

ピーター・グリーンナウェイの映画手法

—— 物語・実験・テクノロジー ——

豊原正智

はじめに

1920年代のヨーロッパにおける前衛映画や戦後アメリカを中心とした50年代からの実験映画、さらにはその後のビデオアートの作家たちと同様に、P・グリーンナウェイは映画プロパーの人間ではない。すなわち大学や撮影所において映画制作の専門的な教育を受けてはいない。彼の芸術における出発は絵画であった。しかし、I・ベルイマンの『第七の封印』(1957)との出会いによって、映画への関心を高めて行き、1960年代の後半から実験的な作品を作りはじめた。1982年の最初の長篇劇映画『英国式庭園殺人事件 (The Draughtsman's Contract)』によって映像作家としての高い評価を得、その後映画やテレビ番組の制作を精力的に行ってきた。彼の作品は上記長編第1作のほか、劇場用映画としては、『ZOO (A Zed and Two Noughts)』(1985)『建築家の腹 (The Belly of an Architect)』(1986)『数に溺れて (Drowning by Numbers)』(1988)『コックと泥棒、その妻と愛人 (The Cook, the Thief, his Wife and her Lover)』(1989)、さらには『プロスペローの本 (Prospero's Books)』(1991)や『ピーター・グリーンナウェイの枕草子 (The Pillow Book)』(1996)などがあり、ここでは、初期の短編映画やテレビ作品で行われた言葉遊びや数の使用、メタファー、あるいはビデオ技術等に関わる様々な実験的手法が展開されている。劇映画あるいは商業映画の枠組みにありながら、ハリウッド映画に代表されるようなエンターテインメント性の強いものとは反対に、映画の形式や手法に対する新しい試みが行われており、そこから極めて高い芸術的個性が溢れている。そのことが、彼の作品をしばしば難解なものにしている。し

かし、彼は、詩や小説、あるいは音楽等の作品が繰り返し鑑賞されるように映画も繰り返し見られてもよいという⁽¹⁾。すばらしい作品あるいは難解な作品が、映画館での1回限りの鑑賞に終るのではなく、繰り返し鑑賞されることによって理解が深まり、解釈が変化することは他の芸術作品がそうであるように、映画においてもあてはまる。

ここではグリーンナウェイの具体的な作品の分析を通して、彼がどのように物語性と実験性の調和を計っているのか、そこに今日の新しいテクノロジーがどのように関わっているのかをみてみたい。

1. 初期作品における映像の実験

彼は絵画からその経歴をスタートさせているが、映画的な関心、制作したいという強い意欲は彼の青年期に既に形成されていたと言ってもよい。A・ローレンスによれば、「多くの彼の世代と同様に、グリーンナウェイ(1942年、ウェールズ、ニューポート生まれ)の映画についての考えは50年代末から60年代初めにかけてヨーロッパの作家達によって形作られた」⁽²⁾。ベルイマンの『第七の封印』を見た時の驚きを彼は次のように述べている。「それは驚くべき啓示であった。これまで見たすべての映画ではこんなことは無かった。それは全く違った何かであった。この映画は、私が興味を抱いていた幾つかの問題、すなわち迷信や宗教・・・に真に関わっていた。しかしそれは、次に何が起るか知りたいと思うストーリーをもった、非常に注意を喚起するような何かを現実にもっていた。映画は、私が熱中していた中世の歴史についてのものであった。」し

て、「その映画は私の大きなターニングポイントになった」という⁽³⁾。それ以来彼は、ヨーロッパ映画、特にアントニオニーやパゾリーニ、あるいはゴダールやレネへ急激に傾倒して行った。そして、自分で16ミリのボレックス・カメラを買い、映画を撮り始める。すなわち、グリーンナウェイもまた、戦後の新しい映画の潮流を生み出したイタリアのネオ・リアリズムやフランスのヌーヴェル・ヴァーグから強い影響を受けたのである。

彼は、以上のような経験をへて、当初、王立芸術大学の映画学部に入学の申請をするが、受け入れられず、ウォルサムストウ美術学校で絵画の道に進むことになる(61年)。しかし、卒業後(63年)の英国映画研究所(British Film Institute、BFI)での短期の配給部門での仕事や中央情報局(Central Office of Information、COI、65-72年)での編集の仕事、特に後者での監督としてのドキュメンタリー(海外向けのイギリスの宣伝映画)制作はその後の彼の映画制作に技術的基盤を与えることになる。グリーンナウェイにとってこのCOI時代は、同時に自分自身のささやかな16ミリ映画の制作を行い、非物語的映画(non-narrative cinema)の理論を発展させ、専ら映像によって主導された映画を制作することの出来た時期でもあった⁽⁴⁾。また、アメリカやカナダの実験映画の作家たち、H・フランプトン、S・ブラッケージ、M・スノウ等からも影響を受け、映画における反物語性(anti-narration in cinema)に強い関心を持つようになる。彼らの作品すべてが示す自由な感覚や解放感は、彼にとって力強い要素となった⁽⁵⁾。グリーンナウェイに彼らの活動は非常な勇気を与えた。それは、彼らと同じような映画を作りたいということだけでなく、ここには(映画における)もう一つの別な道—すなわち、ハリウッドシステムとは別の道—があったからである⁽⁶⁾。このような10代後半から20代での彼の技術的、精神的な映画の体験は初期の実験映画作品の土台を形成することになる。以下は初期短編映画の概要である。

『間隔』(Intervals, 1973, 7mins, 16mm)

これはスプリングドライブ式のボレックス・カメラで撮られたものである。このカメラは動力がぜんまいなのでワンショットの秒数が限られる。グリーンナウェイはそれを13秒とし、この作品の基本構造とする。

ヴェネツィアの町の光景、特に街路を歩く人々や運河を通る小舟等が、街路や運河に対して直角に固定されたカメラによって撮影された。それらの映像の断片(一つ一つの映像は13秒であったり、1秒あるいは数秒であったりする)は、13秒を一つの単位として(区切りに黒コマが挿入)編集され、その単位が13回のメトロノームのような音と共に正確にリピートされる。そこに騒音、男性の声によるアルファベット、あるいは紛らわしいイタリア語の子音の例(例えば、「宿命」／「行為」、「靴」／「スカーフ」等)が入れられる。この作品では、13秒という数字、アルファベットや音声及びそれらによる言葉遊びがこの作品の構成要素となっている。映像の素材は、COIの冬期休暇中(68年12月26日～69年1月8日)にヴェネツィアで撮られ、退職後の1973年に作品は完成された。

『HはハウスのH』(H is for House, 1973, 9mins, 16mm)

英国の田舎町で暮らすグリーンナウェイ一家の日常生活を撮ったホーム・ムーヴィ「仕立て」になっている。「仕立て」というのはグリーンナウェイ一流の「振り」である。つまり我々は、ある田園風景から始まるこの映画の冒頭は同時にドキュメンタリー風のてならめのナレーションが付けられており、断片的にそれが作品の中で現れることにある種の違和感を感じるからである。

のどかな田園風景の中で幼い娘が歩き回って遊んでおり、その母は家事や庭仕事をしている。父親らしき男性(グリーンナウェイ)の声がHで始まる単語を並び立てる。その合間に他のアルファベットをいうと娘が単語を一言答える。例えば、娘が「HはハウスのHよ」というと今度は男性の声がHの表している他の言葉を次々とあげる。映像はここでも固定して撮られ、短く

繋げられている。それは娘が答えた言葉が表す対象物（父がAと言い、娘がAppleと答えた後のりんごのショット）であったりする。そのような言葉遊びや映像やその生活を説明するかなのようなナレーションによるこの作品について、グリーンハウエイのインタビュー集に「グリーンハウエイの契約」という論文を寄せているR・ブラウンは次のようにいう、「『HはハウスのH』はホーム・ムーヴィであり、でたらめに渦巻く言葉で重ねられた作品である。恐らくこの作家の家庭は世界を表現している。すなわち、彼の日常生活のシーンは、一つの単なる概念、一つの言語、一つの語彙のままであるところのある外側の世界を説明しているに違いない」⁽⁷⁾。つまりグリーンハウエイは、世界を説明する(物語る)ための言葉以前に、言葉そのものを、ただ固定して切り取っただけの映像と共に投げ出しているのである。

『窓』(Windows, 1975, 4mins, 16mm)

Wの教区で、1973年の1年間に窓から転落して亡くなった37人の年齢、職業、死因別の統計記録をナレーターが発表する(事実ではなく、グリーンハウエイの創作)。映像は、ナレーションの内容とは対照的に、田舎家の窓辺やその窓を通したのどかな美しい風景で構成されている。恣意的な映像の中に、それとナレーションの予期せぬ一致が仕組まれる。「5人は航空部学生で、一人はハーブシコードをひいていた」。そのとき我々はハーブシコードの音楽を聴く。また、「19人のうち女性は、政治家2人、スチュワードス、鳥類学者、ガラス職人」そして「お針子」とナレーターが言うと、映像は庭で縫い物をしている女性のショットに変る、といった具合である。ここでも、グリーンハウエイの映像は、「世界の分類学」の「振り」をする⁽⁸⁾。彼が「映画作家としての経歴はこの作品から始まった」⁽⁹⁾というこの作品は、映画関係者あるいは映画批評家から好意的に評価される作品となった。その理由をグリーンハウエイは次のように述べている、「そのフィルムが見せ

たり語ったりはせずに多くのことを暗示している、ということによるし、また、光彩陸離たるロマンティックな風景と非常に厳密な構成との対立からくる緊張による」⁽¹⁰⁾。

『ウォーター・ラケット』(Water Wrackets, 1975, 12mins, 16mm)

wracketはwrack(水際に生える植物や漂流物)とracket(騒音)によるグリーンハウエイの造語である。ここでも固定されたカメラによる、神秘的な河畔のキラキラと輝く美しい水面と一つ一つは短い正に'wrack'の映像で構成された作品である。そのような美しい水辺の映像が冒頭から60秒ほど続き、「西暦12470年、ラケット帝国はフォークメーターの東まで達した」というナレーションが始まり、帝国の侵略の物語が語られ、地質学的コメントといった意味不明のナレーションがかぶさる。架空の物語の中に、「水路」「湖」「沼」「水草」と言った関連する言葉は出てくるものの、ここでは映像と語りの言葉とが完全に遊離している。『窓』や『HはハウスのH』のような映像と言葉の形式的な一致もない。われわれは一方で視覚的な映像を見ながら、それと無関係のナレーションがそこにかぶさるとき聴覚による物語を聞く。その度ごとに「見る」意識は分断される。

J・アーウィンには、「視覚的にわれわれに与えられるのは、湖、小川そして河の水面を撮影した一連の映像だけだ。これはグリーンハウエイの映画の典型的な特徴なのだが、これらの映像はナレーションの中身とほとんど直接の関連性を持っていない。にもかかわらずそれらは、水を生活の糧とし、水が文化的メタファーであった画面外の失われた文化を、驚くほど見事に呼び起こす働きをしている」⁽¹¹⁾という。これは、アーウィンによる創造的過ぎる読解のようにも思えるが、一つも人工物が写されていない原始の水辺のような、しかも光による美しい水面(時には淀んだ汚い水面にも見える)の輝きの一貫した映像が延々と続くことによって、受動的にならざるをえない映像の受容に、能動的

な思考の力が働く余裕が生まれるのかもしれない。この作品もまた、しばしば彼が手法とする〈フェイク・ドキュメンタリー〉である。

『親愛なる電話』(Dear Phone, 1977, 17mins, 16mm)

通りに設置された赤い電話ボックスの映像と鳴り続けるベルの後に、そこで話されたであろう、イニシャルがH.C.の14人の架空の人物にまつわる馬鹿馬鹿しいまでの話が、書きなぐり、線で消され、また赤い文字で訂正された原稿(最後のものだけはきちんとタイプライターで清書されている)の映像とそれを読むナレーションで語られる。「ハリム・コンスタンティはいつも電話交換手を侮辱した。無作法に話し、悪口を言い、ろくろく返事もしないのだ」といった具合である。そこで語られているのは電話を通した様々な人間関係であり、その内容は次第に異様さを増していく。ここでは、様々な場所で様々な時間に撮られた様々な赤い電話ボックスの映像が、創作されたエキセントリックな話の内容と恣意的に関係づけられるのである。グリーンハウエイは、この作品で「物語を語り、世界を創造しようと務めた」⁽¹²⁾というが、作品は、街にたたずむある時刻の赤い電話ボックスの映像の断片とその間に書きなぐられた白い紙の映像、そしてそれを読むナレーターの声(一部、電話のオペレーターの声もある)から成る。そのナレーションによる「エピソード」はあるものの、先の作品と同様、映像は何もそのような「エピソード」を物語りはしない。

ドキュメンタリー風に創作された内容がナレーションとして語られる、いわゆる〈フェイク・ドキュメンタリー〉の手法は、初期の作品の一つの特徴であり、この後の作品、『Hを通り過ぎて(A Walk Through H)』(1978,41mins,16mm)『垂直構造の再構成(Vertical Features Remake)』(1978,45mins,16mm)『ザ・フォールズ(The Falls)』(1980,185mins,16mm)でも主要な方法となっている。ローレンスは、それについて「BFI

での古典的なドキュメンタリーの伝統についての研究(おそらくCOIでの彼自身の作品にも関係するが)が、グリーンハウエイに『ドキュメンタリーの真実』という観念に対する幻滅感を高めていった」⁽¹³⁾と指摘する。また、『Hを通り過ぎて』は、サブタイトルに「ある鳥類学者の再生」とあるように、タルス・ルーパーという架空の鳥類学者にまつわる作品に仕立て上げられており、ある事務所風の室内の壁に並べられた92枚の地図と絵(グリーンハウエイ自身が描いたもの)が一枚ずつ映し出され、そこにドキュメンタリー風にナレーションが付けられる。例えば、カメラが一枚の絵の前で止まると、「これは対の絵だがもう一枚は探すなという」、あるいはまた、別な絵のところでは、「この絵は私が動物園職員から盗んだ」とナレーションが入る。そして、一枚の絵のような地図のところでは、「ルーパーはこの絵が一枚目の地図だ」として、ここから様々な地図とそこにまつわる説明とが入り、カメラは初めて、これまでの作品とは異なり、上下左右に自在にアップで撮られた地図上のルートをあたかも航空映像のように動く。その間に様々な鳥の様々な実写映像がインサートされるというものである。そのアイデアについて、グリーンハウエイは政府の陸地測量部地図の間違い(「右に延びているのを左とした道、緑を間違っ青に塗った果樹園」)を発見したことをあげている⁽¹⁴⁾。すなわち、この手法は、ローレンスのいう「ドキュメンタリーの真実」という観念に対する不信、あるいはグリーンハウエイ自身がいうように、「制度」の持つ権威や「自然を定義し、限界づけようとしている」⁽¹⁵⁾人間の奢りに対する痛烈な皮肉を背景として持っている。しかし、ここではそのような内的な要因もさることながら、映画的手法としてのこの手法を考えてみたい。「鳥の実写のショットは、その企みをこわすように地図を遮り続ける」⁽¹⁶⁾と、グリーンハウエイは手法の表現的意味を語るが、先の短編と同様、この映像はナレーションとは全く無関係であり、「話」を展開する手段には加わらない。ここではむしろグリーンハウエイの描い

た絵や地図が、同様に彼の創作になるナレーションに〈フェイク〉としてさらに付け加わるのである。ここでも物語（あるいはドキュメントという意味での「話」）を展開する映像と言葉（セリフ）の整合性という映画鑑賞におけるわれわれの「構え」は、壊される。

グリーンハウエイの初期の映画制作は、ベルイマンに啓示を受け、ネオ・リアリズムやヌーヴェル・ヴァーグ及びアメリカの実験映画からの影響、また貧弱なカメラや仕事上身につけた編集技術からその実験性をスタートさせている。数字や言葉遊び、アルファベットの使用、ドキュメンタリーを装うナレーション等の手法は、いわば、ア・プリオリにもつ映画の物語性に対して、構造映画の作家達とは異なり、完全には否定せずに、それを「装い」ながら抵抗する手法なのであり、アーウィンにいわすれば、「アヴァンギャルド映画の従来の限界を超越する試み」であり、「観客の側の美学的超越（an aesthetic transcendence on the part of the viewer）を触発する企て」ということになる⁽¹⁷⁾。

映画作家としての経歴をスタートさせた『窓』について、グリーンハウエイは浅田彰のインタビューに答えて「ノン・ナラティヴ」なものからスタートしたんだけど、ナラティヴな要素も加わるという初めての作品」といっている⁽¹⁸⁾。その意味では、S・ソントグが、「観客の感性全体（the audience's entire sensibility）をもう一度組み直すことを狙った超-芸術的活動（meta-artistic activities）」といい、「芸術としての映画の最も有望な未来はまさにこの方向にある」⁽¹⁹⁾と評価するJ-L・ゴダールによる、物語の「否定」ではない物語から「離脱する（abstract）」⁽²⁰⁾ 試み、あるいはまた、後に議論するが、「散文としての映画」の困難な克服を「ポエジーとしての映画」として試みようとするパズリーニと通じるころがあるように思える。

2. 劇映画における物語の手法 —現代テクノロジーの導入

グリーンハウエイは1982年の『英国式庭園殺人事件』で本格的な長編劇映画をスタートさせる。これ以後、劇場用映画としては『ZOO』『建築家の腹』『数に溺れて』『コックと泥棒、その妻と愛人』と85年からほぼ毎年一本の割合で精力的に作品を発表している。さすがに劇場映画においては、明確な物語の構造を構成しているが、それでも彼の映画という「制度」に対する「実験」の姿勢は明確に感じ取ることが出来る。

画家は、12日間で12枚の絵を、1日の朝7時から夜8時までの間を昼食の1時間を除いて2時間ごとに区切り、1枚8ポンドで描く契約をするが、追加の13番目の絵を完成させたときに殺される、というアガサ・クリスティの『オリент急行殺人事件』ばりの第1作は、巧妙な数字の組み合わせ、言葉遊び、地図、絵画といった「仕掛け」が単純にはわれわれにストーリーラインをたどらせない。

17世紀のイギリス風景画、新興ブルジョワジー（地主）と中産階級（画家）との階級関係、「契約」、「英国式庭園」等々、内容的にはこの映画を様々な視点から分析することが可能であるが、先の議論と同様、映画手法を問題とすれば、初期作品の延長上に捕らえることには少しも違和感はない。その「物語構造を無視してしまえば、あとに残るのは正に典型的なグリーンハウエイの映画である」⁽²¹⁾。この手法は、上の他の作品でも同様に指摘することが出来る（『ZOO』のアルファベット、『数に溺れて』の数やゲーム、『コックと泥棒、その妻と愛人』の色彩等）。しかし、ここで、グリーンハウエイは、一貫して映画に対して持っていた「実験」の姿勢を、これまでにはなかった（テレビ作品を除く）新しいテクノロジーという手法の導入によって、さらに新たに展開させようと試みる。その意味で以下の二作品、『プロスペローの本』と『ピーター・グリーンハウエイの枕草子』を採り上げることにする。

『プロスペローの本』

この映画は、W・シェイクスピアの最後の戯曲『テン

ペスト (Tempest)』を原作としたもので、1991年に発表された。原作は1611年に書かれたといわれている。

シェイクスピア劇の名優、86才のサー・ジョン・ギールグッド演じるミラノ大公プロペローは治世を任せた弟アントーニオとミラノ王アロンゾーの策略によって、娘のミランダと共に絶海の孤島に追放される。忠実な老顧問官ゴンザーローはその時船底に大量の本を忍び込ませる。原作ではその本の内容については触れられていないが⁽²²⁾、グリーンウエイはその豊かな想像力によって『水の本』、『鏡の本』、『神話の本』、『小さな星の入門書』、『オルフェウスの地図書』、『幾何学の本』などルネサンスの知の体系を網羅した24冊の具体的な内容の魔法の書を創造する。プロペローはそれらの本から力を得て、自分をおとしめた者達への復讐劇を企てる。プロペローの魔術は彼らをおびきよせ、復讐が行われようとするが、空気の妖精エアリエルにその残酷さを気付かされ、プロペローは復讐を取り止め、彼らを許すことにする。

映像は特殊的であり具体的である。それが一般性を特徴とする言語との違いである。空想の産物「ゴジラ」と書くことが出来ても、映像ではあのような姿形の怪物をカメラの前に登場させなければならない。グリーンウエイは具体的な24冊の本の中身を単に映像化するのではなく、その中身の様々なものに生命を与え、図や絵画が現実のものとして映像化される。それは物語の中での魔術であり、同時にまた映像の魔術である。彼の実験的精神は最も現代的な手段を16世紀の魔術的な世界に持ち込む。それはNHKの協力を得て行ったハイビジョン、ビデオ、コンピュータ等の現代テクノロジーと映画との融合である。彼は、映像のクオリティを維持するためにハイビジョンのビデオシステムを利用し、プログラミングによるコンピュータ・グラフィックスではなく、画家が絵筆のように自由にコンピュータ上で描けるペイントボックスを使った⁽²³⁾。彼は言う、『『プロペローの本』の脚本は、原作や月並みなイラストを越えて、内容が具体的にわかる魔術書

の制作を必要とした。16世紀の学者であり魔術師であるプロペローなら、間違いなくゲーテンベルクの革命がもたらした遺産である現代の最高水準の技術を求めたに違いない。』⁽²⁴⁾。

『色彩の本』では色のめくるめく変化と具体的な人物との合成が行われ、厚い茶色の革で装丁された『幾何学の本』を開けると三次元の幾何学的図形や人間のイラストが実際の動きを与えられる。『ヴェサリウスの生誕の解剖学』では人体の解剖図と立体的な実際の内臓が動き、脈打ち、血を流す映像とが合成され、出産で死んだプロペローの妻スザンナの腹がめくり取られると生々しい子を孕んだ内臓があらわれるといった具合である。さらには、『現在・過去・未来の動物寓話』では昆虫やとかげ、亀等のイラストが浮き上がり実際のそれらが動き出す。また『旅行記』では本の中の写真のライオンが動きだし、E・マイブリッジの連続写真の馬が本の中で疾走する。『パシファエーとセミーラムスの自伝』は野牛や裸体の男たちの格闘が動く図解となっている。また『ミノタウロスの本』では、ミノタウロスやケンタウロスが動く姿で登場する。それは、動くことが自然な実写の映像というわれわれの観念の中に、動かないことが自然な描かれたものがリアルに動き出すという異常さが一応の物語の装いで、持ち込まれるという実験である。それはさらに、自明のごとく自然化された映像の動きの中で、改めて「シネマトグラフ (動く絵)」という映画の原点が示されている、ということも出来よう。

このような合成技術とこの作品全体を通じて行われる何重ものオーバーラップは、まさにハイビジョンとデジタル・テクノロジーのなせる技である。ハイビジョンの技術によって映像のクオリティを維持しつつ、デジタル・ペイントボックスによって、自由に繰り返し画像を劣化させることなく電子的な合成が行われる。グリーンウエイはこのテクノロジーに対して次のような評価を与えている。「ペイントボックスは、シュヴィッターズやハートフィールドが羨ましがするような

コラージュの道具として考えられるが、それが可能にするイメージ操作はコラージュという言葉では満足に説明できるものではない。なぜなら、ペイントボックスなら、与えられた素材がどんなものであれ、その形状、形態、コントラスト、色彩、色調、テクスチャ、比率、大きさを変えることができ、さらにそうして生み出された無数の画像を保存しておき、再検討することができるからである。付属装置を使えば、その画像をフィルム、オーディオテープ、スティル写真として複製することができる。一つの画像が必要であれば、それを作り出すことができ、無限の合成が求められるとき、デジタル・ペイントボックスであれば画質の劣化を全く恐れる必要はない⁽²⁵⁾。また、J・ロムニーは、この作品で示唆される二つの可能な方途の一つとして、「映画とペイントボックスとの融合、すなわち映画とビデオの同一性と差異の戯れの、そしてその戯れが開示する新しいタイプの映画的文学性(cinematic literariness、「物語性」といってもよい—筆者)の探求」をあげる⁽²⁶⁾。

これらの24冊の魔法の書の魔術的な映像と同時に、グリーンウェイはこの映画全般に亘ってフレーム・イン・フレームという実験的な映像を試みる。すなわち画面の中にもう一つの画面を合成し、物語における同時性を表現するのである。このような手法は、既に彼がT・フィリップスの絵画を基に制作したテレビ番組『TVダンテ』(1984、チャンネル4)の中で頻繁に用いられているが、ここでは表現上のフレーム・イン・フレームもあるが、コメンテーターのコメントのためにコメントボックスとして、テレビ的な手法といった性格が強い。彼はこのような手法を「情報の階層性」として捉え、テレビではそれが容易にできるが、映画では難しい。しかし、『プロスペローの本』ではそのようなアプローチをしたいと言った⁽²⁷⁾。

映画『プロスペローの本』では、この「情報の階層性」は、物語の同時性として冒頭のシーンから現れる。水滴のクローズアップの画面に水の本がフレーム・イン・フレームによって合成され、さらにそこにプロス

ペローの手がオーバーラップし、水滴がその掌に落ちている。嵐、海、水の本、いわばこの映画を象徴する水滴の落ちるクローズアップで始まり、24冊のうちの一冊である『水の本』の説明がナレーション(プロスペローの声)で入り、宮殿のプールの中で水滴を受ける裸のプロスペローが登場する。一方、紙の上を走るペンのクローズアップは、また同時にルネサンス時代の王侯の衣裳を纏った書斎のプロスペローのペンであることがわかる。水の中の裸のプロスペローは、嵐に翻弄される船の様子をその乗員の言葉で語っている。このようにいくつもの物語上のエピソードが、カットつなぎで順を追ってクロノロジカルに行われるのではなく、フレーム・イン・フレームによる合成やオーバーラップによって最初から同時進行するのである。さらに、プロスペローの魔法によって、彼を追放した者たちの乗った船を難破させたことを悲しむ娘のミランダにすべてを説明する場面では、嵐、暴風を起こす妖精たち、嵐に舞う書類、ベッドで悲しむミランダ、娘にすべてを説明するプロスペロー、海に沈む者を救う妖精たち、それらの映像がフレーム・イン・フレームによって、またオーバーラップによって二重、三重に重ねられる。それは物語の説明には違いないが、単一な時間系列に従って理解できるようなものではなく、出来事を視覚的に同時に受け止めることによって徐々にそれらの関係が次第に明らかになり、物語が理解されて行くといった方法である。それは物語の理解を第一にするような映画の手法ではない。

このような「情報の階層性」、あるいは視覚的には「空間の同時性」は、Th・アンゲロプロスがしばしば用いる同一フレーム内における「時間の同時性」⁽²⁸⁾と同様、映画的コンテキスト、あるいは通常の映画鑑賞の「構え」では違和感を覚える手法であろう。グリーンウェイは次のように言う、「既にあるテキストの図解ではない、俳優の乗り物でもなく、筋への奴隷でもなく、また何らかの情緒的なカタルシスのための材料を提供するための弁解でもない映画を作りたかった。(中略)

私の野心は映画の作意とイリュージョンを認識させる映画を作り、たとえどんなに魅力的でも映画が映画であるところのもの—作意とイリュージョン—を示すことができるかどうかを知ることであった」。さらに、「私は筋ではなく観念についての映画を作りたかった。そして常に構造や構成、枠組みの造形的工夫に大きな注意を払い、最も重要なことは、メタファーへの注意を主張する絵画と同様の美学を用いたいと思った」と言う⁽²⁹⁾。これは、初期の作品のカタログを載せたBFIのブックレットの序文の一節であるが、この作品でも貫かれているといえよう。

このような彼の新しい映画の表現への模索は1960年代後半から80年代の初めにかけての実験映画を経て、80年代からの本格的な長編劇映画やテレビの制作の中に持ち込まれて成功していると言えるのではないだろうか。その成功とは、観てすぐに理解されるようなアメリカ映画のように、興行成績での意味ではなく、芸術としての映画の表現上の意味である。すなわち単なる実験映画でもなく商業映画でもない、両者の両立と言う意味である。

『ピーター・グリーンナウェイの枕草子』

この映画でも「視覚から映画の内容を誘発する試みをしたかった」⁽³⁰⁾ と言うように、グリーンナウェイは、一般的な劇映画とは違って大胆な実験的手法を用いている。

京都の旧家に生まれた清原諾子（ナギコ）はその家の特別な儀式で誕生日を祝ってもらう。書家、作家でもある父は娘の顔に墨と筆でその名前を書き入れる。そして叔母が清少納言の『枕草子』を読んでもくれる。

諾子は許嫁と結婚するがうまく行かず香港へ旅立つ。そこでファッション・モデルとして成功するが、何か空しさを感じる。そんな時父が顔に名前を書いてくれた時の優しさを思い出し、自分の顔に名前を書いてくれる愛人を探し求める。そんなある日、翻訳家のジェロームに出会い、彼の体を本の頁にし、彼女は自らが

創作することの喜びを発見する。欲望のままに次々と彼女自身の『枕草子』を書き続けた。それを彼女に恋いこがれる写真家のホキに紙に写し取らせる。それを出版するためある出版社を訪ねると、その主人は実はかつて彼女の父に金による性的関係を強要した男であった。しかも彼女が愛するジェロームも彼の愛人であった。ジェロームの提案で、彼の肉体に作品をしたため、13の書の予告をすると主人はそれに魅了され、次々と書物にしていく。

ナギコに会えなくなって絶望したジェロームは『ロミオとジュリエット』のように狂言自殺を計るが、それが現実となり、嘆き悲しむ彼女は第6の書『愛人の書』を書き、彼を埋葬して日本へ帰る。しかし、主人はジェロームの遺体を掘り起こし彼の皮膚でできた一冊の本を作る。彼女は13の書を完成させることを条件にジェロームを取り戻す決心をする。最後の第13の書『処刑者の書』が主人のもとに届けられる。それは実は死をもたらず復讐の書でもあった。

この作品では次のような手法が複雑に用いられている。現在からのナレーションによって回想される諾子の幼少時代は白黒の映像で、現在と『枕草子』の平安時代の再現シーンはカラーで表現される。そしてここでもフレーム・イン・フレームの技法が頻繁に使われるが、一つには、物語で後に出てくる、および既に使われたシーンである。例えば、冒頭の4才の諾子の誕生日の儀式の後、いきなり香港のシーンが登場するが、その画面の右上コーナーには小さなフレームでファッション・ショウのシーンが先行して挿入されている。また、許嫁との結婚式の白黒の画面に、その後の新婚生活のシーンが黄色のモノカラーでフレーム・イン・フレームによって合成され、さらに既に出てきた結婚式後のパレードのシーンが再びその黄色のモノカラーの画面にフレーム・イン・フレームされるといった具合である。またこの手法は、フレームの輪郭をぼかした形で平安朝の再現シーンが『枕草子』の文章の上に朗読のナレーションと共に使われ、さらに、製本作業

の場面や京都松尾大社でのナギコのファッション・ショーのシーンでは、同一シーンを複数の異なるポジションから撮った映像が同時に合成される。

このような色彩やサイズの異なるフレームの多様な合成、さらには複数の映像のオーバーラップの手法は、『プロスペローの本』とはまた違って、過去と現在と未来が自由に行き交い、時間の同時性が具体的な視覚的映像として融合し、内容を誘発していく。物語の内容は、時間系列に従うかたちではなく、記憶や想像と共に現在の出来事が進行するのと同様に、理解されていくのである。グリーンウエイは言う、「過去は現在に先行させなければならないのか、未来は現在の先に置かれなければならないのか。文学ではジェイムス・ジョイスやボルヘスの実験でよく知られているが、映画は非常に保守的でのろいたために、このような考えは既に他のメディアにゆだねられている」⁽³¹⁾。彼は新しい映画の可能性のために現代のテレビやコンピュータなどの、これまで保守的な映画が決して使おうとはしなかったメディアを利用しようとするのである⁽³²⁾。

彼の『枕草子』にはフランスの知識人たちからの批判があった。すなわち『枕草子』は映画ではない、それはCD-ROMである、というものであった⁽³³⁾。しかし彼はテレビをはじめとする新しい現代テクノロジーこそ新しい映画言語をもたらすものだと考える。彼は、ゴダールの「テレビに対しては悲惨な文化的スノビズムがある」と言う言葉を引用しながら、テレビは、映像制作の世界では現代の日常語であり、いわばそのような新しい日本語の形式を用いた清少納言の方法のように、映画を扱おうとする。新しい言語は古い言語を蝕もうとしているが、しかしまたそれは、古いものと新しいものとの協同を伝えようともしているのであるという⁽³⁴⁾。

この作品で頻繁に使われるフレーム・イン・フレームのもう一つの手法は、彼が一方で画家であることとも関係している。すなわち絵画では画面のサイズあるいは縦と横の比（アスペクト比）は画家の表現の手段

として自由に変えられるが、映画では従来から固定されたままである。彼は、A・ガンスが『ナポレオン』（1929）でやろうとして十分にできなかったことが現代のテクノロジーでは容易にやれるようになっていて、映画における画面のアスペクト比の自由な変更をこのフレーム・イン・フレームの手法でやろうとしたのである。彼によれば、それは直線的な映画についての思考に横方向の道をつけることであり、20世紀末のわれわれの考え方の態度に特徴的なものであるという。グリーンウエイはいう、「直線的な映画についての観念を離れて、もっと横方向の映画的思考の可能性を取り入れよう。私は、この映画（『枕草子』）だけでなく2年前に制作した『プロスペローの本』もまたこのような考えを試みようとしたものであると考えたい」⁽³⁵⁾。

3. 実験性と物語性

既に述べたように、グリーンウエイは「筋への奴隷ではない」、「観念についての映画」を作りたいと言う。また彼は、自分の映画は多くのエネルギーと想像力を、強く効果的な絵画的コミュニケーションという考えに投資しようとしてきたと言い、映画『枕草子』がその例だと言う。そして次のように述べる、「私の原点は物語を語りたくないという特別な願望には何らなく、メタファーに興味をもとうとすることにある」。また、彼は「『枕草子』は私の特別な熱望すなわち、映画はイメージである以前に先ず第一にテキストであるということから目を醒まさせることを再表明しようとしたもう一つの試みである」という。彼はこのような考えを、東洋の書（カリグラフィー）のもつ、テキストとしてのイメージとイメージとしてのテキストの両方の可能性から学んだといい、それを映画の変革の方法としようとする⁽³⁶⁾。映画に対する同様の考えが、P・P・バズリーニによっても表明されている。

彼は、「カイエ・デュ・シネマ」誌1965年10月号に

「ポエジーとしての映画」という論文を発表しているが、その中で次のように述べている、「映画の言葉はなによりもポエジーの言葉であると考えざるをえない、という結論が導きだされる。ところが映画の歴史を眺めてみると、実際にはそれとまったく反対に、いち早く挫折してしまった若干の試みをのぞいては、既成の映画の伝統とは散文の言葉、もしくは少なくとも語りの散文の言葉の伝統であるように思われる」⁽³⁷⁾。そして、「夢魔と眩惑に満ち満ちた怪奇の王国であるはずのフィルム内に、いち早く語りの約束事の数々が持ち込まれた」⁽³⁸⁾という。しかし、それでも映画には散文の言葉のもつ合理性は欠けており、映像が根源的にもつ非合理性が払拭されることはない。それは特殊な曖昧な散文、すなわちグリーンハウエイの言葉を借りれば、「イメージとしてのテキストであり、同時にテキストとしてのイメージ」⁽³⁹⁾であるというような在り方であろう。このことはつまり、映像が元々メタファーであることの裏返しであるということもできる。パズリーニは散文の言葉のもつ合理性、言い換えれば物語性を克服しようとするが、一方でその困難性について次のように指摘する。「映画におけるメタファーは、たとえそれが最大限に詩的なものであろうと映画の持つもう一つの性質—散文としての厳密に伝達的な性質—とつねにかたく結びついているのである」⁽⁴⁰⁾。

おわりに

グリーンハウエイはメタファーの表現として、内容と同時に現代テクノロジーを用いた様々な実験的方法を採っているが、それは先に述べた映画の新しい言語を、古いものと新しいものとの協同として捉えているように、実験性と物語性の調和を試みようとしているといえよう。彼は、1960年代のアメリカを中心とする実験映画、特に徹底的に物語性を否定し、映画の構造あるいはその形式それ自体が作品の内容であるような、いわば自己指示的な映画、あるいは「メタ・シネマ」と

もいべき一連の構造映画⁽⁴¹⁾とは異なり、物語性と両立を計ろうとする。彼は、物語性をどのように位置付けるかとのインタビューに対して次のように答えている。「物語の展開とは異なるシステムに基づく実験映画をいろいろ試みてはっきり解ったのは、多様なコンセプトを一本の映画のなかに盛り込む場合には、物語よりも有効な『接着剤』は他にないということです」⁽⁴²⁾。

「20パーセント以上の革新を芸術作品に導入するならば、ただちに80パーセントの鑑賞者を失うだろう」⁽⁴³⁾というJ・ケージの示唆を受けて、グリーンハウエイはこの試みをゆっくりやろうとする。彼はいう、「ラディカリズムすなわち新旧両テクノロジーを包括する探究心の導入を調整するためにわれわれはある一定のペースで進まなければならないと思う」⁽⁴⁴⁾。

グリーンハウエイの方法は映画全体からすれば主流ではない。しかし映画の芸術的可能性の探究は、むしろ大勢の外から広がるのであり、芸術家には80パーセントの鑑賞者の啓発という使命もあるのではないか。ソントグがいうような「観客の感性全体をもう一度組み直すこと」にグリーンハウエイの映画手法の基本的な姿勢があるように思う。

註

- (1) Franks, A.; Cmera Obscurer, in The Times, Saturday Review, August 24, 1991, p.11.
- (2) (3) Lawrence, A.; The Films of Peter Greenaway, Cambridge University Press, UK, 1997. P.8.
- (4) (5) (6) ibid., p.10.
- (7) Brown, R.; Greenaway's Contract in Peter Greenaway Interviews, University Press of Mississippi, USA, 2000, p.8.
- (8) ibid., p.8.
- (9) Lawrence; op.cit., p.11.
- (10) インタビュー・ピーター・グリーンハウエイ、林完枝訳、「イメージフォーラム」144号、ダゲレオ出版、1992年1月、p.108。
- (11) Irwin, J.; Peter Greenaway's Contract, Cinematograph, vol.2, 1986.
アーウィン、J.; 「ピーター・グリーンハウエイの契約」、内田勝訳、「イメージフォーラム」144号、1992年1月、p.119。

- (12) インタビュー；前掲書、p.108。
- (13) Lawrence；op. cit., p.11.
- (14) (15) (16) Andrews, N.；A Walk through Greenaway, in Peter Greenaway Interviews, University Press of Mississippi, USA, 2000, p.4.
- (17) Irwin；op. cit., p.6、アーウィン；前傾書、p.123。
- (18) グリーナウェイ, P.；「フラグメンツ」WAVE 29、ベヨトル工房、1991年6月。
- (19) Sontag, S.；Styles of Radical Will, Picador, USA, 2002, p.152
 ソンタグ, S.；『ラディカルな意志のスタイル』、川口喬一訳、晶文社、1974年、p.179。
- (20) ibid., p.160、同上、pp.188-189。「おなじみの、使い古された、卑俗な素材—たとえば、アクションとか性的魅力といった大衆的神話—を翻案することによって、ゴダールは、商業劇場の観客を失わない可能性を残したまま、『離脱する』相当な自由を獲得する」。
- (21) Irwin；op. cit., p.9、アーウィン；前傾書、p.125。
- (22) プロスペローが持ち出す本について、原作のシェイクスピアの『テンペスト』では、以下の3ヶ所で触れられるのみである(シェイクスピア, W.；『テンペスト』、小田島雄志訳、白水社、1996年)。
 プロスペロー「…さらに彼(ゴンザーロー)は、やさしい男ではないか、おれの書物好きを知って、蔵書のなかからおれが自分の国より大切に思う数巻の書物をもたせてくれたのだ」(第1幕、第2場、p.25)。
 プロスペロー「…さあ、魔法の書物にもどるとしよう、夕食前にかたづけねばならぬ大事な仕事が残っておる」(第3幕第1場、p.93)。
 キャリバン「…まずあいつの本をとりあげておきゃあ、あとは丸太で頭骸骨をたたきつぶそうと、杭を土手っ腹におちこもうと、短刀で喉をかつ切ろうとお好み次第だ」(第3幕、第2場、p.99)。
- (23) アシスタント・プロデューサーの東山充裕によれば、「最初の本の頁を撮った映像があって、その上にどんどん手描きでつけ加えていけるわけです。ハイビジョンは1秒が30フレームあるのですが、その1フレームを1枚のキャンバスと考えるわけですね。…1秒間に5、6枚描く程度なのですが、それでも全部で4,5000枚にはなったでしょうか。その電子的描画作業はグリーナウェイと一緒に仕事をしているイヴ・ランボズが行った。「キネマ旬報」、1991年12月、No. 1071、p.25。
- (24) Greenaway, P.；Prospero's Books, A Film of Shakespeare's The Tempest, Four Walls Eight Windows, NY, 1991, p.28.
- (25) ibid., p.28.
- (26) Romney, J.；Prospero's Books, in Sight and Sound, BFI, UK, September, 1992, p.45.
- (27) 鈴木布美子；『映画の密談』、筑摩書房、1994年、p.201。
- (28) アンゲロプロスは、『旅芸人の記録』(1975)で、3分強のワンカットのパンニングの中で、旅芸人の一座がホテルを出て散歩しているところを選挙カーが通り過ぎて右へフレームアウトするが(52年の現在のシーン)、そのノーカットの同じ画面に右からドイツ軍の軍用車がフレームインしてくる(42年の過去のシーン)という方法をとった。また、『永遠と一日』(1998)には、明日入院しなければならないという日に、主人公は娘の家を訪ねる。そこで、娘が読む妻からの手紙を聞きながらバルコニーに出るとカットが切り替わり、その正面からのショットには数年前に亡くなった元気な妻と現在の娘を訪ねた時のままの姿の主人公が並んでいる、というシーンがある。
- (29) Woods, A.；Being Naked Playing Dead, Manchester University Press, UK, 1996, p.18.
- (30) グリーナウェイ, P.；京都新聞インタビュー、1997年8月20日。
- (31) Greenaway, P.；Peter Greenaway Interviews, Univ. Pr. of Mississippi, 2000, p.183.
 周知のごとく、先行して未来のシーンに、あるいは回想としての過去のシーンに、画面が切り変わることは、既に映画的物語の手法として定着している。
- (32) 現在では、このようなデジタル・テクノロジーの映画への応用は日常化しているが、グリーナウェイのそれへのアプローチは全く異なる。
- (33) (34) Greenaway；Interviews, p.181.
- (35) ibid., p.182.
- (36) ibid., p.178.
- (37) Pasolini, P.P.；Le cinema de poésie, Cahiers du Cinéma, octobre, 1965, p.56.
 パゾリーニ, P.P.；「ポエジーとしての映画」、塩瀬宏訳、映画理論集成、フィルムアート社、1982年、p.269。
- (38) ibid., p.56、同上、p.270。
- (39) Greenaway；Interviews, p.178.
- (40) Pasolini；op. cit., p.59、パゾリーニ；前掲書、p.272。
- (41) 1960年代の半ばに現れた一連の作家達(T・コンラッド、J・ランドウ、M・スノウ、P・シャリッツ等)の実験映画をいう。
- (42) 鈴木布美子；前掲書、p.192。
- (43) (44) Greenaway；Interviews, p.178.