

## F. W. ムルナウの『ノスフェラトゥ』について

—境界を彷徨うアウトサイダー像—

三木 恒治

岡山理科大学理学部応用数学科

(2015年9月28日受付、2015年11月9日受理)

### はじめに

1922年3月、プラナ映画社の処女作としてプレミアム上映された『ノスフェラトゥ』は、1897年に出版されたブラム・ストーカー原作の『吸血鬼ドラキュラ』を下地としており、一連のドラキュラ映画の先駆となる作品となった。映画化に際してはストーカー未亡人フローレンスと著作権をめぐる訴訟問題にまで発展し、ムルナウと脚本を担当したH・ガレーンはタイトルや登場人物の名前を変更して対処しようとしたが、結局は上映中止を余儀なくされた。広告宣伝費に製作費以上の莫大な費用をかけたプラナ映画社は、前年末に創設されたばかりであったが、たちまち倒産に追い込まれてしまう。しかしそのコピーはユニヴァーサル社に売却され、『ノスフェラトゥ』は1929年アメリカで再登場することになる。諸事情を考慮して登場人物名等は大幅に変えられているが、「身震いするほどの怪奇傑作」「血に飢えた恐ろしい心理劇」<sup>2)</sup>と銘打った宣伝文句がニューヨーク・タイムズ紙に掲載され、当初は非常に好評を博している。また同年にヨーロッパでも再編集され、『十二時——恐怖の夜』というタイトルで封切られている。

この作品は、同時代の他の映画と同じように、第一次大戦後の荒廃した世相と不安定な社会状況を映し出している。戦慄的な情調を醸し出すノスフェラトゥのおぞましい容姿、振る舞いは、血に飢えた暴君の搾取を想起させ、ネズミとともにペストが街に蔓延する有様は、出口なしの状況下すべてが徒労に終わる日々の営みのむなしさを容易に連想させるものとなっている<sup>3)</sup>。つまり、「独裁」「貧困」「無秩序」「絶望感」という時代相が、ここでは凝縮されているのである。主人公フッターのトランシルヴァニアへの旅立ちを、第一次世界大戦時の出征兵士に喩える見方もある<sup>4)</sup>。家族を不安と悲しみに突き落とす戦地への若者の動員は、大戦前後の西欧各国のありふれた日常風景でもあった。彼らは戦場で命を散らすか、たとえ生還したとしても多くの者が心身ともに傷つき、その後も長く抑うつ状態に置かれた。こうした欧州の情景は、大恐慌前後の景気停滞からくる出口の見えない絶望感、禁酒法による閉塞感と闇組織の横行というアメリカの社会事情ともある程度共通するものであった<sup>5)</sup>。いずれにしても、「人を食い尽し、麻痺させてしまう」<sup>6)</sup>という吸血鬼の特性が、大戦後の欧米の世相と合致していたことが興行的には幸いしたようだ。

ムルナウは映画という新しい媒介によってそうした鬱屈した状況を表現しようとしたのであるが、そこには彼自身の屈折した性愛傾向が映し出されているとの声も強い。ノスフェラトゥに翻弄されるフッターを演じたグスタフ・フォン・ヴァンゲンハイムにムルナウが思いを寄せていたとか<sup>7)</sup>、撮影中ノスフェラトゥしながらムルナウが夜中の徘徊を繰り返していたとか、果てはノスフェラトゥを演じたのはマックス・シュレック（彼のメーキャップは天才的で誰も彼の素顔を知らないと言われていた）ではなくムルナウ自身ではないかという風説までまことしやかに飛び交った<sup>8)</sup>。こうしたスクリーンの枠を飛び越えた神秘性もこの映画の人気の要因であろう。いずれにしても、「恐怖のシンフォニー」という副題のついたこの映画は、不安な世相やそこに身を置く人間の内実を深く掘り下げているという点では原作を凌駕する出来栄となっていることは確かである。では、ムルナウがワーファ社に移る前のこの作品では、そうした実存状況の映像化にあたってどういう工夫が施され、どのような思いが託されたのであろうか。本稿では初期ムルナウの映画の技法とノスフェラトゥの越境者的性格を中心に、吸血鬼伝説をムルナウがどのように映像に取り込んでいったかを考察したい。

### 1. 吸血鬼伝説と映画『ノスフェラトゥ』

「吸血鬼」については東欧を中心に民間の伝承として広く語り継がれているが、12世紀ごろ初めてその奇怪な姿を現したとされている。その後のペストの大流行も、死が生を圧倒するという吸血鬼信仰を助長することとなった。吸血鬼の最大の特徴は、死して葬られた後、棺の中で生き続け、夜になるとそこから抜け出して徘徊し、生きている者を襲い、命脈を保つためにその血を吸うという点である。つまり、不死の呪いをかけられ「生」と「死」の領域を往来する《アンデッド》な存在が惹き起こす戦慄・恐怖が、物語の核を形成しているのである<sup>9)</sup>。そもそも「生」と「死」をめぐる二元論は、ヨーロッパ文明の中枢命題でもある。死者の魂と肉体の関係については、キリスト教神学の最重要テーマとして様々な形で取り沙汰されてきた。死者は死後も活動を続け、最後の審判の時現世に舞い戻って神の裁きを受ける。つまり死者（亡霊）とは死後も生の領域に形を変えてとどまり、生者にとって単なる死体ではないのである。生と死の境界を侵犯し、呪われた死者が生の世界と対峙するという吸血鬼の構図の背景には、こうしたキリスト教信仰の生命観が窺われる。そしてトルコの影響が強かった東欧ではアジア的な世界観や土俗的なシャーマニズムが加わり、吸血鬼ドラキュラの原型が誕生したと言われている。古より飢餓、貧困、病気が猛威を振るっていたこの地域では、とりわけ災厄と吸血鬼が一体化していったと思われる。ブラム・ストーカーの原作でも「世界のあらゆる迷信の類というものは、大本を辿れば、蹄鉄型にそびえるカルパチア山脈に行き着く」<sup>10)</sup>「迷信の他に宗教を持たない」<sup>11)</sup>というふうに、トランシルヴァニア地方や東欧世界の特異性が繰り返し表現されている。また「首にかみつく」という吸血鬼の特性はオオカミとも類似しており、人狼伝説との関連もたびたび指摘されている。

18世紀は啓蒙主義の時代で、不条理なものや迷信が排除される傾向にあったが、同時にその反動であるロマン主義的な動向も時代の趨勢を占め、それと相前後して吸血鬼伝説は西欧社会で流行する。吸血鬼が住処としている廃墟と化した中世の古城、地下の納骨堂はロマン派垂涎のモチーフであった。時代が下って、19世紀後半ブラム・ストーカーの『吸血鬼ドラキュラ』が書かれたヴィクトリア朝時代のイギリスではさらに産業化、近代化が推し進められ、市民社会の規範から外れる価値観が抑圧される風潮にあった。こうした息苦しい物質万能主義の時代にあって、市民が捌け口を求めたのが近代的合理性と相反する怪奇幻想の世界で、ストーカーの作品は読者のこうした潜在的な欲求に答えるものとなったのである。ナポレオン台頭以来、イギリス人のグランドツアーの主な目的地がイタリア、フランスから、ギリシャ、バルカン半島に移ったことも、西欧社会が吸血鬼伝説へアクセスしやすくなった一因と考えられている<sup>12)</sup>。ストーカーの前にはバイロンが吸血鬼に注目し、作品化を試みている。

ブラム・ストーカーの『吸血鬼ドラキュラ』は、不動産購入の相談のため弁護士秘書のジョナサン・ハーカーがドラキュラ伯爵のもとに赴いたことが伯爵を猟奇的行動に駆り立てる契機となり、伯爵はロンドンを中心に無垢な人々をその毒牙にかけるが、最後は故郷のトランシルヴァニアに帰り着いたところを待ち受けていたハーカーやヴァン・ヘルシング教授らによって退治されるという筋立てで、日記、書簡体の形式で叙述されている。ムルナウの映画『ノスフェラトゥ』は概ねストーカーの原作を下敷きにしているが、ジョナサン・ハーカーと妻ミーナはドイツ語風にフッターとエレン、舞台もイギリスの港町ホイットビーがハンザ同盟都市を思わせるヴィスボルク（ロケ地はリューベック、ロストック、ヴィスマルを中心とした北ドイツの都市ではないかと言われている<sup>13)</sup>）と改められている。ドラキュラ伯爵も映画ではオルロックと呼ばれているが、これはストーカーの原作で東欧の人々が「吸血鬼」や「人狼」のことを指している「ordog」あるいは「vrolok」<sup>14)</sup>に通じる名称である。主人公の辿る西欧から東欧、それと交錯するように吸血鬼の辿る東欧から西欧へという道程を使って二つの異質な世界が出会い葛藤を繰り広げるという構図は、映画でもほぼ踏襲されている。ただ原作では顕著であるドラキュラ退治に至る登場人物たちの連携やヒューマンドラマの色彩は映画では幾分影をひそめ、原作には見られないフッター、エレン、ノスフェラトゥの「三角関係」や吸血鬼が蔓延させる「ペスト」が前面に出されている。次に、映画『ノスフェラトゥ』のあらすじについて触れておきたい。

ハンザ同盟都市のヴィスボルクで不動産業に従事しているフッターは、雇い主ノックの要請でヴィスボルクの家屋購入を希望しているオルロック伯爵と商談を進めるため、伯爵の住む東欧のカルパチア地方へ赴くこととなる。妻エレンを友人のハーディング兄妹のもとに預け、彼は単身伯爵の城に向かう。旅の途中ジプシーの宿に着き、そこでオルロックの城へ行くことを明かすとジプシーたちは驚き、亭主は「これ以上進んではいけない」と注意を促す。その晩、宿に泊まることになったフッターは、寝室で吸血鬼の迷信について書かれた本を目にする。翌朝フッターは出発するが、彼を乗せた馬車は橋のたもとで彼を降ろしてそのまま

引き返してしまう。仕方なく彼は徒歩で橋を渡ろうとした折、一台の疾駆する馬車に出くわす。御者の命ずるまま馬車に乗り込んだフッターは日が暮れかかるころ城に到着し、オルロック伯爵の出迎えを受ける。夕食を二人は共にするが、途中フッターがナイフで手を傷めると、伯爵はその血に興奮を隠せない。夜も更けた頃、フッターの寝ている部屋に伯爵が入り込み、フッターを驚かせる。彼はジプシーの宿で目にした吸血鬼の書物を思い出し、恐怖に慄く。伯爵はベッドに潜り込んだフッターに寄り添うように近づくが、時を同じくしてヴィスボルクではエレンが夢の中で夫の危機を察知し、フッターの名を叫ぶ。その刹那、伯爵は寢室を後にして姿をくらませる。

翌朝目を覚ましたフッターは、首筋に何かに刺されたような痕跡を感じるものの、そのまま朝食の食卓につく。そして食後庭を散歩し、バルコニーで手紙をしたためる。伯爵は、フッターの所持しているメダルに収まっている妻エレンの写真を目にして異様な反応を示す。その晩、帽子を取った伯爵が部屋の外に異様な姿で立っているのを見て、フッターは驚愕する。同じころ、ヴィスボルクではフッターの身を案じるあまり、エレンが夢遊病者のようにバルコニーの手すりの上に歩み出し、よるめいたところをハーディングに抱きかかえられる。フッターの方は、ふとしたことで伯爵が棺の中で眠っているのを発見する。狼狽した彼はその夜逃げ出そうとするが、逆に城の中に閉じ込められる。その間伯爵は棺を抱えて荷馬車に乗り込み、ヴィスボルクを目指す。一方フッターは辛くも部屋の窓から脱出し、後を追うようにヴィスボルクへの帰途につく。今や完全に吸血鬼ノスフェラトゥと化した伯爵は船に乗り込み、船員たちを次々と毒牙にかける。ノックは既に発狂して精神病院に収容されているが、ノスフェラトゥの来訪に狂喜する。そして隙を見て看守を扼殺し、脱走する。港に到着するや船からいち早く抜け出したノスフェラトゥは、購入した家屋に棺を運び込む。その直後ノスフェラトゥが持ち込んだ大量のネズミがもとで、街にはペストが流行する。帰郷したフッターはほうほうの体で家にたどり着き、エレンと抱擁を交わす。しかしノスフェラトゥの魔の手の前に、彼には何ら為すすべがない。一方エレンは夫の持ち帰った吸血鬼の書物を読み、その撃退法に思い至る。街では葬送の列が日々絶えることがない。やがてノスフェラトゥの分身ともいべきノックが捕り物劇の挙句、捕縛される。その頃、向かいの家からエレンの様子をひそかに窺っていたノスフェラトゥは、窓が開け放たれた隙に部屋に忍び入り、彼女に近づき喉にかみつく。万事休すと思われたその瞬間、日光が部屋に射し込み、ノスフェラトゥはその光に焼かれるように煙となって姿を消す。ただエレンも力尽きてフッターの腕の中で息絶える。彼女は街を救うために自ら進んで犠牲となったのである。ノックもノスフェラトゥの後を追うように死に、街には安定と秩序が戻って映画は幕を閉じる。

『ノスフェラトゥ』が製作された1920年代は、表現主義の全盛時代であった。そして『カリガリ博士』（1919）、『ドクトル・マブゼ』（1922）など、怪奇ものがスクリーンを席卷していた。多くの作品は幻想的な雰囲気を出すために影絵芝居的な仕掛けを重要視し、スタジオのセットを書割として巧みに使用して心象風景を魔術的に描いていた。ただし表現主義映画は、誇張した劇的效果に頼りすぎるあまり自然らしさを排除した側面が否定できない。『ノスフェラトゥ』でも、意匠や照明効果で一部表現主義的な手法が見受けられるものの、基本的には屋外の自然を巧みに脚色し、セット撮影の人工的手段に依拠せず超自然的な意味合いを映像に与えている。この「表現主義的手段抜き映像効果」<sup>15)</sup>については、同時代の作家J. ロートもそのエッセイの中で高く評価している。またカフカは創作にあたって、『ノスフェラトゥ』の映像からクローズアップの描写方法や異様なイメージのインスピレーションを得たとも言われている<sup>16)</sup>。こうした文学的にも評価の高い映像効果を演出するために、ムルナウはどのようなカメラワークを駆使したのだろうか。

## 2. ムルナウの技法

ドイツ・サイレント映画でカメラが非常に重要な役割を果たしていることはたびたび指摘されるところであるが、ムルナウ作品のカメラワークは、「die entfesselte Kamera」（解放されたカメラ）として後によく知られるところとなる。その代表作『最後の人』（1924）において撮影を担当したのはカール・フロイントで、彼の縦横無尽に動き回るカメラが主人公の虚飾の世界を暴露してゆく部分が映画の最大の見どころとなっている。『ファウスト』（1926）においても、カール・ホフマンのカメラが映像に幻想とダイナミズムを与えている。しかしそれ以前の『ノスフェラトゥ』において目を引くのは、カメラの移動ではない。『ノスフェラトゥ』の撮影を担当したのは、フリッツ・アルノ・ヴァーグナーである。後に彼はフリッツ・ラング監督の『M』の撮影も手掛けているが、『ノスフェラトゥ』では「一回転一画像」<sup>17)</sup>手法を駆使し、一人の人物の単一の視点を中心に据えた。つまり、カメラは固定し対象を動かすことと光の明暗によって観客を

主人公と同じ状況に置き、恐怖の効果を引き出そうとしたのである。

「この初期の映画（『ノスフェラトゥ』）は現実と非現実とのあいだの境界を抹殺するムルナウの特異な才能を証明している」<sup>18)</sup>とS. クラカウアーは『カリガリからヒトラーへ』で述べている。これは、オブジェの奇怪な動きと照明効果が日常と非日常の世界の境界を解消するのに大きな役割を果たしていることを指摘したものである。この作品ではカメラ自体は静止した状態にとどまっているが、対象を大写しにしたり、人物、自然がカメラに向かって接近するようなシーンが数多く見られるのである。たとえばオルロック伯爵（ここでは居城にいる間は「オルロック伯爵」、そこを出てからは「ノスフェラトゥ」と呼ぶこととする）の異様な姿態を描くために、カメラはクローズアップでその長く伸びた指と爪、尖った耳、角張った背中や肩、異様な四肢と歯牙を映し出している。オルロック伯爵（ノスフェラトゥ）の不気味な姿態は、トッド・ブラウニング監督の『魔人ドラキュラ』（30）やテレンス・フィッシャー監督の『吸血鬼ドラキュラ』（57）で我々が思い浮かべる夜会服に身を包んだ一見紳士風のイメージとは随分と異なったグロテスクなものに仕立てられている。オルロック伯爵（ノスフェラトゥ）を演じたマックス・シュレックの卓越したメーキャップは、意匠を担当したアルヴィン・グラウの手腕に負うところが大きい。彼はこれら「先端の集合体」を強調することによって悪魔的な特徴を導き、「情欲」を強調し、「嘔まれる」という苦痛を実感あるものとして表し、そこから増殖する恐怖、不安を全体的な情調として導き出している<sup>19)</sup>。さらに、オルロック伯爵にはカメラを覗き込ませるようなポーズをたびたびとらせて、観客がフッターと同じ恐怖感に晒されるよう工夫している<sup>20)</sup>。特に異彩を放っているのが、カメラに向かって人物を移動させ、前景に置くことでその存在感を示す手法である。それ以降の場面でも、フッターの表情、動作にはつねにヴァンパイアに対する残像が付きまどっているかのような気が強調され、残像がカメラアイを通じて観客の目にも焼き付けられる仕掛けが随処に施されている<sup>21)</sup>。

主要人物の動きに注目してみると、総体的にフッターの動作は大きく、オルロック伯爵の身振りは異様な風貌に反して小ぶりとなっている<sup>22)</sup>。そこにはフッターのいかなる思惑や行動も暗闇に呑み込まれるという、彼の存在の稀薄感と無力さを演出する工夫が窺われる。一方、動きを必要としないオルロック伯爵の圧倒的な威圧感がそれとの対照効果でますます引き立てられているのである。そしてフッターの動きの背景には、必ず日常が非日常の世界に反転する書割が挿入されている。フッターが自身をオルロック伯爵のもとに運ぶ馬車に乗り込む場面や、城に到着した彼が城門をくぐるシーンは、その境界を超える象徴的なシーンである。

またムルナウは横断的な動きを、効果的に画面に持ち込んでいる<sup>23)</sup>。フッターがカルパチア山地へと向かう馬車はスクリーンを左から右へと疾駆し、ノスフェラトゥがヴィスボルクへと向かう船は帆を風に膨らませて疾走する。船内ではランプ、ハンモックが左右に揺れ、亡霊の存在が暗示されている。この横断的な動きは登場人物たちを巻き込んでゆく運命の不可避性を予告し、観る者に緊迫感を与えている。しかもカメラは一樣な動きでこうした情景を演出しているわけではない。ノスフェラトゥの容貌のおぞましさはゆっくりと執拗に捉え、恐怖のイメージを耐え難いほど時間をかけて継続させている。一方、馬車が森を通って城へ向かう道程は猛スピードで追跡し、全体的に緩急のメリハリを付けている。またエンブルーサ号を幽霊船のように描くために、狐火の燃えている海上をゆっくりと走行させている<sup>24)</sup>。これらの映像は、破滅の運命が早晚確実に迫ってくることを見る者に強烈に訴えかけているのである。クラカウアーは、「映像感覚と技巧上の巧妙さの集積が、恐怖を醸し出すという唯一の目的に役立っていたことは注目に値する」<sup>25)</sup>と述べて、ムルナウの手法を高く評価している。恐怖の映像でクローズアップが大きな比重を占めているのは確かであるが、微視的な部分に撮影の重点が偏ることはけっしてない。外界の雰囲気をよく捉えているロングショットとの相互作用によって効果を発揮しているのである。しかも部分と全体が的確かつ有機的に結びつけられているため、映像だけでなく筋立ても錯綜することなく進捗している。切り返しの巧みさもここでは見逃すことができない。カルパチアの山中からヴィスボルクへとノスフェラトゥは馬車と船を使って移動するが、その場面の合間にフッターが森を彷徨って馬で野を駆けながらヴィスボルクへ向かう場面がカットバックで挿入される。この切り返しは、人知を超えたノスフェラトゥの迅速な動きがフッターの足取りと焦燥感を嘲笑うかのような印象を与えるとともに、舞台が東欧の山村から海辺の町へと転換し、物語がよいよい佳境に入ってゆくことをカメラ目線で饒舌に語り、映画後半の起点を形作っている。

初期ムルナウの作品には、後期に見られるような一コマのフィルムの上に複数の画像を重ね合わせる多重露光は使用されていない。その分、夢幻的な光景を演出するにあたって、カメラワークの他に物語の筋立てや人物・小道具の配置が視覚的構図と関連して入念に構築されていることがわかる。映画は、牧歌的なヴィ

スボルクの街と夫妻の仲睦まじい光景で幕を開ける。素早い切り返しでショットは目まぐるしく変わり、次にノックの狂気じみた表情が映し出される。そしてオルロック伯爵との契約について、ノックとフッターで打ち合わせが行われ、フッターの旅支度の場面へと続いてゆく。そのシーンでは、夫妻の一時的な別離によってそれまでの安定した人間関係が崩壊することが暗示され、ストーリーの基調となる「漂流」「放浪」の方向性や雰囲気暗示されている。そして、不動産売買という極めて社会的な舞台が設定されているにもかかわらず、外界とは遮断されたオルロック伯爵の城へと向かうという矛盾性が、物語の展開の不条理性を予感させる。点景に注目すると、死や疫病と密接に結び付いた「棺」、「ネズミ」、あの世への渡し船を連想させる「馬車」「エンブルーサ号」が秩序の崩壊と破滅を導く小道具となっている。そして至る所に吸血鬼出現の伏線が敷かれている。たとえば、ブルヴァー教授の自然史講義で食虫植物が近づいた蠅を呑み込むショットや、顕微鏡の中で蠢くポリープがクローズアップで映し出されるおぞましい場面は、ノスフェラトゥの到来を先取りしている。中でも最大の伏線となっているのが、ジブシーの宿でフッターが目にする年代記的な古文書である。これはストーリーに史実のリアル感を持たせるだけでなく、過去が吸引力を帯びて現在を支配していることを明確に示唆しており、サスペンスの常套手段にも通じる手法である。書物が字幕とオーバーラップするように挿入されているのも、吸血鬼伝承が物語全体を包摂する中核となっていることを強く印象付けている。

登場人物の構成に注目してみると、ストーリーの原作と比べて随分と簡略化されている。主要人物はオルロック伯爵（ノスフェラトゥ）、フッター、エレンとほぼ三者に限定されている。そこには閉ざされた世界での人間関係の不均衡が圧縮されており、やがて堰を切ったように鬱屈したものが噴出する。三者の人間像はさらに後半部分では絞り込まれる。盲目的行動に終始するノスフェラトゥと、愛と献身の視点から最後は理性的な行動でノスフェラトゥを撃退するエレン、両者の人間像の対極的な構図が、物語を結末へ向けて収束する動因となっている。

照明効果もカメラワークと連動して、現実と非現実の境界を解消するのに大きな役割を果たしている。白い天空を背景にしたカルパチアの山脈、黒々と湧き上がった雲から浮き出ているような白い木々、黒い森と人物がまとう白い衣装など、コントラストの妙も考慮されている。暗闇の中へと主人公が引き込まれる様子が白黒の基調の融合で描かれ、破局へと突き進んでゆくストーリー展開を巧みに描出している<sup>26)</sup>。「我々のまわりの本物の自然が、その相貌と身振りを変えるような場合に、我々はゾーンと背筋に寒さを覚えるのである」<sup>27)</sup>とベラ・バラージュは述べ、自然のイメージに超自然的な予感を重ね合わせるムルナウ映像の効果を指摘している。「あの世から吹いてくる氷のような冷たい風」<sup>28)</sup>がスクリーンを支配して、一種独特な雰囲気観客を包み込むのである。映画のサブタイトルが「恐怖のシンフォニー」となっているのは、そうしたイメージの共鳴性に依るところが大きい。ここではモノクロームの相関性を歪めるためにアイリスレンズで虹彩を絞り込む工夫が凝らされており、観客を現実の世界からファンタジーへと巧みに引き込んでいる。もっとも、夜の場면을映像化するにあたって、白昼撮影したフィルムに濃いブルーを彩色したという苦肉の策も伝えられている<sup>29)</sup>。ノスフェラトゥが乗り込んだ船の帆が逆光を受けて黒々と画面を覆うさまは、まさに死出の旅路の演出にふさわしいものとなっている。

光と影のコントラストはムルナウの得意技として知られており、『最後の人』や『ファウスト』では心理的な裏を表現するのに欠かせない装置となっているが、これは彼が第一次世界大戦前に所属していたラインハルト劇団の絵画的な演出方法に依るところが大きいとも言われている<sup>30)</sup>。『ノスフェラトゥ』でもこの技法は既に使用されている。たとえば、吸血鬼がフッター、エレンに迫る場面では、犠牲者の肉体に沈み込んでゆく印象を強調するために、ノスフェラトゥの影を大きく見せるよう工夫されている。ノスフェラトゥが上陸するヴィスボルクの街の場面はリュウベックの市街地がロケ地だと言われているが、破風造りの建物、狭く険しい路地が主要な書割として筋の骨格に組み込まれ、トーマス・マン風のプロテスタント的な市民秩序の厳格さを連想させる映像となっている。しかしこれらのレンガ造りの建造物は、ノスフェラトゥの到来によって廃屋に様変わりし、彼の棲んでいた城と同様、人間性を奪ってしまうような硬質な冷気を漂わせ、死都の様相を呈している。ここでもムルナウの効果的な演出を見過ごすことはできない。あたかも牢獄を想起させるこれらの書割は照明効果によって不気味な陰影と傾斜が与えられ、巨大な怪物が人間を押し潰してしまうようなイメージが生まれ、安定した小宇宙の崩壊を演出しているのである。ここでは細部（ディテール）がぼかされたり、あるいは逆に浮き彫りにされたりと、強弱のアクセントが巧みに施されている。

映像表現の技法だけでなく、物語展開の用意周到な構成もここでは見過ごすことができない。サイド・フ

ィールドは、グスタフ・フライタークの脚本理論を手がかりとして「映画のドラマウルギー」の視点から『ノスフェラトゥ』の構造を分析している。映画は五幕で構成されており、第一幕は不動産販売人のフッターが旅支度を整え出発するまでとなり、第二幕では旅の途上のフッターの不可思議な体験とオルロック伯爵との出会いが描かれ、全体は継続的な緊迫感に包まれている。第三幕はノスフェラトゥのヴィスボルクへの転居が中心となりテンポは加速される。第四幕では、ヴィスボルクの街の混沌とした様子がたつぷりと時間をかけて展開される。第五幕は主要人物の対立の図式がさまざまな脇筋を巻き込みながら表面化し、最後にはそれが解消されるという構成となっている。第一幕では直線的に物語が進行するが、第二幕では主人公が異質なものに会うことによってプロットは急展開を見せ、頂点に向かって徐々に緊張感が高まってゆく。そして中間地点の第三幕を境に後半部分では破局に向かって雪崩れ込んでゆく<sup>31)</sup>。つまり、物語はクライマックスへ向けての上昇と、破局への下降という放物線を描いて進行しており、その際各部分は確固とした全体と密接に絡んでいるのである。『ノスフェラトゥ』では、ムルナウの演出とカメラワークが堅牢な戯曲的構造と一体となってますます冴えを見せていることがわかる。

### 3. 越境者としてのノスフェラトゥ

吸血鬼伝承は一般に流布しており、それに基づいた創作は既にムルナウ以前に存在していたわけであるが、映像化を試みたのは彼が初めてであり、そこには当然のことながらムルナウ独自の人間観、世界観が盛り込まれている。

後年、『最後の人』や『タブー』で、ムルナウは社会の表舞台から追い払われた者や西欧世界とは異質な未開の社会に目を向けている。こうした「アウトサイダー」、「辺境」への視線は、『ノスフェラトゥ』において既に伺うことができる。ノスフェラトゥは、社会的にも地理的にも明らかに周縁に位置する人物である。彼が周縁から中心に「越境」してくるによってさまざまな波紋を投げかけるというのが『ノスフェラトゥ』の骨子であるといえよう。前章でもふれたように、映像自体がさまざまなカメラ技法によって現実と非現実の境界を喪失しているわけであるが、こうした越境的な性格は映画全体の広範囲にわたって見受けられ、全体の基調を形成している。たとえば、フッターとノスフェラトゥの往還によって地理的な境界線が解消され、動物と人間の間接的な形態をとったノスフェラトゥは、生と死を超越した存在として人々を翻弄する。さらには、男女の性差を超えた情念でフッターとエレンに迫ってくる。こうした越境の構図には、ムルナウ自身の性愛傾向の人物像への反映が見て取れる。ブルム・ストーカーの原作ではドラキュラ伯爵の置かれた状況から、近親相姦あるいは同性愛の気配が察せられるものの、そのテーマが表だって取り扱われているわけではない。(もっとも、ストーカー自身は、晩年同性愛者になったという風評がある<sup>32)</sup>)むしろ伯爵は男性的な智謀と行動力をいかんなく発揮して、社会の脅威となるものの女性からは愛される存在として登場する。映画でも同性愛が直接的な命題となっているわけではない。ただし、性の倒錯という視点からこの映画を読み解くことは諸状況から判断して難しくはない。冒頭の場面でフッターとエレンのすれ違いが暗示されていることは既述したが、フッターがエレンのもとを離れオルロック伯爵の棲むトランシルヴァニアに赴くこと、また伯爵がフッターを自分のもとへ呼び寄せるといった物語の出発点は、フッターの冒険好きの側面を表していると同時に、フッターと伯爵の精神的かつ肉体的な接近の可能性を暗示している。両者の出会いはより普遍的な意味で象徴性を帯びるに至る。つまり西欧社会そのものが枠組みを外れて価値観の転倒した辺境世界と接触する前触れとなっているのである。フッターはそれまでの数々の危険のシグナルにも関わらず無防備に伯爵のもとに足を運び、さらにベッドに身をひそめ、伯爵の「来訪」をけって拒もうとはしない。両者の邂逅は観る者には一見、情愛とは無縁で不気味な光景に映る。しかし伯爵がフッターの傷ついた手にやさしく触れ血を吸い取る場面は同性愛的な表現と見ることができるし、小道具として使われる「ナイフ」、城に到着したフッターに意味ありげに伯爵が指差して見せる「塔」は男根の象徴と見ることができる<sup>33)</sup>。さらに舌なめずりするようにナイフを弄ぶ伯爵の所作は、同性愛に特有の愛撫の表現(フェラチオ)にも通じるものがある。「血を吸う」という行為も、生殖器ではなく口吻による性愛表現とも解釈できる<sup>34)</sup>。ただし二人の親交がそれ以上進展することはない。ノスフェラトゥとフッターはともに不動産の売買という観点では成功したかに見えるが、愛の成ちはどちらも果たせずに終わる。それどころか、両者の出会いがその後さまざまな方面で不幸をもたらすことになる。この出会いは物語展開の上では重要な役割を果たすのであるが、正常な人間関係の発展にはつながらず、混乱と悲劇を誘発することになるのである。

二人の位相は、ヴィクトリア朝時代の性的抑圧の裏返しと見方が有力である<sup>35)</sup>。ノスフェラトゥは、市

民フッターの抑圧された性の体現ともいえよう。ここでノスフェラトゥとフッターとエレンは、複雑な三角関係に置かれている。冒頭の夫妻の別離のシーンをフッターの夫婦関係からの解放と見ると、フッターと伯爵の出会い新たな性関係の端緒となり、後半部分ではノスフェラトゥと化した伯爵がフッターを置き去りにしてエレンを付け狙うという構図に変わる。ここでノスフェラトゥの情念は単なる同性愛にととまらず、複雑な様相を呈することになる。エレンとフッター、フッターとノスフェラトゥ、ノスフェラトゥとエレンという性愛をめぐる関係がベクトルを変化させながら、舞台もヴィスボルク（港町）→トランシルヴァニア（山村）→ヴィスボルク（港町）と場所を変え移動を重ね展開するのである。最初は市民的な領域としてのヴィスボルク、次は市民の秩序から取り残されたトランシルヴァニア、そして最後はカオスが入り込んだ市民の世界としてのヴィスボルクという地勢的構図の変遷が、三者の人物像と彼らがたどる行程を通して浮かび上がってくる。そして面白いのは一方は他方に惹かれながらも、そこからの脱出をも同時に目指していると思われる部分である。追いつ追われつの三角関係の連鎖が地勢的構図と巧みに絡み合い、いささかスラップスティック劇風な色合いを見せて繰り広げられる。フッターはエレンから解放されノスフェラトゥの領域に足を踏み入れるが、そこで足止めを食らう。彼がノスフェラトゥの後を追うように故郷を目指しているのは、エレンを心配してというより、ノスフェラトゥに惹かれてのようにも見える。夫が留守の間エレンがしばしば海辺で遠くを眺める場面があるが、これは彼女がフッターを待ち侘びているのと同時に、ノスフェラトゥの到来を待ち受けているようにも思われる。ノスフェラトゥはフッターとの出会いが契機となって自身の領域を脱出してエレンに接近を試みるが、結局は彼女に拒絶されて自分の存在を抹殺することになる。エレンはノスフェラトゥの魔の手を逃れるが、自身の生命を犠牲にして最後はフッターの腕の中で息絶える。こうして不毛な三角関係の連鎖は輪を閉じ、映画は幕を下ろすことになる。田中雄次氏は「ワイマール映画研究」で「すべての登場人物は互いの所有物となり、引力と反発、移動と置換を繰り返しながら相互の関係を深めてゆく」<sup>35)</sup>と登場人物の相関関係に言及しているが、この三角関係の連鎖が登場人物をがんじがらめに拘束し、映画全体の閉塞感を高めているといえよう。

境界喪失の重層構造という視点から『ノスフェラトゥ』を考察してきたが、その究極の形は自己と他者の境界が消え去ってしまうことである。フッターがオルロック伯爵と会うことで抑圧されていた自己を発見し、その後のノスフェラトゥの暗躍はフッターの内面の心象風景に過ぎないと解釈すると、『ノスフェラトゥ』はドッペルゲンガーの物語と見做すことができる。社会の外にいないはずの死者（ノスフェラトゥ）が静止した状態の市民社会に秩序崩壊をもたらし、人々に脅威を与えるというのが表向きの筋立てであるが、ノスフェラトゥをフッターの別人格とするなら、フッターとエレン夫妻のアンビヴァレントで歪な性関係が浮き彫りにされてくる。フッターとノスフェラトゥは、ともに現実世界で抛り所を見出すことのできない孤独なアウトサイダーという共通項を抱えている。対してエレンは社会との接点を絶えず模索しているかのように、つねに誰かが寄り添って彼女を見守っている。三者の人物像は、自らが種を卷いた災厄を前に受動的で為すすべのない男性と、社会を危機から救い出すため知恵を絞り、英雄的な犠牲行為によって町に平和を取り戻す能動的な女性というアンチヒーローとスーパーヒロインの図式ともなっており、このことこそが性的倒錯の頂点を示している。性愛の境界消失とともに、自己と他者の融合の視点が作品に組み込まれていると考えると、そこに私人ムルナウのさらに屈折した姿が見え隠れしないだろうか。

三角関係の図式が物語を突き動かしてゆく経緯を概観したが、「第三者による介入」が物語に動きと方向性を与えるという展開は、後年『サンライズ』でもくりかえされる構図である。奇しくもトラブルを引き起こす第三者の女性は、そこではヴァンプと呼ばれている。『ノスフェラトゥ』では辺境の「ヴァンパイア」が都会にやってきて災厄をもたらすが、『サンライズ』では都会のヴァンプが平和な農村に騒動の種を蒔くのである。外から境界を越えてやってくるものが社会の秩序をかき乱し人々を不安に突き落とすという点では、「ペスト」も重要な役割を果たしている。ペストのモチーフを提案したのは、脚本を担当したH・ガレーンだと言われている<sup>36)</sup>。ノスフェラトゥの出現が人々をパニックに陥れるのは、その奇怪な風貌もさることながら、疫病流行と密接に結びついているからである。ネズミと一体となって出没し、生者を次々と死の世界に引き込むノスフェラトゥの所業は、まさにペストのイメージと直結する。そもそもペストはトルコの慢性的な風土病と考えられ、東欧とアジアとの交流でヨーロッパに入ってきたと伝えられている。吸血鬼信仰が中世後期から始まったことを考えると、吸血鬼とペストを表裏一体の現象と捉えるのは不自然ではあるまい。ペストは魔女狩りとともに、近代西洋社会の抱える病理であった。ムルナウは後に『ファウスト』でもペストを蔓延させる役割を悪魔メフィストに負わせている。『ノスフェラトゥ』では無論ペストは衛生

環境の悪化した時代相と重なるのであるが、それ以上に市民秩序の崩壊と符合している。エロス（愛）とタナトス（死）が血を媒体として結びつき、性も含めた市民社会の諸秩序を脅かすに至るとというのがノスフェラトゥの本質であろう。ストーカーの原作ではヴィクトリア朝の時代に流行した梅毒が示唆されているとされ、後年のフランシス・コッポラ監督の『ドラキュラ』（92）では80年代と90年代、世界を震撼させたエイズがテーマ化されているとされている<sup>37)</sup>。いずれも性と強烈な結びつきが病気の最大の特徴である。ストーカーの原作ではドラキュラに襲われたミーナ・ハーカーの友人ルーシーを救うため周囲の者が輸血にやつきとなる光景が後半の展開の主要部分を占め、『ドラキュラ』では多くのシーンで血がスクリーンを覆いつくしている。いずれにしても、「血」がライト・モチーフとなってドラキュラと疫病との関連が示唆されている。『ノスフェラトゥ』では、あからさまに「血」が強調されているわけではないにしろ、伝染病の惹き起こす恐怖感が物語後半を覆い尽くしている。疫病に対する人々の不安、恐怖がノスフェラトゥの奇怪なイメージと緊密に結合していることは想像に難くない。ブルヴァー教授の研究室の顕微鏡に映し出されるポリープ状の動体も、細菌の繁殖性とつながりを感じさせる重要な小道具として見逃せない。境界を越えて侵入してくるといふ疫病は、三角関係の連鎖とともに映画に深みを与える重要な図式となっている。

こうした境界の攪乱のテーマが『ノスフェラトゥ』において変奏曲のように増幅されている背景には、ムルナウの私的事情を超えて19世紀末から20世紀にかけての性の二重のモラルや社会秩序の揺らぎがあったことは確かである。ただし境界攪乱者ノスフェラトゥが姿を消すという結末には、境界と秩序回復へのムルナウの公私にわたる願いが込められているとも解釈できないだろうか。

## 結び

1929年、『ノスフェラトゥ』の海賊版ともいふべき『吸血鬼ノスフェラトゥ』がロサンゼルスで上映された時、ハリウッドのスタッフはそれを精査研究して、1931年『魔人ドラキュラ』に結実させた<sup>38)</sup>。監督は「三人」（1925）、「知られぬ人」（1927）などミステリー映画の名手として当時頭角を現してきたトッド・ブラウニング、撮影はかつてムルナウの代表作『最後の人』で名を馳せたカール・フロイントであった。そして主演のドラキュラ伯爵を演じたのは、役柄との圧倒的な一体感が讃えられているベラ・ルゴシであった。（当初はロン・チェイニー、次はドイツ・サイレント映画で名を馳せたコンラート・ファイトが候補に挙がった）彼はフランケンシュタインを演じるボリス・カーロフとともに30年代ホラー映画の怪優と並び称されている。ここでのドラキュラ伯爵は長身で髪を七三に分け紳士然とした風貌で、禿頭で小柄な『ノスフェラトゥ』のマックス・シュレックの奇怪な容貌とは全く雰囲気を異にしている。おそらくベラ・ルゴシのドラキュラ像の方が、「ヴィクトリア朝の貴族」という点でもっとも原作に忠実に作られている。しかしムルナウ作品の孤独な亡霊といったイメージからは程遠く、迫力不足に加え登場人物の心理描写も浅い。舞台俳優ルゴシの個性的な演技が目立ちすぎるのも災いしたのかもしれない。そのためホラー仕立ての筋立てにはそれなりの説得力があるものの、映像の芸術的評価はいま一つであった。カール・フロイントとトッド・ブラウニングの製作をめぐる確執も影響したようだ<sup>39)</sup>。また1931年に製作されたカール・ドライヤー監督の『ヴァンパイア』はトーキー初のドラキュラ映画として知られているが、ここでは吸血鬼は女性として登場し、生前犯した罪で死後の安らぎを得られず夜になると墓から出て人の生き血を吸うという内容となっている。そして、主人公が生と死の間を交錯する不気味な世界が音響効果を中心に表現されている。以後ドラキュラを主人公とした「ヴァンパイア映画」は、現在に至るまで百有余の作品が製作されている。中でもイギリスのハマー・フィルム社によるドラキュラシリーズは好評を博し、9作にまで及んだ。特に1958年の第1作の「吸血鬼ドラキュラ」（テレンス・フィッシャー監督）で主演を演じたクリストファー・リーは、ルゴシの優雅さとは一味異なる暴力的かつ戦慄的な雰囲気を滲ませ、彼の風貌がわれわれの抱く一般的なドラキュラのイメージとして定着することとなった。近年では、1968年ロマン・ポランスキ監督の『吸血鬼』がコメディータッチの演出で恐怖と笑いをグロテスクな形で一体化している。1978年、ヴェルナー・ヘルツォーク監督の『ノスフェラトゥ』は、ほぼムルナウのものを踏襲しており、クラウス・キンスキーのノスフェラトゥはマックス・シュレックの意匠と酷似している。

こうした一連のドラキュラ映画の先駆としてムルナウの『ノスフェラトゥ』が位置していることは、一考に値するであろう。数多のドラキュラのなかで最もおぞましく迫力があるとされているのがムルナウのノスフェラトゥであり、太陽の光を浴びると死に絶え姿を消すという、いわばドラキュラの「アキレス腱」を考案したのもムルナウであった。『ノスフェラトゥ』は著作権問題で興行的には挫折したが、封切り後エーリ



ヒ・ポマーはムルナウをウーファ社に勧誘する<sup>40)</sup>。彼はそこで映画人としての地位を不動のものとし、さらにはハリウッドへと活動の拠点を移して『サンライズ』『タブー』などの名作を生み出すことになる。その中で彼は運命に支配される人間像、境界が多様に融合してゆく世界像を提示し続けた。『ノスフェラトゥ』はドラキュラ映画に道筋をつけただけでなく、その後のムルナウ映画のテーマが凝縮されており、構成、カメラワークなどもムルナウ独特の技法の原点となっていることは明らかである。

#### 【主な参考資料】

- Friedrich Wilhelm Murnau. *Nosferatu-Eine Symphonie des Grauens*, Deutschland 1922 Süddeutsche Zeitung  
Chinemathek.
- Friedrich Wilhelm Murnau. *Ein Melanchoriker des Films*. hrsg. von Hans Helmut Prinzler 2003 by Stiftung  
Deutsche Kinemathek und Bertz Verlag GbR, Berlin
- L. H. Eisner. *Murnau. Der Klassiker des deutschen Films*. 1967 Friedrich Verlag Velber/Hannover 1. Auflage
- L. H. Eisner. *Die dämonische Leinwand*. Hrsg. von Hilmar Hoffmann und Walter Schubert. 1980 Frankfurt am Main.
- Joseph Roth. *Drei Sensationen und zwei Katastrophen* Feuilletons zur Welt des Kinos. Hrsg. und kommentiert von  
Helmut Peschina und Rainer Joachim Siegel. 2014. Wallstein Verlag. Göttingen
- Mark Bozza, Michael Hermann(Hg.). *Schattenbilder- Lichtgestalten: Das Kino von Fritz Lang und F. W. Murnau*.  
2009 transcript Verlag, Bielefeld
- Mathias Seeling. *Schattenbilder. Das expressionistische Kino und seine Lichtkünste am Beispiel Friedrich Wilhelm  
Murnaus „Nosferatu Eine Symphonie des Grauens“* 2009 Grin Verlag, Norderstedt
- Hildegard Schnell. *Die zeitgenössische Rezeption des Films Nosferatu*. 2006 GRIN Verlag, Norderstedt
- Selina Kunz. *Friedrich Wilhelm Murnaus „Nosferatu“*. Eine Analyse der dramatischen Struktur anhand der  
Drehbuchtheorie Syd Fields. 2007 GRIN Verlag, Norderstedt
- Vernau v. Waldow *Vampir und Sexualität. Stoker, Murnau und Coppola im Vergleich*. 2007 GRIN Verlag,  
Norderstedt.
- Dieter Krusche. *Reclams Filmführer*. 2000 Philipp Reclam jun. GmbH&Co, Stuttgart.
- Geschichte des deutschen Films*. Hrsg. von Wolfgang Jacobsen, Anton Kaes und Hans Helmut Prinzler. 1993 Verlag  
J.B. Metzler, Stuttgart-Weimar
- デイヴィッド・J・スカル 仁賀克雄訳 「ハリウッド・ゴシックードラキュラの世紀」 1997年 国書刊行会
- ジャン・マリニー 池上俊一監修 中村健一訳 「吸血鬼伝説」 2012年 創元社
- 平賀英一郎 「吸血鬼伝承-「生ける死体」の民俗学-」 2000年 中公新書
- ブラム・ストーカー 田内志文訳 「吸血鬼ドラキュラ」 2014年 角川文庫
- ベラ・バラージュ 佐々木基一・高村宏訳 「視覚的人間」 2011年 岩波文庫
- クラカウアー 丸尾定訳 「カリガリからヒトラーへ」 1990年 みずず書房
- ジョルジュ・サドゥール 丸尾定・小松弘訳 「無声映画の成熟 第一次大戦後のヨーロッパ映画(2) 1919-1929」  
世界映画全史第10巻所収 1999年 国書刊行会
- アド・キルー 飯島耕一訳 「映画のシュルレアリスム」 1997年 フィルムアート社
- ペーター＝アンドレ・アルト 瀬川裕司訳 「カフカと映画」 2013年 白水社
- 田中雄次 「ワイマール映画研究-ドイツ国民映画の展開と受容-」 2008年 熊本出版文化会館
- 杉野健太郎編 「映画学草書 映画の中の社会/社会の中の映画」 2011年 ミネルヴァ書房
- 曾根田憲三 「ハリウッド映画でアメリカが読める」 2014年 開文社出版
- 西山智則 「恐怖の君臨-疫病・テロ・畸形のアメリカ映画」 2013年 森話社
- 「世界映画大事典」 2008年 日本図書センター
- クルト・リース 平井正・柴田陽弘訳 「ドイツ映画の偉大な時代」 1981年 フィルムアート社

#### 【注】

- 1) Vgl. Friedrich Wilhelm Murnau. *Ein Melanchoriker des Films*. hrsg. von Hans Helmut Prinzler 2003 by Stiftung

- Deutsche Kinemathek und Bertz Verlag GbR, Berlin. S.135
- 2) デイヴィッド・J・スカル 仁賀克雄訳 「ハリウッド・ゴシックードラキュラの世紀―」1997年 国書刊行会 167頁参照
- 3) Vgl.Mathias Seeling. Schattenbilder. Das expressionistische Kino und seine Lichtkünste am Beispiel Friedrich Wilhelm Murnaus „Nosferatu Eine Symphonie des Grauens“ 2009 Grin Verlag, Norderstedt. S.7
- 4) Vgl.Vernau v. Waldow. S.7
- 5) Vgl.Friedrich Wilhelm Murnau. Ein Melanchoriker des Films. S.132
- 6) デイヴィッド・J・スカル 同上 235頁参照
- 7) Vgl.Friedrich Wilhelm Murnau. Ein Melanchoriker des Films. hrsg. von Hans Helmut Prinzler 2003 by Stiftung Deutsche Kinemathek und Bertz Verlag GbR, Berlin. S.132
- 8) アド・キルー 飯島耕一訳 「映画のシュルレアリスム」1997年 フィルムアート社 103頁参照
- 9) ジャン・マリニー 池上俊一監修 中村健一訳 「吸血鬼伝説」2012年 創元社 25頁参照
- 10) ブラム・ストーカー 田内志文訳 「吸血鬼ドラキュラ」 2014年 角川文庫 9頁参照
- 11) ブラム・ストーカー 同上 74頁参照
- 12) 平賀英一郎 「吸血鬼伝承―「生ける死体」の民俗学―」2000年 中公新書 189頁参照
- 13) Vgl. Hildegard Schnell. Die zeitgenössische Rezeption des Films Nosferatu. 2006 GRIN Verlag, Norderstedt. S. 6
- 14) ブラム・ストーカー 同上 16頁参照
- 15) Vgl.Joseph Roth. Drei Sensationen und zwei Katastrophen Feuilletons zur Welt des Kinos. Hrsg. und kommentiert von Helmut Peschina und Rainer Joachim Siegel. 2014. Wallstein Verlag. Göttingen S.63
- 16) ペーター＝アンドレ・アルト 瀬川裕司訳 「カフカと映画」 2013年 白水社 179頁参照
- 17) クラカウアー 丸尾定訳 「カリガリからヒトラーへ」1990年 みすず書房 80頁参照
- 18) クラカウアー 同上 79頁参照
- 19) Vgl.Mathias Seeling. Schattenbilder. Das expressionistische Kino und seine Lichtkünste am Beispiel Friedrich Wilhelm Murnaus „Nosferatu Eine Symphonie des Grauens“ 2009 GRIN Verlag, Norderstedt. S.15
- 20) Vgl.Mathias Seeling. a.a.O. S.14
- 21) Vgl.Mathias Seeling. a.a.O. S.5
- 22) Vgl.Vernau v. Waldow. Vampir und Sexualität. Stoker, Murnau und Coppola im Vergleich. 2007 GRIN Verlag, Norderstedt. S.10
- 23) Vgl.L.H.Eisner. Die dämonische Leinwand. Hrsg. von Hilmar Hoffmann und Walter Schubert. 1980 Frankfurt am Main. S.101
- 24) Vgl.L.H.Eisner. Die dämonische Leinwand. S.99
- 25) クラカウアー 同上 80頁参照
- 26) Vgl.Mathias Seeling. S.12
- 27) ベラ・バラージュ 佐々木基一・高村宏訳 「視覚的人間」2011年 岩波文庫 127頁参照
- 28) ベラ・バラージュ 同上 128頁参照
- 29) デイヴィッド・J・スカル 同上 85頁参照
- 30) デイヴィッド・J・スカル 同上 84頁参照
- 31) Vgl.Selina Kunz. Friedrich Wilhelm Murnaus „Nosferatu“. Eine Analyse der dramatischen Struktur anhand der Drehbuchtheorie Syd Fields. 2007 GRIN Verlag, Norderstedt. S.3-11
- 32) 西山智則 「恐怖の君臨―疫病・テロ・畸形のアメリカ映画」 2013年 森話社 56頁参照
- 33) Vgl.Vernau v. Waldow. a.a.O. S.8
- 34) Vgl.Vernau v. Waldow. a.a.O. S.8
- 35) 田中雄次 「ワイマール映画研究―ドイツ国民映画の展開と受容―」2008年 熊本出版文化会館 111頁参照
- 36) Vgl. Hildegard Schnell. S.9
- 37) Vgl.Vernau v. Waldow. a.a.O. S.19-20
- 38) デイヴィッド・J・スカル 同上 218頁参照
- 39) デイヴィッド・J・スカル 同上 219頁参照

40) クルト・リース 平井正・柴田陽弘訳 「ドイツ映画の偉大な時代」1981年 フィルムアート社 141頁参照

## F.W.Murnaus *Nosferatu*

### —Das Bild vom Außenseiter als Grenzüberschreitender—

Koji Miki

*Department of Applied Mathematics, Faculty of Science*

*Okayama University of Science*

*1-1 Ridaicho, Kita-ku, Okayama 700-0005, Japan*

(Received September 28, 2015; accepted November 9, 2015)

Dieser Aufsatz behandelt Murnaus berühmten Film *Nosferatu*, der die erste Verfilmung von der literarischen Vampirfigur nach Bram Stoker ist. Der Film zeigt die verschiedenen Seiten jener Zeit, z.B. Armut, Unordnung und Hoffnungslosigkeit. Wir können diesen Film als das Spiegelbild der zeitgenössischen Gesellschaft ansehen. Angst, Seuche und Tod sind die durchgeführten Motive dieses Films. Hutter, der Bürger von der kleinen Hansestadt Wisborg, reist dienstlich nach Transsylvanien und trifft dort den Graf Orlock, der eigentlich die Hauptperson *Nosferatu* ist. Er verkörpert auch die marginale Welt, die der westeuropäischen Sphäre gegenübersteht. Mit dieser Begegnung lösen sich die mehrdeutigen Grenzen auf. Die mannigfaltigen Gegensätze verschmelzen miteinander und die Wirklichkeit schreitet in die unkontrollierte Welt der Phantasie über. Inzwischen ist die Identität der Individualität oder Gesellschaft verlorengegangen. *Nosferatu*, der untote Blutsauger, bringt Tod durch Epidämie mit und sein Benehmen bedroht die gesellschaftliche Ordnung. Hier handelt es sich auch um das Problem der Erotik und Homosexualität.

Obwohl der Film *Nosferatu* in der Blütezeit der expressionistischen Kinos hergestellt wird, werden da im Gegensatz zu anderen Werken reale Bauten oder Umgebungen ohne Kulissen und technische Tricks genutzt. Es gibt noch keine entfesselte Kamera wie später in *Der letzte Mann*. Die Kamera ist im Grund statisch. Aber durch Kameraeinstellungen und Montagen sind die dunklen und unheimlichen Stimmungen und Atmosphäre abgewonnen. Licht- und Schattenspiele sind dabei stark eingesetzt. Düstere Hochgebirge, wildbrausende See, unheimliche Gemäuer, die überschwemmenden Visionen von Ratten, und Pestschiffe wirken grausam ineinander. Die kleine Hansestadt Wisborg wird durch kontrastierende Beleuchtungseffekte geheimnisvoller gemacht. Die Welt des Unheimlichen ist von Schatten durchdrungen. Durch die Veränderung der Aufnahmegeschwindigkeit wird die Grausamkeit gesteigert. Z. B. lässt Murnau die bedrohliche Gestalt *Nosferatus*, die skelettenhafte Körper, lange Finger oder Riesenohren langsam vorangehen und verlängert somit das unheimliche Moment. Die Szene von Hutters Fahrt durch den Geisterwald zu *Nosferatus* Schloß ist dagegen mit Zeitraffer beschleunigt aufgenommen. Über allen Naturbildern liegt die Ahnung der Dämonischen. Die Objekte werden zum Übernatürlichen verzaubert. Die unheimlichen Bewegungen von Objekten nutzt Murnau immer wieder, um Spannungen zu schaffen. Mit Hilfe der Technik wird die Verfremdung der sichtbaren Wirklichkeit geschafft. Im Film wirken Raumgestaltung, Lichtführung, Kamerabewegung und Schauspielkunst gut zusammen.

Murnaus *Nosferatu* ist ein Zeugnis der deutschen Gruselfilmkultur und gleichermaßen das Vorbild für unzählige Vampirfilmen in der Filmgeschichte. Wir finden in diesem Werk schon den Keim für die Entwicklung seiner Kamertechnik oder seiner eigenen Themen über das Menschenbild oder die Weltanschauung.