

## スラッシャー映画とは何か、序説

小川正浩

公立千歳科学技術大学理工学部

### 1

ホラー映画は人の好悪の感情が激しく分かれる映画ジャンルである。一般に人は恐怖を体験し、心理的衝撃を得るためにわざわざ不快で嫌悪を催させる映像を観たりしないが、その一方で「怖いもの見たさ」から恐怖に対する無意識の欲望を満たそうと映画館に足を運んだり、自宅でDVDを観たり、動画配信映像を楽しんだりする。

観客は映画を鑑賞しながらスクリーンの中の、たとえば、メロドラマや西部劇の登場人物に感情移入して心理的同一化をはかるが、はたして同じようにホラー映画に登場する不気味な怪物や殺人鬼、あるいはグロテスクに切り裂かれる流血の犠牲者に同一化をはたすことができるのだろうか。この問いかけには、恐怖映画に対する脅威と好奇心という心理的矛盾が深くかかわっているように思えるが、少なくとも映画の物語を展開していく上で怪物や殺人鬼の視点を介して観客が彼の見たものをそのまま見ることができる時（視点編集）、観客の心の中に何らかの情動的变化が生じることはあるだろう。

残念ながらホラー映画は低級なジャンルとして、一部のマニアやファンを除けば、映画研究の分野において正当に評価されることはなく、批評言語の対象になることも極めて稀であった。英語圏においてこうした状況を打破したのは、おそらく、ロビン・ウッドの「アメリカのホラー映画 序説」(1979)と思われる<sup>(1)</sup>。ウッドはマルクス主義とフロイトの精神分析を援用して、ホラー映画における怪物とは私たち人間が文明社会において生活していく中で無意識に抑圧していたものが「他者」の姿を借りて脅威として回帰したものだと言う。そして私たちの社会において抑圧を強いられている4つの現象、すなわち性的エネルギー、両性愛（同性愛を含む）、女性の性、子供の性を取り上げて、説明を加えていく。これらは社会の規範によっていったん内面に抑え込まれてしまうと、その圧迫からなんとか逃れて外に出ようとする。ひとたびそれが外に溢れ出た時、人はその抑圧されたものを恐ろしい相貌をした他者として認識するのである。もっとも、ウッドの理論は1970年代までのハリウッドのホラー映画を対象として構築されたものであるため、1970年代末以降に登場してくる新しいホラー映画に対して、彼の「抑圧されたものの回帰」という理論がどれだけの有効性を持ち得るのかは疑問に思われるが。

さて、ホラー映画にはいくつかのサブジャンルが存在している。たとえば、ドラキュラやフランケンシュタインなどのゴシックホラー、悪魔や悪霊付きのような反キリスト系のホラー、ゾンビのような食人系のホラー、疑似ドキュメンタリーの形式をとったホラーなどが挙げられるが、ここで私が取り上げることになる「スラッシャー映画」(slasher films)は、1970年代末以降に登場したサブジャンルである。スラッシャー映画とは、ある殺人鬼（必ずしも人間の姿をしているとは限らない）が比較的単純な武器（ナイフや斧など）を用いて、ある地域社会に住む普通

の人々を次々と殺していくことでその地域社会に恐怖と不安を蔓延させていくが、最終的に殺人鬼は女性の主人公に倒され、彼女が生き残る（二人以上の場合もある）、という映画である。もちろん、この定義はスラッシャー映画の物語構造を単純化したものにすぎないし、後述するように、2000年代以降の作品群にはこうした図式が必ずしも適応できないものも存在している。そこで最初にスラッシャー映画に関してこれまでどういう批評的言説が書かれてきたのか、簡単に見ておきたい。

## 2

これまでスラッシャー映画に関して理論的分析を試み、先駆的な仕事をしたのは、ヴェラ・ダイカ (Vera Dika) とキャロル・J・クローヴァー (Carol J. Clover) の二人である。彼女たちのアプローチに関しては、その賛否も含めて、スラッシャー映画を論じる際の基本文献として現在でも重要な位置を占めている。

ダイカのアプローチは構造主義的分析方法と言える。彼女は、「ストーカー映画、1978-81」<sup>(2)</sup>において、物語の構造と物語内の諸要素（舞台、登場人物、プロット）の組み合わせによる類型学的特徴を述べた後で、物語を構成する2つの時間軸構造を提示する<sup>(3)</sup>。最初の時制は、数年前に生じた「過去の出来事」(Past Event)で、たいていは映画の冒頭部分、もしくは回想形式で描かれる。そこでは、殺人鬼を狂気へと走らせることになる（大量殺人）彼のトラウマ体験が語られる。このトラウマは、若者たちのコミュニティの一員が直接的あるいは間接的に犯した悪事を、殺人鬼が見ていたか、あるいは知っていたか、それとも関与していたかによって引き起こされる。殺人鬼は喪失感を味わい、怒りで対応する（復讐という直接的行為に出るか、映画の後半まで自制するか）。「過去の出来事」のアクションは以下ようになる。

- 1 若者たちのコミュニティのメンバーたちが悪事を働く。
- 2 殺人鬼は違法行為、過失、または死を目撃する。
- 3 殺人鬼は喪失感を体験する。
- 4 殺人鬼は若者たちのコミュニティにいる罪を犯した者たちを殺す<sup>(4)</sup>。

ダイカによると、映画のオープニングのシークエンスでは、作品によって物語の状況は変わるが、「常に女性の死と/または彼女の切断された身体映像が提示される」<sup>(5)</sup>。そしてこのシークエンスにはしばしばフロイトのいう「原光景」(primal scene)に近い表象が含まれ（性行為に耽る若い男女）、殺人鬼（と観客）はたいていその目撃者となる。

映画の残りの時制は現在に設定される。この「現在の出来事」(Present Event)では、殺人鬼は罪を犯した若者のグループあるいは彼らの代わりとなる象徴的な人物に復讐するためにゆかりの地に戻ってくる。殺人鬼は若者の行動を観察し、一人また一人と殺害していく。若者のグループの中からヒロインが現れ、殺人鬼と戦う。最終的にそのヒロインは殺人鬼を倒すが、彼女の心は解放されない（トラウマとして残る）。以下は、「現在の出来事」のアクションである。

- 5 ある出来事が過去の行為 (事件) を思い出させる。
- 6 殺人鬼の破壊的な衝動が再び活発化する。
- 7 ある予言者が若者のコミュニティに警告する。
- 8 若者のコミュニティは (予言者の警告を) 気にとめない。
- 9 殺人鬼は若者たちをストーカーする。
- 10 殺人鬼は若者のコミュニティのメンバーたちを殺す。
- 11 ヒロインが殺人 (犠牲者) を見る。
- 12 ヒロインは殺人鬼を見る。
- 13 ヒロインは殺人鬼と戦う。
- 14 ヒロインは殺人鬼を制圧する。
- 15 ヒロインは生き残るが、心は解放されない<sup>(6)</sup>。

こうしてダイカはスラッシャー映画の構造を 15 の機能に分類し、それらは映画物語の中ではほぼ一定の順番で現れることを唱えた。もちろん、ヴァリエーションによる差異はあるとしても、ダイカは分析した 11 本のフィルムすべてに同一構造が見られると示した。ただし、ダイカが分析の対象とした時期が 1978 年から 1981 年までと極めて限定されているため、たとえダイカの物語機能のリストが徹底した詳細なものだとしても、1982 年以降のスラッシャー映画すべてにその公式が適応できるかどうかは疑わしい<sup>(7)</sup>。

もうひとりの映画研究者であるクローヴァーは、ダイカとは異なるアプローチを採っている。彼女は登場人物のジェンダーとセクシュアリティの表象に分析の中心を置いて、1960 年から 1986 年までのスラッシャー映画 (1974 年まではスラッシャー映画でないフィルムも含まれている) を調査して、それらのフィルムの多くに共通する物語構造と人物類型を抽出する。クローヴァーによると、スラッシャー映画には 6 つの重要な要素があるという。すなわち、殺人鬼 (the killer)、怖ろしい場所 (the terrible place)、武器 (weapons)、犠牲者 (victims)、ファイナルガール (the Final Girl)、ショック (shock) である<sup>(8)</sup>。これらの中から特に重要だと思われる項目を以下で簡潔に説明しておきたい。

殺人鬼はたいてい男性で、性的な障害を抱えていることがよくある。このような殺人鬼の原型は、『サイコ Psycho』(1960) のノーマン・ベイツである (彼は自分の中にある性的欲望を喚起させる女性をすべて殺す)。クローヴァーは社会的な性規範を逸脱する若者たちを罰するという理論をスラッシャー映画全体に適用し、結果、殺人鬼はこの罰を行う人物と考える。殺人鬼は人間の特徴を備えてはいるが、時には超自然的な力も併せ持つ。典型的なのは、殺人鬼は打ち倒されたり、殺されたりしないということ。これは、物語にオープン・エンディングの構造を与え、続編を呼び込む要素となっている。

殺人鬼を最も特徴づけるものは、武器である。すべての殺人鬼は犠牲者を殺す武器によって同定される。たとえば、『ハロウィン Halloween』シリーズ (1978・1981) のマイケル・マイヤーズは (主に) ナイフを使うし、『悪魔のいけにえ The Texas Chain Saw Massacre』シリーズ (1974・

1986) のレザーフェイスはチェーンソーを使い、『エルム街の悪夢 A Nightmare on Elm Street』シリーズ(1984・1985)のフレディ・クルーガーは自らの鉄の爪を使う。70年代後半から80年代のスラッシャー映画では、銃器のような近代的な武器を見ることは珍しい。犠牲者が殺害される方法は、ナイフ、斧、ハンマーなどの刀剣類や鈍器によるものが多い。

スラッシャー映画の犠牲者はほとんどの場合10代の若者である。クローヴァーはその犠牲者の原型人物として『サイコ』のマリオン・クレインという成人女性を挙げている。この犠牲者の対象年齢がティーンエイジャーと大人で異なっているように見えるが、性行動に関して言えば、両者とも社会的規範からの逸脱者という点で共通している(若者は早すぎる性行為で、マリオンは会社の昼休みを利用して恋人と情事に耽ること)。スラッシャー映画においては、タバコを吸う、セックスをする、ドラッグをやる若者たちは死ぬ運命にある。犠牲者の性別は男女を問わないが、性別によって殺され方の違いがある。男性の殺害場面は比較的時間をかけないものが多く、しばしば遠景ショットで映し出される。時にはスクリーン・オフで起こる場合もある。他方、女性の殺害は比較的近距離(ミドル・ショットかクローズアップ)で映され、より生々しい細部で描かれ、比較的長い時間がかけられる<sup>(9)</sup>。男性と女性の殺され方のこの違いは、男性観客による去勢の恐怖と密接に関係があるかもしれない。バーバラ・クリードは次のように言っている。

恐怖映画は血に、それも殊に「大きく口を開けた傷」に変形する女の体を流れる血に、強くとらわれているのだが、これは去勢不安が恐怖映画(それも殊にサブジャンルの切り裂き映画【スラッシャー映画】)の中心的関心事であることを示唆している。女の体が切り裂かれバラバラにされるのは、女が去勢された状態にあることを暗示するだけでなく、男にも去勢される可能性があることをも暗示する<sup>(10)</sup>。

もちろん、だからと言って、最終的に生き残る人物が男性であるというわけでもない。犠牲者の大半は女性だが、唯一生き残る人物もまた女性である。クローヴァーは、この人物を「ファイナルガール」と名づけた。

「ファイナルガール」はスラッシャー映画におけるもっとも有名な人物類型で、他の登場人物(特に女性)とは違う特徴を付与されている。彼女と他の若者たちとを区別するものは、性行為に対する積極性の有無である。彼女は性的には奥手の人物として描かれている(処女かどうかは判然としない)。また、彼女は最終的に死ぬことになる他の登場人物たちと比べると、知的で、冷静で機転の利く、注意深い人物として描かれる。したがって、たとえ彼女が殺人鬼より体が小さく、弱そうに見えたとしても、彼女は殺人鬼をなんとか打ち倒そうとし、時には殺しさえする。こうして、クローヴァーが造語した「ファイナルガール」というキャラクターは、スラッシャー映画が『ハロウィン』から進化していくに連れて、地域社会の残りの人々からの助けを借りなくても殺人鬼と戦える、より積極的なキャラクターに進化していく。

スラッシャー映画に関するダイカとクローヴァーの研究は、対象時期がきわめて限定されて

いるため(ダイカは1978-1981、クローヴァーは1960-1986)、当然ながら1990年代以降のスラッシャー映画に言及することはない。1990年代初めにこれら二人の映画研究者がスラッシャー映画に関する理論的研究書を上梓して以降、スラッシャー映画に関する注目すべき体系的書物は、2002年にアダム・ロックオフ(Adam Rockoff)、2011年にリチャード・ノウエル(Richard Nowell)の各著作を除いて、見るべきものはほとんどなかった<sup>(11)</sup>。ただし、残念ながら、これらの研究書も対象時期が1980年代までに限定されているので、やはり1990年代以降のスラッシャー映画の動向についてはほとんど触れられていない(ただし、ロックオフは最終章で90年代の代表的なフィルムを取り上げている)。

実際、スラッシャー映画は2000年代に入っても、そのスタイルは変化したとはいえ、いまだに存続している。したがって、これらの映画テキストをある一定の歴史的時期に区分し、それらの特徴的要素を同定し、時代ごとの物語構造の変化を跡付けるアプローチが必要となってくる。2019年に出版されたソティリス・ペトリディス(Sotiris Petridis)の『スラッシャー映画の解剖』は、まさにそうしたアプローチを試みている一著である<sup>(12)</sup>。

ペトリディスは、分析の俎上に載せる作品の基準として興行収入においてトップ100に入っているスラッシャー映画を選び出し、1974年から2016年までに間に公開された74本のフィルムを資料体とし<sup>(13)</sup>、そこから3つの時代に分ける。すなわち、古典的サイクル(the classical cycle, 1974-1993)、自己言及的サイクル(the self-referential cycle, 1994-2000)、ネオスラッシャーサイクル(the neoslasher cycle, 2000-2013)である。彼は、リック・アルトマン(Rick Altman)が映画ジャンル論の分析に用いた「意味論的/統語論的アプローチ」(semantic/syntactic approach)を援用しながら、これら3つのサイクルを通してスラッシャー映画の物語構造がどう変化していったかを説明していく。ここで、ペトリディスの時代区分に依拠しながら、それぞれのサイクルの特徴を簡単に述べておくことにしよう<sup>(14)</sup>。

### 3

スラッシャー映画の出発点をどの作品に置くかは研究者によって意見が分かれている。先に名前を挙げたダイカとクローヴァーを含めて多くの研究者は『ハロウィン』を出発点とみなしている。これは『ハロウィン』が後にスラッシャー映画の公式として知られるようになるすべての約束事を含んでいるからなのだが、だからと言って、そのフィルムが半ば当然のようにそのサブジャンルの最初の作品だと決めつけるのは早計過ぎる。ペトリディスはそう主張して、『ハロウィン』の4年前に公開された2本の映画、すなわち、『悪魔のいけにえ』と『暗闇にベルが鳴る Black Christmas』にすでにスラッシャー映画の基本的ルールが見て取れると指摘して、その2本のフィルムをスラッシャー映画の起点とし、古典期はここからスタートを切ると述べる。

古典期の最初の3本(『悪魔のいけにえ』、『暗闇にベルが鳴る』、『ハロウィン』)が低予算ながらも興行的に成功を収めた後、スラッシャー映画は映画ファンの中に浸透し始めた。1980年代の前半は、ダイカやクローヴァーが考察したように、スラッシャー映画の公式が標準化された重要な時期にあたっている。また、多くのシリーズ作品が製作されたのも1980年代である(とり

わけ有名なのは、『13日の金曜日』と『エルム街の悪夢』のシリーズ)。

古典期のスラッシャー映画は、主として、中産階級の保守的な社会を背景としている。その社会規範に反する行動をティーンエイジャーの若者がとる(たとえば、タバコや酒、ドラッグ、避妊具なしの性交渉など)。殺人鬼は、物語の構造上、支配的な社会規範に順応できない若者たちに罰を与えているようにも見える(殺戮を繰り返す)。大人たちは殺人鬼に対して無力な存在として描かれる。その一方で、殺人鬼もまた社会正義から逸脱した他者として描かれるため、最終的には打ち倒されることで罰を受ける。逆に、勝利者として描かれる唯一の登場人物は、クローヴァーが命名した「ファイナルガール」である。古典期のほとんどすべてのスラッシャー映画では、最終的に生き残るのは女性キャラクターである。彼女は社会規範に反する行動をとることはほとんどなく、コミュニティのルールに従うことで生存という報奨を与えられる。

古典期は1980年代末を最後のピークとして迎えると、1990年代以降は人気に衰えが見え始めてくる。これは、スラッシャー映画の公式と約束事に変化がないため、観客は映画を観てもすぐにその展開が読めてしまうからである。実際、1990年代の初めに公開された作品は人口に膾炙した『エルム街の悪夢』、『13日の金曜日』、『チャイルド・プレイ Child's Play』の続編ばかりであった(大手スタジオは興行的失敗を恐れて新しいスラッシャー映画を製作することに及び腰になる傾向があった)。映画ファンたちは新奇なスラッシャー映画を観るにはビデオ作品に向かうしかなかった<sup>(15)</sup>。スラッシャー映画の公式と約束事の更新が求められ、その復活が喫緊の課題となった。こうしてスラッシャー映画は第2のサイクルに入っていく。

ペトリディスによると、第2の時期、すなわち、自己言及的なサイクルは1994年から始まる。この時期は、いわゆるポストモダンとも呼ばれる時期でもあり、したがってその特徴のひとつでもあるパロディとパステイッシュの要素が見られる。スラッシャー映画は物語の中に自己言及的な要素を配置することで古典期の公式と約束事を模倣し始めた。前述したように、それらは広く知られるようになっていたため、誰もが物語の展開を予測することができた。だから、この時期のスラッシャー映画には、この先読みと戯れて、その公式と約束事を物語の中で自己言及的に語り、それらに変更を加えようとする超意識的な特徴が含まれる。と同時に、古典期では殺人鬼が誰であるかは物語の前半から判明していたが、自己言及的なサイクルでは最後まで殺人鬼が誰であるかは謎のままである。これは古典期の公式と約束事を周知している観客の期待を裏切る効果を出している。

一般的に、自己言及期の開始は『スクリーム Scream』(1996)と考えられている。だが、ペトリディスはここでもそれに納得せず、その出発点を『スクリーム』の2年前、同じ監督ウェス・クレイヴン(Wes Craven)による『エルム街の悪夢:ザ・リアルナイトメア New Nightmare』(1994)であると主張する。この作品はシリーズ7作目の番外編で、1作目から10年後に作られた。この映画では、1作目のほとんどすべての俳優、プロデューサー、クルーが自分自身を演じている。フレディ・クルーガーは映画の世界を抜け出て、現実の世界に現れ、1作目で仕事をしている人々を殺害していく。ヘザー・ランゲンキャンプ(Heather Langenkamp、1作目でファイナル・ガールとなったナンシーを演じた女優)はフレディと再び対決し、撃退する。この映画にはすでにスラ

ッシャー映画の約束事と戯れて、映画製作の過程そのものについての自己言及的な要素が見られる(たとえば、クレイヴン監督が映画の中に登場して、フレディを倒す唯一の方法は新作を作って彼を映画物語の中で捕らえることだ、と言う)。ペトリディスによると、『ザ・リアルナイトメア』がスラッシャー映画の起点とされなかったことには、『スクリーム』と比べた場合、興行的に成功しなかったために認知度が低かったことが原因だという。

『スクリーム』は『ザ・リアルナイトメア』と共にスラッシャー映画に自己言及性とインターテクスチュアリティを導入した点で極めて革新的な作品である。古典期のスラッシャー映画では、ティーンエイジャーの若者たちがあたかも性行為やドラッグなどの反社会的行動に対する罰であるかのように殺人鬼に次々と殺されていったが、自己言及的サイクルでは、そうした社会的規範からの逸脱者を罰する公式から転回し、自己言及的なアプローチへと向かった。中でも、『ハロウィン H20 Halloween H20: Twenty Years Later』(1998)は秀逸である。このフィルムはシリーズの7作目に当たるが、内容的には2作目の続編という形をとっていて、その20年後を描いている。この作品にもスラッシャー映画への自己言及性とインターテクスチュアリティの要素が随所に見られる。たとえば、ジミーが『13日の金曜日』のジェイソンのようにホッケーマスクをつけたり、モリーが教室で窓の外に目をやると通りの向こうの歩道に殺人鬼(マイケル)が立っている(1作目のローリーを想起させる)。また、『サイコ』でマリオンを演じたジャネット・リー(Janet Leigh)が『H20』では学校の秘書ノーマを演じている。彼女と校長のローリーを演じるジェイミー・リー・カーティス(Jamie Lee Curtis)は実際の親子のため、二人が話すシーンでは、映画世界と現実世界の境界が曖昧になるような台詞が交わされている。この時、ノーマがローリーとの会話を終えてその場から立ち去る時の彼女の車は、『サイコ』で彼女が乗っていた車と同じモデルで、ナンバーは『サイコ』の中で彼女が逃亡中に買った車と同じになっている。

1990年代末、再びスラッシャー映画の人气が落ち始め、代わりに疑似ドキュメンタリースタイルの『ブレア・ウィッチ・プロジェクト Blair Witch Project』(1999)や『シックスセンス The Six Senses』(1999)のような超常現象を主題にした作品が評判を呼んだ。これは、ある意味、スラッシャー映画のような暴力的な血なまぐさいサブジャンルの終焉を意味した。スラッシャー映画の第2のサイクル、すなわち、自己言及性の時期は、比較的短期間のうちに終わった。スラッシャー映画は新たな岐路に立たされた。

2001年9月11日、イスラム過激派のテロ組織が旅客機をハイジャックし、ワールドトレードセンターとペンタゴンに激突し、多くの死傷者を出した。この事件はアメリカ人に本当の恐怖を体験させることになり、安全保障の変化と政治の急激な保守性をもたらした。9/11以後、本当の恐怖を体験した人々は映画の中の暴力描写にどう向き合うのだろうか。特に恐怖と惨劇を表裏一体の下に表象するホラー映画は、9/11以後のアメリカ社会をどう描いていくのだろうか。この時期のホラー映画の傾向として見られるのは、襲いかかる強大な怪物、住居侵入による襲撃、残虐拷問、有名な作品のリメイクなどのサブジャンルで、それらの映画の多くは外国人嫌悪や復讐が物語の中心となっている。こうした背景の中、再びスラッシャー映画が前面に躍り出

てきて、第3のサイクルを迎えることになる。

ネオスラッシャー期の作品傾向は大きく2つに分類できる。古典期の映画のリメイクとオリジナル映画である。たとえば、前者では『悪魔のいけにえ』(2003)、『夕暮れにベルが鳴る When a Stranger Calls』(2006)、『ハロウィン』(2007)、『13日の金曜日』(2009)、『エルム街の悪夢』(2010)などが挙げられる。ケヴィン・J・ウェットモアによると、こうしたリメイク作品には2つの要素が見られるという<sup>(16)</sup>。ひとつは、アメリカが偉大であった時期へのノスタルジー。もうひとつは、ポスト9/11のホラー映画を覆う恐怖とニヒリズム。2000年代は1980年代の政治的・社会的状況と類似点(共和党のブッシュ息子とレーガン大統領による保守的思想、悪の枢軸と悪の帝国の善悪二元論、9/11事件とAIDSによる死の恐怖の蔓延など)が多いため、ネオスラッシャー期も80年代の作品のリメイクを通してこうした類似点を取り込んでいる。

そしてもうひとつの原作を持たないオリジナルスラッシャー映画としては、『ファイナル・デスティネーション Final Destination』(2000)、『バレンタイン Valentine』(2001)、『ジープ・クリパーズ Jeepers Creepers』(2001)、『キャビン The Cabin in the Woods』(2012)などがある。とりわけ『ファイナル・デスティネーション』はこの期間にシリーズ化され5作品が作られた。

古典期の公式と約束事を自己言及的にパステイジー化した時期を経たネオスラッシャー映画は、不当な殺戮を生々しく描くことからその殺害行為と恐怖の原因を解き明かすことに焦点を移行させた。殺人鬼の背景が物語の中で前景化されるようになり、ステレオタイプ化した人物としてではなく、深みのある人物として描かれる。たとえばリメイク版『ハロウィン』を見てみよう。オリジナル版では、明確な動機もなく姉を刺殺したマイケル(6歳)は、ルミス博士が断言するように、純然たる悪を具現化している。他方、リメイク版で描かれるマイケル(10歳)は、物語の大半を子供のままで過ごす。注目すべきは、リメイク版ではマイケルの劣悪な家庭環境や学校生活が描かれていることである。ストリッパーの母親は飲んだくれの愛人と喧嘩の毎日、高校生姉はマイケルを馬鹿にして無視を決め込む。学校では友達もなく、孤独の日々を送るうちに小動物を殺すようになって快感を覚えるようになる。そして上級生、母の愛人、姉とそのボーイフレンドの殺害へと至り、マイケルは精神病院に収監される。こうして、オリジナル版では一切描かれなかったマイケルのバックグラウンドがリメイク版では詳細に説明され、彼を殺人鬼に至らしめた動機らしきものが開示される。このように、ネオスラッシャー期では、一般的に、リメイク版『ハロウィン』のように、悪がどのように作られていくのかを詳述する傾向があり、殺人鬼には、古典期と違って、より現実的な動機と奥行きのある心理構造が付与されている。

さらに、古典期の中心的物語要素であったファイナルガールもネオスラッシャー映画では変化している。これは、誰が犠牲者になるかということとも関係してくる。古典期ではセクシャリティと道徳的規範が結びつき、主として殺害されるのは性交渉後のティーンエージャーの男女が多かった。一方、最後に生き残る人物といえ、こうした規範を遵守した女性であった。しかし、ネオスラッシャー期の映画では、古典期の約束事である罰としての死と報奨としての生のよ



うなルールは当てはまらない。要するに、殺害される人たちがどう選ばれるかについては明確な約束事は存在しないため、古典期のようなファイナルガールも存在しないことになる。ネオスラッシャー期の映画では、最後に生き残るのは男性か女性、ひとりの場合もあるし、複数の場合もある。時々、『スクリーム4』(2011)のように、ファイナルガールの特徴を有するキャラクターが最後の最後に殺人犯だったと判明することもある。

ペトリディスの時代区分に依拠して、各サイクルの特徴を簡単に辿っていくと、スラッシャー映画が生き残るためには、その公式と約束事をそれが作られる社会的・政治的・文化的文脈の中で変化させていることが判明する。古典期では、フィルムごとの差異はあるにしても、基本的には確立された公式と約束事の反復によって物語が成立していたが、自己言及期になるとはやそれらは目の肥えた観客には通用しなくなる。そこでこの時期の映画は、古典期のルールを物語構造の中に自己言及的・インターテキスト的に組み込んでいく。そして古典期では主として映画の冒頭部分に置かれていた、殺人鬼の正体(と動機)を最後まで明かさなような物語構造をとっている。自己言及期は比較的短期間で終わったが、第3のサイクルであるネオスラッシャー期は、自己言及期に見られた殺人鬼探しの物語構造から、殺人鬼の生い立ちと大量殺戮の動機に焦点を当てていく。また、古典期に見られたジェンダーとセクシュアリティの表象(ファイナルガール)が影を潜め、代わりに階級間の表象が目立つようになる。

ペトリディスの分析では、2014年、2015年、2016年と興行収入でトップ100に入るネオスラッシャー映画は1本も存在しないため、ネオスラッシャー期はとりあえず2013年で終焉を迎えることとなっている。ただし、彼の主張の根拠は、あらかじめ研究対象とした時期が2016年までだったという物理的制約によるものなので、そのまま彼の仮説を鵜呑みにすることはできない。実際、2017年以降も興行的に大ヒットしたスラッシャー映画が製作されている。たとえば、2017年に公開された『ゲット・アウト Get Out』は、アフリカ系アメリカ人を最後の生存者に据えることで、このサブジャンルに人種の主題を持ち込んだ。さらに、『ハロウィン』の新たな3部作(2018、2021、2023)が話題を呼んだように、ネオスラッシャー期はまだ終わりを迎えてはいないのではないだろうか。

#### 註

- (1) ロビン・ウッド(藤原敏史訳)「アメリカのホラー映画 序説」、『新映画理論集成1:歴史/人種/ジェンダー』、岩本憲児、武田潔、斎藤綾子編(フィルムアート社、1988)、44-76頁。
- (2) Vera Dika, "The Stalker Film, 1978-1981," in *American Horrors: Essays on Modern American Horror Film*, edited by Gregory A. Waller (University of Illinois Press, 1987), pp. 86-101. ダイカは slasher という語ではなく、stalker という語を使った理由をこう説明している。「端的に言えば、stalker という言葉は空間的カテゴリーを暗示する。つまり、登場人物たちがある空間を動き回るとのことである。他方、slasher という言葉は物語のアクションを前景化する。ヒッチコックが『サイコ』で見せたダイナミックな画面空間の使い方は、その後ストーカー映画においても再認識されて、効果的に使われている」

(Vera Dika, “The Stalker Film and Repeatability,” *Quarterly Review of Film and Video*, Vol. 40, No. 1, 2023, p. 84)。ダイカの論考は、博士論文のエッセンスを要約したもので、後にこの博士論文は書物として刊行された。*Games of Terror: Halloween, Friday the 13th, and the Films of the Stalker Cycle* (Fairleigh Dickinson University Press, 1990)。

- (3) Vera Dika, “The Stalker Film, 1978-1981,” pp. 86-94.
- (4) Ibid., pp. 93-94.
- (5) Ibid., p. 94.
- (6) Ibid., p. 94.
- (7) ダイカは殺人鬼の表象の仕方によってストーカー【スラッシャー】映画と他のホラー映画を区別できるとして、『夕暮れにベルが鳴る When a Stranger Calls』(1979)をそこから排除しているが(Ibid., p. 88)、現在ではそのフィルムはスラッシャー映画として分類されている。
- (8) Carol J. Clover, *Men, Women, and Chain Saws: Gender in the Modern Horror Film* (Princeton University Press, 1992), pp. 26-42. クローヴァーはこの著書の中核となる部分の論文をダイカの論考と同じ年に発表している。” Her body, Himself: Gender in the Slasher Film,” *Representations*, Vol. 20, 1987, pp. 187-228.
- (9) スラッシャー映画におけるジェンダーと暴力の表象の仕方に関する研究は、社会科学の分野からも客観的かつ数量的(内容分析)に行われている。次の文献を参照のこと。Gloria Cowan and Margaret O’ Brien, “Gender and Survival vs. Death in Slasher Films: A Content Analysis,” *Sex Roles*, Vol. 23, Nos. 3/4, 1990, pp. 187-196.; Barry S. Sapolsky, Fred Molitor, and Sarah Luque, “Sex and Violence in Slasher Films: Re-examining the Assumptions,” *Journalism and Mass Communication Quarterly*, Vol. 80, No. 1, 2003, pp. 28-38.; Andrew Welsh, “Sex and Violence in the Slasher Horror Film: A Content Analysis of Gender Differences in the Depiction of Violence,” *Psychology of Popular Media Culture*, Vol. 16, No. 1, 2015, pp. 1-25.
- (10) バーバラ・クリード(目羅公和訳)「恐怖そして不気味な女: 想像界のアブジェクション」、『シネアスト映画の手帳7: 特集ホラー大好き』(青土社、1986)、210-211頁。
- (11) Adam Rockoff, *Going to Pieces: The Rise and Fall of the Slasher Film, 1978-1986* (McFarland, 2002).; Richard Nowell, *Blood Money: A History of the First Teen Slasher Film Cycle* (Continuum, 2011)。ロックオフはダイカとクローヴァーの理論を吸収した上でさらに一歩進めて、7つの物語要素を提示する。すなわち、殺人鬼、武器の選択、特殊効果、舞台(場所)、過去の出来事、ファイナルガール、主観的視点である。一方、ノウエルは古典期のスラッシャー映画と商業的・経済的な戦略との関係を考察している。
- (12) Sotiris Petridis, *Anatomy of the Slasher Film: A theoretical Analysis* (McFarland, 2019)。

(13) ペトリデイスの分析対象フィルムの選択方法については、客観的な基準を採用しているようにみえるが、やはりこの基準でもそこから抜け落ちる作品が当然出てくる。たとえば、『サプライズ You' re Next』(2011) は、古典期の『ハロウィン』から自己言及期の『スクリーム』を経てファイナルガールの変化を辿るときにどうしても言及せざるを得ない重要な作品なのだが、残念ながら、ペトリデイスはこのフィルムを対象リストに載せていない。また『サイレンス Hush』(2016) は聾啞の女性をファイナルガールに設定しているきわめてユニークな作品だが、この映画もリストにはない。

(14) Ibid., pp. 35-45.

(15) Adam Rockoff, Ibid., p. 177.

(16) Kevin J. Wetmore, *Post-9/11 Horror in American Cinema* (Continuum, 2012), p. 196.