

2010 年度卒業研究

映画「リング」を通して見る、恐怖の日米比較

藤女子大学文学部

文化総合学科 0715071 番

氏名 細田 明希

担当教員 野手 修

映画「リング」を通して見る、恐怖の日米比較

細田 明希

はじめに

近年、日本の映画のリメイク化がハリウッドで増加している。2007年3月の日本貿易振興機構(ジェトロ)による「北米コンテンツ市場の実態」報告書において「図表 1-11 米国で商業公開された日本映画のリメイク版 1980-2006」(表1)が示しているとおり、過去11年間(1996年～2006年)に米国会社がリメイクした日本映画は10作品に上る。その中で注目されるのは、6作品がホラー映画を占めており、いずれの作品も2002年以降にリメイクされていることである。

リメイク品の多くがホラー映画であることは、アメリカでJホラー(ジャパニーズ・ホラー)が受け入れられていることを示唆しているが、その要因は何であろうか。谷岡(2008)や鶴田(2005)は、物語の内容や悪の表象形態の変化が要因であると指摘している。確かに、近年のJホラーの描く恐怖の主体は、相手を選ばず手当たり次第に襲ったり、祟ったりと欧米的な怪物・悪魔的なものに変化してきている。また、それら悪の表象は因果関係無しに登場し、アメリカのホラー映画のような“非日常的”な物語が展開されていく。この点から、ヨーロッパの文化論・背景に言及し、議論を広げたウッズのホラー映画論が非ヨーロッパ文化圏においても解釈の手がかりを与えているとする岩本(1998)の主張は、一見妥当ではあるが、Jホラーの受容はあくまでもリメイクによるものであることを見落としてはならない。「リメイクを作るということは、同じ作品を作るということではない(佐藤2001:141)」。つまり、日本版とハリウッド版とでは、構造・脚本・言語・俳優など随所に明白な違いが見られると考えられ、リメイクされたホラーをオリジナルと同一視することには問題がある。

リメイクが、単なるオリジナルの複製でないことは、Jホラーの受容を考える上で重要である。例えば、Jホラー特有の恐怖が、異なる「ホラー」のリメイクで変容するとすれば「恐怖」のリメイクはどの様に行われるのであろうか。リメイクを通じ行われる「ホラー」の翻訳が感情の文化的な相対性を前提とするのであれば、リメイクは異なる文化の感情(ホラー)の差異がいかなるものかを考察する上で興味あるデータを提供するものと思われる。本稿では、1998年に公開された「リング」と2002年にリメイクされたハリウッド版を比較し、両者の恐怖の違いについて考察する。第一章では、リメイクとオリジナルの

比較分析を行った先行研究を踏まえ、リメイク変容の要因を探る。第二章では、恐怖(ホラー)の概念を述べた上で、日米映画の変遷を辿ると共に、恐怖の主体がどのように形象化されたのか追求していく。さらに、日本ホラー映画に着目し、どのような“恐怖”の表現方法が用いられて来たのかを考察し、第三章では、リメイクはオリジナルの単なる複製でないことを仮定に立ち、映画「リング」を通して両者の違いがホラー体験のどのような相違に現れるかを実践的に分析する。

表1) [図表1-11 米国で商業公開された日本映画のリメイク版 1980-2006]

題名	オリジナル映画	配給	興行収入	劇場	公開日
GODZILLA	“ゴジラ”シリーズ	Sony	\$136,314,294	3310	1998年9月20日
The Ring	リング	Dream Works	\$129,128,133	2927	2002年10月18日
The Grudge	呪怨	Sony	\$110,359,362	3348	2004年10月22日
Eight Below	南極物語	BuenaVista	\$81,612,565	3122	2006年2月17日
The Ring Two	リング	Dream Works	\$76,231,249	3341	2005年3月18日
Shall We Dance ?	Shall We ダンス?	Miramax	\$57,890,460	2542	2004年10月15日
The Grudge 2	呪怨2	Sony	\$39,143,839	3214	2006年10月13日
Dark Water	仄暗い水の底から	BuenaVista	\$25,473,352	2657	2005年7月8日
Pulse	回路 Pulse	Dimerition	\$18,182,451	2323	2006年8月11日
Last Man Standing	用心棒	NewLine	\$18,115,927	2579	1996年9月20日

出展:各社資料、Imdbpro、BoxofficemojoよりWowmax Media作成

1. リメイクにおける変容

リメイクという言葉は、単に「再映画化」と表すことができるが、日本貿易振興機構(ジェトロ)によれば、リメイクは、世界の映画や小説など、前作のストーリー(物語の内容)やプロット(語り方)を引き継ぎ、音楽・タイトル・カメラアングルなどをハリウッドスタイルに変えて映画を作りあげるということである。ハリウッド形式に作り上げるには、リメイク権を獲得する必要がある。まず、アメリカの日本や韓国などのコンテンツ情報を専門に収集しているプロデューサーや、映画制作のデベロップメント部門の担当が、題材を発掘しオプション権(選択権)を購入する。このオプション権は、約18ヶ月以内に企画開発を進めることが出来るというものである。具体的には、この期間内に、監督・脚本家・俳優などの人材を集め、決定しなければならない。人材が確保できると、映画権(翻案権)を正式に契約し、購入に至ることが出来る。この購入契約を結んだ後に、期限を設けた上で原作側とのクリエイティブ・コントロール権や、配給契約などを取り交わして、初めて映画制作に入るのである。

ハリウッド映画のリメイクは、井口(1998)によって主に2種類に分類されている。①過去にハリウッドで映画化されたものを再び制作するパターン、②外国で製作されたものを

ハリウッド版に作り直すパターンが挙げられる。本稿で取り上げる映画「リング」を分類すると、後者に該当する。日本オリジナル版から、ハリウッドリメイク版への再映画化にいたるまで、わずか4年しか経っていない。

①の例としては、ヒッチコックの『ダイヤル M を廻せ』(1953)をリメイクした『ダイヤル M』(1998)が挙げられる。『ダイヤル M』を監督したアンドリュー・ディヴィスはヒッチコックが敢えて避けてきた方法を導入することによって、オリジナルとは全く別のサスペンス作品を作り上げることに成功している。北川(1998)が指摘しているように、物語の構造においては、リメイク版もオリジナル版同様に、独特の倒叙の形式で物語が展開されているが、演出においては、現代の時代背景に合わせ登場人物の造型や小道具、背景などよりリアルに視覚的に作り変えている。「電話のトリックが携帯になり、凶器は調理器具に変わり、ヒッチコック版では名探偵ぶりを見せた警部も今回はほとんど何もしない(北川 1998 : 71)」と、分析されている。

では、②のリメイクではどのような変更がなされていたのであろうか。例として、フランスで製作された『ニキータ』(1990)が、3年後に『アサシン』(1993)としてハリウッドで映画化されたことが挙げられる。リメイク版のジョン・バダム監督は、オリジナル版の監督リュック・ベッソンに比べ、動的なアクションを主体とした作品に作り上げた。杉原(1993)が行った「ニキータ」と「アサシン」の比較分析をまとめると、両者とも物語的には大方同じ道筋ではあるが、静的なベッソンと動的なバダムの間には演出の違いが明らかに現れており、「描きたいものを隠すことによって作品のテンションを増していく『ニキータ』に対し、『アサシン』は見せ場を見せぬくことによって、観るもののテンションを高めている(杉原 1993 : 20)」。それは、映画のキャラクター設定に始まり、登場人物間の関係性や舞台背景の演出方法にあると指摘している。

映画の冒頭、若者たちがドラッグを求めて、ドラッグストアを襲撃するのは同じ。ただしこの導入部、ベッソンがパリの石畳をなめるようにカメラを移動させ疾走感を醸し出したのに対し、バダムは首都ワシントンの夜景を空撮でとらえ、広がりをもたせる。ドラッグストア襲撃から警察の到着までもほぼ同じ光景、同じセリフが繰り返される。ただ、ニキータのウォークマンからは音が聞こえなかったのが、マギーのウォークマンからは「アサシン」で重要な役割を担わされることになる、ニーナ・シモンの曲がかすかに漏れる(杉原 1993 : 20)。

前述したように、リメイクは新たな映画作品を生み出すことを意味するが、なぜこのような違いが生じるのだろうか。ヨノギ・ジェフェリー(2008)らは、日米文化の差異を知る一手段として、日本オリジナル版『Shall we ダンス?』(1996)とハリウッドリメイク版『Shall we dance?』(2004)の比較分析を行っている。リメイク版はオリジナル版に対してプロット形式は、忠実にオリジナル版の物語を踏襲しているが、登場人物・セットや心情の揭示の仕方など、文化差による演出の違いが見られたとしている。特に、両者のエンディングには違いが見られ、オリジナル版は主人公・杉山とダンス講師・マイの関係性を明確に示さず、観客側に推測させるような描写で終わるのに対し、リメイク版では主人公・ジョン、ダンス講師・パリー、ジョンの妻・ベバリーらが仲間と共にダンスをすることで、幸せな結末が明白に描かれていた。また、主人公の職業にも設定の違いが見られ、オリジナル版は日本特有のサラリーマンであるが、リメイク版は弁護士であった。ハリウッド側が、一般的なサラリーマンでは無く富裕層である弁護士に設定した背景には、神経質で生真面目なイメージの弁護士が、女性的な印象の社交ダンスをする点にユーモアを求めたからであるとしている。さらに、コミュニケーションの表現場面においても、変容が見られた。オリジナル版では、杉山が妻・マサコに「一人にしてすまない」と謝るシーンがあると捉えることが出来る。これは、日本人にとって、既に彼らの和解を示すシグナルである。しかし、一日に何回か「愛している」と言い合う夫婦のいるアメリカでは、この杉山の言葉や態度では不十分であると述べている。

これらのように、リメイク変容の要因についてヨノギ・ジェフェリー(2008)は、異なる文化背景を持つディレクターたちによってリメイクは作られるので、自然と表現上で違いが生じ、さらに、リメイクは対象となる者たちの価値観などを考慮しなければならないと論議している。つまり、物語の組み立て方や利用する言語、演出上で明白な違いが顕著に現れると考えられる。次章では、比較分析に移行するための、ホラー映画の概要を述べていく。

2. 日米の恐怖比較

2. 1 恐怖

ホラー映画とは、観客に恐怖を与え、恐怖からくる刺激を楽しむ映画である。また、小

中(2002)は、ホラー映画は日常では決して遭いたくない『怖い』体験を、代価を払ってまで、得ようとする観客がいて生まれると述べている。しかし、なぜ人々は、恐怖を感じる映画をわざわざ見に行くのだろうか。

まず、「恐怖」という感情についての使用概念を明確にしていく。楳図(1996)は、「恐怖」とは、人間誰もが持っている原始的な感情であると定義している。さらに、その「恐怖」の働きというのは、自分を守るために、自己保存本能に基づき危機を回避するために人間に備わった、生死に関わる感情であるとも指摘している。しかし村崎(1999)は、現在の「恐怖」という感情作用は本来の目的を超えて個人の満悦を迫及するための“娯楽”と化していると、示している。つまり、絶対的な安心できる「恐怖」体験を人々は求めているのである。その意味するところは、「恐怖を疑似体験することで最大の恐怖である死の恐怖に慣れようとする」(ドーリア 1999 : 324)ことから、潜在的に危機回避の能力が作用しているのではないだろうか。現代の人々は、表面的には“娯楽”として「恐怖」を求めるが、無自覚に自分を守るための能力の免疫低下を防ごうと、「安全な恐怖」(ホラー映画やジェットコースター)を体験すると考えられる。したがって、ホラー映画の「恐怖」とは、好奇心からくる怖さ・見世物性・耐えうる怖さなど「安全な怖さ」を指すのである。

しかし、「恐怖」という言葉の意味合いも日米で異なる可能性がある。そこで、日米における言語上の「こわい」という言葉をいくつか挙げてみる。

日本には、2種類の「こわい」という言葉が存在している。心の中に穴があいたような、うつろな感じのこわさを表す「恐い」(『漢字源』JIS版)。そして、ひやひやするような何かに迫られた感じのこわさを表す「怖い」がある(『漢字源』JIS版)。

これに対してアメリカの「こわい」という言葉には、いくつか種類がある。恐怖に嫌悪感が伴った「horror」、精神的に激しい恐怖を抱く「terror」、ぎよっとする瞬間的な恐怖を表す「fright」、生理的に嫌な存在に対して嫌がる気持ちを表す「dread」などである(鷲巣,2006)(プログレッシブ和英中辞典)。このように「恐怖」という感情を表す言葉はアメリカの方が多種多様である。この言語上の意味合いから、異なる文化における感情は必ずしも、普遍的でないとは推測される。ここで特に私が議論したいのは、ホラー映画のように、恐怖の創出が必要なジャンルにおいて、リメイクがなされる場合、異文化的な差異が恐怖の創出のされ方にも反映されるであろうという点である。

2. 2 ホラー映画

中野(2002)やウッド(1998)は、ホラーというジャンルに基本的な骨組みがあると論じている。中野(2002)が解釈する、ミッシェル・コリンのホラー映画の基本的構造とウッド(1998)によるホラー映画の基本的図式の議論をまとめると「秩序(正常さ)–混沌(モンスター)–再生」という形式が考えられる。「秩序(正常さ)」とはこれから迫りくる危機に対して、登場人物たちが未だに気付かず平静を保っている状態がセッティングされる。次ぐ「混沌(モンスター)」では、脅威や危害を与える存在になる怪物・人物が現れ、最終段階の「再生」には、その怪物的存在が排除され、オープニングとは異なる秩序が形成されるのである。この構造は古典的な形式であり、この型からはみ出ようとする作品は十分に存在する。そして、これら三つの段階の中でもっとも重要なのは「混沌(モンスター)」であると、中野(2002)は指摘しており、その意味するところは恐怖感を与える存在が登場するからである。

その恐怖的存在である怪物や人物たちは「抑圧されたものの復活」であると内田(2003)は述べており、悪の表象形態について論じている。また、ウッドの論考をまとめると、フロイトによる精神分析の理論から「過剰の抑圧」がホラー映画における恐怖の主体に成ると指摘している。「抑圧」には「基本的抑圧」と「過剰の抑圧」があり、「基本的抑圧」は普遍的かつ必要不可欠なものである。例として、満足を得ようとする際に、それを引き伸ばし耐える力が挙げられる。これは、人間として発展することを可能にしていく「抑圧」であると言える。一方の「過剰の抑圧」は特定の文化の中で役割をこなすよう条件づけられるものである。その文化の中で抑圧されるものとして、性的エネルギー、両性愛、女性の性や子供の性が挙げられる。具体的な例を挙げると、「男の子は青色、女の子は赤色」というような、その文化特有に幼少期から役割を定められる枠組み的な「抑圧」を指す。これら自己内の「過剰の抑圧」が、「他者」(外部)に向かって投影し、憎むべきもの又は自分には属さないものとみなし、不気味なものが象られるのである。ここでの「他者」とは、その文化や社会的背景によるが、女性や子供、そして労働者階級が対象となることがある。この不気味なものとは、実際には普段身近にあり親しんでいるものであるが、日常では抑圧隠蔽されているものである。それが、時折目の前に現れるのが、不安や不快を感じさせる「不気味なもの」の特徴である。したがって、モンスターは「過剰の抑圧」により投影された「他者」が多様性を帯びて、現した姿なのである。この抑圧されたものは、必ず復活しようとはがくものであるとされており、よってホラー映画は「抑圧されたものの回帰」を表したアメリカ的な決着であると内田(2003)は定義づけている。

ウッドは 60 年代以降のアメリカのホラー映画に登場する悪のモチーフとして主に五つを挙げている。Ⅰ.人間の精神異常者や多重人格者としてのモンスター、Ⅱ.自然の復讐、Ⅲ.悪魔崇拝・悪魔憑き・反キリスト、Ⅳ.恐るべき子供、Ⅴ.食人である。一方の日本ホラー映画では、どのような悪の表象形態が登場していたのか次節で追求していきたい。

2. 3 日米ホラー映画の変遷

本節では、前節で述べた悪の表象形態に焦点をあてると共に、日米ホラー映画が今日に至るまでの歴史を追っていく(表 2)。特に、日本においては、J ホラーに至るまでの流れを捕らえていきたい。日本のホラー映画の契機は怪談・怪奇映画と呼ばれており、その歴史は 10 年代から、歌舞伎や能によって公演されていた。『四谷怪談』(1910)、『牡丹燈籠』(1910)や『播州皿屋敷』(1911)のような古典的怪談であった。古典的怪談の要素は復讐・因縁などが主であり、主従関係を強調した時代劇であった。これらの要素が愛と憎悪の物語を形成し、怪異現象がおこるという構成である。この頃に出現する亡霊たちは女性(お岩さん、お露さん、お菊さん)が多く、裏切られたり虐げられたりすることで怨念が生まれ、復讐するために相手の前に現れ恨みを晴らした。日本初期のホラー映画における悪の表象形態としては、「怨恨を持つ女性」であることが窺える。30 年代に入ると、動物怪異ものの作品が登場してくる。猫・狐・狸・蛇などが、殺された飼い主のために、人間に対し報復する物語である。怪猫映画の『怪猫佐賀の夜桜』(1936)や、古狸を題材にした『本朝七不思議』(1937)が立て続けに公開された。これらは、ウッドが挙げていたⅡ.自然の復讐に該当することがわかる。また、北島(2000)が指摘するように、戦前の日本ホラー映画事情は、民間伝承から生まれた怪異譚が、仏教の教え、信仰や因果と輪廻などを説く勧善懲悪の内容になっていた。

そして、戦後の 40 年代は、GHQ により「仇討ち」や「復讐」を醸し出す時代劇は禁止され、現代を舞台にした怪奇映画が必然的に作られるようになった。50 年代に入ると、新たに猟奇趣味あふれるエログロ怪奇映画が登場する。1957 年にアメリカから「フランケンシュタイン」が輸入され、「怪奇映画」に新たなテイストを孕むこととなった。不定形なゼリー状の液体人間が現れる『美女と液体人間』(1958)のように、外界からの脅威をホラー要素として物語に取り入れ始めたのである。これまでの日本の怪奇現象は身近な生活の中で起こることが通念的な展開であったが、この作品は、日本の伝統的映画から離れ、欧米的怪奇の要素を取り入れた映画作品であると大久保(2008)は指摘している。しかし、依然

と怪談映画・動物怪異ものが引き続き上映され、現代を舞台にした怨念・情念などの古典的怪談が日本怪談映画の大半を占めていた。50年代には、「怨恨を持つ女性」に加え、人を無差別に襲う「モンスター(怪物)」が登場したと捉えられる。

60年代頃になると、『東海道四谷怪談』(1959)のような古典的怪談の恐怖演出は見世物感覚であったと浦山(2004)は示しており、死体や老婆など誰もが怖がるアイテムを恐怖の演出として取り上げながら、人間の本質を恐ろしいまでに描いていた。それに加え、水木しげるや楳図かずおにより妖怪漫画が世間で流行し、それに伴い『妖怪大戦争』(1968)が上映されるなど映画界も妖怪がブームとなった。妖怪は、人間・動物・植物・人工物と名付けられるもの全てが、成りうる対象であるとし、「祀られることのない超越的な存在」であると、小松(2004)は定義している。一方で、大蔵貢は大蔵映画を創立し、欧米の作品を輸入し始め、アメリカホラー映画を日本に移入させていた。さらに、『吸血鬼ゴケミドロ』(1968)など、前述で述べたような西欧的展開の日本ホラー映画が生まれた。「吸血鬼ゴケミドロ」は、人体を略取し人類を滅ぼそうとする「モンスター(怪物)」的存在であると分類することができる。

70年代を迎えても、怨念や死霊などの怪談映画が主流であったが、アメリカ映画からの影響は更に強くなり、ホラー映画が徐々に多様化してくる。ピンク映画のようなエロチック怪談やオカルト映画である。アメリカの『エクソシスト』(1973)や『オーメン』(1976)に刺激され、オカルト的なホラー映画が制作されるも、当時の日本ではあまり受け入れられなかった。犬神が恐怖の主体となった『犬神の悪霊』(1977)である。この作品には、狂人・精神異常者も現れることから、I.人間の精神異常者や多重人格者としてのモンスターとII.自然の復讐が交じり合ったホラー映画であると言える。

北島(2000)によると、80年代にはビデオテープ・家庭におけるビデオデッキの普及が大きな契機となり、ホラービデオと呼ばれるようなビデオ視聴者を向けの作品が作られ、今日における“Jホラー”の土台が築かれるようになっていった。初期のレンタルビデオショップでは、字幕の無い輸入ビデオまでもがあり、その大半がSF・ホラーであった。ビデオの普及と海外のホラー映画が容易に見られる環境により、日本人にとってホラー映画に対する姿勢がより多様化してきたと推測できる。70年代～80年代にかけて、ホラーとファンタジーを融合させた『House』(1977)、本格的スプラッターの先駆けとなる『死霊の罠』(1988)のような残虐で凄惨な作品が作成された。『House』(1977)では、若い娘を食べる女性が描かれ、まさにV人が恐怖の主体となっており、『死霊の罠』(1988)ではI人間

の精神異常者や多重人格者としてのモンスターが若い女性を惨殺していく物語展開であった。

90年代には、恐怖の題材として、大衆が身近に感じるような「学校」を舞台に取り上げることによって、シリーズ化するほどの学園ホラーブームが巻き起こった。更に、“トイレの花子さん”などの都市伝説を悪のモチーフとしてとり上げたホラー作品が日本で注目されるようになる。また、古典的な怪談映画よりも“得体の知れない恐怖”をスクリーンで表現する“Jホラー”がブームとなる。“得体の知れない恐怖”とは、生い立ちや環境に還元されない意味不明の怪奇現象であると、谷岡(2008)は示唆している。例としてベストセラー小説や漫画をもとに作られた『リング』(1998)、『富江』(1999)が挙げられる。これらの作品には、この世に怨みを持ち、次々と無差別に人を殺していくモンスター(怪獣)のような、恐怖の主体が出現している。

90年代後半になると、ホラー映画というジャンルが商業的に見直されるようになると共に、“ホラー”という言葉も辞書に掲載されるなど、より一般化するようになった。1990年後半から2000年にかけてのホラー映画の特徴は、深層心理、多重人格や科学要素に加えた怨念・悪霊などを混ぜ合わせた構成になっており、悪の表象形態も複合化してきていると考えられる。『リング』(1998)の悪の表象形態(貞子)については、次章の映画分析で詳しく述べていきたい。

次にアメリカのホラー映画の歴史についてみていく。アメリカのホラー映画は、既にサイレント期(1920年代まで)において、ホラー・テイストの映画が作られていた。それらは、ホラーよりもサスペンス的要素が多く、『オペラの怪人』(1925)が代表作として挙げられる。また、アメリカのホラー映画は、もともとドイツ映画主義の影響を受け発達したので、本格的なホラー映画が製作されたのは、30年代からであった。『ミイラ再生』(1932)でミイラ男という初めてのハリウッド創作モンスター(怪物)が誕生し、40年代にかけてフランケンシュタインやドラキュラなどの「モンスターと人間の闘争」を描いた作品が主に作られた。50年代に入ると、闘う相手は怪物ではなく宇宙人へと移行する。これまでの、悪のモチーフは、アメリカの人々にとって身近なところに存在するものではなく、隔絶した世界にいるものであるとされていた。しかし60年代では、ぞっとさせる・戦慄させるスリラーと呼ばれる描写が増え、異常心理を題材にしたサイコ・ホラーが生まれた。人間の多重人格者を形象化したヒッチコックの『サイコ』(1960)が代表作として挙げられる。この頃から、恐怖の対象を遠い国の者とされていたモンスターから、人間に目を向け始め、I.

人間の精神異常者や多重人格者としてのモンスターが登場したのである。70年代には、カラー映画の全盛期が到来し、更に音響効果の発展もあり、新たなホラー・ジャンルが加わる。1973年に公開された「エクソシスト」のようなⅢ.悪魔崇拝・悪魔憑き・反キリストに恐怖の焦点をあてた、オカルトと呼ばれる分野である。70年代後半以降には特殊メイクが進歩を遂げ、『ゾンビ』(1978)では、醜悪な姿をしたゾンビを作り出した。80年代では70年代の映画技術やメイク技術の発展に加えて、特撮技術やSFX(特殊効果)の発達により、いかに恐怖描写をグロテスクに表現できるかが追及されていた。スプラッター(飛血沫)・スプラッシャー(切り裂き)と呼ばれる、『13日の金曜日』(1980)や『エルム街の悪夢』(1984)のような、流血シーンや残酷な場面が主流となる作品が公開された。80年代には、刃物を振り回すⅠ.人間の精神異常者や多重人格者としてのモンスター(異常犯罪者)が、因果関係無しに惨たらしく人体破損をやっているという物語の展開が主流となる。

しかし、ここで指摘しておかなければいけないのは、『13日の金曜日』(1980)に登場する殺人鬼は、自分の息子(ジェイソン)を殺され恨みを抱いた母親(女性)であったことである。この悪の表象形態は、日本の90年代後半のホラー映画作品に見られた特徴(怨恨を持った女性が無差別に人を襲う)と同じであると考えられる。

また、アメリカの悪の表象形態は、50年代まではモンスター(怪獣)が恐怖の主体であったが、60年代を皮切りに恐怖の対象は人物に移行し、日本人が古典的怪談でくまなく利用してきた「どこにでもいるありふれた人間の底なしの狂気(加藤 1996:240)」を恐怖の要素として取り上げている。以上の変遷の比較から、日本はアメリカの古典的なモンスター(怪獣)表象に近づき、アメリカは日本特有の日常から生まれる恐怖の表象に近づいている傾向にあると捉えられるのではないだろうか。次節では、日本における具体的な「恐怖」を創出する演出方法に迫っていききたい。

表2) 日米ホラー映画の変遷

	【日本】	【アメリカ】
1910年～	怪談	-
1920年～	-	-
1930年～	動物怪異	モンスター
1940年～	現代怪談	
1950年～	エログロ怪奇	侵略者
1960年～	妖怪	サイコ・ホラー
1970年～	オカルト, エロチック	オカルト
1980年～	-	スプラッター
1990年～	学園ホラー	-

2. 4 日本ホラーを撮る

前節では、ホラー映画の概要を述べたが、では実際にどのような“恐怖”の表現方法がなされているのだろうか。城殿(2005)は、ホラー映画において表現された“恐怖”について主に二種に分類している。「すでに映されてしまった恐怖」と「いまだ映されてはいない恐怖」である。前者は、大音響と共にチェーンソーを振り回したレザーフェイスが目の前に現れる「恐怖」であり、後者は、見えない恐怖を隠喩する様々な映画的演出が重ねられた「恐怖」である。そして、両者はさらに、二分化することができる。「すでに映されてしまった恐怖」には、不気味なものが現れるパターンと、存在すること自体が望むべくものではない不気味さである。一方の「いまだ映されてはいない恐怖」は、「偏在する不気味なものを修辞」するものと、表象することさえ不可能な「非在それ自体の不気味さ」そのものである。

これらの表現形式において、日本ではプロット(語り方)に特有の手法に配慮している。それは“恐怖”に行き着くまでの「段取り」である。“恐怖”は、「プロセス」が要であると、小中(2003)は主張しており、恐ろしい存在が現れる前の段階で、その“恐怖”の情報をいかに蓄積し、それまでに起こってきた怪異がどのようなものかを類推させることで“恐怖”は創出できると述べている。さらに、その過程の中で画面に映る俳優が演技をする「リアクション」が、しっかり描かれていることで観客を怖がらせることができるのである。つまり、“恐怖”を見た人間の怖がっている「反応」が、恐怖を伝播させる要因であるといえる。

また、ミザンセツ¹においては、フレーム内に穴が開いたような空間を意図的に現出させ、何かがいると思わせる奥ゆかしさを利用する「ドーナツツ穴の理論」を小中(2003)は、主張している。「空間は映画における伝達手段の一つ」とすると、ルイス(2003)は示しており、フレーム内の登場人物をバランス良く中央に配置するよりも、端に位置させ撮影することで、その人物の精神的不安を表現することが出来るのである。次章では、実践的にオリジナル版とリメイク版「リング」を比較し、リメイクにおける“恐怖”の相違について考察する。

¹ フランス語で「舞台上の配置」を意味し、映画においては映像の構成要素がどのように粹取られ、カメラに収められるか。

3. 映画分析

映画の構造には、ストーリー(物語の内容)とプロット(物語の語り方)という、要素がある。ストーリーとは起こったことを時間的な順序で並べた素材を指し、プロットは物語の内容に構成上の型を重ね合わせて、どのような順番と形式で内容を語るかという語り方の技法を意味している。本章では、バルト(1979)が論考したシーケンス²分析を踏まえて、オリジナル版とリメイク版を比較分析した。バルト(1979)によれば、シーケンス分析は、主に三つの分析対象を含むものであり、物語に出てくる登場人物の① プロフィール、② 行為、③ 機能に焦点をあてて、展開を分析する方法である。プロット分析には、グレマスの行為項分析による方法を参考にいき、② 行為に沿って目録を作成した。行為項とは、「登場人物たちが[物語の]規約にしたがっておこなうことがらによって定義され、彼らが心理的にそうであるものによってではない(バルト 1979 : 72)。」と位置づけられている。

3. 1 プロット比較

前に述べたように、異なる文化背景を持つ者たちが、それぞれ映画の対象者たちを考慮しながら作品を作り、全く別の作品が生まれる。二章で、リメイクの変容の例を挙げたが、本稿で扱う映画「リング」は物語の構想もリメイクによって変更されているのであろうか。オリジナル版は1998年に日本で公開され、リメイク版は2002年にハリウッドの製作によりアメリカで公開されており、上映時間も日米で異なっている(表3)。以下は、両者のあらすじに沿ってa.からg.までプロットを分類したものである。

表3) 映画「リング」日米比較

	<オリジナル版>	<リメイク版>
タイトル	リング	The Ring
公開年	1998年	2002年
監督	中田秀雄	ゴア・ヴァンピンスキー
上映時間	95分	116分

[オリジナル版(日本)のあらすじ]

「見ると一週間後に死ぬ」。高校生の中で噂が広まる“呪いのビデオ”について取材をしていたTVディレクター・浅川玲子の姪・智子とそのビデオ見て死んだ。智子だけではなく、一緒にそのビデオを見たクラスメイトも、同日同時刻に死んでいたことも明らかにな

² 物語上の区切りとなる一まとまりを指し、一つのエピソードを作り上げる一区分。

る。その真相を探るべく、玲子は智子たちがビデオを見た伊豆の山荘を訪れる。そこで、例のビデオを発見し、自ら“呪いのビデオ”を見てしまう。その直後に、電話が鳴り響き死の宣告を受けてしまう。呪いを解く方法を突き止めるため、玲子は、大学で講師をしている元夫・高山竜司に助けを求めた。彼は、人や物から記憶を読み取る不思議な力を持っているのだ。竜司もまた、自ら“呪いのビデオ”を見て、その映像が三原山の噴火に関係していることに気づく。

調査を進めて行く中で、二人の息子・陽一も“呪いのビデオ”を見てしまう。竜司と玲子は“呪いのビデオ”の謎を暴くため、共に大島へ赴く。そこで、ビデオに登場した人物が、千里眼という人間離れした力を持っていた為に、周囲から恐れられ、噴火口へ身を投げて死んだ山村志津子という女性であることを突き止める。そして、その娘・貞子の怨念によって“呪いのビデオ”が念写されていたのだ。貞子もまた、母親の不思議な力を受け継いでいたせいで、志津子のいとこ・伊熊博士によって井戸に突き落とされ、殺されていた。

呪いを解くには、貞子の遺体を見つけ出してやることだ。その井戸は伊豆の山荘の下にあった。予告された死の時刻まで、時間が迫りくるなか、玲子は無事に井戸の中から貞子の遺体を救い出すことに成功する。玲子の死も免れ、呪いも解けたと二人は安堵し、東京へ戻るが竜司が謎の死を遂げてしまう。まだ呪いは解けていなかったのだ。なぜ、玲子は助かったのだろうか。呪いを解くには、ビデオを見てから一週間以内にダビングして他の誰かに見せることだと玲子は気づく。息子の陽一を助けるため、ビデオを持って実家に車を走らせるのであった。

行為目録[オリジナル版]

- 1) 智子が自宅で友人(マサミ)に、呪いのビデオを見たことを打ち明ける
- a. 2) 智子が居間の TV の異変に気づく
- 3) 智子が自宅で謎の死を遂げる
- 4) 玲子が呪いのビデオについて取材をしている
- 5) 玲子は智子の葬式に陽一と行き、智子が呪いのビデオを見て死んだことを知る
- b. 6) 陽一は誰かに導かれるように、一人で智子の部屋に行く
- 7) 玲子は智子の部屋で、呪いのビデオの謎を調べる(写真の顔の歪みに気づく)
- 8) 陽一は玲子に、智子は呪いのビデオを見て死んだと告げる

- c.
- 9) 玲子は一人で智子が泊まった山荘を訪れ、呪いのビデオを見つける
 - 10) 自ら、呪いのビデオを見て、死の宣告を受ける
 - 11) TV画面に映った貞子を目撃する
 - 12) 玲子自身の写真も顔が歪んでいることを目の当たりにする
- d.
- 13) 玲子は竜司に、助けを求めビデオを見てもらう
 - 14) 竜司は調査をするため、玲子にダビングを頼む
 - 15) 玲子は一人でビデオの検証を行う(玲子の会社)
 - 16) 竜司は街中でこの世の者ではない女性を見る
 - 17) 玲子と竜司は二人で呪いのビデオを調べる(竜司の研究室、玲子の会社、図書館)
 - 18) 竜司は自分で調べた情報を玲子に報告する
 - 19) 玲子と陽一は祖父の家を訪れる
 - 20) 陽一が呪いのビデオを見てしまう
- e.
- 21) 玲子と竜司は二人で大島に向かう
 - 22) 竜司は玲子に山村志津子についての情報を教える
 - 23) 竜司が志津子の従兄弟から過去の記憶を読み取り、過去の事実を知る
 - 24) 玲子も竜司の読み取りによって、過去の志津子の実験の場に居合わせる
 - 25) 玲子は貞子に腕をつかまれ、気を失う
 - 26) 竜司は東京に帰るための船を出してもらうよう、交渉しに向かう
 - 27) 東京への帰路、竜司は玲子に、貞子を見つけてやることしかないと話す
 - 28) 陽一が玲子と電話で話す
- f.
- 29) 呪いを解くため、玲子と竜司は伊豆の山荘に向かう
 - 30) 二人は井戸から過去の記憶を読み取り、貞子の死に至る経緯を知る
 - 31) 竜司が自ら井戸に入り、二人で井戸の水を掬いあげる
 - 32) 玲子が竜司に代わり、井戸に入り貞子の遺体を発見する(抱きかかえる)
 - 33) 玲子の死が免れ、二人は呪いが解けたと考える
- g.
- 34) 竜司は呪いが解けていないことに気づくが、貞子に襲われ死ぬ
 - 35) 玲子は竜司が死んだことを知り、呪いがまだ解けていないことに気づく
 - 36) 玲子は呪いの解き方に気づく(TV画面に映った白い覆面の男により)
 - 37) 玲子は祖父に電話をし、呪いのビデオを持って実家に向かう

[リメイク版(ハリウッド)のあらすじ]

新聞記者・レイチェルの姪・ケイティがシアトルの郊外で、見るもおぞましい顔で謎の死を遂げた。ケイティの母親から、ケイティの謎の死を調べて欲しいと依頼され、調べていくうちに彼女を含む若い男女も同日同時刻に変死していたことを知る。これは、特ダネになると思い、巷で噂になっている“呪いのビデオ”について調査し始める。レイチェルは死の7日前に4人が泊まっていた山荘を訪れ、呪いのビデオを見つけ、自ら呪いのビデオを見てしまう。その直後に、電話が鳴り響き、受話器からは「7日後・・・」と死の宣告を受けてしまう。カメラマンである元夫・ノアに謎のビデオの話を持ちかけると、ノアはビデオで人が死ぬはずは無いと懐疑的であったが、ビデオを見たあとの写真の歪みを目の当たりにし、レイチェルとともに“呪いのビデオ”の謎を追い始める。

二人の息子・エイダンは従姉妹のケイティの死の数日前から不可解な絵を描いていた。そしてとうとう、エイダンも呪いのビデオを見てしまう。レイチェルは自分と同じく死の宣告を受けた息子を救い出すため、ビデオの映像に写し出された、アンナ・モーガンが住んでいた、モスエコ島を訪れる。一方、ノアは精神病院に赴き、それぞれが呪いビデオの真相に迫る。

ノアはアンナ・モーガンの入院記録から、モーガン夫妻には、サマラという子供がいたことを知り、レイチェルのいるモエスコ島に駆けつける。そこで二人はサマラが納屋に閉じ込められて生活していたことを知る。二人はサマラの呪いを解くため、山荘に向かい井戸を見つけるのだ。井戸に落ちてしまったレイチェルは、サマラの死に至る経緯を知ると共に、遺体を無事に発見し、自分自身の死も免れることに成功する。呪いが解けたと、安堵する二人であるが、エイダンをサマラを自由にすることは危険だと忠告を受けてしまう。そして、ノアは自宅で謎の死を遂げてしまう。呪いはまだ解けていなかったのだ。なぜ、レイチェルだけ助かったのか。レイチェルは、自分がダビングしてノアに見せたことに気づき、呪いの解き方を知る。息子のエイダンを救うため、エイダンをダビングをさせるのであった。

行為目録[リメイク版]

- a'. {
- 1) ケイティが自宅で友人(ベッカ)に、呪いのビデオを見たことを打ち明ける
 - 2) ケイティが居間のTVの異変に気づく
 - 3) ケイティが自宅で謎の死を遂げる

- b'. 4) レイチェルはエイダンが学校で不可解な絵を描いていることを知る
 5) レイチェルはエイダンと共にケイティの葬儀へ向かう
 6) ケイティの母は娘の謎の死を調べて欲しいと、レイチェルに頼む
 7) レイチェルはケイティが呪いのビデオを見て死んだことを知る
 8) エイダンは誰かに導かれるように、一人でケイティの部屋に行く
 9) レイチェルは特ダネとして、ビデオテープを巡る噂をさぐる
 (写真の顔の歪みに気づく)
- c'. 10) レイチェルは一人でケイティらが泊まった山荘を訪れ、呪いのビデオを見つける
 11) 自ら呪いのビデオを見て、死の宣告を受ける
 12) レイチェルはノアにビデオについての意見を聞く
 13) レイチェル自身の写真も顔が歪んでいることを目の当たりにする
 14) ノアが自ら呪いのビデオを見る
 15) ノアは調査するために、ビデオのダビングを頼む
 16) レイチェルは一人でビデオの検証を行う(レイチェルの会社)
 17) ビデオのデータがおかしいと、レイチェルに教える(二人でビデオ検証)
- d'. 18) レイチェルはベッカの居る精神病院を訪れる
 19) レイチェルは一人でビデオの調査を行う(会社、図書館)
 20) ノアはコンビニの監視カメラに映った自分の顔の歪みに気づく
 21) レイチェルの口から医療器具が出てくる・エイダンの部屋に居たサマラと接触
 22) エイダンが呪いのビデオを見てしまう
 23) エイダンはレイチェルのために絵を描く(サマラに関連するような)
 24) レイチェルはケイティの部屋で調査
 25) レイチェルはエイダンを救うため、一人でモエスコ島に向かう
 26) レイチェルは向かう船の上で馬に襲われる・馬が海に飛び込む
 27) ノアは精神病院でアンナ・モーガンについて調べる
 28) レイチェルは Mr.モーガンからアンナとサマラについての話を聞く
- e'. 29) エイダンは黒い円の絵を何枚も描く
 30) エイダンはレイチェルに自分が描いた絵とサマラについて話す
 31) レイチェルはグラスニックからサマラについての話を聞きだす
 32) ノアは精神病院でサマラの記録ビデオを探す

- f.
- 33) レイチェルはモーガン家に忍び込み、サマラの病院での記録ビデオを見る
 - 34) レイチェルは Mr.モーガンの死に際を見る(風呂で感電死)
 - 35) ノアはモエスコ島に向かいレイチェルのいるモーガン家へ向かう
 - 36) レイチェルとノアは納屋でサマラが生活していたことを知る
 - 37) レイチェルとノアの二人は呪いのビデオのあった山荘へ向かう
 - 38) 二人は井戸を見つける
 - 39) レイチェルが井戸に落ちる
 - 40) ノアはレイチェルを助けようとするが、井戸の蓋が勝手に閉まる
 - 41) レイチェルはサマラの死に至る事実を知る
 - 42) レイチェルは井戸の水の中からサマラの遺体を見つけ出す
 - 43) レイチェルの死は免れ、二人は呪いが解けたと考える
- g.
- 44) エイダンはレイチェルにサマラを助けたことが危険だと忠告する
 - 45) ノアがサマラに襲われて死ぬ
 - 46) レイチェルは呪いがまだ解けていないことに気づき、ノアのもとへ向かう
 - 47) レイチェルはノアの死体を目の当たりにする
 - 48) レイチェルはビデオテープを壊し、暖炉で燃やす
 - 49) レイチェルは呪いの解き方に気づく
 - 50) レイチェルはエイダンをダビングさせる(会社にて)

a.と a'.では、物語上初の死人が発生し「犠牲者の出現」が描き出されていた。次ぐ b.と b'.では、呪いのビデオ調査の導入部分であり「謎の解明」の段階であると考えられる。c.と c'.では、写真における顔の歪みが演出され「犠牲者と同じ状況が起こる」。d.と d'.では、ヒロインに加え、ヒーローも「謎の解明」を行う場面であり、リメイク版 d'.にはヒーローも「犠牲者と同じ状況が起こる」状況が描写されていた。e.と e'.では、ヒロインとヒーローが島に赴きビデオの謎解きをする「謎の解明」の場面であった。f.と f'.では、呪いを解くための行為が描かれていたため「解決」の段階であるといえる。最後の g.と g'.は、「解決」の後にも関わらず、再び「犠牲者の出現」が描かれていた。両作品は、「謎の解明」により物語が展開される、謎解きとホラーの融合作品であると言えるのではないだろうか。また、「解決」と物語が帰結したにも関わらず、後に「犠牲者の出現」があることから、物語展開が一転して終わる形式も同じであった。

両プロット比較の結果、オリジナル版とリメイク版の物語の構造は同じであったが、前に指摘したように、リメイク版がオリジナル版とは全く別のものとするなら、恐怖における文化体験の差異によって演出上で違いが生じると考えられる。それでは、具体的にはどのような違いが現れているのだろうか。次節では、更にこまかい演出上の違いを析出するため、まず悪の表象形態に着目した。

3. 2 悪の表象形態としての貞子/サマラ

前述で中野(2002)が指摘したように、悪の表象形態はホラー映画を形成する上で最も重要な因子であると考えられる。そこで本作品の貞子/サマラが、どのような恐怖の主体であるのか解明していく。西山(2002)の『リング』(1998)分析を参考に、四つの項目に沿って貞子/サマラを比較した(表4)。①どのような容姿であるか、②どの場面で登場するのか、③呪い殺す対象は誰か、④他者にどのような危害(殺し方)をくわえるのか、⑤犠牲者をどんな姿に変貌させるのか。明らかに違いがみられたのは①と⑤の視覚的表象であった。オリジナル版では、貞子も犠牲者も白い肌であるのに対し、リメイク版ではサマラも犠牲者も腐食したような緑色の皮膚であった。さらに⑤の死に顔は、リメイク版では特殊効果を使い鼻や口を変形させることで、人間離れした姿がはっきりと捉えられた。

表4) 悪の表象形態比較

	貞子	サマラ
① 容姿	長い黒髪・白い服・爪無し・白い肌・まつげ無し	長い黒髪・白い服・爪無し・腐食・白濁した目
② 登場	実験現場・井戸・TV	精神病院・井戸・TV
③ 対象	呪いのビデオを見た者	呪いのビデオを見た者
④ 危害	心臓麻痺	心臓麻痺・原因不明
⑤ 犠牲者	白い肌・目口を開いた形相	腐食・白目・鼻口変形

3. 3 ミザンセヌ分析

本作品の見せ場でもある、貞子/サマラがTVから登場し実体化する一連の流れ(シーケンス)を取り上げ、それぞれ21ショットを抽出し相違を比較した(資料1)。ルイス(2003)によるミザンセヌ分析の15項目の中から特に違いが見られた5項目を取り上げ、配置方法や撮影方法を分析した。5項目は以下の通りである。

A. 支配的映像³：どこに最初に目が引きつけられるか。

オリジナル版では比較的狭い範囲の部分に視線が誘導される傾向が見られた。貞子の指先(4・5)や、竜司の口や顔(6・8・16)が際立った。貞子の指は、すべての爪が剥がれており、その指先が動くことで玲子が井戸内で見つけた貞子の爪が再び思い出され、竜司の表情からは、既に呪い殺された犠牲者たちの死に顔を連想させる。一方、リメイク版では、登場人物の動きがビジュアル的に目立った。サマラの瞬間移動する場面(5'・6'・7')や、ノアが大々的に棚を倒し転倒する場面(8')である。また、オリジナル版には見られなかった小道具が目立つシーンがあり、ガラスの破片や血痕(11')が演出として起用されていた。よってオリジナル版では、目立つ映像領域には、観客に物語内容を彷彿させる要素があり、リメイク版では現在進行形で起きている事件性を強調する要素が含まれていると考えられる。

B. アンブル⁴：カメラは被写体に対してどのような角度であるか。

天を背景に映し出すローアングルは、その登場人物は観客に不安感や恐怖を駆り立てるファクターを持っており、地べたを背景に映し出すハイアングルは登場人物をさげすむ印象を観客に与える。オリジナル版では、全ショットに対してローアングル⁵が約 28%を占めており、その内、竜司(犠牲者)のローアングルが約 67%であった。また、リメイク版では、ハイアングル⁶が全ショットの約 28%を占めており、そのほぼすべてがノア(犠牲者)の場面であった。このことから、日本では犠牲者によるローアングルによって観客に不安感を与えていると考えられ、リメイク版では、ハイアングルにより登場人物を侮蔑的に映すことから、襲撃者と犠牲者の上下関係を明確にしているといえる。

C. フレーミング⁷：どのようなショットで撮られているか。

ルイス(2003)の観客がカメラと同化するという通念から、ショットの種類によって観客と被写体との距離が異なり、観客と登場人物の同一化の程度が現れると考える。オリジナル版ではタイト・フレーム⁸が全ショットの約 85%であり、そのうち貞子の場面が約 44%にあたり竜司はそれを上回る約 56%であった。リメイク版では、タイト・フレームが全体

³ 画面上で注目せざるを得ないような、目立つ映像領域。

⁴ 被写体に対するカメラの角度。

⁵ カメラの向きは上向きであり、空や天井が背景となる。

⁶ カメラの向きは下向きであり、地面や床が背景となる。

⁷ フレーム枠内の空間と人物の割合。タイト・フレームかルーズ・フレームか。

⁸ クローズショットである傾向(人物の顔など、場所や位置は把握出来ない)。

の約 72%を占めていたが、構成はサマラの場面が約 56%であり、ノアの場面が約 44%を占め、オリジナル版とは逆の結果となった。日本は「犠牲者」に対して、自己を画一化させる特性が強く、アメリカは「犠牲者」よりも「襲撃者」と近い距離であることから、より身近に感じることで恐怖を覚える予想される。

D. 人物の配置：人物はフレーム内のどの部分に位置しているか。

人物の配置によってフレーム内の空間をコントロールすることが出来る。オリジナル版は、センター(C)が約 57%であり、端寄り(L・R)は約 42%であった。リメイク版では、Cが約 67%に対し、L・Rが約 38%を示し、両者に大差が見られなかった。既に、悪の表象形態が姿を現している状態では「ドーナツ穴の理論」による、空間の利用は明白に展開されていないのではないだろうか。

E. カメラに対する配置：人物はカメラに対してどの方向にあるのか。

前述したようにカメラと観客の視線の同一化理論から、登場人物と観客の一体化の程度が推測できると考えられる。オリジナル版には、被写体がほぼ真正面を向いているショットが約 80%であり、リメイク版はそれを下回る約 50%であった。また、観客側に背中を見せるような後ろ向きになるカメラの配置は、両者とも見られた。オリジナル版は犠牲者を追いかけるような(14)構図を作り上げ、リメイク版では観客に犠牲者が直面している視覚的推測(5・6・7)を促し、“恐怖”を増加させる効果的な撮影技法となっている。

おわりに

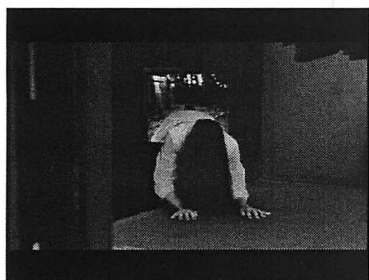
本稿では、J ホラー特有の恐怖がどのようにリメイクで変容されているのか考察してきた。悪の表象形態に焦点をあて、日米ホラー映画の変遷を追うことで、日本の悪の表象形態が一方向的なベクトルで欧米的なモンスターに移行していったわけではないことが考えられる。アメリカにおける悪の表象形態も、日本の古典的怪談のような人間の内面から生まれる“恐怖”から、創造するような変化が見られたからである。また、「リング」の悪の表象形態(貞子/サマラ)分析では、肌の色など視覚的な違いしか見られず、無差別に呪い殺すという機能は同じであった。

ミザンセヌ分析においては、日本とアメリカの恐怖を感じさせる手法に差が見られ、日

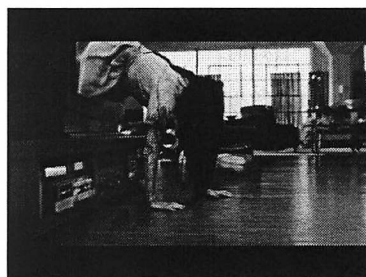
本は犠牲者の自己同一化の効果で“恐怖”を創出し、アメリカは悪の表象形態としてのモンスター(怪物)のアクションによって、観客を怖がらせているのではないだろうか。やはり、リメイクは対象となる者たちの価値観も考慮しなければならないことから、異なる文化の観客に対しての書き換えが必要であったと考えられる。以上のように、Jホラーがハリウッド版にリメイクされる際にはプロットよりもミザンセヌや演出上において、恐怖の創出の仕方が異なっていた。日本のオリジナル版では、視覚的なイメージに還元できない要素で“恐怖”が作られており、アメリカのリメイク版では、ガラスや血など視覚的に危険信号を送るシグナルが提示することやモンスターの行為によって、恐怖(危機感)を形成していたと考察できる。

[資料1 シークェンス] 『リング』(日本、1998) 監督：中田秀夫

『The Ring』(アメリカ、2002) 監督：ゴア・ヴァンビンスキー



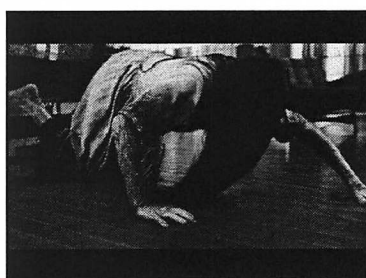
1



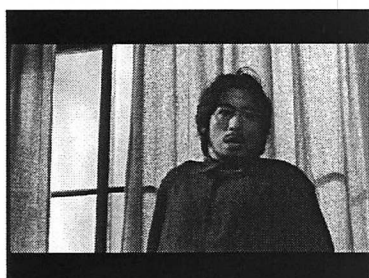
1'



2



2'



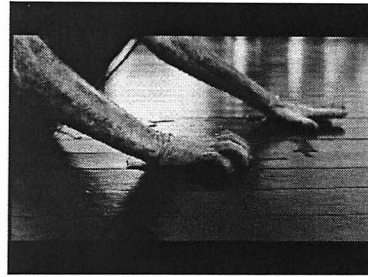
3



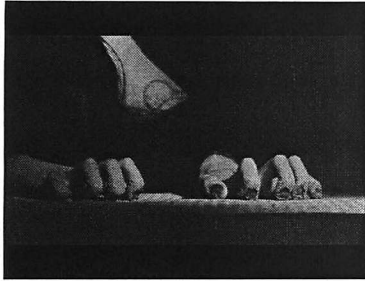
3'



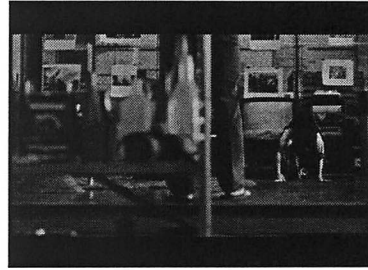
4



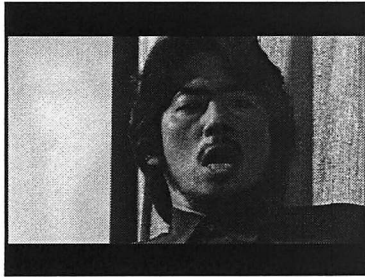
4'



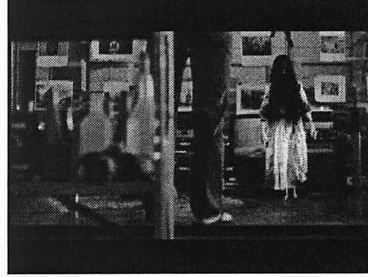
5



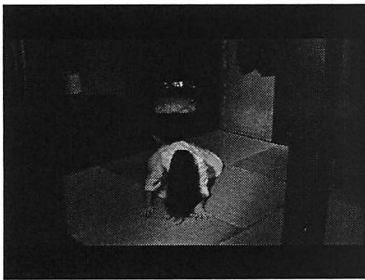
5'



6



6'



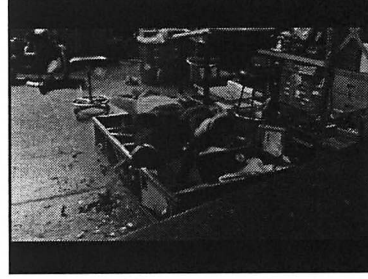
7



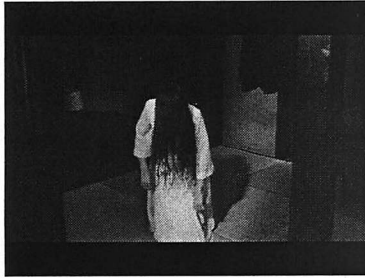
7'



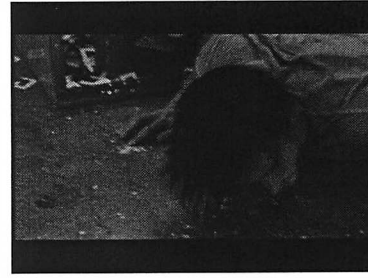
8



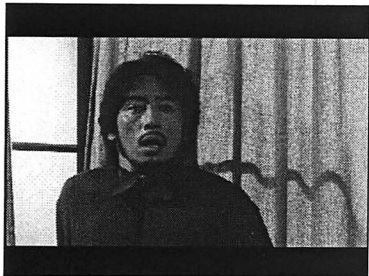
8'



9



9'



10



10'



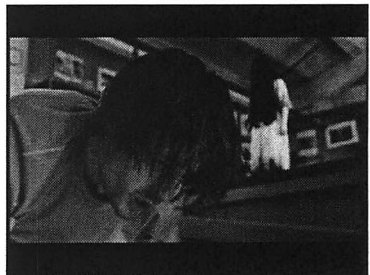
11



11'



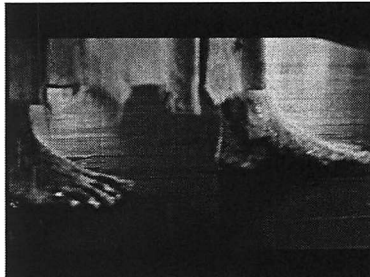
12



12'



13



13'



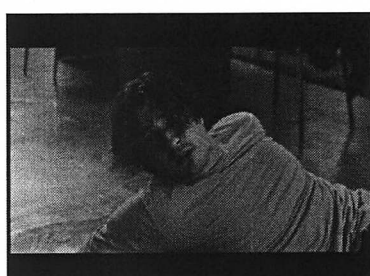
14



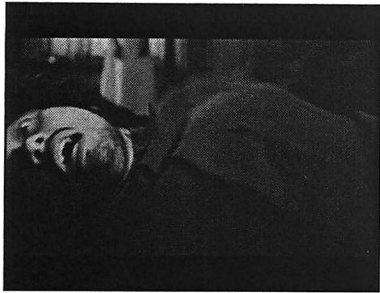
14'



15



15'



16



16'



17



17'



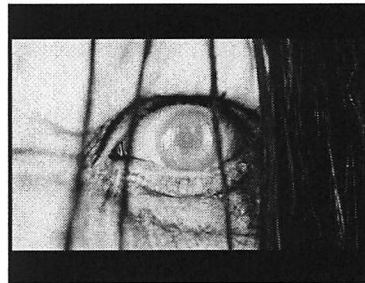
18



18'



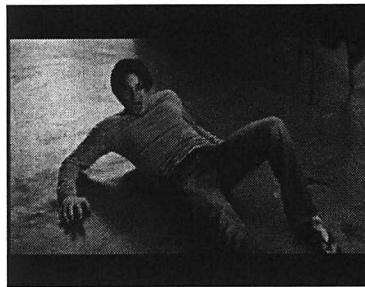
19



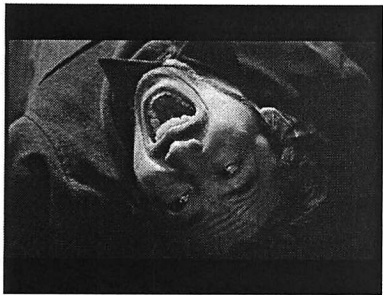
19'



20



20'



引用文献

- 井口健二(1998)「今後のリメイク映画状況」『キネマ旬報 9月上旬号 No.1265』キネマ旬報
- 岩本憲児(1998)「アメリカのホラー映画 序説：解題」『新映画理論集成 ①歴史/人種/ジェンダ』フィルムアート社
- 内田樹(2003)「ハリウッド映画で学べる現代思想」『映画の構造分析』晶文社
- 浦山珠夫(2004)「日本ホラー映画の系譜」『最恐ホラー大全[邦画編]』メディアックス
- 梅図かずお(1996)「梅図かずおインタビュー “恐怖”は、自分を守るために生まれていたいちばん大切な感情」『キネマ旬報 8月下旬上半期決算号 No.1199』キネマ旬報
- 北島明弘(2000)「日本の怪談映画の主役は幽霊・妖怪たち」『別冊太陽 日本恐怖映画への招待』平凡社
- 城殿智行(2005)「第4章 怪異を撮る：地獄の佐分利信・黒沢清と『恐怖』の映画史」『ナイトメア叢書1 ホラージャパネスクの現在』
- 佐藤和枝(2001)「映画の記述をめぐって-映画分析における方法論の問題」『学習院大学ドイツ文学会研究論集』(5)
- 加藤幹郎(1996)『映画ジャンル論 ハリウッド的快樂のスタイル』平凡社
学習研究社 『漢字源(JIS版)』
- 北川れいこ(1998)「今後のリメイク映画状況」『キネマ旬報 9月上旬号 No.1265』キネマ旬報

- 小中千昭 (2003) 『ホラー映画の魅力』 岩波書店
- 小松和彦 (2006) 『妖怪文化入門』 せりか書房
- 小松和彦 (1994) 『妖怪学新孝-妖怪からみる日本人の心-』 小学館
- 杉原賢彦 (1993) 「女優がヒロインとなるか、ヒロインを演じるか-ニキータとアサシンの分析比較-」 『キネマ旬報 6月上旬号 No.1107』
- 谷岡雅樹 (2008) 「ホラー対ヤクザ-V シネアストの極私的考察」 『日本映画史叢書⑧怪奇と幻想への回路_怪談からJホラーへ』 森話社
- 鶴田浩司 (2005) 「J ホラー映画事情」 『キネマ旬報 平成 17 年 2 月上旬号 No.1422』 キネマ旬報
- 中野泰 (2002) 「葛藤の表出-アメリカのホラー映画研究序説」 『映像学第 68 号』
- 西山哲郎 (2002) 「第 2 章 『リング』 あるいは秀逸なメディア論としてのホラーについて」 『文化社会学への招待-〈芸術〉から〈社会学〉へ』 世界思想社
- 日本貿易振興機構(ジェトロ) (2007) 「北米コンテンツ市場の実態」
- 村崎百朗 (1999) 「和製ホラーが増殖する」 『キネマ旬報 2月上旬号 No.1276』
キネマ旬報
- ラッシュ・ドーリア Jr (1999) 『恐怖』 角川春樹事務所
- ルイス・ジアネティ (2003) 『映画技法のリテラシー I 映像の法則』 フィルムアート
- Reiko Yonogi・Jeffrey C.Miller (2008) 「Using Film to Teac JApnese Cuture:The Original Japanese Shall we ダンス? and Its American Remake, Shall We Dance?」
Hakuoh Journal of the Faculty of Education
- ロビン・ウッド (1998) 「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』 フィルムアート社
- ロランバルト・花論光 (1979) 「物語の構造分析」 みすず書店
- 鷲巣義明 (2006) 「ホラーはこうして創られる 恐怖の映画術」 キネマ旬報

参考文献

- (監)岩本憲児・高村倉太郎(2008) 「Encyclopedia of World Cinema」 『世界映画大事典』 日本図書センター
- 大場+編集部(2002) 『アメリカ映画主義 もうひとつの U.S.A』 フィルムアート社

篠崎誠(2005)「リメイク 反復するアメリカ映画」『立教アメリカン・スタディーズ 27号』

pp.61-74

杉原賢彦+編集部(2003)『ムービーラビリンス 映画の謎に答える Q&A』フィルムアートの

スザンネ・シェアマン(1996)「物語映画分析のための物語論の起源」『映像学第 56号』

田山力哉(1987)『映画小事典』ダヴィッド社

橋本英子(2006)「ヒッチコック映画で見る時代変遷-オリジナル版とリメイク版の比較-」

藤井仁子(2008)「入門・現代ハリウッド映画講義」人文書院

(監)山田和夫(1978)「映画論講座(別巻)映画の事典」合同出版