

ゾンビの詩学

—— 〈追跡〉と〈籠城〉のモチーフについて¹——

小原文衛

I. ゾンビ・ルネッサンス——ゾンビと現代

「ゾンビ・ルネッサンス」という言葉がある。これは、Kyle Bishopがその著書 *American Zombie Gothic* (2010) の中で使用した語で、特に9.11同時多発テロ以降、一般的にゾンビものというサブジャンルに分類される映画の製作・封切り数が著しく上昇しているという状況を指している (Bishop 12)。

George A. Romeroが1968年に『ナイト・オブ・ザ・リビング・デッド』 (*Night of the Living Dead*, 以下、『NOTLD』と記す) を世に送り出してから21世紀に至る30年以上にわたって、ゾンビ表象あるいはゾンビ・ナラティブは、ホラー映画というジャンルの中でも、生き返る死者とカニバリズムを扱ったゲテモノ、つまり、カルト的なサブジャンルとして扱われていた。

ところが、特にビショップが強調する21世紀に入ってからのもブビューラー・カルチャーを見回してみると、そこにはゾンビが多様な形で増殖しており、まさに蔓延している。ロメロの『NOTLD』に始まったモダン・ゾンビ (この分類については後の節で詳述する) は、映画というメディアの枠を破壊して、ゲームやコミックのような他のメディアに蔓延し、今度はこのゲームやコミックのゾンビたちが映画に回帰し、まさにゾンビ・ルネッサンスをさらに拡大するという事態も起こっている。ゾンビはメディアの間を往来して、さらには、世界中でゾンビ映画が生産され、グローバルな領域にゾンビの蔓延が拡大している。ロンドンを舞台にしたDanny Boyle監督『28日後…』 (*28 Days Later*, 2003) の影響もあってか、2004年のZack Snyder監督によるロメロ作品のリメ

イク『ドーン・オブ・ザ・デッド』*Dawn of the Dead*では、全力疾走で生存者を追いかけるゾンビが現れ、現在ではこの「走るゾンビ」が主流になっているという見方もある（これ以前にも走るゾンビを扱った映画はあるのだが）。全力疾走＝爆発的な感染力。

ゾンビ映画興隆の水脈の源にある『NOTLD』について、ビショップも“the movie functions largely as a metaphor for the atrocities of Vietnam and racism.”と議論するように、ゾンビ映画には“a stylized reaction”という側面がある。“Historically, zombie cinema had always represented a stylized reaction to cultural consciousness and particularly to social and political injustices.”(Bishop 18)ただし、ゾンビ映画のこのような政治的主張性は、確かにこのサブジャンルの意味論において極めて重要な要素であることは確かだが、それだけがこのサブジャンルの「現代性」を説明しつくしているわけではない。ゾンビのグローバル化の「現代性」は特定の時と場所に固着するものではないからだ。さらに、このサブジャンルの「アメリカ性」も再考の余地がある。ロメロ以降のゾンビ表象群は、他の怪物表象、例えば吸血鬼、フランケンシュタインの怪物、狼男などとは違い、アメリカが発明した怪物表象であると言ってよい。そもそも、『NOTLD』よりも前には、生き返り、人を襲って喰らい、噛まれた者もゾンビ化するという、現在一般的なゾンビの統合的なイメージは存在しなかった。もちろん、このゾンビという呼称自体には、ハイチのヴードゥー教の民間伝承に見られる蘇生した死者のイメージが呼応することは間違いないが、カニバリズム、（噛まれて死ぬとゾンビになるという意味での）感染というモチーフ群はやはりロメロ以降のものである（Waller 275）。しかし、ゾンビのグローバル化という現象を視野に入れると、この「アメリカ性」も（国土、人種などの）何らかの固有な対象を説明する単純な概念ではなくなる。本論の目的は、アメリカで発生したゾンビのグローバルな増殖・蔓延はどうして起こるのか、「ゾンビ・ルネッサンス」の深層には何があるのか、という問いに何らかの答えを見出すことである。

II. ゾンビとは何か——実体論的分類学の試み

まずは分類学に着手してみよう。ここでは実体論的に、カテゴリカルに、「ゾンビとは何か」という問題に取り組む。ゾンビの一般的定義について、Daniel W. Drezner の見解を紹介する。

1. Zombies desire human flesh; they will not eat other zombies.
2. Zombies cannot be killed unless their brain is destroyed.
3. Any human being bitten by a zombie will inevitably become a zombie.” (Drezner 22)

さらにドレズナーは、“Every modern zombie narrative adheres to these rules.”と付言している（同）。これを前提として、その初発形態において、文学を介していない映画特有の形象（Bishop 12-13; Dendle 2-3）としての〈ゾンビ〉の、諸カテゴリーを確認する。

(1) ヴードゥー・ゾンビ：ゾンビ映画の起源は、Victor Halperin 監督『ホワイト・ゾンビ』（*White Zombie*, 1932）だとされるのが一般的である（Kay 5; Inguanzo 23）。この映画では、結婚式を挙げるためにハイチを訪れたカップルを見舞う災難を描いている。横恋慕した男がヴードゥー教司祭の呪術の力を借りて、花嫁をゾンビにしようとする。この映画に登場するゾンビたちは皆、Bela Lugosi 扮するこの司祭に操られている。彼らは邪悪な司祭の命令には必ず従う。このゾンビたちはある意味奴隷化されているわけで、司祭のような“a single menacing figure”（Bishop 19）が本来の「怪物」であるということになる。ゾンビは操られて人を襲うことはあっても、カニバリズムの志向はない。感染のテーマもここには現れない。ただし、ゾンビを操っている者に捕まった人間は、司祭の手で、同様にゾンビ化される、ということはある。

(2) モダン・ゾンビ：このカテゴリーが、もっとも一般的なゾンビ形象であると言ってよい。ただし、ロメロ監督の『NOTLD』には、一度もゾンビという呼称は登場せず、“ghouls”という呼称が使われている。ロメロ監督のリヴィン

グデッドシリーズ第二作『ゾンビ』(*Dawn of the Dead*, 1978)において、主人公の一人であるアフリカ系アメリカ人のSWAT隊員ピーターが、自分の祖父がヴェドゥー教の呪術師であったと語る場面があるので、「ゾンビ」という呼称が定着しだすのはこの映画以降である(邦題やイタリアでの題名の影響もあろう)。ロメロの三部作(上記の2作及び『死霊のえじき』*Day of the Dead*, 1985)をモダン・ゾンビ・ナラティブの典型とするなら、その特徴としては、①蘇生した原因は不明、②群れになって人を追い、食べる、③噛まれた人間は死亡し、ゾンビ化する=感染、④動きは遅い、などを挙げることができる。

(3) ハイパー・ゾンビ:モダン・ゾンビが歩く死者であり、個体ではそれほど大きな脅威にならないのに対して、Jorge Assefの所謂「ハイパー・ゾンビ」は個体であっても大変強力であり、駆逐するのが極めて困難であり、なおかつ敏捷性も備えており、感染の速度も非常に速い(Assef 4)。アメリカ映画としてはDan O'Bannon監督『バタリアン』(*The Return of the Living Dead*, 1985)に言葉操り、走るゾンビが登場するが、このタイプのゾンビ表象がこのサブジャンル内で完全に定着したきっかけは、2004年のザック・スナイダー監督によるリメイク『ドーン・オブ・ザ・デッド』からであろう。スナイダーはインタビューに答えて、「走るゾンビ」についてこう語っている。「もちろんロメロ作品は大好きだった。ただ、今回はゾンビを恐怖の対象とするために、早く走り、力も持っていることにしたんだ。そのほうが物語はリアルになるし、緊張感がプラスされる。そうだな……言うなれば僕のゾンビはちがう世代の象徴なんだよ」。(『ドーン・オブ・ザ・デッド』日本公開版パンフレットより)ハイパー・ゾンビでは、疫病性が重視される。ハイパー・ゾンビの「素早さ」は、身体能力に言及すると同時に、その感染性の速度を指す言辞でもあることは忘れてはならない。今や、ゾンビは疫病の主要な比喩であり、Marc Forster監督『ワールド・ウォーZ』(*World War Z*, 2013)におけるハイパー・ゾンビの爆発的な感染力がその好例となろう。

Ⅲ. 〈ゾンビの系譜〉は直線的か？——ゾンビと〈個性〉の問題

前章で確認したゾンビの3つのカテゴリーが、クロノロジカルな順番で登場したことを念頭に置くと、ゾンビ映画史を物語る一般的なナラティブは、以下のようなものになるかもしれない。〈そもそもハイチのエキゾチックな風土や宗教への恐怖を起点としたヴェドゥー・ゾンビ映画がまずあったが、ロメロが、この生き返る死体というモチーフを、Richard Mathesonの*I AM Legend* (1954)における集団で襲いくる吸血鬼のイメージ、そして人類が抱く根本的な恐怖の対象としてのカニバリズムと融合し、モダン・ゾンビを創出した。21世紀に入り、ゾンビは新たな「進化」を遂げ、敏捷性、速度、さらに爆発的な感染力を身に着け、ハイパー・ゾンビとして再生、現在はハイパー・ゾンビが主流となっている。〉この通時的・直線的な〈系譜〉は非常に理解しやすく、説得力はある。しかし、現状はそうではないのではないか。

実は、これらの3つのゾンビカテゴリーは、一つが立ち現れては消え、また別のものが取って代わる、通時的な系譜を形成するものではないのである。特にゾンビ・ルネッサンス期を見ても、確かにハイパー・ゾンビがやや優勢であるという印象があるとはいえ、例えば、ナチスに操られるゾンビ・ソルジャーというようなナラティブ（例えばSteve Barker監督*Outpost*, 2008）のホラー映画において、ヴェドゥー・ゾンビの「操られた」死体というイメージ、あるいは奴隷化された死体としてのゾンビというモチーフは数多く出現しており、Frank Darabont発案、AMCのテレビドラマシリーズ『ウォーキング・デッド』(*The Walking Dead*, 2010)にも見られるように、モダン・ゾンビも依然として発生し続けている。

3カテゴリーの同時存在性が示唆することは、実はこれらのカテゴリーはそれぞれに全く別物の表象体系であるのかもしれない、という可能性である。もし、「進化」だとすれば、用済みとなったカテゴリーは容易に忘却され、絶滅することであろう。しかし、これらの3カテゴリーが、優勢・劣勢の差はあっても、共時的に再生産され続けるという事実は、各カテゴリーがそもそも全く異なる機能の仕方をする表象体系であり、それぞれが重要な文化・社会表象上

の役割を果たしているという証拠となる。直線的な系譜を構成することが不可能であることを、この事実は意味している。内部に差異を宿し、統合性を欠くゾンビという表象装置。差異を宿すがゆえに、そして、統合性がないがゆえに、ゾンビは、端的に言えば、「何でも表しうる」、ということになる。

ゾンビのマルチな表象可能性を理解するために、他の怪物表象との比較を行ってみよう。ゾンビ・ルネッサンス以前に、ゾンビ映画がカルト的な位置づけをされていた原因は、例えば吸血鬼、フランケンシュタインの怪物、狼男とは違い、ゾンビがまず「多数」であり、常に「非－個性的な集団」だということにある。ゾンビにはまずもって個性がない。(モダン・ゾンビがその典型を示している通り) やはり horde = 群れとして襲い来るところにゾンビの本領があり、一体一体のゾンビには、ドラキュラやフランケンシュタインの怪物、あるいは狼男が有していたような個性がない。Josh Levin もこう指摘する。

The oft-repeated image of a slow, walking line of zombies is the best representation of the zombie's place in the scary-movie food chain. In horror, zombies behave more like a creeping plague or a disease than singularly terrifying monsters like Dracula or Wolfman. Zombies have no individual identity, but rather get their power from membership in a group; it's easy to kill one, but 1,000 indomitable flesh eaters may just overwhelm you. (Levin)

Paul Waldman も同様の指摘をしている。

In truth, zombies should be boring. There are only so many things you can do with them, narratively speaking. They can't charm you, like vampires, or make you pity them as they relate their torment while in human form, like werewolves. They clumsily lope after you, hoping to feast on your flesh, and they have almost no personality as individuals. (Waldman)

ここで私たちが留意しておくべき点は、ゾンビという表象装置そのものに含意される非－個性、あるいはアイデンティティの欠如である。この非－個性を

侮るわけにはいかない。実はこの非－個性は、隠喩媒体としてのゾンビの優位性の一つであって、本来腐り果てていくだけの死体を意味するだけのはずの〈ゾンビ〉が、生き延び、増殖するための決定的な条件なのだ。

ゾンビは多数であり、非－個性であり、それゆえ、他のカリスマ的怪物表象と異なり、あらゆるテナーを意味しうるヴィークルであるため、そもそも直線的な系譜を構成するものではないこと、これこそが、ゾンビがアンデッドである所以でもある。そしてこの「誰でもない」という特性、これは転じてゾンビという隠喩媒体の時間・空間的な伝播・感染を可能にする、つまり「いつでもありうる」「誰もがなりうる」を可能にする、極めて重要かつ独創的なファクターであると言ってよい。そして、これは、本来ゾンビがいる場所が「どこでもない」こと、これもまた転じて「どこでもありうる」ことにつながり、まさにグローバル規模のゾンビ・パンデミックに直結する表象可能性の拡大化につながるのである。

IV. 〈追跡〉と〈籠城〉のモチ—フ—ゾンビ・ナラティブの関係論的分析

ゾンビそのものを実体論的に追跡し、我々が発見したのは、マルチな表象可能性、そしてそれを可能にする、非－個性という逆説的な〈個性〉であった。ここからは、ゾンビをめぐる物語の構造から2つの主要モチーフを抽出し、これらのモチーフが導くコンテクスチュアルな可能性に注目する。

1. 〈追跡〉のモチーフ

我々はゾンビが喚起する〈恐怖〉に一度立ち返ってみる。“... the zombies pursue living humans with relentless, tireless dedication and kill people mercilessly by eating them alive.” (Bishop 20) ビショップが指摘するように、ゾンビは人間を追うカニバリストである。彼らは〈追跡者〉なのだ。〈追跡〉というモチーフを一般化すれば、実はそれがホラー映画の中心的な主題の一つであることはすぐにわかる。インディーズのホラー映画のみならず、ハリウッド映画においても、Steven Spielberg監督の『ジョーズ』(JAWS, 1975)におけるサメを初めと

して、〈追跡〉をめぐるナラティブは枚挙に暇がない。遠山純生によれば、この〈追跡〉という物語装置は、アメリカ映画のある時代を支配するまでになる。

誰だかわからない奴に狙われ続ける、それも最初から最後までずっと。これが60年代末期以後に登場したアメリカ映画の主題の一つだった。「追跡」が主題になってしまったのだ。アメリカ以外でもジョゼフ・ロージーの英国映画『風景の中の人影』(70)があったが。それはよく言われるように、ヴェトナムの隠喩なのかもしれない。60年代後半に連続的に起こった暗殺事件の隠喩なのかもしれない。戦地における米兵とヴェトコンとの戦闘という具体的な心象の引き写しから、自国が辿る命運について国民が抱いたいわく言い難い不安感まで、そこには様々な色合いが含まれる。(遠山 41)

同論文で遠山が挙げているスピルバーグ監督による1971年の作品『激突!』(Duel)などは、JAWSにおけるサメの前身とも言える巨大なタンクローリーが延々と主人公の自動車を追いつつ追いつくだけのストーリーである。クライマックスで追跡者を倒すシーケンスは用意されているとはいえ、アメリカ映画の「追跡者」の特徴は、逃避することが極めて困難であるか、不可能である、ということである。特にゾンビの場合は、ほとんどの場合において、全滅させることは不可能であり、それは同時に、人類がゾンビから逃避することは不可能である、ということをも意味している。ゾンビ・ナラティブとは、一面において、逃避不可能な追跡者からの逃避の試みについての物語なのだと言える。

2. 〈籠城〉のモチーフ

どこまでも追いかけてくるゾンビに対しては、人類も何らかの策を講じなくてはならない。『NOTLD』の登場人物たちのように一軒家に立て籠もるのである。ロメロは、あるインタビューの中で、自らのゾンビ映画を“a siege film”と呼んでいる(Robey)。野原祐吉もロメロのゾンビ映画の特徴に触れてこう書いている。

また続く第二作と同じく、この作品(『NOTLD』:筆者注)でもゾンビに追

い詰められた登場人物たちは狭く閉ざされた空間に籠城し、ゾンビとの攻防を繰り返し続けることになる……。追い詰められた人間の側の仲間割れや同士討ちをして人間の業の深さをあらわにしたり、仲間割れしている人間たちの立て籠もる空間にゾンビたちが雪崩れ込んで蹂躞しつくすというラストのお約束もこの作品が初出である。(野原 90)

実は、この〈籠城〉も、アメリカ映画の語りの定型的なモチーフの一つなのである。Howard Hawks 監督の『リオ・ブラボー』(Rio Bravo, 1959) を初めとする西部劇、Sam Peckinpah 監督『わらの犬』(Straw Dogs, 1971)、『リオ・ブラボー』に影響を受けたJohn Carpenter 監督の『要塞警察』(Assault on Precinct 13, 1976)、同じくカーペンター監督の『ザ・フォッグ』(The Fog, 1980)、奇しくも『ザ・フォッグ』製作年にその原作が発表されているフランク・ダラボン監督によるStephen King の同名小説のアダプテーション『ザ・ミスト』(The Mist, 2007)、そしてJames DeMonaco 監督『パージ』(The Purge, 2013) にも確認できるように、〈籠城〉のモチーフはアメリカ映画史のあらゆるモメントにおいて次々と登場する。

〈追跡〉と〈籠城〉はアメリカ映画という文化的所産そのものを理解するために看過すべからざるキーワードである。この両者を内部に宿すゾンビ・ナラティブは、アメリカを理解するために不可欠な元型的物語なのだとと言える。

V. ポオの〈追跡〉と〈籠城〉

『NOTLD』をその典型とする、〈追跡〉と〈籠城〉のモチーフを内在したナラティブ=ゾンビ・ナラティブを、アメリカにおける元型的な物語の具体例だと想定する時、エドガー・アラン・ポオ (Edgar Allan Poe, 1809-1849) の物語群への言及は避けられない。これから見るように、ゾンビ・ナラティブに先行して、ポオは〈追跡〉と〈籠城〉のモチーフを含む極めて重要な物語を書いているからである。

1. ポオの〈追跡〉ナラティブ

ポオが〈追跡〉のモチーフを扱った代表的な作品に、「黒猫」“The Black Cat” (1843)がある。この短編の語り手は、自分が可愛がっていた黒猫を虐待し、その片目をくり抜き、果てには“the spirit of PERVERSENESS” (Poe 852)に駆り立てられ、木に吊して猫を殺害してしまう。しかし、殺した猫にそっくりの猫がまた現れて語り手について回る。語り手は決して黒猫からは逃げられない。黒猫は、「疫病」に例えられる。“...but gradually — very gradually — I came to look upon it with unutterable loathing, and to flee silently from its odious presence, as from the breath of a pestilence.” (854)「疫病」の比喩は、我々にとって、重要な意味を持つ。先に書いたように、現代のゾンビもまた、追跡者であり、なおかつ、疫病として増殖するものだからである。この疫病の比喩は、ポオの物語世界とゾンビの物語世界を貫く、極めて重要なインターフェイスとなる。

最終場面で語り手は遂に第2の黒猫を殺そうとするが、勢い余って妻の頭を斧で割ってしまう。語り手は死体を地下室の壁に塗りこめて犯罪の隠蔽を図るが、警察の捜査も終了して危機は回避という場面で、死体を塗りこめた部分を杖で叩くと、壁の中から黒猫の呻き声が聞こえてくる。この黒猫はまさに、一度殺されても再生したわけで、逃げられないという点では何体殺しても迫り来るゾンビたちと同じである。結局、語り手は、黒猫から逃げることはできず、破滅する。「〈よこしま〉の精神」“the spirit of PERVERSENESS”という、自己を破滅に導く内面的な衝動と黒猫は、〈語り手を破滅させる〉という目的を共有している。だとすれば、本当に語り手が逃避しようとしていたもの、語り手を追跡した黒猫は、外的な対象であると同時に、語り手の心にある内的なもの＝ネガティブな衝動であったということは、作品の文理解釈のレベルでも明らかである。同様に、ポオの分身小説、「ウィリアム・ウィルソン」“William Wilson” (1839)においても、語り手は自分そっくりの分身にどこまでも追跡される。この物語でも、語り手は決して分身から逃避することはできない。語り手はこう言う。逃げて無駄だった。“From his inscrutable tyranny did I at length flee, panic-stricken, as from a pestilence; and to the very ends of the earth I fled

in vain.” (445) 「黒猫」と同じように、ここでもまた、疫病の比喩が現れる。この語り手も、“as from a pestilence”, 疫病から逃れるかのように、逃避行を続けたと語る。ポオの絶対に逃げ切れない他者（黒猫や分身）による追跡というモチーフ。そして、逃げ切れない「疫病」のような性質。これらは現代のゾンビ・ナラティブにも共有されている。ゾンビも外在的に見えて、実は「内在的なもの」を意味するのではないかとも考えられる。

2. ポオの〈籠城〉ナラティブ

ゾンビ映画には、籠城映画という側面がある。Kim Paffenrothも特にロメロのゾンビ映画を意識してこう記述している。

Each movie has suspense, paranoia, and claustrophobia of a movie about a siege, or a lifeboat full of survivors with limited supplies: the besieging army or the sea is a “given” and is not really the enemy, the real enemy is within the group, with the fear and ignorance that tears them apart and sets them against another. More than other genres of horror, zombie movies are deeply psychological dramas. (Paffenroth 5)

ここでゾンビが籠城空間を取り囲む「疫病」として機能することを、再度、想起してみよう。すると、ポオの2つの短編が想起される。「影——ある一つの寓話」“Shadow——a Parable” (1835) と「赤死病の仮面」“The Masque of the Red Death” (1842) である。「影」では、Oinosという人物が、ある時代を物語る。

The year had been a year of terror, and of feelings more intense than terror for which there is no name upon the earth. For many prodigies and signs had taken place, and far and wide, over sea and land, the black wings of the Pestilence were spread abroad. (189)

疫病が蔓延する時代である。語り手を含む7人の人物は、“a lofty door of brass”

(189) で閉じられた部屋に立て籠もる。“... and the door was fashioned by the artisan Corinnos, and, being of rare workmanship, was fastened from within.” (189) 密閉は万全だ。しかし、彼らはその攻囲された密室の内部で、“a dark and undefined shadow” (190) に出会うことになる。その声は、集合的な、「多数」の声であった。“the tones in the voice of the shadow were not the tones of any one being, but of a multitude of beings, and, varying in their cadences from syllable to syllable, fell duskily upon our ears in the well remembered and familiar accents of many thousand departed friends.” (191)

ロメロの代表作を初めとするゾンビ映画において、籠城の舞台となる場所そのものが、その内部にいる人類たちのパラノイア的な対立によって内部から崩壊していくさまは、疫病を忘れようとしながらも人々は結局それを忘れることはできず、シェルターとして機能した場所が、転じて疫病が住まう閉所恐怖症的な逃げ場のない空間となってしまう、このナラティブによってすでに予見されていたのかもしれない。

「赤死病の仮面」でも、疫病が蔓延した世界が描かれている。“The ‘Red Death’ had long devastated the country. No pestilence had ever been so fatal, or so hideous. ... The scarlet stains upon the body and especially upon the face of the victim, were the pest ban which shut him out from the aid and from the sympathy of his fellowmen.” (670) まさにゾンビが出てこないゾンビ物語、パンデミックの世界である。この世界で、主人公の Prospero 公は、城郭風の大邸宅に仲間1000人を連れて立て籠もる。“All these and security were within. Without was the “Red Death.” (670-71) 疫病が蔓延する外部、そして、食料や酒、享楽に事欠かない内部。ロメロの *Dawn of the Dead* におけるショッピングモールでの籠城を思わせる設定である。そして、この空間も、最終的には内部から倒壊する。(1時間に一度、黒檀製の時計が時を告げると彼らは動きを止めつつも) プロスペロー公とその仲間たちは酒と踊りに浮かれ騒ぐが、仮面舞踏会の中、ある人影が現れて、一同はにわかに動揺し始める。“The figure was tall and gaunt, and shrouded from head to foot in the habiliments of the grave. The mask which concealed the visage was made so nearly to resemble the countenance of a stiffened

corpse that the closest scrutiny must have had difficulty in detecting the cheat.”(675) 怒りにかられたプロスペロー公はこの人物／人影を追跡し、剣を抜く。すると、この人物は、突然踵を返す。叫び声が聞こえたかと思うと、プロスペロー公は短剣を落として、息絶えてしまう。勇気を振り絞った一同がこの人物を捕まえるが、その仮面と衣装の下には、形のある実体は何もない。そして——

And now was acknowledged the presence of the Red Death. He had come like a thief in the night. And one by one dropped the revellers in the blood-bedewed halls of their revel, and died each in the despairing posture of his fall. And the life of the ebony clock went out with that of the last of the gay. And the flames of the tripods expired. And Darkness and Decay and the Red Death held illimitable dominion over all. (676-77)

夜盗のように忍び込んだとされる赤死病の化身。そして、この籠城の完璧さが仇となり、隔離された内部は赤死病の化身の出現によって今度は逃げ場のない阿鼻叫喚の地獄となる。しかし、この内部にもともと赤死病の化身が潜んでいたのであれば、この籠城の崩壊はありえないのではないか。ここは、もともと誰も出入りできない状態に密室化した空間だったはずである。David Halliburtonが指摘する通り、この化身のようなものが惹起する不安は、先ほど見た「影」と同じように、「外から入ってくる」のではなく、実は最初から「そこにいた」のかもしれない。“This was not an entry from without but an emergence from within.” (Halliburton 316) やはり、この物語でも、籠城の場所は内的な原因によって崩壊し、疫病がこの空間を蹂躪する。ゾンビか、疫病か、その違いこそあれ、現代のゾンビ・ナラティブと、ポオが書いた疫病と籠城のナラティブは構造的に酷似しており、ゾンビ・パンデミックによるグローバルな世界の蹂躪、という、特にモダン・ゾンビ、ハイパー・ゾンビを中心に構築される(ポスト・)アポカリプス的な物語を想起させる²。ここにもまた、ポオとゾンビのインターフェイスが出現している。

VI. フロイトの「逃避不可能性」と「刺激保護」

1. フロイトの「逃避不可能性」と追跡のモチーフ

ポオの物語との照合により、より具体化したゾンビによる追跡のモチーフ。(外的な他者として現れる) 自己の「内部」からは、それが「内部」であるがゆえに、逃避することはできない。この「逃避不可能性」と「内部」の関係の問題の追究は、フロイト (Sigmund Freud 1856-1939) の理論にも確認できる。フロイトはその経歴の中で、何度か、この逃避不可能性というテーマに触れている。例えば「抑圧」という論文には次の一説がある。「外的な刺激であれば、これに対処する適切な方法は、当然ながら〈逃避〉である。しかし、欲動の場合には〈逃避〉は利用できない。自我が自我から逃避することはできないからである。」(「抑圧」 51) さらに、

この生物体は、筋肉運動(逃走)によって避けることのできる刺激が存在することを認識し、この刺激は外界から来るものであることがわかるようになる。他方で、このような運動によって避けることができない刺激が存在することも認識するようになる。この種の刺激は、逃走しても恒常的に衝迫を与える性格を備えている。この刺激は内界の特徴を備えており、欲動欲求の証拠となるものである。(「欲動とその運命」 15)

我々はここで、再び「避けることができない」=「内的」という公式に帰着する。「黒猫」でも、逃避は不可能であるし、「ウィリアム・ウィルソン」に至ると、語り手はどこまでも絶望的な逃避行を展開する。ゾンビも殲滅不可能である。どこに行っても、逃げられないわけで、物語のトポスはやはり nowhere という他はない。これは anywhere をも意味し、ゾンビのグローバル化に一脈通じていた。精神分析との接続は、もう一つのトポスとして、ゾンビ・ナラティブの深層にある、〈心理〉という(少なくとも理論的な前提として)抽象普遍的な領域を可視化し、その蔓延の原因の別の局面を提示している。

2. フロイトの「刺激保護」と〈籠城〉のモチーフ

攻囲された空間とその内部からの崩壊。ここでもまた我々はフロイトのアレゴリーを連想する。「刺激保護」(protective shield) の概念である。フロイトは、生命体を単純化したモデルでとらえ、それを「生きた小胞」と呼ぶ。この生きた小胞は、フロイトによれば「非常に強力なエネルギーで満たされた外界の中を漂って」おり、刺激から身を守るためにその表面を変化させる。これが「特別な外皮」あるいは「膜」であり、「刺激保護」の役割を果たす。これこそがシールドである。フロイトは、この皮膜に接している層を「意識システム」と呼び、心的な意味では現実検討を司る部分のモデルとしている。しかし、ここには、重要な問題がある。外部から身を守っても、内部がある限り、「生きた小胞」は安泰ではないのだ。「この敏感な皮膜層が後に意識 (Bw) システムとなるのであるが、この層は、内部からの興奮も受け取る。」また、こうも述べている。「内部からの興奮をあたかも外部から訪れる興奮であるかのように取り扱うことによって、内部からの興奮に対して〈刺激保護〉の防衛手段を適用できるようにする傾向が生まれるのである」(フロイト『快感原則の彼岸』144-49)

ここでアレゴリカルに示唆されていることは、「生きた小胞」→セルフ→心という立て籠もり空間は外部からも内部からも攻撃を受けるということであり、なおかつ、外にあるものが実は内部から起こったものである可能性もある(=投射)ということである。ポオの疫病に攻囲された空間のイメージはこれと同じことを別の言語で語っていたのではないか。さらに、ここにゾンビ・ナラティブを重ねると、まさにあの籠城のパターンが想起される。籠城は必ず内的な不和や闘争によって崩壊するのである。そして、あの外部から押し寄せるゾンビたちと、内部の人々の葛藤は、籠城を挫折させるという点では同じように作用する。ゾンビ・ナラティブにおいても、外部と内部は同じなのだ。精神分析的な籠城=刺激保護のアレゴリーもまた、外部からも内部からも脅かされるシールドについての記述であり、〈籠城〉もまた、〈心〉のアレゴリーとなりうることを示唆している。

精神分析という〈物語〉の内部にも、〈追跡〉と〈籠城〉のモチーフがあった。

VII. 結論：ゾンビ・グローカリズムとゾンビ／トラウマの詩学

ゾンビという表象形態は、実体論的には非－個性によって多重的な表象可能性を備えているために、時空を超えて多種多様な社会・文化・思想を映し出すことができる。だから、どの時代にも、どの場所にも、実は適応し、増殖することができる。さらに、〈追跡〉と〈籠城〉のモチーフを追う物語・関係論的分析では、ゾンビ・ナラティブに見え隠れするポオの〈影〉（共有されるモチーフ）もまた、フロイトが理論化する普遍的領域にこのナラティブを接続する、ということが示される。実体論的にも、物語論的にも、ゾンビ・ナラティブは〈どこでもない〉＝〈どこでもある〉トポスの物語形式として、グローバルな増殖の可能性を有しているのであり、現状が示す通り、実際にグローバルな増殖を継続している。

翻ってみれば、強力な非－個性を備えたゾンビ・ナラティブが体现する、このグローバルな領域を侵犯する感染力、あるいはこのウィルス的な適応可能性こそが、「アメリカ性」の一面を示唆するのではないか。アメリカで発生したゾンビ・ナラティブは、〈非－個性〉こそが、逆説的にも、アメリカの特質なのではないか、と問いかける。福田立明が指摘するように、アメリカという〈共同体〉は「神話をもたない」（福田 23）。〈白人キリスト教徒のアメリカ〉ではなく）人種・宗教の集合体としてのアメリカ＝合衆国という〈物語〉は、その内部に統合的な〈神話〉を宿してはいない。だからこそ、〈どこでもない〉＝〈どこでもある〉³。ゾンビのグローバル性を支えるのは、この逆説的な適応可能性であり、この言うなればグローバルな性質こそが、「ゾンビ・ルネッサンス」＝ゾンビ・ナラティブのグローバルな増殖・蔓延の一要因なのではないか（ならば、ゾンビ・パンデミックはグローバリゼーション＝アメリカナイゼーションの一端を示すメタファーともなるう）。

最後に、ゾンビ、ポオ、フロイトの間のインターフェイスを通じて、ゾンビ・ルネッサンスという現象、あるいはゾンビの現代に対する親和性の問題について、集合的記憶としての〈トラウマ〉との関連、という視点から考察を加えておく。ここでは、籠城空間を取り囲み、侵入しようとする「外部の」他者とし

でのゾンビ・イメージに焦点を絞る。ゾンビ・ルネッサンスが、9.11を初めとする、アメリカの〈トラウマ〉と無関係ではないことはしばしば指摘されている（Bishop 11-12; Drezner 4）。ならば、〈トラウマ〉の時代が、ゾンビ・ナラティブを経由して、ポオのナラティブを要請したのだと言うこともできる。ゾンビ・ルネッサンスの深層にはポオがいた。同時に、〈追跡〉と〈籠城〉のテーマは、フロイト理論における内部からの欲動刺激、〈刺激保護〉の問題とそれぞれにアレゴリカルに関連していた。欲動概念は、フロイトが、初期トラウマ理論としての〈誘惑理論〉（＝受動的な概念）を放棄した時にいわば代替物として登場した能動的な概念であり、この意味で欲動とトラウマは、表裏一体の関係にある、と想定できる。さらに、〈刺激保護〉は、本来、フロイトがトラウマ理論＝外傷神経症理論を説明するために用いたアレゴリーでもあった。フロイトはこう指摘する。「一般的な外傷神経症は、〈刺激保護〉が著しく破綻した結果として発生する」。刺激保護、シールドが「突破」される（フロイト『快感原則の彼岸』 151-2）と、開口部が生じて、外部から刺激が侵入し、内部を壊乱する。このイメージは、籠城が崩壊してゾンビが内部を蹂躞する、ゾンビ映画一般の定型的な結末を直接想起させる。現代のゾンビ・ナラティブの内部に回帰した2つのモチーフ、〈追跡〉と〈籠城〉という物語ツールは、この心的危機の能動的反復・徹底操作、トラウマの語り直し＝生き直し、ひいては、〈語りによる開口部の修復〉＝治療のために召喚されたのだと言ってよい。すると、〈蔓延〉は、実は（グローバルな）〈語りによる治療〉と同義なのかもしれない。ゾンビの詩学がトラウマの詩学なのであれば、そのナラティブは、〈トラウマの時代〉にとって必要不可欠な物語なのだと言えるであろう。

注

¹ 本論文は2015年度名古屋大学英文学会クリスマスセミナー（於名古屋大学、2015年12月18日）の原稿を大幅に改訂したものである。

² ゾンビ・ナラティブにおける籠城と疫病のモチーフには、多くの場合、（ポスト・）アポカリプス的な世界観が随伴する。もちろんこれはポオの「赤死病の仮面」

と「影——ある寓話」によって予見されていた。

³ ここで確認しておくべきことがある。ゾンビ・ナラティブは、アメリカの統合的な〈神話〉を形成できるのか。ことは極めて複雑である（「元型的物語」にも同じような複雑さがともなう）。友成純一が、『NOTLD』の〈籠城〉のモチーフは、西部劇における「砦に立てこもってインディアンと戦う白人入植者、のパターン」の反復だ、と指摘するように（友成 116）、〈籠城〉のモチーフに、アメリカ先住民との攻防という、キリスト教徒白人入植者の集団的記憶の残滓が認められることは確かであろう。すると、〈籠城〉のモチーフには、西洋の主体＝白人入植者が直面したなかばトラウマ的な記憶の書き直し、という特徴があることになる。ただし、その一方で、〈疫病〉のテーマは、ポオを介して、14世紀Boccaccioの*Decameron*を初期の作品とする〈疫病の文学〉の伝統（Leavy 1）という、時空的にははるかに広い、むしろ抽象普遍的とも言える文脈に、〈籠城〉のモチーフを接続する。〈籠城〉のグローカル性はこんなふうを示唆することもできるが、この複雑さこそが、ゾンビの〈アメリカ性〉の特質の一端を示すものなのかもしれない（「追跡」のモチーフの深層にも、同じように錯綜したグローカルなコンテクストがあるに違いない）。

引用文献

- Assef, Jorge. "The Zombie Epidemic: A Hypermodern Version of the Apocalypse." *LCEexpress*, vol. 2. Issue 7 (2013): 1-14. Web. 23 Nov. 2015.
- Bishop, Kyle. *American Zombie Gothic: The Rise and Fall (and Rise) of the Walking Dead in Popular Culture*. Jefferson: McFarland & Company, Inc., 2010. Print.
- Dendle, Peter. *The Zombie Movie Encyclopedia*. Los Angeles: McFarland, 2001. Print. Drezner, Daniel W. *Theories of International Politics and Zombies*. Princeton: Princeton University Press, 2011. Print.
- Halliburton, David. *Edgar Allan Poe: A Phenomenological View*. Princeton: Princeton University Press, 1973. Print.
- Inguanzo, Ozzy. *Zombies on Film*. New York: Universe Publishing, 2014. Print.
- Kay, Glenn. *Zombie Movies: The Ultimate Guide*. Chicago: Chicago Review Press, 2012. Print.
- Leavy, Barbara Fass. *To Blight with Plague: Studies in a Literary Theme*. New York: New York University Press, 1992. Print.

- Levin, Josh. "Dead Run: How Did Zombies Get so Fast?" *Slate*. 24 Mar. 2004. Web. 25 Nov. 2015.
- Paffenroth, Kim. *Gospel of the Living Dead: George Romero's Visions of Hell on Earth*. Waco, Texas: Baylor University Press, 2006. Print.
- Poe, Edgar Allan. *Edgar Allan Poe: Tales & Sketches*. 2 vols. Thomas Ollive Mabbott, ed. Chicago: University of Illinois Press, 1978. Print.
- Robey, Tim. "George A Romero: Why I don't like The Walking Dead." *The Telegraph*. 8 Nov. 2013. Web. 23 Nov. 2015.
- Waldman, Paul. "The Left and the Living Dead." *American Prospect*. 16 Jun. 2009. Web. 25 Nov. 2015.
- Waller, Gregory A. *The Living and the Undead: From Stoker's Dracula to Romero's Dawn of the Dead*. Chicago: University of Illinois Press, 1986. Print.
- 遠山純生「愛と追憶の30年——60年代末期以後の〈ハリウッド〉」(『現代思想 6 月臨時増刊 総特集——ハリウッド』所収, 2003年)
- 友成純一『暴力／猟奇／名画座』。洋泉社, 2000年。
- 野原祐吉『ゾンビ・サーガ——ジョージ・A・ロメロの黙示録』。ABC出版, 2010年。
- 福田立明『アメリカニズムと神話形成』。開文社出版, 1999年。
- ジークムント・フロイト (1915)「欲動とその運命」(中山元訳『自我論集』所収, 筑摩書房, 1996年)
- (1915)「抑圧」(中山元訳『自我論集』所収, 筑摩書房, 1996年)
- (1920)「快感原則の彼岸」(中山元訳『自我論集』所収, 筑摩書房, 1996年)

Synopsis

Zombie Poetics—On the Motifs of “Pursuit” and “Siege” Bunei Kohara

The present paper aims to reexamine the meaning of what Kyle Bishop calls “Zombie Renaissance”: the global pandemic or spread of zombie narratives that is supposed to have happened around 2002, namely just after 9/11. This phenomenon has various aspects, and this paper’s argument mainly focused on the question what makes possible the global pandemic of the zombie narratives.

Section II examines the meaning of the zombie as a representational apparatus by means of the basically categorical and substantial analysis (before embarking on the relational and narratological analysis in section IV). Zombies are classified into the three categories: (1) Voodoo Zombies, (2) Modern Zombies, and (3) Hyper Zombies. Though these three categories of zombies appeared in the film history in chronological order, they do not constitute a linear order (1→2→3), as this paper explains with reference to some examples (section III). In fact, as these examples suggest persuasively, these three categories of zombies coexist in one age: the age of “Zombie Renaissance,” which necessarily means that these three types of zombies are representative of different modes of signification. The zombie as representational apparatus implies no integrity, identity, or consistency in it. In other words, “the zombie means anything.” This accordingly leads to another formula: “the zombie can be anywhere” (in the global dimension).

From section IV, this paper undertakes the relational or narratological analysis of zombie narratives’ structures focusing on the two motifs that frequently and repeatedly appear in the films of this subgenre: “pursuit” and “siege.” Section IV examines the meanings of these two motifs examining their places in the history of American films and confirmed that each of them constitutes the archetypal narrative pattern that are essential for gaining deep insight into American cultures.

Section V examines how these archetypal motifs play crucial roles in several of Edgar Allan Poe's narratives. "The Black Cat" and "William Wilson" are two of the paradigmatic narratives that have in them the motif of "pursuit." What should be noticed here is that these two tales about "the pursuer" share the metaphoric expression of "the pestilence," which is also identified in the typical zombie narratives (zombies are similar in function to an "epidemic") and that these "pursuers" are absolutely inescapable and accordingly represent the inner space of the pursued (the narrators). As for "siege", "Shadow—a Parable" and "Masque of Red Death" are exemplary. These two tales are also narratives on "the pestilence," where people are besieged by the plague. In each of these tales, exactly like in Romero's narratives about the living dead, what was supposed to be a shelter is finally violated by the plague and becomes a claustrophobic space of death. The two motifs secure the interface between zombie narratives on film and classical narratives composed by Poe.

The analysis of this interface between the zombie and Poe paves the way for a further argument and leads to psychoanalysis. Sigmund Freud, though implicitly, also refers to the two motifs. In Freud's theoretical framework, the drive is "inescapable" precisely because it comes from the "inside." Freud's drive is placed in the same position as the pursuer in American films, or the living dead, to be more specific (this allegorical trait is also shared by Poe). And again, Freud's theoretical allegory of the "protective shield" is also constructed around the topic of the pressures of the internal drives and marked by the same narrative pattern of the claustrophobic storytelling in Romero and Poe. The motifs of "pursuit" and "siege" are also vital to the narrative called "psychoanalysis," which consequently confirms the link between the two motifs and the universal dimension ("universal" implies "global.")

From the substantial perspective, the zombie means anything and they can be anywhere, while the relational analysis shows that zombie narratives are constituted by American and psychologically universal motifs at the same

time. Here the key word is the non-identity of the zombie (and supposedly that of America, historically and genetically marked by the lack of the integrated myth of its own) that paradoxically forms a basis for the global adaptability or flexibility of this subgenre. This very adaptability partly accounts for the global pandemic of the zombie narratives (and this also implies that the zombie pandemic is an indication of Americanization as a crucial constituent of globalization).