

## マジック、メリエス、マーメイド

人魚映画についての試論

今成尚志

## 1 尾鰭と脚——人魚イメージの連鎖と廻行

二〇一一年七月、シドニーでのコンサートの際、車椅子に乗ってステージに登場したレディー・ガガのパフォーマンスに対し、「障害」を利用して他人に衝撃を与えたとして、身障者権利擁護団体から批判の声が寄せられた。このパフォーマンスの倫理性はともかく、本稿にとって興味深いのは、車椅子に乗ったレディー・ガガが、実は、人魚の姿をしていた点である。そしてさらに興味深いのは、車椅子に乗った人魚のイメージの帰属性をめぐる、歌手でコメディアンズのベット・ミドラーが、

レディー・ガガに対し「剽窃」を訴えたという事実である。確かにミドラーは、少なくとも一九七九年にはすでに、自身のコンサートで車椅子に乗った人魚の姿で歌を歌い、車椅子から降りは、尾鰭をくねらせながらステージの上を這って見せ、満場の観客を楽しませていた。ところが、この人魚と車椅子というカップリングは、実のところミドラーが最初ではない。一九四八年、『恋の人魚』というフィルムですでに、人魚を演じるグリニス・ジョーンズが車椅子に乗ってロンドン観光をしているのである。

人魚と車椅子、あるいは人魚と脚をめぐる、こうしたイメー

ジの連鎖をなおも遡行するならば、一九一〇年代に活躍した女優、アネット・ケラーマンにまで遡ることができるだろう。幼少時代、小児麻痺で歩行さえままならなかったケラーマンは、

水泳で病を克服し、水泳選手として活躍したあと水中レヴェューで脚光を浴び、やがてハリウッドに招かれると、映画史上初めて実際に「泳ぐ人魚」を演じることになる。彼女の人生は一九五四年、マービン・ルロイの『百万弗の人魚』で映画化され、脚の不自由の少女から成長したケラーマンをエスター・ウィリアムズが演じ、華麗な水中ダンスを披露している。

こうした人魚イメージの連鎖を念頭に置きながら、本稿では、映画における人魚の表象を描くために、夥しい数の人魚映画のなかから、おそらく人魚を表象したものとしては最も古いフィルムのひとつと思われる、ジョルジュ・メリエスの『人魚』（一九〇四）を詳しく分析することにする。人魚映画というジャンルは、言うまでもなくジェンダーの問題と深く関わっているが、メリエスのこのフィルムは一九〇〇年代に流行した、いわゆるトリック映画（マジック映画）でもあり、今日の一般的な物語映画とはまったく違うシステムによって構成されている<sup>1)</sup>。それゆえ初期映画としての視座も必須となってくるだろう。以下の分析では、初期映画と人魚映画という二つの枠組みで検討することにする。また、人魚の表象を通して浮き彫りに

なってくる映画装置の構造的問題もあわせて再考することにした。

## 2 魔術と映画——静止から運動へ

エリック・バーナウによれば「初期の映画の観客は、自分たちがマジックを見ているのだというように感じていた」という。実際、十九世紀末の人々にとって、「現実」と見紛うばかりの運動するイメージをスクリーンに投影することのできる映画という表象装置は、純粹に科学的な発明品である以上に、いかにも不思議な魔術的装置にも思えたことだろう。しかしここには逆説がある。つまり、映画が表象する魔術的現象を「信じ込まない」ことが、映画の魔術性を支えるというパラドックスである。

まずは映画史における「神話」を想起することからはじめたい。一八九五年十二月二十八日、シネマトグラフ最初の一般公開の日、ルイ・リュミエールの『列車の到着』（一八九五）を目撃した観客たちが、迫り来る機関車に驚き、あるものは悲鳴をあげ、あるものは客席から立ち上がり思わず逃げ出してしまったという、あの有名なエピソードである。多くの映画史の教科書に記載されてきたこの逸話は、十九世紀末における映画の

発明の意味と、そのリアリスティックな再現性や迫真性をすぐれてものがたるものとして、なるほど多くの点で都合が良く、それゆえ繰り返し語られてきた。しかしトム・ガニングによると、そうした出来事を裏付ける証拠はいまだ見つかっていないという<sup>③</sup>。黎明期の観客たちが、シネマトグラフという装置を驚異の眼差しで迎えたということは間違いないとしても、スクリーン平面に表象された動く幻影を、そのまま「現実」として「軽々しく信じ込む」ことなど、本当に有り得たのだろうかかと、ガニングは疑いの目を向けている。彼はむしろ、映画のリアリズム性ばかりに傾斜したこうした(疑わしい)説明よりも、現実と非現実、信頼と不信とのあわいで引き起こされる、奇妙なイリュージョンの視覚的衝撃性の方が、初期の映画と観客との関係を考察する上で重要ではないかと考え、伝統的に語られてきた「神話」に対し、ある観客の証言を対置してみせた。

リヨンのベルクール広場を撮った静止した写真が映写された。私は少し驚いて、隣の客に間髪を入れずに次のように話しかけた。——こんな映写のために私たちは足を運ばなきゃならんのか？ こんなものは私だって十年前前から知っていることだ！

私がほとんどこう言い終わらないうちに、一頭立ての荷馬

車が私たちに向かって動き始め、他の馬車、また通行人たち、要するに街の賑わい全体が続いて来たのである。私たちはこうした光景を目にして、茫然自失し、言葉にならないほど驚き、呆気に取られたままであった<sup>④</sup>。

運動するイメージを生み出すという装置の要諦を敢えて隠蔽し、投影された静止画像から突如、運動するイメージを見せ付けるこの効果的な演出に、ガニングは十九世紀の見世物文化や視覚的娯楽、例えば、奇術劇場やサーカスにおけるそれとの類似性を指摘している。右の引用は、好奇心旺盛な観客にまぎれてスクリーンに目を投じていた、ロベール・ウーダン劇場のステージ・マジシャン、ジョルジュ・メリエスの言葉である。こうしてメリエスは、映画に潜在する魔術的な可能性にいち早く着目し、数多くのトリック映画を世に送り出すことになる<sup>⑤</sup>。彼のトリック映画は、さらに夥しい数のフィルムによって模倣され、当時、トリック映画はもっとも人気のあるジャンルとなった。

ガニングは、初期映画の特徴を「アトラクションの映画」という概念で説明している<sup>⑥</sup>。彼によると「物語映画」という概念では捉えることのできない過剰なスペクタクル性が、一貫して映画史の底流をなしており、観客の視覚的注意を喚起する

「アトラクション」こそが、映画の本質なのだという。一九八〇年代、ガニングやアンドレ・ゴドロー等によって実質的に開始された初期映画の研究は、観客性の問題（受容の問題）を導入するとともに、十九世紀末から一九〇七年前後の映画における多様な表象モードを明るみに出すことによって、現実を再現するだけの素朴な映画から、より複雑で高度な物語映画へ「発展」するという、単線的で進化的な物語中心主義史観に対する批判として大きく貢献した。

しかし映画という表象媒体は、単に運動を視覚的に再現したり、過剰なスペクタクルを提示したりすることだけを目的にしていたわけではない。ノエル・バーチによると、映画とは「ランケンシュタイン博士の夢」を内在する装置であり、機械（テクノロジー）によって死を超越し、完全なる生、新しい生命を創造するという、近代の途方もない欲望が、映画装置の開発を促す原動力となってきたという<sup>①</sup>。視覚的効果だけを狙ったかに見えるメリエスのトリック映画においても、出現、消滅、変身、変容といった、一見、脈絡なく配列されたかに見える断片的なトリックアトラクションのなかに、新しい生命を誕生させようとする欲望が織り込まれているかもしれない。

今日、アンデルセンの人魚イメージが支配的であるが、フランケンシュタイン博士が創造した怪物のように、かつて人魚は

グロテスクな（しかし妖しい美しさで男性を墮落させる）モンスターであった<sup>②</sup>。では、いったいメリエスは、映画という機械によって、どのような在り方で人魚を創造し、「生命」を与えているのだろうか。だが、いきなり人魚の表象を検討するまえに、さしあたり空間の問題について予備的考察を行なっておかなくてはならない。というのも『人魚』というフィルムは、人魚の表象の在り方と、人魚を取巻く空間の質的変容過程とが密接に関わっているからである。

### 3 横たわる人魚のタブロー——運動から静止へ

四分にも満たないメリエスの『人魚』というフィルムは、ストップモーションやディゾルブを多用して、観客の目を楽しませるマジック映画であり、舞台上のマジック・ショーそのままに固定カメラで再現したかのようなスタイルは、彼の最初期のマジック映画『ロベール・ウーダン劇場における婦人の雲隠れ』（一八九六）の承譜に連なっている。メリエス自身がマジシャンとして演じている点でも共通しており、ガニングの言う「アトラクションの映画」と呼んだ初期映画の表象モード、つまり、観客の視覚的な注意を引き付ける見世物的要素や、スクリーンに映った登場人物が、画面外に想定される観客に目配せ

したり、合図したりする行為、あるいは、映画に先行する視覚的娯楽の上演形態との密接な連続性といったものも指摘することができよう。「古典映画」にみられるような物語性にはほとんど興味を示しておらず、表面上は、因果律を度外視した断片的なスペクタクルや、観客の笑いを誘うギャグが繰り返されるばかりに見える。しかし空間性とキャラクターの同一性において一般のマジック映画とは趣を異にしていることがわかるだろう。まずは『婦人の雲隠れ』を例に見てみたい。

ステージ上にセットされた一室の中央に椅子、左手にテーブルが置かれている。右手奥のドアから燕尾服姿のマジシャンが入場し、観客に頭を下げると、ドアへと戻って白いドレスを着た淑女の手を引いて連れて来る。女は、画面中央で軽く会釈をして左によける。マジシャンは、テーブルの上から新聞紙をとって広げ、ステージの上に敷き、慣れた手つきで椅子をクルリと回してそれを新聞紙の上に置く。女を促して椅子に座らせたあと、テーブルの上から大きな縞模様の布を持ってきて広げ、それで女の頭から足の先まですっぽり覆ってしまう。マジシャンは、準備ができたといった具合に、軽くボンと手を叩いて女に魔法を掛け、両手を布のなかに入れて何やらゴソゴソ動かしただあと、サッと布を引き上げる。すると椅子に座っていた女は消えている。マジシャンは再び椅子を一回転させ、種も仕掛け

もないことを観客にアピールし、床の上の新聞紙の上にやや力を込めて椅子を置いて床に穴が開いていないことをさらに強調する。再び大きな身振りで椅子に魔法をかけると、椅子の上には骸骨がパッと現れる。マジシャンは、出現させたいのはお前じゃないといったジェスチャーを見せ、骸骨を布で覆い、魔法をかけて布を引き上げる。すると消えはずの女が戻ってくる。女が立ち上がると、ふたりは手を繋いで観客に頭を下げ、ドアを開けて舞台裏に消える。すぐさまドアが開き、カーテンコールで二人が登場、再び観客に一礼してフィルムは終わる。

ストップモーションという映画の技法を用いるだけで、女を消滅させたり出現させたりすることは容易である。それにもかかわらずここでマジシャンが、わざわざ女に布をかけたり、さらにその布の下に手を入れ、敢えて怪しげな仕草をしたりするのは、単にマジック・ショーの舞台をそのまま再現するためというよりは、身振りによって観客の視線を誘導し、「映画(編集)による仕掛け」を隠蔽するためだと思われる。流れるようなマジシャンの所作はメリエスの面目躍如といったところだろう。実際、ステージ上から女性が消えるというマジック、いわゆる「美女喪失 (Vanishing Lady)」と呼ばれた出し物は、奇術劇場の伝統的な演目であった。これまでの映画研究では、メリエスの映画技法そのものや『月世界旅行』(一九〇二)にお

ける物語性などに議論が集中していたが、メリエスの身体所作によるこうした視線の誘導もまた、彼のマジック映画を分析する上で重要な視点となるはずである。しかし『人魚』との比較において注目したいのは、空間と人物の同一性がどこまでも担保されているという点である。マジック・ショーの舞台空間は、フィルムスの最初と終わりでその同一性は維持され、マジシャンは言うまでもなく、魔法によって消滅したり、骸骨になったり、出現したりする女でさえも、フィルムスの結尾ではその同一性は確保されている。他方、『人魚』では、登場人物にしても空間にしても魔法によって質的变化がもたらされ、ステージ上の秩序が回復することなくそのままフィルムスが終了してしまうのである。以下に詳しく『人魚』を検討することにしてしよう。

はじめに気難しそうな風貌の「紳士」がコートのポケットに両手を突っ込んだまま、とある邸宅の部屋に入ってくる。室内には水槽、スツール、テーブル、ハンモックといった具合に、ロココ調に裝飾された室内とは不釣り合いな「舞台装置」がすでに準備されており、その意味でこれから開始されるであろう、マジック・ショーを予感させてはいる。しかし『婦人の雲隠れ』とは違って、紳士は観客に頭を下げることも一瞥することもなく、まっすぐに水槽へと向かってしまう。備え付けのホースから水が出ていることを確認すると、(彼を見ている観客が

いないかのように) コートとシルクハットを脱ぐ。再度、水槽で水の出具合を確かめてホースを外す。再びテーブルに戻って、先ほどテーブルの上に置いたシルクハットをサッと手に取るようにする。そしてこの瞬間、紳士は突然、それまでの日常的な仕草を質的に変化させ、観客の視線を意識した陽気な「マジシャン」へと変貌し、ジェスチャーを用いて観客とのコミュニケーションをとりはじめ。要するに、当初に登場した紳士が観客を意識していないよう見えるという意味で、物語映画に特有の窃視的な空間がまず設定され、次に、紳士風の所作からマジシャンのそれへと移行したことで「邸宅の一室」という性質は断ち切れられ、ステージ上に見世物的な空間が創り上げられるのである。こうしてメリエスのマジック・ショーがテンポよく展開しはじめる。

シルクハットに何も入っていないことを観客に提示したあと、そこから筒状のものを取り出し、水槽から水を汲んではシルクハットのなかに注いでいく。用意されていた釣り糸の付いたステッキを取り出すと、シルクハットに釣り糸を垂れ、小魚を次々に釣り上げ、順に水槽へと放していく。燕尾服は釣りに向かないといった調子でジェスチャーし、ストップモーションで白い髭をたくわえた「釣り人」に変身する。一通り魚を釣り上げたあと海底をイメージした額縁を水槽に掛ける。再びマジ



図1

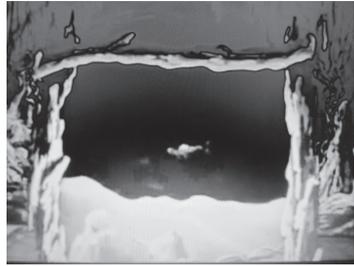


図2

シャンの姿にもどり、大仰な身振りで魔法をかけると舞台空間全体が暗い海底の洞窟をイメージした空間へと一気に変化す。なおも魔法をかけると、水槽の巨大化を意図したのでろうか、被写体である水槽がひとりでにカメラに接近（逆移動）し始める（図1—図2）。

この逆移動の技法は、すでにメリエスの『ゴム頭の男』（一九〇一）などで使われており、当時としても一般的なトリックであるが、注目すべきは、水槽の巨大化を意味する逆移動の擬似的なズームアップ効果によって、まもなく水槽のフレームが所与のフレーム（スクリーンのフレーム）とほぼ一致するとう点である。つまり、映画内フレームである水槽の内部世界が

次第に拡大され、さらに水槽のガラスと水の透明性を利用して、あたかも観客の眼前に魚が泳いでいるかのような水底世界が創り上げられるのである。次に、画面の中央に浮かぶ一匹の魚が、ディゾルブによって横たわる人魚へと次第に変化していく。まもなく水槽のフレームは消え、人魚は、海底洞窟に浮遊したような状態となる。人魚に再び魔法をかけると人魚は人間の形象のニンフ（もしくはヴィーナス）へとディゾルブによって変身する。彼女は、マジシャンが出現させた巨大な貝殻のベッドに横たわる。ニンフの裏へと廻ったマジシャンは、岩を登って腰掛けるとトライデントを握ったネプチューンへと変身、と同時に横たわるニンフの周囲を取り囲むように三美神だろうか、三人のニンフが現れる。最後に、登場人物それぞれが運動を静止させ、観客の正面に向かってポーズをとってフィルムは終了する。

このフィルムで重要なのは、空間とキャラクターの変化、移行、変身のプロセスそのものである。はじめに措定された空間は、身振りの突然の変化、ストップモーションやディゾルブ、ガラスや水の透明性、映画内フレーム（水槽ケースの枠組み）の利用によって、少しずつ空間に質的变化がもたらされている。『婦人の雲隠れ』とは異なり、ステージの秩序は回復されないばかりか、ステージを統御するマジシャンまでもが神話的形象

へと変身してしまう。目的論的にいってこのフィルムは、最後に提示される神話的なタブロー、すなわち横たわるニンフと彼女を取り囲む三人のニンフ(三女神)、そして彼女たちの上に君臨するように座るネプチューンのタブローへと向かって運動していたことがわかる。

小松弘が述べるように、十九世紀末に制作された「物語」のある初期映画は、タブロー形式が支配的だった<sup>9)</sup>。タブロー形式とは、多くの場合、観客がすでに知っている物語、例えば、キリストの受難劇の「最後の晩餐」や「磔刑」に代表されるような、ある有名な場面を断続的に提示するもので、ひとつのタブローには時間的、空間的に隔たった別のタブローが直接接続されて物語が進行する。したがって実際の画面上は、時間と空間の非連続性が露呈してしまうことになり、物語の「連続性」は観客の知識や記憶によって支えられねばならなかった。小松は「メリエスにおいてタブローの概念が出てくるのは、一八九九年の秋以降、恐らく『シンデレラ』以降のことであろう<sup>10)</sup>」として指摘しているが、『シンデレラ』にしても『月世界旅行』にしてもタブロー空間は場面ごとに展開されるエピソードの「場」として予め設定されており、それは『ゴム頭の男』のようなトリック映画の場合でも同じであって、場面ごとの空間の均質性は維持されていた。しかし『人魚』は、こうしたタブロー

形式とは異なり、逆移動の効果によって映画内フレームを拡大し、水槽の内部空間で所与のフレームを覆いつくすことで「連続的」に非連続的なタブロー的空間そのものを創り上げ、しかもそうした空間の変形プロセスそれ自体をスベクタクル化しているのである。この『人魚』というフィルムには、映画装置によって空間そのものを変容させ、新しい現実を創造するという、メリエスの認識論的方法を見出すことができる<sup>11)</sup>。

タブローへと運動するこのマジック映画の主軸となっているのは、魚から人魚へ、人魚からニンフへという進化の過程にも似た線状的な変身のプロセスである。というのも、釣り人やネプチューンに変化するマジシャンにしても、海底洞窟へと変化するロココ調の室内空間にしても、アクションの意味や空間の変容は、フィルムのタイトルでもある人魚のイメージに從属しているからである。魚から人魚へという変身は、ディゾルブによって表現され、次第に変化する形象という意味で映画的な運動性を指摘することができる。しかし出現した当の人魚といえれば、その特徴である下半身の尾鰭は、書割であり、それゆえ彼女は、横たわったままその姿勢を維持しなくてはならない。かろうじて動かすことができる腕や手にしても、観客に投げキッスをしたり、絵画や写真のモデルのようにポーズをとったりすることくらいしか許されておらず、文字通り見世物化(スベク



図3



図4



図5

まう(図5)。人魚ニニンフはどこまでも運動することが許されていなかのようである。

観客の眼前にポーズをきめるこの人魚ニニンフは、さながらポール・デルヴォーの『満月の下のセイレン』(一九四〇)を先取りするかのようなものである。そればかりか、ジョルジョーネの『眠れるヴィーナス』(一五一〇)、ティツィアー

ノの『ウルビーノのヴィーナス』(一五三八年頃)、マネの『オランピア』(一八六三)といった、横たわる女性のイメージ、すなわち、西洋絵画の伝統的な裸婦像をも想起させずにはいられない。マジシャンが、わざわざ水槽に「額縁」まで掛けるのも、彼女のために貝殻のベッドを用意するのも、映画のなかに擬似的に静止したタブロー的空間を創造するために他ならない。静止画像から運動するイメージへと突如変化させたりユミエールの演出に、魔術的な視覚効果を見出したメリエスは、それとは逆に、運動するイメージを利用して横たわる女のタブロー(擬似的静止画像)を削り上げているのである。そこには女性の身体イメージを、静止した絵画的フレームに定着させようと

タクル化)されている(図3)①。彼女が書割の下半身から抜け出し、運動性を獲得するためには次の変身を持たねばならない。マジシャンが魔法をかけると、ここでもディゾルブを使って横たわる人魚の映像の上に、脚を持ったニンフの映像が徐々に浮かび上がってくる。人魚の上半身とニンフの上半身がちよとど重なるように編集されているので、水平的なもの(横たわる人魚)から垂直的なもの(直立するニンフ)への変化と、浮かび上がってくる脚のイメージが際立って見える(図4)。人間の脚を身体化したニンフはしかし、主だった運動を見せることなく数歩の歩行にとどまり、マジシャンの魔法によって出現した貝殻のベッド(寝椅子)へと促され、再び横たわってし

する欲望が働いており、西洋における女性の視覚的表象の長い伝統がこのフィルム基層をなしているといえる。絵画であろうと映画であろうと、ベッドに横たわる女性のイメージが見る者にエロティックな印象を与えることは言うまでもないが、そもそも人魚の表象史には、女性の上半身を裸体として視覚化する伝統があり、時代によっては、鏡や櫛といった娼婦性を含意するアトリビュートが付与されていた。非人間的な姿態を持つがゆえに、人魚は、女性の裸体を表象する口実となってきたのであり、それは、西洋絵画において、神話的な存在としてヴィーナスの裸体を、罪の意識を自覚することなく（性的な）視覚の対象としてきたのと似ている。

だが、あくまで映画として表象された『人魚』の場合、ベッドに横たわる女性の身体のみならず、タブロー形成のプロセス、つまり、空間の変容とキャラクターの変身それ自体がアトラクションとなっており、その意味で横たわる女性の身体は、視覚的欲望の対象であることを前提としながらも、同時に、絵画では表象不可能な、可変的で流動的な身体イメージを表出しているということが可能。メリエスは、映画的身体の可変性を見出した最初の映画作家のひとりであり、恐らく人魚から人間への変身プロセスを最初に視覚化した映画作家と思われるが、人魚が人間になるということは、とりもなおさず人魚に脚を与え

ることに他ならならず、この点において『人魚』というフィルムは、人魚映画の嚆矢として重要であるばかりか予示的ですからある。というのも、後続の人魚映画の多くが、人魚が人間になること（なれないこと）、人魚が人間の脚を持つこと（持てないこと）をめぐる展開するからである。しかし、メリエスの人魚が長い髪を持った白人女性として視覚化されたように、人魚映画というジャンルが、二千年以上に及ぶ人魚の表象史と無関係であるはずはない。そればかりか、人魚に脚を与え、人間化するという着想は、すでにアンデルセンによって問題化され、その不可能性が提起されており、しかも彼が示唆した問題は、映画的身体の性質を象徴的に物語っているようにも思われる。映画の発明によって未知の身体を発見し、創造し、可変的な身体を可視化することができるようになったにせよ、アンデルセンが示唆した、人魚が人間になることの不可能性の問題は、映画的身体の性質を再考する契機を与えている。以下では、人魚の表象史を簡単に振り返りながら、人魚の身体性を通して見出される映画的身体の問題について再考することにした。

#### 4 脚と声のパラドックス

人魚の表象における起源のひとつにホメロスの『オデュッセ

『イア』のセイレンがある。セイレンとは、航行を続けるオデッセウスを、美しい歌声でもって誘惑して海底へと引きずり込み、ついには死に至らしめようとする海の魔女のことであるが、奇妙なことにテキストには、その身体の視覚的イメージはいささ記載されていない<sup>10</sup>。セイレンは甘美な歌声を発する聴覚的な存在としてだけ描かれており、その意味で、どこまでも不可視の存在にとどまっていた。その視覚的特徴をめぐって様々な解釈が生まれたが、やがて半人半鳥の女性として視覚的に表象されるようになり、表現の踏襲と逸脱を繰り返しながら、八世紀頃にはほぼ半人半魚の女性のイメージへと定着する。

元来、不吉な死のイメージを付与された人魚は、洪水や津波、あるいは難破などの水難をまねき、安定的な（男性的）秩序を転覆する、禍々しい予兆としてみなされていた。聖書（旧約聖書外典）にも登場する人魚は、その実在がまだ信じられていた中世の時代、禁欲的なキリスト教的世界観のなかで、異教的な生物と考えられ、妖しいエロティシズムを醸し出す美しいその姿態によって、男たちを墮落へと導く淫蕩のメタファーとして語られ、またそのように視覚化された。十九世紀に入ると、人魚ルネッサンスとも言うべき様相を呈し、伝統的に女性として表象されてきたこの半人半魚の幻想生物は、ドイツ・ロマン主義や象徴主義の男性芸術家たちの想像力を刺激するミュージズと

なり、男たちを惑わすファム・ファタル（運命の女）のイメージで描かれるようになる。そしてまもなく人魚を可憐な少女として表象するアンデルセンの新しい伝統がここに加わることになる。

数千年のながきに渡って繰り返げられてきた人魚の表象の伝統は、先述したように映画的な表象にまで連続と継承されているのだが、映画における人魚の表象を考える上で、アンデルセンの『人魚姫』（一八三六）が重要なのは、単に現代における人魚イメージを決定付けたからではなく、たとえ一時的であるにせよ、アンデルセンが魔女の魔法によって人魚を人間的象徴へと変身させているからであり、また、それによってながら潜在的であった、人魚の身体をめぐる「脚」と「声」の問題を顕在化させているからである。

『人魚姫』で描かれる人魚は、男たちを誘惑し、海底へと誘い込むどころか、船の難破で海に投げ出されたひとりの王子を救助し、人魚の方が人間に一目惚れしてしまう。人魚は何かとして王子と再会したいと願うが、そのためには陸上に上がり、大地に自立して歩くことのできる、しかるべき二本の脚を手に入れなければならない。人魚はそこで、海の魔女に頼み込み、（あろうことか『オデッセイア』以来、ながらも人魚が保持してきた）美しい声と交換に人間的象徴にしてもらう。メリエ

スが人魚に脚を与えたように、魔法の魔法によって首尾よく「人間」となった人魚ではあったが、王子との再会を果たすも、人魚のアイデンティティである美声を喪失しているがゆえに、王子に認識されず、彼との言語的コミュニケーションを開示することすら叶わない。こうして文字通りアイデンティティ・クライシスに陥ってしまった人魚は、思いを遂げることなく、みずからの犠牲的な死(空気の精への変身)をもって物語は悲恋のうちに結末を迎える。

アンデルセンはここで、ホメロス以来の「陸の男」と「水の女」の邂逅という、人魚の物語における伝統的な図式を使いながらも、語りの視点を男性主人公から女性主人公へと転倒させ、新たにメロドラマ形式として語りなおしている。しかしアンデルセンの炯眼がなおも示されるのは、脚と声という非対称なものを等価交換可能なものとして提示している点であり、そしてまた、魔法の提示したその交換条件それ自体に、すでに人魚が人間になることの不可能性が織り込まれているという点である。脚を持つことは声を失うことに等しく、声を持つことは脚を持たないことに等しい。脚と声の両方を同時に身体化しなければならぬというパラドックスこそが、アンデルセンが提示した人魚にとっての不可能な「人間の条件」なのである。

『人魚姫』というテクストに、貧しい靴職人の家に生まれ、オ

ペラ歌手の道を挫折し、同性愛的傾向のあったとされるアンデルセンの人生を、そのまま重ね合わせ、男性中心的な上流社会に対する彼のアンビヴァレントな感情を読み込むこともできるだろう<sup>15)</sup>。もちろん、声の剝奪や人間の脚を持たない人魚の身体を、女性のメタファーとして解釈することもできる。しかし脚と声の交換(不)可能性の問題が、映画における人魚の表象を考える上で特筆すべきなのは、アンデルセンが提示した人魚の身体性に関わるふたつの要素、つまり、声という聴覚的要素と脚という視覚的要素が、決して比喩としてではなく、映画においてリテラルな問題として抵触してくるからである。メリエスの『人魚』はサイレント映画であって技術的に人魚から声が奪われていたが、この声の「欠損」が、トーキーの到来をもって解消されると見るのは、やはり単純すぎるだろう<sup>16)</sup>。ミンエル・シオンやメアリ・アン・ドーンの研究が示す通り、映画に表象される身体は、視覚的要素(スクリーン)と聴覚的要素(スピーカー)とに構造的に分裂しており、それゆえ声を身体化することは原理的に不可能ものとなる<sup>17)</sup>。「欠損」のあるサイレントであれ、「分裂」を内在するトーキーであれ、映画とは、いわば人魚の分裂を抱え持った非人間なる身体を生み出さざるを得ない装置なのである。

スクリーンに投影される身体は、どこまでも現実に生きた人

間のそれではない。映画的身体が知覚し、感情をもち、行動しているように見えるのは、錯覚に過ぎないが、そうした錯覚を創り出し、いかに非人間的なる身体を人間的なるものとして表象するかといった問題、つまり人間になりきれない怪物たちをいかに手なづけ人間化するかが、映画史を構成する重要な課題となってきたのである。敷衍するならば、映画の構造的分裂や欠損の隠蔽、あるいは、映画的身体における映像と音響の不可

能な一致こそが、「フランケンシュタイン博士の夢」なのだと言ひ換えることもできるだろう。額縁なかに囚われた横たわる人魚少女の肖像もまた、魔術師メリエスが試みたひとつの方法なのである。人間化された映画的身体はつねにレフェランスを持つ。その意味で、映画における「表象」の問題は、いまだ重要といふべきだろう。

## 註

(1) 初期映画におけるカメラや編集のトリックを用いた映画ジャンルの呼称として、トリック映画とマジック映画という二つの呼び方があり、両者はほとんど区別なく使用されている。一般に前者の方が支配的であるが、本稿では特に、演者としてのマジシャンが登場し、マジックを披露するようなフィルム、すなわち「マジック」そのものを主題としたフィルムをマジック映画と呼び、(広義の)トリック映画のサブジャンルとして定義することにした。これによって、例えば、リュミエールの『壁の取り壊し』(一八九五)やジェイムズ・ウィリアムズの『大飲み』(一九〇一)のようなトリック映画と区別することが可能となる。(広義の)トリック映画は、イリュージョンを創

り出す主体がスクリーン上に不在であるため、映画装置の機械的機構や編集トリックそれ自体が前景化されるが、マジック映画の場合は、イリュージョンを創造する主体が(映画的世界に)仮構されているため、映画装置の存在はやや後方に退くことになる。また、マジック映画という枠組みは、スクリーン上のマジシャンを主体的に扱うことができるという利点もある。エリック・バーナウ『魔術師と映画 シネマの誕生物語』、山本浩訳、ありな書房、一九八七年、一四頁。

(2) Tom Gunning, "An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the (In) Credulous Spectator" in *Film Theory and Criticism: Introductory Readings*, Leo Brandy and Marshall Cohen

eds., Oxford University Press, 2004, pp. 862-876.

- (4) トム・ガニング「驚きの美学 初期映画と軽々しく信じ込む（こののなら）観客」濱口幸一訳、『新映画理論集成①歴史／人種／ジェンダー』所収、岩本憲児・武田潔・斉藤綾子編、フィルムアート社、一九九八年、一〇六頁。ガニングによる引用は、シヨルジュ・サドゥール『世界映画全史』（邦訳は、第二巻「映画の発明 初期の見世物一八九五—一八九七」、村山匡一郎訳、一九九三年、八五頁）。尚、同様のエピソードを紹介するものとして、マドレーヌ・マルテッター・メリエスの『魔術師メリエス 映画の世紀を開いたわが祖父の生涯』（古賀大訳、フィルムアート社、一九九四年、一七三頁）があり、こちらは一九三七年にレコードに録音されたメリエス自身の証言をそのまま活字化したものとされる。
- (5) Gunning, "Primitive Cinema: A Frame-up or 'The Tricks on Us' in *Cinema Journal*, Vol. 28, No. 2, Winter 1989, p. 4.
- (6) Gunning, "The Cinema of Attractions: Early film, Its Spectator and the Avant-Garde", in *Early Cinema: Space, Frame, Narrative*, Thomas Elsaesser and Adam Barker eds., British Film Institute, 2008.
- (7) Noel Burch, *Life to Those Shadows*, Ben Brewster trans. and ed., University of California Press, 1990, pp. 24-33.
- (8) 人魚の表象を歴史的に考察したのものとしては、ヴァック・ド・ドンデ『人魚伝説』（富樫要子訳、創元社、一九九四年）や Meri Lao, *Seduction and the Secret Power of Women: The Lure of Sirens and Mermaids*, John Olyphant trans., Park Street Press, 2007, 等がある。
- (9) 小松弘『起源の映画』青土社、一九九一年、一九五頁。
- (10) 小松、前掲書、二一六頁。
- (11) 初期映画には、殺人や死刑の場面と並んで女性の裸体を撮影したフィルムが多く存在する。暴力とともに女性の身体は黎明期の当時から映画の中心的な主題であった。ただし、『人魚』における横たわる女性の身体を、古典的フェミニズム映画理論が提唱した「見る男性／見られる女性」という二項対立図式にそのまま還元ことはやや早急であろう。例えば、ローラ・マルヴィの図式は、クリスチャン・メッツが論じた物語映画における窃視性や観客の視姦的行為を前提しているが、ここでの人魚は、観客に投げキッスをしたり手を振ったりしていることから明らかなように、言うなれば、見られていることを知っているキャラクターであり、初期映画に典型的な「露出症的」（ガニング）な存在でもあるからである。
- (12) ホメロス『オデュッセイア（上）』松平千秋訳、岩波文庫、一九九四年、三一一—三三〇頁。
- (13) Harold Bloom, "Introduction", and Elias Bredsdorff, "Introduction to Hans Christian Andersen: Eighty Fairy Tales" in *Hans Christian Andersen: Bloom's Modern Critical Views*, Bloom ed., Chelsea House Publishers, 2005.
- (14) サイレント期の音声の「欠損」にトッキーとは異なる芸術性を主張する議論は古くからあるが、少なくとも当時の制作者や観客にとつて音声の不在は、技術的に乗り越えるべき対象であった。サイレント期における声の不在の問題については、すでに一九一六年に心理学的な側面から映画論を物したヒューゴ・ミンスタターバークも議論の俎上にのせているし、リュック・ヘールのシネマトグラフに先駆け、キネマトスコープを発明したトーマス・エジソンもまた、声の不在性においてキネマトスコープは

不完全な装置であるともなし、あくまで音声と映像との同期させる装置の発明に拘泥したことは広く知られている。こうしてエジソンは、一八九五年、キネトフォン（キネトスコープに蓄音機を接続したもの）を発明することとなる（ちなみに「フランケンシュタイン博士の夢」や「フランケンシュタイン・イデオロギー」というパーチの概念は、エジソンのキネトフォンについての議論において言及される）。フランスのパテ社は、一九〇四年頃から、歌手の歌声とその身体（映像）との同期を試みた「蓄音機」映画場面（Scenes ciné-phonographiques）なる一連の映画を制作している（大傍正規「サウンド映画の源流、音が織り込まれた芸術映画 フランス・パテ社・蓄音機」映

画・フィルム・ダール」、『映画研究』五号、日本映画学会、二〇一〇年、四一九頁）。

(15)

『ミシェル・シオン』映画にとって音とはなか』、河竹英克・J・ピノン訳、勁草書房、一九九三年。及び「身体を持つことの不可能性」、スラヴォイ・ジジエク編『ヒッチcock×ジジエク』所収、鈴木晶、内田樹訳、河出書房新社、二〇〇五年、二八二―二九九頁。Mary Ann Dore, "The Voice in the Cinema: the Articulation of Body and Space", in *Film Theory and Criticism: Introductory Readings*, Leo Braudy and Marshall Cohen eds., Oxford University Press, 2004, pp. 373-385.

(いまなり たかし／博士後期課程)