

法の侵害か、モラルの侵犯か：
映画『ノスフェラトゥ』と原作『ドラキュラ』をめ
ぐる考察

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2013-05-08 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 花方, 寿行 メールアドレス: 所属:
URL	https://doi.org/10.14945/00007319

法の侵害か、モラルの侵犯か

—映画『ノスフェラトゥ』と原作『ドラキュラ』をめぐる考察—

花 方 寿 行

翻訳の諸問題を考察するにあたり、特殊な位置を占めるものに、メディア間翻訳がある。異なる言語間の翻訳も、その語彙や論理構造の相違ゆえ多くの問題を提起するが、一般的には発話された音声から音声へ（いわゆる通訳）か、記述された言説から言説へ（いわゆる翻訳）かと、メッセージを伝達するメディアそのものは共通していることを前提としている。つまりここにおいては、語対語あるいは文対文の「意味」の一致不一致を厳密に検証する作業が、出発点として成立するのである*1。

しかし文学作品の映像化のようなメディア間翻訳の場合、ことはより複雑である。まずそもそも言説における「赤い花」が、映像の「赤い花」と同一のものを意味していると思なしていいのかという問題がある。これについては、例えばベラスケスの『官女たち』を記述した文章と絵そのものがどれほど「似ているか」を比較検討することの意義を考えてみればいい。写実的に目の前にあるものを描いているかのようにとらえられる一枚の絵を、写実的な言語で記述する場合ですら、文章だけを読んでそこから正確に絵を再現することは難しい。ましてや対象がピカソの『『官女たち』に基づく習作』のように、写実的と思なすことのできない作品であれば、なおさらである。その逆もまた真であり、しかもいかに一見「写実的」に思われる「描写」も、言語作品においては実際には読者の想像に委ねる余地を大量に残した省略された表現なので、こちらから画像イメージへの厳密な変換はより困難である*2。ましてや文学作品の映画化は、

*1 厳密には個々の語・文の「意味」はコンテキストによって決定されるので、個別の語・文単位での比較で検証が終わるわけではない。また詩など形式も重視されるジャンルの作品については、オリジナルの「意味」だけでなく、形式・音韻面での特徴をいかに翻訳で再現しているかも重要な問題になる。しかしいずれにせよ言語表現から言語表現への翻訳においては、メディアは同一であると見なすことができる。

*2 村上龍と坂本龍一は対談において、画像よりも文字テキストの方が遙かに意味に変換される情報喚起力が強いとしている。村上龍『存在の耐えがたきサルサ』文藝春秋社、2001、335-6頁 参照。

一つ一つの場面の外観を挿絵のような静止画像に変換するだけでは事足りず、時間的な変化や心理、行動も含んだ複雑な言語による構築物全体を、映像に変換して語り直すことを意味する。そのような企画の実現は、端的に不可能と言わずとも、限りなく困難で、結果は不完全なものとならざるを得ない。

にもかかわらず我々が文学作品の映像化を可能だけでなく、その原作への「忠実さ」までが論じられるものとするのは、なぜだろうか？ ここで我々は、言語と視覚表象というメディアの差異に注目して、文学作品を一方に、絵画と映像作品を他方に配するのをやめ、我々が何を指標として文学と映画の間の共通性を認識しているのかに注目しなければならない。それは表象自体ではなく、我々がそこから読み取るものであり、表象＝記号からいったん切り離され処理される記号内容だからこそ、別の記号によっても表象することが可能だと考えられているのである。我々はその指標を、①物語 ②登場人物 ③メッセージの3種に分けて考察することから始めたい。

まず物語だが、これは作品を通して展開されるストーリーを指す。原作において生ずる出来事が全て、順番通りに映画においても生起すれば、映画は原作の物語を忠実に再現していると言えよう。しかし実際には映画化に際し、原作の展開が一部省略されたり、原作にはなかった展開が追加されることが通例である。この変更が原作の物語内容を維持あるいは補強していると見なされる場合、映画版は原作への忠実度が高いと受け止められる一方、原作の物語を極度にあるいは重要な部分で変質させていると見なされる場合、映画は原作とは異なる物語になっていると受け止められる*3。

登場人物については、「名前」「設定」「心理」の3要素が重要である。「名前」は多くの場合、他の二つほど重要視されないが、非常に有名なキャラクターの場合は、単独でも重視されることもある。「設定」にはその人物の外見や年齢及び性格の基本的な設定と、他の人物との関係の設定が含まれる。「心理」は設定と重なる部分もあるが、物語が展開する中で生じた事態に対してその人物が示す反応を指す。これらが原作と一致すれば、それだけその人物は原作に忠実だと受け止められ、一致しなければ異なっていると受け止められる。登場人物も映画化に際して増減することが多く、それに応じて人間関係の設定が変わる場

*3 物語内容の「維持」と「変質」には特に説明はいらないだろう。「補強」とは、原作では暗示に止まっている内容を、エピソードを追加して具体的に表現するような場合を意味する。なお本論文では文学作品の映像化のみを例に挙げるが、映像作品の小説化でも同じ事が起きる。

合もある。あまり重要ではない人物の場合、名前が共通していても設定・心理が原作とかけ離れていれば、「名前だけ同じ別キャラクター」と受け止められるだろう。しかしシャーロック・ホームズやドラキュラのような有名キャラクターの場合、設定や心理の大きな変更は受け手の予想を裏切るため、激しい賛否両論に晒されるだろう。このようなキャラクターは、逆に名前と設定が維持されてさえいれば、全く原作と異なるオリジナル・ストーリーの中に登場させても、それと認識されることすらある。

メッセージの相違は、先の2点に比べて単独で確認することは難しい。むしろ物語と登場人物に加えられた変更から生じるものだが、これによって作品全体の印象が大きく変わってくる。物語・登場人物の変更が最低限で、メッセージが大きく変わる場合は、映像化に際しての作り手による原作「解釈」の問題と受け止められるだろう。この場合解釈者によっては、映画版は原作に極めて忠実だと受け止められることもあるだろうし、差異を認識するか否かはむしろ原作のメッセージを読み取る能力の方にかかるかもしれない。一方メッセージの変更に合わせて他の2点も大きく変えれば、タイトルやクレジットでの原作への言及を除けば、原作とは全くの別物と受け止められるかもしれない。メッセージの相違は、作品全体に関わる場合もあれば、個々のシーンに現れる場合もある。

さて本論文では、文学作品の映像化に関わる倫理的問題を考察するために、ブラム・ストーカーの小説『ドラキュラ』をF. W. ムルナウ監督が映画化したサイレント映画の名作『ノスフェラトゥ 恐怖の交響曲』（以下『ノスフェラトゥ』と記述）を対象として取り上げる。その理由は『ノスフェラトゥ』が、映画化権を取得しないまま製作されたため著作権侵害で訴えられ、フィルムの全面的な破棄が命ぜられるという、極めて特殊な運命を辿ったからである。我々が著作権について考える時には、その法的な側面と倫理的な側面を区別して考える必要があることを、この事例は明らかにしてくれるだろう。

1

『ノスフェラトゥ』の企画は1921年に始まる。この年の1月、ドイツにおいて実業家のエンリコ・ディークマンと、デザイナーにして画家・建築家、さらにはオカルティズムへの強い関心を併せ持つアルビン・グラウが共同経営者となって、映画製作会社プラナー・フィルムを設立する。グラウは芸術家としての評価は受けていたが、映画製作には素人であり、ディークマンの人物像はよ

く分からない*⁴。グラウが芸術面の総責任者、ディークマンが経営上の総責任者であったと考えられるが*⁵、後に判明するようにディークマンの経営能力は全くの無能と言ってよいものだった。プラーナ・フィルムは設立当初の広告で、『ノスフェラトゥ』の他『地獄の夢』『沼地の悪魔』といったタイトルを製作予定作として挙げている*⁶。同時代ドイツにおける表現主義映画の成功*⁷を合わせて考えると、グラウのオカルト嗜好とディークマンの商業的野心を共に満たすべく、表現主義的オカルト映画を専門的に製作することを目指して設立された会社だったのだろう。

『ノスフェラトゥ』製作に当初からグラウが強い関心を寄せていたことは、彼自身の手になるプロダクション・デザインのスケッチが多数残されており、吸血鬼の容貌も含め映画版と共通するものが多いことから分かる*⁸。一方卓越した映像表現でこの作品を名作に仕上げた監督ムルナウが企画に加わったのは、撮影直前だったようだ。ムルナウはプラーナ・フィルム設立時には関与が認められず、同年2月から3月にかけては『フォーゲルエート城』の撮影にかかっていた。『ノスフェラトゥ』の脚本は同年初夏までには完成しており、撮影は6月末もしくは7月はじめには開始されていたというから、ムルナウが参加した事前準備期間は、長く見積もっても3ヶ月程度だったということになる。ただし撮影期間は初夏から秋にかけて、映画が最終的に完成し検閲に出されたのは12月になってからなので、撮影・編集期間は他のムルナウ作品と比べても長いものだった*⁹。また『ノスフェラトゥ』の企画が最初からムルナウのものではなかったとしても、彼はそれ以前に『ジキル博士とハイド氏』を映画化した『ヤヌスの頭』を、以後にも幻想を主題とした『ファントム』や『ファウスト』を監督しているので、彼にとって異質な頼まれ仕事ではなかったと考えていい。

プラーナ・フィルムが「原作」である小説『ドラキュラ』の映画化権を取得せずに『ノスフェラトゥ』の製作に取りかかった理由については、後の混乱も

*⁴ スカル、デイヴィッド・J『ハリウッド・ゴシック』仁賀克雄訳、国書刊行会、1997年、81頁。

*⁵ 小松弘「かくも優しき吸血鬼 ムルナウの『ノスフェラトゥ』」DVD『吸血鬼ノスフェラトゥ 恐怖の交響曲』（紀伊國屋書店）リーフレット、6頁。

*⁶ スカル 前掲書 81頁。

*⁷ 怪奇・オカルト的なテーマを扱った表現主義映画としては、パウル・ヴェゲナー監督の『ゴーレム』（1914年、同じ監督によるリメイク版は20年）、『プラーグの大学生』（13年、リメイク版26年）、『カリガリ博士』（19年）などが、『ノスフェラトゥ』製作以前に既に成功を収めていた。同上書 83頁 参照。

*⁸ 同上書 76-81頁。

*⁹ 小松 前掲論文 6-7頁。

ありはっきりしたことは分かっていない。原作者ブラム・ストーカーは既に1911年に死去していたが、スカルは著作権を相続した未亡人フローレンスがまだ存命であることすら、プラーナ・フィルム側が知らなかったようだ^{と述べ}*¹⁰、著作権問題が生ずる可能性を誰も考えていなかったようだ^{とした上で}、タイトルを『ドラキュラ』から『ノスフェラトゥ』に変更したのは、製作者が実際には問題が生じる可能性を認識していたためではないかと示唆している*¹¹。一方小松は、21年に映画雑誌に掲載された自身の実体験に基づく^{とされる}グラウの文章の存在から、吸血鬼映画製作というアイデアがグラウに由来することを確認するが、この雑誌がそもそも『ノスフェラトゥ』の特集号であったことから、宣伝のための創作であり、かつ『ドラキュラ』の著作権侵害を誤魔化するための煙幕に過ぎなかった可能性を指摘している*¹²。しかしグラウの文章は東欧の伝統的な吸血鬼伝承に近い内容で、『ドラキュラ』とはもちろん、完成した『ノスフェラトゥ』ともほとんど共通点を持たない。もちろん文中で謳われているのとは異なり、実体験ではなく宣伝のために書かれた文章である可能性は高いが、いざというときこちらが『ノスフェラトゥ』の原作であると主張するために書かれたものとするには、あまりにも内容がかけ離れすぎている*¹³。

スカルや小松の留保に反して、製作者たちに著作権侵害をしている認識が全くなかったことを示す最大の証拠は、ブラム・ストーカーが原作者として堂々タイトル冒頭でクレジットされていることである。後に大きな問題になったことから、我々は製作者たちがトラブルを予期していなかったはずがないとの予断に基づき、後から経緯を解釈してしまいがちである。しかし製作者たちに侵害の自覚があり、あまつさえそれを誤魔化するためにタイトルを変更したり、アリバイのために文章を発表する手間をかけるほどであったなら、ストーカーや『ドラキュラ』との関係はできるだけ隠さなければならないものと認識されて

*¹⁰ スカル 前掲書 81頁。

*¹¹ 同上書 94頁。

*¹² 小松 前掲論文 5頁。

*¹³ グラウの文章は紀伊國屋書店版DVDのリーフレット中に、「アルビン・グラウの体験談」（小川佐和子訳）として全文訳出されている（16-19頁）。この中で『ノスフェラトゥ』と記述が重なるのは、吸血鬼がペストの流行に関係しているという一文だけである。棺に眠る吸血鬼の心臓を杭で貫き退治するくだりもあるが、これはそもそも伝承通りであり、『ドラキュラ』で創作された手段ではないばかりか、『ノスフェラトゥ』には登場しない。一方グラウ自身が描いたプロダクション・デザインには、船員を襲う場面やクライマックスでヒロインを襲う場面など、この文章には登場しないが映画には存在する場面が描かれており、グラウがこの文章と映画とを完全に分けて考えていたことが確認できる。

いたはずである。したがってこのクレジットは、製作者がこの関係を隠す必要がないものと考えていたか、少なくとも宣伝効果と秤にかければ後で問題になってもかまわない程度の危険と考えていたことを示しているのとれる。実際小松が指摘するように、ムルナウが『ジキル博士とハイド氏』を映画化した『ヤヌスの頭』（日本では『ジェキル博士とハイド』の題で公開）は、やはり映画化権をとっていなかったにもかかわらず、訴訟沙汰にはなっていない*¹⁴。グラウとディークマンが映画製作の素人であったことを考えれば、彼らがそもそも著作権侵害に気づいていなかった可能性は高いし、また気づいていたとしても、前例に照らして訴訟にまでなるとは思っていなかったのかもしれない。

実は事情は、訴えを起こしたストーカー未亡人フローレンスの側でも、似たようなものだった。若き日には社交界でもてはやされ、『トリルビー』の作者ジョージ・デュ・モーリアに今まで会った中で三大美女の一人と讃えられ、オスカー・ワイルドに求婚され、バーン＝ジョーンズやウォルター・フレドリック・オズボーンのモデルを務めたこともあった*¹⁵フローレンスだが、夫の死後経済的にかなり不安定になっており、『ドラキュラ』関連の印税が唯一確実な収入源となっていた*¹⁶。フローレンスは『ドラキュラ』のイギリスでの舞台化についても積極的に介入しているが、『ノスフェラトゥ』の著作権侵害に対する訴訟の助力を求めため、1922年4月に初めてイギリス作家協会に入会しているくらいで、作家の権利全般に一貫して関心を持っていたとはとても言えない人物だった*¹⁷。

ここでも詳細には不明な点が残る。スカルはフローレンスがイギリス作家協会への入会手続きをとる際に、ベルリン動物園で3月に開催された『ノスフェラトゥ』プレミア上映会のプログラムと、グラウの手になる宣伝ポスターを同封していたとする*¹⁸。一方小松は、同年4月に『ドラキュラ』ドイツ語版が出版されたことを機に、フローレンスが無断映画化を知ったとしている*¹⁹。訴訟を始めるにあたってイギリス作家協会は、ドイツ語版の著作権と映画化権は無関係だとの助言をフローレンスに送っている*²⁰。グラウのポスターが、映画の内容や主演マックス・シュレックの扮装は意識したものだが、『ドラキュラ』におけ

*¹⁴ 小松 前掲論文 5-6頁。

*¹⁵ スカル 前掲書 57-59頁。

*¹⁶ 同上書 78-79頁。

*¹⁷ 同上書 77-78頁。

*¹⁸ 同上書 77-78頁。

*¹⁹ 小松 前掲論文 9頁。

*²⁰ スカル 前掲書 95頁。

る吸血鬼像とはかけ離れた鼠に似た怪人物（と鼠）をデザインしたものであること^{*21}と、フローレンスが一連の訴訟中もその後も、『ノスフェラトゥ』を一度として見たことがなく、見ようとしたこともなかったこと^{*22}を考え合わせると、事態の推移は次のようなものだったと推測される。フローレンスは『ドラキュラ』ドイツ語版の出版を認め、この本は22年4月に刊行されたが、その過程において彼女はドイツから『ノスフェラトゥ』についての情報を得た。作家協会の助言はフローレンスが『ノスフェラトゥ』だけでなくドイツ語版の出版も後からとめようとしたのか、もしくはプラナ・フィルムがドイツ語版の出版社から「映画化権」を取得したと主張したのかを受けて為されたものと思われる。もし后者であるなら、映画化権について無知であったのはプラナ・フィルムだけではなく、ドイツ語版の出版社も同様であったと考えられる。この出版社とプラナ・フィルムの関係は不明だが、翻訳権を正規に獲得していたことからすると翻訳出版については手続きを承知しており、かつ出版のタイミングからすると『ノスフェラトゥ』公開に合わせた便乗企画だったのだろう。だとすればフローレンスに『ノスフェラトゥ』と『ドラキュラ』の関係を知らせたのが出版社であっても不思議はない。いずれにせよドイツ側の（翻訳出版社も含む）関係者の誰一人として、訴訟前後に『ノスフェラトゥ』は『ドラキュラ』を原作としてはいないという主張を展開していないことは、留意しておく必要がある。

さて、フローレンスが起こした訴訟は、そもそも損害賠償を求めるものだった。既に記したように経済的な問題が彼女の『ドラキュラ』関連諸権利への執着の主たる原因だったのだから、これは当然である。しかし経営者としてあまりにも無能だったグラウとディークマンは、プラナ・フィルム設立から僅か1年、たった1本の映画を製作しただけで、経営危機に陥ってしまう。『ノスフェラトゥ』製作費より事前の宣伝費の方が高がつき、公開早々製作費を取り戻すどころか宣伝費用が払えずにトラブルになるという体たらくであった^{*23}。『ドラキュラ』ドイツ語版が出版されフローレンスが訴訟に向けて動き出すに先立ち、22年4月、ドイツ国内ではプラナ・フィルムの不明瞭な会計が報道され^{*24}、訴訟が始まったばかりの6月には、早くも破産手続きがとられる。イギリス作家

*21 同上書 78頁。

*22 同上書 101頁。

*23 同上書 94-95頁。

*24 小松 前掲論文 9頁。

協会はドイツ人弁護士に訴訟を委ねたが、示談にして早期決着を図るという助言をフローレンスが受け入れず、訴訟が長期化する間にも、映画の権利は管財人の管理下に置かれるようになり、損害賠償を得られる可能性は遠ざかっていった。ドイツにおいて1924年に一審、25年に上訴審が開かれ、いずれもフローレンス有利の裁決が下ったものの、管財人側が上訴。さらなる長期化が予想されることになった*²⁵。

芸術関係者にとっては驚くべき展開が生じたのは、この後である。破産した製作会社からも、映画の権利を借金のカタとして押さえている管財人からも、納得のいく金銭的保証が得られないと知ったフローレンスは、『ノスフェラトゥ』のネガとプリント、全てのフィルムを破棄することに要求を変え、管財人が上告しなかったため、判決が確定し裁判所から破棄命令が出されたのだ。フローレンスの弁護士費用は管財人から徴収され、彼女は金銭的な利益こそなかったが、損害も被らずに済んだ。管財人は抵当物件を守って法外な金額を払うよりは、物件そのものの破壊に応じて金銭的な損害を最小限に抑えることを選んだ。イギリス作家協会は会員の著作権を守り抜き、泥沼の訴訟から抜け出せたことを喜んだ*²⁶。その一方で、バラージュやクラカウアーの古典的な映画論でも言及され、現在サイレント映画の名作、ホラー映画史上に残るカルト的傑作と見なされている作品が、政治的宗教的な理由によってではなく、純粹に民法上の手続きによって完全な抹殺を宣告され、不法行為をあえて行った愛好家のおかげでやっと生き延びるといふ、異様な事態が生じたのである。

この判決を理解するためには、1910-20年代において映画が急速に発展し、そこから生ずる様々な問題に対する法的整備が並行して進められつつあったという時代背景を意識しなければならない。『ノスフェラトゥ』問題の複雑さは、イギリス人である原作者プラム・ストーカー（とその相続人）の著作権を侵害したのが、ドイツのプラーナ・フィルム社が製作した映画だったということからまず生ずる。著作権はそもそも国内法で定められるものだが、19世紀以来国内法では処理しきれない複数の国家にまたがる事例が増加したため、英独を含むヨーロッパ主要国間で結ばれたのが、1886年のベルヌ条約である。この条約は何度かの改訂を経、締結国を増やしながら、現在の国際的な著作権保護の基本ルールとなっている。フローレンス対プラーナ・フィルムの訴訟は、この条約

*²⁵ スカル 前掲書 96-101頁。

*²⁶ 同上書 101-102頁。

を前提として行われることになるのだが、ベルヌ条約自体に映画化権を含む映画の著作物に関する規定が含まれるようになったのは、1967年のストックホルム改正以来である*²⁷。基本的に書物の海賊版出版規制を念頭に結ばれたこの条約では、演劇・音楽の上演についての規定が作成されたのですら1908年、それが確認されたのはやっと28年に至ってからだ*²⁸。

『ノスフェラトゥ』問題が浮上する23年の時点で成立している関係する規定は、第12条「翻案権」のみである。これも現在の条文になるのは48年であり、それ以前に有効であった、1908年にベルリンで批准された条文では、著作物の「無断の間接的な転用」のみを禁止、さらにこの「間接的な転用」は、「同一形式あるいは他の形式による著作物の複製」と、メディア間翻訳・翻案を含むものとも解釈できるようになってはいるが、「基本的な変更、追加または短縮がない場合に限定されている*²⁹。この条文を厳密に適用するのであれば、小説の映画化作品のほとんどはここでいう「翻案」にも当たらなくなってしまふ。もう少し現実的に適用の幅を広げるならば、本論文冒頭で論じたように、物語・人物・メッセージ（解釈に大きく依存するメッセージが法的規制の対象になるとは思えないが）に大きな変化が生じない程度の変更の場合には、「翻案」と見なすことができるということになるだろう。

しかし『ノスフェラトゥ』の場合、次節で詳細に論じるように全体としてみれば『ドラキュラ』とはかなり異なる作品になっており、「基本的な変更、追加または短縮」がないとはとてもみなせない。したがってベルヌ条約に則して見る限り『ノスフェラトゥ』がストーリーの著作権を侵害したとは言えないのだが、この裁判においてはむしろ現在の日本の著作権判断と同じように、「原著作物の創作的表現が再生されている限り、付加された部分（多寡は問わず）があっても侵害は侵害」であり、「ドラマの前半の基本的ストーリーが共通しているのであれば、後半に大きな相違があるとしても著作権侵害を免れるものではない*³⁰という考え方をとっているものと考えられる。したがって『ノスフェラトゥ』の著作権侵害を認めたこと自体は、妥当な判断であったといえる。

だが「ネガとプリントの完全破棄」というフローレンスの極端な要求を受理したのみならず、判決確定後実行を命じるという異様に思われる司法判断がな

*²⁷ 黒川徳太郎訳・解説『ベルヌ条約逐条解説』著作権資料協会、1979年、92-93頁。

*²⁸ 同上書 73頁。

*²⁹ 同上書 85頁。

*³⁰ 田村善之『著作権法概説 [第2版]』有斐閣、2001年、58-59頁。

ぜ下されたかは、先に述べたようにベルヌ条約がそもそも出版物の海賊版規制を念頭に置いていたことを考慮して、初めて理解できる。映画の誕生以前、著作物に対する外国での著作権侵害は、雑誌などへの掲載も含む海賊版の出版か、著作物が物語性を備えていた場合には、無断の舞台化による上演しかなかった。このうち翻案上演については、差し止めは上演禁止という形をとるだろう。この場合確かに準備され今後生まれるかもしれない「作品」としての舞台を「破棄」することになるが、戯曲そのものが破棄されるわけではないし、個々の舞台はいかに再演を認めようと全く同じ形で再現することは不可能なのだから、そもそも「保存」が不可能であり、それに対して永続的なダメージを加えることはできないといえる。一方出版物に対しては、既に印刷されたものの回収・破棄と、印刷を可能にするものとしての原版の破棄が命じられるだろう。この場合プリントとそれを生じさせる原版の両方を破棄することは、印刷物の出版・流通を防止するための処置だが、原稿そのものの抹殺を意味するわけではない。原稿を私的に所有することまでは禁止されていないからだ。

おそらくフローレンス・ストーカーとドイツの裁判所は、未だ映画芸術の知識が十分一般化していなかった当時のこと、映画におけるネガとプリントの関係が書籍における原版と印刷物の関係と同じであると考え、双方の破棄を要求・命令したのだろう。しかしフィルムで撮影された映画や写真においては、ネガはそこから大量の複製を作ることができる原板であると同時に、完成した作品そのものなのであり、その廃棄を命ずることは即ち作品そのもの、文章であれば原稿に至るまで廃棄を命ずると同じ事なのである。映画が芸術のジャンルとして明確に認められるようになった現在、『ノスフェラトゥ』の著作権侵害を認めるとしても、この裁判所命令を行き過ぎた不当なものと感じるのは、我々がこの事情を自明のものとして知っているからである。

なお著作権に関する法的な整備とそれについての一般的な認識が現実に追いついていなかったために起きた混乱は、この後逆ベクトルで続くことになる。アメリカにおけるブロードウェイでの戯曲版『ドラキュラ』の上演、さらにはユニヴァーサル映画による31年のトッド・ブラウニング監督、ベラ・ルゴシ主演『魔人ドラキュラ』の製作に関連しては、『ノスフェラトゥ』のトラブルの記憶も新しく、フローレンスや戯曲版の脚本家も絡み複雑な著作権交渉が行われたのだが、実はアメリカ国内ではブラム・ストーカーの生前から『ドラキュラ』に関する彼の著作権は失効状態になっていた。そのため合衆国国内であれば、フローレンスの許可を得ることなく、『ドラキュラ』のあらゆる脚色・上演・上

映が法的に認められていたのである*³¹。アメリカやラテンアメリカ諸国など国内法でベルヌ条約への加盟が認められない国も含めて同意が得られるよう、ユネスコの提唱に従い作成された万国著作権条約が成立したのは1952年で、それまでヨーロッパ主要国とアメリカの間に相手国で行われた自国の著作権侵害を法的に追求する枠組みは存在しなかった。アメリカで自作の著作権を保護してもらうためには、アメリカ国内で適切な手続きを行い著作権登録をしなければならなかったのだが、ストーリーの場合この手続きに不備があったのである。ちなみにアメリカがベルヌ条約を批准したのは1988年、日本が批准した(1889年)ほぼ1世紀後である。

もちろん『ノスフェラトゥ』のネガ・プリント破棄のような命令は、まさしくベンヤミンのいう複製技術時代の芸術という新しい分野の台頭に、法とその執行者の意識が追いついていなかった過渡期ならではのスキャンダルといえよう。だがここで我々は『ドラキュラ』と『ノスフェラトゥ』の関係を、今度は法的な問題とは異なる角度から見直してみよう。大幅な変更が物語や登場人物に加えられ、作品の伝えるメッセージも異なるような「映画化」において、「原作」と映画の間に生ずる倫理的問題が、次節のテーマである。

2

田村は2001年現在の日本の著作権法について解説し、著作権保護の対象になるのはアイデアではなく、創作的表現であるとした上で、「原著作物の創造的表現が再生されている限り、付加された部分(多寡は問わず)があっても侵害は侵害である」*³²としている。だがその具体的な事例に則しての判断は、なかなか難しい。田村の説明は次のようなものである。

映画「風と共に去りぬ」は小説「風と共に去りぬ」の表現を再生しているから(大分、省略はあるが、ストーリーの展開や具体的なセリフの言い回しがそのまま映画に反映されている)、原著作者マーガレット・ミッチェル(の承継人)の許諾がないかぎり著作権侵害となるが、続編である「スカーレット」を執筆することは著作権侵害とはならない(後略)。

これに対して、人物像が共通しているのであれば、キャラクターが利用されているのであるから、それだけで著作権侵害を問うるのではないかとい

*³¹ スカル 前掲書 292頁。

*³² 田村 前掲書 58頁。

う議論もあるが、文字による表現の場合、読み手が思い浮かべるキャラクターのイメージは（中略）千差万別に分かれうる（後略）。そうだとすると、読み手が想起するイメージは読み手自身が心の中で創作したものでしかなく、著作者が創作した表現とはいいいがたいことになろう。ただし、漫画の続編を書くような場合には、ストーリーはともかく、主人公の具体的な絵柄を用いることになるから、原作の絵画的表現を模倣することになろう。この場合には続編であっても著作権侵害の問題となる（後略）*³³。

したがって「ドラキュラ」や「ヴァン・ヘルシング」といった人物を、キャラクター設定もそのままに拝借しても、ストーリーやシーンの一致しない作品を作るのであれば、著作権の侵害にはならない。それ故、

よく映画やテレビドラマで「～原作」として有名な小説や漫画を原作としていることを謳っていることがあるが、実際に鑑賞すると原作とは懸け離れたストーリーであったということが少なくない。そうした場合には、「～原作」という謳い文句は著作権の問題ではないと理解すべきであろう。そのような映画やドラマは「～原作」とされた著作物の著作権者の許諾なしでも制作し上映、放送することができるのだから*³⁴。

という考えが、法的には成立する。

実際に製作者が権利を取得する際には、より複雑な事情もあるだろう。現実に裁判で争われ判例が残るまでは、どこまでが「アイデア」のみの借用で、どこからが「創作的表現」のコピーになるのかは判断しにくい。特に「コピー」が「オリジナル」と明らかに類似したものとなる同一メディアの作品ではない、メディア間翻訳作品の場合は、トラブルを避けるためにも最初に映画化権を取得し、それを謳っていた方が好ましいと判断する場合も多いだろう。しかし一方では、「原作者」や「原作」の知名度や人気・評価を利用して宣伝効果を上げるためにクレジットが為される場合もあるだろう。そこでは「原作」とされた作品は、商業的な理由で、不法にはないが不当に利用されていることになる。

ここに至って我々は、著作権をめぐる法的な問題から倫理的な問題へと、足を踏み入れることになる。著作権保護の法的な立場からすれば、映画化権を取

*³³ 同上書 71頁。

*³⁴ 同上書 70頁。

得した上で製作された作品は、どれほど原作から懸け離れたものになるうと問題は無い。その場合製作者は法的には支払わなくてもよい代価を余計に払っていることになるが、「原作者」はプラスの収入を得ているだけで、その権利を侵害されたわけではないからだ。しかし実際に完成した作品が、特にメッセージのレベルで異なるものとなる場合、ある作品が「原作」であると主張することは、大きな倫理的問題を孕むといえる。この時「映画版」は「原作」の忠実なメディア間翻訳を意図してはおらず、「原作」を材料として別の作品を作り出すことを目指していることになる。それはパロディ化も含め、創作のプロセスとしては、何ら咎めるべきものではない。しかし「原作」としてある作品を挙げ、その「映画版」「映画化作品」として映画を宣伝する時には、それは単純な創作過程の一部であることをやめ、明らかな宣伝活動に、そしてそのための「原作」の利用に結びつく。

今まで『ノスフェラトゥ』については、その著作権侵害をめぐる訴訟にばかり焦点が当たってきたため、我々は製作者たちが『ドラキュラ』が「原作」であることを隠そうとするどころか、むしろそれをクレジットで謳い、ドイツ語版出版との一種のメディア・ミックス戦略までとられていた可能性があることを、過小評価するくらいがあった。しかし『ノスフェラトゥ』製作者たちが著作権侵害に無知であったことが明らかである以上、このクレジットは法律上の必要に応じてではなく、創作上の負債の素直な表明か、あるいは有名な文学作品と映画を結びつけることによる宣伝効果を狙った戦術と考えることができるのである。

ここで我々はこの問題を今までとは正反対の角度から見直してみよう。いったい『ノスフェラトゥ』は『ドラキュラ』をどの程度まで映画化した作品なのだろうか？ それを明らかにするため、ここでは本論文の最初に挙げた「物語」「登場人物」「メッセージ」の順にこの2作を比較検討し、映画がどのくらい「原作」のメディア間翻訳になっているのかを考察してみよう。

まず物語についてだが、複数の人物の語りが重ね合わされる複雑で長大な小説『ドラキュラ』の全てのディテールを、1時間半程度のサイレント映画で再現することが不可能なのは、当然のことである。したがってここでは小説の「逐語的」な映画化は論外として、重要な場面や展開をどのくらい映画版で再現しているかを評価することになる。登場人物の設定やメッセージ・レベルに加えられる変更を無視してプロットにだけ注目してみると、『ノスフェラトゥ』冒頭にある、男性主人公が吸血鬼の住む城に派遣されるまでのやりとりは、『ドラキュ

ラ』には存在しないとはいえ、「原作」では語りの中で説明される事情を映像で表現するための処理と考えられる。その後映画は、「原作」では冒頭におかれる主人公の東欧の村への到着や村人の反応、謎の御者に連れられての城来訪から、吸血鬼である伯爵との対面、監禁を、ほぼ原作通りの順序で語ってゆく。原作に現れる女吸血鬼は登場しないが、これも簡略化としては許容範囲であろう。伯爵が川を下り港町に赴き、そこから主人公たちの故郷の街へと船で移動しながら次々と船員を殺害してゆく一方、脱出した男性主人公は熱病に倒れ、その後陸路で街に戻る。幽霊船となった船が街に漂着するところまで、両作品の物語展開は基本的に一致する。

しかし両作品が一致するのは、ここまでである。『ドラキュラ』では船の漂着以前に、男性主人公の妻となる女性（この時点では恋人）の日記によって、彼女の女友達と求婚者たちの関係などが語られ、漂着後女友達が吸血鬼に襲われ…と物語は新たな局面を迎える。謎の貧血によって死に至る女性と、その死後の吸血鬼化、事件の背景に吸血鬼の存在を察知した主人公たちと吸血鬼の闘いという、後の『ドラキュラ』映画化作品が中心に扱う展開が、この後待っている。これに対して『ノスフェラトゥ』では、船の漂着後は街でのパストの流行が描かれ、それを食い止めるためヒロイン（最初から男性主人公の妻）が自分を犠牲して映画が終わるまで、全く異なる展開になる。

トータルとしてみると、2作品の一致する部分は、『ノスフェラトゥ』ではほぼ前半部といていい分量になるが、『ドラキュラ』においては全27章中最初の4章及び7章の大部分の計5章分、ペンギン版で約450頁の全体に対して約70頁と、6分の1程度にしかならない。もちろんこれだけ一致していれば、映画化権をとっていなければ著作権を十分侵害しているといえるが、「原作」の物語全体を再現するという意図を『ノスフェラトゥ』が持っていないことも間違いない。これが上映時間の問題ではないことは、32年の『魔人ドラキュラ』が、上映時間75分と『ノスフェラトゥ』より20分も短い尺の中で、船内での虐殺こそ省略されているが、ドラキュラ城への訪問、襲われた女性の死後の吸血鬼化、彼女の夫やヴァン・ヘルシング教授によるドラキュラ追跡と、最後の杭によるドラキュラ退治まで、一応一通り物語を再現しているのとは比べれば明らかである*³⁵。

さて登場人物については、『ノスフェラトゥ』をドイツ語字幕で見るとアメリカン・バージョンの英語字幕で見ると、印象は大きく変わる。アメリカ

*³⁵ 『ノスフェラトゥ』のアメリカン・バージョンは60分強と『魔人ドラキュラ』より短い、細部の表現がカットされているためなので、物語面を考察する限り、復元版と変わらない。

ン・バージョンではほとんどの登場人物の名前が『ドラキュラ』のものに合わせられているのだが、ドイツ語版では全員ドイツ風の名前がつけられているからだ。オリジナルであるドイツ語版のこの処理についても、著作権侵害を誤魔化すためと取る必要はないだろう。かつての日本でも、純粋な「翻訳」よりも、一般読者に近づきやすいよう設定を日本に、人名を日本人名に変えた翻案小説の方が多く出版されていた。翻案小説で有名な黒岩涙香が活躍していたのは1880年代から1910年代だが、それから『ノスフェラトゥ』までは数年の開きしかない。なお『ドラキュラ』では吸血鬼が上陸するのはイギリス北部の港町ワイトビーで、その後ロンドンへと舞台を移す。『ノスフェラトゥ』では吸血鬼が上陸する街がその後ラストまでの舞台となるが、ここはドイツ語版では「ヴィスボルグ Wisborg」、英語版ではブレーメンとされている。これはドイツ人観客に対しては、舞台をドイツの街に移して翻案する方が身近になる代わりに、架空の町として設定しなければかえってリアリティが削がれると考えられた一方、アメリカ人をはじめとする外国人には聞き慣れたドイツの町の方がリアリティが感じられると思われたためだろう。英語版でもワイトビーにはしていないのは、街の風景がイギリスにはとても見えないためだろうか。

『ノスフェラトゥ』を『ドラキュラ』に合わせて名前を変えた英語版で見ると、観客はたとえその属性が大幅に変わっていても、かなりの登場人物を原作に登場してきたのと同じ人物として認識する。名前の共通性が、登場人物の共通性として認識されるからだ。しかしオリジナルのドイツ語名で見ると、人物同定の度合いはずいぶん異なる。名前という手がかりがない場合、物語上の役割や、他の人物との関係、作中付与されている属性によってのみ、両者は比較され、同定されることになるからだ。

『ノスフェラトゥ』のドイツ語版を見て、比較的簡単に『ドラキュラ』の登場人物と同定可能なのは、次の3人である。英語版での名前も、そのため特別異論を挟む余地なく選ばれている。

ドイツ語版

オルロク伯爵

フッター

エレン

英語版

ドラキュラ伯爵

ジョナサン・ハーカー

ニナ*³⁶

*³⁶ なぜか「原作」の名前「ミナ」ではない。

彼らを『ドラキュラ』の登場人物と結びつけるのが比較的簡単なのは、物語上共通する吸血鬼の城のシーンでの三者の役割が、明らかに類似するからである。このうちオルロク＝ドラキュラ、フッター＝ジョナサンについては、船内の惨劇および漂着までは、大体において行動が一致しているが、その後は物語が全く違う展開を見せるため、行動や役割も異なってくる。しかし少なくとも『ノスフェラトゥ』前半部分においては、二人は『ドラキュラ』の登場人物を「映画化した」存在であるといえる。ただし犬歯というより前歯が突き出したオルロク＝ドラキュラは、『ドラキュラ』のドラキュラとは違っておよそ鷲には見えず、明らかに鼠を意識した造形になっている。『ノスフェラトゥ』冒頭の字幕ではこの映画がある街で起きた災厄の真相を明らかにするための調査の結果であるとされ、作中でそれがペスト禍であることがはっきり示される上、吸血鬼が各地でペストを広めることが、鼠と共に現れる姿によっても強調されている。グラウのポスターでも吸血鬼は鼠と共に描かれており、『ノスフェラトゥ』においては最初から吸血鬼がペストの擬人化として設定されていることが分かる。『ドラキュラ』においても吸血鬼にはコレラのような疫病のイメージが重ねられているので、この解釈は映画オリジナルなわけではない*³⁷。しかし他方で「原作」で吸血鬼が備えている性的脅威としてのニュアンスは、極度に切り詰められている*³⁸。フッター＝ジョナサンについては、故郷への帰還後ほとんど登場しなくなってしまうが、これはドラキュラを追うメンバーの一人として活躍する『ドラキュラ』とは大きく異なる。

一方「エレン＝ニナ」が原作の「ミナ」と同定可能なのは、彼女がフッター＝ジョナサンの妻であること（『ドラキュラ』ではこの時点ではミナはジョナサンの婚約者だが、このくらいの時間のずれは簡略化のための許容範囲であろう）と、吸血鬼がフッター＝ジョナサンの持っていた彼女の写真に異様な関心を示す場面が一致するからである。これに対して、船の漂着までという、他の点では『ドラキュラ』と一致する部分においても、エレン＝ニナは襲われるフッター＝

*³⁷ 丹治愛『ドラキュラの世紀末』東京大学出版会、1997年、172-174頁。

*³⁸ もっともロジェ・ダドゥアンのように、吸血鬼のデザインに男根を象徴する硬直した先端性を見出すことは可能である（スカル 前掲書 91-93頁における引用）。この評は比較のごつめのグラウのデザインよりも、はげ頭がひよろりとした細身につながらこけし状のシルエットの、マックス・シュレックが演じたスクリーン上のノスフェラトゥにより合っており、彼を『大アマゾンの半魚人』の半魚人やエイリアンのような「男根的モンスター」の先駆ということもできる。ただし『ノスフェラトゥ』の吸血鬼は、女性ばかりを襲うわけではない。『ドラキュラ』とは異なり彼は最初にフッター＝ジョナサンを襲い、その後船員を襲うが、エレン＝ニナを襲う最後の場面まで、彼が女性の血を吸う場面は出てこない。

ジョナサンとテレパシーでつながるような反応を見せたり、夢遊病に罹ったり、砂浜で夫の帰りを待ち続けたりと、『ドラキュラ』のミナとは全く異なる行動をとり続けている。『ドラキュラ』において夢遊病に罹っているような行動をとるのは、吸血鬼に襲われた女友達のルーシーだが、エレン＝ニナの夢遊病は吸血鬼の上陸以前に起きている。また確かにエレン＝ニナもミナも吸血鬼の毒牙にかかるが、ミナの場合彼女を吸血鬼化から救うべく、彼女が死ぬより先にドラキュラを退治しようとする男たちの闘いが終盤を盛り上げ、最終的には吸血鬼化を免れ生還するのに対し、エレン＝ニナは自らを犠牲にして吸血鬼を朝日が昇るまで引き留めて滅ぼすかわりに、自分も息を引き取る。したがってエレン＝ニナとミナはごく僅かな部分で共通しているだけであり、かなり異なった登場人物になっているといえる。

その他の登場人物についてもみてみよう。

ドイツ語版

クノック

ハーディング

ルス

ブルワー

ジーヴァース博士

英語版

レンフィールド

ウェステンラ

ルーシー

ヴァン・ヘルシング教授

町医者（名前なし）

クノック＝レンフィールドの役割は、吸血鬼登場以前においてはフッター＝ジョナサンを派遣する人物ということで、これは『ドラキュラ』におけるジョナサンの勤める法律事務所の長であるホーキンスに相当する。クノック＝レンフィールドは原作とは異なり不動産会社の長になっているが、この程度の変更は許容範囲であろう。しかしホーキンスがジョナサンの代父的人物であるのに対し、本作では事前に吸血鬼と通じているという設定であり、機能面を除くと全く一致していない。フッター＝ジョナサン派遣の場面自体、説明のため映画で付け加えられた場面であるため、これに相当する『ドラキュラ』の場面は存在しない。一方吸血鬼接近後にクノック＝レンフィールドが見せる、虫を食べる吸血鬼を主人と崇める狂人ぶりは、明らかに『ドラキュラ』のレンフィールドと一致している。したがってこの人物を「レンフィールド」と同定した英語版の判断は、妥当なものといえる。

なお『ドラキュラ』においてレンフィールドが登場するのは5章、6章で虫を

食べる狂人ぶりは描かれているが、彼が吸血鬼を主人と呼び監禁されていた病院から脱走するくだりは8章に描かれており、『ノスフェラトゥ』が『ドラキュラ』と共通して持っている要素としては最も後に来るものである。しかし『ドラキュラ』ではこれらのエピソードは主筋から外れたものにとどまっている一方、8章で既に展開が始まるルーシーの被害は『ノスフェラトゥ』には登場しない。これは『ドラキュラ』では以後彼女の死と吸血鬼化、その退治とドラキュラ追跡の開始につながる、物語上重要な要素である。また『ドラキュラ』のレンフィールドが脱走後すぐ捕まり、また脱走を繰り返し、最終的には閉じ込められた状態でドラキュラに殺されるのに対し、『ノスフェラトゥ』のクノック＝レンフィールドは一回の脱走後街中を逃げ回り、真の吸血鬼の分身にしてスケープゴートとして追い回された末、吸血鬼の死と同時に捕まりそのまま倒れて死ぬ。『ドラキュラ』8章はレンフィールドの脱走で終わるので、『ノスフェラトゥ』が「原作」に依拠しているのは長く見積もってここまでととれる。ただし5-8章でより紙数を割いて紹介され、次の展開につながることになるルーシーとその求婚者たちについては、『ノスフェラトゥ』では完全に省略されている。

『ノスフェラトゥ』において『ドラキュラ』のレンフィールドとホーキンスが結合されたのは、クノック＝レンフィールドがユダヤ人的な風采で描かれていることと関係がある。ドイツ社会の内部にあらかじめ存在しているユダヤ人が、社会に危険をもたらす存在を外部から導き入れるという、反ユダヤ的なメッセージを含ませるため、フッター＝ジョナサンを派遣する人間が「裏切り者」として重視されることになったのだ。それがクノック＝レンフィールドが、ホーキンスの機能だけを引き受けて登場し、すぐにレンフィールドにすり替わってしまう理由である。またペスト禍を引き起こす吸血鬼の分身かつスケープゴートという役割も、疫病流行時のユダヤ人迫害を想起させるものである。

なおレンフィールドを監禁する精神病院の医師は、『ドラキュラ』ではルーシーの求婚者の一人であり、ヴァン＝ヘルシングの弟子でもあるジャック・セワードで、彼は語り手の一人でもあり、その後の吸血鬼退治でも重要な役割を果たす。だが不思議なことに他の人物についてはかなり無理をしても『ドラキュラ』と結びつける英語版でも、この人物については全く同定を行わず、タイトルには名前もなくしかも必ずしも設定と合っていない「町医者 Town Doctor」という肩書きだけが記されている。この人物はドイツ語版では逆に「ジーヴァース博士」という「ジャック・セワード」を縮めてドイツ語風にしたともとれなくはないような名前がつけられている。もっともこの人物はクノック＝レンフィー

ルドを閉じ込めている精神病院長だという設定がセワードと共通するだけで、容貌や年齢についての設定や行動が特に「原作」のセワードと重なるわけではない。

ドイツ語版でルスとされている女性は、英語版では『ドラキュラ』において最初に吸血鬼の被害者となるルーシーと結びつけられている。彼女はフッター＝ジョナサンの友人かつ隣人として出てくるが、作中の字幕でまず紹介されるのは、一緒に現れる男性の方であり、しかもジョナサンが彼らに留守中エレン＝ニナを頼むという流れで登場する。そのためエレン＝ニナとルーシーが友人であるというより、むしろフッター＝ジョナサンとこの男性の方が友人であるようにみえる。これはミナとルーシーがそれぞれ独身時代からの友人である一方、結婚相手も含むルーシーの求婚者たちとジョナサンは、ドラキュラのイギリス上陸後に初めて知り合うという小説の設定とは異なる。またこの男性は、ドイツ語版では裕福な船主ハーディングという、『ドラキュラ』には全く登場しない設定の人物になっていて、ルスはその妹と紹介される。一方英語版では、『ドラキュラ』におけるルーシーの結婚前の名字であるウェステンラが、この男性の役名に与えられている。これはドイツ語版の設定に従っているなら当然のことなのだが、なぜか英語版ではルーシーの夫に設定が変えられている。

ルス＝ルーシーと『ドラキュラ』のルーシーには、あまり共通点は見出せない。『ドラキュラ』では吸血鬼の最初の被害者となり、彼女の命を救おうとする試みがオランダからヴァン＝ヘルシング教授を呼び寄せ、そして死後吸血鬼になって杭を打ち込まれて退治されるという重要なキャラクターだが、『ノスフェラトゥ』のルス＝ルーシーはほとんど出番もない。フッター＝ジョナサンが不在中エレン＝ニナの側にいる友人として現れるのと、街にペストが広まった後、彼女もまた吸血鬼＝ペストの被害者となることが暗示される程度の出番である。ただしそもそも『ドラキュラ』ではルーシーに付与されている、夢遊病に罹ったり、脅威の接近に怯えるという要素がエレン＝ニナに移されたため、ルス＝ルーシーにはヒロインの友人であるという設定と、被害者になるという要素だけが残されたととることもできるだろう。さらに影の薄い兄＝夫はほとんど何もしない。『ドラキュラ』のルーシーには兄弟はおらず、先に述べたように夫ゴダリング卿を含む求婚者たちは、ドラキュラとの闘いで重要な役割を果たすが、その活躍は『ノスフェラトゥ』で再現されていない部分で描かれるので、対応する人物が「原作」に存在するともしないとも言えない存在だ。

以上のように、『ノスフェラトゥ』のルス＝ルーシーに少しでも似た人物を『ド

ラキュラ』に探せばルーシーということになるだろうが、その類似は極めて些細なものであり、特に原作を意識して作られたキャラクターだというほどのものではない。ドイツ語版だけを見るならば、この「兄妹」はオリジナルの登場人物にも見えるのである。

決定的に異なるのは、『ノスフェラトゥ』ドイツ語版でいうブルワー教授と、『ドラキュラ』のヴァン＝ヘルシング教授だ。ブルワーは、冒頭でフッターとすれ違い思わせぶりの発言をし、神秘思想に関心のあった製作陣には重要な「パラケルスス派」という設定がされ*³⁹、学生たちを前に捕食動植物の講義をするが、吸血鬼についての知識を示すことはなく、以後吸血鬼とも主人公たちとも一切関わらない。吸血鬼を滅ぼす決意をしたエレン＝ニナは彼を呼びに夫を向かわせるが、それは教授が対決に役立つからではなく、自己犠牲の現場から夫を遠ざけるためであり、こうして駆けつけたラストシーンで、教授は初めてエレン＝ニナと顔を合わせる。この時既にノスフェラトゥは消滅しており、彼は一度も吸血鬼と接触することなく終わる。この役割は、『ドラキュラ』において伯爵を吸血鬼と見破り、ルーシーを守るべく奮闘し、ドラキュラを退治せんと活躍するヴァン＝ヘルシングとは一致しない*⁴⁰。あまりにイメージがかけ離れているためか、ブルワーをヴァン＝ヘルシングと同定した英語版でも、タイトルのクレジットには「教授」としか役名が記されず、本編中の字幕でのみ「ヴァン＝ヘルシング」と呼ばれている。よってこの人物も、「原作」を反映して設定されているとは言えない*⁴¹。

さて、以上のように物語と登場人物を整理すると、『ノスフェラトゥ』が『ドラキュラ』を「映画化」していると言えるのは、小説の冒頭の7章、多く見積もっても8章までである。

*³⁹ その後この設定は特に活用されない。なおアメリカン・ヴァージョンでは冒頭フッター＝ジョナサンとすれ違う場面や、パラケルスス派についての字幕での言及がカットされているため、彼は微生物について講義をする他は、ラストにちらりと姿を現すだけである。そのかわりに「ヴァン＝ヘルシング」という名前が、彼に特別な権威を付することになる。

*⁴⁰ アメリカン・ヴァージョンの人物名を踏襲したりメイク版『ノスフェラトゥ』では、ヴァン＝ヘルシングがこれほど何もしなくてはおかしいと考えたのか、最後の場面で彼はオリジナルのように消失せず、動けなくなっている吸血鬼を見つけて、杭でとどめを刺す。ただしこの作品でのヴァン＝ヘルシングは、出番こそ増えたものの、それまでは吸血鬼の存在を否定し続けており、しかも杭で吸血鬼を退治した後は殺人犯として逮捕されてしまうという、皮肉な扱いを受けている。

*⁴¹ ちなみにドイツ語版のクレジットでは、役の重みに一致して「教授」はクノックの下、船員の上に出てくる。クレジットの順番は、ドイツ語版が吸血鬼の後主人公夫妻、ハーディング兄妹と続き、ジーヴァース、クノック、ブルワー、船員たちと来るのに対し、英語版はドラキュラの次にレンフィールドが来て、その後ハーカー夫妻、ウェステンラ「夫妻」、「教授」「町医者」、船員と続く。

作品全体のメッセージも、大きく変わっている。既に記したように、『ノスフェラトゥ』では吸血鬼とペストの重ね合わせが前面に出ている。そのため噛みつかれた者が死後吸血鬼になるという設定も、十字架を恐れる、鏡に映らないといった要素も出てこない。ノスフェラトゥが棺桶に入れて運ぶ土についても、冒頭の解説字幕で吸血鬼は「黒死病の死者を埋めた土で覆われた」呪われた棲み家に棲むと、ペストとの関係を強調されている。一方、『ドラキュラ』と重なる城の場面では、他の映画版では大体再現されている、ドラキュラがジョナサンの血を吸おうとして十字架に怯む場面がなくなっている。またそこで血を吸われた傷口に気づいたフッター＝ジョナサンはそれを蚊のせいにするが、蚊はマラリアなどの疫病を媒介することで知られている。ブルワー＝ヴァン＝ヘルシング教授の講義では、「吸血鬼」のような食虫植物、「幽霊」のようなポリープ、クモに言及がされるが、顕微鏡で覗かれるこれらの小さな生物は、ペストをはじめとする疫病の原因であり、顕微鏡によって存在が発見されることになる病原菌を意識させる*42。

クライマックスのエレン＝ニナによる自己犠牲も同様である。吸血鬼が日光に耐えられないという特徴は『ドラキュラ』でも言及されているが、作中日の光を浴びて滅ぼされる吸血鬼は一人もいない。ドラキュラ、ルーシー、女吸血鬼3人、いずれも杭を打たれるか首を切断されて倒される。しかし退治方法が日光に変わっているというだけでは、メッセージまで変化しているとは言えない。重要なのは、超自然的な存在を夜が明けるまで引き留めることで、本来敵わないはずの相手の活動を食い止め、その意図を挫くというモチーフが、旧約聖書や昔話にも登場する、伝統的なものだということだ。吸血鬼という伝説の存在を、合理主義的な思考と科学技術の進歩を利用して追い詰め倒す『ドラキュラ』が、伝統に対する進歩、迷信に対する科学の勝利を言祝いでいるとすれば、『ノスフェラトゥ』においては科学への言及は脱線に過ぎず、全体は昔話の物語構造に準拠している。19世紀は、『ドラキュラ』では同時代だが、『ノスフェラトゥ』においては「昔々」なのだ。

それではここで、我々は当初の問いに戻ることにしよう。

『ノスフェラトゥ』が『ドラキュラ』に依拠しており、著作権侵害を問われ

*42 食虫植物やクモは捕食者としての吸血鬼を想起させるものだが、『ノスフェラトゥ』においては吸血鬼は人間を捕食しているようには描かれていない。

ても仕方のない程度に共通点を備えていることは、明らかである。その一方で、『ノスフェラトゥ』が『ドラキュラ』の忠実な映画化を目指してはおらず、途中からは全く異なった作品になっていることも、明らかになった。同じように著作権侵害で問題になった作品の中では、全体の物語展開や登場人物がほぼ一致している『用心棒』と『荒野の用心棒』（訴えられた上侵害を認めて和解）よりは、幾つかの場面や、特に登場人物の設定の類似が問題とされたものの、製作者は侵害を認めず、訴訟にもならなかった『ジャングル大帝』と『ライオン・キング』の関係に近いと考えてもいいだろう。

しかも城や船内の場面のようには、ストーリーや人物面では明らかに『ドラキュラ』に依拠しているところでも、表現主義的な明暗を強調した画面構成や、マックス・シュレックの奇怪な容姿、モンタージュによる人物間の不可思議な交流やスピードの演出など、映画としての長所は、「原作」の存在にのみ依っているわけではない。『ノスフェラトゥ』が名作として評価されるのは、あくまでもその映像表現としてのオリジナリティオリジナリティによってなのだ。だとすれば、「オリジナリティに富む」名画が、同時に半分であれ「原作に忠実（あるいは酷似）」であるということは、いかにして可能になるのか。

我々がある映画を映画として高く評価する時、我々はその作品の「オリジナリティ」を評価する。同じ脚本に基づいたリメイク作品は、以前の映画版に忠実であることによってではなく、いかに異なりかつ「オリジナル」な作品として見るに堪えるものになっているかによって評価される。映画のリメイクは、オリジナルとリメイク双方が同一メディアで作られるため、技術的な大きな革新が導入されない限り、オリジナルに忠実すぎるリメイクはただのコピーに近くなってしまふからだ^{*43}。これに対して特に文学作品の映画化の場合、映画としての「オリジナリティ」とは別に、「原作」への忠実さも評価の対象となりがちである。そもそも異なるメディアへの「翻訳」である映画化においては、全く異なるものを作るより「原作」に近い印象を与える方が困難だという意識があるのに加え、「原作」が有名であればそれだけ、原作への言及が映画の宣伝に

^{*43} この評価基準を明らかにするためだけを目指して作られたような、ガス・ヴァン・サントによる『サイコ』のリメイクをめぐる批評は、示唆的である。ほとんどの場面を構図やカット割りに至るまでヒッチコックの「オリジナル」に合わせて振り直したこの映画は、幾つか変更を加えたことではなく、ほとんど同じ振り方をしたことについて、厳しく批判された。オリジナルへの「忠実さ」は、リメイクの場合、減点対象でしかないのだ。ちなみにガス・ヴァン・サント版がロバート・ブロックの原作小説『サイコ』に忠実かどうかは、ほとんど議論の対象になっていない。もちろんガス・ヴァン・サントの取り組みは、ボルヘスの『ドン・キホーテ』の著者、ピエール・メナール」などで表現されている、ポストモダンな問題意識を前提としてのものである。

役立つという商業的な事情も入ってくるからである*44。したがって映画は映画だけを見て評価すればいいと割り切るのも難しい。だが一方で、どれほど「原作」に「忠実」な映画版であろうと、その「忠実さ」はテキストを並べて付き合わせることで明らかになるようなものではないことも確かである。

メディア間翻訳の場合、問題は「忠実な醜女か、不実な美女か」というレベルにとどまらない。そこには異なるメディアの作品がどういう意味で同一であると見なされるのか、それぞれの作品としての評価と「オリジナル」との関係はどう結びついているのかといった複雑な美学的・認識論的問題と、法的・商業的な問題とが、複雑に絡み合っている存在しているのである。『ドラキュラ』と『ノスフェラトゥ』をめぐる問題は、解決済みどころか、これからも我々に取り憑いて離れないだろう。

参考文献

DVD『吸血鬼ノスフェラトゥ 恐怖の交響曲』（ドイツ語・復元版）紀伊國屋書店

DVD『吸血鬼ノスフェラトゥ』（アメリカン・バージョン）アイ・ヴィー・シー

DVD『ノスフェラトゥ』（リメイク版）東北新社

バラージュ、ベラ『視覚的人間』佐々木基一・高村宏訳、岩波書店、1986年。
ベンヤミン、ヴァルター「複製技術の時代における芸術作品」『ボードレール他
五篇 ベンヤミンの仕事2』野村修編訳、岩波書店、1994年、59-122頁。
クラカウアー、ジークフリート『カリガリからヒットラーまで』平井正訳、せ
りか書房、1980。

黒川徳太郎訳・解説『ベルヌ条約逐条解説』著作権資料協会、1979年。

村上龍『存在の耐えがたきサルサ』文藝春秋社、2001年。

スカル、デイヴィッド・J『ハリウッド・ゴシック』仁賀克雄訳、国書刊行会、
1997年。

Stoker, Bram. *Dracula*. London: Penguin Books, 1994.

——『吸血鬼ドラキュラ』平井呈一訳、東京創元社、1971年。

*44 近年の『アリス・イン・ワンダーランド』（2010）や『スノー・ホワイト』（2012）の場合、どちらもごくありきたりのファンタジー・アクションである物語を、『不思議の国のアリス』や『白雪姫』の登場人物に無理につなげて作られている。これらの場合有名な「原作」は、他の類似作と差異化を図るために利用されたに過ぎないと考えていいだろう。

田村義之『著作権法概説〔第2版〕』有斐閣、2001年。

丹治愛『ドラキュラの世紀末』東京大学出版会、1997年。