

特撮ヒーロー番組スーパー戦隊シリーズにおけるアクションシーンの変容

1975年-2011年 - 名乗りと殺陣に着目して-

0910689D 前垣有希

キーワード：スーパー戦隊シリーズ、殺陣、名乗り

【研究の動機】

武家文化の誕生以降、戦、すなわち斬り合いや手合わせは日本人の身体運動であり、日本を象徴する文化の1つであった。それらは、剣術、剣道のように、術、道として昇華されたものとは異なる、実戦での運動であった。その動きを現在に伝承していると考え得るのが殺陣である。殺陣は、現代の様々な演芸の中に見ることができるが、興味深いことに、子ども向けテレビ番組「スーパー戦隊シリーズ」のアクションシーンにも、1975年の作成当初から取り込まれていた。以降、30年以上にわたり、殺陣と名乗りをアクションシーンに含む同シリーズの新作が生まみ出されている。筆者は、このスーパー戦隊シリーズのアクションシーンの変容の中に、伝統的な身体運動文化の継承のあり方を辿ることができるのではないかと考えた。

【研究の目的及び意義】

本研究では、スーパー戦隊シリーズにおけるアクションシーンの変容を跡付けることにより、伝統的な身体運動文化の継承について検討することを目的とする。

本研究の意義は、以下の2点にあると考える。

1) 西洋のアクションとは異なる、日本固有の殺陣という身体運動に着目することにより、自国の文化伝承について再考する契機となる。

2) 時代劇におけるチャンバラではなく、より広義にアクションシーンという観点から検討することにより、海外からの影響も含む、多様な自国の文化変容について考察が可能となる。

【先行研究の検討】

先行研究は、「殺陣史」と「戦隊史」に分け

て検討を行った。「殺陣史」については、小川順子の論文及び著書から、日本の伝統芸能に始まる殺陣の形成について知ることが可能である。小川は、これまでに多くの芸能史や日本映画史が語られてきたが、「殺陣」のみに厳密に言及しているものは見当たらないと指摘している。

次に、「戦隊史」については、特撮作品に関連する書籍、雑誌から遡ることができる。これらの参考文献においては、1つの作品ごとであればアクションシーンの形成について言及されているものも多い。しかし、スーパー戦隊シリーズにおける作品ごとのアクションシーンの違いや、その変容を編年的に辿った史料もしくは先行研究等は見られない。以上から、「スーパー戦隊シリーズのアクションシーンの変容」に着目した先行研究はないと考えられる。

【研究の課題と方法】

先行研究の現状を踏まえ、本研究の課題を以下の2点に設定する。1) スーパー戦隊シリーズにおけるアクションシーンの誕生の背景。2) スーパー戦隊シリーズにおける殺陣の変容。

上記2点を、映像史料及び文献史料を用いて明らかにする。アクションシーン作成担当組織の変化に基づく時期区分を採用する。

【本論】

本論は5章構成であり、第1章ではスーパー戦隊シリーズにおけるアクションシーン誕生の背景を、第2章から第5章では時期区分別に、作品の特徴や殺陣及び名乗りの変容を解明する。

〈第1章 スーパー戦隊シリーズにおけるアクションシーン誕生の背景〉

日本では、伝統芸能である能楽においてすで

に格闘の演技が誕生しており、これを起源として「殺陣」という言葉が誕生し、動作の発展が行われてきた。そこから、時代劇の斜陽化などを背景に時代劇専門の技斗集団である大野剣友会が剣戟の呼吸を用いた特撮ヒーローアクションを編み出し、さらに JAC によるアクロバティックでスピーディな殺陣が加わってスーパー戦隊シリーズのアクションシーンにおける基本フォーマットが形成された。

〈第2章から第5章 各時期区分における殺陣と名乗りの変容〉

第2章では、スーパー戦隊シリーズのアクションシーンにおける基本フォーマットの形成について、制作初期にスーツアクターを担当した上記の2組織のアクションの違いに着目しつつ、どのような経緯で集団のヒーローが織り成すアクションシーンを生み出したのかを検討した。スーパー戦隊シリーズ誕生以前の特撮ヒーロー作品から踏襲された、人間離れしたヒーローを演出するためのトランポリンアクション、歌舞伎を参考に誕生した名乗り、集団ヒーローの殺陣において各戦士の個性を主張する特徴的なアクション、複数対複数での殺陣、5人全員が揃うことによって発動することのできる最終必殺技など、アクションシーンを形成する多くの要素が大野剣友会によって生み出された。アクション担当スタッフの変更により本シリーズに携わることとなった JAC も上記の大枠を踏襲したことで、殺陣にスピード感が加わりながらもこの基本フォーマットが定着したと考えられる。

第3章では、各戦士に基本武器が装備されたことによって基本フォーマット中の「各戦士の個性を主張する特徴的なアクション」に変容が起こった点について着目した。基本フォーマットにおいては、変身前のキャラクターを活かした殺陣が構成されていた。しかし、基本武器を装備することにより全員が同じ剣殺陣及びガンアクションを行うシーンが生まれたことにより個性を主張したアクションの割合が減少しシンクロ的アクションの割合が増加した。また、「5

人が揃うことによって発動することのできる最終必殺技」も、アイテム充実の影響を受け、その攻撃動作がボディアクションからポージングへと変化した。上記を除いた基本フォーマットはアクションシーン中に用いられる割合に少しの変化を見せながらも踏襲された。

第4章においては、「各戦士の個性を主張する特徴的なアクション」に映像効果による攻撃の表現が加わったことにより起こったアクションシーンの変容に着目し検討を行った。最終必殺技がポージングへと変容したことと同様に、個人の殺陣にもポージングにより攻撃を発動させる手法が取り入れられた。これにより殺陣を構成するバリエーションが加わり、アクションシーンに新たな変容が見られたのである。また、本章では名乗りにも新たな形式が誕生し、作品によって名乗り方は様々なものであるが、どの作品においても名乗りの存在は踏襲され、トランポリンアクションや複数対複数での殺陣及び全員での必殺技も、引き続きアクションシーンに取り入れられている。

第5章の時期区分についての検討においては、前章までのように新たな構成が誕生するなどの変容は見られず、おおむね第4章のアクションシーンを踏襲している。章タイトルに表されているように、本時期区分までに生み出されてきた殺陣を構成する手法を作品のテーマに合わせて用いていた時期であると考えられたのである。

【結論】

スーパー戦隊シリーズのアクションシーンには、団結というシリーズ全体のテーマを主張するアクションシーン及び日本固有の文化である「名乗り」が形式の変容を見せながらも継承されていた。また伝統芸能から生まれた「殺陣」についても、時代背景と呼応しつつその構成要素を変化させながら、アクションシーンに多様に組み込まれてきた。よってスーパー戦隊シリーズのアクションシーンは、殺陣、名乗りなど伝統的な身体運動文化を継承し、現代に伝える媒体であると言える。(指導教員 秋元 忍)