

『ガメラ 3 邪神〈イリス〉覚醒』(1999 年)における京都

—— 怪獣映画における都市・京都の表象 ——

沢 水 男 規

京都大学大学院 共生人間学専攻

〒 606-8501 京都市左京区吉田二本松町

要旨 本論文は怪獣映画『ガメラ 3 邪神〈イリス〉覚醒』(1999 年)における京都の表象について論じるものである。第一節では本作において怪獣たちが京都の街並みをどのように破壊しているかを分析し、本作における京都の破壊が他の都市の破壊よりも小さい規模で描かれていることを示す。第二節では他の映画作品を参照し、特撮映画というジャンル全般における京都の表象の特徴を見出す。第三節では京都という都市に対して本作の作り手が抱いていた「京都らしさ」の実態を考察し、本作における京都の表象に偏りが生じた要因を明らかにする。本作における京都の表象は、怪獣映画における都市の破壊、および映画における京都の表象に関する議論の中で従来十分に論じられてこなかった。本論文は映画における京都の表象に関する議論を発展させ、新たな視座を加えることを試みる。

は じ め に

「正義の怪獣だとかウルトラマンとかであって
も、街中で暴れたら、いくら正義だといっても傍
迷惑な話だろう」¹⁾。怪獣好きの子供なら誰しも
一度は抱いたことのある疑問だろう。実際多くの
怪獣映画は「お約束事」として、主役怪獣が相手
を倒す際に生じる犠牲には観客の注意を向けない
ように作られてきた。その中で、意欲的にそうし
た諸要素を描いた数少ない怪獣映画の一つが『ガ
メラ 3 邪神〈イリス〉覚醒 (以下『ガメラ 3』)』
(1999 年)である。『ガメラ 大怪獣空中決戦』
(1995 年)から始まる所謂「平成ガメラ三部作」
のシリーズ三作目である本作は、渋谷と京都の二
都市を怪獣による破壊の舞台とし、破壊により生
じる犠牲を描いている。しかしこれら二都市の破
壊描写には差異が存在し、結論から言えば、京都
における破壊で生じる犠牲は非常に規模の小さい
ものとして描かれている。だが、本作に対しては
一般に高い評価が寄せられているものの²⁾、評価

に際して京都の破壊描写が注目されることは従来
非常に例が少ない。また映画における京都の表象
に関する議論においても、本作をはじめとする怪
獣映画は分析対象から外される傾向にある³⁾。

そこで本論文は本作における京都の表象に着目
し、本作における他の都市や、他の怪獣映画にお
ける京都の表象などを参照し、なぜ本作で京都に
おける破壊の犠牲が小さい規模で描かれたのかと
いう疑問に対する答えを導き出す。

1. 『ガメラ 3』における都市の破壊

本節では『ガメラ 3』において都市の破壊がど
のように描かれているかを分析する。本作におい
て怪獣が出現し破壊が描かれる都市は、主に物語
中盤における渋谷と、物語終盤における京都の二
都市である。そこでまずは民間人の死、次に建築
物の破壊という点から渋谷との比較を行いつつ京
都の破壊描写を分析し、またそうした本作の破壊
描写に対する従来の認識の概要を述べる。

1-1. 京都と渋谷での民間人の死

まずは渋谷と京都において民間人の死がいかに描かれているか、という点で二都市を比較する。本作の特撮監督である樋口真嗣は、自身が同じく特撮監督を手掛けたシリーズ前二作『ガメラ 大怪獣空中決戦』及び『ガメラ2 レギオン襲来』（1996年）に対して受けた指摘として、怪獣の足元で逃げ惑う人がいなかったことを挙げ、「痛いところを突かれた」としたうえで、『ガメラ3』では集大成としてこれまで出来なかったことをやり切りたい、と述べている⁴⁾。本作の監督である金子修介もまた、シリーズ前二作ではガメラを正義の怪獣として演出するために殆ど人的被害が出ないよう気を遣って描いていたが、後に「妙なモラルがあったのかもしれない」と反省し、本作では人的被害を描くことに対する躊躇いを捨てたという⁵⁾。

そして実際、渋谷の場面においては怪獣たちの足元で多数の民間人が死傷する様子が描かれる。具体的には、怪獣らが破壊した建築物の下敷きとなる人間や、怪獣らの戦闘によって生じた炎に包まれる民間人の存在をショット内に多数確認することができる（図1、2）。また一連の破壊の終了後、劇中ニュース番組によって、渋谷における死傷者数は1万5千から2万人であるという具体的な人数が示される⁶⁾。

一方、京都の場面では具体的に民間人の死が描かれることは無い。犠牲の規模は観客の想像に委ねられ、ショット内で民間人の死を確認することは出来ず、死傷者数が示されることも無い。このような差異が生まれた物語上の要因として、民間人の避難の描写における差異が挙げられる。渋谷

では怪獣の出現から間もなく都市の破壊が行われるため、体系立った避難が全く成立せず、故に多数の民間人が破壊に巻き込まれる。一方京都では、渋谷と同様に怪獣の出現から間もなく都市の破壊が行われるが、迅速に避難が行われ、怪獣が来襲するまでに民間人の避難が完了している。例として、本作で怪獣たちの最終決戦の場となる京都駅ビルにおける避難の描写を参照する。京都の場面ではまず、本作におけるガメラの敵怪獣であるイリスが東寺付近に降り立つが、その際に京都駅内にいる綾奈（前田愛）らを映すショットでは、避難する民間人の姿を背景に多数確認することができる。避難は迅速に進行し、駅員による的確な避難指示が行われている（図3）。そのおよそ1分20秒後、京都駅の上階からイリスを見る綾奈らを映すショットでは背景に民間人の姿は見られず、この時点で京都駅上階の避難が完了していることがわかる（図4）。およそ3分30秒後、ガメラとイリスは市街地を移動の末に京都駅ビル内で戦闘を開始するが、以降の京都駅ビル内での戦闘シーンでは駅構内に民間人の姿は一切見られない。このように、京都の場面では渋谷に比べて不自然な



図2



図1



図3



図 4

ほどに迅速な避難が描かれている。

また京都駅ビルにおける民間人の存在に関しては、本編と絵コンテに差異が見られる。ガメラとイリスが京都駅ビル内に進入した直後、ガメラがイリスの勢いに押されて駅ビルのガラスを突き破り、駅ビルの外に身体の一部がはみ出るという場面がある。この際、ガメラが駅ビルのガラスを突き破る瞬間をビルの外から捉えたショットの絵コンテには、駅ビル外の「逃げる群集」へとガメラによって突き破られた「夥しい量のガラス片が降り注ぐ」様が描かれている（図 5, 6）⁷⁾。しかしこの絵コンテを基に撮影された本編の同ショットには群集は一切映っていない（図 7）。「絵コンテ主義」とも称される本シリーズの特撮において、

絵コンテに変更を加えたショットが使用されることは非常に珍しく⁸⁾、この変更により本ショットは、絵コンテの時点では避難が間に合わなかった民間人に被害が及ぶ様を描くものであったが、本編では既に避難が完了したことを示すものになっている。

1-2. 京都の建築物の破壊

次に建築物の破壊という点から、本作において京都の破壊がいかに描かれているかを分析する。本作では京都全域で怪獣たちの戦闘が行われることはなく、JR 京都駅周辺、特に京都駅ビル内という非常に狭い範囲において戦闘とそれに伴う破壊が描かれる。そこでまずは、本作における京都



図 7

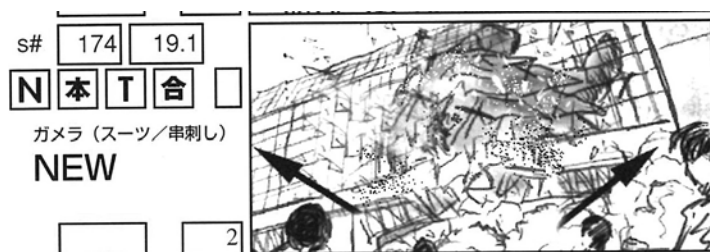


図 5

【特撮】【本編】【合成】

駅外側
ガラス張りの外壁、トラスを、ガメラがぶち抜く！
夥しい量のガラス片が降り注ぐ。



↓
カメラ、きらきらと光りながら落ちるガラスの破片に付けてPANNDOWN。
☆特撮：S#179-18の別アングル
☆本編：逃げる群衆 BB
☆ガラス素材wxp（降る破片のみ）
※PANはフルフレームの範囲内で。
(4P・Pan)

図 6

駅の破壊に注目する。須川まりは、日本現代劇映画における京都の表象を分析するにあたって、都市の表象分析だけでなく、撮影当時の社会的背景やロケーションの歴史も合わせて論じる必要があると論じている⁹⁾。本論もまた、怪獣による戦闘の舞台として用いられた具体的な建築物を、社会的背景を踏まえた上で参照する。

二大怪獣による戦闘の舞台であり、本作の最大の見せ場の一つとして用いられたロケーションである京都駅ビルは、神社仏閣の多い京都の中心地における近代的な建築物であり、特に本作が制作・公開された1999年当時においては、1997年に完成した京都駅ビルは京都駅周辺に存在する最新かつ最大の建築物であり、さながら近代化する京都の象徴であった。その近代的な姿は、建築に際して景観論争や反対運動が起こるなど、現在に至るまで賛否両論をもって受け入れられており、本作の公式パンフレットにおいても京都駅ビルを指して「古都に現われた巨大な戦闘空間は、まるで古代ローマの闘技場」¹⁰⁾との表現が用いられる等、本作の制作陣もまた京都駅ビルを異質な建築物として捉えていたことが窺える。

とはいえ本作では京都駅ビル周辺の破壊も僅かではあるが描かれており、それらを参照することで本作の新たな特徴が見えてくる。その特徴とは、本作で京都の神社仏閣の破壊が一切描かれないというものである。本作においてガメラとイリスは京都駅の南側かつ東寺の東側に着陸し、戦闘を繰り広げつつ北方向へ移動し、京都駅にて移動を止める。ここでまず注目すべきは、二怪獣の移動範囲が非常に小さいことである。渋谷ではガメラの敵怪獣であるギャオスが空を飛んで広範囲を移動し、地上のガメラとお互いに攻撃を四方八方に発射することで戦闘を繰り広げる。これにより渋谷では方角に関わらず広範囲の様々な建築物が被害を受けることになるが、一方京都では、ガメラとイリスは共に空を飛ぶことが可能であり、またビーム光線などといった遠距離攻撃が可能であるにも関わらず、着陸後は常に地上にて、至近距離の肉体攻撃のみで戦う。またこの際、二怪獣が京都駅の南側かつ東寺の東側のみで戦っていることにも注目したい。京都駅の北側には東西に渡って

西本願寺、東本願寺、涉成園などが存在し、もし二怪獣が京都駅の北側に着陸していたならば、京都駅へと移動する過程で何れかの神社仏閣を蹂躪することになっていただろう。またもし二怪獣が東寺の西側に着陸していたならば、京都駅へと移動する過程で東寺を蹂躪することになっていただろう。すなわち二怪獣が戦いを繰り広げながら移動した区域は、京都駅周辺で著名な神社仏閣が存在しない唯一の区域なのである。

とはいえ戦闘によって生じた火災などを考えると、数々の神社仏閣に一切損害が生じなかったとは考え難い。本作はこの点に関しては、損害をショット内に映さないという方法を取り、被害を間接的にのみ描いている。怪獣が降り立った際に付近に存在する唯一の著名な神社仏閣である東寺、特にその中でも五重塔は、象徴的に本作のショット内に幾度となく登場する。特撮美術を担当した三池敏夫は、本作における京都の破壊が「京都と言いつつ駅ビルだけ」であることに対し自覚的であり、いわゆる京都風情の場所を破壊の舞台とするほうが面白い画になり、観客が抱くイメージもそうした画かもしれないと述べてつも、本作では「駅ビルだけ」であることの違和感を解消して「京都らしさ」を出すために、五重塔を強調してショット内に多く映すようにしたという¹¹⁾。そして五重塔は周囲の大規模な損害とは対照的に、一貫して無傷であるように描かれている。五重塔の側に立つイリスへ向けてガメラが上空から多数の攻撃を放つ場面では、イリスが自身の身を守るために触手で攻撃を弾き飛ばすため、イリスの側に位置する五重塔へもガメラの攻撃が当たることは無い(図8)。本作のラストショットでは、五重



図 8

塔周辺を含む京都駅南側の広範囲の建築物が炎上している様子が描かれるが、五重塔そのものには未だ炎が燃え移っておらず、倒壊などの危害も及んでいないことが確認できる（図9）。なお本作の制作過程において、美術班は五重塔のミニチュアを作成している¹²⁾。すなわち五重塔の倒壊や炎上を撮影し描くことは物理的に可能であったにも関わらず、そうした描写は行われなかった。また京都駅北側の破壊や火災が描かれることは本作において一度もなく、これによって京都駅北側に位置する神社仏閣への損害も一切画面内に映されない。

京都の具体的な建築物の破壊が描かれないという点は、神社仏閣以外にも当てはまる。京都駅付近にて、京都駅方向へと移動しながら戦う二怪獣を大迫（螢雪次朗）らが高層ビルの合間から目撃するというショットがある（図10）。これは本作において、京都の高層ビル群を二怪獣が破壊する様子を捉えた唯一のショットである。しかしこのショットは実際には東京駅の八重洲北口付近において撮影されており、映っているビル群も全て同場所付近のものである¹³⁾。すなわち、本作では京



図9



図10

都に実在する高層ビルの破壊は一切画面内で描かれていない。無論、制作上の都合によって当初の予定とは異なる形で撮影することになるのは映画制作の常であり、京都の街中で本作を大々的に撮影するのが困難であったことは制作陣の発言からも窺える¹⁴⁾。とはいえ、京都に比べて渋谷での撮影が容易だったわけではない。本作の作り手は、撮影許可が下りない渋谷の市街地においてゲリラ撮影を敢行し¹⁵⁾、渋谷の丸井ビルから破壊描写の許可が下りなかった際には、同ビルのロゴを変更して本物に模したミニチュアを作成して破壊を描いている¹⁶⁾。すなわち本作の作り手は、たとえ撮影上の制約があったとしても渋谷の街並みの破壊を具体的に描くことに情熱を傾けていたが、京都に対しては同様の情熱を抱いてはおらず、撮影上の制約を理由に、京都の街並みの破壊を具体的に描くことを放棄している。

また本作の脚本において、第三稿にあたる「準備続稿」の時点では、京都においてガメラが地上すれすれで火球を吐き、京都駅周辺の街並みを薙ぎ払ってイリスに命中し爆発する、という描写があるが、この描写は次稿において削除されており、ここでも京都の街並みの破壊は撮影に至る前に排されている¹⁷⁾。

以上のことから、本作では神社仏閣を含む京都の街並みの破壊を最小限に留めるという作り手の意向により、それを可能にするためのロケーション選択と、具体的な建築物の破壊を画面内に映さない描写がなされたこと、また本作の作り手が渋谷とは異なり、京都という都市の破壊を必ずしも正確に描こうとはしていなかったことがわかる。

1-3. 『ガメラ 3』の都市破壊描写に対する認識

しかし、上記のような都市の破壊描写の偏りを指摘する声は、先述の特撮美術の三池の発言を除き、従来殆ど存在しなかった。まず本作の制作陣の認識であるが、公式パンフレットの文面を見ると、「渋谷は一瞬にして修羅場と化し、莫大な数の犠牲者を出す大惨事に襲われる。さらに凄惨な、〈イリス〉とガメラの最終決戦の場となったのは、京都。」「妥協を許さぬ徹底描写が、見る者すべてを震撼させる！」（下線は筆者による）などと

いった文章が並んでおり、京都の破壊描写を抑制されたものではなく、渋谷と同等以上に徹底的なものとして捉えていたことが窺える¹⁸⁾。本作公開当時の京都新聞においても、本作の紹介文には「妥協を排した精密な描写は見るものを震撼させる迫力だ」という文言が用いられ、京都住民も本作における京都の破壊を徹底的なものとして捉えていた可能性が示唆されている¹⁹⁾。

本作公開当時の評論家もまた同様の認識を共有しており、例えば山下慧は、本作の妥協なき破壊描写をうけ、「怪獣映画の根源的な問題をついた」作品であるとして絶賛し、「無邪気にお約束事に乗った怪獣映画を封印」したと述べているが、京都において民間人が被害を受けないという、従来の怪獣映画と同様の「お約束事」には触れていない²⁰⁾。木原浩勝と切通理作は共に渋谷の場面を絶賛し、その一方で京都の場面は怪獣による破壊が少なく物足りないという意見で一致しているが、京都の破壊が少なくなった理由としては、木原は京都駅内の屋内戦であるために怪獣の行動範囲が制限されていること、切通は京都駅内の人間の登場人物らのドラマが怪獣の破壊よりも優先されていることを挙げており、先述のような民間人および建築物破壊の描写の差異には触れていない²¹⁾。

2. 特撮映画における都市の破壊

では、他の特撮映画作品において京都の破壊はどのように描かれてきたのだろうか。また怪獣映画において都市の破壊とはどのような意味合いを持つものなのだろうか。唐沢俊一によれば、怪獣映画について想うとき、我々はつい巨大怪獣とそれに対抗する自衛隊の装備や兵器を思い浮かべるが、そうした派手な武器と怪獣が決戦を繰り広げる舞台となる大都市の光景もまた無くてはならない要素であり、観方を変えれば、ここまで都市の描写にこだわる映画は怪獣映画以外にはまず無い。その点において怪獣映画、特にその都市破壊シーンは、制作当時の日本における、裏から観た都市論とも言うべきメッセージ性を強く持っているものなのである²²⁾。

2-1. 特撮映画における京都の破壊

京都の破壊を描いた怪獣映画は、元来数が少ない。例えば『ゴジラ』シリーズにおいては『ゴジラ』(1954年)から『GODZILLA 怪獣惑星』(2017年)に至るまで、日本国内にて制作されたシリーズ全30作品(執筆時)のうち、京都が舞台となったのは『ゴジラ vs メカゴジラ』(1993年)の1作品のみである。東京が計15作品、大阪が計4作品で舞台となっていることと比べると、いかに少ないかがわかる。『ゴジラ vs メカゴジラ』では、ゴジラが大阪湾に出現した後、北上し移動する過程において京都を横断する。ゴジラはまず清水寺に現れ、清水寺周辺を破壊するものの、清水寺そのものに対しては一切の破壊を行わない。その後、東寺の東側を移動し京都駅に到着したゴジラは、熱戦を吐き京都タワーを破壊する。同タワーは京都にてゴジラが唯一意図的に破壊した建築物であるが、同時に本作が公開された1993年の京都における最新且つ代表的な近代的建築物であり、京都駅ビルと同様に景観論争の的となった建築物でもある。本作における東寺以东から京都駅に至るまでの怪獣の進行ルートは『ガメラ3』におけるそれに酷似しており、また京都の場面全体を通して、ゴジラの足元で巻き添えになる民間人は描かれない。このように、本作における京都の破壊描写は、民間人の死を描かない、神社仏閣に危害を及ぼさない、近代的な建築物のみを破壊する、等といった『ガメラ3』との共通点を有している。

描かれる時間は短いが、『モスラ3 キングギドラ来襲』(1998年)でも怪獣が京都に出現する。本作の敵怪獣であるキングギドラが日本上空を飛行する場面において、名古屋、新宿、京都、大阪の四都市が描かれる。キングギドラは各都市を周り、建築物の破壊と子供の誘拐という二つの方法で人間に危害を加えるが、この際、名古屋と新宿の二都市において高層ビル群を中心とした建築物の破壊を行い、京都と大阪の二都市において子供の誘拐を行う様子が描かれる。名古屋と新宿において高層ビル群を破壊する際には、破壊された建築物の瓦礫が民間人に降り注ぐ様が描かれる。子供の誘拐を行う際には、大阪では子供が誘拐される

瞬間を捉えたショットが存在するが、京都では既に誘拐が終了した後の無人の小学校を主人公らが東寺上空より観察する、という場面が存在するのみである。すなわち本作において京都は、四都市のうち最も被害の描写が少ない都市であり、建築物の破壊も子供の誘拐もショット内で描かれない唯一の都市である。このように本作における京都の破壊描写もまた、近代的な建築物のみを破壊する、民間人の死を描かない、等の『ガメラ 3』との共通点を有している。

とはいえ、怪獣の登場しない作品も含めるならば、全ての特撮作品が京都の破壊描写を避けているわけではない。現時点で、京都の神社仏閣を破壊したおそらく唯一の特撮作品が、テレビドラマ版『日本沈没』(1974-1975年)だろう。本作は全26話のうち、第11話から第13話までの計3話を割いて京都の破壊を描いている。本作の破壊描写は上記作品群では描かれなかった神社仏閣の破壊も含んでおり、金閣寺や清水寺などが破壊される様を綿密に描いている。

2-2. 怪獣映画における都市の破壊

それでは何故、怪獣映画では近代的な建築物が破壊の主な対象となり、京都の神社仏閣は対象とされてこなかったのだろうか。本論ではその要因を二つ挙げる。第一に、日本の怪獣映画は戦争との結び付きが非常に強い。日本の怪獣映画の元祖と言える『ゴジラ』が戦争や原水爆の恐怖を怪獣を通して描いたことは広く知られており、その後のシリーズにおいても、作品によって程度に差こそあるが、ゴジラを戦争と結びつけて論じることが一般に広く行われていると言って差し支えないだろう。怪獣を戦争のメタファーとして論じるとはともすれば閉じた議論に繋がる可能性があり、それは必ずしも筆者の望むところではないが²³⁾、『ガメラ 3』の監督である金子もまた、日本において怪獣映画が発展した理由は日本と戦争との関係性にあるという持論を述べている²⁴⁾。その点、京都は国内の他の市街地と比較して、戦時中の空襲による被害が非常に小さかった都市である。また京都の空襲の規模が小さかったことや、京都に原爆が投下されなかったことに関して、アメリカ

が京都の文化財を守るために爆撃を避けたのだ、という噂が終戦後に広がったという逸話があるが、このような根拠の無い噂が生み出され、それを信じる者が少なからず存在することからも、日本人が京都の歴史的建築物に対する神性や、それらの破壊に対する抵抗心を抱いていることが窺える。すなわち京都は戦争の記憶と結び付けられにくい都市であるが故に、怪獣映画の破壊の舞台となりにくいと言えるのではないだろうか。尚『ガメラ 3』は自衛隊の撮影協力を得ている作品であるが、京都の場面においては、京都駅周辺に大型台風が接近しているため、自衛隊が京都に出動できないという設定になっている。これにより、自衛隊の兵器が京都に危害を加える可能性が物語から完全に排されていることもまた注目に値するだろう。

怪獣映画が近代的な建築物を破壊の主な対象とする第二の要因は、近代的な建築物の破壊描写により生じる快感である。『ガメラ 3』において京都駅ビルが完成からわずか二年後に破壊の舞台とされたように、近代的な建築物が怪獣映画の舞台として選ばれる例は非常に多い。四方田犬彦によれば、怪獣映画は観客に恐怖を疑似体験させるといよりも、むしろ惨劇による破壊のスペクタクルの面白さを味合わせることに重点が置かれている²⁵⁾。すなわち、『ゴジラ』をはじめとする怪獣映画は人気シリーズと化したこともあり、当初純然たる恐怖として描かれていた都市の破壊は、作品を重ねるに従って、著名な建築物の破壊によって観客に快感を抱かせるエンタテインメントとしての側面を持つようになった。事実、『ガメラ 3』にて渋谷の高層ビル群が破壊の対象として選ばれたのは、これら建築物が「新たな渋谷の象徴」であり「渋谷のシンボル」であるからだ²⁶⁾。この点を踏まえると、京都が破壊の対象とならない理由も自ずと明白になる。加藤幹郎は「スクラップ・アンド・ビルドを都是とする」か否かを「東京都と古都京都との大いなる相違点」としているが²⁷⁾、東京における高層ビル群の破壊描写と京都の歴史的建築物の破壊描写もまた大きく異なるものである。大多数の日本人観客にとって、前者を見た際に抱く快感を、後者を見た際に同等に抱くことはおそらく非常に困難だろう。

すなわち怪獣映画における都市の破壊が持つ意味合いとしては、戦争との結び付きと、近代的な建築物の破壊により生じる快感という二点が挙げられるが、日本人が京都という都市に対して抱いている「京都らしさ」とも言えるイメージはいずれにもそぐわないものであり、言わば京都は他の都市よりも怪獣映画との「相性が悪い」都市なのである。

3. 『ガメラ 3』における「京都らしさ」

ではそうした事柄を踏まえた上で、なぜ『ガメラ 3』は京都を最終決戦の舞台として選んだのか、また前節において提示された「京都らしさ」とは、本作の作り手にとってどのようなものだったのか。本節ではまず、本作の作り手が京都という都市を舞台として選んだ理由を述べた上で、彼らにとっての「京都らしさ」の実態を探る。

3-1. なぜ京都か

まずは本作の作り手が京都を破壊の舞台として選んだ理由を、プリプロダクションの段階から辿って検討する。本作の主要制作陣のうち、京都という舞台を最も強く提唱したのは特撮監督の樋口だった²⁸⁾。樋口は雑談において「今度は京都を燃やそうよ」といった発言を繰り返し、脚本の伊藤和典も、三作目は和をモチーフにした物語にしたいと希望していたため、意見が一致し採用に至った²⁹⁾。監督の金子がどの段階で賛同したかは定かでないが、金子も初期段階より京都を希望していたようである。金子は、「本作のテーマとして、怪獣の存在を日本文化全体が背負っているというものがあるので、それをビジュアル的に代表する場所が京都」であると述べている³⁰⁾。金子にとって「渋谷と京都は世紀末日本を象徴する2大都市ビジュアル」であり³¹⁾、「現代の日本のイメージの大きな部分を背負っている」渋谷と京都との「対比で何か日本の姿が見えてくるのでは」という狙いがあったという³²⁾。

こうして京都が舞台として選ばれた後、京都内の具体的なロケーションの選考が開始された。制作陣は、物語終盤における人間のドラマと怪獣の

戦いと結び付きを強くするため、人間の目線と怪獣の目線の高さを可能な限り近づけたかったのだという。京都内でその条件に合うロケーションが検討され、当初は清水寺が挙げられたが、ロケーション・ハンティングの結果、撮影には適さないと判断された。その後、ロケーション・ハンティングの日が偶然京都駅ビルのオープン日であったことから、制作陣が興味本位で京都駅ビルへと赴いた結果、目線の高さという条件をクリアしていること、また怪獣映画史上例の無かった屋内戦が実現できることなどから、「最終決戦場はここしかない」という意見で一致した³³⁾。

このように、京都における具体的なロケーションは事前に想定されておらず、本作の作り手にとっては京都という都市を舞台にすることに意味があった。また清水寺や京都駅ビル、東寺の五重塔など、京都内のロケーションの候補としては著名なランドマークのみが考慮されている。

3-2. 『ガメラ 3』の作り手が抱く「京都らしさ」

ここで想定されるのは、本作の作り手たちは漠然とした「京都らしさ」のイメージを抱いていたのではないか、ということである。須川は、日本現代劇映画における京都の表象の分析にあたって、「京都人」（京都に暮らす人、京都をよく知る人）が知っている生活空間としての京都と、「京都の外部者」（京都に詳しい観光客）の映画監督が描く京都、「京都をよく知らない」（京都市が意図して提示した観光都市像をそのまま受け入れている）映画監督が描く京都、の三つをそれぞれ異なるものとして区別している³⁴⁾。本作の（本編・特技）監督である金子と樋口は共に東京都出身であり（特に金子は本作の破壊の舞台となった渋谷にて生まれ育っている）、京都に長期間居住していた経歴も共に無い。よって須川の区分に従うならば、「京都人」として京都を描くことは両者共に不可能であった。また本作にて五重塔が「京都らしさ」を醸し出すために強調して描かれたことは先に述べたが、須川によると京都を描くにあたって五重塔を多用する作品は、現代の京都を描こうとはせず、古都としての京都のイメージに固執す

る傾向がある³⁵⁾。加えて先述のように金子は渋谷を「現代の日本」を背負う都市であるとし、京都を渋谷の対極として位置付けていた。すなわち本作の作り手が抱く「京都らしさ」とは古都のイメージであり、京都のロケーション選定の際に著名なランドマークのみを候補としていることを考慮しても、本作の作り手は「京都の外部者」であるとも言えず、須川の区分で言うところの第三の区分、「京都をよく知らない」監督たちである。

三上雅子は、映画やテレビドラマに表れた大阪の表象を分析するにあたって、「文化的他者」表象の問題を論じている。三上によると、

文化的規範の側に立つ「自己」から見て、外部的な異質な存在として認識されている「他者」は、「自己」の固定観念が投影されたステレオタイプな造形がなされることが多い。また時としてそこには偏見・先入観と表裏一体となった「憧れ・欲望」が投影され、欲望の対象としての「他者」像が描出されることもある。

そして三上は、映画の制作会社やテレビのキー局が東京に集中している現代の日本において、大阪は映像の作り手から「文化的他者」として描かれているのではないかと論じている³⁶⁾。同様に東京人である『ガメラ 3』の制作陣もまた、「文化的他者」として京都を描いた可能性が高い。

すなわち本作の作り手たちは、「自己」の都市である渋谷については大量の民間人の死を含む綿密な破壊描写を行うことが可能であった。しかし「他者」の都市である京都に対しては、古都というステレオタイプなイメージを抱いており、故に京都では渋谷のように自由に破壊を描くことができず、また現代の京都の街並みを正確に描きたいと望んでもいなかった。それ故、怪獣が蹂躞する地域における建築物や、その地域に実際に住む人々の描写に関しては、具体的な考慮や描写が行われることはなかった。須川が述べるところによると、「映画の映画内風景」(我々の目の前に展開する光景と同等のもの)に、都市活動や住民の生活などといった「映画内物語」(背後に隠されて

いる意味)が加わることで京都のイメージが形成され、各々の「京都らしさ」が構築される³⁷⁾。すなわち本作の作り手は、京都をよく知らない立場から、著名なランドマークを中心とした映画内風景を選択し、そこに現代の京都ではなく古都としての京都という映画内物語を加えることで自らの「京都らしさ」を作品内に構築した。その結果、民間人の死や神社仏閣の破壊などの要素は、彼らの京都という都市の映画内物語からは排され、故に一切の被害が描かれなかったのである。

おわりに

第一節において述べたように、『ガメラ 3』における京都の破壊は、民間人や神社仏閣への被害の描写が排されていることにより、渋谷の破壊よりも小さい規模で描かれている。そして第二節において述べたように、こうした京都の破壊描写は怪獣映画全般において共通しているものである。その理由として、怪獣映画において一般に都市の破壊が持つ、戦争との結び付きや、近代的な建築物の破壊の快感といった意味合いと、日本人が京都という都市に対し抱く「京都らしさ」とも言えるイメージとの相性が悪いということが挙げられる。そして第三節において述べたように、本作の作り手も同様に古都としての京都に対して「京都らしさ」を抱いており、自らの「京都らしさ」を作品内に構築した結果、京都の民間人や神社仏閣に対する被害の描写は、それに相応しくないものとして本作から排されたのである。

しかし本作の受容において都市の破壊描写の偏りが指摘されることは従来殆ど無く、また怪獣映画における都市の破壊、および映画における京都の表象に関する議論においても本作が言及されることは殆ど無かった。本論文での議論を踏まえることにより、本作に対する正当な評価の到来、および映画における都市表象の議論の発展が可能となることを期待し、締め括りとする。

注

- 1) 『ガメラ 3』監督の金子修介もまた同様の疑問を幼少期から抱いており、本作において回答を出

- すことを目指したと述べている。「伊藤・樋口の才能を得て怪獣映画の斬新なイメージを創造する 金子修介監督、演出を語る」『シネ・フロント (24号)』シネ・フロント社、1999年、7頁。
- 2) 特に、怪獣映画というジャンルにおいて長年失われていたリアリティを復権させたこと、大人の鑑賞に耐える作品であることなどが高く評価されている。こうした高評価の詳細については、宇井洋「フィクションとリアル 怪獣映画講座・超初級編」『広告 (40号)』博報堂、1999年、76-78頁、ヤマダ・マサミ「怪獣たちの黄昏 異形のものの系譜」『ユリイカ (418号)』青土社、1999年、173頁などを参照されたい。
 - 3) 例えば須川まりは、京都を舞台にした日本現代劇映画における京都の表象を網羅的に分析するとしつつも、怪獣映画のジャンルに属する作品群は分析対象から外している。
 - 4) 『GIII EXPRESS ガメラ通信 1997-1999』角川書店、1999年、26-27頁。
 - 5) 金子修介、塚本晋也「ガメラ vs ゴジラ」『ユリイカ (418号)』青土社、1999年、113頁、切通理作『特撮黙示録 1995-2001 (オタク学叢書)』太田出版、2002年、430頁。
 - 6) シリーズ前二作(『ガメラ 大怪獣空中決戦』『ガメラ 2 レギオン襲来』)では、「死者何名」といった具体的な数字を示すと観客のガメラに対する感情移入が困難になるのでは、という金子の配慮により、「被害甚大」「死傷者多数」などという具体性を欠く表現が用いられた。金子修介『ガメラ監督日記』小学館、1997年、168頁。
 - 7) 『ガメラ 3 邪神〈イリス〉覚醒 絵コンテ集』銀河出版、1999年、150-151頁。
 - 8) 本シリーズの制作にあたっては、脚本が完成した後、監督の金子が人間側、特撮監督の樋口が怪獣側の絵を描いて繋ぎ合せるという、絵コンテの共同作成作業が行われている。この作業は本シリーズの制作において非常に重要な工程であり、金子が「もしかすると、樋口氏との『ガメラ』という仕事は、この共同作業コンテが本質的な部分ではないか」と述べる程である。また『ゴジラ』シリーズを始めとする怪獣映画は一般に大きなミニチュアセットが作られ、特撮監督が縦横無尽に撮影現場でカメラ位置を決めて撮影していくが、本シリーズは絵コンテに基づいてカメラに映っている範囲内だけの非常に狭い特撮ステージを作り撮影していくという、「コンテ主義で作られていると言ってもいい」手法が用いられた。従って、絵コンテに描かれた内容は本文中に述べた例外を除き、殆ど全て完全に再現され撮影されている。詳細は金子、塚本 (1999)、114頁、金子 (1997)、138頁、「伊藤・樋口の才能を得て怪獣映画の斬新なイメージを創造する 金子修介監督、演出を語る」、5頁などを参照されたい。
 - 9) 須川まり『表象の京都——日本映画史における観光都市のイメージ』春風社、2017年、4-7頁。
 - 10) 『ガメラ 3 邪神〈イリス〉覚醒』公式パンフレット、東宝出版・商品事業室、1999年、13頁。
 - 11) 実際、五重塔をショット内に多く映すため、実際には五重塔が映らない場所や方角のショット複数において、合成により五重塔がショット内に配置されている。『ロマンアルバム ガメラ 3 バニシングブック』徳間書店、1999年、85頁。
 - 12) 『平成ガメラ パーフェクション』KADOKAWA、2014年、125頁。
 - 13) 同書、90頁。
 - 14) 本作の撮影を担当した戸澤潤一は、東寺の場面を実際には東本願寺にて撮影したことを明かし、その理由の1つとして「撮影時間の短縮」を挙げている。よって京都のビル街の場面を東京駅にて撮影したこともまた、京都市街での撮影時間を多く確保できなかったことが直接の理由である可能性が高いだろう。戸澤潤一「撮影報告——ガメラ 3 邪神〈イリス〉覚醒」『映画撮影 (140号)』日本映画撮影監督協会、1999年、13頁。
 - 15) 金子によれば、過去にロマンポルノ作品の撮影中に起きた騒動の影響により、本作制作時、渋谷は決して撮影許可が下りない街だったという。『GIII EXPRESS ガメラ通信 1997-1999』、56頁。
 - 16) 具体的には、丸井ビルと同一形状のミニチュアを作成し、「0101」というロゴに一部線を加えて「9191」というロゴに変更することで、丸井ビルとは異なりつつも一見実物に見えるミニチュアを作成している。また、同ビルの破壊は他のビルの窓に映った鏡像として描いており、ロゴの変更を観客が気付くことをより困難にするという工夫もなされている。
 - 17) 『ロマンアルバム ガメラ 3 バニシングブック』、45頁。なお、本作の脚本は金子と伊藤が連名でクレジット表記されているが、元々伊藤が単独で執筆していたところに金子が途中から加わり、準備稿から後のバージョンは共同で執筆された(『平成ガメラ パーフェクション』、261頁)。すなわち、本作に対する金子のイメージが直接脚本に反映され始めたのは準備稿以降であり、京都の街並を薙ぎ払うという描写も金子の発想であった可能性が高い。
 - 18) 『ガメラ 3 邪神〈イリス〉覚醒』公式パンフレット、2頁。
 - 19) 『京都新聞 (1999年3月7日)』京都新聞社、1999年、18面。
 - 20) 山下慧「怪獣映画の終焉、そして新時代の指標の提示」『キネマ旬報 (1279号)』キネマ旬報社、1999年、49頁。
 - 21) 木原浩勝「『ガメラ 3』を観る」『ユリイカ (418号)』青土社、1999年、119-127頁、切通、185頁。
 - 22) 唐沢俊一「怪獣は東京を目指す 怪獣映画における都市」『ユリイカ (418号)』青土社、1999年、147頁。
 - 23) 梅木達郎の言葉を借りるならば、「ゴジラはまさに分類不可能な存在であることによって、じつ

- にさまざまな記号と結びつく」のである。梅木達郎「トラウマ・フラッシュバック・ゴジラ ナショナルな想像力についての一試論」『ユリイカ (418号)』青土社, 1999年, 194頁。
- 24) 金子 (1997), 230頁。
 - 25) 四方田大彦『映画史への招待』岩波書店, 1998年, 153頁。
 - 26) 『ガメラ3 邪神〈イリス〉覚醒 ビジュアル大図鑑』近代映画社, 1999年, 37頁。
 - 27) 加藤幹郎『映画の領分 映像と音響のポイエーシス』フィルムアート社, 2002年, 103頁。
 - 28) 樋口はテレビドラマ版『日本沈没』から強い影響を受けていることを公言しており、京都の破壊という点で『日本沈没』からインスピレーションを受けた可能性が高い。実際、樋口はBGVとして『日本沈没』を再生しながら本作の絵コンテ作成作業を行っている。『ガメラ3 邪神〈イリス〉覚醒 ビジュアル大図鑑』, 32頁, 真下圭二「ガメラは人類の味方でありつづけられるか 解説『ガメラ』」『シネ・フロント (24号)』シネ・フロント社, 1999年, 15頁。
 - 29) 『平成ガメラ パーフェクション』, 215頁。
 - 30) 『ガメラ3 邪神〈イリス〉覚醒 ビジュアル大図鑑』, 50頁。
 - 31) 『GIII EXPRESS ガメラ通信 1997-1999』, 56頁。
 - 32) 『ガメラ3 邪神〈イリス〉覚醒 ビジュアル大図鑑』, 50頁。
 - 33) 京都におけるロケーション決定の経緯は、『ガメラ3 邪神〈イリス〉覚醒 ビジュアル大図鑑』, 50頁, 『ロマンアルバム ガメラ3 パニンギングブック』, 24, 30頁, 進藤良彦「伊藤和典[脚本]インタビュー」『キネマ旬報 (1279号)』キネマ旬報社, 1999年, 48頁などに詳しい。
 - 34) 須川, 11-14頁。
 - 35) 同書, 299, 368頁。
 - 36) 三上雅子「映像に表れた大阪像 —— 授業実践報告Ⅰ ——」『表現文化 (7号)』大阪市立大学大学院文学研究科表現文化学教室, 2014年, 137頁。
 - 37) 須川, 288-290頁。
- 年, 146-149頁。
- 木原浩勝「『ガメラ3』を観る」『ユリイカ (418号)』青土社, 東京, 1999年, 119-127頁。
- 切通理作『特撮黙示録 1995-2001 (オタク学叢書)』太田出版, 東京, 2002年。
- 進藤良彦「伊藤和典[脚本]インタビュー」『キネマ旬報 (1279号)』キネマ旬報社, 東京, 1999年, 46-48頁。
- 須川まり『表象の京都 —— 日本映画史における観光都市のイメージ』春風社, 東京, 2017年。
- 戸澤潤一「撮影報告 —— ガメラ3 邪神〈イリス〉覚醒」『映画撮影 (140号)』日本映画撮影監督協会, 東京, 1999年, 12-15頁。
- 真下圭二「ガメラは人類の味方でありつづけられるか 解説『ガメラ』」『シネ・フロント (24号)』シネ・フロント社, 東京, 1999年, 14-15頁。
- 三上雅子「映像に表れた大阪像 —— 授業実践報告Ⅰ ——」『表現文化 (7号)』大阪市立大学大学院文学研究科表現文化学教室, 大阪, 2014年, 135-152頁。
- 山下慧「怪獣映画の終焉, そして新時代の指標の提示」『キネマ旬報 (1279号)』キネマ旬報社, 東京, 1999年, 49頁。
- ヤマダ・マサミ「怪獣たちの黄昏 異形のもの系譜」『ユリイカ (418号)』青土社, 東京, 1999年, 164-173頁。
- 四方田大彦『映画史への招待』岩波書店, 東京, 1998年。
- 『GIII EXPRESS ガメラ通信 1997-1999』角川書店, 東京, 1999年。
- 「伊藤・樋口の才能を得て怪獣映画の斬新なイメージを創造する 金子修介監督, 演出を語る」『シネ・フロント (24号)』シネ・フロント社, 東京, 1999年, 4-9頁。
- 『ガメラ3 邪神〈イリス〉覚醒』公式パンフレット, 東宝出版・商品事業室, 東京, 1999年。
- 『ガメラ3 邪神〈イリス〉覚醒 絵コンテ集』銀河出版, 東京, 1999年。
- 『ガメラ3 邪神〈イリス〉覚醒 ビジュアル大図鑑』近代映画社, 東京, 1999年。
- 『京都新聞 (1999年3月7日)』京都新聞社, 京都, 1999年。
- 『平成ガメラ パーフェクション』KADOKAWA, 東京, 2014年。
- 『ロマンアルバム ガメラ3 パニンギングブック』徳間書店, 東京, 1999年。

参考文献

- 宇井洋「フィクションとリアル 怪獣映画講座・超初級編」『広告 (40号)』博報堂, 東京, 1999年, 76-78頁。
- 梅木達郎「トラウマ・フラッシュバック・ゴジラ ナショナルな想像力についての一試論」『ユリイカ (418号)』青土社, 東京, 1999年, 192-210頁。
- 加藤幹郎『映画の領分 映像と音響のポイエーシス』フィルムアート社, 東京, 2002年。
- 金子修介『ガメラ監督日記』小学館, 東京, 1997年。
- 金子修介, 塚本晋也「ガメラ vs ゴジラ」『ユリイカ (418号)』青土社, 東京, 1999年, 108-118頁。
- 唐沢俊一「怪獣は東京を目指す 怪獣映画における都市」『ユリイカ (418号)』青土社, 東京, 1999

参考映像資料

- 『ゴジラ』本多猪四郎監督 (本編), 円谷英二監督 (特撮), 1954年, 日本。
- 『日本沈没』長野卓監督 (本編) 他, 高野宏一監督 (特撮) 他, 1974-1975年, 日本。
- 『ゴジラ vs メカゴジラ』大河原孝夫監督 (本編), 川北紘一監督 (特撮), 1993年, 日本。
- 『ガメラ 大怪獣空中決戦』金子修介監督 (本編), 樋口真嗣監督 (特撮), 1995年, 日本。

『ガメラ 2 レギオン襲来』金子修介監督（本編），樋口真嗣監督（特撮），1996 年，日本。
『モスラ 3 キングギドラ来襲』米田興弘監督（本編），

鈴木健二監督（特撮），1998 年，日本。
『ガメラ 3 邪神〈イリス〉覚醒』金子修介監督（本編），樋口真嗣監督（特撮），1999 年，日本。

Kyoto in *Gamera 3 : Revenge of Iris* (1999) —— The Representation of Kyoto in Kaiju Films ——

Danki SAWAMIZU

Graduate School of Human and Environmental Studies,
Kyoto University, Kyoto 606-8501 Japan

Summary This paper sheds light on the representation of Kyoto in *Gamera 3 : Revenge of Iris* (1999). In section 1, I examine how giant monsters destroy Kyoto in this film, and I also examine how this film described the destruction of Kyoto on a limited scale. In section 2, I reveal common characteristics of the representation of Kyoto in the entire genre of Tokusatsu films by referring to other Tokusatsu films. In section 3, I examine what kind of the Kyoto-ness, or “Kyoto-Rashisa” filmmakers of this film had in their minds, and I also reveal the reasons why the representation of Kyoto in this film was biased. In previous studies both about the destruction of cities in Kaiju films and about the representation of Kyoto in films, the representation of Kyoto in *Gamera 3 : Revenge of Iris* has been scarcely mentioned. This paper is to develop arguments about the representation of Kyoto and to add new perspectives to them.