

- 『ブレードランナー』の描かれた風景
- デビッド・リンチ
- 「普通の異星人」が見つめる「異常な日常」
- ドイツ映画博物館
- 西部劇映画の変遷

# IMAGE LIBRARY NEWS

●●イメージライブラリー・ニュース 2002年9・11月合併 第12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。

## 『ブレードランナー』以前にも 『ブレードランナー』以後にもない 描かれた風景

霧に煙る都会の風景、闇に差し込むサーチライト、建築中の巨大高層ビルの頂上に点滅する赤色ライトを見た時、私たちはこういう言い方をすることがある。  
「まるでブレードランナーみたいだ」と。

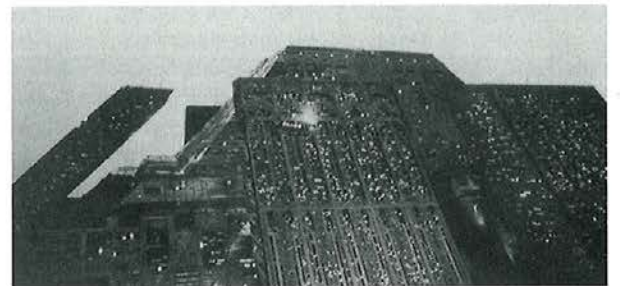
1982年に制作されたリドリー・スコット監督作品『ブレードランナー』の未来空間のイメージは『ブレードランナー』以前にも『ブレードランナー』以後にもない。20年を経た今でもそれをこえるものは見当たらない程に鮮烈なイメージを与え続けている。

そこで設定された2019年のロサンゼルスという未来の像は、美しく整とんされた都市ではなく、廃虚と雑踏と降りしきる酸性雨に汚染されたゴミ箱のような姿である。富を得た人々は清らかな空気の吸える他の惑星へと移住し、ロサンゼルスは欠格



者を含む他の惑星へ移住できない事情を持つ人々と町の治安に関わる人々が居残る過疎の町として描かれている。貧富の格差は、古代より現代へと時代を経るに従って確実に広がり、2019年のロサンゼルスはその進行形であることを実感させられる。

一方、富の象徴であるレプリカントを製造するタイレル社は、天にも届かんばかりの巨大ビルである。ビルという概念を越えたピラミッド然としたその創造物は、1982年の公開当時も、私たち



が未来を実感するのに十分な視覚的デザイン化がなされている。

未来という場を表現するということは、決してハイテク技術や特殊効果だけの賜物ではない。冒頭に登場するこの作品を象徴する重要なシーンである未来都市は、ほんの18×13フィート(5.5×4.0m)のプレキシガラス上に作られたミニチュアのセットであった。

ピラミッド然としたタイレル社は、石油コンビナートや様々な凶案、模型をハイコントラスト・フィルムで撮影し、感光材を塗った真鍮板の上で感光、定着させた後、腐蝕液に浸して金属を腐蝕させることで複雑なマチエールを生み出している。これは銅版画のエッチングの作業や金属を加工するための一つの手法であるが、ここではいわばイメージの集積作業である。さらにこの真鍮板に窓に見立てた無数の穴を開け、その窓に点る明かりは多数の麦粒電球や光ファイバーを使用している。全長11キロメートルを超える光ファイバーの1本1本はライターで先を溶かされることで、その切り口はレンズのように丸くなり、微妙に光量の違った光を生み出している。光の表現ひとつにしても無数の窓辺の明かりは単純にコピーとペーストをくり返されたものではないイメージの結果である。

リドリー・スコットは『ブレードランナー』の場の設定にあたって、丹念にロサンゼルス歴史のなビルをリサーチしている。物語に登場する「セバスチャンの住居」であり、レプリカントを追いかけるブレードランナー・デッカーとレプリカントとの戦いの場として使用されたブラッドベリ・ビルは1893年にジョージ・ワイマンの設計で鋳業で富みを得たルイス・ブラッドベリによって建てられたオール・デコ調の美しいビルである。鉄骨とガラスの天窓から見える電飾に映し出された「強力わかもと」のコマーシャルと芸者の姿は、本来はそこが光の降り注ぐ美しいアトリウム空間であることを



完全に忘れさせてしまう。

このビルは古くはハラン・エリスンによって書かれた古典的テレビ・SFシリーズである『アウター・リミッツ』(ガラスの手を持つ男)や他にも警察もののテレビシリーズで何度も使われていた。『ブレードランナー』制作スタッフの一人である脚本家のハンプトン・ファンチャーは、いわば手垢のついたこの建物を使用することに反対していた。しかしリドリー・スコットのイメージしたブラッドベリ・ビルは、その予想をはるかにくつがえし、そこには初めて見るブラッドベリ・ビルの姿があった。

またデッカーの住居として使用されたロサンゼルス・ロス・フェリス地区にあるエニス邸は1923年、フランク・ロイド・ライトによる設計であり、ロサンゼルスにある4軒のテキスタイルブロック住宅のうちの1軒である。一辺が16インチ(40.6cm)の幾何学模様のレリーフのブロックで構成された壁面の印象的な住宅である。

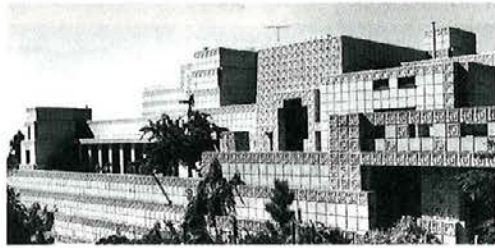
1923年チャールズ・エニスの邸宅として建設されるが、以後数人の所有権が移り、1968年にブラウン夫妻が8番目の所有者となった。この住宅の入口のデザインはアメリカ古代建築のマヤ寺院のブロック様式を思わせる斬新なデザインである。映画ではエニス邸のバルコニーと一階部分が使われており、上層部はマッシュュー・ユースリッチのマット画によって高層集合住宅として描き足されている。



リドリー・スコットの『ブレードランナー』を取り巻く場のイメージへの執拗なこだわりは、フィリップ・K・ディックによって書かれた原作である『アンドロイドは電気羊の夢を見るか?』には見られない新たに映像化



Bradbury Building 1893



House for Charles Ennis 1923

自分を知ること。どこから来てどこへ行くのか？自分はいつまでこの世に存在するの  
か？  
デックカードとレイ  
チェルの間で交わされ  
る会話“I love you  
trust me?” は人間  
の最高命題である。  
(文・構成/下川久美香)

「How old am I?」  
一般的にはこういう疑問文は存在しない。  
リドリー・スコットの描いた世界では、レプリカントたちが他のどのキャラクターよりも一番人間らしく生きていく。知能と身体能力の両面で人間以上に優れたレプリカントは、人間をおびやかさぬよう安全装置として(4年)という寿命がインプットされている。自分の余命を知らないレプリカントのレオン・コワルスキはデックカードを追い詰めて問いただす。

された世界観である。また原作では人造人間を(アンドロイド)としているが、『ブレッドランナー』では(レプリカント)という言葉を使っている。カレル・チャペックが『R.U.R.』の中でチェコ語の(賦役)という言葉の単語「robot」から(ロボット)という言葉を生み出したように、『ブレッドランナー』では生物学のレプリケイティング(replicating)・クローンを作るために細胞を複製するという意)をヒントにして(レプリカント)という言葉が生まれたのである。さらにその語源はラテン語の replicare に派生する。  
『アンドロイドは電気羊の夢を見るか?』には、その物語を魅力的に仕立てる様々な要素が含まれている。人の気分を自在に設定できる(情操(ムード)オルガン)や放射能から生殖機能を守るための保護具である(エイジャックス型放射線除鉛製袋(ゴドビース)、他との一体感が感じられる(共感(エンパシー)ボックス)、本物と同じようによくできてくる(死)を知らない電気仕掛けの動物(電気羊)ではなく、些細な怪我で死んでしまう生身の動物に執着する人間たち...など。しかしリドリー・スコットの描いた『ブレッドランナー』ではその多くはストイックな姿勢で省略されている。むしろ踏襲された点を挙げれば(地球に逃げ込んだ人造人間を始末屋が追いかけるとしめる)というこの一行に集約されてしまう。

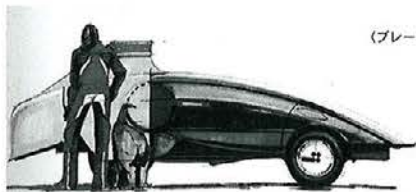
### ブレッドランナーのビジュアルワークを支えるスタッフ

リドリー・スコットは撮影に入る前に映画のビジュアルを支えるためのイメージ素材を集める作業(ピクチャリアル・リファレンス)に時間を費やす。それはメージを映像化するための重要な作業であり、『ブレッドランナー』にあたっては、全編にエドワード・ホッパーの『ナイト・ホークス』の雰囲気を探っていた。ナイト・ホークス(nighthawks)とは(夜に仕事をする人)(夜更かしをする人)たちを意味する。そこには深夜、人の往来の途絶えた街頭に明々と明かりを灯す一軒のコーヒショップが描かれている。都会の静寂と孤独を瞬時に切り取ったような空間である。

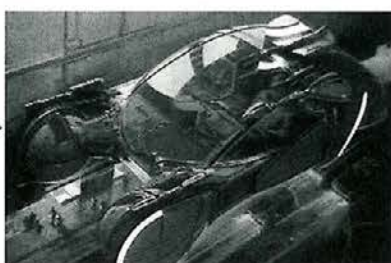
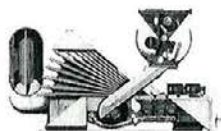
またリドリー・スコットはピクチャリアル・リファレンスの中で、幾人かのデザイナーに触発されていた。フランスのコミック誌『メタル・ユンラン』(米国では『ヘヴィ・メタル』)の中にイラストを描いていたメビウスや画集『センチネル』(歩哨)を著していたシド・ミードである。前作の『エイリアン』でH・R・ギーガーというデザイナーを得て、成功を収めたリドリー・スコットは、すでに確立した映画専門の美術プロダクションではなく、自らの目でイメージに合ったデザイナーを探し当てるのである。シド・ミードはその格好の人物であった。

シド・ミードはカリフォルニアのアート・センターを卒業後、米国の自動車メーカー・フォード社のスタジオでキャリアをスタートした。自身の言によると「作るのが不可能でない程度の進歩的な車を考え出す」という彼のデザインは、未来を予言するような斬新なデザインでありながら、工業デザイナーとしてデザインされる物の本質を理解し、構造、機能に精通していた。リドリー・スコットが依頼した空飛ぶ車(スピナー)について2人は、誰がどう目的で使うのかというような性格付けから機能までも想定している。それは警察という特権階級にだけ許された乗り物であり、その構造は大きな翼やプロペラを装備するのではなく、重航空機、つまりハリヤー戦闘機のジャンプジェットのようなものであるべきだと考えた。また「ホワイトボード上で単独にエアブラシで表現される一台の車とは対照的なものだ」と言い、デザインされた物は彼の想像上の空間に配置され、25cm×37.5cmのイラストレーション・ボードを作成している。

この空間までもデザインするミードの作業はリドリー・スコットの気に入り、『ブレッドランナー』のムードを支配する街角の風景、スピナーの内部、デックカードのセダン、デックカード自宅のキッチンとバスルームなどのディテールをデザインし、その名をビジュアル・フューチャリストとしてクレジットされている。



(ブレッドランナーのためにデザインされたイラストより)



リドリー・スコットのイメージ、またシド・ミードのデザインを映画の中で実現するには優れたミニチュア製作と特撮技術が求められた。それを行ったのはダグラス・トランブル率いるエンターテイメント・イフェクツ・グループ(EEG)であった。

NASAで教育用アニメーションの制作を行っていたダグラス・トランブルは、1968年スタンリー・キューブリック監督作品『2001年宇宙の旅』で初めて映画制作に関わり、クライマックスのスターゲートのシーケンスを担当した。以後『未知との遭遇』『アンドロメダ』『スタートレック』などの特撮を手がけるベテランであった。

1980年当時、長編2作目である『ブレインストーム』監督のため、準備を行っていたトランブルであったが「単純な宇宙船が出てくる特撮映画にうんざりしていた」彼は『ブレッドランナー』のストーリーに興味を持っていた。そこで時間的に制限があったが、以後の仕事でビッド・ドライヤーに引き継ぐことを条件に『ブレッドランナー』の特撮を引き受けることになる。

EEGでの撮影は70ミリフィルムのサウンドトラック5ミリ分を短くした65ミリフィルムが用いられた。通常の35ミリに対して倍の大きさであるネガで撮影することで、細部までシャープでクリアな映像が得られ、これは後の編集において全編35ミリでデュペされた。またモーションコントロール・システムのコンピュータによって制御されたカメラワークは、機械的精緻さを持って何度も同じ動きを狂いなく行うことで複雑な移動撮影を再現することを可能にし、幾つものイメージをオーバーラップさせながら、ひとつの空間を生み出している。つまり強制遠近法によって作られたミニチュアを幾層にも撮影し、遠景のマット画を合成する。フロントプロジェクションによって、火炎を写し込みさらにカバリー・マットで炎を加工する。スモーク・ルームで油煙を撮影する。ミニチュアのスピナー(飛行する車)を撮影するなど。これらの幾重にも重ねられたイメージはやがてリアリティをもったひとつの未来の像に結ばれていったのである。



- 参考文献・出典/映像資料：  
 ・『アンドロイドは電気羊の夢を見るか?』著者：フィリップ・K・ディック 訳者：浅倉久志(ハヤカワ文庫)  
 ・『フィルムメーカーズ [16] リドリー・スコット 責任編集：風間賢二(キネマ旬報)  
 ・メイキング・オブ・ブレッドランナー 著者：ホール・M・サモン(ソニー・マガジズ)  
 ・キネマ旬報 1992 11月下旬号 NO.1094 (キネマ旬報)  
 ・モダン・アーキテクチャー 近代建築の黎明 1851-1919 企画：二川幸夫企画(エーディーエー・エディタ・トーキョー)  
 ・フランク・ロイド・ライト全作品 監訳：岸田省存(丸善株式会社)  
 ・SENTINEL デザイン：シド・ミード(A DRAGON'S DREAM BOOK)  
 ・OBLAGON デザイン：シド・ミード(株式会社講談社)  
 ・Cine Lesson10 映画クルー主義の楽しみ方(フィルムアート社)  
 ・Cine Lesson12 映画のデザインスケープ(フィルムアート社)  
 ・『ブレッドランナー』(LD)/ワーナー・ブラザーズ映画会社)  
 ・ディレクターズカット ブレッドランナー 最終版(LD)/ワーナー・ホーム・ビデオ)  
 ・ミニチュアの特撮効果(LD)/ハイオニア株式会社)

『ブレッドランナー』1982年 117分  
 『ディレクターズカット ブレッドランナー 最終版』  
 1992年 116分

監督=リドリー・スコット  
 製作=マイケル・ディーリー  
 原作=フィリップ・K・ディック  
 脚本=ハンプトン・ファンチャー/デヴィッド・ビーブルス  
 特撮=ダグラス・トランブル  
 ビジュアル・フューチャリスト=シド・ミード  
 音楽=ヴァンゲリス  
 (制作国 アメリカ=香港)

# デビッド・リンチ

「普通の異星人」が見つめる「異常な日常」

あの異様な赤ん坊は生き物なのか作り物なのか。スタンリー・キューブリックも知りたかったという、デビッド・リンチの衝撃的な35ミリデビュー作『イレイザー・ヘッド』(1977)が公開された時、観客の反応は熱狂的な支持とあからさまな拒絶という両極に分かれた。ある日突然無気味な未熟児の赤ん坊の父親になった男の恐怖とねじれた世界を描いたこの暗いモノクローム作品は、決して万人向けするハリウッド映画ではなく、一部の観客にだけ理解される、いわゆるレイトショー向きのカルト映画として受け入れられたはずだ。実際、リンチ作品を表現するのに使われる言葉は「恐怖」(悪夢)「不条理」(セックス)「バイオレンス」(テロ)「ドラスティック」(セックス)「バイオレンス」(セックス)も「バイオレンス」も控えめにせざるを得ない状況で挑んだ『ツイーン・ピークス』シリーズ(1989)の大成功や『セックス』や『バイオレンス』すら出てこない『ロードムービー』『ストレイト・ストーリー』(1999)の心暖まる物語、さらには不条理でばかばかしいコメディもやっけて私達を驚愕させる。

1946年生まれのリンチは幼い頃から絵を描く事が好きで、ごく自然に画家を目指した。アートスクールに通いはじめた彼は、自分の絵画を「少しでもいいから動かすことができたならなあ」と思い、アニメーション作品『吐き気を催す6人の男』(1967)を作る。それ以来リンチはこの動く絵画に夢中になってしまふ。一度その頃、ハリウッドシステムとは違う、芸術映画を若い監督や芸術家に助成金を出して作らせることを目的にAFI(アメリカン・フィルム・インスティテュート)が設立された。助成選考のために提出した『アルファベット』(1968)は、壁を真っ黒に塗った部屋で、白塗りの少女がアルファベットを学習しているというも、強迫的に反復されるABCの歌は、少女の恐怖と共に文字となって暗闇に浮かび上がる。絵画作品の延長上に作られたこれらの初期作品はリンチにとって映画も絵画と同様に個人の世界を表出させる手段に成り得ると確信させたのかもしれない。この作品で見事AFIの助成を受けて『グランドマザー』(1970)を制作する。今度は映画的手法を意識した、前作のように抽象的ではなく具体的な動きや物語を導入している。おねしょのことで両親から叱られる少年。不思議な種が育つて中から優しいおばあさんが生まれる。おばあさんの悲しい死と植物になる少年。具体的な事柄が理解不能な秩序のまま進行し、抽象化してゆく世界は、その後の『イレイザー・ヘッド』や最新作『マルホランド・ドライブ』

イブ』(2001)にも通じていることが分かる。リンチの作品は全て不可解な謎に包まれている。その謎は恐怖やユーモアという様々に形を変えて現れては消えてしまうので、観客は真実を突き止めたたくて目を瞑らす。『ツイーン・ピークス』では一見、ローラ殺しの犯人が真実に思える。しかし物語が進行してゆくにつれ、問題はもっと複雑で深い闇に包まれていることに気付かせられるのである。『ブルー・ベルベット』(1986)でも、事件が解決した後、本来ならば清々しい幸せの風景もどこか不自然でどこかなく見える。謎はまだ解決していないのではないかと正解を求める観客に対して、リンチは作品を言葉で説明することや分析することをひどく嫌う。「それが何かを語るっていうのは、対象をひどく限定してしまうことでもある。それ以上にはなり得ない。僕は物がそれ以上のものへとふくらみ得るのが好きなんだ。」例の赤ん坊が何なのかについても頭に真実を明かさずとはしない。語れば魔法がうすれてしまうと言っている。

リンチの幼馴染トビー・キラーによるドキュメンタリー『ナイト・ヒーブル』で見られるリンチの演出風景は驚く程普通である。出演者やスタッフは口を揃えて彼がいかにユーモアがあつて魅力的かを語り、ここで、リンチ・ブラック」と呼ばれる独特の暗闇が生み出されるなど信じられない程、明るい現場なのである。ハリウッドという場所でも何十人というスタッフと一緒に一体どうやってあの個性的な『リンチ・ワールド』を作り上げてゆくのであろうか。夢のようにコントロールできない世界に創作の根拠を見出す彼は絵画を描くとき、なるべく筆は使いたくないという。実際、ブラシで描くことは少なくなつた。指を使う方が好きだ。できることなら絵に唾みつきたい。映画制作でも偶然の事件やスタッフの意見はコントロールできない不確定要素である。リンチはそれを必然性として喜んで受け入れる。例えば撮影直前に怪我をした役者をギブスそのまま出演させたり、『ツイーン・ピークス』では偶然セットの鏡に映り込んでしまった大道具係を

キラー・ポブとして誕生させてしまふ、といった具合に。

さて、リンチの人物と作品の矛盾はいつこうに解決しない。人々はこの矛盾を端的に表した言葉「火星からやって来たジミー・スチュアート」\*4という愛称でリンチを理解しようとする。人間の「ばかばかしい」行動は滑稽でありながら、同時に恐怖でもある。火星から来た普通の男リンチは、ダイナソーの歯の無い男を眺めながら、不可解で渾沌としているがらもなんとなくうまく成り立っているこの世界や人間を一番よく分かっているものか、ばかばかしい。そしてその成り立させているものが、ばかばかしい。だということも。そういえば、『イレイザー・ヘッド』で、地球の珍奇な登場人物たちを見つめながら、唯一生真面目に働いていたのが惑星の男だった。

リンチの幼馴染トビー・キラーによるドキュメンタリー『ナイト・ヒーブル』で見られるリンチの演出風景は驚く程普通である。出演者やスタッフは口を揃えて彼がいかにユーモアがあつて魅力的かを語り、ここで、リンチ・ブラック」と呼ばれる独特の暗闇が生み出されるなど信じられない程、明るい現場なのである。ハリウッドという場所でも何十人というスタッフと一緒に一体どうやってあの個性的な『リンチ・ワールド』を作り上げてゆくのであろうか。夢のようにコントロールできない世界に創作の根拠を見出す彼は絵画を描くとき、なるべく筆は使いたくないという。実際、ブラシで描くことは少なくなつた。指を使う方が好きだ。できることなら絵に唾みつきたい。映画制作でも偶然の事件やスタッフの意見はコントロールできない不確定要素である。リンチはそれを必然性として喜んで受け入れる。例えば撮影直前に怪我をした役者をギブスそのまま出演させたり、『ツイーン・ピークス』では偶然セットの鏡に映り込んでしまった大道具係を

## フィルモグラフィ

- \*はTVや企画もの
- 吐き気を催す6人の男 (1967年/1分/16mm)
- 立体スクリーンにエンドレスで上映
- アルファベット (1968年/4分/16mm)
- グランドマザー (1970年/34分/16mm)
- 切断手術を受けた人 (1974年/5分/ビデオ)
- イレイザー・ヘッド (1977年/89分/35mm)
- エレファント・マン (1980年/124分/35mm)
- チューン 砂の惑星 (1984年/137分/70mm)
- ブルー・ベルベット (1986年/120分/35mm)
- カウボーイ&フレンチマン (1989年/22分/ビデオ)\*
- オムニバス映画「パリ・ストーリー」に収録
- ツイーン・ピークス/パイロット版 (1989年/122分/35mm)\*
- ツイーン・ピークス (1990-91年/全29話)\*
- アメリカン・クロニクルズ (1990-91年)\*
- ドキュメンタリー
- ワイルド・アット・ハート (1990年/127分/35mm)
- オン・ジ・エア (1991-92年/全7話)\*
- ホテル・ルーム (1992年/全3話)\*
- ツイーン・ピークス/ローラ・パーマー最期の7日間 (1992年/134分/35mm)
- キング・オブ・フィルム (1995年/55秒/35mm)\*
- リュミエールカメラで撮影するという企画で40名の監督が参加したオムニバス短編集
- ロスト・ハイウェイ (1997年/135分/35mm)
- ストレイト・ストーリー (1999年/111分/35mm)
- マルホランド・ドライブ (2001年/146分/35mm)

他にCMやミュージックビデオ、4コマ漫画連載など

## 参考文献・出典

- 「デビッド・リンチ：映画作家が自身を語る」クリス・ロドリ (廣木明子+菊地淳子訳/フィルムアート社)
- 「デビッド・リンチ Paintings & Drawings」(梅宮典子訳/トレヴィル)
- 「フィルムメーカーズ⑦ デビッド・リンチ」(キネマ旬報社)
- 「美術手帖 1991年/3月」(美術出版社)
- 「ナイト・ヒーブル」監督/トビー・キラー (LD/株式会社メディアアリング)



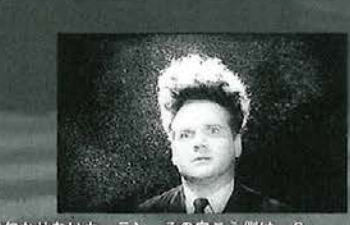
上「赤い髪のパーティ・ドール」1990 (絵画作品)  
中央と左端に切り抜き文字が並んでいる。  
下「アルファベット」



「エレファント・マン」



右上「ブルー・ベルベット」リンチ作品に欠かせないカーテン。その向こう側は…?  
左上「Untitled」1994 (写真作品)  
右下「イレイザー・ヘッド」完成までの5年間、ジャック・ナンスはざつとこの髪型だった。  
左下「ツイーン・ピークス」世界で最も美しい死体。



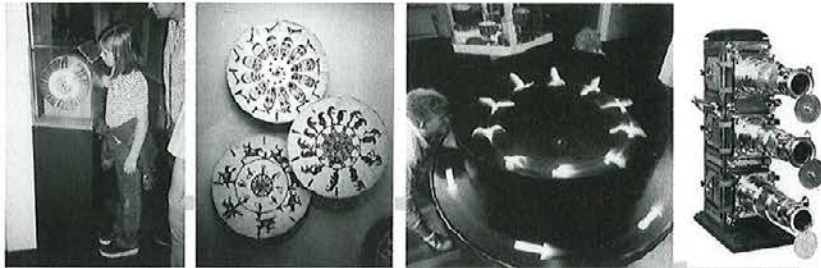
右上「ブルー・ベルベット」リンチ作品に欠かせないカーテン。その向こう側は…?  
左上「Untitled」1994 (写真作品)  
右下「イレイザー・ヘッド」完成までの5年間、ジャック・ナンスはざつとこの髪型だった。  
左下「ツイーン・ピークス」世界で最も美しい死体。



http://www.deutsches-filmmuseum.de

ドイツで5番目に大きい都市であるフランクフルトは、ドイツの都市にはあまり見られない高層ビルのある街である。その街の中央を横断して流れるメイン川沿いに、「博物館通り」と呼ばれる美術館や博物館が立ち並ぶ一帯がある。これは、1970年代から90年代にかけて、フランクフルトをドイツでの文化の首都にすることを目的に行われた、文化施設の強化活動の際に新設、あるいは整備されたものである。ここで紹介するのは、13館あるこれらの博物館の中で、最初に作られた「ドイツ映画博物館」である。この博物館は、演出家パウル・ザウアーレンダー、映画評論家ロッセ・アイスター、女優リリアン・ハーヴェイ、映画作家オスカー・フィッシーガの遺品などの個人所蔵品を集めて1984年にオープンした。7つのフロアで映画の歴史、映画論、美学を学び、体験することができる。

日頃私たちは映画館で「映画」を見ているが、この映画というメディアの断面を開いてみると、そこには非常に多くの要素が混在し、どこを切り取っても新しい表情が見えてくる。この博物館に所蔵されている様々なものは、その切り口が無数にあるということに期待させてくれる。映画史、美学、映画論…。いつもと違う視点で映画を切り取れば、そこには新しい映画体験が待っていることだろう。



エティエンヌ・ジュール・マレイのソーイトロープや、ソーマトロープ、フランクフルトの街を映し出しているカメラ・オブスクラなどが展示されており、自分の目で視覚のマジックを体験できる。リュミエールのカメラや資料が展示される「グラン・カフェ」というスペースでは、シネマトグラフによる映画上映が行われることもある。

世紀にわたって、人々は「動く写真」を作り出そうと、さまざまな研究や試みを行ってきた。博物館の最初のフロアでは、この研究の過程において生みだされた数々の機械、科学、技術などが年代順に展示され、映画の誕生から、今日私たちが知っている映画の形態になるまでの歴史を知ることが出来る。映画は、ポジフィルムに強い光をあて、1コマずつ間歇的に投影することで、映し出されている、と説明されても、なかなかピンと来ない人も多いのではないだろうか？ここに展示されている、「動く写真」をつくり出す過程で生まれた数々の機械を実際に体験することは、人間の視覚が動きの一部としてのイメージを知覚するメカニズムと、それを利用して生まれた映画のからくりを納得させてくれる。(映画史はイメージ・ライブラリー・ニュース第4号に詳しい)



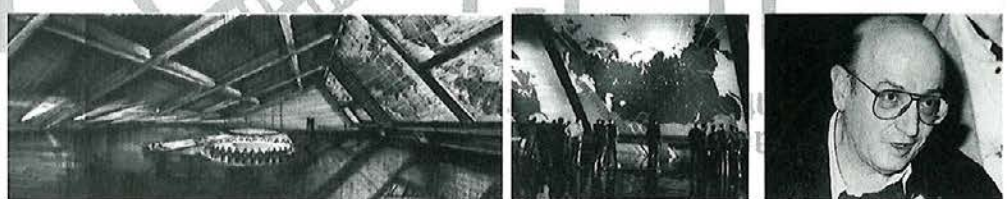
(上) 30年代~50年代に使用されていた映写機。  
(左下) 「カリガリ博士」美術セットのデザイン画。  
(中下) 「カリガリ博士」の復元された美術セット。実際にこのセットの中を歩くことができる。  
(右下) アニメーション・テーブル。オスカー・フィッシーガのアニメーションも、こういった装置から生まれた。

次のフロアには、映画はどうやって作られるのか？という疑問に対する答えが用意されている。フロアの中央では実際に映画が上映されており、観客席の後ろにまわると、普段なかなか目にするのがない35ミリの映写機が作動しているのを見ることが出来る。ドイツ表現主義の代表的な作品「カリガリ博士」の復元セットの街並みを通りすぎると、映画で実際に使用された衣装や美術セットのデザイン画、絵コンテなど、映画ゆかりの品々が展示されており、脚本家や監督の仕事を感じることが出来る。こういった品々を間近に見ていると、映画史が生き生きと甦ってくるようである。



「メトロポリス」に登場するロボット。

また、上記のような常設展だけでなく、様々な企画展も催されている。イジ・トルンカやレイ・ハリーハウゼン、ハンス・リヒター、舞台美術・衣装デザイナーなどに焦点をあてた、非常にバラエティ豊かな興味深い特集である。現在は、スタンリー・キューブリックの「博士の異常な愛情」のプロダクション・デザイナー、ケン・アダムが特集されている。また、映画監督や演出家、作曲家、俳優といった、実際に映画に関わっている人々によるトーク・ショーも行われてきた。これまでに、ヴィム・ヴェンダース監督やテオ・アングロプロス監督、テリー・キリアム監督などがこの映画博物館を訪れた。



(左上) ケン・アダムによる、「博士の異常な愛情」の美術セットデザイン画。  
(上中) 「博士の異常な愛情」より、左のデザイン画から制作されたセットでのシーン。デザイン画が正確に再現されていることがわかる。  
(上右) 博物館を訪れたテオ・アングロプロス監督。(下) ヴィム・ヴェンダース監督。

映画博物館の心臓は、やはり作品としての映画である。ここは、博物館であると同時にフィルム・アーカイブでもあり、所蔵する作品の中からは、アニメーション、ドキュメンタリー、実験映像、時にはピアノ演奏とともにサイレント映画が上映されることも。フィルムだけではなく、ポスター、写真、サウンド・トラック、プログラムといった、映画に関する貴重な資料を数多く収集・保存している。



レイ・ハリーハウゼンのバベット。



フリッツ・ラングの「月世界の女」のポスター。



F.W.ムルナウの「プラークの大学生」のポスター。

参考資料

deutsches Filmmuseum Frankfurt am Main  
カタログ・パンフレット

# 西部劇映画の変遷

現代版西部劇と謳われるデニス・ホッパーの監督作品『イージー・ライダー』(69)の中で、ピーター・フォンダが演じる(キャプテン・アメリカ)ワイアットは、麻薬で稼いだ金を手に、馬ならぬバイクにまたがって、現代のフロンティアを夢見てカリフォルニアを南下していく。溢れ出るロック・ナバーの中に現れるのは、ヒッピーとコミュニオン、LSD、荒涼としたアメリカの大地だ。劇中でジャック・ニコルソンが、かつてアメリカはいい国だったのに、と語るように、映し出される風景はもはや美しくはない。その意味がより辛辣さを増すのは、主人公がフロンティア時代を象徴する保安官ワイアット・アープを襲名しているからだ。

ピーター・フォンダの父であるヘンリー・フォンダが本元のワイアットを演じたのはその23年前第二次世界大戦でアメリカが勝利を収めた直後だ。『荒野の決闘』(ジョン・フォード、46)のワイアットは、理髪店で香水をふりかけられ、ぶ然とした面持ちで愛しのクレメンタインにダンスを申し込む。披露したダンスは実に不器用で、観客を幸福にさせる。そしてOKコラルの決闘で見せた彼の勇姿が人々を感動させるのだ。

善人以外のなにものでもないワイアット像が、23年の時を経て、ドラッグカルチャーの申し子として復活を遂げたわけだが、そこには一切のてらもない。時代の変化に最もよく準じた結果ともいえる。実際、西部劇は最も古いアメリカ固有の映画ジャンルであるゆえに、その歴史の背後には、現代アメリカの変容が見え隠れしている。

西部劇映画史は1903年のエドウィン・S・ポーターの『大列車強盗』から始まる。開拓時代、列車強盗が自警団に追われるという内容の10分足らずのサイレント作品だ。以降、勧善懲悪の単純なアクションものや、1910年代の西部劇スター、ウィリアム・S・ハートの『鬼火ロウドン』(18)に代表される西部男の人情ものが主流となる。国民的な意義が語られるようになったのは、第一次世界大戦に勝利したアメリカが世界の表舞台へと躍り出た1920年代だ。『幌馬車』(ジェームズ・クルーズ、23)や『アイアン・ホース』(ジョン・フォード、24)によって西部開拓史が叙事詩的に描かれ、フロンティア・スピリットの謳歌がこのジャンルの特色となった。第二次世界大戦後まで、現実世界における強国アメリカの邁進と、西部劇内における処女地を切り開いていった勇敢なアメリカ国民の姿はきれいに足並みをそろえている。『アイアン・ホース』を始め多くの西部劇を生み出した西部劇の神様、ジョン・フォードの傑作『幌馬車』(39)、『荒野の決闘』、『幌馬車』(50)はこの頃に生み出されている。

1950年代には、西部劇ジャンルはそのスタイルの洗練を極め、アメリカ映画の中で最も人気のあるジャンルの一つとなった。その一方で、40年代後半に起きたハリウッド・スタジオ・システムの崩壊と、テレビの台頭が映画産業全体に暗い影を落とすはじめていた。もともと開拓時代という非常に狭い時代設定が礎をなしていた西部劇は、観客の趣味の多様化に

対応できるだけの自由を持ち得ず、スタイルは使い古されていく一方だった。そしてまた、物語の構造が古い価値観からの脱却を困難にした。西部劇はしばしば先住民を開拓のゆくえてをばむ残酷な暴徒として描いた。彼らに同情的な作品がなかったわけではないが、多くの製作者たちはインディアン虐殺などの開拓時代の恥部を直視することを恐れた。常に正しく清いヒーロー像を強調するためにも、アメリカの夢を描くという存在理由のためにも、インディアンを悪役の持ち駒として描くことが、このジャンルには最も都合良かったのだ。だが自らに課したそうした図式も、人種的寛容の風潮に修正を余儀なくされる。

1956年、ジョン・フォードは『捜索者』を制作する。ジョン・ウエインが演じたこの物語の主人公は、コマンチ族にさらわれた姪を奪還するために旅に出る。だが長い捜索の旅は、その目的が姪の殺害へと変化していく過程でもあった。ようやく探し当てた姪は予想通りインディアンの言葉をしやべり、彼の言葉を借りるならば、もはや白人ではなかった。姪に銃口を向けるのは、アメリカ文化の妄執に囚われたひとりの男だが、フォード自身の投影とみなしている。葛藤ののち、主人公は優しく姪を抱きとめる。フォードが見せた初めての寛容は西部劇史の修正を担っていた。彼はまた、1962年の『リバティ・バランスを射った男』において英雄神話の崩壊を描いた。こうした動きによって崩れはじめた西部劇ヒーロー像とフロンティア・スピリットの謳歌というジャンルの特色は、さらにベトナム戦争の泥沼化によって完全に絵空事になっていった。60年代のフォード作品は時代迎合的な訂正主義に縛られて、かつてのような傑作が生み出されることはなかった。

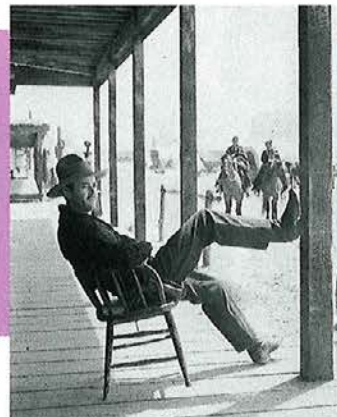
60年代後半から70年代初期には、アメリカ映画史の全体的な流れとして、いわゆるアメリカン・ニューシネマとして扱われる映画群が現れ、西部劇にも新風が巻き起こった。アメリカン・ニューシネマは、メジャー各社の再編成による混乱が、独立プロと新人に制作のチャンスを与えたこと、映画表現への規制が緩和されたこと、そしてベトナム戦争に代表される時代背景とが複合的に作用した一過性の現象である。技術的にも主題的にもそれまでハリウッドが描いてきたものとは異なっている。ニューシネマの新しい世代は、フロンティア時代末期に舞台を置き、近代社会の侵入によって西部が滅んでいく様を描いた。そこに現れるアンチヒーローたちには、アメリカが築き上げてきたものに対する疑念が、率直に投影されている。

『明日に向けて撃て!』(ジョージ・ロイ・ヒル、69)は現在の無法者ブッチ・キャシディとサンダンス・キッドの物語だ。劇中、「雨にぬれても」の甘いスコアにのって、主人公が自転車で遊ぶ有名なシーンがあるが、彼は後にその新しい乗り物・自転車を乗り捨ててしまう。打ち捨てられた自転車の車輪が空回りするカットは象徴的だ。ブッチとサンダンスは時代遅れの列車強盗を成功させるが、彼らの末路ははかない。

サム・ペキンパーは執拗なスロー・モーショでバイオレンスを描いた。そこには時代に取り遅れてしまった西部男の死がある。『ワイルドバンチ』(69)のならず者は、「銃の時代は終わった」と認め、「砂漠の流れ者」(69)のケープル・ホークは物質文明の象徴である自動車に轢き殺される。『ピリー・ザ・キッド21才の生涯』(73)では音楽界からクリス・クリストファー



『真昼の決闘』  
(フレッド・ジンネマン、1952)  
無法者の町への侵入を前に、保安官が自警団を組織しようとするが、町の人々の反応は冷たく、孤独な対決を強いられる。マッカーシーの赤狩りに対する批判精神を汲んだ設定だが、助けを求めるヒーロー像に腹を立てたハワード・ホークスは『リオ・ブラボー』(1959)に至った。



『イージー・ライダー』

『さすらいのカウボーイ』  
冒頭の美しい川面のきらめきもたらした感動と、寄り添って流れていく少女の水死体が放った不安感、濃密なスロー・モーショとオーバーラップによってラストまで持続する。詩的な描写はニューシネマならではの。



『荒野の決闘』  
20世紀まで生き延びた伝説の保安官ワイアット・アープは西部劇史の中で何回か登場するが、その人物像は時代を経ることにより汚いものへと変貌していった。歴史に対する見解の変質がそこにある。ヘンリー・フォンダが演じたワイアット像は、いまでも魅力を失わないが、それを現代において復活させることは不可能である。

ソンとボブ・テイランを迎え入れ、カウスター・カルチャーの象徴をフィルムに刻み込んだ。

『イーシー・ライダー』の成功を受け資金を得たフォオンダは『さすらいのカウボーイ』(71)を初監督した。旅に疲れ果て、孤独と死の予感に打ち震える青年の姿には、否応なくアメリカの影を読み取ることが出来る。理想郷カリフォルニアに行こうというウォーレン・ウォーツの誘いに對し、ピーター・フォオンダはうなずかない。虚無に憑かれた表情で、家に帰りたという。ベトナム戦地へと駆り出された若者のように。

アメリカの実社会の姿がこれほど濃密に映画に反映されたことはなかったが、メジャーが次第に落ち着きを取り戻すとともに、ニューシネマは消滅する。

73年にはジョン・フォードが、79年には最も偉大なる西部劇スター、ジョン・ウェインが死去する。ドン・シーゲルの『ラスト・シューティスト』(76)がウェインの遺作となった。末期癌に犯され、静かに余生を送ろうとする老ガンマンが、再び争いに巻き込まれ銃弾に倒れる。彼を慕っていた青年が復讐を果たすが、結局は彼もまた自らの意志で銃を投げ捨てる。ウェインは既に自らが病魔に犯されていて、その逸話とともに非常に感慨深い作品といえる。

西部時代の終焉を描くことが結局は自らの死期を早めることになったのだろうか。西部劇はもはやジャンルとしてとらえることができなくなっていて、誰もがその消滅を感じていた。

ニューシネマの訪れの少し手前で、自己否定に悶え苦しむ西部劇が、遠くイタリアで見出したもうひとつの活路について触れよう。60年代のイタリアには、フェリーニがいて、ピスコネティがいて、アントニオニーが、ベルトルッチがいた。彼らの傍らで、アメリカ映画好きのセルジオ・レオーネが、いそいそとまがいものの西部劇作りを精を出していた。正当派西部劇にとって実にいまましいこのマカロニ・ウエスタン(\*1)は、しかし大いなる遺産を遺した。

『荒野の用心棒』(64)は、アメリカ産の西部劇に見せかけるために、主演俳優にはアメリカ人を起用し、イタリア人のレオーネもボブ・ロバートソンという変名を使って発表された。ロケ地はスペインだが、舞台は



『荒野の用心棒』



『許されざる者』

ニュー・メキシコの設定で、ハリウッドがためらった残酷な殺戮シーンを実にあつげらんと描いた。あるうことが黒澤明の『用心棒』の盗作として問題になった。いかにもいかがわしいこの作品をここで挙げたのは、低予算のためにそうせざるをえなかった主演のアメリカ人のB級俳優が、クリント・イーストウッドだったからだ。テレビ西部劇シリーズ『ローハイド』で準主演を務めながらも、ほとんど無名であった彼は、キャリアになるとは期待せずにイタリアに向かったという。彼の予想は半分は外れた。『荒野の用心棒』は世界中でヒットし、マカロニ・ウエスタン・ブームを巻き起こした。だがこの出発が後のキャリアに長くB級の烙印を押すことになったので、結局彼の予想は半分当たったといえる。

この批評家からも正当派西部劇ファンからも忌み嫌われたいやしい出自の西部劇ヒーローは、90年代に屹立する1本の西部劇でアカデミー賞を受賞する。物語の毒性と、ブルース・サティーズの硬質で陰鬱とした画面で傑出したウエスタン『荒野のストレンジャー』(72)、『アウトロー』(76)、『ペイルライダー』(85)を経て、イーストウッドが描いた西部の世界は、ジャンルの創成からは遠くかけ離れたものになった。

『許されざる者』(92)における善悪の境界線は限りなくあいまいで、ばける。観客はそこにかかるといかなる善人も悪人も見出すことはないだろう。主人公マニーは結果として伝説のガンマンになるが、観客は彼の薄汚さもよく知っている。尾ひれの付いた話を信じ、結局は金のために復讐を請け負ったこの老ガンマンは、殺すに値するとは思えない若者を、一撃で仕留めることができずに苦しませる。敵対する保安官ダゲットは、法の名を振りかざす悪党と思いきや、新築の家の完成を待ち望む愛すべき一面も見せる。こうした矛盾に満ちた人間たちが交錯する、矛盾に満ちた社会の中で、尾ひれの付いた噂話によって語り継がれるであろうマニーの伝説は、イーストウッドが(最後の西部劇)として締めくくるに相応しい。そして声高に訴えることなく、だが、このほか誠意を持って描かれた黒人と先住民族の人物描写は、西部劇映画史がいきついた最後の結論といえる。冒頭にただ一度だけ現れる、ものいわぬインディアン妻の瞳には、そう思わせる深い情愛と悲哀とがたたえられている。

西部劇の最後の体現者、イーストウッドはその後も師ドン・シーゲル(\*2)と同様、一見節操のないテーマ選びでファンを愉快にさせている。宣言通り、彼が西部劇を撮ることはもうないだろう。西部を舞台にした映画が今後現れないとは限らないが、それはやはり難題だ。少なくとも『都会のアリス』以降の子供たちが、そこにあえて意味合いを探ることはないだろう。

(木村美佐子)

\*1

欧米ではスバゲティ・ウエスタン、イタリアで撮影されていた史劇映画に對するアメリカの投資が、その人気の衰退とともに枯渇。イタリア人製作者たちは未だイタリアで人気のあつた米製西部劇市場を獲得するために低予算西部劇の製作に乗り出した。『荒野の用心棒』以前にも20本以上の作品がある。

\*2

イーストウッドがタークヒーローを演じ人気を博した『タークヒーロー』(71)の監督。彼の助官のもと、イーストウッドは『恐怖のメロディ』(71)を初監督した。『許されざる者』はレオーネとシーゲルに捧げられている。

右『ラスト・ショー』(ピーター・ボグダノビッチ、1971)町で唯一の映画館の最後の興業は、ハワード・ホークスの『赤い河』(1948)。スクリーンに映し出されるダイナミックなアメリカの大地とは対照的に、さびれていくテキサスの片田舎と、朝鮮戦争へと出征していく主人公のやせせぬ青春が描かれる。左『都会のアリス』(ヴィム・ベンダース、1974)リュディガー・フォグラーの持つ新聞がジョン・フォードの死を告げる。これ以降の子供たちは、こうしたオマージュによって、西部劇をおぼろげな記憶として留めるに過ぎないのかも知れない。



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12号 2002年10月発行(9・11月合併)

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

参考資料・出典

『西部劇・夢の伝説』フィリップ・フレンチ著 フィルムアート社  
『ジョン・フォードを読む』リンゼイ・アンダーソン著 フィルムアート社  
『アメリカン・ニューシネマの神話』ネコ・パブリッシング  
『別冊太陽 アメリカン・ニューシネマ '60~'70』平凡社  
『フィルムメーカーズ③』クリント・イーストウッド キネマ旬報社  
『ユリイカ1993年8月号 特集クリント・イーストウッド』青土社  
『キネマ旬報2002年8月上旬号』特別対談 ピーター・フォングダ×市川崑  
ビデオ『アメリカン・シネマ3 ウェスタン』CIC・ビクタービデオ