

凝視と雰囲気：ヴェネツィアに関する様々な光景

フェデリコ・ファルネ／エンリコ・コラスルド（訳）

「雰囲気」の定義を立てることは一見無理難題に見えるかもしれない。その希薄で曖昧な性質の為に、言語的結晶を拒むように見えるだけでなく、その普遍さ故に、感情と比較できないことはない。まさに雰囲気が、感情と同様、「語るとき意味を成さなくなる事柄」¹⁾と言えるように。近年の認知科学が論じるとおり、感情が一切混じってない精神状態は存在しないのであれば、雰囲気が一切ない精神状態もまた存在しないと言えるだろう。

メルロー＝ポンティは「個人のなかでは、対象は語る物、意味を成すものであり、色の配置は直に意味をもつ」²⁾と主張する。その対象は生成するロゴスを放出して、身体に感情的に知覚される。その身体は、全ての経験の第一条件であるだけでなく、物理的肉体とは対照的に、自己と世界の間にも前反省的ユニットを形成する。そのユニットにおいて、全体論的感情に知覚された生きた経験は空間化した感情に分割される。

トニーノ・グリッフェロの言葉を借りると、したがって、雰囲気を「外的状況の刺激によって主観の中で生まれた身体的感情状態」³⁾として定義できるようになる。雰囲気というものは非次元的な「生きた空間」を感情的彩りとして表している。この表れは外部から内部への運動である。身体はこの運動に決して無関心でいられず、結果として雰囲気の影響に捉えられ、圧倒され、変化していく。ここでは「生きた空間」という言葉は、直接的であれ間接的であれ、身体が経験する、生きる、入り込む、つまりその空間の一部であることを指示している。こういう空間は我々があらゆる行動を行う場所である。これに対して、幾何学的空間はただの数字で測りうる不毛で、抽象的な空間でしかない。

「物理的、幾何学的距離の他に、自分と物の間に、私と私が大事にしている物、またはその物同士の関係を構築する生きた距離が存在する。この距離はどんな時でも私の人生の広さを測っている」⁴⁾。身体と世界の関係は、はっきり断絶されているのではなく、知覚的連続性で成り立っている。この関係は、心理学が扱うようにただの認知情報に還元されるべきではない。「雰囲気は空間に放出された感情である。主観と対象の分断を先んじるからこそ、両方を超越する伝達方法である。時には主観に依存して、時には特定の対象に集まって […]」⁵⁾。この意味で、雰囲気は、感覚と同様に、文化と感性の影響を受けて解釈される。まさに、雰囲気を認識する感覚は第六感とも言えるだろう。実際に、おそらく、知覚行動は二つの道を通して世界を解釈する行動と言える。一つは社会的かつ記号的な感覚であって、もう一つは雰囲気の感覚である。この二つの道は決して弁証法的な関係にあるのではなく、交わる、または融合する傾向が見られる。もし、雰囲気が空間や対象から放出された感情であるということが真実なら、そして一方で、知覚が身体に属し、関連文化の基体によって部分的に特徴付けられるのであれば、この二つの要素は完全に分断できることはなく常に混じり合うものである。

メルロー＝ポンティの言葉で次のようなものがある。「物は知覚する人から切り離すことがで

きない。なぜならそれは、その分節が我々の存在の分節でもあるからであって、そして物は人間の感覚的探検と視線の果てにあるからである。したがって、各々の知覚は伝達ないし共有、または我々が取り入れる外から来た志向性である。逆に、それは我々の知覚的経験の具現化であって、我々の身体と物の意思疎通とも言える」⁶⁾。したがって、グリッフェロが強調するように、雰囲気は身体と空間の間にある橋の質として現れる。その橋の質において、身体とのつながり、意思疎通は、演奏する音楽家とその楽器の融合と同形と言える⁷⁾。重ねて言うと、身体は外部の空間から刺激を受動的に受けることはなく、身体は、言語と同様、常に意味を生成する物である。「身体と五感が我々と世界の関係の媒体であれば、それは周りの記号故である」⁸⁾。感覚と知覚の間で、認識能力が生じ、五感は手段となる。世界に意味を与え、見透し、伝えられる形にする手段である。景色を見渡す凝視は決してそのままであることはなく、現実を捉えて（あるいは捕らえて）、制して、地平線を逃げることのできない運命にする⁹⁾。

この凝視は、無関心な凝視とは違って、美学的ポイエーシスである。無形でありながら、凝視は触感的な側面をもって、記号的作用を成す。何かに焦点を当てることで、凝視は感情が混じった状況を世界の止まない流れから引き抜く。「驚きや美、注目を引く細部」¹⁰⁾、すなわち雰囲気に動かされて、その凝視は敏感な経験へと変わり、「道具として眼を使って、遠くから触る」¹¹⁾。これは共感覚的経験とも言える。その意味で凝視は他の感覚と協力して主観客観の分裂を超えて美学的統一を追求する。

このような状況で、都市は人間の生息地、ないしこの上ない、生きた空間であって、雰囲気の多彩な側面を発揮できる場所となりうる。この現象は、都会の風景の中をのらくらと散歩する怠け者にだけでなく、列車や車の窓から都会の景色、絵画的な印象が残るような一瞬の景色を観る者にとっても起こるものである。さらに、ポストメトロポリスや場所でないところ (Non-place)、たとえそれがコンクリートに覆われた悪魔のような無法地帯でも、それなりの雰囲気をもっている。「簡潔に言うと、たとえ策略によって醜かろうと、風景とはそのようなものであり、秩序のない、混沌とした都市が身体にもたらす負の感情も雰囲気である」¹²⁾。雰囲気はわれわれを侵略する都市の上皮細胞であると同時に、逆に多感覚的な視線に貫かれて侵略される。

ユルゲン・ハッセという地理学者が述べるように、「雰囲気は感情的状態にありながら都市の物理的空間を歩いている身体の現れである。一方で、雰囲気は都市の身体の比喩的現れでもあって、その都市で生きること、あるいは都市そのものの生命を語っている」¹³⁾。

都市を観る視線はいつでも価値論的で、固有の「世界観」をもっている。その世界観に誘発されて、知覚されるものと知覚するものの間では、意味のやり取りが絶え間なく起こっている。一方で、都市は、そこに住んで空間を体験する者と、観光客としてその空間を身近に訪れた者とは異なるとわかるだろう。それだけでなく、その者の気質や個人的経験、文化的背景も視線の色彩に影響を与える。「ある程度の都市や地域を愛さなかった人は、出会いをきっかけにしたり、その場所への先入観を終わりにしたりして、その都市や地域を賛美し始める」¹⁴⁾。もう一方では、都市であれ町であれ、都市の建築物と都市計画を通して、その場所のアイデンティティなる感情的色を放つことは否定できない。例えば、とある象徴的スカイラインはその雰囲気をその都市の神話的なものに変える。シエナのような美術と歴史に溢れる町の路地を歩くことと、ドバイのような物々しい高層ビルに囲まれて人込みの中で舗装道路を歩くことは全く違う経験

になるわけである。

以上の前提をもとに、これから諸々のヴェネツィアの雰囲気が、特にコミックとTRPG（テーブルトーク・ロールプレイングゲーム）でどのように表現されているかを分析する。ヴェネツィアを選んだのは決して偶然によることではない。都市を満たす雰囲気の感情的色彩は原型的な力をもって、メビウスが1984年にヴェネツィアで開かれた個人展示会で強調したように、ヴェネツィアは「住んでいる一握りの人間だけではなく国民全体にまさに意識的に構築されている」¹⁵⁾。

なぜコミックとTRPGという二つのメディアを選んだかという、それぞれに理由がある。コミックは、コマ一つ一つないし一連の漫画を通して、意図的に隠したり感情的に描いたりする、すなわち視野を絞ることによって、感情的かつ構築的凝視を模範している。その反面TRPG、特に物語性を重視するナレーティブ系は、再現された雰囲気にプレイヤーを呼び込んで身体的刺激のようなものを与える。今から扱うパラテキストの主な作用は、都市の生きた空間に存在する雰囲气的印象を選別して強調することである¹⁶⁾。

クゾミックホラーというジャンルの生みの親であるH. P. ラヴクラフトの小説に基づいた『クトゥルフの呼び声』というロールプレイングゲームでは、ヴェネツィアは最低でも2回、物語の舞台になっている。一回目は『オリエント急行の恐怖』というキャンペーンの第一章、二回目はカードゲームの『ヴェネツィアの恐怖』というエクспанションである。この二つの作品では、未知の領域との接触によって、不可解で恐ろしい雰囲気が都市から放たれている。クトゥルフ神話の中心は、恐ろしく、未知の存在が溢れる外なる宇宙の発見である。このような世界観では、忘れ去られた時代の眠りから覚めた古代の神々が深淵から蘇り、人間はただ滅びる運命の偶然的な存在に過ぎない。この凄まじい真実に辿り着いた人間は狂気に落ちるしかない。この設定が伝わるには雰囲気は必要不可欠である。ラヴクラフトは1927年の*Supernatural Horror in Literature*の中でこう主張する、「雰囲気は最も重要な要素である。なぜなら、信憑性は作品の構成によって生まれるのではなく、読者にある規定の感情を引き起こすことによって生まれるからである」¹⁷⁾と。ゲームであれ小説であれ、こういう物語では主人公を務めるのは登場人物やプレイヤーというよりは、むしろその登場人物に影響を与えて精神を狂わせる雰囲気である。そのために、いつか必ず失われる正気を表す数字、「SAN値」というゲームの重要な機能が存在する。雰囲気が空間化した感情であるなら、このような文脈において、都市が重要な役割を果たしているのは当然である。

ヴェネツィアの姿が歪んで、その歪んだ特性要素と都市のアイデンティティが、古代神話のようで言葉にならない恐怖がすぐそこにある、場所となる。市街は迷宮化して、潜んでいる魔物の不穏な囁きは、どんな現実主義者にも自分の無力さを思い知らせる。サン・マルコ広場を包む冬霧から上がる奇声は冬霧を切り裂く。水路から溢れる漆黒の水は瘴気になって、遠き時代から忘れた黒死病という恐怖を呼び覚ます。

ラヴクラフトの小説のように、現実の地形は、夢想と現実が混じって、幻想の地形と重なる。例えば、姿が一変したサン・ジョルジョ・イン・アルガ島では、突然の日食によってヴェネツィアが悪夢のような空間に落とされる一方で、奇妙な古代宗教の隠された遺跡を見つける。この

状況で、ヴェネツィアの象徴である建築物やモニュメントも全て、この逃げることのできない恐怖の雰囲気の一部になる。一つの例として、突然命をやどし、血の涙を泣くヴェネツィアの獅子。もう一つは、異形な怪物や発狂した邪教徒を隠すカーニバルの仮面。

『クトゥルフの呼び声』のヴェネツィアは、都市の既存の潜在要素を極限まで増強させて作られたものである。この要素によって、観光客が全くいない夜に、または冬霧に包まれた時にヴェネツィアの路地をさまよい歩いたら、幻想的なメランコリーを簡単に体験できる。

ところがそれとは反対に、*Durbasagra, Venezia Uber Alles* でバオロ・パチリエリが語るヴェネツィアは完全に別物である。アンドレア・パツィエンツァを思い出させる無秩序で風刺的な描画を用い、マニエリスム、ミケランジェロ、ベルニーニを取り込んだ癖のあるスタイルで、パチリエリは破滅した、真二つに割れたヴェネツィアを表現する。真二つに割れたヴェネツィアの片方は、街じゅうに広がる荒廃を反映したものでしかない。すなわち、腐食し衰弱した都市、絶望に満ちた、汚れた壁と窒息するような狭い道の多い、住民の生きた空間のヴェネツィア。そのカウンターパートは、「夢の都市」ヴェネツィア、絵葉書のように美しい都市、ロマンを投影できるキラキラした背景を探し求める観光客の聖地である。

この二つの異なる芸術表現の違いは、作品で登場する場所そのものに起因するのではなく、むしろその場所に創られた雰囲気起因する。もちろん、集団観光客はヴェネツィアの裏にあるものを見ることはない、例えば、工場の煙や労働組合の争い、崩壊した経済の妄想という裏をもつヴェネツィアに気がつくことは決してない。しかし、運河だけには気がつくのである。ピエロ、クリスティアーノ、ゼノという三人の主人公が見たヴェネツィアの運河や迷宮都市にある路地は遊覧船の乗客が見たものとは異なっており、その違いは両者の空間認知の違いによるものである。さらに言えるのは、この二つの雰囲気の衝突があるからこそ、パチリエリのコマで描いたヴェネツィアは追い詰められたように見えるのである。レオネという酔っ払いの貧乏詩人の言葉で、彼の船が遊覧船『Beautiful』に衝突する直前に言われたものを借りると、ヴェネツィアは「現実から追放されて、[...] 恋人が多くて子供がいない。観光客を憎む無名な芸術家達の町である」¹⁸⁾。

ここで、また全く違うヴェネツィアの雰囲気进行分析したいと思う。ユーゴ・プラットという有名なイタリアのコミックアーティストの『コルト・マルテーゼ』、特に『ヴェネツィアの童話』という単行本では全く違うヴェネツィアの雰囲気が見られる。この物語ではヴェネツィアは詳細がたくさん描写されている。そこに描かれたのは、違った文化と世界観が集まって、時代を経て重なることで麗しい世界の都になったような都市である。現実と幻想の境界線に危うく建てられたようにも見える。

ニューロマンティックのドン・キホーテのような海賊コルト・マルテーゼは、名所を巡って時に気怠くヴェネツィアの曲路を歩いて、秘められたヴェネツィアの扉を開くように、普段気が付く筈のないところを指し示す。「ヴェネツィアでは秘められた不思議な三か所がある。一つ目は『友人たちの愛の小道』、二つ目は『マラヴェージュ橋』、三つ目は『カッレ・デイ・マツラニ』、サン・ジェレミア・イン・ゲットの辺りにある。ヴェネツィア人は権力者に従うことに疲れたとき、この三か所の奥にある扉を通して、美しくて違う場所や物語に逃げ出す」¹⁹⁾。

また興味深いことに、物語のリズムを構成する、ある意味で超現実的な出会いは、ヴェネツィアの諸々の雰囲気を表しているようにも見える。登場人物はヴェネツィアのコスモポリタンのところを表しており、都市を構成する諸々の側面が具現化されている。こうして、空間とその空間が放つ感情やゲシュタルト的構想も生まれる。この作品からは記述の流動的で触れることのできない雰囲気と身体の関係が伝わってくる。都市が放つ雰囲気と主人公の感情は常に会話しているように影響し合って、その度に、その境界線を見直しお互いの繋がった関係を再定義する。

最後に、このヴェネツィアの雰囲気を巡った旅を終えて、もう一度原点に戻ることにする。つまり、分析の冒頭に述べた、メビウスの『天界のヴェネツィア』である。メビウスの作品では渦の都市は必ず迷うことになるようで、家と路地から放たれる雰囲気が空間を歪んでるような神秘的でふしぎな場所になる。メビウスの作品の詳しい解説の場をここでは設けることができない。というのも、この作品はそのものを研究する価値のある大傑作であると同時に、ミロ・マナラでさえ、このフランス人のコミックアーティストについてはその作品の解説よりも、その雰囲気を鑑賞することを好んだように、恐れ多いように感じるのだ。そこで、彼のヴェネツィアについての言葉で終わりたいと思う。

「世界中の人間の間ではヴェネツィアが美のありどころであることに関しての暗黙の了解がある。[...] どんな石でも注目すべき出来事で、どんなレンガ塀でも絵画で、どんな路地でも無意識な数多くの天才芸術家が命をかけて生み出したものである。どんな意識的な計画でもこのような古い都市の創造力を真似ることができない。美しいのはこのような美が沈んでいるのではなく、沈む危険そのものである。」²⁰⁾

注

- 1) D. Galati, *Prospettive sulle emozioni e teorie del soggetto*, Bollati Boringhieri, Turin 2002, p. 84.
- 2) M. Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Librairie Gallimard, Paris 1945, tr. It. A. Bonomi, Bompiani, Milan 2003, p. 186.
- 3) T. Griffero, *Atmosferologia, estetica degli spazi emozionali*, Mimesis, Milan-Udine 2017, p.18.
- 4) M. Merleau-Ponty, *Phénoménologie...*, p. 375.
- 5) T. Griffero, *Atmosferologia...*, p. 110.
- 6) M. Merleau-Ponty, *Op. cit.*, p. 418.
- 7) T. Griffero, *Atmosferologia...*, p. 55.
- 8) D. Le Breton, *La Saveur du Monde. Une anthropologie des sense*. Éditions Métailié, Paris 2006, tr. It. M. Gregorio, Raffaello Cortina Editore, Milan 2007, p.5.
- 9) F. Nietzsche, *Morgenröte. Gedanken über die moralischen Vorurteile*, 1886. tr. It. in *Opere*, I, Adelphi, Milan 1964, p. 88-89.
- 10) D. Le Breton, *La Saveur...*, p. 47
- 11) D. Le Breton, *La Saveur...*, p. 47
- 12) T. Griffero, *Atmosferologia...*, p. 96.
- 13) J. Hasse, *Die wunden der stadt. Für eine neue Ästhetik unserer Städte* Passagen, Wien 2000, p. 133
- 14) D. Le Breton, *La Saveur...*, p. 75.
- 15) Moebius, *Moebius a Venezia*, F. Serra (edited by) in "Corto Maltese", Year 2 no. 6, June 1984, Milano

- Libri, Milan, p. 39.
- 16) T. Griffero, Atmosferologia..., p. 91.
 - 17) H.P. Lovecraft, The Supernatural Horror in Litterature, 1927, S. Fusco, G. Pilo (edited by), Newton Compton Edizioni, Rome 2009, p. 1723.
 - 18) P. Bacilieri, Durasagra. Venezia Uber Alles, Black Velvet, Florence 2006, p. 56.
 - 19) U. Pratt, Favola di Venezia, 1921, Rizzoli, Milan 2009, p. 79.
 - 20) Moebius, Moebius a..., p. 49.

凝視と雰囲気：ヴェネツィアに関する様々な光景（ファルネ／コラスルド）

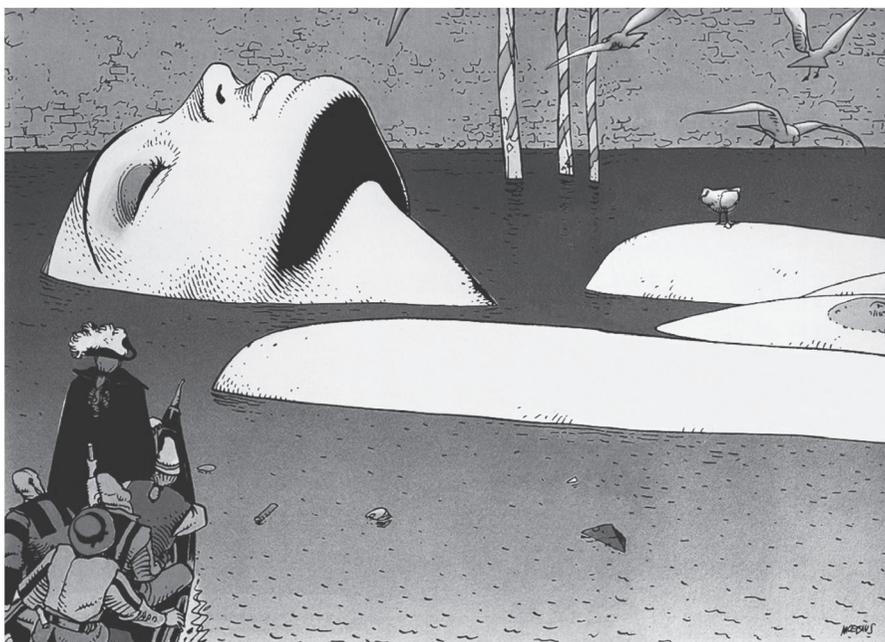


Image 1: Moebius, *Celestial Venice*, 1984

<https://surrealismtoday.com/wp-content/uploads/2015/10/moebius-aka-jean-giraud-23-of-41-1024x735.jpg>



Image 2: Mark Molnar, *Call of Cthulhu, Terror in Venice*, 2013

http://4.bp.blogspot.com/-aqEcFpwvEJE/UXVZncwIJ4I/AAAAAAAAAGMo/ApITaA7wi0Y/s1600/CoC_Solar_Eclipse_MarkMolnar.jpg



Image 3: P. Bacilieri, *Durasagra, Venezia Uber Alles*, Black Velvet, Florence 2006

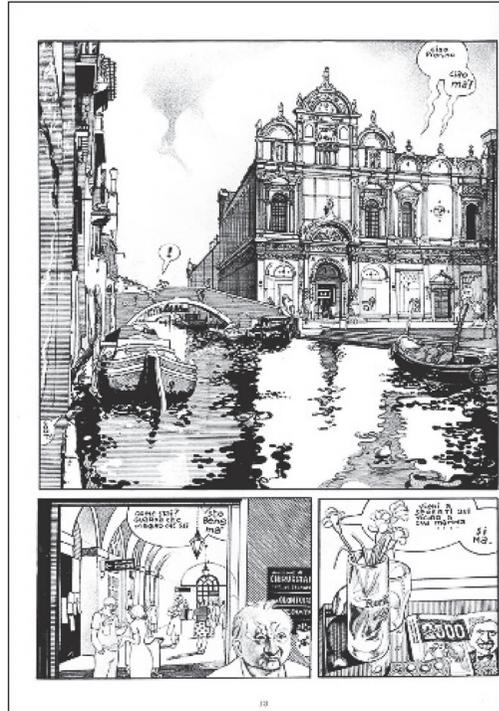


Image 4: P. Bacilieri, *Durasagra, Venezia Uber Alles*, Black Velvet, Florence 2006

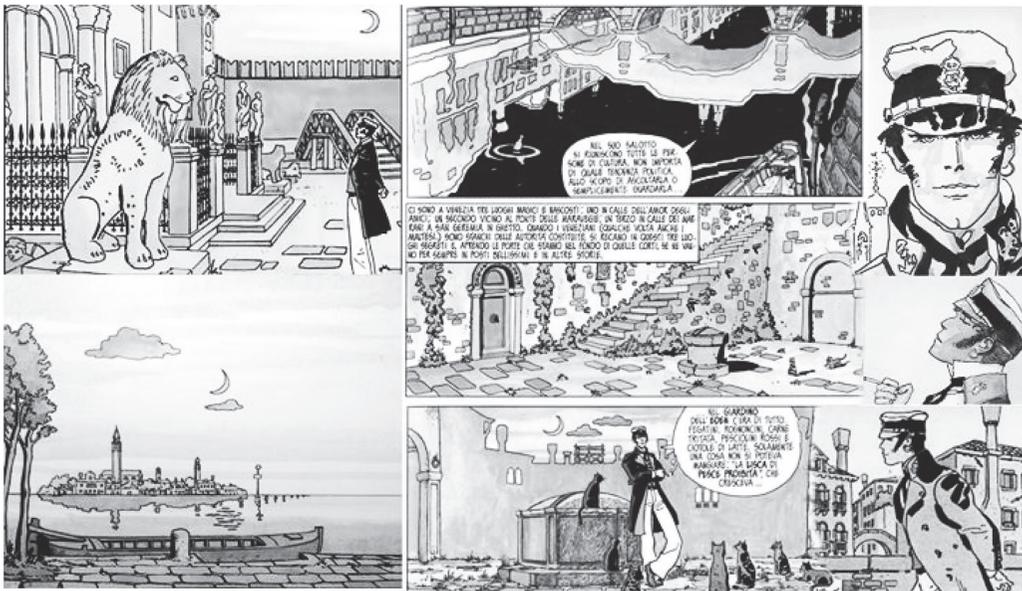


Image 5: Hugo Pratt, *Corto Maltese: Favola di Venezia*, 1977
<https://venice.carpe-diem.events/data/afisha/o/d5/73/d573bca6df.jpg>