

博士学位論文

ジョージ・A・ロメロの映画制作と作品についての研究
——〈西部劇のパラダイム〉の導入による『デッド・トリ
ロジー』の新たな歴史的サブテキストの解明

小 原 文 衛

目次

イントロダクション——ジョージ・A・ロメロ作品研究の意義と方法……………	1
I. 『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』分析……………	9
1. 『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』: 成立と受容	10
2. 『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』: 先行研究の主な論点	22
3. 『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』: 〈籠城〉・〈攻囲〉のモチーフと歴史的なサ ブテキスト	36
II. 『ゾンビ』分析……………	55
1. 『ゾンビ』: 成立と受容	56
2. 『ゾンビ』: 先行研究の主な論点	69
3. 『ゾンビ』: 〈西部劇のパラダイム〉、インディアン戦争 (Indian Wars) の視覚的 な領野への回帰	79
III. 『死霊のえじき』分析……………	94
1. 『死霊のえじき』: 成立と受容	95
2. 『死霊のえじき』: 先行研究の主な論点	103
3. 『トリロジー』の結末としての『死霊のえじき』	112
結論——ピッツバーグ映画、アメリカ劇としての『トリロジー』……………	126
注……………	139
引用文献……………	148
付録1: 『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』梗概	156
付録2: 『ゾンビ』梗概	161
付録3: 『死霊のえじき』梗概	176

イントロダクション—

ジョージ・A・ロメロ作品研究の意義と方法

2017年7月16日、アメリカ合衆国の映画監督 George A. Romero が Canada の Ontario 州で死去した。インターネットでは、様々な有名誌の記事が彼の訃報を伝えた。*The New York Times* 誌はロメロを「ゾンビ映画の父」「Father of the Zombie Movie」と呼び、その逝去のニュースを報じた。同記事は、“George A. Romero, a horror visionary who created the modern zombie genre with his 1968 cult film, ‘Night of the Living Dead,’ which has influenced generations of horror enthusiasts, died on Sunday in Toronto. He was 77.” (Salam) と書いて、ロメロをゾンビというジャンル（正確にはホラー映画の下位ジャンルとしてのサブジャンル）を創始した先駆者と評している。*Los Angeles Times* 誌は、ロメロの訃報を報じながら、彼を「現代映画に登場しているゾンビの父」「the father of the modern movie zombie」と呼び、ロメロの「リビングデッド」シリーズは、ゾンビ・サブジャンルを創出し、James DeMonaco 監督『パージ』(*The Purge*、2013年)をはじめとするホラー映画（この種の「籠城映画」の定義については後述する）や、Robert Kirkman によるグラフィック・ノベル『ザ・ウォーキング・デッド』(*The Walking Dead*、2003年～)を原作とする『ウォーキング・デッド』(*The Walking Dead*、2010年～)などのTVドラマに影響を与えたと評価し (Anderson)、*Variety* 誌も、ロメロを「ゾンビ映画というジャンル」「zombie film genre」を世に送り出した人物と位置付けている (Saperstein)。また、*The Guardian* 誌は、彼を「ゾンビ映画のパイオニア」「pioneer of zombie horror」と讃えている (Penegelly)。ジョージ・A・ロメロが77年の生涯の間に制作した〈ゾンビ映画〉は6作であるが、第一作『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』(*Night of the Living Dead*、1968年)と続く第二作『ゾンビ』(*Dawn of the Dead*、1978年)の影響力はホラー映画界にとって絶大であり、数多くの後続・亜流作品を生み出すことになった。ロメロの監督デビュー作となる『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』はアメリカ国会図書館 (the United States Library) の国立映画登記簿 (the National Film Registry) に永久保存されており、芸術作品としても高い評価を得ている (Inguanzo 77)。

現在では、〈サブジャンル〉というよりは、〈ジャンル〉と呼ぶほうが適当と思われるほど、多くの種類の〈ゾンビ映画〉作品が制作・公開されている。最近の作品では、制作費300万円という低予算ながら、「84席のレイトショーから始まった公開は、全国150館に拡大。異例づくめのヒット」(稲田)となり、タイトルの省略語「カメ止め」が「2018年度ユーキャン流行語大賞」にノミネートされる(梅山)など、社会現象にもなった上田慎一郎監督作品『カメラを止めるな!』(2018年)もまた、ロメロが生み出した〈ジャンル〉内の一つの〈サブジャンル〉に属する映画、あるいはこの〈ジャンル〉からインスピレーションを得て制作された映画であると想定される。ロメロが蒔いた〈ゾンビ映画〉の種子は、これからも時空を超えて様々な作品を生み出すことになるであろう。また一方で、ゾンビという概念は、映画というメディアの外部にも大きな文化的な影響を及ぼしており、例えば、アメリカ軍による2011年4月30日付の防衛プランの文書 (CONOP8888) では、ゾンビが仮想の敵とさ

れていたことが *Foreign Policy* 紙によって報じられ、同年 5 月 18 日にはアメリカ疾病予防管理センター (CDC) が “Zombie Preparedness” と題されたゾンビ・パンデミックへの対策法を記した記事をブログに掲載するなど、ハイパーリアルなレベルで現実社会に対しても影響を与えて続けている¹。

〈ゾンビ映画〉というジャンルは、周知のとおり、ロメロ以前にも存在している。映画史に出現した時代順に挙げると、例えば、以下のような分類が可能である。1930 年代から 1940 年代にかけては、カリブ海域（主にハイチ）を舞台とした多くのゾンビ映画が制作されていた。時系列では最初に現出したこの映画群を、本論文では〈ヴードゥー・ゾンビ〉として分類する。以降、ロメロが創出した〈モダン・ゾンビ〉、そして、現在（2018 年）〈ゾンビ映画〉の主流を成す〈ハイパー・ゾンビ〉がそれに続く²。

(1) ヴードゥー・ゾンビ：ゾンビ映画の起源は、Victor Halperin 監督『恐怖城』 (*White Zombie*, 1932 年) とす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男女に対して横恋慕した男が、ヴードゥ教の司祭 (Bela Lugosi) の呪術の力を借りて、花嫁を奪って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この司祭に操られた存在で、ゾンビは邪悪な司祭の命令には必ず従い、司祭によって奴隷化されている。このゾンビたちは、操られて人を襲うことはあっても、人を襲って食べることはない。感染のテーマもここには現れないが、ゾンビを操っている者に捕まった人間が、司祭の手で同様にゾンビ化される、ということはプロット上ありうる。このヴードゥー・ゾンビのカテゴリーにおいて重要なのは、『恐怖城』においてルゴシが演じていた司祭のような悪辣な支配者が必ず登場することである。統率され、支配される存在であるというヴードゥー・ゾンビの特徴は、Steve Sekely 監督作品『死体に殺された男』 (*Revenge of the Zombies*, 1943 年) に登場するような〈ゾンビの軍隊〉というコンセプトの形成にもつながり、Steve Barker が監督したイギリス映画『ゾンビ・ソルジャー』 (*Outpost*, 2008 年) などによって継承されている。

(2) モダン・ゾンビ：1968 年から 1990 年代にかけての映画史におけるゾンビ形象としては、このカテゴリーのゾンビが最も一般的であった。本論文の分析対象となる『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』、『ゾンビ』、そして『死霊のえじき』 (*Day of the Dead*, 1985 年) の三作品（これ以降、『トリロジー』と呼ぶ）が、このモダン・ゾンビ映画の物語文法的なテンプレートを形成したと判断できる。Daniel W. Drezner は、ゾンビ映画のディエゲシスにおける法則を以下のように記述している。

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)

ドレズナーが、“Every modern zombie narrative adheres to these rules.” (Drezner 22)

と書くように、〈ゾンビ映画〉の物語構造は、上記の三つの法則（パターン）に従って構成される。この構造を創出したのが、ロメロの『トリロジー』である。〈ゾンビ映画〉が上記の法則に従って制作され始めるのは、あくまでロメロ以降であり、この物語構造が当該サブジャンルの類型的なパターンとして確立されたことが、ロメロがゾンビ映画の〈父〉、〈パイオニア〉と呼ばれる根拠となっている。

(3) ハイパー・ゾンビ：モダン・ゾンビが歩く死者であり、個体としてはそれほど大きな脅威にはならないのに対して、Jorge Assef のいわゆる「ハイパー・ゾンビ」は各個体が大変強力で、敏捷性も備えているため、駆逐するのが極めて困難な敵として描かれ、感染の速度も非常に早い (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 年) において、言葉を操り、走るゾンビが登場する³が、このタイプのゾンビが映画史上に現れ始めるのは、Danny Boyle 監督による 2002 年のイギリス映画『28 日後...』(*28 Days Later...*, 2002 年) と、2004 年に公開された Zack Snyder 監督による『ゾンビ』のリメイク作品『ドーン・オブ・ザ・デッド』(*Dawn of the Dead*, 2004 年) である。スナイダーは、「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違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)。ロメロ自身は、エンターテインメント情報サイト *Vulture* のインタビューで、「走るゾンビ」をどう見るか、という問いに、“To me, that’s scarier: this inexorable thing coming at you and you can’t figure out how to stop it. Aside from that, I do have rules in my head of what’s logical and what’s not. I don’t think zombies can run. Their ankles would snap! And they haven’t yet taken out memberships to Curves.” (Oler) と冗談を交えて答えながら、不信感を表明しているが、ロメロがゾンビ映画史上、最も成功したブロックバスターであると認める Ruben Fleischer 監督作品『ゾンビランド』(*Zombieland*, 2008 年) や、Marc Forster 監督『ワールド・ウォーZ』(*World War Z*, 2013 年) といったハリウッド資本の大作においても、ハイパー・ゾンビという設定が採用されている。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、ゾンビ・パンデミックの疫病としての感染規模拡大の高速度をも意味しており、巨額の予算を投入する大作向きの設定なのであろうと推測される。

以上のように、〈ゾンビ映画〉には大きく分けて3つのカテゴリーが存在する。本論文は上記のカテゴリーの (2) モダン・ゾンビの源としての、ロメロが監督した『トリロジー』を分析の対象とする。ただし、本論文の目的は、〈ゾンビ一般〉の研究ではなく、あくまで、ロメロの作品研究である。(1) のヴァドゥー・ゾンビのカテゴリーにロメロが影響を受けていた可能性は当然否めないが、この伝統的なモチーフが決定的に革新されて、新たに (2) モダン・ゾンビというカテゴリー成立の端緒となった作品が、ロメロが監督した『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』である。ロメロの初監督作『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』と第二作『ゾンビ』は、現在〈ゾンビ映画〉として分類される作品群の物語構造の元型を築

いた作品であり、(3) のハイパー・ゾンビも、ダニー・ボイル監督の『28日後...』が導入した感染者のモチーフとロメロ以降のゾンビのモチーフとが融合されて、『ゾンビ』のリメイク作品『ドーン・オブ・ザ・デッド』の中で〈走るゾンビ〉として具体化したものと想定することができる。つまり、ゾンビ映画史、敷衍すれば、現在、ゾンビのサブジャンルが大きな部分を占めるホラー映画史全般において、ロメロによるモダン・ゾンビの発明は革新的な出来事であったということになる。

ゾンビ映画一般を主題とする研究書の動向を俯瞰すると、日本国外（英語圏）では、上に言及したダニエル・ドレズナーの国際政治学的な立場からの研究 *Theory of International Politics and Zombies* (2011年) や Kyle William Bishop の文化研究的な業績 *American Zombie Gothic: The Rise and Fall (and rise) of the Walking Dead in Popular Culture* (2010年) および *How Zombies Conquered Popular Culture: The Multifarious Walking Dead in 21st Century* (2015年) をはじめとして多くの研究が発表されている。McFarland社は“Contributions to Zombie Studies”という叢書を刊行しており、2018年現在、上記のビショップの業績も含めて25巻の研究書が出版されている。国内でも、藤田直哉の政治・科学・文化の観点からの総合的研究『新世紀ゾンビ論: ゾンビとは、あなたであり、わたしである』(2017年)、岡本健のメディア・コンテンツ論を基軸とする研究『ゾンビ学』(2017年) など、意欲的かつ示唆的な研究が多数挙げられる。ただし、これらの研究書においては、〈ゾンビ映画〉あるいはゾンビという形象の意味・意義の一般理論的な探究が試みられてきたといつてよい。

本論文の出発点は、ゾンビという映画的な形象を一般概念にまで高めた上記のような研究のベクトルを、一端逆に戻すことにある。本論文が意図するのは〈ロメロの映画〉、〈ロメロの『トリロジー』〉、あるいは〈ロメロのゾンビ〉の分析・研究であり、ゾンビ映画理解のための一般理論の構築が目的ではないことは、ここに断っておく必要がある。本論文は、ジョージ・A・ロメロという映画作家についての研究の一環を形成する映画作品分析によって構成されている。これまでの研究史のゾンビ一般化の流れの中で見逃されてきた、ジョージ・A・ロメロ監督が制作した〈ゾンビ映画〉独特の意義・意味を、彼のゾンビ映画が制作された現場としてのアメリカ合衆国の歴史を視野に入れて解明することが、本研究の主要な目的の一つなのである。

上記の一般理論的なゾンビ研究あるいはゾンビ映画研究に対して、ジョージ・A・ロメロの〈ゾンビ映画〉、あるいはジョージ・A・ロメロの〈ゾンビ〉に焦点を当てた研究史を俯瞰すると、Kim Paffenroth の *Gospel of the Living Dead: George Romero's Visions of Hell on Earth* (2006年)、Ben Hervey の *Night of the Living Dead* (2008年) 野原祐吉の『ゾンビ・サーガ』(2010年)、Kevin J. Wetmore の *Back from the Dead: Remakes of Romero Zombie Films as Marker of Their Times* (2010年)、Tony Williams の *The Cinema of George A. Romero: Knight of the Living Dead* (2015年) といった業績を、ロメロの各作品の極めて精密かつ詳細な分析的研究として挙げるができるが、これらの研究を除け

ば、ロメロ研究を自称する著作のなかに、学術的な研究書だと判断できる例を見つけ出すことは難しい。一方、伝記的な研究としては、インタビューを通して集積された、ロメロをはじめとした『トリロジー』制作の関係者の証言に基づく、Paul R. Gagne の *The Zombie That Ate Pittsburgh: The Films of George A. Romero* (1987年) と Joe Kane の *Night of the Living Dead: Behind the Scene of the Most Terrifying Zombie Movie Ever* (2010年) という信頼性の高い著作があり、本論文もギャグニーとケインの研究から多くの情報を得ている。また、第三作『死霊のえじき』のプリプロダクションから撮影、編集から公開までの過程については、Lee Karr の *The Making of George A. Romero's Day of the Dead* (2014年) が、それを詳しく記録しており、貴重な資料となっている。

本論文は、ロメロという作家に焦点を当てた上記の研究に依拠して、ロメロの『トリロジー』の伝記的な文脈をたどり、各作品の成立に関わる作家の意図を考察し、そのうえで、『トリロジー』についての先行研究の検討を行い、各作品のサブテキストとして同時代的な歴史背景に注目する研究史を批判的に参照しながら、こうした従来の研究では見逃されがちであった、『トリロジー』制作を無意識的なレベルから決定づけているさらに広範なアメリカ史という意味での歴史学的なサブテキストの抽出に着手する。この分析における中心的な問いは、①ロメロの『トリロジー』の深層にある〈歴史学的な意味〉・サブテキストとは何か、次に、②ホラー映画の研究は歴史理解に対してどのような貢献ができるのか、というものである。この問いに取り組むためには、ロメロが『トリロジー』を制作した1960年代から1980年代という時代だけではなく、彼が映画作家活動の拠点としたアメリカ合衆国ペンシルベニア州ピッツバーグという空間的な座標の意味も視野に入れて、この都市の歴史が、『トリロジー』の創造・制作にどのように関係し、影響を与えたのかを解明する作業が必要になる。

上記の目的を念頭に、本論文は、『トリロジー』各作品の分析を第1章から第3章において行う。各章は、1. 各作品の成立と受容(伝記的な文脈についての再検討)、2. 各作品についての先行研究の主な論点(従来指摘されてきた同時代的サブテキストの再検討)、3. 各作品の意味を決定づける新たな要素としての、これまでの研究史では看過されてきたか、体系的な考察がなされていない、映画史的・歴史学的なサブテキストの解明と提示(ロメロ作品研究史への革新的な視座の供給)、という内容の三つの節によって構成されている。具体的には、第1章から第3章の第3節では、『トリロジー』内部に頻繁に現出する歴史劇としての西部劇⁴のモチーフに光を当てて、先行研究から得られた知見をも視野に入れながら、〈西部劇のパラダイム〉という思考運動を〈ロメロのゾンビ映画〉の分析に導入する。そして、この〈西部劇のパラダイム〉が『トリロジー』内部にあぶり出すアメリカ先住民表象というコンテキストを経由して、ロメロの映画テキストに現れる様々な設定・イメージの意味を、コロンブスによるアメリカ大陸到達から植民期、そして、インディアン戦争の時代に至るアメリカ史内部に同定するための考察を行い、①ロメロの『トリロジー』の深層にある〈歴史学的な意味〉とは何かという問いに取り組む。このように、西部劇とゾンビ映画を横断する

間ジャンルの考察を行い、歴史劇としての〈西部劇のパラダイム〉を批判的に見据えながら、これを媒介として、『トリロジー』についての考察をアメリカ史という比較の実証的なコンテキストに接続し、〈ロメロのゾンビ〉映画の深層にある歴史学的な要素に光をあてることが、本論文のゾンビ映画研究史における革新性の一端を示している。

結論では、第3章までに解明されたサブテキストを基盤として、ロメロが映画作家として制作・作品の舞台にすることにこだわった場所＝ピッツバーグの歴史が、歴史学的な無意識のレベルで、『トリロジー』の物語構造、プロットの構築にどのように影響を与えたのか、という問題を軸に、『トリロジー』特有の歴史学的な意味およびサブテキストの解明に着手する。具体的には、第3章までの分析を通して収集された断片的・非連続なイメージ群が指示する諸モチーフの組み合わせを手掛かりにして、『トリロジー』の映画テキストの断片的・非連続的なイメージ群が症候として表す、ピッツバーグ史の深層に抑圧されてきた歴史学的なスティグマのストーリーとの関連性を明らかにする。さらに、この作業によって、一義的な歴史言説およびメインストリームの歴史学の言説では記述・表現しがたい歴史学的なスティグマが、『トリロジー』というホラー映画のテキストに、物語構造的・視覚的な〈表現〉として回帰していることを確認したうえで、クロノロジカルかつ論理的な歴史記述に変わる第二の歴史記述・表現の方法としてのホラー映画の可能性を具体的に提示し、②ホラー映画の研究は歴史理解に対してどのような貢献ができるのか、という問いに取り組む。

本論文では、罪悪感・嫌悪感を喚起するような行為の歴史（歴史学的な暗部・恥部）についての記憶を、暫定的に〈歴史学的スティグマ〉と呼ぶ。〈サブテキスト〉は、映画制作の過程で映画テキストの意味の深層に込められる言外の意味と、映画作品受容の過程で観客と映画テキストの間で発生する言外の意味の両方を指す。サブテキストが、制作者にとって意識的でも無意識的でもありうることを強調しておきたい。

ところで、本論文が分析の過程で依拠した考え方は、イタリアの Ruggero Deodato 監督による『食人族』（*Cannibal Holocaust*, 1980年）の冒頭にも引用されている George Santayana の言葉、“Those who cannot remember the past, are condemned to repeat it.” (Santayana vol.1) によって要約されているとあってよい。後述するように、ロメロは、観客や批評家、そして研究者が、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』から、1960年代の同時代的なサブテキストを読み取った事実を前にして、“Everybody had a ‘message.’ Maybe it crept in.” (Gagne 38) と話しているが、彼の作品に「忍び込んだ」ものは、ベトナム戦争や公民権運動における（白人の）暴力に対する若者たちの批判的な感情だけではないはずだ。『トリロジー』に「忍び込んだ」ものについての研究は、ベトナム戦争や公民権運動の暴力のサブテキストだけではなく、その向こう側にある、コロンブス到達以来のアメリカ大陸の歴史的な記憶にも注目しなくてはならない。サンタヤナがいみじくも指摘しているように、ベトナム戦争や公民権運動の暴力すらも、アメリカ史をさらにまた遡る〈思い出すことができない過去〉、記憶の反復の一環なのかもしれないからである。そして、その記憶とは、暴力と悪意（敵対感情）を動因とした行為の歴史の記憶、歴史学的なスティグマを喚起

する記憶である。歴史的なスティグマとは、意識のコントロール外にあつて、反復強迫を強いる〈過去〉であり、映画テキストも反復強迫の出現様態の一つだといえる。

本論文の結論の章が示すように、研究の対象とした歴史的なスティグマは、ロメロの『トリロジー』のサブテキスト構築の過程で可視化されてくる、アメリカ先住民に対する合衆国のジェノサイド的・排除的な政策・心理的態度とこれに起因する暴力の記憶である。先住民の側からすればトラウマであるような記憶を、ホラーという〈言語〉がいかにして表現しうるのか、そして、ここで働いている表象のシステムとはどのようなものなのかを本論文は解明する。ここでの結論は、②ホラー映画の研究は歴史理解に対してどのような貢献ができるのか、という問いにつながる。

本論文の結論は、あくまで記述的な言説によって構成されている。つまり、本論文自体には、アメリカ合衆国の過去と現在に対する批判、あるいは白人男性社会への異議申し立てというような政治的な主張や意図は一切含まれていない。しかし、ロメロの作品の先行研究史が明らかにしているように、映画に関する言説(あるいは映画そのもの)が、意図せずして、読み手によって政治的な言説として受け止められてしまうことは、往々にしてありうることである。むしろ、以下の各章の研究史に概観されるように、ジョージ・A・ロメロの作品群を分析する以上、そのように読まれてしまう危険性を避けることはできないだろう。

I. 『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』分析

1. 『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』: 成立と受容

Night of the Living Dead (『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』) は、米国 Pennsylvania 州 Pittsburgh を拠点とした映画制作会社 Image Ten が 1967 年に撮影を開始し、1968 年に公開した作品である。イメージ・テン社は、コマーシャル・商業映画制作会社 Latent Image と、音響制作会社 Hardman Associates からの 10 名の出資者によって設立された。ラテント・イメージ社からの出資者は、ジョージ・A・ロメロ、John A. Russo、Russel Streiner、Rudolph (Rudy) J. Ricci、Vincent (Vince) Survinski、Gary Streiner、Richard Rich、David Clipper の 8 名、ハードマン・アソシエイツからの出資者は、Karl Hardman と Marilyn Eastman の 2 名である (Kane 22)。(ロメロ、ルッソ、ルディ・リッチが先頭を切って) ラテント・イメージ社のメンバーが本作 *Night of the Living Dead* の制作を発案し、これにハードマン・アソシエイツの 2 名が合流するという形でイメージ・テン社が設立された。

ラテント・イメージ社の設立に中心的な役割を果たした人物の一人であり、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の監督を務めたロメロは、New York 市 Bronx 区出身 (1940 年 2 月 4 日生) で、高校を 16 歳で卒業後、コネチカット州の準備学校 Suffield Academy を経て 1957 年にピッツバーグに移り、Carnegie Institute of Technology (後の Carnegie Mellon University) に入学し、絵画とデザインを専攻した (Gagne 13、Kane 25、ただし、Williams, *Knight*, xi の年表では 1958 年)。後にラテント・イメージ社設立の中心的なメンバーの一人となるルディ・リッチとはこの大学で出会っている。ルディを介して、当時 the University of Pittsburgh で英文学を専攻していたリチャード・リッチとも親交を深めた。さらに、West Virginia University の学生で、週末にはピッツバーグに帰省していたジョン・ルッソと、ラッセル・ストレイナーが仲間に入り、後に『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の制作において重要な役割を果たすことになる人物たちがここに集結した (Gagne 13-14)。

スペイン系キューバ移民の父親 (George Marino Romero) とリトアニア系の母親 (Ann Romero) の間に生まれた一人息子ジョージ・アンドリュー・ロメロ (George Andrew Romero) は、両親から豊かな愛情を注がれながらも、幼少期から疎外感・孤独感を深めて単独行動を好むようになり、地元の映画館で映画を観ることに日常生活の不満のはけ口を求めていた (Kane 24, Yakir, “Knight”, 72)。ロメロが内向的な少年時代をブロンクスで過ごした理由には、例えば、殊に絵画の才能に恵まれていたため、幼稚園から高校まで通学した Saint Helena’s において二度にわたり飛び級を許されたことが災いして、自分よりも年上の同級生に馴染めなかったこと (Gagne 10)、あるいは、ブロンクスという地域に居住するスペイン系移民という父方の血統 (軽蔑的な言葉では “spic” と呼ばれる系統) に起因する疎外感 (Kane 24, Fallows and Owen 16) などがあるといわれている。こうして、ギャグニーが指摘するように、映画を観ることは、少年時代のロメロにとって、現実逃避の役割を

果たしていた。“It is hardly surprising that at an early age, Romero developed an all-consuming passion for movies, which provided a pleasant escape from reality. He’d watch anything—horror and science fiction, Westerns, epics, war movies, it didn’t matter.” (Gagne 11) 少年ロメロは映画というメディアに耽溺し、一種の「映画依存症者」“a committed movie addict” (Kane 24) となり、ジャンル、スタイルを問わず多種多様な映画の影響を受けながら成長する (Gagne 11)。ロメロが親しんだ作品には、Val Newton 監督の『キャット・ピープル』(Cat People, 1942年)、Howard Hawks 監督が制作に関わった『遊星よりの物体 X』(The Thing, 1951年)、John Ford 監督の『静かなる男』(The Quiet Man, 1952年)、そして、Michel Powel 監督のオペラ映画『ホフマン物語』(The Tales of Hoffman, 1951年)が含まれていた。特に『ホフマン物語』がロメロに与えた影響は絶大であったようである。後年、ロメロは、『ホフマン物語』に言及しながら、ギャグニーに “I think that film made me want to make movies more than any of the other ones...” と語り (qtd. in Gagne 12)、*Film Criticism* 誌によるインタビュー (1982年) においては、“That film probably had the strongest influence on me of any film I’ve ever seen.” (qtd. in Hanners and Kloman 98) と話している。60歳に達した頃の *Quarterly Review of Film and Video* 誌での Tony Williams によるインタビュー (2001年) においても、“It was the first film I got completely involved with.” と語り、“Tales of Hoffman just took me into another field in terms of its innovative cinematic technique. So it got me going.” と述べて、自らが映画監督として、技法論的に大きな影響を受けたことを認めている (qtd. in Williams, “An Interview,” 135)。こうした「鑑賞」という受動的な映画経験と並行して、ロメロは能動的な映画撮影にも早くから着手しており、14歳の時には、母方の叔父である Monroe Yudell に借りた 8 mm カメラを用いて、長編映画 *The Man from Meter* を撮影した (この映画の撮影時に、ダミーに火をつけて建物の屋上から落とし、警察に逮捕されたこともよく知られている。Gagne 12 参照)。サフィールド・アカデミーに移ってからも、ロメロは映画制作への情熱を失わず、地質学に関するドキュメンタリー映画を制作して、Future Scientists of America という賞を受賞している (Gagne 13, Williams, *Knight*, xi)。さらに、Alfred Hitchcock 監督の『北北西に進路を取れ』(*North by Northwest*、1959年) や、Doris Day 主演の『ハッピー・ロブスター』(*It Happened to Jane*, 1959年) の撮影現場で雑用係 (a gofer) として働き、プロの映画制作の現場でも経験を積んだ (ただし、この経験を通してロメロはハリウッド的なスタジオシステムの機械的で活気のない制作方式に幻滅し、後年ハリウッドからは距離を置くことになる。Gagne 13 参照)。

少年時代から彼が抱いてきた職業としての映画制作への憧憬と渴望、そして自主的に積まれた映画制作の経験は、ピッツバーグでのロメロの活動と密接に関連している。上述のルディ・リッチ、ジョン・ルッソら学生時代からの友人たちも、ロメロと同じように、映画制作への渴望と情熱を抱き始め (いわば「伝染」した。“Romero’s contagious drive and enthusiasm for making films spread quickly among his friends.” Gagne 15)、彼らはロ

メロと共に、先述のロメロの叔父、ユデルに借金をして 16 mm カメラを購入し、アンソロジー映画 *Expostulations* を撮影した (Lebowitz, Hackett, and Cutron 40)。しかし、この映画は未完に終わった (*Expostulations* の概要については Gagne 15-17 を参照)。この後、ロメロたちは、コマーシャル制作会社ラテント・イメージ社を設立した (1963 年)。当時のロメロたちにとって、ラテント・イメージ社の設立は、映画制作という宿望を遂げるための手段に過ぎなかった。なぜなら、テレビ・コマーシャルを制作して広告会社に売り込むほうが、映画制作よりは容易に金を稼げたからである。ロメロはこう語っている。“Meanwhile, as we start making money on these gigs, we’ll accumulate equipment, and we’re full with ideas—ideas are no problem—and we’ll be able to support these great things that we have in mind for the future. That’s all we had in our heads.” (qtd. in Gagne 17) 本節の最初に示したように、イメージ・テン社設立の際の出資者の大半は、このラテント・イメージ社のメンバーであった。映画制作に必要な資金繰りと設備・用具の準備を最終目的として設立されたラテント・イメージ社だったが、ロメロたちはこの会社で 1967 年までの期間に低予算で質の高いコマーシャルを複数手掛けて、ある程度の成功を得た。この時期に制作された作品の中では、Richard Fleischer 監督の『ミクロの決死圏』 (*Fantastic Voyage*, 1966 年) をパロディ化した Calgon 社の洗濯用洗剤のコマーシャルがことに有名であり、このコマーシャルの成功によって資金を得たロメロたちは 35 mm の撮影用カメラを購入することができた (Gagne 19-20)。しかし、経営がある程度軌道に乗っても、当時は予算の大きい企画はニューヨークで制作されるのが慣例であったため、ピッツバーグを活動拠点とするラテント・イメージ社にとって、先のカルゴン社のコマーシャルの場合のように予算が潤沢な事例はまれで、ロメロたちはいつも少ない予算で手短かにコマーシャルを制作することを余儀なくされ、彼らの生活が経済的に安定することもなかった。ルッソはこう語っている。

“We were fiercely proud of our work. But most of the time we were broke, frustrated, and physically and mentally exhausted.” (qtd. in Gagne 19) コマーシャル会社の経営の傍ら、彼らは本格的な映画制作の夢を依然として持ち続けていた。そして、上述のカルゴン社のコマーシャル映像制作の成功を足がかりに、ラテント・イメージ社のメンバーたちは、これまで以上に具体的かつ真剣に映画制作を計画し始める (Gagne 19)。

最初に映画制作を提案した人物はルッソだとされる。1967 年 1 月、ロメロ、ルッソ、リッチ (ルディあるいはリチャード) が、レストランでランチをとりながら、ラテント・イメージ社の現状について愚痴を言い合っているうちに、ルッソが、ピッツバーグで出資者を募っている間は長編映画を制作することはできない、10 名が 600 ドルずつ出資して、計 6000 ドルを元手に、低予算のホラー映画を制作しよう、と提案したのである (Gagne 21, Kane 20-21)。ロメロとルッソがラテント・イメージ社に戻り、このアイディアをストレイナーに伝えると、彼は 35 mm フィルムの白黒撮影であれば低予算でも長編映画制作が可能だと判断し (“...the decision to use the black and white was always a budgetary rather than an aesthetic consideration, one of the film’s many critical appeals that they

stumbled into for simple lack of money.” Gagne 21)、また、ラテント・イメージ社に多額の出資という大きな貢献をしてきていたサビンスキーとゲイリー・ストレイナーも、この案を知ってその日のうちに賛成した。この後、ラテント・イメージ社のメンバーたちは、ピッツバーグのラジオ番組やテレビ番組の制作に関わってきたハードマン・アソシエイツ社の社長であったハードマンと、副社長のイーストマンにも声を掛けている。かくして、イメージ・テン社が設立された（ハードマン・アソシエイツには、音響の設備が整っており、サウンド・トラックでの貢献が大いに期待された。Gagne 21-22)。プロジェクト案として、ルツが当初提案したのは「モンスター映画」の制作であった。彼の最初のアイデアは、宇宙船や怪獣が登場するホラー・コメディであったが、そのように大掛かりな特殊効果の予算はなかったため、実現は不可能であった (Kane 21, Gagne 23-24)。これに対して、ロメロは、Richard Matheson の小説『アイ・アム・レジェンド』 (*I AM Legend*、1954年) の影響下で自分が書いた物語をルツに提示した。『アイ・アム・レジェンド』は、原因不明の疫病の蔓延によって人類がすべて吸血鬼と化した世界に唯一生き残った男の物語である。主人公は窓を板で塞ぎ、ニンニクをドアに吊るし、自宅を要塞化して、吸血鬼集団の侵入を防ぐ。この小説は三度映画化されているが¹、Ubaldo Ragona と Sidney Salkow が共同監督した『地球最後の男』 (*The Last Man on Earth*、1964年) における家の要塞化と籠城の視覚的な表現は、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』における主人公ベンによる農家の要塞化と籠城の視覚的な表現を先取りしており、発表年から判断しても、ロメロは原作ではなく映画を参考にしたようである。Joe Kane も両者の類似性を指摘している。“Based on Richard Matheson’s celebrated doomsday novel *I AM Legend*..., *The Last Man on Earth* arrives replete with slow-moving human corpses-turned-predators, boarded-up windows with the creatures’ hands thrusting through them, an infected child, human bonfires, and many other key elements that would soon surface in *Night*.” (Kane 7) Ben Hervey も同様の指摘をしており、主人公の死という共通点に注目している。“The novel had already been filmed in Italy as *The Last Man on Earth* (1964), starring Vincent Price, and prefigured key details of *Night*: slow-moving hordes, hands grasping through boarded windows, an infected child on her deathbed, mounds of burning corpses—plus the protagonist dies.” (Hervey 10) マシソン自身も、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』と彼の小説『アイ・アム・レジェンド』(とその忠実なアダプテーションである『地球最後の男』) が似ているとして、こう語っている。“I caught that on television, and I said to myself, ‘Wait a minute—did they make another version of *I AM Legend* they didn’t tell me about?’” (Kane 8) 『地球最後の男』に登場する吸血鬼の群れもまた、生き返った死者の集団であり、この映画は、現在であれば、吸血鬼映画というよりは、ゾンビ映画のサブジャンルに分類されるものとも推測される。しかし、ケインもハーヴィも『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』には、『地球最後の男』にはない何かがあると指摘している。ケインによれば、それは “the insidious black magic” であり、この “the insidious black magic” が

『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』をして、“the most terrifying and enduring zombie movie ever” とならしめた (Kane 7-8)。ケインは、件の “the insidious black magic” の性質の意味を明らかにしないが、これはハーヴィが指摘する、“its rawness, brutality and grinding naturalism; its assault on taboos and cherished values; its queasy black humor and its topicality” (Hervey 10) とおおむね同じことを指すものと推測できる。彼らが注目するのは、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』特有の直接性であり、生々しさであり、辛辣さである。ホラー映画史を見れば、吸血鬼やヴェドゥー・ゾンビをはじめとして、〈生き返る死者〉の前例は豊富にあるが、人肉を食べる死者、カニバリズムという設定をこの映画ジャンルに初めて持ち込んだのは、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』なのである。Jamie Russel もこう説明する。“Under Romero’s direction, the corporeal was made decidedly *real*. ... Romero never lets us forget that this is a film about the body. ... He also added a previously unheard of dimension to the zombie myth: cannibalism. ... It was gory, it was distressing and it was innovative enough to dominate the genre’s development forever. From that moment onwards cinematic zombies would almost always be flesh-eaters.” (Russel 64) 後述する Roger Ebert によるレビューにも同様の記述がある。“This was ghouls eating people up—and you could actually see what they were eating.” (Kane 79) 観客はカニバリズムの瞬間を直接目撃することになるが、Guillermo Dell Toro 監督も指摘するように、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』以前には、このような内臓の直接描写はありえなかった (“Light in the Darkness”)。こうして見ると、ケインとハーヴィが指摘しているロメロの独創性は、カニバリズムの要素の物語への導入と密接に関連していることが分かる。ロメロの物語は、『地球最後の男』に含まれるモチーフの多くを踏襲しながらも、カニバリズムという要素をこの新しい〈モンスター映画〉に導入した。ロメロはこのアイディアに基づいて脚本の半分を書き上げ、イメージ・テン社のメンバーに提示した。基本的な設定は、「グール」 (“ghouls” : 『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』では、「ゾンビ」という言葉は一度も使われていない) と呼ばれる生き返った死者が人を襲って食べ、襲われて生き延びた場合でも死ぬと生き返って「グール」となり、他の人々を襲い始める、というものであった (Gagne 25) ルディ・リッチは、ロメロの案を初めて聞いた時の感想をこう述懐している。“I thought George was kidding. People eating people!” (Kane 23) しかし、大方のメンバーがこの案に賛同したため、ロメロとルッソが中心となり、共同で脚本の執筆に本格的に着手した。

メンバーの間で議論された内容を脚本にフィードバックする役割は、ルッソが引き受けた。“I rewrote what George had written, changing whatever needed to be changed, and then wrote the second half of the script.” (qtd.in Gagne 25) ルッソが撮影開始前には脚本の完成稿が準備されていたと主張しているのに対して (Gagne 25)、ロメロは “It was based on a story that I wrote and when I start to mete it out towards a screenplay we started to shooting film, because we figured we were going to have interruptions and we were

running out of weather, I had written about half of it and at that point turned it over to Jack and he and I worked on the rest of it.” (qtd. in Nicotero 22-23) と話し、脚本が未完成のまま撮影を開始したと主張している点で、二人の意見は食い違うが、脚本の残りを完成させていく作業がギャグニーの言葉でいう「共同作業」“something of a community effort” (Gagne 25) であったことは間違いない。イメージ・テン社と出演俳優からなる〈集団〉の意見それぞれを、ルッソが、ロメロが用意した未完の脚本にフィードバックするという方式で、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』という物語＝構造が補完されていった、そして、この補完の作業は撮影中も継続された、というのが事実なのであろう。

『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』のここまでのプリプロダクションの過程について、本論文が強調しなくてはならないのは、ホラー映画あるいは“a monster flic”の制作という選択は、イメージ・テン社（より正確にはラテント・イメージ社）のメンバーたちにとっては必ずしも本意ではなく、ギャグニーが説明するように、商業的な理由からの不可避的な決断であった、ということである。“The decision to do a horror film was made purely for commercial reasons...friends in distribution circles advised that an exploitation picture was a safer bet for having something they'd be assured of selling. A low budget horror film is simply more marketable than a low-budget art film.” (Gagne 23) ロメロたちは本来、既述の未完のアンソロジー *Expostulations* に含まれていたような作品や、Ingmar Bergman 監督の *The Virgin Spring* (『処女の泉』、1960年) の影響を受けてロメロが書いた *Whine of the Fawn* の草稿が示すようなアートフィルムを制作することを希望していた (Kane 25-6、*Whine of the Fawn* の概要については Gagne 19-20 を参照)。ストレイナーもこう語っている。“We're dealing with a fantasy premise, but deep down inside we were all serious filmmakers and somewhat disappointed because we had to resort to horror for our first film. I mean everyone would like to do the great American film, we found ourselves, through a series of what we thought were logical conclusions, making a horror film.” (qtd. in Sumacz 16) ロメロたちが意図していたのは、商業的な利益を生む映画を制作して、資金を作り、その後で、自分たちが本来目指していた映画制作をすることだったのである (Gagne 23)。『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』は、John Carpenter 監督が評価するように、1968年以降にホラーのジャンルに関わる映画監督全てに影響を与えることになる革新的な作品となった (Gagne 21) が、1967年の制作当時のロメロたちの本来の意図を考慮すると、イメージ・テン社のメンバーたち、ロメロは殊更にホラー作家たらんと欲していたわけではないので、ホラー・ジャンルの古典としての『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の誕生は、偶然の帰結だったといえる。ギャグニーもこう指摘する。“It is ironic that *Night of the Living Dead* became a modern classic of the horror genre, as no one in the Image Ten group had any particular affinity for horror when they first began to kick around ideas for film.” (Gagne 23)

イメージ・テン社での紆余曲折の議論の後、ロメロが監督、撮影監督、編集を引き受ける

ことになり（監督の候補にはルディ・リッチ、ハードマンも挙がっていた。Gagne 29-30 参照）、1967年6月に撮影が開始された。当初は *Night of the Flesh Eaters* というタイトルで撮影が始まったが、完成後、同タイトルの映画がすでに存在したので、*Night of the Living Dead* に変更された。タイトルの入れ替えの際に、著作権に必要な C マークを入れ忘れたため、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』がパブリック・ドメインとなってしまったことはよく知られている (Fisher 128)。イメージ・テン社のメンバーのほとんどが制作と演技の両方を担当する一方、主人公のベン役には、プロの俳優である Duane Jones が起用された。ジョーンズは African-American の黒人俳優である。しかし、ロメロのオリジナル脚本では、ベンの人物描写は曖昧で、「トラック運転手」と記されているだけであり、人種についての記載は一切ない。むしろ、当初はこの役を、white American のルディ・リッチが担当するものと想定されていたともいわれる (Gagne 37-38)。ラッセル・ストレイナーによれば、ロメロと彼の共通の友人であった Betty Ellen Haughty という人物が、ニューヨークで教師・俳優として生計を立てていたジョーンズを彼らに紹介し、オーディションを行った結果、ルディ・リッチを含むイメージ・テン社のメンバー全員が、ジョーンズを主演に抜擢することに賛成したのだそうだ (Kane 31)。ロメロは当時を振り返って以下のように語っている。“We had no preconceived notion as to the role being a black role, Duane came in, he looked right, he read well, so we used him. We never took any further note of it.” (qtd. in Block 8) ロメロたちの高い評価を裏付けるように、Frank Darabont 監督も、ジョーンズの演技をアカデミー賞に値すると絶賛している (“Light in the Darkness”)。ジョーンズを主演に起用するにあたって、脚本を書き換えることは意識的に避けたとロメロは断言しており、こう付け加えている。“Perhaps *Night of the Living Dead* is the first film to have a Black man playing the lead role regardless of, rather than because of, his race.” (Kane 32) さらに、ルツンが証言するように (Kane 32)、ラテント・イメージ社は CM 制作においても、アフリカ系アメリカ人の俳優を普段から起用していた (例えば人種の扱いについては若干ステレオタイプ的な Awrey Bakery 社の CM など)。ただし、次節にみるように、ベン役のジョーンズが黒人であったことによって、観客は、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』に、イメージ・テン社のメンバーたちの思惑を超えた社会的・政治的な含意を読み取ることになる。Kevin J. Wetmore もこう指摘している。“Everyone involved in *Night* asserts that Duane Jones was cast not for his race but because he was the best actor who auditioned. Regardless, the casting may have been colorblind, but the viewing in 1968 America (and, for that matter, twenty-first-century America) is not. Audiences read into Ben’s race and, as noted earlier, read the Civil Rights struggle into *Night*.” (Wetmore 39) 少なくともオーディションの段階から撮影開始の過程を通して、イメージ・テン社のメンバーたちはジョーンズの人種に頓着していなかったという事実が、関係者の証言によって確認される。メンバーたちの意識的なレベルでは、ジョーンズの起用もまた偶然であり、これは、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の研究史において本作が人種問題に関する

社会的なコメンタリーとして受容された必然性は、メンバーたちの意識的なレベルとは別のレベルに見出すべきだということでもある。

上述のように、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の撮影（プロダクション）は、1967年6月に開始された。その際、基本的には35mmの撮影用カメラと白黒のフィルムが使用された。ハーヴィは、白黒（black and white あるいは monochrome）フィルムの使用という選択が当時持ちえた意味を以下のように説明する。“The monochrome was key. Following a decade of Hammer and AIP Gothics in widescreen and Technicolor, *Night* was almost the last horror film to be released in old-fashioned Academy ratio black and white. ... Colour was already a norm, but film-makers sometimes preferred black and white for grim social realism or true stories, like *In Cold Blood* (1967) and *The Battle of Algiers* (1966): it tapped authenticity from decades of black-and-white newsreels, documentaries and television news broad casts.” (Hervey 20) ロメロは、1969年の *Interview Magazine* 誌上でのインタビューにおいて、白黒フィルムは意図的に選択した、カラーで撮影する予算はあった、と話しているが (Ork and Abagnalo 4)、1972年の *Filmmakers Newsletter* 誌上でのインタビューでは、先の発言を翻して、予算上の理由で白黒フィルムを選んだと言及している (Block 16)。このようにロメロの主張は矛盾するため、他のメンバーの証言を参考にして、やはり、白黒フィルム撮影ももっぱら予算の制限という現実的な理由による選択であり、美学的・芸術的な理由も何の意図もない、偶然の選択であったのだと判断するのが妥当であろう (Gagne 21, Paffenroth 35, Fallows and Owen 22)。この白黒という選択が、上述のハーヴィが指摘しているような、あたかもニュース映像やドキュメンタリー映画のように見える「本物らしさ」“authenticity”を偶然『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』にもたらした。2012年11月2日にトロント国際映画祭に招かれたロメロは、Colin Geddesのインタビューに答えて、予算上の制限によって白黒撮影の選択をしたと再度認めながらも、16mmのカラー撮影で撮り直すことも考えていたが、血糊の演出は白黒のほうがリアリスティックだと思われた、当時のニュース映像に似ているから、また、ジョン・ウェインが出演したカラー映画における血糊の演出はリアリスティックだと感じられなかった、と主張しているが、「予算上の理由による選択だった」という事実は依然として残っており、これは、ロメロが批評家・研究者の分析をふまえた遡及的なコメントだと判断するべきであろう (“Higher Learning”における発言)。Sumiko Higashiは35mmの白黒撮影によって本作が喚起するイメージはベトナム戦争の報道映像だと主張する。“Lastly, the final sequence of the film, whose grainy black-and-white photography aptly recalls newsreels, begins with a shot of a helicopter, that quintessential symbol of the Vietnam War, as it descends from the sky during the concluding search and destroy mission against the ghouls.” (Higashi 183) *Village Voice* 誌に批評を書いた Eliot Stein もこう指摘する。“And this was not Transylvania, but Pennsylvania—this was Middle America at war, and the zombie carnage seemed a grotesque echo of the conflict then

raging in Vietnam.” (Stein) 次節で詳しく見るが、ロメロたちの白黒フィルムの使用という選択は、ヒガシとスタインが指摘するように、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の様々なイメージを、ベトナム戦争の映像的な記憶に結び付けた。この側面から、本作を1960年代アメリカの時事的な問題（ベトナム戦争の拘泥化、公民権運動の激化）についての社会的なコメンタリーであるとする評論・研究が、ヒガシによる議論を例として多く生み出されることになる。

配給会社が（当時インディペンデント・アートハウス系映画への配給を積極的に行っていた）Walter Reade Organization 傘下の Continental Releasing に決まった後、1968年10月1日にピッツバーグの Fulton Theater で、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』のワールドプレミアが行われた。ルッツが回想するように、上映が終わると、ピッツバーグの観客は立ち上がって拍手喝采した (qtd. in Kane 78)。コンチネンタル社は、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』を観ている最中に観客が心臓発作で死亡した場合は50,000ドルの保険金を支払うと保証した（ルッツはこの「ギミック」が本作のプロモーションにとって効果的であったかどうかは疑問であり、むしろその価値を下げたとしている。Russo 95 参照）。この大げさで芝居じみた演出も援用しながら、プレミア上映の翌日（10月2日）、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』はドライブインシアターを中心とした12館の劇場で公開されたが、各劇場での観客動員は記録的な数となり、満席のため本作を鑑賞できなかった数千人の客に劇場経営者が新聞の誌上で陳謝したほどであった (Russo 94-95) 『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の公開当初の記録的な興行成績について、ハーヴェイは、“Yet *Night* performed excellently, breaking records at many venues. The National Association of Theater Owners selected it as ‘exploitation picture of the month.’” (Hervey 15) と述べており、ルッツも、“NIGHT OF THE LIVING DEAD started move from city to city, and kept on doing a booming business at the box office.” (Russo 97) と書いている。商品としての『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』が大きな経済的成功をもたらしたことは確かである。（ただし、ウィルター・リード社による興行収益の回収が遅延し、その後のプロモーションも効果的ではなかったため、ロメロたちがこの成功の経済的な報酬を受けるには時間がかかった、とルッツは証言している。その後、上述の著作権消失の責任などを問題として、イメージ・テン社はウォルター・リード社に対して訴訟を起こすが、1978年にはウォルター・リード社が倒産し、ロメロたちは利益を回収することができなかった。この顛末の記録から判断すると、イメージ・テン社のメンバーは『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の興行収益からはほとんど報酬を得ていない、あるいは、制作費に見合わない不十分な報酬しか得られなかったと判断すべきであろう。Russo 101, Gagne 39 参照）。ロメロが『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』をまぐれ当たりと呼んでいるように、イメージ・テン社のメンバーたちの偶然の選択が本作にもたらしたインパクトは、少なくともアメリカ国内では当初の興行的成功につながった。

しかし、“From the jump, the picture was met with outrage and controversy. Reviews

were often less than kind.” とギャグニーが書くように (Gagne 35)、多くの批評家たちの『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』への態度は、批判的・否定的なものであった。ただ、冷遇されたとはいえ、大手新聞においてレビューの対象とされたところをみると、本作が社会問題を巻き起こしたのだといっても過言ではないだろう。多くの批評家のうちに一様に拒絶反応に近いものを引き起こしたこともまた、本作のインパクトの大きさを物語っている。Variety 誌 (1968 年 10 月 16 日) の Lee Beaupre は “In a mere 90 minutes, this horror film (pun intended) casts serious aspersions on the integrity and social responsibility of its Pittsburgh-based makers, distrib Walter Reade, the film industry as a whole and exhibs who book the pic, as well as raising doubts about the future of the regional cinema movement and about the moral health of filmgoers who cheerfully opt for this unrelieved orgy of sadism.” と書き、作品を批判すると同時に、“this unrelieved orgy of sadism” でしかないこの作品に、制作者や観客として関わる全ての人々に対して疑念を表明した。一方、New York Times 誌 (1968 年 12 月 5 日) の Vincent Canby は『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の画質、演技、撮影技術、音響の質の低さを指摘して取るに足らない作品であると書いている (qtd. in Hervey 15-16)。さらに、先に言及した Chicago Sun-Times 誌のイーバートの批評 (1969 年 1 月 5 日、Kane 79) が Readers Digest (1969 年 6 月) に再録される。後の 1975 年に Pulitzer Prize (Criticism 部門) を受賞することになるイーバートは、ロメロたちのいわゆる “Last Supper” の場面、つまり、トラックで爆死した Judy と Tom の遺体をグールの群れが食べる場面に直面した時の観客の反応を以下のように説明している。“At this point, the mood of the audience seemed to change. Horror movies were fun, sure, but this was pretty strong stuff. There wasn't a lot of screaming anymore; the place was pretty quiet.” (Ebert) そして、ベンが射殺され、焚火で焼かれてしまうエンディングに至ると、観客と子供たちは、呆然自失の状態となった、という。“The kids in the audience were stunned. There was almost complete silence. The movie had stopped being delightfully scary about halfway through, and had become unexpectedly terrifying.” (Ebert) イーバートは、さらにこう続ける。“I felt real terror in that neighborhood theater last Saturday afternoon. I saw kids who had no resources they could draw upon to protect themselves from the dread and fear they felt.... The new Code of Self Regulation, recently adopted by the Motion Picture Assn. of America, would presumably restrict a film like this one to mature audiences.” (Ebert) イーバートの主張によれば、MPAA (Motion Picture Association of America) のレイティングシステムが導入される直前に公開された『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』のゴア表現によって、子供たちが心的外傷を負った可能性があるという。イーバートとリーダーズ・ダイジェストは、このような言説で保護者達に警鐘を鳴らし、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』が体現する何かから子供たちを守ろうとしたのである。リーダーズ・ダイジェストの影響力は絶大で、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』を “notorious” (Hervey 16) な映画にした。しかし、皮肉にも、この悪評・嫌悪感

に満ちた言説が、多くの観客の興味をこの映画に惹きつけることにもなったのだ。ケインはこう書く。“Ironically, but perhaps not surprisingly, Ebert’s warning only succeeded in drawing more attention and business to the film.” (Kane 80) ギャグニーも、同様の指摘をしている。“Ironically, Roger Ebert’s ‘attack’ (which was actually more of a call to parents to be aware of what they were dropping their kids off to see) helped the film immeasurably by arousing curiosity on a national level when it was reprinted in the June 1969, issue of *Reader’s Digest*.” (Gagne 36) ロメロが子供の頃、反道徳的・暴力的な描写で忌み嫌われた EC コミックスの漫画本を両親から隠れて読んだように、当時のアメリカの多くの人々が、評論家たちがいう「手加減のない恐怖」“unmitigating horror” (Gagne 36) を期待して、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の劇場の列に並んだことは想像に難くない。ハーヴィーが指摘するように、こうした「保守的な」“straight” 評論家による批判が、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の「アウトサイダーとしての地位」“outsider status” を確立した (Hervey 19)。だからこそ、本作はカルト映画として未曾有ともいえる人気を博したのだ。このことは同時に、ロメロたちの作風が、期せずして、当時のアメリカの観客たちが体制に対して抱いていた反抗的な感情に呼応したことも意味している (“The Image Ten did their own thing; naturally the Establishment didn’t like it.” Hervey 19)。しかし、ギャグニーが “All Romero and his cohorts set out to do was make money enough to give them the financial independence they needed to make more features.” (Gagne 23) と繰り返すように、当時のイメージ・テンのメンバーにとっては映画制作を生業とするための資金調達为目的のすべてであり、そこには政治的・芸術的な意図はなかった。彼らの意識的な意図のレベルとは別の領域で何かが起こっていたのだと考えるべきである。

アメリカ国内においてカルト映画としての地位を確立した『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』は、ヨーロッパではさらに高い批評的な評価を得ることになる。既述の 2012 年 11 月 2 日にトロント国際映画祭におけるインタビューにおけるロメロの発言によれば、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』はヨーロッパで大ヒットし、フランスの *Cahie Du Cinema* 誌に高く評価されたとされ、イギリスの *Sight and Sound* 誌の評論でも好評を得た本作は、スペイン、イタリアでも記録的な観客動員数を達成した (Gagne 36, Kane 83, Russo 110)。これが通説であるが、ハーヴィーによれば、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』を発掘したのは、Andy Warhol が主催した *Inter/view* 誌なのだという。Hervey 18 参照)。『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』はヨーロッパでは〈芸術〉として高い評価を得てアメリカに戻り、ニューヨークの the Waverly Theater において上映され、さらに多くの観客を動員し続け、“cult classic” としての地位をさらに堅固にした (Gagne 36-37)。米国で最も影響力のあった映画評論家 Pauline Kael も、“It would be fun to be able to dismiss this as undoubtedly the best movie ever made in Pittsburgh, but it also happens to be one of the most gruesomely terrifying movies ever made—and when you leave the theatre you may wish you could forget the whole horrible experience” (Kael 526) と書いて、『ナイト・オ

『ブ・ザ・リビングデッド』を映画芸術として高く評価ながら、観客としての彼女に与えた衝撃を語る。ロメロは、後に自身がフィルム・アダプテーションを手掛けることになる“Facts in the Case of M. Valdemar”を書いた Edgar Allan Poe の詩や小説が、フランスで Charles Baudelaire らに再発見され、アメリカでの再評価につながったという経緯にも似た、芸術作品受容の物語を目の当たりにすることになったわけである。

2. 『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』： 先行研究の主な論点

『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』を対象としたこれまでの研究では、主に、この作品が公開された 1968 年のアメリカ合衆国という（この作品にとって〈同時代的な〉）サブテキストに焦点が置かれてきた。1968 年は、ハーヴィが「合衆国にとっては忌まわしい年」“an infamous year for the United States” (Hervey 22) と呼んだ年であり、ヒガシは、この『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の公開年の出来事を次のように総括している。

“*Night of the Living Dead* was released in 1968, a year of tumultuous events such as the Tet offensive, the assassinations of Martin Luther King, Jr., and Robert Kennedy, and the Chicago police riot that spilled onto the floor of the Democratic convention.” (Higashi 175)

ヒガシが書くように、国外では、同年 1 月のテト攻勢によって、合衆国側の（政治的な干渉を含めた）ベトナム戦争敗北色が一気に強まった。実際には、松岡完の記述にあるように、「米軍や南ベトナム軍などの死傷者は 2 万人を超えたが、解放勢力側も 4 万 5 千人の損害を出し、結局は撤退した」ため、「軍事作戦」としてのテト攻勢は失敗であったともいえる（松岡 86）が、その一方で、小倉定男が「テト攻勢は、米国民がテレビで現実とほぼ同時にヴェトナムの〈戦争体験〉をした最初の出来事だった。東京を經由して宇宙中継で送られてきた生々しいリアルな戦闘場面が、米国民の過程の茶の間に飛び込んだ。……米国民は政府の発表より、テレビの映像を信ずるようになった。……テト攻勢をきっかけとして、米国は、ヴェトナム戦争からの離脱の模索をはじめた。」と書き（小倉 195）、松岡が、「この年 1 月に始まったテト攻勢は、南ベトナムほぼ全域の都市部、したがって記者たちの目の前で展開された。米国内の各家庭が、衛星中継によって史上初めてリアルタイムで、しかもカラー映像で戦争の洗礼を受けたのである。勝利目前のはずの戦争で、なぜ敵がテレビカメラの眼前にまで押し寄せてくるのか。米国民は政治家に対しても、軍指導者に対しても、いいような不信感を抱いた。この戦争はもはや負けだと感じる者は 28%から 44%に急上昇した」と説明するように（松岡 271）、テレビというメディアが送り届けたテト攻勢の映像が、ベトナムでの米国の敗北という運命を決定づけ、（ベトナム共和国軍少将 Nguyễn Ngọc Loan による路上でのベトコン捕虜射殺の映像と写真と共に）米国内での反戦の機運をさらに高めたことはよく知られている。1968 年という年は、そしてテト攻勢という出来事は、ベトナム戦争の「分水嶺」（小倉 195）となった。

国内では、1967 年のデトロイトでの暴動に続いて、人種間の緊張を原因とする数多くの暴動が勃発していた。さらに、1968 年 4 月には公民権運動の指導者 Martin Luther King Jr. 牧師が暗殺され、6 月には民主党の大統領候補指名選挙に立候補していた Robert Kennedy（公民権運動の激化の中にあって、黒人側に立ち、人種問題の解決に力を注いでいた）が暗殺された。有賀夏紀の言葉を借りれば、「変化の原動力となっていたベトナム反戦

と公民権運動を代表する指導者ふたり」が暗殺されたのである（有賀 102）。これらの暗殺事件をきっかけに、ますます人種間の緊張は高まり、黒人による暴動とこれを抑圧しようとする白人警官・州兵の暴力もまた激化の一途をたどった。

カナダ国籍の作家であり、映画 *First Blood*（『ランボー』、1982 年）の原作者 David Morrell は、1968 年当時 The Pennsylvania State University (Penn State) で教鞭をとっており、この年のアメリカを振り返って以下のように書いている。“In nineteen sixty-eight, Martin Luther King, Jr. was assassinated. So was Bobby Kennedy...I watched the CBS Evening News and was struck by two back-to-back stories. The first showed American soldiers during a firefight in Vietnam. The second showed American National Guardsmen patrolling a riot-devastated street in a burned-out inner city of America. I can no longer recall which riot it might have been. There were so many...It occurred to me that if the television’s sound were turned down, the two stories might seem like aspects of a single story. The devastated street might appear to be in Vietnam whereas the firefight might appear to be in the United States.” (Morrell) マレルがテレビ報道を通して見た当時のアメリカ合衆国は、彼が書くように、内側を見れば人種差別問題に端を発する暴動（と反戦運動のデモ抗議）、外側を見ればベトナム戦争の惨状と、暴力の映像に満ち溢れていた。「二つの物語は一つの物語の二局面のように見えた」と彼がいみじくも語っているとおり、公民権運動とベトナム戦争は、国内と国外という違いこそあれ、アメリカ合衆国という国自体に内在する、根本的な問題の二つの局面を表していたのかもしれない。

しかし、前節で確認したとおり、当時のアメリカの社会情勢を映画に反映させようという意図は、イメージ・テン社のメンバーにはなかった。それを裏付けるような逸話がある。ストレイナーは、彼とロメロが、1968 年 4 月に、完成した『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』のフィルムを自動車に積んでニューヨークに向かう途中、キング牧師暗殺のニュースを偶然聞いたと話す (Gagne 76)。一方ロメロは後に、このニュースを聞いたとき、思わず、この事件は自分たちにとって有利になる (“This might benefit us.”)、という不謹慎な考えを一瞬だが抱いてしまった、と告白している (“One for the Fire” における発言)。換言すれば、ロメロは、キング牧師の突然の訃報を聞いて、これを渡りに船、作品のヒットにつながるとしてしまっただけである。彼自身、反省をしているような話しぶりをしているが、彼が、キング牧師の暗殺という彼らにとっては偶発的な事件に、金儲けあるいは名声を一瞬でも期待したのは確かであり、だからこそ、彼が映画の政治性や芸術性を二の次に考えていたことがここに再確認されるわけである。

しかし、R. H. W. Dillard が、“Regardless, the casting may have been colorblind, but the viewing in 1968 America (and, for that matter, twenty-first-century America) is not. Audiences read into Ben’s race and, as noted earlier, read the Civil Rights struggle into *Night*.” と指摘し (Dillard 39)、ハーヴィが “Ben will emerge as the closest thing *Night* has to a hero—and he’s black. The dialogue, strikingly, never acknowledges this, but all

writings on the film do; indeed, most critics think it crucial to *Night's* meanings.”と同様な指摘をしているとおり (Harvey 42)、1968年にアメリカ合衆国で公開され、黒人が主人公を演じ、物語の最終局面では主人公の黒人が白人の武装隊に射殺されるという内容の映画『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の〈読み〉・〈解釈〉に、公民権運動のなかで鮮明化した黒人への差別・暴力行為の歴史の記憶が反響するのは無理からぬことであった。そして、こうした国内の人種間の緊張を背景とする暴動・暴力と表裏一体の関係にあるとマレルが直観したベトナム戦争の心象風景が、予算上の理由で偶然選択された白黒の映像や、冒頭のクレジットに現れる星条旗、ニュースキャスターが使用する「サーチ・アンド・デストロイ」という言葉、物語の最終シーケンスに現れるヘリコプター、死体の山、という換喩的な媒介表現を通して、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の研究史に回帰したこともまた、当然の帰結だといえる。『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の批評・研究の主要な言説は、決まってこの作品と1960年代後期のアメリカ合衆国の上記の二局面の関連性に着目して議論を形成しているが、この読み方は、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』研究史においては支配的であり続けてきたのである。

1960年代の人種間の緊張と人種差別に対抗する公民権運動をサブテキストにした研究では、総じて、武装隊にベンが射殺されるという結末に議論が集中してきた。1982年の論文の中で『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の構造主義的な分析に着手した Judith Farquhar は、この作品の登場人物の中ではベンだけが「自律的に機能している」“functions autonomously”という立論を行い、ベンが死ぬのはこの自律的な機能のせいなのだと説明する。“If he were to be rescued, he would suddenly be subject to the Sheriff’s authority, returned abruptly to the social order through the filmically familiar role relationship of cracker Sheriff to black male.” (Farquhar 9) この分析によれば、自律的な機能を代表する人物であるベンは、白人と黒人の対立によって構成される社会構造に戻ることを拒否して死ぬほかはないのだという(映画におけるステレオタイプとしての“cracker Sheriff”は人種的偏見を持った白人だと想定できる)。一方、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』を不死者=吸血鬼の物語の文脈上に位置づける1986年の研究において、Gregory Waller は、ベンの射殺が“American racism at its deadliest and most virulent”を想起させると指摘し、本作の社会的コメンタリーとしての機能に注目する (Waller 70)。『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』をベトナム戦争についてのコメンタリーであると位置付けた、今や古典的な研究ともいえる1997年のヒガシの論文も、“What does a low-budget release that became a classic in the horror film genre reveal about the era of civil rights and the Vietnam War?” (Higashi 175) と問いかけ、ベンの死の必然性については、Eldridge Cleaver の用語を用いて、以下のように説明している。“In *Night of the Living Dead*, Ben displays ingenuity and leadership, but his destruction should come as no surprise, for assuming the prerogatives of the white ‘Omnipotent Administrator’ (who has access to the ‘Ultrafeminine’ white woman) or possessing the sexual virility of the ‘Supermasculine

Menial' are both offences punishable by death.” (Higashi 180) ヒガシによれば、ベンは黒人男性には許されない特権や魅力を享受したために殺される。人種差別の根本にある白人社会のイデオロギーこそが彼を罰するのである。さらにヒガシは、物語結末の武装隊によるグール殲滅のシーケンスに現れる警察犬＝“attack dogs”が、公民権運動における白人の暴力、とりわけ、1963年キング牧師によって先導されたAlabama州 Birminghamでの抗議行動のテレビ報道を想起させると指摘した上で、“During the final moments of the film, now in grainy still shots, his body is dragged with meat hooks to a burning pyre as the chopper is heard on the soundtrack. We need hardly be reminded that black men were lynched and burned in our recent past.” (Higashi 183) と述べ、アメリカ合衆国史において実際に行われた白人による黒人へのリンチという歴史的なスティグマに言及している。『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』という映画テキストを媒介として、ベトナム戦争と公民権運動とが結び付けられる。

2000年代に入ると、ゾンビ映画の製作数が爆発的に増加し始め、Daniel Drezner のいわゆる“the renaissance of zombie cinema”の時代が到来する（ドレズナーによれば、2011年までに世界中で作られたゾンビ映画の3分の1が2011年までの10年の間に製作されたという。Drezner 2-3）。ゾンビ映画への大衆の注目が集まると、これに呼応して、数多くのゾンビ研究が発表され始めるが、中でも、ベン・ハーヴィは、著書一冊を費やして『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』成立と映画テキストの様々な背景を分析し、2008年に著書として発表した。この著書のなかで、ハーヴィは、ロメロが EC コミックス（Entertainment Comics、ゴア、風刺、リアリズムの表現で知られた）から受けた影響に注目して、*Shock SuspenStories* と題される選集に収録された“The Guilty”（1952年）という小品を紹介している。この漫画では、白人女性を殺害した容疑で無罪の黒人を逮捕した保安官が、新任の地方検事にリンチではなく正当な裁判をするように要求されてパニックを起こし、裁判所に向かう途中で、この黒人を車から降ろして背後から銃を向け、撃ち殺してしまう。しかし、保安官は、処罰されずに終わる（Hervey 36-37）。この漫画には、EC コミックスの持ち味の一つとしての、権威的存在（この場合には白人社会）への痛烈な批判が込められており、視覚的な表象を用いた独特の批判の方法を、少年時代のロメロが、ここから無意識に学んでいたふしはある。EC コミックスの影響については、Tony Williams も、2015年に発表した自然主義文学など映画以外のメディアがロメロの作品に与えた影響の解明に焦点を当てた研究の中で“Also, well before the emergence of the so-called ‘blacploitation’ genre, *Night of the Living Dead’s* leading character was black, a fact Romero still ascribes today to mere incidence. However, the film’s culturally-influential predecessors, such as Mad and 1950s EC Comics, also contained leading characters including Afro-Americans, Jews and even North Koreans, who were often depicted as victims of contemporary society.” (Williams, *Knight*, 26) と言及し、黒人が主人公であり、なおかつ当時の社会に蔓延していた偏見の犠牲者となるという設定は EC コミックスの伝

統に由来するとしている。ウィリアムズもハーヴィも、ベンが黒人であるという事実に注目しており、ベンの死という結末のサブテキストは人種の問題にあると揃って結論している。ハーヴィの研究は、ベンの人種設定への影響の一部を上記のように 1950 年代の漫画の中に同定しつつ、劇中に登場する「火炎瓶」“the Molotov cocktails”が、1960 年代の人種間の緊張を背景とする暴動との連想関係にあるとも指摘する (“Over two thousand buildings burned in Detroit’s 12th Street riot in July ’67, while the Image Ten filmed *Night*.” Hervey 83)。確かに、デトロイトの暴動に関しては、暴徒と化した黒人が火炎瓶を投げる場面が度々報道されており、この暴動を描いた Kathryn Ann Bigelow 監督の『デトロイト』(Detroit, 2017 年)でも、暴徒たちが火炎瓶を投げる姿が克明に再現されている。

主人公が黒人、グールの群れ(と武装隊)は全て白人、という設定も、制作者によれば「偶然の産物」“fortuitous” (Hervey 25) なのであるが、ハーヴィは、トラックの爆発後、ベンが松明を振りかざしながらグールの群れを回避するシーケンスは、黒人に対する KKK の追跡とリンチのイメージの逆転のようにも見えるし、黒い肌のベンと、白塗りをして、目の周りを黒くしたグールのメイクは、ミンストレルショーのネガ映像のようだと指摘し、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の背後にはやはり人種差別への批判というサブテキストがあるのだと結論している (Hervey 84)。こうしてハーヴィは、1960 年代のみならず、より広範なアメリカの過去・アメリカの歴史を通して、白人と黒人によって演じられてきた人種差別の歴史を『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の結末の構造に読み取ることになる。ハーヴィは、この映画の最終場面においてグールとベンを焼き尽くす “a bonfire” が想起させる映像として、1919 年 Nebraska 州 Omaha 市で勃発した暴動の結果起こった、白人の暴徒による暴力、つまり、黒人労働者 Will Brown の射殺体の焼却という痛ましい事件の際に撮影された写真を挙げている (Hervey 115)。Annalee Newitz も、2006 年の研究の中で、この映画が喚起する KKK のイメージに注目しており、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』と、KKK の誕生を描き、Donald Bogle によって “the most slanderous anti-Negro movie ever released” (qtd. in Newitz 101) と称された、D. W. Griffith 監督の『国民の創生』(The Birth of a Nation, 1915 年)との間テキスト性を指摘する。ニューイツは、こう述べている。“*Night* is in many ways an updated version of *Birth*, except this time around the upwardly mobile black man is the film’s hero, rather than its locus of evil and terror.” (Newitz 109) ニューイツによれば、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』のベンは、『国民の創生』の Syllas Lynch と同じように、“a black man with power in a white-dominated society” なのであり、二人とも、彼らが有している “power” の故に白人社会によって抹殺される。ただし、サイラスは、あくまで映画の悪役であり、邪悪な存在であるがゆえに白人社会の正義 “righteousness” によって成敗されるのに対して、ベンは、白人社会のうぬぼれ “presumption” のせいで射殺されてしまう、という違いがあり、ベンを攻撃するグールの群れと武装隊がともに白人のみによって構成されている点にニューイツは着目して、ベンの死という衝撃的な結末は、結果的には “a condemnation of brutal,

mindless white society” (Newitz 110) として機能するのだと結論している。

一方ハーヴェイは、ベンが射殺されるというプロットを発案したのが、この役を演じた黒人俳優デュアン・ジョーンズ自身であるという事実に注目する。ジョーンズはこう語っている。

“I convinced George that the black community would rather see me dead than saved, after all that had gone on, in a corny and symbolically confusing way.” (qtd. in Hervey 113) ベンの死の必然性を最もリアルに確信していたのは 1960 年代後期を生きていた黒人俳優、ジョーンズに他ならなかったのかもしれない。同時に、まったくカラーブラインドなキャスティングで、ジョーンズを起用した時に、ロメロたちは彼らがあずかり知らぬものを、作品内部に持ち込んでしまったのかもしれない。コロンビア映画は、ベンが死ぬという結末を変えろとロメロたちに要求したが、彼らはその要求を飲まなかった。その結果、のちにロメロが回想するように、1968 年にキング牧師の暗殺という事件が偶然的に『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』を「驚くほどに現代的」“amazingly today” (Hervey 114) にしたのであった。しかし、すでに確認したように、この顛末はロメロにとっては全くの偶然だったのであり、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』は、芸術性・政治性などは二の次にして、ひたすらに商業的な成功を目指して制作された映画である。よって、ロメロたちが予算上の理由から限られた選択をしながらも、ハリウッドのスタジオシステムが課す類の条件による制限を受けることなくただ自由に撮った作品に、観客や批評家、そして研究者たちが、彼らが意図しないサブテキストを読み込んだ、換言すれば、人種差別、公民権運動に端を発する暴動といったサブテキストは観客の側の深読みの効果に過ぎないのだ、ということにもなりうる。このため、黒人と白人の緊張関係というサブテキストには、観客と映画の間に生まれる意味の空間、すなわち受容の過程で起こった現象という一面も見て取れる。その一方で、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』という作品自体が、白人と黒人との紛争としての人種問題という背景を、制作者たちの意識を超えたレベルで反映し、このサブテキストを深層に宿していたのだとも推定できる。すなわち、ロメロたちが、1960 年代の社会状況から無意識的な影響を受けていた、というなかば精神分析的な推測も可能である。ロメロたちの精神が、ヒガシが言及した 1963 年のバーミンガムでの黒人による抗議行動（犬をけしかけ、高圧消火ホースで黒人たちに向けて大量の水を放射する白人警官、といった暴力のニュース映像に記録される）、1965 年の Watts 暴動、1967 年のデトロイト暴動をはじめとした、黒人に対する人種差別感情を動因とする白人の暴力を映し出す映像に影響された、あるいは視覚的な刺激を精神内部に刻印されて、イメージとしての記憶が彼らの深層心理に内在化されていたということも十分にありうるわけである（これらの映像の多くはモノクロ＝black and white のテレビ画面を通してアメリカ国民によって目撃された）。この無意識に抑圧された記憶が映画という表面・意識に回帰しているのだとも考えることができる。

本論文がここで立脚する〈抑圧されたものの回帰〉という概念は、Dominick LaCapra が提示した、歴史と心理との間で起こる力動性と軸を一つにしている（“what is repressed or suppressed historically and socioculturally tends to return as the repressed in

psychology.” qtd. in Higashi 177)。抑圧された記憶の回帰は、観客による〈読み〉の過程におけるサブテキストの産出のなかでも起こりうるし、同時に、作り手と映画の間、すなわち制作の過程でも起こりうる。換言すれば、〈抑圧された歴史・記憶〉は、観客の無意識を経由して、(深)読みのなかに回帰しうる一方、作者の無意識を経由して、映画(テキスト)のなかにも回帰しうる、ということである。意味発生のこの二つの様式については、後で詳しい分析を行うが、これまでの『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の研究史が発見してきたアメリカ合衆国における人種問題というサブテキストが、あくまで〈白人〉と〈黒人〉の間で演じられるものと想定された人種問題であったという事実は、ここで再度確認しておかねばなるまい。

『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の研究史におけるもう一つの支配的なサブテキストであるベトナム戦争も、人種的な偏見と敵意に結び付くテーマだといえる。ベトナム人という〈人種〉——ステレオタイプ化された——に対する錯綜した敵対感情が、この映画の意味作用を別の角度から決定しているようにもみえる。ラッセルは、2004年に発表したゾンビ映画史を辿る研究において、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の1コマ1コマにベトナム戦争のテーマが隠れていると指摘し (Russel 67)、特に報道記者のインタビューを受けるマクレランド保安官の「淡々とした受け答え」に注目して、以下のような議論を提示している。“The sheriff’s matter-of-fact response to the return of the dead souls sounds like an extension of the detached ‘professionalism’ that dominated the official descriptions of the war in Vietnam... The living dead enemy even possesses a linguistic echo of the one in South East Asia: ‘ghoul’ is only a few letters removed from ‘gook’.” (Russel 67) ラッセルによれば、保安官の他人事のような話しぶりは、当時のベトナム戦争の報道のあり方を想起させ、「グール」という呼称は、ベトナム人に対する蔑称「グーク」を連想させるのだという。こうして、武装隊によるゾンビ殲滅のシーケンスは、ベトナム戦争でのアメリカ兵による暴力のアレゴリーとなる。ハーヴィも、武装隊が最初に登場する場面、つまり、テレビのニュース報道に入れ子的に現れる場面に注目している。ハーヴィによれば、この(映画内部での)報道の中で使用される「サーチ&デストロイ(索敵掃討作戦)」という用語は、この映画とベトナム戦争の関連性を強めるという。“‘Search and Destroy’, or ‘S & D’, was famously coined for General Westmoreland’s Vietnam strategy, whereby ground forces were inserted to ‘clear’ a hostile area and then immediately withdrawn. Through 1967, as *Night* was made, these operations were heavily covered on television, usually in prerecorded montages like this one, following a team through a day’s work.” (Hervey 96) Glen Kay も、2008年に発表したゾンビ映画史において、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の報道場面が、1960年代後期の観客が自宅のテレビで毎晩視聴したベトナム戦争の報道映像を思い起こさせると指摘し、“Viewers saw parallels between the wartime government of the United States and the government in *Night*, which is shown to be ineffectual in protecting people.”と書き、観客はこの映画で描かれる無能な政府に、ベト

ナム戦争当時のアメリカ政府を重ねていたのだと説明している (Kay 55)。Kyle William Bishop は、“With the country embroiled in the violence of Vietnam, American moviegoers were being saturated daily by horrific images of death and dismemberment on the evening news.” (Bishop, *American Zombie Gothic*, 117) と記してケイと同様の指摘を行い、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』とベトナム戦争のアレゴリカルな関係性を観客の側に発生する意味なのだと同定しつつも、“Romero was reacting to the social problems and cultural environment of the 1960s, using his low-budget film to comment on the widespread conflict arising from feelings associated with the Civil Rights Movement and the ongoing war in Vietnam.” (Bishop, *American Zombie Gothic*, 127) と述べて、ロメロの側の、意識的あるいは無意識的な、1960年代という時代に対する「反応・反発」“reacting”の可能性も否定しない。

前節でも紹介した、ベトナム戦争というサブテキストに注目した『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』研究では古典的なものと位置付けられる1990年のスミコ・ヒガシの研究は、Frederick Jameson の “political unconscious” の概念に言及して、“American defeat in Vietnam, both military and moral, has become so intolerable that it has been repressed in our political unconscious, to use Jameson’s phrase.” という立論を行い、国民にとって堪えがたい記憶としてのベトナム戦争の敗北の記憶が、集団的な無意識＝「政治的な無意識」の内部に抑圧されるというメカニズムに着目する (Higashi 179)。ヒガシは、1960年代と1970年代のアメリカ合衆国における「白人男性による支配」“white male dominance” にとっての脅威として、黒人、女性、ゲイ、反体制派グループを挙げたうえで、もう一つの項としてベトナム人をこのリストに加え、このことを『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』に関連付けて以下のように指摘している。“Granted, there are no Vietnamese in *Night of the Living Dead*, but in effect they constitute an absent presence whose significance can be understood if narrative is construed, as Jameson asserts, ‘as the specific mechanism through which the collective consciousness represses historical contradictions.’” (Higashi 181) ヒガシによれば、“gooks” あるいは “slopes” と総称された〈ベトナム人〉 (Higashi 181) が、この映画の「政治的な無意識」の内部に抑圧されているのだという。さらに、ヒガシが上に述べるところでは、この映画にベトナム人が直接表象として現れないこと自体が、抑圧のシステム下ではベトナム人がこの映画の政治的無意識に内在していることの証となる。このため、(社会に共有される)「集団的・集合的な言説」“collective discourse” (Higashi 182) としての『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の内部には、ベトナム戦争のサブテキストが随所に読み取れるということになるのである。ヒガシは、例えばワシントンのシーケンスにおいては、大統領官房、FBI、CIA が、死者のグール化＝ゾンビ化の原因についての情報を国民に明かさない、木星探査衛星の爆発が原因なのかという点についても専門家間で意見が食い違う、と指摘してこう付け加える。“Interestingly, the term credibility gap was coined with respect to government disclosures about significant

events of the 1960s and '70s.” (Higashi 182)。この政府と軍の対応は、テト攻勢の報道に至るまで、〈敗北〉の可能性という事実を国民から遠ざけた合衆国政府にも重なる。さらに、ヒガシは、先のハーヴィと同様に、ニュースキャスターが使用する “search and destroy operation’ against ghouls” という用語に注目して、これを “an unmistakable reference to search and destroy missions in Vietnam” (Higashi 182) であると言明する（ヒガシにとってグールはベトナム人のメタファーである）。ヒガシは、Frances FitzGerald の説明に依拠して、マクレランドが殺したグールの数をレポーターに伝える場面には、アメリカ合衆国内のベトナム戦争報道における「死者数」 “the body counts” の報告への執着（ここには人種差別的な含意があったとされる）を想起させるものがあるとも主張する (Higashi 182-83)。また、前節でも触れたように、ヒガシは、物語終盤のグール殲滅のシーケンスに登場するヘリコプターを “that quintessential symbol of the Vietnam War” (Higashi 183) であると同定している。このシーケンスに登場する「警察犬」・「攻撃犬」 “attack dogs” は、ベトナムで行われた索敵掃討作戦でも導入され、1963年バーミンガムでの抗議行動の報道においてもその姿が映し出されていたものであり、これら兵士や警官が引き連れる犬は、ベトナム戦争と公民権運動というサブテキストを読み取らせる形象なのだと、ヒガシは指摘し (Higashi 183)、さらに、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の最終局面を構成する静止画像のモンタージュ、つまり、頭を撃ち抜かれて死んだベンの遺体を武装隊のメンバーたちがミートフックで引きずり、グールの死体の山に積み重ねて燃やしてしまう場面については、こう解釈する。“We need hardly be reminded that black men were lynched and burned in our recent past. Nor need we be reminded that the burning bodies of Buddhist monks and nuns were part of the sensational and horrifying aspect of news coverage of the protest of South Vietnamese against the American –backed Catholic Diem regime during the Kennedy years.” (Higashi 184) ヒガシの『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』研究によれば、政治的な無意識の内部に抑圧されて、物語の表層＝意識のレベルには不在のベトナム人が、サブテキストとして『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の随所に回帰しているのだという。この研究は同時に、ベトナム戦争と公民権運動（とその動因としての白人による黒人への人種差別）は相即不離の関係にあることも主張している。この点については、“Since the hero of *Night of the Living Dead*, if indeed there is one, happens to be a black man mistaken in the end for a ghoul and shot by law enforcement agents, the subtext of the film as class discourse involves more than controversy about our actions in Vietnam.” (Higashi 184) とも説明されており、ベンが黒人であるという設定によって、ベトナム戦争のサブテキストに加えて、公民権運動のサブテキストをこの映画が含意することになったという指摘がなされるが、ベトナム戦争と差別と虐待に基づく人種間の緊張との間には、白人（男性）社会の罪、あるいはアメリカ合衆国の歴史に内在する一種の汚点であるという点で通底するところがある。本論文は、この想定に基づいて、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』に暗示的に出現するこれら二つのサブテキストとは別の

サブテキスト、つまり、ベトナム戦争と黒人と白人の人種的緊張とは異なり、むしろその彼方にある国家的・歴史的なスティグマの伝統を、この映画の深層に発見することを試みる。

ベトナム戦争のサブテキストをさらに重点的に扱った議論としては、Karen Randell による、トラウマと PTSD の理論に立脚した『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』と『デッド・オブ・ナイト』（*Deathdream* あるいは *Dead of Night*、1974 年）の比較研究がある。Bob Clark 監督によるカナダ映画『デッド・オブ・ナイト』の物語では、ベトナム戦争に従軍し、戦死したはずの青年 Andy (Richard Backus) が、家族のもとに忽然と帰還する。実はアンディはゾンビ=生ける死体あるいは吸血鬼のような存在に変異しており、人間の血液を何らかの形で補給しなければ、彼の身体の腐敗が急速に進んでしまうという状態で帰還したのだ。このため、彼は血液を得るために殺人を繰り返すことになる。この映画のクライマックスでは、真相を知った父親が拳銃で自殺し、一方、腐敗が進んで怪物と化したアンディは、警察に追跡されて、母親に付き添われて墓地に逃亡し、あらかじめ掘っていた墓穴に入り、身体に土をかけて自らを埋葬しようとする。むせび泣く母親も土をかけ始めると、アンディは息を引き取る。ランデルがこの研究で企図しているのは、トラウマ理論に依拠して、これら二つの作品にベトナム戦争がどのように現れているかを分析することである (Randell 68)。ランデルは “With the two exceptions of *Lost Command* (dir. Mark Robson, 1966) and *The Green Berets* (dir. Ray Kellogg and John Wayne, 1968), there was no war film set in Vietnam while the war was going.” と記し、Oliver Stone 監督の『プラトーン』（*Platoon*、1986 年）に至って初めて、ベトナム戦争における戦場のトラウマが直接的に表現されることになったのだと主張する (Randell 67-68)。戦時中は表象不可能であったベトナム戦争の “anxieties” (Randell 68) が当時のホラー映画の内部に回帰したというのが、ランデルの中心的な主張である。ランデルは、まず、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』を挙げて、“*Night of the Living Dead* becomes, then, a point of reference for the continuing non-presence in American society of the bodies, living or dead, of the MIA and POW soldiers in Vietnam.” (Randell 68) と指摘して、この映画に登場する “undead” =グールは、遺体が不在であるがゆえに挫折して未完結のままの喪の仕事、つまり、MIA (Missing in Action=戦闘中行方不明者) あるいは POW (Prisoners of War=捕虜) となったアメリカ兵の家族の心理状態に関係すると述べている。ランデルによれば、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の撮影が開始された 1967 年には、行方不明の兵士たちの妻や母親によって、The National League of Families of American Prisoners and Missing in Southeast Asia が設立されており、このグループの運動によって、行方不明の兵士たちの問題は 1960 年代末のアメリカ社会において注目を集めていた (Randell 69)。ランデルは、こうした MIA や POW の兵士たちの “不在の遺体” をめぐって生じる不安が『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の随所に現れていると言及し、グールの死体の山が焼却される本作の結末に注目して、以下のように説明する。“The undead are not ritually buried but burned in an unceremonial pyre. This lack of resolution for the dead body is also apparent for the

families of those men MIA or whose bodies literally disappear during combat in Vietnam: burial or cremation, funeral services, graves and memorials are not possible without sight of a body.” (Randell 69. ウェットモアも “*Night* shows a world in which there is no opportunity to grieve or carry out comforting rituals.” と指摘している。Wetmore 35) グールたちと同様に、MIA となったアメリカ兵の遺体は、適切な埋葬・喪の過程を経ることができなかった。MIA として登録された兵士は、戦死が確認されるか、遺体が目撃されない限り、戦死者として登録されることができなかったともいわれる (Randell 69)。それゆえ、MIA の兵士たちは生きているのに死んでいる、死んでいるのに生きているという、全く逆説的な喪の対象となってしまう。生ける死者＝グールと同じである。こうしてグールが表象するものは、逆説的な喪の対象としてのアメリカ兵だということになる。次にランデルは、もう一つの読み方として、この映画は「(ベトナム) 帰還兵映画」“returning veteran film”なのだという見解を提示する。この映画の場合、戻ってくるのは“the zombie-veteran” (Randell 70) であり、生者を道連れにしようとする死者という現代社会に潜在する原初的な恐怖に言及し、ランデルはこう指摘する。“In *Night of the Living Dead*, this fear is displayed explicitly in the image of the undead that come back to claim the living, whose only motivation is a desire for nourishment and the inclusion of the living in the confines of their borderline existence.” (Randell 70) この帰還兵という主題は、ランデルが分析を行っているもう一つの作品『デッド・オブ・ナイト』においてさらに具体的に扱われているが、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』において生者を取り込もうとするグールは、銃後の家族のもとにベトナム戦争の恐怖を持ち帰って、「感染させる」“contaminate” 帰還兵の表象となる (Randell 70)。「感染」は、ベトナム帰還兵映画の典型的なテーマでもあり、この映画を『ランボー』の先駆となる作品に位置づけるテーマでもある、とランデルは主張する。“The notion of contamination that is apparent in *Night of the Living Dead* can be seen here through the fear that the traumas of war will be brought home with the returning soldiers. *Night of the Living Dead* is a prelude to later returning veteran films such as *First Blood* (dir. Ted Kotcheff, 1982) which portray the veteran as fueled by an unconscious desire to bring the war (and its traumas) home to the USA.” (Randell 73) さらにランデルは、グールとの遭遇というトラウマに対する、ベンとバーブラの反応の対照性にも言及し、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』は、「外傷的な目撃と心的外傷後のストレスの概念」“the notion of traumatic witness and post-traumatic stress”に関する映画なのだと指摘する。ちなみに、PTSD = Post-Traumatic Stress Disorder が DSM=Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders に精神医学用語として登録されるのは、1980 年に刊行された第 3 版からであり、「PTSD という診断名の発祥はベトナム戦争からのアメリカ復員軍人の人生と切っても切れない関係にある」(ヤング 148) といわれる。ベンはグールに遭遇しても、積極的に行動し、注意を怠らない。バーブラは彼とは全く対照的である。“She does not , at first, speak; she moves slowly, as if in a trance

and pulls absently at her clothes; she seems hot.” (Randell 70) ランデルは、バーブラの “catatonic state” をシェル・ショック（現在でいう PTSD）に典型的な症状だと判断したうえで、第一次大戦当時には女性が心的トラウマを負うことが多かった、また、一般市民が戦場での体験を起因とするシェル・ショックと同様の症状、つまり、“loss of voice, paralysis” を呈したとする臨床研究に依拠した議論を展開する。この議論によれば、積極的に戦闘に着手するベンとは対照的に、グールと遭遇してショック状態に陥り、ベンを助けず、単なる傍観者と化するバーブラの PTSD 的な状態には、ベトナム戦争時に、日々戦地からの報道映像に晒されていた一般市民が、銃後のアメリカで戦わずして間接的に被ったトラウマの影響を想起させるところがある (Randell 71)。倒れたグールを呆然として見つめるバーブラに対して、ベンが「見るな！」“Don’t look at it!” と警告する場面は、戦闘に直接関わらずとも目撃すること自体がトラウマ体験となる、というランデルの主張の裏付けともなる。ランデルによれば、「ベトナム症候群」が広く理解され始めた 70 年代に制作された『デッド・オブ・ナイト』では、戦争で心に傷を負った帰還兵が示す様々な症候がより具体的に描写されているという。“Andy’s catatonic state, broken by bouts of violence, echoes the destructive elements of this condition.” (Randell 74) さらにランデルは、前述のハーヴィやヒガシと同様に、ベトナム戦争のサブテキストを暗示するもう一つの要素として、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』における件の “search and destroy operation” という「ベトナム戦争のジャーゴン」“Vietnam Jargon” (Randell 71) に注目して、こう書いている。

“Although the war appears to be absent from the film in terms of plot, the language used to describe the National Guard’s attempt to halt the cannibalistic reign of terror introduces it as a narrative device to explain the destruction of the zombies; the language used is shorthand for an audience already familiar with the need for ‘search and destroy’ missions.” (Randell 71) 索敵掃討（サーチ&デストロイ）作戦という用語が窓になり、この映画の深層にあるベトナム戦争のサブテキストが垣間見えてくる。

『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の分析の末尾において、ランデルは重要な問題を提起している。それは、ロメロ（とイメージ・テンのメンバー）という作者の意図の問題である。“Director George A. Romero does not claim to have consciously produced any of the sub-textual readings that academics have attributed to his work. Over the years he has argued that ‘he was not aware of the politics of the film’ and that critics read too much into ‘the creations they are studying.’” (Randell 72) ロメロは、ランデルが書くように、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の研究史・批評史の中で〈解明〉されてきたサブテキストは実際には自分の意図したものではない、と繰り返し主張してきた。本節で見えてきた公民権運動とベトナム戦争のサブテキスト＝1960年代アメリカ合衆国というコンテキストが、専ら研究者や批評家をはじめとする観客と映画の間に生まれる空間の中で発生した意味の効果なのだということも十分にありうる。これに対して、ランデルは 1995 年のインタビューにおけるロメロの発言に注目する。ロメロはこう述べている。“It came out of

the anger of the times. No-one was gleeful at the way the world was going, so these political themes were addressed in the film. The zombies could be the dead in Vietnam; the consequences of our mistakes in the past, *you name it*...[my emphasis]” (qtd. in Randell 72) ランデルは、ロメロの「好きにしたらよろしい」“*you name it*”という言葉に乗じて、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』をみれば、ゾンビ＝“the present body but absent soul”という暗喩的な表現のおかげで、1968年アメリカの公共圏では不在を通してのみ逆説に現前していたMIAとPOW、痛ましすぎて直接言及できなかったはずのMIAとPOWの存在への言及が、再び可能になっているのが分かる、という独自の見解をさらに推し進める (Randell 72)。ランデルはここで、ロメロの意図は度外視して、観客と映画の間で不可避免的に発生する社会的な意味、つまり、ベトナム戦争というサブテキストを読み取ろうとする自らの手法の妥当性を主張しているのだ。ウエットモアも同様の考え方をしており、“Even if unintended, *Night* is emblematic of the period and portrays much of the sociophobia of late-sixties America.” (Wetmore 32) と書く。ウエットモアも、作者としてのロメロの意図を度外視して、観客と映画テキストの間で不可避免的に起こる現象として、〈1960年代後期アメリカの社会不安〉というサブテキストを析出することの妥当性を主張する。一方、Tom FallowsとCurtis Owenは、ロメロの作品を総括した2008年のガイドブック的な業績の中で、“This was the America in which *Night of the Living Dead* was born – the most violent period in the country’s history since the Civil War.” (Fallows and Owen 26) と記して、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』制作・公開当時のアメリカ合衆国の歴史学的な特異性を強調する。彼らによれば、“But it is not just directorial typecasting that has imprisoned Romero – it is also America itself, and his own inability to look away from its dark side. Thematically his films linger in the country’s shadows and then pull its monsters out for a closer look.” (Fallows and Owen 13) 1960年代のアメリカ合衆国の闇と、その闇から目を背けることができないロメロの作家としての性質との相互作用によって、大衆が本当は目を背けたがる怪物的なサブテキストが発生した、ということになる。ファローズとオーウェンの説は、作り手と映画の間、つまり、制作の過程でも起こりうる現象としての意味に注目した考え方の一例で、ビショップもまた、“Romero was reacting to the social problems and cultural environment of the 1960s, using his low-budget film to comment on the widespread conflict arising from feelings associated with the Civil Rights Movement and the ongoing war in Vietnam.” (Bishop, *American Zombie Gothic*, 127) と述べて、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』における1960年代アメリカに対する社会的なコメンタリーの主体は、ロメロという作家なのだと判断している。しかし、作家と映画の間で起こる現象としての意味＝サブテキストを重視する主張は、例えば、ランデルが着目したロメロの件の発言や、前節で確認した『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の制作における複数の偶然的な選択についてのロメロはじめ関係者の証言との間に齟齬を来すことになる。これに対して本論文は『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の制

作意図をめぐるロメロのもう一つの発言に注目する。彼はこう話している。“Everybody had a ‘message.’ Maybe it crept in. I was just making a horror film, and I think the anger and the attitude and all that’s there is just there because it was 1968. We lived at the farmhouse, so we were always into raps about the implication and the meaning, and stuff like that, so maybe some of that crept in.” (qtd. in Gagne 38) ロメロのこの自己分析は、精神分析的な観点からすれば、極めて適切だといえる。というのも、ロメロはここで制作過程における（あるいは受容過程における）無意識の作用を認めているからだ。彼は “crept in” 「忍び込んだ」という言葉を用いて、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』研究史が明らかにした同時代的なサブテキストは、ロメロが知らない間に、制作の過程で映画テキストの意味層のなかに忍び込んだものなのだと主張している。とすれば、彼がこうしたサブテキストについて、半ばあずかり知らないのも当然だということになる。

映画制作とは共同作業である。『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』もまた、前節でも確認したように、イメージ・テンのメンバーが一致団結して心血を注いだ、すぐれて共同的な産物なのだ。このように考えてくると、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の無意識としてまず想定すべきなのは、ロメロたち制作者が共有する集団的な無意識なのだということがわかる。本論文は、この集団的な無意識に同時代的なサブテキストが内在されていた（＝忍び込んでいた）という判断に基づき、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』という映画の深層で発生している集団的な無意識の意味作用に、観客としての研究者・批評家の無意識が反応して、件の同時代的なサブテキストを研究史として発現させた＝析出したのだ、と主張する。つまり、この映画の制作と受容の両面において、何らかの無意識が意味の産出に大きな影響を及ぼしていたものと本論文は主張するのである。前節において確認されたように、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の制作の過程を決定づけていた複数の偶発的な選択は、実は、この映画テキストの深層としての集団的な無意識の領野では必然的だったのであり、この意味で、研究史が析出してきた同時代的なサブテキストは、1960年代のアメリカ合衆国で制作に携わっていたロメロたちが置かれていた時間的・空間的な位置によって無意識的に定められていたのだといってもよい。

ここまで、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の支配的な読み方の傾向をたどり、研究史における中心的なサブテキスト析出の様式を確認した。次節では、これまでの研究史において提示されてきた同時代的なサブテキストに加えて、見過ごされたり、直感的にのみ捉えられたりして、研究史では周縁に置かれるにとどまってきた、もう一つのサブテキストの解明と復元の作業に着手する。

3. 『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』: 〈籠城〉・〈攻囲〉のモチーフと歴史的サブテキスト

前節で検証した『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の研究史における支配的な読み方では、この映画が制作・公開された1960年代のアメリカ社会の問題が中心的なサブテキストとされていたが、本論文もこれらの読み方の妥当性を否定するものではない。ただし、こうした支配的な読み方によって『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の意味が汲みつくされたのかというと、そうではなく、この映画を構成する複数のモチーフについての映画史的・一般歴史的な分析によっても、新たなサブテキスト析出への道が切り開かれるというのが、本論文の主張である。そこで、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』を構成する複数のモチーフ群のなかでも、本論文は、まず〈籠城〉・〈攻囲〉のモチーフに注目する。ここでいう籠城・攻囲のモチーフとは、登場人物たちが何らかの閉所（これは建築物であったり、乗り物であったり、自然にある地形を利用した遮蔽構造であってもよい）に立て籠もり、外部から攻撃してくる敵（敵は大群あるいは複数である場合が趨勢だが、単体の敵であることもある）に抵抗する、というディエゲシス上の仕組み・装置のことである。『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』においては、黒人青年ベンを中心とする（怪我をして動けない少女Karenを含めて）7名の登場人物が、ゲールの群れに追われて一軒の農家に立て籠もり、攻囲される。ベンは探し出した板や取り外したドアを利用して窓や入り口を塞ぎ、この農家を要塞化して、ゲールの攻撃に備える。このように、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』には、籠城・攻囲のモチーフが構造的に組み込まれている。ロメロの全映画作品についての網羅的な研究のなかで、野原祐吉は『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の物語構造に触れて、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広げることになるわけだが、一軒家の地下室や離れの給油所といった舞台をたくみに利用しそこにゾンビを配置させて人とゾンビとの戦いをスリリングに演出してみせるといった、サバイバルシミュレーション的な面白さの原点もここに見られる。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くる蹂躪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）。籠城・攻囲のモチーフは、野原が指摘するように、『ゾンビ』（そして『死霊のえじき』）に通底する物語構造の構成要素となる。ロメロ自身、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の籠城・攻囲のモチーフを継承した『ゾンビ』に言及して、Tim Robeyのインタビューに答えてこう述べている。“In my film the zombies are in there to start with. But most of it is a siege film, where the humans have taken it over.” (Robey) さらに、ビショップが、バーブラとベンの二人が農家に立て籠もる場面について、“The two quickly realize it isn't safe to venture out of doors, especially not after dark, so at this

point Romero's zombie film establishes one of the most defining characteristics of the subgenre: hiding out.” (Bishop, *American Zombie Gothic*, 116) と書いているように、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』における“hiding out”つまり、立て籠もり・籠城（他には“barricading oneself in”あるいは“to be besieged”といった表現もある。〈攻囲〉が“siege”だが、籠城と攻囲は同じ状況を内、外の異なる視点から見たものだといえるので、“siege films”は籠城映画と訳す）は、ゾンビ映画という（ホラー映画ジャンルの下位区分としての）サブジャンル全体に通底する文法の一部を確立したということもできる。ウエットモアも、“It is part siege film, in which a small group of emblematic characters must defend the place in which they are trapped from a large, dangerous and incomprehensible force out to enter that space and wreak havoc, such as *Rio Bravo* or *Assault on Precinct 13*.” (Wetmore 29) と述べて、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』は「籠城映画」なのだと考えている。ウエットモアは西部劇やアクション映画という他ジャンルの作品にも言及しているが、ここに言及されている二作品をはじめとして、籠城・攻囲の要素を含む映画はアメリカ映画史上、多数制作されてきた。前の節でも触れたD・W・グリフィス監督作品『国民の創生』（1915年）はアメリカ映画史上最初期の籠城映画であり、典型的な籠城モチーフを含んでいる。この作品については、前節で見たようにニューイツは人種問題のサブテキストという観点から『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』との類同性を指摘していた (Newitz 109) とおり、主人公ベンの射殺という皮肉な結末があるとはいえ、夜が明けてからの、マクレランドに率いられた白人の武装隊によるグール殲滅のシーケンスは、サイラス・リンチが率いる黒人の軍隊に攻囲された丸太小屋に籠城する白人の一家たちを救出するために、KKKの一軍が危機一髪のところまで到着するクライマックスのシーケンスを周到になぞっているようにもみえる。籠城映画の代表的作品をアメリカ映画史の中から年代順に挙げてみると、John Ford 監督『駅馬車』 (*Stagecoach*, 1939年)、『モホークの太鼓』 (*Drums Along the Mohawk*, 1939年)、Hugo Fregonese 監督『アパッチの太鼓』 (*Apache Drums*, 1950年)、Howard Hawks 監督『リオ・ブラボー』 (*Rio Bravo*, 1959年)、ジョン・ウェイン監督『アラモ』 (*The Alamo*, 1960年)、Alfred Hitchcock 監督『鳥』 (*The Birds*, 1961年)、Sam Peckinpah 監督『わらの犬』 (*Straw Dogs*, 1971年)、Robert Aldrich 監督『ワイルド・アパッチ』 (*Ulzana's Raid*, 1972年) John Carpenter 監督『要塞警察』 (*Assault on Precinct 13*, 1976年)、同監督作品『ザ・フォッグ』 (*The Fog*, 1980年)、Chris Columbus 監督『ホーム・アローン』 (*Home Alone*, 1990年)、James Cameron 監督『エイリアン2』 (*Aliens*, 1986年)、Steven Spielberg 監督『ジュラシック・パーク』 (*Jurassic Park*, 1993年)、Ridley Scott 監督『ブラックホーク・ダウン』 (*Black Hawk Down*, 2001年)、David Fincher 監督『パニック・ルーム』 (*Panic Room*, 2006年)、Frank Darabont 監督『ザ・ミスト』 (*The Mist*, 2007年)、James DeMonaco 監督『ページ』 (*The Purge*, 2013年)、David Ayer 監督『フューリー』 (*Fury*, 2014年)、Michael Bay 監督『13時間：ベンガジの秘密の兵士』 (*13 hours: The Secret Soldiers of*

Benghazi、2016年)、Zhang Yimou 監督『グレートウォール』(*The Great Wall*、2016年)、Darren Aronofsky 監督『マザー!』(*mother!*、2017年)など、枚挙にいとまがない。このリストに含まれる映画には、物語の重要な局面あるいはクライマックスに攻囲・籠城のシーケンスが配置されており、こういった要素を含んだ映画を本論文では籠城映画 *siege films* と定義する。例えば、『わらの犬』について、ルッソは以下のように書いている。“The siege of the mindlessly hateful townspeople in the last half of STRAW DOGS reminded me of the final siege of the ghouls in NIGHT OF THE LIVING DEAD.” (Russo 118) 籠城・攻囲というモチーフを議論に導入することによって、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』を他ジャンルの様々な作品と関連付けることが可能になるのである。

例えば、このリストの多種多様な作品の中でも、ヒッチコック監督の『鳥』については、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』への影響を指摘する研究が複数確認できる。先に言及したディラードは、“In both films, a group of people are besieged by an apparently harmless and ordinary world gone berserk, struggle to defend themselves against the danger, and struggle to maintain their rationality and their values at the same time.” (Dillard 26) と述べて両作品間の物語構造上の相似性を指摘し、ラッセルも、既出のゾンビ映画史のなかで、“Much like Hitchcock’s *The Birds* (1963), a film that was an apparent influence on Romero, the action centres on a situation that challenges our understanding of the fundamental dynamics of the universe. As birds group together to attack humans or dead bodies return to feed off the living, the whole basis of civilisation – and man’s sense of mastery over his environment – is instantly altered.” (Russel 65) と記し、『鳥』の『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』への影響を自明としている。ビショップもまた、“The sequence of Mitch Brenner (Rod Taylor) nailing boards across the windows of his home is directly recreated by Romero, as are shots of the birds breaking windows and determinedly pecking away at the rudimentary fortifications.” (Bishop, “Assemblage Filmmaking”, 273) と書き、『鳥』での Mitch Brenner (Rod Taylor) による自宅の要塞化が、ベンが農家を要塞化する場面のモデルとなっており、『鳥』は「田舎を舞台にした籠城物語」“rural siege narratives” (Bishop, *How Zombies*, 9) の典型例なのだと主張する。ハーヴィもやはり『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』と『鳥』の相似性を指摘して、両者共が〈攻囲〉のナラティブ＝籠城映画だと説明する。“Romero has often been likened to Hitchcock, and *Night* resembles *The Birds* in key respects: the mysterious disruption of natural disorder, the silent attackers who become truly dangerous only en masse, and the fortification of an isolated home against siege.” (Hervey 49)

籠城映画のリストに挙げた、西部劇『駅馬車』、『モホークの太鼓』、『アパッチの太鼓』には、『国民の創生』と同じように、籠城の末に騎兵隊あるいは味方の援軍の到着によって攻囲が解かれるという、籠城映画に定型的な物語パターンが含まれているが、これは西部劇に特に顕著な構造である。この西部劇的な大団円は、後で確認するように、若干の捻りを加え

られて、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』にも現れる。『アパッチの太鼓』は、『キャット・ピープル』(Cat People、1942年)や『私はゾンビと歩いた!』(I Walked With a Zombie!、1943年)などのホラー映画の製作者として著名なヴァル・リュートン製作の異色西部劇であり、アパッチ族に囲まれた白人入植者の籠城戦をホラータッチで描く。この作品では、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』に見られるような(木材などを利用した)要塞化された建造物(この映画の場合は教会の建物)が舞台となり、定型的な騎兵隊の登場のプロットも含まれる。また、ロバート・アルドリッチ監督作品『ワイルド・アパッチ』では、居留区から脱走したアパッチ族に囲まれた白人男性が一軒家に籠城し、応戦していると、騎兵隊のラッパが聞こえてきたため、安心して外に出るが、それは実はアパッチ族が吹いたニセのラッパであり、この男性は虐殺されてしまうという、お約束の西部劇のパターンを裏切ることで観客の恐怖をあおるシーケンスが登場するが、この、従来の西部劇的な原則への背反こそが、逆説的に、籠城と騎兵隊による救出のパターンが西部劇の典型的な構造なのだということの証左となるのである。アメリカ映画史において継続的に制作・生産され続けている籠城映画の系譜に『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』を位置付けることは、ディラーードもこの映画を論じながら“*The scene is American, and the characters are democratically ordinary and American.*” (Dillard 19) と断言しているように、この映画をアメリカ合衆国(史)という文脈を視野において分析することの妥当性を再確認することにもなる²。そこで、本論文では、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の籠城・攻囲というモチーフに焦点を当てることによって、前節で確認した、本作についての従来の研究で解明されたサブテキストとは別のサブテキストの究明を試みる。

籠城映画としての『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の分析に戻ろう。先に触れた物語の最終局面における武装隊の到着というシーケンスに注目する議論を進める上では、本作についての、2000年出版の評論集における友成純一の指摘が極めて示唆的である。「本作はホラーとして有名だけれど、実は西部劇によくあるパターンをそのまま踏襲している点、気付かれたらどうか。そう、砦に立てこもってインディアンと戦う白人植民者、のパターンなのだ。ゾンビ=インディアンに襲われた人間たちが、一軒家を見つけて逃げ込んでくる。そしてある強力なリーダーの下に、一軒家を砦として補強しつつ、救助者=騎兵隊の到着を待つ。インディアンは着々と防壁を破り、今一步で全滅、あわやというところで騎兵隊が……。パターンとしては西部劇ながら、ディテールや展開はまるで反対だ。伝統的な西部劇では、砦のリーダーは必ず白人だった。黒人が登場しても、白人の引き立て役でしかなかった。しかし、本作のリーダーは黒人である」(友成 116)。友成もやはり、ベンが黒人である点に注目するが、友成の議論における本論文にとって重要な洞察は、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』は西部劇をテンプレートにした物語であり、人間とゾンビ=グールの戦いは、白人入植者とインディアン=アメリカ先住民の攻防の焼き直しだという発想(ゾンビ=インディアンという等式)である。友成は続けて、「本作も『俺たちに明日はない』や『ワイルドバンチ』と同じく、もはや西部劇が成り立たなくなった時代の西部劇だったのである」

(友成 117) と結論し、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』を、西部劇を換骨奪胎する物語として認識している。西山智則も、(西部劇の物語要素としての)「〈死よりも恐ろしい運命〉〈侵入される家／国家〉などのシーンが、西部劇からホラー映画へと継承される」と論じ、その結果誕生したのが、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』なのだと指摘している(西山 135)。西部劇という映画ジャンルのコンテクストと、前節で確認した 1960 年後期アメリカ社会の「白人／黒人」という人種的二項対立とを重ね合わせることによって、この映画の内部に不在であるからこそ、分析の中に回帰する³のが、友成の発言の中で言及されているインディアン、つまり、アメリカ先住民なのではないだろうか。本論文はここから、白人社会とアメリカ先住民の関係という文脈での『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の読み直しに着手する。

この映画のサブテクストの一つとして、従来は 1960 年代アメリカ合衆国の人種問題、特に白人と黒人の問題としての人種的な緊張に注目が置かれてきたことは前節ですでに確認したが、ヒガシはこの読み方を発展させて、以下のように述べていた。“Despite Romero’s assertion that Duane Jones was cast in the role of Ben because he auditioned well, not because he was black, the hero’s color provides the film with strong political overtones. Jones’s presence reminds us that Americans had engaged in racist and genocidal policies long before Vietnam. Specifically, the pursuit of Manifest Destiny meant the extermination and relocation of native Americans to facilitate the growth of an internal market.” (Higashi 185) ヒガシは『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』から読み取れる白人と黒人のサブテクストの彼方に別のサブテクストを見て取る。それは、白人入植者の社会がアメリカ先住民に対してとった「人種差別的・大量虐殺的な政策」の記憶である。本論文が注目するのは、友成の議論において、西部劇というジャンルと『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』を接続することで発見されたグール(ゾンビ)＝インディアンという等式、そして、ヒガシが指摘する、デュアン・ジョーンズという黒人俳優の起用によって本作に付与される「強力な政治的ニュアンス」“strong political overtones”を通して浮き彫りになる、白人(white)と先住民(red)の複雑な関係性である。前節で確認した『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の研究史のメインストリームにおいては、アメリカ史における白人と黒人の緊張関係と白人(および黒人)とベトナム戦争という比較的明示的なサブテクストに議論が集中しすぎたため、この映画に内在する別のサブテクストである赤い人種＝先住民と白人社会との関係という問題が度外視されてしまったきらいもあるだろう。

例えば、ケインが『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』よりも先行して黒人俳優を起用した作品の例として挙げた Ralph Nelson 監督の西部劇『砦の 29 人』(Duel at Diablo, 1966 年)における人物設定と『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』における人物設定を人種的な観点から比較すると、後者のサブテクストの可能性から何が抜け落ちてきたのかが明瞭になる。ケインはこう書いている。“...Sydney Poitier earned distinction in 1965 playing a reporter in James B. Harris’s nuclear sub suspenseur *The Bedford Incident* and,

the following year, portraying an ex-military man turned horse-breaker in Ralph Nelson's *Duel at Diablo*, doubly ironic given *Duel's* racial theme, albeit one concerning on Native Americans.” (Kane 32) これ自体が籠城映画の例でもある『砦の29人』では、コマンチ族出身の妻を殺した犯人を追うスカウトの白人 Remsberg (James Garner) が、騎兵隊の武器輸送作戦に同行し、南北戦争の退役軍人である黒人の調馬師 Toller (シドニー・ポワチエ) や騎兵隊の兵士たちをはじめとする一行と共に、ディアブロ溪谷でアパッチ族の戦士たちに攻囲される。レムズバーグは攻囲を一人脱出して、直近の Concho 砦に救援を求めに走り、トローラーと騎兵隊は、馬車や自然の地形を遮蔽物として籠城し、攻囲を仕掛けて襲ってくるアパッチ族と戦う。このシーケンスでは、アパッチ族の激しい攻撃に、騎兵隊の兵士たちは一人また一人と戦死するが、黒人であるトローラーが白人の新兵たちのリーダーとなり、勇猛果敢に戦闘を指揮する。シドニー・ポワチエが演じるこのトローラーという男は、高級な衣服に身を包み上品ないでたちで、同時に彼のレムズバーグへの態度にも確認されるように正義漢でありかつ紳士然としており、いかにも〈シドニー・ポワチエ的〉登場人物だといえる。ポワチエの登場人物とベンとの間の共通点と相違点について、ハーヴェイはこう述べる。“In some ways, Ben is a transitional figure, combining elements of both. His middle-class dress and diction recall Poitier—but whereas Poitier's trademark martyrs sometimes sacrificed themselves for white friends, Ben anticipates the ruggedly independent, self-determining black action heroes of 1970s.” (Hervey 45) 他の研究者も、ベンのポワチエ的ともいえる上品さに着目している。例えば、ウォーラーは “... his plain slacks and cardigan sweater do not suggest that he is a man of action or even a man who works with his hands.” (Waller 284) と書き、ニューイツも、ほぼ同意見である。“Ben, the level-headed black protagonist of *Night*, is clearly marked as both middle class and a leader. Sporting a tidy haircut, loafers, and a cardigan, Ben immediately begins to delegate jobs to the other people hiding from the zombies with his in an abandoned house.” (Newitz 109) ポワチエが演じたトローラーは『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』におけるベンの先駆となる登場人物である。ただし、聖人であるポワチエは生き延びて、ジョーンズが演じるベンは成人ではないために射殺されて焼かれてしまうのではあるが。

それでも依然として、『砦の29人』の籠城戦における人種設定は、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の籠城戦の人種的な設定に重なるところがある。攻囲する敵を殲滅する援軍（前者では騎兵隊、後者では武装隊）の到着という西部劇の類型的大団円さえもこの二作は共有している。『砦の29人』に出てくる人種は、白人、黒人、インディアンであるのに対して、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』に登場するグール＝ゾンビは全員が白人であり、この映画に登場するのは、白人と黒人だけという点は異なるものの、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』は、やはり、『砦の29人』が典型的に示すような西部劇の構造を保持している。つまり、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』ではインディアンは不在なのだが、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の三つ巴の関係（黒人（ベン）／白人（ハリ

たち6人) / グール) を、『砦の29人』の三つ巴の関係、(黒人(トラー) / 白人(騎兵隊) / インディアン) に重ねると、一見不在に見える先住民の位置を、グールが補填していることが明らかになるのだ。グール=先住民という、友成や西山の等式の正しさがここで再確認できる。白人/黒人/先住民という組み合わせは、ジョン・フォード監督作品『バファロー大隊』(*Sergeant Rutledge*, 1960年)にもみられ、この作品における黒人俳優 Woody Strode の初登場場面もまた、本論文の考察にとって極めて示唆的である。『バファロー大隊』では、騎兵隊の兵士ラトレッジ軍曹(ウディ・ストロード)が、白人女性とその父親を殺害した罪で裁判にかけられる。ヒロインの白人女性 Mary (Constance Towers) が軍曹と最初に遭遇する場面のプロットは以下のようなものである。①メアリーが、夜中に一人、駅に取り残される→②メアリーは駅に入り、駅長を探す(駅の中を探索する)→③メアリーが駅長の死体を発見する(先住民の矢が刺さって死んでいる)→④メアリーは驚いて走り、駅の外に飛び出す→⑤メアリーは後ろからラトレッジ軍曹に掴まれて、叫ばないように制止される→⑥ラトレッジ軍曹がアパッチ族の戦士に周囲をアパッチ族に包囲されていることをメアリーに告げる。『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』においてバーブラがベンに遭遇する場面は、まるでこのプロットを反復しているかのようである。『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の白人女性と黒人男性の遭遇の場面のプロットを以下に確認してみよう。①グールに追われたバーブラが一人で農家に入る→②バーブラが農家の中を探索し、二階に上がる→③バーブラは二階で頭部の白骨がむき出しになった死体を発見する→④バーブラは驚いて走り、農家の外に飛び出す→⑤外に飛び出すと自動車のライトが光っており、茫然としたバーブラはベンに連れられて農家に入る→⑥ベンがバーブラに話しかけて、「奴ら」が集まってくると話し、何か情報がないか尋ねる。こうしてみると、ラトレッジ軍曹とメアリーの遭遇場面とベンとバーブラの遭遇場面のプロットは極めてよく似ている。インディアンかグールかという点だけが異なる。つまり、『バファロー大隊』においては、二人にとって共通の脅威がアパッチ族であり、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』においてはそれがグール=ゾンビである、ということしか違いがないといってよい。『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』を西部劇(的な映画)とみるならば、ここでも、不在のインディアン=先住民の位置を、グールが補填していることということがわかる。

『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』におけるアメリカ先住民の不在を視野に入れると、ロメロたちによるモノクロフィルムの使用という偶然の選択もやはり、本論文が提示するこのもう一つのサブテキストを象徴しているのだとも考えられる。この映画でモノクロが採用された、つまり、この映画が「白」と「黒」によって構成されているという事実は、同時に、この映画のドラマが白人と黒人だけによって演じられていることと重なるように思われる。そこで、このモノクロ=白黒フィルムという選択が排除したものは何かと問えば、件の「最後の晚餐」の場面での残酷描写をはじめとする過激なゴア表現なのではないかということになる。本作のゴア描写において観客が直視するのは、血液、内臓なのだが、この描写は白黒の画面によって幾分かその過激さが緩和されているといってよい。血液や内臓は

本来「赤」の色で表現されるものであるから、この映画は「赤」を排除したということになる。このことは、本作の人物設定において、少なくとも表面上、「赤い人種」＝先住民が排除あるいは抑圧されていることと奇妙にも一致する。ただし、白黒映像のゴア表現であっても、その向こうに観客は血＝赤を透視する。これと同じように、本論文は、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の「白」と「黒」の人種設定の向こう側に「赤」の人種＝アメリカ先住民を発見するのである。

Harry Benshoff と Sean Griffin は、“By relegating **representations** of Native Americans almost exclusively to this one genre, American film reinforced stereotypes and ideological assumptions that had been circulating for generations.”（強調原著、Benshoff and Griffin 103）と指摘して、アメリカ映画（史）では、アメリカ先住民の表象が映画に現れるのはもっぱら西部劇というジャンルの中だけであったと主張する。確かに、西部劇というジャンルは、自らを確立するために、先住民のステレオタイプの表象を必要とし、利用してきたということではできそうだ。しかし、逆にいえば、そのような先住民表象を利用して初めて、アメリカの歴史（入植者と先住民の歴史）を語る事ができたのだともいえる。とすれば、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の映画テキスト内部における、非在を通して在となるアメリカ先住民のイメージという扉は、本論文の議論を、アメリカの歴史、少なくともアメリカ大陸植民の歴史に向かって開くものなのだと考えられる。ベンショフとグリフィンによれば、アメリカ大陸への到達後にヨーロッパに戻った人々の記録＝ヨーロッパの集団的な無意識に内在するこの大陸についての原初の記録では、西部劇におけるのと同じように、アメリカ先住民は「襲撃者・血に飢えた野蛮人」“a marauding, bloodthirsty savage”と「優しくて役に立つ高貴な野蛮人」“a more benign and helpful noble savage”のいずれかのステレオタイプの表象のみを用いて物語られていたという（Benshoff and Griffin 103）。このように、西部劇は、アメリカ先住民を見る大陸到達時のヨーロッパのステレオタイプの視線を継承している。ベンショフとグリフィンはこうも述べている。“While Native worriers definitely did attack white settlements on numerous occasions, most Eurocentric narratives softened or denied altogether the European aggression that had caused indigenous people to fight back.”（Benshoff and Griffin 103）西部劇の物語構造でも長い間、白人側の暴力は度外視されるか、否定されてきた。包囲するのはきまって先住民＝インディアンであり、籠城するのは白人入植者たちであった。このように西部劇を構築する思考の枠組み＝〈西部劇のパラダイム〉は、ステレオタイプの表象に支えられている。本節が『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の内部に発見する籠城・攻囲という西部劇的なモチーフそのものは、〈西部劇のパラダイム〉を代表しているのだといえる。しかし、同時に、様々なジャンルに登場するこのパラダイム＝考え方の枠組みは、白人社会と先住民の関係性の歴史そのものに、本論文を導く重要な手がかりともなりうるのである。

この〈西部劇のパラダイム〉を分析に導入することで、西部劇が描く時代よりもさらに広

範な時間性と原初的なアメリカの暴力の歴史・記憶が垣間見えてくる。この視点から、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の籠城の舞台となる農家 (the farmhouse) に再度注目してみよう。要塞化されるこの農家について、ウォーラーは以下の指摘をしている。“Like Ben and Barbara, Harry and Tom are strangers who have sought refuge in the farmhouse. None of these people lives in the house, and their meeting in an accidental event that forces them to become, for better or worse, interrelated and interdependent.” (Waller 286) ウェットモアも、“None of the people in the house own the house or live there. All seven sought shelter there when things turn bad. It is not their home.” (Wetmore 30) と述べている。農家に籠城する登場人物たちは、本来は自分の家ではない建物、自分の所有ではない土地に、元々の住人を度外視して、立て籠もるのである。積極的に農家の要塞化に着手するベンなどは、自分のものではない家を勝手に改造しているのだともいえる。家の本来の住人を無視した籠城は、この家、この土地の略奪でもある。ここに現出しているのは、アメリカ大陸を誰のものでもない土地だと断定して〈新大陸〉と呼び、これを我有化せんとした、ヨーロッパ人によるアメリカ大陸発見のアレゴリーなのではないか。Neva Jacquelyn Kilpatrick は、〈新大陸〉発見・到達時にヨーロッパ人が前提としていた考え方について、以下のような説明をしている。“The rich fertility of the continent was perceived by many as unused and therefore open for taking. The Indians who happened to be on that land, even land ‘given’ in treaty agreements, could most easily be dismissed, or, if necessary, physically exterminated if they were thought of as bloodthirsty beasts set on inhibiting the God-given right of hardworking Euro-American to till the soil. This thinking was seemingly verified when the ‘savages’ actually fought back and Euro-American people were killed.” (Kilpatrick 7) ところで、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の農家の持ち主と目される女性は、頭部が白骨化した状態の遺体で発見されていた（この女性がグール化しないこともまた不可解ではある。本来この農家の〈先住民〉の彼女が、グール化＝ゾンビ化の可能性を否定されて、ただ除去されるだけの無害な死体として扱われていることは注目に値する）。また、ジョン・A・ルツが演じるグールは、ベンとバーブラよりも先に農家にいた、いうなれば農家という土地の〈先住民〉でもある。自分たちのものではないこの建物・土地での主権をめぐる、ベンとハリーは衝突を繰り返す。ウィリアムズも “*Night of the Living Dead* is a film dealing with domination and possession on many levels. ...Ben and Harry later verbally and physically fight over possessive mastery of the farmhouse and its strategic territorial space. Their conflict echoes that of two Cold War nations struggling for supremacy over a colonized area.” (Williams, *Knight*, 27) と書いて、この二人の対立はまるで冷戦構造を模したものであるかのように指摘している。あくまでも地下室に立て籠もるべきだと主張するハリーに対して、ベンは 1 階に留まって戦うべきだと反論し、“You can be the boss down there. I’m boss up here.” と言い放つ。白人ハリーと黒人ベンの衝突・対立は、家の本来の所有者の立場を度外視した身勝手な戦いでも

あるのだ。ここで無視されているこの農家の〈先住民〉は、グールたちなのではないか。そういえば、Arthur Penn 監督の西部劇（修正主義西部劇、ベトナム西部劇ともいわれる）『小さな巨人』（*Little Big Man*、1970 年）に登場するシャイアン族の酋長（Chief Dan George）は、「黒人」“the black man”について、以下のように話していた。「黒い白人のことだな、聞いたことがある。人類誕生以来から黒い白人といわれているな。だが、やつらは大体において変わった生き物だ。まあ、白人ほど醜くはないがなあ。」“The black white man. I know of them. It is said a black white man once became a Human Being. But mostly they are strange creatures. Not as ugly as the white, true.” 先住民の立場からすれば、黒人も白人も、自分たちとは違う＝外部から侵入し、先住民に対立する他者であるという点では変わりがなく、黒人は、白人ほど醜くはない＝恐ろしくはないとしても、やはり、自分たちの平和を脅かす敵だということに変わりはないのである。こうしてみると、『砦の 29 人』においても具現化されていた、白人と黒人对先住民というこの構図は、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の内部に、農家という場所をめぐるサブテキストとして現出しているのがわかるのである。

このように、〈西部劇のパラダイム〉を導入することによって、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』という映画の間テキスト的な分析が可能になり、表面的なテキストからは欠落していた先住民を含めた、白人／黒人／赤人＝先住民という三つ巴の関係（白人＋黒人／先住民という二項対立的な関係）を構成要素とする歴史的な記憶＝物語＝サブテキストを可視化することができる。ただし、事はそう簡単ではなく、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の深層にある諸々のサブテキストは、互いに矛盾しあいながら、一つの錯綜体を形成してこの映画のテキストの無意識を構築しているものと推測される。このため、以下のように、A：グール＝先住民と B：グール＝白人という基本的な二類型に分類し、この錯綜体を解きほぐす作業が必要になる。本論文は、下記の 5 種類のサブテキストを析出した。

まず、西部劇の典型的な籠城パラダイムに基づいて、グールとはインディアン（アメリカ先住民）である、と仮定する考察に基づけば、以下のようなサブテキストを読み取ることが可能になる。（A：グール＝先住民）

- ① 農家＝砦（建築物としての籠城場所）：『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』はいわゆるアメリカ・インディアン戦争（American Indian Wars）時代の先住民による攻囲のアレゴリーである。このサブテキストでは、白人と黒人とが共闘して、外部から襲い来る敵としてのインディアン戦士たちと戦うという構造が復元されており、ここでは、インディアンによる暴力とインディアンへの恐怖という白人入植者が体験したトラウマ的体験の構造が回帰しているのだとされる。Craig S. Keener は、18 世紀の北東部でのインディアン戦争における戦闘について以下のように書き、先住民が攻囲という手段をとるようになった経緯を説明している。“During the eighteenth century, Northeastern Indian warfare strategies against fortifications were usually represented by various

indirect assault tactics. Attacks of this sort were primarily directed against those fortifications that protected Euro-American settlements or posts (which had flanked defensive positions and cannons). Since direct assaults on such fortifications would have probably resulted in extensive casualties, Northeastern tribes often relied on siege (e.g., Fort Detroit, 1763), subterfuge (e.g., Fort Sandusky, 1763), and the ambush of reinforcements or garrisons outside of the fortification walls (e.g., Fort Stanwix, the battle of Oriskany, 1777).” (Keener 799-800) また、キーナーはこの議論の前提として、先住民が「要塞化」“fortification”の方法をヨーロッパの入植者のコロニーから学ぶことも多かったと記録している。“By the 1640s several of the Iroquoian-speaking tribes began to incorporate European fortification styles in some of their villages. ... It is clear that contact with the Euro-American colonies influenced indigenous fortification designs, as did new warfare tactics and weapon technology that tested the limits of traditional indigenous defenses.” (Keener 786) さらに、David E. Jones によれば、先住民は、そもそも両者の出会いの当初から、ヨーロッパ人の影響を受けて砦建築を行っていたともされる (Jones, Conclusion)。砦、要塞化という戦法は本来、ヨーロッパ白人由来のものだったのだといえそうだ。

- ② 農家＝アメリカ大陸（ヨーロッパ人のいわゆる新大陸）：このサブテキストでは、白人と黒人によって構成されたアメリカ社会が先住民に対して抱く不安が前景化される。もとはヨーロッパからの侵略者だったはずの白人（と随行した黒人）が抱いた、先住民たちに自分たちが占有した大陸を奪還されるのではないかという恐怖感が、このサブテキストの内容である。ここでは、先住民は復讐心に駆られた亡霊のような役割を果たす。

次に、先行研究で確認したように、グールがすべて白人であるという設定に着目して、グールとは白人であるという、先ほどとは逆の仮定をすることも可能である。ここからは以下のようなサブテキストを読み取ることができる。(B：グール＝白人)

- ③ 農家＝砦（建築物としての籠城場所）：この場合は、白人（と黒人）が、自分たちの祖先＝白人が先住民に対して行った攻囲を再体験し、先住民が体験した恐怖を再体験しているのだという相互主観的なサブテキストの構築が可能になる。ただし、この記憶もまた、あくまで白人社会の深層にある集団的な無意識に内蔵されているものであることは断っておく必要がある。西部劇のステレオタイプの籠城シーケンスでは、攻囲する側がインディアンである例が圧倒的に多いが、David E. Stannard が以下に指摘するように、実際には、攻囲＝“Siege”もまた極めて西洋・ヨーロッパ的な戦略である。“... it had been the European mode of battle for centuries, deriving its inspiration from the Greek invention of ferocious and massively destructive infantry warfare.” (Stannard

78) つまり、歴史的にみれば、攻囲もまた、白人の戦法なのである。敷衍して例を挙げると、Aztecaの人々にとっては、攻囲とは卑怯な方法であり、戦いではないとされていたとも言われる (Stannerd 78)。

- ④ 農家＝アメリカ大陸 (ヨーロッパ人のいわゆる新大陸) : グール＝白人というコンセプトをアメリカ大陸到達の記憶に接続することによって、ヨーロッパ人による侵略によって大陸のアメリカ先住民が体験した恐怖・窮境が前景化される。これは (インディアン戦争におけるアメリカ大陸での個々の戦いの記憶を指し示す) ①と③のサブテキストよりも時間的・空間的にはるかに規模の大きいサブテキストであり、中米・南米も含めたアメリカ先住民全体がアメリカ植民史全過程において体験した受難についての集団的な記憶である。このサブテキストによれば、ベン＝黒人とハリーやバーブラたち＝白人は、アメリカ先住民が体験した受難を再体験させられているということになる。例えば、考察の仕方として、John Hellman は、『ランボー』の分析に際して、白人であるベトナム帰還兵＝John Rambo は、アメリカ社会にとっての「排除された他者」の立場に身を置いて、黒人や先住民が体験した窮境を再体験することになるのだと指摘している。

“The identification of the veteran with traditional victims of American exclusion, with the dark Other, is the underlying motif of *First Blood*. Like the historical victims of American racial prejudice, Rambo suffers confinement, physical abuse, and mockery.” (Hellman 145) ヘルマンのいう “the dark Other” の最も深層の意味は、アメリカ先住民である。ランボーは、冒頭の場面で、ベトナム戦争の枯葉剤の影響で癌となり死亡した自分の戦友 (黒人) の母親に白人の代表として怒りをぶつけられることになる。この “a dark-skinned mother” による白人社会のテクノロジーと横暴への異議申し立ては、この排他的な社会によって絶滅させられかけたもう一つの人種からの異議申し立てをも代弁しているのだ。“Within context of the western setting, this scene resonates with the destruction of another darker people, the Native Americans, through the whites’ spreading of alcohol, smallpox, and the railroad across the American wilderness.” (Hellman 144) ちなみに、第二作『ランボー／怒りの脱出』からは、ジョン・ランボーには白人 (ドイツ人あるいはイタリア人) とアメリカ先住民の混血である、という人物設定が用意される。ランボーと同じような仕方、ベンと他の登場人物たちは、先住民＝白人社会に差別・排除された人々が経験した恐怖と窮境をいわば生き直すことになる、このような相互主観的な方法で、アメリカ先住民の受難の歴史が回帰しているのだ、というのが、このサブテキストの主旨である。

- ⑤ 農家＝アメリカ大陸 (ヨーロッパ人のいわゆる新大陸) : ここでは、Gerry Canavan が、本論文の前提からすればロメロ発案のモダン・ゾンビの正当な継承作品だといえる米国の TV ドラマ『ウォーキング・デッド』 (*The Walking Dead*, 2010年～) の原作である

Robert Kirkman によるグラフィック・ノベル『ザ・ウォーキング・デッド』(The Walking Dead、2003 年～) をコロニアリズムの観点から論じて、“In an alternate history, or in future days, the colonizer knows he could be well be colonized. In this way sf engages the violence at the heart of European imperialist expansion by replicating it, over and over, in metaphorical forms both for and against the colonizing subject and the imagined racial hierarchy on which his or her self-identity depends.” (Canavan 438) と指摘する通り、アメリカ大陸を我有化した白人社会が抱く、別の白人あるいは入植者に侵略されるかもしれないという恐怖に関連するサブテキストも想定できる。このサブテキストも、アメリカ先住民を度外視する白人社会の自己中心的な思考を全景化する。

要塞化される場所、侵略される場所としての農家を中心に構成される上記の 5 つのサブテキストには、もちろん、互いに矛盾するところもある。しかし、むしろ、こうした矛盾したサブテキストこそが『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』という映画作品の物語を深層から多重決定しており、いわば矛盾的自己同一としてこの映画を創出していると本論文は考察するのである。



図 1 (01:16:14)

上記のように、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』を〈西部劇のパラダイム〉を用いて再吟味することによって、先住民と入植者との間の攻防や関係性の歴史の諸局面を指示するサブテキストを、断片的ではありながらも、明示することができた。ロメロの第一作では、〈西部劇のパラダイム〉は、例えば、ベンが農家で発見し、グールとの戦いに使用するライフルが、西部を征服した銃の末裔ともいえるウィンチェスター M1894 であるという設定 (図 1) にも

表れているが、本節での分析の端緒が示したように、籠城・攻囲のモチーフの確立という点は極めて重要である。次の章で分析する『トリロジー』第二作『ゾンビ』(*Dawn of the Dead*、1978 年) においては、この映画を構成する視覚的なイメージによって、〈西部劇のパラダイム〉の導入が要請され、インディアン戦争と先住民の歴史のサブテキストが顕在化する。

(第 1 章第 3 節補遺 1: ベンの暴力性と暴力の連鎖)

ウォーラーは、ベンとバーブラの対照的な関係について、以下のような説明をしている。“For example, Barbara’s passivity obviously contrasts with Ben’s activity, particularly since both characters are often shown in the same image or in alternating shots. ...

Barbara's fate in *Night of the Living Dead* demonstrates that survival has its price and that the person who witnesses horror is forever altered by what he or she has seen.” (Waller 282-83) ウォーラーの説明にあるように、ベンの「能動性」“activity”とバーブラの「受動性・消極性」“passivity”は対極の関係にある。そして、バーブラの消極性は、ウォーラーが書くように、彼女が目撃したもの、つまり、ゲールという恐怖の対象との遭遇に起因するのであり、これは“survival”と“witness”というキーワードからしても、トラウマ的な体験に起因する〈症状〉=PTSDの症状なのだということがわかる。前節でみたランデルが特に注目していたのもこの点であろう。トニー・ウィリアムズは、ベンが農家のドアや窓を塞ぎ、籠城の準備をしていると、バーブラがラジオの電源を入れる場面で流れてくる実況放送の内容に着目して、下記のように述べている。“... the commentator speaks of an ‘epidemic of mass homicide’ by an army of ‘unidentified assassins’ composed of ‘ordinary looking people in a state of trance’ in areas far removed as Pittsburgh, Philadelphia and Miami. Both Ben and the zombies are equally ‘unidentified assassins’. Similarly, zombies and Barbara are ‘ordinary looking people ... in a state of trance’.” (Williams, *Knight*, 32)

(例えばアメリカ大陸へのイギリスからの植民の歴史を考慮すると) ゲールの発生が東海岸をなぞり、マイアミにまで拡大する点も本論文にとっては興味深い。ここでは、ウィリアムズが、ベンがゲールの攻撃的な面、バーブラがゲールの消極的な面を、それぞれ代表していると指摘している点に注目したい。つまり、ベンとバーブラの〈状態〉がある反応の二つの局面を表していると考えられる点が重要である。上述のウォーラーの指摘、さらに、先のランデルの研究を受けて、バーブラの消極化=心理的な意味でのゲール化が、ゲールとの遭遇というトラウマ体験に対する PTSD 的な反応なのであるのだとすれば、ベンの暴力もまた、トラウマ体験に対する反応の在り方、PTSD の症状のもう一つの局面であるという立論も可能になる。ベンの暴力のこの描き方こそが、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』が提示しているトラウマと暴力の関係についての意味深い分析そのものなのであり、この分析からすれば、PTSD とは、バーブラの場合のように、極度の消極性あるいは忘我状態として現出するものであると同時に、ベンの場合のように、暴力という能動性として現出するものでもある、ということになる。すると、複数の研究者が、ゲールのそれを上回るものとしての、ベンの攻撃性・暴力的な行動に注目していることにも納得がいく。例えば、ハーヴェイは、“Ben seems almost inhuman as he drags out the feebly alive body and burns it as a warning to the others.” (Hervey 47) と書き、ビショップも “Ben, in contrast, becomes a kind of avenging angel, bashing, chopping, and shooting people with wild abandon. He is not only forced to disrespect the sanctity of the dead, but he in fact becomes a type of mass murderer.” (Bishop, *American Zombie Gothic*, 127) と述べて、ベンの過剰な暴力性に注目している。また、ウォーラーはベンによるハリーの射殺の場面に着目して、ベンの暴力が正当防衛の域を超えて自己目的化している点に注意を喚起する。“Ben’s act is not a matter of self-defence, for he has regained the gun. In fact, the shooting of Harry seems

absurdly superfluous, since it only hastens what looked to be inevitable. The shooting is more than a testament to Ben's potential for violence; it is, Romero suggests, a uniquely, definitively human act, for the living dead do not kill each other out of anger or the desire for vengeance." (Waller 291) ハリーはこの場面では武器を持っていないので、自己防衛の観点からすれば、ライフルで撃つ必要はない。しかし、ベンは、丸腰のハリーを、ライフルを構えなおして一呼吸おいてから撃つ。彼の内部に潜んでいた暴力性の解放が示される場面である。この場面がアレゴリカルに表現していることは、ベンの暴力性の過剰、そしてこの過剰な暴力を合理化し、解放するトラウマ体験によって始動する、能動的な攻撃欲動＝暴力のメカニズムというものの真の凄惨さ、残酷さである。ベンは、「ビークマン食堂」“Beekman's diner”での事件におけるグールの群れとの遭遇、そして、脱出の顛末について物語る。この語りもまた、ベンがトラウマ的な事件の目撃者・生還者であり、そのトラウマに憑依され、翻弄されている人物であること、つまり、彼の暴力性の過剰とトラウマには深い関連性があることをはっきりと示している（バーブラがベンの物語に呼応して、自分のトラウマの物語を話し始めることも、本来はベンがバーブラと同じ位置＝PTSD 患者の位置にいることを含意している）。武装隊の暴力も同じように過剰である。彼らは明らかに殺戮を楽しんでいる。ハーヴィも武装隊によるグール殲滅の場面について、以下のように注釈する。“This isn't a fair fight: it's a massacre. Nothing about it feels righteous or triumphant: the sky is bleak, the music dreary. The ghouls offer no resistance. They look lost and helpless, unarmed and grotesquely outnumbered.” (Hervey 108) ハーヴィが指摘するように、武装隊の攻撃に対してグールは無抵抗であり、状況は虐殺の様相を呈する。虐殺の主体ではなく、虐殺の対象、犠牲者として描かれるグール＝ゾンビのアレゴリカルな含蓄については、次章における『ゾンビ』の分析においてさらに詳細な考察を行うが、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の主人公ベンは、白人＝グールとの遭遇というトラウマ体験によって、自己に内在していた暴力性の扉が開かれてしまった存在であり、彼は、他者の暴力によって暴力性を解放された人間＝アメリカ先住民の立場に身を置いているのであるから、彼がこれまた白人である武装隊に射殺されてしまう、ということにも合点がいく。ベンの暴力性を参考にして、西部劇においてステレオタイプ的に作られて利用されてきた先住民＝インディアンの残虐性を、とりわけインディアン戦争の歴史の内部に位置づけて、歴史的な視点のもとに考察すれば、先住民の暴力性、残虐性とは、そもそもヨーロッパ人・白人入植者の侵略者・入植者による暴力によって引き起こされた・解放されたものなのだと推定することも可能になる。本来、インディアン＝先住民の暴力性とは、白人入植者による殺戮というトラウマ体験によって始動した〈症候〉なのではなかったか。本論文のこの推論を裏付けるように、キルパトリックによれば、連邦インディアン行政委員会 (The Board of Indian Commissioners) による 1869 年 11 月 23 日付の報告には下記のような記述があるという。“The history of the border white man's connection with the Indians is a sickening record of murder, outrage, robbery, and wrongs committed by the former as the rule, and

occasional savage outbreaks and unspeakably barbarous deeds of retaliation by the latter as the exception...The testimony of some of the highest military officers of the United States is on record to the effect that, in our Indian wars, almost without exception, the first aggressions have been made by the white man, and the assertion is supported by every civilian of reputation who has studied the subject.” (qtd. in Kilpatrick 10) まだインディアン戦争のさなかであった時代に記されたこの文章は、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の歴史学的なサブテキストの用語法を使えば、白人の暴力が引き金となって、先住民は暴力に訴えることになった、つまり、白人の暴力というトラウマ（受動）が先住民の暴力（能動）という〈症候〉の発端となったのだと証言しているのである。さらに驚くべきことに、報告書にはこう書かれてもいる。“In his most savage vices the worst Indian is but the imitator of bad white men on the border.” (qtd. in Kilpatrick 11) 先住民の位置に置かれたベンは、グール＝白人の包囲・暴力というトラウマ体験によって、過剰な暴力の行使あるいはそれへの耽溺という〈症候〉——バーブラが呈するトランス状態の裏返しとしての——をきたした。『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』のサブテキストからすれば、〈復讐〉とは暴力を受けた被害者がきたす一つの〈症候〉だということになるのだ。『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』のサブテキストが示していることのの一つは、暴力とは病なのだということだ。『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』におけるベンの暴力は（あるいは武装隊の暴力もまた）決して英雄的でも自己防衛でもなく、病であり、その表れとしての症候なのだということが明らかになる。暴力とは暴力に対する反応＝症候だということ、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』においては、これほど確実なことはないのかもしれない。ある暴力がまた別の暴力を生み出すという事実から、暴力もまた伝染するということになる。暴力の伝染の歴史として、インディアン戦争史、アメリカ植民史を見直すこともできるはずだ。

（第1章第3節補遺2：疫病と感染のモチーフ）

ハーヴェイはこう書いている。“We’re less frightened to encounter them than we are to become them: subsumed into their ranks, stripped of individuality, emotion, everything but hunger. *Night* is the first film to make zombie-ism contagious, through a bite, like vampirism.” (Hervey 56) ビショップも『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』が確立したグール（ゾンビ）の基本的な特徴を下記のように説明している。“Furthermore, the monsters of *Night of the Living Dead* differ from the zombies found in earlier films, and more closely resemble vampires and invading aliens, in four key respects: (1) they have no connection to voodoo magic, (2) they far outnumber the human protagonists, (3) they eat human flesh, (4) their condition is contagious.” (Bishop, *American Zombie Gothic*, 94) ゾンビ（グール）に噛まれた者がゾンビとなるという、このサブジャンルの類型的なモチーフとしての感染は、『ゾンビ』においてさらに明瞭になるように思われるが、『ナイト・オブ・

ザ・リビングデッド』のディエゲシス的な世界にも一部を確認できる。クーパー家の娘カレンは物語に登場した時点で怪我をしており、地下室に寝かされている。彼女がグールに噛まれたことを知ったベンは、「奴らがどんな病気を伝染させるか分かったものじゃないぞ。」

“Who knows what kind of disease those things carry?” と疑いの目を向ける。ハーヴィもこう書いている。“...and Ben is realizing, too, that Karen may be infected, an enemy within.” (Hervey 96) 『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』のクライマックスでは、死んだはずのカレンが生き返り、ベンに撃たれて倒れたハリーの腕を食べ、ヘレンをコテで刺して殺害する。その後、地下室に立て籠もったベンは、生き返ったハリーとヘレンの頭部を撃ち、二人を殺す。本作を見る限りでは、実際に感染が起こっているのか、あるいは、死んだ人間は例外なくグール化するのかのいずれが正しいのかを判断するための確固たる根拠はない。また、金星探査衛星が運んできた「高レベルの謎の放射線」“a mysterious, high-level radiation” という、次作『ゾンビ』からは捨棄されるプレテクストも存在していて、グールに噛まれることで感染するのかがさらにわからなくなってしまう。しかし、本章第一節にみたように、ロメロが脚本執筆の際にモデルとした作品が、マシソン原作の映画『地球最後の男』であることを考慮すると、伝染病として吸血鬼化というテーマとの関連があることは明らかであるから、やはり本作でも感染のモチーフは物語構造内に組み込まれているものと断定してよいだろう（上記のハーヴィも直喩を使って吸血鬼に言及している）。さらに、外から攻囲するグールたちと、建物の内部で蘇生し、内部の他者として登場人物たちを襲うカレンの存在は、砦を内部から破壊する疫病の種子である点において、ポオの「赤死病の仮面」(*The Masque of the Red Death*, 1842年)における疫病のイメージを強く喚起するものでもある。カレンはもちろん農家の外でグールに噛まれたのであるが、グール化の種となるこの疫病のようなものを建物の内部に持ち込む役割を担っている。

この議論を前提に、〈新大陸〉のサブテクスト④の視点を分析に導入すると、アメリカ大陸植民史（あるいは侵略の歴史）において、武器による虐殺以上に先住民にとっては致命的となった疫病の問題が浮かび上がってくる。Jared Diamond は、本論文にとって重要な見解を提示している。「世界史では、いくつかのポイントにおいて、疫病に免疫のある人たちが免疫のない人たちに病気をうつしたことが、その後の歴史の流れを決定的に変えてしまっている。天然痘をはじめとしてインフルエンザ、チフス、腺ペスト、その他の伝染病によって、ヨーロッパ人が侵略した大陸の先住民の多くが死んでいるのだ」（ダイヤモンド 141）。中でも天然痘は多くの場所で猛威を振るい、（ヨーロッパ人が意図していないとしても）ヨーロッパ中心の世界・歴史の構築に一翼を担ったといっても過言ではない。さらに、ダイヤモンドによれば、疫病の蔓延は、武器による侵略よりも速く広範囲に拡大し、莫大な数の先住民を死に至らしめたという。「ヨーロッパからの移住者たちが持ち込んだ疫病は、彼らが移住地域を拡大するよりも速い速度で南北アメリカ大陸の先住民族のあいだに広まり、コロンブスの大陸発見以前の人口の 95 パーセントを葬り去ってしまった。北アメリカ大陸でもっとも人口が多く、もっとも高度な社会組織を有していたミシシッピ首長社会も

疫病の犠牲となり、1492年から1600年代後半にかけて消滅してしまったが、それはヨーロッパ人がミシシッピ川流域に住みはじめる以前のことである」(ダイヤモンド 141)。感染のモチーフによってみえてくるグール=ゾンビ(サブテキスト④)とアメリカ大陸に持ち込まれた疫病⁴の関連性に注目すると、アメリカ大陸へのヨーロッパ由来の白人の侵攻時に起こった虐殺と疫病の蔓延といった状況が、ロメロたちには無意識なかたちで『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』に「忍び込んだ」「*crept in*」サブテキストなのだと考えられる。『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の先駆としての『地球最後の男』における、吸血鬼化の原因が新種のウィルスによる疫病であるという設定も、白人の歴史に内在するステイグマであり、先住民にとってはトラウマである虐殺と疫病の記憶が、ロメロたちの制作を深層で決定づけていたのではないか、という確信をさらに強める。

『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』におけるグール発生というパンデミックが、物語内のニュースの中で、“*The wave of murder which is sweeping the eastern third of the nation is being committed by creatures who feast upon the flesh of their victims.*”と報道されているように、東海岸から始まっていることは、殊にイギリスによるアメリカ大陸植民地化の歴史を念頭に置くと極めて興味深い。東から始まる『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』におけるパンデミックの発生から拡大と遷移は、1607年のJamestown植民地、1620年のPlymouth植民地の設立を起点とする、イギリスによる植民地の開拓と東海岸の13植民地(Thirteen Colonies)形成の歴史を想起させないであろうか。もちろん、本章で疫病と感染のモチーフから構築したサブテキストが指示するように、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』は、イギリスによる植民の時代よりもはるかにさかのぼった過去としての、1492年のコロンブスの大陸到達に続くスペイン軍による侵略と虐殺、疫病蔓延の歴史を、同時にそして多重的にサブテキストとしていることは確認しておく必要があるが、この映画の中で具体的に示されているゾンビ(グール)・パンデミック拡大の動きは、北米を舞台とするイギリスによる植民史と『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』に始まる三部作との関連性をさらに追及することの必要性を明らかに開示しているものと想定できそうである(後述するが、第三作『死霊のえじき』においては、Floridaを經由して西インド諸島が物語の終着地点となる)。

以上のような考察から、本論文第一章では、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の分析に際して、従来の分析・研究のなかで主要なサブテキストとして開示されてきたベトナム戦争、(公民権運動が具体的に示す)白人と黒人との人種的緊張という1960年代後半のアメリカ社会の同時代的なサブテキストを踏まえたうえで、本作の深層にある第三の重要なサブテキストとして、アメリカ大陸における入植者と先住民の戦いの歴史、また、コロンブスの大陸到達時にさかのぼる侵略・虐殺と白人の暴力によって開かれる症候としての先住民の暴力という負の連鎖の仕組みとその記憶、そして、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』がほのめかす感染と疫病のモチーフを深層から決定づける、ヨーロッパ人によって持

ち込まれた天然痘をはじめとする伝染病のアメリカ大陸における猛威の記憶を確認し、史実に基づいた形でのサブテキストの存在を解明することができた。

II. 『ゾンビ』 分析

1. 『ゾンビ』: 成立と受容

『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の脚本の底本としてロメロがルッソに提示した物語は、前章第1節で見たように、マシソンの『アイ・アム・レジェンド』に影響を受けた物語であった。この物語はルッソに提示する数年前にロメロが独自に書き溜めていたものである。ロメロはこの物語を「アヌビス」「Anubis」の物語と呼んだ。アヌビスというタイトルは、エジプト神話に登場する死者の守護神に因んで名づけられたものだという (Gagne 24)。ロメロは、この物語は「アレゴリー」「allegory」なのだと述べる。ロメロがいう「アレゴリー」は、具象的な表現で抽象的な思考および心理学的な構造を意味する修辞技法を限定的に意味している (本論文においては、通常、「アレゴリー」という語は、もっと具体的な歴史的事象や政治的な主張をも含意できる修辞として、極めて一般的な意味で用いられている)。ロメロは、「アヌビス」のアレゴリーの意味については、ギャグニーが説明するように、以下のようなことを意図していた。“Romero describes ‘Anubis’ as an allegory about what happens when an incoming revolutionary society—in this case, the mass return from the grave of the recently dead, whose sole purpose is to feast on the flesh and blood of the living—replaces an existing social order.” (Gagne 24) ロメロが『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の着想の源としての「アヌビス」に込めたアレゴリカルな意味は、「新たな革命的な社会」を体現する〈怪物〉が既存の社会の秩序に取って代わることを含意しているところをみると、やはり『アイ・アム・レジェンド』のテーマを継承しているようである。Sean Moreland も、社会的な進歩という観点で信頼されてきた「人間の優越性」「human superiority」 (Moreland 81) という考え方を転覆しにかかる物語として、『アイ・アム・レジェンド』と『トリロジー』を挙げて、両者は同様に革命的なのだと主張する。“Both *I Am Legend* and the *Dead* films, then, are revolutionary insofar as their hopeful monsters annihilate this cherished notion (along with Western civilization itself).” (Moreland 81) ロメロの意識的なコントロールを超えて、映画として完成した『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』が、社会的コメンタリーとして機能した (あるいは受容された) ことは、前章で吟味した研究史にも明らかになっている通りである。

「アヌビス」の物語は、本来は三部作として構成されていた。ロメロはこう述べている。

“They weren’t dominant, but there were always three parts to the story,....” (Gagne 25) 三部作構成というアイディアは、ロメロが1976年に『ゾンビ』の脚本執筆に着手するまでは公表されることがなかった (Gagne 25) が、ロメロは『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』制作当時から二作目を制作しようとしていたのである。すると、着想から「アヌビス」第二部、つまり、『ゾンビ』の公開に至るまでには、10年間という時間を要したことになる。続編の制作に即座に着手しなかった理由について、後にロメロは以下のように回想している。“I didn’t want to rush into that. I didn’t want to get type-cast or go right back out

and do something that would have been pretty much the same as *Night of the Living Dead*. I didn't really have a good idea for extending the story. I had the germ of an idea, but we really wouldn't have had the money to make something like *Dawn of the Dead* out of it.” (qtd. in Kane 89) ロメロは第二作についての「アイディアの芽」を手にはしていたが、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』のようなホラー映画を撮り続ける気持ちを、少なくともこの頃にはもっておらず、また、仮に「アヌビス」の物語の第二部を発展させるような具体的なアイディアがあったとしても、我々が知る『ゾンビ』のように大掛かりな映画の制作を実現するための予算もなかった。映画作家としてのロメロ自身は、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』制作に至るまでの所期の目標であったアートフィルムの継続的な制作の道を探していたものと推測される。ロメロのこの考え方に、もともとはこの時期にもホラー映画のアンソロジーの制作を計画していたルッソたち「『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』を制作した仲間たち」“the *Night* cohorts”も賛成して、ホラー映画を彼ら（ラテント・イメージ社）の第二作とするアイディアは放棄された（Kane 90）。

こうした経緯で、センセーションを狙うホラー映画ではなく、例えば Mike Nichols 監督の『卒業』（*The Graduate*, 1967 年）や、Larry Peerce 監督の『さよならコロンバス』（*Goodbye, Columbus*, 1969 年）のような「若者向けのハリウッド映画」“youth-oriented Hollywood films”に倣った作品の制作が計画され、完成したのが『There's Always Vanilla』（*There's Always Vanilla*, 1972）である（Kane 91, Gagne 41-43）。1977 年のインタビューにおいて、ロメロは、『There's Always Vanilla』のストーリーを以下のように説明しているが、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』とは全く異なる作品であることがよくわかる。

“*Vanilla* is *The Graduate*, it's *Goodbye, Columbus*, a romantic comedy about a young musician coming back from 'the big time' where he never made it to a Middle-American city—which happens to be Pittsburgh—while the woman is on her way out. It's about their relationship. He's coming back to conformity and she's loosening out, influenced by growing liberalism and music and everything that was happening then.” (Yakir, “Morning,” 57) 大学時代からの旧友であり、ピッツバーグの舞台俳優であった Ray Laine と、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』においてジュディを演じたジュディス・（リドリー）ストレイナー（これ以前にラッセル・ストレイナーと結婚していた）が主演した『There's Always Vanilla』は、ロメロ自身が「商業的な意味での失敗作であると同時に芸術的な意味でも失敗作」“an artistic as well as a commercial failure”だと認めているように、興行収入の点でも、批評家の評価の点でも「完全な不発」“a resounding dud”に終わった（Gagne 45）。さらに、この映画は、ラテント・イメージにとっては、経済的・名声上の問題をめぐってのトラブルのきっかけになった作品として記憶されることになる。この時期のラテント・イメージでは、『There's Always Vanilla』の興行的な失敗に加えて、前述した『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の著作権問題や利益をめぐる未解決な訴訟、さらに個性の衝突を原因とするメンバー間の不和が表面化し、緊張が高まっていた。そこに、ロメロが、部外

者の Al Croft (the Ketchum, Mcleod & Grove Agency の広告担当重役) を採用して、ラテント・イメージ社の経営面を統括させることを勝手に決めたことで、彼と他のラテント・イメージ社のメンバーの対立は激化し、『There's Always Vanilla』の主演俳優たちの出演料をめぐる論争が勃発するに至って、両者は完全に決裂し、まず、ラッセル・ストレイナーが、その数か月後にはルッソが、ラテント・イメージ社を去った (Gagne 46)。

ただし、『There's Always Vanilla』が興行的な成功をもたらさなかったことは、ホラー映画史にとっては積極的な意義があった。というのも、この作品が時流に乗ってヒットし、作家としてのロメロの路線がハリウッド的な方向に変わったとしたら、『ゾンビ』という作品はあり得なかったはずだからである。実際、『There's Always Vanilla』の失敗の後、ロメロは、オカルト的な作品の制作に着手し、自らの映画作家としてのキャリアを、ホラー・ジャンルへと、若干ではあるが軌道修正している。

ロメロの監督作品第三作『ジョージ・A・ロメロ／悪魔の儀式』(*Jack's Wife*) は、1972年に制作された。ロメロが脚本・監督・撮影・編集を担当し、当時ロメロの妻であった Nancy Romero が製作者として参加している (Nancy はアルヴィン・クロフトと同じくザ・ケッチャム・マクリード・アンド・グローブ・エージェンシーからラテント・イメージ社に移った人物である)。プロダクション・スーパーバイザーはサビンスキー、照明はセメタリー・ゾンビを演じた俳優としても有名な Bill Heinzman が担当し、ゲイリー・ストレイナーはアソシエイト・プロデューサーの役割に回った。『ジョージ・A・ロメロ／悪魔の儀式』は、郊外の平凡な生活に不満 (ここには性的な意味合いが多分に含まれている) を感じているピッツバーグ在住の主婦が、黒魔術に傾倒していき、超自然的 (に見える) いくつかの事件 (例えば、夫であるジャックの殺害) を通して魔女に変貌していき、最終的には黒魔術を自らに教授した女性に弟子入りするまでを描くオカルト映画的な作品である。ギャグニーはこの映画の制作について、“It was somewhat of a move back to the elements of the horror genre.” (Gagne 46) と書き、ロメロ自身も、“I wanted to sort of touch back on the horror roots using witchcraft. Even though this is not a horror film, there are a couple of scary sequences.” (qtd. in Kane 96) と述べており、この作品以後、ロメロはホラー・ジャンルへと回帰していくことになった。ロメロはこの作品をリメイクしたいと何度も発言している。例えば、1999年に Dennis Fisher のインタビューに答えてこう話している。“*Jack's Wife* is a movie that I would like to remake. It's the only one I would really like to remake, update it, do it nineties, but I haven't been able to convince anyone go along with that.” (Fisher 129) また、2010年には Peter Keough のインタビューにこのように答えている。

“There is a movie of mine that I'd like to remake. I called it *Jack's Wife* (1972) but it had several titles. I would actually like to remake that movie today. That was sort of my women's lib movie, and I don't think I was quite sensitive enough to it when I made the film.” (Keough 177) ロメロがこの作品に愛着を持ち、リメイクしたがる理由は、ホラーに回帰することで、また、ラテント・イメージ社のメンバーの中でも影響力の大きかった人物

たち(ラッセル・ストレイナーとルッソ)と、精神的にあるいは物理的に距離を置くことで、この映画の制作を通して彼なりの作家主義を貫徹できたという点にあるのだろう。しかし、芸術的な面では作家ロメロにとって満足のいく作品となった、この『ジョージ・A・ロメロ／悪魔の儀式』もまた、予算上は極めて厳しい制限のもとで制作されている。ロメロによれば、ピッツバーグの投資周旋会社から 250,000 ドルの予算を得ることを見込んで、彼は銀行から 100,000 ドルの借金をしたが、この投資周旋会社が倒産してしまい、当初の予算の半分以下、つまり、手元にあった借金 100,000 ドルのみで制作に着手することになった。また、公開にあたって問題が生じた。『There's Always Vanilla』の配給会社を決定する際に Lee Hessel との契約に一役買ったロメロの協力者 Irvin Shapiro が、1958 年の映画『マックイーン絶対の危機』(*The Blob*) の製作者として知られた配給業者 Jack Harris との契約にこぎつけたのだが、ハリスはこの作品を大幅にカットして、タイトルを *Hungry Wives* に変更し、ソフトポルノとして 1973 年に公開した上に、集客が芳しくないを知ると、即座に興行を終わらせてしまった。後にロメロが『ゾンビ』で大成功すると、ハリスはこの映画のタイトルを再び変更し、*Season of the Witch* というタイトルでビデオ市場に売り出している (Gagne 49-50)。

『There's Always Vanilla』と『ジョージ・A・ロメロ／悪魔の儀式』の失敗について、後にロメロは次のように回想している。“I learned a lot from them in terms of developing as a filmmaker, but what they really taught me was the nature of film business. I learned that the film industry is not going to accept serious little dramas from some upstart in Pittsburgh—especially if the films have no stars.” (Seligson 76) これら二作の制作を通して、ロメロは作家として多くのことを習得したが、興行的・経済的な成功という点では、それを達成することの難しさを学んだに過ぎない、というのが実情のようである。

ロメロの監督作品第四作『ザ・クレイジーズ』(*The Crazies*, 1973 年) は、1972 年にピッツバーグ近郊の Evans City で撮影された。『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の撮影もエヴァンス・シティで行われており、後述するように、二作品の間には共通点も多く、『ザ・クレイジーズ』は、本論文にとっては重要な作品だといえる。本作では、クロフトの伝手でコマーシャル監督としてラレント・イメージ社に参加していた Paul McCollough が書いた脚本(当初のタイトルは *The Mad People*) をロメロが書き直し、監督・編集を担当した。撮影はハインツマンが、製作はクロフトが担当し、『There's Always Vanilla』の配給元だった Lee Hessel (Cambist Films 社) が 225,000 ドルの予算を準備して、撮影が開始された (Gagne 51-52)。この映画では、(細菌) 生物兵器 “Trixie” を輸送する軍の航空機が山岳に墜落し、ウィルスがエヴァンス・シティの水源である河川に流出、水道水を飲用した住民がウィルスに感染して暴徒と化す。事態を重く見たアメリカ軍は、細菌部隊を投入して町を隔離し、戒厳令下に置くが、白い化学防護服とガスマスクを装備した兵士たちと、暴徒化して隔離に抵抗する住民との間で銃撃戦が勃発するなど、数々の暴力が町を埋め尽くす。物語は、ベトナム帰還兵で消防士の David (W. G. McMillan) とその恋人 Judy (Lane Carroll)、こ

れもまたベトナム帰還兵で消防士であるデイヴィッドの友人 Clank (Harold Wayne Jones) と、彼らと共に逃亡する Artie (Richard Liberty) とその娘 Kathy (Lunn Lowry) からなる住民グループの視点と、軍の上層部から問題解決のために派遣された指揮官 Peckem 大佐 (Lloyd Hollar) を代表とする軍の視点、トリクシー開発チームから派遣された Watts 博士 (Richard France) の科学者としての視点によって主に構成されている。

ギャグニーは、本作のオープニング場面についてこう書いている。“*The Craziest opens with an echo of *Night of the Living Dead*: a little girl is being teased and frightened by her brother as she comes back to bed after getting a drink of the already contaminated water. Suddenly, they hear a commotion—Dad is savagely tearing the house apart. He is “Trixie”s first victim.*” (Gagne 52) 兄が妹を脅かしていると、実際に脅威の対象 (= 狂った父親) が襲う、というこのプロットは、確かに『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の冒頭の墓場でのゾンビの出現場面に通じるものがある。同時に、家族というものの崩壊という観点からみれば、この場面は、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』におけるゲール化したカレンが父親の腕を食べ、地下室に降りて行った母親を金属製のコテで刺し殺す場面を反転しているのだともいえる。『ザ・クレイジーズ』のオープニング場面では、妹を怖がらせながら兄が階段を上がると、父親がゴルフクラブを振り回して暴れている。床には灯油が撒かれており、父親が火を放つと、家は炎に包まれる。『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』では子供のゲール化によって破壊された家族が、『ザ・クレイジーズ』では父親の狂人化によって破壊される。父や娘という身近な存在が脅威の対象となる不条理・不気味さは、この二作に共通するテーマである。軍の陰謀や隠蔽的な体質への諷刺も二作に共通して現れている。軍の上層部がトリクシー流出への対応を議論する場面において、幹部たちは「放射線説」“the radiation scenario”を流布することを提案し、核兵器や放射能は生物兵器よりはましだという。『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』では、死者の蘇生は金星探査衛星が運んできた「高レベルの謎の放射線」“a mysterious, high-level radiation”のせいと主張するのは科学者であり、この説を否定するのは軍だが、軍への不信と放射線というコンセプトは共通している。帰還兵であるクランクもアーティーにこう話す。「軍隊は誰の味方でもない。軍にいたから、俺たちには分かっている。」“The army ain’t nobody’s friend, man. We know. We been in.” また、物語の終盤、トリクシーに対する特効薬を発見したワッツ博士が実験室を出て、軍の指揮官にこれを伝えようとするが、感染者と間違えられて拘束される。結局、狂人の群れに押されて、ワッツ博士は特効薬が入った試験管を床に落とし、階段から落ちて死亡する。こうして、人類は千載一遇のチャンスを逸してしまう。一方、物語の終局に至っても、デイヴィッドは発症しない。よって、ギャグニーが以下に書くように、デイヴィッドは抗体を持っていた可能性が高い。“Though David has been drinking water just like everyone else in the town, there are no effects; he apparently is immune.” (Gagne 55) しかし、デイヴィッドを拘束した兵士が、医師の一人に向かって、「抗体の検査をしますか？」“Want immunity check on this one?”と聞くと、この医師は「冗談だろ？」“Are

you kidding?” と答えるだけで、検査をせずに終わってしまう。人類は稀有な機会を再び逸してしまうのである。この救いの無さには、ベンが射殺される『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の結末場面の不条理を思い出させるところがある。また、『ザ・クレイジーズ』は、映像による同時代へのコメンタリーとしての機能を『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』と同様に備えており、ガソリンを被って焼身自殺をする司祭の映像は、ハーヴィも指摘するように、ディエム政権の弾圧に対して抗議するために焼身自殺をした仏教僧の映像を想起させる。“And in 1963, Americans were stunned when a Buddhist monk, Thích Quảng Đức, burned himself in Saigon to protest the US-installed Diệm government. Romero mimicked the famous pictures in *The Crazies*, when a priest burns himself to protest martial law.” (Hervey 116) さらに、キャシーが軍の鎮圧部隊に射殺される場面は、ケインも指摘するように、“May 4 Massacre” 事件 (Kent State University で反戦集会をしていた学生を州兵が銃撃、4 名が死亡、9 名が負傷した事件) への批判を暗示している。“In an explicit reference to the then-recent Kent State Massacre, a quietly crazed Kathy attempts to make peace with a group of panicked soldiers who shoot her for her troubles.” ケインによれば、この映画に出てくる軍隊がもつケント州立大学銃撃事件という含蓄は、デイヴィッドの台詞からも明らかだという。“An earlier speech by David regarding the soldiers makes that connection perfectly clear. “They can turn a campus protest into a shooting war.”” (Kane 105) ロメロ自身も、1981 年の Tom Seligson のインタビューに答えて、“It was made just around the time of Kent State. You remember how angry people were about the shootings on the campus by the National Guard.” (qtd. in Seligson 77) と述べている。ロメロはさらに、この映画ではベトナム戦争やケント州立大学での事件を利用することによって、政治的な問題を軽く扱っているようにみえるかもしれないが、そうではないと語る。“In fact, *The Crazies* was a very angry and radical film, if one sees through the comic surface.” (Seligson 77) 完成した『ザ・クレイジーズ』には、ロメロも配給元のヘッセルも満足していたという。ニューヨークでの公開時には、ヘッセルのアイディアで、タイムズ・スクエアに巨大な兵士の看板が立てられ、劇中の兵士と同じようにガスマスクと防護服を着たスタッフが劇場の周辺を歩き回るという大掛かりな宣伝活動が行われた。しかし、1973 年 3 月の公開時を回想してロメロがいうところによれば、4 人くらいの観客しか集めることができなかった(qtd. in Gagne 55)。こうして、『ザ・クレイジーズ』も不発に終わってしまう。この第三の失敗によって、ロメロは深刻な状況に置かれることになった(Gagne 55)。この映画の興行上の敗因について、後にロメロはこう語っている。“I think it was a little ahead of its time. At the time I made it, we were still in Vietnam and it was a very heartfelt problem, a part of the national consciousness and I don’t think anyone was ready to see that situation—even though it’s not a Vietnam film, it’s an anti-military film.” (qtd. in Yakir, “Morning,” 56) ロメロの自己分析は極めて精確である。彼が『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』で披歴した才能、あるいは、彼が切り開いたホラー映画の

可能性は、社会が直視できないことをホラー映画という手法で迂回的に表現するという点にあった。『There's always Vanilla』ではこの才能からの逃避を試み、『ジョージ・A・ロメロ／悪魔の儀式』では、若干の軌道補正を経て、この才能に漸近的に回帰しようとした。そして、『ザ・クレイジーズ』では、ホラー映画で迂回的に何かを語り主張する、彼独特の詩学に基づいた映画制作を、かなり意識的に行ったということになるが、彼のホラー映画がアレゴリカルに伝えること、この場合は、ベトナム戦争と反戦運動、ケント州立大学銃撃事件への批判という同時代的なサブテキストが、過度に意識的＝意図的＝自明な表現に近づくことで、観客の側には抑圧＝観ることの拒否という反応が起こったのは、精神分析的な視点からみても、極めて理にかなっているように思われる。

ロメロのこの潜在的な能力の自覚の過程について、野原は以下のように議論している。「ただ、これは先に触れたが、ロメロの中にもともと社会や人間存在に対する批判精神やそれを諷刺する才能があったことは、後のシリーズやそのほかの彼の監督作を観ても明らかなどころである。そういう作家性を持ち合わせていたロメロは、劇場長編映画を初監督するに際し、それを自覚的にやった部分と無自覚にやった部分があった。そして作品が自分の手を離れ、世間で評価されていくなかで、自分の批判精神や風刺の能力を自覚し、その後のシリーズではより意図的に、そういった要素を作品に盛り込んで行くようになったのだ」（野原 111）。本論文も、ロメロが事後的に＝retroactively 自分の詩学と能力を自覚したという点では、野原の議論に全く同意する。ただし、前章で確認したように、本論文は、映画の制作過程と受容過程に無意識的な影響を与えている歴史学的なサブテキストの析出を目的としている。このため、本論文は、ロメロが意識化しなかった（あるいはできなかった）要因、彼にとっては無自覚に終わったのだと想定される歴史学的な要因の解明に着手しなくてはならない。また、本論文は、ロメロの並外れた才能を発現させるホラー映画というジャンルの潜在力、つまり、ホラー映画は、いかにして、社会・歴史の深層に内在するスティグマ的な記憶やトラウマ的な記憶をアレゴリカルに表現し、文化の内部に解放するのかという問題の解明を主要な目的としている、ということも、ここで指摘しておかなくてはならない。

『ザ・クレイジーズ』には後の章で再び言及することになるが、ここでは、前章で提示した『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の第三の主要なサブテキスト（アメリカ大陸における入植者と先住民の衝突、そして、先住民人口を激減させた伝染病・疫病の蔓延というサブテキスト）と『ザ・クレイジーズ』の物語を構成するモチーフ（軍への不信と「生物兵器」“bioweaponry”）の結合が、ロメロの映画制作に無意識的な影響を与えていた歴史学的スティグマの再構築・復元に役立つということを予示するに留めておく。

興行収入という点では不発に終わった『ザ・クレイジーズ』であったが、この作品をきっかけとして、ロメロは彼の映画監督としてのキャリアに絶大な影響を与える人物に出会うことになる。この人物が Richard Rubinstein である。ルービンSTEINは、Columbia University で経営学修士号を取得した人物で、ロメロと同様、映画制作についての専門的な教育は受けていなかった。しかし、コロンビア大学在学中に視覚メディアへの造詣を深く

して、*Filmmaker's Newsletter* という雑誌に映画ビデオのコラムを寄稿し始めた。同時に、ルービンステインは長編映画への投資を行っていたウォール街の投資周旋会社のコンサルタントを2年間勤め、CBS傘下のテレビ局のコンサルタントとしても活躍していた。映画業界に夢を抱き、ニューヨークで活躍していたコマーシャル製作者 Stan Lang の雑用係をしていたこのルービンステインという人物が、1973年に、*Filmmaker's Newsletter* の依頼で、『ザ・クレイジーズ』の監督ロメロにインタビューをしたことが、両者のキャリアに多大な影響を与えることになった。映画制作への情熱を共有していたルービンステインとロメロはすぐさま意気投合し、二人は The Laurel Group というブランド名で会社経営を始め、主にスポーツ・ドキュメンタリーをテレビ会社のために制作し始めた。ピッツバーグでは映画への投資が滞っていく一方だったが、ルービンステインは、彼の父親がニューヨークで行っていた、タックス・シェルターとしての映画制作への投資というアイデアを思い出して、税金逃れに役立つとして、スポーツ・ドキュメンタリーへの投資を資産家たちに募ったのである。スポーツに関しては門外漢の二人であったが、上記の方法で資金も確保され、O.J. Simpson のドキュメンタリーをはじめとして、テレビ向けのドキュメンタリーを複数制作した。一方、これもルービンステインの発案で、ローレル・グループは教育用の図書出版への投資も開始し、この事業からの収入も後押しして、会社経営も軌道に乗り、財政上の問題にロメロが悩まされることもなくなった。この過程で、ロメロたちは同時に映像作品制作の経験値を高めた (Gagne 64-66)。こうして心にも余裕ができたロメロは、ルービンステインとの出会いから3年後、つまり、1976年ごろまでには、再び長編映画の制作への思いを強くしていた。ギャグニーによれば、実は、この時期、合衆国政府はタックス・シェルターとしての映画制作への投資に厳しく対処し始め、ローレル・グループでは、スポーツ・ドキュメンタリー制作からの収入も減り始めていたのだという (Gagne 69)。こうして、彼らは低予算のホラー映画の制作を視野に入れ始めた。『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の続編がその具体案で、ロメロはすでに脚本の前半を書き上げていた (Gagne 69)。しかし、ピッツバーグの投資家が提示した金額はわずか 100,000 ドルで、彼らは投資に応じたものの、続編『ゾンビ』の制作には不十分な額であったため、比較的地味なホラー映画『マーティン』(Martin, 1976年)の制作に着手することになった。ロメロは『マーティン』の制作をこう回想している。“Not that *Martin* was a big commercial success, but it got me back in the saddle, and it still is my favorite film.” (qtd. in Kane 108)。この意味で、『マーティン』は『ゾンビ』制作への準備段階になったのだともいえる。

『マーティン』もまた、ピッツバーグを舞台としている。実年齢は84歳であるのに10代の容姿をしており、従弟 Tada Cuda (Lincoln Maazel、こちらは年齢なりに年老いている) から吸血鬼だとみなされている青年マーティン (John Amplas) を主人公としたこの映画は、Bram Stoker の *Dracula* (1897年) が確立した吸血鬼物語の文法・ルール (吸血鬼は鏡に映らない、十字架に弱い、ニンニクを嫌悪する、など) を換骨奪胎し、いわばアンチ吸血鬼物語を形成している。ウィリアムズもこう述べている。“*Martin* may also be viewed

as Romero's demystification of the horror genre's conventions." (Williams, *Knight*, 82)

マーティンの吸血行為は、性行為と解きがたく結びついており、この点においてロメロは、従来の吸血鬼物語の吸血行為のセクシャルな含蓄を拡大解釈しているともいえる。マーティンはラジオのDJに次のような告白をする。“I'm doing the sexy stuff without the blood now.”彼は既婚女性と吸血抜きセックスをするが、この女性が手首を切って自殺してしまう。彼女の死をマーティンの仕業と思ったクーダは、吸血鬼退治の流儀に倣ってマーティンの心臓に木の杭を突き刺し、彼を葬る。物語の終局に至っても、マーティンが本物の吸血鬼であったのか、あるいは彼自身が、「魔法などではない。ただの病気なのだ。」“It's not magic. It's just a sickness.”と主張するように、吸血鬼など存在しないのか、どちらが正しいのかはわからない。このアンチエンディングは、野原が指摘するように、『ジョージ・A・ロメロ／悪魔の儀式』を継承する手法でもある（野原 314）。また、この映画におけるロメロのプロット構築の手法は、ハイチの伝説から生まれた伝統的なゾンビを、カニバリズムの要素を加えてリアリスティックな空間に解き放った『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』における彼の手法と同じものだといえる。ロメロは、ドラキュラのような伝統的な吸血鬼の設定を徹底的なリアリズムの視点から作り直し、これを悩める青年として描き、我々が住んでいる日常の内部を闊歩させる。ケインも、この作品はゾンビ映画の伝統を変革した『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』と同じ仕方で伝統的な吸血鬼概念をリブートしている、と述べており（Kane 111）、野原も、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』における〈生ける死者〉がそうであったように、ロメロは細かなディテールを映画の中で丁寧に積み上げていくことによって、〈吸血鬼〉などという使い古された題材にリアリティを与えることに成功している（野原 314）と述べて本作を評価している。このように『マーティン』は、『ザ・クレイジーズ』と並んで、ロメロ自身によっても、彼の批評家たちによっても、「ロメロの最も完成した映画」“his most accomplished film”と評されることになった（Gagne 47）。ゴア表現という観点からも、本作の演出は見事で、犠牲者の女性の手首をカミソリで切り、マーティンが吸血行為に及ぶ場面、物語の最後にクーダがマーティンに木の杭を打ち込む場面などは、極めてリアリスティックかつ直接的な表現に成功しており、次作『ゾンビ』の革新的かつ過激なゴア描写を予告するに十分なクオリティを備えている。『マーティン』は1978年7月に公開された。批評家の反応は極めて肯定的で、例えば、*Newsweek* 誌の Jack Kroll には“…his balance of wit and horror is the best since Hitchcock.”と、*Cinefantastique* 誌の David Bartholomew には“Romero has done more for the [horror] genre on a conceptual level than the past two decades of vampire movies.”と評された（qtd. in Gagne 79）。こうして『マーティン』は、ルービンSTEINがいうように、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』が“a fluke”ではないことを世間に認めさせたのである（qtd. in Gagne 79）。ただし、スタジオシステムが生み出すブロックバスター作品に圧倒されて、本作の興行収入は、批評面の評価に比べると極めてささやかな程度に終わった（Gagne 80）。商業的な意味では大きな成功を得ることはできなかったが、『マーティン』によって映画作家とし

での地位を回復したロメロは、ルービンSTEINの助力もあって、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の続編の制作に本格的に着手することになる。

本節の冒頭でも確認したように、ロメロが『トリロジー』第二作の制作への着手をここまで遅延したことの最も大きな要因は、ホラー・ジャンルの監督というレッテルを貼られることへの彼自身の抵抗感であった。しかし、1974年から1975年の間にピッツバーグ近郊のMonroevilleに位置する巨大なショッピングモールを訪れたことをきっかけに、ロメロは革新的な発想を得て、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』続編の制作を企図し始める。このモールを訪れたロメロは、このショッピングモールのマネジメントを管轄していたOxford Development社の人物に出会い、この巨大建造物の内部を案内された。この時のことをロメロはこう回想している。“He showed me these crawl spaces up above and told me that people could probably survive there, and I thought, ‘Here It Is !!!’” (qtd. in Gagne 83) 1969年5月にオープンしたこの巨大建造物＝モンローヴィル複合商業施設（イングラランド 50-52）を『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の一軒家に相当する籠城場所として設定したロメロは、「アヌビス」の物語を書き直し、新たな脚本の執筆に着手し始めた。『マーティン』の制作を始める1976年までには、『トリロジー』第二作の脚本の半分を書き終えていた（Gagne 84）ロメロは、執筆の際に眼目としたことについて以下のような説明をしている。“I think a lot of the sequences in *Night of the Living Dead* with the posse [and] the rednecks played into the zeitgeist of that particular time. I thought, ‘What is there about the 70’s? How can I do a caricature of the ’70s and set the next zombie film in that?’ I decided it was all about rock’n roll, the splashy colors, and consumerism, shopping malls where kids were starting to hang out. I didn’t start with a story (Who’s it gonna be? Who are the characters gonna be?), I started with *that*.”（強調ロメロ、qtd. in Kane 112）ロメロの発言が示唆するのは、今回は、彼が極めて意識的に社会的なコメンタリーを映画に込めようとしていたということである。第二作に至って、ロメロは、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の制作過程では無意識・無自覚に行い、『ザ・クレイジーズ』の制作過程で意識下・自覚するに至った彼自身の才能、つまりホラーで何かを語り、何かを主張する、という才能と、そもそもホラー映画というジャンルに潜在する表現上の力を意図的に活用し始めたのであり、ロメロは、『ゾンビ』の制作においては、社会的・政治的なサブテキストを極めて意識的に選択して作品に組み込んだといえる（ただし、先述のように、彼の意識がこれらのサブテキストに集中する一方で、意識的でないサブテキスト、つまり無意識的なサブテキストが作品に忍び込む可能性も依然としてあった。ホラーというジャンルが、彼の意図を超えて、歴史的なスティグマを無意識的なサブテキストとしてテキスト内部に絡めとってしまうということは十分にありうる。本論文は、本章最終節において、この無意識的なサブテキストの析出に着手する）。

ローレル・グループは制作の予算として1,500,000ドルの投資を募ることになるが、『マーティン』がブロックバスターにならなかったため、ピッツバーグでの資金調達は難航し、

数名の投資家が出資するにとどまった、とルービンステインは語っている (qtd. in Gagne 84)。そこで、1,500,000 ドルに足りない資金をヨーロッパの投資家から得ようという思惑をもって、ローレル・グループの海外配給エージェント Alvin Shapiro が、半分だけ書き上がっていたロメロの脚本原稿をイタリアの映画プロデューサー Alfred Cuomo に送り、この原稿がイタリア語に翻訳されて、イタリアの若い映画監督の目にとまる。ロメロと同じ年齢のこの人物こそが Dario Argento であった。アルジェントは、『サスペリア PART2』 (*Profondo Rosso*, 1975 年) を代表作とするイタリアの有名監督であり、ロメロの『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』と『マーティン』の大ファンでもあった (Gagne 84, Kane 112)。アルジェントはこの脚本にすぐさま興味を示し、彼の弟で製作を担当していた Claudio Argent とアルフレッド・クオモと共に、『トリロジー』第二作のプロジェクトに参加することになった。アルジェントたちが制作予算の半分を用意し、ピッツバーグの投資家からの出資金にロメロとルービンステインが各 25,000 ドルを自己資金で補填するなどして、目標の予算である 1,500,000 ドルを準備することができた (Gagne 84-85)。ここで締結された契約では、ロメロはこの映画のアメリカ公開版の権利を保持し、アルジェントはこの映画をヨーロッパでの公開用に再編集する権利を得る、とされた (Kane 112)。資金調達が整うと、ロメロはローマに滞在し、アルジェントの助言も得ながら、脚本の残りの部分を執筆した (Gagne 85, Kane 112)。

かくして、1977 年 11 月 13 日に、モンローヴィル・ショッピングモールという複合商業施設の内部で、『トリロジー』第二作の撮影の準備が開始された。この時点では *Dawn of the Living Dead* というタイトルで制作が進行していたという (Kane 113)。ここからの制作過程については、インディペンデント系の映画監督である Roy Frumkes が製作・監督・脚本を担当して、『ゾンビ』の制作過程を事細かに記録したドキュメンタリー『ドキュメント・オブ・ザ・デッド』 (*Document of the Dead*, 1981 年) に詳しい。『ゾンビ』では、監督・脚本・編集はロメロ、撮影はラレント・イメージ社時代にアルヴィン・クロフトが採用し、『マーティン』の撮影も担当した Michael Gornick、製作はルービンステイン、特殊メイクとスタントは、『マーティン』に俳優として出演し、特殊メイクも担当した Thomas Vincent Savini が担当し、バイカー集団の主要メンバー役で出演もしている。ダリオ・アルジェントは、クリエイティブ・コンサルタントという名目で制作に参加し、Goblin が担当する音楽のプロデュースも担当した (Gagne 84)。主演には、黒人の SWAT 隊員 Peter 役に Ken Foree、その相棒となる白人の SWAT 隊員 Roger 役に Scott H. Reiniger、フィラデルフィアのテレビ局員 Fran 役に Gaylen Ross、その恋人でテレビ局のヘリコプターパイロット Steven 役には、ピッツバーグ劇場で活動していた David Emge が起用された。ギャグニーによれば、ライニガーとエンゲはマンハッタンの同じレストランで働いていたという (Gagne 116)。上記の人物たちを主なスタッフ・キャストとして、『ゾンビ』の撮影は開始され、約 9 週間後、1978 年 2 月に撮影終了となる。この間、ルービンステインとロメロは、モンローヴィル・モールの所有者たちの「情熱的な援助と協力」“the enthusiastic support

and cooperation”を得て、店舗営業時間外の夜間に撮影を行った (Gagne 91)。自らの撮影上のアプローチについて、ロメロはこう語っている。“I shoot a lot,...because I know that I can make the decisions later on the cutting table. I wind up shooting a lot of material that I fall in love with and there’s just economically no room for it in the final piece. So it’s hard. When I sit down and say, ‘Okay here are ten scenes that I love, which two are least needed?’—that’s a very difficult process for me.” (gtd. in Kane 122) ロメロは、クリスマス時期に入って店舗に装飾が施される 12 月の 3 週間、撮影を休止している間に、こうした編集の作業に着手した。編集作業はロメロにとって大きな負担となったが、彼なりの結論を映画に反映させることができたという点では、彼は作家主義を貫くことができたのだといえる。

ここでも MPAA のレーティングなしで公開すると主張するロメロとルービンSTEIN に同意した United Film Distribution が配給会社となり、『ゾンビ』は 1979 年 4 月、ニューヨークで公開された (ダリオ・アルジェント監修版は、イタリアで 1978 年 9 月に公開された)。『ゾンビ』は、ニューヨークでの公開後 1 週間で 900,000 ドルの収益を上げた。広告費 125,000 ドルに対してこの収益は、ルービンSTEIN が述べるように、「全くありえない」“extremely unusual” (gtd. in Gagne 100) 高額であった。これ以降、『ゾンビ』は全米で公開され、夏までに順調に興行収入を上げて、ロメロに初めての経済的な意味での成功をもたらす大ヒット作品となったのである (Gagne 100)。

批評界からの反応も肯定的で、「完全に陶醉した」“downright ecstatic” 論評も見受けられた (Kane 125)。『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』を酷評したあのイーバートさえも本作を高く評価した。“‘Dawn of the Dead’ is one of the best horror films ever made—and, as an inescapable result, one of the most horrifying. It is gruesome, sickening, disgusting, violent, brutal and appalling. It is also (excuse me for a second while I find my other list) brilliantly crafted, funny, droll, and savagely merciless in its satiric view of the American consumer society. Nobody ever said art had art had to be in good taste.” (Ebert) *Dallas Times-Herald* 誌の C. W. Smith も “*Dawn of the Dead* is without a doubt the most horrific, brutal, nightmarish descent into hell (literally) ever put on screen, and its power can be gauged by the peels of maniacal laughter bursting forth from many of us who survived the movie’s first few moments.” と書いて、本作を絶賛した。一方、*Motion Picture Guide* 誌は、本作は 1960 年代末からの 10 年間に制作されたアメリカ映画の中でも最も重要な作品の一つであると評価し、ロメロは「究極のアメリカン・ナイトメア」“the ultimate American nightmare” を創造したと賞賛した (qtd. in Kane 125)。ケインは批評界の『ゾンビ』への反応についての記述をこう締めくくる。“In short: *Success!*” (Kane 126) ロメロは自らの作家主義を貫徹して、芸術的な意味でも大成功を収めたのだ。

こうして、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』公開から 10 年の時を経て公開された『トリロジー』第二作『ゾンビ』は、商業・芸術の両面において、ホラー作家としてのロメ

ロの孤高の地位を確立する作品となった。ロメロは紆余曲折を経て、社会を抉り、日常言語では表現が困難な事象を迂回的に語るための潜在力を秘めたホラー映画というジャンルに立ち戻り、ホラーの潜在力を最大限に引き出すことができる自らの才能を自覚するに至った。当初は拒絶していたホラー映画作家というレッテルを、少なくとも一端は受け入れて、ロメロは金字塔的な作品を創造したのだといえる。同時にこれは、ロメロが、ホラー映画に込めたサブテキストを通して、社会的・政治的な問題についてのコメントを芸術的に表現し、観客の無意識あるいは意識にそれを問うというホラー作家としての役割を、積極的に引き受けるようになったということでもある。ロメロという個人のキャリアは、一種のビルドゥングスロマン、ホラー作家の成長小説だったのかもしれない。彼自身にとっても御しがたいホラーというジャンルの潜在力からの逃避、そして、紆余曲折を経ての、それへの回帰の過程が彼のキャリアを形成していた。

次節では、ロメロが意識的に込めた社会コメントを、『ゾンビ』研究史がどのように受容したのか、また『ゾンビ』研究史がどのような無意識的なサブテキストを解明してきたのかを再検討し、その結果を、最終節において、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』分析によって本論文が析出した、歴史的なスティグマを視野に入れた分析に接続することで、〈西部劇のパラダイム〉を導入した『ゾンビ』の分析が、どのような帰結を導き出すことができるのかを探る。

2. 『ゾンビ』： 先行研究の主な論点

ロメロが極めて意識的に社会的なコメンタリーを映画に込めようとしていたということは前節で指摘したとおりである。ロメロは後に “I got into my own ego thing on how *Night* reflected the time in which it was made, and the anger around that time, the late sixties...” と後付的に述べながら、“I wanted *Dawn* to reflect the seventies a bit more.” と回想している (qtd. in Gagne 87)。彼は『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の制作過程で発現した自己の批判能力、あるいは、この映画の制作と受容の過程で開示されたホラーの潜在力を意識的に利用することを眼目としていたものと推測できる。彼はこうも述べている。“What happened to me on *Dawn of the Dead*, I think, was that I tried to make sure the double-entendre things, the things that might have social significance or be socially satirical, were couched on obvious jokes. I was afraid of giving a speech, so to speak.” (qtd. in Gagne 87) 『ゾンビ』研究史において一般化しているサブテキストに触れて、ウェットモアが、“It is truism that the general consensus is that *Dawn* is a critique of consumer culture.” (Wetmore 122) と指摘するように、ロメロの「両義的な」“double-entendre” 言語に『ゾンビ』研究史が読み取ったサブテキストの第一のものが、消費者社会・消費者文化への批判であるということは一般的に指摘されてきている。

ただし、『ゾンビ』についての学術的な研究としては最初期の文献であるウォーラーの1986年の著書における分析には、後の研究史で注目されることになる別の論点がいくつか提示されている。ウォーラーは、『ゾンビ』における人種の問題に注目して、以下のように書く。“Though the posse cannot see that Ben is a black man, this murder evokes American racism at its deadliest and most virulent, a topic Romero will return to in the opening sequence of *Dawn of the Dead*.” (Waller 295) ウォーラーは、『ゾンビ』の冒頭のSWAT部隊突入のシーケンスにおける、隊員 Wooley による住民の虐殺は、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の武装隊によるベンの射殺が意味していた、合衆国が抱える人種差別問題を想起させるものだと指摘する。ウォーラーの著書には、本作における人間とゾンビの類同性についての指摘がみられるが、これも『ゾンビ』研究史においては繰り返し注目されることになる論点である。特に、本作において、ゾンビの主観ショット (POV) が多用されていることへの着目は、これ以後の研究史に対して先駆的な見解を提示しているといえるだろう。“Roger dispatches the Hare Krishna with the butt of his rifle, swinging down toward the camera, which has for the moment assumed a point of view approximating that of the zombie. Variations of this image appear several times in the film.... In each such case the camera set-up equates us with the living dead.” (Waller 307) さらに、ウォーラーは、ピーターの意味深長な台詞に着目している。“... and Peter resounds: ‘They’re us, that’s all.’ Like the living dead (and like the stereotypical American

consumer), the living also prove to be creatures very much governed by ‘remembered behavior,’ creatures who are drawn to the mall and all the things it contains and the values that it embodies and promotes.” (Waller 307) 人間とゾンビの類同性というアイディアは、本作の登場人物たちとゾンビとを、姿かたちは違っても、根底的には消費者 consumers の権化である点では同じとみるという、研究史において最も支配的なサブテキストにつながるものであるため、特に留意しておかなくてはならない。ウォーラーの分析の第三の重要な指摘は、『ゾンビ』から読み取れる暴力性のサブテキストについてのものである。ウォーラーは、ヒスパニック系およびアフリカ系の集団がゾンビ化した死体を隠して籠城する公営住宅のシーケンスで、ピーターとロジャーが会うプエルトリコ系の年老いた司祭の言葉と、本作物語の最終局面においてピーターがとる行動（銃を捨てること）との関係に注目している。“When Peter leaves his rifle behind he seems to be heeding the advice given to him and Roger by an old Puerto Rican priest in the public-housing project. ... Instead of admonishing the men to have faith and to follow the ways of tradition, the priest cryptically warned Peter and Roger that ‘we must stop the killing or we lose the war.’” (Waller 321) ウォーラーは、“This act marks the final humanization of Peter, who initially appears in the film wearing a gas mask and holding an automatic rifle – an anonymous, faceless trooper ready to kill the living as well as the undead.” (Waller 321) と述べて、銃を捨てることが、ピーターを暴力の連鎖から解放し、彼の人間化につながり、この人間化が本作の物語に希望的な結末をもたらすのだと説明している。『ゾンビ』については、現在（2018年）までに『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の研究史に匹敵するほどの数の研究は発表されていない。しかし、少なくともロメロが作品に意図的に込めたサブテキストについては、十分に読み解かれてきたものと想定してよいであろう。

『ゾンビ』研究のなかでも、本作の消費社会批判のサブテキストを最も詳細に考察したものとしては、A. Loudermilk が 2003 年に *Journal of Consumer Culture* に発表した論文がある。ラウダーミルクは、先述した『ゾンビ』の制作過程を追ったドキュメンタリー映画『ドキュメント・オブ・ザ・デッド』のなかで、ロメロがインタビューに答えて以下のように述べていることに注目している。“The moment we come in and see [the mall], I think it is going to be obvious about the false security of consumer society . . . In this film the people starting to get tempted and attracted by the mall and adopting their military attempts to taking it over . . . these are things that I’ve tried to stay as close as possible to the script.” (qtd. in Loudermilk 91) 『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』では一軒家であった籠城の舞台を巨大なショッピングモールに移すことで、「消費社会の安全性という誤謬」 “the false security of consumer society” への批判という、ロメロが『ゾンビ』に意識的に込めたサブテキストは、観客に十分に受容・理解されることになった。ショッピングモールでの籠城と商品の占有と消費を消費社会のアレゴリーとみれば、『ゾンビ』の主人公たちがモールを自分たちの居場所として確保し、様々な商品を思いのままに享受するものの、結

局はモール内部での生活にも飽きてしまい、最後には他の集団にこの籠城場所を襲撃されることになるというこの物語が、消費社会は決して安住の場所ではないというロメロの意識的な主張を表しているのだ、ということが自明になる。ラウダーミルクにとっては、『ゾンビ』の物語の内部で崩壊する社会とは資本主義社会、物質主義にとりつかれた消費社会である。ラウダーミルクはこう書く。“Capitalism is over, that’s the real apocalypse here. Its consumer citizenry – figuratively zombified by commercial culture – is literally zombified by those who once were us, our simulacral doubles as cannibal consumers. (Loudermilk 85) さらに、ラウダーミルクが“The cannibal element of the postmodern zombie may have originated with Romero’s *Night of the Living Dead*, but popular perception of that cannibalism as ironic, as allegory, as a sort of cautionary tale for consumer America, is owed strictly to *Dawn of the Dead*. ” (Loudermilk 85) と述べるように、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』によって導入されたカニバリズムは、『ゾンビ』において、1970年代の消費者社会アメリカへの警鐘ともなるのである。資本主義社会においては、人間の個性すらも、消費者としての個性に吸収され、消費者はゾンビと同様、没個性化した集団となる。

“Personal identity and consumer identity seem to be two sides of the same coin in a capitalist society, both usurped by *Dawn’s* dead; and American history, and all history, is rendered meaningless.” (Loudermilk 88) ラウダーミルクはこうも指摘している。“Zombie desire is to consume / just consume / eternally / desire gone virally awry. So the postmodern zombie’s desire to consume consume consume (flesh) (thereby infecting all humankind) is not so different from the capitalist consumer’s desire for more more more (goods, wealth, resources, status symbols) (exploiting peoples globally and polluting the planet). ” (Loudermilk 88-89) 自らの栄養とは関係なく、人肉をただひたすら消費することだけを目的に襲い来るゾンビの群れは、資本主義・物質主義・消費主義によってただひたすら購買と消費へと駆り立てられる人間を極めて諷刺的に表現するメタファーとなる。ラウダーミルクの議論は、人間＝ゾンビ＝消費者というアナロジーに捻りを加えており、次に、モール内での、ピーター、ロジャー、スティーヴンによるゾンビ陽動作戦に注目する。“After acquiring some necessities (tools, a radio, etc.), they return to the store’s lower level, banging on the door and yelling ‘Come on! Over here!’ and offering themselves to the zombies as consumables.” (Loudermilk 92) こうして、人間自体が消費可能な品物となってしまうのである。ラウダーミルクによれば、このようなプロットこそが本作のダーク・コメディの一端でもあるという。一方、登場人物たちと同様に、『ゾンビ』という作品自体が商品であるという点にもラウダーミルクは注目する。“And yet Romero’s film operates as a commodity itself within the very commodity culture here critiques.” そして、こう問いかける。“Can a director like Romero achieve a film that subverts consumerism without depending on the very systems that construct consumer desire?” (Loudermilk 94) ラウダーミルクは、Jacques Derrida の脱構築の思考運動に依拠して、『ゾンビ』という映画そ

のものが消費される商品である限り、消費者社会に依存せずには、消費者社会を批判できないのであるから、決して消費社会をメタレベルから批判することはできないのではないかと問いかけて、消費主義そのものを転覆することは不可能だと主張する。

ラウダーミルクが上記の論文で依拠している Steven Shaviro の論考 (1993 年) も、『ゾンビ』についての学術的な考察としては初期のものになる。シャビロはロメロの作家としての役割をこう規定している。“Romero is at once the pornographer, the anthropologist, the allegorist, and the radical critic of contemporary American culture. He gleefully uncovers the hidden structures of our society in the course of charting the progress of its disintegration.” (Shaviro 83) その上で、シャビロは、“the zombies are overtly presented as simulacral doubles (equivalents rather than opposites) of living humans; their destructive consumption of flesh—gleefully to the audience by means of lurid special effects—immediately parallels the consumption of useless commodities by the American middle class.” (Shaviro 93) と書いて、不必要なものを消費する欲望に駆られているという点では、ゾンビと人間は同類であるという指摘を行っている。シャビロにとって、『ゾンビ』の生ける死者たちは、「消費への欲望の積極的な表現」“a positive expression of consumerist desire” なのである (Shaviro 93)。パツフェンロスも、神学的な視点からロメロの作品を分析した 2006 年の著書の中で、“Rather, what Romero did a second time was hit a raw, frayed nerve about life in the United States in the late '70s, just as he had in the late '60s.” (Paffenroth 46) と書き、こう指摘する。“For Romero, it is not he zombie's bite that turns us into monsters, but materialism and consumerism that turn us into zombies, addicted to things that satisfy only the basest, most animal or mechanical urges of our being.” (Paffenroth 55) 我々をゾンビ化するのは物質主義と消費主義なのだというわけである。一方、ビショップにとっては、『ゾンビ』はもはや暗示的なアレゴリーにとどまらない。“Furthermore, Romero appears less interested in offering only an implied social allegory; this time, the film overtly attacks Americans where they live, as it were, providing an unmistakable criticism of the Western World's capitalist economic systems of the late 1970s.” (Bishop, *American Zombie Gothic*, 138) ビショップによると、『ゾンビ』は、1970 年代の西洋世界の資本主義経済システムに対する、まごうかたなき批判として機能するもので、ゾンビの満たされない欲望は、「消費主義を表すのに最適なアレゴリー形象」“the perfect allegorical figures for consumerism” なのである。そして、“This singular purpose means the zombies of *Dawn of the Dead* represent consumers on the most fundamental and primitive level—all they do is take, and what they take is food.” (138-39) と書くビショップにとって、『ゾンビ』の生ける死者は、徹頭徹尾、消費者の表象に他ならない。ビショップは、別の場所でも同様に、『ゾンビ』のメタフォリックな意味を、「経済学的な不安定と無制限な消費主義」“economic instability and unchecked consumerism” なのだと同定し、“...everyone is potentially already a kind of zombie in real life, mindless

drones infected with irresponsible capitalistic desires.” (Bishop, *How Zombies*, 10) という事実を『ゾンビ』は明らかにするのだという。他にも、この映画におけるゾンビを “mindless ‘consumers’” だと同定するケイの議論 (Kay 91) や、ロメロの本作における意図について、“Romero doesn’t have a vision of how to save capitalist society; he’s only interested in destroying the whole rotten structure itself. The mordant humour barely conceals the films disgust at the shallow, zombified wasteland that is 1970s America.” と説明するラッセルの議論 (Russel 88) も、本節の冒頭で引用したウエットモアの “It is truism that the general consensus is that *Dawn* is a critique of consumer culture.” という指摘の正しさを裏付けている。1960年代から1970年代のアメリカ合衆国で制作された影響力の大きいホラー映画作品を学術的な観点から俯瞰したドキュメンタリー映画、Adam Simon 監督の『アメリカン・ナイトメア』 (*The American Nightmare*, 2000年) では、イ



図1 (00:43:52)



図2 (00:43:55)

ンタビューを受けたロメロが、1970年代のアメリカ合衆国について、経済も回復し、大きな国家的危機も終焉したかのようにみえた時代であり、誰もがビージーズの曲に合わせてダンスするような、インタビュー当時 (2000年頃) とは全く違う時代であった、と話し、彼にとって1970年代アメリカの家庭生活とは世論にほめそやされていたほどのものではなく、モノを所有することには何の意味も見出されず、結局は偽りの幸せだという感覚が人々につきまとっていた、とも語っている。このドキュメンタリー映画は、商品を奪い合う1970年代当時のアメリカの消費者のショット (図1) と、『ゾンビ』のクライマックスの負傷したバイカー集団がゾンビに捕食されるショット (図2) を、交互に映し出して見せるが、この一連のクロスカット (00:43:42 - 00:44:54) は、ゾンビとは消費者であり、そして我々でもあるという、『ゾンビ』研究史の支配的なサブテキストが主張することの正しさを視覚的に実証してみせており、極めて説得力のある編集によって構成されている。

『ゾンビ』研究史における支配的なサブテキストとして二番目に挙げるべきは、これもやはり極めて明示的に映画テキストに現出している、人種の問題、あるいは人種差別のサブテキストである。パップェンロスも、本作で描かれる人種差別について、以下のように述べている。“The sin of racism is handled in various ways in the film, some violent and blatant,

some subtle and hopeful. At the very beginning, it is presented in an over-the-top way with the insane, homicidal cop who just starts shooting blacks and Latinos randomly and gleefully in the housing project, flinging racial epithets, including ‘nigger.’” (Paffenroth 62) ウォーラーが先駆的に注目していた、冒頭の SWAT 部隊による公営住宅への突入のシーケンスにおける、差別主義者の隊員ウーリーによる虐殺は、“Wooley then engages in a psychotic killing spree above and beyond the call of duty, venting his murderous racism on any non-white zombie or human until an appalled black trooper (later identified as Peter) kills him to end his indiscriminate slaughter.” とウィリアムズが主張するように、自己防衛ではなく、“Puerto Ricans, Hispanics and Afro-Americans” に対する人種差別的な感情を動機としている(Williams, *Knight*, 95)。ウエットモアもこう書いている。“Wooley kicks open doors and shoots indiscriminately, killing innocent people. He blows an old man’s head off for no reason, flush in bloodlust against hated minorities.” (Wetmore 126) さらにウエットモアは “Wooley: he motivates his violence by convincing himself that the residents of the building have been given something that they do not deserve, something that he deserves and does not have.” と書き、この登場人物の自己欺瞞性にも注目している (Wetmore 133)。結局、ウーリーは黒人であるピーターに射殺されるわけであるから、本作では、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』のエンディングにおけるような不条理ではなく、人種差別的な言動や行為は罰せられるという、極めて勸善懲悪のかつ予定調和的なプロットが用意されていることになる。人種差別に対する異議という、ロメロという作家の意識的な主張が映画テキストの表面に現れているのかもしれない。少なくとも、パフフェンロスが主張するように、本作で人種差別が裁かれるべき罪として描かれていることは確かである (Paffenroth 62)。例えば、ウィリアムズは、ロジャーとウーリーを比較して、以下のように述べている。“Roger becomes little better than Wooley; while Wooley indulged in the earlier slaughter to vent out his rage against minority groups living in apartment blocks beyond his economic means, Roger regards the zombies as illegal squatters threatening his access to his consumerist sanctuary.” (Williams 98) 本作に登場するゾンビは、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』のグールたちとは違い、白人と黒人によって構成されるグループであるが、顔色は一様に青みがかった白色であり、一つの集団と目される。つまり、新たな人種として一カテゴリーを構成している。この第三の〈人種〉を嬉々として殺戮するロジャーは、雄叫びをあげながらマイノリティ集団を襲撃する差別主義者ウーリーと変わらないことになり、やはり、彼も〈人種差別の罪〉によって罰せられ、自らがゾンビ化するという最悪の結末を迎えるのである。さらに、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』のそれとは異なる『ゾンビ』のエンディングについての考察は、人種に関する本作の別のサブテキストの理解に役立つ。ウィリアムズが、“In the original screenplay and novelisation of *Dawn of the Dead*, Peter committed suicide while Fran stepped out of the helicopter to decapitate herself with its blades.” (Williams, *Knight*, 102) と書くとおりに、

当初ロメロがオリジナル脚本の中で用意していた『ゾンビ』の結末は、映画のそれとはまったく違い、暗澹たるものであった。ところが、ファローズとオーウェンが “Gags were added and the downbeat ending where Fran and Peter commit suicide was replaced with their more optimistic escape.” (Fallows and Owen 53) と述べているように、脚本の結末は変更されて、本作は（例えば燃料が残り少ないことを考慮すれば「比較的に」ではあるが）「楽観的な脱出」で幕を閉じる。そして、黒人男性ピーターと妊娠した白人女性フランの脱出という結論が暗示する可能性について、ウォーラーはこう記している。“The couple that survives in *Dawn of the Dead* – a black man and a pregnant white woman – is not the traditional heterosexual couple (Fran and Stephen come closest to filling the role of the new Adam and Eve) or the pair of male buddies (like the team of Peter and Roger), but potentially a new type of partnership.” (Waller 321) 人種という観点からすれば、『ゾンビ』はその結末において比較的進歩的な性質を披歴していたということになる。なぜなら、黒人男性と妊娠した白人女性のカップルが、アダムとイブとして、ゾンビによって終わった世界を再建する役割を担うのであるから。

暴力の問題も、本作の研究・批評史において頻繁に注目されてきたサブテキストの一つである。ウーリーの人種差別的な殺戮行動に代表されるように、『ゾンビ』という映画を特徴づけるのが、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』におけるよりもさらに直接的にカラーで描写される暴力行為である。この暴力行為のリアリズムの確立に大きな貢献をしたのが、特殊メイクと特殊効果を担当したトム・サヴィーニである。彼は従軍カメラマンとしてベトナム戦争を経験しており、彼自身が語るところによれば、戦地で目撃する死体は特殊メイクだと思い込むことで心的な正常性を保ったと話している (Skal 307-08)。サヴィーニの天才的な特殊メイクのおかげで、『ゾンビ』は、冒頭のウーリーによる殺戮の場面や地下室でのゾンビ大量射殺の場面、バイカー集団によるゾンビの無差別殺戮の場面、そして、何よりもクライマックスにおけるバイカー集団を引き裂いて捕食するゾンビの描写場面における妥協のない直接的な暴力表現の実現に成功した。『ゾンビ』は極端に過激な暴力に蹂躪された作品であるといっても過言ではない。ファローズとオーウェンもこう述べる。“Audiences in 1979 were waiting for the camera to cut away, but Romero never does. He captures everything. And this was all in the ten minutes.” (Fallows and Owen 56) ウィリアムズもこう指摘する。“*Dawn of the Dead* is definitely a violent film. It develops the premises of *Night of the Living Dead* by using gory, spectacular formal features which often distract audiences from recognising the important messages embedded within the film’s text.” (Williams, *Knight*, 103) ただし、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』と同様に、本作においても、積極的に暴力に着手するのは人間のほうである、ということは注目に値する。本作では、様々な理由をもって、人間に内在する暴力性・暴力への衝動が解放される。ウーリーは人種差別的な意識（そして自分自身が抱えている経済的な不満と公営住宅の住人への妬み）によって、ロジャー、ピーター、スティーヴン、フランは、モールと商品を占

有したいという欲望によって、ロジャーは女性のゾンビに襲われた恐怖によって、そして、バイカー集団たちは略奪という目的と純粋な破壊衝動によって、それぞれに自らの暴力性を画面上に爆発させる。彼らは、一様に、ゾンビを〈虐殺〉するのである。過剰な暴力描写によって構成される『ゾンビ』について、複数の研究者が着目するのが、物語の結末、ヘリコプターに向かって走る場面において、ピーターが、ゾンビに銃を掴まれた際にこれを放棄する、というモメントである。このゾンビは、ショッピングモール内での戦闘場面でロジャーから軍用ライフルを奪い、これをずっと持ち続けていたが、ピーターから新しいライフルを奪うと、ロジャーから奪った銃を捨てる。上述のように、ウォーラーは、ピーターによる銃の放棄は、彼の人間化を意味するとしている。この際にウォーラーは、ピーターによる銃の放棄という行動を、冒頭の公営住宅の建物で遭遇した片足の司祭の予言的な言葉“*When the dead walk, senores... we must stop the killing, or we lose the war.*”に関連付けていた。パッフェンロスも、ピーターのこの行動に注目して、こう書いている。“*It is probably the most significant and hopeful sign in the movie that Peter leaves the mall without his gun, a zombie having grabbed it as Peter makes for the helicopter, and he lets go of it permanently, rather than casting it down and then picking it back up as Ben had done in *Night of the Living Dead.*” (Paffenroth 65-66) 確かに、ライフルを放棄しないベンも射殺され、ライフルを捨てるピーターは辛くも脱出に成功する。パッフェンロスにとって、銃の放棄とは暴力（と罪を重ねること）の拒否なのであり、このことがピーターを生き残らせる結果につながる、というのである。ウィリアムズも同じ点に注目して、“*The killing has to stop. Humanity has to find another path to survive. This involves rejecting obsolete patterns of behaviour which have caused the zombie phenomenon and link supposedly separate worlds of living and dead.*” (Williams, *Knight*, 103) ゾンビ発生の原因は人類に内在する行動原理だとみるウィリアムズは、殺戮をやめることがゾンビ・アポカリプスを生き延びるための必要条件だと推測しているのだ。ウィリアムズは、パッフェンロスと同じように、こうも指摘している。“*Unlike Ben in *Night of the Living Dead* who aims his rifle and dies, Peter lives after relinquishing his weapon.*” (Williams, *Knight*, 104) 銃を捨てることによって生き延びる。暴力以外の道を見出すことが未来につながる。ウエットモアも、司祭の言葉の予言性に着目して、こう書いている。“*The priest’s critique is both prophetic and at the heart of the issue for Romero: When the dead come back to life to attack the living, ‘we must stop the killing or lose the war.’*” (Wetmore 131) ウエットモアが指摘するように、司祭の言葉とその予言の実現によって示される暴力への批判は、本作に込めたロメロの意図のなかでも中心的なものなのだと考えられる。ここまでみてきたように、『ゾンビ』研究史における暴力批判のサブテキストは、暴力という行為についての抽象的な思索なのということもできるので、『ゾンビ』は社会的なコメンタリーというよりは、哲学的・抽象的な概念や思考を物語として表現するアレゴリーだとすることも可能だ。パッフェンロスもこう書いている。“*Although most critics would admit that *Night of the Living Dead***

remains the scarier movie, some critics have noted that *Dawn of the Dead* is more complex and thoughtful.” (Paffenroth 45) 『ゾンビ』研究史では、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の場合とは異なり、ロメロが意図的に込めたと想定される消費社会への批判という同時代的なサブテキストだけではなく、こちらも意図的ではあるが、より内省的かつ哲学的なサブテキストにも多くの注目が向けられてきたのである。

最後に、〈ゾンビ・ナラティブ〉の文法を確立したという意味で、後のホラー映画史に最も大きな影響を残した『ゾンビ』のサブテキスト、すなわち、人間とゾンビの類同性あるいは人間批判のサブテキストについての研究史を確認する。本作では、映画テキストの表面において、ゾンビとは人間そのものであると明言されている（ピーターがゾンビを指して、“They’re us. That’s all. There’s no more room in hell.” と話す）。よって、このサブテキストはロメロにとって意識的なものであると判断することができる。ウォーラーをはじめとして、複数の研究者も、本作における人間とゾンビの類同性と、この考え方を土台とする人間批判に言及していた。パッフェンロスは、すでにみたウォーラーと同様に、本作におけるゾンビの視点ショット (POV) の使用に着目をしている。“Many of the camera shots of zombies being killed are taken from the zombie’s perspective, with us, the viewers, staring down the barrel of a gun before it fires.” (Paffenroth 68) 本作の多くの場面において、観客＝我々はゾンビの視点から物語を体験し、殺されるゾンビの立場に身を置く。ビショップは、“With *Dawn of the Dead*, Romero begins to blur the boundaries between the living and the dead more explicitly, presenting his overarching thesis that humans and zombies are essentially identical.” (Bishop, *American Zombie Gothic*, 171) と述べて、『トリロジー』を一つの流れとみた場合、ゾンビと人間の境界が曖昧化し始めたのは『ゾンビ』からであると指摘している。彼によれば、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』では、人間とゾンビの区別は比較的明瞭であった。“Almost unilaterally, therefore, Romero represents *Night of the Living Dead* as a story about humans, and the menacing zombies remain an unsympathetic and alien threat.” (Bishop, *American Zombie Gothic*, 171) 『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』におけるグールは、感情移入できない外的な脅威として描写されていたのだ。これに対して、『ゾンビ』では、人間とゾンビの境界が曖昧である。冒頭の地下室でのピーターとロジャーによるゾンビ殺戮の場面に、ビショップは特に注目する。“During the violent chaos of the apartment house sequence, a number of camera shots seem to be replicating the zombies’ subjective visual perspectives; however, these shots usually depict guns being shot by police officers just below the camera frame as they exterminate the owners of the represented gaze.” (Bishop, *American Zombie Gothic*, 173) ここでは POV が多用される。ビショップによれば、この POV によって、観客は自分を怪物＝ゾンビの立場に置くことができるのだという。“Romero uses such subjective POV shots in *Dawn of the Dead* to equate the audience with the zombies, yet such POV shots always result in the destruction of the zombie, implying that the only way to share the

point of view of a monster is to be killed immediately by the living since it remains paramount that the zombies must be destroyed. In other words, the subjective zombie shots in *Dawn of the Dead* merely represent the end of the monster's story, not the beginning.” (Bishop, *American Zombie Gothic*, 173) この「始まり」“the beginning”とは、ビショップにとっては、ゾンビの人間化の始まりであり、それは同時に、観客のゾンビとの同一化の始まりでもあるのだ。“With *Dawn of the Dead*, however, Romero begins to position the zombies in the empathetic place of the victims, showing them at times to be tragic, helpless, and preyed upon.” (Bishop 174) ゾンビとは怪物であるが、犠牲者でもある。このような意味で、ビショップにとって、『ゾンビ』はロメロ監督の「道徳劇」“his morality play” (Bishop, *American Zombie Gothic*, 174) となる。ゾンビと人間の類同性というこのサブテキストもまた、『ゾンビ』がアレゴリーとして表現する、抽象的な思考の枠組みの一つなのであろう。

自らのホラー作家としての能力、そして、ホラー・ジャンルに内在するコメンタリーとしての潜在力を十分に活用したロメロは、『ゾンビ』という〈言語〉を用いて、1970年代のアメリカを語り直し、この時代を総括した。パフエンロスは、白黒作品の『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』のそれとは異なる、カラー作品の『ゾンビ』のコメンタリーとしての機能について以下のように述べている。“The black-and-white zombies of his first movie devoured an America mired in and distraught over race riots, Vietnam, and assassinations of those men who brought hope; the zombies and humans whose insides are splattered across the screen in gaudy Technicolor in *Dawn of the Dead* inhabit an America of enormous shopping malls, a fuel shortage, grinding urban poverty, abortion on demand (Roe v. Wade having been decided in 1973), and a Cold War and racism still simmering and sickening our society.” (Paffenroth 46) ただし、パフエンロス自身が自らの研究において開示していたように、『ゾンビ』は内省的・哲学的な傾向を深めた作品として、抽象的な思考を意味するアレゴリーとして、多くの研究者に受容されてきた。このことの原因は、上に述べたように、ロメロが意図的に本作に社会的コメンタリーの機能を与えようとしたこと、つまり、彼が意図的に本作を〈深い〉映画にしようとしたことにあるのだと考えられる。これに対して、次節では、再度〈西部劇のパラダイム〉を導入し、ロメロの制作に無意識的なレベルで影響を与えた歴史学的な要因についての考察を行い、『ゾンビ』の歴史学的サブテキストの解明に着手する。本節の検討事項をまとめると、これまでの『ゾンビ』研究史においては、消費主義社会への批判、物質主義への批判といった1970年代アメリカの状況に対する社会コメンタリーへの注目が主であり、他のサブテキストとしては、本作に含まれる思想的・哲学的なサブテキストに多くの注目が置かれてきた。ここからの本論文が目的とするところは、前章における『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の分析により抽出した歴史学的なサブテキストを再度活用して、この研究史の〈外部〉に新たな歴史学的サブテキストを発見し、『ゾンビ』研究史の発展に寄与することである。

3. 『ゾンビ』: 〈西部劇のパラダイム〉、インディアン戦争 (Indian Wars) の視覚的な領野への回帰

前章では、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の分析に〈西部劇のパラダイム〉という考え方の枠組みを導入することによって、ヨーロッパ人の到達以後のアメリカ大陸における植民(侵略)歴史、入植者と先住民の攻防の歴史という歴史学的なサブテキストが析出された。第2章の末尾となるこの第3節では、『ゾンビ』を〈西部劇のパラダイム〉を導入して分析し、前節で概観した、これまでの『ゾンビ』研究史では周縁に置かれるか、体系的には扱われることがなかった歴史学的サブテキストの析出に着手する。

本節での分析に着手するにあたっては、『ゾンビ』における生ける死者と『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』のグールとが、人種という設定において大きく異なるという点への着目から始めなくてはならない。前章でもみたように、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』に登場するグールの群れは全員が白人であった。これに対して、『ゾンビ』に登場する生ける死者の群れは、人種という意味では主に白人と黒人の混成集団である。さらに、職種や階級の区別をすれば、極めて多様な差異を含んだ集団であることが分かる。前節で検討したウォーラーの研究では、ゾンビの多様性について以下のような説明が行われていた。“Like the Hare Krishna, the rest – of all shapes and sizes, ages, sexes, races, and occupations – are physically intact and normal save for dull greyish pallor to their skin and a slow, puppetlike clumsiness in their movement. When the living dead are seen from a distance (as in many of Romero’s long shots), these shared characteristics tend to cancel out individual distinctions and to make the creatures – inner-city blacks as well as suburban whites – all part of one homogenous mass.” (Waller 305) ウォーラーが述べるように、本作では、ゾンビの皮膚の色が似通っていること、そして、動き方の統一性によって、この人種やジェンダー、階級といった差異が無効化され、同種のもの群れ、同質的な集団が形成されている。ゾンビそのものが一つの人種(あるいはジェンダー、階級など)であるようにも見える。ロメロは好んで、「ゾンビはブルーカラーだ」“zombies are the blue-collar monster...” (qtd. in Keough 173) と述べたが、こうした発言によって彼が意味したことの一つは、ゾンビは一つの集団であり、差異を含んだ矛盾的自己同一の錯綜体だということである。『ゾンビ』の物語構造では、一様に灰色で青白くも見える皮膚のゾンビたちは、白人や黒人という人種に比肩する一つの〈人種〉を構成しているのである。ウエットモアも、“What is most unique about *Dawn*, over and above *Night* and *Day*, is that the dead are presented as animals. Some are vicious, some are shy, some are dangerous, and some are not.” (Wetmore 132) ウエットモアは『ゾンビ』の生ける死者を「動物」“animals”のような存在と定義しているが、ゾンビという集団内部の差異がゾンビという〈種〉のアイデンティティを解体しないという設定(ゾンビの個性はばらばらでよいこと)そのものが、ゾンビ

の統一性を逆説的に補強している、ということが出来る。

ゾンビを人種であると理解するならば、『ゾンビ』のディエゲシス世界が決定づけているゾンビという〈種〉の特徴にも留意が必要となる。そこで本論文は、物語の冒頭部分の公営

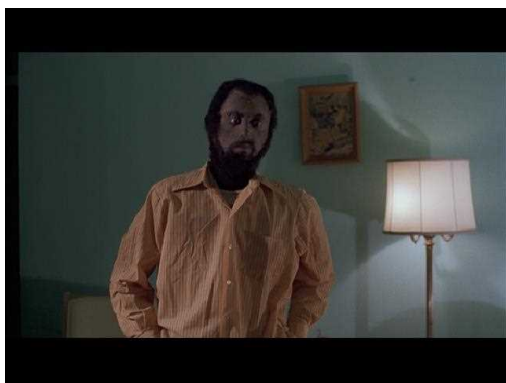


図3 (00:08:56)

住宅における銃撃戦と、建物への SWAT 突入の場面における人種の問題に注目する。この建物の主な住人は、ヒスパニック系アメリカ人とアフリカ系アメリカ人である。SWAT 部隊は Martinez (Joe Shelby) が率いる籠城犯 (ヒスパニック系と推測される) を殲滅後、ガスマスクを装着して、ガス弾が投入された建物の内部に突入する。この建物内部で、ガスマスクを外したウーリーが、銃を乱射し、部屋のドアを蹴り開けて、住人の一人の頭部をショットガンで吹き飛ばし、別の部屋へ

殺戮に回ろうとするが、ロジャーに制止される。これを振りほどいて別の部屋のドアを蹴り開けた時に、ウーリーは背後からピーターに射殺されることになる。ウーリーに頭部を破壊される人物 (図3) は、よくみると、ゾンビと同じような顔色をしている (青っぽい灰色)。もちろん、これは頭部破壊場面のためのダミーなのだが、この人物の外見上の違和感 (=人ではなく、ゾンビのように見えること) は、この建物の内部で次に起こること、すなわち、ゾンビの大量殺戮の予兆となる。この人物の外見によるゾンビと人間の混同は、この建物の他の住人と同様、ゾンビという集団が、人種的マイノリティの人々と同じ側の存在であることを意味しているのである (ただし、ゾンビは、皮肉なことに、この映画、そして、続く『死霊のえじき』のアポカリプス的な世界観では、人間を数で完全に圧倒する人種のマジョリティとなる)。ここで予示されているのは、ゾンビという〈人種〉は、白人と黒人によって構成される白人社会に殺戮される少数派の〈人種〉だということである。

さて、『ゾンビ』における籠城の舞台は、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の農家から、巨大なショッピングモールに移動する。ウェットモアもこう指摘する。“Building upon the spatial premises of Romero’s first zombie movie, *Dawn of the Dead* transfers the action from a rural farmhouse to a spacious shopping mall, which, as established above, opens the film to its most cultural and materialist interpretation.” (Wetmore 144) 消費者文化と密接に絡み合う物質主義文化のサブテキストについては、前節の研究史概観で確認したとおりである。一方、本論文が着目するのは、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の農家の場合と同じように、『ゾンビ』のショッピングモールは、籠城する4人の主要登場人物たち (ピーター、ロジャー、スティーヴン、フラン) 全員が所有権を有していない建物・土地だということである。彼らは、ゾンビの発生とパンデミックに乗じて、自分たちの所有ではない土地を占有したのだ。そもそも、彼らは、ショッピングモールは誰のものでもない〈手つかずの場所〉だと思っている。しかし、ビショップが、“Furthermore, because only

the dead inhabit the building, the shopping mall has become something of a tomb, a space representing the past rather than the present.” (Bishop, *American Zombie Gothic*, 145) と書くように、ショッピングモールには、実は〈先住民〉がいた。ゾンビの集団である。“However, the zombies are already present in the mall when the protagonists land their helicopter on the roof, long before the living humans take up residence here.” (Bishop, *American Zombie Gothic*, 139) ピーターたちは、ゾンビを人間だとは当然思わない。だから、冒頭の公営住宅の建物地下での極めて感傷的なゾンビ殺戮におけるのとは打って変わって、ショッピングモールを占拠するためであれば、ピーターたちは、邪魔者＝ゾンビを何のためらいもなく虐殺する。前章の『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の分析で浮上したアメリカ先住民史のサブテキストを念頭に置くと、このプロットには、例えば、阿部珠理が引用する、ニューイングランドのピューリタンのアメリカ先住民への政治的・心的態度を連想させるところがある。ピューリタンによれば、「インディアンは奴隷というより、〈悪魔の子〉であるから一掃されるべきであり、残った土地は優越者の所有に帰する」(阿部 26)。先住民に対するこの差別的な態度は、人間がゾンビを根絶 *exterminate* しようとする行動を動機づける思想と軸を一つにしているように思われる。つまり、人間に似ているが人間でないこの邪魔者を殺して、土地を奪うのは当然、ということである。

さらに、ウォーラーが先に示したように、本作には多様な種類のゾンビが登場しているにも関わらず、〈ゾンビ〉という集団自体は、内部に差異を含みながらも、単なる一つの〈種〉として同定される。この設定も、北アメリカを例に挙げれば、諸部族が「異なる生業、生活形態、信仰対象を持ち、それらに見合う異なる民族創世神話を持っていた」(阿部 139) にも関わらず、1607年のヴァージニア植民地設立の時代から、アメリカン・インディアン戦争を通して、さらに現代に至るまで、先住民諸部族間の差異が滅却されて、〈インディアン〉という一つの〈人種〉に還元されてきたというアメリカの歴史を想起させる。西部劇の人物設定に典型的にみられるように、アメリカ映画史においても同じステレオタイプ化が幅を利かせてきた。「部族の違いはことごとく捨象され、スー族やシャイアン族に代表される狩猟移動型の生活をする平原インディアンが、いわゆる映画の〈インディアン〉のモデルになっている」(阿部 159)。

モールの先住民たるゾンビは人間とはみなされず土地を奪われたアメリカ先住民の歴史を想起せざるをえない。ピーターとロジャーたちは、ショッピングモールのドアをトラックで塞いで要塞化し、その後、建物内のゾンビを殺戮・排除して安全を確保する。ウィリアムズは、このゾンビ殺戮を、揶揄的に「民族浄化」と呼んでいる。“The group then co-operate in ethnically cleansing their haven from zombies like a successful religious group purging their sanctuary from heretics. They all engage in a killing spree, block the mall doors with huge tractor-trailer trucks and turn the upstairs storeroom they initially use as their base headquarters into an affluent-looking, penthouse-style apartment worthy of Donald Trump.” (Williams, *Knight*, 98) ビショップもまた、このシークエンスを「民族

浄化」と呼ぶ。“In addition, during the violent ‘ethnic cleansing’ of the mall, Romero repeatedly masks the camera lens to resemble the crosshairs of a gun sight, associating the audience with the human hunters instead of their zombie prey.” (Bishop, *American Zombie Gothic*, 172) ビショップによれば、このシーケンスにおいては、観客が狙撃者の視点に立ち、殺戮の主体の立場に身を置くことで、自己＝人間の暴力性を認識させられるのだという（しかし、既述のように、本作ではゾンビ＝犠牲者の視点からのショットが多用されており、この意味で、『ゾンビ』は侵略される側のアメリカ先住民の視点から新大陸到達から大陸への入植の歴史を物語っていることになり、サブテキストとしては前章で紹介した③のサブテキストも浮かび上がってくる）。このシーケンスにおけるゾンビ殺戮・排除の過程は、敷衍してアメリカ先住民の殺戮と追放を指示する語として「民族浄化」を採用することを正当化する。ビショップはこうも書いている。“For the humans, the zombies are nothing more than a nuisance to be exterminated. The remorse Peter showed at the beginning of the film is gone, and Roger shoots zombie after zombie with almost orgiastic pleasure.” (Bishop, *American Zombie Gothic*, 146) キルパトリックが書く、以下のヨーロッパ人のアメリカ大陸に対する態度は、ロジャー、ピーター、スティーヴンによるゾンビの殺戮をあまりにも精確に予示している。“The rich fertility of the continent was perceived by many as unused and therefore open for taking. The Indians who happened to be on that land, even land ‘given’ in treaty agreements, could most easily be dismissed, or, if necessary, physically exterminated if they were thought of as bloodthirsty beasts set on inhibiting the God-given right of hardworking Euro-American to till the soil.” (Kilpatrick 7) 誰もいない手つかずの場所として篡奪されるショッピングモールと単なる邪魔者として排除されるゾンビのイメージは、人間不在の場所と決めつけられて篡奪されたアメリカ大陸という大地、そして、人間として扱われず、これも単なる邪魔者として排除されたアメリカ先住民の歴史を、『ゾンビ』のテキスト上に浮上させる。ウィリアムズも、主人公たちによるモール征服のシーケンスにアメリカ大陸の歴史を透視している。“As *Dawn of the Dead* revealed, an affluent consumerist mall paradise provided no real solution for those human survivors who took it in the same way that their ancestors took over lands belonging to Native Americans generations ago.” (Williams, *Knight*, 216) ゾンビとは、何世代も前に土地を奪われたアメリカ先住民の窮境を喚起させる形象でもある。こうして、『ゾンビ』におけるアメリカ先住民のサブテキストが垣間みえてくる。

とすると、『ゾンビ』におけるアメリカ先住民のサブテキストは、前章で見た①あるいは②ということになる。つまり、モールから追い出され、モールを取り囲むゾンビは、ヨーロッパ白人のアメリカ大陸到達時からの植民者＝侵略者と先住民の関係、そして、ヨーロッパ白人入植者とアメリカ先住民の戦いの記憶をその内容とするサブテキストを垣間見せる。ただし、『ゾンビ』の〈西部劇のパラダイム〉は、上記に解析したストーリー構造あるいはプロット（＝言語的な領域）だけで起こることではない。この映画の場合、歴史的なサブ

テキストは、特に視覚的な領野において現出するのだ。前節で概観した、『ゾンビ』研究史が受容してきたロメロの意識的なサブテキストの外側に、ロメロがアメリカ合衆国という共同体と共有している集団的な無意識から、新たなサブテキストが現出してくる。これが、言語的な物語構造ではなく、視覚的な領野に立ち現れるサブテキスト、つまり、先住民虐殺と土地の奪取という、歴史的なスティグマのサブテキストなのである。

『ゾンビ』のテキストを、さらに〈西部劇のパラダイム〉に引き寄せて分析してみよう。ウィリアムズがいうように、西部劇というジャンルとアメリカ先住民の受難とは不可分の関係にある。“We must also remember that the Western was once regarded as the ‘American genre par excellence’, and its premises have often reflected the dark history of that country’s imperialist manifest destiny City on the Hill ideological colonialism that involves subjugation of women and minorities, if not outright extermination.” (Williams, *Knight*, 218) この観点から、本論文は、『ゾンビ』の視覚的な領域に現出する西部劇的な要素の析出に着手する。

ところで、本作にも、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』で黒人の主人公ベンを射殺した武装隊のような〈騎兵隊的〉な集団が登場する。〈騎兵隊的〉という用語法は、前章で考察した籠城のモチーフの物語的類型構造から派生したものである。前章で確認したとおり、アメリカで制作された数多くの籠城映画では、攻囲・包囲された集団が危機一髪の状況に陥ると、きまって騎兵隊的な集団（『國民の創生』では KKK の軍隊、西部劇であれば友軍・援軍や騎兵隊、そして、極めてアイロニカルな『ミスト』では軍の特殊部隊）が籠城の舞台となる建築物に到着する。籠城物語の類型＝西部劇の騎兵隊は、主人公たちを危機から救出する集団として登場するのが常であるが、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の場合は、騎兵隊的な集団を好戦的なレッドネック集団として描くことで、このパターンから逸脱し、物語において斬新かつ荒涼とした結論を確立させている。すぐれて西部劇的な要素である〈騎兵隊的なもの〉は、やはり『ゾンビ』にも現れる。SWAT 部隊、田舎の武装隊と州兵、そして、バイカー集団である。

『ゾンビ』では、アメリカ映画の典型的な籠城物語＝メインストリームの西部劇映画の場合のように、騎兵隊的な集団が到着して登場人物を救出するというプロットは用意されていない。しかし、主人公であるピーターとロジャーが SWAT 部隊の隊員であることは本論文にとって極めて意義深い。特に彼らのコスチュームに注目することは肝要である。というのも、彼らの衣装は、明らかに西部劇の典型的な騎兵隊に視覚的に似通っており、ピーターやロジャーたち SWAT 部隊の戦闘服は青色（より正確には濃紺色、ネイビー色）のジャンプスーツという設定になっている（この当時は現実の SWAT 部隊も同様の色の戦闘服を装備していた）からだ。ケイもこの戦闘服の色に着目してこう述べている。“The undead are pale blue with blood like melted red crayon and SWAT operatives Roger and Peter dress in majestic navy uniforms that make them look like superheroes as they slide down ropes and punch out zombies.” (Kay 54) 冒頭の見聞の SWAT 部隊の隊員たちの装備と行動は、



図 4 (00:12:01)



図 5 (00:50:15)

ABC (American Broadcasting Company) の人気テレビドラマ『特別狙撃部隊 SWAT』(S.W.A.T. 1975-6) を想起させる。ピーターとロジャーを含む SWAT の戦闘服は青色である(図4)。この点もまた、この映画を〈西部劇のパラダイム〉の導入を正当化する要因である¹。この濃紺色が SWAT 部隊を連想的に騎兵隊のイメージに結び付けるからである。例えば、ジョン・フォード監督作品『黄色いリボン』(She Wore a Yellow Ribbon、1949) の Nathan Brittle 大尉(ジョン・ウェイン)の制服が典型的に示すように、西部劇に登場する騎兵隊の制服は合衆国軍(北軍)の青色あるいは濃紺色である(図5)。しかし、この青色が喚起するイメージは、『ゾンビ』では観客の期待を裏切る。『ゾンビ』の SWAT 部隊は、ドラマの SWAT 部隊や西部劇の騎兵隊のような英雄集団ではないからである。“Amid the carnage, Romero inserts several images that demonstrate, for example, how easily the troopers can

be routed in hand-to-hand struggles with the living dead. In the face of the horror it confronts, this group of trained, supposedly disciplined men is always on the verge of fragmenting into separate individuals who will forsake their duty to run or to commit suicide or, like one deranged racist trooper, to slaughter indiscriminately the living as well as the undead.” (Waller 299) ウォーラーが上に指摘するように、本作に登場する SWAT 部隊は、ゾンビに圧倒されるだけでなく、ロジャーやピーターのように任務を放棄してフィラデルフィアを脱出する隊員、恐怖感あるいは絶望感から自殺する隊員、そしてウーリーのように人種差別的な狂気の虐殺に走る隊員などによって構成される点からも、実は正義の味方ではなく、本来彼らに守られるべき側である市民からすれば、〈悪い騎兵隊〉にもなりうるということがわかる。実際に、ピーターもロジャーも、ショッピングモールのゾンビを〈民族浄化〉的に殺戮する場面、つまり、殺戮者としての悪役を演じる場面では、SWAT の戦闘服を着用している。特にこの場面において、『ゾンビ』に内在する歴史的な



図 6 (00:28:30)

サブテキストが明瞭化しているようにもみえる。ピーターとロジャーは、青い服の〈騎兵隊〉を代表し、この〈騎兵隊〉が〈アメリカ先住民〉＝ゾンビを虐殺するからである。先住民と騎兵隊のサブテキストは、ヘリコプターでショッピングモールの屋上に到着したピーターとロジャーが周辺を探索している場面において、アメリカ先住民(平原インディアン)が住居として使用するティーピーのようにみえるショットにも無意識的に表されている(図6)。この場面

では、青い服を着た騎兵隊＝ロジャーが、先住民の村落を偵察しているようなイメージが喚起される(後に示すように、ティーピーはショッピングモール内に実際に展示されてもいる)。ゾンビを排除し終えた4人がモールの1階を2階から満足げに眺める場面について、ウォーラーは、“From their superior perspective they look down on the conquered, ‘pacified’ territory, strewn with corpses. The scene looks less like a battlefield than the site of a massacre.” (Waller 311) と述べている。4人のうち、特にロジャーが着手する暴力(“Roger, once he has left the city, consistently finds this sort of gratification in killing the living dead.” Waller 316)が、〈戦い〉をではなく、〈虐殺〉にすぎないのだとすれば、この〈民族浄化〉のシーケンスが開示するサブテキストとは、〈悪い騎兵隊〉による〈先住民〉の〈虐殺〉だということになるはずだ。

〈悪い騎兵隊〉のイメージは、フィラデルフィアからペンシルベニア州を横断するヘリコプターからステイーヴン、ロジャー、フラン、ピーターが目撃する、郊外を跋扈する武装隊と州兵の姿にも映し出されている。“Unlike the city, which was in a panic, and from which individuals, including our protagonists, were trying to flee, the rural areas are organized and dealing quite well with the living dead. As if confirm this, Romero switches the dark, ominous, driving synthesizer soundtrack which has underscored every scene in Philadelphia to an amusing country song – ‘Cause I’m a Man,’ by the Pretty Things – which underscores a montage of the hunters having a social event.” (Wetmore 127) ウェットモアが上に述べるように、田舎では『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』と同じように、レッドネック的な集団が武装隊を結成して、州兵と共にゾンビ狩りを楽しんでいる。本論文では、このシーケンスの武装隊と州兵の死者への不敬、そして、一方的に殺戮される犠牲者というゾンビの位置づけに注目する。これらの描写によって、ゾンビを殺戮する〈悪い騎兵隊〉＝州兵と民間の武装隊の否定的性質がさらに強調されることになるからである。特に『クレイジーズ』において諷刺されたケント大学銃撃事件がアメリカ国民の記憶

に焼き付けた州兵のネガティブなイメージは、この映画にも反映されているのだといえる。冒頭の公営住宅急襲の場面においても州兵が SWAT に同行しており、これら 2 つのシーケンス（公営住宅と田舎）は、この州兵のネガティブなイメージを中心にして、本作における〈騎兵隊の正義〉の脱構築を喚起しているのである。

『ゾンビ』における〈悪い騎兵隊〉の第三の出現形式が、武装バイカー集団である。彼らは、ショッピングモールの屋上に着陸するヘリコプターを発見すると、無線でピーターたちに呼びかけるが、応答がないために、結局は業を煮やしてショッピングモールを襲撃する。彼らは、手りゅう弾などの強力な武器を使用してゾンビの群れを虐殺しながらショッピングモールに侵入し、嬉々として店舗の破壊と商品の略奪を始める。彼らは同時にゾンビからも宝石や装飾品を奪い、パイを投げて愚弄するなど、事態は混沌の様相を呈する。注目すべきことに、この際、武装バイカー集団たちは、略奪・破壊・殺戮に着手する際に、騎兵隊のラッパを鳴らす。“To the accompaniment of a bugle’s cavalry charge, the cyclists roar into the mall, circling the fountains, knocking over the insane displays, and driving through the aisles in Penny’s.” (Waller 317-8) ロメロが、『ゾンビ』の次に監督した『ナイトライダーズ』(*Knightriders*, 1981 年)において、バイクが馬の役割を果たし、アーサー王的あるいはドン・キホーテ的な生活についての現代の寓話構築の大道具に使用されることを考慮すると、武装集団のバイクもまた馬であり、上記のラッパとともに、『ゾンビ』の騎兵隊のイメージの成立に大きな役割を果たしているものと想定することが可能である。ゾンビを倒す集団は頼もしくもあるが、同時に、彼らは人間を殺すことを厭わない略奪集団であり、〈悪い騎兵隊〉の典型でもあるのだ。ところが、ウォーラーはこう指摘する。“Similarly, the high-spirited camaraderie of the raiders echoes the response of Stephen, Roger, and Peter after their first successful foray into the mall. The motorcyclists may not take on the appearance of a commando unit, but the raiders also live out a ‘high adventure’ scenario of their own.” (Waller 316) バイカー集団の蛮行は、スティーヴンたち 4 人が最



図 7 (00:37:05)

初に着手したショッピングモールへの侵略と、実は本質的には異ならないというのである。ウォーラーは、ロジャーの行動にも注目する。“For Roger, the destruction of the zombies becomes more and more a game, a new sort of sport (like it also is for the redneck hunters.” (Waller 316) 確かに、ショッピングモールに入ったロジャーは、ゾンビを殺すときに、にやにやと笑っている（図 7）。本来は善人の騎兵隊であったはずのロジャーは〈悪い騎兵隊〉と

化する（あるいは自己の本質を露わにする）。このプロットは、バイカー集団と主人公 4 人との類同性を再確認させる²。“Like Roger, the raiders seek out the living dead and kill not for social or spiritual reasons, but for fun or revenge. Life has become for the raiders an extended gang war or barroom brawl in which the opponent is all but defenseless. After reopening the doors of the mall and thus allowing the living dead back inside, the raiders machine gun, burn, run over, pound, decapitate, stab, and shoot the zombies with a gleeful, sadistic exuberance.” (Waller 316) と書くウォーラーは、バイカーたちによる残虐行為 (atrocities) を指して、“an animated cartoon comes suddenly to life or even a silent film comedy” (Waller 316-17) と呼ぶ。しかし、バイカー集団が〈悪い騎兵隊〉であることと、公営住宅の地下の場面、ロジャーたちによるショッピングモールの略奪と〈民族浄化〉のシーケンス、そして、このバイカー集団による殺戮シーケンスにおける、犠牲者 (victims) としてのゾンビ表象とを重ね合わせると、『ゾンビ』のクライマックスが想起させるのは、漫画や無声映画のコメディではなく、ラルフ・ネルソン監督による『ソルジャー・ブルー』(Soldier Blue, 1970 年) のクライマックスにおける騎兵隊による先住民の虐殺の場面のはずである。『ソルジャー・ブルー』は、アメリカ史上、インディアンに対して行われた最も大規模な残虐行為 (Osborn 209) として語り継がれる「サンドクリークの虐殺」“Sand Creek Massacre”を描いた歴史修正主義的な西部劇である。Angela Aleiss によれば、この作品は、ベトナム戦争においてアメリカ合衆国軍が引き起こした最悪の虐殺事件、My Lai Massacre への批判としても読まれうる (Aleiss 127、ネルソン自身は否定している) が、本論文はこの映画の同時代的なサブテキストではなく、先住民虐殺の歴史を描こうとした西部劇としての歴史学的な含意に注目する。騎兵隊を悪役の位置に置くという点では、この映画は『ゾンビ』と同じアンチ西部劇だといえることができるからである。コロラド地方の東部で起こった事件、サンドクリークの虐殺では、元はメソジスト派の宣教師であったアメリカ合衆国軍大佐 John Chivington が率いる 700 から 750 名の兵士からなる騎兵隊が、サンドクリークという村落で Cheyenne 族と Arapaho 族の人々を急襲した。チヴィントン大佐のガイドを務めた Robert Bent の証言によると、事件当日は先住民の男たちのほとんどがバッファロー狩りに出ているため、村落にいた先住民およそ 600 人のうち、男性は 60 人ほどしかおらず、そのうち戦える者は 35 人くらい、後は老人であったという (qtd. in Stunnard 131)。一方、ロバート・ベントの弟の George Bent は、シャイアン族の年長 Black Kettle が白旗とアメリカ国旗を高く掲げて、敵意がないことを表明したにも関わらず、騎兵隊の兵士たちが突如発砲を始め、虐殺が始まったと証言している (qtd. in Stunnard 132)。この事件では、ベントの証言によれば、163 人が殺され、そのうちの 100 人が女性と子供たちだったとされる (Osborn 217)³。ネルソン監督の映画『ソルジャー・ブルー』では、この事件に関わった人物 (合衆国軍側) や巻き込まれた人物 (先住民側) の名前や年齢は変更されているが、クライマックスの騎兵隊による虐殺行為の描写には、『ゾンビ』のゴア表現の予兆かと思紛うほどの凄惨なショットが淡々と列挙され、極めてリアリス

ティックな演出が実現されている。シャイアンの戦士たちが殺された後、騎兵隊に一人立ち向かって撃たれた **Spotted Wolf (Jorge Rivero)**=ブラック・ケトルをティーピーに運んだ少年が、頭を撃ち抜かれて片目が吹き飛んで死ぬショットを皮切りに、凄惨なゴア表現の場面が連続して現れる (01:43:11 - 01:49:30)。ティーピーに火を放たれて外に飛び出した子供たちが馬に踏み殺されるショット、幼い子供を背負った女性が、馬に乗った騎兵に首を刎ねられる場面、衣服をはぎ取られ、レイプされかけて騎兵隊から逃げようとした女性が乳房を



図 8 (01:44:15)



図 9 (01:44:16)

切り取られる場面、ティーピーの支柱の先端に刺されて晒し物にされている子供の死体のショット、切断した先住民の首をぶら下げて馬を駆る騎兵のショット、裸にされ、立てた棒に血まみれで吊るされている女性の死体のショット、切断された頭部や手足を掲げて狂喜する騎兵隊兵士たちのロングショットなど、妥協を許さない描写が連続して出現する。この暴力描写を締め括るのが、岩場で射殺されて横たわる大勢の女性と子供たちの遺体の俯瞰ショットである。アレイスによ

れば、『ソルジャー・ブルー』の残虐描写は多くの観客を憤慨させた。例えば、*Los Angeles Times* 誌は、“Is there some sort of chastening, ennobling gain to be realized through watching this sickening carnage?” と問いかけてこの映画を批判した (qtd. in Aleiss 127)。これに対して、*The New York Times* 誌はこの映画の虐殺場面はまだ手ぬるいと不満を表明している (Aleiss 127)。先住民であり、歴史家であり、作家でもあった **Vine Deoria Jr.** も、“Nelson is kind to his audience...”、“Some atrocities committed by U.S. Cavalrymen



図 10 (01:49:19)



図 11 (01:50:02)

against Indian women and children simply could not be shown on the screen.”と指摘して、ネルソンの映画の限界を示した (qtd. in Aleiss 128)。先のロバート・ベントの証言内容 (Stunnard 132) を吟味すると、確かに、ネルソンの映画では描かれていない、あるいは描くことができなかつた、残虐行為が散見される (ほとんど全ての遺体は頭の皮を剥がれ、切り分けられた遺体もあり、頭部を破壊された遺体、陰部を切り取られた遺体もあったという)。通訳を担当していた John S. Smith が証言するとおりである。“I saw the bodies lying there cut all to pieces, worse mutilated than any I never saw before, the women cut all to pieces.” (Hoig 179) チヴィントン大佐の騎兵隊が銃と剣を使って、『ソルジャー・ブルー』では描き切れないほどの殺戮の限りを尽くしたことがベントの証言からは推測される。さらにスタナードはこう書いている。“It is not that so many

Indians died there. Rather it is how they died—and the political and cultural atmosphere in which they died—that is so historically revealing. It is, moreover, representative in its savagery of innumerable other events that differ from it only because they left behind less visible traces.” (Stunnard 129) スタナードが書くとおり、サンドクリークの虐殺を窓とする先住民虐殺の歴史の向こう側には、さらに数多くの悪辣かつ残虐な殺戮のスティグマが、可視化されないかたちで、アメリカ史の無意識として記憶されている。視覚的に、『ソルジャー・ブルー』は、『ゾンビ』のゴア表現を予示している。例えば、上述の騎兵が剣で女性の首を刎ねる場面は (図 8、9)、『ゾンビ』における、バイカー集団の一人が女性のゾンビの首を剣で刎ねる場面に酷似する (図 10、11)。一方、『ゾンビ』は、バイカー集団がモール内に展示されていたティーピー付近でゾンビをハンマーで打ち倒し、ティーピーを破壊する場面も登場しており (図 12)、先住民虐殺の記憶を喚起する。ただし、『ゾンビ』における虐殺のゴア表現は、『ソルジャー・ブルー』のそれをはるかに凌駕している。これは、『ゾンビ』における虐殺が、人間=先住民ではなくて、怪物としてのゾンビであること



図 12 (01:46:32)

によるのかも知れない。極めて視覚的に鮮明なゴア表現を用いてバイカー集団によるゾンビの殺戮を描写する『ゾンビ』は、ホラーという〈言語〉を使って、先住民という生身の人間を相手にしては、『ソルジャー・ブルー』が描きえなかった残虐行為、いうなれば、『ソルジャー・ブルー』の彼方にある〈真の〉サンドクリーク、さらに、サンドクリークの虐殺の歴史の彼方にある、騎兵隊による様々な残虐行為の歴史の〈リアル〉＝歴史学的な現実界を可視化しているのではないだろうか。『ゾンビ』がサンドクリークの虐殺の物語を意識的な主題として、それを語り直している可能性は低いだろう。しかし、この映画が、視覚的・モチーフ的な間テクスト性を經由することによって、『ソルジャー・ブルー』の向こう側にあるインディアン戦争史へと貫通し、さらに広範囲に渡る先住民虐殺の歴史、あるいは、アメリカ大陸植民と先住民への差別の歴史、そして白人と先住民における暴力の解放の歴史そのものを、〈ホラー〉という表現方法で（断片的ではありながらも）アレゴリカルに再現しているということは十分にありうるのである。このアレゴリーという手段を通してこそ、『ゾンビ』は、この歴史学的なサブテクストを映画テクストの視覚的な領野に浮上させることができたといえる。例えば、ロジャーが、ショッピングモールのことを「宝の山」“a gold mine”と呼んでいること、そして、ラウダーミルクが注目する場面（“They are victims of escalators, fascinated with mannequins, and when one zombie falls into a wishing-well fountain – his hands full of worthless pennies—Romero’s satire really aims for the brain of the capitalist identity.” Loudermilk 92）に現れるゾンビがゴ



図 13 (00:34:35)

ールド・ラッシュの時代の歴史を想起させること（図 13）を念頭におけば、『ゾンビ』が『ソルジャー・ブルー』よりも時間的には広範なアメリカ大陸の歴史をもそのサブテクストに収めているのだということが判明する。また、ピーター（黒人）、ロジャー（白人）、ステューヴン（白人）、フラン（白人）、そしてゾンビ（先住民）というサブテクスト内の人物設定と関係性の構造に着目すると、『ゾンビ』の歴史学的なサブテクストは、歴史上最初にアフリカから奴

隷として黒人がアメリカ大陸に連れて来られた時代以降のアメリカ史、すなわち、スペインがカリブ海域でのプランテーションのために黒人奴隷を導入し始めた 1502 年以降か、あるいは、北米植民地に限れば、ジェームズタウンに初めて黒人奴隷が到着した 1619 年以降の建国前のアメリカ合衆国の歴史(上杉 19-20)をサブテキストにしているのだとも推測できる。また、本作の始まりが、フィラデルフィアに設定されていることに目を向けると、この映画はアメリカ合衆国建国以降の歴史をたどっているのだとも考えられる。このように、『ゾンビ』には、アメリカ大陸の歴史の様々な局面が、断片的に、非連続的に、そして、フラッシュバックのように、ゾンビという形象を媒介として現れていることがわかる。このため、本章の結論としては、『ゾンビ』と騎兵隊西部劇、『ゾンビ』と『ソルジャー・ブルー』の比較分析において看取された視覚的な領野における間テキスト性に依拠して、少なくとも、オズボーンが “The war lasted 268 years, the longest in the history of our nation. The United States itself will not be 268 years old until the year 2044.” (Osborn xi) と書いた戦争の歴史、つまり、ヨーロッパ人入植期から 1890 年の「ウーンデッド・ニーの虐殺」 “Wounded Knee Massacre” にいたる白人入植者と先住民、あるいは、アメリカ合衆国軍とアメリカ先住民の戦争と虐殺の記憶が、『ゾンビ』という映画テキストの深層にある歴史学的なサブテキストの一局面なのである、と主張するにとどめておく。



図 14 (00:00:01)



図 15 (00:00:18)

本節でのここまでの議論を整理しておこう。(西部劇のパラダイム)を導入した間テキスト的な分析によれば、『ゾンビ』という映画テキストには、インディアン戦争をはじめとするアメリカ大陸の歴史のサブテキストが、その歴史の諸局面を指示する視覚的なイメージとして現れている。しかし、このサブテキストは、体系的な物語構造として、時間軸に沿った単一の歴史学的エピソードとして現出するのではなく、むしろ、断片的・非連続的なかたちで、視覚の領野に現れるのであった。このため、歴史学的なサブテキストを垣間みせるイメージ群は、歴史的な記憶という意味では、論理的な想起としてではなく、非論理・非連続的なフラッシュバックとしてのみ、認識される。ほとんど荒唐無稽ともいえる、この現出、回帰の仕方こそが、インディアン戦争史のサブテキストが、

これまでの『ゾンビ』研究史、ひいては『トリロジー』研究史において、周縁に置かれ、看過されてきたことの原因なのかもしれない。

『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』では、モノクロ＝白と黒の視覚の中で物語が進行したのに対して、『ゾンビ』では、カラーが採用されたこと、そして、『ゾンビ』OP 場面のショットの特徴を再度確認することも本章の結論にとっては重要である。なぜなら、ゾンビの OP ショットは、異様な赤色のヴィジョンだからである (図 14)。カメラがズームアウトしながら右にそれると、これは、赤い壁で、その壁にもたれかかった白人女性が悪夢にうなされている光景なのだとわかる (図 15)。このショットでは〈赤〉が爆発するかのように映画テキストの表面に現れるのである。まるで、『ゾンビ』の OP では、〈赤〉が解放されて回帰しているようだ。『ゾンビ』では、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』で白と黒の映像によって抑圧された赤＝アメリカ先住民が、前作をはるかに凌駕する鮮明さをもって画面に回帰する、このことを OP ショットが告げ知らせているかのようである。そして、この予告通り、観客たちは、『ゾンビ』という映画テキストを媒体として、赤い人種＝アメリカ・インディアン＝アメリカ先住民の虐殺の歴史そのものに遭遇することになったのである 4。

(第 2 章第 3 節補遺：疫病と感染のモチーフ)

第 2 章の補遺となる考察として、『ゾンビ』において初めて、ゾンビ・パンデミックの原因が何らかのウィルスによるものであることが示唆されている点に着目する。この疫病というモチーフは、本論文の最終的な結論の構築の基礎となる。前作における「奴らがどんな病気を伝染させるか分かったものじゃないぞ。」というベンの発言によって、グール化＝ゾンビ化の現象が何らかの病気、疫病であるかもしれないという可能性はおぼろげに暗示されていた。これに対して、『ゾンビ』では、テレビ報道において、“**This report says they're working on analysis...of this whole phenomenon...from the point of view of a virus disease.**” という発言があり、ウィルスとゾンビの関係性についての言及が、一説に過ぎないとされているとはいえ、極めて明瞭に現れている。こうして、『ゾンビ』は〈疫病〉というサブテキストにさらに接近する。これで、ゾンビに噛まれたロジャーは、本作においては、感染によって死亡し、ゾンビとして蘇ったのだとの立論が可能になる。確かに、ロジャーがトレーラーの運転席でゾンビに襲われ、ピーターがこれを援護射撃する場面には、ロジャーがゾンビの血を浴び、この血を口に含んでしまったようにもみえるショットが含まれているため、ロジャーが噛まれた傷からウィルスに感染してゾンビ化したのか、あるいはゾンビの血が口から入ったために感染してゾンビ化したのかを確定するための決定的な要素はないのであるが、少なくとも、ゾンビに噛まれた者がゾンビ化する、という設定は、本作『ゾンビ』において前景化され、本格的に確立されたとみて間違いない。ただし、噛まれた人間は、ウィルスの毒性によって死亡し、死亡した人間はすべてゾンビ化する、ということも『トリロジー』のディエゲシスにおいては十分にありうる。この点については、次章以降でロメロの本意を確認するが、少なくとも、『ゾンビ』という作品以降、〈ゾンビ映画〉のサブジャ

ンルにおいて、ゾンビ＝疫病という等式が優勢になったことは、後続の垂流作品、例えば、イタリアの Lucio Fulci 監督による『サンゲリア』(Zombi 2, 1979 年) や、ゾンビ・ルネッサンス期以降優勢になっている〈ウィルス感染説〉に基づいた映画群、Capcom のゲームを映画化した Paul S. W. Anderson 監督作品『バイオハザード』(Resident Evil, 2002 年) 以降の同作品シリーズ、『ワールド・ウォーZ』などをみれば明らかであろう。このことは、本作において特に、人間とゾンビの境界が曖昧化し始めるという事実によっても説明がつく。ロジャーやスティーヴンのゾンビ化を典型とするように、『ゾンビ』以降、自己(人間)と他者(ゾンビ)の境界は、極めて脆弱なものとなる。誰もがゾンビになりうるということが、原因がウィルスであれ、ゾンビのかみ傷の致死性であれ、〈疫病〉の拡大、蔓延と同じことを指していることにはかわりがない。ゾンビ化という事態、つまり、人が嚙まれることで、いとも簡単にゾンビと化すことは、ゾンビ＝死者が次から次へと増殖するという意味では、社会に対しては疫病と同等の脅威と見なされるからである。ゾンビの歴史的なスティグマに対するレファレンシャルティ、つまり、ゾンビが喚起するアメリカ先住民虐殺の記憶を再度想起するならば、『ソルジャー・ブルー』の Iverson 大佐(John Anderson)=チヴィントン大佐がシャイアン族に対して発した「疫病め!」“A pestilence!” という言葉における疫病と先住民との関連付けも、本論文にとっては、極めて意義深い。結論の章が明らかにするように、この〈疫病〉というモチーフと〈悪い騎兵隊〉・〈先住民〉の結合が、ロメロが『トリロジー』の発明・制作の拠点とした、ピッツバーグの歴史の深層にある歴史的なスティグマの復元作業へと本論文を導くからである。

Ⅲ. 『死霊のえじき』分析

1. 『死霊のえじき』: 成立と受容

『ゾンビ』の商業面・批評面での成功によって、ロメロにとっては「アヌビス」の物語の最終局面、すなわち『トリロジー』第三作制作実現への端緒となる契約が、ローレル・グループとユナイテッド・フィルム社との間で交わされることになった。この契約は、ローレルがユナイテッドの予算で三作の映画を続けて制作するという「三作品契約」“a three-picture deal”であり、この時点では、『死霊のえじき』、『ナイトライダーズ』、そして実現しなかった *Invasion of the Spaghetti Monsters* の三作品の制作が計画されていた (Gagne 100)。本論文が特に注目するのは、Lee Karr が指摘するように、この所謂「三作品契約」には、1985年までに『死霊のえじき』の制作を完了しなくてはならない、という条件が含まれていたということである (Karr)。ルビンシュタインもこう述べる。“The deal was struck maybe about a year after the release of the picture, of *Dawn of the Dead*. So there were two pictures unnamed, but it was a three-picture deal and *Day of the Dead* was specified.” (qtd. in Karr 14) この契約の眼目が『トリロジー』第三作の制作だったということはルビンシュタインの発言からもわかる。ただし、ギャグニーが “At long past, they had a tangible future in feature filmmaking.” (Gagne 101) と書くように、この契約によって、ロメロとルビンシュタイン＝ローレル・グループ (1980年には株式会社となる) が、少なくとも数年の間、継続的に長編映画を制作するために必要な経済基盤を獲得したことは事実である。

「三作品契約」の条件のもとで制作された最初の映画が、『ナイトライダーズ』である。ロメロは、『ゾンビ』の成功と、「三作品契約」によって、映画作家として、経済的・芸術的な意味での自由を獲得した。そして、極めて興味深いことに、ロメロは、この段階に至って、またホラーから距離を置こうとしている。ギャグニーは『ナイトライダーズ』制作に至るロメロの思考運動を以下のように推測している。“It was a chance once again to defy being typecast as a horror director, and Romero took advantage of it to make *Knightriders*, a gentle, idealistic, modern-day treatment of Camelot myth.” (Gagne 103) これより以前から、ロメロにはアーサー王伝説映画化の着想があったが、この着想に基づけば、円卓の騎士物語を極めてリアリスティックに描くことが主眼となり、映画では例えば梅毒にかかった騎士という設定もありうるかと彼は考えていた。この話を American International Pictures の社長 Sam Arkoff に持ち掛けたところ、これでは伝説が台無しになる、そもそも今では誰も中世の騎士物語など観たがらないと否定されたため、ロメロは騎士をバイクに乗せるというアイデアを変更案として提示したという (Gagne 103)。ロメロはこのアイデアを膨らませて、『ナイトライダーズ』の制作に着手した。これは、ルネッサンスフェア (Renaissance Fairs) を開催し、観客の前で中世騎士の衣装でバイクに乗って (馬上) 槍試合の興行を続けながら、町から町へと渡り歩く自由な生活を営み、コマーシャルイズムや (劇中に登場する保安官が象徴するような) 当時のアメリカ社会の体制に反抗する集団のリー

ダー (Ed Harris) を中心に描かれる、アメリカン・ニューシネマ的な物語であった。しかし、ケインが書くように、観客がロメロに期待したものは、このような映画ではなかったのである。“At that point, Romero’s imprimatur was synonymous with horror, and most audiences did not take kindly to his change of pace.” (Kane 136-37) 結局、ユナイテッド・フィルムは、1981年4月にニューヨーク、ロサンゼルス、フロリダという主要市場で『ナイトライダーズ』を公開したが、わずか数週間で興行を切り上げてしまった (Gagne 117)。『ナイトライダーズ』は商業的な失敗に終わったが、批評面では、例えば *Newsweek* 誌の Jack Kroll は “...the movie has narrative drive and a skillful interweaving of the many characters into its own tapestry, less pretentious but funkier than *Excalibur’s* and in the end more serious as well.” (qtd. in Gagne 118) と書き、John Boorman 監督によるアーサー王伝説の映画化『エクスカリバー』 (*Excalibur*, 1981年) よりも高く評価している。さらに、『ナイトライダーズ』は、後の1983年にケーブルテレビで放映されるようになると、視聴者に受け入れられ、高い人気を博すことになり、ケーブルテレビからの収入によってロメロたちは1,000,000ドルを回収したともいわれる (Gagne 119)。ギャグニーが指摘するように、『ナイトライダーズ』が興行的な成功を収めていたとしたら、ローレルは、ホラーではない作品を制作することができたであろうし、ゾンビ映画ではないジャンルの名作を生み出した制作会社として、有名になることもできたはずである (Gagne 119)。ロメロも後にこう述べている。“Had it been a success, I would have been able to make some other nonhorror. You have to earn your stripes. I learned that. Happy thing that I love scare shows!” (qtd. in Gagne 119) こうして、再び、ロメロは自らのホラー作家としてのアイデンティティに立ち戻ることになる。

「三作品契約」の第二作となったのが、『クリープショー』 (*Creepshow*, 1982年) である。この作品は、“a stylish, anthological homage to the E.C. horror comics Romero and King had enjoyed as kids in the fifties” (Gagne 121) とギャグニーが説明するように、『ゾンビ』の描写・演出において開花したロメロの漫画的な手法の上手さが見事に発揮された映画である。オリジナル脚本は、『ナイトライダーズ』と本作に出演した超有名作家 Stephen King が担当、これを基にロメロが監督を担当、ユナイテッド・フィルム社から得た7,200,000ドルの予算を十分に活用して、制作に着手した。この予算がロメロとルビンシュタインにとっては未体験の高額であったため (Gagne 121)か、出演者には Hal Holbrook、Adrienne Barbeau、E.G. Marshall、Leslie Nielsen をはじめとする著名な俳優が名を連ねている。本作が1982年のカンヌ映画祭に出品されると、Warner Brothers社が配給権を購入して国内で大規模な上映を行い、25,000,000ドルの興行収入を上げている (Gagne 121-22)。ただし、批評家の反応は複雑であった。例えば、ロジャー・イーバートが “Romero and King have approached this movie with humor and affection, as well as an appreciation of the macabre.” (qtd. in Kane 138) と好意的に評価する一方、*Newsweek* 誌の David Ansen は “*Creepshow* is a faux naif horror film: too arch to be truly scary, too elemental to succeed

as satire.”と書いて、不満を漏らしている (qtd. in Kane 139)。

ロメロは、自分の作風への EC コミックスの影響について以下のように述べている。“I think a great part of my aesthetic in the genre was born out of E.C. rather than movies. Horror movies, when I was in my formative years, were generally bad. The effects sucked. The E. C.s, on the other hand, were nitty-gritty, there was a lot going on in each frame, the stories were great, and the effects were sensational!” (qtd. in Gagne 126) ロメロは、自分が、殊に視覚的な領野において感覚に訴える「効果」“effects”を生み出す術をコミックスから学び、映画技法に導入した、と主張する。本作に収録されている 5 つの物語のうち、最初の物語「父の日」“Father’s Day”と第三の物語「押し寄せる波」“Something to Tide You Over”には、ゾンビ＝蘇る死者が登場する。「父の日」では、娘に殺された父親が父の日に蘇り、墓場から戻ってきて、親戚、そして、自分を殺した娘に復讐する。さらに、この父親ゾンビは生前与えられなかった父の日のケーキを要求し、切断した娘の首を蠟燭やクリームで飾ってケーキにしてしまう。「押し寄せる波」では、妻の不倫を知った富豪が、妻とその不倫相手を、潮が満ちると水面下に沈む砂浜に首まで埋めて溺死させる。まんまと復讐を果たした富豪であったが、海藻まみれのゾンビになって生き返った妻と不倫相手に捕まり、今度は自分が砂浜に埋められて殺される。『ナイトライダーズ』において、一端はホラーを迂回したロメロだが、『クリープショー』において、またホラー・ジャンル（さらに特定するとゾンビ・サブジャンル）に路線を戻した。そして、本作において、ロメロは『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』以来、彼がホラー映画制作における美学上の身上としてきた直接的・感覚的な表現＝「効果」“effects”を成立させる技法を縦横無尽に発揮して、ゴア表現の感覚性をコメディのレベルにまで高めることに成功したのだといえる。先に言及したインタビューの中でロメロは、『ナイトライダーズ』での失敗から学び、自分が好きなのはホラーなのだ実感するに至ったと語っていた(qtd. in Gagne 119)が、これは同時に、ロメロが、『クリープショー』においてホラーに再び回帰することで、ホラーというジャンルでこそ発現する、自らの美学の特質への洞察に至ったのだということかもしれない。少なくとも、『クリープショー』をもって、自らの映画美学の原点に回帰・再発見したロメロは、『トリロジー』第三作制作への精神的な準備をも十分に整えたのであろう（『クリープショー』の興行上の成功も彼の気持ちを後押ししたことは想像に難くない）。

『クリープショー』の完成後、カリフォルニアで休暇を過ごしていたロメロは、「アヌビス」の物語を締め括るはずの第三の物語の骨組み (“Another army is chasing a solitary, lumbering figure over a hill, toward the farmhouse. They get closer. We see that it’s an army of zombies, chasing a human with an injured, bleeding leg.” Gagne 25) をもとに、長大な脚本を書き始めた。ロメロは、この脚本に描かれる物語を “*Raiders of the Lost Ark with the zombies*”と呼んでいたという (Gagne 148)。こうして、ロメロは 204 ページという大作の脚本第一稿を完成する。この脚本では、“Red Coats”と呼ばれるエリートゾンビの軍隊 (“zombies named Tonto, Bluto, Fasto, Grumpy, Samson, and one very familiar

name...Bub” Karr 17) を操るサディスティックな指揮官＝ローズ大尉とレジスタンスの戦いが描かれており、これを映像化するためには、約 6,500,000 ドルの予算が必要になるというのが、ロメロの見立てだった。ところが、この予算の確保にあたって、『ゾンビ』の時と同様に、またレイティングの問題が浮上してくる。ユナイテッド・フィルム社の慣例では、MPAA のレイティングをつけていない映画に約 6,500,000 ドルもの高額の予算をあてることは認められていなかった。このため、ロメロとルビンシュタインには二つの選択肢が提示された。少ない予算 3,500,000 ドルでレイティング無しの映画を制作するか、あるいは、潤沢な予算 6,500,000 ドルで R 指定の映画を制作するか (Gagne 150)。ロメロはこう述べている。“Regardless of how essential those sequences are to the art of drama of the film, for me those sequences are part of the fun doing this type of film. Like Grand Guignol theater, it’s doing it for the sake of the illusion, seeing how well an effect can be executed.” (qtd. in Gagne 150) ロメロにとって、ゴア表現を含むシーケンスは、物語構造にとっては不要に見える場合でも、〈彼の映画〉あるいは、彼が作る〈ゾンビ映画〉には欠かせなかった。よって、ロメロとルビンシュタインは、3,500,000 ドルでレイティング無しの映画を制作する、という道を選ぶ (Gagne 148-50)。この予算で『死霊のえじき』の制作を実現するため、ロメロは脚本を書き直し始めた。1984 年の春と夏の間、ロメロは、フロリダ州 Sanibel Island の別荘に籠って、物語の本質的な要素は残したうえで脚本を練り直し、104 ページまで短縮した。しかし、この短縮版でも、その映画化には 4,700,000 ドルの予算が必要と見積もられた。ロメロとルビンシュタインを悩ませていたもう一つの事項が、件の「三作品契約」に含まれた条件の一つ、つまり 1985 年までに『死霊のえじき』を完成させなければならないという、締め切りの問題であった。このため、1984 年の秋には撮影を開始しなくてはならなかったのだ (Gagne 150)。予算と時間に困窮したロメロは、遂に脚本に根本的な変更を加える決心をした。脚本の変更について、ロメロは、“I changed it, ... and it was a really wrenching, radical change in mind. I almost had to submerge myself in it, because I only had about three weeks to do it.” と述べ、完成した最終版の脚本については、こう話している。“It’s a completely different script; it was the only way that I could make a movie given the dollars that are allotted. But I approached it seriously.” (qtd. in Gagne 150) 脚本の最終版は、主要な場面の撮影が始まる 1 か月前、1984 年 9 月に完成した (Karr 19)。

上記のような脚本の準備を経て、1984 年 10 月には主要な場面の撮影が開始された。『死霊のえじき』の主な舞台となる軍事用の地下シェルターの場面は、ペンシルベニア州 Wampum の石灰岩坑道で撮影された。ワンパムはピッツバーグから北西に 30 マイル離れた場所にある町で、この坑道は、ペンシルベニア州のフィルムコミッションが本作の撮影に最適として紹介した場所である。ギャグニーはこの坑道の歴史を以下のように説明している。“Actively mined until just after World War II, the eerie, charcoal-gray labyrinth is now used as a storage facility for everything from recreational vehicles (boats, golf carts,

and Winnebagos) to surplus powdered milk and feature-film negatives (including that of *Gone with the Wind*). As the primary setting for *Day*, the mine is brilliant; if the Monroeville shopping mall is a temple to the consumer society Romero pokes fun at in *Dawn of the Dead*, this is its tomb.” (Gagne 155) 一方、冒頭のゾンビが跋扈する都市の場面は、フロリダ州 Fort Myers で撮影された。軍事用シェルターの地上施設や、物語の最後にサラたちがヘリでたどり着いたとみられる砂浜の撮影は、同じフロリダ州のサニベル島で行われた。撮影の進行の様子については、カーの著作 *The Making of George A. Romero’s Day of the Dead* (2014 年) に詳しいので参考にされたい。『死霊のえじき』では、監督・脚本はロメロ、編集は『ナイトライダーズ』と『クリープショー』の編集を担当した Pasquale Buba、撮影は『ゾンビ』以来ロメロ監督映画で撮影を担当してきたマイケル・ゴニック、製作はルビンシュタイン、音楽は『クリープショー』の音楽を担当し、『ゾンビ』ではショッピングモールの店舗でロジャーを襲い、耳をドライバーで刺されるゾンビを演じた John Harrison、そして、サヴィーニが特殊メイクを『ゾンビ』に続いて担当した。科学者 Sara 役には、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』にカメオ出演したピッツバーグのキャスター Billy Cardille の娘である Lori Cardille、ヘリコプターパイロット John 役に Terry Alexander、兵士のリーダー Captain Rhodes 役に『ゾンビ』のディレクターズ・カット版に端役出演をしている Joseph Pilato、ジョンの相棒で通信技師の William McDermott 役に Jarlath Conroy、Logan 博士役には『クレイジーズ』で狂気に陥る父親を演じた Richard Liberty、本作の物語において極めて重要な登場〈人物〉＝ゾンビの Bub 役に Howard Sherman、サラの同僚の科学者 Ted Fisher 役に『マーティン』で主演したジョン・アンブラス、サラの恋人の兵士 Miguel Salazar 役に Anthony Dileo Jr.、そして、ローズ大尉の副官 Steel 役に Gary Howard Klar が起用された。上記のスタッフ、キャストで撮影が開始され、1985 年 1 月 16 日には主要な場面の撮影が終了した (Karr 192)。

『死霊のえじき』は、1985 年 7 月 3 日にニューヨークで公開された (Gagne 165)。本作の公開第一週の興行収入は、825,000 ドルを記録し、この年のブロックバスター作品である Robert Zemeckis 監督作品『バック・トゥ・ザ・フューチャー』(*Back to the Future*, 1985 年) と Ron Howard 監督作品『コクーン』(*Cocoon*, 1985 年) に続いて第 3 位の成績を収めた (Gagne 165)。しかし、このペースが長く続くことはなかった。8 月に Dan O’Bannon 監督のゾンビ映画『バタリアン』(*Return of the Living Dead*, 1985 年) が公開されると、『死霊のえじき』の興行収入成績の上昇は止まってしまったのである。ギャグニーはこう指摘する。“Prior to *Return*, *Day* was repeating the success of its first week in New York wherever UFD opened it. After *Return*, its box-office performance was poor.” (Gagne 167) ラテント・イメージを去ったジョン・ルッソが書いた脚本 (原案のクレジットにはルディ・リッチとラッセル・ストライナーの名前もみられる) をダン・オバノンが書き直して監督した『バタリアン』が『死霊のえじき』の興行収入成績に与えた深刻な打撃の原因は、ギャグニーによれば、(ロメロ作品のファンではなく) 一般の観客によって、『バタリアン』がロメ

ロの『トリロジー』と混同されたことにあるという (Gagne 167)。ロメロ自身も、自分が『バタリアン』の監督であると間違われて当惑したことがあると語っている。“I was reviewed three times for that film... ‘Entertainment Tonight’ announced it as ‘George Romero’s *Return of the Living Dead!*’” (qtd. in Gagne 167) ロメロにとって、そして、『死霊のえじき』という作品にとって、『バタリアン』は、端的に言って興行的な成功を妨害した作品ということになるが、本論文にとっては、この偶然の衝突には極めて大きな意味がある。というのも、『バタリアン』は、ルッソ (とルディ・リッチおよびストライナー) が脚本を書いた段階では、オバノンが証言しているように、“a serious sequel to *Night of the Living Dead*” (qtd. in Kane) になる作品と想定されていたからだ。オバノンのプロットには以下のような前提が含まれている。“...*Night of the Living Dead* was based on a true incident involving army-owned corpses inadvertently reanimated by a toxic chemical called 2-4-5 Trioxin.” (Kane 148) 『バタリアン』劇中で登場人物によって語られるこの設定によれば、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』は実話を基に作られており、『バタリアン』の物語にはこの実話が組み込まれている。同時に、『バタリアン』の設定は、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』における死者の蘇生という事件についての一つの解釈を提示してもいる。つまり、『トリロジー』においては明示されることがない、死者の蘇生、ゾンビ化、ゾンビ・パンデミックの発生の原因が、『バタリアン』では、科学的に説明されて、〈科学〉が信頼できない〈軍〉というテーマ (ロメロのサブテキストでいう〈悪い騎兵隊〉) に関連付けられているのだ。『バタリアン』では、Kentucky 州の Louisville の医療用品会社に偶然保管されていた気密ドラム缶の中に、死者を蘇生させる化学物質「トライオキシン 245」に汚染されたゾンビが収納されていて、登場人物の一人の不注意によってドラム缶から漏れたガスが原因になり、ルイビル町では (人間の頭脳のみを食べようとする) ゾンビのパンデミックが発生する。物語のクライマックスでは、登場人物たちが、このドラム缶に書いてある軍の緊急連絡先に電話をかけて状況を説明すると、軍の責任者は、状況発生現場を確認してから、ためらうこともなく、この町に核爆弾を投下する。『バタリアン』と『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』 (あるいは『トリロジー』) の間テキスト性に従えば、後者では観客の解釈に委ねられているゾンビ発生の原因という空白は、軍と科学の癒着が生む非倫理性によって埋められることになる。『バタリアン』において、この〈軍〉は登場人物たち＝一般市民の味方では決してなく、むしろ〈悪い騎兵隊〉に他ならない。『バタリアン』もまた籠城物語の一形式である。主要登場人物の一人、葬儀屋の Ernie (Don Calfa) が、ヒロインの Tina (Beverly Randolh) と共に、ゾンビ化したヒロインの恋人 Freddy (Tom Matthews) から逃れて屋根裏に籠城する場面が物語の最後に用意されているが、まさに危機一髪という時に、アーニーとティナをゾンビ化したフレディの攻撃から救うのは、慈悲殺として機能してしまう核爆弾投下なのであり、この核爆弾こそは、〈悪い騎兵隊〉の究極的な隠喩なのである。〈軍〉が悪い騎兵隊として描かれる点では、『バタリアン』と『死霊のえじき』は共通している。ただし、『バタリアン』は極めて EC コミックス的であり (Gagne

167)、それでいて、自由奔放なパンクロック的なスタイルも採用しており (Kane 148)、当時のゾンビ映画としては革命的なくらいに軽快かつ斬新であった。『バタリアン』が一義的・明示的に〈軍〉のテーマを中心に据えて、なおかつ、それをコメディタッチの物語に包摂して、半ば政治的な言説を笑い飛ばしているのに対して、『死霊のえじき』における〈軍〉および〈悪い騎兵隊〉のテーマはむしろ重く、極めて象徴的・隠喩的な領域にとどまり、観客はこの政治的なサブテキストの構築に参加することを半ば強要される。端的には、『バタリアン』は、『死霊のえじき』と比較して、はるかに軽快かつ無責任であり、観客に何事も要求しない作品のように思われる。『死霊のえじき』のサブテキストが、『バタリアン』がブラック・ジョークに吸収して笑い飛ばす〈軍〉への不信というテーマとたまたま重なりあっていたことが、『死霊のえじき』にとっては災いとなったのだ。ただし、本論文の視点からすれば、純粋な娯楽作品として『バタリアン』が一步先んじることの理由は、ロメロの『トリロジー』の第三作である『死霊のえじき』が、〈軍〉・〈悪い騎兵隊〉のテーマを経由して、普通では直視不可能なサブテキストを読み取ることを強制するような作品であるのに対して、『バタリアン』では、その同じテーマを、テキストの表面で消化してしまうスタイルが身上とされていること、つまり、観客は映画に真面目に取り合う必要がない、という点にあるのではないか。要するに、本論文は、前者は芸術的であり重厚であるのに対して、後者は商品であり軽妙である、と主張するわけだが、ゾンビ・パンデミックと軍・科学の癒着との関係を明示したという点においては、『バタリアン』がゾンビ映画として画期的な作品であり、ゾンビ映画のその後の傾向を革新したことは当然認識してしかるべきである。

上記のように、『ゾンビ』のような経済的な成功とはならなかった『死霊のえじき』は、批評家の反応という面においても、芳しい成果を得ることができなかった。例えば、*Chicago* 誌の Dave Kehr は、ロメロの “intellectual gamesmanship” を高く評価し (qtd. in Gagne 167)、*Cinefantastique* 誌の Dan Scapperotti は、“Romero’s new film is in a class by itself, far removed from shlock horror that has dampened ardor for the genre for years. A well-paced, viable plot, dependent on strong characterizations, precipitates the horror elements, delivering scares just right time.” と書いて、本作のホラー映画史における独自性、そして、本作の強固な人物造形に基づいて見事に構成されたプロットを称賛している (qtd. in Gagne 167-8)。しかし、これに対して、件の大御所イーバートは本作に落胆したと表明し、同様に *New York Times* 誌の Janet Maslin も “Yes, there are enough spilled guts and severed limbs to satisfy the bloodthirstiest fan. But these moments tend to be clustered together, and a lot of the film is devoted to windy argument.” (qtd. in Kane 145) と述べて、本作の様々なゴア表現は無意味だと指摘し、『死霊のえじき』という作品の意義を疑問視する。『死霊のえじき』の芸術面での評価については意見が分かれており、本作が一筋縄ではいかない作品に仕上がっていたことが確認される。

ただし、本当は批評家たちの意見は大方一致していた。彼らは『死霊のえじき』という『トリロジー』の結末には一様に不満を呈していたのである。ギャグニーが以下に書くように、

『トリロジー』前二作と比較すると、『死霊のえじき』は、批評家たちにとって、残念な結末に他ならなかった。“All the same time, critics frequently expressed a general sense of disappointment in the way Romero had concluded the trilogy. After the dark, underlying metaphors of *Night* and the pointedly funny social satire of *Dawn*, they wanted more from *Day of the Dead* than a couple of gory zombie attacks and a lot of arguing and preachy philosophy.” (Gagne 168) 次節においても確認するが、多くの研究者・批評家は、『死霊のえじき』の妥協を許さないゴア表現の背後に、前二作の場合と同様に、1980年代のアメリカ合衆国における軍事問題という同時代的なサブテキストを読み込もうとした。しかし、同時代の社会に注目したサブテキストの抽出に集中している限りは、本作（特にそのエンディング）に『トリロジー』終結の根拠を見出すことはできないのだ。実は、このことが、多くの観客・批評家をして、本作の結末に不満を抱かせることになったのであろうと推測される。端的にいえば、『死霊のえじき』の観客・批評家は、この映画の同時代的なサブテキストと『トリロジー』内部において発展したと考えられる人間とゾンビの境界の曖昧化という抽象的かつ哲学的なサブテキストの発展ばかりに注目することで、本作が『トリロジー』の結末たる理由を見逃してきたのではないだろうか。そこで、どのような要因が『死霊のえじき』をして『トリロジー』の結末であることの正当性を保証するのか、という問いが、本章最終節における最も重要な問いとなるのである。

2. 『死霊のえじき』: 先行研究の主な論点

ロメロは、『トリロジー』の観客を、冗談めかして以下のように分類する。“There are really split camps. There are some people you can’t get ’em away from the first film, that’s their love. Then there are some people who just celebrate and party with *Dawn of the Dead*—it’s sort of the wildest of the three; it was also the most popular. Then there are the real trolls who like *Day of the Dead*.” (qtd. in Kane 146) ロメロは、『トリロジー』のなかでも特に『死霊のえじき』を好むファン層を「本物のトロールたち」“the real trolls” = 極めて風変わりな連中、と愛情を込めて呼び、彼らがロメロの作品の愛好家としては珍無類な人たちだといっている。モダン・ゾンビを発明した古典的カルトとしての『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』、ゾンビ・サブジャンルの興隆を決定づけた革新的作品『ゾンビ』と比較すると、確かに『死霊のえじき』は地味な作品だという印象を与える。先行研究でも、『トリロジー』前二作の研究史におけるのと同様に、同時代的なサブテキストに注目した考察が主流となるのだが、実はこれまでには、影響力の大きい先行文献がない。本論文にとっては不都合なことに、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の先行研究におけるヒガシやハーヴィの研究、『ゾンビ』の先行研究におけるウォーラーやラウダーミルクの研究のように影響力の大きい研究は、『死霊のえじき』については今のところ提示されていないのだ。ただし、本作の研究史で扱われているトピックには、少数の議論を基にしてではあるが、いくつかのパターンがみられるので、本節ではこれを提示して、研究史における本論文の『死霊のえじき』分析の位置づけを明らかにし、次節での本格的な議論への準備段階とする。

『死霊のえじき』の物語の主な舞台は、軍事用の地下シェルターである。前作『ゾンビ』の研究史において、郊外のショッピングモールという舞台設定に注目が集まったように、『死霊のえじき』についての複数の研究が軍事用シェルターという舞台設定に注目している。ビショップは、“During the economic crises of the 1970s, Romero staged his morality play in a vast suburban shopping mall; it should come as no surprise then that the bulk of *Day of the Dead* takes place in an underground military bunker, a symbol for Cold War anxieties during the time of the United States’ most excessive arms race.” (Bishop, *American Zombie Gothic*, 174) と書いて、この軍事用シェルターは冷戦に対する不安の象徴なのだとする。彼によれば、この舞台設定から判断すればロメロが『死霊のえじき』に込めた批判の対象は明らかであるという。“The target of Romero’s social criticism becomes clear quickly: it’s the industrial military complex of the United States, an overly bloated and arrogant arm of the government that cannot see the reality of the dire situation because of its own sense of supremacy.” (Bishop, *American Zombie Gothic*, 174) ビショップは、冷戦下アメリカ合衆国の軍産複合体のうぬぼれへの批判、そして、レーガン政権における軍産複合体の特権化への批判が、『死霊のえじき』の政治的なサブテキストなのだと

指摘している。比較的体系的な『死霊のえじき』分析としてのウエットモアの研究でも、

“The real possibility of the end of the human race confronts the characters, and they embrace that possibility rather than work together. It is, altogether, a bleak, pessimistic view of humanity filmed at the height of the Reagan administration.” (Wetmore 171) と指摘され、レーガン政権に直接的な言及がみられる。ウエットモアによれば、本作は「80年代映画のまさに元型」“very much an archetypal eighties film” (Wetmore 172) なのだという。また、ウエットモアは、『死霊のえじき』は、1983年に放映されて話題となり、日本では劇場公開もされた Nicholas Meyer 監督のテレビ映画『ザ・デイ・アフター』(*The Day After*, 1983年)の影響を受けているとも指摘する。“*Day of the Dead*, much like *Day After*, does not present heroic survivors gathering together and fighting back against those who attacked the United States and attempting to rebuild society. ... Both films were pessimistic and believed that the military command structure and the government were part of the problem, not part of the solution.” (Wetmore 172) ウエットモアは、『ザ・デイ・アフター』をして、“the apocalyptic nuclear film”あるいは“a film about the end of the human race and the world as we know it”と説明する。ゾンビ大発生による世界の終末とシェルターでのサバイバルを描く『死霊のえじき』は、核爆弾投下後のサバイバルを描く『ザ・デイ・アフター』と同様に、冷戦下の心理を描いているのだというのである。“*Day of the Dead* also displays a pessimistic, perverse nostalgia for the bomb shelter mentality of the fifties.” (Wetmore 173) さらにウエットモアは、『死霊のえじき』の1980年代性の指標として、この映画がベトナム帰還兵映画の系譜に位置づけられるという見解を提示する。“If *Night* is an analogy for the Vietnam War as it was experienced at home, *Day* is an analogy for Vietnam veterans, who came to prominence during the Reagan era, often as part of a counter-narrative. *Day* shows broken and angry former soldiers reliving a war long lost.” (Wetmore 173) ウエットモアは、『死霊のえじき』に登場する、ローズ大尉を初めとする兵士たちの暴力性の深層にあると想定される怒りの感情に注目し、“The eighties was the decade of the angry soldier, fearful and betrayed by his nation. *Day* reflects this mode as well.” (Wetmore 173) と指摘する。ウエットモアの議論では、兵士たちの人物設定については別の見方も提示されている。“Continuing to function long after the purpose is over, the six soldiers who form the military unit of *Day* are a harsh critique of the military during the Reagan period, but also of the militaristic stance of the American government.” (Wetmore 180) 6人の兵士たちが、いずれも感情移入できない人物だという設定にも、彼は注目する。“None of the soldiers are admirable people. They are racist, sexist, sadistic, violence-prone bullies who take pleasures in the suffering of others.” (Wetmore 181) こうした人物設定は、軍という組織そのものへの批判、そして、軍を特権化するレーガン政権下のアメリカ社会への痛烈な批判ともなりうる。ウエットモアは、皮肉を込めてこうも指摘している。“In a sense, the second meaning of ‘day of the

dead' is this privileging of the military in American society.” (Wetmore 182) ウェットモアの指摘では、“*Night* is a critique of the late sixties, *Dawn* is a critique of the last seventies, and *Day* is very much a critique of the mid-eighties.” (Wetmore 173) ということになる。ケイも『死霊のえじき』を1980年代アメリカという文脈で理解することを推奨している。“In the 1980s it seemed President Ronald Reagan was hoping for just that, actively heightening the Cold War with the Soviets and pouring billions of US dollars into his army. This was the largest peace-time military build up in world history.” (Fallows and Owen 77) 1980年代の〈軍事的なもの〉に対する批判という『死霊のえじき』の同時代的なサブテクストは、本論文が提示する〈悪い騎兵隊〉のアイディアのテンプレートとしての〈西部劇のパラダイム〉の一局面でもある。ただし、本論文の目的が、同時代的なサブテクストとは異なる歴史学的なサブテクストの分析であることは、すでに指摘したとおりである¹。

Robin Wood は、別の見方を提示している。“Finally, in *Day of the Dead* (1985), the trilogy's lamentably recognized crown (“Easily the least of the series,” according to the lamentably influential Leonard Maltin)—at once the darkest, most desperate, and ultimately most exhilarating of the three films—the woman becomes the central figure, the heart of sanity in a world of masculinity gone mad.” (Wood, “Forward,” xvi) ウッドが目にするのはサラの人物設定である。ウッドはさらに“*No one wanted to hear about how science and militarism were male-dominated, masculinist institutions threatening to destroy life on the planet (Day's essential theme, even more timely today than it was then, though no one seems willing to pay any more). Though made by a man, it stands (and will probably be recognized as, when it is too late) one of the great feminist movies. It is also for me, the last great American horror film.*” (Wood, “Forward,” xvi) と書いて、『死霊のえじき』をフェミニズム映画として高く評価している。ウィリアムズは、サラ



図1 (0:00:16)

を、『ゾンビ』のヒロイン、フランの役割を継承する登場人物だとみなして、以下のように書いている。

“Furthermore, like Fran in *Dawn of the Dead*, Sarah is the film's main point of character identification. Penetrating the futile and superficial face of social masculinity, she vainly urges the importance of co-operation during two sequences in the film.” (Williams, *Knight*, 137) フランとサラの人物設定上の等価性は、ウィリアムズが指摘するように、『ゾンビ』と『死霊のえじき』のオープニング場面が



図2 (00:00:25)

似ていることからわかる。両作品とも、ヒロインと目される人物のクローズ・アップをオープニング場面に含んでいるのである(図1、図2)。

“*Day of the Dead* opens in a similar manner to *Dawn of the Dead*.” (Williams, *Knight*, 137) ただし、当然違いもある。“But this sequence is not so peripheral as it initially appears to be. Unlike *Dawn of the Dead*, where we do not experience what the sleeping Fran dreams about before she awakes, *Day of the Dead*’s viewers participate in Sarah’s nightmare.” (Williams, *Knight*, 138) ウィリアムズが指摘しているように、『死霊のえじき』の物語構造では、サラは観客にとって唯一感情移入ができる登場人物なのであり、この点において、『死霊のえじき』の物語世界は、ローズ大尉が象徴する狂った男性優位の社会構造(ウッ드의所謂 “a world of masculinity gone mad”)を前にした女性の視点から構築されているのだということもできる。『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』のバーブラ(グループの群れを前に無気力状態に陥るが、最後に敵に立ち向かい命を落とす)、『ゾンビ』のフラン(ゾンビに襲われて一時は放心状態に陥るが、すぐに回復して、男性主人公たちと同等の扱いを要求し、自ら銃を手にしてゾンビを射殺し、ヘリコプターの操縦も習得して最後の生存者の一人となる)、そして『死霊のえじき』のサラ(ゾンビ・パンデミックの状況のなかで、理性を保ち、銃を携行し、恋人のミゲルからも「誰よりも強い」と称され、最後の生存者の一人となる)という女性主人公の変化=進化は女性のジェンダーをめぐる状況の1968年から1985年に至る時代的な変化を反映しているのだとも考えられる。この点に注目するウッドはこの辺りの状況をより詳しく説明している。“Central to the trilogy’s progress is the development throughout the three films of the female protagonists. Barbra in *Night* becomes virtually catatonic early on and remains so throughout the action, a female passivity and helplessness; Fran in *Dawn* is at first thoroughly complicit in the established structures of heterosexuality, then learns gradually asserts herself and extricate herself from them. In *Day* the woman has become, quite unambiguously, the positive center around whom entire film is structured.” (Wood, *Hollywood*, 292) 『死霊のえじき』に込められた同時代的なジェンダーのサブテキストの受容史の一端が、ここに確認されるわけである。

前章で概観した『ゾンビ』の研究史では、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の研究史におけるのとは異なり、極めて内省的かつ思想的なサブテキストが析出されていた。壮大

な “*Raiders of the Lost Ark with the zombies*” となるはずの脚本が大幅に変更され、軍用地下シェルターという閉鎖空間における人間ドラマ（ゾンビ劇）として映画化された『死霊のえじき』についても、同様のことがいえる。本作でも、前作『ゾンビ』が確立した、人間とゾンビの類同性あるいは人間批判のサブテキストについての研究史を確認することができる。パフフェンロス は、人間とゾンビの混同が本作でも起こっていると指摘する。“As in the prior films, especially *Dawn of the Dead*, the humans and zombies are often equated in *Day of the Dead*, most often in a way in which the humans come off as the less edified or less forgivable creatures.” (Paffenroth 82) ローガン博士が〈文明化・社会化・教化〉= *civilize* しようと試みる、バブというゾンビの存在によって、人間とゾンビの境界はさらに曖昧になる。パフフェンロス はこうも述べている。“Indeed, the idea of zombies ‘simply functioning less perfectly’ seems highly debatable in this film, as Bub is one of the most likable characters in the movie, definitely behaving more humanely than either Rhodes or Logan, who have sold or lost their souls.” (Paffenroth 82) 権力欲の塊と化し、人間を殺し、部下を平気で見捨てる軍人ローズ大尉。研究用の標本と称してゾンビの損壊を繰り返すローガン博士。この2名に比べると、人間が近づいても興奮も攻撃もせず、博士が殺されれば敵討ちに向かうなど、ゾンビであるはずのバブのほうがよほど人道的であるということが出来る。さらに、パフフェンロス が “Bub at least seems able to stop eating human flesh, but the human characters show no signs of ceasing their self-destructive preying on one another.” (Paffenroth 82) と指摘するとおり、ゾンビであるバブが人間を襲わない（もちろん他のゾンビも襲わない）のに対して、本作に登場する人間たちは対立しあい、ローズ大尉のように殺人行為に手を染める人間や、ローガン博士のように兵士の遺体を損壊して自分の研究用に利用するような人間が本作には登場する。ビショップによれば、ロメロはバブを魂のあるゾンビとして描いたのだという (“Bub, whom Romero himself describes as a ‘zombie with a soul.’” Bishop, *American Zombie Gothic*, 178) ビショップはさらにこうも述べる。“Romero thus ends his third zombie film with a suggestion that the ‘enlightened’ zombie can rise above instinct, adopting human drives such as sorrow and revenge instead of just raw hunger and consumption.” (Bishop, *American Zombie Gothic*, 180) 『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』と『ゾンビ』に確認できるように、そもそもゾンビ（あるいはグール）は人間の暴力の犠牲者として描かれてきたが、『死霊のえじき』に至ると、博士に啓蒙化されたゾンビ=バブが、動物的な本能を捨てて、人間的な感情を持ち始めるのであり、人間とゾンビの境界はさらに曖昧化することになる。むしろ、ゾンビのほうが人間らしくなるという逆転さえ起こっているのだ。『ゾンビ』において多用されていたPOVによるゾンビと観客の同一化作用について、ビショップはロメロの意図を以下のように解釈している。“The audience never sees the murder or dismemberment of a human character from the direct POV of a zombie; instead, an omniscient third-person camera position shows the gruesome horror with some detachment. Romero is clearly willing to

encourage audience identification with zombies when they represent human mortality or even pitiable victims, but not when they act as ravenous and violent beasts.” (Bishop, *American Zombie Gothic*, 179) 本作におけるゾンビの POV の代表的なものとしては、バブがカミソリで髭を剃る自分の姿をマジックミラーに映して見る場面を挙げることができる (図 3) が、クライマックスのゾンビによる兵士捕食の場面では、ビショップの指摘する



図 3 (00:00:16)

とおり、客観的にゾンビを映すショットのみが使用されている。観客が本能に従って人間を襲うゾンビと同一化することを抑止するロメロの意図からすれば、『トリロジー』における POV 使用は、あくまでゾンビの受難を観客に体験させるためであり、観客の暴力への衝動を仮想現実的に解放するためではない、ということなのであろう。ウエットモ

アも、“They are us.” という、『ゾンビ』のピーターの台詞を借用したようなローガン博士の発言に注目して以下のように述べている。“They are us.’... This passage contains many recurring ideas and motifs from Romero’s work. The idea that ‘they’ are ‘us’ is a key one. Though, beginning in *Night*, the living dead are never identified as the same as human – termed ‘them’ or ‘those things,’ or, in this film, ‘those creatures’ – the simplest fact of matter, as Logan states, is that ‘they’ are the same animal that ‘we’ are.” (Wetmore 179) ローガンの発言は、『ゾンビ』におけるピーターの発言 (“They’re us. That’s all.”) と同様に、『トリロジー』の内部で進行していくゾンビと人間の境界の曖昧化を指し示すが、逆説的なことに、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』のグール、『ゾンビ』におけるゾンビに比べると、『死霊のえじき』に登場するゾンビは前作のゾンビよりもさらに腐敗が進み、生きた人間とは全く異なる、まさに怪物のような外見をしている。このことは、ゾンビと人間の境界という問題が、視覚的な領野に属することではなく、内省的な思考・論理の領野に属することであることの指標なのかもしれない。

暴力の問題は、上記のゾンビ=人間というサブテキストを人間批判に接続するサブテキストである。前作『ゾンビ』の研究史では、物語の最終局面で、ピーターがライフルを放棄する場面に複数の議論が注目しており、銃=武器を放棄することが生き残るための条件であるという隠れたサブテキストが、件のプエルトリコ系の老司祭の言葉、“When the dead walk, senores... we must stop the killing, or we lose the war.” によって予示されていたことが複数の研究者によって指摘されたが、『死霊のえじき』のクライマックスでも、ピーターと同じ黒人の男性ジョン (ただし西インド諸島由来の設定) が、ローズから奪ったピストルを捨てる。パップフェンロスがこう指摘する。“John, though he is able and willing

to use violence when it is necessary against Rhodes, symbolically reject it at the end. Exactly like Peter in *Dawn of the Dead*, he throws away his gun in final moments of the film, without even the exigency of having it grabbed by a zombie, thereby more unambiguously rejecting the violence and domination represented by Rhodes and the other soldiers.” (Paffenroth 87) マクダーモットも同じである。“Ironically, when they later escape up the silo ladder, both men finally throw away their various props which they recognise as now being useless.” (Williams, *Knight*, 145) 武器の放棄は暴力の放棄でもある。パップフェンロスの指摘にもあるように、ジョンは、自分が殴って気絶させたローズを殺すこともできたのに、彼を撃たずに、銃だけを奪ってマクダーモットとサラを追う（結果的にここで銃を奪われたために、ローズは命を落とすのではあるが）。前作『ゾンビ』における、銃を捨てること＝戦いをやめること、という武器の放棄の論理、つまり、殺戮の連鎖を止めることが人類生存の条件である、というサブテキストが、『死霊のえじき』のエンディングをポジティブにとらえることを可能にする。ケイは、本作のエンディングについて、下記のような、極めて楽観的な見解を提示している。“In *Day*, the best hope for mankind lies not in the military or in government, but America’s outsiders. John is black, Sarah is a strong independent woman and McDermott an Irish immigrant. Only they have the resources to escape the bunker and find a new way of life. Indeed, John’s helicopter becomes a modern-day Noah’s Ark carrying its minorities to the ‘promised land’. In order to thrive they must abandon the old culture completely and teach their children ‘never to come over here and dig these records out’. Romero’s zombies, meanwhile, are a biblical flood – rising to wash away the hopeless old world in a river of human blood.” (Kay 77) これに対して、ウィリアムズの本作のエンディングについての見解は、至極悲観的なものである。彼によれば、映画の結末でヘリコプターにたどり着いたサラの頭を掴んだゾンビの腕は本物であり、3人はそこで死亡した可能性があるというのである。ウィリアムズはこう書いている。“Furthermore, the final zombie assault on Sarah appears real. A possibility exists that the epilogue may represent the dying visions of all three survivors before their eventual annihilation.” (Williams, *Knight*, 146) ウッドも、『死霊のえじき』のエンディングの両義性に着目している。“We are given no clear sense of where the final nightmare begins (the zombies are inside the helicopter, and attack Sarah as she climbs in): it is possible to read the entire film as the woman’s nightmare, with the exception of the brief coda where Sarah wakes up on the beach of a tropical island, the two men fishing nearby (though, paradoxically, the ending validates the nightmare’s reality). However, the abruptness and implausibility of this ‘happy ending’ ... encourages an opposite reading: the body of the film is the reality, the epilogue a wish-fulfillment fantasy (perhaps Sarah’s fantasy as she dies, perhaps simply the filmmaker’s ironic commentary—the island image forms part of the décor of John’s room in the

underground shelter).” (Wood, *Hollywood*, 294) このように、『死霊のえじき』のエンディングは両義的であるがゆえに解釈も分かれるところであるが、『ゾンビ』における銃の放棄のロジックを根拠にしてこのエンディングの意味を読み取るのであれば、『死霊のえじき』のエンディングにおいて、サラ、ジョン、マクダーモットは生き残ったのだ、と判断することができる。ゆえに本論文では、『死霊のえじき』の結末において、サラたちは、ウッズのいう “the beach of a tropical island” に、本当に到着したのだという見解のほうを支持する。彼らがこの島に到着することは、次節での本章の結論とも密接に関連するのである。

最後に、ローガン博士についての議論を一部紹介して、次節に移ることにする。本作では、一見、ローガン博士とバブの関係が肯定的に描かれているように見える。また、博士がローズ大尉に射殺され、その遺体を発見したバブが、悲しみの感情を露わにして銃を握り、仇討ちに向かうというプロットは、博士とバブの関係が極めて人間的なものだったとの印象をさらに強める。しかし、パップフェンロスの神学的な視点からすれば、ローガン博士は不道德な人間であり、倫理性に欠けている。“Logan’s immoral, criminal behavior shows that he embraces and pursues this perverted definition of ethics in his cruel and murderous experiments.” (Paffenroth 84) ウェットモアもこう指摘する。“As noted in the introduction, the pleasure of zombie apocalyptic cinema is wish fulfillment: all laws are suspended, and you may indulge urges to shoot, steal, destroy, and pillage without fear of repercussion. Similarly, Logan is free to perform experiments without the ethical controls most societies would impose.” (Wetmore 183) ローガン博士が行う非倫理的な実験の数々は、『ゾンビ』におけるバイカー集団が狂喜して着手する略奪・破壊行為とほとんど変わらない、ということになる。さらに、ここに示されているのは、科学というものの危険性でもある。ゾンビ発生という状況に乗じて支配欲・権力欲を満たそうとするローズ大尉と、ゾンビを自分の支配下に置く実験を繰り返すローガン博士は、同じ問題の二局面を代表する登場人物たちなのである。ギャグニーもこう指摘する。“Rhodes represents the military mind gone mad, then Logan is his scientific counterpart.” (Gagne 152) ラッセルは、ローガン博士のバブに対する教育の欺瞞性に着目する。“Enslaved by the military team, the zombies are invested with a new found humanity in *Day*. Logan tries to socialise his zombie captives by offering them meaty treats for good behaviour and claiming, ‘They are us, they are extensions of us. They are the same animal simply functioning less perfectly.’ Yet even his actions seem like those of a benevolent slave master or white missionary doing his best to educate the savages.” (Russel 105) ラッセルの指摘は本論文にとって極めて示唆的である。彼によれば、『死霊のえじき』では、ゾンビは奴隷と同一視され、さらには野蛮人だとみなされていることになるが、本論文も、前章までの分析において、ゾンビというイメージに、白人入植者たちが野蛮人呼んだ人々、つまり、アメリカ先住民の歴史の記憶を読み取るからである。

ローガン博士への批判は、同時に、軍という組織に関連付けた科学への批判でもある。ウ

エットモアは、『死霊のえじき』のサブテキストの一つとして、軍による科学の占有への批判を挙げている。“Not merely content to critique the militarism of Reagan’s America, *Day* also criticizes the appropriation of science in the service of the military and the scientists’ acquiescence to have their work used by military.” (Wetmore 182) 軍と科学、そしてゾンビという組み合わせは、前節にみた『バタリアン』において、極めて一義的にスラップスティック・コメディの〈落ち〉として利用されていたが、『死霊のえじき』は兵士と科学者を閉所のなかで対置して、軍と科学の癒着への批判という 80 年代アメリカの同時代的なサブテキストをアイロニーとして提示したのだということができる。

『トリロジー』作品分析の最終段階となる次節では、〈西部劇のパラダイム〉を『死霊のえじき』の分析に導入し、本作品を植民史のコンテクストに接続し、その向こう側にあるアメリカ大陸の歴史にメスを入れて、『死霊のえじき』の深層に断片的に組み込まれている白人・黒人・先住民の記憶のサブテキストの析出に着手する。

3. 『トリロジー』の結末としての『死霊のえじき』



図 4 (00:20:49)



図 5 (01:19:28)



図 6 (01:45:29)

〈西部劇のパラダイム〉を導入することによって、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』と『ゾンビ』の分析の過程で可視化した歴史的なサブテキストの構成要素である〈悪い騎兵隊〉のテーマが、『死霊のえじき』では極めて明示的に現れる。ローズ大尉は、〈悪い騎兵隊〉の性質を典型的に示す登場人物である。彼は戦闘服の上に、弾帯 (bandolier) を袈裟懸けにして装備している (図 4) が、これは、『トリロジー』において繰り返し使われるプロップ設定である。最も代表的なものは、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』に登場するマクレランド保安官のそれである。彼は『トリロジー』に現れた最初の〈悪い騎兵隊〉のリーダーであり、バンダリアを肩にかけて装備していた (図 5)。『ゾンビ』における〈悪い騎兵隊〉の代表であるバイカー集団のリーダーの一人も、やはりバンダリアを袈裟懸けにして装備している (図 6)。興味深いことに、『ゾンビ』においては、ピーター、ロジャー、スティーヴン、フランの全員が、このバンダリアを袈裟懸けで装備している (図 7、8)。ただし、彼らがこのバンダリアを装備するのは、ショッピングモール内での〈民族浄化〉の場面である。ここでの彼らは、〈先住民〉であるゾンビを一掃する〈悪い騎兵隊〉の役割を演じているため、このプロップ設定が採用されているのだと想定できる。

このバンダリアというプロップ設定は、Elia Kazan 監督作品『革命児サパタ』(VIVA ZAPATA!、1952年)の主人公 Emiliano Zapata (Marlon Brando) のコスチュームの影響を受けているものなのであろう (図 9)。ルッソによれば、ロメロは学生時代に、この映画に感化されて、サパタのコスチュームを身に着けて仲間の前に現れたことがあるという²⁾。ただし、『トリロジー』におけるバンダリアには、サパタの革命性を継承するというような含意はなく、むしろ、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』において、マクレランド保安官の攻撃性を強調するために用いられたことによって、〈悪い騎兵隊〉の典型的な指



図 7 (01 : 18 : 42)



図 8 (01 : 18 : 40)

は全滅する。

ここで、本論文は、本作品における〈教化された〉“civilized”ゾンビである、バブの存在に注目しなくてはならない。このバブというゾンビは、前節で確認した『死霊のえじき』の先行研究が示していたように、人間よりも人間らしいために、映画テキスト内部で人間とゾンビの境界を曖昧化する。一方、ローガン博士は、



図 9 (00 : 47 : 00)

ゾンビを平気で殺戮する人物であるという意味においては、ローズ大尉と全く異なるところがない人物である。しかし、ローガン博士はバブを処分しない。つまり、殺さない。ローガン博士はサラとテッドにこう話す。“Uh, Bub's been responding so well lately, I've let him live. Well, is he alive or dead? Well, that's the question these days, isn't it? Well, let's say that I let him continue to exist.”（髭を剃る、本を読む、電話をする、そして、言葉を発するといった）人間の動作によく似た動作をするという理由で、バブは処分されずに済んでいる。端的には、他のゾンビに比べると、人間に似ているから、バブは殺されずに済んでいるのである。〈西部劇のパラダイム〉を導入することで、ローガン

標として確立されたものなのだと考えるべきであろう。バンダリアは『トリロジー』における〈悪い騎兵隊〉の典型的なプロップなのであり、『死霊のえじき』におけるローズ大尉の役割が、〈悪い騎兵隊〉のリーダーであるということの指標である。『死霊のえじき』も、〈籠城映画〉であるという点においては『トリロジー』前二作と同じである。ただし、他の二作と本作が本質的に異なる点は、ローズ大尉に率いられる〈悪い騎兵隊〉が、外から駆け付ける（攻撃を仕掛ける）のではなく、最初から軍事用地下シェルターという籠城の舞台の内部にいるという点である。このシェルターの地上施設はフェンスで防御されているが、そこにはゾンビの群れが押し寄せてきており、施設内部にいる人間たちはゾンビに包囲されているという状況になっている。『死霊のえじき』では、〈攻囲された騎兵隊〉というイメージが採用されているのである。そして、クライマックスでのゾンビ侵入によって、この〈攻囲された騎兵隊〉

博士とバブの関係性の向こうに垣間見えてくるのは、先住民を教化 (civilization) するのか、あるいは抹殺 (extermination) するか、という、アメリカ植民史における白人の思考に見られた二項対立の構図である。例えば、植民地時代初期、17 世紀の Cotton Mather は、先住民を抹殺すべきだと考えていた。オズボーンもこう書く。“The Reverend Cotton Mather, who was influential in Massachusetts Bay Colony government, believed that it was futile to attempt to Christianize and civilize Indians. He contended that they were sent to north America by Satan and should therefore be exterminated.” (Osborne 6) 19 世紀に目を向ければ、前章で扱ったサンドクリークの虐殺の後で行われた議会による調査の結果、あまりにも凄惨な状況を深刻に受け止めた議会のメンバーは、the Denver Opera House にコロラド準州知事とチヴィントン大佐を召喚して、一般大衆の前で会議を開催した。この会議では、次のように問う声があったといわれる。“During the course of the discussion and the debate, someone raised a question: Would it be best, henceforward, to try to ‘civilize’ the Indians or simply to exterminate them?” この問いかけに対して、“EXTERMINATE THEM!” と一部の大衆が一斉に叫んだという (Stannard 133-34)。ただし、1869 年の *Times* 誌が “the new view is not to exterminate, but to civilize the Indian.” (qtd. in Osborn 13) と書き記しているように、この頃には先の差別的な大衆とは違う意見もあったようだ³。上記の例が端的に示すように、アメリカ植民の歴史、アメリカ合衆国の歴史においては、インディアン=先住民をどうするのかといえば、西洋化・キリスト教化・文明化するか、抹殺するかの二択が最も支配的な考え方であった時代があり、現在でもこうした考えは潜在しているかもしれない。ローガン博士は、自らの (ほとんど病的な) 科学への興味を満足させるために、ゾンビを教化し、これを生かしたのだ、といえる。そこには本来愛情などない。生きているうちは軍人であったと思われるバブが敬礼をすると、ローズ大尉が怒り、ローガン博士を罵倒する。すると、ローガン博士はこう語る。“It's the beginning, yes. It's the bare beginning of social behavior. Of civilized behavior. Civil behavior is what distinguishes us from the lower forms.” これに対して、“Where does it say we should do any one thing but shoot the mothers in the head?” と怒鳴って、科学者たちに不平を募らせるローズ大尉は、ゾンビを抹殺すべきだと考えている。Roger Luckhurst もローズ大尉のゾンビに対する態度をこう説明する。“His military commander [=Rhodes] thinks only in genocidal terms...” (Luckhurst 152) もちろん、ローガン博士も試算する通り、この映画の段階では、ゾンビは人間 1 人につき 40 万體という比率で大発生しており、ゾンビを皆殺しにするにはとても銃弾が足りない。

ところで、ロメロの書いた『死霊のえじき』の脚本第一稿には、本章第一節にみたように “Red Coats” と呼ばれるエリートゾンビの軍隊が登場する (“Red Coats” はアメリカ独立戦争の時代にイギリス軍の兵士を指して使われた言葉でもある)。このゾンビの軍隊の構成員たちもまた、教育=訓練されたという意味で教化されたゾンビの集団であるということになるが、ローズ大尉に率いられるこの軍隊には、Tonto と呼ばれるゾンビが含まれている。

そして、このトントは、先住民だったという設定であった⁴ (“The unit’s star zombie pupils are Bluto, former American Indian Tonto and Bob.” Williams, *Knight*, 136)。『トリロジー』第三作のオリジナル脚本に至って初めて、先住民＝インディアンのゾンビが登場することは、本論文にとって極めて興味深い事実である。実際に映画に登場するのはバブだけなので、脚本ではインディアン＝先住民に注目しながらも、映画化においては、ロメロのこの着想が削除されてしまったという事実は、『トリロジー』がアメリカ先住民のサブテキストを実はずっと深層に宿していて、それが第三作の脚本段階で映画テキストの表面に現れそうになったが、映画化にあたって再度抑圧された、ということになるからだ。ロメロが最初考えていた壮大な物語は、かなり明示的に西部劇を手本にした物語だったのではないか。

オリジナル脚本のプロットでは、死んだインディアン＝先住民は、ローズ大尉＝軍によって教化され、悪の兵士として生かされ、いわば再利用される⁵。ゾンビの教化＝教育は、ゾンビと先住民の隠喩的な関連性に注目する本論文の主張によれば、アメリカ先住民の教化という、先住民抹殺という選択肢の対極にありながら実は同根のレイシズム、あるいは白人至上主義思想の欺瞞性というサブテキストを提示しているということになるのである。

映画として実現した『死霊のえじき』では、バブは教化されるが、ローズ大尉に射殺されたローガン博士の遺体を発見すると、悲しみと怒りの感情（のようにみえるもの）を露わにして、放置されていた拳銃を握り、施設内を彷徨し始める。バブは、博士に愛着を示し、博士を襲わず、ペットのように彼に従っていた。しかし、博士が殺されるに至って、バブには復讐心が芽生え、最終的にはローズ大尉を追い詰めていく。兵士たちがゾンビの群れに襲われて一人また一人と捕食されていく中、バブに遭遇したローズ大尉の副官スティールがこれを射殺しようとする。しかし、彼は飛び出した別のゾンビに噛まれ、自分の死を悟った上で自殺する。こうして、兵士の中ではただ一人生き残ったローズ大尉は、武器庫に駆けつけて、ライフルと弾倉を手にするが、偶然出くわしたバブに撃たれて、ライフルと弾倉を落としてしまう。肩と腰を撃たれたローズ大尉はよろよろと壁にもたれながら、銃を向けてゆっくり歩いてくるバブから逃げようとする。この場面は2分30秒に満たない。けれども、バブがよろよろと歩きながら銃を向けてローズ大尉を追い詰めていくこの場面は、本作の中でも不自然なくらい（遅延された）印象を与える。ゾンビであるバブの歩みがゆっくりであることは致し方ないが、ローズ大尉も撃たれたために息も絶え絶えで、壁に体を押しつけてのろのろと廊下を進んでいく。〈追跡〉が無理に引き延ばされているように見受けられる。ここにはかなり無理矢理に〈追跡〉のモチーフが組み込まれているのである。前作『ゾンビ』について、遠山純生はこう書いている。「さらにその後5年後の78年に公開された黙示録的ホラー映画『ゾンビ』（監督ジョージ・A・ロメロ）で、人体損傷がとことん追求されることになる。大量の誰だかわからない連中（「ゾンビ」なのはわかっているが）に人間が追跡されまくるだけというあまりにも寒いこの作品では、人間の身体のあらゆる部位が破壊される様子が様々な機会に実に多彩な風情を帯びつつ展開されていたのであった」（遠山 42）『ゾンビ』の主要なテーマをゾンビによる人間の追跡とみる遠山のこの見解は、ビショップ

も見解とも共通するところがある。“...the zombies pursue living humans with relentless, tireless dedication and kill people mercilessly by eating them alive.” (Bishop, “Dead Man,” 26) 遠山とビショップ両者の議論において一致していることは、ゾンビは人間を追跡する存在であって、ゾンビ映画を作り上げる重要な構成要素の一つが〈追跡〉のモチーフだということである。ゾンビ映画一般においても、〈追跡〉は重要なモチーフであろうが、こと『トリロジー』において、上記の観点からすれば、極めて重要な構成要素であることがわかる。『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』でも、バーブラが農家にたどり着くまでの冒頭のシーケンスは（農家でバーブラとベンが出会って〈籠城〉のモチーフが開始するまでは）、セメタリー・ゾンビが延々と白人女性を追跡する場面によって構成されている。そして、『トリロジー』の結末と目される第三作『死霊のえじき』の物語のクライマックスに接続する重要な箇所においては、ローズの惨死という大団円を遅延するために配置された〈追跡〉の場面が、不自然なくらいに前景化されてしまっている、つまり、〈追跡〉が目立ちすぎてしまっていることは、注目に値する。というのも、以下に説明するように、〈追跡〉のモチーフは、アメリカ映画史にとって、〈籠城〉のモチーフと並んで、元型的 (archetypal) な物語パターンなのだと考えられるからである。

遠山は Robert Mulligan 監督作品『レッド・ムーン』 (*The Stalking Moon*, 1968 年) のアメリカ映画史における重要性と〈追跡〉のモチーフのアメリカ映画史における意義について、以下のように解説している。「68年、テト攻勢によってヴェトナムにおける米軍が劣勢（米兵の戦死者数はこの年最高）であることが明白になり、ジョンソンが北爆を停止した上大統領立候補を辞退し、ニクソンが大統領に当選した。この年に公開された西部劇『レッド・ムーン』（監督ロバート・マリガン）は、斥候グレゴリー・ペックが一人のアパッチに逆恨みされ、全編追跡されながら命を狙われる、という作品だ。本当にそれだけの作品なのだ。これがアメリカ映画において、どういうことを意味していたか、おわかりだろうか。追いつ追われつがアメリカ映画（特に西部劇）にとってほとんど必要不可欠の要素であるということは、わかっているつもりだ。だが『レッド・ムーン』においては「追いつ追われつ」のみが引き延ばされているのだ。」（遠山 40）遠山はこうも述べている。「ストーリーを語り続けることを映画を生成させる目的の〈地〉だと仮定してみよう。すると、語る手段として描写（映像と音声）は〈図〉ということになる。この例えを用いて言えば、『レッド・ムーン』を観て受けるのは、〈図〉が〈地〉の領域に迫って来て、〈地〉になり代わろうとしているような感触だ。何より自分を付け狙う相手の姿形が主人公にも見えない、そして突如矢があらぬ方向から飛んでくる、という一方通行の不気味さが従来の西部劇とは違う」（遠山 40-41）。先のバブによるローズの追跡場面の不自然な〈遅延〉では、遠山のいうように、〈図〉が〈地〉になり代わっていたのだといえよう。遠山は「追いつ追われつ」が特に西部劇にとっては「ほとんど必要不可欠の要素である」と指摘している。確かに、フォード監督の『駆馬車』では、クライマックスにアパッチの軍団に追われる駆馬車、というシーケンスが用意されており、『捜索者』 (*The Searchers*, 1956 年)、Henry Hathaway 監督『勇気ある追跡』 (*The*

True Grit、1969年)など、白人主人公が「インディアン」や悪人を延々と追跡する、という逆の設定も西部劇には頻りに登場する。遠山にとって、〈追跡〉のモチーフは西部劇の類型的な物語要素である。ただし、『レッド・ムーン』の解説において遠山が注目する〈追跡〉は、追われる側から描かれる物語パターンなのだという点にも留意しなくてはならない。遠山はさらにこう指摘している。「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き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) 遠山によれば、このようないわば〈追跡映画〉の典型が、Steven Spielberg 監督作品『激突!』(*Duel!*、1971年)なのだという。この映画では、自動車を運転していた平凡な男(Dennis Weaver)が、正体不明の人物が運転する巨大タンクローリーに物語の全体を通して追跡され続ける。

正体不明・意思疎通不可能な存在、あるいは、(もはや説得不可能な)敵に追跡されるという物語を主題とした作品の例は、実はアメリカ映画史には枚挙に暇が無いほど現れてきている。これは籠城映画の多さに匹敵するものがある。西部劇ジャンルの映画以外にも、遠山が挙げている Ridley Scott 監督『エイリアン』(*Alien*、1979年)、ジョン・カーペンター監督作品『ハロウィン』(*Halloween*、1981年)をはじめとして、スピルバーグ監督作品『JAWS』(*JAWS*、1975年) Cornel Wilde 監督作品『裸のジャングル』(*The Naked Jungle*、1966年)、Michel Crichton 監督作品『ウエストワールド』(*Westworld*、1973年)、Jack Starett 監督作品『悪魔の追跡』(*Race with the Devil*、1975年)、James Cameron 監督作品『ターミネーター』(*The Terminator*、1984年)、Robert Hermon 監督作品『ヒッチャー』(*The Hitcher*、1986年)、John McTiernan 監督作品『プレデター』(*Predator*、1987年)、Tony Scott 監督作品『エネミー・オブ・アメリカ』(*Enemy of the State*、1998年)、James Wong 監督作品『ファイナル・デスティネーション』(*Final Destination*、2000年)、Mel Gibson 監督作品『アポカリプト』(*Apocalypto*、2006年)、James DeMonaco 監督作品『ページ：アナーキー』(*The Purge: Anarchy*、2014年)、Jean-Baptiste Léonetti 監督作品『追撃者』(*Beyond the Reach*、2014年)などを挙げるができるが、これらの作品には続編、リメイクも多いことを念頭に置くとさらに数多くの作品が制作されており、〈追跡映画〉もまた、〈籠城映画〉と並んで、アメリカ映画史における元型的な様式なのだと想定することが可能である。では、アメリカ映画に頻出する〈追跡〉のモチーフの歴史学的な根拠はどのようなものかと問うのであれば、遠山が最初に挙げている『レッド・ムーン』のプロットが参考になるであろう。(インディアン)「捕囚物語」“captivity narrative”の一例でもあるこの映画においては、スカウトである Sam (Gregory Peck) が、アパッチ族の戦

士 Salvaje (Nathaniel Narscisco) の妻であった白人女性 Sarah (Eva Marie Saint) とその息子 (サルバとの間の子) を保護したことから、不気味なアパッチ戦士に延々と追跡されることになり、最終的にはこの母子と、二人の仲間と共に山岳の一軒家に籠城し、サルバを迎撃することになる。この映画が典型的に示しているように、〈追跡〉のモチーフと〈籠城〉のモチーフは極めて相性がよい。例えば、マクティアナン監督作品の『プレデター』のプロットもその典型であろう。Schaefer 少佐 (Arnold Schwarzenegger) をリーダーとする救出部隊は、ジャングルで正体不明の怪物の追跡と攻撃に遭い、結局は大規模なトラップを仕掛けて、この怪物の迎撃するしかなくなるのである (この籠城は、ジャングルで行われるため、建築物は使用しないが、周囲にトラップを仕掛け、敵の攻撃に待機するというかたちでの〈籠城〉である)。この〈追跡〉+〈籠城〉という組み合わせは、『トリロジー』においても典型的な物語構造を形成するが、『レッド・ムーン』を一つのテンプレートとして、第一章以降考察してきた〈籠城〉のモチーフの歴史学的な含意についての洞察を援用することによって、〈追跡〉のモチーフに潜在する歴史学的な記憶がみえてくる。その記憶とは、〈籠城〉の前提となる、あるいは、〈籠城〉後に起こる、①先住民による白人入植者に対する追跡、あるいはその逆、②白人入植者による先住民に対する追跡なのではないか、という推測が可能になるのだ。例えば、『ウエストワールド』において、ガンマンのアンドロイド (Yull Brynner) に追跡される白人男性 (Richard Benjamin) が体験する恐怖とは、白人に追跡される先住民が体験した恐怖の生き直しであるとみることもできるかもしれない。『死霊のえじき』に話を戻すと、ゾンビ=先住民としてのバブがローズ大尉を追う〈追跡〉の場面は、①の先住民による入植者の追跡、という歴史学的なサブテキストを指示しているのだからできる。ローズ大尉は、バブから逃亡し、最後に脱出口だと思われたドアを開けるが、そこにはゾンビの群れが轟めいていた。慌てふためいて絶叫するローズ大尉に向けて、バブは1発の銃弾を発射するが、これは慈悲殺ではない。急所は外れており、ローズ大尉は生きたまま胴体を引きちぎられて、ゾンビの大群に貪り食われながら絶命する。最初は敬礼をして敬意の対象としたローズ大尉を、博士を殺したとして恨み、復讐を企図して最後には死に迫いやるバブ=教化されたゾンビ、というこのプロットには、すでに言及した『小さな巨人』のプロットをどこか想起させるところがある。再び、(アンチ)西部劇への接続である。(本来は白人で、インディアンに育てられ、さらに白人に保護されて、その後またインディアンに戻り、最後にはスカウトとして白人社会に戻りスカウトになった) 教化されたインディアンとしての『小さな巨人』の主人公 Jack Crabb (Dustin Hoffman) は、ワシタ川の虐殺 Washita Massacre で George Armstrong Custer (Richard Mulligan) にシャイアン族の妻と生まれたばかりの子供を殺されたために、復讐を企図して第七騎兵隊にスカウトとして潜り込み、一度はカスターを殺害しようとするが果たせない。しかし、最終的に、「リトルビッグホーンの戦い」“Battle of Little Bighorn”に向かう第七騎兵隊にスカウトとして同行して、他の部族と共に立ち上がったシャイアン族がカスターを殺害する場面に立ち会う。『小さな巨人』のクライマックスにおいて、ジャックは、リトルビッグホーンの戦い

の最中、乱心したカスターに射殺されそうになるが、偶然現れたシャイアン族の幼馴染がカスターを撃ち殺す。このクライマックスに至る前に、自分を暗殺しようとしたジャックの言葉はすべて嘘だと思い込んでいるカスターに、ジャックは初めて本当のことをいう。それが、谷に向かえばシャイアン族を初めとした部族連合の戦士たちが大挙して攻撃してくるといふ〈真実〉であった。カスターはこれを嘘だと判断して、第七騎兵隊を率いて谷に向かい、そこで隊は全滅する。ジャックは、結局、意図的ではなくして、カスターをインディアン＝先住民の手中に追いやったことになる。しかし、カスターにとどめを刺すのは、ジャックではなく、シャイアンの戦士であり、第七騎兵隊を全滅させるのは、先住民の戦士の大量である。『死霊のえじき』のバブも、ローズ大尉を撃ち倒しはしても、彼を引き裂いたり、貪り食ったりはしない。バブは結果的にゾンビの大群が犇めいているドアにローズ大尉を追い詰め、彼を他のゾンビに食わせてしまうのである。『死霊のえじき』と『小さな巨人』の間テキスト性に依拠して分析すると、ローズ大尉の死によってシェルターに籠城していた〈軍〉が全滅する＝ラストスタンドという結末には、『死霊のえじき』の向こう側に、カスター將軍の戦死および第七騎兵隊の全滅という西部劇の（あるいは歴史学的な）サブテキストを垣間見させるところがある。さらにローズ大尉は、映画全編にわたって、科学者たちの主張には耳を貸さず、人の話を聞かない人物として描かれている。これを象徴するのが、彼がローガン博士を射殺する場面である。銃を向ける大尉に対して、博士は「聞いてくれ！」“You must listen!”と繰り返す。もちろん、ローズ大尉はこれ聞き入れず、容赦なく博士を射殺する。実在のカスターの歴史に目を向ければ、リトルビッグホーンで殺害された後、シャイアンの女性たちが彼の遺体に近づき、突き錐で鼓膜を刺し貫いたという。シャイアンの警告に聞く耳をもたなかった、カスターがあの世界ではちゃんと人の話を聞くように穴を空けたのだと女性たちは主張したとされる (Osborne 233)。カスター同様、ローズ大尉も「耳を貸さない」人物として描かれていることは興味深い。こうして、『死霊のえじき』は、〈悪い騎兵隊〉の全滅というモチーフを内在している点において、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』や『ゾンビ』と同じように、「アンチ西部劇」なのだといえる。

一方、『トリロジー』において、『死霊のえじき』を前二作に比べて特異な作品としていることは、上記のバブという教化される＝〈飼い馴らされる〉ゾンビ＝教化されたインディアンが登場することだけではない。前二作と異なり、『死霊のえじき』の舞台だけが、ペンシルベニア州（つまりピッツバーグ周辺）以外の場所に設定されている。つまり、この映画ではフロリダが主な舞台となっている。本章第一節にみたように、冒頭のゾンビが跋扈する街はフロリダ州フォート・マイヤーズで撮影されており、軍事用シェルターの地上施設もフロリダ州サニバル・アイランドで撮影されている。シェルターの地下施設の撮影は、ペンシルベニア州ワンパムで撮影された（ドラマの主要部分はピッツバーグ近郊で撮影されたことは特記しておかなくてはならない）が、設定上はフロリダ州のサニバル・アイランドあるいはその周辺ということになっている。ローズが会議室の壁に貼っている地図もフロリダ州のものである。興味深いことに、ヨーロッパ人（スペイン人）が北アメリカに歴史上初めて

進出したのは、現在のフロリダ州南部にあたる場所であり、ここに、1565年にスペインが北米最初の植民地として *St. Augustine* を創設したことはよく知られている（『死霊のえじき』には、「スペイン野郎」“Spick”と侮辱的に呼ばれるミゲルが登場する）。『ゾンビ』では、映画のディエゲシスの始まりがフィラデルフィアに設定されており、アメリカ合衆国の建国という〈始まり〉が、ゾンビ・パンデミックの恐怖の〈始まり〉に重なる可能性がみえていたが、『トリロジー』最終作の『死霊のえじき』においては、さらに歴史を遡った〈始まり〉がここに含意されていることがわかる。

ここで、〈飼い馴らされるゾンビ〉という概念に戻ると、オリジナル脚本におけるローズ大尉に操られるゾンビの軍隊、映画テキストにおけるローガン博士によって飼い馴らされるゾンビ＝バブという設定は、実のところ、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』以前の〈ゾンビ映画〉というサブジャンルに『死霊のえじき』が回帰していることを示しているのだ。ウィリアムズが、“*Before Night of the Living Dead, zombies bore little relationship to their more visceral screen descendants. Originally zombies were creatures based on Haitian folklore who were supposedly corpses brought back to life as a result of supernatural voodoo practices.... Usually, the zombie supposedly provided cheap labour for sugar-plantations.*” (Williams, *Knight*, 17) と書くように、1968年以前のゾンビは、操られて働かされる奴隷としてのゾンビであった。ビショップもこう書く。“*Yet while all of these movies clearly influenced the look and feel of *Night*, the pre-1968 zombie films generally feature the animated dead as servants or soldiers, usually controlled by a master (a voodoo priest, a mad scientist, or alien invaders). *Night of the Living Dead* forever altered the subgenre by making the zombies autonomous monsters, fueled by hunger, the basest of motives and desires....*” (Bishop, *American Zombie Gothic*, 139) 『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』が確立したゾンビ・サブジャンルの文法を、『死霊のえじき』は再度書き換える。この作品には、ローガン博士という「主人」“a master”が登場し、ゾンビを実験用の標本として扱い、また、施設では、捕獲されたゾンビは家畜のように管理されていた。これは、〈ヴードゥ・ゾンビ〉の再来であるのだ。オリジナル脚本には、ローズ大尉によるゾンビの軍隊の支配という要素が含まれていたのであるから、この〈ヴードゥ・ゾンビ的〉なプロットはさらに明白にと現れていたのだといえる。ロメロは、『トリロジー』の原案「アヌビス」の物語の最終話において、30年代から40年代の『恐怖城』や『私はゾンビと歩いた！』を代表とする、カリブ海域の迷信が発明したとされる歩く死者＝“the zombie” (Luckhurst 17) の〈ゾンビ映画〉に回帰しようという意図を、実は極めて意識的に持っていたのではないだろうか。『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』で、それ以前のゾンビ・サブジャンルを革新する画期的な物語構造を世に送り出したロメロは、『死霊のえじき』において、この革新以前のゾンビ・サブジャンル＝ヴードゥ・ゾンビが生まれた場所に戻ることで、三部作を貫くディエゲシスのフィナーレに到達しようとしたのではないか。つまり、ロメロは、原点回帰という結末として、振出しに戻ることで終わりを迎え

る、という循環的な物語構造の構築を意図していたのではないだろうか。

すると、ヘリコプターで脱出して生き残った三人（サラ、ジョン、マクダーモット）が映画のエンディングでたどり着く場所の設定が俄然大きな意味を持ち始める。ウェットモアも “Instead, the number of people within this bunker will slowly decrease until only three escape to an island somewhere in the Caribbean.” (Wetmore 177) と書くように、ジョンたちがたどり着く場所は、カリブ海域のどこかの島であると想定するのが合理的であろう。というのも、ギャグニーが書くように、この脱出劇において、ヘリコプターのパイロットとして大きな役割を演じるジョンが、西インド諸島（ジャマイカ？）由来の黒人という人物設定で描かれているからである。これは彼のアクセントからも明らかである。ギャグニーが “Romero was looking for a black actor who could do a West Indian accent...” (Gagne 157) と書いている通り、ロメロは、このジョンという人物を、西インド諸島とどうしても関連付けたかった。ただし、意識的には、ロメロは上記のように、サブジャンルの歴史という意味での西インド諸島への回帰を計画していたのであるが、『死霊のえじき』という第三作が、カリブ海域、西インド諸島のどこかの島の砂浜で終わるということは、同時に、合衆国以前、あるいは北アメリカ植民時代以前の〈アメリカ史〉の始まりにまで、『死霊のえじき』の歴史学的なサブテキストが回帰している、ということをも意味するはずだ。

コロンブスの到達によって、アメリカ大陸に疫病（特に天然痘）が蔓延したことを想起すれば、『死霊のえじき』は、今度は疫病というテーマ圏においても、〈アメリカ〉の起点に回帰しているのだということができる。William H. McNeill は、天然痘が現在のアメリカ大陸にもたらした惨禍について、以下のように記述している。「……人間の暴力や無頼な行動は、それがいかに荒々しいものだったとしても、インディオ人口があのように溶け去ってしまった主な原因ではあり得ない。それに、潜在的な租税納入者と労働力を減らしてしまうのは、決してスペイン人やその他ヨーロッパ人の特にはならなかったはずである。破滅をもたらすという役割は、やはり主として疫病が果たしたのだ」（マクニール 91）。侵略、疫病、植民の歴史学的な深層のサブテキストのレベルで、つまり、集団的な無意識のレベルで、『死霊のえじき』は、アメリカ大陸植民史の振出しに戻り、この原点回帰によって、ゲームをリセットするかの如く終わりを告げているのである。ラッセルが、“John, a smart, witty and compassionate black hero, is a figure who offers hope and salvation. And the Caribbean itself becomes a potential utopia, a place where mankind might be able to start again.” (Russel 104) と書くように、生き残った 3 人は、ジョンのルーツであり、1492 年に Columbus が到達した場所でもある Bahama 諸島のどこかの島（San Salvador 島かどこか）にたどり着き、（暴力と疫病に蹂躪された）アメリカ大陸の歴史の起点に戻って、これをリセットする作業を行ったのではないだろうか。この設定にみられる皮肉について、ラックハーストはこう指摘している。“...in the last shot of the film we see them on an island beach, perhaps the very Caribbean island the pilot had long pressed for as an escape plan. It is another stub of utopian possibility, although ironically on the islands where

the notion of the zombie emerged.” (Luckhurst 152) こうして『トリロジー』は、ゾンビというサブジャンルの歴史という観点からも、そして、アメリカ大陸植民史という観点からも、〈原点〉に戻ったということになる。ラッセルも、これはゾンビ映画というサブジャンル自体が振出しに戻ったということであるという。“In Romero’s hands, the zombie movie has come full circle, inverting its origins so that the Caribbean becomes a place of safety and civilisation while the American mainland is the site of primitive ghoulish cannibalism. Civilisation and savagery have exchanged places and the implicit suggestion is that what we once considered civilised was never actually civilised at all.” (Russel 104)

ここまでの議論をまとめると、少なくとも意識的には、ロメロがゾンビ・サブジャンルの〈起点〉に戻ることを意図していたことは間違いないであろう。これに加えて、本論文が主張したいのは、ロメロが、無意識的＝歴史学的なサブテキストのレベルで、『トリロジー』を、ヨーロッパ人にとってのアメリカ史＝アメリカ大陸植民史の〈始まり〉、カリブ＝西インド諸島という〈原点〉に半ば無理矢理に戻すことによって、ホラーという言語によって再構築されたアメリカ大陸植民史、先住民の虐殺と排除という歴史学的なスティグマを内に宿した『トリロジー』をリセットして終わらせたのだ、ということである。

『死霊のえじき』はアメリカ大陸植民史の〈始まり〉に観客を立ち戻らせる。ジョンのヘリコプターは、ケイがいうようにノアの箱舟なのだったのかもしれない。“Indeed, John’s helicopter becomes a modern-day Noah’s Ark carrying its minorities to the ‘promised land’. In order to thrive they must abandon the old culture completely and teach their children ‘never to come over here and dig these records out’. Romero’s zombies, meanwhile, are a biblical flood – rising to wash away the hopeless old world in a river of human blood.” (Kay 77) 観客は、映画のディエゲシスの〈終わり〉であり、同時に、歴史学的なサブテキストが要請するゼロ点＝〈始まり〉である、『死霊のえじき』の結末に居合わせて、サラ、ジョン、マクダーモットとともに、この〈始まり〉に精神的に参加することを、ロメロからも、サブテキストとしての〈歴史〉からも求められていたのだ。『死霊のえじき』の結末の同時代的なコメンタリーというサブテキストの彼方に、1980年代のアメリカが本当に見出すべきだったこと、そして1980年代の観客が本当に見て取るべきだったことは、この〈始まり〉への回帰が指し示す〈終わり〉の必然性を語る警鐘としての虐殺と排除についての歴史学だったのではないだろうか。『バタリアン』の軽快なコメディタッチの映画テキストのインパクトにかき消された『死霊のえじき』が告げ知らせようとした〈終わり〉と〈始まり〉の論理から、1980年代のアメリカ合衆国の観客、ひいては、世界の観客が何も学ばずに終わったことは、アメリカ合衆国という国のその後の歴史に対して、さらには世界のその後の歴史に対しても重大な帰結をもたらしたのではなかろうか。ただし、本論の意図は、現在のアメリカ合衆国の現状、あるいは地球規模の現状というものを批判することにはない。本論文は、この〈始まり〉への回帰の思考を根拠として、『死霊のえじき』を

もって、『トリロジー』が原点回帰としての〈終わり〉を迎えたのだと記述するにとどめておく。本章としては、『死霊のえじき』が『トリロジー』の終わりとして相応しいことの論拠を学術的な観点から確認できれば、十分に目的を達成したことになるからである。以上が本章の結論である。

(第3章第3節補遺1：疫病のイメージラリー、ウィルス論争の顛末)

本章の補遺として、『死霊のえじき』における疫病のイメージラリーに言及しておく。本作におけるゾンビの感染・伝染性の暗示は、兵士の一人 Miller (Phillip G. Kellams) がゾンビに襲われる場面に顕著である。この場面では、ミゲルが持った捕獲用の棒に取り付けられたストラップが外れて自由になったゾンビが、ミラーの喉元を食いちぎる。彼は、血まみれになって、自分はゾンビになりたくない、撃ち殺してくれ、とスティールに懇願する。ミラーはこう叫ぶ。“Don't let this happen. Don't let this happen to me. I don't wanna be one of them. Take me. Please. Take me.”頭部を破壊すれば、ゾンビ化は防げるので、“Take me.”と叫ぶミラーは、ただ殺せと頼んでいるのではなく、頭部を撃ち抜いてくれと懇願しているのである。噛まれることでゾンビになるのか、死ぬことでゾンビになるのかは、結局『トリロジー』の結末としての本作においても明確な回答を得ることはできないが、噛まれれば必ず死ぬ→死ぬば必ずゾンビ化する、というこれら三作のプロット構造からすれば、ゾンビが人間を噛むことでまた別のゾンビが発生することになるのは確かである。この連鎖の中に、本論文は〈疫病〉のモチーフを再度見出すことになる。先述の『ワールド・ウォーZ』(2010年)の設定では、犠牲者は噛まれてから11秒以内にゾンビ化する。〈ハイパー・ゾンビ〉の設定の多くでは、人間はゾンビに噛まれると死ななくても感染し、すぐさまゾンビ化するため(これは『28日後…』によって確立された〈感染者〉のイメージが発明したプロットである)、墓場から戻ってくる必要もない(これによって火葬 cremation が一般的な国においてもゾンビ映画の制作が容易になった)。『死霊のえじき』では、上記の兵士ミラーに対するゾンビの襲撃の後に、ミゲル自身がゾンビに腕を噛まれるが、サラが噛まれた腕を切断し、火炎によって消毒を行って治療を試みる。しかし、スティールは、“He's been bit.”と言って詰め寄る。サラはこれに対して、“I got infection in time.”と説明し、ミゲルが死んだら自分が始末する、と主張して譲らない。ローズは、“I seen a thousand of 'em. He's gonna die.”と断言する。結局、死んだらゾンビになるのか、噛まれたらゾンビになるのかという問題への答えは、この段階では得られないままである。ただし、この場面の帰結からしても、ゾンビが人間を噛むと、ゾンビが増えるということは確かなのであり、ここにはやはり、〈感染〉あるいは〈疫病〉のモチーフがみてとれるのである。結局、『トリロジー』のディエゲシス世界において、ゾンビ・パンデミックの原因が細菌なのか、あるいは別の原因によるものであるのかは明らかにされることはない。ただし、前章でも言及した『バイオハザード』における“T-virus”という生物兵器を原因とするゾンビ・パンデミックという設定は、『トリロジー』におけるゾンビ増殖についての極めて手堅い解釈であるということができ

る。この論点については、ジョージ・A・ロメロ脚本・製作総指揮、トム・サヴィーニ監督による『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』のリメイク作品『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド／死霊創世紀』(Night of the Living Dead, 1990年)のプロットが手掛りを与えているとも想定できる。この作品では、クーパー (Tom Towles) との撃ち合いで重傷を負ったベン (Tony Todd) が、夜が明けた時に、武装隊の前にゾンビ化して姿を現す。ベンは、銃で撃たれて地下室に籠り、そこで死亡して、ゾンビ化したものと判断されるが、この映画のディエゲシスにおいては、ゾンビに噛まれていないベンが、銃で撃たれて死亡し、ゾンビ化したことになる。すなわち、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド／死霊創世紀』のプロットでは、ゾンビに噛まれるとすぐさまゾンビ化するというわけではなく、死んだ人間は頭部を破壊されない限り、ことごとくゾンビ化するのだ、ということが確認されることになり、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』におけるゾンビ・パンデミック (ゾンビ増殖) の一端についての一解釈が、脚本担当者ロメロ自身によってここに開示されているということが出来る。実は、後にロメロ自身が、『ランド・オブ・ザ・デッド』(Land of the Dead, 2005年)の公開の時点において、以下のように述べている。“There seems to be some confusion about how you become a zombie, that you have to be bitten, which isn’t the case. One of the things we wanted to establish here was that anyone who dies become a zombie that much sooner because you die that much sooner.” (Kane 191) こうして、ロメロ自身が、死んだ者は全てゾンビ化するというルールを再確認したことで、ロメロのゾンビ映画のディエゲシスでは、噛まれるとゾンビになるのではなく、噛まれると必ず死ぬ、死ぬと必ずゾンビになるのだ、という結論に本論文は帰着することになる。ただし、前章の第3節から本補遺において議論したように、制作者ロメロ自身の結論においてもなお、ゾンビが人間を噛むと、(死者が増えて) ゾンビが増殖することには変わりがなく、やはり、ここには結局〈感染〉あるいは〈疫病〉のモチーフに結びつくプロットがみてとれるのである。噛まれた者は死に、そして生き返る。このゾンビが他の人間を噛めば、この人間もまたゾンビになる、ということであれば、ここでは〈感染〉と同じことが起こっていることになるからである。ロメロにとって最後の作品となる『サバイバル・オブ・ザ・デッド』(Survival of the Dead, 2009年)においては、主人公の一人がゾンビの指を食いちぎり、その際に口から体内に入ったゾンビの血液に含まれる細菌に感染して、体調が劇的に悪化して死にかけ、ゾンビになる前に殺してくれと仲間に懇願し、射殺されるというプロットが確認される。この人物はゾンビになりたくないから射殺されることを選んだのであるが、この慈悲殺によってゾンビの増殖は防がれたわけである。これが、ロメロの遺作となるゾンビ映画におけるゾンビ感染説についての帰結である。細菌→感染→疫病は、少なくともイメージラリーとしては、ロメロのゾンビ映画全体を通してやはり現出したと想定することが可能である。

(第3章第3節補遺2：砦文化、フォートレス・カルチャーのアメリカ)

本章の補遺として、籠城のモチーフについて、若干の付加的な考察をしておきたい。本章

では、アメリカ映画に頻繁に登場する籠城のモチーフの前提として、先住民による追跡という歴史学的な記憶に言及することとなったが、籠城のモチーフは、映画というメディア内部だけではなく、アメリカ社会における様々な観念・行動の中にも散見されるコンセプトなのがある。例えば、Edward J. Blakely と Mary Gail Snyder が「要塞心理の明瞭な表明」(ブレイクリー／スナイダー 2) と定義した所謂「ゲートッド・コミュニティ」“Gated Community”の現象は、本論文の観点からすれば、それが〈籠城〉のモチーフ・記憶を含意しているという点においては、すぐれてアメリカ的な現象だと考えることができる。ブレイクリーとスナイダーによれば、「物理的スペースを利用して、社会的地位をつくり出すことは、米国における永年にわたって深く根ざした伝統である」(ブレイクリー／スナイダー 1)、とされる。「ゲートッド・コミュニティは通常の公共スペースが私有化され、出入りが制限された住宅街区である。これらは非居住者による侵入を防ぐため、通常、壁やフェンスによって囲われ、玄関口が完成された、安全な住宅地である」(ブレイクリー／スナイダー 1)。ゲートッド・コミュニティという現象の内部に、アメリカ大陸植民時代からの砦の記憶とその思考運動的な伝統としての影響を見て取ることは容易であろう。本論文では取り組むことができなかったが、筆者(小原)は、アメリカ合衆国の共同体的な意識の内部に通底するこの心理的な傾向を、〈砦文化〉(Fortress Culture) と仮に呼んで、今後、別の場所でこれに対する具体的な考察を行うことを計画している。少なくとも、本論文における分析と考察によって、アメリカ映画というメディア内部では、映画のプロット制作と、映画受容の在り方に、この砦文化が極めて大きな影響を与えてきたことは解明されたといえる。空間的な分離・隔離という観点からすれば、『死霊のえじき』や『サバイバル・オブ・ザ・デッド』に現れる、ゾンビの「牧場」“the corral”という設定もこの砦文化の一端を示唆するものと考えられるが、この設定は同時に、インディアン居留区の問題圏にも関わる表現であると、本論文は推測するものである。

結論——ピッツバーグ映画、アメリカ劇としての
『トリロジー』

第1章から第3章において、本論文は、ジョージ・A・ロメロ監督による『トリロジー』の先行研究史では主に制作された時代にまつわる同時代的なサブテキストが注目されてきたことを示したうえで、各作品を〈西部劇〉のパラダイムを導入して分析し直し、アメリカ大陸植民の歴史における先住民に対する差別的な態度・政策とこれに起因する暴力と残虐性を、これら三作品の深層にある新たな歴史学的サブテキストとして解明した。ただし、『トリロジー』に現出するアメリカ先住民表象、あるいは、アメリカ先住民虐殺表象には、三作品を通して、一貫した時間的連続性や一つの歴史の流れを作り出すような発展を確認することはできない。『ゾンビ』以降、同時代的なサブテキストは極めて意識的にロメロによって作品に託されることになったのだが、彼の制作における思考運動を経由して『トリロジー』に回帰した歴史学的なサブテキストとしての先住民虐殺・排除のアメリカ史の記憶は、断片的に、時間錯誤的に、そして、非連続的に『トリロジー』に出現していた。こうした断片性、時間錯誤性、非連続性こそが、ロメロの『トリロジー』の深層にある、アメリカ合衆国の直視できない歴史、すなわち〈ホラー〉という言葉をもってせずには表現しえない、そして、その帰結として文化に浸透しえない〈歴史学的なスティグマ〉が、今日まで『トリロジー』研究史の中で見過ごされてきたこと、あるいはこれについての体系的な理解を抑止した原因なのだと考えることができる。むしろ、こうした断片、時間錯誤、非連続を通してのみ、ホラーは〈直線的・一義的な言語では語りえぬ歴史〉を語れるのであり、ホラーという〈表現形態〉を通して、観客が、そして社会そのものが、この〈語りえぬ歴史〉を無意識的に〈知る〉ことになるのだといってよい。このことに対する洞察は、本論文イントロダクションで提示された、②ホラー映画の研究は歴史理解に対してどのような貢献ができるのか、という問いへの回答につながるであろう。本論文では、ホラー映画の研究は、分析と言語を用いて、ホラー映画が断片的に、時間錯誤的に、非連続的に垣間見せる〈語りえぬ歴史〉の復元に寄与しうる、という可能性をここに示しておく。ホラーは歴史理解のまた別の道の可能性を開く。

こうして、ジョージ・A・ロメロの『トリロジー』とは、アメリカ先住民の虐殺・排除の歴史を内に宿した映画テキストなのだということがわかった。さらに、本論文の分析が示したところによれば、三作品が同様に、〈籠城・攻囲〉のモチーフを物語に含んでいた。〈籠城・攻囲〉のモチーフがこれらの作品において重要な役割を演じていた。また、三作品には共通して〈疫病〉のモチーフが内在しており、その蔓延の規模は、徐々に拡大化していた（発展？）。ゾンビ・パンデミックの発端を描いた『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』では、グール＝ゾンビは物語の結末では武装隊によって次々に駆逐されて事件の前の均衡が回復されるようだが、『トリロジー』の第三作＝最終作である『死霊のえじき』に至ると、人間はもはや少数派となり、人間1人に対してゾンビ40万體という割合にまで、パンデミックが拡大していたのである。本論文は、〈西部劇のパラダイム〉の導入によって、〈アメリカ先住民〉・〈籠城・攻囲〉・〈疫病〉に関わる記憶が、『トリロジー』の歴史学的なサブテキスト

を構成する主要なファクターであることを解明したといえる。

さて、『死霊のえじき』の公開後、ロメロが監督した次の〈ゾンビ映画〉は、『ランド・オブ・ザ・デッド』である。この映画は『死霊のえじき』の公開から 20 年後の 2005 年に公開された。ロメロはこの間、交通事故で全身麻痺になった主人公と彼を介護する高知能のサルにまつわる不可思議な事件を描いた内省的でアレゴリカルな作品『モンキー・シャイン』(Monkey Shine、1988 年)、スティーヴン・キングの二重人格あるいは二重身の物語の映画化『ダーク・ハーフ』(Dark Half、1993 年)、日常は常識的な社会人として生活を送りながら、反社会的で攻撃的な欲動を抑圧し続けていた青年が“The Faceless Killer”と化す『URAMI〜怨み〜』(Bruiser、2000 年)を監督として世に送り出している。『モンキー・シャイン』と『ダーク・ハーフ』は、いずれも大手の配給会社 *Orion Pictures* を通して公



図 1 (00:05:29)

開された作品であり、『URAMI〜怨み〜』は、英国俳優 Jason Flemyng を主演に迎えたフランス資本の映画であった。これら三作品は、いずれも、いくばくかのゴア表現を含むとはいえ、ホラー映画というよりは心理サスペンス映画として制作されている。『URAMI〜怨み〜』は、ケインも指摘す

るように、『ジョージ・A・ロメロ／悪魔の儀式』(“...a film rich in ironies and ideas but sometimes uncertain...” Kane 185) への回帰を狙った作品だとも解釈できる。この時期のロメロは再びホラー映画あるいはゾンビ映画を迂回しようとしていたかもしれないが、上記『ランド・オブ・ザ・デッド』において、再度ゾンビ映画というサブジャンルに立ち戻ることになる。

『ランド・オブ・ザ・デッド』の舞台は(ピッツバーグだと想定される)要塞的な都市である。この都市の住民の階級秩序の頂点に座しているのが、この都市の創設者 Paul Kaufman (Dennis Hopper) である。ゾンビ・アポカリプス後の荒廃した世界、ゾンビが跋扈する領域から河川と要塞警備で守られた都市の内部で、人間は文明を再建するが、富裕層と貧困層という格差までもが同時に再建されている。そして、傭兵部隊が、要塞都市の外部＝ゾンビに蹂躪された領域を偵察・探索して、富裕層のために、失われた文明の名残として的高级品(酒、葉巻など)や、食品、薬品などを調達する。この作品の冒頭では、傭兵部隊によるゾンビの虐殺が描かれる。この傭兵部隊にも、弾帯 (bandolier) を肩にかけた兵士が確認される(図 1) ことからわかるが、富裕層の手下になって、殺したゾンビの処分を行

ったり（ゾンビの〈ゴミ捨て場〉も本作には登場する）、品物の調達ツアーでは、邪魔になるゾンビを大量殺戮したりもするこの傭兵部隊はやはり〈悪い騎兵隊〉として描かれている。ゾンビの群れを破壊しながら調達に向かう傭兵部隊を見て、若い兵士がこう述べる。“I thought this was going to be a battle. It's a fucking massacre.” ゾンビはやはり〈犠牲者〉として描かれる。

『ランド・オブ・ザ・デッド』には、他のゾンビを率いて、人間に復讐しようとする黒人のゾンビ、Big Daddy (Eugene Klark) が登場する。これは『死霊のえじき』におけるバブを拡大解釈したことによって生まれた設定のようにもみえる。ビッグ・ダディは、傭兵部隊の攻撃から他のゾンビを守ろうとしたり、銃で人間を撃ったり、仲間（ゾンビ）を率いてカウフマンの居城である高層ビルに攻撃を仕掛けたりもする。仲間のゾンビに対しては極めて共感的で、首だけになった別のゾンビを踏みつぶして殺したり、火だるまになったゾンビを撃ち殺したりすることもある。ビッグ・ダディは慈悲殺 (a mercy death) ができるほどに知能が発達しているのだ。このビッグ・ダディが、他のゾンビを率いて、人間の社会に反乱を起こし、支配者であるカウフマンを打倒しようとするのである。トニー・ウィリアムズは、ビッグ・ダディの設定が思い出させる本作と西部劇との間テクスト性、あるいは歴史的なサブテクストに触れて、以下のように書いている。“Big Daddy is not just the leader of an army of the living-dead proletariat. He also embodies that earlier image of the feared Native American leader such as Geronimo and Sitting Bull who will fight against the territorial imperative of a ruling class that is now in retreat behind a modern version of that stockade seen in so many Westerns such as *Drums Across the Mohawk* (1939) and others.” (Williams, *Knight*, 187-8) ビッグ・ダディが、ウィリアムズの議論の中で、ジェロニモやシッティング・ブルのような、アメリカ先住民のカリスマ的な酋長・戦士たちと同一視されていることは、本論文にとって極めて示唆的である。西部劇のパラダイムを導入した分析の妥当性が再び確保されるからである。なおかつ、『ランド・オブ・ザ・デッド』もまた、要塞化された都市を舞台とした籠城映画なのである。ビッグ・ダディのゾンビ軍団による要塞都市の攻囲と侵入は、アメリカ先住民と入植者との攻防のサブテクストを再び想起させるのである。ゆえに、『ランド・オブ・ザ・デッド』は、『トリロジー』の歴史的サブテクストを継承する作品だということは正しい。しかし、注目すべきことに、『ランド・オブ・ザ・デッド』は、アメリカ合衆国で撮影された映画ではなく、カナダの Ontario 州 Toronto と Hamilton で撮影されたゾンビ映画なのだ (Williams, *Knight*, 184, Kane 191)。つまり、この映画で描かれるピッツバーグは、ロメロが仮想的に再構築したものなのである。確かにトロントからオンタリオ湖を跨げばニューヨーク州と距離的にはさほどではないが、国境を超えることで生まれる差異は重視すべきであろう。また、この作品は、ロメロがユニバーサル・スタジオから 15,000,000 ドルの資金を得て制作した映画であり、MPAA レイティングの R 指定で半ば穏当なかたちで劇場公開された。さらに、主演には、主人公の Riley 役の Simon Baker、傭兵 Cholo 役の John Reguizamo、デニス・ホッパーをはじめとして、有名

俳優が名を連ねている。『ランド・オブ・ザ・デッド』は、撮影場所、予算の規模、公開時のレーティングの有無、俳優陣の知名度において、『トリロジー』とはかなり異なった作品なのだ。特に撮影場所に注目すると、『ランド・オブ・ザ・デッド』は、カナダで撮影された他の二編のゾンビ映画『ダイヤリー・オブ・ザ・デッド』(*Diary of the Dead*, 2007年)と『サバイバル・オブ・ザ・デッド』という点では同じである。

ウィリアムズは、主人公のライリーとその一行がカナダに向かう、『ランド・オブ・ザ・デッド』のエンディングの設定に言及して、以下のように書いている。“Like Riley, George Romero has gone north having decided to work in Canada rather than his original home base of Pittsburgh. *Bruiser, Land of the Dead*, and his next films will all be filmed here. *Land of the Dead* represented a change of direction for Romero in more than one sense. In a way, it is his farewell to Pittsburgh, a city recreated in Toronto for *Land of the Dead* but now an environment of the past.” (Williams, *Knight*, 194) ライリーと同じように、ロメロは、2004年には長年親しんだピッツバーグを去ってカナダに移住し (Williams, *Knight*, 251)、その後、上記の『ダイヤリー・オブ・ザ・デッド』と『サバイバル・オブ・ザ・デッド』を制作し、後者がロメロの遺作となった。ちなみに、この二作品に登場する、カナダの俳優 Alan Van Sprang が演じた州兵 (前者では悪役、後者では主人公として登場する) は、『ランド・オブ・ザ・デッド』にも別の名前の兵士役で登場している。ロメロは、スプラングというキャスティングが、これらの後期ゾンビ映画三作品の物語を連結し、時間的順序としては、『ダイヤリー・オブ・ザ・デッド』と『サバイバル・オブ・ザ・デッド』、『ランド・オブ・ザ・デッド』という順番になるのだとも話している。『ダイヤリー・オブ・ザ・デッド』におけるゾンビ・パンデミックの発生と『サバイバル・オブ・ザ・デッド』での戦闘を生き延びたスプラング扮する兵士 (後者では *Sarge*=*Sergeant* と呼ばれている) が、『ランド・オブ・ザ・デッド』では別の名前 (*Brubaker*) を名乗って要塞都市の警備にあたる兵士となったが、ここでゾンビの大群に襲われて死亡するのだとも考えられるとロメロは述べている¹。後期三作品は、カナダで制作された一つのユニットでもある。いわば、スプラング三部作、あるいはカナダ三部作なのだ。ピッツバーグを拠点としてペンシルベニア州で制作された『トリロジー』とは別の物語なのだと考えてよい。そして、カナダという近場であっても、〈アメリカ〉が制作の舞台でないことは重視しなくてはならない。

このように、『トリロジー』は『トリロジー』として、後期ゾンビ映画三部作は三部作として、個別に分析と考察を行った後で、〈ロメロのゾンビ映画全般〉についての統合的な研究を行うべきである。本論文では、〈西部劇のパラダイム〉の導入を媒介とした歴史的なサブテキストの析出を中心にして、この前半の作業を行ったことになる。本論文における分析と考察の結果を基に、後半の作品分析の作業を行うことも、ジョージ・A・ロメロという映画作家の研究にとっては極めて有意義であるが、この後半の作業をここでは保留して、『トリロジー』と後期ゾンビ映画三作品の間には、物語=ディエゲシス上、断絶があることのみを確認しておきたい。

上記のように、『トリロジー』と『ランド・オブ・ザ・デッド』との間に物語的な断絶があることを確認すると、『ランド・オブ・ザ・デッド』は、ロメロの映画監督としてのキャリアにおけるいわば〈カナダ期〉の始まりを告げる作品と同定することができる。もちろん、カナダで撮影された作品群においても、なぜかピッツバーグが舞台とされていることには注目しなくてはならない (Williams, *Knight*, 194)。『ランド・オブ・ザ・デッド』に続く『ダイヤモンド・オブ・ザ・デッド』でも、主要な登場人物はピッツバーグ大学の学生と教員という設定であり、ペンシルベニア州および West Virginia 州、つまりピッツバーグの周辺あるいは近郊が物語の主要な舞台になる。遺作となる『サバイバル・オブ・ザ・デッド』においては、主人公たちがフィラデルフィアを出発してニューヨーク州 Long Island の Plum Island に移動するが、やはり、物語の舞台は、『トリロジー』のピッツバーグを想起させる、アメリカ北東部あるいはペンシルベニア州周辺に設定されている。ピッツバーグを拠点としていた時期からロメロが『ランド・オブ・ザ・デッド』以降の作品の構想を練っていた可能性はもちろん高い。しかし、カナダに拠点を移してもなお、ロメロはピッツバーグという設定を映画から削除することはなかった、あるいは、カナダで撮影した映画においても、虚構のピッツバーグを必要とした、ということは依然として注目に値する。ピッツバーグ周辺という設定がロメロにとってなぜか必須事項であったことがここで改めて認識されるからである。『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』から始まるロメロのゾンビ映画には、ピッツバーグ、あるいはペンシルベニア州とアメリカ合衆国北東部というロケーションが、実際の撮影場所として、あるいは映画ディエゲシスの舞台とされていた。 *Belt* 誌のウェブサイトにもロメロ訃報の記事を書いた Ed Simon は、彼を “Pittsburgh Auteur” と呼び、以下のような指摘をしている。“Pittsburgh was the city that incubated Romero’s vision. A Cuban kid from the Bronx, Romero made Pittsburgh his own.” (Simon) さらにサイモンはロメロによる (モダン・) ゾンビの隠喩性とピッツバーグという場所の関係にも触れて、以下のようにも述べている。“If the zombie is simultaneously a metaphor for nihilistic capitalism and apocalyptic collapse, then Pittsburgh is an appropriate place for Romero to envision that particular monster.” (Simon) ロメロのイマジネーションは、映画制作のプロセスの中で、ことにゾンビの物語を紡ぎだすとき、ピッツバーグという土地をその靈感の源としていたのではないだろうか。ピッツバーグという地理的座標でなくしては、ロメロによるゾンビ映画の発明はありえなかったのではないか。〈カナダ期〉三部作の第一作『ランド・オブ・ザ・デッド』の物語においてさえ、ピッツバーグが現出している (サイモンによれば、ピッツバーグの創設者の一人の名前がカウフマンなのだという Simon)。たとえ虚構でもよい。ピッツバーグは、ロメロの映画制作、ことゾンビ映画の制作には不可欠の灵感の源だったのであろう。

ここまでの考察で、ピッツバーグという都市が『トリロジー』の成立に不可欠な要素であった可能性が高いことは確認できたと考える。そのうえで、本論文が『トリロジー』の分析過程で析出した歴史学的なサブテクストを構成する〈アメリカ先住民〉・〈籠城・攻囲〉・〈疫

病) という三つの項を念頭において、ピッツバーグを含む歴史的・地理的領域としての (旧) 北西部領土 (Old Northwest) のアメリカ史をあらためて俯瞰すると、ポンティアック戦争 (Pontiac's War、1763 年) 中に起こった、歴史上のあるエピソードが目にとまる (北西部領土については、図 2 を参照 : https://en.wikipedia.org/wiki/Northwest_Territory からの引用)。それが、「ピット砦の攻囲」“The siege of Fort Pitt” (1763 年 6 月～8 月) である。そういえば、ラテント・イメージの時代から、ロメロたちのピッツバーグのオフィス



図 2

内部に、本論文は、〈アメリカ先住民〉・〈籠城・攻囲〉の物語・歴史を再発見することになるのである。

「ピット砦の攻囲」では、Delawares および Shawnees の部族の戦士たちが、イギリス軍とペンシルベニア (ピッツバーグ) の入植者たちが立て籠もるピット砦を包囲した。Francis Jennings の指摘によれば、ポンティアック戦争は、(旧) 北西部領土における、アメリカ先住民による、イギリス軍と白人入植者に対する「抵抗」“the resistance” の一つである。“In the brief account allowable here, the resistance is seen as integral to the series of wars waged by tribes of the Old Northwest from 1755 to 1795 against first Britain and then the United States. The common objective of these all wars was to force the aliens to withdraw, and they were marked by commonly by horrid practices of utmost cruelty and ferocity on all sides.” (Jennings 442) ポンティアック戦争における戦闘の一つとして記憶されるピット砦の攻囲は、白人が籠城する砦に対する先住民部族による攻囲と攻撃であるという点、戦闘において残虐な行為が白人と先住民双方によって行われたという点だけを見れば、北西部領土を舞台に起こったインディアン戦争における他の籠城・攻囲事件と変わるところがないように見える。しかし、この事件=記憶には、本論文にとって、至極注目すべき歴史的な記憶が含まれていた。それが、〈疫病〉のモチーフと関連した軍による非倫

(後のローレルのオフィス) は、“Fort Pitt Boulevard” に面したビルに置かれていた (Karr 75)。これは単なる偶然なのか、あるいは歴史的な必然なのか。フレンチ・インディアン戦争終結 (イギリス軍の勝利) の後、イギリス軍が条約を守らずに、Ohio および Allegheny 峡谷に留まり続けたことが主な原因となって始まった戦争 (Sipe 408-9) として記憶されるポンティアック戦争の最中に起こった、ピッツバーグでの「ピット砦の攻囲」事件の歴史の

理的な陰謀の記憶なのである。ピット砦の攻囲事件においてイギリス軍がとった戦略は、後に「生物兵器戦の早期の援用」“early use of biological warfare” (Riedel) の例として一部の歴史家に注目されることになるのだ。

ピット砦は、フレンチ・インディアン戦争の時代、1758年にフランス軍が放棄した Fort Duquesne 跡地に面した場所に、イギリス軍によって1759年から1762年にかけて建設された。“Unlike Fort Duquesne, Fort Pitt was much larger, encompassing more than seventeen acres of the land in total. Whereas Fort Duquesne had four defensible bastions, Fort Pitt had five, giving starlike quality mentioned by Stanwix in his letter to his superiors.” (Crytzer 49) この砦は、イギリス軍が北アメリカに建設した砦としては、最も大規模な砦の一つである²と記録されている (Crytzer 7)。

ポンティアック戦争当時のピット砦の司令官はフランス語を話す傭兵の Simeon Ecuyer 大尉、また、この砦の民兵の指揮官は元商人の William Trent という人物であった (Mann 9)。この攻囲・籠城事件の当時の記録によると、まず、1763年6月22日に、何者かによって解き放たれた馬を追って砦の外に出た若者が、先住民の待ち伏せに遭い、殺害され、頭の皮を剥がれたことが発端だといわれている。“James Thompson, an eager young man who was a civilian in Pittsburgh, quickly paced after the animal. In full view of the fort, Thompson was ambushed, gunned down and brutally scalped in a ghastly spectacle. Immediately following this horrible scene, the usually vacant banks of Allegheny and Monongahela saw a ‘great number of Indians’ appear and ferociously gun down the remaining cattle and horses.” (Crytzer 104) この事件を皮切りにピット砦の包囲が始まった。6月24日には、砦を取り囲んでいた先住民たちの呼びかけに応じて、先住民と白人の混血の通訳者 Alexander McKee が、デラウェア部族の酋長 Turtle Heart に砦の外で接触したが、結局この話し合いは平和的な解決をもたらさなかった。酋長は、他のすべての交易所 “posts” = 砦は陥落した、インディアン部族の戦士たちが大挙してこちらに向かってい、砦を放棄すれば自分の命令で部族の攻撃を止めてやる、と交渉を持ち掛けたが (Crytzer 104)、エカイアー大尉は、アメリカ植民地における最高指揮官 Jeffrey Amherst 将軍配下の Henry Bouquet 大佐が率いるイギリス軍がピット砦に向かっているぞ、とタートル・ハートたちを逆に脅すなどして、砦を放棄することを断固拒否した。この会合が終わると、エカイアー大尉は、敬意のしるしだと称して、その場にいたデラウェア部族の代表者たちにある贈答品を渡した。エカイアー大尉はこの贈答品の内容についてこう書き記している。“Out of our regard to them, ... we gave them two Blankets and an Handkerchief out of Small Pox Hospital. I hope it will have the desired effect.” (qtd. in Mann 12) 先住民に渡された贈答品とは、天然痘患者の体液が浸透した毛布とハンカチだった。当時、ピット砦では天然痘が蔓延しており、感染患者専用の病院まで設けられていたという。エカイアー大尉は、この致死率が極めて高い疫病を利用して、砦を攻囲する先住民たちを駆逐してしまおうと試みたのである。ウィリアム・トレントも、エカイアー大尉のものと同じの文章を6月24日

の日記に書き記している。“Out of our regard to them we gave them two Blankets and an Handkerchief out of Small Pox Hospital. I hope it will have the desired effect.” (qtd. in Mann 12) この会合の後、6月末には、オハイオ州南東部の先住民部族の人々の間で天然痘の蔓延が起こり、翌年以降まで、この疫病の蔓延が終息することはなかったと記録されている (Mann 17)。この事件でエカイアー大尉たちが行ったことは、軍による病原菌の軍事的利用＝生物兵器の利用あるいは細菌戦なのだ。それも、アメリカ大陸の歴史においては、最も早期の生物兵器利用となる。その後、エカイアー大尉とトレントによる天然痘菌の〈贈答〉から2週間後の7月7日に、アマースト将軍は、ブーケ大佐に以下のような文書を書き送っている。“Could it not be contrived to Send the *Small Pox* among those Defected Tribes of Indians? We must, on this occasion, Use Every Stratagem in our power to Reduce them.” (強調原著、qtd. in Mann 15) この文書に対して、ブーケ大佐は以下のように返答している。“I will try to inoculate the bastards with some blankets that may fall into their hands, and ... take care not to get the disease myself.” (qtd. in Mann 15-16) この2名のイギリス軍人が、ピット砦における生物兵器の利用を知っていたかどうかは定かではない。しかし、アマースト将軍とブーケ大佐の書簡から判明するのは、少なくともポンティアック戦争当時のイギリス軍が、戦争を理由にして、生物(細菌)兵器の利用をも厭わない軍隊であったということに他ならない。Barbara Alice Mannは、上記2名はエカイアー大尉とトレントの細菌戦を知っていて、これを肯定していたとしている (Mann 17)。一方、Harold B. Gill Jr.は、“It is not known who conceived the plan, but there’s no doubt that it met with approval of the British military in America and may have been common practice.” (Gill Jr.) と指摘して、そもそも当時のイギリス軍全体において、この種の戦い方が一般的に認められていたのだとも主張している。エカイアー大尉とトレントの策略によって、件の“the desired effect”が実現したのか、つまり、贈答品のせいで先住民部族内に疫病が蔓延したのか、という問題に関しては、歴史学者や細菌学者の間でも意見が分かれている。Mark Wheelisは、“...although the act of biological aggression at Fort Pitt is indisputable, its effect is impossible to determine. It was probably at most only one of several nearly simultaneous routes of transmission of a spreading epidemic.” (Wheelis 24) と書き、細菌戦は行われたが、その効果が実際にあったかどうかは確かめるすべがないと結論している。Stefan Riedelは、オハイオ川渓谷の部族の間で天然痘が大流行したという事実は認めながらも、その感染ルートについては、複数ありうるとし、呼吸を通しての飛沫による感染に比べて、ハンカチや毛布という媒体による感染は、ほぼ効果がないと結論する (Riedel)。ギル・Jrも贈答品と先住民諸部族内での疫病蔓延との関連性は定かではないと述べている (Gill Jr.)。さらに、Philip Rancelotは、ベッドの敷布などに付着した天然痘患者の体液からの感染はありうる認めながらも、“However, the smallpox virus dies quickly, even in the scabs on the ill person’s body, so the newer the presence of smallpox on blankets and other goods, the greater the chance of spreading the contagion. A scientific experiment

determined that infected clothing, stored in 'a wooden box' could survive 'as long as 66 days.' The Fort Pitt items, though, do not appear to have been stored like that.” と書いて、関連性そのものを否定している。さらに、ランスロットが主張するところによれば、そもそもピット砦にいた患者たちの感染源は、それ以前に先住民の間で発生していた天然痘なのだという (Rancelot 434-35)。これに対して、上記のマンは、砦から 100 ヤード足らずの距離にあった天然痘患者の病院から直接運びこまれた毛布とハンカチは乾燥していなかったと指摘する。マンは、通訳者マッキーの日記に、毛布とハンカチの他に〈酒の瓶〉も贈答されていたと書かれていることに注目して、トレントたちは、酒の瓶に天然痘の菌を潜ませたのではないかと推測している。マンによれば、酒の瓶に菌を潜ませるという戦法は、1912 年に記録されたオハイオ州の Wyandot 族の口承伝統の中でも〈白人〉が使った戦法として言及されているという (Mann 8-13)。最後に、マンは、以下のように結論して、エカイア大尉とトレントの細菌戦が、実際に多くのアメリカ先住民の命を奪ったのだと主張する。“Finally, it is important to note that the smallpox distribution worked. Some have claimed that the epidemic was already abroad before the smallpox distribution, but he 'Sickness' that had 'afflicted' the 'Whole Nation' of Pottawatomis in the summer of 1762 occurred the summer before the siege and hundreds of miles west of Fort Pitt, as did the unnamed 'Sivere Sickness' that 'Siezed almost all' of the Miamis and Kicaboos in 1762.” (Mann 17) ピット砦における生物兵器・細菌兵器利用が実際に疫病の蔓延につながったのかどうかを科学的に判断することは本論文の分析可能範囲をはるかに超えている。ただし、ピット砦においてこの作戦・戦略が実行されたということが動かぬ事実であることは、史料からも明らかである。生物兵器利用という極めて残虐かつ非人道的な戦略がイギリス軍によって容認されていたという事実もまた、決して否定できない。ここにおいて本論文は、『トリロジー』の歴史学的なサブテキストとして断片的に現出していたという先住民虐殺・抹殺のテーマを、ピッツバーグの歴史内部にあるスティグマという記憶＝ピット砦の事件の記録の内部に再発見するのである³。そして、ピット砦の細菌戦は、〈天然痘〉のテーマを媒介として、ヨーロッパ人のアメリカ大陸到達以降の疫病蔓延による、さらに大規模なアメリカ先住民の受難の歴史への扉をも開いているのである。

ピット砦における細菌戦という歴史上のエピソードは、マンが “The bald intentionality behind this sorry set of events is so hard to deny, that it is typically ignored by mainstream historians.” (Mann 1) と書くように、普通の歴史家であれば言及を避けたがるに違いない事件なのである。とすると、『トリロジー』は、一義的・論理的な言語によっては語りにくく、記述しにくい、ピット砦の事件＝ピッツバーグの歴史の深層にあるスティグマを表現したということになるであろう。ランスロットによれば、この事件が歴史学の領域で明るみに出るのは、Boston の歴史学者 Francis Parkman によって、ロンドンで彼の助手が発見したアマースト將軍とブーケ大佐の件の書簡の内容が公表された 1870 年のことであり、事件当時のトレントの日記の内容が *Mississippi Valley Historical Valley* 誌に掲

載されたのは、ロンドンでの書簡発見からさらに半世紀を経た 1924 年なのだという (Rancelot 428)。事件から 100 年近くも経過した後、パークマンの助手が件の書簡をロンドンで発見しなければ、ピット砦の天然痘事件は、少なくとも歴史学のメインストリームにおいては、闇に葬られてしまったかもしれない。先住民との戦いにおける生物兵器利用という、非人道的で卑劣ともいえるこの軍事行為の記憶は、一つの歴史学的なスティグマとしてピッツバーグの歴史の無意識に抑圧され、これが、抑圧されたものの回帰として、『トリロジー』という〈ピッツバーグ映画〉のテキストに、決して観客の意識に気づかれないように、〈先住民〉・〈攻囲・籠城〉・〈疫病〉といった、本論文が終始着目してきた断片的・非連続的なイメージとして回帰したのではないか。

なお、*Busy Run* の戦いでデラウェア族、ショウニー族他の先住民部族の戦士たちに勝利してピット砦に到着し、この攻囲を最終的に解放したのは、件のブーケ大佐の軍隊だとされる (Middleton 112-14)。書簡のメモからも判明しているように、細菌戦の利用を奨励していたという意味では〈悪い〉指揮官である、このブーケ大佐に率いられた軍隊は、ピット砦内部に籠城していた兵士や入植者たちにとっては、もちろん頼もしい援軍だったのかもしれないが、アメリカ大陸における先住民の受難の歴史、あるいはアメリカ史全体のコンテキストからみると、『トリロジー』に出現した〈悪い騎兵隊〉に極めてよく似ているといわざるをえない。『トリロジー』に現れた〈悪い騎兵隊〉の元型は、ピッツバーグに到着したブーケ大佐の軍隊なのではないだろうか。ロメロは、ピッツバーグに住み、映画の制作に着手するうちに、メインストリームの歴史学が迂回しようとする歴史学的なスティグマを〈語る〉役割を、無意識のうちに引き受けたのかもしれない。ロメロがスペイン系の血をひく人物であったことも、偶然ではないのだとも考えられる。なぜなら、ロメロはスペインの司祭ラス・カサス (Bartolomé de las Casas) と同じ役割を、北アメリカ大陸史に対して演じているのだから。『トリロジー』は、この司祭が 16 世紀スペイン軍の〈新大陸〉における残虐行為を告発するために提出した『インディアスの破壊についての簡潔な報告』と同じ役割を、無意識的にではあるが、アメリカ合衆国に対して、そして、世界に対して、演じたことになるのである。ただし、彼は物語というよりは、視覚の領野において本領を発揮する映画監督だった。それゆえ、ロメロは〈ホラー映画〉という表現の媒体を用いて、まるで、ゾンビがバイカー集団やシェルターの兵士たちの臓物を引きずり出すように、アメリカ史の無意識をえぐり、歴史の暗部としてのピット砦のスティグマを引きずり出すことになったのではないか⁴。ホラーを迂回し、回帰する、ロメロの映画作家としての紆余曲折は、語られざる歴史学的なスティグマをスクリーンの上に召喚する、ホラー映画という危険な手段からの逃走と回帰、そして、それを使いこなす自らの才能の最終的な享受の歴史だったのだということとはできないか。であれば、イントロダクションの最初の問いである「①ロメロの『トリロジー』の深層にある〈歴史学的な意味〉とは何か」に対して、本論文は、今、こう答える。最も深層にあるその意味の一つは、ピッツバーグの歴史に内在する語りえぬスティグマとしての、ピット砦の攻囲の細菌戦の記憶なのだと。

よって、本論文の最終的な結論はこういうことになる。ロメロが監督した〈ゾンビ映画〉は、あくまで、〈ピッツバーグ映画〉なのであり、〈ゾンビ映画一般〉というカテゴリー内部に封じ込めておくべき映画群では断じてない。『トリロジー』の〈意味〉が、少なくとも部分的には、ロメロが活動の拠点としたピッツバーグの歴史に内在する記憶の断片によって、無意識的に決定されていることを見逃すわけにはいかない。そして、このピッツバーグの歴史学的なスティグマというサブテキストを窓として、『トリロジー』は、北西部領土のピッツバーグから、〈新大陸〉の歴史としての広大な〈アメリカ史〉への思考の道を切り開き、歴史学的なスティグマとされた残虐行為と非人道的な戦いの記憶を、観客（の無意識）に垣間みせる。『トリロジー』内部では、ピッツバーグの〈歴史〉が、アメリカ合衆国の歴史の暗部の扉を開き、1492年までさかのぼる、アメリカ先住民の虐殺と疫病の歴史を、観客の無意識のスクリーンにフラッシュバックさせるのである。こうして、『トリロジー』とは、根底的な部分において、映画作家ロメロの映画であると同時に、ピッツバーグの映画だということになる。そして、『トリロジー』は徹頭徹尾、アメリカの映画なのだ（この意味では、ピッツバーグを靈感の源とするカナダ三部作でさえ、依然としてアメリカ映画なのだといえる）。

「アンチ西部劇」としてのロメロのゾンビ映画は、アメリカについての物語、いわば、アメリカ劇なのであり、ゾンビ映画は今やアメリカの神話の役割をも担っているのである。ゾンビ映画のグローバリズムは、現在のゾンビ・ナラティブ増殖・蔓延の発生場所としてのアメリカ合衆国、ピッツバーグ、そして、ジョージ・A・ロメロという映画作家への思考なくしては、それこそ、語りえない映画史なのだということを、我々は今一度認識しなくてはならない。

（結論補遺 1：『トリロジー』の同時代性について覚書）

本論文では、ロメロの『トリロジー』に内在する先住民の歴史を、歴史学的なサブテキストとして、主に過去の問題として扱ってきたが、もちろん、アメリカ先住民の人々の受難は、1960年代においても、そして現在においても〈同時代的な〉問題であって、これからもそうあり続けることを決して忘れてはならない。例えば、1960年代から70年代には、公民権運動の後押しもあって、“Better Red Than Dead”をスローガンとした汎インディアン運動が盛んであったし、1969年には、具体的な抗議行動として、先住民の学生グループに牽引された“Indians of All Tribes”によるアルカトラズ島の占拠という籠城事件が起こっている（鎌田 115）。『トリロジー』は、その歴史学的なサブテキストを通して、アメリカの過去と現在とのインターフェースの役割を果たしているのだともいえる。アメリカ先住民の排除・虐殺・差別の歴史、ベトナム戦争や公民権運動における白人による黒人の弾圧、そして、冷戦下の軍と科学と癒着といった史実が、アメリカ合衆国の中核にある、何らかの極めて重大な問題の諸局面なのだということを、『トリロジー』は示唆している。そしてこの中核にある問題が、『トリロジー』が垣間見せたように、〈暴力〉の問題に深く関わる問題であると

いうことは想像に難くない。

(結論補遺 2 : 本論文の考察の体系性)

本論文の考察の体系性の意義について：本論文の各章第 3 節が明らかにしたように、アメリカ先住民表象および先住民虐殺表象が、『トリロジー』各作品の内部において、断片的・非連続的なイメージとして、一種のフラッシュバックの形で現出することを、ホラー映画における歴史的なスティグマの回帰・想起の様態として理論的に回収している点に、本論文の考察の体系性がある。先住民表象・先住民虐殺表象のホラー映画における現出の仕方を理論的に総括すると以下のようなになる。

- ① 断片的・非連続的なイメージとして。
- ② 歴史的なサブテキスト・意味によって補填せざるをえない〈間隙〉として現出する〈非在〉として（非在によって喚起される在として）。
- ③ ①と②を材料として復元されるアレゴリーの深層の意味として。

引用文献

- Aleiss, Angela. *Making the White Man's Indian: Native Americans and Hollywood Movie*. Greenwood Publishing Group, 2005.
- Anderson, Tre'vell. "George A. Romero, 'Night of the Living Dead' creator, dies at 77." *Los Angeles Times*, 16 Jul. 2017, <https://www.latimes.com/entertainment/movies/la-me-george-romero-20170716-story.html>.
- Assef, Jorge. 2013. "The Zombie Epidemic: A Hypermodern Version of the Apocalypse." *LCExpress*, vol.2. Issue 7, pp 1-14.
- Benshoff, Harry, M. and Sean Griffin. *America on Film: Representing Race, Class, Gender, and Sexuality at the Movies*. 2nd ed., Wiley-Blackwell, 2009.
- Bishop, Kyle William. "Dead Man Still Walking: A Critical Investigation into Rise and Fall ... and the Rise of Zombie Cinema." Diss. The University of Arizona, 2009.
- . *American Zombie Gothic: The Rise and Fall (and Rise) of the Walking Dead in Popular Culture*. MacFarland & Company, Inc., Publishers, 2010.
- . "Assemblage Filmmaking: Approaching the Multi-Source Adaptation and Reexamining George Romero's Night of the Living Dead." *Adaptation Studies: New Approaches*, edited by Christa Albert-Crane and Dennis Cutchins, Fairleigh Dickinson UP, 2010, pp. 263-77.
- . *How Zombies Conquered Popular Culture: The Multifarious Walking Dead in the 21st Century*. McFarland & Company, Inc., 2015.
- Block, Alex Ben. "Filming Night of the Living Dead: An Interview with Director George A. Romero." *George A. Romero: Interviews*, edited by Tony Williams, UP of Mississippi, 2011, pp.8-17.
- Canavan, Gerry. "We Are the Walking Dead': Race, Time, and Survival in Zombie Narrative." *Exploration*, vol. 51, no.3, 2010, pp. 431-53.
- Center for Disease Control and Prevention. "Zombie Preparedness." *Center for Disease Control and Prevention*, n.d. <https://www.cdc.gov/cpr/zombie/index.htm>.
- Crytzer, Brad J. *Fort Pitt: A Frontier History*. History Press, 2012.
- Dendle, Peter. *The Zombie Encyclopedia*. McFarland & Company, Inc., Publishers, 2011.
- Dillard, R. H. W. "Night of the Living Dead: It's Not Like Just a Wind That's Passing Through." *American Horrors: Essays on the Modern American Horror Film*, edited by Gregory A. Waller, U of Illinois P, 1987, pp. 15-29.
- Drezener, Daniel. *Theories of International Politics and Zombies: Revived Edition*. Princeton UP, 2014.

Ebert, Roger. "Night of the Living Dead." *Roger Ebert. Com*, 5 Jan. 1969, <https://www.rogerebert.com/reviews/the-night-of-the-living-dead-1968>.

Fallows, Tom and Curtis Owen. *George A. Romero*. Pocket Essentials, 2008.

Farquhar, Judith. "An American Horror Myth: Night of the Living Dead." *Semiotics*, 38-1/2, 1982, pp.1-15.

Fisher, Dennis. "George A. Romero vs. Hollywood." *George A. Romero: Interviews*, edited by Tony Williams, UP of Mississippi, 2011, pp.107-10.

Gagne, Paul, R. *The Zombies That Ate Pittsburgh*. Dodd, Mead & Company, 1987.

Gill Jr. Harold B. "Colonial Germ Warfare." *Colonial Williamsburg*, n.d., www.history.org/foundation/journal/spring04/warfare.cfm.

Hanners, John and Harry Kloman. "The McDonalization of America: An Interview with George A. Romero." *George A. Romero: Interviews*, edited by Tony Williams, UP of Mississippi, 2011, pp.88-100.

Hellman, John. "Rambo's Vietnam and Kennedy's New Frontier." In *Inventing Vietnam: The War in Film and Television*, edited by Michael Anderegg, Temple UP, 1991, pp. 140-52.

Hervey, Ben. *Night of the Living Dead*. Palgrave Macmillan, 2008.

Higashi, Sumiko. "Night of the Living Dead." *From Hanoi to Hollywood: The Vietnam War in American Film*, edited by Linda Dittmar and Gene Michaud, Rutgers UP, 1990, pp. 175-88.

Hoig, Stan. *The Sand Creek Massacre*. U of Oklahoma P, 1961.

Inguanzo, Ozzy. *Zombies on Film: The Definitive Story of Undead Cinema*. Universe Publishing, 2014.

Jennings, Francis. *Empire of Fortune. Crowns, Colonies & Tribes in the Seven Years War in America*. W.W. Norton & Company, 1988.

Jones, David E. *Native North American Armor, Shields, and Fortifications*. U of Texas P, 2004.

Kael, Pauline. *5001 Nights at the Movies*. Holt Paperbacks, 2011.

Kane, Joe. *Night of the Living Dead: Behind the Scenes of the most Terrifying Zombie Movie Ever*. Kensington Publishing Corp, 2010.

Kilpatrick, Jacquelyn. *Celluloid Indians: Native Americans and Film*. U of Nebraska Press, 1999.

Karr, Lee. *The Making of George A. Romero's Day of the Dead*. Plexus Publishing Limited, 2014.

Kauffman, J. E. and H. W. Kaufmann. *Fortress America: The Forts That Defended America 1600 to the Present*. Da Capo Press, 2004.

Keener, Craig S. "An Ethnohistorical Analysis of Iroquois Assault Tactics Used against

Fortified Settlements of the Northeast in the Seventeenth Century.” *Ethnohistory*, vol. 46, no.4, 1999, pp.777-802.

Keough, “George A. Romero Interview.” *George A. Romero: Interviews*, edited by Tony Williams, UP of Mississippi, 2011, pp.18-35.

Kilpatrick, Neva Jacquelyn. *Celluloid Indians: Native Americans and Film*. U of Nebraska P, 1999.

Lebowitz, Fran, Pat Hackett, and Ronnie Cutron. “George A. Romero: From *Night of the Living Dead* to *The Crazies*.” *George A. Romero: Interviews*, edited by Tony Williams, UP of Mississippi, 2011, pp.36-46.

Loudermilk, A. “Eating ‘Dawn’ in the Dark Zombie desire and commodified identity in George A. Romero’s ‘Dawn of the Dead’.” *Journal of Consumer Culture* vol.3, no.2, 2003, pp. 83-108.

Lubold, Gordon. “The Pentagon Has a Plan to Stop the Zombie Apocalypse. Seriously: Everything you need to know about the U.S. military’s defense strategy to protect humanity from the walking dead.” *Foreign Policy*, 13 May 2014, <https://foreignpolicy.com/2014/05/13/exclusive-the-pentagon-has-a-plan-to-stop-the-zombie-apocalypse-seriously/>.

Luckhurst, Roger. *Zombies: A Cultural History*. Reaktion Books Ltd, 2015.

Mann, Barbara Alice. *The Tainted Gift: The Disease Method of Frontier Expansion*. Praeger, 2009.

Middleton, Richard. *Pontiac’s War: Its Causes, Course and Consequences*. Routledge, 2007.

Moreland, Sean. “Shambling Towards Mount Improbable to Be Born: American Evolutionary Anxiety and the Hopeful Monsters of Matheson’s *I Am Legend* and Romero’s *Dead* Films.” *Generation Zombie: Essays on the Living Dead in Modern Culture*, edited by Stephaine Boluk and Wyle Lenz, McFarland & Company, Inc., Publishers, 2011, pp. 77-89.

Morrel, David. *Rambo and Me: The Story Behind the Story, an essay*. Morrel Enterprises, 2012.

Newitz, Annalee. *Pretend We’re Dead. Capitalist Monsters in American Pop Culture*. Duke UP, 2006.

Nicotero, Sam. “Romero: An Interview with the Director of *Night of the Living Dead*.” *George A. Romero: Interviews*, edited by Tony Williams, UP of Mississippi, 2011, pp.18-35.

Oler, Tammy. “George A. Romero Explains Why Fast Zombies Could Never Exist.” *Vulture*, 14 Feb. 2008, https://www.vulture.com/2008/02/george_a_romero_explains_why_f.html.

Ork, William Terry and George Abagnalo. "Night of the Living Dead—Inter/view with George A. Romero." *George A. Romero: Interviews*, edited by Tony Williams, UP of Mississippi, 2011, pp.3-7.

Osborn, William, M. *The Wild Frontier: Atrocities during the American-Indian War from Jamestown Colony to Wounded Knee*. Random House, 2000.

Paffenroth, Kim. *Gospel of the Living Dead: George Romero's Visions of Hell on Earth*. Baylor University Press, 2006.

Penegelly, Martin. "George A Romero, Night of the Living Dead director, dies aged 77." *The Guardian*, 16 Jul 2017, <https://www.theguardian.com/film/2017/jul/16/george-a-romero-night-of-the-living-dead-director-dies-aged-77>.

Rancelot, Phillip. "The British, the Indians, and Smallpox: What Actually Happened at Fort Pitt in 1763?" *Pennsylvania History: A Journal of Mid-Atlantic Studies* Vol. 67, No. 3, 2000, pp. 427-441

Randell, Karen. "Lost Bodies/ Lost Souls: *Night of the Living Dead* and *Deathdream* as Vietnam Narrative." *Generation Zombie: Essays on the Living Dead in Modern Culture*, pp. 67-76.

Riedel, Stefan. "Biological warfare and bioterrorism: a historical review." *Baylor University Medical Center Proceedings*, Oct. 17 2004, <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC1200679/>.

Robey, Tim. "George A Romero: Why I don't like The Walking Dead." *The Telegraph*. 8 Nov. 2013, <https://www.telegraph.co.uk/culture/film/10436738/George-A-Romero-Why-I-dont-like-The-Walking-Dead.html>.

Russel, Jamie. *Book of the Dead: The Complete History of Zombie Cinema*. Titan Books, 2014.

Russo, John. *The Complete Night of The Living Dead Filmbook*. Movie Emporium, Inc. 2012.

Salam, Maya. "George Romero, Father of the Zombie Movie, Dies at 77." *The New York Times*, 16 Jul 2017, <https://www.nytimes.com/2017/07/16/movies/george-romero-dead.html>.

Santayana, George. *The Life of Reason*. Open Road Media, 2017.

Saperstein, Pat. "George A. Romero, 'Night of the Living Dead' Director, Dies at 77." *Variety*, 16 Jul 2017, <https://variety.com/2017/film/news/george-romero-dead-dies-night-of-the-living-dead-director-1202497068/>.

- Seligson, Tom. "George Romero: Revealing the Monsters within Us." *George A. Romero: Interviews*, edited by Tony Williams, UP of Mississippi, 2011, pp.74-87.
- Skal, David. *The Monster Show: A Cultural History of Horror*. Faber and Faber, Inc., 1993.
- Shaviro, Steven. *The Cinematic Body*. U of Minnesota P, 1993.
- Simon, Ed. "George A. Romero: Pittsburgh Auteur." *Belt Magazine*, 4 Aug. 2017, <https://beltmag.com/george-romero-pittsburgh-auteur/>.
- Silversmith, Shondiin. "Natives have the upper hand in zombie film." *Navajo Times*, 29 Aug. 2013, www.navajotimes.com/entertainment/2013/0813/082913zom.php.
- Sipe, C. Hale. *The Indian Wars of Pennsylvania*. Heritage Books, INC., 2000.
- Stein, Elliot. "The Dead Zones." *The Village Voice*, 7 Jan. 2017, <https://www.villagevoice.com/2003/01/07/the-dead-zones/>.
- Stunnard, David, E. *American Holocaust: The Conquest of the New World*. Oxford UP, 1993.
- Thornton, Russell. *American Indian Holocaust and Survival: A Population History since 1492*. U of Oklahoma P, 1987.
- Waller, Gregory, A. *The Living and the Undead: From Stoker's Dracula to Romero's Dawn of the Dead*. U of Illinois Press, 1986.
- Wetmore, Jr., Kevin, J. *Back from the Dead: Remakes of the Romero Zombie Films as Markers of Their Times*. MacFarland & Company, Inc., Publishers, 2011.
- Wheelis, Mark. "Biological Warfare before 1914." *Biological and Toxic Weapons: Research, Development and Use from the Middle ages to 1945*, edited by Erhard Geissler and John Ellis van Courtland Moon, Oxford UP, 1999, pp. 8-34.
- Williams, Tony. *The Cinema of George A. Romero: Knight of the Living Dead*. Wallflower Press, 2015.
- . "An Interview with George A. Romero and Christine Romero." *George A. Romero: Interviews*, edited by Tony Williams, UP of Mississippi, 2011, pp.134-51.
- Wood, Robin. *Hollywood from Vietnam to Reagan and Beyond*. Columbia University Press, 2003.
- . "Forward: 'What Lies Beneath'." *Horror Film and Psychoanalysis: Freud's Worst Nightmare*, edited by Steven Jay Schneider, Cambridge UP, 2004, pp. xiii-xviii.
- Yakir, Dan. "Morning Becomes Romero." *George A. Romero: Interviews*, edited by Tony Williams, UP of Mississippi, 2011, pp.47-58.
- . "Knight after Night with George Romero." *George A. Romero: Interviews*, edited by Tony Williams, UP of Mississippi, 2011, pp.69-73.

有賀夏紀『アメリカの20世紀——1945年～2000年（下）』（中央公論新社、2002年）。

阿部珠理『アメリカ先住民——民族再生にむけて』（角川学芸出版、2005年）。

稲田豊史「制作費300万『カメ止め』が愛されるワケ——その熱さは『この世界』に似ている」『PRESIDENT Online』、2018年8月11日、<https://president.jp/articles/-/25909>

イングランド、ノーマン「モンローヴィルへの誘い」『ゾンビ・マニアックス——ジョージ・A・ロメロとリビングデッドの世界』（徳間書店、2014年）48-55頁。

梅山富子『『カメ止め』『おっさんずラブ』が流行語大賞にノミネート！』『シネマトゥデイ』、2018年11月17日、<https://www.cinematoday.jp/news/N0104757>

岡本健『ゾンビ学』（人文書院、2017年）。

ダイヤモンド、ジャレド『銃・病原菌・鉄④——1万3000年にわたる人類史の謎』（倉骨彰訳、草思社、2018年）。

小倉貞男『ドキュメント ヴェトナム戦争全史』（岩波書店、1992年）。

鎌田遵『ネイティブ・アメリカン——先住民社会の現在』（岩波書店、2009年）。

小林敏明『フロイト講義〈死の欲動〉を読む』（せりか書房、2012年）。

小原文衛「ゾンビの詩学——〈追跡〉と〈籠城〉のモチーフについて」『IVY』第49号、2016年、67-85頁。

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 ハリウッド映画』（青土社、2003年）40-58頁。

友成純一『暴力・猟奇・名画座』（洋泉社、2000年）。

西山智則『恐怖の君臨——疫病・テロ・畸形のアメリカ映画』（森話社、2013年）。

バザン、アンドレ『映画とは何か（下）』（野崎歓、大原宣久、谷本道明訳、岩波書店、2015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）。

藤田直哉『新世紀ゾンビ論：ゾンビとはあなたであり、わたしである』（筑摩書房、2017年）。

ブレイクリー、エドワード J./メーリー・ゲイル・スナイダー『ゲーテッド・コミュニティ——米国の要塞都市——』（竹井義人訳、集文社、2004年）。

フロイト、ジークムント（1920）『快感原則の彼岸』『自我論集』（中山元訳、筑摩書房、1996年）115-200頁。

松岡完『ベトナム戦争——誤算と誤解の戦場』（中央公論新社、2001年）。

ヤング、アラン『PTSDの医療人類学』（中井久夫他訳、みすず書房、2001年）。

吉田広明『西部劇論——その誕生から終焉まで』（作品社、2018年）。

フィルモグラフィ

[映画本編]

『アメリカン・ナイトメア』、アダム・サイモン監督、ウエス・クレイヴン、ジョージ・A・ロメロ、トビー・フーパー他出演、Independent Film Channel、2000年、DVD（アルバトロス株式会社、2002年）。

『革命児サパタ』エリア・カザン監督、マーロン・ブランド主演、20世紀フォックス、1952年、DVD（ファーストトレーディング、2009年）

『黄色いリボン ニューマスター版』ジョン・フォード監督、ジョン・ウェイン主演、RKO、1949年、DVD（株式会社 アイ・ヴィー・シー、2015年）

『死霊のえじき〈完全版〉』ジョージ・A・ロメロ監督、ロリ・カーディル主演、ローレル・プロダクション、1985年、DVD（ハピネット・ピクチャーズ、2004年）

『ソルジャー・ブルー HD リマスター版』ラルフ・ネルソン監督、キャンディス・バーゲン主演、アブコ・エンバシー・ピクチャーズ、1971年、DVD（ジェネオンエンタテインメント、2009年）

『ゾンビ米国劇場公開版』、ジョージ・A・ロメロ監督、ケン・フォーリー主演、ユナイテッド・フィルム配給会社、1978年、DVD（ステイングレイ、2010年）

『ナイト・オブ・ザ・リビングデッドスペシャル・エディション』、ジョージ・A・ロメロ監督、ジュディス・オデア主演、ウォルター・リード・カンパニー、1968年、DVD（デックスエンタテインメント、2005年）

『ランド・オブ・ザ・デッド』、ジョージ・A・ロメロ監督、サイモン・ベイカー主演、ユニバーサル・ピクチャーズ、2005年、DVD（ユニバーサル・ピクチャーズ・ジャパン、2006年）

[メイキング、インタビューなど]

“Higher Learning.” 2012. *Night of the Living Dead: The Criterion Collection*, performed by George A. Romero and Colin Geddes, The Criterion Collection, 2018, Blue-ray, Disc 2.

“Light in the Darkness.” 2017. *Night of the Living Dead: The Criterion Collection*, performed by Frank Darabont, Guillermo del Toro, and Robert Rodriguez, The Criterion Collection, 2018, Blue-ray, Disc 2.

“One for the Fire: Legacy of *The Night of the Living Dead*.” 2010年『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』、ジョージ・A・ロメロ監督、ジュディス・オデア主演、ウォルター・リード・カンパニー、1968年、Blue-ray（ハピネット・ピクチャーズ、2010年）

“Time with George.” 2010年『サバイバル・オブ・ザ・デッド』ジョージ・A・ロメロ監督、

アラン・ヴァン・スプラング主演、マグノリア・ピクチャーズ、2009年、DVD（ハピネット・ピクチャーズ、2010年）

「ゾンビ誕生の衝撃～なぜ世界は恐怖したのか～」『アナザーストーリーズ 運命の分岐点』（NHK、2017年11月28日放送）

付録1：『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』梗概

『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』は、2人の男女（兄妹）が自動車で墓地を訪れる場面から始まる。

2人の会話から、彼らは、母親の頼みを受け入れて父の墓に花を供えるために、ピッツバーグから自動車で3時間かかる長旅をしてこの墓地を訪れていることがわかる。母親の依頼に対して不満を露わにし、このような儀式的な行為の無意味さを説く兄 Johnny (Russell Streiner) の不敬を妹 Barbra (Judith O'Dea) がたしなめる。するとジョニーは子供の頃ここで遊んだことを思い出し、仕返しをするかのように、昔のようにバーブラをからかい始める。「奴らが来るぞ、バーブラ！」“They're coming to get you, Barbra!” バーブラは兄の子供っぽさをさらに批判するが、このやり取りの間、2人の背後遠くにいた背の高い痩せた男 (Bill Heinzman) がうつろな表情でよろよろと、そして、徐々に近づいてきていた。ジョニーが調子に乗って、バーブラのそばを離れると、この男が突如彼女に掴みかかる。ジョニーは妹を助けようとしてこの顔面蒼白の男と格闘するが、もみ合いの末、男とジョニーは倒れ、墓石に頭をぶつけて死んでしまう。バーブラはその場から逃走するが、倒れたジョニーを後にして、男はなおも追いかけてくる。バーブラは靴を脱いで必死に走って逃げ、何とか自動車にたどり着くが、キーはジョニーが持っており、エンジンをかけることができない。追いついた男はバーブラを襲おうとして、自動車の窓を石で破壊するが、バーブラは咄嗟にパーキングブレーキを解除し、坂道を自動車ですべてその場を回避する。自動車は木にぶつかって停止するが、まだ男は追いかけてくる。バーブラは自動車から降りて、また走り出し、遠くの一軒だけ建っている農家を見つける。

中に入ったバーブラは、見つけた包丁を手に、この一軒家に立て籠もるが、外には墓場から追いかけてきた男がすでに迫ってきており、さらにこの男が電話線を切ってしまったため、外部との連絡が取れない。外を見ると同じように虚ろな表情をした男がさらに2人農家に近づいてきたので、バーブラは2階へ逃避するが、そこで目にしたのは、何者かに食いちぎられ、頭蓋骨を露わにした人間の死体であった。パニックに陥ったバーブラは、1階に戻り、外に出る。すると、すでに暗くなった屋外に自動車のヘッドライトが輝いており、黒人青年 Ben (Duane Jones) が降りてくる。

彼はバーブラを屋内に連れ戻し、外にいる「奴ら」はさらに数を増すだろう、自分は自動車に給油をしたい、この敷地には給油ポンプがあるが鍵がない、と話す。そして尋ねる。「君はここの住人か？」“Do you live here?” これ以降、バーブラは放心状態のようになり、包丁の刃の部分を持って歩く始末で、ベンとのコミュニケーションも成り立たなくなる。2人の「奴ら」がピックアップトラックのヘッドライトを破壊すると、ベンは外に出て、タイヤレバーでこの2人を倒す。しかし、この間に、農家の内部にも「奴ら」の1人 (John A. Russo) が現れ、バーブラに忍び寄る。ベンは屋内に戻り、頭部をタイヤレバーで刺し貫いて、この襲撃者を倒す。別のドアからも「奴ら」が侵入しようとするが、ベンはこれも撃退し、さら

に頭部を刺し貫いて殺した死体を外に出して火をつけ、なおも数を増して群がってくる「奴ら」の侵入を防ぐ。「奴ら」が火に弱いことがここでわかる。

ベンは農家の屋内で釘を探し、あらゆる板を使ってドアや窓を塞いで籠城の準備を始める。依然、放心状態にあるバーブラには、家中を探して、籠城に使える板を持ってくるように指示をする。手際よく板を準備して着々と農家を要塞化するベンだが、その一方で、バーブラは家のなかをうろつくばかりで、見つけてくるのも小さな板切れ程度である。するとベンは「ビークマン食堂」(Beekman's diner)において遭遇した事件を物語り始める。彼はそこでピックアップトラックを見つけたのだが、その際に巨大なガソリン輸送車が「奴ら」“those things”に追いかけて蛇行し、「ビークマン食堂」の隣に位置するガソリンスタンドに突っ込んで火に包まれた。生存者がいれば助けようと思い、件の食堂に行ってみると、生存者は自分だけで、食堂の周りは50から60人の「奴ら」に囲まれていたため、ピックアップトラックで命からがら逃げてきたのだと言う。ベンの語りにも触発されたかのように、バーブラも墓地での一件を話し始めるが、次第に恐慌状態に陥ってジョニーを墓地に置いてきたことを思い出し、兄を助けに行こうとベンに迫り、錯乱して殴りかかったため、逆にベンに殴られ、意識を失う。ベンは彼女をソファに横たわらせて、また籠城の準備にかかる。

一定時間が経過した後、ベンはラジオをつけながら、農家の要塞化を着々と続けている。家の周りにはさらに多数の「奴ら」が集まりつつある。ここでラジオからの情報の要点は以下ようになる。①「未確認の殺人者集団」“a virtual army of unidentified assassins”によって大量殺戮が行われている。②この殺戮行為は、都市部や郊外のいたるところで起きている。③殺人者は、見た目は普通の人間と変わらないがトランス状態にある。④東部、中西部のいくつかの州では州兵の動員も準備するような事態となっている。⑤危険を避けるため屋内に待機すべき(戒厳令状態)。⑥アメリカ東部3分の1において急激に発生している大量殺戮について大統領が閣議を開催することになり、この緊急閣議には、NASAの著名な科学者も出席する。「奴ら」が火に弱いことを認識しているベンは、テーブルの脚にカーテンを巻き付けて松明を作り、これを用いて、オイルをかけて家の前に置いたソファに火を放ち、蹴り飛ばして、群れてきた「奴ら」を牽制する。そして家の各ドア、各窓を防護し、要塞化をさらに確実にする。その後、ベンは物置の内部でライフル(ウィンチェスター銃)と弾丸を発見する(バーブラに合う靴も発見する)。バーブラは目を覚ますが、ベンが2階の死体を目立たない場所に移動する間に、ラジオから流れるニュースキャスターの声が、大量殺戮の犯人たちが人を殺すだけでなく、殺した人間の肉を食べていることが判明したという事実を告げ知らせる。この時、屋内のドアの1つが開き、2人の男性が現れ、バーブラは悲鳴をあげる。

ベンが駆け付けると、現れたのは中年男性 Harry Cooper (Karl Hardman) と若者 Tom (Keith Wayne) だった。彼らはハリーの所謂「最も安全な場所」“the safest place”である地下室に隠れていたと言う。ハリーは、地下室に戻ろうと主張するが、ベンはこのまま残り

の窓を板で防護して籠城するべきだと反対する。トムもベンに同調して、地下室は逃げ場がなくなるため危険であり、窓がないために周囲の状況もわからないとハリーを説得する。ベンが、地下室は「デス・トラップ」だと断言し、「奴ら」はそれほど強くない、その証拠にもう3人倒した、と主張する一方、ハリーは、「奴ら」がどんどん増えて大勢でこの家を攻囲すれば、籠城は破られてしまうと反論し、2人の議論は平行線をたどる（ベンは1階で戦うことを主張し、ハリーは地下室に隠れるべきだと固持する）。この論争の最中にも「奴ら」の群れは増え続け、家の前には10人くらい、ベンによると裏にもいる、という状態である。「奴ら」の1人が窓の板を破って侵入しようとするが、ベンはこれをライフルで撃つ。最初は胸を撃つが倒れない。次に頭を撃つと、この「奴ら」の1人は崩れ落ちるように倒れる（ここで、「奴ら」は頭を破壊すれば倒せるというルールが確立される）。外では、「奴ら」の群れはさらに数を増やし続けている。この後も言い争いは続くが、結局ベンの「あんたは地下でボスになればいい。ここのボスは俺だ。」“You can be the boss down there. I'm boss up here.”という捨て台詞を最後に、ハリーは妻子と共に地下室に立て籠もり、トムは恋人 Judy (Judith Ridley) を伴って、ベン、依然として放心状態のバーブラと1階に留まる。

ハリーが地下室に降りると、妻 Helen (Marilyn Eastman) が怪我をして重体の娘 Karen (Kyra Shon) に付き添っている。娘の状態は悪化している。ハリーの状況説明から、1階ではラジオを聴くことができることを知ったヘレンは、1階に上がることを主張し、ハリーも渋々それに従う。ハリーは、籠城の守備を確実にするために働くベンとトムに手も貸さず、窓を塞ぐなんて馬鹿げている、などと難癖をつける。ベンとトムがテレビを発見し、居間に持ち込んで電源を入れると、ニュースでは、死者が生き返り、人を襲っているのだと報道され、各地に設置された避難所の情報も発信されている。さらに、この死体の蘇生には、金星探査衛星が運んできた「高レベルの謎の放射線」“a mysterious, high-level radiation” が関係しているとの見解が科学者の間であることも報じられる（軍はこれを否定する）。

ベンはニュースで発信された避難所の情報をもとに、農家から17マイルの距離にある避難所への移動を提案する。ヘレンも、避難所であれば娘に適切な治療を受けさせることもできると同意する。ベンは脱出を決意し、ピックアップトラックに給油するため、計画を立てる。火炎瓶“Molotov cocktails”を作り、それをハリーが2階の窓から投げて「奴ら」を近づかせないようにして、その間にベンとトムがトラックに乗り、給油を行い、戻ってきて残りの人々とともに脱出するというものだ。ハリーが火炎瓶を投げると、「奴ら」の1人に火が燃え移る。その隙を狙って、地下室で見つけた給油ポンプの鍵を持ったトムとベンが板を外したドアから外に飛び出し、トムがトラックの運転席に滑り込むが、その刹那、ジュディも外に出て、トラックに乗り込んでくる。ベンはライフルを撃ち、群れになって襲い来る「奴ら」に火を放って、トラックの荷台に乗り込む。

ベン、トム、ジュディの3人が乗ったトラックは、「奴ら」を振り払いながら、給油ポンプにたどり着く。ベンがかぎ降りて松明をトラックの後輪近くに置き、トムがポンプの鍵を開けようとするが、鍵が壊れていて開かない。ベンがライフルで撃ち、鍵を解除するが、慌

てたトムは、ベンが置いた松明にガソリンをかけてしまい、その火がトラックに燃え移ってしまう。トムはトラックをポンプから離すために運転席に飛び乗り、ベンは毛布で火を消そうとする。トムはポンプから離れた場所で停車し、すでに火が燃え移ったトラックから降りようとするが、ここでジュディのジャケットが自動車内部のどこかに挟まる。彼女を救おうとしてトムは車内に戻るが、その時、トラックは爆発、炎上してしまう。ライフルを撃ち、松明を振り回しながら「奴ら」の攻撃をかわして、給油ポンプから農家に戻るベンだが、ドアは施錠されている。ハリーに助けを求めるものの、彼は鍵を開けようとしない。そこでベンはドアを蹴り開けて中に入り、急いで板を打ち付けようとするが、「奴ら」がドアに押し寄せて来るため、できない。ハリーはしばらく助けるのをためらうが、渋々ベンに協力し、ドアを板で塞ぐことに成功する。しかし、ドアを打ち付け終わると、ベンはハリーの胸倉を掴み、殴り倒してしまう。

一定の時間が過ぎると、炎上した後、鎮火したトラックに「奴ら」が群がり、焼け焦げたトムとジュディの死体から内臓を引きずり出し、手足をもぎ取って、これを貪り食う。これを一軒家の中から窺っていたベンは、吐き気を催して、ソファに座り込む。ハリーはその横でベンに殴られた顔を氷で冷やしている。すると、地下室からヘレンが上がってくる。時刻は午前3時まで10分というところである。バーブラが突然口を開き、すぐに脱出すべきだと主張し始めるが、視線も定まらず、うわごとを言っているようである。ベンは、テレビが緊急避難所の所在地として伝えている Willard のことをヘレンに尋ねるが、知らないという。かたやハリーは、彼の自動車までは1マイル以上もあり、怪我をしたカレンをそこまで背負っていくのは無理だという。ここで、クーパー夫妻の言葉から、カレンが、「奴ら」に腕を噛まれたために重体に陥っていることがわかる。ベンが言う。「奴らがどんな病気を感染させるか分かったものじゃないぞ。」“Who knows what kind of disease those things carry?” こうしたやり取りの間も、外では「奴ら」がトムとジュディの死肉を貪り続けている。ベンがテレビをつけると、以下の情報が伝えられる。①原因不明の放射レベルが上昇しており、この状態が続く限り、生き返る死者は増え続けると予想される。②死者はすべて生き返って人を襲うが、火葬すればその事態を回避できる。③ペンシルベニア州バトラー郡保安官 Conan McClellan が率いる武装隊が「奴ら」＝「グール」“ghouls” に対して「索敵掃討作戦」“a search and destroy operation” を実行しており、地元の警察と軍隊が総出でグール退治にあたっている。マクレラン保安官によれば、「奴ら」は死体だから動きは鈍く、頭を撃つか、松明で燃やせば殺すことができるが、数がわからないために事態の収拾には朝方までかかりそうだという。

一同がテレビに集中していると、突如一軒家の明かりが消えてしまう。ベンが原因を探りに地下へ行くと、ハリーがヘレンに、ベンのライフルを奪おうと持ち掛けるが、彼女は相手にもしない。この間、「奴ら」の何人かが石や火の消えた松明を拾って農家に近づき、ドアを叩いたり、窓ガラスを割ったりして、籠城を破りにかかる。ヘレンはドアの、ベンは板張りをした窓の防御に当たる。ベンは、「奴ら」の無数の腕に押されて外れた板を受け止める

際に、ハリーに協力を求めるが、ハリーは応じない。この時、ベンはライフルを落としてしまう。すると、ハリーはそのライフルを拾ってベンに向け、ヘレンに地下へ行くように命ずる。ヘレンが拒否し、ハリーが慌てた隙をついて、ベンは板でライフルを払い、もみ合いの末、これを奪い返し、ハリーを撃つ。この時、ドアの上部が破られて、「奴ら」の無数の腕がヘレンを掴もうとする。ハリーはよろめきながら立ち上がり、地下室に降りていく。そして、いまだベッドに横たわったままのカレンのそばに倒れ、絶命する。

1階では、ドアを守っていたヘレンが板を打ち破った無数の腕に掴まれて身動きがとれなくなっている。すると、バーブラが突如正気を取り戻したかのように立ち上がってヘレンのもとに向かい、ドアを板で塞ごうとする。難を逃れたヘレンは地下室に向かうが、そこでは、生き返りグールと化したカレンがハリーの腕の肉を食べている。母の呼びかけに無言で立ち上がり近づいてくるわが子を前にして、ヘレンはただ後退し、背中を壁にぶつけて仰向けに倒れてしまう。カレンは金属のコテを手に取り、それをヘレンの胸に何度も突き刺す。悲鳴を上げながらヘレンは絶命する。

ベンとバーブラは、無数の「奴ら」の力に劣勢となりながらも、正面のドアを守り続けるが、ついにドアは破られてしまう。この時、バーブラの前に、グールと化したジョニーが現れる。ジョニーはバーブラに掴みかかり、彼女を「奴ら」の坩堝と化した外部に連れ去ってしまう。ベンは後退し、背後からはグールと化したカレンが近づいてくる。カレンの攻撃をかわしたベンは、地下室に続く通路に入るが、この頃には、1階は侵入してきた無数の「奴ら」によって、完全に蹂躪されている。ベンが、扉を閉め、鍵をかけて階段を降りると、ハリーとヘレンが倒れている。ハリーが生き返り、これを撃ったベンは、次に目を開けたヘレンをも撃つ。1階で「奴ら」がひしめき合う中、ベンは地下室に立て籠もる。

夜が明け、鳥のさえずりが聞こえている。空中をヘリコプターが旋回し、武装隊が草原を進んでいる。警察犬も到着し、武装隊による大掛かりな作戦が実行されようとしている。ベンは地下室で朦朧としている。警察犬を先導として、「奴ら」を撃つ銃声が聞こえる。武装隊が農家のほうに向かって歩き、その途中で焼け焦げたピックアップトラックを見つける。マクレラン保安官が言う。「誰かがここでバーベキューをしたな、ヴィンス。」“Someone had a cook out here, Vince.” ベンは地下室で外の様子を窺っている。外では、武装隊が残りの「奴ら」を撃ち殺している。ベンは地下室から出て、屋外を見る。マクレランは掃討作戦が終了したことを告げ、死体の焼却の準備を指示している。ベンは銃を構えて見ている。すると、武装隊の1人 Vince (Vincent D. Survinski) が物音に気付く。マクレランが彼に射殺を促す。「頭を撃て。目と目の間だぞ。」“Hit him in the dead. Right between the eyes.” ベンは頭を撃たれ、倒れる。「あの死体も燃やしておけ。」“That’s another one to fire.” 武装隊は農家に入り、ミートフックでベンの遺体を運び、家具の破片や板切れ、他の死体と共に燃やす。

付録2：『ゾンビ』梗概

『ゾンビ』は、深紅の画面から始まる。カメラがズームアウトすると、これは赤い壁である。カメラはパンして、そこにもたれかかって眠り、悪夢にうなされている女性のクローズアップ。彼女がうめき声を上げて目を覚ますと、そこはテレビ局のスタジオである。

この女性 **Fran (Gaylen Ross)** はテレビ局のスタッフで、スタジオ内部を含めて局が完全に混乱していることがわかる。モニターの画面には、論争する2人の人物（1人はキャスター、もう1人は科学者）が映っており、科学者によれば、死体が生き返って人を襲う事態が発生している。キャスターは、そんなことは信じられないと反論する。画面では、緊急避難所の情報をテロップで流しているが、この情報は古いもので、情報提供されている避難所の半分は閉鎖されている。フランは、テロップを消すように他のスタッフに指示する。科学者の言葉から、現在の時点で、事態が発生してから3週間が経過していることがわかる。また彼の主張では、「それ」に襲われた人はよみがえり、また別の人を襲うという。フランが新しい情報をスタッフに渡して、緊急避難所のテロップを他のスタッフが入力し始めるが、スタジオの責任者が、テロップを消したことを非難して怒鳴り声を出す。これによって、キャスターと科学者の会話が妨害され、スタジオはさらに混乱する。スタッフも勝手に持ち場を離れ、スタジオを立ち去る者も出てくる。責任者が給料3倍払うといっても聞く耳を持つ者はいない。科学者が説明を再開する。生き返った死者が人を襲うのは、人を食べるためであり、もっと適切な処置をとっていれば、このような深刻な事態にはならなかった（この発言の中で、このテレビ局がフィラデルフィアに位置しており、大都市では戒厳令が敷かれていることが明らかになる）。スタッフが次々とスタジオを後にする中、フランの恋人である **Steven (David Emge)** がスタジオに入ってくる。科学者は、連邦政府の指令により、死体は特別な処置をするために州兵に引き渡さなくてはならないと述べる（生き返る死体を根絶するには脳を破壊するか、首を切断しなくてはならない）。スティーヴンは、フランに、午後9時に屋上で待ち合わせて、ヘリコプターで脱出しようとする。

フィラデルフィアの都市部では、低所得者向けの公営住宅の建物を **SWAT** 部隊が取り囲んでいる。内部では、死体を引き渡すことを拒否して、プエルトリコ系の武装集団が籠城している。警官隊の指揮官が、籠城している集団に降伏を呼びかける。建物の屋上では、**SWAT** 隊員の **Roger (Scott H. Reiniger)** や **Wooley (James J Baffico)** が敵の出方を窺っている。ウーリーは人種差別的な言葉で、建物内部のプエルトリコ系・アフリカ系の住民を罵倒する。突如、武装集団が反撃を開始し、銃撃戦が勃発する。1人の **SWAT** 隊員が頭部を撃たれ死亡するが、武装集団のメンバーは次々に射殺されていく。ロジャーは、武装集団のリーダーを追い詰め、動かないように促すが、リーダーはそこから逃走し、**SWAT** 部隊の銃撃を受けて屋上から落下する。

催涙弾が撃ち込まれた建物の内部では、ガスマスクをした **SWAT** 隊員と州兵の一団が各部屋を捜索して住民を退去させ始める。住民はアフリカ系やヒスパニック系の人々であり、

無抵抗だが、屋上での銃撃戦が始まる前から住民に対して差別的な言葉を投げかけていたウーリーが狂ったように銃を乱射し始め、建物の一室のドアを蹴り開けて、中にいた人物の頭をショットガンで吹き飛ばしてしまう。狂喜したウーリーは、さらに別の部屋に向かい、銃を乱射しようとする。ロジャーがこれを抑止しようとして助力を求めるが、州兵たちは助けずに他の階に移動してしまう。巨躯のウーリーに、ロジャーは投げ飛ばされ、ウーリーが部屋のドアを蹴り開ける。その刹那、現れた1人のSWAT隊員が後ろからウーリーを射殺し、その場を去る。ウーリーは部屋の内部に倒れこむが、ロジャーら3人の隊員たちが中に入ってみると、そこには食いちぎられたような腕などが散乱していて、生き返った死者が片足を失いながらも立ち上がろうとしている。白人隊員の1人がこのゾンビにショットガンを向けるが、弾が出ない。また別の黒人隊員がこれを助けようとする、後ろからまた別の生き返った死者がこの隊員を襲い、ロジャーも巻き込んで格闘になる。ショットガンを撃てなかった隊員は、床を這って迫りくるゾンビの前を後ずさり、慌てて仰向けに倒れてしまう。なおもゾンビは這って追いつがる。一方、ロジャーと黒人隊員もゾンビとのつかみ合いを続けており、その後ろをさらにまた別のゾンビが通り過ぎ、廊下に出ていく。ロジャーと黒人隊員はやっとのことで、ゾンビを撃ち、白人隊員も拳銃を取り出して、這ってくるゾンビを危機一髪のところ射殺する。廊下では、部屋から出たゾンビがよろよろと歩いているが、女性がこのゾンビの名前を呼び、抱き着いてしまう。周りにいたSWAT隊員がゾンビを射殺しようとするが、彼女が邪魔になってできず、ゾンビは女性の腕と首筋を食いちぎってしまう。隊員がようやく女性からゾンビを引き離し、射殺するものの、這ってきたゾンビを射殺した白人隊員は自らの顔を銃で撃ち、自殺してしまう。ロジャーはショックを受け、絶望的な表情を顔に浮かべる。

ロジャーは物干し場に走り込み、嘔吐しかける。するとそこに先ほどウーリーを射殺したSWAT隊員が現れる。この隊員は銃を構えており、ロジャーも銃を彼に向けるが、ロジャーがウーリー射殺について異議を唱えるものではないことを伝えると、このSWAT隊員は銃を肩にかけ、ガスマスクを外す。彼は黒人SWAT隊員Peter (Ken Foree)である。現状について語り合ううちに、2人は打ち解け、ロジャーは、自分は友人が操縦するヘリコプターで街を脱出できると話し、ピーターにも一緒に来ないかと持ち掛ける。この時、地下室に続くドアから突然人影が現れる。2人は銃を向けるが、霧の中で一瞬ゾンビに見えたこの片足の老人は生者であり、プエルトリコ系の司祭だとわかる。司祭は、催涙ガスに咳き込みながら、先週たくさんの方が死んで、その死体はこの建物の地下に集めてある、最後の祈りはささげてきたと話し、適切な処置をしてほしい、と2人に依頼する。去り際に、司祭はこう言い放つ。「君たちは私たちより強い。しかし、奴らはやがて君たちを圧倒する。ゾンビたちが歩くとき、セニョール、私たちは殺戮をやめなくてはならない。でなければ、負けることになる。」
“You're stronger than us. But sooner I think they'll be stronger than you. When the dead walk, senores, we must stop the killing... Or loose the war.”

ビルの屋内では、数名のSWAT隊員が何枚もの板で作られた壁を破ると、閉じ込められ

ていた部屋から多数のゾンビがあふれ出て上階へと向かう。ピーターとロジャーが地下室に到着すると、そこには人肉を食うゾンビ、半ば白骨化した死体、まだ死んだばかりの者の死体、布にくるまれてうごめく死体などが十数体集められている。ピーターはひとり前に出て、拳銃を取り出し、1体ずつ頭部を撃ち、射殺していく。そのうちにピーターは涙を流し始める。ピーターの拳銃の弾が切れたところにゾンビが近づこうとすると、ロジャーが前に出てゾンビを撃つ。

スティーヴンとフランは巡視艇基地にいる。通信員は死亡しており、基地は放棄されている。巡視艇で下ってどこかの島へ逃げようとする警官のグループもいる。そこにピーターとロジャーがパトカーで到着してスティーヴンとフランに合流、スティーヴンが操縦するヘリコプターで一同は空へ飛び立つ。ヘリコプターが上昇すると、巨大なビルの手がかりが次から次へと消えていく。

夜が明けると、4人が乗るヘリコプターは、ジョンズタウン **Johnstown** 近くの上空を飛んでいる。地上では、軍服を着た州兵と武装隊が大勢でゾンビの掃討作戦を行っている。警察犬を連れた警官隊の姿もある。武装隊は多くのメンバーがハンティング用のジャケットを着用し、コーヒーやビールを飲みながら、ゾンビを狩ることを楽しんでいるように見える。彼らは笑いながらゾンビを撃ち、燃料タンクを狙って撃って自動車を爆発炎上させる。また、遠くにいるゾンビを撃つシューティング競技に興じている。

スティーヴンは、給油のために、放棄されたように見える小さな飛行場にヘリコプターを着陸させる。ロジャーが給油を始め、スティーヴンら3人は近隣の農家を見て回り、使えそうなものを探す。ピーターが飛行場のオフィスを探っていると、突如しまったドアの向こうからうめき声が聞こえ始める。一方、農家の物置を物色していたスティーヴンとフランを、2体のゾンビが襲う。スティーヴンが格闘の末、1体を金槌で撲殺し、もう1体を殴り倒して、2人は難を逃れる。この間、フランはスティーヴンを助けることも、逃げることもできなかった。彼らがヘリコプターに戻ると、ロジャーはまだ給油をしているが、その後ろからゾンビが1体近づいている。スティーヴンが注意を促すが、ロジャーは気づかない。近づいたゾンビがロジャーを襲おうとして木箱の上に乗ると、そのとたんにヘリコプターのプロペラに頭部を切断されて倒れ落ちる。飛行場のオフィスでは、ピーターがドアを破ってきた2体の子供のゾンビに襲われる。ピーターは2体をソファにたたきつけて射殺する。スティーヴンがライフルを持ち出して、先ほど殴り倒したが立ち上がってこちらに近づいているゾンビを撃つが頭部に命中しない。ロジャーがスティーヴンの前に出て、このゾンビの頭部を軍用ライフルで撃つ。ピーターの後ろでは、さらに1体のゾンビがオフィスに侵入しようとしている。ピーターが気づいてこのゾンビに銃を向けるが、その向こうには、こちらをライフルで狙っているスティーヴンが見える。スティーヴンがゾンビの体を撃ち、ピーターは間一髪で流れ弾を回避する。そこにまたロジャーが現れてスティーヴンをどかし、ゾンビの頭部を撃つ。オフィスから出たピーターは、フランのもとに駆け付けたスティーヴンに迫り、ライフルを突き付けて彼を脅し、不用意に自分に銃を向けて撃ったことを責める。

夜間、ヘリコプター内部では、今後の行き先について4人が議論を始める。スティーヴンはクリーヴランドで給油しようと提案するが、ロジャーは大都市に行くのは危険だという。また、アルゲニーにあると思われる給油所も人がいるに違いない、いざこざはごめんだ、と訴えるロジャーに同調したスティーヴンが、外に出ていく人間は廃品業者か略奪者まがいのことをすると言うと、ピーターは、自分たちも泥棒で悪党なのだと言い放つ。フランは、自分たちにはラジオも食物も水もない、また、スティーヴンを休ませなくてはいけないと主張する。

ヘリコプターは、郊外の巨大なショッピングモールにたどり着く。広大な駐車場エリアにはゾンビが、数は多いが、距離をおいて、ばらばらに動いている。ショッピングモールの建物の屋上にヘリコプターが着陸すると、4人が降りてくる。屋上にはテントのように尖った天窗があり、そこから内部を窺うと、ゾンビが歩いているが、それほど多くはなく、2階にはいないようである。ピーターとロジャーは上からこの建物に入ろうと話す。ピーターは、屋上を見て回り、この地域の電力はまだ供給されている、原子力発電のおかげだろう、と推測する。天窗から中を覗き込むフランが、彼らはなぜここに来るのかと問うと、スティーヴンは「何らかの本能だろう。彼らが生前していたことの記憶かもしれない。」**“Some kind of instinct. Memory... of what they used to do.”**と答える。ロジャーは、天窗から眺めて、モールから独立して建築された倉庫を発見する。この部屋には国防省が民間防衛用に支給した食料品が入った箱が積み上げられているのが見える。ピーターが天窗を銃床で割り、ロジャーと共に倉庫の一室に降りて安全を確認する。建物のこの区域にはゾンビはいないことがわかる。ピーターとロジャーが確認すると、階下につながる通路は1本だけであることがわかり、この通路につながるドアを閉鎖して、4人はここに立て籠もる。

時間が経過し、倉庫でスティーヴンは眠っているが、ピーターとロジャーが、下に降りてモールを急襲し、品物を奪って来ようという相談をし始める。彼らが行くことに決めて動き出すと、フランは馬鹿げたことはやめろと彼らを止めようとするが、ロジャーは、「ここは宝の山だ。」**“This place is a gold mine.”**と主張して、彼女の言うことを聞かない。ピーターは、フランにライフルを渡して、上がってくるのが俺たちでなければヘリで逃げろ、と言い残してその場を去る。

ピーターとロジャーはSWAT 隊員らしい身のこなしで、注意深くモール店内に続く廊下を進んでいく。2人はモールの管理事務所に着く。ここで、店内の各エリアを仕切るゲートの鍵の束、トランシーバー、モールの設計図を発見する。ロジャーは鍵束を持って、「(天の)王国への鍵だ。」**“Keys to the kingdom.”**とほくそ笑む。ロジャーが、自分たちの足音を消すために、店内に音楽を流そうと提案し、ピーターも同意し、何でも使おうと言って、2人は、ミュージック、噴水、エスカレーターなどの装置の電源を入れる。店内では、ゾンビたちがうろついており、エスカレーターが始動したために、2階にも彼らがぞろぞろと上がってくる。2人は2階の店内に入り、急襲を開始する。その頃、スティーヴンが目を覚まし、フランをおいてピーターとロジャーの後を追いつめる。

店内では、ピーターとロジャーがショッピングエリアに入ろうとするが、ゲートの鍵が開かず、ゾンビが群がってきてしまう。ロジャーが軍用ライフルをゾンビにもぎ取られるが、何とか2人はショッピングエリアに入り、ゲートを封鎖する。彼らは、エリア内で様々な品物を物色し始める。ロジャーは歓喜しながら奇声をあげて走って回る。ピーターが家庭用のカートを見つけてきて、2人はそれにテレビやラジオなどの品物を入れて運ぶ。一方、スティーヴンは管理事務所にたどり着く。ピーターとロジャーはショッピングエリア内のエスカレーターを降りて、1階のゲートに向かい、大声を出してゾンビたちを刺激すると、ゾンビたちがこのゲートに集まってくる。2階に上がったゾンビたちも、声に引き寄せられて1階に降り始める。陽動作戦である。管理事務所のスティーヴンは、そこで見つけた回転式拳銃と銃弾を片手に、モールの設計図を確認している。ライフルは無造作に事務所に置かれている。するとスティーヴンの背後の窓の向こうに、警備員だったと思われるゾンビがうろつく姿が見える。ロジャーが2階のゲートに向かうと、ゾンビの数は減っており、十分突破できるとロジャーは判断する。警備員の服装を着たゾンビは、管理事務所の階のパイプを張り巡らされたエリアで、スティーヴンの後を追い始める。気配に気づいたスティーヴンは、回転式拳銃を発砲するが、跳弾の音を聞くばかりであり、命中しない。ゾンビが間近に迫ってきて、スティーヴンが引き金を引くと、弾が切れている。彼はその場を回避し、弾をこめようとするが、ゾンビが後ろから襲う。スティーヴンは慌てて転ぶが、間一髪のところゾンビの頭部を撃ちぬき、ライフルを手にとってピーターとロジャーのもとに急ぐ。

スティーヴンがモール2階に出ると、数体のゾンビが襲ってくる。コンコースのほうを見ると、ピーターがゾンビを持ち上げて、1階に投げ落としている。スティーヴンは、もと来た通路に戻ろうとするが、ピーターは、そっちはだめだ、奴らがついていってしまうと言い、スティーヴンにコンコースまで走ってくるように促す。カートに乗せた調達品をいったんおいて、ピーターとスティーヴンはショッピングエリアに走って戻る。この時、ヒンドゥー教徒の服装のゾンビが上階につながる通路のほうを向く。ロジャーが援護射撃をする中、2人がゲートに戻ると、ゾンビの群れが集まってくる。3人は再度陽動作戦を行うために、ショッピングエリア内を急ぐが、この途中、突然飛び出したゾンビにロジャーが襲われる。彼は格闘の末、ドライバーで頭部を刺してこのゾンビを倒す。3人は狂喜し、奇声をあげて、1階のゲートにゾンビの大群を呼び寄せる。ピーターは、先ほどの上階に通じる通路に戻るとまた数人のゾンビがついてきてしまう可能性があるが、もし、ゾンビに気づかれずに上階の部屋に行ければ、このショッピングモールにとどまってもいいのではないかと皆に持ち掛ける。スティーヴンは、この建物の見取り図によれば、抜け道があると言い、3人はエレベーターに向かう。天井の脱出口から上にあがり、3人はエアダクトを発見、ここからカートを残してきた通路口付近に向かう。その一方、上階の倉庫部屋では、ヒンドゥー教徒の服装のゾンビがよろよろと階段を上がってきたため、フランは驚いて部屋に逃げ込む。彼女は扉を箱で押して抵抗するが、ゾンビが入ってきてしまう。屋上に逃げようと梯子にぶら下がるものの、上がれず、下にはゾンビが迫っている。ここにスティーヴンたちが駆け付け、こ

のゾンビをライフルのストックで殴り、殺す。ショック状態で中空を見つめているフランに、ステイーヴンは言う。「ここは素晴らしい！」“This place is terrific!”

時間が経過し、夜9時ごろ。屋上に続く倉庫の一室では、ステイーヴンはモールから調達したと思われるウィスキーを飲みながら、ラジオの周波数を調整している。流れてくるのは試験放送のみである。ピーターとロジャーもウィスキーを飲みながら、クラッカーを食べている。キャビアもある。ピーターが、フランは体調が悪そうだと指摘すると、ステイーヴンは彼女が妊娠4か月だと話す。ロジャーは医者に診せるために移動すべきだと提案するが、ピーターは反対する。さらにピーターは、ステイーヴンに、中絶をしたいのであれば、やり方を教える、と言う。ステイーヴンは黙って首を振る。別室ではフランが3人のやり取りを聞いている。ステイーヴンが入ってきて横に座ると、フランは、中絶してほしいのかとステイーヴンに尋ねる。君はどうだと彼は聞き返す。フランはこれには答えず、カナダ方面へ移動する案はどうなったのかとステイーヴンに厳しく問いただす。

夜が明けて、ショッピングモールを多数のゾンビが跋扈する中、テレビの音声が流れている。そこでは、隻眼の科学者 (Richard France) が以下のような見解を提示している。①ゾンビは人間ではない。②ゾンビは生きた人間の肉だけを食べ、共食いはしない。③ゾンビには思考能力はない。道具を使うこともあるが、そのような行動も極めて原始的である。④ゾンビは本能で行動しているだけであり、彼らは家族や友人ではなくなっている。彼らには感情がない。そのため、⑤ゾンビは見つけ次第殺処分しなくてはならない。続いてテレビキャスターが、科学者たちがこの現象を「ウィルス性の病気であるという観点から」“from the point of view of a virus disease” 分析している、と伝える。屋上からの梯子を伝って、ロジャー、ステイーヴン、ピーターが降りてくる。彼らは屋上から双眼鏡を覗いて、モールから離れた場所に停めてある数台のトラックを使ってショッピングモールの入り口を塞ごうという相談をしてきたところである。3人はせっせと準備し始める。それを見ていたフランは、計画があるのなら自分にも知らせろと要求する。ピーターは外に出るが、足手まといになるので彼女には残れと言う。フランは、それなら、何かあった場合のためにヘリコプターの操縦を教えてほしい、と言いつつ。また、自分を置いていくならライフルは置いていくようにと注意する。ステイーヴンは不機嫌な表情でライフルと弾を置き、その場を後にする。テレビキャスターが言う。「このような状況でもユーモアのセンスを忘れない人々がいます。」“In spite of everything you hear here there's still some people with a sense of humour.”

トラックの内部では、ロジャーがハンドルの下に潜り込んでワイヤーをつなぎ、エンジンをかける。ピーターが運転するトラックが到着し、2台がショッピングモールに向かって発進する。上空では、ステイーヴンのヘリコプターが周囲を警戒している。ロジャーは高揚していて、ピーターと冗談を言い合っている。モールの屋上では、フランがライフルを構えて3人の動きを見守っている。運転したトラックをドアの前に停車して、ロジャーはピーターの運転するトラックの助手席に乗る。この移動の間も奇声を発しながら、いとも簡単にゾンビを殴り倒す。2人はトラックに乗って、次のトラックを取りに行く。ステイーヴンは緊張

した面持ちで空から警戒している。トラック停車場に到着すると、ロジャーがさらに高揚した様子で奇声を上げて、次のトラックに乗り込み、エンジンをかける細工を始める。ロジャーが作業するトラックの周囲にゾンビが複数現れ始め、近づき始める。スティーヴンが気づき、ヘリコプターを下降させて知らせようとするが、作業に夢中のロジャーは気が付かない。すると、1体のゾンビが運転席の窓を叩き、気づいたロジャーは起き上がろうとするが、助手席側からは女性のゾンビが襲い来る。あわててライフルを構えようとするものの、スリングが引っ掛かってしまい、やっとのことでゾンビを撃つが、頭には命中せず、ロジャーはゾンビにつかまってしまう。銃声に気づいたピーターがトラックで近づき、組み付いたゾンビの頭をロジャーに上げさせて、これを撃つ。ゾンビの返り血を浴びたロジャーは、一瞬茫然自失状態になる。今度はタイヤレバーを持ったゾンビが運転席の窓を割ると、ロジャーは何かに取りつかれたように、このゾンビ頭部に銃弾を撃ち込み続ける。次のトラックをモールに停めて、ロジャーがピーターのトラックに移ろうとすると、大勢のゾンビが群がり、危うく足を噛まれそうになるが、フランの射撃に助けられる。車内に戻ると、ロジャーが、イグニッション細工用の道具を先ほどモール前に停めたトラックに忘れてきたことに気づく。ピーターは、いいかげんにしろ、冷静になれ、俺の命もかかっている、とロジャーを怒鳴りつける。ロジャーは我に返り、前のトラックに戻って道具の入った袋を取ってくるが、ピーターのトラックに乗る際、群れをなしてさらに数を増したゾンビに左の前腕と左のふくらはぎを噛まれてしまう。ピーターは作戦中止を主張するが、血まみれのロジャーはこれを聞き入れない。

4人は屋根裏の倉庫に戻る。フランがロジャーの怪我の手当てをする。ピーターとスティーヴンはダクトを伝って銃器弾薬売り場に行き、ライフルや拳銃、弾丸を調達する。ピーターは高級なハンティング用のライフルを手にして満足の表情を浮かべる。シャッターの外では、モール内に残った複数のゾンビが押し寄せてきている。2人はガンベルト、ホルスター、弾帯を装着して、できる限りの銃器弾薬を運ぶ。その後、4人が合流し、怪我で歩けないロジャーをカートに乗せて、2階ショッピングエリアへと移動する。ゲートを閉めて、1階に降りて、コンコースに続くゲートから入り口に移動し、トラックで塞いだドアを施錠して、籠城を完璧にするという作戦を行う。大量のゾンビが群がるゲートから入り口は遠いため、フランが、展示してある自動車を使うことを提案し、ピーター、スティーヴン、ロジャーが、携帯用バーナーの炎を振り回したり、銃を撃ったりしながら、自動車に向かう。ロジャーがイグニッションの細工をしようと車内に入ろうとするが、ここでもゾンビの大群が迫り、包帯を巻いた足をゾンビにかきむしられて大量出血してしまう。このゾンビをピーターが撃ち、ロジャーが細工を完了し、運転席に座る。自動車を発進させ、ゾンビを轢きながら、入り口に着くと、トラックとガラスのドアの間に複数のゾンビが入り込んでいる。ピーターとスティーヴンがドアを施錠し、さらに別のドアにも向かい、これを施錠し、モールを完全に密閉した後、内部に残ったゾンビの殲滅にあたる。

4人が2階からモール内を俯瞰すると、ゾンビの死体がところどころに転がっている。モ

ール内のゾンビの殺戮が完了したようだ。ロジャーは喜びの表情を見せるが、苦痛に顔をゆがめる。他の3人は複雑な表情を浮かべている。

屋根裏の倉庫のドア付近には、傘立ての傘のように銃が段ボールの筒に無造作に詰め込まれている。そのそばでは、モールの地図を見ながら、ピーターとスティーヴンがさらに作戦を計画している。倉庫部屋と階下をつなぐ通路のショッピングモール側入り口を偽の壁で塞いでしまい、今後出入りはダクトから行うという。ピーターによれば、ゾンビの侵入を防ぐだけでなく、将来、警察や略奪者が、自分たちが潜伏しているこの倉庫の存在に気づかないようにするための措置だという。隣の部屋では、ロジャーが真っ青な顔をして意識朦朧とした状態で床についている。フランがロジャーの腕に注射をし、彼の額に濡れたタオルをあてて、部屋を後にする。フランは、もはや手の打ちようがない、足の怪我の感染が急速に広がっている、医者に見せるべきだ、と言う。するとピーターは、噛まれた人間を何人も見てきたが、36時間を超えて生きていた者は1人もいない、と話す。突然、ロジャーが大きな声でピーターを呼ぶ。ピーターが答えると、ロジャーは、俺たちはやったよな、奴らに勝ったよな、と問いかける。そしてこう叫ぶ。「俺たちは奴らをやっつけて全てを手に入れたんだ！」**“We whipped them and got it all!”**

ピーターとスティーヴンが板を切り、釘で打って、入り口を防ぐ作業をしている。スティーヴンがその場を離れ、フランを探すと、彼女はトイレで嘔吐している。彼女は、自分の問題だから放っておいてほしいとスティーヴンをその場から追い払う。スティーヴンが持ち場に戻ると、ピーターが腐り始める前にゾンビの死体を片付けようと提案する。ピーターとスティーヴンが死体の山を台車に積んで運ぶ。その横で、ガウンを着てカートに乗せられたロジャーは乳母車に乗せられた赤ん坊のように見える。死体はモール内の冷蔵室に運ばれ、そこに積み、放置される。

モール内での4人の行動のモニター。銀行では、ピーターとスティーヴンが札束を次々と取り出して、リュックに詰め込み、口笛を吹きながら堂々と立ち去る。ブティックではフランが新しい洋服と帽子を身に着けて、手提げバッグを片手に鏡の前に立っている。ピーターは貴重品店で高額の時計を腕に着け、男性服売り場では、ロジャーが帽子売り場で好みの品を探し、スティーヴンはスエードのジャケットを物色している。スティーヴンは、キャンディやチョコの量りのコーナーに行き、袋にキャンディを入れて重さを量る。フランはスケート場に行き、1人で滑っている。スポーツ売り場では、ロジャーがグローブを物色し、スティーヴンとピーターはバスケットボールやゴルフの遊びをして楽しんでいる。ロジャーは玩具売り場でスライドムービーをのぞき込んで歓喜する。食品売り場では、ロジャーはシロップ漬の栗の瓶のふたを開けて、栗を食べ、シロップをうまそうに飲む。この間、ピーターとスティーヴンは、巨大なチーズや、サラミ、様々なスパイスを次々と手に取り、コーヒー豆をスクープで好きなだけすくってマシンに入れて挽く。2人は大きなパンをとって大きさを競って笑う。フランとスティーヴンが夫婦のように買い物袋を手にして1階から2階への階段を上がり、その向こうにはショッピングカートに山ほど品物を乗せたピー

ターが見える。ヘアサロンでは、フランがスティーヴンの頭にドライヤーをあてる。ゲームセンターでは、4人がそれぞれに有料のゲームを思う存分楽しんでいる。主に射撃のゲームだが、ロジャーはレースカーのゲームで遊んでいる。クラッシュして一瞬がっかりした顔をするが、何度でも再開できる。

内部にはゾンビは1体もおらず、静まり返ったモール内部。しかし、トラックで塞いだ入り口のガラスのドアにはまだ数体のゾンビが集まってきてうめいている。4人が2階のコンコースに集まり、入り口を見つめる。フランが、「あいつらは一体何者なの?」「What the hell are they?」とつぶやくと、ピーターが答える。「奴らは俺たちと同じだよ。」「They're us. That is all.」そして、こう話す。「地獄が満員になると、死者が地上を歩き出す。」「When there's no more room in hell, the dead will walk the earth.」ピーターによると、この言葉は彼の祖父から聞いたもので、彼の祖父はヴードゥー教の司祭だったと言う。入り口では、ゾンビがますます興奮し、モール内に入ろうとうごめいている。

屋根裏の倉庫の一室では、ロジャーが苦しみもがき、スティーヴンとフランが必死で押さえつけている。フランがモルヒネを取りに行く。偽の壁を作る作業をしていたピーターが駆け付けると、ロジャーの顔色はさらに悪くなっており、モルヒネを打ったせいか、恍惚とした表情を浮かべている。ピーターが付き添うことに決めて横に座ると、ロジャーは彼に、自分が生き返ったら始末するように頼む。自分は生き返らないようにするが、自分がゾンビになったと確信したら始末してくれというロジャーの頼みを、ピーターは苦渋の表情で受け入れる。隣室では、スティーヴンが真剣な表情でテレビを観ている。背後のテーブルでは、フランが皿を整理している。画面には、隻眼の科学者が映っており、奴らに生きている人間の5パーセントを与えてやればよい、5パーセントの損失であれば、回復可能だ、と主張している。キャスターは、何てことを言うのだと反論する。テレビでの論争が続く中、ピーターは、ウィスキーを飲みながら、苦痛な表情で、毛布を掛けられた状態のロジャーを見つめている。片手には拳銃を握っている。テレビを観ながら、スティーヴンは、何てことだと、うつむく。科学者が、ゾンビに人肉を与えることに反対ならば、ゾンビが集まる大都市すべてに原子爆弾を落とせばよいと提案する。隣室では、毛布をかけたロジャーが少しずつ動き始める。ピーターは銃の撃鉄を起こす。テレビの論争は続いている。銃を構えるピーター。毛布がめくれると、ゾンビ化したロジャーが目をキョロキョロと動かし、ピーターに目を止めると、立ち上がろうとする。フランがテレビ画面の混乱を目の前にして、もうおしまいね、とつぶやくと、突如銃声がとどろく。

ピーターとスティーヴンは、ロジャーの遺体を、モール内のジャングルを模した庭園に埋葬する。アイススケート場では、フランとスティーヴンがマネキンを標的にして射撃の練習をしている。2人が撃つ弾は次々とマネキンの額や首に命中する。スティーヴンとフランが正装をしてテーブルに着く。スーツ姿のピーターが料理を運び、2人のグラスにシャンパンを注ぐ。ピーターはその場を離れ、ロジャーが埋葬された場所に赴く。スティーヴンは、2個の指輪をフランに差し出す。しかし、フランは、今は現実感がないとこれを拒否する。ベ

ッドを共にした後の2人は、お互い別の方向に顔を向けて、中空を見つめている。

夜が明けて、モールのテントのような天窓に朝焼けの光が反射している。フランはベッドに横になってワイングラスを片手にカレンダーを眺め、日付にバツを書き入れる。お腹が明らかに大きくなっている。彼女が起きて部屋の中を通り過ぎる。床に置かれたテレビは何も受信しない。壁にはライフルやホルスターに入った拳銃がきちんと整理されてかけられており、部屋の内部は家具も揃っており、充実した生活空間を形成している。しかし、フランの表情はけだるそうだ。隣室の内部に入ると大きなテレビがあり、フランがこれを見つめるが、放送は途絶えている。屋上では、ピーターが壁に向かってラケットでテニスボールを打っている。汗をかきながら、何度も打つ。彼の表情は浮かない。テニスの道具を無造作にかき集めてその場を彼が去ると、ボールが1つ転がり、屋上から地面に落ちる。そこには朽ち果てたゾンビの死体があり、モールの入り口には依然としてゾンビの群れが集まってきている。無数のゾンビたちがトラックやガラスのドアに群がって中に入ろうとする。駐車場も無数のゾンビが跋扈している。

フランが鏡に向かって、つけまつ毛やアイシャドーを施して、高級な香水を振り、マリリン・モンローの真似をしている。片手には回転式拳銃を握って、扇情的な表情を作る。刹那、店内アナウンスが自動的に流れると、彼女はしらけたような仕草をする。倉庫部屋では、フランがマタニティドレスを着て食事を準備している。ピーターとスティーヴンはトランプで賭けに興じている。ピーターとフランが食卓に着き、スティーヴンがテレビのチャンネルをいじっている。3人の表情はさえない。3日間、どのチャンネルも放送が途絶えている。スティーヴンが食卓に着くと、フランがいら立った表情で、テレビに向かい、スイッチを切る。スティーヴンがまた立って、テレビのスイッチを入れる。フランがつぶやく。「私たちはなんて羽目に陥ってしまったの?」“What have we done to ourselves?” ピーターは、居心地の悪そうな表情を浮かべて、終始無言を貫く。

屋上で、スティーヴンがヘリコプターに銃弾などの物資を積んでいる。しばらくして、ヘリコプターが降りてくる。操縦席にはフランがおり、スティーヴンが着陸の仕方を指導している。指導通りにゆっくり着陸すると、スティーヴンが、よくやった、とほめると、フランが我に返ったかのように彼を見つめ、歓喜する。

ヘリコプターを遠くから双眼鏡で2人の男が観察している。2人は、モールの入り口はすべてトラックで塞がれているが、これらをどかして中に入るのは訳ない、今夜襲撃しよう、と話し合っている。倉庫部屋の無線から、先ほどの男たちの1人が話しかけてくる。ピーターが真剣な面持ちで聞いている。スティーヴンはソファから飛び起きて無線に駆け寄る。ピーターが制止する。無線の声の主は、ヘリコプターで入るのを見たぞ、物資を分けてくれと声を張り上げる。ピーターがつぶやく。「略奪者だ。」

屋外の装甲車内部から話しかける無線の声の主は、軍用のヘルメットをかぶった男で、その周りでは、バイク用のレザージャケットや軍服、ヒッピーのような衣服に身を包んだ男女の集団が騒いでいる。モールの倉庫部屋で聞いていたフランが、物資を分けたほうがよいの

ではと助言するが、ピーターは、ありえない、とさえぎる。屋外では、リーダーと思われる無線に向かって話す男が、俺たちは3人だ、と嘘を言うと、集団がさらに騒ぎ始める。反応しないピーターたちに業を煮やした男の、俺たちは独り占めをする奴は気に入らん、という言葉が合図に、集団が外に出て、思い思いに銃、ハンマー、手りゅう弾などの武器を装備にバイクにまたがる。集団のメンバーが乗った何台ものバイクのヘッドライトが点灯する。メンバーは皆狂喜して笑っている。

十数台のバイクと数台の自動車が、ヘッドライトを点灯して、モールに向かってくる。こちらに向かってくるヘッドライトの群れを、ピーターとスティーヴンが屋上から偵察している。ピーターは、このバイカー集団はプロの軍隊のようなもので、下に数百体いるゾンビをものともせず、トラックを移動し、モールに侵入してくるだろう、と話し、立ち上がって、奴らの邪魔をしてやろうと言う。ピーターとスティーヴンが倉庫部屋に降りてくる。スティーヴンはモール内のゲートを封鎖しに向かい、ピーターは、モールで調達して身に付けていた豪華な指輪や時計を投げ捨てて、SWATの戦闘服に着替えて、ライフルを装備して戦いの準備をする。バイクが何台もモールに向かってくる。ピーターとスティーヴンはダクトから縄梯子で2階に降りて、そこから1階に走る。バイカーたちが、無数のゾンビが取り囲むモール入り口に到着して、騎兵隊のラッパと共に戦闘を開始し、手りゅう弾を投げて次々とゾンビを吹き飛ばす。モール内では、ピーターとスティーヴンが、次々にシャッターを下ろし、ゲートを封鎖する。バイカー集団は、ハンマーで打ち倒したり、マシンガンや拳銃で撃ったりして、ゾンビを虐殺し、入り口のガラスドアを開けてモール内に侵入する。ピーターが無線機でスティーヴンに連絡する。ドアが開いてゾンビの群れが入ってくるが、奴らはゾンビとの攻防で手一杯になるだろうと、ピーターはいたずらっぽく笑っている。まるで野次馬のように群がっているゾンビの群れの間を、無数のバイクが突入してくる。自動車や徒歩の者も侵入してくる。すべてが武器を装備している。十数台のバイクの集団が店内を旋回し、我が物顔でコンコースを疾走する。スティーヴンは慌てて走り、ジャングルを模した庭園に潜んで様子を窺う。バイカー集団がシャッターを銃で撃って開けたり、ガラス戸を開いたりしてショッピングエリアに侵入する。彼らが略奪を始める。宝石の入った箱を奪い去る者。洋服売り場を走り回り、物色を始める者。すでにモールの1階には無数のゾンビが集まってきている。バイカー集団がゾンビを巨大なハンマーで打ち倒すなどしながら、黒人女性のゾンビが身に付けていた宝石や、展示されていた金杯などの貴重品を略奪していく。彼らはゾンビたちの顔に次々と白いクリームの乗ったパイをかぶせたり、ソーダ水を顔にかけたりしてゾンビたちを愚弄して遊んでいる。これを偵察していたピーターがスティーヴンに無線で呼びかけると、彼は庭園からバイカーたちを怒った表情で見つめている。スティーヴンはピーターに応答せず、庭園から躍り出て、ベンチの後ろに身を隠す。バイカーたちの略奪は続く。銀行では2人の男が札束を投げて笑っている。ベンチに隠れたスティーヴンは「俺たちのものだ。」*"It's ours."*とつぶやいてライフルを構える。そしてサイドカー付きのバイクに乗った2人の男に向かって撃つ。2人はバイクから飛び降りてスティーヴン

の攻撃を回避する。スティーヴンはさらにライフルを撃ち続ける。他のバイカーたちが飛び出してくる。ソンプレロをかぶったメンバーが血圧測定機に腕を置いて測定を始めるが、集団のリーダーの1人に反撃するように言われ、そこを離れる。2階に潜伏するピーターがスティーヴンをたしなめる。再度騎兵隊のラップが鳴り、複数のバイクがスティーヴンのほうに走ってくる。彼は銃弾を避けながらショッピングエリアに入り、ゲートを施錠する。ピーターは無線で、ただ隠れている、奴らの狙いはこの場所だ、俺らじゃない、とスティーヴンに呼びかける。この際、ピーターも1階のバイカーたちに居場所を感知され、銃撃を受けるが、回避する。ピーターは、仕方ない、戦争だ、とスティーヴンに告げる。サイドカーに乗ったバイク集団のリーダーの1人がゾンビに掴まれてひっくり返る。彼は立ち上がるとマシエットを引き抜き、仲間にこのゾンビを押さえつけさせて、頭を割る。そこから中でバイクに乗った集団がゾンビに銃を撃っている。身体を撃ち、頭部を撃ち、また頭部を切断して、ゾンビを虐殺する。スティーヴンはショッピングエリアに身を潜めて一部始終を見ている。ソンプレロをかぶったメンバーがマシンガンで撃ってゲートの鍵を壊すと、今度はショッピングエリアにバイカー集団がなだれ込んでくる。スティーヴンは逃走する。1階の噴水付近では、バイカーたちがマシンガンでゾンビを撃ち、虐殺を続けている。ピーターは2階から次々とバイクに乗ったメンバーを狙撃する。バイカーたちはバイクから落ちて倒れる。ショッピングエリア内では略奪が始まり、様々な物資やマネキンに至るまで、バイカーたちが奪い去っていく。テレビを運ぼうとするメンバーもいるが、役に立たないとしてハンマーでたたき壊す。スティーヴンはショッピングエリア内のエレベーターに走る。一方、ピーターは1階のコンコース中心にいるバイカーたちに応戦するうちに、2階にいることに気づかれる。マシエットと剣を装備したリーダー他3人が階段を上がる。2階コンコースにもすでにゾンビが上がってきている。2階に上がったバイカーたちの1人をピーターが射殺する。さらにピーターはライフルを構えるが、モール内の電灯が突如消える。ピーターは縄梯子を吊るした上階につながるダクトに向かう。もう1人、バイカーが合流して3人のバイカーが彼を追うと、ピーターは1人を射殺し、リーダーがひるんだすきにダクトに上がり、縄梯子を回収する。リーダーは、剣を抜いて悔しそうにコンコースに戻る。

明かりが消えた上階の倉庫部屋では、フランが蝟燭をつけて不安な表情を浮かべる。エレベーター内のスティーヴンがピーターに無線で呼びかけるが、今度はピーターが応答しない。ますます多くのゾンビが2階に上がってくる。ピーターはダクト内にいる。暗がりの中、数を増したゾンビが、先ほどピーターとの銃撃戦で生き残った2人に迫ってくる。2人はコンコース2階の吹き抜け部分からロープで1階に脱出しようとする。スティーヴンはエレベーターの脱出口をから出て天井に上るが、突如電源が入り、エレベーターに侵入したバイカーたちに気づかれ、腕を撃たれてしまう。2階コンコースでは、1人はロープで脱出に成功するが、リーダーが大勢のゾンビに掴まれ、応戦していると、別のダクト窓が開き、ピーターが銃を向ける。大勢のゾンビに掴まれながらリーダーも拳銃を抜くが、ピーターに撃たれ、吹き抜けを落下する。

1階では、バイカー集団が撤収を始めている。ピーターはライフルを構え、1人を地面に撃ち落とし、さらに、にやつきながら、スコープで狙いを定めて、入り口付近をサイドカーで逃走する別のリーダーの1人の肩を撃ち、ゾンビの群れの中に落下させる。リーダーはマシンガンを撃つが、後ろからゾンビの群れが彼に覆いかぶさる。ソンプレロをかぶったメンバーが急いで再度血圧測定機に座ると、周囲のある場所では、1人のメンバーがゾンビの群れに押し倒され、別の場所では、最初にピーターに撃たれてサイドカーから落ちたものの命を取り留めたメンバーにゾンビが群がる。血圧測定器のメンバーにもゾンビが押し寄せ、彼が悲鳴を上げる。スティーヴンがエレベーターの中で銃創の痛みで顔を歪め、ピーターに無線で連絡する。ピーターは、助けに行くから再度エレベーターの上に上られ、とスティーヴンに指示する。スティーヴンは苦しみながら立ち上がり、天井の窓に片手でぶら下がる。モールでは、ソンプレロのメンバーがゾンビの群れに襲われ、血圧測定機に肩の部分で食いちぎられた腕を残して、連れ去られる。このソンプレロの男を含め、取り残された3人がそれぞれにゾンビの群れに食われる。他のメンバーが続々とバイクで撤収する中、ある者は肩の肉を食いちぎられ、ある者は腹を引き裂かれて内臓を引きずり出されて絶命する。ゾンビたちは無表情で損壊された身体に群がり、内臓を引きちぎり、肉を食う。

スティーヴンが懸命にエレベーターの天井にある脱出口を上がろうとしている。突如エレベーターのドアが開き、5体のゾンビが中に飛び込んでくる。ぶら下がったスティーヴンの脚にゾンビが噛みつき、肉を食いちぎる。スティーヴンが悲鳴を上げる。ダクト内部では、無線でピーターがスティーヴンの悲鳴を聞く。ピーターが無線で必死に呼びかけるが、スティーヴンはゾンビに引きずり降ろされる。5体のゾンビが彼に群がり襲うと、スティーヴンは2体のゾンビを振り払い、エレベーターの外に押し出す。スティーヴンは押し出されたゾンビの1体の頭部を拳銃で撃つ。ピーターは、上階の倉庫部屋につながる通路で銃声を聞く。そして打つ手もなく、悔しそうに壁を殴る。スティーヴンは群がるゾンビに首を噛まれて悲鳴を上げるが、4体のゾンビを振りほどき、エレベーターの外に放り出して、倒れこんだままの状態、また1体を射殺する。すると、ドアが閉まる。拳銃を握って倒れこんだままのスティーヴンは血まみれになっており、口からも大量の血液が噴出している。倉庫部屋を出た階段でフランが拳銃を片手に持って待っていると、ピーターが戻ってくる。ピーターが、銃声を聞いたから彼は生きているかもしれない、と言うと、フランは階段を駆け下りようとするが、ピーターが制止する。彼は、しばらく待とう、と言う。

血圧測定器にはちぎられた腕が装着されたままになっており、血圧はゼロと表示されている。2階コンコースでも、複数のゾンビが、ピーターに射殺された死体の肉を貪り食ったり、奪い合ったりしている。ピーターは依然として階段のところで待っている。フランが、もう夜明けになる、出発しましょう、スティーヴンが通信を絶ってから数時間になる、と言う。彼女はすでに出発する身支度をしている。屋上への梯子も下ろされている。お願い！と彼女は叫ぶ。ピーターは無表情で階下を見つめている。モール内部にはゾンビの群れが跋扈している。ミュージックが流れる中、コンコース内を無数のゾンビが歩き、スケート場でも

ゾンビが群れを成している。所々で死体に群がり貪り食うゾンビの集団もある。ショッピングエリアにゾンビの群れが入っていく。エレベーターのドアの前では、数時間前にスティーヴンを襲った3体のゾンビが未だにドアを開けようともがいている。1体が開閉ボタンを偶然押すと、ドアが開く。3体のゾンビが襲おうとすると、そこに立っているのはゾンビと化したスティーヴンであった。3体はくると向きを変えて他の方向に歩いていく。ゾンビ化したスティーヴンは銃を指にぶら下げて、足を引きずりながら、エレベーターから出る。銃器売り場では、ゾンビが銃弾を踏み荒らし、ジーンズショップにも若い男たちのゾンビが徘徊している。化粧品売り場には女性のゾンビが見える。銀行ではゾンビが紙幣を踏み散らかし、自転車売り場には子供のゾンビが現れる。2階のコンコースでは、ゾンビ化したスティーヴンが、上階の倉庫につながる入り口がある偽の壁に向かって歩いている。銃をぶら下げた指でその方向に指すようにして、何か奇声を発しながら壁に近づいていく。倉庫部屋の入り口では、ピーターが無表情で下を見つめている。まるで他の複数のゾンビを従えるようにして壁の前に来たスティーヴンは、他のゾンビと共にこの偽の壁をかきむしり始める。すると、壁が壊れ、複数のゾンビが、通路に飛び込んでくる。ピーターは、階段を上がってくるゾンビ化したスティーヴンと、その背後の無数のゾンビを確認すると、ライフルの弾を装填し、倉庫部屋に入り、ドアを閉める。そして、フランに、行け、ここを出ろ、と言う。ドアの向こうでは、スティーヴンのゾンビを先導に、ゾンビたちが階段を上がってくる。フランは、何てことを言うの、と動揺して言うが、ピーターは、静かな口調で話す。「俺はとにかく行きたくない。本当に行きたくないんだ。」**"I just don't want to go. I really don't."** 刹那、ドアが開くと、ピーターが振り向きざまにライフルを構える。ゾンビ化したスティーヴンが部屋に入り、ドアを閉める。ピーターは狙いを定めて、頭部を撃ち、スティーヴンは倒れる。ドアが再び開いてゾンビの群れが部屋に入ってくる。ピーターはフランを支えて梯子を上らせる。屋上に上がった彼女はヘリコプターに向かって走る。ピーターは部屋に侵入したゾンビの群れを前にして、ゆっくりと隣室に移動し、ゾンビがこれについていく。屋上では、フランがヘリコプターの操縦席について、エンジンをかける。倉庫部屋では、ゾンビの群れが脚立を上り、屋上への梯子を掴もうとする。ピーターはラジオを横において、沈思している。彼が閉じこもる部屋のドアは閉まっている。ゾンビが屋上に上がっていく。屋上では、フランが乗ったヘリコプターのプロペラが回転している。ゾンビが天窓から屋上に上がってくる。フランは真剣な面持ちでそれを見ている。ピーターは小型の拳銃を自分のこめかみに押し当てる。多数のゾンビが屋上に到着する。フランは操縦席のドアを開けて身を乗り出す。ゾンビは次々と屋上に上がる。フランの目から涙がこぼれる。ピーターのいる部屋のドアが開けられ、黒人のゾンビが入ってくる。ピーターはゾンビを睨みつける。夜が明けてくる。屋上ではゾンビの群れがヘリコプターに向かって進んでいる。突如、ピーターが拳銃をゾンビに向けて、頭部を撃ち抜く。ライフルを手に取り、ゾンビを殴り倒し、放り投げて、屋上に向かって走り出す。フランのヘリコプターが離陸すると、ピーターが天窓から躍り出る。屋上に上がったピーターは、ライフルを片手に持ったまま、ゾンビを殴り、ゾンビの腕

をひねって倒し、ゾンビに飛び蹴りを食らわすなど大暴れをする。瞬間、ライフルをゾンビに掴まれて、これを殴ろうとするが、このゾンビは、ライフルを握って見つめるだけでピーターを襲わない。彼はライフルをゾンビに持たせたまま、ヘリコプターに飛び乗る。ヘリコプターのドアを閉めると、下でゾンビがこちらを見上げている。ピーターがフランに尋ねる。燃料はどれくらいあるか、と。あまりないわ、とフランが答えると、ピーターは、まあいい、とつぶやく。ヘリコプターが上空に飛び立ち、去っていく。地上では無数のゾンビがそれを見上げている。

付録3：『死霊のえじき』梗概

『死霊のえじき』は白い壁にもたれて座り、うつむいている女性 Sarah (Lori Cardille) を正面からとらえるショットから始まる。部屋には彼女以外誰もいない。顔を上げ、何かを見つめるサラ。視線の先にあるのは正面の壁に掛けてあるカレンダーだ。彼女は立ち上がり、カレンダーに近づく。カレンダーが示すのは10月で、31日までバツ印が書き込まれ、オレンジ色のカボチャが転がる畑の写真が載っている。恍惚とした表情を浮かべた後、彼女がこの写真を指でなぞり始めると、突如、壁から無数のゾンビの腕が飛び出し、彼女は絶叫する。

目を覚ますと、彼女はヘリコプターの中にいる。隣の席ではスペイン系の兵士 Miguel (Antoné DiLeo) がネックレスの十字架とメダルを握りしめ、目を閉じて何か苦悩している。眼下にはマリーナに隣接した都市が見える。建物が立ち並んでいる。ヘリコプターの前の席では、通信技師である Billy (Jarlath Conroy) がヘッドセットを外して、何もない、と呟く。Sarasota から Everglade に来るまで、無線で呼びかけているが、何の応答もないと彼は言う。ヘリコプターは Florida 上空を飛んでいる。サラは、着陸してメガホンを使って呼びかけてみようかと提案する。ビリーは、そんなことは契約にない、と反論する。しかし、サラは、操縦席にいるパイロット John (Terry Alexander) に着陸するように言う。ジョンは、自分はヘリから降りないこと、何かあれば飛び立つことを条件にこれを了解する。

ヤシの木が並ぶ広地にヘリコプターが着陸し、サラとミゲルがサブマシンガンで武装して地上に降りる。ミゲルが拡声器を取り出し、2人は走り出す。ヘリコプターの内部では、ビリーが再度ヘッドセットを装着して、無線機で呼びかけている。町の道路には立ち並ぶヤシの木の葉や新聞紙などが散乱し、そこら中にすでに変色した自動車が放置されている。サラとミゲルは道路を走ってくる。町の中心部とみられる場所は壊滅状態であり、人影はない。ミゲルが、誰かいるか、と拡声器で呼びかける。町は荒廃しており、紙幣や新聞紙が風に舞う。風に吹かれて飛んできた新聞紙のヘッドラインには、「死者が歩く！」“The Dead Walk!” という文字が躍り、近くには、ほぼ白骨化した死体にカニがたかっている。すると、何かの影が近づいてくる。それは、顎を失って口から血をしたたかせたゾンビで、町のあらゆる場所にゾンビが現れ始める。ミゲルの声を聞きつけて、街路を埋めるほどの無数のゾンビが唸りながら歩いていく。ヘリコプターの内部では、ビリーが無線で呼びかけるが、ジョンはゾンビの唸り声を耳にして、呆然とした表情で言う。「この場所は死んでいる。」“It’s a dead place.” 自分の方に向かってくるゾンビの大群を見て、ミゲルは逃げ出し、サラは立ち尽くしてゾンビを見つめる。

ヘリコプターが緑の湿地帯の上を飛んでいくと、地上では、上半身裸の兵士がマリファナの葉を手入れしており、もう一人の兵士はアサルトライフルと瓶ビールを横において雑誌のページをめくっている。ヘリコプターが着陸すると、2人の兵士が近づく。サラとビリーがヘリコプターから降りると、この地域を囲っている安全柵に多数のゾンビが群がっ

てきている。ジョンに頼まれた兵士がヘリコプターに給油をしようとする、サラが、暗くなってからにしないで、あまりに多くのゾンビが集まってきていて危険だから、と口を挟む。ジョンが、タンクを空にして置くと緊急発進できない、と反論するも、サラは、ゾンビの群れを刺激するのは危険だからと給油を禁止する。彼女がヘリコプターのドアを開けて、ミゲルに降りるように促し、銃を運んであげる、と言うと、彼は、構うな、と反抗し、ストレスで参っているのは俺だけじゃない、君以外はみんなだと言い捨てて、ヘリを降り、去っていく。サラも黙ってミゲルの後を追う。

サラ、ミゲル、ジョン、ビリーはエレベーターで地下に降りていく。ここは軍事用の地下シェルターである。彼らが大きな通路に出ると、2人の兵士、Steel (Gary Howard Klar) と Rickles (Ralph Marrero) がカートに乗って彼らに近づく。ヘリコプターでの探索が無駄に終わったことをサラに告げられると、スティールは落胆した表情を浮かべる。リックルスが、実験用のゾンビをもう2匹捕まえに行くから、カートに乗れ、とミゲルに指示する。サラが、ミゲルは全く睡眠をとっていないため危険だが、スティールとリックルスだけで行くのも危ない、と主張し、ジョンとビリーに協力を求めるが、彼らはその場を立ち去ってしまう。サラが同行することにしてカートに乗ると、ミゲルも一緒に行くと言う。シェルターの通路をカートで奥へと進んでいくと、岩石がむき出しになった広場に出る。ここには木材で作られた巨大な防護柵あるいは門のようなものが建築されている。その向こうは洞窟であり、実験用のゾンビが複数収容されている。この柵の中心には、ゾンビ捕獲用のケージがある。スティールが柵に備え付けられた台に登って、奇声を発すると、奥からゾンビが数体近づいてくる。スティールとリックルスは興奮して、大声でしきりに下品なジョークを言う。ミゲルは、先端にストラップが取り付けられたゾンビ捕獲用の棒を手にして台に上がろうとするが、バランスを崩して、この棒を落とす。これをサラが拾い、自分がやる、と申し出るものの、スティールはミゲルにやらせろと言って聞かない。無理だと言い張るサラから、ミゲルは棒を奪い取り、台に登る。ゾンビが柵に近づいてくる。スティールが暴言を吐いてゾンビをおびき寄せ、そのうちの1体を、こちらは大きな金属の輪が付いた棒を用いて捕まえて、ケージの中に入れる。ミゲルが、自分が持った棒のストラップをこのゾンビの首に掛け、ケージの扉を開けて、柵の内側にゾンビを入れる。これと同時に、スティールが2体目をケージに入れるが、この時、ゾンビが暴れたために、ミゲルは棒を再度落としてしまう。これによって、ストラップ付きの棒を首に着けたままのゾンビが自由になり、リックルスに迫る。リックルスは怖気づいてスティールに助けを求めるが、サラがこの棒を掴んでゾンビを再度拘束し、事なきを得る。ケージの中では、2体目のゾンビが暴れている。スティールは、相棒であるリックルスが襲われそうになったことに激昂して、ミゲルの胸倉を掴んで、ゾンビが収容されたケージ内に落とそうかともいう勢いで彼を揺さぶる。すると、ケージ内のゾンビがミゲルの首からぶら下がったネックレスに手を伸ばす。危険を感じたサラがサブマシンガンを向けて制止すると、スティールはミゲルをケージ台の上から放り投げる。

スティールとリックルスは、捕獲した2体のゾンビを医務室とみられる部屋の壁に鎖でつなぎ、暴言を吐きながら、この部屋を後にする。シェルター内のサラの部屋では、彼女が注射の用意をしている。ミゲルは、俺を薬漬けにはさせないぞ、と言って、注射器を奪い取り、投げる。サラは、これは鎮静剤だと言って、また注射を用意する。ミゲルは、苦悶の表情を浮かべながら、お前のせいで恥をかかされた、とサラを罵る。ミゲルの制止を聞かずに、サラが再度近づくと、ミゲルは怒って、彼女の頬を平手打ちする。2度打たれてもサラはひるまない。ミゲルが泣き出し、サラに抱き着くと、彼女も抱擁を返す振りをして、彼の肩に注射を打つ。どうしてもできずに、ミゲルはベッドに横たわり、すすり泣き始める。サラはこの部屋を後にする。

別の大きな部屋では、研究用の白衣を着た **Ted Fisher (John Amplas)** と、**Rhodes 大尉 (Joe Pilato)** が言い争いをしている。研究の設備を改善しろと要求するテッドに対して、ローズは、今のままの設備で研究を続けろと命令する。サラが部屋に入ってくる。この部屋は会議室と食堂も兼ねている大きな部屋である。フィッシャーがクーパー少佐との約束に言及すると、ローズは、クーパー少佐は死んだ、今は俺が指揮官だと宣言し、再度、今ある設備で研究を続けるように命じる。サラが割って入り、絶望的な状況なのだから、我々（科学者と兵士）はお互いを必要としている、と主張するが、ローズは、お前らが俺たちを必要とするのはわかるが、俺たちがお前らを必要しているかどうかはわからない、どだい、お前たちが何をしているのかもわからないのだと、突き放す。サラは話を変えて、ミゲルは危険な状態だから、経過観察のために、任務からしばらく外したほうが良いと提案する。しかし、ローズは彼を外すことはできないとしてこれを聞き入れない。ローズがフィールドジャケットを脱ぐと、戦闘服の上には袈裟懸けに弾帯が巻かれ、両肩からはホルスターが下がり、大型の回転式拳銃を装備しているのが確認できる。また、彼の後ろには、**Florida** の地図が壁に貼られている。ローズは、サラとミゲルの関係をあげつらってからかい始める。サラは乱暴な言葉（“you son of a bitch!”）でこれに反論し、ミゲルをあのままにしておくと他の人間に危険が及ぶと警告する。ローズは真面目に聞かず、ミゲルを隔離し、サラに俺たちの相手をしてもらおうと言い、彼女をいやらしい目つきで見る。サラは、あきれた顔をして、テッドを伴って部屋を出ようとする。ローズは彼女の背中に向かって、今晚7時からミーティングだ、と怒鳴る。サラは振り向いて、「イエス・サー、ファック・ユー・サー！」と言い放って部屋を後にする。ローズは無然とした表情でサラの後姿を見ている。

テッドは、「一難去ってまた一難だ」“**Out of the frying pan into the fire.**”と漏らす。クーパー少佐はバカだったが、ローズ大尉ははるかにひどい、女性に何をするかわからないから気を付けろ、と彼はサラに忠告する。サラは、心配ないと応じる。兵士たちに何らかの論理を教え込めばいいと提案するサラに、テッドは、それは不可能だと言う。サラが **Frankenstein=Logan 博士 (Richard Liberty)** の実験室に入っていくと、博士がテープレコーダーに所見を吹き込んでいる。研究室には機材が並び、3つの医療用ベッドにはゾン

ビが横たわっており、博士のそばのゾンビは肋骨や腹腔部がむき出しになっている。博士は、人間の死後、脳の各部分は順次腐敗していくが、ゾンビとして蘇生すると、この腐敗の進行は遅くなる、早く蘇生した場合には、ゾンビの運動能力は10年から12年の間腐敗によって阻害されることがない、とテープレコーダーに向かって報告する。サラが近づくと、突如後ろから背の高いゾンビが現れ、彼女は驚くが、このゾンビは首を鎖で壁につながれている。ローガン博士は、「脳がエンジンなのだ、サラ、脳が彼らを動かす原動力なのだ。」**“The brain is the engine, Sarah, the motor that drives them.”**と嬉々として話す。彼は、ゾンビには、血液の循環も内臓も必要ない、と説明する。ローガン博士は肋骨と腹腔部の内臓がむき出しになってベッドに縛り付けられているゾンビに近づき、主要な臓器は切除しており、脳と四肢しか残っていないのに、このゾンビは動くことができる、と言いながら、ゾンビの口元に自分の手を近づける。ゾンビは博士の手を食べようと試みる。博士は、胃がないのにゾンビは食料を欲しがっている、と嬉しそうに話し続ける。「ゾンビは本能に従って行動している。深層にある、邪悪で、原始的な本能に従っているのだ。」**“It's working on instinct, a deep, dark, primordial instinct.”**ローガン博士がさらに説明するところによると、脳の核心に腐敗が及ぶのは最終段階であり、この脳の核心こそが「R複合体」**“R complex”**と呼ばれる有史以前のゼリー状物質であり、これは人間が爬虫類から受け継いだものだ。ローガン博士が別のベッドに移って、シーツをめくると、頭部の前面のほとんどが切除され、大脳と脳幹から脊髄がむき出しになった人体が現れる。脳の各部には電極が刺さっていて、電極のもう一方はまとめられて博士の後ろの機械につながっている。博士は、この死体はR複合体を切除されているので、原始的な本能は無くなっている、と言い、彼が機械のほうに行き、スイッチを入れて電気を流すと、腕が動く。この死体にはまだ運動機能があり、ものを考える機能もあるかもしれない、こういう死体なら飼いならせる、我々の思い通りに行動させることもできる、とローガン博士は話す。サラは、こんなに時間がかかり、訓練された数少ない人間だけに可能な手術を必要とする方策は実現不可能だから、もっと現実的な対策を考えるべきだ、と批判する。ローガン博士は譲らず、これらの発見は現状の把握につながると主張する。サラは、博士が実証しているのは数か月も前にたてた仮説であり、きちんと実証できてもない、仮説を立ててばかりで、現象の定義ばかりに時間を割いている、そんなことはせずに、今起こっていることの原因を探るべきだ、と言葉を荒げる。サラが続けて、博士はゾンビ＝標本を無駄に破壊している、ゾンビの捕獲は極めて危険なのに**“It's extremely dangerous to go up on top and round them up in the wild.”**と非難し、周囲を見回すと、破壊されたゾンビが床に放置されている。サラは怒って、これでは兵士たちの協力が得られず、標本も供給されなくなり、私たちの研究は中止させられてしまうかもしれない、とローガン博士に忠告する。すると博士は、研究の成果を示す、手術なしでもゾンビを飼いならせることを証明して見せる、と反論する。あきれたサラが別の場所に目を移すと、クーパー少佐の戦闘服が置いてあることに気づく。ローガン博士は、やましそうな顔で、頭部を切除した死体はクーパー少佐のも

のであることを認める。このことを兵士たちが知ったら私たちはどんな目に遭うことか、とサラは激昂する。ローガン博士は、死体がこの状態では気づかれない、と言いつくす。その時、肋骨や内臓がむき出しのゾンビが右手の拘束バンドをちぎって起き上がろうとして、襲いかかるようにこちらを向く。内臓が次から次と腹腔から床に落ち、サラは思わず吐き気を催す。ローガン博士は小型のドリルでこのゾンビの眉間を貫く。背の高いゾンビは、呻きながら、何か寄る辺ない表情をしてこちらを見ている。

食堂兼会議室では地下シェルターの兵士と科学者が食事をしながら、ミーティングをしている。ビリーが、通信を試みても、どこからも応答がない、と話すと、兵士たちは、他にも自分たちのように生き延びている人間がいるはずだ、と言う。すると、ビリーは、他にも生存者がいるはずだが、シェルターは通信に不向きで、通信機器が第二次大戦で使われた古いものであるために、電波が届かないのだと、愚痴を言う。スティールが、それはお前の責任だ、酒をしばらくやめろ、と水を差すと、ビリーはむきになって、どうせここにいれば酒はなくなる、それまでは好きに飲んで、錆びて腐った無線機と悪戦苦闘を続ける、とまくしたてながら、スキットルを取り出してウィスキーをカップに注いで飲む。スティールが、努力が足りない、と怒鳴ると、ビリーは、自分だって好きでここに閉じ込められているわけじゃない、と怒鳴り返すが、次第に語気を弱めて、もう他に生存者はいないのかも、あるいは、電波が届くところに人間がいなくていいだけなのか.....と沈思の表情を浮かべる。彼によれば、アメリカ本土の電力供給は途絶えてしまっている。ショッピングモールはすべて閉店だ、とビリーはまた言葉を荒げる。スティールが、貴様の冗談にはうんざりしている、その瓶を尻に突っ込むぞ、と威嚇すると、サラがうんざりした表情で、子供の喧嘩に付き合っている暇はない、と言って立ち去ろうとする。すると、ローズは、まだミーティングは終わっていない、座れ、と命令する。もう報告は終わった、と反抗するサラに、ローズは、科学者は無駄な報告しかしていない、シェルターからの脱出に役立つような研究をしろ、と文句を言い、またも性的なジョークで彼女をからかう。リックルスもこれに加わり、ミゲルとサラの関係をあげつらって冷やかし始める。サラが黙ってその場を去ろうとすると、ローズは、座れ、さもないとお前を射殺させる、と脅す。振り返ったサラは信じられないといった面持ちで、気でも狂ったのか、と問うが、ローズは顔色一つ変えずに、お前はまだ座っていない、と呟く。突如テッドがテーブルを叩いて、こんなことは許されない、いつから軍の指揮下になったのか、と声を上げる。ローズはこれを無視して、スティールに、彼女を撃て、と命令する。冗談だと思っているスティールは、サラに指先を向けて、バン、お前は死んだ、と言って笑い、リックルスや他の兵士も笑う。すると、ローズは拳銃を抜き、スティールに向けて言う。彼女を撃たなければ、お前は死ぬ、と。スティールの表情が固まる。他の兵士たちもローズの本気に気づいて動揺する。ローズは、5まで数える、1と2はもう数えたぞ、とスティールに警告し、3、4...と数え始める。ジョンが立ち上がり、サラに、とにかく座れ、と緊迫した表情で命じる。スティールに銃を向けたローズが、5つだ、と言って銃のハンマーを起こすと、スティールは、わ

かった、と焦った形相で答える。兵士たちはさらに動揺して一つの場所に身を寄せて見ている。スティールが立ち上がり、ハンマーを起こしてサラに銃を向けると、ジョンが立ち上がりながら腰のホルスターの拳銃に手をかける。サラは、ジョンを制止して、椅子に腰かけて、反抗的な表情をローズに向ける。ローズは銃をホルスターに収めながら、自己に陶醉したような表情で、これで文句はないな、と一同に凄む。ローズはさらに、これは戦争なのだ、と大声で宣言する。自分たちは任務のためにここに来ているのだ、と主張するローズに、テッドが、君たちの任務は我々科学者の仕事を助けるためだ、我々科学者は文民だ、君の圧政には従わない、と口を挟む。これに対して、ローズは、このシェルターでは兵士側の犠牲のほうが圧倒的に多い、こっちのほうが苦勞しているのだから科学者は兵士に従うべきだと、言い返す。さらに、ゾンビをシェルター内に置いておくことは許されない、ゾンビは全部頭を撃って殺すべきだ、とまくし立てる。ここで、ローガン博士が食堂に入って来て、全部殺すには弾薬が足りない、と話に割り込む。ローガン博士によれば、人間はゾンビに比較してすでに少数派となっており、彼の計算では、人間1人に対してゾンビ40万人という比率になるという。7時には集合することになっていたと文句を言うローズを遮って、ローガン博士は食事を要求する。ローズは、怒り狂い、ろくな研究結果を出せないなら、標本ども＝ゾンビを始末して、このシェルターを脱出し、科学者連中は置き去りにする、とがなり立てる。博士は、では、どこへ逃げるのか、私の標本は始末できるかもしれないが、外に待ち構える何百万ものゾンビにはどう対処するのか、と、すました顔でローズに尋ねる。博士は言葉を続け、あることをしない限り、人間は負ける、と言い切る。スティールが、何をすればいいんだと聞くと、博士は、行儀良くさせる＝飼いならすことだ、と答える。スティールは呆れて、これじゃ精神病棟だ、と嘆き、他の兵士たちもがやがやと騒ぎ始める。ローズは、彼らを黙らせて、何の話だとローガン博士に聞いた。博士は、研究は進歩している、サラにはもう見せた、と言い、サラも博士の研究は進歩していると話を合わせる。飼いならすとはどういうことかと問うローズに対して、それはゾンビをコントロールして、我々を食べたいと思わせないことだ、と博士は答える。いつ、その結果を見せることができる、とさらに聞くローズに、博士はもう少しだと言うが、ここでサラが、すぐには見せられない、何年もかかるかもしれない、と口を挟む。すると、博士は、サラの研究は自分の研究よりも難解で、事態の根本的な解決策を探しているため、長く時間がかかる、解決策が見つからないこともありえる、と抑えた口調で話し、化学薬品も足りないし、器材も十分でない、と呟く。ローズは、マクダーモット（ビリー）が無線機器は十分でないと言うかと思えば、今度は科学者が十分な備品がないと言うのか、と罵り、俺たちだって弾薬が不足しているし、人数が減ってきている、と怒鳴る。他の兵士たちも同調して騒ぎ出す。この騒ぎを回収しようとして、サラが、このシェルターでの作戦は数日で組まれたものだ、我々は慌てすぎた、だから落ち着こうと提案するが、ローズはこれを聞き入れず、こんな作戦はすぐ中止して、俺はここから出て行ってやる、と叫ぶ。ローガン博士は、では、どこに行くというのかと、もう一度尋ね、数週間猶予をよこ

せ、と期限を設定する。すると、サラがまた、どれだけ長くかかっても待つべきだ、と再度割って入り、ワシントンには生存者がいるはずだ、彼らはここよりも良い設備のシェルターに住んでおり、我々を探しに来る、と主張するが、兵士たちがヤジを飛ばし、また大騒ぎが始まる。ローズが兵士一同に黙るように命令すると、騒ぎは鎮まる。彼は、それでは時間を与えよう、どれだけとは言わない、その代わりに、すべてを逐一報告せよ、命令に背けば、軍法会議にかけて処刑する、と凄む。ローズと目が合ったジョンは反抗的な態度をとらず、にこにこ笑っている。

食堂兼会議室を出ると、サラがテッドに、ローズは自分を撃たなかつただろう、と話す。すると、ジョンが話に割り込んで、スティールに撃たせただろう、と言い、ローズが人間的であることこそが恐ろしい、操縦士の自分と通信士のマクダーモットや、ローズを言い負かすことができるローガン博士は撃たれないが、君たちは気を付けたほうがいい、と忠告する。サラは協力すれば緊張は緩和する、我々は方向を違えているだけだ、と主張するが、ジョンは、それこそが問題なのだと言い捨てて、その場を去る。

自分の部屋に戻り、壁にもたれてうつらうつらとしていたサラがベッドのほうを見やると、ミゲルがそこに横たわっている。彼が虚ろな表情でこちらを向くと、ローガン博士の実験室で見たゾンビの時のように、腹腔が開き、内臓が床にこぼれ落ちる。ハッとしてサラが目覚めると、ミゲルはベッドの上で体を起こし、サラのほうを見る。君も怯えている、鎮静剤を打てば眠れるぞ、と嘲笑的に言い、君は全くくだらない奴だ、もう関係は終わりだ、と呟く。サラはカッとして、では出て行けと怒鳴り、ドアを開ける。ミゲルはベッドから飛び起きて、自分の銃や荷物を掴み、部屋を出て行く。

苛立ったサラは部屋を出る。頭痛薬を取って給水機の水でそれを飲んでみると、別の部屋のなかで壁につながれた標本用のゾンビが暴れる音、呻き声が聞こえる。そこを通り過ぎて別の通路に入ると、突如兵士たちが飛び出してきて5人で取っ組み合いを始め、サラはこれに巻き込まれそうになる。通りかかったマクダーモットがサラを助けて、騒ぎから逃れさせる。安全な場所に行くと、サラは、大丈夫、とマクダーモットの手を振り払うが、彼は人懐こい表情でスキットルのウィスキーを彼女に勧める。彼女はこれをぐっと飲み、2人は打ち解けて、坑道に出て行き、マクダーモットとジョンが暮らすエリアに歩いていく。彼らが住むプレハブのような住居の内部は清潔で、造花や絵画などで飾られていて、きれいに並べられた蝋燭を見てサラは思わずにっこりとする。奥の部屋に入るとそこは開けており、ビーチの巨大な絵画、ビーチパラソルや、木の椅子が並んでいる。ジョンが肘掛椅子にゆったりと腰かけて、サラを迎える。「ようこそ文明へ、サラ。」“Welcome to civilization, Sarah.”サラはにこにこ笑い、素敵だと言う。ここはサラたちが住むエリアほど安全ではないが、危険な場所で暮らすのが好きだと話すジョンに、サラは、あなたたちが危険を冒すところなど見たことがないと皮肉を言う。ジョンは、ここにいるだけである程度の危険を冒していると言り返す。サラはジョンに、あなたは私にとって謎だ、と呟く。他のならず者たち“goons”とは違う、と。サラが言葉に詰まると、ジョンは話し続け

るように促す。黙っているほうが、心の内を打ち明けるよりもエネルギーを使う、だから思っていることを話してみろ、と。サラは、ここで地下シェルターによって守られ、食料も共有させてもらっているのに協力をしない、とジョンとマクダーモットを批判する。ジョンは、そもそも自分たちはサラのやっていることの意味が分からないのだと言い返す。この「洞穴」“cave”＝シェルターには、全米のトップ企業の帳簿などの記録、国防予算の記録、人気映画のネタに至るまで、様々な資料が貯蔵されているが、今となってはこんな資料にどんな意味があるのか、そもそもそれを全部読むチャンスがあるのか、とジョンはサラに問い、ここは、誰もその墓碑銘を読もうともしない巨大な墓石なのだ、なのに君は図表や図式や記録を持ち出す、君はそれらを他の記録資料と一緒に埋めただけなのか、と重ねて尋ねる。彼は、サラが解決しようとしている問題の答えは人間には見つからない、研究は時間の無駄だ、むしろ、残された時間は大切にしなければならない、と続ける。サラが、自分に残されたことは研究だけだと呟くと、ジョンは、違う、やることは他にも沢山ある、我々みんなやり直すのだ、新たに世界を作るのだ、子供を産むことだってできる、そして、その子供たちには、ここにある記録を絶対に掘り返すなと教えてやるべきだ、と主張する。戸惑った表情のサラに、ジョンは、何らかの説明が必要か、それならばこうだ、とさらに話し続け、人間は、創造主＝神による罰を受けているのだ、と言う。神は人間に呪いをかけ、地獄がどんなものなのか見えるようにしたのだ。神は、人間が自己破滅するのを見たくなかったのかもしれない。自分が今でもボスであることを示したかったのかもしれない。あるいは、人間が神の領域に手を出すほどうぬぼれたせいなのかもしれない。こう話すジョンを、サラは神妙な面持ちで見つめている。

サラが研究室で攪拌機を使い、血液の検査をしている。頭痛を覚えた彼女は、廊下に出て、頭痛薬を取り、それを給水機の水で飲む。すると、以前のように、ゾンビの暴れる音、呻き声が聞こえてくる。サラが音の出ている部屋に向かうと、テッドがゾンビに缶詰の牛肉を食べさせようとして手を焼いている。ゾンビは牛肉の缶詰には手も触れず、テーブルの上にあるものを払い落としてしまう。サラがテッドに、ローガン博士の研究の手伝いでゾンビの社会化に取り組んでいるのか、何をしたいのか“**What are you hoping for?**”と尋ねると、実験室にローガン博士が現れて、「衝動を満たしてやるのだ。」“**Hoping to satisfy urge.**”と話に割って入る。「彼らは我々と同じだ。我々の延長線上にある。」“**They are us. They are the extension of us.**”とローガン博士は言う。ゾンビは機能が不完全なだけで人間と同じであり、ご褒美にだまされることもある。彼らには報酬を与えなくてはいけない。報酬がカギだと確信した、とローガン博士は嬉しそうに話し、見せたいものがある、とサラとテッドを彼の研究室に連れていく。

ローガン博士の研究室内のガラス窓の向こう部屋には、以前サラが見た背の高いゾンビが壁に繋がれ、マイクに向かって呻き声を立てている。ローガン博士はこのゾンビを **Bub** と呼ぶ。外科医だった自分の父親の愛称に因んで名づけたと言う。ローガン博士は、興味深い反応を示しているため、このゾンビを生かしているのだと説明する。博士はバブがい

る部屋に入り、親しげにこのゾンビに話しかけ、T字型カミソリと歯ブラシを手渡す。この2つを博士がバブの前にあるテーブルに置くと、その隣には Stephen King 作の *Salem's Lot* のペーパーバックが置かれている。バブは歯ブラシを手に取りこれを見つめるが、投げ捨ててしまう。博士がメモを取り、サラとテッドは半信半疑の表情でゾンビを観察している。バブがカミソリを手に取り、それを自分の頬に当てて、ガラス窓のほうを見ると、そこはミラーガラスになっていて、向こう側では、ローガン博士が嬉しそうな顔でそれを眺めている。バブがカミソリで頬を剃ると、皮膚が剥けてくる。その皮膚を口に含んでよだれを流すと、ゾンビはカミソリを捨てて、ペーパーバックを手に取り、表紙を見つめる。本を開け、とローガン博士は小声で呟く。すると、バブはページをめくり、本を読んでいるような表情を見せる。博士は興奮した様子で、バブは昔の習慣を覚えているのだ、と説明する。彼は、よくできた、と褒めながら、ゾンビのいる部屋に戻る。サラとテッドは、博士が近づいてもバブが興奮しないこと、バブが博士を襲おうとしないことに驚く。そこへ、ローズとスティールが現れる。奥の部屋に入ろうとして、バブに気づいたローズは拳銃を抜くが、ローガン博士は大丈夫だ、と大尉をなだめる。そして、一同にこの部屋に入るように指示する。

一同が見守る中、博士は、バブの前のテーブルに電話機を置く。ゾンビはこれを手に取り、受話器を耳に当てる。博士が、「こんにちはアリシアおばさん、と言ってごらん」“Say hello to your aunt Alicia.” と何度も促すと、唸れ声で極めて聞き取りにくい、バブが「こ、こんにちは、ア、アリシアおばさん」と声を発する。ローズはこれに驚き、思わず手に取って見ていたファイルを落とす。この音でローズ大尉のほうを向いたバブは、電話機を落とし、背筋をぴんと立てて、軍隊式の敬礼をする。ローズはあつけにとられ、スティールは馬鹿にしたように笑う。ローガン博士は、バブが元は軍隊にいたと主張して、ローズに返礼をするように勧める。ゾンビに敬礼するのかと怒るローズに、無視はいけない、手本となるべき人間が野蛮に “barbarically” にふるまってはいけない、と彼の態度をたしなめて、サラに弾を抜いた自動拳銃を渡すように言う。博士がバブに返礼し、拳銃をテーブルの上に置くと、バブはそれを手に取り、観察し始める。驚愕して見つめるローズの目の前で、バブは自動拳銃のスライドを引く。そして、唸りながら、銃をローズの方向に向ける。即座、ローズも銃をバブに向けるが、博士が、弾は入っていない、と制止する。すると、バブはローズの方向に狙いを定めて引き金を引く。弾は出ない。テッドも驚愕の表情で、何てことだ、と呟く。ローズが拳銃の引き金を引き、撃とうとすると、博士が立ちほだかってバブを守ろうとする。

ローズが大会議室で、ゾンビに芸当を教え込む気か！と怒鳴っている。これに対して、ローガン博士は、ゾンビを操るためには報酬が必要だ、と説明する。これが研究の進歩なのか、と迫るローズに対して、博士は、これが始まりなのだと答える。これこそがまさにゾンビが社会的に行動すること、「文明化された、理性的な行動」“civilized behavior” の始まりなのであり、それこそが、人間を他の低級な動物から区別し、獣のように戦い合わず

に秩序正しく生活することを可能にするものなのだと述べる。そして、何かに取りつかれたような眼をして、博士が言う。「文明化された行動には報酬を与えなくてはならないのだ、大尉。」“Civility must be rewarded, Captain.”

スティール、ミゲル、サラ、その他2名の兵士は、地下の洞窟につながる大きな柵に赴き、標本用のゾンビを調達する作業に着手している。スティールが1体のゾンビの首にストラップを掛けて、棒をミゲルに渡す。スティールはこの際、ミゲルに不信の目を向ける。ゾンビが暴れて、ミゲルが慌てていると、突如、ストラップが切れて、ゾンビが自由になり、近くにいた兵士に襲いかかって、喉笛を食いちぎる。襲われた兵士は、そのショックで、自動アサルトライフルを乱射し、誤ってもう1名の兵士を射殺してしまう。すかさずサラがこのゾンビの頭部に銃弾を撃ち込み、射殺する。この様子を呆然として見ていたミゲルは、突如、叫びながら、柵から内側に入っていたもう1体のゾンビに、棒を持って躍りかかる。ゾンビと共に倒れこんだミゲルの腕を、このゾンビが掴み、上腕に食らいつき、肉を噛みちぎってしまう。スティールが駆け寄って、悲鳴を上げるミゲルを蹴飛ばし、ゾンビを射殺する。ミゲルは叫びながらその場から走り去り、その後をサラが追う。喉を食いちぎられた兵士は、断末魔の状態で、「俺は奴らにはなりたくない。殺してくれ！」“I don't wanna be one of them. Take me. Please!” とスティールに懇願する。スティールは苦悶の表情を浮かべて、この兵士を射殺する。

ミゲルは叫びながら走り続け、ジョンとマクダーモットの住居の近くまで走ってくる。ジョンがミゲルにタックルをして制止すると、サラが後ろから石でミゲルの頭部を殴り、気絶させる。サラはジョンが腰につけていたマシエットを抜いて、倒れているミゲルの噛まれたほうの腕を押さえて、上腕を切断する。即座、ジョンが止血の処置を行い、サラとマクダーモットは棒に布を巻いてガソリンをかけて、火をつける。サラがこの松明の炎でミゲルの腕の切断面を焼き、消毒を行うと、一瞬気が付いたミゲルは悲鳴を上げて朦朧状態に陥る。サラが切断面を焼き続けていると、兵士たちの声が聞こえてくる。マクダーモットが自動サブマシンガンを構える。アサルトライフルを持ったスティールが到着し、ミゲルを殺すと言うが、サラは、感染が広がる前に腕は切断した、と言って譲らない。ローズとリックルスも到着する。スティールは、間に合っていないかったらどうする、と詰め寄る。サラは、その時は自分が撃ち殺す、と断言する。スティールは納得せず、すべての元凶はそのスペイン野郎だと言って、銃を構える。すると、ジョンとマクダーモットが兵士3人に銃を向けてこれに応え、一触即発の状態になる。ジョンが、3人に声をかけて状況を緩和しようとするが、スティールの怒りは収まらない。ローズに、ゾンビに噛まれたのだからミゲルを殺すべきだと進言するが、サラは、感染は止めたと必死の形相で再度主張する。すると、ローズは、感染を止めることはできない、結局ミゲルは死ぬ、と言い切る。サラは、死んだら私が彼を破壊する、と言い張るが、ローズは冷たい表情をして、ならば宿舎には入れるな、と命令する。ジョンが、約束する、と答えると、スティールは撃つべきだ、ともしどかしそうに言う。ローズは、拳銃の引き金を倒して、俺たちは親切で言って

やっている、こいつがゾンビになりたいと思うわけがない、と冷たく突き放し、もう協力はしない、翌日朝には柵“the corral”の中に入ってゾンビを全部抹殺する、と言い残してその場を去っていく。我慢がならないスティールは銃を構えたまま動かない。ローズに促されると、スティールはジョンに脅しの言葉をかけてその場を立ち去る。ジョンがサラに声をかけると、彼女の様子がおかしい。松明を持ったまま呆然としているサラをジョンが見つめると、彼女はジョンに抱き着き、堰を切ったかのように泣き崩れる。

ミゲルはジョンとマクダーモットの住居に運び込まれて、ベッドに横たわり朦朧としており、サラとマクダーモットが看病している。ジョンは、自分のワークシャツをサラに渡す。サラは礼を言ってシャツを羽織り、研究室へ行く、と告げる。ミゲルのために、モルヒネなどの薬品を取りに行くというのだ。マクダーモットも同行すると言う。出発しようとするサラに、ジョンは、ミゲルは死ぬかもしれない、と声をかける。サラは、少なくとも彼にチャンスは与えた、と答える。ジョンは、30分して戻らなければ迎えに行く、と主張する。

マクダーモットが研究室内を見て回るとあちこちに破壊された死体が放置されている。彼は思わず十字を切る。サラは薬品を収集している。マクダーモットは偶然見つけたテーブルレコーダーを手にして、再生のスイッチを押す。すると、ローガン博士の声が聞こえてくる。おじいさんが話している、彼の心が話している、などという意味不明の言葉、息子と母のやり取りをローガンが一人二役で演じる声、ゾンビの唸り声と、「馬鹿、礼儀正しくしろ！」“Bastard. Be civilized!”というローガンの声など、支離滅裂な音声が再生される。マクダーモットが、自分の手が濡れていることに気づき、デスクライトを点灯すると、手が血まみれになっている。眼下にあるものに掛けられた血の付いた白い布をめくると、それは柵の場所で射殺された兵士の頭部で、側頭には電極が数本埋め込まれている。頭部はまだ口を動かしている。2人は驚き、サラがこの頭部を銃で破壊しようとするが、マクダーモットが、ローズたちに気づかれるからと制止する。マクダーモットは、こんなところは出よう、ヘリコプターで脱出しよう、と提案する。

2人が廊下を歩いていくと、足音が聞こえ、彼らは身を隠す。すると、ローガン博士が現れ、金属の小さなバケツを片手に実験室に入っていく。2人が後をつけて実験室に入ると、博士がバブに声をかけている。「ママはとても鼻が高いわよ。」“Mother is very proud of you.”バブはヘッドフォンを付けている。このヘッドフォンがずれていたため、博士が位置を整えようとする、咄嗟にバブは博士の腕を掴む。一瞬博士は顔を歪めるが、バブは博士の腕を噛まずに話す。博士はにこりとして、自分の人差し指をバブに目で追わせて、それでテーブルレコーダーの再生ボタンを押す。すると、ヘッドフォンからは『第九』が流れてくる。バブは歓喜の表情を浮かべる。博士が停止ボタンを押すと、バブは駄々をこねたように呻く。今度は博士が自分の人差し指をバブの人差し指に向けて、これを再生ボタンに導くと、バブがボタンを押し、再度『第九』が流れる。博士は嬉しそうにメモを取り、それではご褒美の時間だ、と言って、先ほどの小さなバケツをバブのテーブルの上に置く。

バブは何かの血まみれの肉を貪り食っている。あれは何だ、とマクダーモットが呟くと、サラは、そんな馬鹿な、と嘆息し、その場を去ろうとする。振り向いたサラを、何かを決意した表情のローズが捕まえる。

研究室に入ってきたのはここまで生き残っている兵士全員、ローズ、リックルス、スティール、Torrez (Taso N. Stvrakis) である。バブの部屋から嬉々として出ようとしたローガン博士をローズが捕まえ、スティールが羽交い絞めにする。博士の血だらけの手を掴み、何を与えたのだ、とローズが尋問する。リックルスが冷蔵庫のドアを開けると、そこには兵士の死体が2体横たわり、1体は激しく損壊されている。ローズは凍り付く。スティールがローガン博士を冷蔵庫のほうに押しやると、博士は、頼む、大尉、聞いてくれ、と懇願するが、ローズは容赦なく博士を射殺する。ぼろ布のように撃ち抜かれた博士の死体は、他の2体の上に崩れ落ちる。その刹那、テッドが研究室に駆け込んでくるが、スティールに拘束される。トレズがテッドの拳銃を奪う。ローズは、兵士たちに、サラ、マクダーモットからも銃を奪うように指示する。俺の部下たちが！と、ローズは絶叫する。

ジョンは自動サブマシンガンを持ち、自分の住居でサラとマクダーモットが戻るのを待っている。ミゲルが依然と呆然自失でベッドに横たわっているのを確認すると、ジョンはサブマシンガンを構えて外に出て行く。すると、ミゲルが額のタオルを除けて、ペンダントを握って何かを決意した表情で空を見つめる。ジョンが巨大な柵の近くに向かうと、兵士たちの声が聞こえてくる。ジョンは物陰に身を隠す。すると、テッドの頭に銃を突きつけたローズ、拘束されたマクダーモットとサラ、スティールとリックルス、トレズが現れる。ジョンは前に出てサブマシンガンを構え、動くなと警告するが、ローズは、銃を捨ててこちらへ来ないと、テッドを撃ち殺すぞ、と脅迫する。博士が射殺されたことをマクダーモットがジョンに告げる。ローズは、出てこないで1人ずつ射殺すると再度警告する。ジョンはサブマシンガン、拳銃を置き、降参する。トレズが近づき、マッシュも奪われる。ローズは、ここから脱出するぞと迫る。すると、ジョンは、ヘリコプターで全員は運べないと主張し、これに対してローズは、兵士だけを乗せて脱出することを提案する。ジョンがこれを拒否すると、ローズは突如拳銃でテッドの頭部を撃ち抜く。サラは絶叫する。こうして事態が急変し、ローズは、スティールにサラとマクダーモットを巨大柵のケージに入れるように命じ、ゾンビがいる洞窟側の檻を上げる。ジョンは、言うことは聞く、どこへでも連れていく、と説得を試みるが、ローズは聞く耳を持たない。洞窟の奥から多数のゾンビが近づいてきている。サラは、洞窟の向こうに古いサイロがあるはずだとマクダーモットに話す。この時、突如、ジョンはトレズのアサルトライフルを掴み、奪おうとするが、失敗する。ローズは、撃つな、と命令する。そして、スティールにジョンを素手で叩きのめすように命令する。この隙に、マクダーモットは大きな木片を柵の内側から取り、これを振り回して、洞窟のゾンビを打ち倒し、奥へと走り、これにサラが続く。2人はサイロに向かって走り去る。この動きに注意を奪われたトレズをジョンが殴り倒すが、巨躯のスティールには敵わず、サンドバッグのように殴られ続ける。倒れこんだジョンの胸倉

を掴んで起こし、スティールが拳を向けると、ローズが、2人とも消えた、さあ行くぞ、と詰め寄るが、ジョンはこれを拒否する。スティールがもう1発ジョンにパンチを見舞おうとした刹那、ウォーンというエレベーターの音が鳴り響く。ローズは、スティールとリックルスに調べてくるように命令する。ジョンが倒れ、ローズが銃を向けて見張る。

上昇するエレベーターには片腕を失ったミゲルが乗っている。博士の研究室では、バブが自分を壁につないでいる鎖をかじったり、ねじったりしている。すると、鎖が留め金から外れる。洞窟の奥では、マクダーモットとサラが、サイロへの道を探している。あちこちからゾンビの呻き声が聞こえる。サラがスコップを拾おうとすると、地面からゾンビの腕が飛び出す。驚いて後ずさったサラを別のゾンビが襲い、マクダーモットもゾンビに襲われる。サラとゾンビは倒れこんでいる。マクダーモットは木片でゾンビを打ち倒し、サラを襲ったゾンビの頭部をスコップで切断し、彼女を助ける。サラが立ち上がると、また別のゾンビが背後から襲ってくるが、彼女は木片を叩きつけて、このゾンビの頭部を破壊する。2人はさらに洞窟の奥へと向かう。

柵の前では、ローズが、足で蹴ってトレズを覚醒させようとする。その瞬間、ジョンはローズに襲いかかり、殴り倒して気絶させる。ローズの両肩のホルスターから拳銃を奪い、気絶したローズに銃口を向けるジョンであったが、テッドの死体を見ると、何か空しそうな表情を浮かべて、殺すことを思いとどまる。スティールとリックルスが駆け付けると、エレベーターは陸に上がった状態で停まっている。スティールが調べると、操作盤が壊されており、地上からしか操作できない状態になっている。2人はパニックに陥り、口論を始める。ローズが意識を取り戻すと、そばでトレズも頭を押さえて戸惑った表情をしている。銃は全て奪われている。

ジョンは、ローズとトレズから奪った拳銃やアサルトライフルを持って、洞窟の中を進んでいき、サラとマクダーモットに大声で呼びかける。すると、この声が2人に届き、サラがこれに応える。ゾンビを倒しながらジョンは声のほうに向かっていく。マクダーモットがスキttlからウィスキーを飲もうとすると、唸りながらゾンビが近づいてくる。マクダーモットは、スコップでこれを殴り倒すが、その際にスキttlを地面に落とす。拾ってみると中は空になっている。マクダーモットはスキttlをぼいと捨てて、サラと共に洞窟のさらに奥へ向かう。ジョンはローズから奪った拳銃でゾンビを倒しながら進むが、1丁が弾切れになる。すると背後からゾンビが現れる。空になった拳銃を捨てて、もう一方の拳銃でこのゾンビを打ち、ジョンも再度暗がりに入っていく。

地上の防護フェンスの外側にはゾンビが群がってきており、その内側では、ミゲルがゾンビの群れを苦しそうな顔をして見つめている。突如、ミゲルが鎖を外すと、100体を超えるゾンビがなだれ込んでくる。ミゲルはエレベーターの板の上に立ち、何かを唱えると、操作用のリモコンを手にして身を横たえる。ゾンビが、ミゲルに群がってきて、彼を食べ始める。ミゲルが苦痛に叫び声をあげる。地階では、スティールとリックルスが操作盤を修理しようとしている。ローズとトレズが到着し、スティールが状況を説明すると、

ローズは、罵りの言葉を吐く。地上では、群がるゾンビが、ミゲルの喉や身体の一部を食いちぎり、ミゲルは苦痛に歯を食いしばりながら、エレベーターのリモコンのスイッチを押す。

地階にいるローズたちは、エレベーターの音を聞き、それが下降してくるのを見る。ローズの顔が青ざめる。エレベーターではゾンビの群れがひしめき合っている。自分が銃を持っていないことを思い出したローズはいち早くその場から立ち去り、これに遅れてスティール、リックルス、トレズも一目散に逃げだす。エレベーターが地下に着き、地下シェルターにゾンビの群れがなだれ込んでくる。ローズは、移動用のカートに乗り、武器が置かれている宿舎に向かう。置き去りにされたスティールたちはローズに罵声を浴びせる。巨大柵の奥の洞窟からもゾンビの群れが侵入してくる。ゾンビだらけの通路をカートで進み、命からがら宿舎に着いたローズは、中に入ると、内側から鍵をかけて、武器庫を目指す。一方、縛を解いたバブは、ローガン博士を探して研究室を徘徊し、冷蔵室の中で死んでいる博士を発見する。博士を見つけたバブは嬉しそうな表情を浮かべて、鎖を博士のほうに差し出し、褒めてもらおうとするが、博士が死んでいることに気づいたのか、突然悲嘆の表情を顔に表し、鎖を振り回して、怒り狂ったように暴れる。途方に暮れたような顔をしたこのゾンビの視線の先には、兵士たちが科学者から奪って落としていった拳銃が放置されている。

通路はゾンビの群れで溢れかえっている。通路沿いに積み上げられた木製のパレットの上をすばしこく走って逃げていたトレズが、ゾンビの群れに捕まり、金切り声を上げながら頭部を身体から引き抜かれ、アサルトライフルを乱射しながら巨大柵の付近を逃げ回っていたリックルスも、アサルトライフルの弾詰まりを起こすと、突然奇声を発して笑い始め、最後にはゾンビの群れに捕えられる。ゾンビの群れはリックルスの頭部の皮を剥ぎ、眼球を露出させ、指を食いちぎる。リックルスの笑い声は苦痛の叫び声に変わる。巨躯のスティールは、通路を埋めるゾンビの群れに体当たりをし、拳銃を撃って、宿舎に入るドアまでたどり着く。拳銃の弾が切れ、スティールはアサルトライフルを構えて、フルオート射撃でゾンビの群れの進撃を止めようとする。しかし、弾は胴体に当たるばかりで、ゾンビの群れはますます迫ってくる。スティールは宿舎のドアを開けようとするが、施錠されている。彼はドアを叩き、ローズを罵り、最後の手段として、ドアノブ付近をアサルトライフルで撃って鍵を破壊し、中に入る。開け放されたドアから宿舎の中にゾンビの群れが侵入していく。スティールが宿舎の中を疾走していると、バブと鉢合わせになる。アサルトライフルを撃とうとするが、弾切れをしており、バブが拳銃を撃ち始めるので、スティールは最寄りの部屋に身を隠す。窓ガラスにはカーテンが掛けてあり、内部からそこを通りかかるバブの横顔の影が見える。拳銃に銃弾を装填したスティールはバブを撃とうとするが、その瞬間、部屋の内部から数体のゾンビが躍り出て、1体が彼の頭部を食いちぎる。続々と現れて迫ってくるゾンビたちの頭部を1体1体撃ち抜いていくスティールだったが、最後には銃口をくわえて自らの頭部を撃ち、絶命する。スティールの死体に、ゾン

ビが群がっていく。

洞窟内では、サラとマクダーモットの前に4体のゾンビが立ちはだかる。2人が足を止めると、後ろからジョンが現れ、1体のゾンビを拳銃で撃ち、2人にアサルトライフルやサブマシンガンを手渡す。サラとマクダーモットが3体のゾンビを射殺し、3人はさらに進んで遂にサイロにたどり着く。しかし、エレベーターは壊れており、梯子を上って地上へ出るほかはない。サラ、マクダーモットが順に梯子を上っていくが、ジョンが登ろうとするとゾンビが襲って来る。彼は拳銃で頭部を撃ち抜いてこのゾンビを倒し、梯子を上るが、この際にもまた別のゾンビに襲われる。拳銃を撃とうとするが、弾切れで危機に陥った時、マクダーモットが上段からゾンビの頭部を撃つ。マクダーモットは、「頼むぜ、約束の地へ連れて行ってくれよ。」**“We are counting on you to fly us to the promised land.”**とジョンに声をかける。ジョンは拳銃を捨て、梯子を上っていく。

ローズは武器庫にたどり着き、アサルトライフルと弾倉を調達して、廊下に出る。走りだすと、ふらふらと歩いてきたバブと鉢合わせをする。ローズはアサルトライフルに弾倉を入れようとするが、慌てているために入らず、バブに銃撃されて、その場を逃げ出す。バブの2発目がローズの右肩に命中する。その際、ローズは弾倉を落としてしまう。さらにローズは逃げ出すが、3発目が右足に命中する。ローズは倒れこむが、バブを罵りながら、廊下の行き止まりに見えるドアに向かって、よろよろと壁を伝って歩いていく。途中入れそうな部屋を見つけるも、施錠されているため入れず、その際に走った激痛のために、よろめきながら行き止まりのドアを開けると、そこにはゾンビの群れがひしめき合っている。悲鳴を上げながら、振り返ったローズに狙いを定めて、バブが拳銃を撃つ。右の腹を撃たれたローズは、ゾンビの群れに飲み込まれるように倒れていく。彼の視線の遠い先では、バブが軍隊式の敬礼をしていた。ローズは生きたままゾンビの群れに腰から下を引きちぎられて、叫びながら絶命する。シェルター内部は完全にゾンビの群れに蹂躪され、いたるところでゾンビが人間の内臓や肉を貪り食っている。かつては生存者たちの生活空間であった宿舎の廊下、研究室、ひいては巨大柵付近もゾンビの群れで埋め尽くされている。

サラ、ジョン、マクダーモットは地上に上がり、ヘリコプターを目指してひた走る。ここでもゾンビの群れが、ヘリコプターに近づいている。燃料が補給されていればいいがとジョンが懸念すると、サラが、しまった、と独り言ちる。3人がゾンビの群れよりも早くヘリコプターにたどり着き、サラがドアを開けると、複数のゾンビの腕が彼女の頭を掴む。サラは絶叫する。

ふと目を覚ますと、サラは日差しを浴びて横たわっている。傍らにはサブマシンガン、水筒、リュック、弾薬箱などがある。夢か、といった表情で体を起こすと、ヘリコプターが着陸したその場所は砂浜であり、彼女の視線の先の遠くでは、上半身裸のジョンが釣竿を振り、マクダーモットが舞い飛ぶ海鳥に餌を投げている。サラはリュックから手書きのカレンダーを取り出す。「11月」と記されたカレンダーに、彼女は「4」を書き入れ、バツ印を付ける。画面がフェイドアウトする。