

は連続したもののようによく考えていて混ざり合っているのだ。幼年時代がやせ細っていては、今を生きる力は殺伐としたものになるだろう。

アンドレ・ブルトンが『シュルレアリスム宣言』を書いてから百年が経った。けれどそれは、今も新鮮に読み継がれている。それは人間の存在が、曖昧でよくわからない無

シユールのレシピ...

〈幻想Ⅱ〇〉+〈啓示Ⅱ1〉

池上貴子

趣味人の「界限」以外にはどうでもいい事と捨て置かれがちだが、実はゲーム業界こそは日本がまだ世界でトップを誇るクリエイティブな産業だ。デジタル技術では中国や韓国、アメリカやポーランドのゲーム会社が、現実と区別のつかない映像美を完成させており、いわば「デジタルが現実を追いついてしまっている」。にも関わらず、「ファイナルファンタジー」(スクウェア・エニックス)や「ゼルダの伝説」(任天堂)など、デフォルメされた世界観とキャラクターを操作する日本のゲームが世界中の人々にプレイされ、支持されているのはなぜか。それは世界が「現

限の宇宙のように不可思議な存在であるからだろう。私たちは、私たちが何者か探り続け、求めてやまない生きものだと思う。慌ただしさばかり増してくる現代、私も時には「青い手触り」の詩を読んで、怠けてぼんやりしている脳にカツを入れたいと思う。

実以上の現実」を求めているからだ。

これを証明するかのように、ゲーム制作会社のアトラス社が創業三十五周年作品として、現実に対する「幻想」の優位性をテーマとした「メタファー・リファンタジオ」(二〇二四年)を発表した。作品内容は、私達(プレイヤー)の住む現実社会と、登場人物(キャラクター)たちの住む現実社会とが互いに「幻想」とされ、鏡合わせのように相対化される特殊な構図をもつ。登場人物(キャラクター)たちは、自らを取り巻く人種差別社会や不平等な政治に対し、書物を通して私達(プレイヤー)の世界から得た(民主主義)という「幻想」(彼らにとっては「理想」)をもつて立ち向かう。一方、私達(プレイヤー)は日々のニュースなどを通し、登場人物達が理想と憧れる〈民主主義〉社会が、現実においては矛盾を孕んだ「幻想」であることを知っている。このプレイヤー側が矛盾した歪な世界を抱く

不安が具象化したような存在が、登場人物たちを突然不条理に襲う「ニンゲン」と呼ばれる異形達だ。制作者によると、ニンゲンのモデルは、実在したルネサンス期の画家ヒエロニムス・ボスによる聖書の寓意性に満ちたおぞましい悪魔たちだったが、〈神無き現代〉のゲームでは、歪んだ世界への生理的な恐怖や不安そのものとして機能している。

さて、このように現実への違和感をもって「幻想」は描かれ、幻想に満ちた世界観や異形達を、私達は習慣のように「シニールな世界だ」、「シニールな怪物だ」と口にする。

現実とは違うナニモノかを処理する時に使われる言葉が「シニール」だ。果たしてこのシニールという概念を私達はどのように受け継いできたのか。今回、先駆者たるアンドレ・ブルトン『シニールレアリスム宣言』を読み、その思想が生まれた当時の社会構造への閉塞感や拒否感、冒頭で述べた「現実以上の現実」としての「幻想」を求める現代人にも共通すると気づかされた。

ブルトンが徹底的に批判する、唯物主義的態度からなる「現実主義的態度」が実現する社会とは何だろう。それは「最小の努力ですますという法則」が押しつけられている、いわばコスパ重視の効率主義社会だ。これは産業のみならず、「論理の支配下に生きる」限りにおいて、敷かれたレールの上を外れない人生そのものにも適用される。これにブ

ルトンは、ある時は「夢」、ある時は「狂気」、そして「想像力」といった論理の枠外に広がる「不可思議」な力をもって対抗しようとしたらしい。無論、ブルトンをはじめとするシニールレアリスムの芸術家たちに志向された表現は、フロイトから触発された無意識の世界にのみ終始するものではないだろう。互いに証明することのできない〈意識の埒外〉の表現だけでは、現代においても有効な「芸術」にはなりえないからだ。

不可思議はいつの時代でもおなじということはない。それはいわば一時代をおおう啓示の性質をほんやりとおびているもので、その細部だけが私たちにとどいてくる。(中略)ある時期のあいだ人間の感受性をゆさぶるのにふさわしいすべての象徴がこれである

不可思議という現象がただ図象されるだけではない。鑑賞者によつて「啓示」をもつて受け取られていくことが芸術だとブルトンは語る。たとえば、シニールレアリスムの画家ルネ・マグリットによる、モデルたちの無機質な配置と無意味にも思えるつながり(デペイズマン)には現代的なセンスが感じられる。青空の下と街灯が灯る夜の家を同一空間で共存させた「光の帝国」(一九五四年)や、黒い山