

ヤン・シュヴァンクマイエル監督作 『ジャバウォッキー』に関する考察

A study of Jan Švankmajer: Jabberwocky

博士後期課程 演劇学専攻 2016年度入学

山 梨 杏 菜

YAMANASHI Anna

【論文要旨】

本論文は、チェコの芸術家であるヤン・シュヴァンクマイエルの映像作品『ジャバウォッキー』（1971）の分析を行うものである。シュヴァンクマイエルは1934年のプラハに生まれ、人形劇、仮面劇の舞台制作に携わった後、映像作品の世界へと移った。当時の共産党政権下で映像製作禁止などの制限を受けたが、現在も活動を続けている。彼の作品はヨーロッパからアメリカへと、映画やアートの世界を中心に影響を与えている。近年は日本でも上映の機会が増え、若い世代を中心に人気が高まっている。彼の映像作品には、人形劇の経験で培ったと思われる、チェコの伝統的な人形劇の要素が見られる。しかし、人形を破壊するなど、手法および発想は大胆である。伝統にとらわれない、実験的な試みが批判を受けることもあるが、彼の試みによって得られた成果は人形劇の歴史で特筆するものとなるだろう。本論では『ジャバウォッキー』の分析から見える、チェコ・アートとの関わりや、彼のマニエリスムについて中心的に論じている。

【キーワード】 ヤン・シュヴァンクマイエル、チェコ・アート、人形劇、マニエリスム、シュルレアリスム

1. はじめに

近年、ヤン・シュヴァンクマイエルの映像作品はヨーロッパだけでなく日本でも見られるようになってきている。彼は映像作品で名を広めたが、映画監督ではない。強いて言うならば「芸術家」であろう。シュヴァンクマイエルの映像作品を見てから、映像以外の創作物を知るとそのジャンルの多さに驚かざるを得ない。絵画、詩、テラコッタ、コラージュ、その他オブジェ、そして美術に

関する論考も多い。シュヴァンクマイエルとは何者であるのか。

シュヴァンクマイエルは1934年にチェコ・スロヴァキア（チェコとスロヴァキアに分離したのは1993年。）のプラハに生まれ、2016年現在も現役で創作活動を行っている。彼は20世紀後半のチェコ芸術界のみならず、欧米のアート・シーンにおいても特異な表現方法の作家として認識されている。本国チェコにおいては美術雑誌を中心に、彼の特集が組まれることもあり、シュヴァンクマイエルが編集長を務める美術雑誌“ANALOGON”も発行されている。日本でも美術雑誌等で特集が組まれたり、少数ではあるが彼に関する論文は発表されている。

だが、認知度が上がっているとはいえ、日本において彼の作品の全容はあまり知られていない。もともと日本におけるチェコ文化の注目度は、他のヨーロッパ各国などと比べれば低いものであると認めざるを得ない。また、チェコ本国でも、シュヴァンクマイエルの体系的な研究はこれから始まるころといえる。これまでシュヴァンクマイエル研究が進まなかったことについて、いくつか要因を指摘することができる。まず、チェコの前衛的な芸術家たちは共産党政府の「正常化」政策のために地下活動を余儀なくされた。シュヴァンクマイエルもそうした芸術家であり、シュヴァンクマイエルは1973年から1980年まで共産党から映像製作を禁じられていた。その時期には、国内のテレビで放映される映画から彼の作品が消えた。そのため作品が一般的に受け入れられるのに時間の差が生じた。第二に、広範多岐に渡る表現方法のために、ひとつの作品集としてまとめることが難しかったことが考えられる。しかし、1994年に記念碑的作品集『触覚と想像力』がプラハで刊行された。1997年にはチェコでシュヴァンクマイエル夫妻の大規模な展覧会が開催され、それに合わせて大判のモノグラフ『アニマ・アニムス・アニメーション』が刊行された。その後も、映像作品の公開に合わせた解説書や作品集の刊行が続いている。映像作品は2007年にイギリスで『ヤン・シュヴァンクマイエル：コンプリート・ショート・フィルム』がリリースされ、シュヴァンクマイエルのほぼ全作品が手に入りやすくなった。此処に来て、ようやくシュヴァンクマイエル研究の土壌が整ったのである。

このような状況を踏まえ、本論文が目的とするのは、ヤン・シュヴァンクマイエルの『ジャバウォッキー』（1971年/14分/カラー/チェコ・スロヴァキア）の作品理解、および作品に見られる「マニエリスム」的要素の分析である。シュヴァンクマイエルの作品にはふたつの美術的傾向があり、それが「マニエリスム」と「シュルレアリスム」である。シュヴァンクマイエルのマニエリスムの感性が17世紀の画家ジュゼッペ・アルチンボルドから刺激を受けたものであることは、シュヴァンクマイエル本人が何度も強調していることである。それらを読み解きながら、『ジャバウォッキー』の作品分析を行う¹。

¹ 修士論文「ヤン・シュヴァンクマイエルの作品世界」では、彼の作品を特徴づけるモチーフによって作品を分類、分析した。まず、物語の中心となる対象を「演技者」、「人形」、「オブジェ」に分類した上で、それぞれのカテゴリーの中で代表的な作品を分析した。「人形」に分類される作品では『ジャバウォッキー』を取り上げている。

本作品は、シュヴァンクマイエルの映像作品のなかで、特に評価の高いもののひとつで、1974年にオーバーハウゼン映画祭最優秀アニメーション映画賞とアトランタ映画祭銀の不死鳥賞を受賞している。人形及び人形劇はシュヴァンクマイエルの作品世界全体に強く影響しているもので、人形を中心的に使っている本作品は特に考察するべき対象であると考えられる。近年では、1987年にアヌシー映画祭で最優秀長編アニメーション映画賞を受賞した『アリス』（1987）の方が人形の映像としてはよく知られるようになったが、『アリス』には『ジャバウォッキー』で登場したオブジェなどの要素がふんだんに引き継がれている。こうした背景から、人形の映像の分析として『ジャバウォッキー』を避けることはできない。本論文では、『ジャバウォッキー』のより詳細な分析を行う。

2. ヤン・シュヴァンクマイエルという作家について

ヤン・シュヴァンクマイエル（Jan Švankmajer 1934-）は映像作家、造形美術家、詩人、画家など多数の顔を持つ。チェコのプラハに生まれ、現在も同地に居を構えている。

シュヴァンクマイエルは、プラハ芸術アカデミーの演劇学部（DAMU）で人形劇を学んだ。卒業後は、兵役の二年間を挟み、短い期間だがリベツの国立人形劇場の舞台美術を担当した。それからセマフォル劇場や、ラテルナ・マギカ劇場での舞台美術制作や人形劇制作の経験を経て、独立した芸術家として活動を始めた。ドローイングやセラミックの製作など、彼の創作方法は多岐に渡るが、とりわけ、映像作品は高い評価を受けている。共産党政権の時代に存在していた検閲によって、彼の映像作品は修正を求められることも、上映禁止にされることもあった。こうした事情により、彼の作品は国内よりも先に国外で評価されることになったと考えられる。

映像作品の製作を始めて以来、シュヴァンクマイエルは舞台作品の制作からは離れている。しかし、しばしば映像に用いられる人形や、チェコの伝統的な人形劇の舞台様式を借りた演出などには、人形劇から影響を受けたと思われる要素が見られる。彼の作品は古典的な文学を題材に採ることが多いが、表現方法は古典的な人形劇に準じたものではない。粘土で制作した人間の頭部を故意に歪めたり、人形を破壊するなど、それまでのチェコの人形劇には見られなかった過激なものである。

彼の芸術家としての活動を DAMU 卒業後からとすると、すでに58年間に及ぶ。今も彼の作品は注目を集め、彼に影響を受けたという人物は多い。その中にはクエイ兄弟（1947-、イギリスの映画監督）やテリー・ギリアム（1940-、イギリスの映画監督）などがある。クエイ兄弟は熱狂的なシュヴァンクマイエルのファンであり、シュヴァンクマイエル作品の制作にかかわったことがある。また、シュヴァンクマイエルのアトリエを訪ね、その体験を元に『ヤン・シュヴァンクマイエルの部屋』（1984）という短編作品を製作している。我が国においては映画祭等でシュヴァンクマイエルの作品を目にする機会が増えている。近年は若い世代を中心に人気が高まり、映像作品以外を集めた個展やオマージュ展なども開催されている。

シュヴァンクマイエルの作品は、一言で表すと「難解」である。彼の作品は具体的な一言で形容し難いオブジェが詰め込まれ、物語は謎めいた結末を迎える。容易に理解できないことがシュヴァンクマイエル作品の魅力でもある。実際、彼はすべての観客に作品を分かってもらおうとはしていない。むしろ、本当に理解できる観客がのちに現れることを望んでいる節がある。

初期に、彼が制作した仮面劇は観客に理解されず、観客は上演中に席を立ったという。そのときのことを回想し、映画の利点について次のように語っている。

「映画は観客を待つことができます。演劇にはできません。(中略)——ところが、私の映画は二〇年間観客を待ちました。」²

シュヴァンクマイエルが仮面劇の制作に携わっていた時期に起きた、この出来事が彼の創作姿勢の切掛となったのかもしれない。シュヴァンクマイエルの作品はチェコの人間にとっても難解なものであるのは確かである。チェコの歴史的・文化的背景を知らない外国人にとっては尚更難解なものとなるのは必然であろう。シュヴァンクマイエルの作品における表現手法が多岐に渡ることは既に述べた。また、チェコ・スロヴァキアが共産党政権にあった時代と、共産党政権崩壊後では、製作の事情や作品に込めた意図が変わってくるのは必然である。彼の作品を理解するには、表現手法の分析だけでなく、作品が製作された時期を共産党政権の時代とそれ以後で区切ることも必要であろう。筆者はこれまでの研究で、彼の作品を特徴づけるモチーフは大きく「演技者」、「人形」、「オブジェ」に分類できるという知見を得た。「演技者」は作品の中心が人間である作品、「人形」は人形本体や人形劇の形式を用いる作品、「オブジェ」はシュヴァンクマイエルが映像作品とは別に制作しているオブジェに近いもの、あるいは人形以外のモノを扱う作品である。これらのモチーフは完全に分離・独立するものではなく、混在している作品もある。

3. 先行研究について

これまでの研究は、映像作品の分析が主である。シュヴァンクマイエルを研究する土壌がようやく整ったのが現状であるため、先行研究は少ない。しかし、チェコ国外で高い評価を得たことに起因してか、英語文献・資料は比較的入手しやすくなっている。

中心となるのは映画研究を専門とするピーター・ヘイムズが編集した“*The cinema of JAN ŠVANKMAJER*” (1995, 改訂2008) である。シュヴァンクマイエルへのインタビューをはじめ、評論家、研究者の論考が収められている。英語で読める単行本として刊行された学術書は本書のみである。

日本では、スラヴ学研究者の赤塚若樹の業績が知られている。シュヴァンクマイエルを日本に紹介した研究者は彼が最初である。赤塚が編集・翻訳に携わった、『ヤン・シュヴァンクマイエルの世界』(1999) は、それまで主に映像で知られていたシュヴァンクマイエルの作品世界の理解を広

² ヤン・シュヴァンクマイエル『シュヴァンクマイエルの世界』赤塚若樹訳(国書刊行会, 1999), p.63

げた。本書はチェコ、その他の国で雑誌に掲載されたシュヴァンクマイエルのインタビューや言語作品の翻訳などを収録している。赤塚は『シュヴァンクマイエルとチェコ・アート』（2008）に、チェコのビジュアル・アートについての論考とシュヴァンクマイエルに関する論考をまとめている。しかし、赤塚自身もあとがきの中で認めているが、それぞれの論考は連続して書かれたものではないため、個々の論考のつながりはやや弱い。シュヴァンクマイエル研究としては、専門というよりは趣味的な記述となっている。とはいえ、これまで日本で、学術的方向から最もシュヴァンクマイエルを紹介してきたのは赤塚である。本研究では彼が翻訳したシュヴァンクマイエルのインタビューなどを重要な資料として用いている。日本のみならず海外でも先行研究は数が極めて少ない。また、手に入る資料は収集しているが、絶版等もあるため、資料の範囲に偏りが生じているのは否定できない。

4. 『ジャバウォッキー』作品構成

『ジャバウォッキー』の主なモチーフは人形である。シュヴァンクマイエルの大半の作品と同様に、監督・脚本・美術は彼自身によるものである。音楽は、シュヴァンクマイエルの作品に最も多くの楽曲を提供したズデニェク・リシュカ（1922-1983）が担当している。本作の原案は、ルイス・キャロル（1832-1898）の小説『鏡の国のアリス』（1892）に登場する「ジャバウォッキーの詩」である。国際的な映画祭であるオーバーハウゼン短編映画祭（1974）では最優秀アニメーション賞を、アトランタ映画祭（1974）では銀の不死鳥賞を受賞している。なお、本作はオリジナルであるチェコ語版と英語版がある。チェコ語版では監督の娘による「ジャバウォッキーの詩」の朗読が収録されている（英語版は別人による英語での朗読）。本論ではオリジナルのチェコ語版を扱う。

『ジャバウォッキー』をいくつかの場面に分割して分析を試みた。本作の構成は次のようなものとなっている。

1. 幼年期

子供の誕生（クレジット部）

子供部屋と少女

乳母車と人形

セーラー服の踊り

2. 児童期

女の子向けの人形

男の子向けの人形

ナイフ

3. 思春期

4. 青年期

冒頭のクレジット部では、リシュカの音楽に合わせて赤ん坊の尻を叩くショットが繰り返される。続いて、森の中を古い木製のクローゼットが走り抜ける。その扉が開くと「ジャバウォッキー」の詩の朗読が始まる。

本作は、それぞれ2分程度の短い物語が繋げられた作品である。主要なモチーフはクローゼット、セーラー服、人形、迷路、黒猫などである。これらが繰り返し登場する。詩の朗読が終わると、舞台が子供部屋になる。部屋は、作中で用いられる人形、ドールハウス、木馬、ベビーカー、テーブル、その他のおもちゃで溢れかえっている。子供部屋に少女が現れ、人形を相手に遊んでいる。しかし、彼女の体はみるみる小さくなり、ついに消えてしまう。彼女が退場すると、クローゼットの中にハンガーに吊るされた「セーラー服」が現れる。麦わら帽子と共に現れたこのセーラー服がこの物語の主人公である。「1. 幼年期」から「2. 児童期」へ場面が切り替わるときに「黒猫」が登場する。場面が変わる際に、絵合わせの積み木が画面を埋める。積み木の絵が揃うと、今度は迷路の絵に切り替わる。迷路に鉛筆の線が走る。それは迷路で遊んでいる誰かの手元の様子にも見える。鉛筆の線が迷路で行き詰まると、後ろから黒猫が積み木を突き崩す。そして、また別の人形の物語が始まる。セーラー服は人形で遊んでいる。それを見ているのは壁にかかったポートレート of 男である。人形の場面と、黒猫の場面が続く。その人形たちも最後は部屋から姿を消す。セーラー服が出てきたクローゼットの中には、暴れていた黒猫が檻に閉じ込められている。セーラー服はクローゼットの下でくしゃくしゃに丸まっている。最初にセーラー服がかかっていた場所には、大人が着るスーツが一着かかっている。

5. 『ジャバウォッキー』の分析

本作の原題 “*Žvahlav aneb šatíčky Slaměného Huberta*” は「ジャバウォッキーあるいは麦わらのフベルト」を意味している。「麦わらのフベルト」は、チェコのアヴァンギャルド芸術家のひとり、ヴィーチェスラフ・ネズヴァル（1900-1958）の描いた絵本『妖精アニチカと麦わらのフベルト』（1963）が元になっているようである。本書のイジー・トルンカ（1912-1969）による挿絵では、「麦わらのフベルト」は青いセーラー服を来た少年の姿で描かれている。『ジャバウォッキー』に登場するのは、確かに「麦わらのフベルト」を思わせる青いセーラー服である。本作の主人公は「麦わらのフベルト」のイメージを借りたものと推測される。しかし、なぜはっきりと少年の姿を描かずに少年の衣服だけを用いたのだろうか。それに関しては、シュヴァンクマイエルが影響を受けたというサルバドール・ダリ（1904-1989）の作品が謎を解く鍵となる。シュヴァンクマイエルはもっとも感銘を受けた芸術家は誰かという質問に、次のようにコメントしている。

「映画の世界では、エイゼンシュテイン、ヴェルトフ、そして、ある程度はブニュエルとダリの『アンダルシアの犬』（1928）と『黄金時代』（1930）です。』³

³ 同, p.63

ダリは「柔らかい時計」または「溶ける時計」とも称される『記憶の固執』（1931）などのシュルレアリスムの絵画で有名である。彼は映画にも関心があり、シュルレアリスムの芸術家ルイス・ブニエール（1900-1983）と共同で、言及された『アンダルシアの犬』（1928）を撮っている。

『アンダルシアの犬』では、死んだ男の衣服をベッドに並べて、そこにいない男を表現する場面がある。映画史学のアグスティン・サンチェス・ビダルはそれを「不在の身体の再構築」⁴と表現している。ダリの構築した「不在の身体」は、彼の幼年期の経験が発想の根幹にある。ダリには、彼が生まれる前に亡くなった兄がいた。兄もまたダリと同じ、「サルバドール・ダリ」という名前だった（彼らの父も同じ「サルバドール・ダリ」という名であった）。彼の両親は生きているダリを亡くなった子供の身代わりにしようとして、「生きているサルバドールと亡きサルバドールを比べ、寝室には亡き子の写真をベラスケスの《キリスト》の複製の横に並べていた。」⁵という。ダリは死んだ兄の身代わりとして扱われた自分の肉体に現実感を持てなかったようで、「わたしには肉体のイメージというものがなかった。わたしは肉体を持たずに生まれるか、天使のような体に腐敗のイメージをまとって生まれる運命にあったのだ。」⁶と、語っている。ダリの肉体に対する不安感は、『アンダルシアの犬』で明瞭に描かれることになった。ダリは『アンダルシアの犬』では死んだ男の衣服をベッドの上に並べて、絵画「見えない人物たちのいるシュルレアリスムのコンポジション」（1934-36）ではベッドとソファが人の形に沈み込んだ様子を描いている。これらが「不在の身体の再構築」の試みなのであろう。また、『黄金時代』でも衣服を並べるシーンが用いられていることも見逃してはならない。

シュヴァンクマイエルの『ジャバウォッキー』におけるセーラー服は、『アンダルシアの犬』の表現から着想したのだと考えられる。同様の表現は『ジャバウォッキー』より3年前に製作された作品『ヴァイスマンとのピクニック』（1969）でも見られる。こちらでは男性の衣服が庭で日向ぼっこをしている場面があり、衣服をアニメーション化することで人間の動きのようなものを表現している。これらの点から、ダリの「不在の身体」の表現がシュヴァンクマイエルに取り入れられた。そして、人間を描かずに、人間の動きを表現するという手法が編み出されたと言えるだろう。

しかし、シュヴァンクマイエルはあくまで「不在の身体」を表現した形式のみを用いたらしく、ダリの行った「不在の身体」表現との思想的関連は殆ど見いだせない。ダリの表現の根本には、彼の出自と生育環境から来る亡き兄に対する屈折した思いがあったが、シュヴァンクマイエルはと言えば、兄弟はなく、母との密接な関係の中で育ったという。

ダリの表現方法がシュヴァンクマイエルの作品で用いられたのと同様に、彼の作品には、彼が感銘を受けた芸術家や交流のあった人物からの影響と考えられる表現が散見される。

⁴ アグスティン・サンチェス・ビダル『ブニエール、ロルカ、ダリ—果てしなき謎』野谷文昭、網野真木子訳（白水社、1998）、p.21

⁵ 同、p.20

⁶ 同、p.20



(図1) ジュゼッペ・アルチンボルド『フローラ』(1591)

例えば、シュヴァンクマイエルにとって重要な芸術家のひとり、アルチンボルドは好い例である。アルチンボルドは『フローラ』(1591)(図1)という作品を残している。この作品は花の絵を組み合わせ、花の女神フローラを描いたものである。シュヴァンクマイエルの映像作品には同じタイトルの『フローラ』(1989)があり、こちらは花や植物を組み合わせ、出来た人間が腐っていく物語である。タイトルも内容も明らかにアルチンボルドへのオマージュと言えよう。また、セラミックスのオブジェ『アルチンボルド風の頭』(1997)などアルチンボルドのオマージュ的作品も制作している。アニメーション作家の山村浩二(1964-)もシュヴァンクマイエルの『対話の可能性』(1982)には「アルチンボルドの絵画をモチーフにしたエピソード」⁷があると指摘している。

アルチンボルドのみならず、共産党政権の時代に、シュヴァンクマイエルが加わっていたチェコ・シュルレアリスム・グループのメンバーからの影響もある。

特に写真家エミラ・メトコヴァー(1928-1985)について、「映画に影響をあたえたのはエミラ・メトコヴァーの構成的な写真です」⁸とシュヴァンクマイエルは語っている。

1950年代にフランスで流行した「アンフォルメル(非定形芸術)」は、チェコでは1950年代後半から60年代前半にかけて展開した。このとき、「構成的抽象芸術」という言い方が使われたのであった。つまり、「構成的」は「アンフォルメルの」という意味に相当する。アンフォルメルの特徴は、描く素材の質感や物質性を強調することである。こうした特徴に「構成的」という言葉が当てはめられていると考えてよいだろう。

⁷ ヤン・シュヴァンクマイエル, 他『ヤン・シュヴァンクマイエル創作術』ベトル・ホリー, 揚岩ベロニカ訳 (ACCESS, 2011), p.27

⁸ 「映画の不安と共犯者と悦楽」, S・ウルヴェル編『チェコ・アニメーションの世界』赤塚若樹編訳(人文書院, 2013), p.217

メトコヴァーの写真は後期になると、街中の風景、とくに古くなって漆喰の剥落した壁そのものや、ひび割れた舗道、崩落した煉瓦の壁、荒廃した扉が主な被写体となった。彼女が目指したのは、合成など操作のされていない直接的な写真であった。

チェコ美術史が専門の宮崎淳史もメトコヴァーからの影響について以下のように触れている。

「シュヴァンクマイエルがシュルレアリスト・グループに入る前に撮った短編作品『J・S・バッハ——G線上の幻想』(1965)では、メトコヴァーのオマージュと言ってよいほど同様のモチーフが多用され、(中略)『アッシャー家の崩壊』(1980)でも同様のモチーフが用いられている」⁹

『アッシャー家の崩壊』¹⁰以外にも、メトコヴァー的なモチーフが詰め込まれた『コストニツェ』(1970)があり、メトコヴァー的モチーフはシュヴァンクマイエル作品の中に散見される。

シュヴァンクマイエルの作品世界は突飛で奇抜という評価がされる。しかし、彼の作品は彼がひとりて編み出したものではないことが、ダリ、アルチンボルド、メトコヴァーの例から理解できるだろう。彼の創作のアイデアは元になる作品や芸術家の存在が欠かせないのである。言い換えれば、シュヴァンクマイエルの作品は既に生み出された表現を吸収して、彼なりの解釈や表現を付け加えていったものなのである。

『ジャバウォッキー』の作品の主人公は、その姿こそ描かれてはいない。だが、前述のように「麦わらのフベルト」に着想を得て作られたであろう少年のイメージが主人公なのだろう。このセーラー服と、彼を見ているポートレートの男、この二人が中心の物語と考えられる。

だが、『ジャバウォッキー』において、主人公以上に目を引くものは、矢張り、数々の人形であろう。本作はバラバラにされた人形のままごと遊びなど、猟奇的な印象すら抱かされる印象的な場面がある。主人公のセーラー服と、これらの人形はどのような繋がりがあるのだろうか。セーラー服と人形が別々に物語を描いているようにも感じられる。セーラー服の姿が常に画面上に存在するとは限らず、いくつかの場面は人形だけの場合もある。このようなことが本作を分かりにくくしていると考えられる。また、断片的な物語が連続するために、全体的な筋立てが分かりにくいということも一因にあるだろう。

作品の構造は前述した通りである。物語を子供の成長過程に当てはめて構造を整理した。では、場面ごとに、どのような物語と意味があるのか、解釈をしたいと思う。

「1. 幼年期」で主人公である子供が誕生する。人の姿は描かれませんが、セーラー服が生きているかのように子供部屋の中で踊る。また、木馬に乗って遊ぶ。『ジャバウォッキー』の原題「ジャバウォッキー、あるいは麦わらのフベルト」から察するに、このセーラー服は「麦わらのフベルト」

⁹ 加須屋明子、井口壽乃、宮崎淳史、ゾラ・ルシノヴィー『中欧の現代美術——ポーランド・チェコ・スロヴァキア・ハンガリー』(彩流社、2014)、p.66

¹⁰ シュヴァンクマイエルはエドガー・アラン・ポーから非常に影響を受けており、『アッシャー家の崩壊』以外にも『陥し穴と振り子』(1983)を制作している。これはポーの同名小説とヴィリエ・ド・リラダンの『希望』からインスピレーションを受けた作品である。

を元にした少年のイメージを表しているのだ。この作品の主人公は姿が見えないが、ひとりの少年であると推測できる。

「2. 児童期」での主人公は少し成長している。冒頭で子供部屋には様々な人形があった。その人形たちが次々に登場する。「1. 幼年期」よりも、彼の遊びは高度になっている。ままごとや戦争ごっこといった、役割を振り分ける遊びになっている。主人公は女の子の遊びと男の子の遊びのどちらも経験した。すると、違う遊びがしたくなるものだろう。彼はナイフで遊び始める。軽快な音楽に合わせてナイフはくるくるとテーブルの上を飛び回る。ナイフがテーブルの上を撥ねるたびに、レースのテーブルクロスはずたずたに切り裂かれる。だが、楽しく遊んだだけで終わらない。ナイフが動きを止めると、刃から血が溢れ出る。彼は遊んでいるうちに手でも切ったのだろう。

「3. 思春期」では、主人公はさらに成長した様子を見せる。「2. 児童期」までは部屋に溢れるほどあったはずのおもちゃが一切無くなる。理科の実験で使うようなビーカーやフラスコ、蒸留器などがおもちゃと置き換わっているのが一瞬だけ映される。机には鞆と算数のノートがある。彼は学校に通う歳になったということだ。彼はノートを切り取り、紙飛行機を作ったりして遊んでいる。壁のポートレートの男の口を突き破って、女性の姿が描かれたブロックと、「舌」が出てくる。何度も繰り返され、女性のブロックが大量に吐き出される。女性のブロックがすべて吐き出された後に、壊れかけた「手回し人形」が乱暴に回される場面が続く。

女性のブロックは総合わせのおもちゃの一種だろうが、これまで出てきた人形などのおもちゃとは異なり、主人公の精神的な成長を表しているのではないだろうか。つまり、異性への興味である。ここでの彼は学校に通う歳で、女性に興味を持つ歳でもある。子供部屋のものは主人公の精神状態の反映であろう。よって、学習用具や異性の存在を意識したおもちゃから、思春期を描いていると考えられる。

ここまでは、場面が切り替わるたびに、黒猫が迷路のブロックを突き崩す場面が挿入されていた。「3. 思春期」から「4. 青年期」の間で、鉛筆の線は漸く迷路を通り抜ける。迷路を通り抜けると鉛筆の線はそのまま壁にかかったポートレートまで伸び、男の目が塗りつぶされる。ここにきて主人公は、ポートレートの男に見られることを拒否したのだろう。ポートレートの男は、主人公の誕生からずっと彼を見続けていた。子供を見る存在であるが、成長した子供が見られることに反抗する相手として描かれている。セーラー服の少年の成長の物語の中で、この男の存在はちょうど親に対応する。親は子供を見守り、子供に物事を教える立場でもある。ポートレートの男は子供を見守っていた。男は「3. 思春期」で女性の姿を吐き出したが、親が思春期の子供に、異性や恋人という事を教えた事を表しているのではないだろうか。口から吐き出される女性の姿というのは如何にも、人の口から語られた内容の象徴であるように見える。

最後に「4. 青年期」で、主人公は子供の時期を終え、青年期を迎える。部屋の中にはクローゼットだけ残っている。中には、男性用のスーツが1着かかっている。そこは最初にセーラー服がかかっていた場所だ。セーラー服はクローゼットの隅で丸まっている。主人公が成長し、子供服は

不要になったのだろう。迷路を突き崩して暴れていた黒猫は、檻の中に閉じ込められている。

「3. 思春期」に登場した、壊れかけの「手回し人形」も一緒にクローゼットの中に入っているが、いささか唐突な印象を受ける。この人形は冒頭で子供部屋全景が映されたときに姿が見えるが、物語の最初から最後まで登場していたセーラー服や黒猫と違って、出番がごく限られている。関連が分かりにくい。後述するが、くまがいマキは『ジャバウォッキー』の結末から、「黒猫」の正体を、子供の凶暴性と分析している。くまがいの分析にもあるように、部屋の中のものが子供の精神性を表す表徴だと考えると、「黒猫」と同じようにクローゼットに収められていた「手回し人形」も、「黒猫」と同等に子供の精神性の象徴と考えても良いのではないだろうか。主人公は「3. 思春期」で思春期を迎えたというのは前述した。この「手回し人形」は、子供が親から異性の話を聞き、その後に発現した感情を示していることになろう。すると、その感情は性欲、あるいはリビドーと言い表されるものではないか。子供の成長段階にあって、性欲の気付きはあって然るべきものであろう。

アニメーション評論家の金俊壤は『ジャバウォッキー』の解釈の糸口として、「2. 児童期」における「ナイフ」の場면을挙げている。

「さやの部分の人形はその動きとの関連の中で特に人格化されておらず受動的で、より綿密に観察すると、ナイフの動きの質は我々の目には見えないが、子供が手に持って遊んでいる際の動線に近いということがわかる。要するに、同作品で数々のオブジェの殆どの動きとは、子供の手による遊びの動きで、アニメーションという撮影技法はその動きから特定の子供の身体を取り除き、視線だけを残すことができたわけである。」¹¹

金によると『ジャバウォッキー』に登場するおもちゃは子供に遊ばれている状態にある。さらに、乳母車の中の人形が手袋を脱ぐ場面（「1. 幼年期」）を例に挙げ、これは人形が自ら手袋を脱ぐのではなく、脱がされている動きだと指摘している。

主人公と見なされる「セーラー服」の着想元は、ダリのテーマであった「不在の身体」から形式を借りたものだと既に述べた。シュヴァンクマイエルは人間の姿なしに、衣服を使うことで、そこにいない人間の存在を表現している。少年の肉体が消え、少年のイメージである衣服が遊んでいるのである。セーラー服が「不在の身体」の表現形式から作られたものであると考えると、『ジャバウォッキー』のナイフの場面は「特定の子供の身体を取り除き、視線だけを残すこと」である、という金の指摘は肯ける。

つづいて金は、「シュヴァンクマイエルの他の諸作品に対しても指摘されるように、観客にして匿名的な POV¹² ショットと同一化させ、アイデンティティの共有を触発する。」としているが、こ

¹¹ ヤン・シュヴァンクマイエル、他『ヤン・シュヴァンクマイエル創作術』ベトル・ホリー、揚岩ベロニカ訳 (ACCESS, 2011), p.157

¹² Point of view の略。日本語では視点ショットなどに訳される。カメラの視点と登場人物の視点を一致させるカメラワーク。

こには疑問が残る。特定の子供の姿を見えないようにしたことによって、観客が自身を物語に同一化しやすくなったということだが、いささか言い過ぎではないだろうか。

映像作品にはしばしば登場する「口元」のクローズ・アップはシュヴァンクマイエルの特徴として指摘される。金の言うところの、POVショットが、観客に対して作者のアイデンティティの共有化を触発するというのは事実であろう。納骨堂の内部をめぐるという映像作品『コストニツェ』（1970）には特に当てはまる。これはチェコのセドレツ納骨堂を舞台にし、案内人に率いられて納骨堂を見学するという、ドキュメンタリー風の作品になっている。このセドレツ納骨堂には、フス派戦争の犠牲者たちの骨が収められている。納骨堂のオブジェがクローズ・アップされるが、カメラの映すものは、見学者の視線を示している。クローズ・アップは、「見学者」の視線を強調し、鑑賞者の意識を引きつける。

ただ、クローズ・アップが視線による「アイデンティティ」の共有化を引き起こすとは言いえないのではないだろうか。「観客」、すなわち映像の鑑賞者がカメラの視線に同一化するというのはやや言い過ぎであろう。映像作品の鑑賞者は、カメラの視点を通して映されたものを見る。これは構造上避けようがない事実である。『ジャバウォッキー』における「観客」という立場は、子供部屋で行われるショーを見ている存在にすぎない。

『ジャバウォッキー』には、シュヴァンクマイエル作品の特徴のひとつであるストップ・モーションが多用されている。特にオブジェなどが人に触れられることなく動いているような表現をする際に使われている。これはシュヴァンクマイエルが影響を受けた人物として名を挙げたひとり、ジガ・ヴェルトフからの影響ではないかと考えられる。

ジガ・ヴェルトフ（1896-1954）は1920年代に活躍した映画監督で、ソ連の革新的な芸術家のひとりであった。彼はドキュメンタリー映画の確立、社会時評映画の創造、それにモンタージュ、構成、カメラ・アングル、特殊撮影という、映画の技術的な問題に挑戦した。

当時のソ連は、芸術に関しては革命的テーマを創造することに熱心であり、こうしたテーマに同調したのは若い革新的な芸術家たちであった。映画では、おもに演劇や絵画、ジャーナリズムの世界から入ってきた芸術家たち、レフ・クレシヨフやセルゲイ・エイゼンシュテインらが活躍した。彼らの手によって、新しい芸術表現（モンタージュ、演技、物語の構成、照明、映画美術）の実験が行われ、映画表現は開拓されていった。そうした革新的な芸術家のなかにヴェルトフは数えられている。

ヴェルトフの代表作のひとつ『映画眼』^{キノ グラス}（1924）は町や村の生活を映した作品である。ピオネールの子もたちの頭上にピオネールの旗が掲げられる、詩的なシーンは、旗と子どもたちの表情がリズムカルにモンタージュされている。ヴェルトフの作品の多くはソ連国民の生活を描き、成長していく社会主義国家の様相を記録するものであった。『カメラを持った男（これがロシヤだ）』（1929）では、市民の生活や町を映した作品だが、『映画眼』よりも表現や技法など形式的な実験の色合いが強くなっている。

ヴェルトフ自身が次のように映画の説明をしている。

『カメラを持った男』は、字幕の助けをかりずに（字幕なしの映画）、シナリオの助けをかりずに（シナリオなしの映画）、演劇の助けをかりずに（役者とセットなしの映画）視覚的諸現象を映画で伝える試みである。』¹³

ヴェルトフは、映画を演劇と文学から切り離し、カメラのレンズを通して人間の「あるがままの生活」を映そうとした。映画の冒頭では、巨大なカメラの上にカメラを持った男が現れる。この映画を見ているはずの鑑賞者に向かって、男はカメラを構え、そして背後へ去っていく。この映画はドキュメンタリー的な形式ではあるが、記録映画というよりもヴェルトフの実験への意気込みが感じられる。『カメラを持った男』は、タイトル通りの「カメラを持った男」の姿によってソ連の日常の風景や人々の生活を記録するという映画である。ヴェルトフはカメラのレンズによって映されたありのままの姿を見るという、「キノ・グラス」を提唱し、論文や宣言で創作姿勢を理論化しようとしている。次はその宣言の一部であるが、この一文からはヴェルトフの映画に対する熱狂を感じることができる。

「わたしは映画の眼。わたしは、つくられたアダムよりも、もっと完全な人間を作り出す。(中略)誰のよりも美しい表情を持った頭をとって、モンタージュにより、新しい完全な人間を作り出す……。わたしは、映画の眼。わたしは機械の眼。わたしは、機械、わたしだけが見ることのできる世界を、あなた方に見せる」¹⁴

時系列よりも運動を映し出すことに重きをおいたヴェルトフは、回転、上昇、下降のカメラワークを用い、観客をカメラのレンズを通してしか見ることのできない世界、すなわち「キノ・グラス」の世界へと引き込んだ。映画中の「カメラを持った男」はニュース映画製作を行っていたヴェルトフ自身を表してもいだろう。

映像の可能性に情熱を傾けたヴェルトフだったが、ソ連の社会主義リアリズムの時代になると「ナイーヴさと“左翼性”とは、もっとも重い罪を犯した形式主義者」¹⁵という批判的な評価を受けるようになり、製作の機会に恵まれず、晩年はニュース映画の製作を行っていた。しかし、映画表現への情熱的な探究心が残した功績は、映画史の基礎に位置付けられ、シュヴァンクマイエル作品においても、彼の手法が使われている。

シュヴァンクマイエルは特定のヴェルトフの作品を挙げてはいないが、モンタージュとカメラの使用法、オブジェのアニメート法にはヴェルトフの影響が色濃く出ている。

また、『カメラを持った男』には機械の映像が多用されているが、シュヴァンクマイエルの作品も機械、特に「機械の運動」が多用されている。シュヴァンクマイエルの処女作『シュヴァルトツェヴァルト氏とエドガル氏の最後のトリック』（1964）をはじめ、初期作品には機械のイメージを表

¹³ 大石雅彦、田中陽編『ロシア・アヴァンギャルド3 キノ—映像言語の創造』（国書刊行会、1994）、p.156

¹⁴ 嶋地孝磨編『世界の映画作家30 ソヴェート映画史』（キネマ旬報社、1976）、p.25

¹⁵ 同、p.25

すオブジェが頻出する。もちろん、ヴェルトフ作品における「機械」とシュヴァンクマイエル作品中の「機械」の持つ意味は異なる。ヴェルトフ作中の機械は、現実の機械である。彼の映した「機械」はソ連の国内復興と社会主義の経済体制による工業的發展という現実を映している。一方、シュヴァンクマイエルの機械は、現実の生活に結びつかない遊びの域の機械、いうなれば玩具のようなものと言えるだろう。シュヴァンクマイエルはエイゼンシュテインの『戦艦ポチョムキン』（1925）からも影響を受けているが、こちらでもやはり、「機械の運動」に注目していると見られる。ヴェルトフの作品でもエイゼンシュテインの作品でも、物語の進行上、必要な機械であった。ヴェルトフは人びとの生活を象徴する記号として、エイゼンシュテインはポチョムキンの船員の不満の高まりという心理的描写として、機械の動きを用いている。彼らに対して、シュヴァンクマイエルが異なるのは、物語の進行に不可欠な要素としてではなく、むしろ、物語の流れを断ち切るような形で「機械の運動」を挿入していることである。「機械の運動」に関するシュヴァンクマイエルの狙いははっきりとしない。だが、規則正しい機械的反復による心地よさはたしかに存在する。おそらく、観客は唐突な「機械」の登場に当惑させられつつも、反復される機械の運動に乗せられ、作品のテンポに引き込まれている。

さて、『ジャバウォッキー』の主人公の姿が見えないのは、この物語を見ている「観客」が主人公であるからという指摘がある。シュヴァンクマイエルがシュルレアリスムの師と仰ぐヴラティスラフ・エフェンベルゲル（1923-1986）の書いた『ジャバウォッキー』についてのエッセイに次の記述がある（シュルレアリスム・グループのメンバーによるシュヴァンクマイエル作品についてのエッセイを、フランチシェク・ドリイェがまとめたものからの引用。）。

「観客こそが本当の主人公である。彼らはゲームを見ているというよりはむしろ、直接的にゲームに参加し、ゲームの中で姿が具現化されていく。彼らがほとんどの場合、バラエティー・ショーを見ているとを感じるだろう「ダンスの見世物」の間でも。」¹⁶

観客は自分の視点を、カメラの視点と同一化していく。映像という構造上、カメラの視点が観客の視点であるのは揺るぎない事実だが、『ジャバウォッキー』での観客は目の前で広げられる「バラエティー・ショー」を見ている観客として、物語に同一化していく。観客はこの「バラエティー・ショー」に刺激され、自らの幼年期を思い出していく。シュヴァンクマイエルの作品には繰り返されるいくつかのキーワードがあるが、『ジャバウォッキー』に関連深いものは「夢」と「幼年期」だろう。このふたつはシュヴァンクマイエルの創作の源として言及される。

「夢は、エロティスムと幼年期に近く、一番の基本的な想像力の源泉です。それどころか夢自体が想像力であると宣言することを、夢は私に要求するのです。夢は幼年期と共通の予測不可能性を持っています。」¹⁷

¹⁶ Drzje, František. *The force of imagination, Hames, Peter. (ed.) The cinema of JAN ŠVANKMAJER (second edition).* (London: Wallflower Press, 2008), pp.160-161

さて、シュヴァンクマイエル関連書籍の翻訳などに携わる、くまがいマキは次のように『ジャバウォッキー』の結末について解説している。

「息子が退治するジャバウォッキーとは何なのか。父は何故喜ぶのか。子供部屋にあるおもちゃが、様々に動き、壊れ、バラバラになる。(中略) 子供部屋の中を自由に動き回る猫の行動には意味がない、壊したいから壊すのだと、とばかりに、意義付けも教訓もなく、ましてや社会に適応するための訓練でもなく、純粋な破壊行動を繰り返す。正解の用意された学習による解放は、幼年期の終わりを意味し、そこに用意された新しい世界は、子供の持っている意味のなさや凶暴さや破壊を制限する檻となり、怪物は征服されるのだ。」¹⁸

「ジャバウォッキーの詩」に登場する怪物“jabberwocky”はルイス・キャロルの創作である。この言葉自体、彼が得意とした「かばん語」¹⁹の方法によって作られた。現在、この言葉は「たわごと」、「わけのわからない話」という意味で使われている。くまがいマキは、本作における怪物ジャバウォッキーは子供を指しているという。玩具を破壊する子供とブロックを突き崩す黒猫とを重ね、ジャバウォッキーに象徴される幼年期の破壊性・凶暴性が学習（物語の終盤では算数のノートのページで作られた紙飛行機が出てくる）によって制限される。最後に映されるものは、クローゼットの中の、成人男性のスーツと檻に閉じ込められた黒猫である。そのスーツの足元には、いまままで子供部屋で遊んでいたセーラー服が生気を失い、くしゃくしゃになっている。タイトルの「ジャバウォッキー」は子供を、子供の破壊性と凶暴性は黒猫を、それぞれ象徴しているのだろう。男性用のスーツとセーラー服の対比は、幼年期を終え、大人へと成長したことを意味しているのではないだろうか。くまがいの分析では、大人になる前に子供の凶暴性と破壊性が制限されるとなっている。破壊性と凶暴性の象徴である黒猫が檻に閉じ込められている様子から、確かにこの分析は間違っていない。しかし、黒猫が消え去ったり、死んだりせずに、クローゼットの中でスーツと共にあるというのはどういうことだろうか。おそらく、少年が大人になっても、子供時代に持っていた凶暴性や破壊性は消えるわけではなく、常に彼の心の中にあるということを暗示しているのだろう。また、黒猫は檻の外へ出ようとしてなのか、じたばたと暴れている。ジャバウォッキー、つまり凶暴性や破壊性を持つ「子供」という精神は、大人になる前に征服されたのではなく、学習や経験によって、衝動性が制限された。その結果が一見理性的に見える「大人」であるという見方ができるのではないだろうか。

シュヴァンクマイエルのマニエリスムについて語る前に、「マニエリスム」という術語の概念を明確にする必要があるだろう。この概念については多くの美術史家が定義をしているため、それぞ

¹⁷ Konotová, Helena & Politi, Giancarlo (eds.), *Flash Art Czech & Slovak Edition. Vol. VII No.30 Jan-Apr. (Praha: Nadace Prague Biennale & Neon, 2014)*, p.36

¹⁸ ヤン・シュヴァンクマイエル, 他『ヤン・シュヴァンクマイエル創作術』ベトル・ホリー, 揚岩ペロニカ訳 (ACCESS, 2011), p.168

¹⁹ 複数の言葉を組み合わせて、ふたつ以上の意味を持たせた造語。

れの主張に差異があるのだが、まずは「マニエリスム」の変遷を簡単にたどることにする。

マニエリスムは、16世紀初頭、すなわち盛期ルネサンスの終りから16世紀末のバロックの開始まで、イタリアを中心に全ヨーロッパに流行した美術様式である。ただし、この時期にはまだ明確な定義付けがされておらず、盛期ルネサンスの衰退がこの現象であるという解釈もされてきた。20世紀後半には、後期古典様式として独自の美術様式を追及したとする説が有力になった。エルンスト・ローベルト・クルツィウス（1886-1956）がマニエリスムを定義し（ただし芸術学ではなく人文学の範囲で定義していた。）、その弟子にあたるグスタフ・ルネ・ホッケ（1908-1985）は、マニエリスムを文学から芸術の範囲へと拡張した。また、20世紀後半の研究はホッケのほかに、アーノルド・ハウザー（1892-1978）の『マニエリスム』（1964）などがある。

美的特徴については諸説あるが、辞書的な定義を示すとすれば次のものが適当であろう。

「まず第一に、巨匠たちが創造した美の範例に対する遵守、反復、その一層の洗練である。人体を例にとれば、ミケランジェロの創始になる複合されたねじれた人体やゆがんだ姿勢と、ラファエロの理想的優美や形式的完璧さとは、ともに十六世紀芸術家たちの追求するところとなった。第二にこのような様式の重視や美的理念の追求は、自然のモデルおよび主題から芸術家の関心が移ったことを意味する。困難な造形上の課題を解決する高度のマニエラと、これを可能にする名人芸とが根本の関心事となり、芸術的創作はかつてない美的、技術的洗練の時代を迎えた。そこで、一方で古典的規範を基準としながら、可能なかぎりの自由な美的冒険、意識的な逸脱、奇妙なものや難解なアレゴリーへの好みなどが流行した」²⁰

これはあくまで一般的な見かけ上の特徴である。というのも、思想運動や歴史的な範囲でマニエリスムを定義しようとすると、研究者によって大きく異なってくるからである。すでに名前を出したマニエリスム研究の大家ハウザーは、マニエリスムの全体をあますことなく捉えて、マニエリスムを定義することは困難だとした上で、次のように述べている。

「マニエリスムを正確に理解するには、これを古典主義と反古典主義、自然主義と形式主義、合理主義と非合理主義、官能主義と精神主義、伝統主義と革新、コンヴェンションナリズムと順応主義への反逆との間の緊張関係から生まれたものとみなさなければならない。なぜならば、マニエリスムの本質は、この緊張の中にこそ、一見相容れないこの対立の統合のなかにこそあるからだ。」²¹

また、ホッケはマニエリスムを「古典様式以前であると、古典様式以後であると、なんらかの古典様式と同時にあるとを問わず、古典様式に対立する」²² 芸術的文学的傾向へと拡張できるとしている。ハウザーとホッケによる定義を非常に簡潔に言えば、マニエリスムとはすでに存在した美的

²⁰ フランク・B・ギブニー編『ブリタニカ百科事典』第18巻第2版改訂版（TBSブリタニカ，1993），p.701

²¹ アーノルド・ハウザー『マニエリスム——ルネサンスの危機と近代芸術の起源——上巻』若桑みどり訳（岩崎美術社，1970），p.29

²² グスタフ・ルネ・ホッケ『迷宮としての世界——マニエリスム美術（上）』種村季弘，矢川澄子訳（岩波書店，2010），p.14

様式や規範からの逸脱である。しかし、逸脱という点では共通しようとも、やはり両者でマニエリスムの捉え方は異なっている。ホッケは「古典様式が、秘匿されたものを了解という『明るみ』において総合なし、一方マニエリスムが大地と物と人という『正常な』基底の崩壊のうちに秘匿されたものを解明しようとするとき、絶対を開示する『衝迫』の中で、この二つの『身振り』のいずれが、わたしたちにとって説得力を持つだろうか？」²³と問いかけているが、彼はマニエリスムを近代人の精神性の問題とする立場をとっている。このようにマニエリスムとは何かという問題はいまだに結論が出ていないことであり、ここで定義を語ることは非常に難しい。ただ、ここでは美術上の特徴（特に反復と衝奇性）と規範からの逸脱という視点でマニエリスムを捉えることとする。

『ジャバウォッキー』の画面には情報量が多い。子供部屋には常にぎっしりと玩具やオブジェが詰め込まれている。部屋の隅々までモノが置かれ、どこに注目すべきか戸惑う。マニエリスム絵画はキャンバスの中に隅々まで詰め込まれるように描写されるという特徴がある。マイケル・オプレイもその点を挙げ、『ジャバウォッキー』のマニエリスム性質を指摘している。

「マニエリスム絵画的な特性はそれらの映画と同じようなものを持っている。例えば、シュヴァンクマイエルの‘妙技の誇示’は常に彼の初期映画の主なテーマと図像でいっぱいになっている。ぎゅうぎゅうづめになった複雑な映画構成の『ジャバウォッキー』と『棺の家』は折々、マニエリスム絵画の非常に小さな空間へ押し込められた姿に相当する。」²⁴

オプレイの主張を念頭に置くと、オブジェの中にさらにオブジェが詰め込まれた構造になっていることに気付く。

「2. 児童期 女の子向けの人形」の場面を例にする。この場面ではセーラー服が女の子向けの人形で遊んでいる。着せ替え人形や、ドールハウスとその中の人形、ままごと遊びをさせられているアンティークドールなどで、部屋の中はいっぱいになっている。これが一つ目のマニエリスムの特徴である。

さらに、それぞれの人形を観察してみよう。まずは、大きな張り子でできた着せ替え人形の中から、数種類の小さな人形が飛び出してくる（図2）。小さな人形は、ドールハウスの中に入れられるか、机の上に移される。ドールハウスには人形をバラバラに解体する機械的な装置が備えられており、人形は次々に解体される。机に行った人形は、アイロンに押しつぶされて紙人形へと姿を変える。紙人形は檻の中で着せ替えをされる。一方、バラバラになった人形のパーツは、ままごと遊びの道具にされる。ままごと遊びの場面では、台所と食卓の光景が作られている。台所で火にかけている鍋の中には、さきほどの人形のパーツがぎっしりと詰められている。そして食卓には人形の「料理」が乗っている。

²³ グスタフ・ルネ・ホッケ『迷宮としての世界——マニエリスム美術（下）』種村季弘、矢川澄子訳（岩波書店、2011）、p.215

²⁴ O'Play, Michel. Jan Švankmajer: A Mannerist Surrealist. Hames, Peter. (ed.) *The cinema of JAN ŠVANKMAJER* (second edition). (London: Wallflower Press, 2008), p.47



(図2)『ジャバウォッキー』

このように、『ジャバウォッキー』では、大きなものの中に小さなものが詰まっている、という図式が特徴的である。また、それぞれの人形が次の場面を導き、物語を展開させている。

オブジェの中にオブジェを詰め込む、という過剰と偏執の美的様式は、まさしくマニエリスムの表現と言える。

シュヴァンクマイエルがアルチンボルドを偏愛することはすでに触れた。では、シュヴァンクマイエルは「アルチンボルド的」なマニエリストだと言えるのだろうか。事物を組み合わせて人間を作るという形式の問題ではなく、アルチンボルド的な性質について考えてみたい。

アルチンボルドの「司書」(図3)は書物の集合体である。アルチンボルドは隠喩的・幻想的な絵画を作り出した。「綺想体 (Concetti)」の芸術の典型的なものであるだろうが、象徴された形以上の意味が重ねられているようには見えない。アルチンボルドはこのような驚異や感嘆を呼び起こすような表現の形式を楽しんだ作家だったのではないか。「アルチンボルドは、マニエリスムの寓意画をではなく、ごく単純なマニエリスムのアレゴリーを描く。」²⁵とホッケは言う。アルチンボルドの作品に、隠された意味をあれこれと推論することに、さほどの意味はないだろう。アルチンボルドにとっては個々の事物を組み合わせ、新たな形を作ることが主な目的である。彼の作品は「技巧的な絵」であるのだ。描かれているのは「司書」や「女神」を対象にした「アレゴリー」であるが、「寓意」ではない。彼と比較するには、アルチンボルド的な形式を用いたマックス・エルンストの『ユークリッド』(図4)が挙げられよう。この不可思議な肖像は、布や魚、そして象徴的な図形で構成されている。だが、両者の性質はまるで異なる。エルンストの描く「形」は、一般的な図像学が通用せず、極めて私的な意味付けがされている。アルチンボルドの描いた肖像の「裏表のなさ」は、人の意表を突く表現を楽しむという姿勢から来ているのかもしれない。

シュヴァンクマイエルは、確かにアルチンボルドの奇矯さを意識している。奇抜な表現を楽しむというところにも共通点は見いだせる。だが、シュヴァンクマイエルの創作姿勢はエルンストに近

²⁵ グスタフ・ルネ・ホッケ『迷宮としての世界——マニエリスム美術(下)』種村季弘、矢川澄子訳(岩波書店, 2011), p.29



(図3) ジュゼッペ・アルチンボルド
『司書』(1566)



(図4) マックス・エルンスト
『ユークリッド』(1945)

ように思える。シュヴァンクマイエルの創作の源泉は、幼年期や夢といった極めて私的かつ内的なものであるからだ。彼の構成したオブジェに「裏」の意味があるのは疑問をはさむ余地がないだろう。『ジャバウォッキー』における「人形の料理」(「2. 児童期」の「女の子向けの人形」の場面)は、子供のままごと遊びの単なる再現だろうか。作家自身の私的な事柄を前提に見れば、そうとは感じられないはずだ。ここで、シュヴァンクマイエルは「食」に対して屈折した意識を持っているということに触れておこう。子供の頃にもっと食べるようにと強制されたことがその始まりだという。偏執狂じみた「食」への意識は、嫌悪感を催すような表現となって、作品に何度も登場する。「人形の料理」は一般に嫌悪感を催すほどのものではないかもしれないが、作者の私的なエピソードを知らずに見たとしても、ある程度は屈折した意図を感じられるだろう。シュヴァンクマイエルにとっての「幼年期」は過去を懐かしむための引き出しではなく、大人になったいまも共にある想像力の源泉なのである。

以上、『ジャバウォッキー』の分析から、シュヴァンクマイエルのマニエリスムの特質を考察してきた。彼の作品は、本論で述べてきたようにチェコ・アートの世界、シュルレアリスムの芸術家、ロシアの映画、ルイス・キャロルなどの教養と、それらをつなげる想像力を要求する。本論では『ジャバウォッキー』を論じることでシュヴァンクマイエルの作品世界の一端の解明を試みた。マニエリスムとシュルレアリスム分析は、今後の研究でも発展させるべき課題であると考えている。

参考文献

- アグスティン・サンチェス・ビダル『ブニュエル、ロルカ、ダリー果てしなき謎』野谷文昭、網野真木子訳(白水社、1998)
- アーノルド・ハウザー『マニエリスム——ルネサンスの危機と近代芸術の始源——上巻』若桑みどり訳(岩崎美術社、1970)

- 大石雅彦, 田中陽編『ロシア・アヴァンギャルド3 キノ映像言語の創造』(国書刊行会, 1994)
- 嶋地孝磨編『世界の映画作家30 ソヴェート映画史』(キネマ旬報社, 1976)
- 加須屋明子, 井口壽乃, 宮崎淳史, ゴラ・ルスィノヴィー『中欧の現代美術——ポーランド・チェコ・スロヴァキア・ハンガリー』(彩流社, 2014)
- グスタフ・ルネ・ホッケ『迷宮としての世界——マニエリスム美術(上)』種村季弘, 矢川澄子訳(岩波書店, 2010)
- グスタフ・ルネ・ホッケ『迷宮としての世界——マニエリスム美術(下)』種村季弘, 矢川澄子訳(岩波書店, 2011)
- フランク・B・ギブニー編『ブリタニカ百科事典』第18巻第2版改訂版(TBSブリタニカ, 1993)
- ヤン・シュヴァンクマイエル『シュヴァンクマイエルの世界』赤塚若樹訳(国書刊行会, 1999)
- ヤン・シュヴァンクマイエル, 他『ヤン・シュヴァンクマイエル創作術』ペトル・ホリー, 揚岩ペロニカ訳(ACCESS, 2011)
- S・ウルヴェル編『チェコ・アニメーションの世界』赤塚若樹編訳(人文書院, 2013)
- Konotová, Helena & Politi, Giancarlo (eds.) *Flash Art Czech & Slovak Edition. Vol. VII No.30 Jan-Apr. (Praha: Nadace Prague Biennale & Neon, 2014)*
- Hames, Peter. (ed.) *The cinema of JAN ŠVANKMAJER(second edition). (London: Wallflower Press, 2008)*

映像資料 (DVD)

- ヤン・シュヴァンクマイエル監督『ヤン・シュヴァンクマイエル 『ジャバウォッキー』その他の短篇』(コロムビアミュージックエンタテインメント, 2005)