

CONTENTS

特集：
ヤン・シュヴァンクマイエルの世界

- 魔術としてのアニメーション
- ヤン・シュヴァンクマイエルへのアプローチ
- 触覚と触覚芸術
- プラハ・マニエリスム

IMAGE LIBRARY NEWS

●●イメージライブラリー・ニュース 2002年4月 第10号 ●●

イメージライブラリー・ニュースは4月・6月・9月・11月に発行の映像に関するミニ情報誌です。バックナンバーは館内でご覧になれます。

特集●ヤン・シュヴァンクマイエルの世界

魔術としてのアニメーション

アリスは思いました

私は今から映画を見るのよ
さもない
そうだわ、忘れたら大変！

閉じなきや
何も見えないのよ

(*1)



上・全て「アリス」

シユヴァンクマイエルはその制作方法から、アニメーション作家として紹介されることがあるが、本人はそう呼ぶことを嫌い、自らを「シユルレアリスト」として位置づけている。実際、映像だけではなく、絵画や彫刻、詩

のチエコの作家は、原作に忠実な物語展開をしつつ、あまりにも有名な原作の固定されたイメージから見事に脱却して、彼独自の世界観を作り上げてしまった。ウサギはリアルな剥製で、アリスは小さくなると人形になり、イモムシは靴下で床の穴から出たり入ったり···どちらもこれも身近にある物たちが奇妙な行動をする。シユヴァンクマイエルは実写のリアルな世界とアニメーションの作られた世界を白昼夢しながら見事に同居させてしまう。はじめの言葉、「映画を見る」と言いながら、「目を閉じなければ何も見えない」というのは、視覚芸術である映画を視覚以外で「見る」ということだが、これは目で知覚する行為、あるいは知覚そのものへの懷疑を私達に投げかけてくる。

シユヴァンクマイエルはその幅広い創作活動には一貫してシユルレアリス

トとしての態度が見られる。そこで思い出すのは、ブ

ルイス・キャロルの『不思議の国のアリス』である。冒頭、女性の眼

球を切り裂く行為はやはり「目で見ることの否定」に他

ならない。それは、夢を見るが如く「目を開じて『無意識に』『見る』映画だということを示唆している。両

大戦間のフランスで始まり、その後世界中を巻き込んで

いたシユルレアリスムは、現実に内包される人間の無

など、彼の幅広い創作活動には一貫してシユルレアリス

トとしての態度が見られる。そこで思い出すのは、ブ

ルイス・キャロルによるシユルレアリスム映画の古典『ア

ンダルシアの犬』(1928)である。冒頭、女性の眼

球を切り裂く行為はやはり「目で見ることの否定」に他

ならない。それは、夢を見るが如く「目を開じて『無

意識に』『見る』映画だということを示唆している。両

大戦間のフランスで始まり、その後世界中を巻き込んで

いたシユルレアリスムは、現実に内包される人間の無

など、彼の幅広い創作活動には一貫してシユルレアリス

トとしての態度が見られる。そこで思い出すのは、ブ

ルイス・キャロルによるシユルレアリスム映画の古典『ア

ンダルシアの犬』(1928)である。冒頭、女性の眼

球を切り裂く行為はやはり「目で見ることの否定」に他

ならない。それは、夢を見るが如く「目を開じて『無

意識に』『見る』映画だということを示唆している。両

大戦間のフランスで始まり、その後世界中を巻き込んで

いたシユルレアリスムは、現実に内包される人間の無

など、彼の幅広い創作活動には一貫してシユルレアリス

トとしての態度が見られる。そこで思い出すのは、ブ

ルイス・キャロルによるシユルレアリスム映画の古典『ア

ンダルシアの犬』(1928)である。冒頭、女性の眼

球を切り裂く行為はやはり「目で見ることの否定」に他

ならない。それは、夢を見るが如く「目を開じて『無

意識に』『見る』映画だ



「対話の可能性」

向かい合ったアルチンボルド風の頭。



「フローラ」(1989)

野菜や果物でできた身体が一瞬のうちに崩壊し、崩れ落ちる。



「アリス」

劇場でできたウサギ。



「アンダルシアの大」

私達は一体何を見るのか。

特集●ヤン・シュヴァンクマイエルの世界



「コラージュ」(1942)
カレル・タイゲ



上「複製禁止」(1937) ルネ・マグリット
下「部屋」(1968) は突然部屋に閉じ込められた男が不条理な目にあう、シュルレアリスト的な映画だ。この鏡のシーンや山高帽の男の登場など、シュルレアリストの巨匠マグリットの絵画を想起させる。



「ファウスト」(1994)
人間と人形の世界が奇妙に交錯する。

1968年に起きた「プラハの春」(*6)のソ連軍による武力行使とその後の「正常化」政策が押し進められる中、チエコのシュルレアリストたちは地下活動を強いられることがある。シュヴァンクマイエルもまた、映画制作に関して厳しい検閲を受け、「コストニツェ」(1970)は改編、『ジャバウォッキー』(1971)は上映

スムに近づき、1934年「チエコスロバキアにおけるシュルレアリズム」を発表した時点で、ポエティズムは消滅する。タイゲもシュヴァンクマイエルも、フランスとチエコのシュルレアリストをその影響関係は認めつつも出自の違いを明確に区別し、両者は独自の道を歩んだ末合流したと語っている。タイゲの後を継ぐ形で50年代のチエコ・シュルレアリストを牽引していくのが、エフエンベルゲルである。

1968年に起きた「プラハの春」(*6)のソ連軍による武力行使とその後の「正常化」政策が押し進められる中、チエコのシュルレアリストたちは地下活動を強いられることがある。シュヴァンクマイエルもまた、映画制作に関して厳しい検閲を受け、「コストニツェ」(1970)は改編、『ジャバウォッキー』(1971)は上映



セラミック作品を作るシュヴァンクマイエル夫妻

ば美術を担当し、「触覚と視覚の対話」という対話形式で完成される絵画などのコラボレーション、セラミック作品を制作する際には共同の名前「コステレツ」を名乗るなど、公私共になくてはならない存在である。

芸術アカデミー卒業後、いくつかの人形劇場で演出家として働いていたシュヴァンクマイエルが初めて映像作品を手掛けたのが「シュヴァルツエヴァルト氏」とエドガル氏の最後のトリック」(1964)である。ここで用いられている人形、オブジェ、反復、ブラックユーモア等はその後の映像作品にも度々現れる。既にシュルレアリストイックな作品を発表してきたシュヴァンクマイエルだが、1969年にヴラスチスラフ・エフエンベルゲルとの「決定的な出逢い」(*4)によって、シュルレアリスト・グループへ参加することになる。

ここで少しチエコ・シュルレアリストの生き立ちについて説明したいと思う。フランスでアンドレ・ブルトンによる「シュルレアリスト宣言」が発表されたのが1924年。その年チエコではカレル・タイゲによる「ポエティズム第1宣言」が出される。ポエティズムとは、フランスのダダ、シュルレアリストやロシア・アヴァンギャルドから影響を受けたチエコ特有のアヴァンギャルド運動で、「詩による世界を眺めるための方法」(*5)として、絵画や音楽映画をも表現手段とした。やがて、次第にフランスのシュルレアリ

禁止、「オトラントの城」の撮影準備中、ついに製作禁止となつてしまふ。その後、小説の翻案という限られた条件で、ホラス・ウォルポールの原作「オトラントの城」(1973～79)の撮影を許可されるが、80年代に入つてからも検閲は続き「対話の可能性」(1982)はチエコスロバキア共産党中央委員会で、よからぬものの見本として「皮肉にも彼が学生の頃見せられたビカソの絵のように」上映された。

映画制作を禁じられたおよそ7年の間、かわりにシュヴァンクマイエルが熱中したのは「触覚の実験」であった。最初は単なる類推ゲームの為のオブジェであったが、「触覚のコラージュ」や「触覚の詩」「手ぶりの彫刻」等あらゆる手法を試みるようになつた。彼によれば、触覚は幼年期の記憶を呼び覚ますものであり、失われつた感覚を再び手に入れる手段である。この「触覚藝術」と名付けられた独自のイズムは、再び映画制作に戻つてから意識的に現れてくる。なかでも「アッシャー家の崩壊」(1980)で初めて用いられ、「対話の可能性」でも見られる「手ぶりの彫刻」(指跡を残す手法)は触覚と視覚(アニメーション)の見事な出逢いといつていいだろう。

フランスのシュルレアリストたちにとって、新しい芸術である映画は様々な可能性を秘めていた。なによりも映画は彼等が好んだ集

たージュ(編集)というコラージュによって時間を変容させることができるのだ。1920年代の彼等の映画は幻覚や夢のように不確かなイメージの連なりで、観客に知覚の破壊を与えることができる。約半世紀後に出現したシュヴァンクマイエルの映画は彼の「触覚藝術」に根ざした、物に対するフェティッシュな欲望と質感へのこだわりに、映画を眼で触るような全く新しい感覚を覚える。また、細かく独特なリズムを持つ編集法は、カットとカットを繋ぐ意味を分断し剥ぎ取る。これはマックス・エルンストがコラージュについて言及したように、二つの現実(事物)が出会つた時、その意味とアイデンティティが剥ぎ取られ、超現実という別の時空へと置き換えられる感覚にも通じる。

かつてアンドレ・ブルトンはプラハを訪れた際、「古いヨーロッパの魔術の首都」と呼んだ。またその著書『魔術的芸術』で、古代の士着芸術や中世の鍊金術の再評価と共に投げかけたアルチンボルドへの熱い眼差しを見るとき、同じヨーロッパにありながら異なる歴史と文化を持ったチエコは特別な場所を持つ。ブルトンらが早くに手を引いてしまつた映画(*7)を今、アクチュアルな手段として用いるシュヴァンクマイエルは、「自己表現としてのアニメーションは魔術である」と述べている。まるで、現代に中世という時間軸を孕むプラハのよう、伝統芸能である人形劇やアルチンボルドのマジック、20世紀芸術に大きな転換期をもたらしたシュルレアリズム、20世紀の発明である映画、それらが渾沌としているのがシユヴァンクマイエルの映画の魅力なのである。

(文/構成 狩野志歩)



「シュヴァルツエヴァルト氏とエドガル氏の最後のトリック」
二人の男がお互いの奇術を競い合っているうちに激しい喧嘩に発展するスラップスティックコメディ。よく、処女作にはその後の作品の全ての要素が入っているというが……。



「対話の可能性」
指跡を残す手ぶりの彫刻の技法は、男女の情熱的な対話のシーンで活かされている。

団による実験を可能にし、映画は現実そのものを写しつつ、モンタージュ(編集)というコラージュによって時間を変容させることができるのだ。1920年代の彼等の映画は幻覚や夢のように不確かなイメージの連なりで、観客に知覚の破壊を与えることができる。約半世紀後に出現したシュヴァンクマイエルの映画は彼の「触覚藝術」に根ざした、物に対するフェティッシュな欲望と質感へのこだわりに、映画を眼で触るような全く新しい感覚を覚える。また、細かく独特なリズムを持つ編集法は、カットとカットを繋ぐ意味を分断し剥ぎ取る。これはマックス・エルンストがコラージュについて言及したように、二つの現実(事物)が出会つた時、その意味とアイデンティティが剥ぎ取られ、超現実という別の時空へと置き換えられる感覚にも通じる。

かつてアンドレ・ブルトンはプラハを訪れた際、「古いヨーロッパの魔術の首都」と呼んだ。またその著書『魔術的芸術』で、古代の士着芸術や中世の鍊金術の再評価と共に投げかけたアルチンボルドへの熱い眼差しを見るとき、同じヨーロッパにありながら異なる歴史と文化を持ったチエコは特別な場所を持つ。ブルトンらが早くに手を引いてしまつた映画(*7)を今、アクチュアルな手段として用いるシュヴァンクマイエルは、「自己表現としてのアニメーションは魔術である」と述べている。まるで、現代に中世という時間軸を孕むプラハのよう、伝統芸能である人形劇やアルチンボルドのマジック、20世紀芸術に大きな転換期をもたらしたシュルレアリズム、20世紀の発明である映画、それらが渾沌としているのがシユヴァンクマイエルの映画の魅力なのである。

(文/構成 狩野志歩)

かつてアンドレ・ブルトンはプラハを訪れた際、「古いヨーロッパの魔術の首都」と呼んだ。またその著書『魔術的芸術』で、古代の士着芸術や中世の鍊金術の再評価と共に投げかけたアルチンボルドへの熱い眼差しを見るとき、同じヨーロッパにありながら異なる歴史と文化を持ったチエコは特別な場所を持つ。ブルトンらが早くに手を引いてしまつた映画(*7)を今、アクチュアルな手段として用いるシュヴァンクマイエルは、「自己表現としてのアニメーションは魔術である」と述べている。まるで、現代に中世という時間軸を孕むプラハのよう、伝統芸能である人形劇やアルチンボルドのマジック、20世紀芸術に大きな転換期をもたらしたシュルレアリズム、20世紀の発明である映画、それらが渾沌としているのがシユヴァンクマイエルの映画の魅力なのである。

かつてアンドレ・ブルトンはプラハを訪れた際、「古いヨーロッパの魔術の首都」と呼んだ。またその著書『魔術的芸術』で、古代の士着芸術や中世の鍊金術の再評価と共に投げかけたアルチンボルドへの熱い眼差しを見るとき、同じヨーロッパにありながら異なる歴史と文化を持ったチエコは特別な場所を持つ。ブルトンらが早くに手を引いてしまつた映画(*7)を今、アクチュアルな手段として用いるシュヴァンクマイエルは、「自己表現としてのアニメーションは魔術である」と述べている。まるで、現代に中世という時間軸を孕むプラハのよう、伝統芸能である人形劇やアルチンボルドのマジック、20世紀芸術に大きな転換期をもたらしたシュルレアリズム、20世紀の発明である映画、それらが渾沌としているのがシユヴァンクマイエルの映画の魅力なのである。

ヤン・シュヴァンクマイエルへのアプローチ

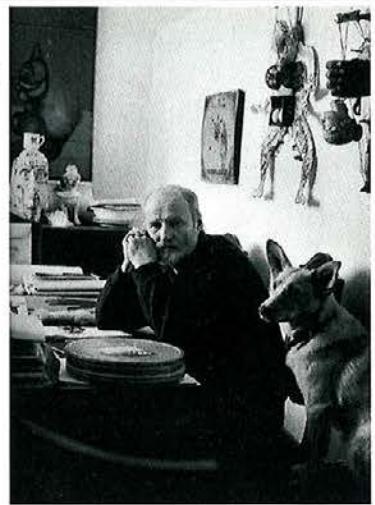
文／構成：下川久美香

Y：シュヴァンクマイエル氏のインタビュー記事より抜粋『シュヴァンクマイエルの世界』『夜想2マイナス』-詳細は参考文献欄をご覧ください

シュヴァンクマイエルが好んでその原作を用いたエドガー・アラン・ポー、ルイス・キャロルについて

Y：1970年代に私が映画のなかで解釈した作品の著者は、私の心のすぐそばにいる作家たちばかりで、私個人の神話の支えとなっています。こういった著者たちとの関係は、「彼らと出逢って」から私が経てきた個人的な体験の記憶にもとづいています。

シュヴァンクマイエル作品の多くは、監督、脚本、原案、美術の役割を彼自身で担当し、その特異な世界の表現が彼の独壇場であることをみせつけられる。しかし、いくつかの作品には原案の名の下にエドガー・アラン・ポーやルイス・キャロル、ホレス・ウォルポールらの名前がクレジットされている。特にシュヴァンクマイエルはエドガー・アラン・ポーとルイス・キャロルについて「私の心のすぐそばにいる作家たち」で「私個人の神話の支えとなっている」と語りつつ、(彼らの)「文学作品を自分のものとして扱っている」と述べている。『アッシャー家の崩壊』『陥し穴と振り子』はポーによる同名小説を、『ジャバウォッキー』『アリス』ではルイス・キャロルの小説『不思議の国のアリス』と『鏡の国のアリス』に登場する詩『ジャバウォッキー』をそれぞれモチーフにしている。文学界ではあまりに著名な作家たちであるが、彼らのどのような表現に対してシュヴァンクマイエルは心を寄せ、彼らと出逢ったことで映像作家としての映像作品を再構築できたのか、今一度歩を緩めて鳥瞰してみたいと思う。



エドガー・アラン・ポー(Edgar Allan Poe 1809~49)は1830年前後より文学作品を発表しているが、本国アメリカにおける評価は低く、フランスの詩人ボードレールによって発見され、フランスの象徴派に大きな影響を及ぼした。つまりボードレールはポーの著作のうちに新しい知的世界を発見する幸運を得て抒情詩の表現に新機軸を見い出し、やがて彼のフランス詩は翻訳され、国境を越えて近代詩の礎を築いたのである。

ポーは詩人であり小説家であり辛辣な批評家であり雑誌の編集者であった。彼の作品の特徴のひとつには人間の内的恐怖や無意識にみごとな形態を与えた怪奇小説、幻想小説があるが、特に1841年に発表された『モルグ街の殺人』について探偵小説の研究家、批評家であるハワーズ・ハイクラフトに「シンフォニーはハイドンはじめり、推理小説はポーはじめました」と言わしめた。そして100年以上の年月を経た今日でも推理小説にのみならず怪奇小説、幻想小説の手法はポーのスタイルを無視することはできない。

シュヴァンクマイエルが共感したポーの作品『陥し穴と振り子』はシュヴァンクマイエル作品のタイトルでは Kyadvadlo, jáma a nadejdeつまり「振り子、陥し穴、そして希望」と訳される。(但し邦題ではポーの原作同様『陥し穴と振り子』と表示される)

シュヴァンクマイエルの映画にしてもポーの小説にしても冒頭から強迫、切迫状況が觀念的につづられていく。受け手(読者または観客)は本編の〈その男〉が〈どうなるのか?〉また〈どういう状況なのか?〉いやもっと単純に〈一体なんなんだ?!)という問い合わせが起こるが、そのそばからゆっくりと巡らせる間もなく、この不可解な状況へとのめり込んでいく。二人の作家はあたかも「まあ、もうしばらく私の話を聞いてくれたまえ」とつぶやきながら、受け手へとさらなるストレス(但し不快なものではない)を与え続けるのである。

ようやく〈その男〉は異端審問のために拷問室に送り込まれたらしきことが分かりはじめる。

拷問とは・・・何か恐ろしいことが行われるのだと想像するだけで人間の内的恐怖心に爪をたてるには十分な手法ではないか。中世の異端審問における拷問には〈拷問道具を見せ恐怖をおおる〉〈専用の道具で手足の指を折る〉〈体をロープで縛り滑車などを用いて四方から引っ張る〉〈万力で締め上げ骨を折る〉〈大きな刃物で手足を切り落とす〉など・・・

二人の作家は彼ら流の不親切な描写で受け手にギリギリのストレスを与えることによって、イマジネーションの空白を受け手自身で埋めていくようにしむけるのだ。その視点は常に〈その男〉のものであり、私たちは〈その男〉に置き換わられている。

恐らくポーのこの作品が魅力的だと感じて、この作品を単に映像化しようとするのは不可能であろう。シュヴァンクマイエルはこの作品から影響を受けるというよりはむしろ、精神的に類似したポーに出逢ったことによって自身の新しい経験を得ているのである。ポール・ヴァレリーは、前述のボードレールとポーの関係を「二つの精神の魔術的接触」と表現している。まさにシュヴァンクマイエルの映像作品『陥し穴と振り子』はポーとの「魔術的接触」のなせる業ではなかろうか。

ここでは『陥し穴と振り子』を取り上げたこともあり、ポーの怪奇小説の侧面をクローズアップしているが、ポーの論理的、思想的、哲学的側面や、自身で「本領」と考えていた詩作をも踏まえてシュヴァンクマイエル自身が述べる両者の「地下水脈でのつながり」を探ることも、興味深く楽しい課題となるであろう。

最後に、ポーは雑誌編集者であったゆえ、その作品は雑誌掲載を意識した短編が多いことも特徴的である。『陥し穴と振り子』もわずか20ページ弱の作品である。シュヴァンクマイエルの映像作品『陥し穴と振り子』は勿論、ポーの作品も併せて読まれることをお勧めしたい。



「陥し穴と振り子」

「アリス」

ルイス・キャロル Lewis Carroll(1832~1898)

イギリスの童話作家であるルイス・キャロルは、本名の Charles Lutwidge Dodgsonのつづりを並べ変えて作った筆名ルイス・キャロルのもとに作品を発表した。

オックスフォード大学クラリストチャーチ・カレッジに進み、卒業後は同校の数学教師となり独身の生涯のほとんどをここで過ごしている。

1862年7月、学寮長の3人娘をピクニックに連れ出し、「黄金の午後」(ゴルデン・アフタヌーン)で次女アリスを主人公にして即興で語って聞かせた話には、彼らにしかわからない隠語で登場する動物たち、なぞなぞや言葉遊びが散りばめられていた。たいそうその話が気に入ったアリスは翌日「書き下ろして欲しい」とキャロルに頼む。2年後、キャロルは文字、挿絵、表紙をつけた『地下の国のアリス』(Alice's Adventures Under Ground)をアリスへのクリスマス・プレゼントとし、これは翌1965年に『不思議の国のアリス』として出版された。

言葉遊びや論理ゲームにいたるまでキャロルの想像力は常に触媒として少女を必要としていた。また子供と話すときだけでもらなかったと言われている彼のノンセンスは、シュヴァンクマイエルだけではなく、多くのシュルレアリストや言語学者たちを魅了している。

シュヴァンクマイエルの映像作品『アリス』や『地下室の怪』でみられるように、子供が地下を現実から隔離された別の世界として幻想を抱く行為は、「幼年時代は創作にとって無限の源」と語るシュヴァンクマイエルの幼児期の夢の追体験として饒舌な映像表現で語られている。



決定的な出会い

グラチスラフ・エフェンベルゲル（1923～1986）

・・・・・ チェコ・シュルレアリスムとの出会い

エフェンベルゲルは1950年代のはじめからカレル・タイゲの後を継いでチェコ・シュルレアリスムを導いてきた理論家である。シュヴァンクマイエルとエヴァは1969年にエフェンベルゲルと出会い、翌70年にシュルレアリスム・グループに参加している。シュヴァンクマイエルはこのグループに参加したことで「私の人生の段階が終わり、別の段階になった」「私は自分がシュルレアリストだと思っていたが、エフェンベルゲルとグループの活動に出逢ってはじめて、シュルレアリスムについて自分が実際に抱いていた考えがどれほど表面的なものであるか理解した。エフェンベルゲルは言葉の真の意味での導師である。」と語っている。

エミル・ラドク（1918～1994）

・・・・・・・・・・・ 映像制作との出会い

映画監督エミル・ラドクは舞台芸術、演出家である兄のアルフレート・ラドク、舞台美術家のヨゼフ・スヴォボダと共に、1958年のブリュッセル万博の際にラテルナ・マギカという実験的な表現を行った。ラテルナ・マギカ(laterna magica)とは元来、幻燈の意であるが、彼らは舞台上で俳優が演技をし、映画の上映、ダンス、歌とともに工夫した照明を用いた視覚芸術表現として、1960年からプラハでの上演を行った。当時ラテルナ・マギカ(劇場)にはエミル・ラドクが在籍し、セマフォル劇場から移ったシュヴァンクマイエルは『ヨハネス・ドクトル・ファウスト』制作以来、ラドクと再会した。シュヴァンクマイエルはラテルナ・マギカで演出家としての仕事よりは、ラドクを通して映画制作への接触に心惹かれたようである。

エヴァ・シュヴァンクマイエローヴァ（1940～）

・・・・・ 公私に渡る関係-共同制作者との出会い

シュヴァンクマイエルとエヴァはプラハ芸術アカデミー(人形劇学部)で出会い、1960年に結婚している。映像における2人の共同制作でエヴァは『庭園』では衣装デザインを『陥し穴と振り子』と『アリス』では美術の共同制作者として、『ファウスト』と『悦楽共犯者』では美術を担当している。

映画について

Y: 映画には演劇をはるかにしのぐ点がひとつあります。映画は観客を待つことができるのです。演劇にはできません。これを確信するようになったのは、仮面劇に携わったときです。人びとは理解できず、上演中に席を立ちましたところが、私の映画は20年間観客を待ちました。

シュヴァンクマイエルはプラハ工芸高等学校並びプラハ芸術アカデミー(DAMU)で演出や舞台装置、人形劇を学び、そのキャリアを演劇からスタートさせている。DAMUでの卒業制作では仮面をつけた俳優と人形を組み合わせるという演出であったが、その手法は後の映像作品『ドン・ファン』や『ファウスト』にも見受けられる。

シュヴァンクマイエルは1958年にリベツの国立人形劇場で映画監督エミル・ラドクと出会い、彼の短編映画『ヨハネス・ドクトル・ファウスト』の撮影に人形つかいとして参加し、兵役後にセマフォル劇場を経てラテルナ・マギカでラドクと再会する。その2年後にシュヴァンクマイエルは初の映画作品『シュヴァルツェヴァルト氏とエドガル氏の最後のトリック』を制作した。この作品で撮影と音楽を担当したスヴァトブルク・マリーとズデニエク・シコラはラドクの短編映画のスタッフだった人物で、ラドクだけではなく彼らはシュヴァンクマイエルの映画制作への導きとなったようである。

シュヴァンクマイエル作品一覧（●マークはイメージライブラリーでみることができます）

- 1964年 シュヴァルツェヴァルト氏とエドガル氏の最後のトリック／11分20秒
- 1965年 J・S・バッハ、G線上の幻想／9分20秒
●石のゲーム／9分
- 1966年 棚の家／9分45秒
エトセトラ／6分50秒
- 1967年●自然の歴史（組曲）／8分55秒
- 1968年 庭園／16分50秒
●部屋／13分05秒
- 1969年●ヴァイスマンとのピクニック／11分05秒
家の静かな一週間／20分
- 1970年 コストニツェ／10分15秒
ドン・ファン／32分45秒
- 1971年 ジャバウォッキー／13分10秒
- 1972年 レオナルドの日記／11分15秒
- 1973年～オラントの城／17分10秒（～79年）

シュルレアリスムについて

Y: シュルレアリスムは芸術ではありません。それはある一定の精神的指向であって、1924年のシュルレアリスム第一宣言とともにはじめたわけでも、第二次世界大戦（ないしはブルトンの死1966年）とともに終わったわけでもないのです。シュルレアリスムは、鍊金術や精神分析と同じように、魂の深みへの旅なのです。

シュルレアリスムの活動はふたつの主要な傾向に分けられるかもしれません。ひとつは心の自動現象（ビジョンと具体化の自動現象）で、もうひとつは内的モデル（夢と空想的観念の忠実な再現）です。この二番目の創作形態のほうが、私自身の「理性的自我」に近いものです。

ユーモアについて

Y: 私の映画のすべてには（もっとも不吉なものにさえ）独自のユーモアがあると思います。問題は「喜劇的要素」ではなく、「武器としてのユーモア」、ブラック・ユーモアと客観的ユーモアです。

Y: チェコ人は正に、ヨーロッパの中心部に位置する小さな民族です。古くから大きな民族の権力的な関心が交錯してきた場所です。チェコ人は自らの存在の大部分が他の民族の支配下にありました。こうした場合において、国民は宗教的な違いになるか、ブラック・ユーモアに陥るしかないです。チェコ人の場合は、幸いにその二つ目でした。チェコ人にとって、これは防塞、そしてアイデンティティーを保つ為とも言える手段です。ですから、私の映画にユーモアが登場する事自体驚くものではありません。しかし、その中にもう一つのユーモア、アンドレ・ブルトンが「客観的ユーモア」と呼んでいるものも現れています。客観的ユーモアとは、この文明、現在の文明が全く意図的ではなく生産しているブラック・グロテスクのことです。

チェコの長年に渡る圧制の中、苦境にさらされてきた民衆は、その不幸を笑い飛ばすしか術がなかった。氏はそれを防塞のようなもの、と表現している。チェコには政治的、歴史的、困難の中つちかわれてきた「武器としてのユーモア」がある。

ファウストについて

ヨハネス・ファウストの伝説は、16世紀のドイツに実在したゲオルク・ファウストに由来すると考えられ、彼の突然死によって魔術的伝説へと発展した。悪魔に魂を売り渡し、かわりに享楽や才能を手に入れるという主題の「ファウスト」伝説は、古くから文学や演劇、絵画、音楽の世界で多くの作家を魅了している。古くはイギリスのC・マーロ、18世紀にはゲーテ、絵画ではドラクロワが、また前述のエドガー・アラン・ポーもまた、アリストテレスやプラトン哲学に示唆を与えたと豪語する悪魔に、自ら魂を売り渡そうとする男『ポンポン』の短編小説を著している。

シュヴァンクマイエル自身では、作家としての彼のキャリアを通して何度もファウスト的主題に取り組んでいる。エミル・ラドクによる短編映画作品『ヨハネス・ファウスト』に人形つかいとして参加し、セマフォル劇場では『ヨハネス・ファウスト博士』の仮面劇の上映、1994年には彼自身の解釈による長編映画作品『ファウスト』を制作している

あらすじ：

街で配られている一枚の謎の地図を手にして男が古びた建物にやってくる。そこで男はファウストの台本と衣装を見つけ芝居とも現実とも区別のつかぬ設定の中で、メフィストフェレスを呼び出す儀式を行う。やがてメフィストフェレスが現れ、善と悪の葛藤の中で、とうとう男は「魂とひきかえにあらゆる望みを叶える」という「契約」を交わしてしまう。



1980年 アッシャー家の崩壊／15分40秒

1982年●対話の可能性／11分45秒

●地下室の怪／15分20秒

1983年●陥し穴と振り子／14分55秒

1987年●アリス／84分30秒

1988年●男のゲーム／14分35秒

●アナザー・カインド・オヴ・ラヴ／3分33秒

1989年●肉片の恋／1分05秒

●闇・光・闇／7分30秒

●フローラ／30秒

1990年●スターリン主義の死／9分45秒

1992年●フード／17分

1994年●ファウスト／96分

1996年●悦楽共犯者／82分40秒

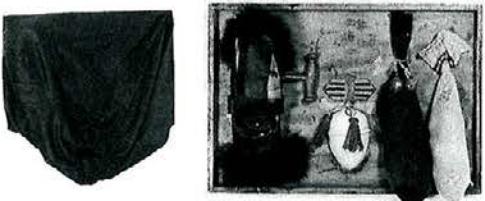
2000年 オテーザーネク／127分

触覚と 芸術

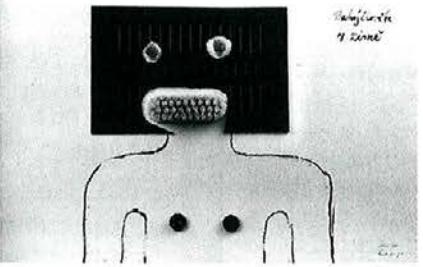
文・構成 / 田中友紀子



右下の写真が作業中の「修復家」



「修復家」(触覚のオブジェ) 「修復家」(披露されたオブジェ) 1974
『触覚のオブジェ - 修復家 (解釈のゲーム)』
 上段右下の写真が作業中の「修復家」。10枚の写真の中から触覚のオブジェのもとになった正しい一枚を当てる。下段左が「修復家」のオブジェ。このゲームの参加者は、写真のようにアームサックで覆われた状態でこのオブジェに触る。アームサックを潜った手はいっぺんに空間の隅々まで触ることができないので、オブジェの部分を一つ一つ、順番に確認する必要がある。感覚、連想、想像は次々と現れ、一つの筋に繋げられる出来事の連続をなすのである。



「冬の裸人間」(触覚のコラージュ) 1988

『触覚のコラージュ』

コラージュの材料となるのは、あらゆる構成物から切り離された一部分である。「触覚のコラージュ」上で脈絡なく出逢う構成物どうしが結合し、それらは我々の類推による思考の産物となっている形態によって画定される。構成物を触覚で識別しようとする我々の努力は、その意志に反して想像力に仕えるようになるのである。

彼は「触覚」のもつ可能性についてこう語っている。
 「私たちの感覚のどれかが芸術の問題領域に結びつく時には、いつでもある特定の感覚ないしはその本質的能力が実利的機能から解放されて、そこに好ましい状況がもたらされているにちがいない。・・・おそらく、触覚という感覚はすべての感覚のなかでもっとも長い間実利的機能にとらわれており、実際的な理由だけではみずからを「美化する」ことができなかつたからこそ、世界とある原初的な「原始的な」遊び付きにとどめていたのだ。・・・まだ美的規範によつて気力をそがれていないこの「原始的状態」と触覚的知覚の体験における本能的状態によって、私たちは連想を行うさいに、いつも無意識の最深部へ差し向かれることがある。触覚はまさに視覚からの情報に影響されない形態であり、我々の無意識からやつてきたイメージである。シュヴァンクマイエルは、この過程を体験することで、連想・類推*につながる幅広い解放を促し、現代の消費文化によって鈍らされた我々の感受性を立ち直らせることができる」と考えたのである。

やがて映画制作を再開したシュヴァンクマイエルは、「アッシャー家の崩壊」(1980)のなかで触覚の経験をどうやって活用すべきかという問題に取り組んだ。このうえなく視聴覚的な「映画」という表現方法において触覚の経験を活用するのは一見矛盾しているようにも見える。しかし、シュヴァンクマイエルはたとえどんなに小さくとも触覚的刺激や触覚的想像力の挑発があれば、推*というかたちでそれが外に現れ、それによって意思伝達が可能であるという結論に達した。つまり、我々は映画のなかで行なわれる触覚的な表現から知覚的連想を呼び起こし、追体験をするのである。

「触ることのできる豊かさ」(触覚の詩) 1978

クリスマスケーキを二切れ切り取る
服を脱いでトレーニングパンツになる
クリスマスケーキをむき出しの腿に長いこと擦りつけて
十分すりつぶす
小さなかけらを地面から拾い集めて長靴にはうり込む
上質のサラダ油を注ぎ込む
素足を長靴に入れ
最寄りの地下鉄駅に行く
(一步一歩に集中する)
地下道で小さな火をおこす
そこに一コルナ硬貨を百枚はうり込む
火は油とケーキのかけらで燃える
十五分後に火を足で踏み消す
硬貨をちょうどよいすき間にほうり込む
(指で触れる温かい硬貨の感触に集中する)
乗車する
車両から車両へと歩きまわり両手で
毛皮でできた服のすべてを振る
(毛皮のコート、毛皮の襟、帽子、靴など)
平和広場駅で降りる
そして顔を風のほうに向ける

『触覚の詩』

シュヴァンクマイエルの触覚の想像力は、造形美術の領域に限定されるものではなく、こういった文学的表现にも現れている。これは触覚の実験の手順のように見えるが、彼は実際にこういった実験も試みている。

「四つの手だらけの手ぶり」
(手ぶりの彫刻) 1982

*類推：自然民族や幼い子供は類推によって自分の知識の地平を広げる。つまり、あらゆる事物や対象を、ある種の要素が似通つてゐるためには、ひとつのカテゴリーのなかに加えていくのである。これらの知識は無意識の中に押しこめられ、その後もそこから影響を及ぼし統合象徴や詩的イメージに変わる。

非合理的な連想。たとえば雷鳴・太鼓・大砲といった

『アッシャー家の崩壊』(1980)

この小説の一部で、登場人物の精神状態の変容を表現している詩「魔の宮殿」を解釈するために、シュヴァンクマイエルは「手ぶりの彫刻」を応用した、粘土を指で押し付けて変形させていくアニメーションを取り入れた。「手ぶりの彫刻」は、へらや絵筆などの道具を使用せずに手の押し跡だけで形造られた彫刻で、創作者の心的状態の純粋な表出となっている。というのも、手はここで私達の感覚にもっとも対応する類推の構造を組み合わせしなければ、探し出しもせず、直接の感情を注ぎ込むことによってこの構造を作り出しているからである。「手ぶりの彫刻」は触覚芸術の最も純粋な形式である。



プラハ

マニエリズム

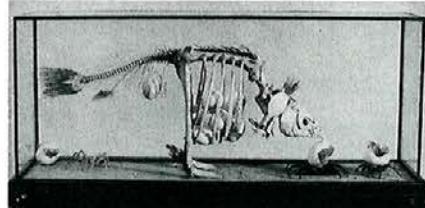
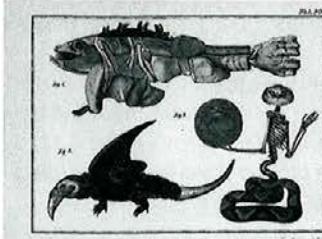


「ウェルトゥムヌスとしてのルドルフ二世」 ジュゼッペ・アルチンボルド 1591年

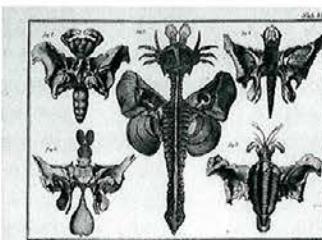
「ウエルトゥムヌスとしてのルドルフ二世」に託された寓意を紐解いていこう。この作品は、アルチンボルドが宮廷を辞職後、帰郷したミラノから皇帝へ贈った晩年の作品だ。ウエルトゥムヌスとはローマ神話の季節を司る神であるため、四季の花や果実の寄せ集めによって具現化されている。ルドルフをウェルトゥムヌスとしてとらえようとする意図とは、紛れもなく皇帝の神格化であるが、アルチンボルドが示す寓意はそればかりではない。頭部を構成する花や果実の調和は、ルドルフの統治がもたらす調和への照応されていて、つまりは不朽の皇帝の権力を謳いあげているのだ。最大の努力を払って模写された自然の諸元素は、大宇宙（自然世界）から小宇宙（人間世界）への照応の体系によって、結合する。だが、こうした自然に対する写実と寓意といふ一見矛盾したアプローチは、ザデラーやサヴェリーなどの同時代の画家の作品にも試みられていく。だが、こうした姿勢は何も絵画に限つたものではなかつた。

その影響力を認めてはいるものの、ルドルフ・ツェンボルドに関するシュヴァンクマイエルの発言は饒舌とは言い難い。マニエリスムへの言及は無論ともとらわれかねないだろう。けれど、彼が創作物活動において「類推」という言葉を語るとき、昭應体系というひとつの大類推のシステムが支配的であつた時代の精神世界は、彼にとつてそれほど縁遠いものではないようと思われる。

チエコのアニメーション作家イジイ・バルタは現在『ゴーレム』を作制作中だが、それは16世紀のプラハに実在した筆頭ラビ・レーブの悪名高い伝説をもとにしている。チエコの作家にとつてルドルフの生きた時代とは、インスピレーションの源泉となるまさに魔術的な時代といえるかもしれない。



上「博物誌のキャビネットⅡ」 1972年
シュヴァンクマイエル曰く「ルドルフのケンストカマー（芸術室）をすぐにでも豊かにできるようと思える」オブジェ



左上「シュヴァンク＝マイヤー百科事典、動物学」
左下「シュヴァンク＝マイヤー百科事典、昆虫学」
1972-73年 コラージュ
ルドルフ二世の統治時代、地誌学・植物学・動物学などの学問における自然観察、およびそれらの書物の挿絵の自然描写は飛躍的な発展を遂げた。
シュヴァンクマイエルは代替世界の虚構の百科事典として、コラージュによる作品を作成している。

*類推：「触覚と触覚藝術」参照のこと

参考文献・出典

『シユヴァンクマイエルの世界』ヤン・シユヴァンクマイエル著
 赤塚若樹編集・翻訳／くまがいマキ 国版構成（国書刊行会）
 「シユヴァンクマイエルの博物館」ヤン・シユヴァンクマイエル著
 くまがいマキ／ベトル・ホリー編集・翻訳（国書刊行会）
 「ヤン・シユヴァンクマイエル映画祭'90」カタログ
 〈川崎市市民ミュージアム
 夜想34号『バベット・アニメーション』（ベヨトル工房）
 夜想35号『チエコの魔術的芸術』（ベヨトル工房）
 夜想2マイナス0号『シユヴァンクマイエル』
 ht wi 9 『世界が恋するアートの都 ブラハ』（HTWI）
 ht wi 10 『ヤン・シユヴァンクマイエルと
 チエコアニメーションの現在』（HTWI）
 『映画のシュルレアリズム』アド・キルー著／飯島耕一訳
 『フィルムアート社
 ノユレーファーベルヒトガル』（承認）（ヨウセイ）

者である宮廷画家ジュゼッペ・アルチンボルドである。プラハ・マニエリスムを支えたこの二人の人物の影響は、シュヴァンクマイエルの作品の中に、容易に、そして数多く見出すことができる。それ程までにシュヴァンクマイエルを惹き付けるプラハ・マニエリスムとはどのようなものであろう。ルネサンスとバロックの隙間に埋もれたマニエリスムへの妄想は、アルチンボルドの描く合成された頭部の奇怪さと、有名なルドルフのコレクト・マニアぶりが横槍となつて、際限なく歪んでいく。けれど、この時代の精神世界に立ち帰り、そこに張り巡らされた形而上学的宇宙論に身をゆだねると、それらは違つた侧面を見させてくれる。

このように当時の精神的な動向をたどると、ルドルフ二世の異常なまでの蒐集熱の結晶といえる〔芸術品と珍奇な事物の陳列室〕が、皇帝の単なる倒錯的な嗜好といった点のみでは説き切れないことがわかる。この可視の百科全書たる人工的空間を埋め尽くす、数限りない雄多なものは、大宇宙の法則にならつて小宇宙を形成する。その照應は、小宇宙から大宇宙への照應に還元され、この政治的暗君に、世界支配を可能にさせる。

花と果実で飾られた、二重のクロスの頭部の肖像画——。映画『自然の歴史』(1967)には、シュヴァンクマイエルの創作活動に大きな影響を与える続ける二人の人物が、実際に現われている。一人はこの肖像画のモデル、16世紀に偉大なる芸術庇護者として名を馳せた神聖ローマ皇帝ルドルフ二世。もう一人は、肖像画の作者である宫廷画家ジュゼッペ・アルチンボルドである。

このように当時の精神的な動向をたどると、ルドルフ二世の異常なまでの蒐集熱の結晶といえる『芸術品と珍奇な事物の陳列室』が、皇帝の単なる倒錯的な嗜好といった点のみでは説き切れないことがわかる。この可視の百科全書たる人工的空間を埋め尽くす、数限りない雑多なものは、大宇宙の法則にならって小宇宙を形成する。その照應は、小宇宙から大宇宙への照應に還元され、この政治的暗君

編集委員 板屋 緑一 映像学科 教授
下川久美香 狩野 志歩
木村美佐子 田中友紀子

イメージライブラリー・ニュース 第10号
2002年4月発行

武蔵野美術大学 イメージライブラリー
〒187-8505 東京都小平市小川町1-736
TEL / FAX 042-342-6072
禁無断複製・転載

水系雨洪模拟 独著

参考文献・出典