



Title	ダダ・シュルレアリスムにおけるマネキンの諸相
Author(s)	蘆田, 裕史
Citation	デザイン理論. 2008, 53, p. 98-99
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/53546
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

The University of Osaka

ダダ・シュルレアリスムにおけるマネキンの諸相

蘆田裕史／京都大学大学院博士後期課程

シュルレアリスムの主導者アンドレ・ブルトンは、『シュルレアリスム宣言』（1924年）において美を「驚異」と捉え、その一例として「現代的なマネキン」を挙げている。シュルレアリスムに先立つダダにおいても、マックス・エルンストのリトグラフに見られるように、マネキンをモチーフとした作品が作られることがあった。これまでダダやシュルレアリスムにおけるマネキンが論じられるときはいつも、ジョルジョ・デ・キリコからの影響のみが指摘されてきたが、発表者は、ダダ・シュルレアリスムにおけるマネキンはつねにモードに密接に関わる存在として扱われてきたと考える。

本発表では、まず人形というカテゴリーのなかでのマネキンの位置づけを確認した上で、ダダイストやシュルレアリストたちがそのイメージやテキストにおいてどのようにマネキンを描いていたかを分析し、マネキンが有していた意味を明らかにした。さらに、このマネキンというひとつの身体を通じて、ダダ・シュルレアリスムにおける身体観の一端をも解明することを目指した。

マネキンについて論じるためには、まずもってマネキンを多少なりとも定義づけねばならない。マネキンが人形の一種であることは疑い得ないが、一口に人形といっても様々な用途があるはずである。ここでは、美学者の増渕宗一が人形を衣装によって彫像と区別した（『人形と情念』）ことを踏まえつつ、人形をその目的によって3つのカテゴリー、すなわち「玩具としての人形」、「道具としての人形」、そして「それ自体を展示するための

人形」に分類した。この分類法に沿って考えると、マネキンの目的は衣服の展示にあるため、「道具としての人形」に属するものだといえるだろう。このことを踏まえながら、ダダ・シュルレアリスムにおけるマネキンの起源を探った。

『シュルレアリスム宣言』におけるマネキンへの言及は、これまでデ・キリコに由来するものだと考えられてきたが、実際にデ・キリコの《不穏なミューズたち》や《ヘクトルとアンドロマケ》におけるフィギュール（ここでは人体を模した形象をこのように呼ぶことにする）に目を向けると、前者においては衣服を展示するための支持体としての機能を持つようには見えず、後者においては神話上の人物を描いているため、いわばコピーとしての蠟人形のような存在に近く、マネキンとしては不完全なものだといえる。

一方、デ・キリコの影響を受けつつ制作活動を開始したダダイスト、マックス・エルンストのリトグラフ《モードよあれ、よしや芸術が減ぶとも》にはマネキンのモチーフが描かれているが、ここにはデ・キリコの描くフィギュールとは決定的な差異が見られる。それはエルンストの描くマネキンが「現代的な衣服」を身につけているという事実である。このことの重要性は、マネキンは主としてショウ・ウィンドウに置かれているがゆえに、それが身につける衣服は原則として流行のものでなくてはならないこと、ブルトンが『シュルレアリスム宣言』において「現代的な moderne」という形容詞をマネキンにつけていることから理解されるだろう。この

「現代的」ということばからは容易に詩人のシャルル・ボードレールが思い起こされるが、実際、ブルトンはボードレールを引き合いに出しながらエルンストについて論じているのである。ブルトンによれば、エルンストもボードレールもともに「新しいものを見出す」、つまり「現代性 modernité」を追い求める芸術家として評価しているのだが、この現代性という概念がボードレールにおいてはモードと積極的に関連づけられることばであることを考えると、エルンストのマネキンはモードへの参照項として捉えられることがわかるだろう。

実のところ、ブルトンもエルンストと同様に、その最初期からマネキンとモードを結びつけていた。それは自動筆記の最初の実験といわれるフィリップ・スーポーとの共著『磁場』（1920年）のなかの一章「白い手袋」から推測される。ここでブルトンはショウ・ウィンドウのなかのマネキンを描写しているのだが、このマネキンからはデ・キリコ的なフィギュールはまったく感じられない。むしろ、ここでブルトンが想定しているマネキンは、明らかにモードを呈示するための装置としてのそれなのである。

ブルトンが衣服ならびにモードの提示装置としてのマネキンに関心があったのだとすれば、当然のように衣服そのものにも関心を抱いていたはずである。それは『シュルレアリスム革命』の第1号（1924年）に掲載されたブルトンのテキストにあらわれている。そこではマネキンに言及されることはないものの、「この夢の第1部は衣装の展示と実現に捧げられている」と述べ、さらに「衣装のフォルムは人間のシルエットを残さない。たとえばそれは、二等辺三角形になるのである」と言う。

つまり、ブルトンは衣服のフォルムを身体

に作用するものだと考え、衣服は人体のシルエットを二等辺三角形にまで簡略化しようという。この身体の簡略化、あるいは抽象化はマネキンという身体ときわめて密接に結びつけられる。というのは、マネキンは衣服を展示できさえすればそれでよく、必ずしも人間の身体を模したものである必要はないからである。そのため、頭部や胴体、あるいは四肢に欠損があっても何ら問題がないのである。つまり、マネキンにおいて重要なのは人体とのフォルムの類似なのではなく、衣服の支持体としての機能なのである。

このようなブルトンのマネキン観を念頭に置いてシュルレアリスムの絵画やコラージュなどに見られるフィギュールを思い起こせば、しばしば身体が切断、あるいは解体されていることに気付くだろう。これは、身体がマネキン化されているととらえられるのではないだろうか。つまり、人間の身体が抽象化されたり、不在化、あるいは不可視化されたりすることにより、衣服が強調される。こうしてシュルレアリスムにおいて、衣服が身体にとってかわるという現象が起きるのである。

以上のようにダダ・シュルレアリスムにおけるマネキンのモチーフを取り上げ、そこからダダイスト・シュルレアリストの身体観を考察してきた。ここで明らかとなったのは、ダダ・シュルレアリスムにおけるマネキンとモードとの密接な関連、さらには身体のマネキン化とでも呼びうる現象である。つまり、身体が抽象化あるいは不在化することによって、身体は衣服の支持体となり、衣服が前面に押し出される。こうして、ダダイストやシュルレアリストが身体よりも衣服を重視していた可能性が示唆されるのである。