



Title	停滞・呪縛・迷路：『荒野のダッチワイフ』における「死」
Author(s)	崔，文婕
Citation	層：映像と表現，11，266-276
Issue Date	2019-03-20
DOI	https://doi.org/10.14943/88036
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/73527
Type	departmental bulletin paper
File Information	teitai_zyubaku_meiro.pdf



停滞・呪縛・迷路——『荒野のダッチワイフ』における「死」

崔 文婕

一九六〇年代の日本映画をリードする重要な監督作家を列挙すれば、鈴木清順、若松孝二、藤田敏八は外せないだろう。但し、それらの監督作品の脚本を手掛けてもいた大和屋竺はその評価がいまだ一般化していないように思われる。大和屋自身は、一九五〇年代から一九七〇年まで日本映画に出現したヌーヴェル・ヴァーグのなかに位置付けられるだろう。初監督作の『裏切りの季節』（一九六六年）で当時評判をとり、その幻想、神秘に満ちた彼のスタイルは鈴木清順と若松孝二の映画の過激さに拍車をかけ、映画の制度性と撮影技法に実践的な革命をもたらした。

大和屋竺の二本目の監督作『荒野のダッチワイフ』（一九六七年）は、不毛な荒野で主人公・殺し屋のショウが依頼主の仲と待ち合わせするシーンから始まる。二人の会合の中で突然、

「三時だ」とショウが呟いてたち止まる。すると画面は横から彼の顔へと寄って近づき、女の凄まじい叫び声とともに、カメラは急に荒野へと飛びまわる。やがてぶら下がって揺れている受話器、三時を示す時計台などの画面に次々とジャンプしていく。その部分から既に、映画の時間が乱れ、狂っていることがうかがえる。

本作品は、初監督作『裏切りの季節』と共通点がありながら、それとは劣らない別の驚異的完成度で当時評判になった。ベトナム戦争のトラウマに支配される主人公を描く『裏切りの季節』に対し、『荒野のダッチワイフ』の物語は殺し屋のショウを中心に、彼と関係ある二つの「殺し」（恋人のりえの死と、仲からの調査依頼によつて判明していく対象「さえ」の死）を混ぜ合わせながら進行していく。不動産屋の仲から「さえ」と

いう女の救出の依頼を受け取ったシヨウは調査、その拉致を企てたのが元の恋人・りえを殺した元相棒のコウであると気づく。シヨウはコウへの復讐の幻影を追う。りえの死に呪縛されたシヨウは最後に、コウを手もなく殺した夢から、コウに殺される現実を引き戻された。この混乱は、冒頭部分、りえの死と現在の間を「三時」という特定の時間への飛躍が既に行われていたことと関連している。この三時は後の本作のキーワードとなる。この映画は「三時」に起こった出来事のみを描いたと言っても過言でもない。一見、人物の行動にあわせて物語の時間が進んでいるように思われるが、度々「三時」や「りえ」を提示することによって、人物の行動が連鎖しなくなり、作品が全体的に非連続性や「死」で表象されているということがわかる。本研究ノートは、大和屋の代表作と評された『荒野のダッチワイフ』における、彼自身の言葉でいう「死の時間」に基づき、「死」とその技法について分析を行うことに眼目がある。

多重意味での「死」

前言に反するようだが、『荒野のダッチワイフ』は死の完遂、その描写を目的とする作品ではない。とりあえずこれは「復讐の物語」である。救出目標の「さえ」を拐かしたのが慮外にも

元恋人の仇という状況の中で、仲の依頼は単なる仕事ではなくなり、コウを殺して復讐するのが、シヨウが自身を救済する目的にもかかわる。りえの死に関する回想が挿入されるとともに、さえの救出とコウへの復讐の幻想との絡み合いが激しくなっていくのは、シヨウの切実な心境の表われだともいえる。最後にシヨウがコウに殺されるが、作品の全体は、復讐願望による絶望感を迫るものでも、死の結末を迎える救済でもない。

大和屋自身のいう「死の時間」とは何か。それはりえの死んだ後の時間という意味だけではなく、シヨックを受けた瞬間とその前後の時間が永遠に繰り返すことをも指し、りえの死を乗り越えられないシヨウのトラウマとしても捉えられる。映画の結末で、シヨウの死を幻想化しようとするように、以下の編集操作がおこなわれる。「さえ」と「りえ」は本当は実在せず、仲が運営しているある店のダッチワイフだと判明するシーンによって、シヨウとコウの存在と彼らの殺し合いすらさらに宙づりされるのだ。つまり、さえとりえだけではなく人物たちは全て同一的に無機物になってしまい、「死」を前面化するのである。

ここで大和屋がいかに「死の時間」を表現していたかについて、三つの点を中心にして分析を試みたい。

停滞する時間のブロック

本作において多用されたジャンプカットは公開当時、賛否両論を浴びたといわれている。いたずらに読解を混乱させるという悪評に対して、映画監督・脚本家の高橋洋はこの技法を、「大和屋の狙いは現実と妄想を混同することにあるのではない。現実と妄想はただ単に並列される。そしてその境界はくつきりと明快だ」と主張した。取り上げられたのはシヨウがコウと再会するシーンであった。さえの行方を街中に聞きまわっていたシヨウはようやくコウの経営しているバーを訪れ、りえの死以来の再会を果たす。繁華街のバーのなか、二人は泰然自若とした表情で会話をかわす。「三時にここへきてりや良いのか」と訊くシヨウから切り返しシヨットで、コウが「三時ちよつと過ぎにや、お前がその辺でくたばってるって仕組みよ」と答えた。ローアングルで撮影しているカメラのほうにシヨウがふと目を向けると、かれ自身がバーの床に倒れている画面が映る。その切り返しによって現実と妄想との境界を判断できると高橋はいう。

しかし、こうした境界を追究するまえに、この映画には「現実」というものが最初から存在していないのではと考える必要がある。「さえ」と「りえ」が実在していない結末によつ

てシヨウとコウの殺し合いそのものが覆されるようになった、とはどういうことか。シヨウの死のあと、冒頭部分を反復するように、同じ荒野で、仲がまた一人の殺し屋と待ち合わせをし、試し打ちをさせる。この二人目の無名の殺し屋はコウのことを口にしたが、仲はコウが死んだと伝える同時に、「この町の名物にダッチワイフつてのがありましてね」と説明した。この画面は屋内に切り替わり、一部屋にダッチワイフのように寝ている女が次々と映り、なかに「さえ」と「りえ」もいる。この結末を以って、シヨウのトラウマの存在がその起点にある女の実在性とともに疑問を投げかけられ、さらに「現実」が最初から存在していないことが証明されるのだ。それゆえ、この映画における混乱状態は現実と妄想の混ざり合いではなく、ダッチワイフの人形を愛する女と思ひ込んでいる男たちが全員巻き込まれていた幻想的で集合的な時間によつてしていると判断が下されるのである。

現実が最初から存在していないこと（冒頭部分の荒野も都市のメタファーとして理解すれば現実ではないとわかる）。そうであるなら妄想との境界も消滅する。一方、本作において時間が複数の時系列の間に飛び交っているのも確かだ。その時間の混乱とは一体何なのかについて、ジャンプカットに基づく時間ブロックの並列という概念を用いて分析したい。

物語がいかにか時系列どおりの直線性で進まないのか。なるほど「今」と並行している「過去」が断片の形で挿入され、時系列は混乱する。ただしより精確を期すなら、過去・未来とつながらない時間がブロックとして散乱しながら並列されているというべきだろう。その散乱と並列の役割を果たしていたのは本作中に何回も用いられるジャンプカットである。もう一度冒頭部分を見てみよう。「三時だ」とつぶやいて立ち止まったシヨウから、カメラは女の叫び声を背景に荒野へと飛び回り、画面は次から次へと切り替わる。ぶら下がって揺れる受話器、三時を表示している時計、ナイフに刺されそうになる女体、電話で話をしながら後ろ姿を写されたスーツの男。尺の短いカットでありながら、「三時」と関連する「りえの死」の事件はそこに全て提示されていた。けれども互いに因果関係や事件の連鎖などのある論理的なカットとしては理解不能のため、この組み合わせは「三時」という瞬間に起こった出来事の、順番のない散乱状態のブロック集合体となるしかない。

同じような手法は本作において多数見うけられ、しかも飛躍するのはときに物語中の事件とは関係のない空虚の時間でもある。映画の山場は無論シヨウとコウの殺し合いの場面で、そのなかに突然ハエの食事ショットも挿入され、腐敗物を食にするハエが、コウを殺したくてたまらないシヨウの比喻としても意

味づけられる。このようなジャンプカットを以って緊張のなかに宙つりの雰囲気が醸し出された。映画は画面の切り替えだけで進んでいくが、そのカットに由来する非連続性によって、全体的に停滞している「死」がむしる印象されてくる。

静止とは異なるこの停滞状態を示すべく、シヨットは細かくカットされているが、完全に止まっている画面がないということにも注目したい。冒頭の遠景シヨットにおいて、怪しい荒野で微小な揺れをしている木々が目立つ。バーのシーンのなかにシヨウとコウとの無言の緊張関係を示すために、周りの客たちが静かに座っているが、少しずつ動きも見られる。ハエのシヨットでも細い足が動いている。全体の静止に対して、部分の微小な動きが目立っているのは、停滞状態の「死の時間」のなかに人物Ⅱ「物」が徒勞に満ちてもがいているからである。りえの死が変わえられない設定のもと、シヨウの復讐さえも死のなかの微動のひとつに属する。コウを銃殺する複数の幻想シーンも彼らの殺し合いと並んで「死の時間」のなかにあるひとつの時間ブロックに過ぎず、一連は同じことの繰り返し、あるいはそれに起因する無作為のものがきとして理解され得る。

以上のような時間ブロックの散乱的な並列によって、「死の時間」の停滞状態が捉えられるようになる。流暢性を求めるハリウッド映画と反対に、本作品の時間ブロックは隣接していな

がら互いに論理的な繋がりを持つておらず、同じ事物を表すショットが異なるところに挿入されることで、むしろ時間をあえて断絶させている。それは大和屋がいう、時間の連続性と正反対の「死の時間」を表現する手法のひとつであらう。

三時による時間の呪縛

前述したように、本作において「三時」という時刻は何回も特権化され、またつねに「死」と関連している。仲と待ち合わせの三時、りえが殺された三時、りえの死を発見したショウの三時、コウとの殺し合いの約束の三時、コウを殺す三時、コウに殺される三時。それらすべてはりえの死という、トラウマのような過去によって結晶化された三時であり、ショウを呪縛しているものでもある。

ショウにとって「三時」の重要性は彼の自白からも伝わってくる。バーのシーンで、コウに対してショウはこう打ちあけた。「三時まぢかになると俺の身体中のゼンマイは巻き上がってギンギンわめくんだけ」。それ故、ショウのなかの時間が基づいていた丸い文字盤は時間の円環性の重要な根拠になり、その「三時」も終始の弁別のないループとして理解しうる。簡単にいえば、ショウにとってすべての「三時」が、五年前のりえが

死んだ出来事の繰り返しとなったのである。

時間の円環性が、止まったままではなくつねに動いている時計を前提にしていることについては、以下の引用にも取り上げられている。

ただしショウの体内時計で日々の円環の開始点（回帰点）となる「三時」とは「午後三時」のことであり（その時刻に彼の恋人りえが殺された）、一方「午前三時」は、実際にショウが死ぬ時刻だった（対決時刻として約束された「三時」を「午後三時」と早合点していたショウは、「午前三時」にナイフ使用のコウたちに急襲され、殺された）。つまり、「午後三時」がショウにとっての始原の時刻だとしたら、「午前三時」は死という反世界が開闢される、裏側の始原の時刻だった²。

右の引用によると、この映画の中で「三時」は午前と午後に分けられ、それぞれ独自の意味をもっている。りえの死は午後三時に起きた出来事のため――それは回想シーンにショウがりえのところへと駆け出したとき、窓外の白昼の背景からわかる――、三時になるたびに回想が引き起こされる円環の回帰点になる。これに対して、コウに急襲された午前三時は裏側の死へ

の「始まりの時刻」である。つまり、文字盤に同じ「三時」と表示されていても、同じ時間を指し示していないため、死への「始まりの時刻」というのは時間ループから新たなループに、言い換えればりえの死からシヨウ自身の死へと転換する瞬間的起点になる。

確かに、三時がシヨウを呪縛しているとすれば、シヨウが殺される三時は呪縛が必然的な結果まで辿り着いた瞬間になり、その瞬間は新たな時間の始まりを成す。しかし、本作品において死とかかわる三時はそれだけではなく、シヨウの妄想のなかでコウを何回も殺したのも三時になるたびの反復強迫だったと考えると、「三時」は円環の終点と死への始点というより、散乱的な時間ブロック集合体、その共通の名称のように思われる。

丸い文字盤に基づいた時間の円環性（ループ）は、過去の時間が二度と戻ってこないという点において現実性を失うが、直線的な時系列に還元できない時間のブロックのばあい、複数のブロックが同じ三時を分解しているため「過去」は何回も繰り返され得る。例えばりえの死という「三時」が示されるとき、冒頭のジャンプカットに含まれる、ナイフに切られそうな女の裸身、前半の部分に挿入されたりえの笑顔のクローズアップ、電話しているところで口を塞がれたりえのシヨット等々、それらすべてが「りえの死」という三時を分解して指し示している。

同じように、所々に挿入される、シヨウがコウを銃殺するシヨットも、シヨウの復讐願望の「三時」を意味し、最後にコウに殺されたシヨウの死でさえまた新たな死の「三時」にすりかわる。

これで異なる死の時間ブロックはすべて「三時」という時刻に関連付けられるようになった。三時の円環性が、新たな三時になるたび、りえの死がもう一度発生するという錯覚のループのことだけではなく、ほかの時間ブロック集合が「三時」という名称を付けられる力に作用を受けて過去へと引きずられていく状態を指す。換言すれば、りえの死を起源に、その影響を受けてシヨウとコウの死とこの映画の他の出来事（仲の依頼や殺し合いなど）などが、すべて「三時」に起こることであればならなくなつた。

したがって、本作における特権的な時刻の「三時」について、その正体が次のように結論づけられる。その時刻にトラウマ並みの力強い起点が存在し、あとの出来事をその起点へと引きずっていく歪んだ時間論が存在する。この歪んでいる時間を図形に還元すれば、出来事が断線の形で中心の起点（トラウマ）へと曲がついていながら散在している全体図になるだろう。呪縛の力こそ、断線を曲げるものであり、その全体は永遠に中心を回る円環——つまり停滞の状態である。

小道具が浮遊する迷路

以上、本作品において停滞している「死の時間」をいかに全体として捉えられるかについて分析を試みたが、前も触れたように一方で、全体の停滞のなかで部分的な微小運動もかなり目立っている。その微小運動は静止の画面中の揺れのほかに、映写機や電話機などの小道具が時間ブロックのあいだに浮遊している運動をも含んでいる。それら小道具は複数の時間にわたり出現することによって、時間ブロックの間にある通路を作り上げる。または単なる物体だけではなく、映写機存在を暗示するスクリーン画面（映像内映像）、さらには音声も小道具として機能する。

冒頭部分の荒野に、仲を待っているシヨウが電話機を見下ろすショットがある。電話機の横に受話器が外れて置かれているのは通話中の状態を指し示し、画面も受話器を取っているりえに切り替わることで通話の向こう側を指定する。荒野のなかの電話がりえの死んだあとの時間にあるものなのに、まだ生きているりえとつながっているのは時間のずれがここで発生したからである。同じレトロな電話機はほかの時間ブロックにも多数登場するが、通話を交わすところを撮らない、つまり一方的に向こうに話す当事者しか映らない傾向が顕著である。りえが殺

される直前にシヨウに電話をかけてくるが、彼女は喋ることなく口を塞がれ、暴行を背景に受話器が外れたまま揺れている。

つながっているのに通話がない状態はりえの死とほかの時間ブロックの関係を示し、それは一方的に影響を受けるしかないトラウマの閉塞性と関係している。この閉塞のなかで、現実的な同時性（通話の両方が同じ時間に在る）さえ打ち破られて、電話機は過去と未来、時間の任意の両点をつなぐことができるようになったのだ。しかも電話機そのものが登場しなくても、電波で声を伝える音声も同じ役目を果たす。殺し合いのまえに美那という娼婦のところで一休みするシヨウがまたりえの死を想起する。この回想のなかに電話機は出現していないが、シーンに蔓延する女性の喚きは受話器が揺れている暴行シーンに欠けていた「声」を刻印している。これは同一物の映像から音声への移行ではないか。その喚き声もトラウマ過去を指しているだけではなく、二つの時間ブロックの関係、あるいはブロック間の通路が現在の時間に及ぼす影響、すなわち両方のつなぎとして働いている。

電話機のほかに、マネキンもかなり重要な物質的小道具であるが、二つの時間ブロックというより、より全体的な暗喩として多数のブロックをつなげている。前にも触れたが、本作中の人物はマネキン、ダッチワイフのように無機的な死を遂げてい

た。作品中に何回も現れてくるマネキンもダッチワイフと同じ無機物であり、けれども一糸まとわぬその佇まいは本作の女性人物を想起させる。後半部分でショウが愛撫している娼婦の美那は急に人形になり、紙の皮膚が手に触れられるにつれ粉々に砕けていく。このシーンによって本作の女性人物とダッチワイフとの関係が明白に提示され、そこではマネキンの硬さと紙人形の脆さの同時性が表現されている、見世物の装飾性と愛欲の対象の儚さが混ざり合っている暗喩関係といってもいい。その無作為性の表現も非常に多様である。例えばマネキン、ダッチワイフの暗喩としての意味も完全な停止ではなく、身体の麻痺と幽閉による病氣から死への移行を内在しており、口を塞がれたりえ、目隠しされたさえがマネキンⅡダッチワイフにさせられた状態においても、幽閉から死に至る移行が暗喩的に提示されていたのである。このことでマネキン、ダッチワイフの小道具から、りえ・さえ・美那の人物群まですべてが同一化され、それらが映画全体に出没することでブロックそのものが「通路化」するといえよう。

通路のもうひとつの表れは、映像内映像、特に音声のない映像である。映画の前半、仲から依頼の事情を聴きとるショウは暗い部屋の中で映画を観ていた。画面の奥側に投影されたのは救出の対象であるさえの映像だが、音声がなく、映写機の機械

的な音だけが響いている。映写機の左側に座っているショウがつまらなさそうな表情で、隣にいる仲から事情の説明を聞き始める。「あれが消えてからもう半年になります。たまに、奴らがああやって声だけは聞かせてくれるんですがね」。セリフの「声だけ」と矛盾するように思われるが、かなり不鮮明な映像は投影状態から直接の映画内画面に切り替わる。暴行されているさえの姿を映しているが、依然として映写機の作動音しか聞こえない。再び映写機と仲の顔に戻り、左側にいるショウは暗闇の画面外から「さっぱり見えねえな」とつぶやいた。これを聞いて仲は急に暴れだし、さえが暴行された場面を詳しく説明し始める。「何いつてるんだ、あんだ。よく見てくれよ！ さえは酷え目にあってるんだ」。仲の叫びとともに暴行の細部が次々と言及されるにつれ、画面は急に鮮明に見えるようになる。ここでは、画面内の映像は電話機の音声的機能と対照的に、視覚的な機能によって二つの時間をつなぐが、それだけではない。仲から依頼を受け取って事情を聴きとる聴覚は「映像を観る」という視覚表象で代行されるのだが、普通のナレーション付きの説明画面の手法と同じ役割にみえて、そこには分断と癒合が悪意を以って介在されている。大和屋の天才を感じざるをえない。

二つのシークエンスの時間的隣接関係から統合的な意味を捉

えるクレシヨフ効果的モンタージュの代わりに、大和屋は独自の手法でシヨットを繋いで意味を構築しようとしていた。隣接していない二つのシヨットに同じ小道具を共通させることによって、通路のような繋がりが提示される。こうした単位が全般化して映画全篇の複数のシヨットが関連付けられ、隣接していないシヨットがつながれているその全体が、直線的な映画時間ではなく、そこに迷路のような映画時間が作り上げられるのである。

「死の時間」への接近

以上、本作における「死の時間」にたいして、三つの側面——すなわち「停滞」「呪縛」「迷路」にそつて分析を試みたが、いかにして「死」を全体的に捉えられるかについてはなお考究が足りていない。時間の「死」は画面上に現前されることなく、しつて言えば画面の奥底にあるものである。本作に特徴的な非連続性は、物語の叙述方法の断片化だけではなく、トラウマ・恨みに支配される人物の行動・心理の不条理さ、モンタージュを脱構築する試みなど、映画の各部分まで浸透している。この「死の時間」の物質性をベンヤミンの「理念」とし

て解釈することができないかと思う。どういふことか。順に説明しよう。

本作においてまず、「死の時間」は理念としてしか読み取れない。前述した三つの側面Ⅱ「停滞」「呪縛」「迷路」は映画技法としての画面構成・叙述設定・モンタージュに対する大和屋の革新的な考えにそれぞれ転位できるが、その各々の役割は互いに異なっている。完全に異質的な要素から同質性を求めるとき、それらの要素を現象として解釈し、「諸現象の客観的な潜在的配置」⁴としての全体へと接近する「理念」が適用される。時間ブロックの断絶と乱れ、「三時」という時刻の特権化、電話機や映写機などの小道具の出没等の部分的現象は、もし単独に象徴性・代理性として解釈すればそこに多様な意味を分泌するだろうが、「配置」として理解すれば、結合が解かれ、ただ空間性が現前する。画面・物語・モンタージュは互いに関連し作用し合いながら、一方で「星座」⁵のように全体的に配置される。この全体こそが大和屋なりの「死」として読み取れる。なぜなら映画が進行していても各部分の関連（星座の場合、星の間の距離）が不変であり、つまり配置の全体は変わることがないため、画面・モンタージュに完全停止はないが、全体的に不変性に由来する「死」を成しているからである。言い換えれば、活性化されていた部分と、不変的配置全体の精妙さと完全

性——この二つの両立こそが大和屋の独自性であり、思想的な完成度なのである。

配置からいかに理念を、あるいは全体からいかに「死の時間」を読み取れるか。ここに記号表現と記号内容（シニフィアンとシニフィエ）と似たプロセスが関連する。理解という行為、あるいは現前されたものに意味をもたせるベンヤミンの神秘的言語学⁶によれば、言語は秘密の合言葉になることでつながらない断片になり、より全面的な意味を読み取るには線的なセンチンスではなく、散乱状態の大きな断片集合を手に入れなければならない。ベンヤミンの言語論はこの局面で、文字・言葉による線的言語以外に、一種新しい「言語」を提出したが、これで映画の言語的意味も物語の意義という文学的なアプローチから離脱し、各部分が各自に働きながら互いに作用しあう全体として理解することが可能になるのではないか。これこそが、『荒野のダッチワイフ』における「死の時間」へと接近する方法であり、ゆえにこの「死の時間」も映画技法の「効果」ではなく、作品の「理念」としてしか読み取ることができなくなるのである。

全体的な理念の存在を前提にしてこそ、映画作品は各部分に分割され、その各部分から同じ意味を抽出しうる。それと同時に、各部分が全体的理念をもとに、さらなる役割を果たし、効

果を増殖させていく。そうでなければ、モンタージュから理解された映画（ジャンプカットに由来する非連続性）と、物語から理解された映画（人物のトラウマに由来する不条理さ）は相互を阻害し、それに囚われると作品の全体把握ができなくなってしまう。各部分から映画の全体への波及は自在であるべきなのに、それが制限されるものになる。換言すれば、「死の時間」の理念としての働きを認めない以上、時間ブロック・三時の呪縛・小道具の迷路が互いに関連づけられず、結果的に大和屋なりの「死」へも到達できないのである。

画面の切り替わるにつれ物語が明晰になってくるという一般的な映画と異なり、『荒野のダッチワイフ』においても特徴的なのは物語が事件の直線的再現ではなく、複数の事件を攪拌し、起点にあるトラウマを掘り起こすことである。大和屋は映画技法の革新だけでなく、映画の意義までもを独自の考えで変化させようとしていたのである。本研究ノートは「死の時間」を理解するために三つの側面に重点を置いて分析を試みたが、その全体へと接近するにはさらに映画の他の部分を関連付けられることも欠かせない。同じような手法は『裏切りの季節』など、ほかの大和屋作品にも見当たるが、それぞれに異なる形で完成され、そのなかの「部分」もほかの役割で働いている。そ

ういう大和屋の天才的な映画把握の更新については、その詳細の吟味を今後のさらなる研究課題としたい。

注

1 大和屋[※]『荒野のダッチワイフ』大和屋[※]ダイナマイト傑作選』高橋洋、塩田明彦、井川耕一郎編、フィルムアート社、一九九四年、一二六頁

2 阿部嘉昭「彼はその映画をたったひとりで観た」『ジライヤ別冊 大和屋』、雀社、一九九五年、一五六頁

3 ここで「物質性」といったのは、「死」が作品の全体に浮き上がっているものではなく、各部分と緊密に連結し、部分―全体の間の物質的プロセスを経て、たどり着いた全体であるからである。

4 ヴァルター・ベンヤミン『ドイツ悲劇の根源 上』浅井健二郎訳（ちくま学芸文庫）筑摩書房、一九九九年、三三二頁

5 ヴァルター・ベンヤミン『ドイツ悲劇の根源 下』浅井健二郎訳（ちくま学芸文庫）筑摩書房、一九九九年、三三二―三三三頁。『ドイツ悲劇の根源』の第二部分（アレゴリー論）において、ベンヤミンはさらに同時期の芸術批評の空虚さ、すなわち象徴の二項関係しか注目しないことを批判し、美的なものを象徴物として断絶なく神的なものへ関連させようと呼びかけていた。部分から全体を理解するのではなく、部分と全体との相互関係そのもの（すなわち星座・布置）

に重点を置き、部分から成す全体、すなわち理念において意味をとらえるというベンヤミンの文芸批評の特徴はここからわかる。

6 ヴァルター・ベンヤミン「言語一般および人間の言語について」『ベンヤミン・コレクション 1 近代の意味』浅井健二郎編訳、久保哲司訳（ちくま学芸文庫）筑摩書房、一九九五年、三六頁。美学と同じように言語学についてもベンヤミンはかなり神学的な主張を持っている。ベンヤミンは「ある存在の言語とはその存在の精神的本質が自己を伝達する媒質を謂う」と言語を定義し、自然の現前から言語までのプロセスは「名づける」と言い、「自然の言語は、個々の歩哨が次の歩哨に自分自身の言語で順次伝えてゆく、秘密の合言葉に譬えることができる」とする。