



Title	日常のポリティクス : ヤン・シュヴァンクマイエル 映画のナラティヴ
Author(s)	佐野, 明子
Citation	大阪大学言語文化学. 2004, 13, p. 131-143
Version Type	VoR
URL	https://hdl.handle.net/11094/77932
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

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

The University of Osaka

日常のポリティクス

ーヤン・シュヴァンクマイエル映画のナラティヴー*

佐野 明子**

キーワード：ヤン・シュヴァンクマイエル、映像文化、テキスト分析

The Czech filmmaker Jan Švankmajer has recently attracted major critical attention, but many of these criticisms have only been argued in exclusively thematic approaches regardless of the body of his filmic text in detail. This paper will clarify the exceptional functions of the political narrative in Jan Švankmajer's films through analyzing the filmic text of his works.

Specifically, I intend to examine three main aspects. First, objects are centered in his works by methods of the classical Hollywood cinema such as point-of-view, and show new aspects we have never seen. In contrast to the classical cinema, however, human actors support those images and are inconspicuous. Švankmajer presents a reversal of traditional values, both in classical cinema and modern society. Second, puppets are outstanding in that they have both functions of objects and human characters. While they split themselves into pieces, they assemble parts into human figures. When they act as the characters, the spectator is bound as the subject in the realization of the film's space by classical methods that bring the effect of the real such as matching on action and 180-degree rule. But when they split themselves into pieces, the spectators are released from the representative system of classical cinema. All human figures in his films play an important role to show astonishing images of ordinary objects. Third, the depiction of eating is very important because it produces the turning point of the story and makes the human body who eats something transform. Furthermore, the mouth eating foods in close-up reveals a destructive aspect in spite of eating as an act of everyday life.

* Politics of Everydayness: A Narrative Analysis of Jan Švankmajer's Films (SANO Akiko)

** 大阪大学大学院言語文化研究科博士後期課程

1 はじめに

チェコの映画作家ヤン・シュヴァンクマイエル(1934-)はその独創的な作風で知られ、共産党政権崩壊後の市場経済の導入にともなう混乱が現在もつづくチェコ映画界において¹⁾、国外からの資金提供による作品製作が可能な数少ない映画作家の一人である。

現在では国内外において盛んに研究が行われているが、その傾向は明確に二極分化しているといえよう。一方は作品の独特な作風を評価する研究である。それはチェコ・シュルレアリスムやルドルフ二世時代のマニエリスム芸術の影響を多大に享受したシュヴァンクマイエル作品を美術史や映画史に位置づけるものであり、テキストそれ自体の特徴を抽出する作家論・作品論として評価できる²⁾。他方は作品に含まれる政治的隠喩を指摘する研究である。シュヴァンクマイエルが6つの異なる政治体制を経験し³⁾、また全体主義政権下において7年にわたり映画製作を禁止された背景を考慮にいれ、その政治的トラウマが作品に反映していると主張するものや、より広範な社会問題—たとえば消費・産業主義社会がもたらす全世界的な問題に対する異議申し立て—として捉えるものである⁴⁾。シュヴァンクマイエル自身がシュルレアリスムの政治的な精神指向を言明するように⁵⁾、作品が政治的告発の意図をもつことは明瞭であるため、これらは妥当な着眼点にもとづく論考だろう。

しかしいずれの方向にも問題点はある。前者においては、作品と現実社会との相関関係が捨象されていることである。あらゆる映画はつねに社会的コミュニケーションのなかで製作されるのだから、作品の「美学」をテキスト内に閉じられたものと捉える論考

¹⁾ チェコ映画産業の民営化(1990年から資金援助の削減開始)以降、国産映画の製作本数と興行収益とが大幅に減少する。国家による資金援助の停止、映画製作費の高騰、ハリウッド映画市場の拡大、映画観客数の減少の4点が要因として考えられる。具体的に数字をあげると、長編1本あたりの平均製作費は民営化以前の約500万コルナ[約2000万円]に対し、1997年には四倍の2000万コルナ[約8000万円]に急増。ハリウッド映画は1996年に映画興行収益の76%を占め、ビデオ市場においては85%を占めた。国民の映画館での年間平均鑑賞数は共産主義時代の5回から1回に低下している(Peter Hames, "Czech cinema: from state industry to competition," *Canadian Slavonic papers: Canadian Association of Slavists*, March-June 2000, pp.63-85. および Jiří Voráč, "Czech Film After 1989: The Wave of the Young Newcomers," Trans. Jan Uhde, *KINEMA* [Spring 1997 Issue], The University of Waterloo.)。

²⁾ たとえば Oldřich Adamec, "Animované filmy Jana Švankmajera," *Film a doba* 12 Nov (1966): 559-64; Peter Hames, "The film experiment," ; Michael O'Pray, "Jan Svankmajer: a Mannerist Surrealist," ; Roger Cardinal, "Thinking through things: the presence of objects in the early films of Jan Svankmajer," (以上 *Dark Alchemy: The Films of Jan Svankmajer*, Ed. Peter Hames, Westport, Conn: Greenwood Press, 1995. に所収)。

³⁾ シュヴァンクマイエルが体験した政治体制は以下の6つである。第一次大戦後の民主主義国家、ナチス・ドイツによる占領支配、第二次大戦後の民主主義国家、共産党独裁政権による全体主義国家、「ビロード革命」後の民主主義国家、チェコとスロヴァキアの分離。

⁴⁾ たとえば Philip Strick, "Alice," *Monthly Film Bulletin* 658 Nov (1988): 319-20; Kateřina Pošová, "Byt: Nastavené zrcadlo Jana Svankmajera," *Film a doba* 12 July (1968): 352-56; Paul Wells, "Body Consciousness in the film of Jan Svankmajer," *A reader in animation studies*, Ed. Jayne Pilling, London: J. Libbey, 1997, pp.177-94.

⁵⁾ Peter Hames, "Interview with Jan Svankmajer," Hames, *Dark Alchemy*, pp.101-107.

はこうした事実を見逃しているといつてよい。対照的に後者は作品の政治性を主眼におき、シュヴァンクマイエルの政治的なメッセージを解読したり強調したりするが、しかし論点を表象される内容に集中させる単純な社会反映論的解釈論が大半を占めている。

そして両者にいえるのは、多くが個々の作品に散見される「チェコのなるもの」に着眼し、結果として作品全体の根源をチェコの文化や社会背景などに求めていることである。なかでも欧米の研究者はおおむね作品をまず西欧からみた「東欧」に位置づけたうえで論じており、自己のオリエンタリズム的な視点に無反省といえるだろう。またこれらは作品の「東欧性」を強調することにより、シュヴァンクマイエルをディズニー作品やハリウッド映画を批判する際の格好の参照項とする傾向が認められる⁶⁾。しかしフランスのヌーヴェル・ヴァーグ作家がハリウッドの古典作品を参照したように、チェコ映画界のヌーヴェル・ヴァーグ期⁷⁾に監督デビューをはたしたシュヴァンクマイエルも例外ではなく、このような二項対立図式に収まるほど単純ではない。

したがって本稿では、シュヴァンクマイエル映画の「美学」が「政治」といかに密接に関連するかを、従来のカルチュラル・スタディーズで行われてきた表象内容に関する分析ではなく、ナラティヴをめぐるテキスト分析を試みることにより、とりわけ「古典的映画」⁸⁾のシステムへの準拠と逸脱に着目して明らかにする。具体的にはシュヴァンクマイエル作品における重要な3つの独自性、すなわち物と人間の逆転的な関係、観客を脱主体化する自由な身体をもつ人形、日常の破壊性を露呈する「食べる」行為について論じる。

2 物と人間の逆転的な関係―「仕掛け」としての人間

シュヴァンクマイエル作品のスタイルをめぐることは、おもにイギリスの映画学者・批評家マイケル・オブレイとカナダの映画学者ヤン・ウーデによって論考されている⁹⁾。彼らがシュヴァンクマイエル作品の特徴として分析した主要なスタイルは以下の3点である。(1)クローズ・アップと超クローズ・アップにより、日常的な事物の非日常的な様相

⁶⁾ ディズニー作品と対比する論考は以下を参照。Maureen Furniss, "Adapting Alice," *Art & Animation*, Ed. Paul Wells, London: Academy Editions, 1997, pp.10-13; Hames 1995; Uhde 1994. ハリウッド映画と対比する論考は以下を参照。Michael O'Pray, "A Svankmajer Inventory," *Afterimage* 13 (1987): 4-9; Michael O'Pray, "Surrealism, Fantasy and the Grotesque: The Cinema of Jan Svankmajer," *Fantasy and the cinema*, Ed. James Donald, London: British Film Institute, 1989, pp.253-68.

⁷⁾ チェコのヌーヴェル・ヴァーグの開始期は、ミロシュ・フォアマン、ヴェラ・ヒティロヴァ、ヤロミル・イレシュが長編デビューをはたした1963年とみなされている (Peter Hames, *The Czechoslovak New Wave*, London: University of California Press, 1985, p.35.)。

⁸⁾ 「古典的映画」には諸説あるが、本稿においては次のように考える。1910年頃からハリウッドにおいて定式化された、映画のあらゆる要素を物語性に従属させるような表象システムに准じる物語映画をさす。

をひきだし、また事物の「触覚性」を強調する。(2)モンタージュが「可視的」であり、造形・色彩など視覚的要素を重視する。(3)実写映像にくみあわされるアニメーション映像は、強力な過剰さを表現する作家（ジョルジュ・メリエス、ルイス・ブニュエルなど）の作品の系譜に属する。

これらはシュヴァンクマイエル作品の本質、すなわち日常的な事物を主体とする視覚優位の映像の特徴を的確に指摘するものとして評価できる。とくにウーデは、シュヴァンクマイエル作品において人間と事物は等価に扱われると指摘する¹⁰⁾。しかしシュヴァンクマイエル作品において事物と人間の関係は同等というよりはむしろ、事物が中心になり人物に優先して主役となることが重要だ。この物と人間の逆転的な関係が、生身の人間が演じる登場人物を「仕掛け」として用いることにより実現されることを、『J.S. バッハー G 線上の幻想』 *J.S. Bach: Fantasia g-moll* (1965) および『アリス』 *Něco z Alenky* (1987) の分析をとおして以下で検証したい。

2. 1 『J.S. バッハー G 線上の幻想』(1965) 分析

例としてまず短編作品『J.S. バッハー G 線上の幻想』における俳優の「仕掛け」としての機能をみてみよう。この作品は2つのシークエンスからなる。第1シークエンス(約2分)ではひとりの男が家屋に入りオルガンを演奏するまでが描かれ、第2シークエンス(約8分)では壁やドアなど様々な「壁」の映像のみが、音楽にあわせて次々と提示される。全編をとおして台詞は一切用いられない、抽象的な作品となっている。

さて導入部においてカメラは男の背後から男を追いかけて家屋に入り、そして屋内において視点による繰り返し編集、すなわち男のショットとそれにつづく男の「見た目」の視点ショットがワンセットとして、4回繰り返して提示される。このような古典的映画と同様のナラティブにより、観客の視線は登場人物の視線とカメラの視線とを行来し、観客は「全知覚者」¹¹⁾ となって映画への同一化をはたすと考えられるだろう。しかしつづく第2シークエンスにおいて物語世界は一変する。第2シークエンスが始まるやいなや、壁の映像がクロース・アップで提示され、その後も映画に登場するのはドアや窓など、様々な「壁」の映像のみである。一方、第1シークエンスで登場した男は、画面から永遠に姿を消してしまう。視点編集は、シークエンスが切り替わるさいに突如中断されるのである。

⁹⁾ オプレイとウーデによる研究は主に以下を参照。O'Pray 1995; Jan Uhde. "The Film World of Jan Švankmajer." *Cross Currents: A Yearbook of Central European Culture* 8 (1989): 195-208.

¹⁰⁾ Uhde 1994.

¹¹⁾ クリスチャン・メッツによると、映画の観客とはカメラの視線にも登場人物の視線にも同一化する「全知覚者」である（クリスチャン・メッツ『想像的シニフィアン』鹿島茂訳、1981年、88-117頁）。

それはなぜか。『J.S.バッハ―G線上の幻想』における中核的な存在は、オルガンを演奏しているであろう男(生きた人間)ではなく、第2シークエンスをいろいろ様々「壁」の映像だからである。提示されるべき中心対象が「壁」であることは次の点から明らかとなる。第2シークエンスに第1シークエンスの4倍もの提示時間が配分されていること、タイトルにあるバッハの曲が第2シークエンスにのみ流れていること、そして何よりも男の姿が明瞭に提示されていないことである。男の姿は画面全体をおおう暗闇に埋没しているために、観客は男の姿を明瞭に認知できない。顔のクローズ・アップにおいてさえ鼻から下でフレーミングされているため、観客が男の顔の全貌を同定できないまま男は作品から退場してしまう。したがってこの作品における「主人公」は様々な「壁」の映像であり、男はその抽象的な事物主体の映像世界へと観客を導く「案内役」にすぎないと考えられる。こうしてシュヴァンクマイエルは登場人物という「仕掛け」の助けをかりて、換言すれば古典的映画と同様の手順をふみ、観客の感情移入を促す視点編集を適用したり中断したりすることによって、事物主体の映像を観客に効果的に提示するのである。

2. 2 『アリス』(1987) 分析

登場人物を映画への「案内役」として機能的に用いる手法は、長編作品においても同様である。例として最初の長編作品『アリス』をあげよう。『アリス』には造形作家でもあるシュヴァンクマイエルが創作した綺想のオブジェなど、視覚的に新奇な映像が全編にわたって次々と提示される。生きた人間の登場人物は少女アリスのみである。しかし『アリス』においても事物が前景化されることは、たとえば画面内の構図のとり方にも示されている。一例をあげると、アリスと事物が画面内にともに存在するときは大体において、カメラは事物を中心にとらえる。アリスが不思議の国の住人とコミュニケーションをとるときは、アリスの顔がドアや壁などに遮られて、顔の全体像が提示されないことが多い。アリスが最後に登場する場面においてさえ、カメラはハサミを中心にとらえながら移動し、アリスの顔の前にハサミがかざされて顔を遮ったまま、物語は終結するのである。このように、『アリス』では事物が前景化され、人間のアリスは後景化される傾向にある。

さて、短編作品ではおもに単一の室内で物語が展開されてきたが、長編『アリス』では複数の室内において物語が展開される。アリスは唯一の人間の登場人物であり、アリスが次々と部屋を訪れることによって複数の物語が因果的な正当性をもって接続され、1つの作品内に並置される。ここでさらに重要なのは、それら数々の綺想の映像がアリスの視線によって、アリスの視線を媒介して接続されることである。もっともこうした

視点編集は先に検証したように短編作品においても認められるのだが、適用される頻度は『アリス』が最も多い。具体的に検証しよう。「見る主体」のショットと「見られる対象」のショットを一組とすると、『J.S.バツハーG線上の幻想』では4回(2.5分あたり1回)、『対話の可能性』*Možnosti dialogu* (1982)では3回(4分あたり1回)確認できる。そして『アリス』では実に267回(20秒あたり1回)も用いられている。うちアリスの視点にもとづくものは230回あり、これは全体のほぼ9割を占める。アリスという人間の登場人物がいかに重要な役割をはたしたかがこれで明らかとなるだろう。つまり観客はほぼ全編にわたってアリスが見るもの、すなわち日常的な事物が自律的に動き回る様相や、あるいはそれ自体で奇矯な事物の映像をアリスとともに見つめるのである。長編作品『アリス』には多種の人物や事物が登場するが、これらが1つの作品内に共存するための物語的正当性を得るには、数々のドアをくぐり抜けて様々な不思議の世界を旅するアリスの存在そのもの、そして不思議の世界へと観客を誘導するアリスの視線が、ともに不可欠なのである。

このようにシュヴァンクマイエル作品において事物は人物の助けをかりて前景化されるが、このことは物語に人物を配して合理的かつ効率的に物語を提供する一般的な物語映画の規範から大きく逸脱している。映画学者デイヴィッド・ボードウェルによると、古典的映画において最も重要な原理はあらゆる具体的なテクニックを人物によるファースト情報の伝達に従事させることであり、結果、人間の身体と顔とが重要かつ中心的な表象対象になった¹²⁾。物語映画の構成が人間中心であるのは、ショットの等級を示す用語の多くが人体の寸法を基準にすることからも明らかである¹³⁾。映画初期、たとえばリュミエール作品において観客にスペクタクルとして提供されていた日常的な事物や背景¹⁴⁾は、人間中心主義的な物語映画の登場とともに文字通り背景へと退行し、現代においては観客の目をひきつけにくい存在となった。シュヴァンクマイエルはその事物たちを映画の中心にすえ、いわば古くて新しいスペクタクルとして現代に蘇らせる。そして同時に、古典的映画のみならず広く一般的な価値順列である人間と事物の主従関係を転倒させるのである。

¹²⁾ David Bordwell, *Narration in the Fiction Film*. London: Methuen, 1985, p.162.

¹³⁾ パスト・ショット、ウェスト・ショット、ニー・ショットなど。

¹⁴⁾ 初期の観客はリュミエール作品における風で乱れる髪や木々の葉のざわめきなど、日常的な背景の細部に熱狂したという(ジョルジュ・サドゥール『世界映画全史2 映画の発明(2) 初期の見世物 1895-1897』[村山匡一郎・出口丈人・小松弘訳] 国書刊行会、1993年、101頁)。

3 観客の脱主体化—自由な身体をもつ人形

前節ではシュヴァンクマイエルが人間を「仕掛け」として利用することによって、日常的な事物を前景化するプロセスを確認した。しかしシュヴァンクマイエル作品にはこの議論では論じきれない重要なモチーフ、すなわち人形が存在する（全 30 作品中 24 作品に広義の人形が登場）。実際、シュヴァンクマイエルは国立芸術アカデミーの人形劇科を専攻し、人形劇の仕事に携わったのちに映画製作を開始した経歴をもつ。しかし先行研究ではおもにチェコの伝統人形劇との関連性が指摘され¹⁵⁾、映画というメディアの特性は考慮に入られていない。そこで本稿ではシュヴァンクマイエルの人形の独自性を、映画史および古典的映画の主体構築論的視点から考察したい。すなわち(1)有機体と無機体を往来する自由な身体(2)観客を映画の主体構築のプロセスから解放する機能の 2 点である。

3. 1 映画における人形の変遷—無機から有機へ

人形とはそもそも事物と人間の間隔的な存在であり、無機体と有機体のあいだを揺らぐものである。その揺らぎゆえに、古くは呪術の場で使用され、人の感情移入をさそったり不気味な印象を与えたりしてきた人形は、19 世紀末に出現した映画とどのように関わってきたのだろうか。具体的な論考に入るまえに、まず最初期の映画が人形をいかに表象してきたかを確認しよう。

初期映画時代において人形は見世物的・無機的な性質（人形の物質性が強調される側面）が前景化された。1895 年にはすでに『スコットランド女王メアリーの処刑』*The Execution of Mary Stuart*（アルフレッド・クラーク、1895）に人形が登場する。ここでは首が切断される女王の身代わりというトリック効果のために使用された。また『パン屋での大騒ぎ』*Fun in a Bakery Shop*（エドウィン・S・ポーター、1902）ではパン生地からつくられていく様々な顔がコミカルな効果をあげるなど、人形は初期映画期の特徴である映画の見世物的要素の一部として提示されたのである。しかし 1910 年頃、物語映画への移行期において映画の表象システムが変遷するにつれ¹⁶⁾、人形も俳優と同様に物語る手段として使用されはじめる。それは映画学者スティーヴン・ヒースが指摘するように、映画を「物語化」¹⁷⁾ するさいには人物の形象が基本要件であるからであり、たとえば『まったくかわいいファウスト』*Le Tout Petit Faust*（エミール・コール、1910）

¹⁵⁾ たとえば Uhde 1989, p.196.

¹⁶⁾ Tom Gunning. "An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the [In] Credulous Spectator." *Viewing Positions*. Ed. Linda Williams. New Brunswick: Rutgers, 1995, pp.114-33. (トム・ガニング「驚きの美学：初期映画と軽々しく信じ込む[ことのない]観客」濱口幸一訳、岩本憲児・武田潔・斎藤綾子編『新映画理論集成1』フィルム・アート社、1998 年、102-17 頁)

や『カメラマンの復讐』 *Miest Kinooperatora* (ラディスラフ・スタレビッチ、1912) といった最初期の人形アニメーション映画の登場がほぼ期を一にする事実がこれを裏付けよう。映画の誕生から約15年、人形に有機的性質(物語において登場人物の役割を担う側面)が導入されて以来、「有機的」な人形は現在まで幾度となく映画に登場し、その実例は『スター・ウォーズ』 *Star Wars* (ジョージ・ルーカス、1977) シリーズなど枚挙にいとまがない。

3. 2 古典的手法の準拠と逸脱—「対話の可能性」(1982) 分析

前述したように通常の映画における人形が有機へとペクトルが向くのに対し、シュヴァンクマイエル作品の人形の独自性は、有機と無機(登場人物と物質)の両側面を自由に往来する身体をもつところにある。それは映画というメディアにおいてこそ可能な人形の魅力であり、後に詳述するが、その人形身体の変化自在さが、さらには映画空間に閉ざされた観客をも解放するという機能を有するのである。

このような人形はいかにして提示されるのか。それは対照的な2つの手法による。まず人形の有機的な側面は「リアリズム的手法」による。具体的には繰り返し編集やマッチ・カットの三原則¹⁷⁾など、観客に統一的な物語空間を知覚させ映画への同一化を促す、古典的映画に代表される手法である。一方、人形の無機的な側面は「非リアリズム的手法」による。それは超クロス・アップで人形の物質性を強調したり、一コマ撮影で人形の構成部分に自律した動きを与えたりなど、映画に過剰さをもたらす物語の因果関係から逸脱させる手法である。このように対照的な手法を相互補完的に用いることによって、シュヴァンクマイエル独自の人形が実現されるのである。

それでは具体的にテキスト分析をととして検証しよう。人と物を往来する人形は、『対話の可能性』においてもっとも優れた例が認められる。第1話は、アルチンボルド風に日用品や食物をコラージュした3種類の人形が、じゃんけんの規則にしたがって相互に咀嚼と再生を繰り返すというもので、基本的に(A)二者の出会いと(B)咀嚼・再生のシーンがワンセットとなり、計10回反復される構成となっている。

(A)のシーンは「リアリズム的手法」によって語られる。まずアルチンボルドの絵画「四

¹⁷⁾ スティーヴン・ヒースは、映画の視覚的要素が物語的なものへと回収されることを「物語化(narrativization)」とよぶ(Stephen Heath, "Narrative Space," *Questions of Cinema*, Bloomington: Indiana University Press, 1981, pp.19-75. [スティーヴン・ヒース「物語の空間」夏目康子訳、岩本憲児・武田潔・斎藤綾子編『新映画理論集成2』フィルム・アート社、1999年、136-75頁])。

¹⁸⁾ ハリウッドの撮影において、マッチ・カットの三原則(視線、位置、動きの一致)や180度と30度の法則にもとづく繰り返し編集などが基本要件とされる。なぜならそれらが本来的に二次元であるスクリーン上に三次元的な映画空間を構築し、さらに連続的なアクションを見ているという観客の幻想が中断されず映画への心理的没入が促進されるからである。

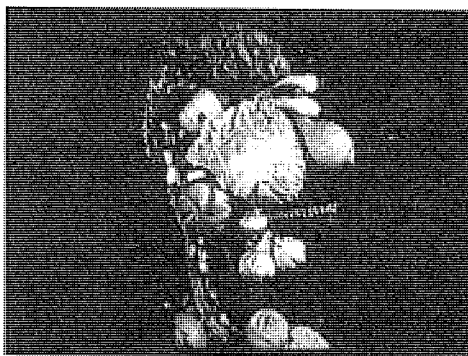


図 1

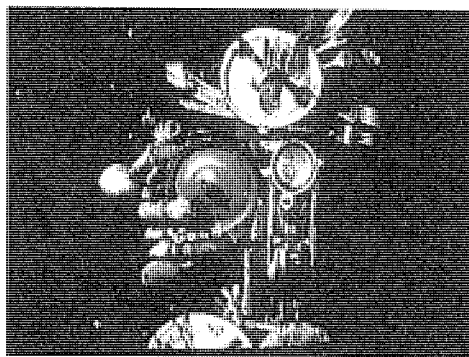


図 2

季」風の、2つの人形の横顔がそれぞれ交互に提示される【図1, 2】。ここで人形は物語の登場人物としての有機的な側面が前面に出ている。

次にテキストと観客の関係をみてみよう。映画学者ジャン＝ピエール・ウダールは映画における縫合の問題を次のように定義する。

画面／逆画面の原則にしたがって構成された映画言表内の枠内においては、ある誰か（＜不在者＞）というかたちでの欠如の出現に続いて、そのある誰かと同じ領域のなかにいる誰か（または何か）によってそうした欠如が廃棄される¹⁹⁾。

上にあげた2つのショットはウダールが例示するような典型的な傾斜アングルの顔ではないものの、ヒースが述べるように縫合が基本的に不在と存在のやりとりのなかにあるのだとすれば²⁰⁾、2番目のショットで対話相手の「欠如」が補充された観客は映画への同一化をはたすといえるだろう。さらにマッチ・カットの三原則にのっとり滑らかなカットつなぎがなされるため、統一的な映画空間とその中心的な位置にいる「主体」としての観客が幻想的に構築される²¹⁾。こうして古典的映画の表象システムに組み込まれた観客は映画への同一化をはたし、映画空間へ閉鎖されるのである。

対照的に(B)のシーンは「非リアリズム的手法」による。ここでは解体された人形の身

¹⁹⁾ Jean-Pierre Oudart. "Cinema and Suture." 1969-1972: *the politics of representation: an anthology from Cahiers du Cinéma nos 210-239, March 1969-June 1972*. Ed. Nick Browne. London: Routledge, 1990, p.47. (ジャン＝ピエール・ウダール「縫合」谷昌親訳、岩本憲児・武田潔・斎藤綾子編『新映画理論集成2』フィルム・アート社、1999年、14-31頁。初出は"Notes pour une theorie de la representation." *Cahiers du cinéma* 229/230 [1971]) 筆者訳。

²⁰⁾ Heath 1981, p.54.

²¹⁾ 1960年代の記号論的映画理論に希薄であった映画観客の経験構造に関する問題を考察する精神分析的映画理論は、観客が映画に心理的没入するさいに生じる「主体構築」構造の解明を主眼に置いた。そこでは映画という「装置」によっていかに観客が資本主義的イデオロギーにそう主体として創出されるかが論じられている。

体部分である日常物が一コマ撮影によって自律的に運動し、また物質音が強調されることによって無機性が前景化されている。それらは固定カメラとクロス・アップでとられ、さらに背景に壁が設置されることによって画面内は著しく平面化し、遠近法的な単一の視点の設定が回避される。ゆえにここで観客は脱中心化されると考えられるだろう。「物語化」されず中心不在の意味生産的な映像は、(A)で映画へ束ねられた観客を引き離すのである。

つまり(A)から(B)、有機的人形から無機的人形への移行は、観客が映画へ閉鎖された状態から解放される過程と運動しているのだ。同様の機能をもつ人形は、第2話や『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』*Poslední trik pana Schwarzwaldova a pana Edgara* (1964)、『ドン・ファン』*Don Šajn* (1970)、『男のゲーム』*Mužné hry* (1988)、『ファウスト』*Lekce Faust* (1994)においても認められる。したがってシュヴァンクマイエルの人形は、チェコの伝統人形劇のように人形が政治的メッセージを表現するだけではなく、人形自身の自由さが映画の主体構築のプロセスに組み込まれた観客をも解き放つという機能においてもまた、その政治性が認められるだろう。そして同時に映画という表現媒体においてこそ可能な人形の機能と魅力を創造し、映画における人形の表象の新たな選択肢を提唱するのである。

4 「食べる」行為の主題系

前2節ではシュヴァンクマイエル作品において、古典的映画の手法に準じつつ物と人間の古典的な価値順列を逆転させることを述べ、つづいて物と人間の間絶的な位置にある人形もまた、古典を参照したうえでそのシステムから観客を離脱させていることを述べた。それらは基本的に日常物が鍵となり前景化されることで実現される。それはシュルレアリストであるシュヴァンクマイエルにとって日常性こそが重要であるからにほかならない。しかしシュヴァンクマイエル作品における日常性は、前2節でとりあげたような具体的な物質のみにあるのではない。そこで十分に考察されていないのは非物質的なもの、すなわち行為である。とくに「食事」という日常行為は特別な位置を占めており、全30作品中26作品に表象され、豊かな主題系を成している。本節では説話論的な考察を視野にいれ、シュヴァンクマイエル作品における「食べる」行為の政治性とテクストに付与する魅力を論じる。

「食事」は通常では特別な意味をもたず日常的に反復される行為である。しかしシュヴァンクマイエル作品において注目すべきところは、「食べる」という平凡な運動の平凡な映像が、説話論的な機能をはたすのみならず、日常行為にひそむ破壊性を露呈することだ。

まず「食べる」行為が物語の転回点となる説話論的機能を確認しよう。『J.S.バッハー G線上の幻想』の、第1シークエンスから第2シークエンスへの移行部分において、正装したオルガン奏者が林檎をくわえながら演奏する。この一見ちぐはぐな組み合わせは、シュヴァンクマイエルのシュルレアリスム的な演出の一種とみなせるかもしれない。しかしその画面内における美的な構成以上にこの「食べる」行為が重要なのは、男が林檎を口にくわえた映像の直後に第2シークエンスが始まり、この作品における物語的な最大の変化がもたらされることにある。『庭園』*Zahrada* (1968)では、ペピークの妻が「コーヒーよ！」と叫ぶ声が契機となる。人間がずらりと環状に並ぶことでペピークの庭園の生垣をつくるという不条理な物語だが、妻が叫ぶまでその状況に狼狽し困惑していたフランティšekが突然従順になり、生垣の列に参加するのである。『棺の家』*Rakvičkárna* (1966)ではモルモットが飼い主に与えられた餌を食べ始めると、もう一人の登場人物が出現し、モルモットの奪い合いが展開される。『アリス』では部屋にいるアリスが紅茶に石を投げ入れるという行為を契機に、不思議な出来事が生起する。『ファウスト』では、主人公がパンを食べると魔力をもった卵がパンの中に出現する。それまでファウストの館に興味を示さなかった主人公が、卵の魔力によって館への訪問を決意するのである。以上列挙した物語展開は、おおむね「現実的」な世界から「非現実的」な世界へ移行するというものであり、それらはすべて食べ物が契機となる。ゆえにこの物語展開の転回点という説話論的機能が重要なのは、それが現実と非現実的世界との臨界を往来するさまを視覚化し、本来は確固として線引きされる境界に亀裂を入れるからである。前2節において、シュヴァンクマイエルが当然視されるもののうちにある見過ごされた側面に脚光を浴びせ、既存の価値観に揺さぶりをかけることが確認されたが、「食べる」行為も同様に作動するのである。

次に「食べる」行為のいまひとつの説話論的機能、すなわち「行為主体の身体変容をもたらす」ことについてみてみよう。まず『J.S.バッハー G線上の幻想』では、「食べる」行為の目的が食べることそれ自体にはない。林檎は男にくわえられるのみであり咀嚼される映像は提示されない。林檎はその外形を保ちながら、反対に男の口を押し広げたままその形容を保持している。このように「食べる」行為によって変形するのは食べ物ではなく、逆に行為の主体である登場人物の方なのである。同様に『家で静かな一週間』*Tichý týden v domě* (1969)でも、生き物のように動く大きな舌が鍋の中身を食べ終えると、つぎに舌は自らの身体を細分化し、それらが幾本ものネジと化す。豆をついばむ鶏の人形は、直後に流動する粘土にとりこまれ解体される。『フード』*Jídlo* (1992)第1話で朝食をとる男は、のちに朝食の自動販売機として機械化される。第2話で衣服や食卓を食べる二人は、その食べる対象の大きさにあわせて顔を変形させる。『アリス』

においてアリスはクッキーやインクを飲食することによって人間から人形（または人形から人間）へ変身する。さらにアリスに食されて変形や危害が加えられた事物は、逆に主体化してアリスを攻撃する。つまり無生物が生物化し（人形→人間、事物→主体化）、生物が無生物化する（人間→人形）のだ。以上のように、「食べる」行為は主客の逆転現象をもたらす役割を与えられている。このような通常の食う／食われるヒエラルキーが転倒することは、第2節で論じた、物と人間の価値順列の逆転現象と通低するだろう。これらが響きあうことによって、さらにその転倒性が高められるのである。

「食べる」行為の説話論的機能（物語の転回点、行為主体の身体変容をうながすこと）の重要性を検証したが、もっともこれはシュヴァンクマイエル作品に限られることではない。映画史を振り返ると、「食べる」行為の説話論的な機能は実に多様な様相をみせている²²⁾。ではシュヴァンクマイエルにおける「食べる」行為を決定的に差異づけるものはなにか。それは通常の食べる行為がバスト・ショットまでのショット・サイズで捉えられる一方、シュヴァンクマイエル作品においてはクロース・アップ、さらには超クロース・アップによって注視されることである。一般的に食事のシーンはつつましく撮られる。それを拡大し強調することによって、その日常におけるミニマムな運動をスペクタクルな身体運動として最大限に視覚化する。その運動とは、事物を咀嚼／解体する破壊運動にほかならない。シュヴァンクマイエルは「食べる」行為に内包される破壊性を露呈させるのである。日常に隠れた「破壊性」を視覚化する点において、シュヴァンクマイエル作品は他の映画における「食べる行為のスペクタクル」と一線を画するといつてよい。たとえばチャップリンの作品にも「食べる」行為が多くみられるが、それは『黄金狂時代』*The Gold Rush* (1925) や『モダン・タイムス』*Modern Times* (1938) のように、喜劇的效果を高める目的で、食べることに四苦八苦する「顔芸」や過剰な身体

²²⁾ たとえばオーソン・ウェルズの『市民ケーン』*Citizen Kane* (1940) では、恋愛のすえ結婚したケーンと最初の妻エミリーとが徐々に冷えた関係になりゆくさまが、食卓での二人の距離（最初は近い距離で食事をするが、最後は長い食卓の両端にそれぞれが座る）で正確に映像へと翻訳されている。蓮實重彦は小津安二郎の映画における「食べる」行為の多様な説話論的機能を指摘する。『落第はしたけれど』(1930) では下宿生たちが喫茶店の娘に出前を頼むことによって、男ばかりのむさくるしい内部空間に女性という艶やかな外部を導入し、また『一人息子』(1936) においては支那そばを外部から部屋（内部空間）へ持ち込むことによって、安いそばで飲待されるほかない母親の失意と諦念が形象化されている。『麦秋』(1951) では寡婦の「アンパン」の一言を契機に、娘は僻地への出発し、老夫婦は故郷へ引きこもり、長男は勤務医から開業医への道をあゆみだすという、これまでの説話論的な持続を断ち切る役目を果たす。『麦秋』ではさらにショート・ケーキを食べることが、その場に居合わせた男女の結婚を予言する（蓮實重彦『監督小津安二郎』筑摩書房、1983）。また宮崎駿作品には食べるシーンがある種のスペクタクルとして多く登場するが、とくに『千と千尋の神隠し』(2001) では千尋の両親が屋台で食事するシーンにおいて、両親が豚に変身するという食べる主体の身体変容と、それまでの説話論的な持続を断ち切って千尋の冒険が始まるという2つの説話論的機能が認められる。そしていくつかの香港映画のなかでは「食べる」行為に関する身体運動が（しばしばカンフーのヴァリエーションとして）スペクタクルとして提示される（たとえば『金玉満堂：決戦！炎の料理人』金玉満堂 [ツイ・ハーク、1995]、『食神』食神 [チャウ・シンチー、リー・リクチー、1996]、『少林サッカー』少林足球 [チャウ・シンチー、2001] など）。

運動に重きがおかれている。一方でシュヴァンクマイエル作品における「食べる」行為はことさらに誇張されることなく自然な演技で提示されるが、それが（超）クロス・アップで捉えられることによって、「過剰さ」と「破壊性」を導き出すのである。シュヴァンクマイエルが「食べる行為」に執着して特権的な機能を内包させるのは、「食べる」行為が慣習的に無自覚に反復される、最も日常に根ざした破壊行為であり、また日常性という意味において優れてシュルレアリスムの理念にかなうからではないか。食べ物をお口に運ぶという日常的かつミニマムな動作から最大限の効果がもたらされるこの時こそが、観客が映画に魅惑される一瞬なのである。

5 結 語

本稿の分析で明らかにしたように、シュヴァンクマイエル作品には、物語言表においてのみならず、物語叙述のレベルにおいてもその政治性が認められる。本稿で論じた、物と人間の価値順列の転倒、人形による観客の脱主体化、「食べる」行為に付与された非慣習的な機能は、いずれも現代社会におけるコンヴェンショナルなものを疑問視する姿勢である。それは日常物や日常行為という「日常」を前景化してこそ達成されるものであるため、作品に遍在するシュルレアリスム的な表現と響きあい、その政治性がより増幅されるだろう。そして分析過程においては同時に、このような「政治的」なナラティブが創出する映画の「魅力」も明らかにした。これは映画の社会的役割を論考するさいに、とくに重要な観点だと思われる。なぜなら映画が社会へ影響力を及ぼしうるときとは、観客が映画に魅了される、まさにその瞬間だからである。シュヴァンクマイエルは映画の「美学」と「政治」を交通させる作家として、今後とも注目を集め続けるだろう。

【主要参考文献】

- Aumont, Jacques, et al. *Esthétique du film*. 3rd ed. Paris: Editions F. Nathan, 1999. (オーモン、ジャック編『映画理論講義』武田潔訳、勁草書房、2000年。)
- Bordwell, David, et al. *The classical Hollywood cinema: film style & mode of production to 1960*. New York: Columbia University Press, 1985.
- Salt, Barry. *Film style and technology: history and analysis*. London: Starword, 1983.
- Švankmajer, Jan. *Síla imaginace*. Praha: Dauphin, 2001.
- 加藤幹郎『映画とは何か』みすず書房、2001年。
- シュヴァンクマイエル、ヤン『シュヴァンクマイエルの世界』赤塚若樹編訳、国書刊行会、1999年。