

【解説】

映画における昆虫の役割 II

宮ノ下 明大

①農業・食品産業技術総合研究機構 食品総合研究所 〒305-8642 茨城県つくば市観音台 2-1-12

Roles of Insects in the Movies II

Akihiro MIYANOSHITA

National Food Research Institute, NARO
 2-1-12 Kannondai, Tsukuba, Ibaraki 305-8642, Japan

Key words: Insect (昆虫), Movie (映画), Role of insect (昆虫の役割), Cultural Entomology (文化昆虫学)

はじめに

筆者は、1990年代後半から2005年に日本で劇場公開された映画を中心にして、65本の映画作品を文化昆虫学的に考察し、表1に示すように昆虫の役割を4種類（主役・象徴・異生物・その他）の 카테고リーに整理した（宮ノ下, 2005）。本解説の目的は、その後2005~2011年5月までに日本で劇場公開された映画の中で、昆虫が登場した作品を記述し、昆虫映画リストを補充することである。今回対象となった34作品をカテゴリーに振り分け（表2）、あらすじや昆虫登場シーンを示した。また、主人公の仲間として重要な役割を持つ昆虫に対し、新しいカテゴリーとして「主役補佐としての昆虫」を提案し、4本の作品を位置づけた。

表1 映画に登場する昆虫の役割によるカテゴリー分け（宮ノ下, 2005）

役割	説明
主役としての昆虫	主人公が昆虫である（主役級を含む）
象徴としての昆虫	昆虫そのものに意味があるのではなく、映画にとって重要な意味を昆虫が象徴している
異生物としての昆虫	人間に敵対する対象や異生物として昆虫が使われる
その他	背景やタイトルに昆虫が使われる

リストに加える映画は、筆者が実際にみた作品の中から抽出したもので、この期間に劇場公開された全ての映画を網羅したものではない。またDVDのみで鑑賞可能な作品もあり、実際にはもっと多数の昆虫登場映画が存在するはずである。

本解説では、映画という映像文化の中の昆虫を扱っており、映像を掲載することが望ましいであろう。しかし、著作権の問題等でその許可にかなり煩雑な手続きを必要とするため、残念ながら掲載は断念した。現在はインターネットで手軽に映像を見ることができるので、映画邦題名等をキーワードに参照していただければ幸いである。

1. 主役としての昆虫

昆虫が主人公となる映画は、アニメーション作品と実写作品に分けられる。今回はCGアニメーション3本、手書きアニメーション2本、実写1本を取り上げる。「昆虫は映画スターになれない」という主張（Leskosky and Berenbaum, 1988）を覆した映画『バグズ・ライフ』（1998）が公開されてから、昆虫主役映画の制作は増えている印象を受ける。それは、近年のコンピュータグラフィック（CG）アニメーションを用いた映画制作の定着が大きな理由と考えられる。2005年以降、『アント・ブリー』（2006）、『ビー・ムービー』（2008）、『ナットのスペースアドベンチャー 3D』（2009）と続けて昆虫主役のCG映画が公開された。これまでの手書きアニメーション映画にとって、昆虫の体の構造は複雑で描く

表2 日本で劇場公開された昆虫映画作品リスト (2005~2011年5月現在)

役割	映画邦題名	製作国名	公開年 (日本)	主な登場昆虫等	
主役	アント・ブリー	アメリカ	2006	アリ, イモムシ, 甲虫	
	ビー・ムービー	アメリカ	2008	ミツバチ, カ, ゴキブリ	
	バグズ・ワールド	カナダ, フランス	2008	シロアリ, アリ	
	ナットのスペースアドベンチャー 3D	ベルギー	2009	ハエ	
	バッタ君町に行く	アメリカ	2009*1	バッタ, 甲虫, ミツバチ, ハエ, カ	
	昆虫物語みつばちハッチ〜勇気のメロディ〜	日本	2010	ミツバチ, カマキリ, アメンボ等	
主役補佐	カンフー・パンダ	アメリカ	2008	カマキリ	
	モンスター VS エイリアン	アメリカ	2009	ゴキブリ, 巨大昆虫	
	ティンカーベルと月の石	アメリカ	2009	ホタル, テントウムシ, ミツバチ	
	プリンセスと魔法のキス	アメリカ	2010	ホタル, チョウ	
象徴	コープス・ブライド	アメリカ	2005	ハエ (ウジ)	
	アイランド	アメリカ	2005	ガ成虫	
	嫌われ松子の一生	日本	2006	チョウ	
	魔法にかけられて	アメリカ	2007	ゴキブリ, ハエ	
	パンズ・ラビリンス	スペイン等	2007	ナナフシ	
	リーピング	アメリカ	2007	アブ, バッタ	★
	ハプニング	アメリカ	2008	ミツバチの集団失踪 (セリフのみ) *2	
	劔岳 点の記 八日目の蟬	日本 日本	2009 2011	セッケイカワゲラ セミ (セリフのみ)	
異生物	キング・コング	アメリカ	2005	巨大コオロギ, バッタ	★
	どろろ	日本	2007	ガの妖怪・タガメ (昆虫食)	★
	ミスト	アメリカ	2007	巨大アブ	★
	地球が静止する日	アメリカ	2008	昆虫型宇宙生物	★
	ビック・バグズ・パニック	アメリカ	2009	巨大昆虫型宇宙生物, ゴキブリ	★
	第9地区	アメリカ	2010	昆虫型宇宙人	★
	僕と妻の1778の物語	日本	2011	昆虫型火星人 (セリフのみ)	
その他	蟲師	日本	2006	カタツムリ	★
	ライラの冒険-黄金の羅針盤-	アメリカ	2007	チョウ	
	幸せの1ページ	アメリカ	2008	ゴミムシダマシ幼虫 (昆虫食)	
	ベンジャミン・バトン 数奇な人生	アメリカ	2009	ハチミツに混入したハエ	★
	時をかける少女	日本	2010	時間移動した実験アリ	
	借りぐらしのアリエッティ	日本	2010	カマドウマ, ゴキブリ, テントウムシ	
	昆虫探偵ヨシダヨシミ 毎日かあさん	日本 日本	2010 2011	カブトムシ, コオロギ, オオクワガタ タガメ (昆虫食), チョウ	★

*1 アメリカでは1941年, 日本では1951年に初公開, 2009年にリバイバル公開

*2 蜂群崩壊症候群 (CCD) は現実には起こった

★昆虫が有害生物としての役割をもって登場した作品

『ナットのスペースアドベンチャー 3D』を除く, 全ての作品がDVD化されている

ことは大きな負担だったが, 現在はCG技術の進歩で比較的容易に制作できるようになった。さらに, 最近では『アバター』(2009)のような立体映像(3D)映画が興行的に大きな成功を収めたこともあり, 今後しばらく3DCG映画の制作は加速されるであろう。

今回, 新しくリストに加えた昆虫主役映画については, 映画のあらすじと昆虫の係わり合いを示し, 昆虫の擬人化の指標として形態や生態がどの程度正しく反映されているかを記述した。

1-1. 『アント・ブリー』

『アント・ブリー』(ワーナー・ブラザーズ, 2006)は, いじめられっ子の少年ルーカス(10歳)が, 魔法使いアリの作った薬を飲まれた結果, アリと同じ大きさになり, その巣の中に連れ去られる場面から始まる。アリの世界を舞台にした冒険活劇であり, アリたちとの交流からチームワークの大切さを学び, 人間世界に戻る少年の成長物語である。映画の終盤ではアリと友情を結んだ少年はアリと共に巣を守るために害虫駆除業者と戦うことになる

(あらすじはここでは省略する。詳細しく知りたい場合は宮ノ下(2007)を参照して欲しい)。

連れ去れた主人公の少年は、アリの社会の中で立派なアリになるために教育を受けることになる。そこでの少年の身なりは複眼構造を持った緑色の眼鏡をかけ、体節構造を持つ鎧を身につけ、明らかにアりに擬態している。主人公は昆虫ではないが、物語の大部分はアリの世界で展開し、アリの視線で描かれていることから、昆虫主役映画に分類することにした。

この作品の特徴は、昆虫学的な背景をできる限り正しく反映している点にある。アリ以外にも複数の昆虫(ハエ・イモムシ・甲虫など)が登場するが、形態の基本構造は、頭・胸・腹部に分かれ、胸部から3対の脚が出ておりいずれも正しい。眼はよく見ると複眼構造になっており(宮ノ下, 2007)、その徹底ぶりは見事である。生態的には、アリの社会性を反映した異なる役割(世話、魔法使い、女王、餌集め、偵察)を持ったアリが登場し、昆虫が嗅覚を情報源に行動する場面が巧みに盛り込まれている。このように、本作品は昆虫を必要以上に擬人化せず、人間と正しく描き分けながら制作されている。物語はわかりやすく、特に子供たちは少年に感情移入をしてアリの世界を楽しめるだろう。家族向きの質の高い娯楽作品といえる。

1-2. 『ビー・ムービー』

『ビー・ムービー』(ドリームワークス, 2008)は、ミツバチが主人公のCGアニメーション映画である。大学を卒業したばかりの若いミツバチのバリーは、決められた仕事を一生続けることに疑問を持ち悩んでいた。自分の仕事を決める前に、巢外の世界(ニューヨーク)へ冒険に飛び立つ。人間の家に迷い込み殺されそうになったとき、花屋を営む女性ヴァネッサに助けられ、ふたりは友達になる。一緒にスーパーマーケットに行った際、バリーは蜂蜜が商品として売られていることに「人間は蜂蜜を盗んでいる」と衝撃を受ける。蜂蜜をミツバチに取り戻すために、バリーは人間を相手に裁判を起こし全面勝訴を勝ち取った。蜂蜜はミツバチの元に戻ったが、今度は余ってしまいミツバチたちは蜂蜜を集めることを止めてしまう。いつの間にか、公園や庭からは花が失われ、ヴァネッサの花屋も閉店を余儀なくされる。バリーは自分がしたことが、結果としてミツバチによる受粉を妨げ自然界に大きな影響を及ぼしたことに気づく。バリーとヴァネッサは最後の花が集まるフラワー

フェスティバルへ向かう。そこでバラの花を略奪しニューヨークまで運び、ミツバチたちはその花粉を媒介して、再び花を咲かせることに成功する。昆虫はセイヨウミツバチをモデルにしたミツバチが大部分であるが、アラスカにヘラジカの血を吸うためにヒッチハイクしているカヤ、ヴァネッサの室内ではゴキブリが登場している。

この作品の大きな特徴は、ミツバチが人間を相手に裁判を起こす場面であろう。訴訟の国アメリカならではの展開であるが、日本人にとっては、いまひとつピンとこないのが正直な感想だと思う。主人公バリーの声を勤めるジェリー・サインフェルド(Jerry Seinfeld)はアメリカコメディ界のスターで、この作品は彼のアイディアが脚本にもかかわっている。映画パンフレットには、「僕は人間がハチから蜂蜜を盗んでいることをテーマにしようと考えた。ハチが自分たちのために一生懸命作る蜂蜜を、僕らは断りもなく頂戴して、しかもそれで金儲けをしている。そうだ、これをストーリーにしようってね」という彼のコメントが紹介されている。ミツバチ同士あるいはミツバチと人間との会話の中にも、ジョークが多数見られるのは、脚本に対してジェリー・サインフェルドの影響があるからだろう。キャラクターは非常にかわいい絵柄で子供向けに見えるが、内容には大人向きの会話があり、アンバランスな感じを受けるかもしれない。

昆虫学的な視点から見てみよう。形態的には、ミツバチは人間と同様に脚は手足、頭部には髪の毛、眉毛、口には歯が描かれる。上半身はセーターを着ており他の服に着替えることができる。生態的には、映画ではミツバチは一度選んだ仕事は死ぬまで変えられない設定であるが、実際には同じハチが加齢に伴って仕事の内容を変えていくのが正しい。移動には、飛翔する場面が多いが、巢内ではなんと車を運転している。ケーキを食べコーヒを飲む場面もある。このように、ミツバチはかなり擬人化して描かれている。ミツバチが社会を持ち分業して様々な仕事をすることや、植物の花粉媒介に深く関与し人間との結びつきが強いことが、かろうじて物語に反映されているにすぎない。映画の終盤には、ミツバチの大群が旅客機を持ち上げるという場面もある。

この作品が日本で公開される頃、アメリカで大量のセイヨウミツバチが失踪する「蜂群崩壊症候群(CCD: Colony Collapse Disorder)」と名付けられた現象が起こり話題となった。映画で描かれたミツ

バチの花粉媒介が妨げられた状態と同じような事態は、現実にも2006年から2007年にかけて起きていたのである。この現象と映画の制作と直接の関連はないようだが、不思議な巡り合わせである。CCDの原因は、栄養不良や殺虫剤などの複合的要因が作用してコロニーが衰弱し、ウイルス感染（イスラエル急性麻痺ウイルス）によるコロニー崩壊が起きやすくなるという見方が有力らしい（D.コックス・フォスター・D.ファンエンゲルストープ, 2009）。後述するパニック映画である『ハプニング』（2008）の導入部分にも高校教師である主人公が授業でCCDを取り上げる場面がある。この作品の撮影は2007年から開始されたので、原因不明な現象の例として映画導入部分にタイムリーに取り入れたのであろう。

1-3. 『ナットのスペースアドベンチャー 3D』

『ナットのスペースアドベンチャー 3D』（エヌ・ウェイブピクチャーズ, 2009）は、企画段階から全編3D専用に製作された。限定配布された映画パンフレットによると、3D技術を生かすための物語やキャラクターを探した結果、縦横に飛び回るハエをメインキャラクターに据えた宇宙の大冒険という物語になったようだ。日本での公開は吹き替え版のみで、主人公であるハエの子供ナットの声を女優の堀北真希が演じ話題となった。ハエの飛翔シーンや無重力空間での浮遊シーンは、目前の空間に浮かんでいるように見え、3Dの効果がよく現れている作品である。しかし、3D眼鏡での長時間の鑑賞は、筆者にとっては眼が疲れて大変であった。

この映画は、人類初の月面探査を成し遂げるアポロ11号に、ハエの子供3匹が潜り込み、宇宙旅行をして帰ってくるという物語である。この過程でアメリカの月探査を快く思わないソ連のハエがその成功を阻止しようと画策する。全体的にはハエの子供の冒険を描いているものの、アメリカとソ連の宇宙技術開発競争という人間社会の問題が、なぜかハエの世界まで及んでいる。

昆虫学的にキャラクターのハエを見てみよう。形態的には擬人化され、全くハエに見えない。大きな2枚の翅と体節構造を持つ点にハエの特徴が残る程度である。脚は手足として描かれ、顔は人と同じで髪の毛があり、洋服を着ている。主人公のナットの顔にはそばかすのようなものが見える。生態的にはとくにハエを特徴づける場面は見当たらない。ただ、ナットの弟や妹として登場するハエの赤ちゃんは、

ハエの幼虫（ウジ）の特徴をなんとか維持しているように見える。ハエの子供は、実際にはウジである。しかし、ハエの子供として描かれる主人公のナットは、形態的には翅を持つ成虫で大人である。登場する大人のハエに比べ、子供のハエの体は小さく設定されてはいるようだ。一般的に昆虫は成虫になった後に体サイズはほとんど変わらないはずだ（例外はある）。大人と子供の特徴も昆虫ではなく明らかに人間を模したものである。モデルとなったハエの種類は全く見当がつかないが、家屋内でも見ることができるイエバエなのだろうか。

1-4. 『バッタ君町に行く』

『バッタ君町に行く』（フライシャー・スタジオ）は、1941年にアメリカで公開されたが、興行は失敗であったという。その後日本では1951年に公開され、アニメーション関係者に評価されたが、見る機会のない知る人ぞ知る作品になっていた。2009年になって、三鷹の森ジブリ美術館の館長がアメリカで発掘、ニュープリントに焼き直してリバイバル公開された。この機会に、アニメーションばっ興期のエネルギーが伝わるとされる昆虫主役映画である本作品を見ることができた。この作品はLeskosky and Berenbaum (1988)の昆虫アニメーション映画のリストに記載されている。

舞台はニューヨークの片隅の小さな草むらに暮らす昆虫たちの世界で、長旅に出ている主人公バッタのホピティが帰ってくる場面から始まる。草むらは囲いが壊れたことで人間が侵入し危険になっていた。昆虫たちは安全な土地へ移動する計画を立て、新しい場所への引越しが描かれる。バッタの恋人であるミツバチの女の子をめぐる、カブトムシを親分とする子分のカ、ハエの悪者グループとの駆け引きが絡んで物語は進行する。最終的に虫たちはビルの屋上を棲み処にするため、工事中のビルを少しずつ上へ移動していく。

昆虫たちの形態は擬人化され、触角がわかる程度である。しかし、そういう中でも昆虫ごとの特徴が微妙に反映されている点は面白い。バッタは細身で背が高くグリーン色の服と帽子という姿である。カは細身で鼻が長く、カの体形と口吻をイメージできる。ハエは大きな眼鏡をかけており、大きな複眼を表わしているのだろう。虫の前翅は燕尾服として描かれている。こういった形態のデフォルメの仕方は、現在でも昆虫を擬人化した絵や図によく見られるもので、『ビー・ムービー』（2008）に登場したカもよく

似た形態である。

思うままに動かさない昆虫を、アニメーションの技法で動かし、昆虫主役の長編アニメーション映画を作成した元祖的作品と位置づけられるだろう。主役のバッタと恋人のミツバチの女の子が、ナイトクラブへ出かける場面もあり、内容は大人向けである。1930年代から始まるアメリカのアニメーション黄金期は、ディズニーとこの作品を作ったフライシャー兄弟との競い合いで不動なものになったという（映画パンフレットより）。ディズニー映画の『ピノキオ』は1940年にアメリカで公開され、この中で登場するコオロギをモデルとしたジミニー・クリケットは、映画史上最も成功した昆虫という指摘（Leskosky and Berenbaum, 1988）があるが、本作品がヒットしていればバッタのホピティがそう呼ばれていたかもしれない。アニメーションの出来を比較しても、『バッタ君町に行く』と『ピノキオ』の両作品に違いはほとんどないと筆者には思える。『ピノキオ』は子供にも理解できるファミリー向けの映画であったが、『バッタ君町に行く』の昆虫キャラクターはかわいく子供向けに十分通用するが、物語が大人向けであったことが映画の客層の広がりやを狭くしたのだろう。ジミニー・クリケットは、東京ディズニーシーの代表的なキャラクターとして知られファンも多い。

1-5. 『バグズ・ワールド』

『バグズ・ワールド』（Les Films Rêve, 2009）は、オオキノコシロアリとサスライアリの戦いを実写で表現した作品である。1996年に日本で公開された『マイクロコスモス』（フランス映画）に続く本格的な実写を用いた昆虫主役映画である。撮影は西アフリカにあるブルキナファソという国で行われた。この作品の特徴は、ボロスコープ・レンズという新しいマクロ撮影用レンズを用いることで、被写体深度が非常に深い驚異的な映像で昆虫を撮影した点にある。映画サイズの画面で見ても鮮明で見事な映像である。

大まかなあらすじを説明しよう。月夜に乱舞するオオキノコシロアリ、その中で交尾した幸運なカップルは土中にもぐり、女王は日に3万頭の卵を産む。兵隊アリは巣を守り、働きアリは巨大な蟻塚を築き上げた。そこに事件が起こる。落雷で折れた木が蟻塚を破壊し、さらに雨が降ってきて大量の水に巣内が襲われたが、働きアリのおかげで女王は無事であった。しかし、壊れた巣から臭いが漏れたため、放浪

して生活するサスライアリがオオキノコシロアリの蟻塚に進行し攻撃を開始した。数に勝るサスライアリの攻撃に、防戦一方になっていくオオキノコシロアリ、果たしてその決着はどうなるのか。

シロアリとアリに対して、多少の操作を行う部分はあっただろうが、実写で昆虫を用いた戦闘映画として成立させたことは非常に評価が高い作品であると思う。「動」のサスライアリと、「静」のオオキノコシロアリの対比がよく描かれていた。

映像の中で特にオオキノコシロアリの女王の登場シーンは印象深い。女王の部屋を俯瞰する視野で、女王、王、働きアリ、卵、兵隊アリが映し出される。映画パンフレットによると、この映像は女王の部屋を水平に切断して撮影された。まず目に付くのは女王アリで、体長は10 cm 近くあり、頭部や胸部に比べ腹部は著しく巨大化し、生涯1億個以上の卵を生産するまさに怪物である。この姿には圧倒されるものがある。女王の周りを囲むように働きアリが一定方向に動き始めたが、これは女王を防衛する行動だろうか。紫色の照明が白い働きアリを紫に染めて幻想的な光景に見える。一方、サスライアリは、出会うものは全て狩り尽くしていく黒い悪魔のようだ。川で行く手を阻まれても、アリ同士が脚をつなぎ合せて橋を作り、その上をどんどん進んでいく映像は見応えがある。

1-6. 『昆虫物語 みつばちハッチ ～勇気のプロディ〜』

『昆虫物語 みつばちハッチ ～勇気のプロディ〜』（松竹, 2010）は、1970年から放送されたテレビアニメシリーズ「昆虫物語みなしごハッチ」の劇場版である。主人公であるミツバチのハッチは、日本のテレビアニメで非常に有名な昆虫キャラクターであろう。物語はテレビシリーズと同様で、スズメバチの攻撃で女王バチ（母親）と生き別れになったミツバチの王子ハッチの母親探しの旅と、その途中で出会う様々な昆虫との出会いと別れ、そして生と死を描くという形が踏襲されている。ただし本劇場版では、旅の部分はなく、ハッチが母親と出会う直前に訪れたセピアタウンでの昆虫たちとの出会いと、昆虫と会話のできる女の子との交流、母親との再会が描かれる。テレビシリーズのハッチは、目尻を縁取る“くま”が、物憂げな彼のキャラクター性と、小さな生き物が暮らすシビアな世界観を表現していた。しかし劇場版のハッチからは目尻を縁取るくまは消え、明るく柔らかく幼い顔に変化している。本

来ハッチの持っている正義感が強調されており、今回の物語にもそれは反映され、ハッチの勇気に周りの虫たちや少女が感化されていく様子が描かれている。

映画には、ミツバチ、カマキリ、カブトムシ、クワガタムシ、テントウムシ、トンボ、ハエ、アリ、ミンミンゼミ、コガネムシ、ホタル、フンコロガシ、スズメバチ、チョウ等の多くの昆虫種が登場している。昆虫たちのデザインを形態学的にみると、すべての昆虫は擬人化され、脚は手足として、顔には目と鼻が描かれている。また、ハッチは子供のミツバチだが幼虫のウジムシ状ではなく、大人のミニチュアとして表現されている。モンシロチョウの母と子も登場するが同様に子供はアオムシではない。しかし、イモムシとして登場するクネクネ（男）とニョロリ（女）というキャラクターのように、最後にチョウの成虫になる場合もある。

劇場版「ハッチ」は、テレビアニメ版には登場しない人間（少女）が物語の展開に重要な役割を果たしている。セピータウンに引っ越して間もない少女アミィ（10歳）は、友達ができず一人でハーモニカを吹いている。そのメロディに惹かれてハッチは彼女を追っかけるがアミィは驚いて逃げ出し、土手を転がり落ちてしまう。その瞬間からなぜかアミィは虫と会話ができるようになる。ハッチの話聞いたアミィは一緒にハッチの母親探しを手伝うことを約束する。

2. 昆虫主役アニメーション映画と昆虫の擬人化

Leskosky and Berenbaum (1988) は、「昆虫は映画スターになれない」と主張し、その理由のひとつに観客が昆虫に感情移入しにくいという点を挙げている。昆虫を主役にしたアニメーション映画では、感情移入がしやすいように昆虫の擬人化が行われている。映画に登場する動物の擬人化は昆虫に限ったことではない。イヌ、ネコ、ネズミ等は形態的に昆虫よりも人間に近く、擬人化に大きな変化を必要としないが、昆虫の場合は擬人化の程度に様々なパターンや段階が見られる。本解説では、各昆虫主役のアニメーション映画での“昆虫の擬人化の程度”を記述してきた。これらを踏まえた上で、昆虫擬人化の様式を考えてみたい。

昆虫を擬人化する際に最も目に付く点は、形態の省略化である。昆虫の体は多くの節から成り立ち、その各々に付属肢が変化した触角や脚が付いている。

これらの昆虫の特徴を人間の形態に似せて、体節を融合して頭部と胴体にし、6本脚を手足として4本に省略して描かれる。さらに、昆虫の顔には、髪の毛、眼、鼻、口等の人間の顔のパーツが描かれ、感情表現ができるように工夫されている。今回紹介した『ビー・ムービー』、『ナットのスペースアドベンチャー 3D』、『バッタ君町に行く』、『昆虫物語 みつばちハッチ ～勇気のメロディ～』には、この形態の省略化と顔での感情表現の工夫が行われているのがわかる。擬人化の様式としてもうひとつ行われていたのは、昆虫の変態様式の無視である。完全変態の昆虫では幼虫と成虫では形態が異なるが、映画では完全変態の昆虫であっても形態が変化しない場合がある。すなわち、人間のように子供（幼虫）は大人（成虫）のミニチュアとして描かれているのである。例えば、『ナットのスペースアドベンチャー 3D』では、主役のハエの子供のナットは、成虫を小型化したミニチュアで、幼虫（ウジ）の形態ではない。『昆虫物語 みつばちハッチ ～勇気のメロディ～』の主役であるハッチもミツバチの子供であるが、幼虫ではなく成虫の形態である。観客がイメージする昆虫は一般には成虫の姿であり、その姿で描くことは感情移入のしやすさの大きなポイントなのであろう。また、途中で形態が変われば主人公の同一性を確保しにくい点もあるかもしれない。

擬人化は感情移入の点で効果大きいことは予想できるが、擬人化を進めていくと昆虫の特徴は薄れて、ついには昆虫である必要がなくなってしまう。例えば、その傾向は『ビー・ムービー』に見ることができる。この作品のミツバチは、人間とあまり変わらない。体の模様はセーターの模様で着替えることができ、コーヒーを飲み、ケーキを食べ、車を運転する。昆虫らしさは、人間がミツバチに抱く「蜂蜜を集める」「社会をもつ」といったイメージの部分に残されているに過ぎない。『ビー・ムービー』は、CG技術を用いた昆虫主役映画のひとつの完成形といえるが、昆虫としての嘘の部分が目立ち、違和感をもつ人はいるだろう。極端な擬人化を行わず成功した例もある。『バグズ・ライフ』では、昆虫の形態の省略化を主人公と悪者の間で描き分けているし（宮ノ下, 2005）、『アント・ブリー』では、昆虫の形態をできるだけ変更せず工夫して描かれたキャラクターデザインを見ることができる（宮ノ下, 2007）。昆虫の擬人化は、良いとか悪いという問題ではない。昆虫の特徴をほどよく残しながら、主役

として昆虫をうまく映画に生かすことは非常に難しいのである。この点が「昆虫は映画スターになれない」が意味することなのだろうと思う。

3. 主役補佐としての昆虫

映画の主役補佐として有名な昆虫は、ディズニー映画の『ピノキオ』（日本での公開は1952年）に登場するコオロギのジミニー・クリケットだろう。映画ではピノキオの良心として描かれ、主人公を助ける重要なキャラクターである。劇中でジミニー・クリケットが歌った「星に願いを」(When You Wish Upon a Star)は、第13回アカデミー賞で歌曲賞を受賞した。主人公に助言し、引き立てる重要な役割を持つ昆虫に対し、「主役補佐としての昆虫」という新しいカテゴリーを提案し、4本の作品を紹介する。いずれもアメリカのアニメーション映画である。特にディズニー映画では、主役を補佐する役目として昆虫に限らず動物が登場する作品が見られる。今回のリストには挙げていないが、ディズニーのアニメーション映画『ムーラン』（1998）には、コオロギが主人公の相棒役として登場する。

『カンフー・パンダ』（2008）は、主人公の太ったジャイアント・パンダが伝説のカンフーマスターになるまでを、ユーモラスに描いたCGアニメーション作品である。カンフーマスターの一人としてカマキリ拳法を操るカマキリが登場する。体は小さいが、素早く動くことで相手の目をくらまし、正確に闘うことがカマキリ拳の特徴である。カマキリの形態はほぼ正しく描かれており、捕食者のカマキリがその鎌のような前脚を使って昆虫を捕らえる姿は、カンフーマスターのイメージとしてピッタリである。本映画では活躍する場面は意外と少なく、存在感が薄かったのは残念であるが、今後活躍が期待できるキャラクターと思われる。

『モンスター VS エイリアン』（2009）は、地球侵略をもくろむエイリアンから地球を守るために、地球で長い間監禁されていたモンスターたちが活躍するCGアニメーションを用いたコメディ映画である。地球を救うモンスターは、主人公である巨大化した女性のスーザン、コックローチ博士、巨大怪獣ムシザウルス、半猿半魚の怪物、ゼラチン怪獣である。これらのモンスターは、過去に公開された映画にオリジナルをもつキャラクターである。ここでは昆虫に関連したモンスターのみを紹介しよう。

コックローチ博士は、人間とゴキブリの遺伝子を

かけ合わせる実験のトラブルで、ゴキブリ頭になった天才科学者である。オリジナルは『蠅男の恐怖』（1958）であり、リメイク版として『ザ・フライ』（1986）がある。マッドサイエンティストの定番である高らかな笑い声が特徴で、なかなか楽しいキャラクターである。非常にすばやい動きをするところはゴキブリの俊敏な行動が誇張され表現されているのだろう。

ムシザウルスは、小さな虫が放射線を浴びて100メートル以上に巨大化した怪獣で、鼻から糸をはき出し、東京で高層ビルをかじっているところを捕獲された。他のモンスターと異なり、しゃべることはない。映画の後半で変態して翅をもった巨大なガのモンスターに変身することから、オリジナルは『モスラ』（1961）であると思われる。また、1950年代にハリウッドで制作された一連の巨大モンスター映画（例えば巨大アリが登場する『放射能X』（1954））や『ゴジラ』（1954）は、「放射線の影響で生物が巨大化」する共通点があり、これらの映画からの影響も受けているのだろう。ムシザウルスはエイリアンの攻撃を受けた後に体を糸で覆い繭を作るが、『モスラ』のような羽化シーンは全く描かれずに成虫が登場する点は、少し物足りない気がした。

『ティンカーベルと月の石』（2009）は、妖精ティンカーベルが主役のディズニー映画の第2作目である。もの作りの妖精であるティンカーベルが、秋の祭典で月の石を納める「聖なる杖」を作る大役を任されることから始まる。親友の妖精のテレンスは、杖作りを手伝ってくれるが、些細な事から喧嘩になり杖は壊れてしまう。その上、月の石まで粉々に。途方に暮れたティンカーベルは月の石を元に戻すために、願いを叶えてくれる鏡を求めてネバーランドの北にある島に旅をする。喧嘩した親友との友情の行方と秋の祭典までに「聖なる杖」を完成できるのかが見所である。

願い事を叶える鏡があるという島までの旅の途中で出会うのが、ホタルのブレイズである。ホタルの顔はかなり擬人化されているが、体の構造はほぼ正しく描かれている。特に飛翔する際に、前翅を持ち上げ、その下にある後翅を羽ばたかせている姿はホタルの実際の飛翔を正しく表現している。ブレイズはティンカーベルの旅の照明となり、手助けをしてくれる重要なキャラクターとして登場する。しゃべることは出来ないが、鳴き声で表現し、舌を出して犬のように頭をすり寄せる仕草をみせる。『ピノ

キオ』(1952)のジミニー・クリケット程ではないが、良いイメージとして昆虫が描かれている典型的な例と思われる。

本作品には他にダンゴムシ、テントウムシ、甲虫等が登場している。コオロギの鳴き時計もかわいい。前作『ティンカーベル』(2008)にも昆虫は妖精の友達のような感じで登場するが、目立った役目はなかった。

主人公である妖精ティンカーベルは、背中に昆虫の翅をもっている。井村(1998)の『妖精学入門』によると、妖精は様々な姿で描かれることがわかるが、背中にチョウ、ガ、トンボ、カゲロウの翅が描かれた妖精が知られている。また、妖精のルーツであるヨーロッパのケルト民族の伝承では、死者の魂はチョウやガの姿をとり、ガは妖精ピクシーの化身とされる。妖精と昆虫は結びつきの強い組み合わせなのである。また、後述する『パンズ・ラビリンス』(2007)では、ナナフシが妖精に変身する場面がある。

『プリンセスと魔法のキス』(2010)は、ディズニー映画が手書きのアニメーション映画の制作を再開し、ミュージカルとプリンセス物語を復活させた作品である。魔法によりカエルにされた王子にキスをしたヒロインがカエルになってしまい、2匹が人間に戻る方法を探る旅をする物語である。遊んでばかりで軟派な王子と自分の店を開く夢を持つ堅実なヒロインがお互いに惹かれ合っていく過程が描かれる。

魔法によりカエルにされた2人は、沼地の奥に住む女魔術師に人間に戻る方法を聞きに行くのだが、途中で出会うのがホタルのレイである。前述の『ティンカーベルと月の石』でもホタルのブレイズが登場した。これらのホタルは主人公たちの手助けをする役目であるが、描き方はかなり異なっている。レイはよくしゃべる陽気なロマンチストであり、夜空に輝く星を美しいホタルと思い恋焦がれている。最後に死んで星になるという映画史上、最も美しい昆虫かもしれない。レイの形態を昆虫学的にみると誤りが多い。顔はかなり擬人化されており、歯が抜けて滑稽な風貌でかわいいという感じではない。体の構造は、脚は手足として描かれ4本、足は垂れ下がっており役目を果たしていないようだ。さらに、飛翔する際、閉じた前翅の上に4枚の翅を羽ばたかせており、甲虫類の体の構造を完全に無視している。アニメーターはホタルが飛翔する際どのような姿なの

か観察せずに、イメージのみで描いたのだろうか。『ティンカーベルと月の石』に登場するホタルのブレイズの正確さと比較すると対照的である。

4. 昆虫は身近な仲間である

映画での昆虫の役割は、悪いイメージをもつ場合がほとんどであるが(宮ノ下, 2005)、昆虫は私達の生活の周辺に普通に見られる身近な動物の代表であり、虫嫌いでなければ親しみを感じる人もいるであろう。新しく提案したカテゴリーの「主役補佐としての昆虫」に位置づけられた作品の昆虫は主役と共に行動する仲間の一人として登場する。『カンフー・パンダ』のカマキリ、『モンスター VS エイリアン』のゴキブリやガのモンスターはいずれも好意的に描かれている。今回はとくに、ホタルがディズニー映画の2作品(『ティンカーベルと月の石』、『プリンセスと魔法のキス』)で目立った存在であった。両映画でホタルを用いた理由は、舞台設定が水辺であること、ホタルの発光現象はビジュアル的に魅力があることが挙げられる。主人公の案内役として行く先を照らすという象徴的な意味もあったと思われる。外国におけるホタルのイメージと、これらの洋画でのホタルの役割との関連性については調査が必要である。一方、邦画でのホタルは、死者の魂の象徴として登場する作品として『ほたるの星』(2004)、『ホタル』(2001)があり(宮ノ下, 2005)、主役補佐のホタルが登場する映画は見当たらない。

5. 象徴としての昆虫

映画に登場する昆虫そのものに意味があるのではなく、映画にとって重要な意味を昆虫が象徴している場合がある。昆虫の存在に気がつかない程目立たない場合もあるが、映画の物語展開の中で重要なきっかけや鍵となる場面に昆虫が関与することがある。作り手は観客へのメッセージとして映像に意図的に取り入れたものと思われる。こういった細かいこだわりは、実は見えない部分で映画のリアリティを高める効果がある。

『コープス・ブライド』(2005)は、人形を少しずつ動かしながらコマ撮り撮影で映像を制作するストップモーション・アニメーションの手法を用いた映画である。12時間の作業で撮影できるのは1秒か2秒で大変な手間が必要だけに、監督ティム・バートンの思い入れが伝わる一級品のファンタジーとなっている。主人公は内気な青年で、思いがけず「死体

の花嫁」と結婚してしまい、生きた結婚相手と死体の花嫁との三角関係を描いた作品である。死体の花嫁の心の声として登場するのが、ハエの幼虫のマゴットである。物語の中でときどき花嫁に助言をする役目がある。マゴットは花嫁の頭蓋骨の中に住んでおり、花嫁の体が死体であることを象徴するものである。マゴットの形態はどう見てもハエの幼虫ではない。明瞭な頭部があり、体つきは細身で尺取り虫のように歩くところはチョウ目の幼虫に近い。登場回数が多いわけではないが、印象的なキャラクターとして目立つ存在である。死体の花嫁が、たくさんのチョウに変わり月夜に昇っていくラストシーンは感動的である。

『アイランド』(2005)は、人間の体の一部や臓器を利用するために、個人のクローンを生産するビジネスが存在する近未来を描いたSF映画である。クローンとして生まれた主人公(ユワン・マクレガー)が、自分の存在意味に疑問を持ち、クローン生産施設から脱走する。出生の秘密を知ったクローンは、オリジナルの人間と対面し、映画の後半では生産施設からのクローンの解放が描かれる。企業のクローン人間生産をリアルに映像化した作品としても面白い。この映画の前半で、クローン生産施設で生活する主人公が、施設内に入り込んできたガの成虫を捕まえる場面があり、生物の象徴として昆虫が登場する。ガは大型で、スズメガ科の種類であろう。施設の外は汚染され生物は生存しないと教えられてきたクローン人間にとって、生きた昆虫(ガ)の存在は外の世界へ疑問を抱ききっかけとなった。脱走の動機付けとなる重要なエピソードに昆虫は使われている。

『嫌われ松子の一生』(2006)は、お姫様みたいな人生を夢見る主人公、松子の波瀾万丈の人生を描いた作品である。全体的には悲劇であるが、作り込まれた音楽、CG、演出は独特なファンタジーの世界を描き出している。特に、主演の中谷美紀の演技は素晴らしい。この映画の昆虫登場場面は、死んだ松子が白いチョウになって故郷に帰っていくラストシーンである。映画の中で昆虫が死者の魂の象徴として描かれることは多く、今回もその典型的な例だろう。亡くなった女性がチョウとして描かれた作品に、『パッチ・アダムス』(1998)や『コープス・ブライド』(2005)がある(宮ノ下, 2005)。

『魔法にかけられて』(2007)は、ディズニーアニメのプリンセスが現代のニューヨークに現れたら

という発想を、アニメーションと実写を用いて実現したユニークな映画である。おとぎの国からやってきたプリンセスや王子様が、現代の都会では完全に浮いてしまう様子がおかしい。過去のディズニーアニメ映画へのオマージュやパロディが随所に描かれ楽しませてくれる。昆虫が登場する場面は、ニューヨークにやってきたプリンセスが、部屋を掃除するために歌をうたい動物を集めるところである。おとぎの国で集まるのは、リス、バンビ、ウサギといった森のカワイイ動物であるが、ニューヨークで集まったのはハト、ネズミ、ゴキブリ、ハエといった都会のオジャマな衛生動物なのである。プリンセスの歌に合わせゴキブリは床を拭き、ハエは雑巾を絞って協力する。この場面は、ディズニー映画『白雪姫』(1937)のパロディであり、ゴキブリやハエは都市環境の象徴でもある。

『パンズ・ラビリンス』(2007)は、内戦下のスペインで過酷な環境にさらされた少女が見る幻想を描いたブラック・ファンタジー映画である。幻想の世界の案内役として登場する昆虫がナナフシである。はじめはナナフシの姿であるが、瞬時に妖精へと変化する。少女が作り出す幻想の世界の象徴として描かれているのだろう。『ティンカーベルと月の石』(2009)で登場する妖精は、プラスのイメージであったが、本作品での妖精はマイナスのイメージが強い。現実と幻想の世界を行ったり来たりする少女の運命は、残酷な終わりを迎えるが、見応えのあるファンタジー作品である。

『リーピング』(2007)は、信仰を捨てた元牧師で超常現象の解明を専門とする大学教授が、ヘイブンという町に起こった様々な怪奇現象を調査する宗教系ホラー映画である。主人公は女優ヒラリー・スワンクが演じている。旧約聖書の「出エジプト記」に記載された神によりもたらされる十の災いが町を襲う。災いの中で、アブ、イナゴ、シラミの大発生として昆虫は登場する。昆虫の大発生は「神の御業」の象徴として、人間による予測や制御ができない現象の象徴として使われた。大量の実物のイナゴが主人公や町の住人を襲う場面は非常に迫力ある映像として印象的である。映画では、災いの原因とされたひとりの少女をめぐる主人公の葛藤が描かれている。日本では本作品の公開当初の宣伝に「イナゴ少女現る」というキャッチコピーが付いていた。十の災いのバツ大発生が登場する作品には、アニメーション映画『プリンス・オブ・エジプト』(1998)があ

る。

『ハプニング』(2008)は、原因不明の現象で人々が次々に死んでいくパニックを描いた作品で、監督は『シックス・センス』(1999)のM. ナイト・シャラマンである。主人公の高校教師は、ミツバチが大量に失踪した蜂群崩壊症候群 (CCD) を授業で取り上げる。教師に原因を質問された学生は「自然にはまだ解明されていないことがある」といった内容を答える場面がある。映画の導入部分に、これから起こる原因不明な現象の象徴として、映画撮影時にまだ原因を特定出来ていなかった CCD という不思議な現象の話題を使ったのだろう。映画の中で起こる大量死は、植物が生産した毒物であることが最後に判明する。この結末に対する映画ファンの評価は賛否両論だろうが、動けない植物が化学物質を用いて周囲に影響を与える例は実際に知られている。例えば害虫の被害にあった作物が、その害虫の天敵を呼び寄せる物質を放出する現象からみても、もし植物の攻撃対象が人間だったらと考えれば、笑ってばかりはいられない。

『劔岳 点の記』(2009)は、明治時代末期に陸軍の陸地測量部が行った当時未踏峰とされた北アルプスの劔岳への登頂と測量に挑む男たちの物語を、実際の雪山ロケを行い撮影した作品である。過酷な撮影から得られた雪山の映像は最大の見所である。映画の中で、わずか2、3秒だが1頭の昆虫の姿が画面に大きく現れる場面がある。筆者は突然の虫のアップに驚いたが、それはセッケイカワゲラという小さな黒い昆虫であった(他の観客は全く気にしなかったようだ)。映像に偶然に映ったものではなく、明らかにこの昆虫を狙って撮影されたものである。セッケイカワゲラ類は、非常に低温に強く、雪山シーズンに雪上を歩行する姿が観察される。短時間であっても、セッケイカワゲラを登場させた理由は、雪山のリアリティをより強化するためと思われる。雪山登山をする人は、一度は見たことのある昆虫ではないだろうか。過酷な雪山の象徴として、実際のロケで撮影された昆虫が使われたのだろう。

『八日目の蟬』(2011)は、不倫相手の子供を誘拐し4年間育てた女(永作博美)の逃避行と、誘拐犯に育てられた女(井上真央)の封印されていた記憶をたどる旅を舞台にして、純粋な母性の形を描いた作品である。原作は角田光代の同名小説である。原作と映画でタイトルとなっている「八日目の蟬」とは、七日目の死が運命づけられている蟬の中で、

八日目まで生き残った蟬を示す言葉である。八日目を生きる蟬の見るものはいったい何なのか? この映画の中で登場する女性達の様々な境遇が八日目の蟬という表現で象徴されている。その八日目にあるものは絶望? あるいは希望? 映画ではそのラストに希望を見出している。セミはセリフのみで、映像にはまったく登場しない。

ではなぜセミなのだろうか。セミの成虫は短命で1週間というイメージをもつ人は多い(映画では3日間というセリフもあるくらいだ)。短くて、はかなくとも、皆一緒であれば悲しくはない。しかし、一人だけ生き残ったとしたら(自分だけ特別の境遇を生きなくてはならないなら)、悲しいのではないか、どう生きればいいのか、という問いかけが「八日目の蟬」という言葉の意味することかもしれない。セミの成虫が一様に短命であることが広くイメージとしてあることが、セミが使われた理由であろう。ただ、実際にはセミはそれほど「はかない命」ではない。一般には2週間以上、クマゼミでは野外で1ヶ月生きた個体も記録されている(沼田・初宿, 2007)。

女性と誘拐された子供の逃避行が発見されるきっかけは、小豆島で行われた「虫送り」の行事に2人が参加した際、写真を撮られ偶然に新聞に掲載されたからだった。夜にたいまつを持ってあぜ道を巡る「虫送り」が描かれた映画としても珍しい作品である。

6. 異生物としての昆虫

映画の中で、昆虫が人間に敵対する対象や異生物として登場する場合がある。代表的なものは昆虫型の怪物(モンスター)、宇宙生物(エイリアン)であり、意志の疎通ができない敵として描かれることが多い。邦画の場合は昆虫がモデルとなった妖怪が挙げられる(例えば『どろろ』)。また大量の昆虫(ゴキブリ等)を用いたパニック映画もこのカテゴリーに含まれる(宮ノ下, 2005)。昆虫はいつの間にか大発生するというイメージがあり、突然現れる正体不明な怪物として好都合である。下記に紹介する作品『キング・コング』、『ミスト』、『地球が静止する日』、『ビッグ・バグズ・パニック』は、いずれも大量に昆虫型の怪物が登場する。

『キング・コング』(2005)は、1933年に製作されたオリジナル版『キング・コング』をリメイクしたアドベンチャー映画である。巨大ゴリラと美女の

組み合わせが有名である。映画撮影の一行である主人公の喜劇女優は、撮影のために上陸した島で原住民に拉致され、キング・コングに連れ去られてしまう。船員や撮影隊は彼女を助けるため密林を進むが、恐竜をはじめとした強大な生物群に襲われる。そこで人間を襲う巨大なバッタ群（大きさは小型犬くらい）も登場している。この大きさの昆虫が襲いかかってくると考えると、現実味があって怖い。恐竜とキング・コングの死闘など、CGを用いたこれら巨大生物の動きが素晴らしい作品である。

『どろろ』（2007）は、手塚治虫の同名漫画が原作の劇場版で、誕生の際、肉体の48カ所を妖怪に奪われた主人公（百鬼丸）（妻夫木聡）が、妖怪を倒し本物の肉体を取り戻していくファンタジー映画である。子供を食べるマイマイオンバという蛾をモチーフにした妖怪が登場する場面がある。名前の由来はマイマイとは蛾類のマイマイガ、オンバとは山姥（ヤマンバ）からきたのだろうか。漫画では妖怪の形態がはっきりとは描かれていないが、映画では妖怪の翅には目玉模様というか目玉が付いていた。マイマイオンバの幼虫も登場するが、毛虫ではなくカツオブシムシ類の幼虫のような形に見える。また、主人公と共に旅をする野盗、どろろ（柴咲コウ）が、川辺でタガメを丸ごと食べる昆虫食シーンもある（原作漫画では虫を食べる場面はあるがタガメではない）。

『ミスト』（2007）は、深い霧の中から現れる正体不明の怪物の攻撃に対して、スーパーマーケットに逃げ込んだ人々の様子を描くパニック映画である。怪物に襲われるという恐怖が描かれているが、この作品の見所は、店内に閉じ込められた人間の精神が激しいストレスで次第に変容していく集団パニックの様子にある。冷静さを欠いた人間が一部の極端な思考に先導されていく恐怖である。昆虫は、正体不明の怪物のひとつとして登場する。アブを大型にしたような生物群が、店内から漏れる照明に引き寄せられ窓ガラスに集まり、この生物を狙ってさらに大型の飛翔する爬虫類のような怪物が現れる。店内に侵入した大型アブのような怪物に刺された人間は、アナフィラキシーショックで死亡する。また、人体に入り込むダニのような生物も人を襲う。映画の後半、車で店外へ脱出した主人公たちの運命には、やりきれない驚きの結末が待っていた。

『地球が静止する日』（2008）は、地球外生命体が地球を救うため人類を滅ぼしにやって来るSF映

画であり、1951年に公開された映画『地球の静止する日』のリメイク版である。エイリアンをキアヌ・リーブスが演じている。エイリアンと共に地球に降りた巨大人型ロボットは、微小な有翅の昆虫型の生物に変化する。そしてこの昆虫型生物は大群となって飛翔し、地上のあらゆるものを驚異的な速度で溶かしていく。これらの場面は、アリやハチの大群に襲われたような恐怖を表現することに成功している。

『ビッグ・バグズ・パニック』（2009）は、宇宙からの隕石と共にやってきた昆虫型宇宙生物が人間を襲うパニック映画である。低予算で制作されB級映画の雰囲気を持つが、ホラーとコメディの要素がバランス良く入った面白い作品として楽しめる。ある日突然巨大昆虫（大きさは人間程度）が現れ、人々は繭の中に閉じ込められてしまう。繭から目覚めた主人公のグループと巨大昆虫との闘いが描かれている。登場する巨大昆虫は3種類である。クワガタムシのような顎を持つ甲虫型の歩行虫は、分泌物で人間に麻酔をかける（繭を作ったのもこの虫か?）。ハチのような飛翔虫は長距離移動でき、物音に反応してやってきて人間を背後から刺したり、連れ去ったりする。隕石の中に住む巨大な虫は、人間を餌に大量の卵を産む。これはシロアリの女王をイメージしたものだろうが、形態は巨大なムカデのような感じである（体長は8mくらいだろうか）。おそらく、歩行虫と飛翔虫は1頭の女王虫が産んだもので、分業制を持つ社会性昆虫のシステムから連想されたと考えられる。ハチのような飛翔虫に刺された人間は、しばらくすると変身し6本の昆虫の脚が生え、雑種のような奇妙な生物になる。この生物は女王虫の住む巣（隕石）まで、繭に入った人間を運ぶ役割があるらしい。主人公の青年は軟弱なダメ人間だが、次第にしっかりとしてきて最後には女王虫とその巣（隕石）を爆破する男として描かれる。各巨大昆虫のCG映像も良くできており、映画『エイリアン』シリーズのように、宇宙生物と闘うサバイバル映画としても楽しめるだろう。

『第9地区』（2010）は、南アフリカ共和国のヨハネスブルグ上空に突然と停止した巨大なUFOに乗船していたエイリアンが難民となり、地上に生活し20年経過した状態から始まる。エイリアンの居住地を強制移動する責任者となった主人公とエイリアン達の小競り合いと、主人公の巻き込まれる予想不能な出来事をこれまでのエイリアン映画とは全く違う視点で描いたSF作品である。この映画のエイ

リアンは、その形態からエビと呼ばれている。映画パンフレットには、「エイリアンは昆虫の外骨格と甲殻類の外骨格を合わせるのが基本的アイデアで、カニやザリガニのように硬い甲羅の間には筋っぽい繊細な関節がある。観る人に不快感を与えるようにデザインしている」という監督のコメントが紹介されている。存在感のあるエイリアンは昆虫型のものが多い。本映画は昆虫類の強いインパクトと負のイメージを利用したエイリアンの典型的な例である。

『僕と妻の1778の物語』(2011)は、SF作家の眉村卓が、妻のガン宣告を受け余命を知らされてから5年間、妻のために毎日小説を書いた実話をもとにした作品である。最後には妻の死が訪れる悲しい映画なのだが、若きSF作家の夫とその妻の絆を描いた夫婦の物語として不思議と暖かい余韻が残る映画である。その理由は、この夫婦の闘病生活は淡々としながらも、お互いを思いやった時間が描かれていたからである。昆虫の登場は冒頭の部分で、夫のSF作家(草薙剛)が銀行にお金を下しにくる場面である。映画のノベライズ版(半澤, 2010)からそのセリフを紹介しよう。窓口で対応した女子行員は彼の妻(竹内結子)である。夫は「火星人がいるとしたら、俗説にあるタコのような形じゃないと思うんだ」、「火星は太陽から遠いから、生命体がいるとしたら寒さと乾燥に耐えられる形だと思うんだ。どうかな?」と話しかける。妻は事務的な口調で「そうですね。たとえば硬い皮膚を持った昆虫のような生物かも知れませんね」と答える。夫は「そうか、火星人は昆虫ね」と納得し、喜んで帰宅して原稿を書く。映像で昆虫は出てこないが、地球外生命体(異生物)としてイメージされた生物が昆虫であった。夢見がちな若いSF作家とそれを暖かく支える妻の関係性がよく表現されたエピソードである。

7. その他

映画の背景やタイトルに昆虫が使われた作品や、これまでのカテゴリーに当てはまらない作品などをその他に含めた。昆虫の登場時間の短い映画が多い中、『昆虫探偵ヨシダヨシミ』は、実写で昆虫を登場させシュールな作風を持つ珍しい映画であった。

『蟲師』(2006)は、精霊でも幽霊でもない“蟲”が引き起こす不可思議な現象を解明し鎮める「蟲師」と呼ばれる主人公(オダギリジョー)の旅を描いたファンタジー映画である。原作は漆原友紀の人気コミックである。洋風のファンタジーとは異なる雰

気を持った和風のファンタジーと呼べる作品で、撮影された日本の美しい風景も魅力のひとつである。舞台は100年程前の日本、森にはまだ得体の知れない何かが存在し、現実世界に影響を及ぼしていた時代なのだろう。その得体の知れない何かを“蟲”と呼んだ。映画ではカタツムリやナマズや虹のようなかたちをしている。主人公の蟲師ギンコは、各地を回って蟲が原因で起こる病気を診断し治療をしている。中国人や日本人が感じるムシの姿はいわゆる昆虫ではない場合も多い。漢字で虫偏のつく動物はムシの仲間と考えられていたのだろう。戦国時代に編纂された日本の伝統医療である針治療の教本に『針聞書』(はりさきがき)(九州国立博物館所蔵)という書物がある。この本には人間の病気の原因となるハラノムシの特徴(図説)と治療法が記されているが、そのムシの姿は様々である(長野・東, 2007)。近年、ハラノムシはキモカワイイと人気があり、ぬいぐるみまで販売されている(長野・東, 2007: 宮ノ下, 2008)。

『ライラの冒険-黄金の羅針盤-』(2007)は、主人公の少女ライラが捕らえられた友人を助けるために旅をするファンタジー映画である。舞台は我々の世界とは似て異なるパラレルワールド。人々は“ダイモン”と呼ばれる動物の姿をした守護精霊を連れ、人生を共にしている。子供のダイモンは安定してないためその場に依じて変身する。ライラのダイモンも普通はオゴジョの姿であるが、時には昆虫のガの姿になる。ダイモンは自分自身を映す鏡であり一生のパートナーであるという設定は、このファンタジー映画の大きな特徴であり、映像の魅力となっている。イヌ科の動物以外はCGのようである。また、重要な登場人物であるコールター婦人(ニコール・キッドマン)が、ライラの偵察のために放つゼンマイ仕掛けの昆虫型ロボット(スパイフライ)が登場する。ハチをモデルにしたロボットであり、毒針を持ち刺した相手を眠らすことができる。

『幸せの1ページ』(2008)は、ジョディ・フォスター演じるベストセラー冒険小説家が、無人島に暮らす少女から助けを求められ、悪戦苦闘しながらも駆けつけるというハートフル・アドベンチャー映画である。強い女を演じることが多いジョディ・フォスターが、引きこもりで潔癖症の役を楽しそうに演じている姿が印象的である。映画の後半、小説家がやっと島へとたどり着いたあとに昆虫が登場する場面がある。島で暮らす少女が自給自足で作った料理

は、ムングマメ、ゴボウ、ゴミムシダマシ幼虫の炒め物であった。小説家はこの料理を嫌々ながら食べ、「硬いわ、噛みごたえがある、けっこういけるわ」と表現する。映像を見ると、使われたのはおそらくチャイロコメノゴミムシダマシ（コウチュウ目）の幼虫（ミールワーム）である。実際にミールワームの体表は硬いので、食べるとかなり硬いと思われる。昆虫食はサバイバル料理という印象があり、無人島での食事として使われたのだろう。

『ベンジャミン・バトン 数奇な人生』（2009）は、老人で生まれ、成長するにつれて若返り、最後は赤ちゃんで死んでいくという奇妙な体質をもった男（ブラット・ピット）の一生を描いた物語である。主人公のベンジャミンは船乗りになり様々な国を旅する。そんな旅の中で、ホテルで知り合った婦人との会話の中に昆虫が登場する。主人公が紅茶を入れるシーンで、婦人に対し「ミルクか蜂蜜は？」と聞く、婦人は「蜂蜜を少しだけ」と答える。蜂蜜の入った瓶のふたをあけると、蜂蜜の中にはハエが5匹程混入していた。「ハエが入っているけど、いいかな」「それはちょっと…」という会話が続く。ここでハエに関する会話が必要なのか？と思うが、映画に食品に対する昆虫混入が描かれた大変珍しい事例である。

『時をかける少女』（2010）は、筒井康隆原作のタイムトラベラーを扱ったSF小説の劇場版である。1983年に原田知世主演で映画化された作品（大林宣彦監督）が最も有名であるが、その後テレビドラマやリメイク映画が作られ、2006年にはアニメーション映画（細田守監督）としてもヒットした。それぞれのリメイク版は、時代背景や登場人物に変更が加えられた独立した作品になっている。本作品の昆虫登場シーンは冒頭部分の1カ所だけで、タイムトラベルする薬の効果をシャーレに入れたアリを使って実験した部分である。薬の効果はアリが消えることで確かめられ、主人公の少女はこの薬を使って過去へ旅をする。

『借りぐらしのアリエッティ』（2010）は、スタジオジブリ作品の手書きアニメーション映画である。病気で手術前の少年が祖母の古い家で過ごす夏の1週間、小人のアリエッティとの出会いと別れを描いている。映画の冒頭でアリエッティが母親のためにローリエの葉を採取してくる場面で、床下を走るアリエッティの周りで跳ねていたのはカマドウマ（バッタ目）と思われる。手書きアニメーションでこの動

きを出すのは大変だっただろう。昆虫の登場は、小人の大きさを示すために効果的に使われている。テントウムシ、ゴキブリ、アリも登場する。昆虫ではないが、アリエッティが丸くなったダンゴムシ（甲殻類）をボールのように投げ上げて遊ぶシーンがある。ジブリ映画で昆虫の存在感がある作品は、『風の谷のナウシカ』（1984）に登場するオーム（王蟲）や腐海に住むへんてこな昆虫群くらいであり案外少ない。しかし、今回のカマドウマは脇役として印象的だった。

『昆虫探偵ヨシダヨシミ』（2010）は、講談社「モーニング」「モーニングツー」誌に5年間にわたり不定期連載されてきた同名コミック（青空大地作品）の劇場版である。動物（犬、鳥、昆虫）と会話ができる昆虫専門の探偵ヨシダヨシミが主人公である。主演は芸能界屈指の昆虫マニア（特にカブトムシ、クワガタ）として知られる哀川翔である。内容は、実際の昆虫を用いた映像に言葉をしゃべらせ、浮気調査や行方不明捜索を依頼された探偵が捜査するオムニバスな物語（原作を反映）と、悪い虫が人に取り憑き引き起こす大事件を未然に防ぐというサスペンスな物語（劇場用）から構成される。調査報酬は、オオクワガタの実物（情報）提供で、探偵は昆虫ショップにクワガタを持ち込み現金化している。「お支払いは現金不要のクワガタ払い」というのは、クワガタの売買が盛んな日本ならではの設定で面白い。また、トンボの交尾についての解説や幼虫がセミ成虫に外部寄生するセミヤドリガが登場するなど、トレビアな内容も特徴である（原作を反映）。

昆虫に比べ動物の登場する映画は多い。特に犬や猫などは観客が感情移入しやすいし、見ているだけでも面白い。しかし虫はそうはいかない。昆虫を使った作品としては、シュールな作風に持って行くのがひとつの方向かも知れない。原作のコミックは、身近な状況でのシュールな雰囲気の特徴だが、本作品では劇場用としてスケールを大きくし、アクションを交えた国会議員暗殺という展開を付け加えている。コミック原作を生かし昆虫をシュールに取り上げた珍しい作品であるが、その独特な世界観に対して観客の好き嫌いが分かれる内容だろう。

『毎日かあさん』（2011）は、西原理恵子原作の同名コミックの劇場版である。主人公である漫画家の妻（小泉今日子）、アルコール依存症の夫（永瀬正敏）、そして二人の子供達の生活を描いている。子育てに関する面白いエピソードがオムニバス形式

でテンポよく展開され、家族の絆に笑って泣ける作品である。昆虫は、妻と夫が知り合ったタイでの取材と一緒にタガメを食べる場面で登場する（タイワシタガメ?）。昆虫食大国のタイならではの、印象深い思い出として回想場面に使われていた。二人ともなかなかいい食べっぷりに見えたが、本当に食べたのだろうか。それを受けて、長男が真似をして水の入ったペットボトルにチョウの成虫を入れ、シェイクして飲みそうになるのを急いで止める場面がある。この子供の発想には驚かされ、笑わされた（飲んだらマズイだろうな）。前述した『どろろ』（2007）でも、どろろ役を演じた柴咲コウが、タガメを食べるシーンがある。

8. 昆虫は偉大な脇役である

昆虫なんて登場しなくとも映画は十分に成立すると言う人もいるだろう。しかし、もしも今回対象とした映画から昆虫を取り除いたらとしたら、インパクトやスパイスの欠いた作品になることは確実である。特に、「異生物としての昆虫」や「象徴としての昆虫」に挙げられた映画では、昆虫の替わりになるものは考えにくい。それには、昆虫が持つ形態的特徴（大きさや形）や生態に対して、人がどのように感じ解釈しているかが大きく関与しているからである。

突然、大量に現れて人を脅かす正体不明な怪物の姿をイメージするとき、昆虫ほど適した存在はない。多くのモンスターやエイリアン映画には「異生物としての昆虫」の影がいつも見え隠れしている。人間の魂や死者の代弁者としてメッセージを届けるのは、飛翔できて神出鬼没な昆虫しかいない。亡くなった大切な人への思いを描いた映画には、人の心のひだに「象徴としての昆虫」が入り込んでくるのである（詳しくは、宮ノ下、2005を参照して欲しい）。

「その他」のカテゴリーに分類された映画を見ると、昆虫の登場の仕方は様々でその多様性には驚かされる。昆虫は人の文化活動のあらゆる場面に登場しているが、日常生活で私達はそのことに気づいていない。映画を文化昆虫学の視点で見ると、改めてそのことに気づかされるのである。映画での昆虫の役割は多岐にわたるが、欠かすことのできない“偉大な脇役”と呼べるだろう。

おわりに

最後に、登場昆虫が有害生物として描かれている

映画について触れておきたい。有害とは人間に不快感を与えたもの、攻撃したものと考えよう。表2の映画リストに星印（★）で示した。その多くが、「異生物としての昆虫」に含まれる作品に分類されるが、そうでない場合もみられる。個々の昆虫に注目してみると、ゴキブリは、有害生物として『ビッグ・バグズ・パニック』に登場するが、『モンスターVSエイリアン』では、宇宙からのエイリアンと闘う地球側のモンスターとして好意的に描かれている。バッタは、『キング・コング』では人を襲っているが、『バッタくん町に行く』では映画の主人公である。ハエは、『ベンジャミン・バトン 数奇な人生』では蜂蜜に混入する有害生物だが、『ナットのスペースアドベンチャー 3D』では主役である。これらの例から考えると、常に有害生物の役割を与えられる特定の分類群は存在せず、昆虫は映画によってその役割が変化することがわかる。しかし、ゴキブリ、ハエ、カは有害動物として登場する映画の方が多い傾向にあると思われる。特にゴキブリの場合、宮ノ下（2005）のリストでは6本、今回のリストでは5本の映画で登場し、そのうち有害生物として描かれたのは7本であった。

本解説は、宮ノ下（2005）の昆虫映画リストに最近の作品を補充することを目的とし、「昆虫映画事典」のようなものをイメージして記述した。筆者は、映画ファンとして、2005年から2010年の6年間で約180本の映画を劇場で鑑賞した。その中で昆虫が何らかの形で登場する映画の割合は約16%であった。多くの観客は映画の中の昆虫を意識することは滅多にないので、この数字は予想以上に高いと思われるだろう。これも知らず知らずのうちに現れる映画の昆虫の大きな特徴なのだ。

今後、昆虫主役のアニメーション映画はCG技術の普及と共に増えて行くかもしれないが、観客への感情移入が難しいという点からみると頭打ちになる可能性もある。昆虫の特徴をうまく生かした主役映画の登場を期待したい。特に、成長と共に姿を変える“変態”という現象をからめた成長物語には大きな可能性があると思われる。一方、これまでも述べてきたが、私達とは全く異なる外見と、その圧倒的な繁殖能力で大量に現れ、人間に脅威を与える悪役としての昆虫の存在感はとても大きいものだ。映画におけるその存在感はこれからも他の追随を許さないだろう。

引用文献

- 1) 半澤律子 (2010) 僕と妻の 1778 の物語. pp. 15-17. 角川文庫, 東京.
- 2) 井村君江 (1998) 妖精学入門. 190 pp, 講談社, 東京.
- 3) コックス=フォスター, D・D, ファンエンゲルストーブ (2009) 蜂群崩壊症候群 消えたミツバチの謎. 日経サイエンス 2009 年 7 月号, pp. 32-41.
- 4) Leskosky, R. J. and Berenbaum, M. R. (1988) Insects in animated films. Not all bugs are bunnies. *Bull. Entomol. Soc. Am.* 34: 55-63.
- 5) 宮ノ下明大 (2005) 映画における昆虫の役割. 家屋害虫 27: 23-34.
- 6) 宮ノ下明大 (2007) アリからチームワークを学んだ少年-映画『アント・ブリー』にみる成長物語-. 家屋害虫 29: 153-158.
- 7) 宮ノ下明大 (2008) 幼虫チョコとキモカワイイ. 家屋害虫 30: 19-21.
- 8) 長野 仁・東 昇 (2007) 戦国時代のハラノムシ『針聞書』のゆかいな病魔たち. 105 pp. 国書刊行会, 東京.
- 9) 沼田英治・初宿成彦 (2007) 都会にすむセミたち-温暖化の影響?-. pp. 110-114. 海游舎, 東京.