

論文の内容の要旨

論文題目

個人的なハーモニー ユーリー・ノルシュテイン『話の話』を中心としたアニメーションの原形質的な可能性について

氏名 土居伸彰

本論文は、ロシアのアニメーション作家ユーリー・ノルシュテインの『話の話』（1979年）を中心に、「個人的な」アニメーションのあり方について考察を行うものである。『話の話』は、発表当時から現在に至るまで、主に直線的かつ明示的な物語の不在を理由として、謎めいた作品として受け止められてきた。本論文は、本作品に対してそのような反応が起こる理由が、この作品が（1）個人作家に特有の「個人的な」アニメーション作品という馴染みのない形式を持つものであること、（2）観客に対して固定的な意味を明示しない「原形質性」を持つものであることこの2点に見出し、この2つのキーワードを軸にアニメーション史全体を再構築し、見過ごされてきたこれらのアニメーションの性質について考察しながら、最終的に、『話の話』の謎めいた感覚自体の持つ意味を明らかにすることを試みる。

第1章では、アニメーションという言葉の起源を探ることで、「個人的な」アニメーションの

基本的性質を見出す。現在用いられるアニメーションという言葉は、1950年代にフランスのジャーナリズムによって用いられはじめた「アニメーション映画」にその起源を見出しうる。「アニメーション映画」とは、1950年代、国営スタジオの達成等を通じて動画表現が世界的に多様化するなかで、当時アニメーションの世間的イメージを形成していたカートゥーンという名称にはおさまらない、個人作家たちの新しい表現に目を向けるために用いられはじめ、アニメーションを（実写映画のサブジャンルとしてではなく）独立した芸術として確立することを意図するものだった。

「アニメーション映画」運動の主導的存在であるアンドレ・マルタンにとっては、「アニメーション映画」とは、アニメーション表現の革新のみならず、映画全体に対して新たな息吹をもたらすものとしても考えられていた。しかし、その意味合いはいつしか消え去っていく。本章が行うのは、マルタンが見出した映画の再発明としての「アニメーション映画」という理念の再評価と、その忘れられた可能性の発掘である。「アニメーション映画」自体に単独的に宿っている独自性を理解するときに見えてくるものは、コマ撮りという原理を通じて「個人的な」時間を創出するものとしてのアニメーションの姿である。ノーマン・マクラレン、山村浩二、そしてノルシュテインらの思考・実践においては、コマ撮りが生み出しうる作家独自の「個人的な」時間感覚が、共有された現実から一步引いた、周囲から取り残されたような世界に棲みつく孤独な人々の姿を描くケースにおいて、その可能性を最大限に活用していることが分かってくる。

第2章では、「個人的な」アニメーションを既存のアニメーション史に位置づけることで、その詳細を明らかにする。「個人的な」アニメーション作品が、共有される現実から一步引いたところに「別の」現実を築くのであれば、それはたとえばカートゥーン・アニメーションに代表されるような反現実的なアニメーションや、ディズニー・アニメーションに代表されるような超現実的な——現実以上に現実的に振る舞うもの——アニメーションと重なりあう部分もあるように思えるが、そこには大きな違いがある。反現実・超現実としてのアニメーションが、現実を強固で固定されたものとして前提し、その前提を壊すことに主眼を置いたり（反現実）、強固な現実という前提から望ましい性質だけを抜き出し強化・純化するなど（超現実）、総じて世界から背を向ける傾向にある一方、「個人的な」アニメーションは、そういった前提を忘却したうえで、世界に対して個人的に関係性を築き上げることによって、固定されたものとして前提される現実理解自体を相対化する。「個人的な」アニメーションとは、世界に即し、新しい見方で現実を理解する行為である。

「個人的な」アニメーションにおいて、作家は自らとその周囲のあいだに交感状態を作り上げる。そのあり方は、ノルシュテインに大きな影響を与えたセルゲイ・エイゼンシュテインの理論的著作、とりわけ「無関心ではない自然」という考え方——作り手の熱情をかたちにしたものとしての風景画——に共通性を見出しうる。「個人的な」アニメーションは、その世界の描

写において自らと外界との境界が消えて混じり合うようなエクスタティックな関係性を築く。流動する世界のうちに自らを位置づけることで、自らをもまた流動の状態へと開いていく。「個人的な」アニメーションは、一方、その関係性の築き方があまりに個人的かつ非共有的であるがゆえに、観客に対し、異質な感覚をもたらすものでもある。プリート・パルンやノルシュテインらの実践は、作家が見出した「個人的な」世界観が観客とのあいだに生じるズレと、それがもたらす新たな現実認識の可能性の気付きを想定したうえで行われる。

第3章では、『話の話』のハイブリッドなビジュアルを切り口に、この作品とデジタル時代のアニメーション実践とのあいだに共通点を見出す。『話の話』は、マルチプレーンの撮影装置内において、様々なスタイルのドローイングや写真をはじめとした実写素材を撮影装置内で組み合わせることで作られるが、その方法論は、デジタル時代のアニメーションの特徴のひとつであるコンポジット（実写やアニメーションをはじめとした異種の素材をバーチャル上の同一空間上で組み合わせる）に近い。自叙伝をはじめとしたドキュメンタリー的な性質をもつ現代の長編アニメーション（『戦場でワルツを』など）や、実写をトレースすることで作られるロトスコープを用いた作品（『ウェイキング・ライフ』など）といった、デジタル時代においてハイブリッドなビジュアルを使用する傾向にある作品は、現実と信じられているもののレベルを流動的に変化させ、浮遊感のあるリアリティ描写を行うという点によって、『話の話』と近い現実感覚を獲得する。

この揺れ動く現実感覚について考えるうえで重要になってくるのは、エイゼンシュテインがディズニー論のなかで提起した「原形質性」という概念だ。「原形質性」とは、アニメーションにおいて、ビジュアルとして示されたものが、観客の意識のなかで意味付けを流動的に変容させていく能力である。ハイブリッド的なアニメーション作品においてこの性質が働くとき、異なるビジュアルの融合は、観客に対して、浮遊感と変容を繰り返す、異質な現実感覚を体験させる。そしてその体験は、個人の記憶やアイデンティティの流動を描く作品と相性が良い。

第4章では、「原形質性」が、「個人的な」アニメーションと交わることで何をなしているのかを考える。ノルシュテインは自著『草上の雪』において、アニメーションを芸術として自立させるための理論を展開する。しかし、そこには絵画や文学など数多くの芸術ジャンルについての記述はあれど、アニメーションや映画に対する言及は見当たらない。それが意味するのは、ノルシュテインにとって、アニメーションや映画は、「芸術」になっていないということだ。ノルシュテインにとって、芸術とは、それぞれの作品において独自に立ち上がる法則性を主体的に読み解くことを要求するものに対し、映画・アニメーションは全般的に、観客に対して受動的にイメージを受け取らせるだけであるからだ。映画・アニメーションは、グラフィックそのものに注視させるのではなく、グラフィックが喚起する流動性のある記号——彼の言葉でいえば「メタファー」——を生み出すことにより、観客に「読む」ことを誘い、それによ

ってようやく「芸術」となる。

物理的実在を持たない「メタファー」は、原形質的に変容することで、観客の意識のなかに、作品自体が提示する具体的なビジュアルの表す世界とは別に、無限の空間を生み出す。「個人的な」アニメーションは、具体的なビジュアルの部分においては、世界との新たな関係性・つながりを見出し、それをかたちにするものであるが、裏を返せば、それはきわめて狭い領域をカバーするにすぎず、多くのものを見逃すことになるだ。「メタファー」およびその原形質性は、そのような「個人的な」アニメーションの可視的な領域からこぼれ落ちてしまう外部の世界を、観客のなかに喚起し、認識させる。たとえば、ノルシュテインの未完の作品『外套』やアニメーション・ドキュメンタリーといった例においては、原形質性は、人々の認識のフレームの向こう側の存在に対するアウトサイダー的存在への眼差しを回復させる。また、キャロライン・リーフや宮崎駿『風立ちぬ』などの例と『話の話』を比較することで分かってくるのは、『話の話』において、原形質性の流動的性質は、その曖昧な印象のなかで、ひとが個人的に生を営むなかで無意識的に犠牲にしていく死者たちの存在を幽霊として呼び戻し、その生の世界に憑依させるということである。さらには、幼年時代の知覚——過去の自分の幽霊——をも回帰させるもする。「メタファー」の次元に宿るそういった他者たちの眼差しは、現在の自分の生を高次元的に眺めることを可能にし、この作品を通底するテーマである日常的な生の実感——制作申請書に記された「私たちは生きている」というフレーズに集約されるもの——を獲得させることになる。

これらの議論を経て、本論文は最終的に以下の結論に辿り着く。『話の話』の謎めいた感覚は、「個人的な」アニメーションが、個人的に見出された世界との関係性——それは根本的に異質なものである——を提示するものであるがゆえにもたらされる。また、その個人的な世界の外にこぼれ落ちる外部の世界とのあいだに関係を作り上げるために必要とされる「原形質性」にとっては、固定的な意味を提示せずに「謎」として残りつづけ、印象を変えつづけることこそが重要である。