

クエイ兄弟、失敗の迷宮 スザンヌ・バカン インタビュー

山村浩二

第一部

山村浩二 台風も過ぎ去りまして、クエイ兄弟の作品には似つかわしくない暑い日になってしまいました。たが、たくさんの方にお越しいただきありがとうございます。今回、久しぶりにフィルムを観て、自分が受けた影響はかなり大きいと今

更ながらに再確認をしました。僕がふたりの作品と出会ったのは八〇年代の終わりですが、いまの学生には、意外と知られていないと感じています。フィルムで観ると、音も絵も本当に素晴らしい。ぜひ堪能していただければと思います。スザンヌさんをご紹介します。ミドルセックス大学美術学部のアニメーション美学の教授で、イギリス

本稿は、東京藝術大学大学院映像研究科公開講座「馬車道エッジズ コンテンポラリー・アニメーション入門」現代短篇アニメーションの見取り図」第十六回（二〇一四年七月十一日）をもとに構成した。

で年に三回出版されている「アニメーションジャーナル」というアニメーション評論誌の創刊メンバーでもあります。スイスのバーデンで開かれる素晴らしいアニメーションの国際フィルムフェスティバル、フアントーシユの立ち上げメンバーの一人でもあります。著書「プラザーズ・クエイ…形而上学的な遊び部屋へ」で知られるクエイ兄弟の研

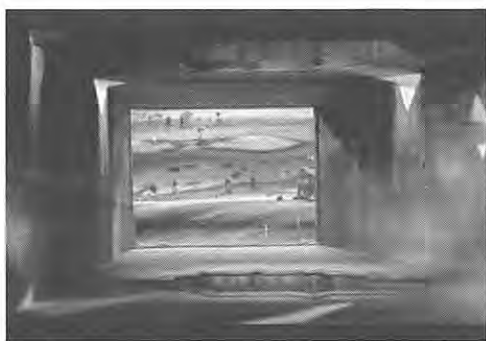
究家であり、アニメーション理論のさまざまな著作があります。展覧会のキュレーションも手がけています。

スザンヌ・バカン（以下SB）

こうして皆様にお目にかかれて大変嬉しく思います。そして横浜市にも感謝を申し上げます。このような日本の将来のアニメーション作家を育てる素晴らしい機関があることは誇るべきことです。アニメーションの未来は、まさに横浜にあるといっても過言ではありません。山村 第一部では僕自身が受けた影響などをお話をしながらフィルムを観ていきます。そして第二部ではスザンヌさんの講演、最後に『イン・アブセンティア』（二〇〇〇）を観ていただこうと思います。クエイの作品は沢山あります。

今回二部構成で三時間という長丁場ではありますが、それでも時間は足りません。

『櫛——夢博物館から』上映



この作品はスイスのドイツ語の作家ロベルト・ヴァルザーによる短いおとぎ話が元になっていますが、クエイ兄弟の作品の多くでは、物語を探そうとするとキョトンとしてしまうことが多い。ストーリーを探すのではなく、その瞬間瞬間のイメージとサウンドに耳を澄ませ、ディテールの美しさを享受していただければ、素晴らしい体験ができます。特にこの『櫛』はとても好きなフィルムです。

作品では夢と眠りについてクエイ兄弟なりの独特の考察がなされています。夢にもし番地があるとしたら、このフィルムに辿り着くのではないか、という気がします。クエイ兄弟のほとんどの作品には台詞がありませんが、この作品

では最初の方に幾つかテロップが出てきます。

『失われた解剖模型のリハーサル』上映



山村 ふたりの作品の特徴に、耽

美的で退廃的な美、そしてグロテスクなど、いろいろな要素がありますが、次は中でも比較的ユーモラスな作品です。音楽との関係に注目してご覧ください。

『ストリート・オブ・クロコダイル』と日本での受容

山村 クエイ兄弟の作品は、一九八八年にイメージフォーラム・フェスティバルで初めて日本に紹介されました。その翌年一九八九年に六本木にあった映画館シネ・ヴィヴァンでレイトショー上映され、四ヶ月のロングランを続けました。一般興行として劇場で上映したこともあって、八〇年代末のアンダーグラウンドシーン、日本のサブカルチャーシーンにかなり大

きな影響を与えました。当時のカタログを改めて見直してみると、兄弟の友人でもあるピーター・グリーナウエイが『ストリート・オブ・クロコダイル』について、とても美しい文章を寄せています。

この時『ストリート・オブ・クロコダイル』と併せて、『レシオ・ヤナーチェク』（一九八三）が上映されました。ヤナーチェクはドヴォルザーク以降の現代のチェコを代表する作曲家で、最近だと村上春樹さんの小説で紹介されて日本でも知られるようになりました。そのヤナーチェクの伝記とオペラを幾つか併せた作品。

そして『ヤン・シュヴァンクマイエルの部屋』（一九八四）も紹介されました。シュヴァンクマイエ

111

ル、皆さんご存知のオブジェクト・アニメーションの作家ですが、クエイ兄弟とは共通点も多く、チャンネル4のテレビ番組で、クエイ兄弟がシュヴァンクマイエルに弟子入りして教えを乞うという内容で、シュヴァンクマイエルの特集番組のために作られた作品です。『ギルガメッシュ／小さなほうき』（一九八五）も当時上映されました。シュヴァンクマイエルはクエイ兄弟が紹介された後の九〇年代から二〇〇〇年代、アニメーション界に大きな影響を及ぼしましたが、経歴で言えばシュヴァンクマイエルの方が古い作家です。

日本ではピーター・グリーナウェイもクエイ兄弟の後に紹介されています。グリーナウェイの長篇

映画『ZOO』（一九八五）の、主人公の双子はクエイ兄弟がモデルになったと言われています。

作品を観ていると、ある種の美しさの快楽に浸れるわけですが、いざクエイ兄弟の作品について何かを語ろうとすると狐につままれしてしまう。わかりやすい特徴を挙げておくなら、壊れかけた人形を多く使っていること、人形以外の幾つかのオブジェクトが指摘できます。非常に浅い被写界深度のためにフォーカスがボケており、カメラが奥や手前にゆつくりと移動すると、視覚を奪われていくような感覚がすること、同時にそれを見え見る、ある種の罪と快楽のよくなものを感じさせてくれることも大きな特徴かと思っています。

カタログにはインタビューも載っていました。アメリカで育ったふたりは、イギリスに留学してロイヤル・カレッジ・オブ・アートでアニメーションを勉強します。そこでチェコの映画やポーランドのグラフィック・アートなどに影響を受け、こういったフィルムを撮り続けるわけですが、こんなことを言っています。

「フィラデルフィアの典型的な北米の格子状街路で、自分が今どこにいるのか完全に理解出来る。縦の通りは番号、交差する横の通りは木の名前だ。この画然たる格子のなかにぼくらはもつと小さな、もつと秘密めいた格子を見つけました。フィラデルフィア図書館の網目状の館内だ。この単純な構造の

なかに、ぼくらを未知の世界に引き込む書物の数々を発見したのだ。その可能性はまだ限られていたけれど。ぼくらは「カフカの(Metaphor)」という言葉を見つけ、その文字の配列に興奮した。意味はほとんどわからず、図書館員に聞くと大まじめに事典を開いてくれたものだ。」

クエイ兄弟とカフカ

カフカをはじめ文学からの影響は非常に大きいものがあります。「ストリート・オブ・クロコダイル」も「チェコのカフカ」といわれるブルーノ・シュルツの短い小説からイメージを触発されて作っています。一見原作の通りに作られている

ように見えますが、ご覧いただければ、かなりクエイ兄弟なりの解釈がされているのがわかると思います。

いままで公言したり誰かに指摘されたことはありませんが、彼らのフィルムの表層的な部分ではなく、何か根つこの部分で、僕らの作品と共通するものを感じます。「カフカの」という言葉に魅了された」

と彼らは言います。僕もやはりカフカに出会ったのは十代後半でした。僕の作品には、ある種の見えない糸の交差が感じられるかもしれませんが、それぞれ全く違った場所で行われているさまざまな文化的な交錯はクエイ兄弟のフィルムの中にも見受けられます。

観ることが出来ない作品が幾つもあります。そのなかにカフカの

原作に基づく短編があります。「兄弟殺し」という短編をベースに、一九八一年に制作された展覧会用の映像です。残念ながら僕はこれを観たことがないのですが、先程スザンヌさんにお訊きましたら、これは著作権の問題で上映できず、DVDにも収録されていないということでした。

原作はまさにクエイ的なものです。双子の兄弟がこの「兄弟殺し」の話を作るといっただけでとても興味深い。ある兄弟が殺人を犯すのですが、どちらが兄で弟か、その小説のなかでは全く表されていない。ただ、毛皮の描写が出てくるのですが、キリスト教徒であれば、その描写からどちらが弟か兄かわかる。つまりカフカの小説は旧約

聖書のカインとアベルの物語に基づいているのではないかというところが示唆されているのです。カインとアベルはアダムとイブの子供で、カインが兄でアベルが弟ですね。アベルが羊をエホバに捧げて、兄のカインは穀物を捧げた。ところが神の方は羊にしか興味を持たなかった。つまり弟の方が獣と関係しているわけです。それに嫉妬した兄が弟を殺すという話です。唯一カフカが原作の僕の作品「カフカ 田舎医者」にも毛皮が出てきます。田舎医者が、毛皮のコートをずつと着ることができず、馬車で引きずったまま、なかなか家に辿り着かないという最後のシーン。「田舎医者」も「兄弟殺し」も、カフカが古い物語に影響されて書

いたのではないか、そういった繋がり想像してしまっています。

最初に嘘をついた人間という点でも、カインという殺人者にはとてもイメージを触発されるものがあります。また弟を殺したことを神に問いただされる場面で、自分はずつと弟の監視者にならなければならぬのか、という話がでてきます。そういった「見る」こと、視覚が創出されること、これらもカフカとクエイ兄弟の共通するテーマでしょう。

八〇年代に紹介された後、VHSが日本で発売されます。一九九二年にシネ・ヴィヴァンで上映された作品に「失われた解剖模型のリハーサル」が加わってダゲレオ出版(イメージフォーラム)から

リリースされ、その後一九九九年には「クエイ・ブラザーズ短編集2」が発売されています。こちらには処女作「人工の夜景」(一九七九)と最初に観ていただいた「櫛——夢博物館から」そして「ステイル・ナハト」の2(一九九二)と3(一九九三)と4(一九九四)が収録されていました。

その後クエイの作品は、リアルタイムでずつと紹介されてきましたのでほぼ作られるごとに、日本でも観る機会がありました。僕以外にも、多くのインディペンデントの作家にクエイは大きな影響を及ぼしました。木村英輝さんや岩井天志さん、人形作家の清水真理さんも一本フィルムを作っています。日本に限ったことではなく、九〇年代い

ろいろな映画祭に行きますと「あ、クエイっぱいな」という作品をたくさん見かけました。世界中にクエイのフォロワーがいます。

クエイ兄弟のスタジオ

二〇〇四年にイギリスで僕の特集上映があった時、二人が観に来てくれました。その時、彼らはフィルムで撮る最後の作品を作っていました。スタジオに招いていたとき、イボのある人形が部屋の隅っこにゴロンと飾られていたり、彼らが影響を受けたシュヴァンクマイエルの「エトセトラ」のコージュが置かれていたり、雑然とした部屋そのものがクエイの世界、宇宙を作り上げているのを目にす

ることができました。まさに作品から感じられるオブジェから伝わるエロスを感じる空間でした。

面白かったのは、撮影の記録のためによくある簿記のノートを使っていたことです。借り方の方に撮影のプラン、演出のプランを書いて、それを撮り終えると貸し方の方にチェックを入れる。フィルムで作った作品はどれもカメラワークが非常に面白いわけですから、フレーム単位でカメラワークと被写界深度をおくるためのフォーカスのレンズにメモリを刻んで、それをコマ単位でそれぞれ動かしながらオブジェクトを動かすということもしていました。どういう分担で作業しているのか尋ねたところ、全部一緒だという答えでし

た。考えるのも、作るのも、カメラをするのも人形を作るのも全部ふたりでやるそうです。

クエイのフィルムでは光の要素もとても重要です。小さな鏡を駆使してライトを反射させることで非常にニュアンスのある風景を撮影します。「ストリート・オブ・クロコダイル」にも小さな鏡が出てきますのでぜひご覧ください。光の効果によってホコリ自体も素材として魅力的なものに変えてしまいうのがクエイのマジックですが、訪問したスタジオにも、飾ってあった古びたイコン画にエアキャップの丸い痕がついたまま、その埃をあえてはらわずに置いてあったのをよく覚えています。

では一番の代表作「ストリー



『ストリート・オブ・クロコダイル』上映

ト・オブ・クロコダイル』を観た
と思います。二十分ちよつとの
作品でボリュームもありますけど
じっくり鑑賞してください。

第二部

S B フィラデルフィア出身の一卵性双生児であるクエイ兄弟は、現代の芸術でも最も魅力的な作品群を過去四十年間、制作してきました。彼らの作品は、パフォーマンズや舞台などに使われ、映画ともまた違った形式の映像コラボレーションは、より幅広くオーディエンスに知られるようになり、分野をまたがる、クリエイティブな仕事としてアートの文脈でも、徐々に関心が高まってきました。彼らが受けるインスピレーションは、映像という名の魅惑的なタペストリーとなって作品に織り込まれてゆきます。これらの色とり

どりの糸は、作品ごとに明確な模様や特色となって立ち現われ、美術史、音楽史、建築史、映画史、パフォーマンス史、そして文学史に記されていたり、記されていなかったりする事例から紡ぎ出され、私たちを芸術家、小説家、思想家の迷宮へと導いてくれます。

クエイ兄弟のスタイル

彼らはこれまで二本の長編作品を制作しています。DVDでも入手可能ですが、このレクチャーでは、幾つかのあまり知られていない要素を取り上げ、一九六〇年代に映像制作を始めて以降の作品に見られる思想や、比喩的用法やテーマを探ってゆきましょう。

クエイ兄弟は誰が見てもわかる、実に強い独創的なスタイルを持っています。彼らのフィルムは明白で明確、複雑で審美的な美学に基づいており、彼らが一九七〇年以降に発表してきたおよそ五十本近くの映像作品以外の、委託として受けてきたセットデザインや音楽、演劇、バレエやオペラの仕事にも一貫してそれが見受けられます。

たとえ短編アニメーションであろうと、光学についてのドキュメンタリー、他のアーティストの作品コレクションや医学器械のコレクション、ミュージックビデオ、コマーション、あるいは、ほぼ実写の映像作品であろうとも、彼らが扱うイメージやヴィジョンは、風変わりな独特な映像世界内のあ

る法則に従っているように見えてきます。しかし実は多くの場合、そこからの意図的に逸脱を試みているように見受けられることも、指摘しておきたいと思います。

他の映画や芸術作品にも触発され作られた彼らの映画は、音楽やノイズ、そしてごく稀に発せられる台詞などを融合させたサウンドトラックによって、全くユニークな映像世界を作り出します。

クエイ兄弟は、いわゆる殺風景な光景ですとか、気づかれずに忘れられたモノ、神秘的で難解な事柄、そして一見平凡な事象などに非常に深く、強い好奇心を持っています。そのため彼らの映画制作はまず作品に適した素材を探すといったよくある方法論やシステム

化された手順に沿って行われるということは滅多にありません。

彼らの制作プロセスには、ほとんどすべての場合で、「失敗という迷宮からの解放」、つまりどのようにして失敗から自由になれるのか、という試みが込められています。彼らが失敗をどのように活かしてきたか、これから見ていければと思います。

失敗を活かすこと

他の作家にとつてはミス・テイク、テイクを誤った「失敗」と思われる事柄から逆にインスピレーションを受け、取るに足らないと思われがちな「エラー」を、彼らはシーンの中心的なモチーフへと徐々

に発展させます。

彼らの最も驚くべき「発想」の一つは、作品に取り込まれた陽の光である、と私は繰り返し述べてきました。先ほど山村さんがご指摘なさった点でもあります。

初の長編作品を作るために撮影をしている時の話です。スタジオの高いところに位置する窓から日の光が差し込んでいることに撮影に没頭している彼らは全く気が付きませんでした。日光は建物の一方向から差し込み、途中屋根で遮られ、その後また別の窓から再び室内に入ってきた。そして内側の壁や、彼らが作業していた撮影用のミニチュアセットを照らしながら移動していったわけです。

三日間かけて撮影したコマ撮り

のラッシュを見るとき、決して触れることのできない、この儚い太陽の光の軌跡が、セットのなかをまるで生きているかのように眩惑的に動き、映り込んでいるのをふたりは発見します。この明らかな「失敗」を、クエイ兄弟は「光の閃き」と呼びました。この「失敗」こそ、後に数々の賞を受賞する『イン・アブセンティア』を作る上で「光の発見」へと繋がるのです。他にも、このような制作途上の「失敗」がきっかけで、光による造形的効果が作品にもたらされた例はいくつもあげられます。『ストリート・オブ・クロコダイル』では、洋服の仕立屋のアシスタントのシーンを撮影中に、トップライトの明かりが強過ぎたために、

陶器でできた助手たちの頭から光が漏れてしまいました。これをきっかけに、人形の頭に綿を詰めたり、試行錯誤と微妙な調整を行いながら、最終的にこの仕立屋の助手の頭部に薄らと輝く光の輪を作り出し、なおかつカラッポの眼のソケット部分から目をちようどよく光らせることに成功します。この美しく不気味な効果は、人形の、モノとしての空虚な形態、カラッポな心の描写を強調しています。



最初の作品『人工の夜景』

クエイ兄弟の作品を記述する際によく使われる言葉をリスト化してみると、「気味の悪い」「悪夢」「悪夢的」「難解な」「病的な」「グロテスク」「疎外感」「昆虫学的な」「リリシズム」「取り憑かれたような」「オマージュ」などが挙げられます。なかでも、評論家ポール・ハモンドが用いた「死んでいる自然をそつと突く」という表現は彼らを大変喜ばせたといえます。「死んでいる自然」とは静物画(Nature morte)のことです。

次にクエイ兄弟がフィラデルフィア芸術大学でイラストレーションを専攻していた一九六五年から一九六九年にかけて制作された初

期のエッチングと「ブラック・ドロ잉ング」と呼ばれるものを見ていきましょう。タイトルや絵の内容は、マルセル・デュシャンをはじめとしたシュルレアリズムの系譜を引き継いでおり、「大志を抱いた切斷患者のための自転車コース」(一九六九)や「幻想——無きゴールのためのペナルティ」(一九六八)、「シャトー・ド・ラボンキュエレ」(憎しみの練習をする恋人)(一九七〇年代)といったタイトルの作品があります。これらの幾つかは、クエイ作品の舞台美術やセッ トに活かされています。またこの頃のステル写真には、彼らがグラフィックのセンスを磨く上で多大なる影響を受けたというポーランドのポスターなどが写り込んでい

るのが見つけれられます。また、グロテスクの要素がこの早い時期から確認することができます。

フィラデルフィアで映画や切り抜きを使つたアニメーションと出会つた彼らは、その後ロンドンのロイヤル・カレッジ・オブ・アートでもイラストレーション学科での勉強を続け、在学中に三本のアニメーション作品を制作しました。

卒業後、クエイ兄弟は一旦故郷フィラデルフィアに戻つた後、今度はオランダに移り住み、再びロンドンに戻り、後にプロデューサーを務めるキース・グリフィスと共にコーニンク・スタジオを設立します。一九七九年のことです。

同年BFI(英国映画協会)の資金提供のもと、委託制作という形

で手掛けた初めての作品『人工の夜景』を完成させます。この作品には彼らのブラック・ドローイングも登場し、その後のクエイ兄弟の作品にも表れる、幾つもの技法ですとか、スタイル、主題やテーマが既に見られます。例えば『ストリート・オブ・クロコダイル』の自然と文化的なモチーフ、謎めいた実験的な物語、キアロスクーロといった明暗照明や空間的な造形は既に『人口の夜景』に見られます。そして八七年の『失われた解剖模型のリハサール』では密閉型の空間、精巧なグラフィックスの使用、光と影による複雑な構成。『イン・アブセンティア』(二〇〇〇)と『櫛——夢博物館から』(一九九〇)には、間テクニシティとサウン

ドトラックによるイメージの対位法が見られます。

そして、路面電車やその音も『人工の夜景』に登場して以来、引き続き様々な作品に登場するわけですね。『ストリート・オブ・クロコダイル』でも、姿こそ出てきませんでしたが路面電車の音が使われていたのにお気づきかと思っています。

創作の細部

ここで改めてクエイ兄弟の創作の細部に着目したいと思います。編集、カメラワークやセットデザインについて語るべき要素は実にたくさんあります。例えば『ストリート・オブ・クロコダイル』の撮影日誌にはカメラと照明のプ

ランが記されています。これを見るだけでも彼らの作品は、実写で俳優を撮るのと同じような綿密な計算に基づいていることがわかります。極端なクローズアップや一つの画面の中で焦点をいろいろとここに合わせるフォーカス・プルといった技法が駆使されています。彼らがインスピレーションを受けた作家及びいくつかのアート作品に焦点を当てましょう。彼らのロンドンのスタジオ、アトリエ・コーニクQBFZはバロック式の時計職人のアトリエといったら良いのでしょうか、図書室や木工ワークショップやアニメーションスタジオが融合されたような施設になっています。

写真を見ますと、何とも触覚を

刺激される雰囲気があります。木に描かれた色褪せたババリア人の絵やポーランドのポスター、宗教的な奉納品、アンティークグラス、独身者の機械、オートマトンと人形たち、「ストリート・オブ・クロコダイル」に出て来るキャラクターの一人のブルーノ人形もあります。後ろの棚には「ステイル・ナハト」シリーズに登場するアリス人形も確認できます。

棚には長年溜め込まれたあらゆるものが詰め込まれ、集められてきた書籍が並べられています。科学に関するアンティーク品などのコレクション、ヨーロッパの啓蒙運動以前のアタナシウス・キルヒヤーの書籍や「驚異の部屋(Wunderkammer)」、ハンス・プリン

ツホルンによるアール・ブリュッット関連のもの、リヒャルト・フォン・クラフト・エビングの精神病とセクシュアリティに関する文献など……。

自らを「兎猟師」と考えているクエイ兄弟は、世界中ゆく先々で素材、音、音楽やフィギュアといったアイデアの源になるものを見つけてきます。彼らは誰かに踏みならされた道を辿るわけではありません。「不思議の国のアリス」の主人公アリスのように好奇心に身を任せ、白ウサギの穴を発見し、秘密の獣道を探して進むのです。例えば蚤の市で売り手のテーブルの下に隠された箱の中まで探ったり、図書館や書店で目当ての本がなかった代わりに、その棚から

イメージや図形に溢れる、アイデアの豊富な別の本を発見する。国際短波放送のラジオから、聞き取りにくい、外国声のつぶやきをチューニングしながら発見する、そんなことでもあります。

制作にはデジタル技術の利点も活用されています。アトリエではパソコンの淡く青白いスクリーンモニターがスタジオの一角を常に照らしています。最新技術を利用する一方で、それでもやはり彼らはフレーム単位にコマ撮りをしていくオブジェクト・アニメーションを専らの仕事としているのです。音や追加セットの造形、あるいは人形を作るために外部協力者が加わるとはいえ、通常ふたりに行われる作業は、実は明確な分業が

なされています。一人が人形を製作して動かす、もう一人がカメラ操作や照明配置を担当するという具合に。

舞台セットから照明、アニメーションに至るまで、実に様々な役割をふたりだけでこなしている「クエイ兄弟」という名義には、映画のクレジットでみる長い長い役割リストが含まれているのです。

彼らの映像における「錬金術」についてはこれまで多くのことが書かれてきているわけですが、どのようにこの錬金術を達成しているのか。一言でいうなら詩的で文学的なコンセプトが素材やモノと組み合わせられ、さらに音や音楽と巧みに融合される。その結果、錬金術は成し遂げられているのです。

彼らが最も強い影響を受けた作家はフランツ・カフカ、スイス人作家のロベルト・ヴァルザー、そしてとりわけブルーノ・シュルツ。あるブラック・ドローイングはシュルツから着想を得たといいます。そしてもう一人、不気味な舞台と人形も多く使ったことで知られる劇作家ミシェル・ド・ゲルドロードも挙げられます。イラストレーターでもあるクエイ兄弟は、実に多くの本の表紙デザインを手掛けています。

グロテスクを通して表現されるもの

クエイ兄弟が文章やテキストを参考にするとき、多くの場合グロテスクだったり性的な描写、或い

は一見無関係な関係性といった事柄、オブジェクトや人物などについて書かれた単純な描写をベースにしています。これらはよくみていくと非常に形而上学的な問い、多くの場合、人生の生きる意味ですとか目的、実存的で哲学的な未解決な問いと関係していることがわかります。

クエイ兄弟は人形とオートマタ、オブジェクトの内側の生に関心をよせながら、人形アニメーションのさまざまな技法でこうした主題を検証してきました。このライトモチーフは幅広く、変換もしくは翻訳された形で比喩的に表れます。その点を見てゆきましょう。プリコラージュの名手であるクエイ兄弟はさまざまな素材を組み

合わせてセットや人形を作りま
す。例えば芸術家を扱った初期の

ドキュメンタリー『ストラヴィン
スキー…パリでの日々』(一九八二
)に出てくる紙のキャラクターは、
紙で作られたコラージュをコマ撮
りしたもの。『ストリート・オブ・
クロコダイル』に登場する女性の
ような人形は、ヴィンテージ・フ
アブリックや金属、木材、そして
他の素材の断片や部品が組み合わ
されてできています。作中のミシ
ンのような機械もそうです。私は
こうしたものを、クエイ兄弟の「形
而上学マシン」と呼びたいと思っ
ています。

こういった部品や部分を組み合
わせて作られた人形が、形而上的
な問いを秘めたクエイ兄弟の作品

の独特のムードや感情的な世界観
をもたらしめているのです。

彼らの人形は、多くの場合「グ
ロテスク」と表現されています。

この言葉の意味を少し考えてみま
しょう。「グロテスク」という言葉
は、現代英語の感覚として、奇妙
な、異様な、変なといったニュア
ンスがある一方で、本来、人間と
動植物の融合を形容する際に用い
られた美術史の用語です。文学的
な幻想とも非常に深い関連を見出
すことができる彼らの作品にびつ
たりの表現とも言えます。

クエイ兄弟にまつわる作家たち
を見渡すと、グロテスクはヴァル
ザーのペンヤメンタ学院や、カフ
カの虫、シュルツの形而上学的物
質世界にも見られます。シュルツ

の「マネキン人形論」という論文
には「*generatio aequivoca* (無受精発
生)」という言葉が使われ、「半分
有機物、擬似動物と擬似動植物、
物質の幻想的な発酵の結果生まれ
た種」であり、それはありとあら
ゆる魅力と共に同情を生み出すと
述べられています。

言うまでもなくクエイ兄弟は彼
に大きな影響を受けています。あ
まりにも影響を受け過ぎ、持って
いた「大罫通り」のための新しい
カバーを自分たちで作ってしまった
そうです。クエイ兄弟における
グロテスクは、語の本来の意味で
捉えるべきだといえるでしょう。

グロテスクであると評されるア
ニメーション映画作家にはワレリ
アン・ボロズウィック、ラデイス

ラフ・スタレヴィッチ、そしてヤン・シュヴァンクマイエルがいます。シュヴァンクマイエルといえば、クエイ兄弟によるオマージュである『ヤン・シュヴァンクマイエルの部屋』には、明らかに十六世紀の画家アルチンボルドの、皇帝ルドルフ二世を描いた作品の引用が登場します。

彼らがグロテスクへの関心を掻き立てたきっかけを紹介しましょう。ふたりが生まれたノリスタウンからすぐ近くに、フィラデルフィアのムター博物館という所があります。そこで基礎ドローイングの授業の課題で人体や解剖模型を描いたといえます。インタビューでは「恐らく、すべてムター博物館から始まっているのだと思う

……解剖学、病理学への興味を持ち、とても魅了された」と語っています。

クエイ兄弟の解剖学的知識が、図から見て取れ、皮膚がはがされた胴体の絵に如実に反映されています。これは『ギルガメッシュ／小さなほうき』のエンキドゥの造形のヒントを与えた可能性がありそうです。そして、『ストリート・オブ・クロコダイル』の舞台セットの解剖図や、性的なフェティシズムとしての関係もあるのではないでしようか。作品に出て来る肉片、例えば腎臓のような死んだ「もの」が人間の形態を皮肉っている様子が絵には描かれていました。

映像作品『Through the Weeping Glass. On the Consolations of Life Everlasting. Limbs & After breezes in the Mutter Museum』を完成させました。全ての作品に言えることですが、作品タイトルはどれも独特なものが多いですね。

クエイ兄弟のユーモア

『失われた解剖模型のリハーサル』の人の形の一部を挙げてみましょう。変形した頭にイボがあり、針金がつれて引っ掛かっているような、悪意に満ちた一つ目の人形が錯乱した表情で視線をこちらに投げ掛けています。

この額のイボからは一本の黒い毛が出ている。これを撫でるとい

う行為がクローズアップで繰り返される。円を描くようにイボを撫でるシーンがありまして、この行為が二回三回と続けられるのですが、私はこのショットを観る度にいつも妙な感覚に襲われます。

とても印象的なシーンでしたので、ご覧になった皆様のなかに私と同じような感覚を覚えた方もいらっしゃるのではないのでしょうか。そういった身体の断片を見ることによって呼び起こされる、ある種の不快感や嫌悪感こそ、この映画の魅力のひとつでもあるのです。

観る者は、神経症的な反復に引き込まれるのと同時に、それがあくまでスクリーンのなかの出来事で自分の身体に起っているわけではない、と画面から現実世界に戻

されます。別の部屋に座っているベケット風の人形が自分の額を、針金のキャラクターと同じように頭を搔くことによって、緊張感は緩まるわけです。

このような機械的な反復のアクションとユーモアにこそ、クエイ兄弟の控え目な物語性が見てとれます。奇しくも山村さんの『頭山』にも、サ克蘭ボの種を飲み込んだ後に頭にデキモノができるキャラクターが登場します。しかし圧倒的な違いは、成長する桜の樹に對して一喜一憂するといった感情がキャラクターにあります。クエイ兄弟ではそういう感情はありません。山村さんとクエイ兄弟はテーマや世界観、芸術的な類似点があるだけでなく、メタフィジ

カルなカフカへの深い関心も共通していることも忘れずに指摘しなければなりません。

音楽の果たす役割

クエイ兄弟の作品では「秘密のシナリオ」或いは「影のシナリオ」として音楽が重要な役割を果たしています。『ストリート・オブ・クロダイル』が作曲家のレシュ・ヤンコフスキーとのコラボレーションがなされている好例です。

一般的なアニメーション作品のように、普段絵コンテを作るのかどうかを尋ねられたとき、彼らは「いや、まったくもって絵コンテは作らない。さすがに銃口を突きつけられて脅されたらやるかも知れ

ないけれど」と笑いながら答えています。

加えて、次のように音楽について述べています。「音楽によってある程度シナリオの軌道というのが感覚的に持てる以外は、傾向として常に広大な不確実性、失敗、方向を見失ったりすることで、我々にとって作品が常に関かれた状態になる。それはどこかしら、畏にかかる逃亡者とのわずかな出逢いを、寝そべりながら待ち続けているかのようだ」。

またクエイ作品の編集は、どこか楽譜の音符を思い起こさせます。それはまさに音符を辿る叙情的な旅のようです。

BBCの委託シリーズに、音楽家と映像作家をペアにしたプログ

ラム「Sound on Film International」があります。ここでクエイ兄弟はカールハインツ・シュトックハウゼンの「Zwei Paare (二つのカップル)」の楽曲をヴィジュアル化することになりました。

シュトックハウゼンの楽譜をご覧になったことはあるでしょうか。楽曲の構成の複雑さが見るからにわかるようなものです。

音楽を自分たちで選びながら作ってきた従来の制作方法ではなく、クエイ兄弟は初めて作り始める前に楽曲を与えられ、これまでの作り方と大きく違う制作方法で取り組むことになります。

「私たちがこの楽曲を初めて聴いた日、アイデアが溢れ出し、ヴィジュアルがフラッシュのように私

たちの中から放たれた」と彼らは回想しています。これらのイメージ、まさしくフラッシュが後ほどご覧いただく「イン・アブセンテア」でも具現化されています。

ふたりはスタジオの窓から撮影セットに差し込んだ自然光をアニメーションとして取り入れ、予測不可能で目の眩むようなフラッシュがひかり、画面が割れたようにさえ感じさせるこの夢のシーケンスで、シュトックハウゼンの複雑でかつ華麗な楽譜を電子音楽によって見事に視覚化させています。

アール・ブリュット

クエイ兄弟は長らくアール・ブリュットに関心を寄せており、「イ

ン・アブセンティア』(二〇〇〇)では作品として登場します。

美術史家のロジャー・カーディナルに「抑圧された芸術」と評されたアール・ブリュット。この芸術分野に長年魅了されたふたりは、実際にカーディナル氏とも過去に共同で仕事もしています。

クエイ兄弟の走り書きのどこか統合失調症のような文章と音楽的な絵画はスイスの農民の出身で作家であるアドルフ・ヴェルフリによる『The Songs of the chief officer of Hunar Louse』から大きな影響を受け、「ギルガメッシュ／小さなほうき」のギルガメッシュの人形を作る上でも大変参考になったといえます。ちなみに作家のロベルト・ヴァルザーはヴェルフリと同

じ精神療養所にいました。

『イン・アブセンティア』では、ブリッツホルン・コレクションに収蔵されている、精神病患者エマ・ハウックが病院内で夫宛に書いた手紙とされているものが登場します。二ページに渡り延々と「来てあなた 来て(Komm Schick! komm)」と繰り返して書かれている手紙です。『イン・アブセンティア』の劇中に、主人公とされている精神病患者の女性のドアの下から鉛筆が二本支給されるシーンがあります。これは実際に、ヴェルフリに二枚の紙が与えられたエピソードを下敷きにしています。彼は二日間、その鉛筆を全部使い切ったと云われています。なお私が知るかぎりエマ・ハウックの肖像は一枚も存

在していません。

シュトゥックハウゼンという音楽面での強力な共謀者を得たクエイ兄弟は、彼女が苦しみながら繰り返して書き続けたカリグラフィの解釈に作品を通して挑みました。

ヴァルザーのミクログラムと呼ばれるカリグラフィは非常に細かく書かれてはいますが、ハウックの手紙には及びません。ヴェルフリの幾何学模様を連想させる、小さな図形が左下の隅に描かれています。

これらのグラフィックとテキストは全て、ある種の情熱や囚われ、病理学的痕跡および奇妙な官能的な視覚要素を記録したドキュメントであるといえるわけです。そう考えると彼らの文書の書き方とい

うのは、シュトックハウゼンの楽譜のように、どこか音楽的側面を見てとることができる。

アール・ブリュットからインスピレーションを受けているクエイ兄弟の作品世界も、より大きな美術史と美学文脈に位置づけ得ると私は考えています。

展覧会について

最後にご紹介したいのが、クエイ兄弟の最近の展覧会です。

ふたりは非常に多作で知られていますが、様々な素材や機材がどのように制作過程で使われているのか、それを理解するのに展覧会というのは非常に効果的です。

そしてやはり最も魅力的なのは、

展示されたモノと実際の映像では見え方の印象が全く異なる、という点でしょう。

クエイ兄弟にとって創作活動を刺激する源であり、作品の中で主題やモチーフとしても用いられているものに「驚異の部屋」があります。これは十六世紀以降にヨーロッパで作られ、主に裕福な個人の家で見つかったものが多く、様々な機械的なオブジェや珍しい物が集められたコレクションです。

二〇〇五年、私が企画に携わったチューリッヒでの「Spacecricks展」では、「驚異の部屋」とともに「ストリート・オブ・クロコダイル」のセットも展示されました。十八個の運送用の箱に「驚異の部屋」が収められ、彼らのコレクション

ヨンの一部として出品されました。二〇〇七年にロッテルダム映画祭での「クエイ兄弟Dormitorium展」でも公開されました。

こうしたものが人を惹きつけるのは、単にディテールやミニチュアというスケールだけではなく、セットそのものに展示ケースのなかで発揮される魅力があるからです。例えば、「失われた解剖模型のリハーサル」の人形本来の色や素材もじっくり見るに値する魅力があります。

展示されることにより、人形たちは動きのある映画的な世界から切り離されます。ギャラリーの照明や自然光に照らされた展示空間では、彼らはその空間を支配することはできません。ここでの主役

はまさにセットそのものとセットに使われた素材なのです。『ステイル・ナハト1』に使われていた砂鉄は実際に見ると毛皮のような印象すら与えます。これらを見ると、白黒フィルムと実際の色の違いがおわかりになると思います。

上映ではたった一瞬しか映らない見事なディテールを鑑賞できるのも、これらの展示品を見る魅力のひとつでしょう。

当然ながらクエイ兄弟にとって、これらのディスプレイが、本来の作品の代わりは満たすわけではなく、次のように言います。「これらは、決して完成されたオブジェクトとして、単独で見られることを意図して作られてはいません……。映画の中が本来自然な状態

なわけですが、その自然な文脈から敢えて抜けた状態です。完全に音、音楽、照明、カメラのフレーミングを通してみたときの人形の動きや振り付けや動きのリズムといった、映画になるために更に不可欠な追加要素と、複数の可能性が完全に欠けた状態なのです。そして最後に、それらを統一する演出こそ、全ての要素が適用されるわけです。」

「クエイ兄弟…読唇術用人形への薬剤師の処方箋を解説することについて」と題してロン・マグリオツィ氏のキュレーションで二〇一二年から一三年にかけて開催されたニューヨーク近代美術館での回顧展で大成功を収め、彼らの国際的な名声は確立します。三百

点以上の未公開アイテム、彼らの屋根裏ですとか地下のベースメントにあったものなど、今まで見たことないものも併せて展示されました。

二〇一三年の年末にはまた趣きの少し違った企画展覧会が開催されました。オランダのアイ・フィルムミュージアムで開催された「The Quay Brothers Universum」展です。代表作である「ストリート・オブ・クロコダイル」ばかりでなく、クエイ兄弟の他のたくさん作品の豊かさにスポットを当てることは私のこれからの課題でもあります。様々なものが展示されたこの展覧会は観客やキュレーターから絶大な人気を誇りました。実際私も見に行きましたが本当に

大好きになりました。最近マドリードに巡回しましたが、いつか日本にも来ることを願っています。もしこの企画に興味がある学芸員の方がいらつしやいましたら、私は喜んでこの展覧会の担当キュレーターをご紹介します。

彼らの作品を司る重要なヴィジュアルとアウラのアーカイブの層、ライブラリー、コレクションやモノ自体が、様々な位相を担い、ときには日食のように重なり合い、深く密接にかかわっていることがおわかりいただけたでしょうか。

クエイ兄弟はその特異な情熱を持って、科学者、オカルティストや哲学者を虜にしたもの——例えば光の強度の変化や磁気反発力と

吸引力、振動するオブジェクト、オートマトン、錬金術など——に息吹を与えてきました。彼らのインスピレーションの源たる小説家や芸術家、あるいはイメージ相互の関係、ダンスや音楽との巧みなパートナーシップで、クエイ兄弟の短編・長編映画、はたまた劇場やオペラのデザインの仕事にまで、多くの科学者、哲学者、芸術家や小説家、そして我々が夢見るものを、見事に復活させ息を吹き込んで提示し続けてくれるのです。

質疑応答

質問者1 エッチングや、細かく書かれた鉛筆画は、ふたりに描かれているのでしょうか。それとも

人形を作る方が描かれているのでしょうか。アニメーションを作るときに絵コンテを描かないというお話でしたが、映画や絵画作品のイメージはどこから出てくるのでしょうか。

SB 展覧会を通して気付いたことがあります。例えば、あるとても古臭い感じの風景画の作品の隅に小さく「ティモシー・クエイ」とサインが書いてあるのです。初期のエッチングや鉛筆ドローイング、イラストは明確にどちらか作った個別の作品です。

二番目の質問はドローイングなどのイメージが、絵コンテやシナリオの代わりとなるのか否かということです。私はいくつかの展覧会を見て、人形アニメーション

の造形が、これらのエッチングから生まれてきたのだという確信が持てました。絵画や鉛筆ドローイングのイメージも、なんらかの作品との繋がりが見つけれられます。

例えば、あるブラック・ドローイングは、『ストリート・オブ・クロコダイル』の中でブルーノ人形が部屋の中でスクリーンの下を潜るシーンと密接な関わりを持つていることがわかります。こういったペインティング、ドローイング、エッチングはかなり明確にその関係性を映像のなかに見出すことができます。およそ二十年前に描かれたあるドローイングが、長い時間を経て、作品内に再び登場しているのです。

質問者2 日本やアジア的なものには興味がないのでしょうか？

SB 単純にお答えすると、日本的なものへの興味は持っています。浮世絵ですとかエッチングにとっても大きな影響を受けていると彼らは言っておりました。余談ではありますがですがティモシーは長髪をいつも侍のように髷を結っています(笑)。

山村 彼らは一度日本に来日して、そのとき伊福部昭の音楽CDを買った漁ったそうです。僕の映画音楽を担当していただいたことがある上野耕路さんに伺った話では、突然クエイ兄弟からCDを送ってくれというメールが来たそうです。日本の現代音楽にとっても関心があるのだと思います。

質問者C デヴィッド・クローネンバーグの『戦慄の絆』は、クエイ兄弟の人生に影響を受けて作られているのでしょうか？

SB 一般論になってしまいますが、一卵性双生児はなぜか人を魅了して止みません。彼らを個人的に知るようになるのとわかるのですが、二人はとても親切で魅力的。その上に彼らは双子です。ジェレミー・アイアンズが一人二役を演じた『戦慄の絆』も双子の出て来る映画です。

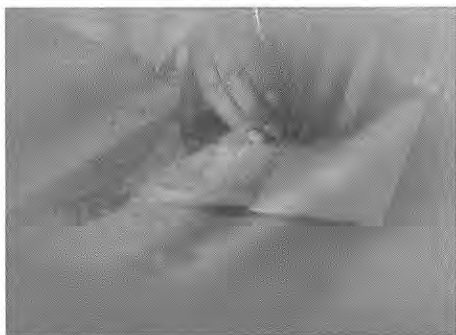
映画といえば、ピーター・グリーナウェイの『ZOO』という作品があります。グリーンウェイはこの作品でクエイ兄弟に出演を依頼しました。その結果、写真だけの登場ですが別の映画([The Fall])

で出演も果たします。双子であること以上の関わりについては、残念ながら私は存じ上げませんが、美学的にセンスを共有している映画監督にはグリーナウエイはじめクローネンバーグ、デヴィッド・リンチやパトリック・ボカノウスキー、アレクサンダー・ソクローフラがいます。彼らの関心ごとや興味の範囲はある種の共通点があり、クローネンバーグもその一人だといえるでしょう。

山村 では最後に『イン・アブセンティア』を観て終わりにしたい

と思います。僕がアトリエにお邪魔した時、この作品に登場するメインモチーフの大きな置き時計がありました。スウェーデンの蚤の市で見つけて、とても大きくて運ぶのが大変だったと聞きました。作品の舞台になった彼らのアトリエに置かれているのが写っています。とてもパワフルである種の狂気に満ちた、クエイのフィルムの中だけでも相当強烈で、最も力的なフィルムではないかと思っています。

『イン・アブセンティア』上映



(通訳) 荒木悠

クエイ兄弟

Brothers Quay

一九四七年アメリカ・ペンシルベニア州・ノリスタウン生まれのステイーブン・クエイとティモシー・クエイの一卵性双生児の兄弟。六九年から七二年にかけてロンドンの王立美術大学に学ぶ。八〇年にプロデューサーのキース・グリフィスとともにアトリエを設立。ポーランドのポスターアートや東欧の文化に影響を受け、オブジェクト・アニメーションの分野で、独特で完成度の高い映像作品を生みだし、カルト的な人気と影響力を持つ。一九九五年初の長編実写作品『ペンヤメンタ学院』、二〇〇六年にはテリー・ギリアムがプロデュースした長編実写作品『ピアノ・チューナー・オブ・アースクエイク』を制作。またその存在がピーター・グリーナウェイの『ZOO』へのインスピレーションやデヴィッド・クロウネンバーグの『戦慄の絆』に影響を与えた。

スザンヌ・バカン

Suzanne Buchan

現在イギリスの、ミドルセックス大学美術学部アニメーション美学教授。UCA芸術大学アニメーション・リサーチ・センターのディレクターを歴任、アニメーション美学教授、チューリッヒ芸術大学でも教えていた。『アニメーションジャーナル』の創立編集者。Pam and Anne Callegari 芸術人文科学カウンスルの会員で、国際映画祭や美術館、放送等のキュレーター、コンサルタントとしても活動している。