜在的に豊かにし、他方で身体化の新しい形式を創り出す」（Marks 2015 = 2015: 39）から、感覚の創発性を理解することも可能になる。

したがって、我々がマークスの^{ハプティック}触感的視覚という概念を導入することで社会的身体による映像受容についてもたらされる知見は次の4点である。第一に、この知覚は身体的記憶の動員によって可能となるという点で歴史的かつ社会的なものであり、我々は社会的身体による実践の一つである映像体験について、具体的な説明力を強化できること、第二に、映像体験は独立した視聴覚

によるものではなく全身を巻き込んだものであり、中でも特に触覚性が鍵となること、第三に、映像体験は主客が未分化でまるで映像空間に入り込んだような経験として現象学的に理解すべきであり、またこれは触覚性によっても裏付けられるということ、そして第四に、この概念には主体の積極性や感覚の創発性が含まれており、映像受容は一方的でも一義的でもないということ、である。

そしてマークスは、映画がこの^{ハプティック}触感的特性に達するための方法として、具体的には低い解像度や浅い焦点面、テクスチャをもつイメージなどを挙げている（Marks 2015 = 2015: 37）が、〈特撮〉においてはまさに、ミニチュアや着ぐるみのモノ性がこの^{ハプティック}触感的視覚を^{ハプティック}作動させる要件として機能しているのではないだろうか。したがって、^{ハプティック}触感的視覚は今日の〈特撮〉の受容のあり方を記述するうえでも極めて有用な概念であると考えられる。

3 〈特撮〉をめぐる言説分析

3.1 〈特撮〉の意味変容

〈特撮〉の具体的な意味内容は、現実の〈特撮〉についての語りの中で日々つくられるものである。いいかえると、〈特撮〉について語ることは、同時に「〈特撮〉である／ない」という境界線を引きなおす行為であり、したがって現在何が〈特撮〉であると認識されているのかを知るためには、その言説空間を分析する必要がある。今日〈特撮〉を語り、その独自性を肯定する言説としては、たとえば以下のようなものがある。

ミニチュアとぬいぐるみをメインに使った『ラブ&ピース』は、おそらく日本で最後の「伝統的な特撮映画」となるだろう。CGの利便性（この場合、その表現の幅を越えて安価に済ませることができる経済効率が重要である）が優先される中で、園子温と田口清隆は精巧な東京のミニチュアを組み、それをぬいぐるみの巨大生物が破壊するという時流に抗う撮影を行っている。オフィシャルのインタビューで園は「CGならアメリカに負けるかもしれないけど、反対に日本の特撮文化の凄さを見せてやろうって」と語るが、これは同時に特撮シーンでの田口の才能を前面に押し出そうとしているようにも読める。（中略）

日本の特撮事情はテクニックやクオリティ以前に経済的な事情でCGを取り込もうとしている。それに対して園も田口もともに自主映画出身である。ここに時代の節目がある。日本の特撮映画のベースが21世紀に入り、スタジオからインディペンデントに移行しているのだ。経済効率を優先する大手の撮影所は大金をかけ（この場合、主にキャスティングであるが）CGを率先して取り込むことで全編これビジュアル的に派手な超大作を作る。だがそこに特撮を巡るワンダーはない（『寄生獣』がよい例だろう）。しかし、小規模であっても映像センスと力強い演出さえあれば、それは大特撮映画として我々の前に驚くべきビジョンを投げつけることが可能なのだ。（『別冊映画秘宝 特撮秘宝 vol. 1』2015: 151-2）

ここでは、日本において経済的な合理性から使用されるCGを否定的に捉えている。〈特撮〉は本来、大衆向けの娯楽文化であるから、経済効率を考慮に入れることは至極もっともなことであるにもかかわらず、である。経済的側面の否定は、今後の特撮映画が自主映画中心になるという部分にも表れており、また他方でミニチュア特撮の正統性を「伝統的」や「日本の」といったレトリックを用いて強調することで、ミニチュアや着ぐるみこそが〈特撮〉を構成する重要な要素であると語られている。このようなミニチュアや着ぐるみというモノ性の観点から〈特撮〉を定義し評価する様子は、庵野秀明が2012年に開催した「館長 庵野秀明 特撮博物館 ミニチュアで見ると昭和の技」などにも表れている近年の中心的な視点である。

一方で、〈特撮〉への過度な愛着に対する批判も存在する。たとえば、岡部淳也はあるインタビューで、〈特撮〉への執着が日本の映像産業にとってマイナスであり、世界的な市場を考慮するならば、ハリウッド映画を参照すべきであると述べている。

— 現在、特撮不況、怪獣不況とか聞きますが日本の怪獣コンテンツは今後どうなってゆくと思われますか…

（中略）もっと言えば、怪獣マニアみたいな思い入れのない一般人の観点は、ハリウッド映画の方が良いわけです。

— 過去形ということですか？

昨今、叫ばれている、『特撮の火を絶やしちゃいけない』『今後のために特撮を使わなきゃ、とか、活かさなきゃ』となってくると、日本は様式美的な独自の方向に進んでって、世界的な映像水準でみるとさらにレベルダウンしちゃうんじゃないでしょうかね？（中略）それは趣味やアートとしての狙いならわかるけど、やはり一般観客に感情移入させたいなら、怪獣なり遺物的存在の置かれる背景をきわめてリアルに、リアルに上げていかないと情感を揺さぶる映像になり得ないと思うんですよ。（中略）

あと特撮という言葉の持つイメージ。旧来のウルトラマン的な特撮や「巨神兵東京に現わる」とか、ああいう日本特撮様式美みたいなイメージで定着してる。

ただ、それはそれで世界的に見たら、日本特撮や怪獣は、伝統的文化ではあっても、映像エンターテインメント的にはレベルが低いと思います。（『特撮ゼロ 創刊準備編』2014: 44-5）

ここではCGという言葉が明確に語られるわけではないが、「世界的な映像水準」としてハリウッド映画が対置されることで、〈特撮〉を否定的に捉えている。渡邊（2012）は近年のハリウッド映画がCGなどを多用して「アトラクション化」していることを指摘していたので、ここで対置されたハリウッド映画もやはり、CGが用いられている作品を想定していると理解できる。したがって、否定的言説であれ肯定的言説であれ、今日の〈特撮〉はCGを多用した映像と対置する形で認識されているといえる。さらに、以下に挙げる氷川竜介の主張のように、〈特撮〉の

内側においても、より〈特撮〉的であるか否かという序列化が行われている。

「特撮」の定義を本レポートの趣旨に沿って、以下のように再整理してみる。フィルム撮影のアナログ時代、ミニチュアワークと光学技術を中心としたトリックにより撮影され、その技術・技法が「映画的世界観」を確立し、なおかつそのスペクタクル性がキャスト以上の「求心力」をもって物語を支えるもの。

こうとらえ直すと、「特撮映画」と言うジャンルの中でも「戦争映画」と「怪獣映画」が双壁として量産され、主軸となった理由も明白になるのではないか。逆に言えば、「忍術映画」あるいは『月光仮面』（1958～1959）や『少年探偵団』（1956～1959）、『新諸国物語 紅孔雀』（1954～1955）など「少年ヒーロー映画」が、いかに部分的に特殊技術を使っているも「特撮映画」としては、サブと認識される理由も出てくる。ボーダーにあるのが『透明人間』（1954）や後の『仮面ライダー』（1971）などであるが、このジャンルの境界の厳密性やその理由については今後の研究課題とする。（氷川 2013: 14）

ここでは、広義には同じように〈特撮〉であると思われる戦争ものや怪獣ものと、『月光仮面』や『少年探偵団』などの等身大のヒーローものとを、「主軸」と「サブ」として差別化している。そしてここで、より中心的なものとされる〈特撮〉作品もやはり、ミニチュアや着ぐるみを用いて撮影された映像群であり、これは先ほどの『ラブ&ピース』の言説とも一致する。

以上のように、現在〈特撮〉を語ることによって焦点化されているのはミニチュアと着ぐるみなどのモノ性であるといえる。しかし、この定義はCG との比較によって与えられることから明らかに、決して普遍的な定義ではない。たとえば、「特撮の神様」と称されている円谷英二は、〈特撮〉に今日のような特殊な意味や価値を見出しているわけではなかった。

〔昭和 12 年を振り返って：引用者注〕いろいろ考慮の末、特殊技術による、映画製作の合理化を主眼にして、技術の研究をすることにした。最初から金のかかるトリック映画を製作の目標にして、会社に不安や危惧の念を与えることは上策ではないが、少しでも従来より製作費を軽減させることの出来る技術が実績の上で認識されることは、特殊技術を発表させる上において至極賢明な策といわなければならない。（円谷英二 [1958] 2010: 303）

しかし最近のアメリカ映画などでは、普通の劇映画にトリックや合成を盛んに使っています。（中略）ところが日本では、科学ぎらいの監督がいて、トリックなどを使うと芸術が損なわれると思っている人がいる。ロケへ出かけてのんびりと天気待ちしている。映画を合理的に作るため、これからは空想映画ばかりでなく、芸術作品にもトリックや合成を使うべきじゃないでしょうか（円谷英二 [1959] 2010: 309-10）

これらと現在の言説を比較すれば、両者の〈特撮〉³⁾に求める意義が反転していることがわかる。円谷英二にとって〈特撮〉は、映像を合理化するための一技術に過ぎず、そのためいくつかの技術のあいだの序列化もなされていない。さらに、〈特撮〉に求められているのは、現在のようなモノ性ではなく、ほかの実写映像と区別できない写実性であった。

横田 理想としては、特殊効果でやったか、実際にやったかわからないというところに到達する。それが理想ですね。一本一本でそれに進めていくことが必要だと思います。

田中 特殊効果は特殊効果としてはっきり顔を出してはいけない。要するに映画の中の実写でなければいけない。(円谷英二 [1943] 2010: 219-220)

また、『ハワイ・マレー沖海戦』(1942)の特撮映像をGHQが実写だと勘違いしたというような円谷英二に関する逸話にも、写実的なリアリティへの志向性が表れている。このように〈特撮〉は、映像表現のための手段からその目的へと変化したといえ、それは今日の言説空間で、モノ性に焦点が当たっていることから確認できる。

3.2 〈特撮〉の空気感・世界観

前節では、今日の言説空間において〈特撮〉がモノ性によって定義づけられ、表現の目的として認識されていることを指摘した。本節では、このモノ性が受容者にいかなる効果をもたらしているのかについて考察する。このことに関して実相寺昭雄は、切通利作のインタビューで以下のように述べている。

なるべく怪獣が出てきたように、現実らしくやってくつてというのが最近の怪獣ものの傾向でしょ？ CGを多用して。だけどそれをやると空気感や距離感がなくなって、よけいリアルじゃなくなる。それは実写のアニメ化ですね。

僕も最初は、テレスドンがミニチュアセット壊してもビルの鉄骨も出てこないし、事務机も落ちてこないなんてのが嫌だったんだけど、今はそうも思わなくなった。

最近また円谷英二さんの特撮を見直してすごいと思うのが、空気感の中で壊すっていう面白さね。それをやっぱり日本人は楽しんでいるんだね。子供が積木作って、全部足で蹴るみたいだね。時計を分解して元に戻らないとかね。ミニチュアっていうことを十分理解しながらなおかつ楽しんでいる。何も本物に近づけようとか、実際に怪獣が出たらとか、そういう理屈で楽しむものじゃないんだよね。(切通 2000: 203-4)

『ウルトラマン』(1966)制作当時⁴⁾は、写実的な現実感を志向しミニチュア特撮の至らなさに不満を抱いていた実相寺だが、CGによってそのような描写が可能になると、今度は逆にCGを不完全に感じてしまっている。このことは、この時点で〈特撮〉に求めるものが、写実的なリ

アリティではなく、独特の「空気感」を含んだものであることを示している。この「空気感」は具体的にどのようなものであり、またなぜそれが形成されたのであろうか。

それは、1960年代の子ども番組としての〈特撮〉ジャンルの成立と結びついていると考えられる。前節で確認したように、円谷英二が〈特撮〉技術に取り組んだのは、映像表現の可能性を広げるという意志からであり、少なくともはじめから、〈特撮〉を怪獣もののような固有のジャンルに限定するものとみなしていたわけではなかった。

〔佛田洋：引用者注〕日本は怪獣やSFものだけに特撮が傾倒していった普通のドラマには試されていかなかったんですよ……円谷さん自身は、きっと怪獣ものだけでなく、一般的なドラマにも特撮を盛り込んでいたんじゃないかな、と……円谷さんが生きていたら、もう少し邦画の流れも変わってたんではないかと思いますよ。（『素晴らしき円谷英二の世界』編集委員会 2000: 81）

しかしながら、そのような円谷英二の思いに反して、日本では〈特撮〉が適用される作品の種類は次第に固定化していった。とりわけ怪獣ものが子どもを中心に人気となったこともあり、1960年代には次々と怪獣ものの映画がつくられた。この、怪獣ものというジャンルの形成が、結果として〈特撮〉がもたらす表現に大きな制約をかけることとなったのではないだろうか。というのも、怪獣ものへの収斂によって、〈特撮〉は主な観客を子どもとして想定するようになり、残酷な、あるいはグロテスクな表現を次第に自主規制するようになったからである。その様子はまず、作品の内容の変化から読み取ることができる。たとえば『ゴジラ』シリーズにおいては、1954年の第1作にあった戦争やその被害を思い出させるような暗い描写が、続編では減少し、次第に怪獣同士の格闘を中心とした明るい雰囲気作品へと変化していく。また、これは作品内容の変化だけではなく、円谷英二の様子にも表れている。

——子供相手に真剣だったというのは有名ですね。

〔川北紘一：引用者注〕『一生懸命だな……やはり子供の夢を壊さないように映画をつくってたってことだな。でも、その思考は後半の……いわゆる怪獣のバトルものになってからだと思いますよ。それは自分のお孫さんができてからじゃないかな。でも初期の「ゴジラ」なんか……あれは子供向けにつくったとは思えないんですよ。戦争映画ですよ。あとになって円谷一さんや皐さんに子供ができた⁵⁾ときに〈孫を〉意識して怪獣映画をつくったところがあるんじゃないのかな』（『素晴らしき円谷英二の世界』編集委員会 2000: 32）

〔中島春夫：引用者注〕前に、東宝の人だったと思うんだけど“たまには“ゴジラ”も散々やられて血を流してみたらどうですか？”って言ったヤツが、“バカヤロー！”ってオヤジさんに怒られていた。“お前、この作品をなんだと思っているんだ！ 子供に見せるんだよ。

子供に血を見せたらどういうことになるかわかってるのか!!”って——子供向けの作品に真剣に取り組んでいたんだよね。ゴジラも前半は怖かったけど、後半は明るいタッチになったし——（中略）

オヤジさんの作品は、後半になるほど子供の味方になっていったよね。（「素晴らしき円谷英二の世界」編集委員会 2000: 39-41）

この二人の円谷英二への印象から読み取れるのは、彼の姿勢が、とりわけ後半には子どもを強く意識したものに变化し、それに伴って作品の世界観も、より穏やかなものに変容していったということである。このような意識は、初期ウルトラシリーズの怪獣デザインを担当した成田亨の意識とも共通している。成田は、「動物をただ巨大化させるのではなく、必ず独創性を入れる。頭が2つ、手が4本など、奇形化はしない。体を傷つけたり、血を流させたりと、不快なものにはしない」という怪獣デザイン三原則を挙げ、「不健康で不愉快なものをわれわれはみなさんにみてくださいといってテレビに放映するわけにはいきません」という意識でデザインを行っていた⁶⁾。このような、子ども向けという意識の強い後期の円谷作品の世界観について、八木毅は「円谷英二のフィルターを挟んだ、写実的なものというよりは絵画的な世界観であり、一つのファンタジーとして気持ちよかったからこそ、その後ジャンルとして成立した」⁷⁾と述べている。

このファンタジーとしての世界観とは、いわばグロテスクさを回避したものである。怪獣同士の格闘はプロレス的に描かれ、そこで血が流れることはほとんどない。怪獣たちから逃げ惑う群衆は描かれても、被害にあった人々の無残な姿も描かれず、シリーズにおいては怪獣たちの登場と被害が毎回リセットされる。さらに怪獣たちは恐ろしいものの、不気味さはなくどこか愛嬌さえ感じられる⁸⁾造形となっている。そして、怪獣を倒した時だけでなく、ビル破壊の描写においてさえカタルシスを感じる⁹⁾というように、〈特撮〉が描く暴力は全く残酷さが欠け落ちている。このことを、中沢新一は精神分析的に捉え「暴力の直前にある暴力の原型のようなもの」（中沢 1997: 41）と評している。もちろん、それぞれの作品において暴力的な内容をもつ場合もあるが——それゆえに神谷和宏（2011、2012）などのように、その意味を問う批評が多く存在するのだが——〈特撮〉という映像形式はそれらが無害化してしまうのだ。このように、〈特撮〉がジャンルとして固定化されていく中で、〈特撮〉の世界観がファンタジーとして構築され、写実性に変わる独自の「空気感」を形成していったといえる。このように、現在の〈特撮〉におけるモノ性とは、歴史的に結びついたこの「空気感」を表現するためのものであり、したがってそれは単なる技術以上の価値をもつようになったのだ。

3.3 〈特撮〉のモノ性と触感的視覚

第一節では今日の〈特撮〉言説においてモノ性が焦点化されていること、第二節ではこのモノ性が〈特撮〉のファンタジックな世界観を表現するための要素として機能していることを指摘した。本節では、この世界観とモノ性との結びつきに注目し、その受容を媒介する感覚こそ触感的

視覚であると結論づける。

〈特撮〉が触感的に知覚されていることは、第一に、その語りの中で触覚的な表現が何度も語られていることから裏付けることができる。たとえば円谷英明は、以下のように述べている。

当時の特撮は、CG（コンピュータ・グラフィックス）に慣れた今の視聴者から見れば、ちやちな子供だましと言われるかもしれません。ただ、これだけは言えます。特撮にはでこぼこした手触り感があります。それは実物だけが持つ迫真です。どう壊れるかはやってみなければ誰にもわかりません。作った人が、こうなるだろうと考える決めつけを、あっさり裏切ります。全能ではない生身の人間と、なかなかその思いに応えてくれない素材が織りなす、結果が予想できないドラマです。（円谷英明 2013: 9）

ここでは、〈特撮〉の迫真性を「でこぼこした手触り感」という極めて触覚的な言い回しによって表現している。また、『ウルトラマンティガ』（1996）においてCGを担当した田嶋秀樹も、飛行機モデリングの細部にまで気を遣い、表面の塗装や汚れにこだわってプログラミングしたり、まるで模型をつくるようにデザインしたり、飛行シーンの描写は本物ではなく模型を飛ばしているような感覚でイメージを構成したりしている（切通 2000: 187-190）と述べており、ここでも、表面の質感に強い関心が寄せられている。このように、〈特撮〉のモノ性は、視覚的というよりも触覚的に感受されている。

また〈特撮〉映像は距離を取って眺められているのではなく、映像空間内に引き込まれた「観察者」の視点から、受容されていると理解するべきである。

〔庵野秀明：引用者注〕“現実の中に空想を紛れ込ませることができる”ですね。本編と呼ばれる実物をとったパートと空想の映像を組み合わせる。これは特撮でしかできないことなんです。アニメだと絵という記号で作り上げていくので、最初から全部虚構なんです。特撮は、実際に映っている映像空間に異物を紛れ込ませられる唯一の方法だと思います。（『Newtype the live: 特撮ニュータイプ』10(3): 18-9）

ここでの「現実」とは何か。それは物語世界のことでなく「実際に映っている映像空間」のことを指している。そしてこの「空想」こそ、前節で検討したファンタジー性であるということが出来る。すなわち、庵野が〈特撮〉の魅力として語る「現実」と「空想」の混在とは、ミニチュアや着ぐるみといった実物のモノによって、「空想」が「現実」に落とし込まれ、具現化されることだと理解できる。これは映像をそれとして見る体験というよりは、映像の中に入り込んで共感するような体験なのではないだろうか。つまり、「現実」に紛れ込んだ実物の「空想」に触れ合う体験として〈特撮〉は受容されているということであり、これもやはり触感的視覚によってはじめて理解可能となる。

そして、このような映像にモノ性を見出そうとする志向性は、ミニチュアや着ぐるみを用いた映像だけではなく、それらと対比的に捉えられているはずのCGに対してまで向けられている。啓虎宏之は、フル3D CGアニメーションで制作された短編映像作品に対して以下のように語っている。

また、TVシリーズで登場したネロンガ、レッドキングは逆に着ぐるみらしさを強調し、オリジナルの動きをベースにアレンジしたアクションを見せており、遠目で見ると一瞬着ぐるみと勘違いしそうな、別の意味でのリアル感を出しておりまして、作り手側のオリジナルに対するリスペクトが感じられて大変好感が持てます。(中略)

さて、本作を見終わって思ったのですが、その迫力もさることながら、フルCG作品としたことで一抹の寂しさも味わったことも事実です。やはりウルトラ怪獣は、実際に触れる着ぐるみをメインとした造形物の方が、味わいや独特の迫力があるのでは、と。(啓虎 2013: 20-1)

先ほどの田嶋やこの啓虎のように、CGで表現された描写にさえ、触覚的にモノ性を見出そうとしている点で、彼らは示された映像を受動的に経験しているのではなく、むしろ映像を主体的に体験しているといえる。いいかえると、彼らは〈特撮〉を受容する際の身体図式を、CG表現の理解にまで拡大して適用しているということである。このことはまさしく、社会的身体あるいは触感的視覚が可能にする創発性の表れである。

前節で示したように、モノ性と〈特撮〉の「空気感」は歴史的に結びついており、したがって、〈特撮〉受容においては身体的記憶が動員されていることが示唆されていた。本節では、〈特撮〉言説をさらに分析することで、そこでは触覚性を強調した表現がなされていること、映像空間にまるで入り込んでモノ性と触れ合うような理解がなされているといえること、〈特撮〉を理解する身体図式がCGにまで適応されるようになってきているという点で受容のあり方が創発性をもっていることという3点が示された。要するに、現在の〈特撮〉受容者は、映像空間内で触覚的にモノ性を知覚することによってファンタジックな独特の「空気感」を感じており、さらにこの身体図式は、本来は対立しているはずのCGの一部にまで適応されるようになってきているということである。これらの特徴は、第2章で検討した社会的身体と触感的視覚を用いることで初めて理解可能となったものであるが、この分析は逆に、映像受容において触感的視覚が有効な概念であるということも示している。

4 おわりに

本稿では、従来の映像論で中心的であった物語性／アトラクション性が想定してきた受容者像が、心身二元論と結びついたものであると批判し、それを乗り越えるために社会的身体と触感的

視覚という二つの概念を検討した。そしてこれらを用いて、現在の〈特撮〉受容のあり方を経験的に再構成することを試みた。その結果、今日の〈特撮〉受容においては、ミニチュアや着ぐるみといったモノ性が焦点化されるようになってきていること、モノ性は歴史的に形成されたファンタジックな世界観と結びついていること、このモノ性を通してファンタジックな世界観を受容するために触感的視覚が機能していることが明らかとなった。このような〈特撮〉のアクチュアルな受容のあり方を理解できたことは、今後〈特撮〉をめぐる文化運動を分析する際に、実践者への理解を可能にするという点で、重要な知見を得ることができたように思われる。

他方で理論的な面では、本稿が検討した社会的身体と触覚的視覚によって従来の研究の限界を克服し、新たな受容者像を構成できたことは映像論にとって意義深いものである。とりわけ、近年注目されてきたアトラクション性は、映像受容の感覚工学的な一面性を誇張し、文化の多様性を切り捨ててしまう危険性があったため、これを指摘し克服できたことは重要である。

注

- 1) 本稿が注目するのは特定の技術や作品ではなく、「特撮」という語の用いられ方である。以下、本稿では〈特撮〉と表記することでシニフィアンであることを強調する。
- 2) たとえばレフ・マノビッチ (2001=2013)、北野圭介 (2009) など。
- 3) 円谷の言説内では「トリック」「特殊技術」といった言葉が対応している。
- 4) 「地底怪獣のテレスドンが登場する回のこと。特撮班は東京・青梅で一日かけて、円盤が飛ぶシーンを撮影した。出来上がったフィルムを、実相寺昭雄監督が『苦勞しても、チャチに見えたのでは使えない物にならない』とにべもなく言ったため、騒ぎになった。」(『読売新聞』1992.4.21 夕刊)
- 5) 一の長男昌弘が生まれたのは1957年、皐の長男一夫が生まれたのは1961年である。
- 6) 『美の巨人たち』『MANの立像』2015年7月4日放送、テレビ東京。
- 7) 2015年3月21日、京都文化博物館における八木毅講演会「特撮魂を語り継ぐ」の講演より。
- 8) 「ゴジラの魅力は何ですか、と聞かれると田中プロデューサーは自慢げに応えます。『怖いけど、愛嬌があるんだ』。(富山省吾 2015: 23)」
- 9) 「一騎打ちの際、一陣の風が吹いた後、電線がショートし、スパークするのをきっかけに撃ち合ったり、パンチすると、そこで起きる爆発を、周囲のミニチュアが砕け、破片が弾けるさまで表現するカットにはもうシビれまくった。(切通 2015: 23)」

参考文献

- Bourdieu, Pierre, 1992, *Les règles de l'art: Genèse et structure du champ littéraire*, Paris: Éditions du Seuil. (= 1995/1996, 石井洋二郎訳『芸術の規則 I / II』藤原書店.)
- Crary, Jonathan, 1990, *Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*, Cambridge, Mass: The MIT Press. (= 1997, 遠藤知巳訳『叢書◆近代を測量する 1 観察者の系譜——視覚空間とモダニティ』十月社.)
- Crossley, Nick, 2001, *The Social Body: Habit, Identity, Desire*, London: Sage. (= 2012, 西原和久・堀田裕子訳『社会的身体——ハビトゥス・アイデンティティ・欲望』新泉社.)

- Gunning, Tom, 1990, "The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde," Thomas Elsaesser ed, *Early Cinema: Space, Frame, Narrative*, BFI Publishing, 56-62 (= 2003, 中村秀之訳「アトラクションの映画——初期映画とその観客, そしてアヴァンギャルド」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, 303-15.)
- Manovich, Lev, 2001, *The Language of New Media*, Cambridge, Mass: The MIT Press. (= 2013, 堀潤之訳『ニューメディアの言語——デジタル時代のアート, デザイン, 映画』みすず書房.)
- Marks, Laura=U, 2015, *An Archaeology of Haptic Perception* (= 2015, 程謙訳「触覚的知覚の考古学」宇野邦一編『ドゥルーズ・知覚・イメージ——映像生態学の生成』せりか書房, 24-42.)
- 神谷和宏, 2011, 『ウルトラマンと「正義」の話しよう』朝日新聞出版.
- , 2012, 『ウルトラマンは現代日本を救えるか』朝日新聞出版.
- 北野圭介, 2009, 『映像論序説——〈デジタル／アナログ〉を越えて』人文書院.
- 切通理作, 2000, 『地球はウルトラマンの星』ソニー・マガジズ.
- , 2015, 「アナログとデジタルをつなぐ『底力』ウルトラマンガinga S〜篤農凝縮の16本を振り返る!」『特撮ゼロ・春の号』2: 23-7.
- 啓虎宏之, 2013, 「これが新時代の『ウルトラ怪獣』だ!! 『大怪獣ラッシュ ウルトラフロンティア』」『特撮が来た』ガメラが来た! 27: 19-21.
- 「素晴らしき円谷英二の世界」編集委員会, 2001, 『素晴らしき円谷英二の世界』中経出版.
- 円谷英二, 1943, 「特殊技術の根本的確立〔座談会〕」『映画技術』(再録: 竹内博編, 2010『定本 円谷英二 随筆評論集成』ワイズ出版, 208-29.)
- , 1958, 「トリック映画今昔談——特殊撮影技師として歩いた四十年」『中央公論』(再録: 竹内博編, 2010『定本 円谷英二 随筆評論集成』ワイズ出版, 298-307.)
- , 1959, 「特殊撮影 世界に誇るまで きょう映画の日, 東宝・円谷英二監督にきく」『報知新聞』(再録: 竹内博編, 2010『定本 円谷英二 随筆評論集成』ワイズ出版, 308-10.)
- 円谷英明, 2013, 『ウルトラマンが泣いている——円谷プロの失敗』講談社.
- 富山省吾, 2015, 『ゴジラのマネージメント——プロデューサーとスタッフ25人の証言 Managing GODZILLA』KADOKAWA.
- 蓮實重彦, 1993, 『リュミエール叢書 16ハリウッド映画史講義——翳りの歴史のために』筑摩書房.
- 長谷正人, 1998, 「第7章 映像化社会の成立と映画の変容」井上俊編『新版 現代文化を学ぶ人のために』世界思想社, 125-44.
- 永川竜介, 2013, 「第2章 概論」庵野秀明・樋口真嗣監修, 2013『日本特撮に関する調査』森ビル株式会社, 9-97.
- 中沢新一, 1997, 『今ここに生きる子ども ポケットの中の野生』岩波書店.
- 渡邊大輔, 2012, 『イメージの進行形——ソーシャル時代の映画と映像文化』人文書院.
- 『別冊映画秘宝 特撮秘宝 vol.1』, 2015, 洋泉社.
- 『特撮ゼロ 創刊準備編』2014, アオ・パブリッシング.
- 『Newtype the live: 特撮ニュータイプ』10 (3), 2012, 角川書店.