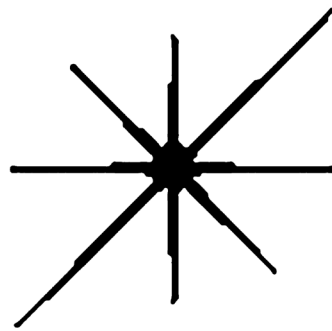


コミット通信 36

[23年5月号特別付録(2)]



comet book club

éds. de la rose des vents - suiseisha

絶対映画とヴィジュアル・ミュージック

—アート・フィルム4

金子遊

リヒターとエッグリング

ドイツにおけるアート・フィルムの試みは、文学から美術まで多ジャンルにおよび、かつ国際的な芸術運動となったダダから生まれたとっていい。それは1915年頃にスイスのチューリッヒで、キャバレー・ヴォルテールに集まっていたルーマニアの詩人トリストラン・ツァラ、ドイツの詩人フーゴ・バル、ドイツの彫刻家で画家のハンス・アルプといった面々によって創始された。ダダイストの仲間の一りに、ベルリンで美術を学んだユダヤ系ドイツ人の画家である1888年生まれのハンス・リヒターがいた。

当時のハンス・リヒターは、表現主義やキュビズムの画家たちから影響を受けていた。だが、1910年代後半におけるダダが文学や美術の分野において、既成の権威や美的な様式を否定し、抽象詩や抽象絵画にむかう動きがでてきた。それに呼応するようにして、リヒターもまた油彩で抽象的な自画像である《幻視的肖像》(1917)や、白地の紙に黒一色の筆によって、未知の文字のような形象を力強く描いたデッサン《ダダの唄》(1918)といった平面作品を発表していく。やがて《ダダの頭》(1918)に典型的に見られるように、リヒターは直線や四角形といった幾何学的な要素だけで画面構成をするところまで進んでいった。文学におけるダダは破壊的な衝動をもっていたが、ダダイズムに括られる彫刻や絵画には、むしろワシリー・カンディンスキーやパウル・クレーラ抽象絵画の画家たちからの影響のほうが大きかった。

ハンス・リヒターの著書『ダダ—芸術と反芸術』によれば、1918年の初頭に彼はトリストラン・ツァラと同じチューリッヒのホテルに住んでいた。あるときツァラの部屋へ呼びだされると、その場で、ずんぐりとした中背で、真っ青な瞳とわし鼻をもつスウェーデン人の画家ヴィキング・エッグリングを紹介された。彼は1880年生まれで、リヒターより8歳ほど年長だった。「君と似たような実験を続けている人だ」とツァラに紹介され、エッグリングの素描を見せてもらい、リヒターは大変な衝撃を受けた⁽¹⁾。そのタイトルは明かされていないが、おそらくエッグリングの《絵画の基調低音のための材料》(1918)や《水平と垂直のオーケストレーション》(1918)のような鉛筆画のデッサンだったのであろう。リヒターはエッグリングの素描について次のように考察している。

ここには音楽上の対位法と比肩しうる、高度の秩序があり、しかも一種のしぼられた自由、あるいは自由きわまる規律のもとで、みごとな完結に達していた。その秩序は偶然にたいして、悟性的な意味をあたえることができるものだ。まさにそれこそ、わたしが準備していたものだった。／わたしは面にかんして、少数の対立要素しか示すことができなかったが、かれは線の領域で、汲みつくせぬほど多くの要素を示した⁽²⁾。

この頃のハンス・リヒターは、音楽家のフェルッチョ・ブゾーニから音楽の対位法について学びながら、抽象絵画において調和とリズムを表現することに関心をもっていた。それは、独立して進行す

るひとつのメロディに対して異なるメロディを重ねることでポリフォニーをつくる技法であり、カンやフーガと呼ばれる複雑な形式をとることができるものだ。一枚の絵画において抽象的な形体を使い、色彩の対位法を探求したのはパウル・クレーだった。それと比べると、リヒターの抽象絵画における対位法は、正方形や矩形など「面」の形体をさまざまにならべて、形体同士のあいだに働く力学によってその効果を生みだそうとしていた。それゆえ、エッグリングが同様の試みを「線」でしていることを、リヒターはすぐに見抜いた。たがいの芸術上の目標が驚くほど似ていることに感動し、リヒターとエッグリングはすぐに友人になった。

その後、ハンス・リヒターの両親がドイツの実家にエッグリングを招き、ふたりは3年ほど共同生活を送りつつ、それぞれ異なるアプローチから抽象絵画の世界を掘り下げた。そのうちに、リヒターの「面」による抽象的なフォルム、エッグリングの「線」によるフォルムは、単なる絵画的な表現にとどまらず、生きて動き出すという性格をもつに至った。特に音楽の対位法を平面で実現しようとするエッグリングの絵画では、ふたつ以上のフォルムが対角軸（対位法）をめぐって伸長し、膨張する運動をとらざるを得なくなった。そして、数十枚の落ち葉がどのように継続的に変形し、展開していくかを絵画に描く方法をふたりで研究していたとき、エッグリングが巻物のような縦長のロールペーパーを使う方法（スクロール・ペインティング）を考案した。つまり、スクロールさせることで平面上に時間の経過を導入しようとする絵画であった。

1919年のエッグリングによる《水平・垂直ミサ》とハンス・リヒターの《前奏曲》は、長い巻紙のうえに鉛筆で描いた、彼らにとって最初の「巻物絵画」になった。「私たちは、巻物全体が音楽の展開にしたがい、日本あるいは中国の絵巻物のように読まれたり、〈一つの物語〉を物語れるように、あたかも一つの交響曲あるいはフーガの楽句が重要であるかのごとく、変形のいろいろな局面を構成しようとした」とリヒターは証言する⁽³⁾。絵画に描かれた線や面のフォルムは、音楽的な対位法を導入しようという努力によって、ついに動き出したのだ。絵画の四方のフレームをはみだして、垂直方向へとぐんぐん進んでいき、フレームのほうが巻物状に広がっていくしかなかった。リヒターやエッグリングによる巻物絵画に共通するのは、ふたりが映画を撮ろうと企図したのではなく、あくまでも画家の立場から自分の絵画に運動や音楽性を導入しようとして、その先にあった映画形式にたどり着いたことだ。この時点ではまだフィルムで撮影されていなかったが、それはすでに絵画において実現された「動くイメージ」だったといえよう。

抽象アニメーションへ

1920年になると、ドイツの映画会社であるウーファは、ハンス・リヒターが描いた10メートルほどの巻物絵画を、フィルムで撮影してアニメーション映画にしてほしいと提案した。だが、その試みは失敗に終わった。巻物絵画をそのまま撮影しても、映像にはならないのだった。そこでリヒターは、いろいろなサイズで異なる濃淡からなる正方形や矩形の紙を用意し、それを撮影してアニメーションにする作業に入った。できあがった映画プリントには指紋が多くついていて作品にならなかったが、残されたネガフィルムでは指紋が目立たなかったので、これが彼の最初の映画『リズム 21』(1921)になった⁽⁴⁾。それは3分と数十秒の短い作品であった。

私は私の巻物〈前奏曲〉の映画撮影を中断し、切抜き絵を利用しながら〈音楽を撮影する〉ことを試みた。(……) 四角形を拡大したり縮小したりしながら。それらに明るさやくすんだ感じを

与えたり、連動させたりさせなかつたりしてそれらを様々な時間とリズムの中で出現させながら、私は最も単純な形で私たちの目的を達成させようと試みた⁽⁵⁾。

『リズム 21』は、黒地の画面があるところに、ふたつの白い矩形が画面を覆いつくすように左右からでてきて中心で接触するショットと、矩形が上下から現れて同じように中心で交差するショットからはじまる。つづく白い正方形がなめらかに小さくなるショットでは、その反対に、まわりの黒い空間が白い正方形を押しつぶすようにも、あるいは、奥行きのある空間のなかで正方形がむこうへ遠ざかっていくようにも見える。いずれにしても、もっともシンプルな形体が画面内でリズムカルに動くことで、その躍動感を視覚的に感じさせ、まさに「眼で見る音楽」になっている。

つづいて、複数の白い矩形が画面内に登場して小さくなるショットや、サイズの異なる矩形が画面の上や下や左からランダムにフレームインしてくるショットでは、そのリズムによって音楽の和音が奏でられているかのように感じる。ふたつの矩形が徐々に大きくなることと、ひとつの矩形が小さくなるプロセスが、黒い画面内において同時進行する。そこに白い正方形が加わり、大きさの異なる矩形がランダムに現れるショットになると、視覚的に与えられるリズムの複雑性は増し、異なるメロディが同時進行する対位法的なものになる。ふたたび白い正方形が大きくなったり小さくなったりする主題をくり返してから、複数の矩形がランダムに動くショットになるなど、楽章形式のような構成が用いられている。その後、ハンス・リヒターは同様の手法で、もっと複雑な形体や構成を使った『リズム 23』(1923) や、カラー作品の『リズム 25』(1925) を完成した。

一方のヴィキング・エッゲリングは、リヒターと同じく映画会社ウーファから支援を受けて、1920年から巻物絵画を使った映画『水平線交響曲』をつくりはじめた。翌年に完成したとされるが、そのフィルム自体は失われている。1923年からエッゲリングは新しいプロジェクト『対角線交響曲』に着手して、それを24年に完成する。黒地のペーパーの上に、白い図形の切り抜きを用意して、イメージを動かし、合成し、動きやリズムを生みだす試みだった。リヒターの抽象アニメーションでは、四角形、矩形、円、球、円錐、立方体などの幾何学的な図形を使うことにとどまっていた。しかし、エッゲリングは斜線や曲線を多用した抽象的な図形と、音楽における4分音符や8分音符を思わせる「櫛」や「水差し」といった、考え抜かれた複雑な形体を使用した。『対角線交響曲』というタイトルにもあるように、もっと深く音楽の世界のなかに潜行しようとするアニメーション表現になっている⁽⁶⁾。

ヴィキング・エッゲリングによる『対角線交響曲』の映像の内容を言葉に写しとることは、ほとんど不可能である。ここでは冒頭の部分を取りあげて、解説を試みる。最初に6本の歯をもつ櫛を抽象化したような形体が出現し、徐々にワイプアウトされたり、後続の櫛の出現によって置きかわったりする。それが画面上の左右でおこなわれる。次に十数本の歯をもつ櫛の形体が、同様の動きを見せたあと、対角線上にむきあう櫛の形体があらわれ、下方の櫛が上方の櫛を押しだすように、なめらかにワイプアウトする。最初のパートにおいて、エッゲリングは音楽における対位法を、幾何学的な図形よりも複雑にした、ふたつ以上の形体の相互作用によって表現している。

ふたたび、6本の歯をもつ櫛と、十数本の歯をもつ櫛が左右に交互にあらわれては、ディゾルブされることをくり返す。このパターンが全編を通じて何度か反復されるので、交響曲でいうところの提示部における主題を意図していることがわかる。このあとは記述することが本当にむずかしい。画面の上方において、対角線上にむきあう小さな櫛状の形体が、さまざまに変化する静かなシーンがくる。

ここで緩急の「緩」を効かせたのだろうか。そのあとで「急」にあたる『対角線交響曲』の、もうひとつのメインテーマが視覚的に鳴り響く。画面上に小さな櫛状のペアがあり、となりに曲線と長方形からなる形体、画面中心に大きな5本の歯をもつ櫛と、ひしゃくの先に3本の曲線がつながったような形体、画面下に直線からなる象形文字のような形体がところ狭しとならぶ。それらの形体がかたちを変形し、位置を移動しながら、まさに管弦楽が旋律を奏でるようにして時間の持続のなかで展開していく。

ハンス・リヒター自身が指摘するように、リヒターの『リズム 21』や『リズム 23』がシンプルな幾何学的図形を使用して、一定の時間のなかで速度とリズムを表現したのに対して、エッグリングはまさに図形をオーケストラによる交響曲のように編成しようとした⁽⁷⁾。ここにカンディンスキーの絵画からの影響を見ることも可能だろう。しかし、研究者のマイケル・オプレイが指摘するように、そこにはカンディンスキーの絵画に見られるような全体的なコンポジションという特徴は弱く、それぞれの形体は画面のなかで孤立している。矩形のスクリーンのなかで、それぞれの可変的な形体や複合的な形態が、たがいに押しやり引いたりしながら相互作用を見せるところが、エッグリングの抽象アニメーション作品の特徴である⁽⁸⁾。

未来派やダダの考え方では、登場人物を中心に描き、ストーリーが展開するという意味では、映画は文学の亜流であった。また、カメラの前に俳優が登場し、セリフによって劇が進行するという面では、演劇から受け継いだものの影響が大きかった。そこで文学や演劇の要素を排除して、映像的な要素に純化するならば、幾何学的な図形によって運動やそのリズムを表現する抽象アニメーションにたどり着くしかない。それが上映される時、観る者の感覚はスクリーンにおける線や形体へと集中し、視覚的なイメージが一定時間の持続のなかで展開されるさまを享受する。ハンス・リヒターやヴィキング・エッグリングは、このような作品を抽象アニメーションではなく「絶対映画」と呼んだ。

ルットマンとフィッシング

1887年にドイツのフランクフルトの裕福な商家に生まれたヴァルター・ルットマンは、建築や絵画の教育を受けた人物だった。第一次世界大戦に従軍し、戦闘の激しかった東部戦線に送られたため、のちにPTSDで苦しむことになった。病院から退院するころには、絵画をやめて映画を志すようになっていた。やがてドイツの撮影所で働きはじめ、1919年から21年にかけて、最初のプロジェクトである『リヒトシュピール：作品 I Lichtspiel : Opus I』(1921)に取りかかった。映画の原題にあるドイツ語のLichtspielは「光の遊び」や「ライトショー」などと訳することができる。1921年4月にドイツでプレミア上映されて翌年に配給されたので、同時期にハンス・リヒターやヴィキング・エッグリングが抽象アニメーションを制作していたものの、一般公開された抽象アニメーション映画としては、この作品がドイツで最初のものになった⁽⁹⁾。

それでは『リヒトシュピール：作品 I』の内容を見てみよう。映画の冒頭、画面下からカーブした曲線をもつバルーンのような半球があらわれ、画面の3分の2を占めるまで、速く膨らんだり、ゆっくり膨らんだりすることをくり返す。それは青と緑に色を変える。当時カラーフィルムの技術があったのではなく、ひとつひとつの形体を着色する方法が使われた。次に、大きな半球のような形体と、複数の小さな点や三日月のような形体が、画面下から画面上へ通りすぎる。それらは赤色である。つづいて、宙を舞う一枚の四角い布のような形体が画面右から出現し、画面の奥へと遠ざかって小さくなって消える動きを反復する。それは紫から緑へと色を変える。半球の形体と一枚の布のような形体

が交互に現れるが、半球は生き物のごとくなめらかに動き、布のほうも画面全体を自在に飛びかう。作品の中盤からは、さかんに三角形のとがった形体が出現し、形体と背景が異なる色彩をもつので画面全体はカラフルになり、形体自体の動きも複雑化していく。

このように記述してみると、ヴァルター・ルットマンの『リヒトシュピール：作品I』が、同じ抽象アニメーションであるハンス・リヒターの『リズム』シリーズやヴィキング・エッゲリングの『対角線交響曲』と異なる特徴をもつことが良くわかる。リヒターやエッゲリングは、ほぼ個人制作に近い環境だったため、テクニックとしてはそれほど洗練されていない。撮影所で制作したルットマンは、おそらく複数のスタッフを抱えて、多くの人手と労力をかけることができたのだろう。アニメーションに使うコマの枚数もずっと多く、形体の動きも円滑であり、それは生命体のように脈動している。研究者のマイケル・オブレイによれば、『リヒトシュピール：作品I』は、マックス・ブンティングという作曲家が1921年に聴衆の前で演奏するとき、音楽に合わせて上映するためにつくられた作品だった⁽¹⁰⁾。このことから、ルットマンの作品は芸術家個人による孤独な探求というよりは、製作費やクライアントのあるプロダクションだったことがわかる。

ヴァルター・ルットマンの『作品II』(1921)では、『リヒトシュピール：作品I』とほとんど同じ形体が登場するが、そのモーションの速度と画面内におけるコンポジションの複雑さがずっと増している。一枚の布のようだった形体は、尾を長く伸ばし、まるで靈魂か幽霊の形象のように画面内を所せましと飛びまわる。『作品III』(1924)では、ハンス・リヒターの作品と同じように正方形や矩形が多く現れるが、その動きはより有機的で動きにもスピード感がある。『作品IV』(1925)になると、画面全体に広がる横線の縞模様と縦線がリズムカルかつダイナミックに動き、形体というよりは動くグラフィック・デザインともいえる独自の世界を構築している。

このように見てくると、『リヒトシュピール：作品I』から『作品IV』までは、それぞれの作品が各章を構成するような、ひとつなぎのシリーズが意図されていたのではないか。また、フリッツ・ラングが監督した大作『ニーベルンゲン』(1924)には、ジークフリートの妻であるクリームヒルトが「昨晚、ひどい夢を見た」と自分の悪夢を振り返る場面がある。その1分足らずの夢のシーンのために、ヴァルター・ルットマンはアニメーション映像を制作した。それはモノクロ映像で、ルットマンのトレードマークである半球の形体が生き物のように動き、白と黒の抽象化された鷹のイメージが画面内を飛びまわる。手描きのタッチを強調し、影絵芝居のような演出をしているこの場面は、長編劇映画のなかで独特のアクセントになっている。その後、ルットマンは1928年に『ベルリン大都会交響楽』という実写の長編映画を完成したが、この作品については別の章で論述したい。

絶対映画の流れを考察する上で、欠かすことのできない人物がもうひとりいる。オスカー・フィッシンガーである。ハンス・リヒターやヴィキング・エッゲリング、そしてヴァルター・ルットマンの作品は、抽象アニメーションの方法によって視覚的にリズムや音楽を表現する試みだった。それとは少し異なり、フィッシンガーが探求したのは、抽象アニメーションからなる映像と音楽とをシンクロさせて、「ヴィジュアル・ミュージック」をつくることだった。フィッシンガーはフランクフルト近郊に1900年に生まれた、リヒターやルットマンより12、3歳年下の世代だった。不健康であったため第一次世界大戦の徴兵を免れ、職業訓練校に通ってエンジニアの資格を得た。

1921年にオスカー・フィッシンガーは知人からヴァルター・ルットマンを紹介されて、彼の抽象アニメーションの作品に衝撃を受けた。それで自分も作品をつくらうと決意して考案したのが、ワックス・スライディング・マシーンだった。色彩のあるカオリン石とワックスの塊を用意し、映画カメラ

のシャッターを1回切るたびに、それと同期する刃が垂直方向に塊をスライスする。断面図をコマ撮りで撮影すると、それがグラフィックスのような外観をとって動きだす。カメラのほうに向けられた円錐形の物体は、画面上では黒い円として表現され、ワックスの塊がスライスされる度に円周が大きくなる。フィッシンガーはワックスの塊を温めて、油や水が渦巻くような形状にするなど、人間の想像をこえるような物質の形状を作品にうまく取りこんでいる⁽¹¹⁾。フィッシンガーは数年かけてこのマシーンで撮影を重ねて、『ワックス実験』(1926)という作品を完成させた。同年に完成した『スパイラルズ』(1926)は抽象アニメーションの傑作である。規則正しく反復する渦巻模様が次々と画面上に登場し、観る者を吸いこんだり反対に観る者から遠ざかったりするような錯視を生みだしながら、幾何学的な幻惑のなかへと誘いこむ。後年にコンピュータ・アニメーションを生み出すことになるホイットニー兄弟の仕事先どりした、グラフィックスとしても見応えのある作品になっている。

その後のオスカー・フィッシンガーは、世界初の長編アニメーションとなったロッテ・アイニガー監督の『アクメッド王子の冒険』(1926)の背景画を担当したり、フリッツ・ラング監督の『月世界の女』(1929)の特殊効果の仕事などをこなした。その頃に仕事の合間をぬって自主制作で手がけていたのが、抽象アニメーションをクラシック音楽とシンクロさせる『スタディ』シリーズだった。たとえば『スタディ No.5』(1930)は、ヴァルター・ルットマンの『リヒトシュペール：作品I』から10年近くあとの作品で、抽象アニメーションが技術面でも芸術面でも進化したことがわかる。

黒地の画面に、デッサン用の木炭で描いたような荒い白線と半円の形体が、宙を群舞し、回転し、波打ち、ランダムに散らばり、消滅するといった動きを見せる。そのモーションはルットマンの『作品』シリーズのようになめらかに動き、生命体を思わせるものだが、移動や変形するスピードが比較にならないほど速い。トーキー後であるから、音声トラックのミュージックと同期することが前提にあり、クラシック音楽を視覚的に表現するためにアニメーションを構成している。画面内で同時に2つ3つの異なる形体群が、それぞれ異なるモーションを見せることも、オーケストラの異なるパート感の調和と重なりあいを思わせる。『スタディ No.6』(1930)になると、半円、矢じり、矩形、曲線などの形体が、ものすごいスピードで画面を横切り、背景音楽の疾走感と相まって、かわいらしい生き物たちが踊っているような印象を与える。

ハンス・リヒターやヴィキング・エッゲリングが「絶対映画」と呼んだ抽象アニメーションは、トーキーになって背景音楽を獲得し、オスカー・フィッシンガーの『スタディ』シリーズに至ると、何か別物になったのではないか。リヒターやエッゲリングは、視覚以外の余計な要素を排除し、視覚のみでリズムや旋律を演奏するという態度をもっていたが、その厳格さはトーキーの登場によって失われた。ヴァルター・ルットマンの『作品』シリーズに見られたアートとの関係性も希薄になった。フィッシンガーの『スタディ』シリーズでは、視覚的に展開される形体の運動と聴覚に訴える音楽がシンクロすることで、観る者は光と音のスペクタクルに惹きこまれ、知覚的な快樂をおぼえる。抽象アニメーションの世界も、前衛的でアーティスト的な方向性から、親しみがわき、観る者を楽しませる方向性へ移行する過渡期にあった。フィッシンガーが30年代後半にハリウッドに移住し、ウォルト・ディズニーの『ファンタジア』(1940)に製作協力したことは、彼の作品の本質に触れるエピソードだといえるのではないか。

注

- (1) ハンス・リヒター『ダダ——芸術と反芸術』針生一郎訳，美術出版社，1966年，99頁。
- (2) 『ダダ——芸術と反芸術』，99–100頁。
- (3) ジョルジュ・サドゥール『世界映画全史12』丸尾定・出口丈人・小松弘訳，国書刊行会，2000年，63–64頁。
- (4) シェルドン・レナン著『アンダーグラウンド映画』波多野哲朗訳，三一書房，1969年，72頁。
- (5) 『世界映画全史12』，66頁。
- (6) Michael O'pry, *Avant-garde Film*, Columbia University Press, 2003, pp. 14-16.
- (7) 『ダダ——芸術と反芸術』，307頁。
- (8) *Avant-garde Film*, p. 16.
- (9) Michael Betancourt, *Walther Ruttmann's Lichtspiel Films*, Cinegraphic.net <https://www.cinegraphic.net/article.php/20110220082757118> (最終確認 2023年7月11日)
- (10) *Avant-garde Film*, p. 17.
- (11) Center for Visual Music <http://centerforvisualmusic.org/Fischinger/AbFilmColorMusic.htm> (最終確認 2023年7月15日)

執筆者について——

金子遊（かねこゆう） 1974年生まれ。批評家，映像作家。現在，多摩美術大学准教授。小社刊行の主な訳書には，マイケル・タウシグ『[ヴァルター・ベンヤミンの墓標](#)』（2016年），アルフォンソ・リンギス『[暴力と輝き](#)』（2019年，いずれも共訳）などがある。