

# 『ヴァーミリオン・サンズ』とゲーム的シュルレアリスム (J・G・バラードと読むことの回帰 I)

太 田 晋

J・G・バラード (J. G. Ballard 1930-2009) の〈ヴァーミリオン・サンズ〉(Vermilion Sands) は、同名の砂漠地帯のリゾート地を共通の舞台とする、9編の短編から成る連作である。作家のデビュー作でもある「プリマ・ベラドンナ (Prima Belladonna)」(1956) に始まるこの短編連作は、幾度かのインターヴァルを挟みつつ、以後14年にわたって散発的に書き継がれた。やがて「風にさよならをいおう (Say Goodbye to the Wind)」(1970) が発表されたのち、連作は『ヴァーミリオン・サンズ』として単行本化された (1971年にBerkeleyから米国版が、1973年にJonathan Capeから英国版が出版された)。だがそれがひとつの契機となったかのように、以後バラードがこのシリーズの新作を執筆することは、ついになかった。

バラードの作家としてのキャリアは、シュルレアリスム絵画の影響が濃厚な短編群、および長編の破滅三部作から成る60年代の「初期 (第一期)」、そしてポップ・アートの影響が強く見られる実験的な作品が集中的に書かれた70年代の「中期 (第二期)」、というように分類されることがある<sup>1</sup>。単行本としての『ヴァーミリオン・サンズ』が出版されたのは、中期を代表する『残虐行為展覧会 (The Atrocity Exhibition)』(1970) や『クラッシュ (Crash)』(1973) の後ないし同時期であるものの、作家のデビュー作を含むこの連作は、一般にバラード初期作品の系列に位置づけられることが多く、気だるくも豪華な砂漠のリゾートで展開される、時に牧歌的で時に残酷なシュルレアリスムの深層心理劇は、SFというジャンルを越えて、多様な文化領域に影響を与えてきた。しばしば指摘されるように、合衆国の作家エドワード・ブライア

ントによる、架空の都市を舞台とした連作『辰砂 (Cinnabar)』(1976)や、日本の作家飛浩隆による、ネットワーク上の仮想リゾート〈数値海岸〉を舞台とした〈廃園の天使〉連作に、〈ヴァーミリオン・サンズ〉の明瞭なエコーを聴き取ることは容易である<sup>2</sup>。また「ラジオスターの悲劇 (Video Killed the Radio Star)」(1980)や「思い出のエルストリー (Elstree)」(1980)などで知られる、トレヴァー・ホーンとジェフ・ダウンズが組んだバグルスは、バラードの連作への同題のオマージュ曲を捧げている<sup>3</sup>。加えて、萩尾望都の長編 SF 漫画『銀の三角』(1982)には、主要舞台のひとつとして「赤砂地」と呼ばれる星が登場するが、これが「ヴァーミリオン・サンズ」へのさりげない目配せである可能性は、そう低くないように思われる<sup>4</sup>。

予備的考察として、連作を構成する短編群の「順序」を考えておきたい。この点に関しては、以下の3つを考慮しうるように思われる。すなわち「作中の時系列」、「単行本における配列」、そして「発表された順序」の3つである。

第一に、作中の時系列。単行本の序文において、バラードは連作の舞台を漠然と「未来」に位置づけたうえで、デビュー作に始まる連作を通して「この砂漠のリゾートのイメージは驚くほど不変であり続けている」と述べている<sup>5</sup>。この言葉が示すように、歴史的時間の外で終わりなき夏が反復されるかのようなヴァーミリオン・サンズは、特定の日時に係留されていない。すべての短編は「私」の一人称によって語られるが、それぞれの「私」は異なる名で呼ばれ、ある短編の「私」が巻き込まれる出来事が別の短編で言及されることもないため、短編間の前後関係および時系列は判然としない。複数の短編にまたがって登場する人物は数名おり、少なくともかれらの登場する短編は同時期の出来事を記していると推測可能ではあるが、それ以上の手がかりは与えられない<sup>6</sup>。

わずかな手がかりのひとつが〈大休止〉(The Recess)である。「プリマ・ベラドンナ」の冒頭では、作中の出来事は〈大休止〉の時期のこと

とされ、それは「退屈と倦怠と盛夏が続き、私たちの誰もが至福に満ちて忘れ難い十年間を過ごすことになった世界的沈滞期」だと述べられる<sup>7</sup>。同じ短編が最後に記すには、「それから間もなく〈大休止〉は終わり、政府の大計画が開始されすべての時計を起動した」（PB11）。他のほとんどの短編は、主要舞台を夏（時に年をまたぐこともあるものの）に設定しているが、それが〈大休止〉の「盛夏」なのだとすれば、そこに語られているのは、おおむねこの「至福に満ちて忘れ難い十年間」の出来事と想定することができそうだ。他方「ステラヴィスタの千の夢（The Thousand Dreams of Stellavista）」の冒頭で、「私」ハワード・タルボットは次のように述べる。

いまやヴァーミリオン・サンズを訪れる者は誰ひとりなく、その名を耳にしたことのある人すらほとんどいないのではなからうか。しかし十年前には […]、映画スターや素行不良の女相続人や奇人コスモポリタンたちが、かつて〈大休止〉前のあの素晴らしき時代に遊び場としていたのがこのコロニーだということは、まだ忘れられてはいなかった。もちろん抽象的なヴィラや偽物のパラッツォのほとんどは空っぽで、広大な庭園には草が生い茂り、二層のスイミング・プールは干上がって久しく、場所全体が見捨てられたアミューズメント・パークのように退廃していたものの、奇妙に豪華な雰囲気は十分に漂っていて、巨人たちはいま立ち去ったばかりであるかのように思わせていたのだった<sup>8</sup>。

十年前には、〈大休止〉の前の時代の記憶が、まだ残っていた。ということ、十年前は〈大休止〉の最中か、もしくは〈大休止〉すら終わった後か、そのいずれかである。どちらにしても、語りの現在はそれから十年を経た時点なのだから、〈大休止〉の十年は、確実に終わっていることになる。すなわち「ステラヴィスタの千の夢」の冒頭の叙述は、他の短編群よりも——〈大休止〉が終わって間もない時期を示唆す

る「プリマ・ベラドンナ」の末尾よりも——後の時点に設定されているといえそうである。そしておそらくはそうした観点から、英国で単行本化された『ヴァーミリオン・サンズ』において、「ステラヴィスタの千の夢」は、9編の短編の最後に配列されている。

しかしながら「ステラヴィスタの千の夢」が『アメイジング・ストーリーズ』誌に発表されたのは、実のところ1962年3月である。つまり、「いまやヴァーミリオン・サンズを訪れる者は誰ひとりなく、その名を耳にしたことのある人すらほとんどいない」と記されたのは、実際には1956年から1970年にかけて発表された連作における、比較的初期のことなのだ。また単行本『ヴァーミリオン・サンズ』の最初に配列されているのは、複数のアンソロジーに再録され連作中の代表作とされることもある「コーラルDの雲の彫刻師 (The Cloud-Sculptors of Coral D)」だが<sup>9</sup>、実際にはこの短編は、最後から二番目に発表された1967年の作品である。加えてこの短編では、雲の彫刻の「見物人」や「群衆」、また「ツーリスト」の存在が言及され、ヴァーミリオン・サンズを訪れる者がなくなるよりも前に——おそらくは〈大休止〉のさなかに——舞台が設定されていると思われるが、短編間の順列を窺わせる要素は、それ以外とくに見当たらない。さらに付け加えれば、米国版『ヴァーミリオン・サンズ』は、「プリマ・ベラドンナ」を最初に、「スクリーン・ゲーム (The Screen Game)」を最後においた、まったく異なる配列になっている。

こうした錯綜を考えると、単行本における配列よりも作品の「発表順」を重視したアプローチを試みるのが、ここではさしあたり得策であるように思われる。この連作を構成する短編のなかには、単行本『ヴァーミリオン・サンズ』に纏められる以前、すでに別の短編集に収録されていたものも多い。また作家は21世紀に入り、過去に発表された短編群を大部の全短編集として出版したが、その際に連作集『残虐行為展覧会』からは、2編を除いて収録が見送られた。逆に言えば、『残虐行為展覧会』のほとんどの短編は、緊密な連作集としての形をそのまま保たれる

ことになった。しかし『ヴァーミリオン・サンズ』の短編群はすべて全集に収録され、他の短編とともに発表年代順に並べ直された。バラードがヴァーミリオン・サンズを「わが心のエキゾチックな郊外」と呼んだことはよく知られているが、歴史が宙吊りにされた〈大休止〉に揺蕩う「驚くほど不変」なこの砂漠のリゾートに「歴史」を見いだすには、言い換えればそこに微細ではあっても意味のある差異の刻印を見いだすには、作家の「わが心」という内宇宙そのものの変容と遷移に着目するほかはない。それをもっともよく示してくれるのはおそらく、時間の墓標のごとき大部の短編全集が提示する、発表年代順のパースペクティブであるだろう<sup>10</sup>。以下ではこの順序に従って、各短編の検討と分析を試みたい。

1956年12月『サイエンス・ファンタシー』誌に発表された「プリマ・ベラドンナ」は、〈ヴァーミリオン・サンズ〉連作の原型をはっきりと示している——ヴァーミリオン・サンズに滞在する「私」のコミュニティが、謎めいたファム・ファタールの到来によって攪乱されたあげく、何らかの犠牲ないし爪痕を残して女は去っていく、という原型を。「プリマ・ベラドンナ」では、ヴァーミリオン・サンズで「歌う草花（Choro-Flora）」の店を営む「私」スティーヴ・パーカーとその仲間たちは、カジノでの公演のために訪れた歌手ジェイン・シラシリデスに、魅惑されかつ攪乱される。やがて彼女が去った後には、「私」が注意深く育成していたカーン・アラクニッド蘭の死骸が残されることになる。

「ヴィーナスはほほえむ（Venus Smiles）」（1957=1967）が提示するのをもまた、ほぼ同型の物語だ<sup>11</sup>。ヴァーミリオン・サンズの広場への彫刻設置に、芸術委員会の一員としてかかわった「私」ハミルトンは、彫刻家ロレイン・ドレクセルによる音響彫刻に翻弄される。彼女は彫刻の完成後にヴァーミリオン・サンズを去るが、騒動のあげく解体された彫刻の残骸は、新たな生命を得て浸透と拡散を始める。

バラードの伝記作者ジョン・バクスターは、作家にとって『ヴァーミ

リオン・サンズ』は「自身がそこから脱却してきた SF 作品へのラヴレター」だったと記している<sup>12</sup>。確かに連作において、これら2編を含むいくつかの作品は、50年代以前のSFのどこか牧歌的な雰囲気をも漂わせており、これら2編に共通して科学者とおぼしき「博士」が言及されることもまた、こうした印象を強めている（前者では「マンデル博士」、後者では「ブラケット博士」が、作中の出来事の「科学的」説明に貢献している）<sup>13</sup>。またアンジェイ・ガシオレクは、これら2編に「変容の主題」を見いだしている。「プリマ・ベラドンナ」で「ジェイン・シラシリデスが垣間見せた幻視的世界」は、「ヴィーナスはほほえむ」では「審美的な美しさ」を備えた「テクノロジーの変容」と結びつけられ、残骸が変容によって「新たなハーモニー」を奏で始めるのだ、と<sup>14</sup>。しかしながらここで注目したいのは、そうした牧歌的な楽天性というよりも、いくらか強迫的な反復の影が、すでにさりげなく兆しているという点だ。

ロジャー・ラックハーストの指摘によれば、〈ヴァーミリオン・サンズ〉連作を構成する「9編は実質的に同一のプロットを反復しているが、そのプロットそれ自体が反復強迫に関するものである」<sup>15</sup>。ラックハーストの指摘はやや誇張気味に思われるものの、たとえば「プリマ・ベラドンナ」の末尾では、ヴァーミリオン・サンズを去った後のジェイン・シラシリデスに関して、「私」は次のように述べている。

さいきん噂を聞いた。ペルナンブコあたりのこちら側のナイトクラブを、彼女によく似た誰かが周っているそうだ。

だから、この辺りの人たちのなかに、歌う草花店を営んでいてカーン・アラクニッド蘭を育てている人がいるならば、昆虫の眼をした金色の肌の女性には用心したまえ。たぶん彼女は、あなたとアイ・ゴ (i-Go) をプレイするだろう。そして、こんなことを言うのもなんだが、彼女は必ずやイカサマをするだろう (PB 11)。

物語本編において、「私」の「歌う草花」店でカーン・アラクニッド蘭を台無しにしたジェインは、「私」とアイ・ゴ(囲碁?)のゲームに興じ、そして必ずイカサマをしていた。末尾の「私」の言葉は、いずれどこかでそのすべてが反復されることを暗示している。また「ヴィーナスはほほえむ」でも、ロレイン・ドレクセルによる音響彫刻は、「それ自身の音楽の響きに合わせて自身を押し出すかのような」成長を始める<sup>16</sup>。それは変容のさなかにあるものの、「どのセクションをとってみても、オリジナルのモチーフが繰り返されていることがわかる」という (VS 43)。彫刻は解体後も自己反復を続け、終わりに至って「リフレインを再び奏で始める」。「まだ始まったばかりだ」と「私」は語り、かくして、同様に反復を暗示して物語は終えられる (VS 49)。ヴァーミリオン・サンズのファミ・ファタールたちはつまり、たんにコロニーを攪乱するばかりでなく、反復を起動させ反復へと誘う女たちなのだ。

1961年2月『サイエンス・ファンタジー』誌に発表された「スターズのスタジオ5号 (Studio 5, The Stars)」は、砂上を舞う「砂鱈 (sand-rays)」や「浜辺疲労症 (beach fatigue)」が初登場し、ヴァーミリオン・サンズの風景が整えられる作品だが、その一方で、いよいよプロットの水準で反復が前景化されることになる作品でもある。ここでは、スターズ地区で前衛詩誌を編集する「私」ポール・ランサムとその仲間たちが、「ファミ・ファタールに偽装した美しき神経病者」オーロラ・デイに翻弄される<sup>17</sup>。「自分は詩人という死にゆく種族に再び靈感を吹き込むべく地上に戻ってきた〈詩の女神〉だと心底信じ込んでいる」オーロラ・デイは、詩人が女神に生命を捧げる「コリュドンとメランダーの神話」の反復を企てるのだ (SSS 224)。詩作を機械に任せていた詩人たちは、コリュドン役の若い詩人トリストラム・コールドウェルを犠牲として神話が反復されることで、詩作をおのれの手に取り戻す。

のちにジャン・ボードリヤールが注目する『クラッシュ』を予見するかのよう、オリジナルとその反復、ないしシミュレーションとの関係は、ここでは複雑化され乱反射している。スターズの詩人たちはVT

(Verse-Transcriber) セットと呼ばれるコンピュータによって、たとえば「ルパート・ブルックのパスティーシュ」を作成しているが (S5S 215)、「私」は VT セットを使い、古代ギリシアの『オデュッセイア』を 20 世紀のダブリンで反復した「ジェイムズ・ジョイスの『ユリシーズ』を、古代ギリシアを舞台に翻案する」試みに着手している (S5S 224)。一方オーロラ・デイからは、詩編が記されたテープが宙を舞って「私」へと届けられるが、最初に舞ってきたテープのひとつには、エズラ・パウンドの『キャントーズ』第 1 編の冒頭が記されている (S5S 209)。よく知られているように、この箇所は実のところ、『オデュッセイア』の多層的な翻訳である。「私」はまた、オーロラの住居を飾る装飾帯に、コリュドンとメランダーの神話の描写を見いだす。描かれた女神の顔が「オーロラと際立って類似している」ことに気づいた「私」は、作者がオーロラをモデルとしたと推測する (S5S 222)。しかし彼女が去った後、「私」は逆に、自身とその仲間たちの姿が「写真のような」類似ぶりで装飾帯の登場人物として描かれていることに気づく (S5S 231)。神話とその反復、モデルとオリジナルとが、互いを乱反射するかのよう反転を繰り返すうちに、若き詩人を犠牲とする殺人すなわちトリストラムの死は、実のところシミュレーションであったことが明かされ (トリストラムは「真剣な」愉しみとして策を弄し演技していた)、「スターズのスタジオ 5 号」は幾分ぎこちなくも微笑ましいハッピー・エンドへと導かれる。

ただ、ここではむしろ、以下の記述に手短かに注目しておきたい。オーロラの詩の掲載を拒否し返送する段になって、「私」は悪夢に悩まされる。

その夜、私はきわめて不快な夢を見たが、それは以後も続く一連の悪夢の始まりだった。

[...] 私はテラスに出て、思いを巡らせた。あんな酷い悪夢を見て夜通しうなされるといのは、いったいどういうわけなのか。ここ数年というもの、私はどんなものであれ、夢を見るということが



なかった——浜辺疲労症の快い特徴のひとつは、夢など見ない深い眠りなのだ。そこへ突如として夜を満たす夢が侵入してきたせいで、私は考えさせられてしまった。オーロラ・デイは、そして何より彼女の狂った詩は、私が思っている以上に私の心を食い荒らしているのではないか、と (S5S 216)。

この記述は、フロイトが『快原理の彼岸』(1920)で述べた「死の本能」の思弁的仮説を思わせる。よく知られているように、心的過程を快原理と現実原理によって説明してきたフロイトは、それらの統御が及ばない「彼岸」として「死の本能」を導入するが、その契機となったのが、第一次世界大戦後の戦争神経症患者の悪夢だった<sup>18</sup>。二度と思い返したくない戦場でのトラウマ的体験を、にもかかわらず繰り返し夢に見てしまい、酷い悪夢の反復的再来に苦しめられる戦争神経症患者たち。快原理と現実原理では説明できない、この強迫的な反復に直面したフロイトは、それが思弁 (spekulation) であることを強調したうえで、反復強迫を駆動する「死の本能」を想定したのだった。「私」の悪夢をめぐるこの記述には、フロイト的「死の本能」がエコーしている——というよりむしろ、思弁小説 (speculative fiction) としての SF を代表する作家であり、またフロイトこそが「20 世紀最大の小説家」だと賞賛したバラードは、ここで端的にフロイトの思弁的図式を援用していると見るのが適切かもしれない<sup>19</sup>。オーロラ・デイはここでヴァーミリオン・サンズのファミ・ファタールのひとりとして、「浜辺疲労症」の快を食い破る、フロイトの意味での反復強迫を誘発する「死の本能」のエージェントの姿を、垣間見せている。

1962 年 2 月『アメイジング・ストーリーズ』誌に発表された「ステラヴィスタの千の夢」は、かくして反復強迫についての物語であると同時に、精神分析的な枠組が強調された作品になっている<sup>20</sup>。ヴァーミリオン・サンズの向心理性 (psychotropic) 住宅に妻と住み始めた「私」ハワード・タルボットは、かつての住人であった女優グロリア・トレメイ

ンとその夫マイルズ・ヴァンデン・スターの「悲劇の過程、そして劣らず悲惨なその帰結をそっくり繰り返して」しまう (TDS 314)。居住者の内面を反映する向心理性建築に住まうことは、「他人の脳内に住まう」ことであり (TDS 308)、「私」は「大元のトラウマの状況を再構築し、抑圧されたものを解放すること」を「私の役割」として、かつての住人の外傷的出来事を反復的に行動化する (TDS 319)。「私」は死の危険に見舞われるが、一命をとりとめた後も、「酷く痛めつけられた花」のように歪んだ住宅にグロリア・トレメインの人格は滞留し、ゆえに短編は強迫的な反復と死の本能を明瞭に示唆する言葉で締めくくられる。「やがていつの日か、結果がどうなるろうとも、私は再びこの家のスイッチを入れずにいられないとわかっている」 (TDS 320)。

1962年7月『ファンタスティック・ストーリーズ』誌に発表された「歌う彫刻 (The Singing Statues)」は、ノンシリーズ短編「音響清掃 (The Sound-Sweep)」(1960)が描いた、報われぬ愛の悲劇を思わせる短編だ。元女優ルノーラ・ゴールンを偶像視する彫刻家の「私」ミルトンは、自作の音響彫刻を購入した彼女の気を引くため、彫刻にイカサマを仕掛ける (彫刻が生成する音響と見せかけて、彼女を誘惑する音響を意図的に「選曲」した)。やがて「私」は、イカサマを告白し自身の率直な感情を語った音源を元女優に渡そうとするが——神話の男女を逆にしたデルヴォーの絵画《ピグマリオン》(1937)を思わせるような仕方<sup>21</sup>——元女優は少しも関心を示さない。ファム・ファタールとの距離は縮められることなく、「私」は彼女が去ったのち、「絶滅鳥の骨格のように」砂礁に半ば埋もれた自作彫刻の残骸が、「私」の率直な告白を「脈絡のない断片」として残酷に反復する音響に迎えられる<sup>22</sup>。

合衆国版の単行本『ヴァーミリオン・サンズ』に収録されなかった「歌う彫刻」は、元女優の秘書の名が「マダム・シャルコー」であることで精神分析の枠組との連続性が保たれているものの<sup>23</sup>、連作中やや異質な短編にも見える。たとえば「ステラヴィスタの千の夢」では、向心理性建築の内部に住まう「私」は、反復へと抗しがたく惹きつけられて

いった。しかしながら、ルノーラ・ゴールンに気に入られようと自作の音響彫刻の内部に隠れ、電子音の背後で自ら「ハンド・マイク」を手にして歌った「歌う彫刻」の「私」には（SS 397-398）、行き場なく投げ出されるようなエンディングが与えられる。「プリマ・ベラドンナ」の女性歌手はポーカーフェイスでイカサマを繰り返すが、「歌う彫刻」の「私」は「ベテンのすべて」を告白してしまう。その結果もたらされるうら寂しい結末には、どこかゲームの「バッド・エンド」を思わせるところがある。「ヴィーナスはほほえむ」の結末では、ロレイン・ドレクセルの音響彫刻は解体後も自己複製を反復し「いずれ世界中が歌い出すだろう」と語られたが（VS 49）、「歌う彫刻」の「私」の彫刻の断片化された残骸は、砂礁の隅で「私」の告白をか細い音響で反復するばかりだ。

ここで注意しておきたいのは、イカサマを告白する「最後のテープ」を、「私」は「初めて自分自身の声で（for the first time in my own voice）」録音していたという点である（SS 402）。するとその後の結末が示唆しているのは、〈ヴァーミリオン・サンズ〉の作品世界では「私」自身の地声のオリジナリティは容認されず、想起と再演と反復だけが許容されるということかもしれない。そこでは「私」の固有性は痕跡を残すことができず、脈絡を失った声の断片が反復されるばかりである。

私が斜面を降りていくと、順に並んだ砂時計のように、白い砂が私の足跡に流れ込み消し去っていった。私の声の音響は、忘れられた恋人が音のしない豎琴を抱えてささやいているかのように、哀しげにか細く金属の庭園に響いていた（SS 404）。

ここまでをあらためて——『残虐行為展覧会』収録の「アメリカの世代（The Generations of America）」（1968）のように——概観しておきたい。ファム・ファタールはヴァーミリオン・サンズを訪れ、そして去る。ジェイン・シラシリデスが訪れ、「傷ついた花卉」を、すなわちカーン・

アラクニッド蘭の死骸を残して去った。ロレイン・ドレクセルが訪れ、彫刻の残骸（およびその再生）を残して去った。オーロラ・デイが訪れ、破壊されたVTセット（およびトリストラムによるメランダーの死の擬似的反復）を残して去った。グロリア・トレメインが訪れ、歪んだ家（および「私」によるマイルズ・ヴァンデン・スターの死の擬似的反復）を残して（世を）去った。そしてルノーラ・ゴールンが訪れ、「私」の告白の反響だけを残して去った。

こうした展開は、『快原理の彼岸』のフロイトが戦争神経症に加えて挙げた、もうひとつの反復の例を想起させる。フロイトが注目したのは、よく知られているように、幼い子供（フロイトの孫エルnst）が繰り返していた「消滅と再来の遊び」だった。幼児は木製の糸巻きに巻きつけた紐をつかみ、糸巻きを見えないところに投げ入れて「いない」を意味する言葉を発する。やがて幼児は紐をたぐって糸巻きを見えるところに引き出し、「いた」と言い放つ。幼児が倦むことなくリプレイを繰り返したというこのゲームに、フロイトは「母親がいなくなることを抗うことなく認めるという欲動断念」との連関を見いだした。「不快なものである体験を、不快であるにもかかわらず、遊びの劇として反復することによって、子供は自分に能動的な役割を果たさせようとする」<sup>24</sup>。つまりフロイトは、戦争神経症患者の痛ましい悪夢と、幼い子供が没頭する現前と不在のゲームとの双方に、「快原理の彼岸」としての反復を見いだした。すると、たとえば「スターズのスタジオ5号」では浜辺疲労症の快を食い破る不快な悪夢を喚起する存在だったファム・ファタールは、連作を通して見れば、まるでこの「遊びの劇」における、手元に引き寄せられては遠くに投げ出される糸巻きのようにも見えてくる。

さらに思弁を続けよう。浅田彰は日野啓三との対話において、バラードの初期作品を「コンピュータ・ゲーム」に擬えた<sup>25</sup>。対話の文脈をやや離れて言えば、ファム・ファタールの「消滅と再来の遊び」としての〈ヴァーミリオン・サンズ〉連作もまた、要するにゲーム・プレイの反復のように映らなくもない。この連作をめぐっては、「それぞれの物

語で異なる話者が、何か外的な力に強いられているかのように、どれも類似した強迫的な行動パターンをなぞる」(オレイマス)、「それぞれの物語が終わるたびに想起は忘却され、それぞれの話者は再開と想起の反復をするほかはない」(ラックハースト)といった指摘がなされてきた<sup>26</sup>。ならば、それを端的にゲームの「リプレイおよびリセット」のようなものと見なすことはできないだろうか。アレクサンダー・ギャロウェイの『ゲーミング』が注目するように、アドルノは「遊びの形式は例外なく反復の形式である」と述べていた<sup>27</sup>。この見解に従いつつ、〈ヴァーミリオン・サンズ〉連作とはつまり、複数回リプレイされた<sup>ゲーム</sup>遊戯のようなものだと考えることはできないだろうか。そして各編の「私」は、この「コンピュータ・ゲーム」においてプレイヤーの「視点キャラクター」のようなものであり、だからこそ「自分自身の声」を許されず、あらかじめしつらえられたアルゴリズムの内で反復に身を委ねるほかはないのではないか<sup>28</sup>。

ここで補助線を引いてみたい。ゲームと儀礼を比較するレヴィ＝ストロースを参照しつつ、大江健三郎『万延元年のフットボール』(1967)と村上春樹『1973年のピンボール』(1980)を論じた柄谷行人は、前者の<sup>ゲーム</sup>競技に歴史(出来事の一回性)と構造(反復可能性)との相互に還元不能な並置を見る一方、後者のゲームに歴史の構造への還元を、つまり「リプレイと反復のみ」を見いだした<sup>29</sup>。そのうえで、ピンボール・マシーンとのゲームでは「もしあなたが自己表現やエゴの拡大や分析を目指せば、あなたは反則ランプによって容赦なき報復を受けるだろう」と記す『1973年のピンボール』に関して、柄谷は次のように述べた。

確かに、このゲームにおいて、普通の意味でのエゴの拡大や自己表現は否定されるだろう。プレイヤーは、たんに規則に従うだけであり、成績が上がるとしてもそれは「自己発展」ではないからだ。しかし、このゲームは独りの人間によってなされ、またその世界は彼にとってのみ存する。世界は、このゲームをやっているプレイヤー

の恣意に依存する。プレイヤー、すなわち超越論的主観は、まさにこのゲームを現出させる主体なのである。[…] こうしたゲームに熱中するかに見えるとき、経験的な自己は「縮小」させられるが、それを眺めている超越論的自己は極端に肥大するのである<sup>30</sup>。

この読解が『1973年のピンボール』に対して妥当であるか否かは、ここでは問題としない。「今日のコンピュータ・ゲームがピンボールの末裔であることはいうまでもない」と（1989年の）柄谷は付け加えるが、2019年現在それが妥当であるか否かも、さしあたり問わない<sup>31</sup>。重要なのは、柄谷がここで「超越論的主観」というカント／フーコー的な語彙へと翻訳する、ゲームの「プレイヤー」のステイタスである<sup>32</sup>。

「歌う彫刻」に明らかのように、〈ヴァーミリオン・サンズ〉では「私自身の声」は退けられ、「リプレイと反復のみ」が許容されているように見える。「歌う彫刻」の「私」はまるで、「エゴの拡大」を企てたあげく「反則ランプによって容赦なき報復を」受けたかのようだ。経験的自己ないし「自己表現」は縮減され、「私」はゲームの規則によって動く「キャラクター」へと還元される。

しかしそのとき、「超越論的自己」は、世界を「恣意」によって左右しうるほど「極端に肥大」しているだろうか。言い換えれば、「世界は、このゲームをやっているプレイヤーの恣意に依存する」としても、「プレイヤーの恣意」と見えるものそれ自体が、何かによって駆動されているのではないだろうか。たとえばフロイトの論じた幼い子供は、世界を恣意的に動かすどころか、「死の本能」に駆動され、強迫的にゲームを反復していたのではなかったか。

バラードは単行本『ヴァーミリオン・サンズ』への序文において、次のように述べている。ヴァーミリオン・サンズでは「たんに誰もが仕事をする必要がないというばかりでなく、仕事が究極の遊びであり、遊びが究極の仕事」なのだ、と<sup>33</sup>。以上の観点から、私たちはこの言明をたんに「遊びと仕事の一致」と受け取るのではなく、遊びから仕事を、恣

意から強迫を、すなわちゲームから反復を除去することはできないという示唆として読解してみたい。「このゲームを現出させる主体」すなわちゲームを起動する者は、同時に反復に憑かれている。私たちはこの点を重視しつつ、連作の読解への再参入を試みよう。

1963年10月『ファンタスティック・ストーリーズ・オヴ・イマジネーション』誌に発表された「スクリーン・ゲーム」は、私たちの考えでは連作におけるひとつのピークをなす作品であり<sup>34</sup>、綿密な読解を必要とする。この短編では、「浜辺疲労症」に陥っている芸術家の「私」ポール・ゴールドディングが、ヴァーミリオン・サンズに近いラグーン・ウエストをロケ地とする映画製作に、背景美術の担当者として関わることになる。一方、ポールを雇った実験映画プロダクション——オルフェウス・プロダクションズ、別名「新しい波の引き潮」<sup>35</sup>——を率いるチャールズ・ヴァン・ストラットンは、母親の死によってその過剰干渉的支配——二度結婚したチャールズの妻を母親は「二人とも冷酷に取り除いた」（SG 543）——から逃れはしたものの、それから五年を経て、母親が「いくぶん謎めいた状況で死んだ」当の場所であるラグーン・ウエストへと、映画製作の名目で帰還した。母親が死んだラグーン・ウエストの夏別荘には、チャールズの愛人であるエメレルダ・ガーランドが主治医とともに、昆虫に宝石を象嵌しながら隠棲している。母親の死にチャールズ自身とともに関わっていたらしいエメレルダを夏別荘から引き離すため、チャールズは奇妙な策略を企てるが、やがて過去の死を反復するかのように、惨劇が生じる。

以上の要約から明らかなように、「スクリーン・ゲーム」においては、これまでの短編と比較して、キャラクターの配置にいくぶん変化が生じている。チャールズ・ヴァン・ストラットンは、明らかに「私」ポール・ゴールドディングの分身<sup>ダブル</sup>として設定されている。たとえば「私」は浜辺疲労症の退屈と倦怠に陥っているが、チャールズもまた「気力を挫かれたような煮え切らなさ」を漂わせており、しかも「自分自身のアイデ

ンティティへの完全な確信を欠いている」とされる (SG 544)。またポールはある夜半に、エメレルダを密かに夏別荘から連れ出そうとして失敗するが、それを待っていたかのように砂丘の間から姿を現したチャールズは、ポールに告げる。「この前の二晩、彼女は私からも同じように逃げ出したのさ」(SG 555)。

つまりここでは、「私」が二重化されている。この変化はおそらく、映画製作をめぐるストーリーが、次第に逸脱していくことと関連しているように思われる。ラグーン・ウエストで映画『アフロディテ 80』の撮影に取り掛かるはずの「オルフェウス・プロダクションズは、最初の熱狂的活動の後、勢いを失ってしまった」(SG 548)。チャールズの母の死後夏別荘に引きこもるエメレルダこそが『アフロディテ 80』の主役だとポールに明かしたうえで、チャールズは続けて次のように語る。「実を言えば、この映画の唯一の目的は治療にある。[...] 撮影隊やセットは、彼女を過去へと——あの恐ろしいショックの前の時期へと戻す助けになってくれるはずだ。一種の全体心理劇 (total psychodrama) が、残されたただひとつの道なんだ」(SG 552)。チャールズにとって映画製作は口実にすぎず、エメレルダへの治療的心理劇こそが真の目的だった。この心理劇は、作中でゲームすなわち「スクリーン・ゲーム」と呼ばれ、チャールズが映画 (という口実) への関心を失い、監督や撮影隊がロケを取り止めスタジオで撮影を始めた後でさえも、「倦むことのないプレイ」が繰り返されることになる (SG 549)。

謎めいた儀式のようなこの「ゲーム」の詳細は、作中の叙述からは判然としない。確かなのは、それぞれが「十二宮のひとつのサイン」を表象する、12 フィートの大型キャンバス群がひとつひとつ「木製の架台」に乗せられ、「チェスの駒」のように動かせるようになっているということだ (SG 549)。そしてラグーン・ウエストの豪華な夏別荘のテラス、「黒と白の碁盤目状の大理石の巨大なチェスボード」のようなテラスで (SG 542)、これら黄道十二宮の「スクリーン」群——次第に 12 枚を越えて数を増していく——を移動させることで、ある種の「迷路」が、「複



合的な迷宮」が作り出され（SG 553）、エメレルダを誘い込む。

こうして毎日午後になると、私たちは十二宮のエンブレムをテラス上のあちこちに動かしながら、スクリーン・ゲームをプレイし始めた。エメレルダ・ガーランドがおずおずと接近を始めるのを、手すりの上に腰をかけて見ていると、チャールズ・ヴァン・ストラットンの罫に、彩られた砂漠と夏別荘の空中のテラスから聴こえる彫刻の歌の罫に、私たちみんながどれほど深く囚われているか、私は訝しんだ。今やエメレルダ・ガーランドは、美しくも神経質な亡霊のような姿を、このすべての中に現していた。彼女はまず、バルコニーの下に集められたスクリーン群の間をすり抜け、それから中央に置かれた処女宮の後ろに身を隠し、スクリーンの移り変わるパターンに囲まれつつ、湖に向かって床を横切っていくのだった（SG 553）。

こうして映画からゲームへと、物語は明らかに力点を移動させる。ここで注意しておきたいのは、「私」ポール・ゴールドディングが、そもそも映画の背景美術を依頼されていたことだ。「砂漠の背景となる抽象的デザインの大型の書割り」が大量に必要だというロケ隊の要望は（SG 544）、「砂漠全体を塗り替えるに等しい」ものであり（SG 548）、ポールが仕事にかかる前に「少なくとも幅 200 ヤード、高さ 30 フィートはある巨大な広告掲示板のようなカンヴァス」が、すでにいくつも砂礁に建てられている。「これらを抽象的なシンボルで装飾すれば、アクションの背景として役立つだろうし、丘陵や砂丘の間を見え隠れしつづくねる、断片的な迷宮が出来上がることだろう」（SG 545）。

かくしてポールは、砂漠を人工風景に塗り替える。「背景では、私のデザインした巨大な板囲いが、遠くの砂礁やメサを遮蔽していた。デザインには色彩が巨大なブロック状にスプレーされ、砂漠に新たな風景を重ね焼きしていた」（SG 552-3）。さきに引用した文中の「彩られた砂漠

(the painted desert)」とは、この人工風景を指すものだろう。この短編を論じるピッパ・タンディは、ここでは「砂漠そのものがスクリーン」だと述べている<sup>36</sup>。妥当な見方と思われるが、同様の表現が他にいくつも見いだされ（「彩られた迷路」、「彩られた夜」）、あたかも時空のすべてが人工的であるかのような印象を与えるこの作品に関しては、映画の主観ショットとビデオゲームの一人称視点とを比較するギャロウェイが、後者に関して述べた次の言葉を想起するのが、むしろ適切かもしれない。「ゲームの視覚は、完全にレンダリングされたアクション可能な空間を必要とする」<sup>37</sup>。つまりポールの従事する作業は、映画というよりゲームのデザインに近いようにも見える。

スクリーン・ゲームの「あまりに多くの」スクリーンもまた（SG 555）、むろんすべて「私」ポールの作成したものだ。ポールにゲームを説明するチャールズは、次のように語る。「運が良ければ、スクリーンが彼女をこの合成風景（synthetic landscape）の中へと導いてくれるかもしれない。結局のところ、周りのすべてが非現実だとわかれば、彼女もそれを怖れなくなるだろう」（SG 552）<sup>38</sup>。「風景のすべてが幻影の複合体」であるようなこの空間が（SG 542）、スクリーン・ゲームのスクリーンのすべてが、「私」ポール・ゴールドディングによるものであるならば、ここではポールこそが、先に引用した柄谷が言う意味で「ゲームを現出させる主体」と言ってよいだろう。「私」はゲーム内のキャラクターという以上にゲーム外のプレイヤー、プレイを開始することで「ゲーム内」そのものを出現させるプレイヤーに近い存在と映る。じっさいポールは作中で、風景を創出しスクリーンを動かす以上のことはほとんどせず、密かに慕っているらしいエメレルダを連れ出すというアクションもまた、先に見たように、チャールズのそれをなぞっているにすぎない。「私は彼女の腰に腕を回して、階段を上り彼女の部屋へと導いていったが、自分が彼女の恋人というよりも、彼女の幻想の建築家であることはわかっていた」（SG 554）。

他方、実際にエメレルダの恋人であるチャールズ・ヴァン・ストラッ

トンは、先述のように自身のアイデンティティへの確信を欠いた存在であるばかりか、作中で二度にわたって「チェスの駒」に擬えられる (SG 546, 556)。とすれば、チャールズを「キャラクター」と見なすことは、それほど不自然ではないだろう。ポールとチャールズは分身関係にあるように見えるが、それはつまり、ゲームでいえば「プレイヤーの視点キャラクター」である一人称の「私」が二重化され、ゲームに外在するプレイヤーとゲームに内属するキャラクターとに二層化されているということに思われる。言い換えれば、ここでは「ゲーム外のプレイヤーがゲーム内のキャラクターをプレイする」というゲーム的経験そのものが、小説化されているかに見える。では、それは何によって要請されたのか。

作中の比較的早い段階で、黄道十二宮のシンボルが描かれたスクリーン群は、「トルテカの葬祭通路の壁に埃と血で彩られた壁画」に喩えられていた (SG 550)。とすれば、スクリーン・ゲームに加わることのないチャールズ・ヴァン・ストラットンがついに参加し、「列をなすスクリーンの大群に単身立ち向かうチェスの駒」のように (SG 556)、スクリーンのひとつの背後のエメレルダへと向かっていくとき、犠牲的な儀式を思わせる残酷な惨劇が生じないはずもない。

爆発的な閃光とともに、まばゆい光の渦がエメレルダの足元の床から噴き上がった。宝石を象嵌された蜘蛛や蠍の大群が、宙を湧き上がる雲のように、チャールズ・ヴァン・ストラットンを呑み込んだのだ。

頭部を守ろうと両手を力なく上げながら、彼はテラスを横切って逃走したが、宝石昆虫の大軍はその後を追い、彼の周りを旋回しつつ頭部へと降下していった。湖畔の砂丘の間に姿を消す直前、私たちの眼に映ったのは、両肩と顔面に縫い付けられた宝石のヘルメットをどうしようもなく掻きむしる、最後の恐ろしい瞬間の彼の姿だった […]

私たちが彫刻群の間で彼を発見したとき、その顔は熱砂に埋まり、

白いスーツの繊維には無数の破れ目ができていた。周囲には、彼が殺した虫たちの宝石やばらばらの死骸がいくつも散乱していた。虫の節足や大顎が抽象的な表意文字のように散らばり、サファイアやジルコンが光に溶け込んでいた（SG 557）。

実のところ、連作を発表順に並べたとき〈ヴァーミリオン・サンズ〉の作中で人が死ぬのは、これが最初である。「スターズのスタジオ5号」において、トリストラムは神話の死を反復する形で、「私」の眼前で砂鱈に刺され死んだように見えたが、実際は策略にすぎず、トリストラムは「私」に無事な姿を見せていた。また「ステラヴィスタの千の夢」において、「私」は過去の殺人事件が反復される中で死にかけるが、九死に一生を得ていた。つまりこれまで検討した短編において、死はシミュレーションにすぎず、過去の死の擬似的な反復でしかなかった。しかし「スクリーン・ゲーム」において、初めて作中の現実として、「私」の前で人が死ぬのである。

「ヴォーンは昨日、最後の交通事故で死んだ。知り合ってから、彼は数多の衝突においてみずからの死をリハーサルしてきたが、彼にはこれがただ一度の真実の事故だった」<sup>39</sup>。名高い冒頭でそう記される『クラッシュ』が示すように、死のシミュレーションないしリハーサルとリアルな死は、バラードにとって重要な主題である。そして『クラッシュ』の10年前に発表された「スクリーン・ゲーム」において注目すべきなのは、この主題が「ゲーム」という設定の下で提示されていることだ。

すでに示唆したように、私たちの考えでは、〈ヴァーミリオン・サンズ〉は反復強迫としての死の本能に駆動されているのであり、たとえば「ステラヴィスタの千の夢」は、「私」が致死的な行為の反復を暗示することで終わられていた。そのような反復をめぐる、「不快なものである体験を、不快であるにもかかわらず、遊びの劇として反復することによって、子供は自分に能動的な役割を果たさせようとする」と考えたフロイトを踏まえ、私たちはこの「遊びの劇」を「ゲーム」と読み換えた。

さらに、すべて一人称の「私」を話者とし、類似したプロットが繰り返される〈ヴァーミリオン・サンズ〉連作を、ゲームのリプレイに擬えた。ゲームであるならばリセットとリプレイが可能であり、それはここまでに見た短編において、死がシミュレーションでしかなかったことと対応している。

そして当然ながら「私」にとって、死と反復とは相反するものである。リアルな死を求めるならばや反復はできず、反復を求めるなら死はシミュレーションとなる。しかしながら、「ゲーム的リアリズム」を論ずる東浩紀に倣い、ここに「キャラクターのレベルとプレイヤーのレベルの二層の区別」を導入するならば、どうだろうか<sup>40</sup>。ゲーム内でキャラクターが死ぬとして、ゲーム外のプレイヤーにとっては、その死はリセット可能である。しかしゲーム内のキャラクターにとって、それはリアルな死である。「スクリーン・ゲーム」において導入されているのは、まさにこうした「ゲーム的リアリズム」、すなわち「小説を用いてゲーム的経験を表現する」文学的想像力ではないだろうか<sup>41</sup>。一人称の語り手「私」ポール・ゴールディングに、分身としてチャールズ・ヴァン・ストラットンが設定されたのは、つまり「私」が「幻想の建築家」と「チェスの駒」とに二重化されたのは、プレイヤーとキャラクターの二層構造をなすゲーム的経験を、そのまま小説化するためであったように思われる。そしてそれを要請したのは、『クラッシュ』でいう「ただ一度の真実の事故」、すなわちシミュレーションではないリアルな死を召喚したいという欲動だったのではないか。

だがそれにしても、先の引用箇所が示すように、「スクリーン・ゲーム」におけるチャールズの死は、なんと残酷にして超現実的なことだろう。宝石を象嵌された無数の昆虫に覆われ、光に包まれたその死は、この翌年に発表されることになる中編「光り輝く男」およびその長編化『結晶世界』における生物の結晶化を思わせる一方で<sup>42</sup>、サルバドール・ダリのシュルレアリスム絵画や宝石作品を、強く想起させる。バラードは『ヴァーミリオン・サンズ』に関して、この「砂漠の中で寂れつつあ

るリゾート」を、どこにもない「自分だけの風景」として作り上げた際の主要な靈感源がシュルレアリスムだったと語っている。「私は自分にとってははるかに真実に近く、またシュルリアリストにはるかに近接した何かを作り上げた」<sup>43</sup>。こうした言明を待たずとも、『ヴァーミリオン・サンズ』におけるシュルレアリスムの影響はおおよそ自明と思われるが、ここでは「スクリーン・ゲーム」の3年後のバラードがシュルレアリスムをめぐって、以下のように記していることに注目したい。

世界でわれわれを取り巻く虚構的要素が、「現実」と「偽物」——これらの言葉はもはや何の意味ももたない——の区別がほぼ不可能なほどに増殖したこの時代にあって、シュルレアリスムの技法はとりわけ重要な働きをする。[...] こうした虚構のごた混ぜから、わずかな現実の要素を分離することが、つまり何か隠喩的な「現実 (reality)」ではなく、われわれの意識の導きや支えとなる認知や態勢の基本要素にほかならない現実を分離することが、ますます芸術の使命となっている。

シュルレアリスムは、こうした目的を探究するための理想的なツールを提供してくれる<sup>44</sup>。

虚構から「現実」を、しかも「隠喩的」なそれではなく何か本質的な現実を分離することが、シュルレアリスムの技法を通して可能になる。とすれば『ヴァーミリオン・サンズ』において、シミュレーションとしての死からそうではない死を分離する際に作動しているのも、シュルレアリスムにほかならないのではないか。さらに言えば、「スクリーン・ゲーム」におけるチャールズ・ヴァン・ストラットンの死は、擬似的な虚構でこそないものの、現実的というより超現実的な死と見るべきではなかったか。

シュルレアリスムを語るバラードはさらに、次のように続ける。「シュルレアリスムは中立地帯を、もしくは内世界と外世界双方の混乱した通

貨を標準化して交換可能にする手形交換所を提供してくれる」<sup>45</sup>。私たちは「スクリーン・ゲーム」の作中世界を、「完全にレンダリングされた」ゲーム的空間と措定したが<sup>46</sup>、「スクリーン・ゲーム」は一方で、ラグーン・ウエストを「絶え間ない地滑り地帯」と表象し、その風景では「現実と超現実 (superreal) の間の微かな移行」が起こっていると( SG 545)。ポール・ゴールディングもまた、「ラグーン・ウエスト全域を包む、幻影と現実の移行の雰囲気」を感じ取っている (SG 546)。「スクリーン・ゲーム」における、こうした二つの世界の間の中立地帯——『残虐行為展覧会』の用語で言えば「二つの壁がつくりだす角 (the angle between the two walls)」——ないしはインターフェースとしての風景が<sup>47</sup>、実のところシュルレアリスムに由来するならば、ここで「キャラクターのレベルとプレイヤーのレベルの二層の区別」をめぐる作動している想像力はむしろ、ゲーム的シュルレアリスムと呼ばれるべきかもしれない。

ともあれ先述のとおり、プレイヤーはゲームの反復に憑かれている。惨劇の一年後、ポール・ゴールディングは「ラグーン・ウエストの巨大な難破船」のごとき廃墟と化した夏別荘を訪れ (SG 542)、「夏を通して毎日午後になるとスクリーン・ゲームをプレイした」(SG 558)。しかしながら、チャールズ・ヴァン・ストラットンの(超)現実的死という決定的契機の後では、エメレルダは「決して私たちに加わることなく」、空虚な「白い顔」を一瞬見せるだけだ (SG 558)。かくして、いくらかの時間をおいたうえで、別のゲームがプレイされることになるだろう。

1967年10月『ファンタシー・アンド・サイエンス・フィクション』誌に発表された「希望の海、復讐の帆 (Cry Hope, Cry Fury!)」において、「私」ロバート・メルヴィルは、ヴァーミリオン・サンズ近郊の砂海 (sand-sea) を砂上ヨットで帆走中に事故に遭い、画家の女性ホープ・キューナードに救助されるが、彼女が異母弟らと棲む砂上の島リザード・キーで過ごすうちに、彼女とかつての同居者シャルレス・ラーデ

マーケルとの間で起きた銃撃事件を反復する。

この要約が示すように、「希望の海、復讐の帆」は、「私」が他者の過去の悲劇を反復するという意味で、「ステラヴィスタの千の夢」の変奏とも言える。プレイヤーとキャラクターの二層化は一見して影を潜め、ゆえに死はシミュレーションにとどまるほかなく、事実この短編では「私」を含め誰一人として死ぬ者はいない（過去にホープに銃撃されたラーデマーケルもまた、死んではいなかったことが終結部で明かされる）。

とはいえホープのアトリエで「彼女の絵画がゲースほど架台にのせられ、窓際から砂漠の方を見下ろしている」のは<sup>48</sup>、複数のスクリーンがテラスに並ぶ「スクリーン・ゲーム」との関連を微かに示しているようでもある。そしてこの短編において何より特徴的なのは、「当時のヴァーミリオン・サンズ」における「画家が絵筆を実際に動かすことを必要としない」絵画、カンヴァスに「感光性の顔料が対象に類似した輪郭をみずから焼きつけていく」絵画である（CHCF 725）。このオートマティックな絵画について、「私」は次のように述べる。

これらの絵画の魅惑と魔法のすべては、この不連続性のおかげだった。たんなる写真的複製とは違い、モデルの動きが一連の多重投影を作り出す。それはキュビズムの分析的形態を思わせることもあれば、それほど厳格ではない形で、印象派の快いぼかしを思わせることもある。しかしながら、モデルの顔や姿の予測不可能な変奏は、モデルの性格を捉えるという点では、しばしば心を乱すようなものだった。輪郭線の流れや色調の分割は、皮膚の肌理に走るいくつもの皺や顔の造作を、隠しているつもりでもあらわにしてしまうことがあり、またヴァン・ゴッホ晩年の狂った風景画における痙攣的な渦巻に似た奇妙な渦を、モデルの眼の中に生成することもあった。こうした不幸な効果は、モデルの神経質な動きや先回りしたような動きによって、いとも簡単に強められた（CHCF 726）。



こうした肖像画が、「自分のホープに対する思いを、自分でも認めたくないほどあらわにしてしまう」ことを、「私」は不安に思う。バラードはシュルレアリストたちに倣い、エティエンヌ・ジュール・マレーのクロノフォトグラフィに関心を示しているが<sup>49</sup>、ここに述べられた絵画は、そうした多重露光による連続写真との関連で1930年代のヴァルター・ベンヤミンが論じた「視覚的無意識」を強く想起させる。写真は「スローモーションや拡大といった補助手段」を使って「無意識が織り込まれた空間」を出現させる、すなわち写真によって「視覚的無意識」が発見される、ベンヤミンはそう記した<sup>50</sup>。複製技術が秘密を、無意識をあらわにする。事実「私」はやがて肖像画によって、「自分自身の姿の異様な輪郭」に驚かされることになる（CHCF 727）。

その一方で、このオートマティックな絵画のキャンバス上の描画プロセスが、以下のように述べられていることに注目したい。

それらは何か異様な胚のように、20世紀美術の主要な流派を逆行する形で、モダンアートの系統発生をひととおり反復した。まずはキネティック・アート段階の液状の小波と動きがあり、それがハード・エッジ派の色彩のプロックへと安定化したかと思うと、千の色の動脈がキャンバスを灌漑し、ジャクソン・ポロックの輝かしいレプリカを作り出す。やがて動脈群は後期ピカソの荒削りな形態へと融合し、堂々たる肩と固い表情の威厳あるマドンナのようなホープの姿が現れるものの、シュルレアリスムの解剖学的幻想を経て、未来派やキュビズムの多重輪郭へと変化する。そしてついに印象派の時代が姿を見せ、モネやルノアールの郊外の木陰に佇む親密で穏やかなカップルのような私たちの姿を、光の粉の薔薇色の海に浸して、数時間にわたって示していた（CHCF 726-7）。

「スターズのスタジオ5号」の自動詩作機械VTセットを思わせなくもな

いこのキャンバスは、あたかもデータベースを読み出すインターフェースのようである。「IBMの強力な<sup>ログマティック</sup>言語操作アナログ・コンピュータ」などから成るVTセットは(S5S 215)、「メモリ・ドラム」に「電子コード化」された作品を保存しているらしいが(S5S 224)、「希望の海、復讐の帆」のキャンバスもまた、保存された過去のデータを読み出し組み合わせているかのようだ。

同じことが、ホープの暮らす島に関しても言えるかもしれない。「私」メルヴィルがホープの島に行き着く経緯は、あからさまにコールリッジの『老水夫行』をなぞっているが、そのこと自体が作中で、作中人物の口から何度も言及される。『老水夫行』に擬えられることに抵抗する「私」は、『マルドロールの歌』を朗読するが、老水夫こそ「運命が選んだはまり役」とホープは譲らない(CHCF 727)。「私」は『さまよえるオランダ人』への暗示でそれに応えるが、ホープの異母弟フォイルは、そんな「私」を次のように揶揄する。「最初は老水夫、今はさまよえるオランダ人か——拙い船乗りにはしてははずいぶんたくさん海の役(sea roles)を演じてくれるじゃないか、メルヴィル。[...]次にプレイするのはどの役だい、エイハブ船長か、それともヨナか?」(CHCF 730)

「私」はこうして、いつしか<sup>ロ</sup>・<sup>ール</sup>・<sup>プ</sup>・<sup>レ</sup>・<sup>イ</sup>に囚われている。この島ではそれだけが、すなわち過去にデータベースに登録されたキャラクターをプレイすることだけが可能であるかのようだ。「私」はフォイルの揶揄に言い返す。「ならプロスペローはどうだね。[...]この島は幻影でいっぱい(This island is full of visions)。そして君がキャリバンだよ、フォイル」(CHCF 730)。『テンペスト』のキャリバンの台詞「この島は騒音でいっぱい(the isle is full of noises)」に基づく言葉は、「夢と同じ素材」のこの島、「人はみな役者」であるようなこの島で、「私」はリアルな「私」ではいられず——「歌う彫刻」でいう「自分自身の声」を許されず——、すでに登録された筋書の役柄を演ずるほかない、つまりキャラクターとなるほかないことを示唆しているのかもしれない。かくしてロバート・メルヴィルは、「老水夫に漠然と似た私を示す肖像画を、

まるで画像の背後に砂海のもうひとりの船乗りが隠れているかのように目を凝らし見つめている」ホープに込め (CHCF 727)、この視覚的無意識に導かれるようにして、シャルレス・ラーデマーケルのジャケットを、「腰の部分に乾いた血の着いた弾痕」が残る服を着る。「私はそれを標的のように身につけた」 (CHCF 729)。

ホープとラーデマーケルとの間で過去に起きた「悲劇的クライマックス」が (CHCF 729)、やがてアクティング・アウトのように反復されることになる。ホープはラーデマーケルの服を着たメルヴィルを、また帰還した本物のラーデマーケルを銃撃するが、二人の男の生命が失われることはない (言い換えれば、殺人未遂が正しく反復された)。メルヴィルはラーデマーケルに説明する。ホープの銃撃は「彼女の周りで増殖する幻影を打ち破り、ある種の現実<sup>リアリティ</sup>に到達する最後の試み」だったが (CHCF 733)、ラーデマーケルが「彼女の幻想の現実<sup>リアリティ</sup>を認めることを拒んだせいで、彼女は破滅した」のだと (CHCF 734)。

ここで注目しておきたいのは、ホープの異母弟フォイルが、作中で何度か「ゲーム」をプレイしていることだ。彼は「砂鱗を相手に何か荒っぽいゲームをプレイして」いることもあれば (CHCF 727)、「テラスの下の岩の尖塔の間で、自分だけのゲームをプレイして」いることもある (CHCF 730)。フォイルはまた、ホープの秘書バーバラ・クインビイとともに、メルヴィルとホープの肖像画に対して陰鬱な悪戯を仕掛けるが、帰還した本物のラーデマーケルはその無残な結果を目にして、「きみたちはいったい何のゲームをプレイしているんだ?」と憤る (CHCF 732)。フォイルはつまり、ゲームのプレイヤーとして提示されているように見える。さらに、悲劇の反復の後にメルヴィルは考える。フォイルは「酷薄で不気味なゲーム」をプレイしたが、同時に「自分の異母姉<sup>リアリティ</sup>の現実を自分のものとして受け入れていた」と (CHCF 734)。すると、ホープの幻想の現実<sup>リアリティ</sup>を認め、島に増殖する幻影のうちでロール・プレイを繰り返すことは、要するに「ゲーム」のプレイに等しいのかもしれない<sup>51</sup>。

「希望の海、復讐の帆」は、「スクリーン・ゲーム」と同様に、ゲームの反復を暗示して終わる。ヴァーミリオン・サンズに戻った「私」は「何か奇妙な衝動」に駆られ、ラーデマーケルの血の着いたジャケットを「ふたたび標的になったように着て」、真夜中の砂海をヨットで帆走する（CHCF 734）。ホープの乗るヨットやフォイルらのヨットとの、際どくも危険なランデヴーないしすれ違いは、この「彩られた海」で（CHCF 722）、夜ごと反復されることになるだろう（砂漠を高速道路に、ヨットを自動車に置換すれば、そこに現れるのは『クラッシュ』の世界である）。プレイヤーは依然として、反復に憑かれている。ただし、これも「スクリーン・ゲーム」と同様に、ファム・ファタールの顔からはすでに「すべての表情が雪崩のように滑り落ちて」おり（CHCF 733）、その空白の顔は、ヨットですれ違う「私にまったく気づかない」ままだ（CHCF 734）。

1967年12月『ファンタシー・アンド・サイエンス・フィクション』誌に発表された「コーラルDの雲の彫刻師」では、負傷によって引退しヴァーミリオン・サンズに移住した元パイロットの「私」パーカー少佐が、意気投合した芸術家ノーランや曲芸師ブチ・マニユエル、そしてチャールズ・ヴァン・アイクとともに、グライダーで滑空しつつ沃化銀を利用して雲に彫刻を施すグループを結成する。ラグーン・ウエストに滞在する富豪レオノーラ・シャネルは、数日におよぶ園遊会でのパフォーマンスを彼らに依頼するが、ノーランとレオノーラが旧知であることが判明する初日を経て、不穏な気象のもとで始まった二日目のパフォーマンスで、惨劇が起こる。

この短編は「〈ヴァーミリオン・サンズ〉シリーズを代表する一篇となった名篇」とされる華麗なページェントだが<sup>52</sup>、むしろそれゆえにこそ、私たちの観点から議論すべき点は、もはやそう多くない。シュルレアリスト的遊戯／<sup>ゲーム</sup>ゲーム的シュルレアリスムが、ここではほとんど集大成されているように見えるからだ。「抑鬱と疲労」に陥った「私」が<sup>53</sup>、

ファム・ファタールに翻弄されたあげく傷痕を残される、という連作の基本設定は、ここでも変わらず反復される。「倦怠と浜辺疲労症と移りゆくパースペクティブを備えた、砂に縛られた奇妙なりゾート」としてのヴァーミリオン・サンズの景色は (CSCD 749)、やがて「時間と空間の不完全な接合」を垣間見せ (CSCD 750)、バラードによれば「中立地帯」を提供するというシュルレアリスムが、ここでも作動していることを想起させる。

と同時に、「ラグーン・ウエストへのハイウェイの傍らに白いパゴダのように聳えるいくつもの珊瑚塔」の上をグライダーで飛び回りつつ、最も高い塔「コーラル D」の上空で、「砂礁からの上昇気流の頂で白鳥のように群れをなす晴天の積雲」に自在に彫刻を施すというこの短編の 3D 空間は (CSCD 744)<sup>54</sup>、ギャロウェイがゲーム的視覚について述べた「完全にレンダリングされたアクション可能な空間」を思わせなくもない。実際この連作にあって、宙空を駆けまわるグライダーによる雲の彫刻制作が、ほとんど空中戦のような筆致で描かれるこの短編以上に、アクションに満ちた作品はないだろう。「スクリーン・ゲーム」の「彩られた砂漠」や「希望の海、復讐の帆」の「彩られた海」と同様に、ここでも滑空機が「彩られたグライダー (painted gliders)」と述べられることで風景の人工性が際立たされ (CSCD 744)、さらにはそのグライダーが「彩られた玩具 (painted toys)」と言い換えられることで (CSCD 746)、遊戯ないしゲームとの関連が印象づけられる。そして「希望の海、復讐の帆」では曖昧だったプレイヤーとキャラクターの二層は、ここではあまりに明瞭である。

「私」パーカー少佐は、ノーランらとグループを組む。しかし「私は自分を一人だと考えていたが、グライダーで飛ぶことは一度もなかった」 (CSCD 745)。事実パーカー少佐は最後までさしたるアクションを起こすことなく、傍観者的な立場を崩さない。ただ、そもそもノーランらに飛び方を教えたのが「私」パーカー少佐であったことを考えれば、ここでは彼こそが「ゲームを現出させる主体」としてのプレイヤーと考

えてよいだろう。大空をグライダーで滑空する彫刻師たちは、地上でそのゲーム的パフォーマンスを見つめ記述する「私」にとって、キャラクターなのだ。そしてキャラクターであるならば、先に見たように、ゲームの内で現実に死ぬことができる。

かくして「コーラルDの雲の彫刻師」では、実に3名もの死体が「私」の眼前に横たわることになる（かれらが連作中最後の死者となる、つまり連作において作中で死が描かれるのは「スクリーン・ゲーム」と「コーラルDの雲の彫刻師」のみである）。この短編における死に関しては、注目すべき点を3点挙げることができるだろう。

第一に、作中の死に強迫的なニュアンスが希薄であること。「円背の小男 (a small hunchback)」であるプチ・マニユエルは (CSCD 744)、乱雲への危険な飛行を強引に試み墜落死するが、それは傲慢なレオノーラ・シャネルから心無い嘲弄を何度も受けたことに由来する。また「処女性 (maidenhead)」の「ヘッドハンター」とされる (CSCD 745)、すなわち女たらしのチャールズ・ヴァン・アイクは、レオノーラの別荘でトルネードに巻き込まれ命を落とすが、それは「あたかもトルネードを操縦してレオノーラの別荘へと向かわせるかのような」ノーランのグライダー飛行が誘導したものだ (CSCD 755)。そしてノーランの飛行が、おそらくかつて自分の恋人だったレオノーラといま情を通じているらしいヴァン・アイクへの敵愾心、そして仲間だったプチ・マニユエルの死への復讐心からの行動であることは、容易に推察できる。つまりかれらの死は、クリアで明示的なストーリーの内部で過不足のない機能的説明が可能であり、そこに反復強迫や「死の本能」を想定する余地はないように見える（そもそも両者がともに、露骨なまでに類型的な紋切型として設定された「キャラクター」であることは明らかだ）。これは「スクリーン・ゲーム」において、宝石昆虫に覆われたチャールズ・ヴァン・ストラットンの「超現実的」で謎めいた死に、「私」ポール・ゴールドディングがとうてい説得的と言えない説明を加えていたことと、鋭い対照をなしている<sup>55</sup>。

第二に、ここではレオノーラ・シャネルが、すなわちファミ・ファタール自身が作中で死んでいるということ。この連作においてヴァーミリオン・サンズを訪れては去っていくファミ・ファタールたちを、私たちは反復を駆動する存在ないし「死の本能」のエージェントと見なし、「快原理の彼岸」のフロイトが例に挙げた、遠くに投げられては近くに引き戻される糸巻きに擬えた。しかし実のところ「スクリーン・ゲーム」のエメレルダは、物語の終わりでも他所へ去ることなく、ラグーン・ウエストの廃墟化した夏別荘に滞留し、スクリーン・ゲームを反復する「私」をひそかに窺っていた。また「希望の海、復讐の帆」のホープもそのままりザード・キーにとどまり、砂海の帆走を夜ごとに反復する「私」のヨットの傍らを、別のヨットですれ違う。これら2編でのファミ・ファタールの滞留は、反復強迫のプロセスに何か変質が生じていることを、明らかに示している。そして「コーラルDの雲の彫刻師」において、ついにファミ・ファタールが殺されるのだ。

「新聞や雑誌の写真」によって世に知られ (CSCD 749)、また別荘を「ロイヤル・アカデミー会長」から「ダリヤフランシス・ベーコン」に至る人々による自身の肖像画で飾り立てる「桁外れのナルシシズム」に憑かれたレオノーラは (CSCD 751)、その死体を以下のように発見される。

最初はどこにもレオノーラの痕跡は見つからなかったが、彼女の顔は至るところにあった。横顔を切り裂かれたいくつもの肖像画が、湿ったタイルの上に散らばっていたのだ。微笑が空気の乱流にのって、渦を巻きながら私の方に漂ってきて、私の足にまわりついた。

レオノーラの死体は、演奏台の近くに散らばるテーブルの残骸の間で、血の滲んだカンヴァスに半ば包まれていた。彼女の顔は今や、マニュエルが嵐雲に刻もうとした顔と同じくらいに傷だらけになっていた。[…]

私は湿ったテラスを横切って、レオノーラの横たわる場所へと歩

いた。私は彼女の死体を覆い始めた。カンヴァスの屍衣で、すなわち彼女自身の引き裂かれた顔の群れで (CSCD 756)。

モデルと彫刻が逆転し、雲に彫刻された自身の顔を、いまや死体となったモデルの顔が反復する。しかもこのマグリット風のシュルレアリスト的描写に加えて、ここではモデルから遊離して増殖し断片化された大量のイメージが宙を舞い、それがモデル自身の死体を覆い尽くそうとする。デルヴォーの凍てついた女たちやダリのガラというよりウォーホルのモンローを思わせる後者の主題は、『残虐行為展覧会』を経て『クラッシュ』で大きく展開される主題である。浅田彰は「第二期」のバラードをめぐって、「シュルレアスティックに夢を記述するというより、ポップ・アートのような手法で現実の断片化された映像を羅列していくこと」が焦点になると示唆しているが<sup>56</sup>、「コーラル D の雲の彫刻師」におけるレオノーラの死は、まさにこの移行の蝶番を示しているようにも——もしくは「二つの壁がつくりだす角」に潰えたようにも——見える<sup>57</sup>。

第三に、ノーランが「どうにかしてトルネードから逃げ延びた」と暗示されること (CSCD 756)。惨劇ののち消息不明となったノーランの噂を「私」が聞くことで終わるエンディングは、ヴァーミリオン・サンズを去ったジェイン・シラシリデスの噂を「私」が聞くことで終わる連作第一作「プリマ・ベラドンナ」と、ほとんど同型である。ただしここでは、ファム・ファタールの方が死んでしまい、元空軍パイロットの「私」の分身とも言えるグライダー乗りの芸術家こそが、ヴァーミリオン・サンズを後にして遠い空へと去る。1970年代以降のバラードは、「濃縮小説」や『クラッシュ』の実験を本格化させる一方で、短編「ウェーク島へ飛ぶわが夢 (My Dream of Flying to Wake Island)」(1974)から長編『夢幻会社 (The Unlimited Dream Company)』(1979)に至る、飛行を重要な主題とした作品を発表することになるが、「コーラル D の雲の彫刻師」のエンディングにおけるノーランと「私」は、この系列の開始を予告しているようにも思える<sup>58</sup>。



以上の観点からすると、この短編が〈ヴァーミリオン・サンズ〉連作の集大成と言える作品であると同時に、作家の新たな段階を予示するものになっていることは、ある程度明らかではないだろうか。第一作と美しく呼応するエンディングを思えば<sup>59</sup>、「コーラルDの雲の彫刻師」が最終作であったなら、それは〈ヴァーミリオン・サンズ〉連作の見事な完結となっていたであろう。しかし私たちは、プレイヤーはゲームの反復に憑かれていますということ、あらためて思い起こさなければならない。

1970年8月『ファンタスティック・ストーリーズ』誌に発表された「風にさよならをいおう」では、着用者の心理や記憶を反映する活性繊維バイオファブリックを売るブティックを営むサムスは、接客をきっかけにかつて人気モデルだったレイン・チャニングに魅惑されるが、やがて彼女の元恋人だったギャヴィン・カイザーの死を、危うく反復することになる。

SFアンソロジー『インターゾーン』の編者として、またバラードの書誌作成者として知られるデイヴィッド・プリングルによれば、この短編は実のところ1966年に執筆されていたという<sup>60</sup>。時系列を整理すれば、1963年10月に「スクリーン・ゲーム」が発表されたのち、数年のブランクを挟んで、1957年発表の「モビル」を改作した「ヴィーナスはほほえむ」が1967年8月に発表され、同年同月に「希望の海、復讐の帆」も発表され、さらにその数ヶ月後に「コーラルDの雲の彫刻師」が発表される。「風にさよならをいおう」はつまり、「スクリーン・ゲーム」の後のブランク期に執筆されたことになる。〈ヴァーミリオン・サンズ〉連作の実質的な最終作は、ゆえに「コーラルDの雲の彫刻師」である可能性が高い。とはいえ、いかなる経緯によるものかは今のところ不明ではあるものの、「コーラルDの雲の彫刻師」からさらに数年を経た1970年になって「風にさよならをいおう」が発表されたことは事実であり、晩年の作家が纏めた大部の全短編集でも、この短編には1970年の日付が付されている<sup>61</sup>。

そしてこの短編は、「コーラルDの雲の彫刻師」とは異なる意味で、

連作の最後にふさわしい作品のようにも見える。一方においてレイン・チャニングは、連作のファム・ファタールの典型を律儀に反復するかのようになり、ヴァーミリオン・サンズにいつとき滞在し、最後は逃げるように車で去っていく。しかし同時に、「青春期の顔の奇妙なモンタージュ」のような彼女の顔貌は、「1 ダースの整形手術」によって「切り刻まれた顔」と述べられ<sup>62</sup>、その即物性において、むしろ『残虐行為展覧会』や『クラッシュ』を思わせずにいない。「あたしはそこら中のクリニックや病院に、自分のかけらを嫌というほど置いてきた」(SGW 802)。レオノーラ・シャネルの最期と同様に、彼女もまたヴァーミリオン・サンズのシュルレアリスム世界から、断片化された濃縮小説の方へとすでに踏み出しているかに見える。

その一方、冒頭で「砂丘の間の見捨てられたナイトクラブ」から夜毎に聴こえる「擦り切れたメロディ」は (SGW 795)、もはや強迫的とは感じられない反復を、弱々しく示しているかのようだ。「レーベルのない一枚のディスク」から流れる音楽は、すでに「聴き慣れた音楽」と化している (SGW 803)。しかしこのレコードこそが、死んだギャヴィン・カイザーの弟と名乗る男が物語の終わりで明かすように「出来事が繰り返す」トリガーだったのであり (SGW 805)、事実「レコードがまたスタートする」ことを契機とするかのようになり (SGW 804)、過去の惨劇のシミュレーションが開始される。

<sup>バイオフィリック</sup> 活性織物の衣服は、「トラウマ的な過去を反映する」ことがあるとされる (SGW 801)。かくして「私」サムスンは、ギャヴィン・カイザーが死亡時に着用していたであろうスーツを着せられ、死の危険に晒される。

私は一歩前へ踏み出そうとしたが、私の身体は黄金の万力に固く締めつけられたようだった。両袖の部分を見下ろすと、織地は私を締めつけるにつれて強烈な白熱光を発し、繊維は千のジッパーのように緊密に締まっていった。[…]

私は両腕を背中に固く締めつけられたまま、溝の中に仰向けに倒れこんだ。黄金のスーツは闇の中で白熱光を発し、燃えるような光が別荘の千の窓ガラスに反射した（SGW 804）。

「私」は「光のスーツ」を着せられたまま意識を失うが、カイザーの弟によって間一髪で救助される。作中では、「私」にカイザーのスーツを着せたのはレインの策略だが、レインにそうさせたこと自体がカイザーの弟の策略といった「説明」が付されるものの、ここで何より重要なのは、この「カイザーの死の陰鬱な再演」そのものである（SGW 805）。

この光り輝く死の再演は、カイザーの死の再現であると同時に、明らかに「スクリーン・ゲーム」におけるチャールズ・ヴァン・ストラットンの光に包まれた死の再演である。私たちは「スクリーン・ゲーム」をめぐって、チャールズと語り手の「私」ポールとの間に分身関係を、さらにはキャラクターとプレイヤーとの二層化を想定し、反復強迫的な死の本能に駆動されたゲームのように見えるこの連作において、「私」の死を作中の現実として召喚するためのアクロバティックな試みと考えた。その意味で「スクリーン・ゲーム」のチャールズの死は、この連作における特権的な死であり、「コーラルDの雲の彫刻師」における死がそれをパロディ的に反復しつつ新たな位相への転位を試みていたとすれば、「風にさよならをいおう」は、あたかも死を召喚するこのゲームの反復にいったんピリオドを打つかのように、あらためて「私」が特権的な死を（シミュレーションとしてではあれ）再演しているようにも見える。ともあれこの作品を最後に、死とそのシミュレーションは『クラッシュ』の高速道路へと転位し、ヴァーミリオン・サンズの砂の上には、夜風が「うつろな署名」をピリオドのように記銘することになるだろう（SGW 805）。

1981年、「プリマ・ベラドンナ」を再録したアンソロジーに寄せた短文中、バラードは次のように『ヴァーミリオン・サンズ』を振り返って

いる。

見捨てられたというわけではなく、つねに季節外れであるようなこの砂漠のリゾートの主要な特徴は、すべてが終わっているということだ。過去は背後にあって、未来に何が起ころうとも、もうそれを実質的に変化させることはないだろう。過去とはすでに折り合いがついていて、今ではこの終わりなき午後のただ中のどこかで、水の涸れたスイミング・プールの脇のデッキチェアで横になっている。キマイラが覚醒し幻想が飛翔するのは、まさしくこうした背景に逆らうためだ。[…]

ヴァーミリオン・サンズへと戻ることを、私はますます期待するようになっていく。今度は、永遠にそこにいるために<sup>63</sup>。

プレイヤーはゲームの反復に憑かれている以上、作家はこの期待を断念することができない。1970年代の実験的作品、1980年代の自伝的作品を経て、世紀転換期のバラードは、リゾートへと抗しがたく回帰することになるだろう。そして地中海沿岸のリゾートの「沈黙の世界」を、『コカイン・ナイト』（1996）は以下のように描き出す。

記憶を抹消する白い建築。神経系統を化石にする強制された余暇。景観はほとんどアフリカ化されているが、それはマグレブを一度も訪れたことのない誰かが捏造した北アフリカにすぎない。一見したところ、いかなる社会構造も不在である。退屈の彼岸の世界に時間は流れず、過去もなく未来もなく、減衰する現在があるのみだ。余暇に支配された未来というのは、こうしたものなのだろうか。この情動なき王国、エントロピーの流れが千のスイミング・プールの水面を平衡に落ち着かせた世界では、もう何事も起こらないだろう<sup>64</sup>。

再訪されたリゾートは、かつて作家が「喜んで住んでみたい場所」と述

べたヴァーミリオン・サンズとは、なんと違っていることだろう。以後バラードはその死に至るまで、熱平衡に達したりゾートやゲーテッド・コミュニティやショッピング・モールと、そこに理由なく爆発する暴力を描き続けることになった。一方では政治哲学者ジョン・グレイの陰鬱なペシミズムに、他方ではラカン派理論家ヤニス・スタヴラカキスのポスト・デモクラシー論に、影響と刺激を与えたこれら晩期の作品群では<sup>65</sup>、終わりなき午後の退屈な世界とそこに噴出する暴力を提示するという点で、ある程度まで類似したプロットが反復されている<sup>66</sup>。ファム・ファタールが死の召喚を反復するプロットが繰り返される『ヴァーミリオン・サンズ』に、私たちはある種の「ゲーム的シュルレアリスム」を見いだしたが、晩期作品が繰り返し描き出した、平衡状態の社会に激発する暴力には、ことによると、ゲーム的テロリズムという不穏きわまりない呼称がふさわしいのかもしれない<sup>67</sup>。それは、しかし、別の機会に論じられるべき主題である。

- ※ 〈ヴァーミリオン・サンズ〉連作を構成する短編の日本語題、また登場人物名のカナ表記等に関しては、浅倉久志氏ほかによる邦訳（浅倉久志、村上博基、永井淳訳『ヴァーミリオン・サンズ』、ハヤカワ文庫、1986）に準拠した。また連作からの引用に際して、故浅倉氏らによる優れた訳業を参照させていただいた。記して感謝したい。

#### 注

- 1 たとえば以下を参照。日野啓三・浅田彰「J・G・バラード 結晶の美学、絶滅の倫理」、浅田彰『20世紀文化の臨界』（青土社、2000）、167-191頁。
- 2 Edward Bryant, *Cinnabar* (New York: Bantam Books, 1976). 飛浩隆『گران・ヴァカンス 廃園の天使Ⅰ』（早川書房、2002）、『ラギッド・ガール 廃園の天使Ⅱ』（早川書房、2006）。
- 3 The Buggles, "Vermilion Sands," *Adventures in Modern Recording* (Perfect / Carrere, 1981). ただしバラード自身は、『ヴァーミリオン・サンズ』の（仮想的な）音楽担当をブライアン・イーノに割り振っている。「音楽担当ブライアン・イーノ、ティンフォイル建築担当フランク・ゲーリー、夢担当ジクムント・フロイト、装飾担当ポール・デルヴォー」。V. Vale and Mike Ryan (eds.), *J. G. Ballard: Quotes* (San Francisco: Re/Search Publications, 2004), 143.

- 4 萩尾望都『銀の三角』（早川書房、1982）。さらに付け加えれば、驚くべきことに2019年現在、東京都内某所に「ヴァーミリオン・サンズ」という名の賃貸アパートが実在している（不動産サイトの情報によれば、1989年建造・築30年とのこと）。ちなみに1990年の大阪で、磯崎新や小松左京らをプロデューサーとして開催された「花博」（国際花と緑の博覧会）に際して、企画段階でアイデアを求められた数学者の森毅は「バラードのコンセプト」の具現化を提案したが、実現しなかったという（森毅「沈んだ世界」、『快食・快便・快読』（青土社、1992）、171-172頁）。実際にはその少し前の東京で、「ヴァーミリオン・サンズ」が人知れず現実に誕生していたというわけだ——木造二階建て賃貸アパートという、このうえなく慎ましい姿で。そしてなお驚くべきハイパーリアリティの一例として、2019年現在、このアパート「ヴァーミリオン・サンズ」から徒歩数分のロードサイドに「Cinnabar 辰砂」という名の中華レストランが実在している（2010年に麻婆専門店として開店したが、2017年に広東料理店へとリニューアルされ「上海からシェパトンへ」ならぬ「四川から広東へ」の移行を果たしたようだ）。
- 5 J. G. Ballard, “Preface,” *Vermilion Sands* (New York and London: Vintage, 2016), 7-8. ただしバラードは、2001年の短編全集の序において、『ヴァーミリオン・サンズ』の舞台は未来ではいささかもなく、一種の幻視的現在 (visionary present) だ」と訂正している。Ballard, “Preface,” *The Complete Short Stories* (London: Flamingo, 2001), ix.
- 6 「スターズのスタジオ5号」に詩誌の編集者である「私」（ポール・ランサム）の友人として登場するレイモンド・メイヨとトニー・サファイアは、「スクリーン・ゲーム」の画家の「私」（ポール・ゴールディング）の仲間としても登場する。レイモンド・メイヨはさらに「ヴィーナスはほほえむ」にも「私」（ハミルトン）の仲間として登場し、少なくともこれら3編の舞台設定が大きく時を隔てていないことを暗示している。また「スターズのスタジオ5号」では、「電子彫刻」を手がけているらしいジギスメント・ルティッチという芸術家の名が一度だけ言及されるが、ルティッチ (Lutitsch) という見慣れないファミリー・ネームがルビッチ (Lubitsch) の誤りであるならば、「歌う彫刻」で言及される、「耳障りな呻きを発する」彫刻《ビッグ・エンド》の作者ジギスメント・ルビッチと同一人物であるのかもしれない（ただし「ルティッチ」は、2001年に「スターズのスタジオ5号」がバラードの短編全集に収録された際にも訂正されていない）。彫刻家のルビッチは、1957年の短編「モビル」にも登場する。注10を参照されたい。
- 7 Ballard, “Prima Belladonna,” *The Complete Short Stories*, 1. 以下この短編からの引用は、PBと略記し本書の頁数を本文内に並記して示す。
- 8 Ballard, “The Thousand Dreams of Stellavista,” *The Complete Short Stories*, 305. 以下この短編からの引用は、TDSと略記し本書の頁数を本文内に並記して示す。
- 9 たとえばこの短編の浅倉久志による日本語訳は、バラード逝去に際して組まれた『S-Fマガジン』誌の「J・G・バラード追悼特集」（2009年11月）において、作家の「代表作」として再録されている。
- 10 バラードはウィル・セルフとの1995年の対話において、作家は必ずしも「真の順番」通りに本を書くわけではないと述べたうえで、自分にとっては1984年の『太陽の帝国』が「最初の小説」であってもおかしくはなく、『ヴァーミリオン・

サンズ』が「最後の本」であってもおかしくはないと示唆している。以下を参照。“1995: Will Self. *Conversations*: J. G. Ballard,” Simon Sellers and Dan O’Hara (eds.), *Extreme Metaphors: Interviews with J. G. Ballard 1967-2008* (London: Fourth Estate, 2012), 315. しかしこうした言明が意味を持つのは、もちろん、実際に書かれ発表された順序が変更不能な「歴史」としてあるからである。また作家の没後に大英図書館の所蔵となったバラード・アーカイヴの資料からは、作家自身によって放棄されたとおぼしき、執筆日時不明の無題の草稿が見いだされている。「スクリーン・ゲーム」の登場人物と同名の「エメレルダ」という女性が「亡霊に憑かれたラゲーン・ウエストの孤独なヴィーナス」と形容され（「スクリーン・ゲーム」のエメレルダもほとんど同じ語句で形容される）、また（連作のいくつかの短編と同様に）砂漠に棲む「砂鱈」が言及されるこの草稿は、〈ヴァーミリオン・サンズ〉連作との関連が濃厚だが、ここではさしあたり立ち入らない。クリス・ベケットは、この草稿が「スクリーン・ゲーム」の初期稿である可能性を示唆しつつ、執筆日時を1958年～1959年と推定している。以下を参照。Chris Beckett, “Near Vermilion Sands: The Context and Date of Composition of an Abandoned Literary Draft by J. G. Ballard,” *The Electronic British Library Journal*, March 2014. <http://www.bl.uk/ebj/2014articles/pdf/ebjarticle12014.pdf> [最終閲覧 2019年11月29日]

- 11 1957年6月『サイエンス・ファンタジー』誌に発表されたノンシリーズ短編「モビル」を改作し、連作の一部に組み込んだのが、1967年9月『イフ』誌に発表された「ヴィーナスはほほえむ」である。「モビル」は「マーチソン」という街を舞台としており、これをヴァーミリオン・サンズに置き換えて登場人物を入れ換える形で改作が行なわれているが——元の「モビル」で重要な役割を果たすのが注6に言及した彫刻家ジギスムント・ルビッチだが、改作によってロレイン・ドレクセルという女性に置き換えられた——、ストーリーの骨格に大きな変更はない。2001年の短編全集では、この改作後の「ヴィーナスはほほえむ」に「1957年」という発表年が付され、年代順の配列で「モビル」の位置に置かれているが、「モビル」それ自体は収録されなかった。本論ではこの措置に基づき、「ヴィーナスはほほえむ」を連作の二番目の短編として扱うことにしたい。付け加えれば、なんとも複雑なことに、「ヴィーナスはほほえむ」は1962年の連作短編「歌う彫刻」のオリジナル・タイトルでもあった。バラードはこの短編を「ヴィーナスはほほえむ」と題したはずが、出版されてみると編集者によって「歌う彫刻」に変えられていたため、あらためて1967年の短編の題に利用したのだという。以下を参照。“1984: Thomas Frick. *The Art of Fiction*,” Sellers and O’Hara (eds.), *Extreme Metaphors*, 190. つまり1967年の短編「ヴィーナスはほほえむ」は、本編は1957年の短編の、題は1962年の短編原題の、リサイクルないし反復ということになる。「ヴィーナスはほほえむ」という題はさらに、1967年から1970年にかけてバラードが『アンビット』誌に発表した「広告主からの告知 (*Advertiser’s Announcements*)」シリーズ——掲載誌の一頁を使った写真に短いテキストを添えた連作——の最終作のタイトルともなっている。
- 12 John Baxter, *The Inner Man: The Life of J. G. Ballard* (London: Weidenfeld & Nicolson, 2011), 83. 伝記作者によれば、バラードが〈ヴァーミリオン・サンズ〉連作で描いたのは、「エドガー・ライス・バロウズから風景を借用したレイ・ブラケットの



火星パルプSFの風景を借用したブラッドベリから借用された風景」だということになる。

- 13 ブラケット博士は、「モビル」が「ヴィーナスはほほえむ」へと改作され登場人物が変更されたのちもそのまま残された、唯一の登場人物である。他方、連作に登場するもうひとりの「博士」である「スクリーン・ゲーム」のグルーバー博士は、医師であることが明記されている。パルプSFの「博士」というよりポー「アッシャー家の崩壊」の主治医を想起させるこの医師は、「科学的」説明をいっさい行なわない。
- 14 Andrzej Gasiorek, *J. G. Ballard* (Manchester and New York: Manchester University Press, 2005), 29.
- 15 Roger Luckhurst, *'The Angle Between Two Walls': The Fiction of J. G. Ballard* (Liverpool: Liverpool University Press, 1997), 169.
- 16 Ballard, "Venus Smiles," *The Complete Short Stories*, 43. 以下この短編からの引用は、VSと略記し本書の頁数を本文内に並記して示す。
- 17 Ballard, "Studio 5, The Stars," *The Complete Short Stories*, 208. 以下この短編からの引用は、SSSと略記し本書の頁数を本文内に並記して示す。
- 18 フロイト「快原理の彼岸」(須藤訓任訳)、『フロイト全集 17 1919-22年 不気味なもの、快原理の彼岸、集団心理学』(岩波書店、2006)、60～62頁。「死の本能」に関していえば、フロイトの原語“Todestrieb”は英語では“death drive”と訳されることがあり、日本では「死の欲動」の訳語が与えられることが多い。たとえば以下の「死の欲動」の項目を参照。ラプランシュ／ポンタリス『精神分析用語辞典』(村上仁監訳、みすず書房、1977)、202～208頁。しかしながら、たとえば以下のグレアム・レヴェル——かつてSPKを率い現在は映画音楽作曲家として活動するこの音楽家はバラードとの対話を重ねてきた——によるインタビューにおいて、バラード自身がフロイトに言及しつつ“death instinct”と語っていることを考慮して、ここでは「死の本能」の訳語を充てることにしたい。“JGB interviewed by Graeme Revell,” V. Vale (ed.), *J. G. Ballard Conversations* (San Francisco: Re/Search Publications, 2005), 53.
- 19 他方「マンホール 69 (Manhole 69)」(1957)から「時の声 (The Voices of Time)」(1960)を経て「近未来の神話 (Myth of the Near Future)」(1982)に至る作品群が示すように、眠りもまたバラードの重要な主題である。
- 20 ドミニカ・オレイマスは、「ステラヴィスタの千の夢」を「フロイトの『快原理の彼岸』に多くを負っているテキスト」と見なしている。Dominika Oramus, *Grave New World: The Decline of the West in the Fiction of J. G. Ballard* (Toronto: The Terminal Press, 2015), 190, n. 10.
- 21 デルヴォーは作家が惜しみなく賛辞を捧げたシュルレアリストのひとりであり、バラードは《鏡》(1936)などの複製を自宅に飾っていた。また短編「永遠の一日 (The Day of Forever)」(1966)では、作中で《こだま》(1943)が言及される。たとえば以下の記事を参照。Andrew Bishop, “‘A temporarily tame tiger’: Brigid Marlin on J.G. Ballard, Paul Delvaux and surrealist art,” <http://www.ballardian.com/brigid-marlin-on-j-g-ballard> [最終閲覧 2019年11月29日]
- 22 Ballard, "The Singing Statues," *The Complete Short Stories*, 404. 以下この短編からの



引用は、SS と略記し本書の頁数を本文内に並記して示す。

- 23 フロイトの師のひとりであり、サルペトリエールでのヒステリー研究で知られるジャン＝マルタン・シャルコー (1825-1893) に基づくと思われるこの名を、バラードはのちの短編「群れなし荒れ狂う空想 (A Host of Furious Fancies)」(1980)の登場人物にも採用している。またラックハーストが注意するように、「歌う彫刻」は連作において、「Again」の一語から始まることで、先行する何かの反復を暗示する作品のひとつである (もう一作は「希望の海、復讐の帆」)。Luckhurst, *The Angle Between Two Walls': The Fiction of J. G. Ballard*, 172. 付け加えれば、発表順で「歌う彫刻」の前に位置する「ステラヴィスタの千の夢」は、「again」の一語を最後に終えられている。
- 24 フロイト「快原理の彼岸」、前掲邦訳、64～65頁。
- 25 「長編だと一応人の動きがあるとはいえ、それはほとんど将棋の駒みたいに理詰めで動かされるだけで、コンピュータ・ゲームとあまり変わらない」。日野啓三・浅田彰「J・G・バラード 結晶の美学、絶滅の倫理」、浅田彰『20世紀文化の臨界』、174頁。
- 26 それぞれ以下を参照。Oramus, *Grave New World: The Decline of the West in the Fiction of J. G. Ballard*, 228. Luckhurst, *The Angle Between Two Walls': The Fiction of J. G. Ballard*, 171.
- 27 Alexander R. Galloway, *Gaming: Essays on Algorithmic Culture* (Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2006), 104. テオドール・W・アドルノ『美の理論・補遺』(大久保健治訳、河出書房新社、1988)、109頁。
- 28 バラード自身は、知られる限りビデオゲームに一定以上の関心を示さなかったように見えるため、ここでの類比は恣意的に映るかもしれない (しかも最初のビデオゲームとされる「ポン」がアタリ社から発表されたのは1972年であり、〈ヴァーミリオン・サンズ〉連作の最終作発表から2年後である以上、これはアナクロニスティックでもある)。事実、たとえば1986年の時点で野々村文宏は、「ファミコンゲームに熱中するようなタイプのインタラクティブ・ファンタジー」をバラードに期待することは難しいと記している (野々村文宏「遅れてきたビルと車の会話」、『ユリイカ 特集J・G・バラード 終末の感覚』(青土社、1986)、177頁)。しかし野々村も注目するように、バラードはすでにジュノ & ヴェイルによる1982年のインタビューにおいて、「ビデオゲームに関するノスタルジアの本」に言及していた。「5分前へのノスタルジアときた! [...] 映画マニアが『カサブランカ』を語るような調子で初期の『スペース・インベーダー』が語られているんだからね」。“Interview by A. Juno & Vale,” V. Vale, Andrea Juno (eds.), *RE/SEARCH No. 8/9: J. G. Ballard* (San Francisco: Re/Search Publications, 1984), 16. 実のところこの本は、バラードの友人だった——理解者から批判者に転じたため関係は悪化した交流は続いた——作家キングズリー・エイミスの息子、マーティン・エイミスの初期の著作であり (Martin Amis, *Invasion of the Space Invaders: An Addict's Guide to Battle Tactics, Big Scores and the Best Machines*, London: Hutchinson, 1982)、長く再版されず古書価が途方もなく上昇していたこの本が2018年に再版された際には、「ゲーム批評の誕生」を告げた書物として迎えられた。たとえば以下の『ガーディアン』紙の記事を参照。Simon Parkin, “Martin Amis on Space

- Invaders: how games criticism was born,” <https://www.theguardian.com/games/2018/nov/05/martin-amis-invasion-of-the-space-invaders-1982-gaming-book-republished> [最終閲覧 2019 年 11 月 29 日]。このか細くも決定的な絆でビデオゲーム史に繋ぎ止められたバラードが、他方ではテクノスケーブないしメディアスケーブを重要なテーマとし、とりわけ VR に関してさまざまな言及を残したことは言うまでもない。その仕事はゲーム研究においても刺激を与え、『残虐行為展覧会』所収の「下り坂カーレースにみたてたジョン・フィッツジェラルド・ケネディ暗殺事件」と『グランド・セフト・オートⅣ』を比較した、以下のような論考も書かれている。Martin Pichlmair, “Grand Theft Auto IV Considered as an Atrocity Exhibition,” *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, 2008; 2; 2; 293-296. <http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol2no2-10/93> [最終閲覧 2019 年 11 月 29 日]。本稿はこれらを踏まえたうえで、むしろ私たちの知る「ビデオゲーム」が一般化する以前に、バラードが「ゲーム的」と言えそうな想像力を予見していた可能性を考察する試みである。作家にそれを可能にさせた、もしくは強い歴史社会的条件に関しては、バラードの他作品を考察する別稿で論じる予定である。
- 29 柄谷行人「村上春樹の風景」、『定本 柄谷行人集 5 歴史と反復』（岩波書店、2004）、165 頁。Kojin Karatani, “The Landscape of Haruki Murakami: Pinball in the Year 1973,” tr., Hisayo Suzuki, in Seiji M. Lippit (ed.), *History and Repetition* (New York: Columbia University Press, 2012), 132.
  - 30 柄谷前掲書、166-67 頁。Ibid., 132.
  - 31 ちなみに「電気機械式のスロットマシンとビデオゲームマシンのあいだには断絶ではなく連続性があった」ことを議論するエルキ・フータモは、「ボン」(1972)に始まるビデオゲーム史の「前史」に位置づけられる「スペースウォー！」(1962)の開発者のひとり「そうか——それはピンボールマシンなんだ！」と叫んだというエピソードを、この連続性を象徴するものとして強調している。エルキ・フータモ『メディア考古学 過去・現在・未来の対話のために』（太田純貴編訳、NTT 出版、2015）、142 頁。
  - 32 整理のために付け加えれば、レフ・マノヴィッチは今日のコンピュータ・ゲームに関して、次のように述べている。「キャラクターは、前方に走ったり、弾丸を撃ったり、何らかの物体を拾ったりといった数少ない事柄には効果的に反応するが、ユーザーがキャラクターにやらせることができるのはそういったことだけなのだ。キャラクターは他に何もできないが、ユーザーにはそれを試す機会は与えられない。[...] 要するに、コンピュータのキャラクターが知性と技能を示すことができるのは、ひとえに、私たちとキャラクターのあいだにどんなインタラクションが可能かということに関して、プログラムが厳しい制限を課しているからなのだ」。Lev Manovich, *The Language of New Media* (Cambridge and London: The MIT Press, 2002), 34. レフ・マノヴィッチ『ニューメディアの言語 デジタル時代のアート、デザイン、映画』（堀潤之訳、みすず書房、2013）、78 頁。マノヴィッチが強調しているのは、ゲーム内のキャラクターとゲーム外のプレイヤーとの相互関係を規制する、プログラムないしアルゴリズムの役割である。一方、柄谷が強調しているのは、そもそもどんなゲームもプレイヤーがプレイすることでしか始まらない、という意味での「このゲームを現出させる主体」としてのプレイ

ヤーの役割である。

- 33 Ballard, "Preface," *Vermilion Sands*, 7-8.
- 34 この翌年の1964年には、作家が「もっとも重要な作品」と位置づけ、また「濃縮小説」の実験を予告する作品でもある「終着の浜辺 (The Terminal Beach)」が発表され、さらには長編代表作のひとつである『結晶世界 (*The Crystal World*)』(1966)の原型となる中編「光り輝く男 (The Illuminated Man)」が発表されることになる(また後者には「スクリーン・ゲーム」のファム・ファタールと同名の「エメレダ」という女性が登場する)。作家の想像力がこの時期、大きく飛躍しようとしていたことが窺える。「終着の浜辺」、そして『結晶世界』に関しては、別稿で検討する予定である。
- 35 Ballard, "The Screen Game," *The Complete Short Stories*, 542-3. 以下この短編からの引用は、SGと略記し本書の頁数を本文内に並記して示す。
- 36 Pippa Tandy, "Writing World War III: J. G. Ballard's Field Guide to the Cold War," Rick McGrath (ed.), *Deep Ends: The J. G. Ballard Anthology 2015* (Toronto: The Terminal Press, 2015), 281.
- 37 Galloway, *Gaming*, 63. ギャロウェイは以下のように続ける。「伝統的な映画製作で、完全な空間が必要とされることは、ほぼまったくない。セットデザイナーや建設班は、フレーム内に映るであろう一部のみをセットとして作る。[...] 完全な風景が映画に撮影されるのは、『コブラ・ヴェルデ』冒頭の360度パンショットや『歴史は女で作られる』のような映画の回転するセットといった、特殊な場合のみである」。Ibid., 63-4.
- 38 「遊びの反対は真面目ではない、現実だ」という、「詩人と空想」におけるフロイトの有名な言葉を援用するなら、ここでいう「非現実 (unreal)」は、遊びないしゲームと言い換えられるかもしれない。
- 39 Ballard, *Crash: Deluxe Edition* (Los Angeles, Calif.: A Rare Bird Books, 2017), 21.
- 40 東浩紀『ゲーム的リアリズムの誕生』(講談社現代新書、2007)、180頁。
- 41 前掲書、181頁。
- 42 さらに言えば、後年の自伝的作品『太陽の帝国 (*Empire of the Sun*)』(1984)において、ジム少年が1945年の上海から遠く幻視した、「太陽が瞬いた」かのような原爆の閃光による死を予見しているようでもある。
- 43 Ballard, "From Shanghai to Shepperton," V. Vale, Andrea Juno (eds.), *RE/SEARCH No. 8/9: J. G. Ballard*, 118. 実のところバラードは同じ箇所、それはアメリカを舞台にできなかったためだと述べている。「私は「プリマ・ベラドンナ」を書いたとき、自分にはアメリカ流の書き方や語調を採用することができず、そうしたいとも思わないことがわかった。ヴァーミリオン・サンズをアメリカのどこかに位置づけられなかった」。ゆえにシュルレアリスムの靈感を頼りに「私は自分だけのアメリカを作り上げなければならなかった」。バラードにとって、「アメリカ」を代替するのが「シュルレアリスム」だったというのは重要な論点だが、この議論は別稿に譲りたい。
- 44 Ballard, "The Coming of the Unconscious," *A User's Guide to the Millennium: Essays and Reviews* (London: Harper Collins, 1996), 88.
- 45 Ibid., 88.

- 46 バラードは他方で、次のように述べている。「あえて言えば、シュルレアリスム絵画には、ひとつの支配的な特徴がある。あたかも風景のなかのすべての物体から感情的な連想が除去され、情緒も日常的な用途も一切切が流れ出してしまったあとの、鏡のように滑らかな孤立 (a glassy isolation) がそれだ」。Ibid., 88.
- 47 本論では十分に展開できなかったが、ここで「障壁と通路のどちらでもある」とされるスクリーンは (SG 547)、インターフェースを強く想起させるものだ。また「風景を分解し、関連のない景色を不意に垣間見せる」とされるスクリーン群は (SG 547)、さらには複数のスクリーンによる「スクリーン・ゲーム」は、映画というよりコンピュータ画面の複数のウィンドウや GUI (Graphical User Interface) を思わせなくもない (ちなみに世界初の実用的 GUI は、軍事用のレーダー情報を統合し表示するものとして開発されたが、その完成は「スクリーン・ゲーム」の発表年と同年の 1963 年とされる)。レフ・マノヴィッチによれば、「コンピュータ画面は概して、単一の画像を見せるというよりも、いくつもの共存するウィンドウを表示する。実際、いくつも重なり合うウィンドウの共存は、現代の GUI の根本的な原則だ」。Manovich, *The Language of New Media*, 97. マノヴィッチ『ニューメディアの言語』、157 頁。他方、スクリーン・ゲームのスクリーンが表示するのは、映像というよりも「十二宮のシンボル (zodiacal symbols)」だった (SG 550)。短編「スクリーン・ゲーム」においては、本文で指摘したように、力点は明らかに映画からゲームへと移っているが、それは同時にイメージからシンボルへの移行、もしくは両者を並置させる表面としてのインターフェースへの移行と言えるかもしれない。この点に関しては何よりも、フィリップ・K・ディック作品を導きの糸として、映画的スクリーンからインターフェースへの移行を思想的展望のもとに論じた、このうえなく示唆的な以下の論考を参照。東浩紀「サイバースペースはなぜそう呼ばれるか」、『サイバースペースはなぜそう呼ばれるか+東浩紀アーカイブズ 2』(河出文庫、2011)、7~215 頁。
- 48 Ballard, “Cry Hope, Cry Fury!” *The Complete Short Stories*, 726. 以下この短編からの引用は、CHCF と略記し本書の頁数を本文内に並記して示す。
- 49 Ballard, “The Coming of the Unconscious,” 85.
- 50 ヴァルター・ベンヤミン「写真小史」、『図説 写真小史』(久保哲司編訳、ちくま学芸文庫、1998)、17~18 頁。実のところベンヤミンと同様の明察を思わせる記述は、『残虐行為展覧会』などにも見られる。たとえば「マレーのクロノグラム」をめぐる以下の断章を見よ。Ballard, *The Atrocity Exhibition: New Revised Edition with Author's Annotation* (San Francisco: Re/Search Publications, 1990), 12. またジャンネット・バクスターは、同じベンヤミンの写真論を参照しつつ、『クラッシュ』を議論している。Jeannette Baxter, *J. G. Ballard's Surrealist Imagination: Spectacular Authorship* (Farnham: Ashgate, 2009), 124-133.
- 51 他方ドミニカ・オレイマスは、「希望の海、復讐の帆」において「登場人物が文学作品への間テクスト的引喩のゲームを意識的にプレイしている」ことに注意を促している。Oramus, *Grave New World: The Decline of the West in the Fiction of J. G. Ballard*, 228.
- 52 柳下毅一郎「収録作品解題」、『J・G・バラード短編全集 4 下り坂カーレースにみたてたジョン・フィッツジェラルド・ケネディ暗殺事件』(柳下毅一郎監修、浅

倉久志他訳、東京創元社、2017)、399頁。

- 53 Ballard, "The Cloud-Sculptors of Coral D," *The Complete Short Stories*, 746. 以下この短編からの引用は、CSCDと略記し本書の頁数を本文内に並記して示す。
- 54 ラックハーストは『『ヴァーミリオン・サンズ』の風景は水平である』と述べたうえで、それを直喩が反復的に濫用される平坦で「催眠的な」文体と関連づけている。Luckhurst, *The Angle Between Two Walls': The Fiction of J. G. Ballard*, 176. これはおおむね妥当な指摘に思われるが(たとえば本文中で引用した箇所にも「~のような」という直喩が使われている)、この見解が「コーラルDの雲の彫刻師」で風景が垂直方向に大きく展開されることを考慮しないことで成立しているのも、また事実である。
- 55 ポール・ゴールドディングが語るには、チャールズの母を殺したのはエメレルダであり、またチャールズ自身も母の死に「われわれの想像以上に責任があった」が、チャールズは「おそらく真実が明らかになって彼女が自分を告発することを恐れて、罪悪感に苛まれた彼女を長年にわたってここに孤立させた」。しかし「エメレルダはあまりに長く罪悪感とともに生きてきたせいで、罪悪感とチャールズそのひととを混同してしまった。彼を殺すことが、彼女にとって唯一の解放となった——」(SG 557)。これは言うまでもなく、チャールズがなぜあのときあの場所で——しかもエメレルダ自身ですらなく昆虫群によって——殺されたのか、という理由をまったく説明していない。
- 56 日野啓三・浅田彰「J・G・バラード 結晶の美学、絶滅の倫理」、浅田彰『20世紀文化の臨界』、175頁。
- 57 注11に言及したように、1967年から1970年にかけて——すなわち『残虐行為展覧会』連作を構成する作品が発表されていた時期の——バラードは、雑誌の一頁を使った写真に短いテキストを添えた「広告主からの告知(Advertiser's Announcements)」シリーズを、『アンビット』誌に発表していた。全5作が発表されたこのシリーズのうち、「A Neural Interval」と題された第3作(1968年夏に *Ambit* 36に発表)には、「ボンデー雑誌」から採られたという女性の写真に、次のような短文が添えられている。「彼女の顔では、骨格の凶形が殺人の幾何学を形成している。フロイトによる精神の探求を経たあとで、いまや定量化されエロス化されなければならないのは、外世界の現実にはほかならない」。この前半の一文は、実のところ、「コーラルDの雲の彫刻師」におけるレオノーラ・シャネルを形容した一文の引用である(ちなみに後半の一文は、本稿でも引用したバラードのシュルレアリスム論「無意識の到来」からの引用であり、どちらもごくわずかな変更が加えられている)。「広告主からの告知」シリーズに関しては、以下を参照。V. Vale, Andrea Juno (eds.), *RE/SEARCH No. 8/9: J. G. Ballard*, 147-152. Candice Black (ed.), *Terminal Atrocity Zone: Ballard* (San Francisco: The Sun Vision Press, 2013), 21-26. 後者所収のステイヴン・バーバーの論考は、このポップ・アートのシリーズの適切な紹介として有益だが、残念ながらこの『ヴァーミリオン・サンズ』と『残虐行為展覧会』の密かな交点には注意を払っていない。Stephen Barber, "Ballard's Terminal Treatments," *Terminal Atrocity Zone: Ballard*, 11-14.
- 58 デイヴィッド・イアン・パディが注意するように、「コーラルDの雲の彫刻師」と同様、「ウェーク島へ飛ぶわが夢」でも『夢幻会社』でも、主人公は傷

を負った飛行士である。David Ian Paddy, *The Empires of J. G. Ballard: An Imagined Geography* (Canterbury: Gylphi, 2015), 190.

- 59 ちなみに「コーラルDの雲の彫刻師」では、「私」パーカー少佐はレオノーラの秘書ビアトリス・ラファティエと結ばれ、ハッピー・エンドを迎える。「私」に分身として雲の彫刻師たちが用意されていたように、ファム・ファタールにも分身が用意されていたというわけだ。
- 60 David Pringle, “A Ballard / Moorcock Chronology: January 1966 to December 1970,” Rick McGrath (ed.), *Deep Ends: A Ballardian Anthology 2018* (Toronto: The Terminal Press, 2018), 200.
- 61 1970年に発表された他の作品（「クレイターを越える旅 (Journey Across a Crater)」、 「メイ・ウエストの乳房縮小手術 (Mae West’s Reduction Mammoplasty)」など）はすべて、「濃縮小説」の系列に入る実験作である。完全に新たな位相に移行したかに見える作家が、あらためて〈ヴァーミリオン・サンズ〉連作への別れを告げておきたかったとしても、そう不自然ではないように思われる。
- 62 Ballard, “Say Goodbye to the Wind,” *The Complete Short Stories*, 798-99. 以下この短編からの引用は、SGWと略記し本書の頁数を本文内に並記して示す。
- 63 Ballard, “Prima Belladonna (author’s preface),” Damon Knight, Martin H. Greenberg and Joseph D. Olander (eds.), *First Voyages* (New York: Avon Books, 1981), 345-6.
- 64 Ballard, *Cocaine Nights* (London: Flamingo, 1996), 34-35.
- 65 John Gray, *Straw Dogs: Thoughts on Human and Other Animals* (London: Granta Books, 2002), 164-166. ジョン・グレイ『わらの犬 地球に君臨する人間』（池央耿訳、みすず書房、2009）、171-174頁。Yannis Stavrakakis, *The Lacanian Left: Psychoanalysis, Theory, Politics* (New York: State University of New York Press, 2007), 249-250. ヤニス・スタヴラカキス『ラカニアン・レフト ラカン派精神分析と政治理論』（山本圭、松本卓也訳、岩波書店、2017）、310-312頁。
- 66 実のところ私たちの出発点は、晩期バラードの作品群ではなぜかくも似たプロットが反復されるのか、という疑問にあった。私たちはこの問いを考える端緒として『ヴァーミリオン・サンズ』に向かったが、以後継続されることになるバラード論の終わりで、私たちはこの問いに回帰するだろう。
- 67 ちなみに1984年の短編「攻撃目標 (The Object of the Attack)」(1984)において、中心的キャラクターであるテロリストは、元「ヴァージン・レコードのビデオゲーム・プログラマー」と設定されている。Ballard, “The Object of the Attack,” *The Complete Short Stories*, 1093.