

幻影と現実

ヴェルナー・ヘルツォーク『ノスフェラトゥ』における断絶の継承

荒 井 泰

戦後ドイツの映画監督ヴェルナー・ヘルツォークは1979年、ドイツ表現主義映画を代表する作品のひとつ、フリードリヒ・ヴィルヘルム・ムルナウ『ノスフェラトゥ（Nosferatu）』（1922年）をリメイクした。¹もちろん両者は別作品なのだから、それらの間には、場面構成やサウンドトラックなどの演出における相違や、製作年代に応じた技術的制約の違い——サイレント／トーキーとモノクロ／カラーなど——がある。だが、オリジナル版のストーリーの大半を忠実になぞっているヘルツォーク版を、オマージュを孕んだ一種のコピーと見みなせなくはない。フィクション映画とノンフィクション映画のどちらにおいても独自の作品を撮りつづけているヘルツォークは、どうしてこのようなりメイク作品を撮ったのだろう。

実は、ヘルツォークは『ノスフェラトゥ』もまたオリジナルな姿勢でもって作りあげている。それを理解するためには、彼の他の作品を参照しながらこの作品を見直す必要がある。以下では、とりわけ『ノスフェラトゥ』内の幻影的な風景描写と古典絵画の関係に着目することによって、この映画のあらたな層を浮かび上がらせてみたい。さらにそのプロセスの延長線上で、彼の作品をドイツ・ロマン主義的とする見方の妥当性が検討される。というのも、『ノスフェラトゥ』に限らず、いくつもの作品内にドイツ・ロマン主義に属するとされる小説や絵画からの影響がみとめられるために、ヘルツォーク映画はしばしば「ドイツ・ロマン主義的」と形容される。当たり前だが、ドイツ・ロマン主義に分類される芸術作品を引用したからといって、その作品が「ドイツ・ロマン主義」になるわけではない。そうした引用と合わせて、諸作品に通底する狂気や陶酔という非合理的テーマがこうした呼称に結びつけられている。このカテゴライズは一面的には妥当かもしれないのだが、とりわけ『ノスフェラトゥ』においては、そのような分類そのものを観客たちに惹起する創作上の戦略をしっかりと捉えなければならない。

幻影的映像と古典絵画

ヘルツォーク版『ノスフェラトゥ』における絵画の引用という点については、まず、ムルナウのオリジナル版との関係を見無視するわけにはいかない。ムルナウは1905年から

1) ムルナウ版とヘルツォーク版では副題が異なっている。前者の副題が「恐怖の交響曲（Eine Symphonie des Grauens）」であるのに対して、後者のそれは「夜の幻（Phantom der Nacht）」である。

1910年にかけてベルリン大学（現ベルリン・フンボルト大学）に在籍し文献学を学び、その時期にフランツ・マルクやマックス・ラインハルトらと親交を持った。その後はハイデルベルク大学で美術史と文学を学んだ。ハイデルベルク大学ではハインリヒ・ヴェルフリン——彼はムルナウの在籍期間を含む1901年から1912年までベルリン大学の美術史学の主任を務めていた——を信奉するカール・ノイマンから美術史に関する指導を受けた。² こうしたムルナウの美術史への関心が、自身の映画に絵画を取り込む背景にある。たとえば『ノスフェラトゥ』においては、冒頭の教会シーンがルートヴィヒ・キルヒナーの表現主義絵画『ハレの赤い塔』（1915年）に、海岸の風景描写がカスパー・ダーヴィト・フリードリヒ『海辺の修道者』（1809年）に類似しているなどといった指摘がなされている。³

ヘルツォーク版『ノスフェラトゥ』の映像においても、『海辺の修道者』などの絵画からの影響は顕著である。⁴ ムルナウ版のそれにおける絵画の引用に鑑みれば、ヘルツォーク版はムルナウ版のストーリーを表面的になぞっているのではなく、ムルナウによる絵画の映像化という技法をもリメイクしていると言える。さらに見方を変えれば、そうした表現法によって、オリジナル版の表現的特徴を浮き彫りにする一面を持っている。

とはいえ、ムルナウ手法をなぞっているというだけでは、ヘルツォークがどうしてムルナウとは異なる絵画をも選択しているのかは分からない。ドイツ文学者ケネス・S・カルフーンは、こうした絵画引用に焦点を当てたヘルツォーク版『ノスフェラトゥ』論を執筆している。批評家ヴァルター・ベンヤミン『ドイツ悲哀劇の根源』が参照されていることから明らかにように、カルフーンは作中に引用された絵画の寓意的意味をこの映画に当てはめている。⁵ たしかに、ノスフェラトゥとヨナタンの晩餐の場面はいわゆる静物画⁶を、さらに城の居間に置かれた骸骨をのせた仕掛け時計が静物画のサブジャンル「ヴァニタス」を想起させたりする。ヘルツォークが特定の古典絵画から一定のコンセプトを抜き取って作品に利用し、視覚的演出により説得力を持たせているのはたしかである。しかしながら、こうしたイコノロジー的作品解釈だけではこの作品は捉えきれない。というのも、なによりもまず、『ノスフェラトゥ』を含むヘルツォークの作品群において、各作品

2) Angela Dalle Vacche: *Cinema and Painting. How Art is used in Film*. London (The Athlone Press) 1996, S. 164f.

3) ムルナウ版『ノスフェラトゥ』と絵画との関係については同上 Angela Dalle Vacche: *Cinema and Painting*, S. 161-197を参照。

4) ドイツ文化研究者ブラッド・プラーガーが指摘するように、『ノスフェラトゥ』のスク립ト〔Werner Herzog: *Stroszek·Nosferatu. Zwei Filmerzählungen*. München (Hanser) 1979, S. 86〕には、場面の説明に「『海辺の修道者』のような」と明記されている。Brad Prager: *The Cinema of Werner Herzog. Aesthetic Ecstasy and Truth*. London/New York (Wallflower Press) 2007, S. 106.

5) Kenneth S. Calhoun: *Werner Herzog's View of Delft or, Nosferatu and Still Life; Or, Nosferatu and the Still Life*. In: Brad Prager (ed.): *A Companion to Werner Herzog*. West Sussex (Wiley Blackwell) 2012, S. 106ff.

6) この場面は、ペストが蔓延し、ネズミであふれる街中の広場で開き直って人々が一種のお祭り騒ぎをする後半場面と連関している。それはレオナルド・ダ・ヴィンチ『最後の晩餐』（1495-98年）のコンポジションを引用しているが、食事の場面に続けて写されるのは誰もいなくなって無数のネズミに食べ物を食い荒らされる光景である。

はモチーフ的、テーマ的に互いに呼応し合っている。『ノスフェラトゥ』における時計というモチーフにもヴァニタス的な死だけではなく、彼の他の作品のモチーフとの連関を見ることがある。『小人の饗宴 (Auch Zwerge haben klein angefangen)』(1969/70年)と『シュトロツェックの不思議な旅 (Stroszek)』(1976年)には無人の車が延々と回転を続ける場面がある。人間のコントロールを離れて無限につづく円環運動は複数のヘルツォーク作品に登場しており、時計もまたそれをイメージさせるモチーフである。こうした円環運動というテーマに気づくことができれば、このモチーフと『ノスフェラトゥ』の結末——この結末はムルナウ版からではなく、ロマン・ポランスキー『吸血鬼』(1967年)から借りてこられたものだ——との潜在的なつながりも見えてくる。この映画の終わりでノスフェラトゥは妻ルーシーとヴァン・ヘルシングのふたりによって退治される。にもかかわらず世界に平穏は戻ってこない。というのも今度はヨナタンが吸血鬼となって旅立っていくのである。これはまるで人間の力によってはどうにもならない終わりなき円環運動かのようなものである。このように古典絵画から抜き取られたモチーフの寓意だけではなく、他のヘルツォーク作品とのテーマ的、モチーフ的な連関を読み込むことによって、間違いなくこの作品の解釈の幅は広がる。

他方で、『ノスフェラトゥ』における古典絵画の引用をより深く考察するためには、ヘルツォーク映画の特徴的表現のひとつ、風景と密接にむすびついた幻影的映像についても理解しておく必要がある。以下で詳しく見てみたい。

a) 幻影的映像

幻影的映像とはどういうものだろうか。映画批評家ベーター・W・ヤンセンによれば、ヘルツォーク映画において風景には二つの機能があるというが、そのひとつが「登場人物の投影や幻影として」の風景である。そして、そうした「風景の映像は物語（描写）に組み込まれて、夢を見、投影している登場人物の精神ないしは内面の状態のようなものを象徴している」という。⁷ここでは、ヘルツォークの初期作品を代表する実験的なドキュメンタリー映画『蜃気楼 (Fata Morgana)』(1971年)に目を向けることで、彼が幻影的な風景描写を作品に導入した経緯に触れながら、現実世界を写す映像がどういうふうに幻影になりうるのかを明らかにしておきたい。この映画製作の背景には、ジョナス・メカスが主催し1964年にミュンヘンで開催された、アメリカのインディペンデント映画の上映プログラムがある。そこでヘルツォークは、メカスやケネス・アンガー、グレゴリー・マルコポウロスらによる最先端の前衛映像作品から「あたらしい表現のスタイル」、すなわち「文学」や「プロット」に依るのではない「現実とのあらたな関係を要求する幻影的な視覚」を学び⁸、それ以降自身の映画にその表現法を取り入れた。たとえば『蜃気楼』冒頭

7) Peter W. Jansen: *innen/außen/innen. Funktion von Raum und Landschaft*. In: Peter W. Jansen/Wolfram Schütte (Hrsg.): *Reihe Film 9 Herzog/Kluge/Straub*. München (Hanser) 1976, S. 81f.

で何度もくり返される飛行機の着陸シーンは、物語の一要素としての「着陸」を表わしているだけではない。その繰り返しが非現実的な印象を観客に与える。こうした手法によって提示されるサハラ砂漠などアフリカの風景は幻影的な雰囲気を纏っている。

上記のミュンヘンにおける上映プログラムにもかかわったP.アダムズ・シトニーはその著『幻影的映画』において、幻影的経験を描く一連のアメリカの実験映画——それらはまさにヘルツォークが実際に影響を受けた映像作品である——を「トランス映画 (trans film)」と名づけているが、ヘルツォークのドキュメンタリー映画についての包括的研究をしているエリック・アメスは、『蜃気楼』の幻影的な風景にトランス映画との類縁性をみている。⁹シトニーはその映画の特徴を次のように述べている。

それは幻影的経験を扱っている。その主人公は、夢遊病者、司祭、儀式の参加者、そして憑りつかれた者であり、カメラはその様式化された行動を、スロー・モーションやファスト・モーションをともなって適切に再現する。主人公は、自己実現するクライマックスに向けて、強力な環境のなかを彷徨う。彼の成長する諸段階はしばしば、彼の行為よりも途中で見たものによって示される。彼が通過する自然や建築物の風景は、通常、素朴な美的考慮によって選ばれ、多くはそれらが映画のテクスチャーを強め、独特な象徴主義の傾向を強調する。¹⁰

上記の引用からトランス映画における幻影的な映像とは、単なる現実世界を映し出すのでもなければ、まったくの空想を描写するのでもない。それは登場人物たちの内面世界のフィルターを通して見た外界の映像のことである。だから、シトニーは映画批評家パーカー・タイラーの言葉を引きながら、『カリガリ博士』(1919年)をトランス映画の原型と位置づけている。だとすれば、実際には、幻影的映像はヘルツォークが述べるようなプロットから自律した「あたらしい」映像とは言い切れない。たしかに『蜃気楼』の場合には、トランス状態にあるキャラクターが登場するようなフィクション映画ではなく、現代社会とはかけ離れた神話的な風景そのものをテーマとしたドキュメンタリー映画である。そこにいわゆる劇映画的なプロットはないとはいえ、カメラが記録する現実風景があたかも内的な幻影風景の装いを帯びるのは、冒頭の同一映像の繰り返しが露骨に示している、映像の組み立てによってにほかならない。こうした構造によって、ヘルツォークの創作において、ドキュメンタリー映画とフィクション映画との境界はきわめて曖昧になる。

幻影風景は『蜃気楼』のようなドキュメンタリー作品だけではなく、フィクション映画にも取り入れられる。こうした場合、シトニーが指摘する「トランス映画」の定義、また

8) Eric Ames: *Ferocious Reality. Documentary according to Werner Herzog*. Minneapolis (University of Minnesota Press) 2012, S. 53f.

9) Ebd., S. 54.

10) P. Adams Sitney: *Visionary Film (Third Edition). The American Avant-garde, 1943-2000*. Oxford/New York (Oxford University Press) 2002, S. 18.

ヤンセンによるヘルツォーク映画における風景の一機能と完全に一致して、風景描写は登場人物の内的映像となる。たとえば『カスパー・ハウザーの謎 (Jeder für sich und Gott gegen alle)』(1974年)の場合、その風景は熱にうなされるハウザーが見る幻影である。たしかにその映像はフィクション映画の一要素であるとはいえ、『蜃気楼』とおなじく実際に存在する風景を撮影したものである。映画というのは不思議なもので、絵画とは異なり、CGで生成されていない限りそこで写される対象は現実存在する特定のものだ。とはいえ、各映像の意味はその撮影に使用された特定の個物や俳優とは必ずしも関係がない。『男はつらいよ』シリーズの主人公は「寅さん」であっても渥美清ではない。映画理論家エドワード・ブラニガンは、映像に映し出されるものが特定でありながらも不特定のものとなることによってフィクションの一要素になるのは、映画的文法をベースにした作品内の構造によってだという。¹¹映像がある構造によってフィクションの要素となるということは、別の構造によっては同じ映像でもドキュメンタリー映画になるということだ。ヘルツォークの『ノスフェラトゥ』においても、現実の風景を幻影的なそれへと変容させる構造を確認することができる。当たり前のことだが、第一には、「ホラー」のジャンル論的な前提によって、観客はこの作品世界が現実世界ではないことを知っている。誰もが知る吸血鬼という超自然的存在が¹²、『ノスフェラトゥ』が内容的にこのジャンルに属することを確実にしている。

つぎに、プロットと映像表現からもそのことはいえる。実は、ヘルツォーク自身が種明かししているように、吸血鬼の住む城は廃墟としてしか描写されていない。¹³つまり、ノスフェラトゥとのやり取りは、単なるヨナタンの幻影に過ぎないとも読みうる。だがこの幻影はヨナタン一人のものではない。この映画の物語は妻ルーシーが見る蝙蝠の悪夢から始まる。さらにトランシルヴァニアに出かけた彼の身に起る危険を、彼の帰りを待つルーシーは察知する。この二人とノスフェラトゥの関係は自明ではない。というのも、ルーシーが悪夢を見ていて、それをヨナタンが共有しているのか、それともその逆なのか、ないしはルーシーに予知能力があり、そこで見た悪夢が物語世界内で現実化しているのか、このいずれなのかははっきりとはしない。

さらに、吸血鬼は単にヨナタンと妻の個人的な幻影ではない。ヨナタンは旅の途中、ジプシーの集落にある宿で一晩過ごす。そこで彼らはヨナタンのトランシルヴァニア行きを止めようとする。というのも、彼らの民間伝承ではそこに吸血鬼が住んでいるからだ。ということは、吸血鬼の幻影は——それが夫妻の幻影であるのか、物語世界の現実として起こったことなのかを問わず——集合的である。ヨナタンがこうした集合的な幻影を経験

11) Edward Branigan: *Narrative Comprehension and Film*. London/New York (Routledge) 1992, S. 198ff.

12) ホラー映画に登場する怪物の分類については David Russel: *Monster Roundup: Reintegrating the Horror Genre*. In: Nick Browne(ed.): *Refiguring American Film Genres*. Berkeley/Los Angeles/London (University of California Press) 1998を参照のこと。

13) Werner Herzog: *Interviews* (edited by Eric Ames). Jackson (University Press of Mississippi) 2014, S. 54.

しているということは、ほかの場面によってさらに印象づけられている。ノスフェラトゥが自分の次に妻ルーシーを狙っていることに気づいたヨナタンは、窓から垂らしたシートをつたって城から逃げ出そうとするが、落下して気を失ってしまう。廃墟の城の建物外部で彼が目覚めると、不思議なことにそこにはヴァイオリンを弾く一人の男の子がいる。アート・フィルムのように曖昧な非現実感をともなうこの場面はその後の物語展開のなかでも説明されないが、芸術の魅惑の根源に悪魔をみるあるひとつの民間伝承を取り込んでいると推測できる。ドイツの民俗学者ハインリヒ・フォン・ヴリスロキがトランシルヴァニアのジプシーたちから民話を蒐め、19世紀後半に出版した『「ジプシー」の伝説とメルヘン』のなかに「ヴァイオリンの由来」がある。¹⁴その物語はこうだ。山小屋に住む娘マールが望みを叶えるため、兄弟、両親を悪魔に差し出す。すると、家族がそれぞれ弦、ヴァイオリン、弓になる。それを弾くことで彼女はお金持ちの美しい狩人を呼び寄せる。ふたりは悪魔に連れ去られてしまうが、残されたヴァイオリンをジプシーが演奏するようになる。ヨナタンを目覚めさせる悪魔的なヴァイオリンはこの民間伝承の世界の延長線上にある。

このような物語の構造によって、物語世界がヨナタン、ルーシー、さらにはジプシーたちの幻影かのような装いを纏う。集合的な幻影という意味では、そもそもムルナウ、ヘルツォークともにブラム・ストーカーの『吸血鬼ドラキュラ』を『ノスフェラトゥ』の実質的な原作としていた。その小説が古くからヨーロッパに存在したドラキュラ譚を下敷きにしている以上、ノスフェラトゥが一種の集合的な幻影であることは言うまでもない。それにしても『ノスフェラトゥ』の映像を幻影的なそれにするのは作品の構造だけなのだろうか。当然のことであるが、映画は、内容を組み立てる構造だけでなく、それぞれの映像から成り立っている。だから、それらの映像が観客に与える視覚的印象という側面からも検討しておく必要がある。絵画の引用はまさに観客によるそうした映像の認知的観点において重要な機能を担っているのである。

b) 古典絵画の引用

『ノスフェラトゥ』内の舞台はヴィスマール市内、山岳地帯、海岸の3つに大別できる。いずれの場合においても、その風景描写は古典絵画との対応関係にある。たとえば、ヴィスマール市内はフェルメール『デルフトの眺望』（1661年）を、山岳地帯はフリードリヒ『山上の十字架』（1808年）を、海岸は『海辺の修道者』を、さらには船上の場面においてもフリードリヒの『帆船の上にて』（1819年）を観客に想起させる。

これらのなかでもとりわけ目立つのは山岳風景である。というのも、ジプシーの集落からトランシルヴァニアの城までの道のりを描く一連のシーンは——たしかに険しい山道を

14) ハインリヒ・フォン・ヴリスロキ『「ジプシー」の伝説とメルヘン——放浪の旅と見果てぬ夢——』（浜本隆志訳、明石書店、2001年）171-176頁。

ひとり徒歩で登っていくという特殊な状況であるとはいえ——プロット上の構成要素としては必要以上に長い。物語展開に対して表現のスタイルが過剰になっている。なお、これまでの考察にもとづけば城への途上、ヨナタンが険しい岩山を上る風景は、個人的かつ集合的な幻影への途上、現実とフィクションのまじりあった風景という風に解釈できる。¹⁵

こうした風景描写の幻影的性格と古典絵画の引用との対応関係とはいかなるものだろうか。山岳シーン中にある黄昏時の逆光と山頂の十字架の組み合わせやいわゆる後姿の人物像（Rückenfigur）の場面は、フリードリヒの絵画を観客に想起させる。が、ヘルツォークはここでたんにフリードリヒを引用することが目的であったのだろうか。ヘルツォーク自身は芸術家としてフリードリヒに限らず、マティアス・グリューネヴァルト、ヒエロニムス・ボス、ピーター・ブリューゲルなどから影響を受けたと述べている。さらに、それらの巨匠たちと比べれば知名度は劣るものの、ヘルツォークが名を挙げるもう一人の画家がいる。それは16世紀末から17世紀前半を生きたオランダの画家ヘラクレス・セーヘルスである。ヘルツォークは彼に共感を覚えている。¹⁶彼にとってセーヘルスの描く「風景はまったく風景ではない。それらは精神の状況、不安、絶望、孤独に満ちた夢のような幻影」であり、さらに「超現実的」でもあるという。¹⁷「空や平原の光と影のドラマ」¹⁸を描くセーヘルスの風景画にヘルツォークは幻影的な風景を見ている。一見フリードリヒ調かのようなヘルツォークの風景描写の多くもまた実はセーヘルス由来のように見えない。いずれにせよ、これを踏まえれば、一見するとフリードリヒ調に見える『ノスフェラトゥ』の山岳風景はフリードリヒを引用しているだけではなく、セーヘルスらにも通ずる幻影性を備えていると言える。

この映画で引用されるフェルメールやフリードリヒの絵画の特徴は緻密な再現描写である。そうでありつつ、それらには寓意が込められている——つまり、現実が寓意化されている。それらの絵画は透明に世界を写しとっているかのようでありながらも、実は一種のフィクション世界を描いているのである。その二人の古典絵画の巨匠たちとはいささか作風が違うとはいえ、セーヘルスもまた「現実的であると同時に幻想的な景色」¹⁹を描いている。この観点をヘルツォーク作品にも当てはめることができるのではないか。すなわち、カメラは現実をありのままに映し出しながらも、それが映画の構造によって、そして映像の絵画性によってフィクション的なものへと変容させられる。ここで重要なのは、その変容を可能にするのはあくまで観客の認知であるということだ。ここからわかるのが、

15) 現実と幻影という二つの領域の曖昧さは、この作品において水によって暗示されている。ヨナタンは川を伝って城へと登っていき、ノスフェラトゥは川を下り、海から街へと向かう。街（現実）と城（幻影）は水によって繋がっている。

16) セーヘルスに関する発言はWerner Herzog: *A Guide for the Perplexed. Conversation with Paul Cronin*. London (Faber & Faber) 2014, S. 143. ならびに2007年にフィラデルフィアで行われたヘルツォークの講演を収めた映像 *On the Ecstasy of Ski-Flying: Werner Herzog in Conversation with Karen Beckman* (2008年) にある。

17) Werner Herzog: *A Guide for the Perplexed*, S. 143.

18) Seymour Slive: *Dutch Painting 1600-1800*. New Haven/London (Yale University Press) 1995, S. 184.

19) Ebd., S. 183.

『ノスフェラトゥ』における絵画的な幻影風景はあるひとつの関係を示しているということである。それは現実風景とそこに幻影をみる私たちとの関係である。これは他のヘルツォーク作品についても当てはまる。「内的風景 (inner landscape)」という言葉によって山岳風景と幻想的な芸術的想像力を結びつける『世界最古の洞窟壁画 (Cave of Forgotten Dreams)』(2010年)、火山とその土地の信仰ないしはイデオロギーとの関係を提示する近年の作品『イントゥ・ザ・インフェルノ——マグマの世界—— (Into the Inferno)』(2016年)を思い起こしてみてもよいだろう。

『ノスフェラトゥ』における幻影と現実の関係についてさらに考えるために、ヘルツォークが多用するモチーフ、旅人(巡礼者)を視野に入れることもできる。世界的なキュレーターとして活躍するボリス・グロイスは、理性を越えた美的経験を求める旅人——彼はこうした人物を単に旅人ではなく「ロマン主義的旅人」と呼ぶ——をはじめて評価したのはカントだという。²⁰グロイスによればカント理論において、「崇高」が感じられるのは、それが自然界に存在する対象に本来備わっているからなのではなく、私たちにその能力があるからである。さらにこの旅人は、求める風景に対してその土地の住民とは異なる認識を持っている。たとえば、その土地の人々が危険な山を登ることを忌避していたとしても、旅人はそれに躊躇うことない。これまるで、ジプシーが止めたにもかかわらず迷わずトランシルヴァニアへと登っていくヨナタンについて述べているかのようではないか。旅人として彼が辺境を目指すのは、不動産契約をするためではなく幻影世界を求めてゆえなのかもしれない。崇高を対象そのものの性質ではなく、対象と観者との内的関係のひとつのあり様だとする見方は、ヘルツォーク作品の分析にとって示唆に富んでいる。崇高な風景の映像はそれがもともと崇高であるわけではない。その風景に対してヘルツォークが崇高さを感じるがゆえに撮影し、鑑賞者がさらにそれを共有する。幻影風景ないしは内的風景というのは、もちろん現実世界の風景ではないが、だからと言って完全に内的なそれというわけでもない。それは見る者の内面と結びついた風景の見え方である。

私たちが共有しているのは、ひとりの監督のそうした内的な幻影風景だけではない。同様の風景によって創造された、数々の芸術家たちの幻影風景をも共有しているのである。別の見方をすれば、劇映画とドキュメンタリー映画のいずれにおいても、私たちがヘルツォーク作品の風景に現実離れした感覚を抱くのは、そうした既存の古典的芸術作品、ないしはそれらの蓄積によって確立されてきた視覚表現の文法を私たちがすでに内面化しており、知らず知らずのうちに互いを結び付けているからでもあるだろう。特定の絵画を想起させることによって、観客のなかで映像と絵画が二重になる。プロットの構造によってだけではなく、その二重化によって現実の風景が伝統的な芸術という領域に結び付けられながら、さらに幻影的なものに変容するのである。その意味で、風景描写は物語の一要素でありながらも、独立した映像という側面を持っている。ヘルツォークが古典絵画を引用

20) ボリス・グロイス『アート・パワー』(石田圭子/齋木克祐/三本松倫代/角尾宣信訳、現代企画社、2017年)170-171頁。なお邦訳で使われている「旅行者」という言葉は「旅人」に置き換えた。

するのは、このように映像を変容させることが目的であるからだ。そして、この手法は映像をたんに幻影のようにするだけではなく、現実とそれを見る者の幻影風景との関係もまた示しているといえる。上で見たカフルーンの寓意的読解のような作品解釈はたしかにストーリーと絡んだ視覚的演出の一側面を説明するが、それでは観者による映像の受容を踏まえた表現戦略が零れ落ちてしまうのだ。

ヘルツォーク『ノスフェラトゥ』は、前提知識がなくともその構造からストーリーを享受できるという意味で、すべての観客に向けられている。しかしそのスタイルを分析的に読解するためには、ヘルツォーク作品の表現体系と古典絵画の二領域に関する特定の知識が要求される。水を差すようではあるが、その意味においては観客選別的であるとも付言しておかなければならないだろう。

断絶の継承

ヘルツォーク作品はきわめて独創的でありながらも、実は、古典絵画などを引用するなど芸術史をしっかり踏まえている。彼の作品の土台にあるこうした歴史は作品内容だけではなく、創作コンセプトとも深い関わりを持っている。『ノスフェラトゥ』内には、重要な箇所にフリードリヒを想起させる風景があり、さらにヴァーグナー歌劇の音楽もまた使用されている。だから私たちは、他のヘルツォーク作品と同じようにこの映画もまたドイツ・ロマン主義的と分類したくなってしまう。他方で、ヘルツォークは自身の創作について、フリードリヒを除けば「ロマン主義に関するほとんどのものは私とは無縁である」と述べている。²¹ 実際の作品に対して彼自身の言葉が矛盾しているように聞こえるのはどうしてなのだろうか。それを理解するためには、ヘルツォークの創作の背景を知らなければならない。

ヘルツォークは、ヴィム・ヴェンダースやライナー・ヴェルナー・ファスビンダーらが属すとされるニュー・ジャーマン・シネマを代表する映画監督のひとりである。イタリアのネオ・レアリズモを起点として、戦後ニューウェーブ映画のトレンドはヌーヴェル・ヴァーグによって興隆し世界的に波及した。ドイツにおけるそれはニュー・ジャーマン・シネマと呼ばれたが、他国のトレンドとはいささか異質な側面を持っていた。それは続いてきたものが変化するといった意味であたらしいものではなく、ナチスならびに第二次世界大戦によって消滅した「ドイツ映画」のゼロからの再出発であった。

ニュー・ジャーマン・シネマの開始地点は1962年の「オーバーハウゼン宣言（以下「宣言」と略記する）」にあるとされる。オーバーハウゼン国際短編映画祭において若い映画関係者たちが出したその声明は、前世代の映画（「父親たちの映画」）との決別を掲げている。それはドイツの特殊な歴史によって要請されたものだ。前世代の映画というのはもちろんナチズムに加担した者たちによる映画ということになるが、その批判は、映画が描く

21) Werner Herzog: *A Guide for the Perplexed*, S. 143.

個別の内容に対してというよりも、映画という大衆芸術そのものに向けられている。映画という大衆メディアを用いたナチスによるプロパガンダ政策の問題は、個別のメッセージ内容如何に関するというよりも、映画装置が作り出す物語を受容することによって引き起こされる大衆の感情的な操作にある。この点において、大衆メディアの利用目的がプロパガンダであっても、ハリウッドが代表する娯楽映画による巨額の収益獲得であろうと変わりはない。こうしてニュー・ジャーマン・シネマは同時代的な学生運動の高まりと軌を一にし、かつての自国の歴史と現在進行形の商業的社會に反旗を翻すことで、きわめて政治的な色彩を帯びる。ヘルツォークはその一員に数えられてはいるものの、こうしたニュー・ジャーマン・シネマ精神とは距離を置いている。事実「宣言」への署名を求められたにもかかわらず、関与しなかったと彼自身が証言している。²²

では『ノスフェラトゥ』において、ヘルツォークがこのような政治的に熱狂する同時代のドイツ映画人たちと一線を画す要素はどのようなものだろうか。それは、1910年代後半から1930年代初頭にかけてドイツ映画の黄金時代を築いたドイツ表現主義映画の継承である。

ニュー・ジャーマン・シネマの創作は常に批評や理論——それらは主として映画とイデオロギーとの関係を論じていた——とともにあった。その理論的な参照先には、戦後ドイツを代表する批判的知識人Th. W. アドルノや批評家ジークフリート・クラカウアーがいた。²³ごく一般的に言って彼らの理論の中心には、映画装置を全体主義的に利用することへの警鐘がある。そして後者の場合には、そのふたつの結びつきを歴史的に確信していた。彼は、ヒトラーが徐々に台頭していく時代に作られたドイツ表現主義映画にナチズム的な大衆心理を読みとった。たとえばクラカウアーにとって、ムルナウの監督としての特質は「現実と非現実とのあいだの境界を抹殺する」ことにあり、その『ノスフェラトゥ』の吸血鬼は「専制君主」を意味していた。²⁴明言されてはいないが、ここで言われる専制君主は間違いなくヒトラーを連想させ、さらにその非現実的な空想を大衆が現実として受け止めてしまったのだというメッセージが伝わってくる。²⁵

今日にまで至る、第二次世界大戦後の世界的なドイツ表現主義映画に対する見方を方向づけたひとつの極に、間違いなく、クラカウアーのこうした理論があった。そしてもうひとつの極に位置していたのが、ヘルツォークと親交があった映画史家ロッテ・アイスナーのドイツ表現主義映画論『憑りつかれたスクリーン』である。その書のなかでアイスナーはドイツ表現主義映画を美術史、文化史上のふたつの潮流に位置づけている。一方でそこにマックス・ラインハルトによる表現主義的な舞台演出からの濃厚な影響をみとめながら、

22) Werner Herzog: *A Guide for the Perplexed*, S. 45.

23) Vgl. Eric Rentchler: *28 February 1962: Oberhausen Manifesto Creates Founding Myth for New German Cinema*. In: Jennifer M. Kapczynski/Michael D. Richardson(ed.): *A New History of German Cinema*. New York (Camden House) 2012, S. 398.

24) Siegfried Kracauer: *Von Caligari zu Hitler. Eine psychologische Geschichte des deutschen Films*. Übersetzt von Ruth Baumgarten/Karsten Witte. Frankfurt a/M (Suhrkamp) 1979, S. 85 [邦訳『カリガリからヒトラーへ ドイツ映画1918-1933における集団心理の構造分析』(丸尾定訳、みすず書房、1970年) 78-80頁] .

他方でその内容的なテーマ設定ならびに視覚演出において、ドイツ・ロマン主義との連続性があるとする。²⁶ こうしてクラカウアーと同様にアイスナー理論においても、歴史はドイツ表現主義映画に暗い影を落としている。ナチズムがドイツ・ロマン主義芸術をそのイデオロギーに利用したという意味で、ドイツ表現主義映画は戦後ドイツ文化のなかで触れづらいものとなってしまった。インタビューを読むと、断絶してしまったこのドイツ文化に自らの作品を結びつけることにヘルツォークは意識的である。²⁷ 『ノスフェラトゥ』のリメイクの背景には、こうしたナチズムによって断絶した歴史の挑発的な継承がある。すでに指摘したように、ヘルツォークは同時代的な映画製作のトレンド、その背景にある戦後の批判的文化のトレンドを冷めた目で見ていた。だとすれば、ドイツの文化的遺産であるにもかかわらず、ナチズムの精神的反映であると見なされたドイツ表現主義映画だけではなく、ナチスによって利用されたがゆえに敬遠されるロマン主義芸術についてもまた、それを意識的に、挑発的に継承していると理解できない理由はない。同様の挑発は1969年に展示されたアンゼラム・キーファー『占領』やハンス＝ユルゲン・ジーバーベルク『ヒトラー、ドイツ生まれの映画』（1977年）によってもなされている。

最後になるが、ヘルツォークが継承しようとする断絶した系譜はドイツ・ロマン主義やそれと関連づけられたドイツ表現主義映画だけではないことを指摘しないわけにはいかない。

権利上の問題で登場人物名などの変更はあるものの、ムルナウはブラム・ストーカーの小説『吸血鬼ドラキュラ』をもとに『ノスフェラトゥ』を製作した。²⁸ 1931年、権利問題もクリアしたトッド・ブラウニングによる『魔人ドラキュラ』が公開された。ヘルツォークはムルナウ版をリメイクするだけではなく、原作小説の登場人物名を利用することによって、自身の作品をホラーのサブジャンルである吸血鬼ものの系譜にも位置づけている。それだけではない。ここにはもうひとつの系譜が潜んでいる。というのも、ヘルツォークにとってブラウニングはただの一ホラー映画監督ではない。ブラウニングは見世物小屋を舞台にした障害者たちによる復讐劇『フリークス』（1932年）を撮った。いわゆるブレ・コード期（ハリウッドにおけるコンプライアンス制定前）の作品であるこの映画

25) とはいえ、ムルナウ『ノスフェラトゥ』は無許可でありながらも、19世紀末にブラム・ストーカーが書いた『吸血鬼ドラキュラ』を下敷きにしているのだから、吸血鬼とヒトラーとを同一視することにはそもそも無理がある。映画研究者トーマス・エルセッサーによれば、クラカウアーは『カリガリからヒトラーへ』において実証的な手続きをとっていない。というのも、彼は1919年から33年までの間に作られた映画の約8%しか扱っておらず、自身の理論にとって都合のよいサンプルのみをドイツ表現主義映画から抽出し、そこにナチズム的なものを読み込んでいる可能性は拭い去れない (Vgl. Thomas Elsaesser: *Weimar Cinema and after*. London/New York (Routledge) 2000, S. 32)。しかしながら、今ここで大切なのはドイツ表現主義映画の実際がどうであったのかではなく、その後の経過においてそれがどのようなイメージを伴って受容されたのかである。

26) Vgl. Ebd., S. 24.

27) Vgl. Werner Herzog: *A Guide for the Perplexed*, S. 166.

28) ストーカー夫人によるムルナウ『ノスフェラトゥ』に対する一連の著作権訴訟の詳細については、デイヴィッド・スカル『ハリウッド・ゴシック——ドラキュラの世紀——』（仁賀克雄訳、国書刊行会、2007年）の第二章「イギリスの未亡人対ドイツの伯爵」を参照のこと。

へのオマージュであるかのような『小人の饗宴』を1970年にヘルツォークは製作している。ヘルツォーク自身は『フリークス』を「最良の映画の一本」だとしながらも、『小人の饗宴』を撮るときにはまだそれを観てはいなかったと述べている。²⁹彼は「観ていなかった」と言ったが、「知らなかった」とは言っていない。私はいまのところこれ以上の推測をするための材料を持たないが、結果的に『小人の饗宴』は映画史的に『フリークス』の流れに汲むものとなっている。さらに『ノスフェラトゥ』が、ヘルツォークとブラウニングとの繋がりを一層強く私たちに感じさせる。

まず『ノスフェラトゥ』は、ブラウニングの系譜、すなわちヘイズ・コードによって断絶した見世物映画、すなわち奇怪なもの、性、暴力、またはいかがわしいものを視覚的に提示する系譜を挑発的に継承しているといえる。というのも、ホラー映画の起源には、一方でフランスのグラン・ギニョル劇場のグロテスクで残虐な舞台があり、他方にフリークス・ショーなどを催していた見世物小屋があると言われている。³⁰いずれにせよホラー映画はいかがわしい見世物の一種の発展形態である。

それだけではない。『ノスフェラトゥ』にブラウニングの系譜を読み込みたくなるのは、『魔人ドラキュラ』がドイツ表現主義映画の流れを引き継いでいるからである。世界的なホラー映画の興隆のきっかけとなった「ユニヴァーサル・ホラー」は『魔人ドラキュラ』の大成功をその起点にしている。この作品は、『カリガリ博士』などの表現主義的スタイルを吸収しており、さらにそうした演出法はその後のユニヴァーサル・ホラーへと繋がっていく。だが『魔人ドラキュラ』とドイツ表現主義映画の関係は単なるスタイル上の模倣だけではない。なんと、ドイツ時代にフリッツ・ラングらの下で働いていたカール・フロイントがこの映画の撮影監督を勤めたのだ。驚くのはそれだけではない。『魔人ドラキュラ』は当初、ドイツ表現主義映画監督のひとりパウル・レニが監督する予定であったが、彼の急逝によってブラウニングが担当することになったのだ。

こうしたアメリカにおける初期のホラー映画のトレンドは、ヘイズ・コードの制定と第二次世界大戦へと機運が高まるなかで表舞台から姿を消してしまった。だが、まったくなくなってしまったのではない。それは恐怖を別の形で描くもうひとつのジャンル「フィルム・ノワール」の誕生へと繋がっていった。戦後アメリカ社会の不安を反映しているとされるそのジャンルには、表現主義映画に携わったドイツ系移民監督がおおく関与した。それによってハリウッド映画の映像表現がより豊かになったことを、アイズナーの友人であるヘルツォークが知らないというには無理がある。

ハリウッド映画史における一潮流の継承という点については状況証拠しかなく、ヘルツォーク自身がどこまでそれを意図していたのかわからない。しかし、彼の創作とくに『ノスフェラトゥ』はドイツの映画遺産だけではなく、結果としてドイツ表現主義映画と

29) Werner Herzog: *A Guide for the Perplexed*, S. 73.

30) ホラー映画前史については、Harry M. Benshoff: *Horror Before "The Horror Film"*. In: Harry M. Benshoff(ed.): *A Companion to the Horror Film*. West Sussex (Wiley Blackwell) 2017を参照のこと。

いう共通項を介してハリウッド映画史をも継承しているのは事実である。そしてそのふたつの系譜はいずれも断絶している。

さいごに——うつつの夢としての芸術作品

実際に存在する風景が、映画の構造と古典絵画というフィルターによって幻影のようになる。たとえば山岳風景は『ノスフェラトゥ』中のプロット上の一要素でありながら、物語解釈のひとつとして主人公の内面をも暗示している。そのうえでさらに、それは現実と集合的な幻影との重なり合いを具体化している。

美学者アーサー・ダントーはかつて芸術を「うつつの夢」と定義した。³¹その言葉が意味するのは、芸術は個人の幻影すなわち夢のようなものでありながらも、物質として表現され、共有される以上それは現実であるということだ。また別の視点から見れば、夢の中の世界はしばしば現実世界と見かけが同じであるにもかかわらず、現実とは異なる意味を帯びている。そうした夢と現実の関係に似て、同様の見かけの事物がふたつあったとしても、一方だけが芸術作品の場合がありうる——アンディ・ウォーホルの「ブリロ・ボックス」がスーパーマーケットのブリロ・ボックスと視覚的には区別できないように。それは芸術作品が現実とは異なる意味を具現化しているからである。

ダントーにならってヘルツォークの創作もまたうつつの夢と呼べないだろうか。しかも、彼の創作は夢を見せてくれるだけでなく、その夢と私たちとの関係をも提示しているのである。

『世界最古の洞窟壁画』のなかで、創作初期から継続してヘルツォーク作品に内在するテーマについて、彼自身がはっきり態度を示している。フランス、ショーヴェ洞窟内に描かれた世界最古の洞窟絵画とその学術的調査を追うこの作品において、ヘルツォークは、風景と内面、さらに芸術との関係を明示しているのである。ドローンによる上空からの光景に対して彼自身のボイス・オーバーが、それがまるでヴァーグナーのオペラかドイツ・ロマン主義絵画のようだと述べながらも、続けて、こうした風景を表現することはオペラでもなければロマン主義芸術家たちだけのものではない、旧石器時代の人々も同様の「内的風景」を持っていたのだと述べている。ヘルツォークにとって、芸術とは現実と私たちの内的幻影との接点に位置するものである。

ヘルツォークは自身の作品を異常や狂気というテーマで満たしているが、自らの文化的地盤を成り立たせている歴史的地層を掘り起こし、私たちの想像力の歴史を継承することによってそれをなしている。ヘルツォークの『ノスフェラトゥ』がストーリー上、ムルナウ版のコピーのようでありながらも異なるものになりえたのは、なにより「断絶した系譜」をその身に纏っているからではないか。

31) アーサー・C・ダントー『アートとは何か 芸術の存在論と目的論』（佐藤一進訳、人文書院、2018年）60頁。

こうした彼の表現は、短期的視野ではコンプライアンスを無視するようであっても、長期的な視点に立てば別の様相を呈する。彼は自身に付与されたドイツ・ロマン主義というイメージをも巧みに使い、歴史的に蓄積した芸術表現を作品に取り込みながら、私たちの文化の根底にある、私たちがすでに内面化している幻影風景を私たち自身に意識させてくれているのだ。それこそが彼にとって芸術の一機能なのだろう。

Vision und Wirklichkeit

Werner Herzogs *Nosferatu* in der Tradition der deutschen Filmgeschichte

ARAI Hiroshi

1979 feierte Werner Herzogs Film *Nosferatu - Phantom der Nacht* Premiere. Der Film basiert auf F. W. Murnaus *Nosferatu - Eine Symphonie des Grauens* (1922), einem der Meisterwerke des deutschen expressionistischen Films. Zwar teilt er den Haupttitel und einen Großteil der Handlung mit dem Original, aber Herzog hat ihn auf folgende Weise zu seinem ganz eigenen Kunstwerk gemacht:

1) Nach dem Zweiten Weltkrieg wurde die Rezeption des expressionistischen Films von Siegfried Kracauer und Lotte Eisner angestoßen. Kracauer hielt diese Filme für das Spiegelbild der nationalsozialistischen Massenpsyche. Eisner, die eng mit Herzog befreundet war, sah in ihnen einerseits einen starken Einfluss von Max Reinhardts Theater, andererseits auch motivische und stilistische Verbindungen zur deutschen Romantik. Herzog wählte mit *Nosferatu* das Thema eines expressionistischen Films, der direkt oder indirekt mit dem Nationalsozialismus in Verbindung gebracht werden kann. Wie der Regisseur selbst angemerkt hat, handelt es sich um den Versuch, an die Geschichte des deutschen Kinos anzuknüpfen. Solch ein direkter Anschluss an die Filmgeschichte wirkte in der Nachkriegszeit provokant und unterscheidet Herzog von den anderen Regisseuren des Neuen Deutschen Films, die 'Papass Kino', d.h. die Filme der vorangegangenen Generation vehement ablehnten.

2) Obwohl er die Namen der handelnden Personen aufgrund der Rechte ändern musste, drehte Murnau *Nosferatu* nach dem Roman *Dracula* von Bram Stoker. 1933 kam Tod Brownings *Dracula*, die 'offizielle' Literaturverfilmung, in die Kinos. Der Film etablierte nicht nur den 'Universal Horror', sondern auch das Horrorfilm-Genre in Hollywood. Herzog stellte seinen Film in die Tradition dieses Genres. Aber es gibt auch eine andere Tradition. 1932 drehte Browning ein in einer Freakshow spielendes Rachedrama mit dem Titel *Freaks*, das zur so genannten Prä-Code-Zeit gehört. Herzog antwortete darauf 1970 mit *Auch Zwerge haben klein angefangen*, was in gewisser Weise als eine Fortsetzung von *Freaks* angesehen werden kann. Mit *Nosferatu* setzte Herzog dann die Browning-Linie fort, die durch den „Hays Code“, den Motion Picture Production Code von 1930 unterbrochen worden war, der bis zur Abschaffung 1967 die Produzenten zu einer moralisch akzeptablen Darstellung von Gewalt, sexuellen und politischen Inhalten zwang. Herzog und Browning sind ästhetisch insbesondere durch

den expressionistischen Film miteinander verbunden. Brownings *Dracula* hat wesentliche Elemente des expressionistischen Stils übernommen, dessen Kameramann tatsächlich Karl Freund war (ursprünglich war sogar Paul Leni für die Regie vorgesehen).

3) Die auffälligsten visuellen Merkmale von Herzogs *Nosferatu* sind die malerische Komposition und die Beleuchtung der Szenen, die an Stillleben von Johannes Vermeer und an die Bilder von Caspar David Friedrich erinnern. Das Besondere an diesen Gemälden ist, dass sie einerseits realistisch wirken und andererseits eine allegorische Dimension entwickeln, was auch ein Grund dafür sein mag, warum sich Herzog immer wieder auf Kunstwerke dieser Maler bezieht.

Herzogs Filme werden gewöhnlich für 'deutsch-romantisch' gehalten, aber zumindest in ihrer visuellen Dimension konstruieren sie eine visionäre Welt anhand von kollektiven Bildern, die ihren Ursprung nicht nur in der deutschen Romantik haben, sondern auch in der Gegenwartskultur anzutreffen sind oder, im Gegenteil, kunstgeschichtlich noch älter sind. In einem Interview sagte Herzog einmal, dass er die Landschaftsbilder des niederländischen Malers Hercules Segers aus dem 17. Jahrhundert schätze, und in seinem Dokumentarfilm *Cave of Forgotten Dreams* (2010) äußerte er, dass die Landschaften, aus denen unsere Vision entstehen, nicht nur zur romantischen Kunst gehörten, sondern weit zurück bis zu den paläolithischen Wandmalereien reichten. Durch seine Landschaftsbilder zeigt Herzog nicht nur eine Vision, sondern auch die Beziehung zwischen Wirklichkeit und Vision, aus der die Kunst ursprünglich entstanden ist. In *Nosferatu* funktioniert das Landschaftsbild als eine visionäre, kollektiv geteilte innere Landschaft. Es ist genauso möglich, dass *Dracula* überhaupt nicht existiert, sondern nur die Vision von Jonathan und dessen Frau ist.

Herzog wurde aber auch durch das amerikanische Experimentalkino beeinflusst. Wie Stan Brakhage, Jonas Mekas und Kenneth Anger suchte er nach einer autonomen filmischen Ausdrucksform, die sich besonders in den visionären Landschaften, wie man sie in seinem Dokumentarfilm *Fata Morgana* (1971) finden kann und wie sie dann in seinen Film *Jeder für sich und Gott gegen alle* (1974) eingebettet wurden, manifestiert. In *Nosferatu* werden die Landschaftsbilder auf eine ähnliche Weise verwendet: während sie einerseits Elemente der Handlung sind, können sie andererseits jedes für sich in ihrer visionären Qualität wahrgenommen werden.

Auf die Frage, was Kunst sei, antwortete Arthur C. Danto, sie sei ein 'wakeful dream'. In diesem Sinne erzählt Herzogs *Nosferatu* mit visionären Bildern eine Horror-Phantasie. Zugleich lehrt er uns die Beziehung zwischen Vision und Wirklichkeit: der Film als eine Weise, wie wir unsere Träume teilen können.