

ホラーと美学

——感性の反転作用をめぐる試論——

横 道 仁 志

序

美学の長い歴史における知の集積と比較すると、パトス、すなわち激しい情念についての研究は依然として断続的・傍系的な事例に留まっている。たしかに、いわゆる美的範疇をめぐる議論では悲壮、滑稽、醜といった標準的な美からの偏差が考察の対象とされる¹⁾。偏差とは調和状態の快からの逸脱、つまり過剰か欠如かに起因する不快を意味する以上、美的範疇はその内部に「比較的小さな」不快を含み込んではいる。しかしそれでも美的範疇は広義の「美的なもの」とされるのであって、純粋な不快は美的範疇の外部に追いやられ、美学にとって非本来的な主題としか見なされない。たとえば標準的な美に力という要素が加算され、力のプラス状態の美が実現するなら、それは「崇高」となる。反対に同じ要素が減算され、力のマイナス状態の美が実現するなら、それは「かわいい」となる。「崇高」にせよ「かわいい」にせよ、総体的に見ると美の調和状態をなおも維持していることに変わりはない。しかし、力の加算が過剰化して、調和状態が崩壊するなら、それは「恐怖」や「危険」といった不快に変容してしまい、もはやいかなる意味でも美的とは呼べない。とはいえ、内部は外部との関係によってのみ画定されるというのが確かなら、恐怖のように純粋な受苦の問題は、美学という学問の存立を問ううえでけっして避けて通れない。

1) 以下の美的範疇をめぐる解説については次を参照。津上英輔『美学の練習』、春秋社、二〇二三年、九九—一〇〇頁、Kindle版。

さいわいにも、恐怖をめぐる研究に限っては、他の種類のパトスとは違い、歴史的に豊富な蓄積が存在している。恐怖喚起的な芸術としてのジャンルホラーの研究である。もっとも、後述するとおり、従来の議論の関心は、ホラーの合理性をどのように正当化できるのか、ホラーはいかにして快感情を提供できるのかという問いに向けられていて、恐怖という不快感情に真正面から取り組む研究は意外に少ない。これを受けて、本稿はホラーの情動発生メカニズムについて、先行研究とは異なる角度からの説明を試みる。その過程で我々は津上英輔の感性理論を補助線に用いることになるだろう。この一連の論考は、一方ではホラーという芸術形式を問い直しながら、他方では美学という学問の認識論的身分について、ひいてはその創設意図について批判的に再解釈することを目的としている。本稿の論証が正しいなら、ホラーと美学は「墮落」と「美化」、芸術の大衆化と特権化という反対方向の運動のもとに結び合わされている。この意味で、ホラーは美学にとって数多ある研究対象のひとつにすぎないのではない。むしろホラーは、美化のプログラムにけっして包摂されない低俗な芸術であるからこそ、美学の存立に深く寄与するのである。

1 先行研究批判

1-1 フィクションの美学

現代のホラー研究が多かれ少なかれ解決に取り組むのが、①フィクション体験の情動は合理的なのかどうか、②フィクション体験は真正な情動を喚起するのかどうかという問いである²⁾。前者の問いは、コリン・ラドフォード

2) 以下に説明するとおり、本稿は広義の分析美学・認知哲学系の芸術・情動理論——本文ではこれを便宜的に「フィクションの美学」と総称するものの、もちろん西村清和の著作を指しているわけではない——を批判の対象に定める。したがって、本稿で「ホラー」に言及する場合、原則的に映画と小説を想定している。これは分析美学系のホラー研究が緩やかに合意を形成している基本態度でもある。言い換えると、①音楽・音響効果のよ

が1975年の共著論文で提起したもので³⁾、我々がフィクションだと承知しながらも本気で心を動かされるといふ事態の「非合理性」を主張して、以後の論争の戦端を開いた。後者の問いは、ケンダル・ウォルトンが1978年の論文で考察したもので⁴⁾、真正な恐怖は自分が危機下にあるという信念 (belief) から発生する以上、フィクションの恐怖体験はこれと区別しなければならないと主張した。この両論文は、微妙に異なる問題意識から別々に発表されたものの、「情動の喚起は信念を必要とする」というコンセンサスを共有していた。こういう背景もあって、後続の研究者は、両者が応答関係にあるという見立てのもとに議論を受容してきた。本稿も便宜上この解釈線に沿って、ホラーをめぐる基本問題を概観する⁵⁾。

フィクション情動の合理性を問うラドフォードの議論は、1990年代に三つの命題の相互矛盾を指摘するという定式に整理し直される。これは一般に「フィクションのパラドックス」と呼ばれている。その三命題とは次のとおり。

うな、非再現的芸術の喚起しうる恐怖作用、②ビデオゲーム、お化け屋敷、代替現実ゲームのような、参加者が体験の構築に能動的に関与しうる参加型ホラーなどは（とくに後者については、近年、注目に値する研究動向が生じつつあるもの）本稿の議論の射程外とする。

- 3) Colin Radford and Michael Weston, "How Can We Be Moved by the Fate of Anna Karenina?", *Aristotelian Society Supplementary Volumes*, Vol. 49 (1975): 67-93. <https://www.jstor.org/stable/4106870>
- 4) Kendall L. Walton, "Fearing Fictions", *The Journal of Philosophy*, 75, no. 1 (1978): 5-27. doi:10.2307/2025831, ケンダル・ウォルトン「フィクションを怖がる」森功次訳『分析美学基本論文集』西村清和編・監訳、勁草書房、二〇一五年、三〇一—三三四頁。ケンダル・ウォルトン『フィクションとは何か—ごっこ遊びと芸術—』田村均訳、名古屋大学出版会、二〇一六年。
- 5) 本節での先行研究の概観については次の記事を参照した。Katie Tullmann, "Emotional Responses to Fiction" *Stanford Encyclopedia of Philosophy*, February 21, 2024, <https://plato.stanford.edu/entries/fiction-emotion-response/>（最終閲覧日二〇二五年九月三〇日）。ただし、同記事を原典と比較してみると、原著者の意図を掴み損ねていたり、資料の整理の仕方に混乱があったりするなどの問題点が散見されたので、筆者の側で情報を再整理した。

- (1) 鑑賞者はフィクション内の対象に真正な情動を抱く。
- (2) 鑑賞者はフィクション内の対象が実在していると信じてはいない。
- (3) 真正な情動を抱くには、対象が実在していると信じる必要がある。

ラドフォードは（そのままの形ではないにせよ）これら三つの命題の鼎立から、情動は非合理的なものであると結論した。しかし、その後の分析美学の展開はむしろ、情動発生背後に整合的なメカニズムがあると証明するべく、どれかひとつの命題を否定するか修正するかして、パラドックスの解消に挑んできた。その筆頭に挙がるのがウォルトンである。彼はとある思考実験を通して、日常的情動とフィクションのその違いを明確化しようと試みた。その思考実験では、チャールズが映画館で緑色のスライム怪獣の映画を眺めている。今、スクリーン上のスライムが観客席に向かって迫ってくる。すると、チャールズは悲鳴を上げて椅子にしがみつく。そして、心臓をドキドキさせながら「怖かった」とつぶやくのである。しかし、チャールズは目の前の光景がフィクションであるとはっきり理解している。だから、スライムが近づいてくるように見えても、自分が危険な目に遭うとまったく思っていない。その証拠に、もし彼がスライムの実在を信じ、身の危険を真剣に感じていたなら、すぐに映画館から飛び出して逃げていただろう。つまり、チャールズが映画に体験したのが真正な恐怖だったなら、なぜ彼は通常と異なる行動反応を見せるのか、ホラー研究者は説明責任を負うわけである。そこでウォルトンが提起するのが「ごっこ遊び（make-believe）」説である。ごっこ遊びにおいては、子どもたちは自分をカウボーイと想像したり、人形を赤ちゃんと想像したり、横断歩道を天国と地獄と想像したりする。フィクションの鑑賞者も、これと同様の想像力のゲームに参加する。鑑賞者は、作品内の事象が実在しないと理解しつつも、同時にそれが実在するかのようなフリをすることで、感情体験の擬制を生む。だから、フィクションが喚起するのは本物の情動ではなく「準情動」である。準情動とは、端的に言うとも、自分自身を観客にしての情動の演技である。準情動においては、自己演技がそのままフィクショナルな真理を構成する。つまり、恐怖を感じる演技をするならそれがそのまま、自分は恐怖を感じているというごっこ内限定の真実になるのであ

る。たしかに、スライムを怖がる自己演技の中でチャールズは一定の生理的興奮を感じうる。しかし、この興奮は当のスライムが実在するとの信念を欠くので現実の恐怖と紐づかない。こういう理由で、準情動は情動と明確に異なる。パラドックスの問題に引きつけるなら、ウォルトンは第一命題を否定して矛盾を回避する。

ウォルトンと近い主張に「シミュレーション」説と呼ばれる立場がある。グレゴリー・カーリーは我々の想像活動を分析するさいに「内容」と「態度」を区別しなければならないと訴える⁶⁾。たとえば、鬼ごっこを遊ぶ子どもたちが「鬼役の子を本物の鬼に見立てる」と「鬼役の子に捕まると“死ぬ”ので捕まりたくない」と欲する」のとでは、想像のレベルが同一水準にない。前者は「対象についてどういう信念を持っているかのように振る舞うか」という内容のレベルでの想像であるのに対して、後者は「自分がどういう欲望を持っているかのように振る舞うか」という態度のレベルでの想像である。カーリーとレイヴンズクロフトは前者を「模擬信念の想像 (belief-like imagining)」、後者を「模擬欲望の想像 (desire-like imagining)」と命名した。後にドゲットとイーガンが模擬欲望の想像を「imaginative desire」、略して「i-desire」という用語で再定式化して、現在ではこちらが広く用いられている⁷⁾。「i-desire」を想定する利点は、フィクションの鑑賞者の情動反応を整合的に説明できることにある。すなわち、鑑賞者は虚構の主人公が実在しないと知っているながらもその不幸に涙したり、虚構の怪物が実在しないと知っているながらもその脅威を恐れたりする。なぜそんなことが可能なのかと言えば、鑑賞者は主人公の安全祈願なり怪物の忌避なり「彼らの実在を信じていたな

6) Gregory Currie and Ian Ravenscroft, *Recreative Minds: Imagination in Philosophy and Psychology*, (New York: Oxford University Press, 2002), 7-23., Gregory Currie, "Desire in imagination", in *Conceivability and possibility*, (Tamar Szabo Gendler and John Hawthorne, eds., New York: Oxford University Press, 2002), 201-221.

7) Tyler Doggett and Andy Egan, "Wanting Things You Don't Want: The Case for an Imaginative Analogue of Desire", *Philosophers' Imprint*, vol. 7 (2007), 1-17. <https://quod.lib.umich.edu/p/phimp/3521354.0007.009/1>

ら取っていたはずの振る舞い」を想像でシミュレートするからである。しかも、「無辜の人間が怪物に殺される」という内容を想像するのは簡単でも、同じ内容を自分が欲すると想像するのは難しい。この意味で、「i-desire」は一定の感情制約力を発揮する。ホラー映画の鑑賞者が、スクリーン上の怪物を見て一目散に逃げ出したりしなくても、なお恐怖を感じる理由がこれである。「シミュレーション」説の支持者は、フィクション感情を準情動とは見なさない。虚構の体験の特徴は、情報入力が通常の認知-行動ネットワークから切り離されて「オフライン」で（現実の行動出力に直結しない仕方）感情生成のプロセスが実行される点にある。裏を返すと、情報入力が想像に由来する点を除くなら、フィクションの感情体験は真正な情動と何も変わらない。

この他、鑑賞者はフィクションの人物に「共感」することでその情動を模倣すると説く立場も存在する。マーティン・ホフマンが発達心理学の視点から説明するところでは⁸⁾、人間が他人の情動表現を模倣するプロセスは複数のレイヤーで自動的・前言語的に引き起こされる。身体レイヤーでは、目の前にいる人の表情・声色・姿勢が変化するのに同期して、観察者のそれも連動する。この身体模倣が観察者の内部にモデルと同じ情動を生起させるのである。条件学習のレイヤーでは、他者の苦痛のサインが自分自身の苦痛体験のトリガーとして学習されることで、共感が反射的に呼び起こされるようになる。たとえば、母親が苦痛を感じて身をこわばらせると、乳児は身体接触を通して母親の緊張を学び、やがてこの条件刺激は一般化されて、他人の苦痛の表情に乳児も苦痛反応を見せるようになる。あるいは、直接連合（Direct Association）のレイヤーでは、先行学習すら不要で、人は自身の苦痛感情を他人に投影する。両親との別離を経験済みの人は似た状況にある他人に容易に共感できるといった具合である。以上の不随意的な共感反応との相乗効果を生むかたちで、言語を媒介にしての感情喚起、および他人の視点を想像しての感情移入という随意的な情動レイヤーが働く結果、総合的な共感

8) Martin F. Hoffman, "Empathy and Prosocial Behavior", *Handbook of emotions*, (Michael Lewis, Jeannette M. Haviland-Jones, and Lisa Feldman Barrett, eds., New York: Guilford Press, 2008, 3rd ed.), 440-455.

作用が実現する。したがって、共感作用は半ば無意識的な反応で、その初期段階は一定の強制力のもとに自動的・即時的に作動する。「共感」説の支持者たちはこの半自動的なプロセスがフィクションを対象にしても起こりうると主張するのである。シミュレーション説と共感説はパラドックスの第三命題を修正して、真正な情動は实在信念と無関係に発生しようとする考え方で問題解決を図るわけである。

以上の主張はどれも、感情の真正性を認めるかどうかは別にしても、フィクションの情動を現実から切り離された限定条件下で成立するものとする点では一致している。この立場は一般的に「特殊態度説 (Distinct Attitude View)」と呼ばれている。この DAV とは別のアプローチからパラドックスの解決を図るのが、ノエル・キャロルである⁹⁾。キャロルも、DAV と同じく、ホラーをナチュラルホラーとアートホラーに区別したうえで後者の特殊性を考察する。ただし、キャロルはごっこ遊び説と違い、パラドックスの第三命題を否定する。また、シミュレーション説のように模擬欲望を想定するのでも、共感説のように前言語的な情動反応を想定するのでもなく、むしろフィクションの恐怖を思考の相関物と見なしたうえで、その認知的性質を強調する。キャロルいわく、アートホラーの本質は「怪物の恐怖」にある。そもそもフィクションに恐怖を感じるのに怪物の实在を信じる必要はない。实在信念の有無と無関係に、怪物の「思考内容」こそが恐怖を惹起すると、そう彼は主張する。たとえば高所に立つ自分をイメージしてみると、それが想像にすぎないと承知していても、我々は身がすくむ感覚を覚える。これと同様に、我々がドラキュラという架空の存在に恐怖するのは、「生ける死体である」「吸血する」「感染する」といった定義内容を原因とするわけである。厳密に言う、怪物の恐怖は「危険」と「不浄」というふたつの感情評価に分解できる。危険は自分の安全が暴力的に脅かされるがゆえの恐怖を生み、不浄は我々の概念カテゴリーが認知的に侵犯されるがゆえの嫌悪感を生む。ドラキュラの例で言えば、「吸血する」という特徴は危険に、「生ける死体」「感染す

9) ノエル・キャロル『ホラーの哲学 フィクションと感情をめぐるパラドックス』高田敦史訳、フィルムアート社、二〇二二年。

る」という特徴は不浄にそれぞれ相当する。もちろん、恐怖も嫌悪もそれ自体では不快な感情でしかない。しかし、これらの不快な感情は、より深層的には、我々の知性では怪物の正体を説明できないというその理解不可能性から生じる。ホラーのシナリオがほぼ必ず、怪物の登場・発見・確証・対決というプロット構造を備えている理由がここにある。ホラーの魅力は「怪物の解明」という知的好奇心の充足にあるのだ。謎を解き明かすための探偵活動が快を生むという意味では、ホラーとミステリは隣接している。しかしまた、ただの犯罪者より怪物の謎のほうがより大きな知的欲求を掻き立てるという意味で、ホラーの認知的快はミステリを含め、他のポピュラーフィクションを圧倒する可能性を有する。こうしてキャロルが「ホラーのパラドックス」と呼ぶ問題——なぜ観客は恐怖という不快な情動体験を求めてホラーを鑑賞するのか——にも解決が与えられる。以上のキャロルの「思考」説は彼以前のホラー研究の総括という点でも、論証の強度という点でも以後のホラー研究に大きな影響を与えた。支持するにせよ反論するにせよ、キャロルの理論は現代でも参照軸に選ばれることが多い。

さて、以上の概観から何が言えるだろうか。先行研究は広義の分析美学的な方法論——本稿ではこれを「フィクションの美学」と呼びたい——に依拠しながらホラー芸術の合理性を、あるいはホラー感情の健全性を正当化しようとする¹⁰⁾。まずは合理性の論証が優先で、なぜホラーが快を生むのかにつ

10) ただし、フィクションの美学とは対照的に、ホラーの前言語性、脱カテゴリー性、境界侵犯性を積極的に評価する研究動向もある。大まかに挙げると精神分析系、ポスト構造主義系、カルチュラル・スタディーズ系の研究などである。とくにフェミニズム系のホラー研究はこれらの総合理論という面があり、映画研究、分析美学のホラー論にも影響を与えている。その代表例はジュリア・クリステヴァの『恐怖の権力』、バーバラ・クリードの *The Monstrous-Feminine* などである。たしかに、フェミニズム系の研究はジャンル分析ではなく、ホラーがいかにイデオロギー（家父長制的な視覚体制）を再生産するかの分析にしか関心を向けないとの指摘はある。本稿第3章で引用するマーク・ジャンコヴィックはとくにクリードを名指ししながら次のように批判する。いわく、ポスト構造主義的な精神分析アプローチはホラーを非歴史化してテキストの差異、受容者の差異、受容態

いての考察はこの論証から派生してくるにすぎない。キャロルの理論はその典型例である。怪物の謎が解明の快に昇華するという彼の解釈は、ホラーという未開拓の領野を合理的に分類・定義したいという彼の学術的野心を如実に反映している。とはいえ、ホラーの合理化を押し進める過程で、キャロルは数々の要素を考察の邪魔になると切り捨ててしまった。その中にはひょっとすると、捨ててはいけないホラーの核心があったかもしれない。次節以降では、彼の理論を批判的に検証しながら標準的なアプローチとは別の角度からホラーについて考えてみたい。

1-2 緊張と緩和の感情

キャロルの理論の中でもとくに研究者からの評判が悪いのは、ホラーの本質が怪物の恐怖にあると説く部分である。たとえばフィリッポ・コンテージは、恐怖（危険）と嫌悪（不浄）の混合感情によって怪物を定義できるとの主張に疑義を表明する¹¹⁾。というのも、ふたつの感情のブレンドがツねに志向対象を成立させるとは限らないからだ。生理的反応のレベルでは、恐怖は

度の差異、文化コードの差異などを画一化してしまうせいで、あれ（再生産）かこれ（脱構築）かの二元論的な議論しか生み出さない。もっとも、クリステヴァの企図は、画一的なイデオロギー批判というよりも、むしろアブジェクション概念がこの種の同一性・システム・象徴秩序を擾乱すると主張することにある。クリードも「フェミニスト・ニューウェーブ」が女性を怪物的に表象するよりもむしろ反乱主体に位置づけるという近年の動向を踏まえ、*The Monstrous-Feminine* 続編では、男性のアブジェクション、自然界秩序のアブジェクションという新視点を導入しながら、自説を拡張している。いずれにしても、昨今のボディホラー、フェミニズムホラーの隆盛を踏まえるなら、侵犯の論理の分析が興味深い示唆を含むことは確かである。とはいえ、本稿の理論的関心はフェミニズム研究のそれとは必ずしも一致しないうえに、これをフィクションの美学と同時並行的に批判検証するのは筆者の力量を超えている。ゆえに、本稿で先行研究に言及するに当たっては、範囲を後者に絞り込まざるをえなかった。

- 11) Filippo Contesi, "The Affective Nature of Horror", in *Cultural Approaches to Disgust and the Visceral*, (Max Ryynaenen, Heidi Kosonen and Susanne Yloenen, eds., New York: Routledge, 2022), 31-43.

心拍数を上昇させるのに嫌悪はこれを低下させる。志向対象のレベルでは、恐怖は捕食者からの攻撃とか、物理的事故とか、明晰に特定可能な危険の接近を検知するのに対して、嫌悪は病原性物質のような、直観的に特定しにくい長期的脅威の可能性を察知する。つまり、恐怖と嫌悪は正反対の効果を生むので、そのブレンドがどんな感情内容を獲得するのも、どんな怪物がそれを体現するのも、容易に表象できないのだ。

より強力な批判は、ホラーを「顕在的感情 (occurrent emotion)」と同一視するキャロルの立場そのものに再考を求める。彼にとってホラーとは、生理的興奮を伴う現在進行形で体験中の感情である¹²⁾。もっともこれは定義ではなく、論証以前の立場表明と言ったほうが正しい。キャロルは彼の立場か

-
- 12) キャロルは「ホラー」の語源をラテン語「horrere」の原義「震える」「逆さになる(毛が逆立つ)」にまで遡ったうえで、身体的興奮と相関する心的状態がホラーという感情の基本的特徴だと定義する。それゆえに、ホラーという芸術もまた、顕在的感情によってそのジャンル性を規定されることになる。しかし、この立論については、コンテージがいくつかの理由から批判している。まず、キャロル本人がナチュラルホラーとアートホラー、つまり天然産の恐怖と人工産の恐怖の区別を設けておきながら、この両者がなぜ等しく「ホラー」と呼ばれるのかの理由を説明していない。さらに、アートホラーという人工感情がアートホラーという芸術形式の中でしか体験されないのなら、どうやってそんな閉鎖回路が生まれたのかを説明するべきながら(そんな閉鎖回路を想定するのは無理筋という理由で)せいぜい「Just-so story」を持ち出して無根拠に正当化するしかない。また、事実問題として、ホラーというジャンルには恐怖とも嫌悪とも無関係な作品がいくらかでも観察できる。最後に、ホラーという単一の名称の背後に単一の感情状態を想定するのは危うい。コンテージはダーウィンの表情研究を参照しながら、外的な感情表現と内的な感情状態が一对一対応になっていない事実を指摘する。同じ表情に、ある人は憤怒を認め、別の人は苦悶を認めるかもしれないのだ。情動マッピングが進歩しつつある現代においても、ホラー感情を厳密に定義するのは難しい。なぜなら、ホラー感情は恐怖、嫌悪といった隣接感情との複合状態でしか体験されないからである(ゆえに、コンテージ自身は、凍りつき反応・強直性不動状態といった、多様な情動をまたいで横断的に観察できる硬直反応でホラーをラベリングすることを提案する)。いずれにしても、語源考のみを根拠にし

ら、テラー（不安と親和的な恐怖）やドレッド（予感と親和的な恐怖）はホラーにとって副次的な感情でしかないと思われ、議論の本筋から脇に除けた。彼の過ちは、自説を優先するあまり実作者の証言を排斥するところにある。スティーブン・キングは『死の舞踏』で、アートホラーを「テラー」「ホラー」「拒否感（revulsion）」の三つのレベルに分類した¹³⁾。この三種類の恐怖感情は暗示度・想像度の比率が高い順番に並べられている。テラーは最も暗示度が高く、直接的な興奮をほとんど伴わない潜在的な不安の感情である。他方で、拒否感はグロテスクな残酷表現が喚起する嘔吐感のような、生理的防御反応を意味する。そして、ホラー作家が目指さなければならない最上の感情とはテラーであると、キングは説明した。それでキャロルの応答はと言えば、せいぜいクライヴ・パーカーの名前を出して別の立場もありえると示唆するくらいで、ホラー界の巨匠との正面对決を回避する¹⁴⁾。この一見するとそっけないとも思える応答に、逆説的にも、軽々しく扱えない問題の重みが透けて見える。潜在的感情の問題は、キャロルの理論を土台から揺るがしかねない致命的な論点なのである。じっさい、平山夢明もまた「恐怖よりも不安がコワイ」という諧謔でもって、潜在的感情の重要性を強調する¹⁵⁾。恐怖はその原因・対象が明確なので、対決するのか回避するのかを選択できる。しかし、不安は対象性を欠く曖昧な感情であるがゆえに解消不可能で、心理

てホラー感情の顕在性を正当化しようとするのは——キャロル自身、論証のつもりはないだろうが——論の組み立てとして不十分だとは言えるだろう。

- 13) Stephen King, *Danse Macabre*, (New York: Gallery Books; Reprint, 2010), 16-49. また、Goodreads 内でキング本人が自説を次のように要約している。「私はテラーこそが最良の感情と認識しているので、読者にテラーを体験させようとする。テラーを体験させるのが無理とわかるとホラーを体験させようとする。ホラーを体験させるのが無理とわかると残酷描写に頼るしかないものの、自慢にはならない」。http://www.goodreads.com/quotes/show/17240
- 14) キャロル『ホラーの哲学』一二七—一二八頁。
- 15) 平山夢明『恐怖の構造』、幻冬舎、二〇一八年、三六一—五三頁、Kindle 版。

的重圧としてはむしろ恐怖より深刻なのだ。だから、不安の原因が特定されて恐怖に転化するとき——ある不快が別の不快に交替しただけなのに——そこにある種のカタルシスが生じる。本稿の射程外ではあるものの、お化け屋敷プロデューサーの五味弘文も平山と同様の主張をしている¹⁶⁾。五味の解説によると、お化け屋敷の客は「いつ何が出てくるかわからない」という不安な状況から、ビックリ演出に遭遇して恐怖し、不安が解消されて安堵するという三つの精神状態を繰り返し体験する。いつどんな恐怖演出に出会うかわからない不安状態が「緊張」のフェーズなら、演出を体験し終えた後の一時休止状態は「緩和」のフェーズである。裏を返すなら、客は緊張状態の緩和を欲するがゆえに、恐怖演出の出現を心のどこかで待ち望んでもいる。恐怖感情は、ホラーの文脈では単に不快でしかないのではなく、不安からの解放という意味では快でもある。

恐怖感情の両価性を説明する研究にジュリアン・ハニヒの情動理論がある¹⁷⁾。ハニヒは映画の恐怖体験を五つの下位概念に分類したうえでこれを議論する¹⁸⁾。その中でもハニヒがとくに重視するのが「ドレッド」である。ド

16) 五味弘文『お化け屋敷になぜ人は並ぶのか「恐怖」で集客するビジネスの企画発想』、KADOKAWA、二〇一四年、三三一—三六頁、Kindle版。

17) Julian Hanich, "Judge Dread: What We Are Afraid of When We Are Scared at the Movies", *Projections*, Vol. 8, No. 2, (2014), 26-49. <https://www.researchgate.net/publication/266742596>, Julian Hanich, *Cinematic Emotion in Horror Films and Thrillers*, (New York: Routledge, 2022).

18) 五種類の恐怖概念の定義を簡単に整理すると次のとおりである。①明示型ホラー (direct horror) : スクリーンと音響効果から喚起されるいま現在に知覚中の恐怖体験。その例に、スラッシャー・ホラーで殺人鬼が襲いかかってくる場面のような暴力演出についての恐怖が挙げられる。②暗示型ホラー (suggested horror) : スクリーン上に直接描写されない画面外の情報などを観客の側が想像で補完するさいに喚起される、心的イメージ由来の恐怖体験。その例に『サイコ』の有名な排水口ショットを挙げたい。当該場面では、マリオンの刺殺は画面内に描写されないの、排水溝に血が流れ込む映像でもって、観客は何が起きたかを心的イメージで補完するよう誘導される。③映画的ショック : ジャンプスケアのような「予期しない出現」に誘発される瞬間的な驚愕反応。『エイリアン』でチェストバスター

レッドとは、これから到来するかもしれない未来の恐怖体験に感じ続ける潜在的不安である。したがって、ホラー映画の本質がドレッドにあるとすれば、怪物の登場しない作品を異端扱いする必要も、危険と不浄以外の恐怖演出を切り捨てる必要もなくなる。この議論をもう少し追いかけてみよう。フィクションの美学の標準的説明は、観客がホラー映画に恐怖を感じる理由について、登場人物に共感するからとか、ごっこ遊びを遂行するからとか、怪物の思考内容から情動を喚起されるからとか、いずれにせよ何らかの方法で虚構内世界を感受するという解釈線で、これを整合しようと努めてきた。しかし、ハニヒは異なるアプローチを提案する。観客は虚構内世界の動向を気にかける裏で、自分が心理的危害を受けるのではないかと心配する。ジャンプスクエアにショックを受けるにせよ、ゴア描写に強烈なホラーを感じるにせよ、観客は自分が恐怖を被る未来を予想して、この予想自体から恐怖を喚起される。

が胸を食い破っていきなり飛び出してくる演出がその典型例である。以上の三種の恐怖は現在の体験に起因するのに対して、残り二種の恐怖は将来の予想から発生する。④映画的テラー：恐怖対象が急速かつ騒々しく接近してくるさいに喚起される恐怖。『ジュラシック・パーク』でTレックスが轟音と共にジープを追跡するさいの今にも追いつかれそうな、しかしまだ追いつかれていない状況に、観客は一瞬後の暴力の発生を予期して恐怖を感じる。これがテラーの好例である。⑤映画的ドレッド：恐怖対象が現前していない代わりにその前兆が示されている状況で、これから恐怖体験が発生するかもしれないという予感自体に感じる恐怖。つまり、恐怖の将来的発生を先取的に恐怖するというメタ感情。『ジョーズ』の海上に突き出た背びれの接近（および低音オスティナートの音楽演出）、『シャイニング』の三輪車シークエンス、『羊たちの沈黙』のクラリスが真っ暗な室内にゆっくりと足を踏み入れる場面などがドレッド喚起演出の例である。ただし、『ジョーズ』の例を補足すれば、背景音楽の音量とテンポが徐々に上昇していく演出はドレッドからテラーへの移行を、サメが突然噛みついてくる瞬間はショックを、クイントが噛み砕かれ海に引きずり込まれていく場面は明示型ホラーを、血が海面に広がる演出は暗示型ホラーをそれぞれ喚起すると確認しておく、ハニヒの図式を理解しやすいかもしれない。ただし、以上の説明はあくまで概観で、実際の議論ではハニヒはさらに詳細な感情区分を試みてもいる。

このメタ恐怖がドレッドに他ならない。加えて、テロスがいつどのように到来するかわからないという不確実性ゆえに、ドレッドは両義的な時間体験である。第一に、我々はいま現在の時間の中でテロスの到来を予期して、前のめりな態度を採る。どんどん差し迫って来ているはずの終わりを先取的に探し求めるのである。第二に、この終わりが強烈な感情スパイクを引き起こすと予想して、我々は未だ終わりの来ない現在が「過渡期」であると強く意識する。終わりを待ち続けるなかで体感時間が引き延ばされ、日常的な時間よりも濃密に知覚されるのである。ドレッドはこの差し迫る時間と引き伸ばされる時間——終わりを見たいという欲求と見たくないという欲求——の緊張 (tension) の体験である。それゆえに、恐怖の顕在化は緊張の緩和を生む。ドレッドは恐怖からの逃避を求めながらも、緊張の緩和というテロスを志向して、恐怖の到来を待望している。この回避衝動と接近衝動の二重性ゆえに、ハニヒはドレッドを「Angstlust」と呼ぶ。緊張からの解放も快ではある。しかし、ドレッドはそれ自体で暗い恐怖と甘い希望の混合感情なのだ。

もしハニヒの言うとおりに、ホラーフィクションの快は恐怖対象の現前を必要としないなら、そしてまた、ホラー感情は明晰な知覚を伴わない潜在的感情でありえるなら、そこからどんな帰結が導かれるだろうか。キャロルのようにアートホラーの快を発見・認知のプロット構造から説明してしまうと、恐怖演出そのものは単に不快でしかなく、謎解きの快を味わうために仕方なく支払わないといけない対価にすぎなくなる。しかし、ハニヒのように恐怖感情がある種の快を内包していると解釈するなら、ホラーに固有の感性体験とは何かについて、見取り図が描きやすくなるのは確かだろう。しかし、対象を持たない恐怖感情の存在は、むしろ既存のホラー研究に抜本的な修正を要求する。なぜなら、フィクションの美学が無批判に前提している「現実と虚構の区別」がもはや維持できなくなるからだ。キャロルのようにナチュラルホラーとアートホラーの区別を厳密化すると、皮肉なことに、ホラーという芸術形式の瓦解を招くしかない。次節ではその理由について説明したい。

1-3 恐怖は懐疑に起因する

アートホラーは顕在的感情であると宣言することで暗黙理にキャロルが退

けたのは、ホラーは「傾向的感情 (dispositional emotion)」ではないかという異論である。傾向的感情とは、感情そのものというよりも、むしろ特定の感情を引き起こしやすい傾向性、すなわち感情のヘクシスを意味する。好きか嫌い、関心か無関心か、得意か苦手か、好意か敵意かなどがその例に当たる。キャロルはどうして傾向的感情になるべく触れずにやりすごそうとするのか、その理由を推測するのは難しくない。蜘蛛に苦手意識を抱いている人を例に採ろう。この人が蜘蛛を苦手と感じるようになったのは、幼年期の経験がトラウマになったせいかもしれないし、映画の『ミスト』とか漫画の『漂流教室』とかに感化されたせいかもしれない。あるいは相乗効果というケースもありえる。また、この人が蜘蛛を目撃して恐怖感情を掻き立てられるとして、この目撃対象が現実の蜘蛛なのか映像の蜘蛛なのかに（少なくとも当人にしてみれば）本質的な違いはない。ヘクシスの育成にせよその実効化にせよ、傾向的感情の次元では現実と虚構の区別は無意味なのである。それゆえに、フィクションの領域を現実のそれから隔離し続けたいなら、傾向性の話題を議論から排除する以外にない。しかしそのせいで、フィクションの美学は「なぜ我々はホラーに恐怖できるのか」という基本的な問いに回答できなくなる。

たとえば『ニア・ダーク／月夜の出来事』の観客は、そこに典型的な吸血鬼ホラーを認める。主人公は言い寄った相手に噛まれ、吸血鬼となる。日光に当たると身体が燃え上がる体質に変化して、血を吸わずにいらなくなる。ごっこ遊び説なら、観客は吸血鬼が実在するという想像力のゲームのもので、恐怖に近似するような準情動を感じると説明するだろう。シミュレーション説なら、吸血鬼が実在するという「i-desire」をシミュレートすることで、観客は一定の恐怖を本当に体験すると説明するだろう。思考説なら、観客はこの作品から吸血鬼とはどんな存在であるかの情報を読み取って、危険と不浄という情動カテゴリーを認知すると説明するだろう。いずれにしても、前述の研究者らは、ホラーの発生メカニズムを作品内在的に説明する点で一致している。観客が作品から怪物の知識を抽出できると疑わないのである。ところが、これがまるで自明の話ではない。なぜなら、『ニア・ダーク』では、登場人物たちがなぜ血を吸うのか、なぜ噛むことで感染するのか、なぜ銃で撃

たれても死なないのかの説明が一切ないからだ。この作品は、吸血鬼ホラーの文法を踏襲しながらも、彼らが本当に我々の知る吸血鬼なのか明言するのを慎重に避けている。見ようによっては、本作は刹那的な暴力行為を繰り返すアウトローたちとの対決を描く西部劇風アクションとも受け取れる。さらに言えば、本作の主眼はスプラッター的な暴力表現とは対照的な、退廃的どころかノスタルジックな夜の描写にある。背景設定の説明が極力抑制されているのも、この夜の静謐な雰囲気演出と呼応している。いずれにしても、『ニア・ダーク』の省略法的な演出は、観客が吸血鬼の情報をあらかじめ知っているという前提のもとでのみ成立する。ホラーに限らずともあらゆる芸術がそうであるように、情報の開示だけが情動を喚起するのではない。情報の隠匿もまた情動を喚起しうるのである。しかしまた、情報の省略から修辞効果を汲み取るには、ジャンル特有のリテラシーを前もって習得していなければならぬ。他の芸術と比較してもジャンル慣習への依存度がとくに高い。それがアートホラーの特徴である。

率直に言うと、吸血鬼について一から詳しく解説するホラーなど現代に存在しない¹⁹⁾。吸血鬼の勉強のためにレ・ファニューヤブラム・ストーカーから始める読者がどれほどいるのかも不明なら、そもそもその必要もない。「ドラキュラ」は現代文化の公共財産として、この文化全体に限なく浸透・拡散している。だから、わざわざ分析調査などしなくても、現代文化の中で生活す

19) ただし、小林泰三の『ネフィリム』やコリン・ウィルソンの『宇宙ヴァンパイアー』のようにホラーSFに分類される作品は別である。このタイプの作品においては、博物誌的な蘊蓄解説それ自体がSF的な快楽を誘発するからである。さらに言えば、怪物をめぐるSF的な快楽は、読者の側のコモンセンス的な知識を前提にしながら、そこにある種の「ひねり」を加えることで成立する。『ネフィリム』を引き合いに出すと、吸血鬼が血を欲するのはヘモグロビンを消費して超能力を発揮するからだという作中設定がその一例である。吸血鬼は血を吸うものというトポスに基づいての疑似科学風レトリックは、巧妙な話術で興味を生む場合もあれば、パロディ的な笑いの効果を生む場合もある。いずれにせよ、作品内の演出を完成させるために作品外のジャンル知識を要求する点では、ホラーSFも他のホラーと変わりはない。

るだけで、この生活自体がドラキュラをめぐる傾向的感情の学習訓練となる。幽霊でもゾンビでも口裂け女でも事情は変わらない。怪物の住まいがヘクシスの次元にあるのなら、作品内か作品外か、現実か虚構かという分類をそこに持ち込むのがすでに間違いである。思考内容ではなく、伝達媒体に目を向けても同じことが言える。個人の恐怖体験、体験談、噂話、都市伝説、ネットミーム、雑誌記事、テレビ番組、プロ作家の作品。このどこまでがナチュラルホラーでどこからがアートホラーなのか、どこまでが素材でどこからが「作品」なのか、ホラー研究者は線引きできるだろうか。だがあいにく、線引きする瞬間にホラーは死ぬ。全体としてのホラーが死ぬのである。作品の自立性を絶対視してホラーを考察する。フィクションという限定条件を設けてその内部でホラーを研究する。それがフィクションの美学の失敗である²⁰⁾。

20) 自然と芸術（またはアマチュアとプロ）の区別が厳密ではなく、グラデーションになっているのは他の芸術ジャンルでも同じではないかという反論が予想されるので、ここで簡単に回答しておく。基本的にこの反論は正しい。ただし、この反論が「本稿はただの相対主義に陥っているので議論は無効である」という意図を含んでいるなら弁明が要る。ホラーの研究にさいして現実とフィクションの区別が障害になると本稿が主張するのは、ホラーをめぐる創作文化全体が強固なフィードバックループを形成しているからである。本文で便宜的に設けた創作レベル（個人体験、体験談、噂話、都市伝説、ミーム化、雑誌記事、テレビ番組、プロ作品）を例に採ろう。すぐにはわかるとおり、これらの創作レベルは互いに速やかな影響を与え合う関係にある。噂話が都市伝説に昇格したり、都市伝説が映画化されたりといった公共化の方向に影響が働くだけではない。報道記事が体験談化したり、プロ作品がミーム化したりといったローカル化の方向にも影響は働く（前者の例に1970年代末期の口裂け女パニックを、後者の例に難解なホラー作品についての考察動画をひとまず挙げておく）。そして、ローカルホラーが公共化された後、再びローカル化されるといった往復現象もありえる。「学校の怪談」が90年代に文庫シリーズ化した後、ローカルな怪談（地域の噂話）に再回収されたケースが一例である。このとおり、プロとアマ、公共性と個人性などといった区別が馬鹿馬鹿しくなるほどの縦横無尽な創作ループこそがホラーの特徴である。とはいえ、時間スケールをもっと長大に見積もるなら、他ジャンルでもプロアマ間のフィードバックは観察できる。印象派の絵画技法は、誕生当時は批評家たちから酷評を

ホラーは自然でも作品でもなく、文化である。そして、文化とは理解するものではなく、生きるものである。ヘクシスとして我々の内部で大事に育てるものなのである。

以上の検証が正しく、ホラーが傾向的感情であるのなら、そこからもうひとつの重要な帰結を引き出せる。すなわち、ホラーは作品内体験に限定されないのだから、「余韻」もホラーに含めなければならない。ここで筆者が言わんとしているのは、ホラー小説を読破した後にトイレに行けなくなったり、ホラー映画を見終えた後に寝室の照明をつけたまま就寝したりといった具合に、作品由来の恐怖感情が作品外の現実には拡大適用される現象のことである。もちろん、先行研究の立場から見ると、創作とわかっているのに鑑賞終了後もなお恐怖を感じ続けるのは、不合理な振る舞い以外の何ものでもあるまい。しかし、不合理だからと言って、現に観察されている事実から目を背けてしまうのは、学的に誠実な態度ではない。恐怖を対象志向性の感情と定義するさいの真の弊害は、余韻の恐怖を説明できなくなることにある。だからこそ、作品内の体験と作品外の余韻を包括的に説明できるようなホラーの定義を発見しなければならない。

アランは『芸術の体系』の中で、恐怖は明晰な対象を欠くと論じた²¹⁾。想像力がいつも像を結ぶとは限らない。それどころか、想像力の本質はむしろ非一貫性と無秩序性にあると恐怖が証明している。想像対象が恐怖を引き起こすとして、この対象は不定形で、つねに把握から逃れていく。恐怖の対象は注意の届かない死角に潜むものなのである。視界の端にちらつく知覚のブレに何かを見たとき精神が判断したせいで、心臓の鼓動が早まる。すると、この肉体の興奮が精神の誤解を正当化して、その結果、見てもいない幽霊を見たという思い込みが既成事実化する。恐怖の高まりの背後にあるのは、この

受けたものの、今では美術部員の中学生ですらそれを練習する。だから、ホラーに固有の創作文化の特徴は、フィードバックの形成にあるというよりも、フィードバックの形成速度と稠密度にこそあると指摘しておきたい。フィクションの美学の問題点は、現代という時間スケールで観察できるはずのこの魅力的な創作環境を、無自覚に否定してしまうことにある。

21) Alain, *Système des beaux-arts*, (Paris: Gallimard, 1920), 15-24.

ような肉体の混乱と精神の錯誤の悪循環であるとアランは説く。この意味で、恐怖の対象は、今にも存在しようとしながらも未だ存在しないまま、知覚の地平線の向こう側に待機し続ける。ホラー作品の鑑賞終了後もなお、我々が死角からの視線に怯えてしまう理由がここにある。アランの恐怖理論は、なぜドレッドが普遍的な感情でありえるのかを巧みに説明してくれている。もはや明らかなとおり、実在信念が恐怖の原因なのではない。もちろん、思考内容でもない。少なくとも、キャロルが考えているように実定的な思考内容が恐怖を喚起するのではない。その反対に、恐怖を生むのは「疑い」である。それも、特定の対象志向性を欠く懐疑である。あの暗闇に潜むのは、亡霊かもしれないし、血に飢えた殺人鬼かもしれない。くねくねかも、走る取的かも、ショゴスかも、今道先生かもしれない。恐怖の原因となる懐疑はあらゆる想像可能性を内包するので、これを特定の実在信念、特定の思考内容に還元するなど初めからできるはずもない。敢えて言えば、この世界は次の瞬間に私を裏切つて予想もできない顔を見せるかもしれないという予感がこの普遍的ドレッドの根底にある²²⁾。

-
- 22) 本稿が提案する根源的恐怖（普遍的ドレッド）の基本特徴は「予想が外れるという予想」、つまり「否定の予想」にある。これは「未来の心理的危害（恐怖）についての恐怖」というハニヒのドレッド定義の派生的解釈ではあるものの、普遍的ドレッドの場合、何が到来するのを恐れるかと言うとそれは、ホラー（暴力由来の恐怖）とかショック（生理的驚愕反応）とかに加えて、予想の失敗に起因する自己無力感、ひいては「自己否定の感覚」である。普遍的ドレッドの志向対象は予想の失敗そのものなのだから、その感情作用において想像力は明確な対象像を結ばない。しかしまた、アランの洞察に準拠するなら、恐怖（≡ドレッド）の背後にあるのはつねに想像力の対象欠如的な活動である以上、ドレッドと普遍的ドレッドは両立する。我々がホラーとかショックとかの到来を恐れる（ドレッド）背後では、意識的か非意識的かはともかく、必ず自己否定を恐れる感情（普遍的ドレッド）が働いている。意識が個別の恐怖感情に向かうか、それともその感情を感じている自己自身の挫折感に向かうかという焦点の切り替えに応じて、ドレッドと普遍的ドレッドのどちらが感性体験の中で前景化してくるかが決まる。

こうして我々はホラーを正しく理解するための最初の一步を踏み出した。疑念こそが恐怖喚起の真の原因であるなら、現実と虚構に区別を設ける必要はないばかりか、虚構の恐怖のメカニズムを無理なく分析できる。アートホラーの恐怖演出は、顕在的感情以上に、懐疑主義のヘクシスを我々に植えつける手段と解釈できるからである。だから、ホラーにもミステリと同じく「逆転劇 (περιπέτεια)」の構造があるとしても、その機能は正反対である。ホラーの逆転劇は、安心感から急転直下の挫折感を味わわせて、猜疑心という傾向的感情を鑑賞者に掻き立てようと目論んでいるからだ。典型的なジャンルホラーの大半が、ハッピーエンドに見せかけて最後に怪物の生存を暗示するのもそのためである。この我々の解釈が先行研究に比べて有利なのは、ナチュラルホラーとアートホラーの共通基盤、すなわち「ホラー自体」を思索できることにある。これはフィクションの美学が自ら捨ててしまった権利でもある。ホラーの考察範囲を作品内から作品外にまで拡張するなら、新たに見えてくるものがある。「感性の反転作用」もそのひとつである。

2 感性の反転作用

2-1 感性の統合反転作用

津上英輔は『魔の山』前半の一連の場面の分析を通して、感性作用の内に負の価値（不快）が正の価値（快）に陽性反転する現象が観察できると指摘した²³⁾。すなわち、主人公ハンス・カストルプは、客観的に見て必ずしも美しいとは言いきれないはずのクラウディア・ショーシャの容貌に、少しずつ美を認め始める。ショーシャ夫人の外見は、目が細く、頬骨が高く張っていて鼻も低いと描写されている。姿勢はつねに首と背中を丸めて前かがみで、行儀もだらしなく不作法である。ただし、彼女の容姿の中で唯一その白い腕だけは美しい。カストルプ青年は、夫人に惹かれ始める初期の頃には、彼女

23) 津上英輔『危険な美学』、集英社、二〇一九年、八五—一二八頁、Kindle版。

の腕の美しさを認めつつも、容姿振る舞いに欠点があると客観的に批判できていた。ところが、やがて青年は、夫人が美しく見えてほしいと自ら望み始める。そして、謝肉祭の夜、黒いドレスと白い腕のコントラストが衝撃的に魂に飛び込んでくるのであった。

ショーシャ夫人の「美的変貌」の理由を、津上は「浮き彫り」に喩えて説明している。すなわち、レリーフが成立するのは、ある部分が他の部分と比べて盛り上がっているおかげで、図が地から浮き出て見えるからである。別の角度から見ると、地がへこんでいるおかげで、この「へこみが図の盛り上がりを支え、引き立てている」とも言える。この比喻からもわかるとおり、カストルプがショーシャ夫人に衝撃的な美を認めるとき、目が細い、姿勢が悪いといった彼女のマイナス面は、白い腕というプラス面を阻害して相殺してしまうどころか、その反対に美を引き立てて強化している。この「対象における一つの強い美点が、多くの難点を無効化してゼロにするだけでなく、かえってすべて自分の引き立て役としてプラスに変えるという事態」の背後で働く感性のメカニズムを、津上は「感性の統合反転作用」と命名した。

感性の統合反転作用の具体例に津上が好んで取り上げるのは、ビターチョコレートである。苦味それ自体は不快でしかないはずなのに、甘味の快と結合され、苦甘いチョコレートという統一的な味が生まれるとき、この「苦甘味」は甘味単体よりも美味しく深みのある味として体験される。苦味の不快が甘味の快を引き立てるという仕方でこれと統合され、新しい快に反転したのである。これを津上は「苦いのにおいしいのではなく、苦いからおいしい」と説明している。津上が挙げるもうひとつの例が和音である。ドの音とミの音が同時に鳴って長三度の和音が生じるとき、理屈上はこのふたつの音を耳は同時に、かつ個別に聞いているはずである。その証拠に、どちらか一方の音を消すと耳はそれをちゃんと聞き分ける。しかし、体験上は単一の和音が聴こえているとしか感じられない。和音においては「各音がふたつの実体として独立している」という事態と「各音が和音という単一の実体のふたつの構成要素である」という事態が両立しているのである。ここから次の洞察が導き出せる。①感性には、ふたつの実体をひとつに統合して捉える働きがある。②感性がふたつの実体をひとつに統合するとき、片方の実体の帯びる

負の値が正の値に反転する。和音のように各音が単体では不快ではない場合でも、音同士が互いを阻害し合うという不快な状況が、和音に統合されるなら快の体験に変容する。これが感性の統合反転作用である。

統合反転作用を想定するなら、ショーシャ夫人の美も明晰に説明できる。すなわち、一方に彼女の白く美しい腕が、他方に不美人な容姿・不作法な態度などがあるとして、この対照的な特徴群はそれ自体では背馳し合う関係にある。しかし、感性が両者を統合するなら、本来なら「醜」と見なされるはずの後者の特徴がむしろ夫人の「妖艶」な美を引き立てるための不可欠な構成要素に反転するのである。さらに補足すると、負の構成要素のうちに「結核患者特有の死の気配」「ベルクホーフの入居者につきまとう退廃の雰囲気」を数え入れてもかまわないはずである。じっさいにも、統合の構成要素は必ずしも感性的であるとは限らないと津上自身が解説している。たとえばマゾヒストがおのれの苦痛を快楽に変えるとき、そこに感性的な苦痛があるのは当然としても、感性的な快楽がこれと並び立っているわけではない。とりあえず『ちびまる子ちゃん』の城ヶ崎さんを参考にして、自分が落ちぶれる状況にマゾヒストは快楽を感じると仮定するなら、これは苦痛を自己認識と統合して新たな知性的快に反転させていると解釈するべきなのだろう（ただし断っておくと、統合作用も、統合後の快体験もあくまで感性の地平で発生する）。緩やかに死に近づいていく退廃の空気は目に見えなくても、ショーシャ夫人の気だるげな姿勢、自墮落な態度と結びついて、彼女の病的異常性を形成する。この病的異常性は不可視だからこそ、まさに地のへこみが図の盛り上がりを引き立てるようにして、夫人の可視的な美を強調する。病的なエロティシズムという新たな快を生み出すのである。

津上の理論を詳しく振り返ったのは、ホラーの構造を解剖するための非常に有効なツールになるからである。じっさいにも、作品内在的な見地にこだわるかぎり、「怪物のマスコット化」という現象はけっして解明できない。あらためて説明するまでもなく、ドラキュラ、フランケンシュタインの被造物からゾンビ、ジェイソン、貞子に至るまで、ホラーの怪物は商品化されたり、愛玩化されたり、パロディ化されたりと理由は様々ながら、運命と呼んで良いほどの必然性でマスコットに変貌する。マスコット化しない怪物がいると

すれば、それは単に社会から怪物と認知されていないまでの話である。始球式のマウンドに立つ貞子は『リング』という小説の内容とはたしかに関係ない。しかしまた、スクランブル交差点に集結する貞子も、一日店長を勤める貞子も、世界を呪詛で破滅させる貞子も、皆「貞子」というキャラクターに違いないのもまた事実である。だとすれば、ホラーのどんな要素がマスコット化を許容するだけの素地になりうるのか。これは省察に値する問いである。

DAVのように主観の想像作用に恐怖の原理を求めるにせよ、思考説のように怪物の思考内容が恐怖を喚起すると主張するにせよ、どうして恐怖因子からマスコットの笑いなり愛着なりが派生してくるのかを、彼らの理論図式で説明するのは難しい。だが、キングら実作者の証言を考慮に入れると新たな解釈が可能となる。すなわち、ホラー体験のなかで観客が「緊張」を感じるのは、怪物（恐怖演出）の登場以前のフェーズである。つまり、怪物の姿が露呈する前の「いつ何が起きるか予期できない不安な状況」から緊張は生じる。だから、怪物の出現は瞬間的にショックを生むものの、観客はそこに緊張の緩和をも体験するのである。キューブリックの『シャイニング』が上質なホラーなのはジャックが怪物化する以前の話で、彼が斧を振り回し始めると、とたんに作品は茶番と化してしまう事実を思い起こすなら、彼らの話は理解できる。以上の解釈はハニヒのドレッド理論とも共鳴している。したがって、顕在的恐怖を喚起するとき、怪物は同時に不安からの解放を、つまりは「安心」をも誘発する。怪物が体現するのは「恐怖」と「安心」という快不快の感情の混合状態なのである。じっさい、安心はキャロルの説く危険と不浄の感覚と矛盾しない。それどころか怪物の恐怖は、姿が見えて行動原理がわかるという予定調和の安堵と混じり合っているからこそ、快に反転する可能性を秘めている。そして、コーヒーに適正量の砂糖を混ぜると美味になるように、安心と恐怖が衝突するのではなく、恐怖が安心を引き立てる方向に働くなら、そこにいるのはもはや怪物ではなく、マスコットに他ならない。怪物の危険が「コワかわ」のような安全圏内のスリルに反転するか、怪物の不浄が「キモかわ」「ブサかわ」のような遊戯感覚の容姿いじりに反転するか。いずれにしても、怪物がマスコット化の傾向性を抱えているという結論は――

①ホラーの核をなすのは傾向的感情である。②感性は快と不快の統合反転作

用を生み出しうる——このふたつの定式から論理的に導き出されるのである。

2-2 感性の両極反転作用

津上の感性理論について美学史上の先例を求めるなら、プラトンの『ピレボス』にたどりつく。同対話篇の説明では、快樂とは肉体的・心的な調和の回復を意味するのに対して、苦痛とはこの調和の崩壊を意味する²⁴⁾。つまり、快樂も苦痛も静的・固定的な状態ではなく、むしろ一方の状態からもう一方の状態への運動・遷移である。調和の崩壊状態から新たな調和が再建されていく途上のプロセスに、我々は快樂を感じるわけである。それゆえに、このプロセスがより強力により長時間続くほど、我々はより強烈により持続的な快を体験する。ここから、不快が快を強化するという洞察が引き出される。満腹状態で食事を摂っても調和が回復するどころか、かえって身体が損壊しかねない以上、快は生じない。しかし、空腹状態で食事を摂るなら、身体の欠損状態が調和を取り戻して、満腹の快が体験されるわけである。この意味で、快と不快は、概念上は対立関係にあっても、現実上は連続している。快と不快は「生成」という単一のスペクトラムの両極に分布しているものなのである。プラトンがその具体例に挙げるのは疥癬である²⁵⁾。疥癬病患者は、痒み（苦痛）のある患部を引っ搔くことで痒みの解消（快樂）を感じる。つまり、この患者は苦痛と快樂を同時に知覚しながら、苦痛の除去と快樂の所有を目指して体を掻き続ける。しかし、苦痛と快樂は互いに切り離せない混合体なのだから、片方みの排除などありえない。だから、患者はいつまでも目的を達成できずに終わりのない苛立ち（ἀγανάκτησις）に悩まされ続ける。それどころか、この混合体の中で快樂の比率が苦痛を上回って優勢になるなら、生理的興奮が昂って自制心を失わせてしまい、人目も弁えずに恍惚としたり、みっともなく歓声を上げたりと、一種の醜行に走らせすらする²⁶⁾。

24) Plato, *Philebus*, 31d-32b.

25) *Philebus*, 46a-47b.

26) ここでプラトンが言わんとしているのは、たとえば痒いのになかなか手の届かない部位を掻こうと苦勞して、やっと手が届いたといった状況を思い描けばわかりやすい。

この患者は人生最大の快樂を見つけたと公言して憚らない。しかし眞実はと言うと、この快樂は人生最大の苦痛でもある。

実を言うと、プラトンが快苦の連続性の別の例に挙げるのが「苦甘味」である。もちろん彼は津上と違い、苦甘味を感性の統合の例と考えているのではない。プラトンが感性の統合に言及するのは、むしろ身体的な苦痛と知性的な快樂の統合、そして知性的な苦痛と知性的な快樂の統合について説明するさいのことである。前者の具体例は「希望」である。すなわち、現在は欠乏状態にありながらも、将来にこの欠乏が満たされるという希望を抱くとき、我々は欠乏という身体的苦痛と希望という知性的快を統合状態で体験している。後者の具体例は「滑稽」である。滑稽の笑いは「嫉妬」と「無知」の統合から生まれる。嫉妬とは、この場合、他人に対する劣等感を意味する。したがって、嫉妬は知性的苦痛である。他方で、無知とはこの場合、他人の無知を意味する。つまり、他人がおのれの過失に無自覚な状況を発見するという意味である。嫉妬深い人間は常日頃から劣等感に悩まされているからこそ、他人の失敗を見て優越感に満たされる。プラトン自身が「反転」という語を用いているわけではないにしろ、劣等感という苦痛が優越感という快樂を引き立てる結果、滑稽の笑いという新たな知性的快が生じるという論理に、我々は感性の統合反転作用の最古の例を認めて差し支えないだろう。

以上の『ピレボス』の議論を踏まえたうえで、津上の理論にふたつの「補正案」を提案したい。これは津上の論考の拡張案であると同時に、本稿のホラー分析を続行するために必要な作業でもある。

補正案(1) 感性の反転作用は「プロセス」である。

おそらくこの論理は津上も承知している（その場合、この提案は論点の明確化である）。つまり、快と不快の統合作用から新たな快が産出されるという一連の行程は、あくまで「作用」「運動」なのであって、統合前の快不快にせよ、統合後の快にせよ、固定的な実体でも静的な状態でもない。この点を強調したいのは「慣れ」「飽き」を考慮するためである。コーヒーに砂糖を混ぜて苦甘味という快を楽しむとき、たしかに苦味は甘味を引き立てて、快体験

に貢献する。しかし、この快体験はやがて新鮮度を失い始める。苦甘味に舌が慣れるとは、つまりは苦味と甘味のコントラスト（感性的距離）が縮小していくせいで、ふたつの味のメリハリが失われ、曖昧な味に感じてしまう状況を意味する。快不快の距離がないように思える和音の場合でも、同じ和音が鳴り響いているのをずっと聞かされ続けるといずれ飽きてきて、この和音が雑音のように感じられてくるだろう。これは、音の調和が解体されていくのに反比例して、音同士の衝突が前景化しつつある状況を意味する。もし飽きの反作用を回避して、新鮮な統合的快を味わい続けたいなら、快不快の構成要素を刷新する必要がある。苦甘味の場合なら、より苦いコーヒーにより大量の砂糖を入れるなどして、甘味と苦味の感性的距離を再延長しなければならない。和音の場合なら、長三和音に長七度の音を加えて長七の和音に更新するなど、音の飽きを先延ばしできるだろう。

補正案（2）感性の反転作用は必ずしも「統合」ではない。

ルイス・ブニュエル『昼顔』の主人公セヴリーヌは、少女時代に中年の作業員に抱きつかれ、キスをされた過去を忘れられないでいる。陵辱の経験がトラウマなのではない。陵辱に悦びを感じたという事実がトラウマなのである。その証拠に、扉一枚を隔てて隣室には母親がいて娘の姿を探していた。助けを呼びたいければ呼べていたはずなのに、少女は作業員を受け容れたのだった。セヴリーヌが夫ピエールからのセックスの求めを拒む理由がここにある。もし夫とノーマルなセックスをして快感を得られなければ、自分は夫を愛していないのではないかという恐れが確信に変わりかねない。しかしながら、セヴリーヌは、何かを汚らわしいと感じて拒絶したいと欲すれば欲するほど、この嫌悪の対象に惹きつけられてもいく。日頃から毛嫌いしている漁色家のユッソンに薔薇を贈られたさい、意識的か無意識的かはともかく、彼女はこの花瓶を割ってしまう。ところが、彼女はすぐさま洗面所の鏡の前に直行すると化粧を整え、髪をくしげろうとして、今度は香水の瓶まで割ってしまうのである。「瓶を割る」という同一行為の反復の背後に、ユッソンを撥ねつける嫌悪感と彼に心惹かれる期待感の両面が隠れているという事情を、ブニュ

エルは端的に示している。もしピエールが抑止を無視して妻を強引に組み伏せるような夫だったなら、逆説的にも、彼女は夫婦生活に満たされていただろう。しかし夫は妻をあくまで誠実に愛する。だから、セヴリーヌは売春婦となることを選ぶ。夫を愛したいと願うからこそ、無償の愛を裏切る背徳感を享樂するのである。もう少しホラーらしい作品からも例を挙げよう。『ひかりをあててしぼる』は実在の殺人事件を題材にしたサスペンス映画である。フリーターの浩平は上昇志向の強い智美に憧れ、経歴を詐称したおかげで彼女を射止める。しかし、結婚後に嘘が発覚すると、智美は浩平の子を墮胎したうえで、彼に一流企業に就職するよう努力を強要しておきながら、自分は遊び歩くようになる。やがて浩平はステータスにしか興味のない智美に暴力をふるい始める。だが、この暴力は「自分のことを見てほしい」という愛の渴望と裏腹の行為でもある。それゆえに、智美に暴力をふるうそのつどに、当の浩平自身が深く傷つく。彼の心理を見抜いた智美は、わざと自分を虐待させて浩平を苦しめるという自傷的な戦略で彼に復讐する。ところが、相手のやることなすことを一切の留保なく全て受け容れるとは、事実上、無償の愛と何も変わらない。こうして智美は、虐待されることで虐待するサドマドヒズムの悪循環を通して、本当に浩平を愛するようになる。どちらの例においても、快樂と苦痛、愛と嫌悪は離れ離れにある状態から結合して、新たな快感情を生むわけではない。むしろ『ピレボス』の疥癬の例と同様に、苦痛の中に快樂の種子が、嫌悪の中に愛の種子が最初から埋もれていて、それが現実に芽吹いたと言うほうが正しい。しかも、この苦痛から快樂への反転は再反転する。快樂の中に苦痛の種子が胚胎されているのである。じっさいにも、セヴリーヌは愛する夫を裏切る自分に罪の意識を感じていなければ、売春に耽溺しなかっただろう。初めて春をひさいでから数日後、彼女は自分の魂のありようを夢に見る。夢の中でピエールとユッソンはカウボーイに扮しながらこう説明する。彼女の魂を象徴する牛の群れは、その大半が「後悔」という名を与えられているものの、一匹だけ「贖罪」という名の牛が紛れ込んでいる、と。禁止を侵犯しなければ快樂を感じられない自分が魂の内奥にいと自覚することで、セヴリーヌはおのれの罪深い嗜好を受け止め、もはや躊躇いなく売春行為にのめりこんでいく。そして、売春に快樂を感じれば

感じるほど、ピエールへの愛を——快樂を伴わない愛だからこそ——より深めていく。智美もまた、彼女がどこまでも受け容れる虐待行為の苦悩を浩平がどこまでも受け容れるという共依存の構図がなければ、これを愛の快樂と受け取れなかっただろう。だから、浩平が悪循環を終わらせようと別れを切り出すと、智美はなおも彼の愛を求めて、つまり最大の苦悩の共有を求めて彼を手を掛けることになる。再確認すると、感性の統合反転作用の特徴は次の二点だった。①快と不快の統合から新たな快感情が生じる。②不快から快への感情価の陽性反転である。したがって、上の例は統合反転作用に該当しない。どちらの例でも、快と不快は単一の感性現象のふたつの極にすぎないので、不快から快への陽性反転だけでなく、快から不快への陰性反転をも引き起こすからである。

以上の補正案を採用するなら、感性の反転作用について、津上とは別の解釈を提出できる。「感性の両極反転作用」である。前述のとおり、津上は統合反転作用の例のひとつにマゾヒストを挙げている。しかし、ビターチョコレートの場合とマゾヒストの場合を同一視できるかには疑問符がつく。前者に欠けているとある要素を後者に見出せるからである。すなわち、自己認識である。チョコレートの場合、苦味を感じているのも、甘味を感じているのも、苦甘味という統合感情を感じているのも全て同じ自分であって、しかも「私こそは苦甘味を味わっている主体だ」と意識されることすら稀である。無意識とまでは言わなくても、統合反転作用はほとんど自覚すらされずに自動的に遂行されるのである。これに対してマゾヒストの場合、「私が苦痛を感じている」という状況を快樂の対象とする以上、自己意識を欠くと感情体験が成立しない。しかし、さらに重要な相違点がある。「私が苦痛を感じている」状況に「マゾヒストが快樂を感じる」のであれば、言語分析上、「私」という苦痛の主体と「マゾヒスト」という快樂の主体は区別しなければならない。マゾヒズムは苦痛と快樂の間に視点の分裂を招くのである。感性主体が「苦痛を感じる自己」と「苦痛を感じる自己に快樂を感じる自己」に両極化しているからこそ、マゾヒズムは苦痛を快樂に反転できる。だから、マゾヒズムにおいては、苦痛と快樂はチョコレートのような新しい統合感情に合一されていない。このタイプの感性体験では、我々の注意は統合感情に落ち着くこと

なく、苦痛の極と快樂の極を目まぐるしく往復し続けるのである。本稿はこれを感性の両極反転作用と呼ぶ²⁷⁾。

27) 感性の両極反転作用の体験主体が苦痛の極と快樂の極に分裂しているなら、苦痛の主体は苦痛を味わい、快樂の主体は快樂を味わうのみで、苦痛から快樂への反転、もしくは快樂から苦痛への反転は起こらないのではな
いか。あるいは反対に、苦痛から快樂への反転作用を総合的に体験できる
なら、そこには単一の主体が存在しているのだから、統合反転作用と何も
変わらないのではないか。このような反論に対して、ここで回答しておき
たい。この反論は、デカルトとエリザベート王女の往復書簡で提起された
ような、古典的な心身結合問題の亜種と理解できる。すなわち、思惟実体
と延長実体が実在的に区別されるのなら、なぜ両者の相互作用が起きるの
か。両実体が結合しているのなら、なぜ実在的に区別されなければならない
のか。この種のパラドックスは、主体性を分割不可能な「実体」と同一
視したうえで、実体同士を相互排他的と解釈することで発生する。裏を返
すと、主体性を集合と離散を絶え間なく繰り返す流動的・多声的な意志生
成プロセスと見なすなら、初めからどこにも謎はない。「理性的本性の個
的（分割不可能な）実体」というペルソナの定義は中世を通して支配的な
影響力を保持し続けた。しかし中世には、人間精神をまるで別の視点から
捉える思想的系譜も存在していた。アウグスティヌスは『告白』第八巻で、
罪人の回心について思索しながら、より大きな快樂を得るにはより大きな
苦痛が先行していなければならないのはなぜかと問うている。そして、彼
の内部で「古い肉の意志」と「新しい霊の意志」が互いに激しく争い合う
状況について自己分析を加えている。回心前夜のアウグスティヌスが経験
するのは、魂が自己に命令しながらも、当の魂自身がこれに反抗するとい
う事態である。意志とはつねにこの意志自体を欲する意志、すなわち意志
の意志なのだから、もし意志が完全な実現を果たしているなら、自らを対
象化してこれに命令する必要すらない。意志が完全ではない場合にこそ、
魂は意志を実現するよう自己に命じると同時にこれに抵抗する。つまり、
意志が多声化する。そして、魂は互いに背馳する複数の意志に引き裂かれ、
同一の対象を欲望すると同時に忌避する。同一の対象に快樂を感じると同
時に苦痛を感じるのである。もし衝突し合う意志同士が統合され、統一的
な意志が実現するなら、そのときには快樂と苦痛も統合され、より大きな
快感情が生まれるだろう。しかし、統合以前の魂の状態においては、快樂
と苦痛が同時に経験されようと矛盾はない。そして場合によっては、この
意志同士の分裂の過剰化それ自体、快樂と苦痛の感性的距離の過剰化それ

統合作用と両極作用のもうひとつの違いは、行動を誘発するかどうかである。ビターチョコレートを味わい、やがて味に慣れていくというプロセスの先にあるのは、感情の平坦化である。つまり、統合反転作用そのものに快を更新する機能はない。他方で、マゾヒズムとはマゾヒズムを更新するための行動それ自体を意味する。しかも、快楽と苦痛のコントラストは時間経過に伴い減衰していくのが正しいなら、マゾヒズムは自己を存続させるためにより強烈な苦痛を求め、より強烈な快楽を味わうプロセスをどこまでも反復し続ける。これが統合作用と両極作用の決定的な違いである。統合反転作用の場合、統合感情の強度はどこかでピークに達するのに、両極反転作用の場合、エスカレートに限界はない。苦痛の極が増大していくのに比例して快楽の極

自体が一種の快楽として経験されうる。以上の論理から、両極反転作用と統合反転作用の違いを次のように補足できる。①前者は后者の未完成状態である。②前者は快苦の分裂を志向するのに対して后者はその統合を志向する。③前者は欲望と感情の分裂を同時に体験するばかりか、この分裂を享楽に変換すらできる。この意味で、両極反転作用とは回心を阻止された罪人の魂の力学である。じっさいにも、『ジーキル博士とハイド氏』の最後の告白の中で、博士はひとつの憶測を述べている。「人間とは多種多様で、いがみ合い、混じり合わない住民たちからなる政治共同体にすぎないといつの日か判明する」と。たしかに両極反転作用にも統一性は存在する。ただしそれは、部品同士がぴったりと噛み合い、ひとつの新たな有機体を構成するという意味での調和ではない。むしろヘラクレイトスの説く弓やリュラの例のように、反対方向に引っ張り合う力という意味でのハーモニーである。両極反転作用の主体は、相反するふたつの主体に引き裂かれていくプロセスにおいて自らを主体化する。つまりは、脱主体化の主体なのである。これが両極反転作用に自己意識が伴う理由である。統合反転作用の主体は完全に自己同一的なので、自らの存在を意識する必要すらない。これに対して両極反転作用の主体は、快苦の両極に分裂しているからこそ自己を対象化せずに済まない。それはちょうどト・ヘンからのニュースの流出が、自己反省を通しての純粋な一性の喪失、すなわち意識と存在の分極化を意味するのと相似である。この意味で、自己意識が示しているのは、自己同一性ではなくむしろその喪失に他ならない。一部の反転作用に自己意識が付随しているという事実そのものが、統合とは異なる説明原理を要求するのである。

も増大していく。それでは、なぜマゾヒズムがその典型例になるかと言えば、自己目的化している行動だからである。ダイエット、トレーニング、我慢比べ、自傷行為など、いずれも何らかの目的のための手段のはずなのに、ときとして自己言及的な行動に変貌しうる。そのときにこそ、これらの行動は苦痛の反転作用を生む。感性の両極反転作用は終わりのない過激化の衝動に駆り立てられている。

3 ホラーの両極反転作用

3-1 美的利他主義

クレルヴォーのベルナルドゥスは『使徒聖アンデレの祝日説教一』の中で、ゲツセマネの祈り——叶うならこの杯を私から過ぎ去らせてください (Si fieri potest, transeat a me calix iste)——を題材に「主の恐怖」という主題について演説している²⁸⁾。いわく、キリストが処刑を前にして見せたのは、芝居ではなく真真正正な恐怖だった。この恐怖は、戦いを前に指揮官が見せる怯懦、病人の声を我が身に引き受ける医師、雛に合わせて歩調を緩める母鳥に喩えられる。つまり、キリストは、救いの対象とする人類の弱さを自ら引き受けて、この弱さを人々と共苦するためにこの世界に降りてきた。だから、信仰者はキリストの内に本物の怯懦を見ても、幻滅するどころかその反対にますます愛を強める。信仰者は主の恐怖に勇気づけられ、主の不安に和まされ、主の悲痛に歓喜を覚え、主の悲惨に慰められる。つまり、ベルナルドゥスの理論図式において、キリストと信仰者はそれぞれ、感性の両極反転作用における苦痛の極と快楽の極に配置される。キリストが恐怖すれば恐怖するほど、信仰者はこの恐怖を自らの快楽に反転させるのである。

ボナヴェントゥラはベルナルドゥスの理論図式を個人の内部に移し込む。理想の托鉢修道会士、すなわち「完成者」は二重の受動性を自らに引き受ける²⁹⁾。

28) Bernardus Claraevallensis, *Festo S. Andreae Apostoli, sermo I*, n.5.

29) Bonaventura, *Apologia pauperum*, c.3, nn.3-7.

一方で、完成者は苦難を「神の掟」のために耐え忍ぶ。つまり、苦痛を苦痛と感じながらも、この経験を神の正義を証し立てるための試練と見なして甘受する。しかし他方で、完成者は同じ苦難を「神の愛」のために喜んで受け容れる。自らの被る苦痛を神からの贈与と捉え、快樂に変換してこれを享樂するのである。つまり、托鉢修道会士はその内部に両極反転作用を構造化している。自らの苦痛を真正に受苦すると同時に、真正に受苦する自己を享樂する自己がいるのである。その範例 (exempla) が聖フランチェスコである。『大伝記』いわく、フランチェスコはアルヴェルナの山頂で聖痕を受けたのち、「死後の肉体」を生きる定めを得て、想像を絶する苦痛を味わい続けた。すでに死んでいるのだから、彼の肉体の崩壊にどこまでも終わりはない。しかし、フランチェスコはこの極大の苦痛を「至高の拝領物 (acceptissimum)」と呼んで、神に感謝を献げるのだった³⁰⁾。実を言うと、完成者の使命は、このように受難を歓喜に変える姿を世界中の人々に示して回ることにある。托鉢修道会士は、彼らの生活形式を見習うよう一般信徒に強要したりはしない。ただ、神の福音を実践している人間が本当に実在するのだと、身をもって例示するために生きている。さらに言えば、托鉢修道会士は世界の「装飾 (ornatus)」として、これを美化する存在でもある。だから、一般信徒の中から彼らの美に魅せられ、入会を志願して後に続く者たちもきっと現れる。この意味で、感性の両極反転作用は個人を起点にしながらも、人々の内に連鎖的に浸透・拡散していく。そうして、フランシスコ会の理念を、言わば「世界的ヘクシス」に育てあげようとする。

もうおわかりのとおり、感性の両極反転作用は恐怖の快樂化の理論である。それ自体は不快であるはずの恐怖をどうして観客は欲求するかについて、プロットの発見構造のような外部装置の助けを借りなくても、それこそ「体験内在」的に説明できる。それと同時に、両極反転作用はホラーのもうひとつの重要な特徴を解明できる。そもそもホラーは「体験」ではない。

前述のとおり、ホラーの創作文化では、個人の恐怖体験、体験談から都市

30) Bonaventura, *Legenda Maior Sancti Francisci*, c.14, n.2.

伝説、プロ作家の作品に至るまで、各創作レベルは連続的、かつ流動的で、どこからが「芸術」なのかを厳密に線引きできないのだった。裏を返すとこれは、一連の階梯のうちどこまでが真正な「体験」なのか、特定できないことを意味する。ひとつ思考実験をしてみよう。目の前に迫ってくる溶岩流を見て恐怖を感じるなら、これはナチュラルホラーと言えそうだ。では、溶岩流に追いかけて殺到してくる群衆パニックとか、立ち並ぶビル街の向こうに垣間見える噴煙とかはどうだろうか。体験と呼ぶべきか兆候と呼ぶべきか、少なくとも即断は難しい。それに実のところ、溶岩流も純粹な「ホラー」ではない。瞬間的驚愕反応にすぎない「ショック」がその成分の大半を占めるからである。怪異体験はどうだろうか。怪異を実際に「目撃」したと信じている人が抱く感情はナチュラルなのだろうか。むしろそれが真正な体験だったのか否か、本当に目撃したのか否か、本人にも確証がないから恐怖なのではないだろうか。アランの洞察に依拠するなら、恐怖感情は体験というよりも体験の不在、すなわち体験以前の情態性に由来する。したがって、ホラーをめぐる「体験」と「体験の証言」は分離不可能である。なぜホラー文化では、個人の恐怖体験からプロの作品に至るまで、人為性の有無に厳密な線引きができないのか。その全ての階梯が言語だからに他ならない。ホラーを分析するとき、我々は体験を分析しているのではない。言語構造を分析しているのである。近代ホラーの嚆矢たる『ジーキル博士とハイド氏』『フランケンシュタイン』『ドラキュラ』の三本柱から現代のモキュメンタリーホラーまで、アートホラーがほぼ例外なく「証言」「書簡」「記録」といった媒介的な叙述方式を採る理由がここにある。ホラーが語るのはつねに——肉体の変容にせよ、精神の変容にせよ、死にせよ——体験主体が「あちら側」に行ってしまったせいで「こちら側」にいる我々に共有不可能な体験についての伝聞なのである。だから、ホラーとは非体験の体験、他者の体験をめぐる証言に他ならない。こう考えるなら、ホラーのパラドックスはもはやパラドックスではない。

思弁実在論の創始者のひとりクェンタン・メイヤサーは、カント以後の哲学が人間中心主義から脱却するどころか、反対に「人間と相関しない外部」の探究を禁止したという理由で、いわゆる「コペルニクス的転回」をむしろ

「ブトレマイオスの反・転回」と呼ぶべきだと挑発的に主張した³¹⁾。だがそうすると、事情は美学でも同じではないだろうか。たしかに純粋な趣味判断は「無関心な快」なので、この判断は他者の同意を要請できるとカントは保証する。とはいえ、美は「生の促進の感情 (Gefühl der Beförderung des Lebens)」を直接に伴うと彼が説くとき³²⁾、生が促進される受益者とは誰なのか、この感情を味わう特権が誰にあるのかと言えば、それは世界の中心を占める「私」以外の誰でもない。美が価値を有するのも、まずは私にとって (次に他人にとって) のことである。カントは美の主体を「私の主観」と躊躇なく同一視する。少々強い主張に聞こえるのは承知のうえで、この彼の立場を「美的利己主義」と呼ぶとすれば、「美的利他主義」とでも呼ぶべき立場もある。自分ではなく他者が美を享受することに満足を感じるような美の理論である。中世の神学者たちは彼らの聖体理論を解説するさいに美学的語彙を脱構築的な手法で使用した。キリストという不朽のパンは魂を養う神の愛である³³⁾、「聖体を見る」とは「聖体に触れる」こと、「聖体を味わう」ことに等しい³⁴⁾、聖体拝領の秘蹟において、拝領者は主の肉体を食べることでむしろ主に食べられる³⁵⁾……等々。能動と受動、主体と客体の役割がめまぐるしく入れ替わるこの異質な美学を「食べる美／食べられる美」という語に要約しながら³⁶⁾、

31) Quentin Meillassoux, *Après la finitude: Essai sur la nécessité de la contingence*, (Paris: Le Seuil, 2006), 177-179.

32) Immanuel Kant, *Kritik der Urteilskraft*, § 23.

33) Nicolaus Cusanus, *Sermo XXIV*, nn.24-35, in *Nicolai de Cusa Opera omnia XVI: Sermones I (1430-1441)*, (Rudolf Haubst et al., eds., Hamburg: Felix Meiner, 1991).

34) 中世の聖体文化において視覚、触覚、味覚が交錯する事情についての研究は次を参照。Claire Renkin “Real presence: Seeing, touching, tasting: Visualizing the eucharist in late medieval art” in *Reinterpreting the Eucharist: Explorations in Feminist Theology and Ethics*, (Anne F. Elvey et al., eds., New York: Routledge, 2012), 130-151.

35) Augustinus, *Confessiones*, VII, 10.

36) Ann W. Astell, *Eating Beauty: the Eucharist and the spiritual arts of the Middle Ages*, (New York: Cornell University Press, 2016), Kindle.

アン・W・アステルは次のように結論する。すなわち、美しくも何ともないはずの聖体の美を拝領者が享受するとは、キリストが拝領者を享受することなのである。

ホラーの快楽は美的利他主義の快楽である。観客はたしかにホラーに恐怖する。この恐怖は真正な恐怖で、嫌悪と忌避の対象となる。だから、一定の観客がホラーを拒絶するのは自然な反応である——フィクションの美学のいまひとつの問題点は、ホラーの快楽要素を強調するほど、皮肉にも、悦ばしい芸術形式であるはずのホラーを嫌う観客の存在が説明困難になる点にある——しかし、観客が自らの恐怖体験を誰かに語るなら、その恐怖談が逼真であればあるほど、聞き手を楽しませる。孤独な観客であっても自分の恐怖を自己自身に語るなら、それを快楽に変換できる。ホラーに快楽を認めるか否かの分岐点は、作品側の構造ではなく、観客側の奉仕精神の有無に存するのである。ホラーはその構造上、作品体験と作品批評を判明に区別できないからこそ、恐怖体験の証言を増殖させていく強い動機を初めから抱え込んでいる。だから伝統的に、ホラー文化では一次創作と二次創作は切り離せない関係にある。端的に言うと、ホラーの快楽は「口コミ」の快楽なのである。こうして、ホラーの享受者は感性の両極反転作用の苦痛の極に敢えて身を置く。我々はこの作用を考慮して初めてホラーを理解できる。観客の自己犠牲（なぜ不快なはずの恐怖を自ら求めるのか）と語りの快楽（なぜホラーは伝播していくのか）を整合的に説明できる。

3-2 美化と墮落

以上の構造分析が正しく、ホラーは単純に恐怖喚起的な芸術でも快楽喚起的な芸術でもなく、苦痛と快楽の反転作用をめぐる複雑なメカニズムを内包しているのが確かなら、美学もまた美的なものの快を思索する学と簡単に片づけてしまいかまわないかどうか、大いに疑わしくなる。快は快、不快は不快という弁別が相対化されるからである。しかしそれ以上に、体験とその言語化をめぐるパラドックスの次元に属しているという理由で、ホラーと美学はまさに鏡映しの関係にある。

ジョルジョ・アガンベンは『趣味 (Taste)』という題の短いエッセイのな

かで、カントの「趣味」が内容のない空虚な概念であると最初に確認する³⁷⁾。そのうえで、美学が空虚な関係性の学、すなわち「浮遊するシニフィアン」の次元に属する学問であると説く。同じ理由から、彼は美学を記号論的学問と呼んでもいる。歴史上最初の美学、つまりプラトンの哲学の時点で、美と真理（知）は緊張関係に置かれていた。シンプリキオスの伝聞報告によると、プラトンは弟子たちに「現象の救済」という課題の解決を命じたという。この問題構制に従うと、天体の運行を数学的法則で記述しようとするとき、夜空に輝く星々は人間に真理を解明するよう誘うにもかかわらず、それ自体は法則に還元できないものとして知から取り残される。美（快）は感性界と知性界の対応を探究する営み（学問）の端緒を開くものの、自らは知の傍らに留まり続ける運命を強いられている。この意味で、美学は創設の瞬間から、他の一般諸学、すなわち意味論的学問とは違い、「知識化されない知」という象徴関係の領域に属していた。さらにアガンベンはもうひとつの記号論的学問に「政治経済学」を挙げる。政治経済学は効用・満足としての利害を「価値」という純粋な記号に置き換えて計算処理する。政治経済学は「享受されない快樂」の学であるがゆえに、美学と相補関係にある。

美学と政治経済学が表裏一体の関係にあるというアガンベンの指摘を心に留めながら、我々の側でもプラトンの美学を独自に読み直してみよう。『大ヒippias』で、プラトンは「有益な快（善い快）」という美の定義を検討の末に却下する。美を「善い快」と仮定すると、原因と結果は存在論的に峻別される以上、美という原因と善という結果も区別されなければならない。すると、「美は善ではない」という帰結が導かれるものの、これは背理である³⁸⁾。ところが、『ゴルギアス』では、同じ「有益な快」という美の定義が現象の観察も語義の吟味もないまま、無批判に採用される。いやむしろ、プラトンは「有益な快」という定義を要請する。なぜなら、この定義はソフィストの詭弁を内側から破壊するための強力な武器となるからである。ゴルギアスの弟子

37) Giorgio Agamben, *Taste*, (Cooper Francis, trans., Calcutta: Seagull Books, 2021), 4-17, Apple Books.

38) Plato, *Hippias Major*, 303e.

ポロスは「ソフィストの術」の卓越性を証明するため、「不正は善である」という極論を正当化してみせようとする。「何が善であるか」という問題に関しては、人は自分でも信じていない嘘を平気でつくわけである。ところが、「何が美であるか」という問題に関してはソフィストですら自分に嘘をつけない。不正は善かという問いに躊躇いなくうなずいてみせたポロスは、不正は美かという問いにうなずけない。しかし、「不正は美しくない」という言質を取られてしまった時点で彼はもう論戦に敗れている。というのも、ひとたび不正は醜いと認めたなら、美と反対の「有害な苦痛」という醜の定義から、不正もまた苦痛か害悪かその両方かの三択となるものの、不正する人間は苦痛を感じるわけではない以上、必然的に不正は害悪であると結論されるからである³⁹⁾。ポロスはソフィストとして快を否定できない。しかるに、美は快であるがゆえに、彼は美を受け容れざるをえない。しかし、美は善でもあるがゆえに、善を受け容れざるをえない。その結果、「不正は悪である」と自発的に承認しなければならなくなる。『大ヒippias』では、善か快かという二択を前にアポリアに陥っていたはずの美の定義は、『ゴルギアス』では、まさにそのアポリアを利用して呪術的な効果を発揮する。善であるがゆえに快、快であるがゆえに善。この美の二重性がポロスを絡め取り、聴従に導いていく。そして、このアポリアは『饗宴』では美の本質そのものと再定義され、実体化される。美のアイデアである。

巫女ディオティマの解き明かす「秘儀」いわく、美の起源を求め上昇してきた哲学者は、知識の美までたどり着いたところで探求を停止させる。哲学(*φιλοσοφία*)は知を愛する(知識の美を求める)営みなのだから、「なぜ知識の美を愛するのか」と問いを發しても、堂々巡りの答えしか返せない。その代わりに、知識の美の世界にやって来た哲学者は「美の大海原」へと漕ぎ出して、つまり、何か特定の美に執着するのをやめて、ありとあらゆる美を観想の対象にしながら、「多くの美しく荘嚴な言論を、そして思考を嫉妬のない哲学の内に出産する」⁴⁰⁾。こうして哲学的対話を続ける中で「突然

39) Plato, *Gorgias*, 475b-e.

40) Plato, *Symposium*, 210d.

(ἐξαιφνης) 美のアイデアが垣間見える瞬間がやってくる。「突然」と言うからには、アイデアは人間の側から能動的に、自分の意志で見るかどうかを選べるのではない。むしろアイデアの側が自らを開示するのであって、哲学者はこれを純粋な受動体験の内に感受する。美のアポリアは能動的な知的探求にとってはネガティブでも受動的な感受体験にとってはポジティブである。これが「美のアイデア」という術語に——少なくとも『饗宴』の時点では——込められた意味である。

以上を踏まえると、『饗宴』のエロース讃歌全体が、実は美のアポリアに貫徹されているとわかる。巫女ディオティマの解説によると、エロースは神ではなく、神と人の中間にあって両者を媒介するダイモンで、「窮乏」と「機転」の混血を出自としているのだった。「美への愛」が「窮乏と機転の子」であるという説明は、そのまま「φιλοσοφία」の内容規定になっている。なぜなら、エロースをめぐる哲学的対話は、欠落を機転で物語に変える反転作用によって駆動していくからだ。たとえば、最初の語り手のパイドロスは、愛は人生を美しいものにしてくれるとエロースを讃える。すると、次の語り手のパウサニ阿斯は、パイドロスのエロース讃歌には「愛が美しい社会を生む」という視点が欠けていると指摘したうえで、少年愛がいかに素晴らしいかを讃える演説をする。すると、第三の語り手のエリュクシマコスが、パウサニアスの演説には「愛は自然全体の調和を生む」という視点が欠けていると指摘して、宇宙論的愛の物語を語る。だから、プラトンの哲学を「美学」と見なせるとして、この美学には「美」そのものが欠如している。美の欠如、つまり美のアポリアから出発するからこそ、プラトンはこのアポリアを即興的な物語に変換していく。この意味で、彼の美学は体験の不在についての証言、「享受されない快樂」の学⁴¹⁾に他ならない。他方で、真理認識という観点からこの美学を検討してみると、その即興的な物語はあくまで真理に至るための暫定的な作業仮説、すなわち模像的言論 (*εἰκῶς λόγος*)⁴¹⁾ でしかないうえに、本当に語りたはずの真理を前にすると探求活動を停止して、知のアポリアを美の受動体験に転調させる。つまり、認識の問題を快の問題にすり替える。

41) Plato, *Timaeus*, 29c-d.

この意味で、プラトンの美学は「知識化されない知」の学でもある。

このように考えるなら、美学とホラーの関係も明瞭に理解できる。振り返ると、ホラーとは体験の不在に起因する自らの恐怖を証言することで、他者の快楽を生む芸術なのだ。だったら、美学の認識論的身分に芸術の側で呼応するのが、ホラーに他ならない。ホラーは、恐怖を証言する「苦痛の極の主体」から見ると、体験の不在を記号に変換するという意味で「享受されない快楽」の芸術である。これに対して、ホラーは、この証言を享楽する「快楽の極の主体」から見ると、記号を認識の領域から快の領域に転移するという意味で「知識化されない知」の芸術である。しかも、この両主体は感性の両極反転作用において共属関係にある。さらに言うと、制作活動と感性体験が互いに依存し合うのが確かなら、美学とホラーもまた共属関係にある。つまり、美学とホラーもまた両極反転作用のふたつの極に局在している。ホラーがホラー化すればするほど美学が美学化するという関係に、この両者は身を置いている。

そもそも先行研究者らはどうしてあれほどまでにホラーの「合理性」を正当化することに腐心してきたのだろうか。おそらくその理由は、多かれ少なかれ、ホラーという娯楽ジャンルが歴史的に経験してきた差別的な待遇と関係している。マーク・ジャンコヴィックは1980年代の「ビデオ・ナスティ」騒動を典型例に挙げながら、ホラーとポルノというふたつのジャンルがある種の政治戦略によって古くから結びつけられてきた事情を説明している⁴²⁾。単純に暴力とセックスという主題が公序良俗に反するのが問題なのではない。このふたつのジャンル表現そのものが、事の真偽はともかくとして、潜在的な社会的危険と見なされてきたのだ。そのさいに用いられるのが「sick」「diseased」「morbid」といった疾病的・伝染的語彙である。キャロルが怪物の特徴に挙げる暴力性と感染性は、実を言うと、ホラーというジャンル自体に向けられてきた社会的評価でもあった。1980年代初頭のイギリスでは、家庭用ビデオデッキが広く普及しつつあったのに反して年齢レーティングが未整備だった環境から、スプラッター映画、無修正ポルノ、粗製濫造の低予算

42) マーク・ジャンコヴィック『恐怖の臨界』遠藤徹訳、青弓社、一九九七年、七—一〇頁。

映画などが無規制で大量流通していた。この状況の危険性について報道機関や道徳活動家らが扇情的なプロパガンダを展開した結果、1984年にビデオ審査法が成立した。それが騒動の経緯である⁴³⁾。「ビデオ・ナスティ」とはこの種の無規制ビデオの総称である。もっとも、一連の騒動の真の問題は、どんなビデオが「ナスティ」に該当するのか、検閲対象たる「過激な表現」とは何かなどの明確な合意が、条文においても、法執行者の意識においても形成できていなかったことにある。また、保守系新聞が「世論の声」を背景に規制を訴えたさい、世論調査データにねつ造があったとも、現在では判明している。だから、この不当な社会的蔑視を根底から払拭するには、ホラーをナスティという曖昧で濫用的な概念から隔離するために、前者が健全で合理的な表現形式、つまりは正当な「芸術」であると定義する必要がある。もしこのような問題意識がフィクションの美学の背後にあったのなら、おそらくは、これこそが最大の誤解であった。なぜなら、ホラーの製作陣・配給会社サイドは、彼らの悪評を積極的に販売戦略に利用していたばかりか、ときに話題作りのために意図的に流布までしていたからである。

ホラーの「汚名のブランディング」とでも呼ぶべき販売戦略の一例に、1976年の低予算スプラッター映画『スナッフ／SNUFF』を挙げたい。製作者のアラン・シャックルトンは、一時はお蔵入りしていた本作を売り出すために、南米産の本物のスナッフフィルムという触れ込みをでっち上げた。しかも、上映禁止を訴える偽の抗議デモまで用意して、マッチポンプを仕組んだのだ。さすがに自作自演は極端な例であるにせよ、この種のいわゆるエクспロイテーション映画は、実在の殺人事件、性暴力、食人、近親相姦などを題材にしながら、タブーを破る問題行動そのものをジャンル性と自認していた。スラッシャー、スプラッター、トーチヤーポルノに付き物の警告——過激な暴力描写、流血描写、拷問描写、性描写があるとの注意喚起——

43) ビデオ・ナスティ騒動の背後で政治家、モラル・アントレプレナー、報道機関が人為的にモラル・パニックを引き起こし、扇動していた経緯については次を参照。Julian Petley, “Are We Insane?”. The “Video Nasty” Moral Panic”, *Recherches Sociologiques et Anthropologiques*, vol. 43, no. 1, (2012), 35-57. <https://doi.org/10.4000/rsa.839>

は、良識的な観客から見れば上映制限・鑑賞非推奨のサインでありながらも、悪趣味なホラーファンにとっては好奇心をそそる誘い文句でもある。また、ここまで露悪的な広告戦略でなくても、何らかの「実害」を訴えるホラーの例には事欠かない。近年の例で言うと、『テリファー 終わらない惨劇』はセンセーショナルな話題効果を狙い、観客に失神者、嘔吐者が続出したという注意喚起を公式 SNS で発信した。表現規制が叫ばれるさい、往々にしてジャンルそのものが怪物的な存在と喧伝されるのは前述のとおりである。80年代の騒動当時も、「退廃」を理由にビデオ・ナスティを第三帝国呼ばわりする論評が新聞紙面上に掲載されたりもした。しかし、この種の悪評は、全部が全部、エスタブリッシュメント側が仕掛けた欺瞞工作であるとは限らない。製作者側が背徳感を煽るために「炎上」を自発的に演出した面もあったのだ。それゆえに、美学とホラーでは活動戦略が正反対の方向を向いている。美学という学問は研究対象を「賛美」することで、その芸術性を証明しようとする。分析美学系の研究がホラーの合理性の論証に努めるのは、それがホラーの「美化」を実現すると真面目に信じているからである。他方で、製作陣営は「墮落」を実演することで、つまり不道徳性・非合理性をアピールすることで、ホラーを非芸術化しようとする。「ほんとにあった！呪いのビデオ」という長寿シリーズのタイトルは、フィクション性の否定（ほんとにあった！）と有害性・非合理性のアピール（呪い）がホラーにおいて表裏一体の快樂要素である事情を端的に示している。

美学研究者がホラーの合理性、適切性、妥当性の正当化を試みるその裏では、ホラーが非合理、不適切、非妥当的な情動体験であるならその価値が損なわれるというイデオロギーが働いている。仮に彼らが研究目的を達成し、ホラーという感情が合理的で、ホラーという「芸術」がクリーンで健康的であると完全証明できた暁には、当のどうしようもなく低俗な営為はこの世から跡形もなく消滅しているだろう。分析美学がモラル・アントレプレナー的な善意に基づいてホラーを救済するとき、そこで救われるのはもはやホラーではない。じっさいにも、アガンベンに言わせるなら、美学は「現象の救済」に失敗する地点から出発するのだった。それでは、美学は芸術を窒息させるくらいにしか役立たないのかと言うとそうではない。ホラーが墮落戦略を実

践して社会秩序を侵犯したり、道徳を冒瀆したり、芸術から退行したりするには、正しい秩序、正しい道徳、正しい芸術の価値規範が先行していなくてはならないからである。美学はホラーがそこから逃走するところの正しい芸術法律を制定・施行する。美学はホラーの正常性を法制化しようと試みては失敗する。これに対して、ホラーは美学の失敗に寄生して、自らの異常性を脱法的に成長させていく。だから、両者はジキルとハイドのように、本人ですら作用機序を理解できていない無自覚の共犯関係で結ばれている。片方は両極反転作用の墮落の極を、もう片方は賛美の極を占めながら、ホラーが墮落すればするほど美学はこれを美化するものの、美学が美化すればするほどホラーは墮落するのである。

結

太宰治に『千代女』という短編がある。主人公の和子は、小学校時代に日常のささやかな出来事を綴方を書いて、文学誌の選者の岩見先生からその「美しく単純な心」を激賞された。それ以来、彼女は作文を一切書けなくなってしまったのに反して、周囲の人間は彼女に才能があると見込み、むしろ作家を目指すよう無理強いするようになる。母親は学がないという劣等感から、叔父は作家になる夢を諦めたという過去から、小学校教師は生徒に尊敬されたいという願望から、各々が小説家という特別な存在に憧れ、自らの欲望を和子に投影しながらも同時に彼女に嫉妬する。和子は彼らの歪な期待を敏感に感じ取り、ますます作家修行を忌避して、女学校での花嫁訓練に勤しむことになる。ところが、女学校を卒業する段となって彼女に変化が生じる。目の前の授業に取り組んでいる間は、逆説的にも、和子はいずれ結婚して平凡な家庭に入るという将来の選択から目を背けていられた。しかし、決断を下す時機が間近に迫って来るに及んで、自分は平凡な人生など望んでいないと今更ながらに気づいたのである。こうして和子は悪趣味な小説をこっそり読みふけるようになる。道徳に反する人の心の秘密に魅了され、自分も小説を書いてみたいと自発的に筆を取る。しかしながら、彼女から生まれて来るの

はもはや、叔父ですら見放してしまうほどの駄作でしかない。かつての彼女の綴方が誰もが認める傑作だったのは、自分の思いを何の作為もなくただ素直に表現できていたからだった。だとすると、作文を書くには美しく単純な心の持ち主でなければならぬと岩見先生に意識させられた時点で、和子からその心は失われていた。和子には特別な才能があるという期待が、彼女から当の才能を奪ったのだった。やがて和子は人生を台無しにした周囲の人間を憎むようになる。そしてそれ以上に、主体性のない自己自身を憎むようになる。少女時代の和子に勇気があれば、岩見先生の賞賛に対しても、私は美しく単純な心の持ち主などではありませんと、はっきり反論していたはずだった。そして、素晴らしい綴方を書き続けていたはずだった。けれども、彼女は大人たちの欲望に受動的に流されるがまま才能を空費した。こうして和子は主体性のない自己を憎みながらも、彼女の未来を踏みにじった張本人である岩見先生に、一縷の望みをかけて憐れみを乞う手紙を送る。そして、私はいまに狂うのかもしれないという一文で物語は幕を閉じる。

あまり同意は得られないだろうが、筆者の考えるホラーの典型例はこの『千代女』である。特別を渴望する人間の浅ましいありさまが恐れと憐れみを感じさせる。それも理由ではある。しかしまた、この作品は文学（芸術）と美学（芸術学）の関係を象徴的に描いているという理由でも興味深い。キャロルのような研究者は自身の理論がホラーを創作するさいの信頼できるガイドになると主張する⁴⁴⁾。しかし実情は反対ではないだろうか。美学は芸術を特権化し、天才のみが芸術作品を創作できると定義することで、一般大衆からその創作可能性を剥奪して自らの管理下に置く。岩見先生は和子の綴方にいわく言いがたい資質を認め、これを「美」と呼んだ。この意味で、美の効能は両義的である。美という無内容な記号は、まさにその無内容性ゆえに創作の秘密を秘密のままに保存しさえすれば、この秘密を記号化することで不可能化してしまいもするからである。ホラーと美学が両極的な構造を形成する理由がここにある。恐怖を「体験」して、言葉で語る。特別な才能を何も必要としない、誰にでもできるこの平凡な行為が創作となるからこそ、ホラー

44) キャロル『ホラーの哲学』八一頁。

は美学の中和剤たりえる。じっさいにも、芸術を特権化する方向とは反対にこれを大衆化・低俗化する方向の運動がなければ、和子の場合と同様に、人間の創作能力は枯渇するしかない。美学が良い趣味という名目のもとに大衆から芸術を収奪できるのは、和子が猥雑な小説に微かな創作意欲を掻き立てられたように、悪趣味なサブカルチャーが収奪された芸術を大衆に返還するからなのである。プラトンが美学を創設して以来、美は選別と排除の原理として機能してきた。『饗宴』のプログラムに従うなら、上位の美に到達した哲学者は下位の美に執着するのを止め、むしろこれを軽蔑するようになる。美は全人類に共有可能であるからこそ、哲学者と大衆の接点でありえる。しかし同時に、美は大衆を快樂から引き離して倫理化するからこそ、哲学の産出原理でありえる。「善い快樂」としての美は、快樂を——少なくとも、苦痛と混合している「不純」な快樂を——否定する快樂でもあるのだ。だから、哲学への入門希望者は、美の快樂に誘われながらも、快樂のない愛と愛のない快樂の相反にセヴリーヌが葛藤したように、あくまで快樂に留まり続けるか快樂のない真理に進むかの選択を迫られる。そして、後者を選ぶ者だけが哲学者の名にふさわしく、美の真実に与りうる。美は哲学者と大衆が出会う共有地であると同時に両者を隔てる分割線でもある。ホラーはこの哲学者と大衆の分割、純粋な快樂と不純な快樂の分割を無化する。美が究極的に突然(ἐξαίφνης)の受動体験でしかその存在を正当化できないのなら、美は驚愕(θαυμάζειν)というパトスから、ひいては世界が次の瞬間に私を裏切って予想もできない顔を見せるかもしれないというドレッド(たとえば、愛する人を前にしての慄き)から逃れられないからである。美自体が、それを目撃する側の体験としては、恐怖と快樂の混合感情という形態を採らざるをえないのであれば、純粋と不純、哲学者と大衆、高尚と俗悪の区別はもはや維持できない。こうしてホラーが美学を解体するからこそ、美学は知と快樂、芸術と非芸術を分断するという自らの使命をそのつど再開できるようになる。そこにホラーの美学的意義がある⁴⁵⁾。

45) 本稿では「ホラーと美学の関係」を主題に定めたくえて、前者を両極反転作用の「墮落」の極に、後者を「美化」の極に割り振ったものの、問題

設定の制約からある程度まで議論を単純化せざるをえなかった。現代ホラーの動向はより錯綜している。つまり、ホラーは必ずしも低俗化・脱芸術化の方向に向かうわけではない。じっさいにも、2010年代以降のホラー映画の中でも重要な作品群は高尚化・芸術化の潮流を形成してきた。意識高い系ホラー（smart horror）、高級路線ホラー（prestige horror）、芸術昇華型ホラー（elevated horror）などと呼ばれる潮流である。その具体例に『イト・フォローズ』『ウィッチ』『ゲット・アウト』『ヘレディタリー／継承』などが挙げられる。これらの作品群は興行的に成功を取めただけでなく、映画批評家から高い評価を受けている。しかし同時に、ホラーを「高尚／低俗」という二分法でラベリングする批評言説の是非が議論を引き起こしている。デイヴィッド・チャーチはこの新しい潮流を仮想的に「ポストホラー」と呼んだうえで、その性格を次のように要約する。①ポストホラーはアプリヘンション（予期的不安）を重視する。つまり、ポストホラーの作品群は、これから何かが起きるかもしれないという緊張を持続させるために、露骨な恐怖演出を避けて、静寂・余白・省略などミニマリストティックな演出手法を活用する。言い換えると、ポストホラーの特徴は情動抑制的なトーンに集約される。だから、この種の作品はしばしば観客に明快なカタルシスを与えない。事件の原因が人為的なのか超自然的なのか答えが示されないまま結末を迎えたり、怪物の存在を匂わせながら最後まで登場しなかったりといった具合である。そのために、保守的な嗜好の観客層からは往々にして「退屈」と評される。②ポストホラーは文化的階層化（cultural distinction）をめぐる闘争の場である。チャーチはホラー映画の受容者を（1）職業映画批評家、（2）ジャンルファン、（3）ポピュリスト型観客の三種類に分類する。映画批評家は基本的にホラーを低俗なジャンルと見なす立場から、ポストホラーのアート性を評価する。つまり、映画批評家の活動は高尚と低俗というヒエラルキーを再生産する。他方で、ジャンルファンはハイカルチャーとサブカルチャー両方の文化資本に目配りしながら、従来型のホラーを低俗と決めつける言説に（あるいは、アート志向を押しつける言説に）反対する。とはいえ、ファン側の批評実践がファンダム内部に留まるかぎり、ハイカルチャー側からその正統性が認められることはない。こうしてジャンルファンはオンラインメディアを主戦場にしながら、職業批評家との間で「正しいホラー評」をめぐる主導権争いを繰り広げることになる。第三のポピュリスト型観客（populist viewer）は日和見主義の「にわかファン」である。このタイプの客層はエンタメ嗜好が強く、ポストホラーに否定的な評価を下しがちである。この意味で、

ポピュリスト型観客は批評家と同様にヒエラルキーの強化に加担する。以上の議論から何が言えるだろうか。見てのとおり、本稿の考察はある程度までチャーチのそれと響き合っている。ただし、本稿が美学とホラーの間に芸術化と脱芸術化の両極構造を認めるのに対して、チャーチは同じ構造を現代ホラーの映画文化そのものの内に認める。本稿の立場から見ると、ポストホラーはけっして突然変異ではなく、以前からジャンルホラーの内部に潜在していた契機が一定の表現スタイルとして顕在化したものと言えるだろう。本文で論じたとおり、スラッシャーホラー・スプラッターホラー全盛時代の『ニア・ダーク』にすら、情動抑制効果を狙ったミニマリスティックな表現が認められるのである。この事実、チャーチらポストホラー研究者も説くとおおり、高尚／低俗という階層秩序はけっして厳密な区分ではないとの観察を補強する。芸術化の動向と脱芸術化の動向は単一のホラー内部で両立する。ただ、美学研究者なり映画批評家なりがホラーの存在を芸術の極に固定しようとすればするほど、これに反比例して、脱芸術化の運動が前景化してくるのである。この意味で、ポストホラーをめぐる研究が隆盛を極めるなら、次のサイクルでは揺り戻しが来て、再びショック喚起型の恐怖演出が見直されるかもしれない。いずれにしても、チャーチは本稿の主張を作品情報の面で補完するばかりか、論証の面からも裏づけてくれる。美学とホラーにせよ、ハイカルチャーとサブカルチャーにせよ、『ピレボス』の疥癬の例が教えるとおおり、一方のみを切り離して本来的な形式を定義しようとしたところで、純粹理論の欲望は必ず苛立ち (*ἀγανάκτησις*) に終わる宿命にある。私見では、この問題に正面から取り組み一定の成果を挙げたのはプラトンその人の美学を描いて他にない。このテーマについては、機会があれば別稿を立てて論じたい。David Church, *Post-horror: Art, Genre and Cultural Elevation*, (Edinburgh: Edinburgh University Press, 2022).