

クラウド・ウィボニー トーク&インタビュー

クラウド・ウィボニーの名が今回の特集以前に日本語文献に登場したのは、依頼されていくつかのシーンを撮影したヘルツォークの『カスパー・ハウザーの謎』のスタッフとしてのみであった。しかし彼は、ハルトムート・ビトムスキーやハルーン・ファロッキと同じくポスト・ストロープ世代の最重要映画作家＝理論家の一人であり、アメリカとドイツの実験映画のかけ橋的存在でもあり、また物理学者、偉大な作曲家・ピアニスト＝個人映画作家でもある。わが国でほとんど知られていなかったこの驚くべき作家の招待に尽力された同志社大学の高木繁光教授および西原多朱さんに深く御礼を申し上げたい。尚、インタビューでは今回の特集で上映されなかったいくつかの傑作にも言及している。今後それらの日本上映の実現を期待したい。

(『西洋の没落のためのエチュード』(1979-2010) 上映)

クラウド・ウィボニー (以下W;) 皆さん、70分の長い映画を我慢して見ていただいて、どうもありがとうございます。

-この作品は全部で6時間ほどになる「大地の歌」というシリーズの最後の作品に位置するものとのことですが、最初からこのような形になるものを作ろうと構想されていたのでしょうか。

W; この映画は「大地の歌」という5本の映画のうちの一つですが、最初は別の(既成の?)音楽を使う作品群になる予定だったのですが、途中でそれを変更しました。これらはまず音楽があって、それに映像をつけていく、という映画です。1979年にこの映画を作り始め、私自身が音楽を作曲しているのですが、当時このようなことは他の監督も行っているだろうと考えていたので、それをもっと複雑な形でやろうと思いました。他の誰もがやっていない70分の音楽＝映画を作ることにしました。

-撮影期間はどのくらいなんですか？

W; 一番最初に映画の最後に出てくるオハイオ州のシーンから撮ったのですが、当時この映画だけではなく同時に15本くらい進行していたのです。他の作品は、俳優やナレーションを使ったりする映画があったのですが、その背景にはこの音楽映画がありました。この映画は56シーンあり、それぞれ別の場所で撮られた映像なのですが、まず1980年代にコンピューターで音楽を分析しまして、それに当てはまるような映像を撮っていったわけです。映像はすべてスーパー8カメラで撮っています。そしてスーパー8で撮った映像が正確に何分になるかを分析する機械を製作しました。48コマが2秒になる、というような。それぞれの場所での撮影もかなり時間がかかりましたが、カメラの中で操作したので、後でカットする作業をせずに済みました。中にはフィルムが切れてしまった画面をそのまま使っていますが、それは何か印象派絵画のように、自然に出来上がった映像という趣があります。スタジオでの闇の中の作業と異なり、自然の中で撮影するのは異なった体験なのです。音楽は自分で作曲して演奏していますが、それを聴くと私自身の身体が映画の中にあるような感じをうけます。

-映像はスーパー8で撮ったと言われました。赤いフィルターを使って撮っているのはすぐわかりませんが、その他の色は使っておられますか。

W; フィルターは赤と青を使っています。緑はこの2つを組み合わせることで作ることができます。赤なしでは緑は出せなかったのです。

-ウィボニー監督ご自身の『ベートーヴェンへのオマージュ』(1978-2006)を使った講義はweb上で見ることができます。あの映画はベートーヴェンの曲を一音づつを映像に移し変えるという映画で、その講義の中で赤は低音、青は高音を示すと言っておられますが、この映画ではそのような理論をお持ちだったのでしょうか。

W; この映画ではそこまでシステムティックに色を使っているわけではないのです。『ベートーヴェ

ン・・・』は特殊な映画でした。私は1970年代に理論的な文章を数多く書きましたが、1980年代以後はあまりそれに従わず自由に作っています。

-次に多用されているフェードアウトについて伺いたいのですが、以前のインタビューで監督は、映像は世界に浮かび上がって消える粒子の塊であって、リアルな現実を記録するためのものではないと言われていましたが、フェードアウトの技法はそれと関係するものでしょうか。

W; カメラにはフェードアウトの機能がついています。1400年代の音楽家アダム・フォン・フルダは、音楽の本質は音が消え去ることにあると言っています。それに倣って言うと、映像もまた消え去ることが重要だと思います。映像はとどまるのではなく、消え去らねばならない。映像が消え去ることによって編集することが可能になるのです。映画批評は常に見えている映像について語りますが、消え去ることについて語るべきなんです。映像が消え去って頭の中で編集する、ということが重要なのです。

-昨日もお会いした時にウィボニーさんは自分の映画の画面のいくつかが小津安二郎の映画の画面を思い起こさせると言われましたし、またこちらアントニオニーの『赤い砂漠』の風景画面との類似を申し上げたのですが、ヴェルトフの『カメラを持った男』やルットマンの『伯林・大都会交響曲』のような1920年代の都市映画のことも思い出します。この点についていかがでしょうか。

W; ヴェルトフについては、もちろん『ドンバス交響曲』は初めての音楽映画という意味で重要です。小津の映画で重要なのは（アクションの）途中でつなぐというのが重要です。来日前に15本ほど小津の映画を見ましたが、その中の1本『風の中の牝雞』の瓦礫の風景が私のこの映画の風景につながっています。1948年の映画なのですが、私の小さい頃の記憶の風景を思い出させる気がします。小津も後期になると近代的なビルのある都会の風景になりますが、その風景は瓦礫の上に成り立っています。最後の映画『秋刀魚の味』で、バーでかつての兵士が元上官に向かって「艦長、どうして戦争に負けちゃったんでしょうね」と問うシーンがありますが、その光景も1948年の映画の瓦礫の上にオーバーラップしているように思えます。元上官は「私も知らない、でも負けて良かった、もし勝っていたら大変なことになっていた」と答えます。ドイツについても、もし勝っていたら大変なことになっていたはずですよ。

-ウィボニーさんは1945年のお生まれですよ。終戦当時のハンブルクの光景が映画に影響を与えていることはありますか？

W; 答えるにはとても複雑なのですが、8歳の頃にハンブルクに移住してきてその時見た光景に影響を受けていると思います。これは抽象的な映画ではあるのですが、港の風景は確かに影響があると思います。

-この映画はポール・シャリッツの思い出に捧げられていますが、それについて一言お願いします。

W; ポール・シャリッツは点滅するいわゆるフリッカー映画というものを作った人であり、友人でもありました。ちょうどこの『西洋の没落のためのエチュード』を完成する前に亡くなったのです。

-この映画と関係ありませんが、先月亡くなったトニー・コンラッドについても一言お願いします。

W; トニー・コンラッドとは1972年に知り合いました。友人で、ハンブルクに来たこともありましたが、数学者でもあり、すばらしい音楽家、バイオリニストであり、人間として非常に面白い人でした。



(『シラクサ』(2004-2012) 上映)

W; これは音楽映画の線上にありますが、今回は詩の朗読についての映画です。ドゥルス・グリーンバインと10編の彼の詩を選んで撮影しました。

-グリーンバインと出会ったのはいつ頃なんですか？

W; かなり前から知っています。詩の朗読会に行ったり、新聞に発表された詩を読んだり・・・映画を作るために詩人を探していた時があり、徐々に時間をかけて親しくなっていった感じです。この映画の3,4年前に一緒に何かを作ろうという話になりました。グリーンバイン自身は映画の専門家ではないので、長い間文通し合ってどんな映画にしたいのか話し合いました。このいろいろなことを話し合った時間は私にとっても意義深いものでした。

-ローマとギリシャがテーマになっていますが、これはグリーンバインのほうから出されたものですか？

W; 二人でこのテーマにしようと話しました。二人ともその時代に興味を持っていたからです。最初に彼から送られてきた詩はイタリアのリミニにあるティベリオ橋についてのもので、偶然以前に私はその橋を撮影したことがありました。

-それは『西洋の没落のためのエチュード』の前に撮られた『ニューワールド』(1991-2004)の中にあるいくつかのパートのことでしょうか。編集は少し違っているようですが・・・。

W; そうです。ティベリオ橋とフォナ・フォルトゥーナについてのパートがあります。『ニューワールド』はコロンブス三回目の航海路を辿るという映画ですが、ヨーロッパが新しい世界を発見する一方でローマの古典世界も重要な場所だったのです。でもギリシャ・ローマの時代は複雑なので、あまりこれに拘泥すると現代の方がおろそかになってしまいそうになります。日本の歴史も非常に複雑なようにね。

-この映画は詩に導かれて旅をする映画と言えると思います。この構成はどのように考えられたのですか？

W; 実はあと10~15個の詩についての映像も撮ったのですがそれらはうまくいかなかったので放棄しました。詩を映画化するというのはあまり真面目になると退屈してしまうと思います。最初の章で、例えばサイクロプスという神話の一つ目の巨人を現代のカメラにつなげて、いくら見てもテレビの映像は人を盲目にしてしまうということを言っています。そのように詩にはない展開を後で付け加えていきました。アクロポリスの詩のところで詩人セルゲイ・エセーニンと舞踊家イサドラ・ダンカンの恋についてふれているところで、後に自殺したエセーニンが血で書いた詩があり、「死、そんなことならかつてもあった、また確かに生も存在した」という一節を加えたのです。それにたまたまポセイダンの神殿でダンカンが踊ったということもあります。

-アクロポリスの移転やフロイトの話も後から付け加えたのですか。

W; 撮影の時にたまたま白いスーツを着た紳士がいて、それがアクロポリスをイギリスに移送しようと考えたエルギン卿を思い出させる人だったのです。

-たまたま写ってしまったのですか？

W; 偶然です。聖書を読んでいる観光客もそうでした。『想像の美術館ーモネのためのエチュード』(2004-2014)の中でオリヴィエ・アサイヤスが化粧品のコマーシャルを撮っている、という台詞があるのですが、あれは「フィクション」です (笑)。

-そのようなフィクションとドキュメンタリーの往復も、グリーンバインの詩を媒介にすれば可能だと考えた、ということでしょうか。

W; ビデオを使えば現実のコピーとしての映像は簡単に撮れてしまうのですが、そういう現実のコピーから質の高い映像を作るのは難しいのです。リアリズムというものは映像を殺してしまうところがあるのです。ロッセリーニや小津の業績は現実を映像に取り込むところにあり、それ以来戸外の映像は魅力的なものとして受け入れられたのですが、例えばタイやフィリピンのような場所で撮れば面白い映像を撮れるという安易な考え、カメラの征服主義というものに陥ってしまうこともあります。

-この映画の最後に「ダニエル・ユイレの思い出に」と出てくる理由をお聞かせ下さい。

W; 『シラクサ』の最後に火を燃やしているシーンは、ストローブ=ユイレが『アンティゴネー』を撮った場所で撮っています。ダニエルはこの映画をウィーン映画祭のために編集していた時に亡くなりました。『アンティゴネー』の最後に見えるハイウェイも写っています。世界を破滅させるこの怒りは、ダニエルの怒りだった、とも言えると思います。

(客席から) 今回の映画ではオーバーラップを多用されていましたが、それについてお話し下さい。それと3Dについてはどう思われますか。

W; 昔はカメラでやっていましたが、今はコンピューターでオーバーラップを行っています。オーバーラップを使うのは、単純な連続性を変えたいと思った時、アクセントとして加えたいと思う時に使っています。コンピューターの可能性を探っていくのは面白いと思います。3Dは好きじゃありません。スクリーンは平面の方がいいと思っています。第3次元は観客がそれを想像すべきもので、3Dの編集は非常に退屈だと思います。空間を空間につなぐというのは映像をつなぐのとは違います。個人的な好みもあるでしょうが・・・。

(客席から) 詩のメッセージというものについてお話いただければと思います。

W; 詩はただそこに言われているものを述べているのです。詩の読み方は一度通して読んでから面白いと思った箇所立ち止まってみる、というものです。それがいくつもあるのなら、それはよい詩と言えるのではないかと思います。

(2016年5月15日、神戸映画資料館にて)



-ウィボニーさんは1963年から70年まで大学で物理学を専攻されていたんですね。映画を撮り始めたのはいつなんですか？

W; 1966~7年頃です。68年8月にニューヨークに移りました。ハンブルクにいた頃シネクラブのために撮ったのが最初です。その後1970年に大学で映画学科が設立されるまでは個人的に作っていました。当時シネクラブでは小津、ゴダール、トリュフォー、アントニオーニ、パゾリーニなどさまざまな映画を上映していました。テレビはまだ映画をあまり放送しておらず、映画館でもアート系の映画はほとんど上映されなかったため、当時学生たちはそれらの映画を見ようと何千人もの観客が来ていました。1960年代はとてもエキサイティングな時代でしたね。20,21歳頃ベルイマンの映画を見たり、高校の教師が西部劇に連れて行ってくれたりしました。

ヌーヴェルヴァーグやアントニオーニらの作品の発展の速さにも魅了されました。そして私もその発展の一部になりたくて映画を撮り始めたのです。でもがっかりしたのはその発展が1970年代になって、実験映画を除いて実質的に止まってしまったことです。1970年代に入ると『気狂いピエロ』のような映画はもうありえなくなったのです。もちろんゴダールは一人でも作り続けましたけど、運動はなくなりました。アメリカの実験映画とともに我々は発展を押し進めようとしていました。でも製作は困難になり多くの観客を得ることはできなくなり、道を見つけるのが難しくなりました。映画は発展する余地がなくなって、産業としては完全に消滅しました。ただ新興の地域では、フィリピンとかタイなどである種の発展を見ることはできます。でもヨーロッパやアメリカではもはやありえないのです。

-ジャン＝マリー・ストロブと話していて、彼が「もう映画史はない」と言ったのはその文脈においてですね。

W; ええ。私が初めてストロブの映画を見たのは1966年か7年で、それは『妥協せざる人々』でした。私はまだ幼くて、これは不思議な映画だと思ったのですが、その後ニューヨークで英語字幕付で（笑）見直した時にすごいと思いました。最初俳優たちのドイツ語の発音が何か素人的に聞こえたのです。でもアメリカで見直した時は外国で距離ができたためか、ドイツ文化の表象として信じられないほど強力な映画でした。その後彼と知り合うことができ、幸運でした。彼がハンブルクに来ていた2~3年よく会って私の映画を見せたり・・・いい時代でした。『オープン・ユニバース』の粗編集を編集台で見せたり、『見捨てられて、失われて、一人で、冷たくなって』（1986~1992）を私の部屋の壁に上映したり・・・彼はちょうど『アメリカ』の撮影のためにハンブルクにいて、友人でもあったハルーン・ファロッキは俳優として出演していました。それで皆レストランで食事した後私の家に来てくれたのです。

-ファロッキは昔から知っていたのですか。

W; 1969年か70年頃からの友人でした。彼の死は非常に大きな喪失で、なぜなら理論的なこと、特に編集についての考えを話し合える数少ない友だちだったからです。私は彼に、編集について書いた新しい著書をあげたのですが・・・そこでは私の編集についての抽象的な方法について書いているのですが、彼は最後に送ってきたメールで、「君の本が中国語に翻訳されて10億人が読んでいる夢を見た」と書いてくれました（笑）。知り合った頃2~3年は互いの家に行ったり映画を見せ合ったりしていましたね。彼は後にキュレーターとして私をインスタレーション展への参加を要請してくれました。

-Generali Foundationによる「Cinema never like before」がそうですね。

W; ええ、私はそこで『Histoire du Cinema』（2003）という作品を展示しました。彼も『見捨てられて、失われて、一人で、冷たくなって』や『ズッラ』（1990-2001）が大好きだと言ってくれました。

-ハルトムート・ビトムスキーについては？

W; 彼は私と同様にカリフォルニア芸術大学(Calart)で教えていました。

-彼は『Birth of Nation』（1972/73）のクレジットに出てきます。

W; ええ、あの作品は彼に献呈されています。当時彼はテクニカラーについての本「Die Rôte des Rots von Technicolor」を書いていて、私はその本が好きだったのですが、彼は私に「映画における照明のトリック」について話していて、もし本当にはっきりわかっていないと混乱してしまうと言いました。彼はそのとおり混乱していましたが・・・（笑）私たちがアーティストとしてではなく話せる友人だったのは周縁的だったからです。当時10人以上の興味深いドイツ映画作家がいましたが、どの程度の力があつたか定かではありません。また1970年代にはアメリカの実験映画作家たちはまだ強力なアイデアを持っている人々が数多くいました。1975年以降その力もしだいに衰退していきましたが・・・。

-1974年に『Elementary History of Cinema』（1972-1974）を作られたきっかけは何だったのですか？

W; 『Birth of Nation』を作ったことでした。この映画はコミュニンの生活を描いていました。1960年代のコミュニンはヒッピーたちの楽園だったのですが、私は楽園の崩壊を描きたかったのです。それで私は言語の問題に取り組んだのですが、それはヒッピーたちが奇妙な言葉を使っていたからです。さらに映画の進化というものを研究したのですが、それは若者の楽園の崩壊というものを描く映画には定型のヒーローやアンチヒーローといったプロットが使われるからです。私はあの映画を定番の形式になる前の、D.W.グリフィスの『国民の創生』以前の初期の映画のスタイルで作ったわけでした。私の野望はグリフィスの『国民の創生』にとって代って別の方向に行く（笑）コミュニンが永久に続くような映画を作ることでした。この試みのために8ミリ版のグリフィスの映画をアメリカで購入して、編集のリストを作ったり・・・それは非常に複雑でした。私の新しい本の中

で10ページほどグリフィスの『淋しい別荘』(1909)の分析をしているのですが、ここでのクロス・カッティングは非常に複雑です。構造については簡単に記述できますが、そこで何が起こっていたかという体験を記述するのは非常に難しいのです。男3人組が別荘の主人を他所に誘い出しておいて女たちが残った別荘に強盗に入り、主人は外から電話をかけてそれに気づき急いで帰ってくるのですが、後はクロスカッティングによる例のラストミニッツ・レスキューとなります。観客がこれに熱狂したのは興味深いことで・・・さて、モロッコで『Birth of Nation』を撮る前、グリフィスの編集を研究しているうちに私はもっと複雑な現代的な編集の技法、例えば1968~9年頃に流行したフェードイン/フェードアウトを使おうと考えました。そして私は他の語りの形式をもっと見たいと思い、『Elementary History of Cinema』でしたこと、テレビの前に8ミリカメラを構えてフレーム毎にシャッターを押しました。その作業で(作品の)全体は短縮され、どのような編集なのかを見ることが出来ます。そこには厳格な規則があります。誰もが言っている映画文法というよりは、秩序のシステムです。文法というのはもっと複雑です、日本語の三つの形(漢字、カタカナ、ひらがな)のように(笑)。

-リストにあるのはほとんどアメリカ映画ですね。

W; ええ、クレシヨフはロシア映画ですしフランス映画もあります(ブレッソンの『白夜』)。でも私が気づいたのは、ロングショット、クローズアップ、等々のシステムティック、メカニカルな映画の真の発展はアメリカで起こったということでした。

-これはアメリカの産業の研究でもありますね。

W; ええ、これはアメリカのクリエイティブな人々が空間を組織化する方法の進化でもあります。これを見る人はどこでアクションが起こるのかやエキサイティングな物事が生起するのという見取りが得られます。アメリカ映画の最良の意味を見てとるわけです。

-同時にアメリカ映画というプロパガンダの研究でもある・・・

W; たぶん・・・ただ私は厳密には「実験的な機械」のようなものが欲しかったわけで・・・それについて私はよくわかりません。ハルーン(・ファロッキ)は90分は長過ぎると言い、後に私は30分の版を作ったのですが、興味深いかどうかは(自分では)わかりません。

-ファロッキのように社会学的な研究ではなく、自分の映画制作のために作ったわけですね。

W; そう、好奇心からです。ハルーンの映画はだから一般的に注目されたのです。兵器としてのカメラと映画のカメラの社会的な関係を見ることができたり・・・でも人々は、彼の作品の形式としてとても独創的なことを忘れていきます。それぞれとても違って、形式的な思想がありました。彼はテクノロジーをただ描写するだけでなくその連続性を構築することができました。それぞれとても独創的な作品です。これは素晴らしい業績と言えます。そしてハルーンの作品は誰かが悪いと指を差すことを決してしません。彼は大半のアンチ資本主義者たちより賢明で、進むべき方向を示すことができたのです。彼の映画は煽動するタイプではなくむしろその反映なのです。

-今は100時間、700時間といったデジタル作品も作られています。そうした作品を見るためにウィボニーさんが『Elementary History of Cinema』でやった方法を適用することもできるのでは? その意味でこの作品は予言的とも言えます。

W; もちろん今この種の作品を作るのは馬鹿げていると思うので、作ることはないです。今はビデオがありますし。当時は1970年代で、スーパー8しかなく、続けて2分30秒しか撮影できませんでしたから。8ミリの場合、撮影に集中しなければなりません。そうしなければ価値のないものになってしまう。集中させれば見る人にリアリティの質を信じさせることができます。非常に強力な信仰を与えることができます。でもスーパー8では最も大事な時を撮影するのは難しいのです。早過ぎたり遅過ぎたりしてしまうことがよくあります。ビデオを使えばそういうこともなくなります。15分も撮影できれば正しい時に撮影できます。でも映像の質をスーパー8のように増加させなくてはなりません。16mmは高価で比較できないのでスーパー8と比べているのですが、そんなわけで私が思うに人はそれぞれの技術的なレベルで最高の素材を撮らなければなりません。美学的に高い質を得た

いのなら例えスーパー8でもそうしなければなりません。

-今までで一番大きな規模の撮影は『オープン・ユニバース』(1986-1990)でしょうか？

W; たぶん『ズッラ』です。時代劇でしたしそのためのスタッフが必要でした。20~25人くらいでした。衣装を洗ったり、イタリアロケの作品でしたし。『オープン・ユニバース』は16mmブローアップで15人くらいのスタッフでした。

-登場人物は『オープン・ユニバース』の方が多いですよね？最後の村の人々がいますし。

W; 3人が基本でしたが・・・そうですね。

-『ズッラ』は一つの場所ですよ。

W; そうですね。イタリアの友人の土地でした。我々は35kmほど離れた場所に宿泊していました。

-『オープン・ユニバース』はかなり多くの場所で撮影していますよね。船も出していますし。

W; フィジーまでヨットで行きました。基本的にはメインはフィジーで撮っています。撮影隊はオーストラリア人との混成で、これには複雑な事情があったのですが。そのため私は撮影中撮ったラッシュを見ることができなかったのです。電気が来なかった時は2台のボレックスをハンドクランクで撮影したものです。

-本当に？

W; ええ、音を同録できませんでしたが。

-『オープン・ユニバース』の後『ニューワールド』を撮られたんですか。

W; 『ニューワールド』はそれ以前の企画だったんですが、船でどうやって大西洋を渡ってトリニダードからベネズエラまでコロンブスのように行くかが問題だったんです。船で毎日2~3カットの海を撮りコロンブスの旅を追いました。

-最初ずっと海が写っていますが、非常に美しい画面です。

W; ええ、私が撮ることができた最高の素材の一つだと思います。それについて最初に言いたいのは・・・私がこの映画のサウンドトラックを作った時、ピアノ演奏は私自身で、インプロヴィゼーションですが作曲されてもいて、というのは調性やキーや速さはあらかじめ決めていましたから。それで海の映像のために25曲を用意して、3日ほど練習して一方のトラックを録音しました。そしてイヤフォンをつけてそれを聴きながらもう片方のトラックを作りました。最初の曲と2番目の曲を合わせることはうまくいきました。そして映画のサウンドに2つの曲を完璧にシンクロさせなくてはならなかったのですが、最初私はためらっていて、1つの映像に2つの音を対応させたのですが、観客は皆全くその関係がわからず偶然だと思っていた(笑)。最初のトラックの音と2番目の音の出現はとても優雅でトリッキーです。その後私が試してみようと思ったのは、2つのスクリーンに二重露出と2トラックでの上映で、私自身が操作しなければならなかったのですが、この20分の映像はとてもハイクオリティでした。

-海自体の映像も素晴らしいですが、最初20分が多重露出でその映像も、不意にそれが終わって鮮明になる瞬間も美しいですね。

W; 最初の部分は夜の海のヴィジョン、母なる海で、それが進化して夜明けのヴィジョンになるわけです。これら全ては私自身が船の上から撮った8ミリ映像です。ロッテルダムからフィリクストーエを通してスリナム共和国のパラマ・リボ行きの船でした。そこからガイアナのジョージタウン、そしてトリニダードにも行きました。

-撮影自体はどうだったのですか。

W;船の上やマストに上って撮ったこともありましたが、危険ではなかったですよ（笑）

-最後にインドの映像が出てきます。

W;インドの映像はほとんどジョークです。コロンブスはインドに行くはずが悲劇的にも間違えて南米を発見してしまったからです。それはバスコ・ダ・ガマがインドを発見した海路に対抗して始まったのですから（笑）、実際はすべてが失敗だったわけです。後でインドで撮った映像を今ブルーレイで見るととてもいい映像に見えるのですが、当時は撮影が非常に混乱したもので、あまりの数の人々でしたから・・・今インドでローカルテレビの映像を見ると困惑させられます。私が撮ったような映像を今インドで撮ろうとしてももはや無理でしょう。あれはまだ無垢な時期だったからです。1993、4年だと思います。あれが私の最後のフリッカー映像だったはずですよ。インドで私は強い不思議な感覚に囚われたのです。技術的には完璧だったのですが、同時に飽きてしまったのです。それでデジタルビデオのほうが興味深くなったのです。

-そもそもなぜコロンブスの映画を撮ろうと思ったのですか？

W;1980年代にコロンブスのことを研究していました。彼は航海士ですが偉大な哲学者だと思えます。私は彼の書いたものを読んでいて、非常に興味深い細部を見つけたのです。例えば緯度ですが、当時は北極星の高さでそれを測っていたのです。問題は北極星は毎晩少し円を描くように4度動き、しかも船の上でしたから見えにくいわけですが（笑）1491年のことで、コペルニクスの地動説はまだ現れる前で、誰も重力などという考えを持っていなかった時代、空の星は固定されていると思われていた時代ですから、そんなことを考える人はいませんでした。トリニダードに向かっていくにつれて北極星は大きくなっていきました。そこで彼は最初の自然哲学者のように、なぜ北極星が円を描きながら大きくなっていったかという理論を考えました。世界は球体ではなくゆがんでいて、自分たちが空に近づいたから北極星が大きくなったと（笑）彼はイザベル女王に手紙を書いていて、世界は梨のような形をしていて、そのヘタのところは女の乳首の形をしている、それが地上の楽園であり、皆服を着ていない（笑）これは信じ難いですがガリレオ以前の尊敬すべき最も科学的な業績です。彼は間違っていて不運でしたが論理的だったのです。

-あの映画の中に『シラクサ』の中にも出てきたグリーンバインの2つの詩がありますね。その理由は？

W;ええ、『ニューワールド』の最初のバージョンだと思いますが、2つの詩のパートがあります。私がコロンブスの映画のための資金を持っていた時、その北極星のエピソードを撮影したかったのですが、あまりにも複雑だったので・・・あなた方に20分で説明するところを3分の映像にするのは誰も理解できそうもないし不可能でした（笑）。そこでこのアイデアを諦めて、当時グリーンバインの詩ができてきたところで、古いヨーロッパについての映像としてそれを使おうと決めました。コロンブスはスペインでは歓迎されず、気狂い扱いされて、学者ではなく、新世界で財産を作ろうとしていた、アメリカのイデオロギーの最初の人であり・・・。私は数ヶ月前に5分ほど短いこの映画の新しいバージョンを作り、英語字幕を入れています。悪くないと思いますが・・・

-ぜひ拝見したいです。それと『スクリヤービンの墓』というパートについてお聞きしたいのですが。

W;それも非常に複雑なのですが、スクリヤービンは音楽的インストゥルメントとしての色彩は光と考えていました。とてもプリミティブなものでしたが。

-スクリヤービンの色彩哲学に影響されたのですか？

W;いや、『プロメテウス』はジョークのようなものとしてあのポルノグラフィ的な映像の極端な色彩加工に使い、ベートーヴェンの最も美しいピアノ・ソナタを使ったのですが、それは伝統的なスクリヤービンの作品で、彼はあまりにも巨大なベートーヴェンの影から逃れたいと考えていて、それ

で光のことを考えたのです。それはビデオクリップの始まりのようなアイデアで、ベートーヴェン的ではない、ポルノグラフィックなもので、複雑な意味があります。同時に航海士たちの夜の夢という側面もあります。

-あのパートは大学で上映するのに問題があるかも知れないと言われてしまったのですが・・・

W; ウィーン映画祭で『ズッラ』を上映した時とも言われました。アメリカのある哲学者はあの映画が好きだと言ってくれたのですが、彼は白昼夢についての論文を書いています。白昼夢は人間の行動で最も興味深いものの一つで、モノローグで狂気じみたことを言ったかと思えばすぐ消えてしまう、信じ難い瞬間で、人生の本質とも言えます。『ズッラ』は一人の男の白昼夢のような映画で、もしナレーションがなければ何も無い映画です（笑）。

-あの映画はご自身がまずテキストを書いておられたのですよね。

W; ええ、ロケーションの場所も書いていました。私は書いているあいだ、映画にする時どうするかを考えていて、非常にリアリスティックなロケーションになるとわかっていました。

-あの映画で面白いのは・・・ドゥルス・グリュンバインはウィボニーさんの書かれたナレーションのテキストはロブ＝グリエのような、ヌーヴォーロマンに近いと書いていて、私もそう思ったのですが、記述したものと映像化されたもの間のズレが面白いということです。

W; 言われたもの、書かれたものとイメージの矛盾は私の好きな領域の一つです。それは部分的には政治的なものです。なぜなら私はイメージを操作することに反対だからです。以前コリジョン・カット（衝突する二つの画面）の分析のトポロジーという文を書いたのですが、ニュースの大半の画面はこの衝突する画面です。私がしばしば使う最も簡単な例ですが、ワニと赤ん坊の画面を見せると、誰もがワニが赤ん坊を食べようとしていると考えます。ニュース番組が好むのはこの手のカットです。戦車や銃と犠牲者でもいいのですが、1~3秒でその関係はいいヤツ悪いヤツとなってしまう、そこにナレーションが入ると明らかなものになります。私は絶望的になるのですが、この種のカットの使用で、我々の社会はコントロールされていて、人々は皮肉にも操作されてしまい、最もクレイジーな考えまで行き着いてしまいます。

-ドナルド・トランプのような人が使っているプロパガンダもそうです。

W; 私が1968年に撮った短編『Auf zu den Sternen』ですでに描いたことがあるのですが・・・これは火星旅行のストーリーで、一つの部屋に5人の人物がいるだけなのですが、ナレーションで『165日後に火星に着いた』（笑）そして窓を開けると何も無い（笑）『Dämonische Leinwand』（1968-71）という作品集の中にある別の作品で、ある社会にいる人々の5日間を描いているのですが、まず人が生まれて5日目で飛び出して死ぬ、1,2,3,4,5でメリエス的なジャンプカットです（笑）ナレーションの力でどんな信じ難いことでもできるのです（笑）

-私が低予算SF映画が好きなのはそういうことをやっているからです。『2084』（1983）もそういうアイデアだったんですか？

W; ええ、あの映画もSF映画です。設定は社会が女性知事の下でよくなったと言われている時代で、1983年の映画ですがヴィジョンは（オーウェルの）『1984』以後でビッグブラザーはもういなくなりましたが、どこか誰も知らない星で（笑）あるメディア・ネットのようなものが生まれて・・・それはインターネットが生まれる前だったのですが、手紙は危険だと考えられていて、皆孤立した状態になっていて、彼らは自分自身で生き残るためのパノラマを1年1度許可されていて、映像を作らなければならない・・・というわけでだんだん進化して80分になったのですが、これは私の最初のビデオ作品で、初めてビデオカメラを使ってこういう作品を作ったのですが、最初にわかったのは自分自身にカメラを向けて、自分がモニターを見ながらコントロールして作るということで、非常に面白く思いました。私は21歳に初めてカメラの前で演じた時、スクリーン上の自分自身が嫌いだったのですが（笑）あの映画の場合は完全に自分自身のイメージを自分で作りたように作るというものだったからです。

-あの演じ方はすごく面白いですね。何が起きているのか？と観客に想像させるような演じ方です。

W;自分も若かったしちょっとクレージーだったので（笑）ちょっとナンセンスというか、全部即興的な演技でした。最初はまったくノープランで、少しずつ発展させていったのです。とても面白かったです。

-あの映画はカメラが止まっていて、ちょっとウォーホルの映画を思わせませす。

W;もちろん彼は素晴らしいカメラマンです。しかしあの場合は自分で自分を即興で撮るのでから他にどうしようもなかった（笑）。

-DVDの付録で学生にSF映画を教えるセミナーの様子がありませんね。あれは？

W;あれはちょっとアナーキーなチューリッヒのアートスクールが何かを学生に教えてくれと依頼してきたのです。それで私はSF映画の作り方について教えました。二つのセミナーがあって、二つ目は「映画とは何か」についてのもので、編集などについて単純なレベルで教えたものですが、いい授業になったと思っています。

-ミステリアスな何かを研究するというのは物理学専攻されていたことからのご傾向なんですか。

W;そうですね、私は量子物理学を専攻していましたが、それはミステリアスで、複雑な学問です。その時代に私がやっていたことはただ素粒子の運動を記述するという事です。その他は非常にはつきりしないものでした。ただ素粒子の記述だけしていて大学で孤立した研究所でした。言うのは難しいのですが・・・素粒子は非常に神秘的です。基本的に物理学はミステリアスなものです。

-それはニューヨークのイエシーバー大学で？

W;そうです。助手として働き、ジョエル・レボヴィッツ教授の下で博士論文を書いていました。ドラッグに手を出したことが問題になって研究所をやめてドイツに帰国しなければならなかったのです。

-ドイツ電子シンクロトロンにいたのは？

W; 1963～68年です。

(5月16日同志社大学にて)

(『オープン・ユニバース』上映前)

皆さん、こんばんは。京都に来られて光栄です。今回高木先生が監修をして下さり（翻訳は三田有貴子さん）、西原さんが字幕を作ってくれましたので、この映画を日本語字幕付で見ることができます。私は日本語字幕付で見ることができるということでとても喜んでます。ちょっとこの映画はトリッキーなのでイントロを話したいと思います。私が物理学を勉強していた頃、有名な教授が宇宙について「小さな箱の中にあらゆる粒子が入っている」という話をしてくれました。広大な宇宙を小さな箱に入れてしまうことができるという考え方が非常に興味深かったのです。私が映画監督になった時に夢見ていたのは、世界全体を一つのフィルムの中に入れるということでした。映画は時間を記録する機械で、時間を吟味することができるというものだからです。私が50歳になった時、全ての粒子、出来事を1本の映画の中に入れるお金があったのです。これからその映画が始まるのですが、当然、まずビッグバンから始まります。そこから永遠性についての理論が展開します。そこから一つの物語が始まるのですが、それは地球で展開します。マルセイユで始まり、ラスベガス、アカプルコ、最後に南の島に行きます。そこから突然二つのイメージが現れるのですが、一つは工場、もう一つは1986年当時これからまさにコンピューター産業が勃興しようとするシリコンバレーの映像が出てきます。私は当時アメリカにいました。そこに素晴らしいティルダ・スウィントンが出演しています。彼女はまだ非常に若かったです。それでは映画をお楽しみ下さい。



(上映後)

W; まず観客の皆さん、ありがとうございます。これは映画を見ながら考えていくような作品で、世界が混沌としているように、この映画も混沌としています。とはいえいくつかのことは理解していただけかと思えます。例えば工業世界からコンピューターの世界への移行が描かれているというようなことです。もう一つは神経症的なカップルがいて、最終的に素朴な人々のもとに幸福を求めて行くということです。とは言ってもそれがどのようにつながりあっているのかを理解するのは難しいですし、私も全部を理解しているわけではありません。この映画はだいたい86年から3年間くらいかかっています。フィジーには8週間ほど滞在しました。それからアカプルコや他の場所で撮影しました。その後イギリスの工業地帯で撮影しましたが、ちょうど1986年頃は工業の衰退期でした。日本も同じようなことがあったのではないかと思います。ですからここで撮影したものはほとんど今は残っていないのではないのでしょうか。せいぜい博物館や記念碑のような形で残っているものがあるだけではないかと思います。もう一つはサンフランシスコのシリコンバレーの撮影も大きなものでした。1987年頃ですが、その頃何が工業に取って代わるのかがわかってきた時代で、私はヒューレット・パカードやアップル等のコンピューター会社の建物の画一性にショックを受けました。当時通りをしらみつぶしに重要だと思ふ建物を撮っていきました。最初ニューヨークが出てきます。それは昔のローマが永遠を体現していたのですが、現代ではニューヨークだからです。東京も大都市ですが、他にダブリンやアカプルコにも実際にロケしていますが、それは世界全体を1本の映画に収めるというコンセプトに基づくものです。

-今のお話を聞くと、『西洋の没落のためのエチュード』にもつながっているように思えます。シュペングラの書物もこの構想の発端の一つだったのですか？

W; イギリスの工業地帯については『西洋の没落〜』より前に撮っています。ニューヨークはまた別の時期ですが、もう1本『見捨てられて、失われて、一人で、冷たくなって』の中でもその工業地帯の映像を使っています。

-この映画を最初に見た時、ティルダ・スウィントンとハンス・ツイシュラーのカップルに雇われたクリストフ・ヘンマーリンクの3人の物語映画と、「大地の歌」シリーズのいわゆる風景映画の交差点のような映画だと感じたのですが、そのような捉え方では違うんですか？

W; 私も3人の人物と風景の関係はいろいろ考えました。3人の関係はいわゆるママ、パパ、子供の、フロイト的な三角形です。ママとパパがひどいことをするので子供は逃げ出すというわけです。カップルの方は3ヶ月前に出会ったという台詞があります。その後9ヶ月で子供を幻滅させるというわけです。

-3人についてはオーソン・ウェルズの『上海から来た女』のようなストーリーを考えたわけじゃないのですね。

W; 『上海から来た女』というよりは『不滅の物語』です。もう一つはポランスキーの『水の中のナイフ』ですね。

-もう一つクリストファー・ヘンマーリンクの台詞にあるコンラッドやメルヴィルの小説にも関係あるのではないのでしょうか。

W; 確かにコンラッドは私が17,8歳の頃にむさぼるように読んだ作家で、それは奇妙な人々の世界へのまなざしを開いてくれ、視野を拡げてくれました。この映画でもロバートが鞆の中にコンラッドの本を入れて世界を探求しに行くというシーンがあります。メルヴィルの最初の小説『タイピー』は私のプロダクションの名前でもあります。映画の最後にロバートが行き着く島の村で『タイピー』という台詞がありますが、今ではもうその言語は失われていて、その『タイピー・モタキー』という言葉しか残っていないのですが、あれはメルヴィルの小説に由来するものです。

-あの村にいる人々はどういう人々なんですか。

W; あの人たちはフィジーの村人で、宗教によって形成された集落です。泥水のスープのようなものを飲んでいますが、あれはビールとマリファナを混ぜたような軽い麻薬です。

-ロバートを演じているクリストファー・ヘンマーリンクは『バトルビー』(1976)でも主人公を演じていましたが、どういう人なんですか。

W; 彼は3~4人の作家の映画に出っていますが、その後消えてしまいました。台詞がうまくしゃべれないので台詞のない映画用の俳優です(笑)。

-『バトルビー』でも黒白サイレントの映像に監督ご自身がナレーションでメルヴィルのテキストを読んでいるわけですが、そういう事情だったんですか。

W; 彼をキャスティングした理由と言うのは自分でもうまく話せないんですが、『Birth of Nation』で彼はコミュンで生活する主役を演じていて・・・自己分析はできないのですが、彼はいろいろな映画で演じてもらった人です。『オープン・ユニバース』の時はもう若くなかったのですが、あの役を演じることができました。ちょっと顔が似ていると思うのはパゾリーニの映画によく出てくる人(フランコ・チッティ)で、彼もいろいろ問題はあっても映画に出ていた、そんな風な人だと思います。

-ハンス・ツイシュラーに関しては、後にローマ皇帝を演じた『ズッラ』もありますが、『オープン・ユニバース』に彼をキャスティングしたのは？

W; 1974年に彼と知り合いになって以来注目していました。この映画では父親的な力強さのある俳優を捜していて、ドイツで一番セクシーな俳優でもあると思い、彼に頼みました。彼は非常に頭もよく読書家でアイデアもくれる人で、友人になりました。

-非常に感動的なのはツイシュラーとスウィントンのシーンで、ちょっとブレッソンの映画を思い出

させます。例えばラスベガスだったか、部屋のシーンで男が地図を拡げるラブシーンがありますが、手のクローズアップが非常に多く、プレッソンのだと思っただけです。

W; プレッソンのことは考えていませんでしたが、ストローブやゴダールのように何回も見て頭の中に焼き付いているほどなので、意識せずにそうしたことが出ているかもしれません。プレッソンで一番好きなのは『湖のランスロ』です。この映画とはまったく関係ないですが。

-イントロダクションで宇宙論を書いています、最終的に「見つかった、何が？永遠が」という台詞がありますが、これはもちろん『気狂いピエロ』ですよね。

W; ええ、ランボーですが、ゴダールの『気狂いピエロ』の台詞です。プロローグは人間化しているんですが、黒板に書かれているのは抽象的な学問史で、あの数式は宇宙の誕生と消滅についてのものです。私自身の功績はビッグバンを舌打ち一つで表象したことだと思ってます（笑）このビッグバンの後で初めてアインシュタイン等の方程式が可能になるわけです。この宇宙物理学のちょっと気狂いじみたところは、その理論の成立背景を深く疑われない、ということです。それ以外のことについて科学者は物質的な基盤というものを執拗に追求するのです。今では科学者は知性や魂や精神などもDNAに書き込まれていると主張しているのです。現実には存在するある電氣的なポテンシャルとしてそれらを考えているのです。ところが方程式となると物質から独立しているかのように扱っています。数も同じで、宇宙以前から存在しているかのように扱っているのですが、その矛盾については物理学者も数学者も語らないのです。そう考えると物理学者たちが言う宇宙創造の歴史も、聖書や伝説とそう変わらないものであるように思えます。その意味で、映画のあのイントロでは観測者＝語り手の存在を強く描いているのです。最後に言いたいのは、私は科学者たちの言う宇宙の運命をまったく信じていないということです（笑）。10年以内に全部変わってしまう気がするからです。最近で言うとダークマターはどうなっているのかについてもそうです。

-最初のイントロについては『気狂いピエロ』のランボーの詩を面白おかしくコメディとして理論化するとこうなる、ということが趣旨だったということですか。

W; そこまで強調しているわけでもありません。最初のところで宇宙開闢説が語られて「永遠」という強い言葉が出てくるのですが、その後は船で男と女のシーンになり、そこには落差があります。その後こんな単純に始まった、と言いながら示されるマルセイユの全景ショットは人間には計り知れないほど複雑なものがある、ということを示していると思います。

-もう一つ、永遠というと海が沢山出てくるわけですが、海は撮影するのが難しいわけですよね。

W; 私は港町ハンブルク出身で海のない世界は想像できません。

-ドイツ映画史にとって海というのも重要ではないでしょうか。ムルナウとか。

W; 『吸血鬼ノスフェラトゥ』は重要ですが、ファスビンダーは海は好きそうではないし・・・フリッツ・ラングは何かありましたか？

-『ムーンフリート』とか。

W; 最初の水平線が写るシーンと関係があるのですが、水平線は昔、人間の征服衝動の目標みたいなもので、コロンブスのような人がそれに誘われて新世界を征服するということがあったのですが、映画で疲れた男が海を見上げるショットがあり、『海は永遠のカリカチュアだ』というコメンタリーが入るところが気に入っています。それは征服を目指すロマンだった海が今はもうカリカチュアになってしまった、古ぼけた船でも渡れるようなものになってしまったということを示しています。

-（客席から）音楽についてお聞きしたいのですが。

W; ピアノ音楽は自分で作曲し、即興でも弾いています。他の部分については込み入った手法をとって、神戸で上映した作品では、撮った映像の数コマごとに厳密に計算して音楽を合わせるということ

をやっています。

(5月17日京都・同志社大学寒梅館クローバーホールにて)



(『想像のための美術館ーモネのためのエチュード』上映後)

-この映画とその前の『オープン・ユニバース』の関係ですが、『オープン・・・』をカンヌ映画祭に出品しようとフランスに滞在していた時に美術館に通われていたことが契機になったと聞きました。

W; そんなに直線的な関係ではなく、もっと紆余曲折がありました。この2本の映画の間に何本も作っていますし、実はこの映画を作れるとさえ思わなかったのですが、プールヴィルに行ったのは偶然です。フランスの観光地では有名な画家がそれを描いていると、金属製の板で作った複製を売っています。そこでモネが『壁』という崖の絵を描いていたのを見つけたのですが、それはあまり好きではなかったのです。まだルーアンの大聖堂のファサードを描く前の、過渡期のモネだったからです。しかし、私は日常的に気に入った場所をビデオカメラで撮っておくという習慣があるので、一応プールヴィルで30分から1時間くらいを撮っていました。Hi-8だったと思いますが・・・私自身は腕が悪い方でもないので、モネくらいの映像を撮れるのではないかと考えていたのですが、家に帰って撮った映像を見て恥ずかしくなりました。私が撮った映像に比べたら最悪のモネの方が遥かにいいと思ったからです。そこで深く考え始めました。まずビデオカメラで撮影すると、表象モードとしてリアリズムになってしまいます。カメラがより発展すると鮮明な画像になりよりリアルになっていきます。このプロセスの中でとても大事な何かが失われてしまったと思います。まずウィルデンシュタインの作ったモネの全カタログ4巻本を購入しました。2000枚のモネの絵があるのですが、気づいたのは同じ場所でかなりの数のヴァリエーションの絵を描いているということでした。翌年カタログを持ってプールヴィルに行きました。そこでカタログを持ってモネの描いた場所を探そうとしたのです。最初簡単だろうと思って、絵で描いている場所を見つけて、映像を撮って帰宅して比べるというわけで、1日4、5カ所ですることができました。その時も撮影場所を離れた時にいいものが撮れたと思ったんですが、見直すと、フレームが全く違うし構図も違っています。それで次の年に参照する絵をスキャンして冊子にして撮影に行きました。そこでやっとモネの絵と自分の映像が似てきました。そのときも簡単に考えすぎていたことがあり、それは高さがどこにあるのかが重要だということに気づいたのです。そして更に3、4年通ってやっと構図に関して正確な映像が撮れるようになったのです。もう一カ所彼が描いた場所はベル＝イルです。第1部の方で出てきた、花崗岩が海辺にある場所は全く別の場所です。ベル＝イルで気づいたのは、私が映画想的だと思っている構図と全く違うということです。それは花崗岩の岩が5本くらい針のように立っているヴァリエーションを研究している

のに気づきました。そこで映画監督や写真家なら一つのイメージで撮ろうとしてロングで撮ってしまうのですが、でもモネの場合スペクタクルな光景の中に入り込んで一部だけを描いているので、全体像を描くことはないのです。そこでベル＝イルのヴァリエーションの研究でわかったのは、普通理性的に考えるのとモネは全く違う考え方をしているのがわかったのです。

-今のお話を伺っていて思ったのは、ふつう三脚を使わないと伺っていたウィボニーさんが、フレームや高さを厳密に固定する画家というものに対して興味を持たれたのはなぜだったのかと思います。

W; 『オープン・ユニバース』は三脚を使っています。『ズッラ』はほとんどわからないような手持ちで撮りました。『オープン・ユニバース』のイギリスの重工業地帯とかカリフォルニアのシリコンバレーは手持ちで撮りました。そのほうが早いからです。三脚だと急いでも1時間で5、6ショットしか撮れないのですが、手持ちなら10カットは撮れます。もう一つは手持ちに慣れてくると、撮り手の呼吸が写ってくるということがあります。それは『モネ』の最初の美術館の中を歩くシーンのように、我々は普通あのような見方をするのです。それは躊躇しながら絵に近寄ったほうが観客に緊張感を持って見てもらえます。最初ルーアンの美術館のジェリコーの絵ばかりの部屋が出てくるのですが、ある意味ジェリコーのがっちりしたフレームより私の手持ちのほうがいいのではと思います(笑)。モネの場合はそのフレームに自分を近づけようとして苦しんだのですが、ルーアンの場合は配置されているので、自分の方が構図がうまいのではないかと感じてしまいました。それが『想像の美術館』というものが持っている効果だと思うのですが、この用語自体はアンドレ・マルローに由来します。1948年から50年に『想像の美術館』という本を書き、更に1954年に書き改めたのが『沈黙の声』です。これは二つの意味で素晴らしい本です。マルローが指摘しているのは、大量に複製芸術が出回るようになったことで美術史そのものを体験できるようになったこと。それ以前は美術史やその理論は専門家だけが書けるものだったのです。モナリザを見て20年後に書こうとしても複製がなければ書けません。たった一人の画家ですら複製なしですべてを見ることは難しいのです。一つの展覧会で画家の最初から最後まで作品を見ることは滅多にありません。マルローが想像の美術館を考えたのは1948年でしたが、現在インターネットの時代により確実なものになっています。今や我々が美術館に絵を見に行くのは、インターネットの絵を見た後で、それが本当にあるかどうかを確認しに行くようなものになっています。もう一つは、芸術家の新しいものを作り出そうというメンタリティが本当にアーティストの創造的な使命として正確に描かれている本だからです。他の美術史家は、アーティストが一方では他の先行するアーティストに仲間意識を持ってそこから学びながら、もう片方ではそれを超えてやろう、打倒しようとする矛盾する心理を描くことができているからです。

- 『モネ』についてマルローのアイデアを思い浮かべたのはいつなんですか。

W; この映画の構想を作っている時、モネについての習作ということで作ろうと思っていたときに、たまたまマルローの本を読み直したので、これだと思ったのです。その結果この映画にマルローの引用が5、6個あります。マルローは一方では大変嫌われています。ド・ゴール大統領時代の文化大臣として保守的だとみなされています。でもゴダールの映画のいいアイデアの20%はマルローの剽窃なんです(笑)。私の友人ストローブはマルローを映画化しています。マルローは保守とされていますが実はもっと深い部分で我々に影響を与えていると思います。

-今のところストローブの最近作(『水槽と国民』のこと。ストローブは新作を撮影している)はマルローのテキストを使っていますね。それではジェリコー、デュシャン、マイケル・スノウやヘルダーリンらに関してはいかがでしょう？

W; ジェリコーやデュシャンはモネと同じ美術館にあったからです(笑)。特にデュシャンの『トラックの中の箱』は30~40くらい複製されているもので、たいてい美術館の端に資料的に展示されているのですが、ルーアンの美術館では中央に置かれていて周りを回って見るできるようになっていて、初めてこの作品が面白いものであることがわかります。これもデュシャンにとっての想像の美術館であって、ノートパソコンのように今までの自分の作品を全部入れられるようになっていて、と言ってもここでは有名な『泉』も小さな複製でしかないのですが、回って見ることでデュシャンの考えが見えてくるというところがあります。

-ある意味この箱も『オープン・ユニバース』ですよ。

W; そのとおりですね。偶然なんです、三人はルーアン近辺で生まれた人々なのです。モネのルー

アンを描いた絵を撮りに行ったのですが、そこにあったモネの絵をすべて撮っているうちに、折角だからとジェリコーやデュシャンも撮っていたらうまくいきそうだと気がついたのです。マイケル・スノウに関しては、ベルリンで実験映画会議があった折に居合わせたので出演を依頼したのですが、そこで彼の代表作『中央地帯』がぐるぐるとカメラが回転して撮影する映画だったので、逆にその中央地帯はマイケル・スノウの脳にあるということで、彼の周りを回るというパロディとしてやってみたと、『approaching father』というタイトルに関しては、父親的な芸術家に息子がどう近づいていくか、その人に気に入られたいと思うと同時に乗り越えたい、打ち倒したいと思う気もあるという複雑な心境をカメラが近づいたり離れたりすることで表現しようと思ったのです。だから最初はおそるおそる近づいていくのですが、会話を始めるととてもチャーミングな人であることに気づく、というわけです。

-でも初めて会ったわけじゃないですよね。

W; ええ、でも1970年代の特に素晴らしい『中央地帯』・・・日本で上映されてますか？

-はい。

W; 私はノルウェーのナショナル・フィルム・シアターで見た時、あまりの素晴らしさに吐いてしまったんですが（笑）映画館で気分が悪くなりたい人にはおすすめの作品です（笑）。

-今のお話ですと『中央地帯』をランドスケープ（風景）フィルムとしてとらえて、それでこの『モネ』に入ってきたということですね。それも面白いと思うのは、普通に考えると風景よりは観客が時間の感覚を失うというスリリングな映画として見たものですから。

W; それも正しいと思います。

-ウィボニーさんの時間の捉え方は他の作家と異なっていると思います。『モネ』で撮影された映像を絵画と重ねて見るところもそうですか。

W; ありがとうございます。確かにそこには不思議な時間が流れています。

-ウィボニーさんの他の作品でなさっているフィルターとフェードアウトを使ってなされている浮かび上がっては消えていくイメージと同じだと思いますが、ご自身では違いがあるんですか。

W; 『モネ』は全部コンピューターで行いました。ですから『オープン・ユニバース』のようにカメラで行っているのとは違います。現在ではカメラでやるよりはコンピューターのほうが自由度が大きいのです。

-ご自身としてはその違いはどんなんですか。

W; 今はほとんどの映画をビデオで作っていますが、それはボードレールの言っているのと同じで、時代に合わせていかなければならない、時計を逆戻りさせることはできないということですね。16:9というフレームは嫌いなんです。16:9の画面をハリウッド映画のシネマスコープのように考えて撮ろうと思っています。つまり戦争を撮るのには完璧なサイズです。もう一つハルーン・ファロッキに捧げたインスタレーションがあり、H.G.ウェルズから取った『宇宙戦争』というタイトルですが、それは左にデュシャンの『箱』を回る映像があり、右にジェリコーの『男性の研究』という裸体画があり、真ん中にモネを置きますと、デュシャンのくるくる回る映像が浸食してきて、まるでUF0みたいに見えます。そこで波打ち際の子供たちが何かを投げる映像が出てきて、ちょうど地球を守るために戦っているような気がするのです（笑）。なぜならデュシャンはリアルな風景描写を破壊したわけで、プールヴィルの風景ショットの後にそれが出てくると、デュシャンのためにもの見方が変わってしまったが為に元に戻る事が不可能になってしまいました。フィラデルフィア博物館にあるデュシャンの遺作『Étant donnés』の複製はドアに二つの穴があってそこに近づいて見るものですが、そこで裸の女性が倒れている姿のようなものを覗き見させることで鑑賞者に恥ずかしい思いをさせるというものです。映画の第2部で出てくるのはその本物のデュシャンの穴です。そのデュシャンの穴を通してモネの風景を見る、でもデュシャンが許しているのはポルノ的なものだけで

す。それを通してみるとモネの風景ですら素朴に見ることはできないということになります。そこで子供たちが我々をポルノ的なものの見方に変えてしまったデュシャンに向かって石を投げるのは正しいです（笑）。

-もう一つ『モネ』も波打ち際というモチーフが『オープン・ユニバース』同様に海ということになりますね。撮影自体どうでしたか？

W; これは自分自身に課した仕事のようなもので、モネの複製を横においてどれだけ美しい映像を撮れるかということですが、もう一つモネの絵は見たままの光を描いているという思い込みがあるのですが、そうではなく、ルーアンの大聖堂の正面の石の一部を全体に描いたりとか、彼の色使いはかなり現実離れしているのです。ですからアンドレ・マルローが書いているように、画家は美術館より自然を好むが、自然より自分の絵を好む、のです。それは私自身がジェリコーより自分の方がうまいと思ってしまったように、芸術家が持っているクレージーな精神です。芸術家が何かを作る精神は、自然に対する抗議だと思えます。マルローの引用に重ねたのはモネが妻を描いた絵で、それはモネの妻カミーユが死んだ直後に衝動的に描いたものです。モネは自然を愛して描き続けましたが、自然の残酷さへの抗議の精神があったからこそ芸術家なのです、絵は自然よりも美しいものになり得るという抗議です。

-ところでヘルダーリンについてですが・・・

W; あの詩が好きだったんです。もう一夏を迎えて、もう一つの秋に収穫を上げて死にたいという。それを端的に示しているのはマイケル・スノウを撮ったぐるぐると回るショットです。時は残酷なもので、あの動きは今の私にはできません（笑）。あるいはモネが描いた場所を探すというのも今の私にはもう無理です。あの崖は80mの高さがあり、満潮が早いので走って逃げないと溺れてしまいます。モネ自身もたぶん1、2時間描いた後で走って逃げたはずです。モネがプルヴィルを描いたことはアスリートとしてすごい業績だと思えます。しかも私は夏休みに来たのですが、モネは2月に来ているのです。

-それでジェリコーの裸体のアスリートが出てくるんですね（笑）

W; そう、あれはモネと私の自画像なのです（笑）。私は競歩の大会で優勝したこともあるのですが、モネは小男ですがすごい体力があったと思えます（笑）。

(5月21日、アテネ・フランセ文化センターにて)

(クラウス・ウィボニー、アングレット・ウィリグ・ウィボニー、高木繁光、西原多朱、海老根剛、藤原敏史 の各氏および 同志社大学、神戸映画資料館、アテネ・フランセ文化センターの皆様へ深く感謝いたします)

