

ゾンビはいかに眼差すか

福田安佐子

はじめに

これまで数多くの映画作品において、ゾンビとは集団でノロノロと動き、血肉を求めて人間に襲いかかるものとして、さらにその動きは頭部が破壊されるまで止まることはないものとして描かれてきた。しかしながら、2002年に製作された『バイオハザード』と『28日後…』のヒットを契機に、ゾンビはその性質を大きく変化させ、凶暴さを増し、走って人間に襲いかかってくるものとしても受け入れられるようになった。この変容を経て、現在ゾンビ映画によって描かれるテーマは幅広くなり、単なる死者の蘇りや、理性や人間性の喪失への恐怖だけでなく、ゾンビという異質なものと共生や、または残された人間のあいだにおこる葛藤や生存競争を中心的なテーマに据えた作品も制作されるようになる。このようにして2002年以降は種々多様なゾンビ映画が数多く登場し、ブームとも呼ばれる状況が続いている^{*1}。この変化の要因は様々に挙げられており、例えば、現代社会における死生観の変容を反映している、もしくは難民問題の比喩となっている、などとある。

^{*1} ゾンビ映画制作数の2002年以降の拡大はしばしば取り上げられている。伊東美和(2003)『ゾンビ映画大辞典』洋泉社、Inguanzo, Ozzy (2014) *ZOMBIES ON FILM*, Rizzoli International Publications. (高橋ヨシキ監訳(2015)『ゾンビ映画年代記：ZOMBIES ON FILM』パイインターナショナル)

または藤田直哉は、これらの作品をゾンビへの感染と発症の間の差延に物語が展開している、としそれらの類型を整理している^{*2}。このようにゾンビ映画における物語の多様性は、様々な議論や学術研究の対象になっているが、本論文では、ゾンビをめぐる物語や、またそのゾンビの持つ性質やその振る舞いの差異を論じるのではなく、ゾンビ自体が持つ造形に注目する。

というのも、ゾンビは21世紀の幕開けにおいてだけではなく、それ以前の時代においてもそのあり方を大きく変化させており、その変化は大きく三つに区分され、以下のように呼称されてきた。まず、1930年を前後して西洋社会に初めてゾンビという言葉が紹介された時、それはハイチのヴードゥー教の呪術にまつわる、魂を奪われた肉体を指し、呪術者の命令に従うだけのものであった。これらは〈クラシックゾンビ〉と呼ばれる。一方で、1968年の『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』において、この蘇った死者は、人肉を求めて人間に襲いかかるようになる。この作品に登場するゾンビを原型とした一連の模倣作品は〈モダンゾンビ〉と呼ばれ、現在我々の知るゾンビ像はこの時代につくりだされたとされる^{*3}。そして前述の2002年以降に製作されたものは、〈走るゾンビ〉と呼ばれている^{*4}。この変遷は、ゾンビが有する性質やゾンビが生成される要因といった物語の設定によって区分されているのであり、ゾンビ自体の造形の変容からは論じられていない。しかしながら、ゾンビの造形は、映画製作上の物理的な制約を受けつつも、各時代においてこの怪物がいかなるものとして生み出されてきたかをより明らかにするはずである。

本論文では、ゾンビの造形の点から考察して、〈走るゾンビ〉に至るまでの大きな変化がなぜ起こったかを明らかにするためにも、ゾンビの「目」をめぐる表現を中心に再検討していく。というのも、ゾンビの「目」の表現には、この人間によく似た怪物がいかなるものとして想定されているのか、という作品ごとの製作上の意図や観客の嗜好が反映されていると考えられるからだ。そもそも「目」は、コミュニケーションにおける非言語的なコードとして重要な役割を担っている。日常生活において、目の状態や色は、個人の感情やパーソナリティが表出する場として受け入れられている。さらに言えば、生死を区別する際には、瞼や瞳孔が開いているのか、閉じているのかといった身体的な表徴が重要な役割を果たす。このように、「目」がどのように見えるか、という表現には人間のその時の状態がもっとも顕著に反映されている場となっていることはいうまでもない。

.....
*2 藤田直哉 (2013) 「新世紀ゾンビ論、あるいは Half-Life (半減期)」『ポストヒューマニティーズ：伊藤計劃以後のSF』南雲堂, pp. 169-213. また藤田はここで、現代のこのようなゾンビ映画の潮流を、メディアと我々の社会との関わりから論じている。

*3 伊東 (2003), p. 138, pp. 374-381.

*4 この三分類は伊東 (2003) や Bishop, Kyle W. (2010) *American Zombie Gothic: The Rise and Fall of the Walking Dead in Popular Culture*, McFarland and Company. の呼び方に従った。後者では、また〈クラシックゾンビ〉を〈ヴードゥーゾンビ〉とも呼称している。

一方、ゾンビというのは、生死の境界が曖昧にされた存在であり、むしろ、その曖昧さ自体に、ゾンビの本質や作品の主題が込められている。言い換えれば、ゾンビ映画とは、死者や死それ自体、または生死の曖昧な場を、ゾンビというモンスターの身体を借りて表現するジャンルである。生死の境界や、人間性の喪失といった抽象的な問題を映像化することが必要とされるゾンビの形象において、いわば古典的とも言える「目」の描写によって、その問いに応答する作品は多い。ゆえに、各時代におけるゾンビの目の表現における変遷を辿ることによって、それぞれのゾンビがどのような意図のもとでデザインされ、またそれが観衆に受け入れられていたかを読み取ることが可能である。これはまた現代におけるゾンビ映画受容を再検討する手がかりとなるだろう。

ここでは、まず第1章でヴァドゥー教にまつわるものとしてゾンビの記録が残された文章において、「目」に関する描写が主だっていることを確認する。この時代の記述においてゾンビのその不気味な「目」は、死人のもののようなものである、と繰り返し言及されている。また同時代の映画作品において、ゾンビが蘇った死者として、あるいは生死の境界をさまようものとして扱われた際、その生気のない目、死者の目は、白目の多さやまばたきの極端な少なさ、といった手法を用いて表現された。つぎに第2章では70年代を前後して製作されたジョージ・A・ロメロ監督の映画作品における造形の特徴とその波及を見ていく。この時代から繰り返されるようになったゾンビの造形はロメロ作品を手本とし、目のくぼみや眼孔の深さを強調して、老人もしくは病人に見えるように描いたものであった。一方でその同時代にヨーロッパで製作されたゾンビ映画は、ロメロ作品に影響を受けつつもその目の造形は全く異なり、目玉自体を失ったものが多い。さいごに第3章では2002年以降に製作されたゾンビ映画を取り上げる。特にダニー・ボイル監督の『28日後…』において、「目」と人間性の関係が映像表現のレベルで特別な演出がなされている。本作品にはゾンビおよびそれに対峙する人間の「目」の表現に特別な意図が込められており、このような使用は続編『28週間後…』(2005)に引き継がれ、さらに発展させられている。これらの作品において、ゾンビの「目」は、第1章で見たものとは全く異なる使われ方がされている。すなわち、これまでは「目」の不在によって人間性の喪失、非人間性が印付けられていたのに対し、この2002年以降のゾンビ作品の嚆矢となる作品においては、「目」という媒介項によって人間と人間でないものの間の隔たりが橋渡しされている。

以上のように、ゾンビ映画における「目」の表現の変遷には、特殊メイクやVFXなどといった技術の発展が影響しつつも、各時代においてゾンビがいかなるものとして取り扱われているかが如実に表れている。いずれの時代においても、目玉それ自体に変容を加える技術は存在しており、そういった技術を反映した作品やモンスターの造形は種々存在している。しかしながらそれと同時代につくられたゾンビであっても、目に大きく加工がなされることはない。むしろ人間と同じ形をした目や、それによって比喻される理性という項目がゾンビと人間との接点として重視されてきたため、目に対する演出はゾンビ映画に

において常に重視されてきたものであることがわかる。例えば『28日後…』においてゾンビと人間の差異に目の変容が用いられたのは、目によって表象されていた理性の喪失がこの作品の中心テーマとして焦点化されていたためである。このように、死者として、または人間の形を保っているがゆえにグロテスクなものとして、さらには感染や人間性の変容のメタファーとして、ゾンビの目の表現にはゾンビがどのように「正常」な人間との距離を有しているかが大きく関わっている。目という微小ではあるが大きな変化には、死や理性の喪失という抽象的な問題を主題やプロットにとどまらず、具体的な映像においていかに表現するか、という取り組みがあらわれる。21世紀において生のあり方が今一度問い直されていることが、現代におけるゾンビ流行に大きく関わっているものであり、それを造形の側面から明らかにすることが本論文の目的である。

1 ゾンビと何も見ることのない「目」

1-1 ハイチにおけるゾンビ

ゾンビとはヴードゥー教の呪術によって作り出された蘇った死者である、として最初に西洋社会に紹介したのは1929年に出版されたウィリアム・シーブルックの見聞録『魔法の島』である。ここでのゾンビは、一度死んで埋葬された後に、魂もしくは自意識が剥奪された状態で砂糖プランテーションで奴隷のように酷使されるものである。その記述は現地住民による噂を書きとめた箇所と、筆者自身が実際に見たものとの二つに分かれるが、どちらにおいてもゾンビを描写する際には目に関する記述に多くの紙幅が割かれている。まず、伝聞におけるゾンビの容貌に関する箇所では「その連中はいずれも酔っぱらっているか、夢遊病者のように、ふらふらと老人の後からついて来る。いずれもどろんとした目つきである」*⁵、「虚ろな視線を宙にすえているだけで、ただじっと座っているだけであった」*⁶、「あの連中の生命のかけらもねえ目や顔つき」*⁷などとある。また、塩を与えられたゾンビは自分の魂を取り戻して元いた場所にもどるとされているが、その記述箇所でも「ゾンビの群れは、まるで無人の境を行くかのように、宙に瞳をすえたまま、故郷に向かって歩みつづけるのだった」*⁸と描かれている。

一方、シーブルックが実際に目撃したゾンビの描写において彼らは「動物か生命のない

*⁵ Seabrook, William B. (1929) *The Magic Island*, George G. Harrap & Company Ltd. (林剛至訳(1968)『魔法の島』大陸書房, p. 122.)

*⁶ 林訳(1968), p. 125.

*⁷ 林訳(1968), p. 128.

*⁸ 林訳(1968), pp. 126-127.

ロボットのようにぎこちなく、重苦しい歩き方」をしているのだが、彼らは上半身をかかめているため、その顔は、こちらがしゃがみこまなければ覗き見ることができないものである。そのゾンビらの目は「盲目でもないのにどろんと濁って動かず、しかも焦点すら合っていない」おらず、それらが「確かに死者の瞳」であったとされる^{*9}。続けてシーブルックは、「顔の表情そのものも、目に劣らずいけなかった。その顔の裏側には一切の神経も感覚もないかのように空しく、空虚そのものだったのである。この目と顔を見た瞬間、私は心臓をぎゅっと握りしめられたような不気味さを感じた。…これほど無残で不気味なものには、まだ一度もめぐり合ったことはなかった^{*10}」と叙述している。さらに、それらが、実験のため前頭葉手術を受け、動き回することはできるがすぐ目の前のものでも見ることができない犬の目とそっくりである、と述懐しており、またゾンビの手と比較して、手は「労働のため、荒れてはいたが人間のもの」であったのに対し、顔や表情は「ただじっと私を虚ろな目で凝視していた」に過ぎず、握り返すことも挨拶といった反応もなかったとしている^{*11}。このようにシーブルックの記述は、ゾンビの身体は一見違和感があるものの普通の人間と変わらないとする一方で、彼らの目に関する叙述を重ねることで死からの蘇りという不気味で恐ろしい現象を確信させるものはその目の部分であることを強調している。

シーブルックとほぼ同時代にハイチを訪れていた文化人類学者のゾラ・ニール・ハーストンも、実際にゾンビと遭遇したことを記録している。彼女は引き取り手がなく病院で保護されていたファリシア・フェリクス＝メントールと名乗る女性のゾンビについての報告をその写真とともに残した。その女性は虐待を受けていた人間のように毛布やスカーフで顔を隠し蹲っていた。しかし写真を撮るために医師が彼女を無理やり押さえつけた際、ハーストンはゾンビの顔を見た。ハーストンはその顔が「恐ろしい眺め」であったとし、その恐ろしさは彼女の「表情のない顔に死んだ目。目の周りじゅうが、酸で焼かれたように白くなっている」ことに起因していたとした^{*12}。このように、これら両者の記述では共通して、ゾンビに対する恐怖やその強い印象は「目」を中心として生み出されるものとされる。

次節では、このような見聞録に基づいて製作された初期のゾンビ映画作品において、死から蘇り魂を抜かれてもお働き続けるゾンビが、映像によっていかに表現されたかを詳しく見ていく。

*9 林訳 (1968), p. 130.

*10 林訳 (1968), pp. 130-131.

*11 林訳 (1968), pp. 131-132.

*12 Hurston, Zola N. (1938) *Tell My Horse: Voodoo and Life in Haiti and Jamaica*, Harper Collins Publishers. (常田景子訳 (1999) 『ヴードゥーの神々：ジャマイカ、ハイチ紀行』 新宿書房, p. 204.)

1-2 《クラシックゾンビ》映画と「死者の目」

1931年の映画『ホワイトゾンビ』は『魔法の島』を原案とし、映像によってゾンビの生成を表現した最初の作品であるが、ここではこの見聞録に記された奴隷のようなゾンビは脇役に過ぎない。すなわちこの作品にはゾンビは三種類に描き分けられており、『魔法の島』に登場したような、俯いて労働に従事させられるゾンビは二、三分しか登場しない。主に活躍するのは、ヴードゥーの呪術者の命令によって人間を襲うゾンビや、呪術者の欲望のためにゾンビへと変化させられるヒロインである。これらのゾンビや呪術者の造形は、当時『魔人ドラキュラ』(1931)の特殊メイクを担当したジャック・P・ピアースの手によるものである【図1】。ピアースは、奴隷のようなゾンビにはほとんど手を加えなかったのとは対照的に、作中で多く登場するゾンビには服装や外見でそれぞれ見分けのつくようなデザインとメイクをほどこしている^{*13}。この時代の映画製作におけるメイクのほとんどは、ドーランやアイラインを使用したもので、白黒フィルムでも俳優の顔や目がぼやけないようにするためになされていた。またホラー作品やモンスターの造形を作り出す為に使用されたのは、現在のようにゴム製のアプライエンスを使用する付加的なものではなく、ワックスなどを顔に直接盛り付け、それを彫刻し着色する手法が用いられていた。本作でも、目鼻の彫りの深さを強調するようなメイクが用いられているが、それはモンスターを表現するような奇異なデザインではなく、顔の印象を強める効果に過ぎない。また目玉自体に手を加えることはせず、むしろ俳優が目を見開き、まばたきを少なくすることによってゾンビが演出されていた。

一方でこの作品においてドラキュラ伯爵のように観客に対し恐怖を呼び起こす対象は、ゾンビを作り出す呪術者であり、その彼がヒロインの白人女性をゾンビに変身させることである。呪術による他者への支配とそれによって操られる身体の関係は、ここでは両者の目や視線の交差を強調する映像によって表現されている^{*14}。特に術をかけることを示す強い目線は、作品を特徴付けるものとして広告などでも繰り返し使用された【図2, 3】。また操られたヒロインの変容は、「目」を中心とした表情の有無によって表現されている。すなわち、瞬きの回数の極端な減少や表情のなさである【図4】。これは催眠術や夢遊病などにかかった状態として当時製作されていた映画作品の表現方法からも強い影響を受け

*13 Inguanzo (2014), p. 24.

*14 これについては、拙発表「ゾンビ映画における『ホワイトゾンビ』の位置付け——植民地主義と古典ホラー映画の観点から」(美学会西部会例会口頭発表、2016)で詳しく分析している。

ている*¹⁵。このように『ホワイゾンビ』では、ゾンビをめぐる魂のなさや死から蘇りという不気味な現象はメイクなどの付加的な要素ではなく、目によってなされる演技から醸し出される、顔全体のこわばりや虚無的な表情といったもので応答されていた。また支配という主題は、術者の強さや脅威を意味する目の力や目からの光線のようなものによって表現され、一方で術がかけられる女性は、目の輝きや動きのなさによって被支配の状態に置かれていることが対比的に描かれているといえるだろう。術者の顔は目の部分にまで拡大された超クロースアップショットやそのショットを用いた二重露光が数回に渡り登場するのに対し、支配される女性の表情は顔全体が映るクロースアップにとどまっており、術をかける能力を持つ者への恐怖やその恐ろしい欲望が目線の強さで表現され、それに対する強調が対比的に浮かび上がっている。

同じく、ヴードゥー教を背景としてゾンビが描かれた映画に 1942 年の『私はゾンビと歩いた』がある。ジャック・ターナー監督による本作品では、ゾンビは特異な存在となっている【図 5.6】。すなわち、生とも死ともいえない状態の白人女性と、ゾンビであると明言されることはないにもかかわらず、映画を見るものにとってはそれがゾンビであろうと期待させるような不気味な様相の黒人男性である。ここでは、『魔法の島』や『ホワイゾンビ』のようにゾンビや呪術者への恐怖が直接的に描かれることはない。むしろゾンビとは、死と生の間を漂っている状況そのものであり、ゾンビという死者の蘇りとは実際にはハイチにも存在せず、さらに生死、もしくは植民地と宗主国を分かち人種的または文化的な分断線も存在しないものかもしれない、という疑念を起こさせる存在として機能している。

この白人女性は作中では精神病患者ともゾンビとも呼ばれ、どちらの状態であるとも結論付けられることはない。その彼女の目は作中ほとんどのシーンにおいて、虚ろであるか、伏せられている。このことによって観客は物語のラストにおける彼女の生死を容易に判断できない。すなわち彼女は恋人に抱かれ海へと入るのだが、男性の方はその後のナレーションにおいて死が明言されるのに対し、彼女は海に浮かんでいてもなお美しい顔のままであり、それは映画中ほとんどのシーンで写っていた彼女の表情と差異がない。そのために彼女の顔からは生から死への変化を汲み取ることができない映像となっている。

一方でダービー・ジョーンズ演じる黒人が、術者の命令に従って白人たちの家に侵入し、彼らに迫るシーンでは、彼の目玉の飛び出た顔がクロースアップで捉えられる。このショットが作中において最も緊張感のある場面となっているのは、この黒人男性に義眼を使用した特殊メイクが施されており、その容貌によって観客の恐怖心を煽ろうとしたためであることは明らかである。しかし物語において彼が積極的に人間を襲うことはない。例えば、

.....
* 15 Rhodes, Gary D. (2001) *White Zombies: Anatomy of a Horror Film*, McFarland and Company, pp. 26-30, pp. 94-95.

主人公がヴードゥーの祭りへ参加する際、現地の女性から参加証となる布をもらいうけ、それを見張り役のこの黒人ゾンビに見せなければならないと聞かされる。主人公は道中でこの布をなくすのであるが、この黒人は何も咎めない。つまり彼は見張りとして侵入者を排除する役割ではなく、むしろ、ハイチ住民たちの共同体への入り口を示す道標としてのみ存在する。また前述の屋敷に忍びこむシーンでも、この黒人の影を演出することによって恐怖が煽られるが具体的行動はないままに終わる。すなわち彼は西洋とハイチの世界の境界線の揺らぎや、互いの浸透をさし示す存在であって、境界線を崩壊させる直接的な脅威の対象としては描かれていない。

上記の作品と同様に、ハイチの呪術によるゾンビの造成や傀儡を使った支配は、イギリス、ハマーフィルム作品の『吸血ゾンビ』(1965、ジョン・キリング監督)でも描かれている。本作では、白いカラーコンタクトによって黒目部分が極端に小さくなったゾンビが登場する【図7】。しかしながら単に顔を青く塗られただけのゾンビも登場しているため、この作品におけるゾンビの造形に一貫した特徴は見いだせない。とはいえ、ヴードゥーの呪術にまつわるゾンビの共通項が際立った作品である。すなわちこれらのゾンビは共通して、人形などの媒介を用いて動きが操作されているように描かれており、ゾンビが自身の目で見て自律的に行動することのないものとして当時受容されていることがわかる。

このように〈クラシックゾンビ〉の造形における、虚ろな目や、瞬きのほとんどない見開いた目で表現されているのは、目の変容が自意識の喪失や他者からの支配と結び付けられていることである。この時代のゾンビにはその背景にヴードゥーという未知の文化に対する脅威がある。ゾンビとは、それゆえに怪物的なものの表現というよりも、他者に支配された状態をいかに描くか、もしくは異なる世界への入り口をいかに不気味に描くか、といったことに注力された結果生み出された造形であるといえるだろう。

しかしながら 70 年代前後に生み出されたゾンビは、ヴードゥーとは全く関わりを持たず、外見のグロテスクさや血しぶきのスプラッター表現が追求されたものとなる。このグロテスクさと目の造形はどのように結びついているだろうか。次章では、特殊メイクの技術が飛躍する時代に生み出されたゾンビを見ていく。

2 ゾンビは見ることのできるのか

2-1 〈モダンゾンビ〉とスプラッター

1968 年の『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』を第一作とするロメロ監督のゾンビ三部作において、ゾンビの「目」の表現や造形は特に重視されていないといえる。むしろ

手を前に突き出しノロノロと歩くといった特徴的な身振り^{*16}や、ゾンビに囲まれた閉鎖空間といった特殊な状況に焦点が合わせられている。このゾンビの造形は、病人や腐敗が始まりかけた身体として捉えられており、外見は人間とほとんど変わらないにもかかわらず、人間に襲いかかる怪物である。すなわち、この差異のない外見こそが人間へと戻る見込みのある病人のような状態かもしれないが、食人という最大の禁忌を犯すものかどうか、という緊張を浮き彫りにしている。それゆえロメロのゾンビの造形にはモンスターとしての決定的な特徴をあえて与える必要がなかったとも言える。例えば『ゾンビ』(1978)において特殊メイクを行ったトム・サヴィーニは、肌を青く塗ることや血糊をつけることでゾンビの造形を作り出した【図8】。たとえば物語中盤でショッピングモールに登場するゾンビは、単に顔が青く塗られているのみのものである。ここではゾンビの容貌の恐ろしさよりも、閉鎖空間における攻防戦、もしくは戦いにおいて吹き出す血の勢いや鮮やかな赤色の方に重点が置かれている。

またこの作品のプロローグシーンでは、作品全体の印象を強めるようなグロテスクなゾンビが登場する。ここでは不法滞在者が暮らすスラムのようなアパートにおいて屍体をむさぼるゾンビが大量に発生している様子が描かれているのだが、ここでグロテスクさを演出しているのはゾンビのぼろぼろになった皮膚であって、目の部分にはほとんど手が加えられていない。また、目の部分に加工がなされているゾンビも登場するが、これは顔の右半分に瞼を含めた皮膚が爛れたように見える特殊メイクがかなり入念に施されているのに対し、左半分は着色のみにとどまり、目に関しては全く手が加えられていない【図9】。すなわち本作の制作状況において、顔のただれた様子をリアルに表現できる技術があるにもかかわらず、全体のバランスや表現はおざなりになっていることが指摘できる。本作のゾンビはデザインにおいてグロテスクさや傷のリアリティが追求されており、モンスターとしての新たな造形が追求されたというよりも、あくまで人間の身体に対して大きなダメージがあってもなお動き続けているという状態が作り出されていたといえる。つまり、ゾンビとは人間からかけ離れた異形のモンスターではなく、かつては人間であったことが明らかなもの、というデザインである。サヴィーニの発言によれば、ゾンビの特殊メイクに際して、交通事故にあった人間、もしくは癌患者のようなイメージを持っていたとしておりあくまで人間の外見が基盤にある^{*17}。ゆえに、目鼻といったパーツに対する特殊メイク

*16 橋本一径 (2013) 「ゾンビの／と同一性」『ユリイカ：ゾンビ特集』青土社、2月号、pp. 204-209.

*17 石膏プラスターやフォームラテックスを用い、部分的に交通事故に遭遇した傷を成形し、また血糊の入った袋を忍ばせ、適宜破裂させることで、CGなどを使用せず、血の吹き出すシーンを作り出した。Savini, Tom (2013) *Grande Illusions: The Art and Technique of Special Make-Up Effects*, ArthorMike Ink, pp. 43-56 (Book 1), pp. 11-19 (Book 2). または Timpome, Anthony (1996) *Men, Makeup, and Monsters: Hollywood's Masters of Illusion and FX*, St. Martin's Press, pp. 61-75. 中子真治 (1981) 『モンスター・メーカー』大図鑑：SFX 映画の世界：完全版5』講談社

は欠損の状態を作り出すことにとどまっており、大きな変容は皮膚に対してのみなされている。また映像構成に関しても、ロメロは画面の色彩構成に関して血液の赤色を目立たせるために、他の場面では赤色のもの映し出すことを極力避けており、またサヴィーニへのインタビューからも、血を吹き出すための仕掛けや身体の一部が吹き飛ぶメカニカル・マスクに対する説明に対して多くの紙面が取られていることからわかるように^{* 18}、本作における特殊効果は、ゾンビ自体のモンスター性ではなく、血しぶきの表現や身体欠損のインパクトへの方に強調点が置かれていたことがわかる。

ロメロの三部作最後の作品である『死霊のえじき』(1985)では、このサヴィーニのゾンビ像と特殊メイクの技術が格段に上がっていることが見て取れる。さらにここでは1970年代を前後して発達したメカニカル・マスクが積極的に使用されている。本作でのゾンビは、前二作と同じように顔面への青みがかかった着色が引き継がれながらも、さらに全体的な皺の加工がなされ、眼孔の深さを増すために眉骨もしくは前頭骨の厚みが調整されていることが分かる。これらにより、従来作品と比べると顔の立体感が格段に増しているのだが、ここでも目玉そのものによってモンスター性を強調するという意図は見られない。むしろ目の窪みの深さによって生み出された効果によって、肉の削げ落ちた病人や老人のような造形となっている【図 10】。

またタイトルバックでは顎が大きく欠損しながら動き続けるゾンビが登場する【図 11】。これは精巧に作られたゴム製の人形であり、逆光で見えにくくされつつも、ワイヤーで目や眉を細く動かし、人間らしい目の動きをさせることによって、破損してもなお動き続けるゾンビの異質さを対照的に浮かび上がらせている。

この、眼孔に奥行きを付加し、皮膚の質感や深いシワによって作り出されるゾンビの造形は、マイケル・ジャクソンによる「スリラー」(1982)のMVからの大きな影響を受けていることが考えられる【図 12】。このMVは、前年に発表された映画『狼男アメリカン』(1981)の監督ジョン・ランディスと、特殊メイクアップ・アーティストのリック・ベイカーによって生み出された。ベイカーがこの作品によって1981年にはじめて創設されたアカデミー賞の特殊メイク部門を受賞していることから分かるように、1970 - 80年代を通して特殊メイクの技術は格段に進歩していた。すなわちベイカーの師匠であるディック・スミスがメカニカルダミーを改良し、アプライエンス（人工皮膚）・メーキャップを発展させ、それに伴って映画製作における特殊メイクの地位が認められるようになっていた^{* 19}。「スリラー」のゾンビは、このような時代背景を象徴するかのよう、特殊メイクにおける新技術によって作り出されたゾンビの造形を世界に広め、現代にも通ずる一般的なゾンビ像を作り出したといえるだろう。ロメロの作品がゾンビの振る舞いについて、

* 18 Savini (2013), pp. 43-56.

* 19 Timpome (1996), pp. 13-22, pp. 23-38.

「スリラー」が造形的イメージを広めることによって、この時代においてゾンビ像の一つの定型が盤石なものになったといえる。

また当時のスプラッターやホラー映画の制作状況もゾンビ映画制作と相互に影響を与えあっている^{*20}。ロメロの『ゾンビ』がスプラッター映画の始まりでありかつ代表作とされ、またサヴィーニが血しぶきをあげる技術やモンスターのデザインによって「ゴアジャンルの父」や「スプラッターキング」とよばれるように、スプラッタージャンルの主人公として認知されるゾンビは、『バタリアン』(1985)や『ブレインデッド』(1992)においてまた別の一つの完成形を見せている【図13】。ここでのモンスターは言葉を話し、知性を有するなど、一般に認知されていたゾンビの特徴からは外れるにもかかわらず、血しぶきを上げて死なないというゴア表現によってゾンビ映画としても受容されている。これらの作品におけるゾンビは、不快感しか呼び起こさないようなまでの皮膚への加工がなされているが、その目はぎょろついたものであるが、人間の目と大きく違わないものであり、むしろ皮膚と目との間のギャップによってグロテスクさが強調されている。

こういった<モダンゾンビ>たちは、血肉への欲望のために人間に襲い掛かるのであるが、彼らはどのように判断して、人間だけに襲いかかっているのだろうか。21世紀に入ってから制作されたゾンビ映画は、しばしばオマージュやメタ表現として過去作品のシーンや設定を取り入れており、ゾンビの判断能力や、彼らの五感がいかに人間を知覚してきたかという問いをしばしば提起している。たとえば、『ショーンオブザデッド』(2005)や『ウォームボディーズ』(2015)では、彼らのノロノロとした動きやうめき声などを真似ることによって、人間がゾンビの中に紛れて窮地を脱するシーンが描かれた。また『ウォーキングデッド』では、臓物の匂いを体に擦り付け、歩き方を真似て動くことでゾンビから逃れている。こういった設定においてゾンビは、人間が動物化した生として捉えられているのであり、それゆえ視覚が衰え、嗅覚や聴覚のみが残された状態となっている。すなわち判断力の衰えと視力の低下が同一視されているのであり、または外見上の類似にも関わらず、理性を持たず動物性のみが取り残された状態を示す際には、聴覚や嗅覚に特化したものが描かれるのである。いずれの場合も、理性や人間性と、視覚やものを見て判断する能力が、この時代のゾンビ作品において直接的に結びつけられていることを示している。

2-2 ヨーロッパのゾンビ

一方、ロメロに影響を受けつつも、ヨーロッパで製作されたゾンビ映画には、キリスト教の影響がより強く見られる。すなわち聖書におけるラザロの復活を想起させる台詞やも

^{*20} これについては拙稿(2016)「ゾンビ映画史再考」『人間・環境学』第25巻, pp. 55-68. で詳しく論じた。

しくはゾンビ禍を地獄の門が開き、過去の死者が蘇ったため、とするプロットなどがしばしば登場する。そういった作品の多くは、ゾンビと明言されないながらも、死者の蘇りをテーマにしていることや、人間に襲いかかること、攻撃しても死なないことから後年のゾンビ作品に数多くの影響を与えている。

これら作品に特徴的であるのは、死後何百年も経て墓の下から蘇る、腐敗し切った身体を伴うゾンビである。例えばスペインのアマンド・デ・オッソリオの『エル・ゾンビ I 死霊騎士団の覚醒』(1971)では、十字軍の騎士たちが現代に蘇る。彼らの目は失われており、盲目の怪物として描かれた【図 14】。彼らは、物音がする方向にむかって人間に襲いかかるため、追われた人間は呼吸の音すら止めて逃げなければならない。また、ロメロの『ゾンビ』と同年に発表されたルチオ・フルチ監督の『サンゲリア』(1979)では、カリブ海の島において、数百年前に作られた墓からスペイン人侵略者たちが蘇る。イタリアの特殊メイク師の家系に生まれたジャンネット・デ・ロッシによって作られた造形は、ロメロのものからは影響を受けず、ゾンビの身体を土くれのように表現した^{*21}。すなわち粘土を皮膚全体に塗りつけて腐った皮膚を表現し、その眼孔からは瞳は腐り落ち、そこから草の根か虫のようなものが飛び出たデザインがなされている【図 15】。本作に登場するゾンビのほとんどは、目をつぶった状態を保ったまま顔を黒く塗りつぶしているため、眼孔にぼっかりと穴があいたように見える表現がなされている。

本作の監督であるフルチは、ホラー映画を製作するに際してはつねに「目」の描写を重視した、と発言している。彼によれば、登場人物、及び観客に対し、恐怖が最初に感得される器官として、目が重要な役割を担っているとし、その理念ゆえ彼の作品には目にしばしば特別な演出が凝らされている^{*22}。例えば、『ビヨンド』(1981)では、地獄の門が開いたために蘇った多数の死者に襲われる状況が起こるのであるが、この物語の鍵を握る登場人物に目が極端に白濁した盲目の女性が登場する。このように蘇った死者だけではなく、脅威を知らせるもの、生死の間にあるような人物を目によって特徴づけている。また『サンゲリア』における、ゾンビによる女性の殺害シーンには、このフルチの目への拘泥が最もよく現れている。ここでは女性がドアを隔ててゾンビに髪を掴まれて引っ張られることによって、彼女の目にドアの木片が突き刺さる、という状況が極めてスローなテンポで描かれる【図 16】。このシーンによって描かれているのは目への直接的な暴力表現だけではない。彼女は殺される直前のシーンでもあらゆる角度から、さらには三面鏡や窓を用いて、執拗な視線を浴びせられるが、一方、女性の方は気配に気づくのみで、壁やドアに遮られ殺人者を見ることはない。すなわち視線が一方向的にのみ突き刺さり、何が存在している

*21 山崎圭司(2016)「至高の職人芸! ゾンビメイク四天王」『爆食! ゾンビ映画 100』洋泉社, pp. 143-144.

*22 山崎圭司(2017)「ゾンビ、恐怖の淵原」『ゾンビ論』洋泉社, p. 184.

か見ることのできないまま不条理な死を与えられるという、視線によって表現される間接的な暴力性が、彼女の絶命における眼球の破壊と結びつくのである。

このように、〈モダンゾンビ〉の時代においては、一方では病人や老人のようにゾンビが造形され、全体的な皮膚への加工による眼孔の窪みにとどまった造形がなされた。そのようなゾンビはハリウッドにおける特殊メイク技術の飛躍的な発展や、ホラーやスプラッターの流行と相互に影響を与え合って生み出されていた。他方では蘇った死者や、亡霊としてのゾンビがヨーロッパを中心に生み出されており、その場合には、盲目や目玉の喪失によってそれらが死者であることが示されており、死からの蘇りという恐怖が強調されていた。この違いは技術的な側面だけでなく、宗教的な背景やホラー映画の潮流と軌を一にしている。すなわちハリウッドでは、スプラッターやモンスター映画のキャラクターとしてゾンビが捉えられていたのであり、ヨーロッパでは、当時のホラー映画の潮流に組み込まれ、蘇った死者であるにもかかわらず、生きた人間に襲いかかるものであるという恐怖を演出していた^{*23}。このような違いから、老人や病人のように姿形は人間と共通したものを持ちながらも、人間にはありえない動きをするゾンビと、死者を表象しながらも、残虐で恐ろしい殺人者のように行動するゾンビとの二種類のゾンビが生み出されたのである。この二種類のゾンビは互いに影響を与えながら、21世紀におけるゾンビ映画ブームの下地を作り出していく^{*24}。

3 もはや人間でないものの「目」

3-1 21世紀ゾンビにおける「目」の表現の展開

ダニー・ボイルによる『28日後…』は従来の作品からの影響を受けつつも、全く新しい形のゾンビ映画を提示した。本作でのゾンビなるものは特殊なウイルスの感染者となっている。彼らは噛みつかれた際の唾液によって感染するものであり、凶暴化して人間を襲い、頭部を破壊されるまで動き続ける。これは従来のゾンビと変わらないが、本作での感染者は死から蘇ったものでもロメロのゾンビのように人肉への欲望によって動くものでもない。本作で提示された新たなゾンビ像とは、新種のウイルス感染であり、それによって

.....
*23 マリオ・バーヴァやダリオ・アルジェントが作り上げたイタリアのホラー映画は、殺害シーンにおける残虐さの追求と、被害者となる女性の扇情的な映像を特徴としている。これについてはジャック映画と呼ばれるジャンルからの考察も必要である。山崎圭司編(2008)『イタリアン・ホラーの密かな愉しみ：血塗られたハッタリの美学』フィルムアート社

*24 これについては拙稿(2016)で詳しく論じた。

怒りにかられたように理性を喪失し凶暴性が強化され、それゆえに全速力で走って人間に襲いかかってくるものである。

本作で「目」が強調されていることはプロローグからも明らかである。このシーンでは、ウイルスに感染した猿が研究所から解放されたために起こった、アウトブレイク前夜が描かれている。三分ほどのこのプロローグの色調は全体的に薄暗く統一されているが、猿に襲われた女性の顔が映し出された終盤には、画面全体に赤いライトが強くあてられ、女性の目がクローズアップショットで瞬間的に映し出される。この目のショットは予告編やポスターでも印象的に使用されている【図 17】。

これに続いてメインストーリーの開始シーンでは、昏睡状態から目覚めたばかりの主人公が映し出される。ここでは一瞬ではそれが顔であると分からないほどのクローズアップであり、あたりをきょろきょろと見渡す目にのみ焦点が合わせられた主人公の顔が仰角で捉えられている【図 18】。この映画開始直後の二つの映像で提示されているように、「目」はストーリー全体を通して鍵となっている。というのも、本作での感染者をしるしづけているのはその凶暴な行為以外には赤い目であるからだ。感染者の赤い目は、彼らの凶暴性を印象づけるものとなっており、それが人間とゾンビとの間の差異となっているのだが、主人公にとっては後から理解できる手がかりにすぎない。すなわちアウトブレイクが落ち着いた後に目覚めた主人公は、のちに出会った生存者に教えられるまで事態を理解できないため、感染者と人間とを区別できずに不条理な暴力にさらされる。

また、プロローグに「目」とともにあらわれた「赤色」も、本作での主な感染経路である「血液」を暗示するように使用され、本作における重要な映像を構成している。この「目」と「赤」が視覚的に結びつくショットが、物語の後半部分へと切り替わるシーンに登場する。これまでは、噛みつかれることによって、人々は感染者へと変容していたが、ここでは、生存者の一人の目に、屍体から流れ落ちた血液が入ることで感染がおこる。このショットは技巧的に構成されている。まず屍体から血液が落ち、次に画面全体が赤くなり、そしてカメラは生存者の顔に対して上から垂直にズームインする。続くショットでは、カメラはこの男の顔を左側から超クローズショットで捉える。これらの連続するショットによって、男の左目が赤く変容したことがわかるようになっている【図 19】。

このシーンは、物語の展開部分としても重要になっている。この感染の直後に生き残っていた兵士たちが現れ、凶暴化した男を処分する。主人公たちは兵士たちの登場によって危機的な状況から脱したと安堵する。しかしながら兵士らに連れて行かれた要塞で、彼らの非人道的な振る舞いを目の当たりにする。例えば、兵士間の物資略奪や感染者へのリンチである。主人公たちも食料を奪われ、女性の生存者は兵士によってレイプの対象となる。兵士たちのこの暴力性ゆえに、主人公は人間であるはずの彼らと戦わざるを得ない状況に追込まれ、人間対ゾンビという物語の構図は崩壊する。むしろこの後半部分から展開し始めるのは、人間と感染者の間の差異や対立が無効となった世界である。すなわち、これ

まで感染者は凶暴性や圧倒的な暴力によって、もはや人間ではないとされてきたのであるが、これ以降のシーンでは、むしろ生存者である兵士の凶暴性が描かれ、人間と感染者の立場が逆転し、人間の中の暴力性が強調される。

このように後半部分では、人間とゾンビもしくは感染者との間の差異としてこれまで提示されていた「人間性」や「理性」という項目に対する解釈が逆に利用されてしまったため、目の色のみがゾンビを見分ける唯一の方法となる。しかしながら、本作では序盤からたびたびその「見分ける」という能力に対しても問いが投げかけられている。例えば、アウトブレイク直後の状況を語る生存者は、国外に逃げようとする人々のパニック状態においては、暴動を起こす人間と、凶暴性という特徴を持つ感染者とを見分けることができなかったと語る。また、映画中三度登場する主人公と他の生存者との邂逅シーンでは、いずれの場合も生存者の顔は布やガスマスクによって覆い隠されており、目や顔を見ることが、感染者か否かを判断することとが切り離されている【図 20】。

以上のように、本作品における「目」の取り扱いや役割は、従来のゾンビ映画と異なっている。むしろ目の表現にのみ差異が集約されることによって、人間を人間たらしめるものは容易に反転するという事実が際立つのである。この6年後に製作された続編『28週間後…』では、「目」がさらに特別な役割を担っている。

3-2 非人間的なものの「目」

『28週間後…』はアウトブレイク直後にロンドン郊外へと逃げた夫婦が感染者に襲われるプロローグから始まる。冒頭部ではこの女性の左右で色の異なる両目がクローズアップショットがマッチの火によって暗闇に浮かび上がるようにして映し出される【図 21】。本編の舞台は前作の28週間後、感染者の餓死が確認されたがゆえに、復興が始まったイギリスであり、物語の筋としては、プロローグで感染者に襲われたはずの女性が、ウイルスに感染しながらも凶暴化という発症には至っていない状態で見つかったことをきっかけに、その無症候性キャリアの状態に対し、女性のオッドアイという体質を手掛かりとしてウイルスの抗体を開発する可能性が示唆される。さらに、オッドアイを遺伝的に引き継いだ子供が登場し、彼を守ろうとする医師と、アウトブレイクの拡大防止のために生存者と感染者を区別することなくすべて焼き払おうとする軍との戦いが本編の大きな枠組みとなっている。

映画冒頭におけるオッドアイのクローズアップショット、その目を中心とした物語展開、そして前作から引き継がれた感染者の赤い目といった要素から、本作品でもまた目が重要項となっていることは明らかである。さらには映画中段では、このオッドアイの破壊が印象的に描かれる。このシーンでは、オッドアイの女性の夫が、彼女の拘束されている部屋

に侵入するところから始まる。彼は妻に見捨てたことへの許しを請うのだが、二人が口づけを行うことによって、体液による感染が起こる。感染した夫は妻の眼孔に指を押し入れて目を破壊する【図 22】。まず男が感染して身体の変容に苦しむ様子が数十秒にわたって描かれたのち、彼を見つめる妻の目に気づき、彼女に襲いかかる。この二つのショットの間には、プロローグで妻が見捨てられた際に見せた絶望的な表情の映像が挟まれる。この映像や目の破壊からは二つの意味が読み取れるだろう。第一に、妻を見殺しにしたことへの罪の意識や後ろめたさを想起させるものとしての目を破壊した、という意味であり、第二に感染した状態であっても、想起や後悔といったいわば人間的な感情が残っていることが示唆される。何れにせよこの目のショットに現れているのは、目と、記憶もしくは感情という人間的なものとの意味的な結びつきである。

また、生きたまま目を潰して殺害するというシーンは、過去のゾンビ映画にもしばしばみられたものである^{*25}。先述した『サンゲリア』であり、さらにその1年後に製作された『ゾンゲリア』(1981)の、火傷によって目以外のすべての部分が包帯でまかれベッドに拘束された男性が、ゾンビとされる看護師の手により眼球に直接注射針を刺され、絶命に至るシーンである。これらの作品との共通点は行動の表面的な類似にとどまるものではない。すなわち『サンゲリア』では、既に述べたようにゾンビの視線は女性を捉えるが、女性の側がこのゾンビを直接見ることはないまま目玉を潰される。また『ゾンゲリア』では、ゾンビたちを操る人間の部屋には、殺される直前の人々の写真や、スナッフフィルムが膨大にコレクションされており、殺人者の視線が強調される。これらの作品における恐怖の表現には、視線の強調と目への破壊行為が直接的に結びつけられている。これは第1章でも見たような、呪術者という恐怖を作り出すものと、魂を奪われたもの、すなわち人間らしさを喪失したものの関係性を想起させるものでもある。『28 週後…』における目潰しシーンには、その映像のショッキングさのためだけに使用されているのではなく、感染という目に見えない現象によって引き起こされる、現代における新たな恐怖の表現において、これまでのゾンビ映画において持ち上げられてきた、「目」とその破壊という手法を用いることで、人間という姿に隠されて見えなくなっている怪物の存在や、人間性や魂といった目に見えないものに過度な信頼を置く我々の姿を浮き彫りにしているのである。

.....
*25 本作の製作総指揮の一人であるアレックス・ガーランドによる2015年の監督作品『エクス・マキナ』でも類似したシーンが登場する。すなわち、主人公は自身が人間かアンドロイドであったかの認識に混乱が生じた際、自らの皮膚を切り裂き、そこに指を執拗に押し込めることで、自身が血や肉を出す人間であることを確認するシーンである。皮膚という外表面から露出しているという意味では裂傷部分と目は共通しているともいえ、そこへ暴力的に侵入することによって人間性を再確認する、という意味で、この両作での行為には類似点を指摘することができる。また、昨今ではゾンビ映画をポストヒューマニズム理論と並べて論じることはしばしば行われており、その観点からもこの両作品の当該シーンは示唆的であろう。

おわりに

2002 年以降に製作されたゾンビ映画は多岐にわたり、それらの作品におけるゾンビの造形を一概にとらえることはできない。それゆえ第 3 章で取り上げた二作品はその一角に過ぎないのであるが、上に論じてきたようにゾンビ映画における目に見えない現象への恐怖は目をめぐる演出によって映像として具体化される伝統は連綿と受け継がれている。

現在では特殊メイクの技術だけではなく、VFX の飛躍的な発展によっても、ゾンビの造形はさらにグロテスクに、飛び出た内臓はよりリアルに描かれるようになった。それだけではなくゾンビの大群を CG によって書き足すことで、ゾンビ襲来の脅威を、従来のものとは全く異なる規模で描くことを追求した作品は数多く登場するようになった。2010 年に開始され現在も続いているテレビドラマ『ウォーキングデッド』もそういった作品のひとつである。この作品の特殊メイクを担当したグレゴリー・ニコテロは、ロメロの『死霊のえじき』にてそのキャリアを築きはじめ、現在では世界中で製作されているゾンビ映画の多くに関わっている。しかしながら彼の作り出すゾンビもまた一様ではなく、その作品ごとのゾンビの解釈の違いによって異なるゾンビをうみだしている。

ゾンビの目はその都度、ゾンビの生、またはゾンビに相対した人間の生がいかなるものとして捉えられているかを如実に反映している。現代におけるゾンビは、感染症や放射能の影響といった従来なされてきた比喩としてだけではなく、インターネット上の情報に煽られる大衆の比喩として、または個人の輪郭を失い、昆虫のようにうごめく人々の姿を揶揄するものとしても描かれるようになった。人間性の喪失ではなく、人間性そのものの変質が描かれるとき、ゾンビの目に関する表現は、それをどのように映像によって表現するかという問いに応える視座を持ち得ることを、本論では明らかにした。

図版



図 1 『ホワイトゾンビ』、スチール写真 (1931)



図2 『ホワイトゾンビ』 (00:02:46)



図3 『ホワイトゾンビ』、公開時広告 (1931)



図4 『ホワイトゾンビ』 (01:27:30)



図5 『わたしはゾンビと歩いた!』 (00:42:20)



図6 『わたしはゾンビと歩いた!』 (00:37:07)



図7 『吸血ゾンビ』 (00:29:20)



図8 『ゾンビ』 (00:39:01)



図9 『ゾンビ』 (00:29:41)



図 10 『死霊のえじき』 (01:09:07)



図 11 『死霊のえじき』 (00:04:07)



図 12 『スリラー』 (00:08:25)



図 13 『バタリアン』 (01:08:54)



図 14 『エル・ゾンビ』 死霊騎士団の覚醒 (01:34:04)



図 15 『サンゲリア』 (01:11:12)



図 16 『サンゲリア』 (00:49:07)

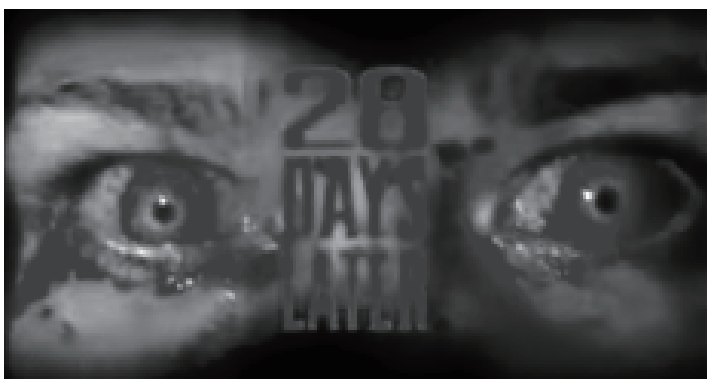


図 17 『28日後…』 (予告編トレーラー、2002 年)

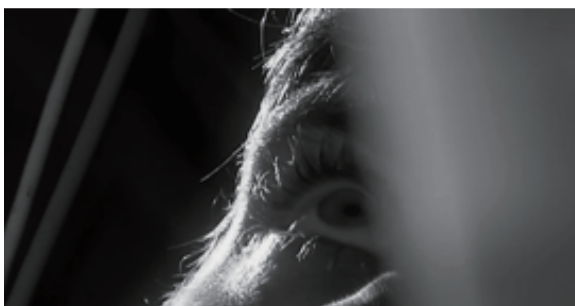


図 18 『28日後…』 (00:05:08)



図 19 『28日後…』 (01:05:15)



図 20 『28日後…』 (00:34:01)



図 21 『28週後…』 (00:00:48)



図 22 『28 週間…』 (00:44:01)

How Do Zombies Gaze at Us?

Asako FUKUDA

With the hits of *Resident Evil* and *28 Days Later* in 2002, the themes depicted by zombie movies now have become broad. In other words, what came to be depicted as the central theme of zombie movies is not only the revival of the dead, fear of loss of reason and humanity, but also the coexistence with heterogeneous things that are zombies, or conflicts and survival competitions arise among the people left behind.

Factors of this change are variously mentioned. For example, “zombie movies reflect the transformation of view of life and death in modern society,” or “zombies are a metaphor of refugees.” In this way, the diversity of stories in zombie movies has become the subject of various discussions and academic research, but in this paper we discuss not the differences in the nature and behavior of the zombies. We pay attention to the shaping of the zombies themselves.

In this paper, in order to clarify the change of zombie film in 2002, we will reconsider mainly the expression of zombies, especially the expression concerning zombies' eyes. Because it seems that the representation of zombie's “eyes” reflects the intention of production and the taste of the audience for each work. In the first place, when distinguishing between life and death, physical signs such as whether the eyelids and pupils are open or closed are playing an important role. In the expression how eyes look, the state of the human being at that time is reflected most remarkably. And, zombies are placed at vague boundary of life and death, and rather, the essence of zombies and the theme of the works are included in this ambiguity itself. In other words, a zombie movie is a genre that expresses dead, death itself, or ambiguous place of life or death by borrowing the body of zombies. Therefore, by tracing the transition of the expression of zombie eyes in each era, it is possible to read out what kind of intention holding zombies and how zombies were accepted by the audience at the time.

Here, in the first chapter, we first confirm that in early zombie movies, their dull eyes, or the eyes of the dead were expressed by blinks or eyes with a small iris. In the second chapter, since the 1970s, zombies were drawn like older people or sick people by emphasizing hollows around the eye and the depth of the eye holes. In chapter 3, we confirm that the relationship between “eyes” and humanity is specially directed at the level of visual expression in *28 Days Later* and it is handed over to the sequel *28 Weeks Later* (2005).

As described above, the transition of the expression of “eyes” in zombie movies shows clearly what kind of zombies are handled in each era, while the development of technologies such

as special makeup and VFX is affected . The purpose of this paper is to clarify how contemporary zombie epidemics were created, from the aspect of design and modeling of zombies.