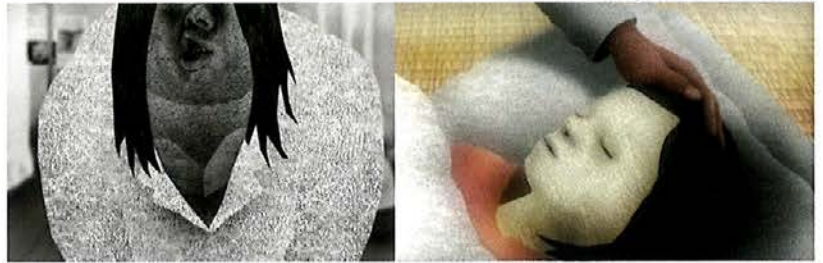


## 新世代のアニメーション

### 大山慶

KEI OYAMA



診察室

ゆきちゃん



大山慶氏は1978年に東京に生まれ、イメージフォーラム付属映像研究所、東京造形大学、同大学院修士課程を経て創作活動を続ける新世代のアニメーション作家である。卒業制作作品「診察室」がBACA-JA最優秀賞などを受賞、さらにカンヌ国際映画祭監督週間、ロッテルダム国際映画祭、バンクーバー国際映画祭など多くの国際映画祭に正式招待されている。

作品は一貫して、夢や記憶の中のような世界をリアルな質感をもった独自の手法・語り口で描いており、そこにあるのは誰もがもつ記憶の裏にあるプリミティブな世界、幼い頃に抱いた幻夢に共鳴する不思議な世界である。どの作品にも共通してある皮膚感覚を誇張した表現が、観客の原初的な記憶やイメージをじわりと触発していく。



ゆきどけ

2004年/7分

子供部屋から雪の中に横たわる犬の死体を見つけた少年。その日の夕食の時、少年は肉料理に恐怖を感じ、その嫌悪と不快感は部屋中に広がってゆく。



診察室

2005年/9分

病院で診察中の男の脳裏に、突如小学生の頃に経験した保健室の記憶が甦る。カンヌ国際映画祭監督週間正式招待、アルスエレクトロニカ入賞作品。



ゆきちゃん

2006年/5分

友だちの少女「ゆきちゃん」の死。少年は初めて死と生の存在とその境界をおぼろげに感じ取る。

## 「生を凝視する」

土居 伸彰 (アニメーション研究家)

大山慶は、適切な見方を知らないかのようにして世界を眺めている。わき目も振らずじっと見ているのだが、その凝視の仕方が少し変なのである。なんだか根本的なところでバランスが取れていない気がする。もしかしたら、目を離したくとも離せないのかもしれない。あることが少し気になってしまうと、それを思わず見つめてしまう。その場を去ったとしても、そこから一旦感じ取ってしまった生々しさはこびりついたままで、想像が勝手にそれを増幅させてしまう。

大山慶はなにかに取り憑かれたかのように人体の表面を一心に見つめる。一般的なアニメーションが人間の皮膚を描くとき、輪郭線を囲んでそのなかを肌色に均一にのっぺりと塗る。しかし大山慶はいろいろな人の写真を撮り、それをたくさん貼り付けて皮膚をグロテスクにつくりあげる。それゆえに、肌は毛穴のでこぼこやカサカサだらけになる。背景など他の部分も決して情報量が少ないわけではないが、皮膚が突出して過剰に表現されている。転んだせいで皮膚に残るじくじくとした傷口からは、じっとりとした粘液まじりの血が覗く。それをじっくりみてしまうと、皮膚が全部腐食し、血がびっぴつと飛んでいくような想像が始まってしまう。人間というのは血と肉の詰まった皮の袋なのだという考えが頭に浮かび、こびりついて離れなくなる。

大山慶の目を惹き付けてやまないのは、生きていることがもつ過剰な力だ。グロテスクな肉塊がびらりと露出し粘液が飛び散ることは死を連想させるかもしれない

が、それらが皮の下でどくどくと脈づくのも生きているがゆえのことだ。『ゆきちゃん』という作品では、少年は友達の女の子の死体に触る。その冷たさにびくりとする。しかし、その体験が実感させるのは驚くべきことに死ではなく、冷たい死体に触れた自分の身体が温いということであり、先ほど蚊に食われた自分の手の甲がぶくりと膨らんでかゆいということなのである。大山作品は死さえも呑み込み、生へと転化してしまう。荒ぶる生に触れようが、冷たい死に触れようが、どちらにせよ生の実感へと辿り着くのである。

生の抑えがたい力は、いつだって人を圧倒的に凌駕しバランスを崩そうと待ち構えている。だから世界に対する模範的な見方など、生の過剰な力を無視して単純化してしまうことによってしか存在しない。なにかしらのかたちで、奇妙に歪まざるをえないはずなのである。生きていることはとても不思議な体験であり、生をじっと見つめていれば、次から次へといろいろなものが湧いてきて、思いもよらぬ姿をみせつける。大山慶は画集を買わずに医学書を買うし、作品には音楽ではなく雑然とした音を使う。世界を、なんらかのフィルターに通される以前の状態で相手にするのだ。それゆえに、生の力は思いもよらぬところから飛びかかってくる。しかし大山慶は生きていることがもつその過剰さをそっくりそのまま受けとめようとする。その態度は生に対してきわめて誠実だ。彼の作品世界がもつ、歪みながらも濃密な感触こそが、そのなによりの証拠である。

# LECTURE 2007report

2007  
講座報告



イメージライブラリーは、年に数回、映像に関する課外講座を開講しています。昨年度はドキュメンタリー作家の森達也さん、映画監督の小栗康平さん、詩人・映像作家の吉増剛造さんによる講義と作品上映、映像作家のヤン・シュヴァンクマイエルさんによる公開講座を開催しました。2008年度もいろいろな企画を実現させていく予定です。ぜひご参加ください。課外講座の開講については随時学内掲示、イメージライブラリーHPにてお知らせいたします。

## 第25回 世界を変えるためのぼくらのメソッド — 森達也と考えるメディア・リテラシー —

講師：ドキュメンタリー作家 森達也氏 上映：「A」「A2」「放送禁止歌」

メディアが変わると世界も変わる。僕たちの見方も変わる。それによってまたメディアも変わる。その構造は繰り返されるよね。

メディア・リテラシーっていうのは、一般的にいうと、メディアにだまされないこと。でも、僕はそう思わない。メディアにだまされないことは無理です。事件も人間も無限に多面体。メディアはそのうちの一番分かりやすいところを出すんです。テレビや新聞を読みながら、「これはひとつの情報、でも視点をずらしたら違うものがいっぱいあるんだ」そう思って聞く、見る、それがメディア・リテラシー。これは普段からできること。ちょっと視点を変える。



森達也氏

そうするとね、世界っていいよな、人間って優しいよなっていう風に見える。得します。世界はもっと豊かだし、人はもっとやさしい。もっともっと世界の見方というのに気づいて生きていってほしいと思う。



## 第27回 映画、光の棘

講師：詩人・映像作家 吉増剛造氏

上映：「インディア・ソング」「ドルチェ、優しく(抜粋)」「gozoCine # 5:エッフェル塔」「鏡花フィルム1-4」「ジョシュアトゥリー」「アリソナ日記」



吉増剛造氏

私が映像を写すときは何かをつかまえようとするというより、自分の中の違う感覚が気付いているような、その時に意識しないようなものに気が付いていくような感じだね。例えば『gozoCine # 5エッフェル塔』で、車のガラスにワイパーと雨が水の幕を作っている、そういうものに対して我々は幼い頃から何か不思議なものを感じていたでしょ？ そういうものが積み重なって押し寄せてきている感じです。その時に起こるアクションとか驚きみたいなものはこの中(映像)にしか出てこない。それがさらに詩的にいくと、例えば映画『インディア・ソング』の「サヴァナケット、ラオス、ウィ」というセリフや描かれるガンジス河が、泉鏡花の作品に出てくる「オウ」、そして鏡花の水を見る目に結びついていく…。それは言語の根みたいなもの。そういうものにいつも心を震わせていかないと、やっぱり我々錯ついちゃうよね。

ぼくは50年詩を書いてきて、この前まで写真を撮ってきたけども、シネマのこういう表現にむかって、自分の五感をひらいていこうとしていた帰結かもしれませんね。

いろんな憧れや欲望みたいなものと、ものすごい長い時間近くで接触していることが、こういう表現に段々近づくと。いったいなんでそんなことをするんだと言われたら、それは全面的な生の露出みたいなものだろうね。



## 第26回 小栗康平監督 見ること、描くこと

講師：映画監督 小栗康平氏 上映：「泥の河」「死の棘」「伽椰子のために」

「見る」ということは、ものすごく孤立した頼りないもの。それなのに、画像だけは誰もが同じように感じ、理解できるものだと思ってしまふ。映画には言葉があるから、それに引きずられて分かった気になる。映画の中身にちょっとつまずくと「つまらない、分からない」と切り捨ててしまふ。映画は、絵画や彫刻と違って、いかにもずっと分かり易いと思っている、その思い込みを解いてください。彫刻や絵画を見たりするときには理解できるかではなくて「どう感じるか」でしょ？ それは形にできないものをやりとりしようということです。

見ればわかるっていう程度でこれから何十年も生きていかなくてください。すごい世界になりますよ、そのまま生きていってね。テレビやインターネット、見えることがこんなに増えて、私たちは本当に豊かになっていくのかと考えると、むしろ見えることで分かったと勘違いして、物を感じたり考えたりすることへの無力感がある。見て分かるものが氾濫している中で、たった一つのキャンバスや立体、あるいは画像で何かを表すって事がどんなに大変なことか。何のために見るのか、聞くのか、五感を通して自分ということはどう受け止めていくのか、そういう基本に戻って、実際に私たちが感じる全体と、映画で捉えられていることがどれだけ深く関わっているのか、そこが作り手の課題であり、見る人の深さでもあります。



小栗康平氏

## 公開講座 シュヴァンクマイエルの魔術的世界

講師：映像作家 ヤン・シュヴァンクマイエル氏

(主催：企画広報課)

上映：「自然の歴史」「対話の可能性」「地下室の怪」「男のゲーム」「シュヴァンクマイエルのカメラの世界」



ヤン・シュヴァンクマイエル氏

反乱を起こしながら、自分が本当にやりたいことを絶対に通してください。私たちが自由をどこで感じるとかという、それはやはり反乱においてです。ですから、我々が何かを創造するならば、何かに反乱して創造しなければならないと考えます。もし、現在芸術活動に興味があるとするならば、自ら、または作品を見てください人々の心を解放することにあると考えています。



この公開講座でのシュヴァンクマイエル氏のお話は下記サイトでお読みいただけます。  
<http://ias-server.musabi.ac.jp/img-lib/>

# DIALOGOS ディアログス

構成・編集・日本語校正 / 木村美佐子 下川クミカ



Dialogos (ギリシャ語で対話-考え方をあわせて真理を表す意-)と名付けられたこのプロジェクトは、専門領域の異なる二人が、双方主体的な立場から自らの視点で対話することによって、言語の領域で真理を追究するものである。

Dialogos は、単なる「二人の対話」ではなく、「他者との対話」であり、「学問的多言語の織物」や「学問間の結び付き」、つまり学際的な研究を支える。「私は知っている」ということではなく、「私は知らない」という前提から対話を始める二人は、映画に関するデータをお互いに投げかけるのではなく、映画に書き込まれている文化・心理・美術などの文脈に属する意味を提示しようとしている。つまり Dialogos を行う二人が目指すのは映画に関する「情報」ではなく、思考によって行われる「映画の解釈」ということである。Dialogos は観客に「映画に対する新しい視点」を示す事によって、「映画の多様性」に加え、「見方の多様性」を提案している。

今回は、哲学、論理学、科学思想史の立場から平尾始が、精神分析、美術理論の立場からロディ・オンが「宇宙に関する映画」というテーマで Dialogos を行う。(敬称略)

Dialogos プロジェクト企画者 ロディ・オン

## 平尾 始

哲学・論理学・科学思想史  
武蔵野美術大学・早稲田大学講師

## ロディ・オン

精神分析・美術理論  
武蔵野美術大学大学院造形研究科博士課程在籍

### 宇宙に関する映画に記録された「他者との出会い」

対談：2008年2月収録

ロ：私は以前、「宇宙と視覚芸術」という研究を行いました。その際、映画やポスター、また宇宙船を目撃したと言う人のスケッチなども研究しました。そしてここで導かれた結果は「人間と宇宙との関係はナルシシズム的な関係である。つまり人間は宇宙を見て自分自身を見つけることしか出来ない」ということでした。さらに私は宇宙と人間の結び付きにおける真理を追究した映画のリストを作り、そのトップに『惑星ソラリス』という映画を載せました。なぜなら、人間の夢、無意識的な願望を実現させる惑星、「自我」が認めない欲望の投影のためのスクリーンとしての宇宙が描かれた映画だからです。これまでの研究の結論である「宇宙は人間を映す鏡のようなものだ」ということを今回の対談の前提にしたいと思いますが、いかがでしょうか。

平：そうですね。哲学においてもそれに近い問題が取り上げられてきました。「本当の新しさ、真に新しいものはあるのか」という問題です。スピノザは1674年の書簡の中で、もしも三角形が生きていて、三角形たちが神を信じていたら、その神の形は三角形だろうと言っています。つまり人間は、自らの知覚とそれに基づいて作られた概念やイメージから無関係なものは想像できないのです。だから宇宙の姿を想像するしかなかった時代には、人間が自分自身をどう考えるかということが強く表れていましたね。例えばキューブリックの『2001年宇宙の旅』(以下『2001年』)では、宇宙は神秘的なものとして描かれています。宇宙は知覚から離れ、宗教的な感覚で捉えられていたのです。しかし1960年代末以降、人間が実際に月に行くなどして宇宙が現実の中に入ってくると、その神秘性は失われてしまった。それ以降の『2010年』などは、『2001年』と同じテーマで撮られているけれど前作ほど面白くない。これから宇宙に対する人間の想像力や知覚はどこへ向かうのでしょうか？

ロ：ラカンがパブロフが行なった犬の条件反射の実験について、その対象は犬ではなく、パブロフ自身と人間の知覚であると言っています。その実験がパブロフの意識によって行われ、人間の言語によって記録されているからです。シニフィアン(記号表現)によって表記されるということは、言語化されるということ、文化の側で構成されるということです。しかし犬の条件反射はシニフィアンの外にあるものであり、それを言語によって捉えようとするパブロフはその次元に到達することはできないのです。この言語の外にある次元をラカンは「現実界」と呼んでいます。人間が月に行ったとして、果たして「現実界」としての宇宙に到達することはできるでしょうか？地球の文化体系から離れ、宇宙とのナルシシズム的な関係を断ち切るということは簡単なことではありません。しかし私は絶対的な他者としての宇宙と接することは可能だと考えています。

平：実際、宇宙飛行士の中には未知の体験、宇宙で神秘的な何ものかに出会ったような体験をしたと感じている人が多いと言われています。それまで宗教に無関心だった人が宗教者になってしまったとか。本当の意味での「他者」とは人間ではないもの、人間の外側から人間を見るということです。宇宙、あるいは宇宙人との出会いを人間が求める理由は、人間を見て人間とは何かを教えて欲しいからでしょう。「自分自身が何者であるか」を知らないことを前提にして、自分の行為によって初めて自分を知るという20世紀の実存主義は、ある意味でそれを試みたのだと思います。

ロ：宇宙を視点として受け取るということですね。それは西洋絵画と日本画の関係と同じです。日本画は視点としての西洋絵画を見つけるまで自分自身を発見できなかった…。しかし、私が求める「他者との出会い」はもっと激しいイメージ、もっと侵略的な性格を持っています。もちろん何か具体的なものとしての他者ではなく、人間の象徴界を破壊する現象です。例えば、宇宙では上下の対立もなくなります。地球的な思想の不在も同様に「他者との出会い」と言えますよね。

平：そうです。例えば我々は、地球上の全てのものをいつも自分の身体的なスケールに結びつけて見ているけれど、宇宙ではそれまで生きてきた世界のスケールでは計りきれなくなる。私が子供の頃に見た図鑑には星までの距離が絵で描かれていました。太陽系に最も近い恒星プロキシマ・ケンタウリは4.3光年、地球に一番近い月でさえ38万km離れている。そして月まで歩いて行くには76000時間もかかるという。このようにものさしの対比で示された瞬間、頭の中のスケールは壊れてしまう。実際に宇宙に行き地球を見下ろすという、スケールを超えた体験をしたら、「自分」と「自分ではないもの」という全く新しい考え方、見方が出てくるのではないかと思います。

ロ：人間の体験や映画における宇宙の機能をもっと乱暴な機能として考えてみるとどうでしょう。例えばラカンの理論における「テュケー」として。「テュケー」とは現実界との偶然の出会いのことで、フロイトが呼んだトラウマの体験に他ならない。眠っている時に他の誰かがドアをノックする、これが「テュケー」。しかし眠りから覚め意識が戻ってくると、このテュケーとしてのノックは言語的な体系に書き込まれてしまう。これが「オートマトン」、記号の回帰の機能です。宇宙を「オートマトン」の外にある「テュケー」、トラウマとして考え、宇宙が人間の意識にノックしている例を挙げてもらえませんか？

平：プラグマティズムの考えから言うと、記号論の哲学者C. S. パースが心の基本要素として第二次性を挙げています。これは予期せぬものが意識に突然飛び込んでくる状態です。また、A. N. ホワイトヘッドの有名な言葉に「我々は知覚する以上のことを経験している」というのがあります。例えば、CDでは人間が知覚できない20ヘルツ以下、2万ヘルツ以上の音はカットされているけれど、レコードにはそうした音域も収録されている。そしてふたつを聞き比べた時にデジタルのCDの方が音がいいとは言えない。人間は聞くことができなはずの音域をどこかで受け取っているのです。また宇宙から降り注ぐ宇宙線も人間は知覚していないけれど、遺伝子はそれを「知覚」し変異している。我々は「オートマトン」という自分の文化の中で生きてると同時に、実は知覚を超えた経験、意識できない経験の中で存在しているのです。そして『2001年』ではいち早く、暴力的ではあるけれど知覚できないような宇宙からの働きかけに対して、無力ながらも私たちが何らかの反応をしているというメッセージが込められているのだと思います。

□：私たちの「何らかの反応」…。それは本当に不気味な表現ですね。宇宙に関する映画では、意識的に、あるいは無意識的にそういう事が表現されているのでしょうか。その一方でSF映画は非常に日常的なシーンから幕を開けますね。「オートマトン」のシーン、つまり毎日繰り返されるシーン、とても地獄的な場面からです。『ウルトラQ あけてくれ!』では楽しげな男女のやりとり、『エイリアン2』では冗談を言う乗組員…。

平：『遊星からの物体X』ではトランプに興じる隊員たち。

□：そして突然の「テューケー」、宇宙の登場、現実界との出会い、トラウマ…。

□：次に宇宙と人間との出会いが果たされる空間について話を続けていきましょう。

平：やはりSF映画における空間で大事なことのひとつはボリューム感だと思います。昔はカメラに映る範囲しか作らなかったから、空間的な容量が狭いようにしか映らなかった。メリエスの『月世界旅行』では、月がすごく近く感じられてしまう。しかし『2001年』以降、現実の宇宙船は狭いにも関わらず、宇宙船を大きく描くことによって相対的に宇宙の大きさを表現するようになった。それは、広いところで何か宇宙的なものを体験したいという、人間が宇宙に対して抱いている空間意識の表れなのでしょう。

□：境界という問題も非常に大きいと思います。人間が宇宙との境界を守り強化するのはSF映画におけるルールのひとつと言っていい。境界の外側は人間的でない空間であり、他者の領域なのです。それは真空とは限らず、例えば『遊星からの物体X』では南極基地という極限状態の空間で、主人公は宇宙人あるいは寒さが侵入しないよう境界を守ろうとするのです。

平：海底基地を舞台にした『アビス』でも、海水そして高水圧によって人間の空間が脅かされますね。

□：一方宇宙においては、人間がバルーンを作ってその中に住みます。宇宙に人間の空間が侵入するという事は、「完全」な状態の宇宙に「空」が侵入するという事です。人間が空の境界を守るのに失敗すれば、宇宙に満ちた空間が空に入り込み、人間を殺してしまいます。これは宇宙船の境界に限らず、人間の全ての境界、例えば宇宙服についても同様です。『トータル・リコール』では、境界が壊され宇宙の完全な空間が入り込んだために、主人公の目は飛び出し、身体は破裂しそうになってしまいます。驚くべきことに、ラカンが現実界に空を導入し、空を組織化することが芸術の定義だと述べています。彼は最初の人工物として壺を取り上げています。壺をつくることは空をつくることです。言い換えれば空は人間にしか作ることができません。空を導入することによって「いっぱい」と「空っぽ」、「ある」と「ない」

などの対立が登場し、言語や文化が生まれるのです。ラカンはまた美術史を空の側面から見て、ヴェニスにある中世期のサン・マルコ寺院とルネサンス時代のパラーディオの建築を比較しています。サン・マルコ寺院は内が強調されボリュームがあり、空が大事にされています。しかしパラーディオの建築は、外側の表面や線が強調され、空が感じられないのです。こうした視点から見ると、現実の宇宙船はパラーディオの建築に近く、映画の宇宙船はサン・マルコ寺院のような中世期の建築に近いと言えますね。

平：『エイリアン』のノストロモ号などは、まさしくゴシック教会を彷彿とさせます。

□：ラカンは人間が遠近法によって空間をうまく表現できるようになってから空を巻き込む芸術が失われたと語っていますが、より原始的な芸術観が、宇宙をテーマにした未来的な映画に投影されているのは興味深いですね。

平：それは近代までの建築そのものが宇宙だったからではないでしょうか。教会堂の屋根は単なる屋根ではなく天国である、というように、その頃の建築には宇宙、神の世界が導入されていました。しかし現代、建築物は機能的な安全性が重視され、単なる外部との境界になり、内部の空が失われてしまったのです。

□：なるほど。次に、ラカンの現実界、そしてフロイトのDas Ding(もの)の概念に近いのですが、ヘーゲルの「物」の概念から宇宙を捉えると、それは「一つのもの」であり、何の対立もないと言えます。区別は人間の精神活動によって生まれるものです。したがって、SF映画における境界とは外と内の間の境界ではなく、区別がない宇宙の「スペース」と区別がある人間の「空間」の間の境界と言えます。外と内の対立はこちら側、人間の空間の方にしかなく、その外は現実界、宇宙という「一つのもの」なのです。SF映画におけるアクションとは、物質、真空、闇、寒さ…全てが一体である宇宙と、全てが区別されている人間の空間との戦いだと思うのですが、先生はどう思われますか？

平：先ほど言ったように、パースは第二次性のインパクトによって、人間の意識が「区別」という第三次性へ向かうと述べています。確かに人間は区別のために戦っていると言えますね。相対的な尺度があって私たちはものの大きさを計るから、区別のある領域とない領域を対立させないと、宇宙を描くことはできない。『エイリアン』では宇宙船の中でもっとも事件が展開します。やはり区別のない所で何かを描くのは難しく、宇宙船など狭い空間を舞台にした日常的なシーンを基礎にするしかない。逆にスケールのない、区別のないそのものを表現できたら面白いと思いますが、そんな映画はありますか？

□：宇宙人は外側のスペースに属する身体であり、この反人間的な空間から切り離すことはできません。この身体を空間として捉えたらどうでしょう。例えば形の定まらないスライムのような…。

平：『ウルトラQ 2020年の挑戦』では、宇宙人の出す粘液に触れると人間は消えてしまいます。そしてまさにスライムの宇宙人が出てくる『プロボ/宇宙からの不明物体』という映画もありますね。粘液状の宇宙人が人間を溶かして吸収し、どんどん増えていくのです。それは区別のないもの自体が自分の中に入り込み、自分が宇宙空間になってしまうことだと言えます。ところで、エイリアン特有のぬるぬるした粘液は、ヒポクラテスのいう粘液質にも深く関係していると思います。ヒポクラテスは人間の気質を、粘液質、多血質、胆汁質、憂鬱質の4つに分けました。粘液質の人は、冷たいが規則正しく一定の仕事をする。感情がなく、規則正しく卵を産みつづけるエイリアンは、それに結び付けられるように思います。

□：そんな風にギリシャの自然学を使ってSF映画を説明するのはとても魅力的ですね。さて、『エイリアン』の宇宙人は、宇宙船に入り込み、自らの粘液で



「惑星ソラリス」1972年/ソ連/アンドレイ・タルコフスキー  
人間の潜在意識を具現化させる能力を持つ惑星ソラリスの海。調査のためソラリス軌道上の宇宙ステーションを訪れた心理学者クリスは、そこで10年前に自殺したはずの妻と出会う。  
【右】人間の無意識的な願望を実現させるソラリスの海



「2001年宇宙の旅」1968年/アメリカ/スタンリー・キューブリック  
木星に向け強烈な信号を発する月面の石板モノリスの謎を解くため、木星へと出発した宇宙船ディスカバリー号。やがてコンピューターHALの暴走が始まり、次々と隊員が殺されていく。  
【右】圧倒的なスケールで描かれた宇宙空間



「トータル・リコール」1990年/アメリカ/ポール・バーホーベン  
人工的な記憶を移植するリコール社で火星旅行の疑似体験をしようとした平凡な男が、今の記憶こそが植え付けられたものであることを知る。  
【右】宇宙の「完全」な空間が身体に入り込む

船内の床や壁、つまり格子を溶かしていきますね。視覚的に差異を与え空間を区切るという格子の機能は奪われ、境界は滅びます。これは「スライム」と「格子」、「集合」と「分割」、「全体」と「差異」、「一体」と「複数」の戦いだと思います。

平：エイリアンの育ち方も、人間の口から入って体の境界を破壊して出てくるわけですね。

□：はい。そしてそのような宇宙人の攻撃から、人間は自分の作った区別、格子を守ろうとしているのです。しかしそのような戦略は、日本人のゴミの分別と同じです。「燃えるごみ」「缶・びん」などの名称は無意味で、内容をほとんど持っていないシニフィアンなのです。本来一体であるゴミに差異を与えることで、ゴミを言語化しようとしているのです。こうした行為は『A.I.』でも見受けられます。人工知能が一体の氷の中に入り、そこに完璧な線、完璧な平面を導入することは、区別、差異を作ることなのです。

平：人間自身が消えてしまった何万年後の地球上で、残された人工知能が人間的なものになり世界を守る、スピルバーグは『A.I.』でそんな姿を描いていますね。しかし当初『A.I.』映画化を企画していたキューブリック自身は、人工知能が狂って暴走する姿を『2001年』で描いています。人工知能に対するこの不信感、まだコンピューターがただの計算機だった『2001年』制作当時、コンピューターがつまりは人間には理解できない宇宙的なものであったからではないでしょうか。『2001年』の宇宙船の中には、既に宇宙人的なものが入っていたと言えます。

平：ところで『トータル・リコール』は主人公の記憶を入れ替える話です。一番大きな問題は、映画自体を見ているのは誰なのかという問題です。観客が神の視点で起こっていることを外から見るとするのは演劇理論のひとつですが、あの映画では体験やイメージが入れ替え可能で、全体がただの幻想であるかもしれないし、夢を売る会社の単なる商品であるかもしれない。これは『去年マリエンバード』とよく似ている。つまり夢が現実か、誰の夢なのか、誰があの世界で覚醒しているのか、意識を持っているのは誰なのかわかりません。この点において『トータル・リコール』もまた、これは誰が見ている映像なのかということでも興味深いです。

□：それはラカン眼差しの理論から見るととても面白い例です。ラカンによると夢の中には見られている側はあるけれど、見ている側はない。また、宇宙に関する映画では夢の場が描かれることが多く、時間と深いつながりがあると言えます。夢を見始めると時間の感覚が変わり、その中で願望の実現としての夢が現れる。無意識的な活動に強く影響されるSF映画は、時間のパラドックスが強調されるジャンルなのです。

平：そうですね。空間におけるオーバースケールを話したように、宇宙における時間もまたスケールで捉えられない。北極星は430光年離れているから、我々が見ているその光は430年前のものだけれど、我々は知覚や感覚でそれを捉えることはできない。空間的な広がりと同時に時間的にも我々のスケールで計れないものがそこにあるのです。『2001年』では最後に宇宙飛行士が急に年をとったり、赤ん坊になったり、まるで時間が前後したかのような、あるいは時間を超えたかのようなシーンが描かれています。また『ウルトラQ あけてくれ』では超時間的な世界にアクセスすることで、主人公は自分の過去を見えます。

□：『ウルトラQ あけてくれ!』では、宇宙船としての電車が、時間、願望、夢を結び、乗客を幸福な世界へと導く装置として表現されていますね。このことはSF映画における時間の性質を解き明かすヒントになるのでは、と思うのです。その上でまず私が聞きたいのは、他の国とは違ってなぜ日本では電車の中で皆が眠るのかということです。

平：電車に乗る時間が長いからではないですか？

□：いいえ、モスクワ、ロンドンなどでも乗車時間は長いですが。勿論、現実的な理由はいくつかあります。日本では泥棒が少なく比較的安心して眠りやすい。電車の動きが眠りを誘うという理由もあるでしょう。しかし私は精神分析の側面からその理由を考えたいのです。

平：ひとつは電車が特別な場所だからではないかな。他人のいる場所、つまりパブリックな場所ですね。日本人にとってパブリックな場所とは、相手に気を遣う場ではなく、相手と無関係になる場という意識があります。パブリックな場所はお互いに無関係な場所、だからそこで寝ても大丈夫という意識があるのでは。

□：私の解釈もそれに近いです。日本では、会社における立場、家庭における立場、友人・恋人との人間関係の中の立場…というような社会的区分がはっきりしている。しかし他の国ではこうした区別はもっと緩やかです。日本の電車はこれらの小区分の急進的な「間」に存在する空間なのです。そこでは誰も無関係であり、社会的な緊張から解放され、ナルシシズム的な空間と時間を持ち得る。それが眠りの理由であると思うのです。そしてまたそのことが、日本の電車が幸せな空間、幸福へと移送してくれる装置というイメージを作り出しているのではないのでしょうか。西洋のSF映画にはあまり電車は登場しませんが、宇宙船は同じ性格を持っているように思います。登場人物は宇宙船の中で眠り、願望の実現を夢みるのです。

平：『エイリアン』のリプリーは、眠っているところから目覚めて、エイリアンと戦って再び眠る。彼女はなぜ戦うのか？つまり最後に眠るためですね。

□：そうです。彼女は宇宙船、つまり自分の空間から他者——この場合は社会的な他者ではなく、トラウマとしての他者ですが——エイリアン、現実界を排除しない限り、眠ることはできないのです。

平：エイリアンとは対照的に、宮沢賢治の『銀河鉄道之夜』では、主人公は友人と列車で旅する夢を見ていますが、元いた場所で目覚め、その後、友人が川で溺れたことを知ります。夢の中で友人が魂の形で一緒に最後の旅をしていたわけです。だから列車に乗っている時が夢なのです。

□：フロイトの「夢判断」を応用すると、その逆も考えられます。フロイトは、ひとつの文字で対立するふたつの意味を表現するエジプトの象形文字を取り上げ、夢においてもひとつのイメージが反対の意味をも示すことができると証明しました。例えば「小」が「大」をも意味している。つまり「目覚める」ことは「寝入る」ことでもあるのです。宇宙に関する映画が夢のように無意識の働きと関係していると考えれば、『エイリアン』のオープニングで目覚めたリプリーは、眠りに落ちたともいえる。彼女はエイリアンというトラウマに関する夢を見続け、その悪夢から覚醒するために、映画のラストで眠りにつく。

平：『トータル・リコール』にも似たようなところがある。主人公はいつも火星の恐ろしい夢を見て、はっと目覚めるとそこには日常がある。しかしそれは目覚めではなく、実際は眠っているのだ、夢の中にあるのが本当の自分の人生だったということになります。

□：SF映画において眠ることと目覚めることはメビウスの輪と同じように繋がっているのです。二つの状態がねじれて重なり合う…宇宙に関する映画において、こうした状況は時間というテーマでも基本的構造の一つになっています。マリオ・ベルニオラは、エジプトのピラミッドの形で建てられた超高層ビルを見る瞬間、つまり「過去」と「未来」が重なり合った瞬間を「エジプトの瞬間」、あるいは「エニグマの現象」と呼びました。——今この対談で、私たちがヒポクラテスの概念やフロイトのいう象形文字の特徴を参考に宇宙の映画を読み解いているのも「エジプトの瞬間」ですね。——SF映画ではそういう「エジプトの瞬



「ウルトラQ」1966年/日本  
円谷英二が製作にあたった国産TV初の特撮SFシリーズ。  
【左】「2020年の挑戦」宇宙人の操るスライム状の物体に触れると人間は消失してしまう  
【右】「あけてくれ!」乗客を幸福へと移送する宇宙船としての電車



「エイリアン」1979年/アメリカ/リドリー・スコット  
宇宙貨物船内に運び込まれた異星生物が大きく成長し、次々と乗員たちを襲う。  
【左】人間の恐怖を煽く身体（『エイリアン2』より）  
【右】“他者”を排除し眠りにつくリプリー



「遊星からの物体X」1982年/アメリカ/ジョン・カーペンター  
10万年の眠りから覚め、アメリカの南極基地に潜り込んだエイリアン。変態を繰り返すそのエイリアンは人間にも変身できることが判明し、隊員たちは疑心暗鬼に駆られていく。  
【右】人間と同化する途中の宇宙人

間」が非常に多い。『プレデター 2』で宇宙人が人間に 1715 年と刻印された銃を渡す瞬間、『遊星からの物体 X』で、探検隊が 10 万年以上前に不時着した宇宙船を氷の中に発見する瞬間…。それは「過去」とも「未来」とも判別できない、「過去」と「未来」の繋ぎ目の瞬間なのです。

平：宇宙人が有史以前から実は深海に住んでいたという『アビス』や「エジプト文明=宇宙文明」説の『スターゲート』もそうです。

□：『フィフス・エレメント』も。また『コンタクト』では、地球的な時間、意識上の出来事の連続性のない、宇宙の穴に落下したようなねじれた時間が描かれています。

□：それでは次に映画において宇宙人の身体がどのように表現されているのかを、人間は宇宙人を見たことはなく、それが完全に虚構の産物であるということに忘れずに分析していきましょう。宇宙人の身体はその性格によって主に、人類より高度な文明を持つ友好的宇宙人と、人間に対して攻撃的な意図を持つ侵略的宇宙人という二つの類型に分けられます。まず高度な文明を持つ宇宙人の表現についてどう思われますか？

平：SF というジャンルが小説に現れ、映画にもなっていく過程で、H・G・ウェルズによる頭の大きなタコ型宇宙人が登場しました。科学が発達して人間の知性が脳にあることがわかり、知性が進むと生物の頭は大きくなるだろうという考えから生まれたイメージでしょう。しかしタコ型では尊敬できないから、あまり映画に登場することはなかった。一方で、文明が進むとスポーツをして健康を気遣うようになるだろうという考えから、優れた宇宙人ほど均整のとれた優れた肉体をしているという発想もあり、ギリシャ彫刻のような理想化された姿の宇宙人も登場しました。私が初めて「あ、これが進んだ宇宙人か」と感じたのは、『地球が静止する日』の非常に紳士的で理性的な宇宙人を見た時。人間が攻撃しようとしても怒らず、撃たれても恨まない。最後は人間にアドバイスして去っていくのです。しかし文明が進めば進むほど、人間性から離れるという予測も納得できます。人間的ではなくなるといって印象を受けます。それが極限まで進んでしまうと『2001 年』のように姿形は無く、人間には全くアクセスできない存在になるのです。『禁断の惑星』でも、宇宙人は滅びて彼らが遺した機械しか登場しない。最終形態は形のないものになる。これが進んだ宇宙人に対して私が抱いているイメージかな。

□：私の場合、身振りや振舞いという視点から考えると、宇宙人の二つの類型は、「精神性」と「肉体性」の特徴で分けることができていると思っています。先ほど、優れた宇宙人は古代ギリシャの理想的な身体がモデルになっているとおっしゃいましたが、加えて毛のない皮膚のような肌も特徴ですね。彼らは反物質的で透明感のある、エーテルのような身体を持っています。彼らは指先を少し動かす程度で激しく動かない。そして言葉でさえも、口ではなくテレパシーで伝えたりします。そこで強調されるのは精神性です。しかし『エイリアン』に代表されるような攻撃的宇宙人は、逆に肉体的、触覚的です。彼らが目を持っていないことは重要なことです。目は、肉体における個人性の核心であり、表面に浮かび上がった精神ともいえるべきものなのです。それを持ち合わせていないエイリアンは、単純に生きる肉体だと言うことができます。また、この二つの類型は歩き方や姿勢という点からも比較することができます。優れた宇宙人は二足歩行で垂直線が強調され、攻撃的宇宙人は地を這い水平線が強調されます。フロイトは文化の登場を二足歩行の登場に位置づけました。そして二足で立つことは視覚の発達を促します。これにアリストテレスの昇華の例、つまり土から空へ、神様へ延ばしていく花瓶を思い出せば、「文化=垂直」と「荒=水平」の対立が感じられます。『2001 年』で、猿の前に垂直の黒い板が立ち上がるのはその定式の完璧な例です。一方、攻撃的宇宙人にはさらに「動物型」と「無形」というグループがありますね。

平：動物といっても、エイリアンなどは虫ですね。私はエイリアンを見るとゴキブリにしか見えません。

□：「怖い」「気持ち悪い」と言われる宇宙人は、虫のように身体が多数の部分から構成されており、ジョイントが細く、ばらばらになりやすいように見えます。そのイメージの由来は、ラカンの鏡像段階論の寸断された身体概念によって説明できるでしょう。生まれたばかりの子どもは、自分の体を総合的にコントロールすることができない。しかし鏡を見ることによって自分の形としての自我を見つけて、自分の身体の動きを調和させることができるようになる。この鏡像段階以前の身体の不安なイメージが、心理的な強迫となり「寸断された身体」のファンタズムとして、夢、幻覚そして芸術の中に表される。

平：それは子供が虫の足をちぎって遊ぶようなものですね。

□：私もこのような遊びをたくさん見ました。それは子供が寸断された身体の人になるようにしているからでしょう。フロイトは、母の留守中に子供が糸巻きを投げつけて引き戻す遊びを繰り返すのを見て、母の不在を遊びとして再生し、「表象化」、「人形化」することによって不安を解消しているのだと分析しました。

平：身体の部分の話になったけれど、『遊星からの物体 X』では、人間と同化する宇宙人が出てきます。人間に変貌したその宇宙人が破裂する時、以前同化した記憶が残っていて、2 つに割れた胸の中から他の人間や犬の頭が出てきたりする。私たちは人間の首だけが生きていたり、手だけが生きていたりするとすごく怖い。だから宇宙人を描くには、全然違う形よりも、人間の形の一部だけ生かすことでもっと怖くとなると言える。

□：『遊星からの物体 X』の宇宙人は、無形として捉えることもできます。無形が人間に攻撃し、無形化しようとする。人間は自分の形を守るために戦う。この映画の中で、人間に同化し終える前の宇宙人を解剖した医者は、その内臓を「しごく正常」と判断しますが、問題なのはその形なのです。

平：気持ち悪さの表現については、「表情がわからない」ということも重要です。相手がどう感じているか全くわからない。次の瞬間、殺されるかもしれないし、相手の方が逃げていくかもしれない。それが怖さでしょう。従って、悪い宇宙人を作るときは、表情が全然無いものが、あるいは人間の写して、怒っている表情にするしかない。プレデターは怒っている表情。エイリアンは全く表情が見えない。そもそも殻に覆われているので全く何を感じているか分からない。

□：エイリアンは無表情ですが、その全体を見ると強い欲望が表現されています。逆説のようですが、人間の身体の欲望が集中する部分、つまり陰部を表すことによって、エイリアンは人間に恐怖を与えているのです。ファルスのような頭や顎、尻尾。強調された肌、アヌスのイメージ、そして肉体から絶え間なく滴り落ちる分泌液。エイリアンは一つの大きな性感帯であるのです。直訳で「外来物」であるはずのエイリアンが欲望の主体となることで、観客の抑圧された欲望を誘発する。いわば人間が知りたくない、自分自身の拒絶すべき真実がエイリアンによって発露される。それは人間にとって不気味で不快な表現ですよ。しかし残念ながら『エイリアン』シリーズはこの拒絶性を失っていき、日常的なもの、朝御飯を食べながら見られるものになってしまいました。これから、宇宙に関する映画はどうなっていくと思いますか？

平：今の SF 映画では、西洋人による植民地支配の逆転のパターンとして宇宙人の侵略が描かれることが多く、どちらが勝つかという格闘のようになっていきます。やはり 1960 年代の『2001 年』のように、全く今までなかったというようなものを作り出す努力が必要なのではないでしょうか。一つ例を挙げると、テレビドラマ『リ・ジェネシス』は、マクロコスモス（宇宙）からミクロコスモス（人体）へと視点を変えた SF 作品です。これからの SF 映画は人間自身の内部により深く入り込むでしょう。そのためには、この 100 年の文学や哲学などの中から人間像がどのように変わったかを深く理解しなければいけない。その上で、人間と人間、さらに生命と生命のあり方というものを考える SF になっていくと思います。

## 【この Dialogos を支える文献】

### — 平尾始 —

『エチカ』スピノザ

『バース著作集・記号学』C. S. バース

『ホワイトヘッド著作集・過程と実在』A. N. ホワイトヘッド

『実存主義』松浪信三郎

『名画を見る眼』高階秀爾

『古い美術について』ヒポクラテス

### — ロディ・オン —

『夢判断』ジークムント・フロイト

『性に関する三つの論文』ジークムント・フロイト

『快楽原則の彼岸』ジークムント・フロイト

『文化への不満』ジークムント・フロイト

『わたし』の機能を形成するものとしての鏡像段階』ジャック・ラカン

『精神分析の倫理』ジャック・ラカン

『Ce que nous voyons, ce qui nous regarde』Georges Didi-Huberman

『Principles of Insect Morphology』R. E. Snodgrass

『Sex Appeal of the Inorganic』M. Perniola

## 山形国際ドキュメンタリー映画祭を訪ねて

文・構成/久保田桂子



昨年10月に山形国際ドキュメンタリー映画祭を訪れた。東京駅から山形へ向かう夜行バスの車内で、私はある一本の映画を思い出した。それは『100人の子供たちが列車を待っている』という映画で、チリの郊外にある子供映画教室を舞台に、映画館へ行ったことのない貧しい子供たちと、彼らに手作りして映画を教える魔法使いのような女の先生が登場する。彼らは紙とハサミを使って映像の動く仕組みを学んだり、教室で様々な映画を見てその歴史を学んでゆくのだが、この映画で一番心に残ったのが、最後に子供たちを乗せたバスが町の映画館へ走ってゆく場面だった。あの子供たちの映画バスに山形行きのバスを少しでも重ねてみたい。今回初めて訪れた映画祭は、映像との多様な出会いを与えてくれる冒険的で創造的な場所であり、ここで出会った映画の多くが「映画とはなんだろうか?」という、最初の驚きの場所へと私を立ち返らせてくれた。

写真:『100人の子供たちが列車を待っている』イグナシオ・アグレオ監督(89年山形国際ドキュメンタリー映画祭にて上映)



### 「映画祭について」

17年間山形の牧野村を拠点に活動したドキュメンタリー映画監督の小川紳介の発案のもと、'89年に山形市で始まった国際ドキュメンタリー映画祭。隔年に開催され、世界の長編ドキュメンタリー映画やアジアのドキュメンタリーコンペティションに加え、毎回個性的な特集上映が企画される。

写真提供:  
山形国際ドキュメンタリー映画祭  
YIDFF デイリー・ニュース

ドキュメンタリーという言葉から、思い浮かぶのはどんなイメージだろうか? テレビのドキュメンタリー番組を思い浮かべるといふ人も多いかもしれない。ドキュメンタリーは社会的な映像表現として捉えられることが多いが、山形国際ドキュメンタリー映画祭ではもっと広い範囲での、映画としてのドキュメンタリーを紹介している。ドキュメンタリー映画作家の佐藤真は、著書の中でドキュメンタリー映画についてこう書いている。

「ドキュメンタリー映画は、断じてレポートでもジャーナリズムでもない。新しいニュースをいち早く伝えるのがジャーナリズムで、いささか旧聞に属する事実を新しい切り口で料理するのがレポートだとすると、古くからある人間の謎を新しい関係で描くのがドキュメンタリー映画である。少なくとも、言葉にしたとたんに嘘っぽくなってしまふ、えもいわれぬ感情、つまり映画でしか描けない世界を軸に、何らかの現実問題を描くようにしなければならない。私にとってドキュメンタリー映画は、人間とは何かという少々大袈裟な古くて新しい問題と同意義である。」(佐藤真著「日常という名の鏡」p.80より引用)

山形で上映される映画は多種多様である。時代の急速な変化の中、消えてゆくものの息遣いを定着させたいという切実な思いから生まれた映画があり、過去を見つめ、そこから今を知ろうとする映画がある。一方で、親しい人々への感情をカメラの眼差しで結晶させた映画もあり、人生の感覚を詩的なアプローチによって捉えようとした映画もある。またさらに、映画の形態自体をあらたに捉えなおすような実験的な映画も紹介されている。山形はこうした映画を通して、様々な形の「今」を見つめている。どの作品にも共通して感じられるのは、映像作家達の探求の姿勢である。作家それぞれが自分自身のやり方で他者や世界へアプローチし、時間をかけて真実へ近づこうとしている。その歩みそのものが映画に結晶しているのだ。これらの映画は娯楽商品としての映画とは少し異なった形をしているが、時に見る者の人生の体験へ直接に響く力を持つ。

'07の大賞作品「鳳鳴(フォンミン) - 中国の記憶」は、1950年代以降中国で起きた2つの肅正運動で迫害を受けたひとりの女性についての映画である。自室のソファに座った女性が自らの体験をカメラの前で語り続ける。カメラは殆ど動くことなく、その様子をただじっと見つめている。出来事や事件を説明するナレーションや資料映像は一切入らず、延々と彼女が語る映像が続いてゆく。この削ぎ落とされた映像のスタイルに私は最初とても戸惑ってしまった。しかし大きなスクリーンで見ていると、彼女の語り深まるにつれやがてスクリーンの枠が消え、部屋で彼女と2人きりで対峙しているように感じてくる。そしてある瞬間、この小柄な女性の向こうに動く巨大な歴史の流れを感じた。

山形で出会った映像作家達に共通して感じたことがある。それは、彼らがカメラを介して人と向き合うことに強く自覚的であり、謙虚な姿勢を持っていたということだ。カメラはその歴史の中で大きな権力に抵抗する武器として用いられてきた一方で、時にその暴力的な側面が人を貶めてきた。彼らはそうした映像の負の側面をきちんと自覚した上で、それとは異なる豊かな関係をカメラの向こうの人々と取り結ぼうとしている。「鳳鳴」は、映画への問いかけとしての映画でもあるのではないだろうか。カメラの誠実さと包容力の可能性について、また、カメラの向こうの側にいる、生活する人間に対する当たり前の尊敬と信頼についての感覚を、再び思い出させてくれるような気がした。

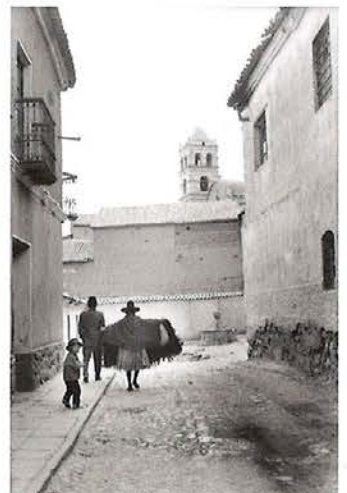
上映後の会場ロビーでは、監督と観客達が話しているのがよく見られた。様々な人達が一本の映画について語り合うのを聞いていると、監督の想いの深さだけでなく、観客の受け止め方の多様さ、豊かさにも驚かされる。海外のドキュメンタリー映画を見ている時、最初は文化や意識の違いばかりに目を奪われてしまうが、しかしやがてスクリーンの中に自分と共通の想いを発見する。映画を見る時、人は自分の記憶や人生の経験を用いてスクリーンに映し出された映画と共鳴する。映画のどの部分で共鳴するかは見る人によりそれぞれ異なるが、確かに違いを超えたところで共鳴し合えるものがある。このことを山形でははっきりと感じることが出来る。映画祭の間、メイン会場から見下ろせる大通りには山形市民とともに、映画祭を訪れた様々な国の人々が行き交う。この風景を見ていると、映画の多種多様なスタイルは人の生の多様な形そのものではないだろうかと思えてくる。



「粟愛(ピンアイ)」フォン・イェン監督



メイン会場の風景



「旅-ポトシへ」ロン・ハヴィリオ監督

# Image Collection

人は映像にどんな思いをこめてきたのでしょうか。

映像は技術の進歩とともに変化してきました。

しかし高度な技術がなかった時代にも、「何かを見たい」「伝えたい」、あるいは「何かを表したい」という思いがありました。

このシリーズでは、映像玩具やフィルム、映写機などを収集される松本夏樹先生のコレクションを通じて、人間の映像に対する根源的な姿を巡っていきたいと思います。

イメージ・コレクション 其之一

## 『福音の光』の寓意画

エンブレム

松本 夏樹 (武蔵野美術大学、大阪芸術大学非常勤講師)

最初に掲げた図1は、1655年アムステルダムで刊行された『寓意画の神秘的ヴェールの影に隠された福音の光』の扉絵銅版画である。著者はH・エンゲルグラーフというイエズス会士であった。グーテンベルク以後の印刷術の発達に伴い、16、17世紀の200年間に大流行した寓意画は、R・カイヨワに従えば「なにかしら秘密の意味の、あるいは聖なる教への、運び手とみなされてもいたのであり、「今やイメージは、テキストの単なる置き換えに甘んじることなく、その挿画にとどまることもない。筆舌にはつくせぬ啓示を、不完全な人語をもってしては遂に把握不能な、全体的かつ瞬間的のヴィジョンを、奥義体得者たちに伝達しようとしているのであった」(注)。対抗宗教改革の旗手イエズス会にとっても、寓意画はきわめて有力な武器であったと言えよう。

図の左上方から来る光は、右の四福音書記者を表すイメージ、鷲(ヨハネ)、牛(ルカ)、ライオン(マルコ)、人間(マタイ)に支えられた聖書に当たり、さらに反射して表題の書かれたヴェールに至る。その四隅を持っている天使たちは、それぞれ暗箱や虹などの光学現象を映し出している四枚の鏡を掲げている。神の福音の光は聖書の言葉となり、あたかも幻燈のようにそこから投影されてヴェール上に寓意画の像を結ぶのである。だが寓意画自体が「神秘的ヴェール」でもあり、光はその影(像)に隠されている。この扉絵自身も寓意画の寓意画なのだ。図2は同書収載の、暗箱(カメラ・オブスキュラ、暗い部屋の意。現在のカメラの語はこれに由来する)を描いた寓意画であり、マニエリスム的な皮革細工紋様の枠によって、この光学現象そのものも丸鏡に映し出された鏡像であることを示している。本来影を照らし出し、謎を明るみに出すべき光の現象それ自体が、神の不可視の光の寓意であることを示す寓意画、それもまた鏡の中の暗箱の像なのである。図3は16世紀のプロテスタント神学者J・アルントの寓意神学書『真のキリスト教』収載の、同じく暗箱を描いた寓意画で、銘文には「闇と化し、逆様に」とある。神の光に照らされた姿も暗い魂の中には逆様に写ることを意味している。後にはイメージ表現を厭う新教神学も、当初は寓意画を積極的に活用していた。エンゲルグラーフと同時代に、同じくイエズス会士であったA・キルヒヤーはその著『光と闇の偉大な術』中に「魔法の洋燈」、即ち幻燈の図と説明を史上初めて収録し、これによりキルヒヤーは映像史の始祖となったのである。

この連載では、筆者収集の映像前史、図像学関係の資料にコメントを付して順次掲載して行く予定である。

注：『幻想のさなかにー幻想絵画試論ー』

ロジェ・カイヨワ著、三好郁朗訳 法政大学出版局  
1975年刊 68頁

図版 所蔵：松本夏樹  
撮影：原田正一  
デジタル制作：福島可奈子

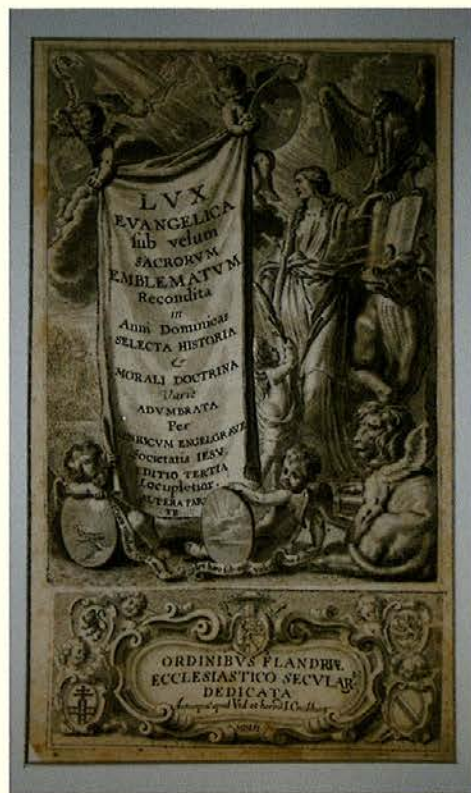


図1



図2



図3

編集委員 板屋 緑(映像学科教授)  
下川クミカ 木村美佐子  
田中友紀子 久保田桂子

イメージライブラリー・ニュース  
第23号 2008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  
http://www1.musabi.ac.jp/img-lib/  
禁無断複製・転載

## Information

### ● 課外講座 新世代のアニメーション 大山慶

アニメーション作家・大山慶氏をお招きし、課外講座を開講します！全学科生対象の講座ですので、ご自由にご参加ください。日時=4月24日(木)16:45より1号館103教室にて

### ● 2008年度は4月15日(火)10:00から開館いたします。