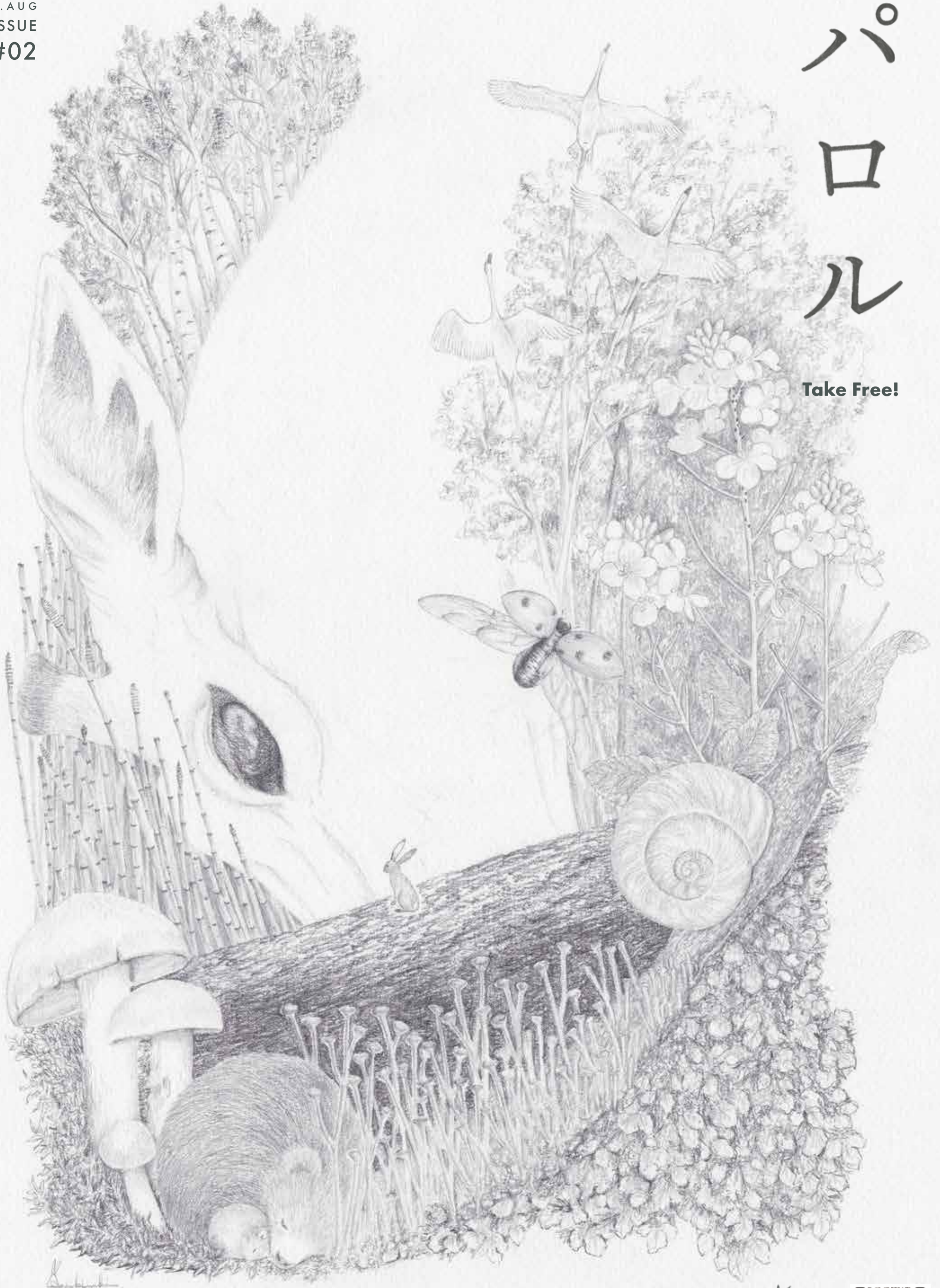


9. AUG  
ISSUE  
#02

# パ ロ ル

Take Free!



<https://sukimaki.com>



## ものごとの内と外がひっくり返る

動物と植物のからだをそれぞれ一本の筒と考えてみる。動物だったら口から喉、胃、小腸、大腸を通り肛門までを筒の内側と考えることができる。植物は水分や養分を運ぶための維管束があるので分かりやすい。(維管束がない藻類やコケ類はちょっと置いて。)

動物は口から食べ物を入れ肛門から排出するまでの間に筒の内側で養分を吸収する。一方、植物は吸収するための装置が体の外側についているため、筒の外側で吸収を行なっている。これが動物と植物のからだの構造上の大きな違いと言える。さて長々となぜこんな話をしているのかというと、動物のからだをひっくり返すと植物になるのでは？と思いついたから。物理的にはなく概念的なお話として。

解剖学者である三木成夫の『生命とリズム』の中に次のような一文がある。「植物というものは宇宙と一体をなしている。つまり自分のからだの延長が宇宙そのものであります。ところが動物というものは、宇宙を自分のからだの中に取り込んでいる。いわゆる小宇宙というものを抱え込んでいるため、その宇宙からある程度隔離される。いってみれば自然に対して自閉的になつていふこと。」

『LUNATIC PLAN(e)T』で動物たちは植物へと姿を変える。このメタモルフォーズの過程で内と外がひっくり

返り、動物たちの内側にある宇宙は植物たちの外側として新たな宇宙を次々と表出させる。ではその植物たちの内側には何があるのだろうか？この問いの答えがなかなか思いつかない。松村さんにこの問いを投げかけてみると、「そりゃ植物の中には記憶としての故郷があるんだろう」という答えが返ってきた。植物に触れると心が和むのは、何千年と命を重ねてきた植物たちの記憶に故郷を感じるからなのかもしれない。

## 『散歩する無意識』

—松村康平映画評 vol.2—

## ホン・サンス『それから』(2017)に寄せて

ホン・サンスが映画で描く時間の生成は、大きく二つの傾向がある。一つは初期作『オー!スジョン』(2000)から『正しい日 間違えた日』(2015)などに連なる、一つの映画の中で同じタブローの変奏曲を二回、三回繰り返し、出来事を最初からなぞり直すことで「ありえたかもしれない過去や未来」を現出させるスタイル。もう一つは『アバンチュールはパリで』(2008)や『それから』(2017)に見られる現在と過去を歩きつ戻りつ繋ぎ合わせて、「時制を映画の中でゆっくりと絡ませる」スタイル。

ここでとりわけ扱われる『それから』(2017)は、ホン・サンス作品の中でも突出して離れた時制を絡ませるモンターージュに成功している。その顕著な要因として、場所(夜明け前の公園、飲食店、オフィス)ごとに時制の異なるシーンを即物的に並べて編集を施しているということが挙げられる。言うまでもなく映画の撮影は、一つのロケ場所で扱われるシーンが複数ある場合、コスパを考慮して大抵は一度に行われる。そのロケで撮影したファイル番号順そのまま?と思わせるような、タブローの順序でいえば時制が異なるシーンを等価に繋げてしまう大胆な手捌き。(※服を着替えることで映画内における過去と現在をちゃんと切り分けている。) 現在時が過去時に性急に接続される際、ホン・サンスはテキストやナレーションによる説明(X年前とか、Y月Z日など)を提示しないので、鑑賞者は一瞬、定位を失って心地よく時間の裂け目に迷い込むような感覚のあと、登場人物たちの会話からそれが映画で描かれる一連のタブローにおけるどのあたりの時制なのかを把握することができる。

鑑賞者が観ることと想像することの二つの享楽を同時に行うこと。これを可能たらしめている重要な要素として、独自の撮影技法も忘れてはならないだろう。ホン・サンスの代名詞でもあるバカズーム(カットを切って編集で繋ぐのではなく、カメラポジションそのままズームインアウトで瞬時に画作りを行う技法)で捉えられたワンショット=ワンシークエンスの会話の中には、役者たちの表情や息づかいなどが生み出す気まずさや逡巡といった言葉にならない時間が表出する。ここで掬い取られた自然な間、ゆったりとした時間感覚が観るものの思考を撫でるように刺激しはじめる。

最後に『それから』の特筆すべき点を挙げるとすれば、終盤「忘れる」という生理現象(これは『ファーマー』(2020)にも通じる事例だが)を描くことで、未来時に同じ会話を繰り返させる奇妙な空気感を演出していることだろう。これまでのホン監督の反復することで多言宇宙を現出させるフィルムグラフィックを知っているものであれば、ここが一番度肝を抜かれるシーンである。ホン・サンス作品を経験することは、今までにない思考法が開通したようなそんな感覚をもたらしてくれる。

## SUKIMAKI ANIMATION

2007年に鋤柄真希子が立ち上げたアニメーション・スタジオ。  
2010年以降は松村康平と共に、マルチプレーン撮影台を使った短編アニメーション作品を制作している。

## 『LUNATIC PLAN(e)T』

現在SUKIMAKI ANIMATIONで制作中の新作アニメーション。2022年7月ついに脚本脱稿!動物と植物が織りなす宇宙を舞台にしたSFファンタジー。

## 畑の流れ

夜眠る前に畑のことを考える。あそこの畝の作物は元気がなかったな、どんな草が生えていたっけ?そろそろ摘みよつか。とりとめないことを考えながら、畑の様子を細かく頭に思い描く。私は畑に夢中なのだと思っ。でもなぜそんなに魅力を感じているのか、実のところよく分からない。もちろん作物の成長に感動したり、収穫する楽しさといった分かりやすい喜びはあるのだけど、他にもっと強く惹きつけられている何かがある気がする。畑に行くたびに、今まで自分に欠けていた部分が補われていく感覚がある。畑で起こる全てのことが面白い。手塩にかけて育てたトウモロコシをサルに全部食べられた時は、残念

この春から畑を始めた。週2回、午前中だけ野良仕事をしている。とても楽しい。家から畑までは少し距離があり、おまけに行きはずと上り坂。電動自転車じゃなきゃとても通えない。町を抜け山道をひたすら登り続けること15分、突然視界が開け、四方を山に囲まれた谷間の集落が現れる。谷底には東西に流れる川があり、川の北側には家々が立ち並び、川を挟んで反対の南側一帯に畑が広がっている。畑は1.5平米ほどの広さで区分けされ、ファミリー農園として町が委託管理している。私の畑は真ん中あたりの2区画。大きな畝が7つあって、3人家族の野菜を賄うには十分な広さ。

だなどと思うと同時に、残された残骸からトウモロコシを食べるサルを想像して感動すら覚えた。

『森はだれがつくったのだろうか?』という絵本がある。人間が放棄した畑が雑木林になるまでの移り変わりを描いている。これを読むと、私の畑もこのプロセスを辿ろうとしていることがよく分かる。私が畑でやっていることは、雑木林に戻ろうとする自然のプロセスを制御して、作物が育つ段階に留めておくことに他ならない。成長しすぎた草を刈り、作物が優位になる環境を作る。手を入れすぎると地力は弱まり、手を抜くと草に負けて作物は育たない。変化の波に漂いながら、良い具合を探っている。川の流れに手を入れると水の強さを感じるように、畑の中に入り自然のプロセスを遮ることで、変化の流れを体感している。

