

# デイヴィッド・リンチ映画における不条理の構造

## —カフカ、ベーコンの影響を中心に—

1601090059-3 文学部四回生 藪内直毅

### 目次

#### 第1章 導入

- 1.1 問題提起
- 1.2 検証内容
- 1.3 論文の意義

#### 第2章 映画“Eraserhead”

- 2.1 デイヴィッド・リンチ：経歴
- 2.2 “Eraserhead”：作品情報
- 2.3 作品梗概
- 2.4 物語の定義
- 2.5 不条理とは何か？

#### 第3章 フランシス・ベーコン論からのアプローチ

- 3.1 三つの構成要素：位相と展開
- 3.2 獣肉：赤ん坊の頭部
- 3.3 象形化作用の克服：器官なき身体

#### 第4章 フランツ・カフカ論からのアプローチ

- 4.1 ほのめかしの作用
- 4.2 動物化の作用

#### 第5章 思想と宗教観からのアプローチ

- 5.1 幼少時代：内と外
- 5.2 長老教会：救済

#### 第6章 結論

参考文献

参考資料

付録

## 第1章 導入

### 1.1 問題提起

このような逸話がある。デイヴィッド・キース・リンチ監督が商業作家として活動を始める以前、テレンス・マリックの友人である資金提供者に長編処女作品“Eraserhead”<sup>i</sup>の数シーンを見せた際、その男性は席を立ち上がり、次のように叫んだという。「人はあんなふうには動かない！ あんなふうにはしゃべらない！ こんなものはでたらめだ！」<sup>ii</sup>

この言葉は、リンチが描く人間存在の異様さを見事に表現している。彼の作品に登場する人々は非人間性をもって描かれ、カフカやカミュの小説がもたらす<不条理性>と同様の奇妙さを我々に投げかけるのである。私は観客がリンチ映画から受容する<不条理の感覚>の本質と作用過程、その役割に興味を持ち、卒業論文の主題として取り上げることにした。

本稿の目的はリンチ自らが「完璧な作品」<sup>iii</sup>と語る映画“Eraserhead”の考察を通じて、その<不条理の構造>を明らかにすることである。具体的には、以下の疑問を順に検証する。第一に「映像イメージが如何にして<不条理>の感覚と結びついているのか」という疑問。第二に「物語要素が如何にして<不条理の感覚>と結び付いているか」という疑問。第三に「作家自身の思想や宗教観が、<不条理の構造>に如何なる形で現れているか」という疑問。結論では以上の検証結果を踏まえて「映像作品に潜在する<不条理の構造>から観客は何を受容するのか」という問題に対して統合的解答を見出したい。

以下に、各章の具体的な検証内容を記述する。

### 1.2 検証内容

第二章ではデイヴィッド・リンチの経歴を述べ、本稿で取り上げる映画“Eraserhead”の梗概を簡潔に紹介する。また、物語論に基づいてテキスト分析を行うことで脚本解釈上の難点を整理し、さらに不条理の定義について再考することで以下の考察に対する指針を示したい。第三章ではジル・ドゥルーズによる著作『感覚の論理』を用いて、ベーコンの絵画を模した劇中の画面構成が<物事の純粹形態>という「イメージ自体に内在する暴力」の存在を暗示していることを検証する。第四章ではフランツ・カフカおよび『変身』論<sup>iv</sup>に基づいて物語内容を分析し、<ほのめかしの作用>や<非存在化>といった要素が潜在していることを明らかにしつつ、映画の根底に<不条理の構造>が存在することを解明したい。

第五章では、上記の構造に<外と内>という事物の二面性を重視するリンチ自身の芸術思想が影響を与えていることに言及する。また、リンチが幼少期に信仰していた長老教会派（カルヴァン主義）の教義が、物語の終結部に宗教的な形で救済を与えていることにも触れてみたい。結論部では、以上の考察から導き出した<不条理の構造>が、リンチ映画から観客が受容する<嫌悪感>を規定していることを明らかにするものである。

### 1.3論文の意義

本論の目的は、映画史におけるデイヴィッド・リンチという作家自身の重要性や、作品に対する精神分析的、映画批評的解釈に言及することではない。観客-作品という関係の中で、「劇中に潜在する〈不条理の構造〉が如何なる役割を果たしているか」という疑問を検証し、我々が映画作品から受容する印象そのものを解明することを一つの到達点と考える。故に、これまでの批評で行われてきた特定の観点——社会的背景や作家論、文学作品との対比——に基づく既存の研究とは一線を画すものであり、我々の世界と分かれ難く結びつく不条理の概念を大衆文化から読み解く手がかりと成り得るのではないかと考える。

## 第2章 映画“Eraserhead”

### 2.1 デイヴィッド・リンチ：経歴

デイヴィッド・キース・リンチ (David Keith Lynch) は一九四六年一月二十日、モンタナ州ミズーラで、米国農務省の研究者ドナルドと専業主婦エドウィナとの間に生まれた。一九六四年、リンチはボストン・ミュージアム・スクールで美術の勉強を始めるが一ヶ月で放棄し、翌年フィラデルフィアのペンシルヴェニア・アカデミー・オブ・ファイン・アーツに入学。短編“THE ALPHABET”でAFIから奨学金を得て“THE GRANDMOTHER”を完成させた。一九七七年には長編映画“Eraserhead”を公開。一九八〇年、“The Elephant Man”でアカデミー賞八部門にノミネートされ、一九九〇年には“Wild at Heart”でカンヌ国際映画祭パルム・ドールを受賞した。九〇年代には共同製作総指揮を務めたテレビ・シリーズ“Twin Peaks”が世界中で反響を呼んだ。また、二〇〇一年に映画“Mulholland Dr.”でカンヌ国際映画祭監督賞を獲得。二〇〇六年にはヴェネツィア国際映画祭で栄誉金獅子賞を受賞した。歌手や写真家、画家としても活動しており世界各地で個展が催されている。

### 2.2 “Eraserhead”：作品情報

映画“Eraserhead”はデイヴィッド・リンチが一九七七年に公開した長編処女作品である。一九七二年に製作を開始したが、資金難が理由で製作中断期間を挟み、完成に五年を要している。本作では、監督の他に脚本・撮影・脚本・編集・特殊効果をリンチ自身が務めている。主演は“Blue Velvet”や“Wild at Heart”にも出演したジャック・ナンス。

二〇〇四年にNational Film Registry (アメリカ国立フィルム登録簿)へ登録された。

## 2.3 作品梗概

ヘンリー・スペンサー（ジャック・ナンス）はフィラデルフィア風の工場地帯に住む印刷工だ。ある日、同じアパートに住む女性から「メアリー・Xという女性があなたを夕食に招待している」と伝えられる。X家へと向かったヘンリーだったが、そこで彼女の母親から「病院に赤ん坊がいる」と告げられ、メアリーとの結婚することになる。しかし、赤ん坊は鳥のような外見の奇形児であり、やがて彼女が育児に耐え切れず実家に帰ってしまった為、一人で赤ん坊の世話をすることになる。ある夜、ヘンリーは自室のラジエーターが光り始め、内側で一人の少女が踊っているのを目撃する。目を覚ますと、彼はメアリーと共にベッドで横になっていた。しかし、彼女の身体から胎児のようなものが幾つも出ていることに気付く。場面は変わり、再びベッドに腰掛けていたヘンリーは誰かがドアをノックしているのに気付く。扉を開けると、二七号室の女性が佇んでいた。彼女は部屋に入り「一晩泊めてほしい」と懇願する。やがて、ヘンリーは彼女と共にベッド——白濁の水溜りへと沈んでいき、「天国では何も心配ない。あなたの喜びは私のもの」と歌うラジエーターの少女と邂逅を果たす。彼は自分の頭が消しゴムとして鉛筆に加工される光景を見る。やがて目を覚ました彼は、二七号室の女性が金持ち風の男性と部屋に入っていくところを目撃する。彼はショックで呆然とし、我慢の限界といった様子で赤ん坊にハサミを突き立てて殺害してしまう。やがて真っ白な光に包まれ、ラジエーターの中の少女と抱き合うヘンリー。彼は幸福そうに目を閉じ、ようやく救済されたのだった。

## 2.4 物語の定義

考察に入る前に「何故、観客は“Eraserhead”の物語を難解と感じるのか」という疑問について、ジャン＝ミシェル・アダンの理論を基に整理しておきたい。アダンによれば物語は一つ以上の出来事（命題）の連続で構成されており、それらの中で発せられる言葉の模倣（ミメーシス *mimesis*）や言語による表現（ディエゲーシス *diegesis*）<sup>v</sup>によって作用するものである。また、テキスト内の世界について聞き手が有する知識、組み立てられた意味論上の巨大構造の効果、同定された要素連続の構造によって解釈が導かれる為、表出レベルの区分を問うことはない。アダンは物語を「一つの定まった状態（結末）とその倒置状態（発端）を前後に配列したもの」<sup>vi</sup>として、その条件を以下のように定めた。<sup>vii</sup>

- a. 事件が継起する（ある時間  $t$  にあった事件が  $t + n$  時間に変化する）
- b. 行為を遂行する一人以上の主体（同一の行為項 *actant*）がいる
- c. 定まった状態（結末）の倒置状態（発端）が定まった状態（結末）に変換される
- d. 行為が全体として単一である（提示部/展開部/終結部）
- e. 状態間に因果（＝伴立）関係がある
- f. 教訓を表している

“Eraserhead”では「ヘンリーは父親でない」という倒置状態を発端として「ヘンリーが子供を持つ」という結末 i が導き出され、更に赤ん坊の登場後は「ヘンリーが子供を殺害する」という結末 ii に向けて倒置状態が時系列的に変換されている。ここで描かれる行為項は全編を通して同一であり、各々の命題間にも心理的負荷による行為の決断という関連性が認められる。また、第五章で後述するように、主体の行為が聞き手（観客）に宗教的救済という教訓を示しているとも考えられる。“Eraserhead”において本筋を進行させる「機能 fonction」<sup>viii</sup>の核（枢軸機能体）は非常にシンプルであるが、一方で副次的機能である触媒機能および、「指標 indice」<sup>ix</sup>や情報提供子は観客に安易な解釈を許さない。<sup>x</sup>

観客は悪夢的な要素——ジャック・ナンスの奇異な髪型やポストに届いた虫、布団の中から湧き出る胎児——を指標として捉えようとする。しかし、それらの表記は物語内の記号関係だけでなく、一般的類型論のレベルでさえ意味を把握するのは困難である。また「メアリーが家を出る」という命題と「ヘンリーが赤ん坊を殺害する」という命題の間に挿入される複数のシークエンス（幻覚的描写）は、触媒としての役割を正常に果たすものではない。さらに、聞き手は自身の知識から省略された情報を推測するが、“Eraserhead”の物語では隠蔽された状況が事実であるという確実性<sup>xi</sup>さえ与えられてはいないのである。

聞き手が解釈を導くものとして、アダムは「描かれる世界についての知識」「意味論的巨大構造」「巨大命題の規範的セット」<sup>xii</sup>を挙げている。テキストにおける一連の命題を一つの物語として把握すること、倒置状態との関連で一つの結末を設定することは、倒置状態を結末の約束として読解する行為に他ならない。つまり、連続する出来事（命題）から物語の一ないし複数の意味を編成する意味論的巨大構造を派生させる過程<sup>xiii</sup>において、全体性を付与された物語が何を意味するのかを知る行為こそ解釈となるのである。<sup>xiv</sup>そうして物語は、核となる諸命題を五つの巨大命題（Pn1-5）の規範的セットに再編される。<sup>xv</sup>

“Eraserhead”の本筋を規範セットに当てはめると、ヘンリーがメアリーの家を訪れるまでの状況が物語の方向付け（Pn1）ないし発端であると言える。彼女の母に「父親になる」ことを告げられることで紛糾（Pn2）が現れるが、その後続くのは評価（Pn3）、すなわち妻の家出や二十七号室の女性との情事という核の蝶番機能を経て体験する悪夢であった。やがて彼は心理的負荷に耐え切れず自らの子供を殺害するという解決（Pn4）を選択する。終結部で描かれるのはラジエーターの少女と抱擁する宗教的救済、すなわち結末（Pn5）である。しかし、一般的な道徳観念から「子供を殺害することで救済に至る」という筋立てに整合性を見出すことは困難であり、観客は筋や指標から教訓（PnΩ）を導き出すことができない為、解釈不可能性に直面する。つまり、隣接する命題に「聞き手が推論可能な関連性」が存在していないのである。こうした現象は“Eraserhead”全編を通して見られる。特に、断続的に挿入される悪夢のシークエンスは機能体として作用せず、このことが作中で描かれる基本的命題の関連性を曖昧にしているのではないだろうか。ヘンリーの悪夢がテキスト自体に関与的と考えることによって、物語の構造化に困難が生じるのである。

## 2.5 不条理とは何か？

しかし、物語構造の読解不可能性が“Eraserhead”における〈不条理の構造〉と直接結び付いていると断言してしまっても良いのだろうか？ 観客が“Eraserhead”から受容する感覚は、破綻した物語に直面する時の不快感とは異質なものである。映画の考察を行う前に「不条理とは何か」という問いに立ち返って考えてみる必要があるだろう。

本来「不条理」という言葉は音楽的文脈での「不調和」を意味しており、「ばかげた」「非論理的な」という意味で用いられることが多い。ウジェーヌ・イヨネスコはカフカ論の中でこの言葉を「〈不条理〉は目的を欠くものである（中略）その宗教的・形而上的・超越的根源から切りはなされて、人間は失われている。すべて彼の行為は無意味で、ばかげて、無益になる」<sup>xvi</sup>と定義している。不条理とは「意味の不在」<sup>xvii</sup>に他ならず、こうした「目的を欠くもの」として一切の意味を剥奪された人間を描くのが不条理演劇である。

マーティン・エスリンは不条理演劇について、人間の条件の究極の現実面に直面した時の立場の自覚を再び打ち建てようとする現代的芸術の一形態であると指摘し、その目的を「究極の現実面に無自覚無意識的に生きる生活の不条理性を、諷刺的に手厳しく批判すること、」<sup>xviii</sup>「信仰の滅亡が人間から確信を奪った世界における人間の条件自体の不条理性を直視させる」ことだと述べる<sup>xviii</sup>。聞き手に普遍的価値体系が欠如した生における究極的な人間の現実を自覚させようという試みの中で、個々の人間が体験するままの事実や不安が、悪夢や不合理という要素を伴って様々な形で描かれるのである。それは作家（脚本家）の内的個人的な直観の努力の結実であり、彼自身の人間存在に対する解釈を表しているにすぎない。これが不条理演劇の主題となる。“Eraserhead”にはリンチの個人的な人間存在の条件に対する解釈が反映されており、ヘンリーが暮らす世界は統一原理と意味を喪失した独特の悪夢的世界として観客の目に映ることになる。また、エスリンは不条理演劇における純粹抽象演劇の要素を「その反文学的態度、つまり意味の最深層を表現する手段として言葉を用いないという面にある」<sup>xix</sup>と指摘し、そこには言葉で表現される以上のものが潜在していると述べる。観客は劇を読むのではなく言葉から独立して存在する要素を追わなければならない。不条理演劇では人間の条件に直面した際に感じる混乱の意識を——論理的言語的な知的概念ではなく——具象的詩的イメージによって喚起する手法が重視され、言葉の価値が大きく引き下げられているのである。『鏡の国のアリス』でハンプティ・ダンプティが語る<sup>xx</sup>ように、言葉は話者の意図次第で自在に現実を歪曲させることが可能であり、多くの不条理演劇では台詞による人間相互のコミュニケーションが挫折という結末で描かれる。それ故、観客は必然的に対話ではなく詩的イメージが表すヴィジョンの現実性や真実性を模索せざるを得なくなる。このイメージと真実性の複合、一切の装飾を剥ぎ取られた人間存在の現実性の描写こそが“Eraserhead”の〈不条理の構造〉を形成する要素であり、我々に〈不条理の感覚〉を与えるものである。第三章では“Eraserhead”の映像イメージが形体の純粹性および暴力性を伴って描かれていることに注目し「どのような仕組みの中で真実性と結び付いているか」という点について詳しく検証したい。

### 第3章 フランシス・ベーコン論からのアプローチ

#### 3.1 三つの構成要素：位相と展開

デイヴィッド・リンチの映画には常に陰惨な暴力の影が付きまとう。“Eraserhead”にはホラー映画のように過激な流血描写こそ登場しないが、連続する〈悪夢的〉なモノクロ映像の中に、観客は耐え難い程の暴力性を垣間見る。物語の展開上、必要不可欠な肉体的暴力が描かれる場合もあるが、我々はリンチが提示する一見何の変哲もない映像からさえ、理由なき〈不条理な暴力〉の匂いを感じ取ることができる。このような視覚的効果は決して偶然成立しているものではない。極めて意図的に——厳密には絵画的構図の模倣と支配の上で作用している。リンチは自身の絵画的芸術様式において、画家フランシス・ベーコンから多大な影響を受けたことを認めている。一九九〇年には、クリスティン・マッケンナとの対談の中で「十八歳の時、ニューヨークのマルボロ・ギャラリーで催されたベーコン展で（中略）肉と煙草の絵を見たんだ。僕が惹かれたのは塗りの美しさと、絵のバランスとコントラストだった。それはまさに完璧だった」<sup>xxi</sup>と述べている。ここでリンチが賞賛している点——薄く塗られた絵の背景、像の配置、形体と平面を隔てる輪郭——はベーコンの絵画に見られる大きな特徴である。ジル・ドゥルーズは『感覚の論理—画家フランシス・ベーコン論』の中で、ベーコンの絵画を三つの構成要素に分けて考察している。

第一に、物質的質量的構造。対象を囲むように、絶対的的近接性をもって描かれる薄塗りの平面を指す。二つ目は形体（La Figure）として描かれる対象である。見る者は絵画の物語性ではなく、この形体を直感的に読み取ることで感覚の作用を得ることが可能になる。三つ目が薄塗りの平面と形体の境界、つまり輪郭である。ベーコンはこれら三つの要素を彫像に例え、各々を骨組み・目標像・可動の台座だと述べている。

ベーコンは人体に円形や立方体のような競技場を与えることで絵画の中で形体を隔離し——“Eraserhead”では、ラジエーターの少女が円形の舞台によって隔離されている<sup>xxii</sup>——各像の相互関係から発生する象形性因果の排除を試みた。そして絶対的的近接性を持って余白に意図の入り込まない自在な目印や一面塗りの平面を描くことで形体的な純粋性を求めたのである。ベーコンは自身の絵画から、あらゆる見世物的要素、つまり描かれる形体に感情移入する類の見物人を排除する。ドゥルーズは「見物人を消し去ろうとするこの努力において、人体はすでにある風変わりな運動競技を示している」<sup>xxiii</sup>と続け、平面が輪郭や舞台を取り囲み形体を隔離し、そうした極度の閉鎖性が見物人を排除する時、絶対的的近接性を持つ平面との相関関係によって形体が随行し始めることを指摘する。ここには、形体から平面へと向かう別の動き——身体自身が身体から逃れ出ようとする痙攣が同時に発生している。もはや輪郭は一方でなく、平面と形体の双方から発せられる動勢を通過させる透過膜として機能する。故に、ベーコンの絵画では身体が不可避免的に歪曲している。

### 3.2 獣肉：赤ん坊の頭部

全ての身体は頭部を持つ。ドゥルーズによれば「身体が通過し、経験する歪曲はまた、頭部にみられる動物的特長表現」でもある。ベーコンの絵画においては、絵の具の払拭やブラッシングによる顔面の解体が行われ、頭部が現出している。そこに動物的精気が取り付くことで、人間の頭部が動物、それも形態としての動物ではなく特徴表現としての動物と置換されるという現象が生じる。人間と獣は識別不可能な地帯において根底的に同一性を持つ存在であり、両者の識別不可能な地帯こそが〈獣肉〉である。獣肉は、ベーコンの初期絵画においては頭部の輪郭に置かれ顔面を解体する。やがて自身の頭部を獲得し、そこを逃げて逃げ出し、そして最後には獣肉それ自身頭部と一体化を果たす。〈獣肉の頭部〉とは、人間の動物への生成変化である。全て身体は叫ぶ口を逃げて逃げ出す<sup>xxiv</sup>——映画の冒頭場面を見れば、胎児が漂う宇宙空間を背景（物質的質量的構造）と同一化したヘンリー（形体）の身体が叫ぶように口を開けている<sup>xxv</sup>——口の存在により顔面のない頭部と化した獣肉は、そこから身体全体を逃そうと企てるのである。ベーコンは「叫びの向こうに微笑みがある」と述べる。不気味な笑いの下で顔面は解体し、頭部にはチェシャ猫のように醜悪な微笑みだけが残存するのである。もはや輪郭は単なる隔離装置としてではなく、形体の手前に存在しぼやけさせる薄板、一種の遮蔽カーテンとして機能し始める。絵画は無限の広がりを持つ〈閉ざされた宇宙〉であり、形体は画面の遥か後方へ遠退いていくことになる。

“Eraserhead”においても、三つの基本的要素が読み取れる箇所が幾つかある。例えば赤ん坊の顔がアップで映し出される場面<sup>xxvi</sup>。劇中に登場する赤ん坊は非常にグロテスクで、羽を筆られた鳥のような印象を受ける。或いはベーコンの《十字架の下の形体の三枚のエチュード》に描かれている、口を獲得した獣肉のようである。ここでは下に敷かれている枕が輪郭として作用し、形体から見物人を隔離する。背景に呈示された物質的質量的構造は真っ暗な一種の平面として、枕と赤ん坊の周りを取り巻いている。まず、最初の緊張が構造から形体へと向かい、赤ん坊の頭部は輪郭の中に絶対的閉鎖性をもって隔離される。同時に第二の動勢が形体から物質的質量的構造へと向かって生じ、輪郭が形体を歪曲し始める。頭部は緊縮と膨張を繰り返し、顔面を解体し、開かれた口のみを残存させている。こうした〈叫ぶ歪曲〉において獣肉は頭部と一体化し、顔面なき頭部は獣肉の局在化されない潜在性となるのである。赤ん坊の身体は、口を逃げて身体自身から逃げ出ようと痙攣しているように見える。やがて形体は平面と再結合し、醜悪な微笑を残存させて構造の内へと消滅する。動勢を媒介する輪郭は、もはや形体の歪曲だけでなく遮蔽カーテンとしても作用している。こうした過程を経て描かれる“Eraserhead”の映像世界から、我々観客は極めて閉鎖的であると同時に無限の広がりをもった宇宙という感覚を受け取るのである。

では具体的に、我々は如何にしてベーコンとリンチの作品を受容しているのか？



### 3.3 象形化作用の克服：器官なき身体

両者は象形性(写実性)を徹底的に排除しようと試みる。彼らの作品で視覚的に描写されている映像は、極めて形体的(非物語的)である。見る者は大脳的な理性ではなく神経系統的な感覚の作用を通じて純粹形態を受容する。ベーコンは「現実是多義的なものである」と述べ、物事を一面的に捉える写実的方法では事実問題そのものを伝達し得ないと指摘した。象形化の作用を乗り越えるには<抽象的形態>(la forme abstraite)か<形体>(la Figure)へ向かうしかない。セザンヌは後者を<感覚の作用>と名付けた。形体とは感覚の作用へともたらされた感覚可能な形態であり、感覚とは描かれてある客体、感じている主体との統一である。「観照者としての私、この私が感覚を体験するには、絵の中に入ってゆき、感じるものと感じられるものとの統一に近づくしかない」<sup>xxvii</sup>のである。また唯一の感覚は或る次元から他の次元、或る水準から他の水準、或る領域から他の領域へと変移し、各々に適して対応している。そこでは水準の統一が行われ、視覚で絵を捉えながら牛の鳴き声を聞く、花の匂いを嗅ぐといった感覚一般の実存的交流が存在している。画家の仕事は様々な感覚機能を視覚で捉えられるように統合し、キャンバスの上に現出させる行為である。そして「この作用が可能となるのは、いずれかの感覚領域が、生命の潜在的力に働きかけ、この生命力があらゆる領域を越え出、それら領域を横断する場合において他ならない」<sup>xxviii</sup>のである。つまり絵画の場合であれば、視覚という感覚領域が受容した純粹形体が、神経系統を通り生命の律動を統一させることで感覚の作用を可能とさせる。感覚器官系を乗り越えた先に存在するのは、組織を持たない力の集合としての<器官なき身体>である。

<器官なき身体>を駆け巡る感覚の波の振幅に応じて、様々な水準或いは閾値が描き出される。そして、ある水準において外的な波と外的な力が出会うことで感覚の作用が生じる。線と色彩を通じて視覚的に受容されたイメージが身体の中で波となり、嗅覚や触覚といった諸感覚、様々な器官が臨在するのである。もはや眼は一器官としてではなく多目的且つ経過的な器官として立ち現れる。<器官なき身体>は、単に器官の不在や不確定の一器官の存在によって規定されるのではない。それは「確定された諸器官の一時的で臨時的な現在によって規定」される。こうした過程を経ることで、ベーコンは絵画の中で描かれた形体に<現在>という時間を導入したのである。リンチの<不条理な暴力>はこうした映像により現在を描写する形体性、或いは<物事の純粹形体>を神経に伝達する感覚の作用に起因する。ベーコンは「人間は事実、あるいはかつて真実と呼ばれていたものを不快に感じるもの」<sup>xxix</sup>と述べている。“Eraserhead”は映像において観客に非物語的イメージを突きつけ、感覚の作用をもたらすことで物事の形体性と現在性、すなわち<不条理な暴力>を投げかける。この第一の要素とも言える表層的暴力性が、より深層的なテキスト構造の中で第二の要素である読解困難な筋や指標と絡み合うことによって<不条理の構造>が成立するのである。

次章では、第二の要素である物語内容の諸要素を検証し、テキストにおいてどのような形で人間存在の現実性が描かれているのかという疑問を考察してみたい。

## 第4章 フランツ・カフカ論からのアプローチ

### 4.1 ほのめかしの作用

第二章で物語の構成を分析した際、“Eraserhead”における文脈上の確実性の不在や、悪夢における頭部の解体のような指標が観客に安易な読解を許さない為、物語の構造化に困難が生じていると述べた。しかし、これらを単純に読解不可能な夾雑物だと見なしても良いのだろうか。第四章では、ロラン・バルトおよび幾つかのフランツ・カフカ論を基に、これらの要素が物語中において如何なる形で機能しているかを考察したい。

映画“Blue Velvet”を評する文章の中で、SF作家J・G・バラードは「“Eraserhead”はフランツ・カフカの脚本とフランシス・ベーコンの舞台装置でリメイクした『オズの魔法使』のようだ」と書いている。確かに、インタビューでデイヴィッド・リンチ自身が度々語っているように、彼はフランツ・カフカに対し「兄弟になれそうなアーティストの一人だ。(中略)カフカが犯罪小説を書いていたら、飛んでいったよ」と述べ、その芸術生活に強く影響を受けたと明言している。カフカの小説は迷宮に例えられることが多いが、リンチの映画も同様に、出入り口の見えない地下に迷い込んだような錯覚を観客に与える作品ばかりだ。何故、彼らの作品は途方もなく不条理でありながら、我々を強く惹きつけるのだろうか。何故、観客が“Eraserhead”を観て不気味に感じるのだろうか。バラードがベーコンの舞台装置と語った映像もさることながら、その内容の不可解さが我々を一層深い不条理の世界へと突き落とす。主人公ヘンリー・スペンサーはある日、恋人メアリー・Xの家に招待され、そこで唐突に彼女の母親から「病院に赤ん坊がいる」と告げられる。つまり、父親として妻子を養うよう要請される。ロラン・バルトが著作「カフカの返答」でマルト・ロベールの『カフカ』を引き合いに出して「カフカの物語は何度となくそういわれるようにさまざまな象徴によって織り上げられているのではなく、まったく違ったあるテクニク、すなわちほのめかしのテクニクの結実にはかならない」<sup>xxx</sup>と語ったように“Eraserhead”にも<ほのめかし>の作用が働いている。つまり、『変身』は「父親がザムザを寄生虫扱いし、そして全てはザムザが寄生虫に変身した<かのように>進んでいく」であり、『審判』においては「Kは自分が逮捕されたと感じる、そして全てはKが実際に逮捕された<かのように>進んでいく」のだが、それと同様に、“Eraserhead”では「ヘンリーが父親になったと告げられ、そして全ては彼が実際に父親になった<かのように>展開する」のである。純然たる出来事として描かれるヘンリーの日常は、観客に類推を許さない。というのも、劇中で描写される形式は象徴として作用しているのではなく、カフカの作品同様<ほのめかし>としてアナロジーを解体しているからである。すなわち何一つとして確かな記号は存在せず、そこには何の確実性も存在しない。観客は、ほのめかしが漠然と提示する内的なできごとを辿るしかない。例えば、『変身』の冒頭で毒虫になったはずのザムザは、毒虫に変身するといった異常な状況下で動揺することなく、両親や遅刻のことを心配している。こうした常軌を逸した思考に、読者の類推ははぐらかされるこ

とになる。「ザムザは本当に昆虫になったのだろうか？」という疑問同様、ヘンリーが本当に赤ん坊の父親であるという確実性もまた存在しない。例えば、X家の夕食に招待され、メアリーの母親に「あなたが父親ね」と迫られた時、ヘンリーは「そんなはずは……」と曖昧な返答しかしていない。「メアリーとセックスしたの？」と執拗に尋ねられた時も、「僕はメアリーを愛している」と答えただけで、一度も明確な返答をしていない。観客はこの場面以降、ヘンリーが父親になったくかもしれないという漠然とした情報に基づいて物語を追わなければならないのである。

#### 4.2 動物化の作用

リンチは受動的なヘンリーの態度について「ヘンリーは何かが起こっていることとはつきり理解しているのだが、それが何なのかはまったく理解していない」<sup>xxxii</sup>と述べている。彼は物事を理解しようと、注意深く見つめている。しかし、『審判』のヨーゼフ・Kのように本質的に何が起こっているのかを知ることはできない。この点に関して、W・エムリッヒは『変身』について同様の指摘を行っている。彼はカフカが『変身』を「合理的な存在を脅かす毒虫として描いている」と前置きした上で、「……しかしグレゴールはどこへ飛び出していくべきか全くわかっていない。そして、どんな存在形態を実現したいのかわかっていない。彼の本来の内的なものは彼にもわかってはいない。それゆえ、それはカフカによって、彼にも未知のもの、つまりは毒虫として、理解できぬ仕方では合理的な存在を脅かす毒虫として描かれる」<sup>xxxiii</sup>と書いている。自らの欲する存在形態を理解し得ないザムザが毒虫になったのに対し、ヘンリーもまた父親として振る舞うことを強いられ、一方自身が如何に存在すべきかを把握できていない。“Eraserhead”では複数の〈変身〉が描かれる。物語の中心となる「父親への変身」、妄想の中で描かれる頭部のみ「息子への変身」、同じく頭部のみ「消しゴム(=イレイザーヘッド)への変身」である。ヘンリーは幻覚の中で二度も頭部を喪失し、自身の子供——奇形の赤ん坊の首を出現させている。<sup>xxxiii</sup>

父親が子供と同化する。それも限りなく動物化に近い表現で、『変身』の中でカフカはザムザを毒虫として動物化させているが、三瓶憲彦はこの点について、「カフカの世界では、人間と動物は常に相互に越境可能であり、交換可能ですらある」<sup>xxxiv</sup>と述べた上で、「カフカにおける人間の動物化は、人間を存在に伴う諸束縛・義務から解放する潜在的願望の表象としてあると言ってよい」と解釈している。すなわち、救済の手段としての〈変身〉である。動物化によって近代産業主義社会が不可避免的に要請する労働、社会的義務を逃れることができる。短編『田舎の婚礼準備』においては、主人公ラバーンが気の進まない婚礼への出席を免れようとして甲虫になろうと欲する。後に『変身』のモチーフになったと考えられる、この甲虫への変身では、ラバーンが社会的義務からの解放を成し遂げ、ベッドで休息を得ることができた。しかし、ザムザの場合はこう上手くいかない。彼は毒虫に変身した直後に、両親が社長に借りた金銭の問題や列車に乗る時間について思索を巡らせる。

彼は社会的義務から逃れることに成功しているとは言い難く、さらに毒虫に変身してしまったが為に、一切の所有を許されず、社会的存在から脱落した身分となり「ただ在ること」を強いられてしまった。つまり「社会的義務の遂行を絶対視し、その放棄を絶対悪として排除し、かつは放棄した時に獲得したかに見える自由を直ちに無化し、それを断罪としての自由へと化し、安らぎの休息を罰としての休息（＝存在の非在化→死）へと転換する近代において普遍化したこの生のための原理を、諦念的に受容」<sup>xxxv</sup>しているのである。

“Eraserhead”においてヘンリーが動物存在となったのは幻覚の中だけであるが、やはり彼も父の義務から逃れ出、自由を獲得する為に自らを変身させたと考えられる。しかし、ヘンリーもまた動物化によって束縛から逃れ得たとは言えず、ラストシーンでは二七号室の女性に動物化した首を目撃され、彼女との離別を決定的なものにしてしまった。つまり、ザムザとヘンリーの動物化は失敗したのである。ここで注意すべきことは、毒虫に変身した自己は、異化されたもう一人のグレゴール・ザムザに他ならないという点である。人間であろうと毒虫であろうと、彼はザムザとしてのアイデンティティーを保ち続ける。同様に、“Eraserhead”においてヘンリーと子供の首が同化するシーンは、非人格的形象として現れる赤ん坊がもう一人のヘンリーだと暗示しているようにも思われる。彼は父親に変身することで社会的義務を背負わされ、息子に変身することで生の束縛から逃れ出ようと欲したのではないだろうか。机の上で泣き叫ぶ子供は異化されたヘンリー自身の姿であり、社会的義務から逃れようと試みた〈罪〉に対する〈罰〉を受けてしまったのである。

では、こうした動物化の作用は如何にして〈不条理の構造〉と結び付いているのか？

カミュは『シーシュポスの神話』の中で「非人間性を前にした時の不快な感情」として、ガラスの仕切り越しに電話している男の例を挙げている。我々はガラス越しに男を見る時、その声を聞くことはできず彼の身振りだけを目撃することになる。その無意味で非人間的な仕草を前に、我々は不快の状態に置かれるのである。サルトルはこうした不条理体験について「ガラス戸は何でも通すように見えるが、たった一つのは通さない。それは人間の動作の意味だ」と述べ、読者の前に置かれた〈異邦人の意識〉（＝ガラス戸）を「事物に対しては透明だが、意味に対しては不透明」<sup>xxxvi</sup>であると指摘した。事物の意味を遮蔽する〈異邦人の意識〉の効果こそが、聞き手に不条理の感情をもたらすのである。『変身』や“Eraserhead”においても、同様の効果が動物化の作用によって与えられる。すなわち、ヘンリーやザムザに対する存在の非在化という罰が、聞き手と彼らの間に第三章で述べた遮蔽カーテンのようなガラス戸を設置するのである。但し、その向こう側で行われている身振りさえ、〈ほのめかし〉の作用により確実性を見出すことはできない。そこには一切の意味が存在しないのである。意味を喪失した世界では事象に因果関係が与えられず時間は現在の継起<sup>xxxvii</sup>となる。“Eraserhead”はイメージの形象化によって視覚的現在性を強調し、物語内における〈意味〉の排除を行うことで〈不条理の構造〉を形成しているのである。

## 第5章 思想と宗教観からのアプローチ

### 5.1 幼少期：内と外

第二章で、不条理演劇は作家による内的個人的な直観の成果であり、彼自身の世界解釈を表現するものだと述べた。『ゴドーを待ちながら』が「人間存在においては実は何も起こらない」というベケット自身の直観のイメージを反映しているように、“Eraserhead”における〈不条理の構造〉もまた人間存在と世界に対するリンチ自身の直観のイメージの影響を逃れ得ない。リンチの世界観の根底に存在するのは物事の二面性<sup>xxxviii</sup>を重視する〈内と外〉の概念であり、その源泉にある幼年期の体験について彼は次のように語っている。

「それは夢のような世界だった。音を立てて飛ぶ飛行機であり、青い空であり、杭垣や緑の草、そして桜の木だった。アメリカ中部自体が、そういったものだと思っていた。だけどその時、桜の木から染み出ている樹脂の上で、黒や黄色の入り雑じった何百万もの赤い蟻の列が、木の至る所で、粘質の樹脂の至る所を這い回っていた」<sup>xxxix</sup>

リンチの自伝を著したグレッグ・オルソンは上の文章を引用し「この僅か数行の言葉は、リンチの映画における宇宙観を表している」と続けている。映画“Blue Velvet”における博愛主義を掲げるアメリカ的少女サンディ・ウィリアムズ（ローラ・ダーン）と、暴力的性倒錯の世界に生きるドロシー・ヴァレンズ（イザベラ・ロッセリーニ）の対比。或いはドラマ“Twin Peaks”における古き良き田舎町の風景と、ローラ・パーマー（シェリル・リー）の死を契機として明らかになっていく、町人達が抱える闇の対比。勿論、“Eraserhead”で描かれるグロテスクな胎児や、ラジエーターの中に降り注ぐ無数の虫に反映されているのは、幼年期に見た〈何百万もの蟻〉のイメージだと考えられる。リンチは「蟻が這い回る、傷つけられた木」のイメージを牧歌的な楽園の幻想に介在させる。イーグル・スカウトとしてアメリカへの強い愛国心を育んだリンチは、日常的安全圏内において興味をそそり、一方で我々を脅かす〈不条理な暴力〉に対する好奇心と不安を抱いている。彼の作品では50年代の米国的美德を兼ね備えた楽園の幻想を〈家庭〉に反映し、醜悪な蟻の群れを外界からの〈侵略者〉として位置づける。娘のジェニファーはインタビューで「父は自分を攻撃するものを恐れている」<sup>xl</sup>と述べた。というのも、彼は理解の及ばない不確定要素の脅威に対して非常に敏感であるからだ。彼にとって家庭は安全圏内として大きな意味を持っており、このシェルターに異物が侵入することを何よりも嫌っていた。この思考の統制範囲外に存在する異物への恐怖、感情を支配する能力こそリンチの芸術の根底にある力だとオルソンは説く。“Eraserhead”において突如現れた赤ん坊は、非人格的形象〈外〉としてヘンリーの家庭〈内〉を破壊する。彼は〈侵略者〉から逃れる手段を持たず、動物化によって苦痛から解放されようと試みたことで存在の非在化が行われてしまう。しかし、リンチの人間存在に対する二元的かつ道徳的な直観のイメージによれば、赤ん坊は〈侵略者〉の役割を果たすだけでなく、第四章で見たように異化されたヘンリー自身の〈罪〉として捉えることも可能となる。最後に本作では「〈罪〉と〈救済〉が如何なる関係にあるのか」という点を考察する。

## 5.2 長老教会：救済

リンチによれば“Eraserhead”は有神論的かつ福音的な作品である。<sup>xli</sup>映画の冒頭では荒涼とした宇宙空間に住む神のような男が映し出され、ラジエーターの少女は「天国では何も心配ない」と口ずさむ。第二章で解説困難だと述べた「ヘンリーが赤ん坊を殺害する」命題と「ヘンリーの魂が救済される」命題間の関連性について考察する為には、リンチの宗教観に言及しておく必要がある。デイヴィッドの父親ドナルドは厳格なクリスチャンであり、長老教会<sup>xliii</sup>の教義を忠実に信仰していた。50年代の多くの子供達と同じようにリンチも幼い頃から教会へ足を運び、やがて精神的な課題に興味を持つようになった。後にアジア文化に関心を持つようになりヒンズー教へ改宗した成年期以降の作品にも、キリスト教的主題は多く描かれている。またオルソンは神学者ジョン・S・ボーネルの言葉を引用<sup>xliiii</sup>し、長老派の信者は「我々は道徳的な宇宙に住んでおり、そこでは犯された罪が罰となり、また為された正義が報酬となる」<sup>xliv</sup>ことを確信していると説明し、「長老派の者にとって神のヴィジョンは有徳に対する最も高い報酬とされる。リンチの映画では、一見して墮ちてしまった魂が時として天界的で優美なものの実体を見ることを許される」<sup>xlv</sup>と述べる。

思考と感覚の抽象的概念を表現主義的に再現するリンチの芸術的衝動は、ボーネルが言う「精神と徳性の状態（によって天国と地獄が規定される）」という長老教会の教義と上手く一致している。リンチの「二元的かつ道徳的な観点から世界を見る」再帰的な方法は、長老教会主義によって強化されたオルソンは続ける。そこには、カルヴァン主義<sup>xlvi</sup>（人間の善-悪、正義-悪、といった二元化を絶対的とする二元論）が基盤として存在する。また、カルヴァンは「人間はエデンの園を追放された時点で、自然的な能力と機能が根本的に損なわれた存在である」と考えていた。このことは、リンチの映画に登場する様々な正常感覚外の空想能力を持った人々の描写において繰り返し現れている。カイル・マクラクランやローラ・ダーン演じる映画の登場人物達は、損なわれた人間の能力を有徳によって回復した為、神のヴィジョンを垣間見ることができないのではないだろうか。

“Eraserhead”においても、ヘンリーは様々な神秘的情景を目撃する。宇宙空間を浮遊する惑星、どこか別の場所に存在する消しゴム工場、ラジエーターの中に住む少女……彼女は「天国では何も心配ない。あなたの悦びはワタシのもの」と歌うが、彼女のいる舞台こそ天国に属する空間だと示唆しているようにも思われる。エンディングで息子を手にかけたヘンリーは、真っ白な世界でラジエーターの少女に抱きしめられる。少女は神秘的存在であり、彼に救済が訪れたことが示される。ヘンリーが自身の息子を殺害する場面は、赤ん坊が象徴する精神的苦痛からの解放と解釈することもできる。しかし、この直前の場面でヘンリーの頭部が息子と同化していることから、むしろ彼は自身の子供であるかのように提示されたにすぎない、異化された自己を自らの手で葬り去ったとも考えられる。

X家の人々や二七号室の女性（＝すなわち、彼を取り囲む世界）に疎ましがられた醜悪な自己を殺害することで<世界>の再生を成し遂げ、異形なるものの死を迎えたが故に、ヘンリーは天界の優雅なるもの（ラジエーターの少女）に許されたのではないだろうか。<sup>xlvii</sup>

## 第6章 結論

デイヴィッド・リンチはシュルレアリストである。彼の映画では悪夢や無意識が重視され、理性や合理的思考では解説不可能な出来事が次々に起こる。<sup>xlvi</sup> “Eraserhead” では、ヘンリーが夢の中でラジエーターの少女と邂逅し、消しゴム工場の奇怪な世界に迷い込む。リンチの描く悪夢は登場人物にとって神託的な役割を持ち、別世界への招待ではなく劇中で描かれる〈現実〉がより強度の現実性を伴って描かれる場面として機能している。<sup>xlix</sup> また彼の作品に表出する〈現実性〉は単に物語を繋ぐ映画内の一場面としてではなく、同時に詩的イメージの連続という形で我々に回避不能な〈不条理の感覚〉を想起させる。<sup>1</sup>

これまで見てきたように “Eraserhead” には、映像イメージが事物の純粹形体性や現在性を伴って描写されることで観客に〈不条理の暴力〉を提示し、〈ほのめかし〉の作用や存在の非在化という要素が物語内の人間存在から意味を排除することで〈不条理の感覚〉を呼び起させる〈不条理の構造〉が内在している。その本質は描写される世界から意味を剥奪し、観客を人間の条件の究極の現実直面させることであつた。また倒置状態（発端）において安全圏内として描かれていたヘンリーの家に現れた赤ん坊は侵略者〈外〉としての役割を果たしていると同時に、社会的義務から逃れようとした彼自身の〈罪〉へと変身していく。そして終結部において登場人物の〈罪〉が自己犠牲的行為により救済されるという展開は、リンチの二面性を重視する思想や宗教観に基づいたものであつた。こうした福音的な命題は、観客に「意味なき世界においても尚、有徳（＝普遍的価値）の可能性を追い求める人々」の不断の努力を提示しているように思われる。さらに、デイヴィッド・リンチの映画における〈不条理の構造〉は、この〈内と外〉という観念を物語内で自己完結的に作用させるに止まらない。それは〈映画内と映画外〉、つまり悪夢的イメージに満ちた〈リンチ自身が直観する究極の現実〉と、樂園の幻想を探求していると想定される〈半意識的な生活を送る観客の生〉という二つの世界間においても機能していると考えられる。不条理の演劇は「現代人に人間の条件の真の姿を直視させようとし、たえず不適応と失望をひきおこす幻影から解放させようとする」現代芸術の形態である。我々はデイヴィッド・リンチが描く奇妙な宇宙に生きる人々——魂の救済を夢見て、無意味で不合理な現実に向かう登場人物達——の中に、一切の意味を剥奪された人間の姿を見出すのである。そして、映画という〈虚構の世界〉ではなく〈現実の世界〉という安全圏で生活する観客自身もまた、彼らと変わらない無防備な存在であるという自覚を促されるのである。それ故、〈不条理の感覚〉は我々にある種の〈嫌悪感〉をもたらす。それは陰惨な暴力描写でも物語の解説不可能性に向けられたものではない、人間存在の究極の条件に対する嫌悪である。冒頭で挙げた「人はあんなふうには動かない！ あんなふうにはしゃべらない！ こんなものはでたらめだ！」という言葉は、意味を剥奪された世界の非人間的な存在および、この耐え難い〈嫌悪感〉に起因する。しかし、我々はデイヴィッド・リンチの映画——或いはベーコンの絵画、カフカの小説に対して〈嫌悪感〉を抱くだけでなく、同時に二面的関係にある裏側の〈真実性〉と向き合い、登場人物達のように〈意味なき現実〉に立ち向かわなければならないのではないだろうか。

## 参考文献

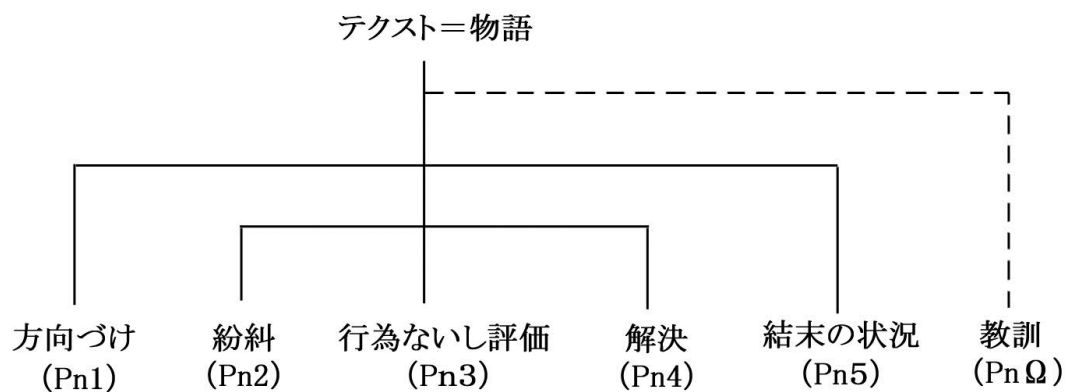
- Greg Olson. *David Lynch: Beautiful Dark*, Scarecrow Press, Plymouth, 2011,  
Richard A. Barney (Ed.) *David Lynch INTERVIEWS*, Univ Pr of MS, Mississippi, 2009,  
アンドレ・ブルトン『シュルレアリスム宣言・溶ける魚』巖谷國士、岩波書店、1992  
池内紀『カフカを読む 池内紀の仕事場3』みすず書房、2004  
巖谷國士『シュルレアリスムとは何か』筑摩書房、2002  
グスタフ・ヤノーホ『カフカとの対話』吉田仙太郎訳、筑摩書房、1967  
クロス・リドリ編『デイヴィッド・リンチ 映画作家が自身を語る』  
廣木明子/菊池淳子訳、フィルムアート社、1999  
ジャン＝ミシェル・アダン『物語論—プロップからエーコまで』  
末松寿、佐藤正年訳、白水社、2004  
ジル・ドゥルーズ『感覚の論理—画家フランシス・ベーコン論』  
山県熙訳、法政大学出版局、2004  
デイヴィッド・シルヴェスター『肉の慈悲』小林等訳、筑摩書房、1996  
デイヴィッド・リンチ『大きな魚をつかまえよう』草坂虹恵訳、四月社、2012  
中川邦彦『難解物語映画』高文堂出版社、2005  
フィリップ・ソレルス『フランシス・ベイコンのパッション』五十嵐賢一訳、三元社、1998  
フランツ カフカ『変身』中井正文訳、角川書店、1968  
マーティン・エスリン『不条理の演劇』小田島雄志他訳、1968  
三瓶憲彦『カフカ 罪と罰』松籟社、2001  
ミシェル・アルシャンボー『フランシス・ベイコン 対談』五十嵐賢一訳、三元社、1998  
三野博司『カミュ「異邦人」を読む—その謎と魅力—』彩流社、2002  
ルイス・キャロル『鏡の国のアリス』矢川澄子訳、新潮社、1994  
ロラン・バルト『批評をめぐる試み 著作集5』吉村和明訳、みすず書房、2005  
ロラン・バルト『物語の構造分析』花輪光訳、みすず書房、1979  
渡辺公平『カルヴァンとカルヴィニストたち』小峯書店、1973

## 参考資料

- 『デイヴィッド・リンチ・ワールド DVD-BOX』(Disc1『イレイザーヘッド デジタル・リ  
マスター版』) デイヴィッド・リンチ監督、ジャック・ナンズ/ローレル・ニアほか出演、  
1977年 (DVD, アルバトロス、2009)  
『マルホランド・ドライブ』デイヴィッド・リンチ監督、ナオミ・ワッツ/ローラ・ハリ  
ング/ジャスティン・セローほか出演、2001年 (DVD, ポニーキャニオン、2002)  
『ツイン・ピークス ローラ・パーマー最期の7日間』デイヴィッド・リンチ監督、シェ  
リル・リー/カイル・マクラクラン/キーファー・サザーランドほか出演、1992年  
(DVD, パラマウント、2007)



付録<sup>1i</sup>



図①：ジャン＝ミシェル・アダンによる巨大命題の規範的セット



図②：ラジエーターの中の少女は円形の舞台によって隔離される



図③：宇宙空間を漂う胎児を背景に、ヘンリーが叫ぶように口を開く



図④：赤ん坊の頭部、口を獲得した獣肉として描かれている



図⑤：赤ん坊（子供）の首と同一化したヘンリー



図⑥：救済、天界で少女に抱擁される

- 
- i 本稿では『レイザーヘッド デジタル・リマスター版』（アルバトロス、2009）を使用した。
- ii 『デイヴィッド・リンチ 映画作家が自身を語る』 p.113
- iii 同上 p.117
- iv 角川文庫版『変身』（中井正文訳、1968 初版）を参照。
- v 映画作品では、登場人物が語る台詞（ミメーシス）と、出来事を述べた言葉によるディエゲーシス（サイレント映画における字幕、映像から想像可能なもの）とを分離して考えることができる。
- vi 『物語論』 p.107
- vii 同上 p.124-134
- viii 機能は主要なものと同副次的なものに分かれ、前者は物語の蝶番機能を果たす「核 noyau」と呼ばれる。また副次的で省略可能な後者は「触媒機能 catalyse」と呼ばれ、物語作用の筋に関わることなく行為を拡大することができる。『難解物語映画』 p.24-25
- ix 指標は物語の解読および再構築の行為を含み、読み手に性質や雰囲気を与える。物語世界に時と場所を付与し、その世界観に現実性を与える「情報提供者 informant」も解釈に大きく関与する。『物語論』 p.65
- x さらにバルトは「ある単位は、同時に二つの異なるクラスに所属することができる」として核と触媒、指標と情報提供者が混成的単位でもあり得ると述べている。『物語の構造分析』 p.20-21
- xi この点に関しては、第四章第一節にて改めて言及する。
- xii 同上 p.134-139
- xiii アダンは意味論的の巨大構造を派生させるテキスト内の指示を以下のように列挙する。『物語論』 p.135-137
- a. 物語にしばしば先立って示されるタイトルや要約
  - b. 異なった辞項で繰り返される意味論的に同じもの、あるいは同じものを示す象徴(=同位態)
  - c. 物語内容の進展を減速させ、テキストのレベルに一種の増殖物を導入する描写
- xiv 「言語の利用者は、一つのテキストやテキストの含む一つの要素連続を読むときには、誰かと会話するときと同じように何が問題なのかを大まかに知っていなければならない。局部的に一貫した関係を確立する（文ないし下位文を理解する）ためには、少なくとも仮説として、テキストや要素連続の全体についてのある包括的な意味、もしくはテーマを立てなければならない」 『物語論』 p.135
- xv 付録：図①参照
- xvi 『不条理の演劇』 p.16
- xvii ロベール・シャンピーニはカミュの『異邦人』を評するテキストにおいて、語り手であるムルソーを異邦人たらしめているものは「彼が何を言うかではなく、むしろ何を言わないか」であると指摘する。またジャン＝ポール・サルトルは『「異邦人」解説』の中で、ムルソーは行為や出来事の「意味」を黙して語ろうとしないと述べている。『カミュ「異邦人」を読む—その謎と魅力—』 p.153-155
- xviii 『不条理の演劇』 p.322-323
- xix 同上 p.257
- xx 「ぼくがことばを使うときは、だよ」ハンブティ・ダンブティはいかにもひとをばかにした口調で、「そのことばは、ぴったりぼくのいいかかったことを意味することになるんだよ。それ以上でもそれ以下でもない」「ただ、問題は、そんなふうなことばにやたらいろんな意味をもたせてもいいものかどうか」「問題はだね。どっちが主導権をにぎるかってこと——それだけさ」『鏡の国のアリス』 p.112
- xxi *David Lynch INTERVIEWS*, p.128
- xxii 付録：図②参照
- xxiii 『感覚の論理—画家フランシス・ベーコン論』 p.15
- xxiv 同上 p.27
- xxv 付録：図③参照
- xxvi 付録：図④参照
- xxvii 『感覚の論理』 p.33-34
- xxviii 同上 p.40
- xxix 『肉の慈悲』 p.54
- xxx 『批評をめぐる試み 著作集5』 p.209
- xxxi 『デイヴィッド・リンチ 映画作家が自身を語る』 p.84
- xxxii 『カフカ 罪と罰』 p.96

---

xxxiii 付録：図⑤参照

xxxiv 『カフカ 罪と罰』 p.95

xxxv 同上 p.101

xxxvi 『カミュ 「異邦人」を読む—その謎と魅力—』 p. 156-158

xxxvii サルトルは『異邦人』の語り手が聞き手に自身の体験を事実として伝え、事実間の因果関係を明かさなから読者に不条理の感情を与えると指摘する。「念入りに因果性を除去して、われわれに不条理としてあたえようとするこの世界においては、どんな小さな出来事も相応の重みをもつ」 同上 p. 158

xxxviii ドラマ “Twin Peaks” には「梟は見かけと違う」という謎めいた言葉が登場する。

xxxix Greg Olson “David Lynch: *Beautiful Dark*” p.3

xl 同上 p.5

xli 「私の作品の中で、最もスピリチュアルな映画は『イレイザーヘッド』だ。(中略)あの作品はある方向に進化していたが、何を意味するのかわからなかった。(中略)そこで聖書を取りだして読み始めた。するとある日、ある一節が目にとまって私は聖書を閉じた。(中略)聖書の一節は、百パーセントのヴィジョンで私を満たしてくれたんだ」『大きな魚をつかまえよう』 p. 46-47

xlii リンチは 1950 年代という時代と故郷ミズーリを長老派に関連付け「完全に北西的な宗教」と呼んでいる。

xliii “David Lynch: *Beautiful Dark*” p.6-7

xliv 善悪の意志について、カルヴァンはベルナルドゥス (Bernardus) の言を是認して、「われわれはみな意志を有している。(中略)単に意志することは人間に属し、悪を意志することは腐敗した本性に属し、善を意志することは恩恵に属する」と引用している。『カルヴァンとカルヴィニストたち』 p. 26

xlv “Twin Peaks” では善なる者の場所 (涅槃、天国の象徴) としてホワイト・ロッジが登場する。後年製作された劇場版 “Twin Peaks : Fire Walk With Me” では、ローラ・パーマーの魂がホワイト・ロッジへと召されて幕を閉じる。『ツイン・ピークス ローラ・パーマー最期の 7 日間』 (パラマウント、2007)

xlvi B・B・ウォーフィールドが「知的、道徳的、精神的活動の全領域において、神となるということに方向づけをしているものがカルヴィニストなのである」と述べたように、カルヴァンの神学思想における第一義的原理は「主権的神」である。『カルヴァンとカルヴィニストたち』 p. 7

xlvi 付録：図⑥

xlvi “Mulholland Dr.” ではベティ (ナオミ・ワッツ) の夢によって物語の前半と後半が隔てられ、現実と非現実が交錯していることが判明する。『マルホランド・ドライブ』 (DVD, ポニーキャニオン、2002)

xlix 『シュルレアリスムとは何か』 p. 23-30

l ブルトンは宣言の中でボードレールを引用し「(シュルレアリスム的なイメージは) 自然発生的に、うむをいわず人間にさしだされるものである。人間はこれを追い払うことはできない。なぜなら、意思はもはや力をもたず、もはや諸機能を支配していないからである」と述べた。『シュルレアリスム宣言』 p. 65

li 映画のキャプチャー画像はデジタル・リマスター版 (アルバトロス、2009) から作成した。