

資 料

映画における昆虫の役割

宮ノ下 明大

独立行政法人食品総合研究所

〒305-8642 茨城県つくば市観音台 2-1-12

Roles of Insects in the Movies

Akihiro MIYANOSHITA

National Food Research Institute

2-1-12 Kannondai, Tsukuba, Ibaraki 305-8642

1. はじめに

昆虫は私たちの生活との接点が多い生物である。他の動物のグループに比べるとはるかに親しみやすく、少し意識するだけでたくさんの昆虫と出会うことに気づく。野外ではもちろん家屋内でも同様である。その証拠に昆虫は文学、芸術、心理学、美術、宗教などと深くかかわり合いをもっており、昆虫と人間との関係を研究する「文化昆虫学」(Cultural Entomology) という学問も提唱されている(Hogue, 1987)。日本でも文化昆虫学を取り上げる機会が増えており(三橋, 2000)、これからの発展が期待される。

映画には昆虫がさまざまな形で登場してその役割を果たしている。映画の作り手が吟味を重ねて選択した映像に昆虫が登場するには理由があるに違いない。この理由を明らかにできれば人間が昆虫をどう認識しているかわかるのではないか。海外では、映画における昆虫の役割について論じた文化昆虫学の論文がある(Mertins, 1986; Leskosky and Berenbaum, 1988)が、これらは1980年代までの映画を対象としている。最近の映画について論じたものは見当たらず、当然、1990年代や2000年代については示されていない。日本では映画と昆虫について論じたものは断片的にしか見られない(梅谷, 1986; 小西,

2003; デアゴスティーニ・ジャパン, 2005)。

今回取り上げた映画は、1990年代後半から現在までに日本で劇場公開された映画(アニメ映画も含む)の中で筆者が見た作品を中心にしており、すべての映画を網羅したものではない。1990年代後半以前の映画作品でも代表的な昆虫映画については取り上げ、合計で65本の映画作品を扱った。各映画について、昆虫が映画作品全体あるいはその登場場面で、どのような役割を果たしていたかを文化昆虫学的な視点から考察し、4つのカテゴリーに整理した。また、これまで文化昆虫学的にほとんど触れられたことのない日本映画における昆虫を紹介する。

2. 映画に登場する昆虫の役割

多くの映画を見ていると、昆虫はその役割において幾つかのカテゴリーに分類できる。Mertins (1986) は、映画を①昆虫学的側面が映画の筋あるいは全体的な効果にとって重要なもの、②昆虫学の役割が映画の主目的に対して補助的なもの、③実際には関係ないが、何か昆虫学上のことに関連がありそうな題名がついたものの3種類に分類した。この論文の内容はアダムス(1995)の翻訳本「虫屋のよろこび」(平凡社)に収録されている。筆者は昆虫の役割を①主役、②象徴、③異生物、④その他の4種類のカテゴリーに整理した(表1)。このカテゴリー分けは目新しいものではないが、3番目の「異生物としての昆虫」を独立させた点が特徴である。著者はこれまでこのカテ

2004 年 10 月 19 日受付 (Received 19 October 2004)
2005 年 8 月 12 日受理 (Accepted 12 August 2005)

表 1 「映画に登場する昆虫」の役割によるカテゴリー分け

役割によるカテゴリー	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

ゴリーを2番目の「象徴としての昆虫」の中に入れていたが、人間が昆虫に対してもつイメージとして、「敵対する対象としての昆虫」はとても根強いので、独立したカテゴリーを設けた（表2）。

2-1. 主役としての昆虫：昆虫は映画スターにならないのか

Leskosky and Berenbaum (1988) は「昆虫は映画スターにはなれない」と述べている。動物映画のスターとして人気のあるイヌ、ネコ、ネズミ、ウサギ（誰もが思い浮かぶ映画アニメキャラクターがあるはず）に比べて、昆虫には感情移入しにくいのがその大きな原因であると前述の論文では指摘している。また、昆虫を主役にすると昆虫自体が小型で見栄えしない上、意図したように演技をしてくれないので本物の昆虫を使った実写はむずかしい。したがってアニメーションで昆虫を主役に抜擢しようということになる。昆虫の体をアニメーションで描く場合、体が多く節に分かれ、それに付属肢が変化した触角や脚が多数、さらに翅がつくというかなり複雑な構造を書き込む必要があり、これは大変な作業であることが想像される（ベーレンバウム, 1998）。だから残念ながら昆虫にミッキーマウスのようなスターは現れなかった。ミッキーマウスは基本的には人間と体の構造が同じなので描きやすかったと思われる。Leskosky and Berenbaum (1988) は、アニメ映画で最も成功した昆虫であるコオロギのジミニ・クリケット（ディズニー映画「ピノキオ」1940年などに登場）でさえ、その役割は補助的なものであると指摘している。しかし、どうも最近事情が変わりつつあるのではないかと筆者は思っている。その根拠となった映画作品が「バグズライフ」「アンツ」「ミクロコスモス」の3作品であり、各作品について紹介、解説する。また日

本映画の「モスラ」シリーズも昆虫主役映画として評価したい。

(1) バグズライフ：見事なCGとかわいいキャラクター

「バグズライフ」は、アニメーションで多くの名作を生んだディズニーとCG製作会社のピクサーが初めて昆虫を主役にして作ったものであり、この映画の特徴は全CG（コンピュータグラフィック）アニメーションを用いて制作したことである。以前公開されてヒットした同じCG技術を用いた映画「トイ・ストーリー」（1995）の成功により、昆虫をCGで描くという状況が生まれたと思われる。この物語はバッタに冬の食料を集めさせられていたアリたちが、その支配から開放されるために、主人公役のアリがバッタと戦う用心棒を探す旅に出るところから始まる。旅先で出会った昆虫サーカス団のメンバーを用心棒と勘違いして連れてきてしまうが、主人公のアリとサーカス団のメンバーが知恵と力を合わせバッタ軍団との戦いに勝利を収める話である。主人公はアリだが、実際にはサーカスの団員であるさまざまな昆虫たち（テントウムシ・イモムシ・ダンゴムシ・ガ・コガネムシ・カマキリ・ナナフシ・クモ）が主役と言っていいだろう。黒澤 明監督の「七人の侍」を連想させる設定である。はじめは用心棒をする気のなかったサーカス団のメンバーたちとアリたちが協力し、弱い存在でも力を結集することで強い存在に勝つという物語はわかりやすく大人から子供まで楽しめる。

この映画の魅力は優れたCG技術によるこれまでにない映像にあるが、それ以上に個々の昆虫キャラクターのかわいらしさにある。昆虫にありがちな気持ち悪いというイメージを感じさせない。昆虫の複雑な体の構造についてもうまく対処している。すべての昆虫をリアルに描いてしまう

表2 本文で紹介した映画における昆虫の役割別作品リスト（記述順）

役割	映画邦題名	発表年	昆虫名・その他
主役	バグズライフ	1998	バッタ・アリ等,
	アンツ	1998	アリ・シロアリ等,
	マイクロコスモス	1996	カ・カマキリ等
	モスラ	1961	巨大ガ
	ゴジラ VS モスラ	1992	巨大ガ
	モスラ（平成モスラ）	1996	巨大ガ
	モスラ 2	1997	巨大ガ
	モスラ 3	1998	巨大ガ
主役級	ゴジラ モスラ キングギドラ	2001	巨大ガ
	ゴジラ×モスラ×メカゴジラ	2003	巨大ガ
	ゴジラ FINAL WARS	2004	巨大ガ
象徴	パッチ・アダムス	1998	チョウ
	蟬祭りの島	1999	セミ
	ほたるの星	2004	ホタル
	ホタル	2001	ホタル
	コーリング	2003	トンボ
	天国の青い蝶	2004	モルフォチョウ
	パピヨンの贈り物	2004	ガ
	コレクター	1965	チョウ
	羊たちの沈黙	1991	ガ
	フェノミナ	1985	ハエ等
	風の谷のナウシカ	1984	昆虫型生物
	ハムナプトラ	1999	スカラベ
	ハムナプトラ 2	2001	スカラベ・サソリ
	ブロークダウン・パレス	1999	ゴキブリ
	プリンス・オブ・エジプト	1998	バッタ
	学校の怪談 4	1999	トンボ模様の浴衣
	蝶の舌	1999	チョウ
異生物	インディ・ジョーンズ 魔宮の伝説	1984	坑道内にうごめく昆虫
	害虫	2000	言葉のもつ負のイメージ
	燃える昆虫軍団	1975	ゴキブリ
	ブラッダ	2000	ゴキブリ
	ザ・ネスト	1988	ゴキブリ
	ブラックファイア	2003	スズメバチ
	モスキート	1994	巨大なカ
	フライショック	2000	ハエ
	エイリアン	1979	昆虫型宇宙人
	エイリアン 2	1986	昆虫型宇宙人
	エイリアン 3	1992	昆虫型宇宙人
	エイリアン 4	1997	昆虫型宇宙人
	スターシップ・ツルーパーズ	1997	昆虫型宇宙人
	メン・イン・ブラック	1997	ゴキブリ型宇宙人
	メン・イン・ブラック II	2002	昆虫型宇宙人
	ゴジラ VS メガロ	1973	甲虫型怪獣
	ゴジラ VS メガギラス	2000	古代トンボ怪獣
	ガメラ 2	1996	甲虫型怪獣
	ファントム	1998	大型のガ
	フィフス・エレメント	1997	昆虫型宇宙人
	タイタン AE	2000	バッタ様宇宙人
	ピット・ブラック	2000	光るウジ
	レッドプラネット	2000	発光する昆虫型生物

表2 つづき

役割	映画邦題名	発表年	昆虫名・その他
	ザ・フライ	1986	ハエ
	ザ・フライⅡ 二世誕生	1989	ハエ
	ミミック	1997	ゴキブリ・シロアリ・カマキリ
	ミミックⅡ	2002	シロアリ・カマキリ
その他	グリーンマイル	1999	ホタル
	ラブストーリー	2004	ホタル
	ヴァージン・スーサイズ	1999	ヘビトンボ
	スワロウテイル	1996	アゲハチョウ
	バタフライ・エフェクト	2005	チョウ
	八月の狂詩曲	1991	アリ
	解夏	2004	スズメバチ
	プリティ・ブライド	1999	昆虫学者の恋人
	ジュラシック・パーク	1993	琥珀に閉じ込められたカ
	となりの山田君	1999	菊につくイモムシ

と手間がかかり、リアルすぎると一部の人に不快感を与えてしまうおそれがある。バッタ軍団は、実際のバッタのように6本の脚や体表の突起までリアルに描きこまれ、悪者らしさをうまく表現している一方、主人公のアリやサーカス団のメンバーの脚はヒトのように手足として描かれ、体を単純化して丸みをもたせることで親しみのあるデザインにしている。このように同じ昆虫を描くにもイメージを明確にするために、デザインを巧みに使い分けている。アニメーションにすると技術的に手間が大変な昆虫をCGによって逆に徹底的に作り込むことで、ユニークな映像を作り出したこの作品は昆虫映画の新しい手法といえる。

さらにこの映画は細かいところまでよく気が配られている。アリの女王がペットにしている緑色の特徴のない昆虫はアブラムシという農業害虫として有名な昆虫であり、アブラムシとアリの共生という生物学的な関係がさりげなく描かれている。また、バッタ軍団を追ひ払うためにハリボテの鳥を作って脅すという方法も、バッタにとって鳥が最も恐ろしい天敵であるという生物学的背景が考慮されている。この映画は昆虫に対する正のイメージを最もよく引き出した成功例であり、「昆虫はスターになれない」という考えを見事に覆してくれた作品であった。

(2) アンツ：大物ハリウッドスターが声優に挑戦

もうひとつ思いもよらなかったアプローチで昆

虫を主役にした映画が「アンツ」である。この映画も「バグズライフ」同様に全CGで作られたアリが主人公の物語である。「バグズライフ」のかわいキャラクターデザインと対照的に「アンツ」では登場するアリの声優に複数のハリウッドスターを起用し、アリの顔、性格、体格までその声優に似せてデザインしている。主人公の働きアリにウディ・アレン、女王のアリにシャロン・ストーン、将軍のアリにジーン・ハックマン、兵隊のアリにシルベスター・スタローンという豪華な顔ぶれである。ハリウッドスターがアリに姿を変えて演技するという奇妙な目新しさがこの映画のうりであり、全体的に「バグズライフ」よりも大人向けの内容になっている。

では、なぜアリ社会が舞台なのだろうか（これは「バグズライフ」にもいえる）。アリは昆虫の中でも高度に発達した分業制をもった社会を築いており、人間の社会構造との共通性が観客をスムーズに物語へ導いてくれる。だから、映画の中で働きアリと女王アリとの身分を超えた恋愛というテーマも設定できたと考えられる（恋愛映画の王道といえるパターン）。しかし昆虫学的には女王アリと働きアリの恋愛という設定はいただけないかもしれない。なぜなら働きアリもメスだからである。また、この映画ではシロアリ対アリの戦争も描かれているが、実際にはアリとシロアリが戦うことはない。両者は共に社会性昆虫であり、人間社会の国を単位にした戦争と結びつけるのは容

易である。1頭の働きアリが「アリ社会全体」を救うという設定は、人間社会でも好まれるストーリーであると思う。

(3) ミクロコスモス：ありのままを表現した驚異的な撮影技術

昆虫の実写の難しさを克服した映画が「ミクロコスモス」というフランス映画である。人間の意のままには動いてくれない昆虫に対し筋書きどおりの動きを撮影するためには、長い時間と高い技術が要求される。この映画は構想（カメラや照明機材のデザイン、製作）に2年、撮影3年、編集6カ月が費やされた。映画はある夏の草原の一日（朝から夜まで）そして翌日の夜明けまでのそこに住むさまざまな昆虫の様子がミクロの視点で描かれている。具体的には、ハナアブ、イトトンボ、シャチホコガの幼虫、アシナガバチ、アリ、カ、ナナホシテントウ、カマキリなど、虫ではないがミズグモやカタツムリも登場する。映画のタイトルにあるように私たちの足元にはもうひとつの宇宙があることを気づかせてくれる。実際の姿がクローズアップされることで人間の視点では気づかない繊細な美しさや新しい驚きが見えるのである。映画のはじめの部分に数フレーズのナレーションがあるだけで派手な音楽やセリフはなく、実際に録音した自然の音（虫の鳴き声や飛んだときの羽音）が使われる。筆者には蚊の蛹が水面で成虫へ羽化するシーンの見事な動きが強く印象に残った。娯楽性というより芸術性が目立つ完成度の高い作品といえよう。

(4) モスラ：日本が生んだ有名な昆虫主役映画

さて、日本には世界的に有名な昆虫主役映画が存在する。それは東宝で1961年に作られた怪獣映画「モスラ」とその後のモスラシリーズである。モスラについてはむしろ海外でその特異性が注目されている(Mertins, 1986)。映画の中でモスラは捕らわれた妖精のような小美人を救いにやってくる守り神のような設定になっている。海外の人々からみれば、大きな蛾の怪獣が良いイメージで描かれるのはとても不思議なことのようにだ。梅谷(1986)はモスラの口器が吸汁口ではなく、原始的なそしゃく口であることを指摘し、昆虫学的に解説している。また、柳田(2004)は、モスラの

飛翔姿勢について、通常のチョウの羽ばたきによる胴体の上下の揺れがほとんどないことを指摘している。

モスラは明らかに鱗翅目昆虫（チョウやガの仲間）が巨大化したもので、成長に伴い劇的な体の変化が起こる。映画ではモスラは卵から孵り幼虫の姿で海を渡って日本へ上陸し、繭を作って成虫になる。モスラ映画の最も特徴的なところはそのダイナミックな変態シーンであると思う。卵から成虫への変化は大変面白くまた神秘的であり、この変態という現象を映像にしない手はない。また、映画の中でモスラの繭が作られる場所には映画のテーマが隠れているように思える。第1作「モスラ」では東京タワーに、「ゴジラ VS モスラ」では国会議事堂に、平成モスラシリーズの「モスラ」では屋久島の屋久杉に繭を形成する。幼虫が糸をはきながら繭を作るシーンは幻想的で、さらに成虫が繭から出てくるシーンは見所のひとつである。しかし、最近のモスラ映画の中では繭の形成シーンが描かれない場合があり残念である。このように、昆虫の変態を正面から描いた昆虫映画は世界的にみても日本のモスラ映画だけではないだろうか。昆虫学的にはいくつかの誤りがあるが、モスラの価値を下げるものではない。

それでは、どうして日本にモスラという世界でもまれな巨大昆虫怪獣が誕生したのか。モスラの姿は日本の伝統的な産業であった養蚕業を支えた昆虫であるカイコ（蚕）に似ているように思う。翅の斑紋をみるとカイコガ科よりもヤママユガ科に近い感じはするが、一般の人から見れば同じように見えるだろう。カイコは日本では「お蚕様」と呼ばれ大事にされ、神様として祭られている有名な昆虫である。こういった日本の養蚕の歴史がカイコをモデルにしたプラスのイメージをもった昆虫怪獣を生み出す背景になり、人々に容易に受け入れられたのではないか。

モスラの登場する映画は現在13作品あるが、平成モスラシリーズ3作品「モスラ」「モスラ2」「モスラ3」ではよりメルヘン性が強くなっているように感じられる。そして低年齢層を意識したストーリー展開になっており、大人が見ると少し物足りないかもしれない。モスラは子供のヒー

ローになった昆虫なのだ。さらに、モスラは厳密に言えば主役ではないが、主役級としてゴジラシリーズに登場している。例えば最近の作品では、「ゴジラ・モスラ・キングギドラ 大怪獣総攻撃」でゴジラから日本を守る聖獣（海の神）として描かれ、「ゴジラ×モスラ×メカゴジラ 東京 SOS」や、「ゴジラ FINAL WARS」でも存在感を示し、その人気は衰えることがない。

2-2. 象徴としての昆虫：死者からのメッセージ

昆虫は映画の中に私たちが思っている以上に脇役として登場している。昆虫そのものに意味があるというのではなく、その昆虫が何か他のことを象徴している場合が多い。昆虫が人間に与えてきたムードやイメージを観客に感じさせるための手段として昆虫は効果的に使われている。とくに、死者の魂の象徴やメッセージとして描かれることが多い。

(1) 死者と昆虫

「パッチ・アダムス」ではほんの数十秒だがチョウ（オオカバマダラ）が現れるシーンが後半にあり、短いがこのシーンは観客にある人物を思い出させるために十分な効果をあげている。それはロビン・ウィリアム演じる主人公（医者）の亡くなった恋人がチョウとなって現れたのだ。チョウは昔から死んだ人の魂を表すと言われる。また、チョウは女性というイメージを私たちはもっており、もしこのシーンがカブトムシだったらどうだろうか。たぶん恋人のイメージは浮かんでこないだろう。

「蝉祭りの島」にも同じような例が見られる。土屋久美子が演じる主人公の亡くなった恋人をイメージする昆虫として、セミ（クマゼミ）が重要な役割を果たす。ここでは恋人は男性で、チョウではなくセミにたとえられているのも面白い。映画の舞台である亡くなった男性の故郷（能古島）を訪れた主人公は、その島に伝わる「お盆には島を離れて死んだ魂がセミに姿を変えて島に戻ってくる」という言い伝えを聞かされる。彼女は夏の間その島で暮らすことで元気を取り戻していく。セミは中国やアメリカでは死者の復活した姿と考えられ、中国では死者の口にセミをかたどった石

（玉蟬）を含ませたり（梅谷，1986；盛口，1998），北米では壁画に描かれたりお祭りの際に演じる対象である（Capinera, 1995）。セミの幼虫は土中で数年間過ごし、成虫になるために地上に這い出してくる。その地中から這い出すセミの姿に人間は死者の復活をイメージした。

「はたるの星」は、東京から赴任してきた新米教師（小沢征悦）が小学生と一緒にホタルの人工飼育に取り組み、町の川にホタルを復活させるまでを描いた映画である。母親を亡くし心を閉ざしてしまった少女は、「ホタルがと飛ぶとき、一番会いたい人を連れて来てくれる」と聞き、ホタルの飼育に熱心に取り組む。最後のシーンでは飛び交うホタルの中で、少女は一番会いたかった母親に会えるのである。ホタルは死んだ人の魂の象徴であった。

「ホタル」では特攻隊で亡くなった男性がホタルになって戻って来るシーンがある。ここでも昆虫（ホタル）は死んだ人の魂の象徴である。

「コーリング」は原題が Dragonfly であり、主人公の医師（ケビン・コスナー）が事故死した妻からのメッセージに導かれて、その意味を解き明かす物語である。トンボは妻からのメッセージの象徴あるいは妻の魂の象徴としてこの映画に頻繁に登場する。亡くなった妻はトンボ好きで、トンボグッズ（文鎮・玩具・置物）を集めていた女性という設定も珍しい。

(2) 象徴と昆虫

「天国の青い蝶」では、脳腫瘍で余命わずかと宣告された10歳の子供が、憧れの青く輝くモルフォチョウを採るために昆虫学者と採集に出かける。熱帯雨林の中でチョウを追いかけるうちに、少年の腫瘍は消えて奇跡的に回復するという実話に基づいた作品である。チョウは少年にとって希望であり命の象徴として描かれている。

「パピヨンの贈り物」（フランス映画）では、少女とチョウ収集家の老人がイザベラと呼ばれる美しい蛾（イザベラミズアオ）を探しに山へ向かう。イザベラは、老人にとっては亡くなった息子と採集を約束した蛾であり、少女にとっては母親と同じ名前をもつ蛾である。この蛾は、老人の息子との約束や少女の母親を象徴するものとして登場す

る。最後には、老人は息子との約束を果たし、少女は母親との関係を深めていく。この蛾は日本に分布するオオミズアオという蛾の近縁種である。

「コレクター」は1965年に公開された古い映画であるが、有名な昆虫映画なので取り上げておこう。この映画の中で、チョウを採集するのが趣味であった銀行員が、ずっとあこがれていた女子学生を誘拐・監禁する。主人公の青年にとって、女子学生を誘拐し監禁することは、チョウを採集してコレクションすることの延長にあるもので、チョウは少女を象徴していると考えられる。

「羊たちの沈黙」では、昆虫（メンガタスズメという蛾）は連続殺人事件の犯人像を解き明かす大きなヒントになっている。犯人は太めの若い女性のみを殺害し、その皮膚を剥ぐという異常行為を繰り返していた。その死体の口の中から蛾のさなぎが発見された。この事実についてアンソニー・ホプキンス演じる獄中のレクター博士（人肉を食べる異常性格者でありながら優秀な精神科医）はジョディ・フォスター演じる女性FBI捜査官のクラリスに対し、犯人は変身願望者、すなわち女性になりたい男性（性転換願望者）であると推理し告げている。死者の口から見つかった蛾のさなぎは、醜い幼虫から変態して美しい蛾になるという変身願望のあらわれであると言う。この場面では昆虫が変態して見事に姿を変えるというイメージが使われている。

「フェノミナ」（イタリア映画）では、昆虫と交信できる特殊能力をもつ少女が主人公であり、虫の助けを借りて猟奇殺人の犯人を探すなかで、少女の身にも危険が迫るというホラーとファンタジーが混合した不思議な映画である。この作品でのハエのウジの存在感は圧倒的である。このウジは腐肉を食べて発育するセンチクバエの仲間と思われる。猟奇殺人の犯人は死体を保管していると推測され、人間の死体にわくウジが犯人の手がかりとして頻繁に登場する（犯人の手袋に付着していたり、犯人の住む家で見つかる）。撮影に使われたウジは、ハエ目幼虫の形態的特徴を示しており本物である。ただし、映像からイエバエなのかセンチクバエの仲間なのかを判断するのはむずかしい。この作品の後半で、死体が腐乱しウジが

大量に発生したプールの中に少女が落ちてしまうシーンは強烈である。少女（ジェニファー・コネリー）の体当たりの演技は素晴らしい。

「風の谷のナウシカ」では昆虫がモデルと思われる王蟲（オーム）という巨大な昆虫型生物（外見はダンゴムシのようでもある）が重要なキャラクターとして登場する。このオームは人間の住めなくなった森を守る守護神のような役目を果たしている。オームを地球環境の代表者と考えれば、この映画は人間とオームとの共生を描くことで、人間と地球との共生をテーマとしていると解釈できる。主人公の風の谷に住む少女ナウシカはオームと心を通わせる不思議な能力をもち、オームは敵としてよりも対話の相手として描かれている。この点はモスラと共通するものが感じられ、日本人が作る昆虫映画の特徴なのかもしれない。

「ハムナプトラ」はエジプトを舞台にした冒険活劇である。古代エジプトの高僧でありながら邪悪な心をもった魔術師が罰を受け生き埋めにされミイラとなった。このミイラが探検隊の手で復活の引き金がかかれ、現代に肉食性スカラベとともに復活を始める。この復活を阻止しようとするブレンダン・フレイザー演じる冒険家が主人公である。ミイラは意のままにスカラベを動かし人間を襲う。スカラベは甲虫の仲間である糞虫と呼ばれるグループに属し、古代エジプトでは復活の神として信仰されていた（小西, 1985; 奥本, 1993）。ミイラは死者の復活を願って作られたものであり、スカラベとミイラには復活というイメージが共通して存在し関係が深い。乾燥したミイラにしたいに肉が再生され人間の姿に戻っていくシーンは、CGを駆使した見所の部分であるが、体の中にごめくたくさんのスカラベは少し気持ち悪い。続編「ハムナプトラ2」では、スカラベに代わり大量のサソリが使われた。

「プリンス・オブ・エジプト」は旧約聖書のノアの物語を描いたアニメーション映画である。この中にはエジプトに対する神の災いとしてバッタの大群が押し寄せるシーンがあり、バッタの大群は神の怒りの象徴と考えられる。アフリカや日本では、今でも時としてもバッタが大発生し植物を食い荒らして壊滅させることが知られている。

「ブロークダウン・パレス」は2人組の女子高校生のタイへの卒業旅行が一転し、麻薬密輸の運び屋として無実の罪で逮捕・投獄される話である。この映画ではちょっとしたシーンに（気をつけてないとわからない）ゴキブリが現れ、不安なムードを作り出している。また、投獄中、主人公の耳の中にゴキブリが入り込み、精神的に不安定になるシーンは印象的である。

「学校の怪談4」は日本のお盆を描いた和製ホラーであり、何か懐かしさを感じる作品である。この中で東京から来た兄妹をあずかった原田美恵子演じる旅館のおかみさんが、みんなと燈籠流しに行く場面がある。彼女が着ている藍色の浴衣には白いトンボが模様として描かれている。日本ではトンボは昔から勝虫（カチムシ）と呼ばれ縁起のよい虫として扱われ、また戦国武将の兜の飾りとして使われていた（奥本，1993；笠井，1997）。これらが日本の浴衣の絵柄としてトンボが採用された理由であろう。毎年花火大会の時期になると浴衣がたくさん商品として並び、トンボの絵柄の浴衣を見ることができが、若い女性にはあまり人気がないようである。

「蝶の舌」は、主人公の少年（8歳）が、大好きな先生に出会い自然の不思議に触れながら成長していく姿を、そして先生との悲劇的な別れを描いたスペイン映画である。この映画の中で「蝶には舌があってそれは渦巻きのようにまかされている」ことを少年は先生から初めて聞いてとても驚く。少年が抱く昆虫や鳥に対する素直な感動が描かれている作品である。ラストシーンで少年が叫ぶ「蝶の舌」という言葉は、不穏な空気の中（スペイン内乱）で失われつつある「自由」の象徴だったのではないか。

2-3. 異生物としての昆虫：負のイメージメーカー

昆虫に対して恐れ、不快、不可思議というイメージを多くの人々がもっている。その理由のひとつは主役としての昆虫の部分で触れたが、昆虫が人間と生物学的にかなり遠縁なグループ（見た目も内部構造も）であるために、私たちが昆虫に感情移入しにくい点にある。何を考えているかわ

からない昆虫は、不安・不快なイメージを与えるので簡単に悪いムードを演出でき、映画の中では負のイメージメーカーといえる。映画で登場する人間の敵やエイリアン、怪物に昆虫をモデルとする場合が多いのも、私たちとは違う存在であることを効果的に示すためと思われる。

(1) 負のイメージと昆虫

「インディ・ジョーンズ 魔宮の伝説」では、ハリソン・フォード演じる考古学者のインディアナ・ジョーンズが坑道内をトロッコで逃げる際、大量の昆虫に遭遇するシーンがあり、恐怖や不安感をかり立てている。

「害虫」は、思春期の少女（宮崎あおい主演）の危うさを描いた作品だが、内容からこの映画タイトルを連想するのは難しい。監督はタイトルに対するコメントの中で、「インパクトがあると思った」「害虫という言葉自体がもつ悪意を通して、少女と世間が向き合ってしまう不幸を込めました」と述べている。害虫という言葉はインパクトをもつマイナスのイメージとして使われている。

(2) 昆虫とパニック映画

ゴキブリ

映画の中の昆虫を見ると、ゴキブリが多いのは、人間との接点が多い種は映画の題材にもなりやすいからであろう。特にゴキブリは嫌いな虫として挙げれることが多く、もし映画制作者が昆虫を使ってパニック映画を作ろうとすれば、使われる可能性が最も高いと思われる。イリノイ大学の研究者メイ・ベーレンバウムは、毎年「昆虫恐怖映画祭」を開催し、さまざまな映画の場面を使って人々の昆虫に対する関心を高め、誤った通念を正そうと努めている。それらの映画に最も頻繁に登場する昆虫はゴキブリである（アンジェ，1998）。本文で紹介した「ブロークダウン・パレス」「メン・イン・ブラック」「ミミック」の中にゴキブリが登場する。また、「燃える昆虫軍団」「ブラック」「ザ・ネスト」（いずれもアメリカ映画）を挙げることができ、これらは大量のゴキブリを用いたパニック映画である。アメリカのテレビシリーズ「X-ファイル」のサードシーズンには、ゴキブリの大発生を描いた作品（邦題「害

虫」)があり、ゴキブリによる人間の典型的なパニック状態が非常によく表現されている。

ハチ・カ・ハエ

日本では劇場公開されなかったが、現在、DVDやビデオをレンタルして見ることができる昆虫パニック映画がある。例えば、「ブラックファイア」ではスズメバチ、「モスキート」では巨大なカ、「フライショック」ではハエが人間を襲っている。

(3) 宇宙人と昆虫

「エイリアン」シリーズ(4作品)に登場する宇宙生物エイリアンは、形態的に幼生は甲殻類や昆虫類の姿に似ており、生態的には変態する点や寄主(人間)に捕食寄生する点から寄生蜂のような昆虫を連想させる。これらの特徴に気味悪さを感じる人は多いだろう。

「スターシップ・ツルーパーズ」は全く意思の通じない昆虫型エイリアンと地球連邦政府軍との宇宙戦争を描いたSF映画である。この映画の視覚担当者はインタビューに答えて、「昆虫を嫌う人は大変多いので敵に対する感情を表現するには最適の素材」(映画プログラムより引用)と述べており、製作者側が意図的に昆虫を使ったことがわかる。このような考えは、昆虫を人間の敵として用いる映画の典型的なパターンである。この映画の見所は大きい昆虫型エイリアンとの迫力ある戦闘シーンにあり、具体的にはウォリアーバグと呼ばれるカマキリを連想させる異生物や、ホッパーバグというバッタを連想させる異生物が登場する。

「メン・イン・ブラック」は、地球に侵入してきたゴキブリ型宇宙人と2人組の宇宙人ハンター(トミー・リー・ジョーンズとウィル・スミス)との戦いを描いている。もちろん軟体動物系宇宙人も多数出演する。ワームと呼ばれる昆虫型宇宙人は続編の「メン・イン・ブラックⅡ」にも登場している。

(4) 昆虫型怪獣

日本が得意とする巨大怪獣映画、「ゴジラ」や「ガメラ」の対決シリーズにおいても対決相手が昆虫型怪獣の作品がある。「ゴジラ VS メガロ」ではメガロはカブトムシのような甲虫をモデルにしており、「ゴジラ VS メガギラス」では古代の巨大

トンボがメガギラスとして怪獣化している。「ガメラ2」では巨大なレギオンという宇宙怪獣が産み出す群体レギオンと呼ばれる異生物は明らかに甲虫をイメージしたものである。これら昆虫型怪獣も主役怪獣との異質性が強調されているのかもしれない。

(5) 異生物としての昆虫

敵として描かれなくとも、異生物として昆虫型生物が登場する映画は多い。「ファントム」では巨大な蛾、「フィフス・エレメント」では昆虫型宇宙人、「タイタンAE」ではバッタのような宇宙人、「ピット・ブラック」では地球外惑星に生息する発光イモムシ(ウジかも)、「レッドプラネット」でも火星に生息する昆虫型生物などが挙げられる。これらの映画の場合、昆虫がストーリーに大きく関係することはないが、異生物のムードを漂わせるために役立っている。

(6) 遺伝子組換えと昆虫

遺伝子組換えを素材にした昆虫映画も出てきた。遺伝子が操作された昆虫型生物が登場する映画に、「ザ・フライ」や「ミミック」がある。この2作品は昆虫の特徴をうまく描いた見応えのある作品であり、それぞれ続編も作られている。

「ザ・フライ」では、ハエと人間の遺伝子が融合されてしまった天才科学者の悲劇が描かれている。この映画では人間の体がハエの体に変化していく様子が見所であり、ハエの生態をよく調べて作られていることがわかる。続編「ザ・フライⅡ 二世誕生」では、前作のハエ人間の息子が成長し、親から受け継いだと思われる遺伝子によって、昆虫型の怪物になる過程を描いている。

「ミミック」では、謎の伝染病を媒介する昆虫としてゴキブリが登場し、それを絶滅させるために科学者は遺伝子操作でカマキリとシロアリの遺伝子を混ぜた捕食性天敵昆虫を作り出す。この昆虫の遺伝子には自殺遺伝子が組み込まれており半年以内に全滅するはずだったのだが、なぜか生き残り3年後には人間の姿に擬態した昆虫型生物に進化して人間を襲う。遺伝子組換えで昆虫を作った女性昆虫学者と進化した昆虫型生物との戦いが描かれた作品である。しかし、わずか3年の短期間で進化し人間に擬態したというのはかなり無理

があるように思える。

映画において昆虫を退治するために使われる方法は、そのほとんどが燃やす（爆破も含める）という手段である。殺虫剤が使われることもあるが、失敗するケースが多い。なぜ燃やすのが主流なのだろうか。おそらく燃えるあるいは爆発炎上シーンは、パニック映画にとってヴィジュアル的に魅力的なのであろう。しかし、いつも炎上ではワンパターンであり、別の退治手段があってもいいのではと思う。「ミミック」は伝染病を媒介するゴキブリの退治に、遺伝子組み換えした天敵昆虫を導入し、生物学的防除を行った点でユニークであり、応用昆虫学的に高く評価できる作品である。しかも、この天敵を用いた防除は見事に媒介昆虫（ゴキブリ）を減らし、病気の流行を抑えた成功例なのである。映画の中で、ゴキブリは殺虫剤が効かないので天敵を使ったと女性昆虫学者は言っていたが、殺虫剤抵抗性のゴキブリだったのだろうか。この作品においても、人間に擬態した昆虫型生物はラストシーンでガス爆発により退治されており、お決まりのパターンに落ち着いてしまった。続編にあたる「ミミックⅡ」では、前編の生き残りがいたようで、擬態がさらに進化した昆虫型生物が登場する。

2-4. その他：背景・タイトル・昆虫学者と映画

これまでのカテゴリーに当てはまらない作品や、映画の背景やタイトルに昆虫が使われる作品をその他として扱うことにした。内容的にはまとものないグループになってしまうが、この中から将来独立したカテゴリーに昇格する項目があるかもしれない。

(1) 映画の背景やタイトルに昆虫が使われた作品

背景

今回詳しく取り上げないが、映画の背景に昆虫が使われた作品はたくさんあり、全部は把握しきれない。例えば「グリーンマイル」や「ラブストーリー」（韓国映画）には、発光したホタルの飛翔が背景として登場し、美しい印象的な場面を演出している。

タイトル

「ヴァージン・スーサイズ」は、映画の日本語タイトルや原作本のタイトルに「ヘビトンボの季節に自殺した五人姉妹」というフレーズが使われており、映画のタイトルにだけ昆虫が使われたケースである。この作品では「ヘビトンボ」というせりふや昆虫の映像が使われている場面はないが、原作本にはヘビトンボの記述がある。ヘビトンボという薄気味悪いイメージを少女の自殺のイメージに重ねたのだろう。

「スワロウテイル」（岩井俊二監督）も、タイトルに昆虫が使われた作品であり、登場人物の少女にアゲハという名前を使っている。

「バタフライ・エフェクト」はタイトルにチョウが使われているが、バタフライ・エフェクト（バタフライ効果）とは、「ある場所でチョウが羽ばたくと、地球の反対側で竜巻が起こる」、すなわち初期条件のわずかな違いが将来の結果に大きな差を生み出すという意味のカオス理論の用語である。主人公の青年は特殊な方法により過去へ戻り、現在を好ましい状況に変えようとするが、思うようにはいかず何度も戻ることになる。過去を少し変えることで、未来を大きく変えようというこの行為がタイトルに対応しているのだろう。映画にチョウの出番はないが、映画のパンフレットでは頻繁にチョウが使われており、チョウの飛翔は現在から過去へと時間を移動する行為を表しているのだろう。

(2) 昆虫学者が演技指導した作品

昆虫に演技させることはかなり難しいが、フェロモンを用いるとある程度決まった行動をとらせることが可能である。具体的には、性フェロモンや集合フェロモンを使えば、決まった種類の昆虫を集めることができるし、道しるべフェロモンや警戒フェロモンで自由に移動させることができる。ただし、こういったフェロモンが物質としてはっきりと同定されている昆虫でしか使えない。

「八月の狂詩曲」（黒澤 明監督）では、地面からバラの茎を登り花までアリが行列を作って歩く場面がある。このアリの演技は、アリの道しるべフェロモンを地面から花まで塗って人為的に行列を作ったものである。実際にアリ（クロクサアリ）

の行列を指導した京都工芸繊維大学の山岡亮平教授は、アリをうまく歩かせるための多くの試行錯誤を必要とした(山岡, 1995). 応用昆虫学者(化学生態学)の協力がなければこのシーンは実現しなかっただろう.

「解夏」では、病気で視力が衰えていく主人公が、悪夢の中でスズメバチに襲われそうになる場面がある. この撮影にも玉川大学の小野正人助教授が協力し、警戒フェロモンを使って巣の中から次々と出てくるスズメバチの行動を演出している.

(3) 昆虫学者の登場する作品

映画に登場する昆虫学者は、通常、現実離れしているとか、変わり者とか、精神病者、あるいは少なくとも無能で間抜けな人間として表されてきた(アダムス, 1995). 象徴としての昆虫のなかで紹介した「コレクター」という映画がある. 女子学生を誘拐・監禁した主人公である銀行員(昆虫学者ではない)の行動から、チョウを採集する人=変質者という誤った印象を多くの観客に与えることになった作品である. この影響だろうか、変質者の趣味が昆虫の収集というパターンが、日本のテレビドラマにも見られるようになった. しかし、最近の映画に登場する昆虫学者は、かなりまともになったと筆者は思っている.

「プリティ・ブライド」は結婚式のキャンセルを繰り返す女性(ジュリア・ロバーツ主演)のラブ・コメディである. この中では主人公が昔別れた恋人のひとりとして、イナゴの繁殖を研究している「昆虫学者」が登場する. いろんな相手と付き合ったことを示すために、昆虫学者という一風変わった登場人物が必要だったのだろうか. その他にも、すでに紹介したが、「ミミック」には、勇敢に戦う女性昆虫学者、「天国の青い蝶」には、少年をチョウ採集に案内する中年男性の昆虫学者が登場している. また、「ブラックファイア」で登場する男性の昆虫学者はなかなかの二枚目である. これらの昆虫学者は、少し変わっているかもしれないが、普通の人である. 映画の怪獣や宇宙人には昆虫型生物が多いのだから、昆虫学者が主役の映画がもっとあっていいと思う. 昆虫学者のイメージが良い方に変わることを期待したい.

(4) 昆虫が映画に補助的な役割をもつ作品

「ジュラシック・パーク」は、今回のカテゴリー分けではその他に分類することになるが、Mertins (1986) による3種類のカテゴリーを当てはめれば、「昆虫学の役割が映画の主目的に対して補助的なもの」に分類される映画だろう. この映画には、恐竜を現代に復活させる方法の一部として、琥珀の中に閉じ込められた恐竜を吸血した蚊から、恐竜の血液のDNAを抽出することが紹介されている. 琥珀の中の蚊は、この映画の恐竜復活の技術的な面に説得力をもたせる効果があった. 実際に琥珀中の昆虫からDNAを抽出した例も知られているが、恐竜を復活させるのは難しいだろう.

「となりの山田君」(スタジオジブリ作品)は、山田家のちょっとした出来事をほのぼのと描いたアニメ映画である. この作品の冒頭のシーンで、山田家のおばあさんが大輪の菊を育てるシーンにイモムシが登場している. ほんの数秒程度であるが、おばあさんのいじわるな性格を示すためイモムシは重要な役割を果たしている.

3. おわりに

昆虫と人間は昔から密接な関係にあったと思われる. 霊長類に昆虫食が見られることや世界中の国々に昆虫食文化が分布することから、おそらく狩猟採集時代の古代の人間にとって昆虫は重要な食料(蛋白源)であったのだろう(三橋, 1997). また、作物を栽培し収穫物を貯蔵するようになると、畑や水田や貯蔵場所で害虫を防除する必要が生じ、昆虫は人間の敵になった. しかし、子供たちにとって昆虫はいつの時代もヒーローである. このように昆虫に対する人間のイメージには良いものと悪いものがあり、非常に両義的である. 昆虫と人間の長い歴史が昆虫に対するイメージの背景となり、人間が作り出す映画という映像文化の中にもこの両義性が反映されている.

ハリウッド映画制作者の昆虫コンサルタント(スティーブン・クッチャー)は、すべての長編映画の25%から35%は、たとえそれが壁にかかっている1枚の絵、あるいは偶然かわされた会話の一言にすぎないほど小さなものであっても、映画

の中に何らかの昆虫学上のかかわりをもっているとしている（アダムス，1995）。本文で取り上げた作品以外にも，昆虫が登場する映画はたくさんあることを付け加えておきたい。今後も昆虫は映画の中でその役割を果たしていくであろう。

引用文献

- アダムス，ジーン編，1995. 虫屋のよろこび（小西正泰監訳）. 347pp. 平凡社，東京.
- アンジェ，ナタリー，1998. 嫌われ者ほど美しい. ゴキブリから寄生虫まで（相原真理子訳）. 302pp. 草思社，東京.
- ベーレンバウム，メイ．R., 1998. 昆虫大全（小西正泰監訳）. 436pp. 白揚社，東京.
- Capinera, J. L., 1995. Humpbacked flute player and other entomorphs from the American southwest. *Am. Entomologist* **41**: 83～88.
- デアゴスティーニ・ジャパン，2005. 映画に登場した虫たち. 世界の昆虫 DATA BOOK6 号.
- Houge, C. L., 1987. Cultural Entomology. *Ann. Rev. Entomol.* **32**: 181～199.

- 笠井昌昭，1997. 虫と日本文化. 171pp. 大朽社，東京.
- 小西正泰，1985. 虫のはなしⅢ（梅谷献二編著）. 237pp. 技報堂出版，東京.
- 小西正泰，2003. 5. 文化昆虫学 美術・その他. 昆虫学大事典（三橋淳総編集）: 1111 朝倉書店，東京.
- Leskosky, R. J. & Berenbaum, M. R., 1988. Insects in animated films. Not all bugs are bunnies. *Bull. Entomol. Soc. Am.* **34**: 55～63.
- Mertins, J. W., 1986. Arthropods on the screen. *Bull. Entomol. Soc. Am.* **32**: 85～90.
- 三橋 淳，1997. 虫を食べる人びと. 298pp. 平凡社，東京.
- 三橋 淳，2000. 文化昆虫学とは何か. 遺伝 54 (2): 14～15.
- 盛口 満，1998. ぼくらの昆虫記. 222pp. 講談社，東京.
- 奥本大三郎，1993. 虫の文学誌 NHK 人間大学テキスト. 147pp. 日本放送出版協会，東京.
- 梅谷献二，1986. 虫の民俗誌. 251pp. 築地書館，東京.
- 柳田理科雄，2004. ゴジラ VS 柳田理科雄. 180pp. メディアファクトリー，東京.
- 山岡亮平，1995. アリはなぜ一列に歩くか. 194pp. 大修館書店，東京.