

イデオロギーの狭間における物語

— 旧ユーゴ1960年代のアニメーション作品分析 —

亀田 真澄

I

1

ユーゴスラヴィアの崩壊としては、ナチス・ドイツの侵攻によってユーゴスラヴィア国王が亡命した1941年、ユーゴ紛争の勃発した1991年、セルビア・モンテネグロに改称した2003年を、政治的・歴史的に重要な年号として挙げる事ができる。これらはユーゴスラヴィア王国(1918-1943)、ユーゴスラヴィア社会主義連邦共和国(旧ユーゴ、1943-1992)、そしてセルビア共和国とモンテネグロ共和国のみから成るユーゴスラヴィア連邦共和国(新ユーゴ、1992-2003)という三つのユーゴスラヴィアの崩壊した時期である。ただし文化的側面から見ると、「ユーゴスラヴィア文化」とはユーゴスラヴィアの歴史を通して議論的であり、そもそも圧倒的多数の人民の同意が得られるような「ユーゴスラヴィア文化」が存在したことはなかった。ワクテルによると、ユーゴスラヴィアの文化的統合のモデルには、まずユーゴスラヴィア王国時代に顕著であった、セルビアなど一国の文化を中心とするモデル、西欧主義あるいは共産主義を超越的な価値として据える超文化的統一モデルがあり、1948年のコミンフォルム追放ののちには多文化主義モデルが主流となった。この「ユーゴスラヴィア文化」や、その思想的基礎となる「ユーゴスラヴィア主義」は、人によって様々な定義が異なり、かつ時代背景や社会状況に影響を受ける多義的な概念である。その上でワクテルは、文学作品における「ユーゴスラヴィア文化」の表象及び旧ユーゴの文学史教育の変遷を分析しながら、多文化主義に疑問符がつけられながら他の文化統合のモデルが見いだされなくなっていく時期として、1960年代の思想的傾向に着目している¹。

1945年に完成したイヴォ・アンドリッチ(Ivo Andrić, 1892-1975)の『ドリーナの橋』(*Na Drini ćuprija*)は、複数文化主義的で国際的な「ユーゴスラヴィア文化」の要素を結晶化させたと称される作品である。ボスニアを舞台とするアンドリッチの作品群は社会的・言語的・宗教的・文化的差異の錯綜によって彩られており、多種多様な文化創造の全体像を包括するものとしての「ユーゴスラヴィア文化」概念の理想的な表現と見做される。そしてアンドリッチが1961年にノーベル文学賞を受賞したことは、「ユーゴスラヴィア文学」の価値が世界的に認められるものであることが証明されたことを意味し

ているが、同じ年にベオグラードで第一回非同盟諸国首脳会議が開かれていることも考え合わせると、1960年代初頭においてユーゴスラヴィアは、政治的にも文化的にも世界の諸国に対してその存在感を顕わにしたことがわかる。しかしこの1960年代には、特にスロヴェニア及びクロアチアを中心として、多文化主義的な「ユーゴスラヴィア文化」という思想を机上の空論として批判する動きが非常に活発になり、内部では「ユーゴスラヴィア文化」という枠組み自体の形骸化が顕在的になっていく時期でもあった。アンドリッチがノーベル賞を受賞した次の年、クロアチア人作家ミロ斯拉ヴ・クルレジャ (Miroslav Krleža, 1873-1981) が大作『いくつもの旗』(*Zastave*, 1962-1968) の出版を開始、ユーゴスラヴィアという理想への幻滅の物語を綴り、またボスニアの作家メシヤ・セリモヴィッチ (Meša Selimović, 1910-1982) も『ダルヴィーシュと死』(*Derviš i smrt*, 1966) においてユーゴスラヴィアにおけるムスリムとしての「ボスニア人」²の自己規定の困難さをテーマにするなど、ボスニアに多民族共生の小宇宙を見たアンドリッチとは正反対の立場を表明する作家や批評家が続々と現れた。クルレジャが「セルビア・クロアチア語」ではなく「クロアチア語」をクロアチア共和国の公用語にする活動へ積極的にコミットしていたことに見られるように、文学作品において「ユーゴスラヴィア文化」という文化的統合のあり方が描かれるとき、親和的なものにせよ敵対的なものにせよ、その物語群はしばしば、旧ユーゴの問題体系に対して「パフォーマティヴ」な政治的効果を発露するものであった。それらは共同体の記憶を再構築することによって、ユーゴスラヴィアという連邦国家の内部に一定の政治的な状況をもたらす機能を持っていたと言えるのである。その後、社会主義及び統一された連邦国家の存在への幻滅が広がっていく1970年代³、そして旧ユーゴ諸国を連邦政府のもとにまとめあげていたチトー大統領が死去した1980年、経済危機に端を発して各共和国での民族主義が衝突を避けられない状態にまで達したころには、「ユーゴスラヴィア文化」という概念は既に過去のものとなっていた。

旧ユーゴにおける文化政策と同時代的な文学・文学史との相互への影響関係については一連の研究がなされており、個別の文学作品・作家研究という枠組みに限らず、映画論、パフォーマンス・アーツを中心とするネオ・アヴァンギャルド運動に関する議論、大衆音楽を含むサブカルチャー論等において、芸術実践における政治的志向性について分析がなされてきた⁴。そこで本稿では、以上の文脈においては未だ議論が十分になされていない分野として、ザグレブ・フィルム⁵において制作されたアニメーション作品を取り上げる。

2

旧ユーゴにおけるアニメーション制作の大多数を担うザグレブ・フィルムによる作

品群は、1950年代末から「ザグレブ派」と呼ばれるようになり⁶、短期間のうちに600以上もの作品を世に送り出し、さらにそのほとんどが各地の映画祭で賞を獲得するという高い芸術的水準を誇ったが、早くも80年代初頭にはほとんど解体されてしまう。「ザグレブ派」は1950年代から1970年代ごろまで存続したとされる潮流であるが、現在に至るまで、旧ユーゴ地域における最も成功した芸術的潮流の一つと見做されている。ザグレブ・フィルムに集ったアニメーション作家・監督らは、一定の方法論的制約のもとに集結した「派閥」ではなかったものの、作品においてしばしば社会的・政治的状况に対して優れた参照性を発揮するという点で緩やかな共通項を有していた。ただし、ザグレブ・フィルムの一連のアニメーション作品の潮流は、ユーゴスラヴィアを直接・間接に批判しながら代替的なイデオロギーや価値基準を主張するものではなく、したがって同時代の社会に対して「パフォーマンス」なものであったとも言えない。そして以上のことは、ザグレブ・フィルム作品が国内外で高く評価されているにもかかわらず、研究対象となることは稀である主な要因と見なすことができる。文化実践における社会・政治的状况の反映及びその相関関係等について論じられる際に、ザグレブ・フィルム作品に分析の焦点が当てられることは極めて少ないわけであるが、以下でその背景について触れる。

シュヴァコヴィッチによると、旧ユーゴ地域におけるネオ・アヴァンギャルドとは1951年から1973年ごろまで存続した運動で、社会主義リアリズムやブルジョワ・モダニズムの克服を目指し、媒体の可能性を前景化させようとする特徴を共有する⁷。後述するように、ザグレブ・フィルムの作品群にはネオ・アヴァンギャルド運動の美術・音楽等の分野の芸術家が多く参画しており、また抽象絵画の影響を強く受けた造形的特徴や幾何学的デザイン、媒体に関する実験への傾倒、活動が盛んであった時期の一致からも、ザグレブ・フィルムの作品群を旧ユーゴ地域におけるネオ・アヴァンギャルド運動の内部に位置付けることは妥当と考えられる。しかし、ネオ・アヴァンギャルド運動がそのテーマ設定において現行政府に真っ向から対立する政治的立場をしばしば表現していたのに対し、おそらくザグレブ・フィルムが反体制的という旗印のもとにはまとめることのできない潮流であった⁸ことから、これまでの先行研究においては、ザグレブ派の作品群をネオ・アヴァンギャルド運動との関連の中に見る視点は欠落してきた。ザグレブ・フィルムがネオ・アヴァンギャルド運動と関連する点について、本稿では詳細に踏み込まないが、少なくとも、ザグレブ派をネオ・アヴァンギャルド運動の一環と見ることによって、作品における政治的参照性を前景化する視点を導入できるという点を指摘しておきたい。

前述のように先行研究は数多いわけではないが、ザグレブ派を扱う研究のほとんどが、ザグレブ・フィルム作品を、映画制作の周縁的な事象と見なすか、あるいはより

広範なアニメーション研究の中に位置付けるかの、いずれかの立場をとっている。前者としては、クロアチア人映画批評家・研究者のシュクラバロ⁹が代表的である。シュクラバロは「クロアチアの」映画制作の中にザグレブ・フィルムを含めることによって、「ユーゴスラヴィア映画」とは区別される「クロアチア映画」という枠組みを歴史的に呈示しながら、ザグレブ派を形成したアニメーターや監督、その個々の作品について時系列的に記述した。これは研究自体に政治的志向が見受けられるとも言えるわけであり、この文脈では旧ユーゴの社会的・政治的・文化的状況との関連性は、クロアチアにおける視覚芸術やクロアチア内部における映画制作等との関連性によって置き換えられている。後者としては、ボスニア系アニメーション研究者アヤノヴィッチの研究が、ザグレブ・フィルムを扱ったものとしては数少ない学問的考察を含んでいる¹⁰ほか、自身もザグレブ・フィルムのアニメーターであるマルシッチは、内部の視点も含めることでザグレブ派の一過性の現象としての性質にも言及しつつ、東欧のアニメーションの中にザグレブ派を位置付けている¹¹。アヤノヴィッチはアメリカを始めとする地域のアニメーション作品との比較を通して、ザグレブ・フィルムのテーマ的特徴に、政治的な問題体系への参照性、不条理なユーモア、そして「小さな人間」としての主人公の系譜を挙げている。アヤノヴィッチによると、これらの要素は中欧文学のテーマ群との類似性のなかに位置づけられるものである。また彼は「小さな人間」としての主人公における、地政学的に東西陣営に囲まれた旧ユーゴのメタファーとしての機能を指摘しているが、旧ユーゴ地域内の社会的・政治的・文化的状況とザグレブ・フィルムのアニメーション作品との関連については、十分に考察されているとは言えない。

以上のことを踏まえつつ本稿では、ザグレブ・フィルムの作品群が、同時代のネオ・アヴァンギャルド運動の作品・パフォーマンス等と同じく、旧ユーゴ地域内の社会的・政治的状況を可視化させる表象であるということ、それでいながら他の文化実践とは異なる性質のナラティヴによって旧ユーゴの文化的特性を表現しているということに着目しながら、1960年代のザグレブ・フィルム作品において表象されている旧ユーゴ地域の社会的・文化的特性について分析を試みる。それによって、旧ユーゴ地域内の社会的・政治的状況と文化の相関関係という文脈においてはしばしば見落とされがちな視点から語られる「物語群」について考察していきたい。

II

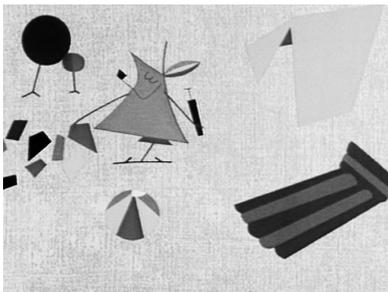
イタリア人アニメーション史家ベンダッツィ¹²がザグレブ派アニメーションを大きく二期¹³に分けていることに準拠し、本節ではまず「ザグレブ派前期」の作品について

扱う。前期の代表的人物としては、ニコラ・コステラツ (Nikola Kostelac, 1920-1999)、ヴラディミル・クリストル (Vladimir Kristl, 1923-2004)、ヴァトロスラヴ・ミミツァ (Vatroslav Mimica, 1923-)、ドゥシャン・ヴコティッチ (Dušan Vukotić, 1927-1998) が挙げられる。彼らはいずれも 1960年代半ばにはユーゴスラヴィア・アニメ史上から姿を消してしまう¹⁴。以下では前期の代表作のなかからヴコティッチの『代用品』 (Surogat, 1961) とクリストルの『ドン・キホーテ』 (Don Kihot, 1961) を取り上げる¹⁵。

1 『代用品』

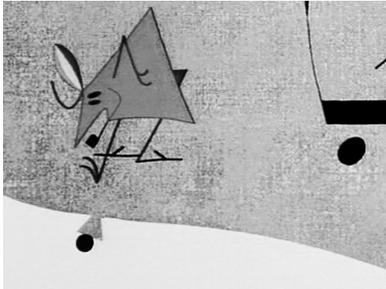
ヴコティッチは『キッチョはどうして生まれたか』 (Kako se rodio Kičo, 1951) 以降の一連の作品においてディズニー風スタイルの影響から脱し、簡略化された造形のリミテッド・アニメーション¹⁶を完成させた。リミテッド・アニメーションのアイディアは資金不足から生まれたということであるが、それがアニメーションという媒体の実験という、美学的な要素を有していることにも着目したい。ヴコティッチ作品の特徴である直線的なフォルムによる平面的な動き、モダンで幾何学的なデザインの斬新さ、優れた音楽センス、言葉を発しない登場人物たち、ペシミズムに裏付けられたブラックユーモア、諷刺性に富んだテーマは、ザグレブ・フィルムの監督、アニメーターらによって共有される特徴となった。『機関銃のためのコンサート』 (Koncert za mašinsku pušku, 1958)、『ピッコロ』 (Piccolo, 1959) を経て 1961年に『代用品』を制作したが、『代用品』が引き起こした一つの「事件」として、この作品がアカデミー短編アニメ賞¹⁷に選ばれたことが挙げられる。本作がアメリカ本国以外の国からの初めての受賞作だったということもあり、ヴコティッチの名声は広く知られることとなった。

『代用品』は海辺にきた裕福で間の抜けた男の一日についての 10 分間の短編アニメーションであるが、一種のアンチユートピア世界において人間までもが消費の対象となり代用可能なものになっていく様子が、簡潔かつコミカルに表現されている。この物語



【図 1】 色とりどりの破片に空気を入れ、休暇の準備 (ヴコティッチ 『代用品』)

世界ではすべての物質が空気で膨らますことが可能な性質のものとして描かれており、最初のシーンでパイプをくわえた主人公が砂浜に到着すると、鼻歌まじりで車から色とりどりの破片を散りばめる。彼が破片に空気を入れると、それらは次々とテントやゴムボートになっていく (【図 1】参照)。彼は車の栓を抜いてしばませ、近くの木にひっかけておく。昼食の時間には破片に空気を入れてキッチン、釣り竿、魚を次々に用意し、魚をあらかじめ釣り竿



〔図2〕 海の「栓」を抜いて、帰宅（ヴコティッチ『代用品』）

につけ、竿を海から引き揚げたのちに調理する。昼食が終わると女性の準備にかかる。最初の破片から膨らんでできた女性は好みではないらしく、すぐに栓を抜いて破片に戻し、捨てる。次の破片から黒髪の女性が現れると、彼は余分に空気を入れて女性の胸部を膨らませ、ビーチマットへ引き寄せるが、黒髪の女性は彼に平手打ちをして泳ぎに行ってしまう。彼は黒髪の女性を追いかけ続けるが、彼女が水上スキーで現れた筋肉質の男性と近くの島で一緒にいるところを見つけると、嫉妬して女性の栓を抜いてしまう。日が暮れると彼は「海辺」の栓を抜き（〔図2〕参照）、新しい破片に空気を入れて「家路」を膨らませるが、その道路には一本の釘が落ちている。車その釘を踏みつけて道路ごと破裂してしまい、彼は空中に投げ飛ばされる。男が地面にたたきつけられたとき、彼の栓が抜け、破片へとしぼみ、破片もどんどん小さくなって、ついには何もなくなる。

ジェラルド・ジュネットは作品に付属するテキスト（題名、副題、著者名、脚注など）を「パラテキスト」と名付け、付随的なテキストが作品自体の解釈に与える影響について論じた¹⁸。『代用品』においてはクレジットタイトルを含むオープニングとエンディングにおける表現を「パラテキスト」と見なすことができ、これらは『代用品』の作品解釈に非常に重要な役割を果たしているため、以下の分析では『代用品』の「パラテキスト」部分に焦点を当てていきたい。

『代用品』のタイトルバックは水玉模様が上部に浮かんでいくアニメーションの背景である。その背景の動きの上にタイトルを各国語¹⁹で書いた黄色い風船の絵が現れるが、音を立ててすぐにはじける。タイトルに続くクレジットタイトルも「風船」に書かれて



〔図3〕 次々にはじけるクレジットタイトルの風船（ヴコティッチ『代用品』）

いるが、それらも現れては次々にはじけていく（〔図3〕参照）。空気で膨らまされるものが破裂する表現は作品全体のメタファーとして、また結末を先取るものとして機能しているわけであるが、空気で膨らませるものの代表的存在である風船のイメージを用いることによって、あまりにも現実から離れた作品世界へと、日常の側から誘うための心理的效果を持っていると言える。

さらに、エンディングは作品タイトルと同じ



[図4] リアリスティックな「釘」が笑うエンディング (ヴコティッチ『代用品』)

く各国語で示される「おわり svršetak」の文字の中心に、物語世界に終りをもたらした釘が据えられ、その釘が不気味な笑い声を立てるというものである(〔図4〕参照)。この使い古されたようにねじ曲がった釘は、物語世界においても「パラテキスト」であるエンディングにおいても背景にいくつもの影を落とし、左側には鈍い光を反射するものとして非常にリアリスティックに描かれている。作品中の描写がすべて線状的で抽象性が高いことに比べると、この釘の描写の

実在感はずしる特異である。作品中の物質が人物までも含めていかにも既製品といった様相を呈し、準備されたパッケージを消費するだけの中身の無いものとして描かれている一方、釘の物質性のみが作品中においてもエンディングにおいても現実感を浮かび上がらせている。

既に述べたように本作は消費社会や近代文明を中身の無いものとして批判していると解釈できるが、そのなかでは強い男性(水上スキーの男性)・セクシーな女性(黒髪の女性)が求められるというジェンダー・イデオロギー、車・パイプに象徴される富への志向や、海辺で気軽に自然を満喫することへの志向といった認識体系一般が、すぐにはじけてしまう「作り物」として示されている。そしてイデオロギー的記号そのものである作り物の世界を破壊させる釘の物質性のみが現実感を得ているという点には、イデオロギーというものを全体を否定するという態度においてのみ、主体の安定性が得られるという自虐的な思考を観察することができる。

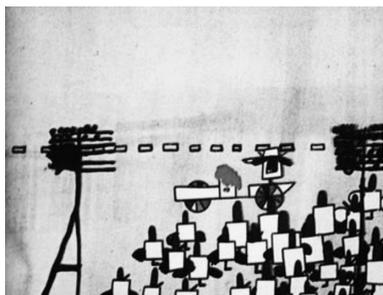
2 『ドン・キホーテ』

クリストルの作品『ドン・キホーテ』の分析に移る。社会主義リアリズムへのアンチテーゼを表明し、抽象芸術による視覚的コミュニケーションの実現を掲げたネオ・アヴァンギャルドグループ EXAT51²⁰の創始者として知られるクリストルは、バルザックの小説に取材した『あら皮』(Šagrenska koža, 1960)ののち『ドン・キホーテ』を制作した。『ドン・キホーテ』には音の効果の重視や幾何学的グラフィックなど、ドイツ移住後には映画監督及び画家としても活躍するクリストルの作品群に共通するスタイルが顕著に表れている。

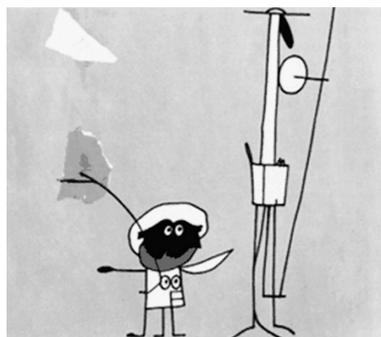
『ドン・キホーテ』は抽象絵画を組み合わせたようなアニメーション作品で、物語性はほとんど破壊されている。『あら皮』がバルザックの物語のプロットに従っているのに対し、『ドン・キホーテ』がセルバンテスの『ドン・キホーテ』から抽出するのは『ドン・

キホーテ』という作品の一般的なイメージであり²¹、そこからいくつかの要素を引用するという自由なアダプテーションになっている。この作品の根幹はドン・キホーテが怪物だと思いつき風車に突進していくというもっとも代表的なエピソードであるが、これは作中では近代の怪物としての大規模な軍隊を、風車と思いついでしまうというエピソードへと、反転されている。また騎士道物語を読みすぎたキホーテが、自分こそ遍歴の騎士だという妄想に陥ってしまうというのが原作の物語の発端であるが、クリストル版においては一冊の書物によって妄想の世界へ導かれていくというモチーフは結末部分に据えられている。登場人物が幾何学的な記号として表現されるこの作品は、多くのザグレブ派アニメーションの作品と同じく高度にシステム化した社会における人間疎外を表現しているが、このキホーテの妄想という要素が引用されることにより、現実と妄想が区別できなくなっていく段階が導かれている。このことによって本作は、イデオロギー的記号が単純な優劣関係のなかに回収されない次元を表現することに成功している。

基本的な二つの場面設定のうち、第一の物語世界は都市の道路で、自動車、バイク、消防車など様々な原動機付きの車両や飛行機に乗った矩形の人間が、極度に加速された垂直運動を繰り返す。矩形の人間や車両は幾何学図形のような様相を呈しており、マレーヴィチの抽象絵画を思わせる。爆発音、騒音、ホイッスルの音が立て続けに演出され、常に矩形の人間から成る警察や軍隊が、混沌に陥った近代都市の統率をとっていることがわかる（[図5]参照）。第二の物語世界は砂漠のような暗く広い空間で、配管システムのキホーテ²²とサンチョ・パンサと思われる二人がぎこちない動きで進んでいく様子が水平運動によって示される（[図6]参照）。この二つの物語世界は乖離しており、基本的には交互にしか示されないが、キホーテとパンサが矩形の人間から成る大規模な軍隊と初めて衝突する場面においてのみ唯一交差する。



【図5】 矩形の人間から成る警察及び軍隊（クリストル『ドン・キホーテ』）



【図6】 ドン・キホーテとサンチョ・パンサ（クリストル『ドン・キホーテ』）

そして物語の終盤近く、無数に集まった矩形の人間から成る隊列に対峙するキホーテが突如懐から一冊の書物を取り出し、ページを繰り始めるとき、二つの場面設定の合間に三つ目の空間が現れる。それは物語の外側に位置する「現実世界」の写真をモニターしたものである。古めかしい女性パイロットの写真、男性もののスーツを着た女性が男性に関節技を仕掛けている写真の上に「ドゥルシネア戦闘中！（DULCINEA IN ACTION!）」²³と手書きされたもの、女性の顔写真の上に太い眉とカイゼル髭を塗ったもの、風車の写真、ひまわりと風車のある光景の写真を動かしたアニメーションが、書物に目を落とすキホーテの視野として映し出される。これは書物によって導かれるキホーテの妄想の世界を表現しているわけであるが、注目すべきことは、既に述べたようにここではセルバンテスの原作におけるキホーテの妄想とは反対の現象が起きているということである。すなわち理想の「姫」が男性の象徴ばかりを伴って現れるクリストル版キホーテの妄想の世界において、近代的に組織化された軍隊は逆に変哲のない風車に見えてしまう（[図7]参照）。セルバンテスの原作におけるキホーテの妄想が、異種混濁した現実性のなかに騎士道物語的な記号ばかりを見てしまうということの過剰さに起因するものと単純化できるなら、クリストル版キホーテの妄想は反対に「脱象徴化」の過剰さに起因するものと言えるだろう。

ヴコティッチの『代用品』とクリストルの『ドン・キホーテ』には、作品の他の部分の表現様式とは明らかに異なって見えるリアリスティックな描写がいわば「不気味な外側」として埋め込まれており、その屹立した部分が物語の解釈に大きな意味を持っていることが明らかになった。この屹立した部分は、ヴコティッチの『代用品』においてはイデオロギー的象徴化を拒否するもののメタファーとして機能しており、クリストルの『ドン・キホーテ』において写真から成るモニターは過剰に「脱象徴化」された世界として表現され、それは主人公の妄想として位置づけられている。すなわちクリストル

版『ドン・キホーテ』においては、妄想の世界と現実世界の間を反転させることで、逆説的にあらゆる事象が何らかのイデオロギー的記号に置き換えられて見えてしまうという状況そのものが、批判的に言及されていると解釈することができる。



【図7】 風車の光景という写実的イメージのモニター（クリストル『ドン・キホーテ』）

III

1960年代半ば以降、ザグレブ派アニメーション

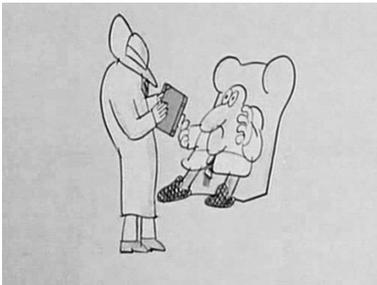
ンの前期を支えた作家たちが姿を消したことで、これまで機会に恵まれなかった作家たちがアニメーション制作に取り掛かる。それが、ボリヴォイ・ドヴニコヴィッチ (Borivoj Dovniković, 1930-)、ズラトコ・グルギッチ (Zlatko Grgić, 1931-1988)、ネデリコ・ドラギッチ (Nedeljko Dragić, 1936-)、ズデンコ・ガシュパロヴィッチ (Zdenko Gašparović, 1937-) が活躍する、「ザグレブ派アニメーション後期」である。ここではザグレブ派アニメーション後期のもっとも優れた作家と言われる²⁴ドラギッチの作品群のなかから、社会状況に具体的なかたちで言及する『過ぎゆく日々』(*Idu dani*, 1968) を取りあげる。

ドラギッチの作品は描写のスタイルにおいては自由で簡略化された造形²⁵、主体との関係に依拠しながら様々なものに変化する背景の使用、『過ぎゆく日々』、『ドンドン』(*Tup-Tup*, 1972)、『タバコをやめた日』(*Dan kada sam prestao pušiti*, 1982) などの作品に典型的なアンチ・ヒーローであり、ドラギッチのほぼ全ての作品は、主人公をめぐる一連の事件が妄想の世界であるかのような悲壮な世界観をもって結末を迎える。

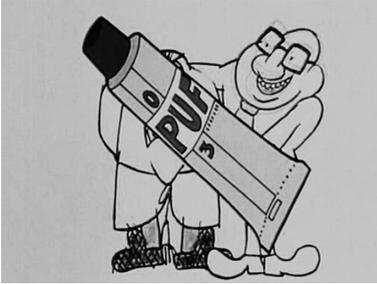
1968年の『過ぎゆく日々』はドラギッチが自身の作風を確立させた最初の作品で、主人公の男が警官、軍隊、秘密警察、政治家、商人、正体が不明な団体、妻、子供、そして天使にまで平凡で自由な生活を邪魔されるという物語である。最初のシーンで、バスローブ姿の男はタバコを手にした妻のそばで安楽椅子に座っている。糸まとわなない妻は白い背景から引き出しを引き、なかから自分の愛人を取り出して食べてしまう。男の安楽椅子は突然プールに変わり、男は溺れかける。やっとのところで助かると、ドアを開けて数人の警官が入り込み、男を叩きのめして帰っていく。男が本を読もうとすると秘密警察がやってきて、彼の本を破き([図8] 参照)、洋服ダンスを開けると妻の愛人の骸骨が発見される。妻は秘密警察を見つけるや否や、気に入って自分の部屋へ連れて行く。絶望した男が首を吊ろうとすると、どこからか野次馬がやってきて、首吊りというスペクタクルに拍手を送る。男が首吊りをやめようとする

と野次馬は怒って男の首に紐を括りつけるが、紐は切れて男は尻もちをつく。そこへネクタイ売りが入って来て、紐の代わりに男の首にカラフルなネクタイを巻きつけて去っていく。テレビをつけると戦争の光景が現れ、次の瞬間にはドアから兵隊が入ってきて主人公に狙いをつけ、頭上から爆撃が始まる。

このように非常に早いテンポで、時には全く不条理な事件が主人公に起こるわけであるが、



[図8] 秘密警察の検閲 (ドラギッチ『過ぎゆく日々』)



[図9] 歯をかみしめた途端に現れる、歯磨きペーストの宣伝（ドラギッチ『過ぎゆく日々』）

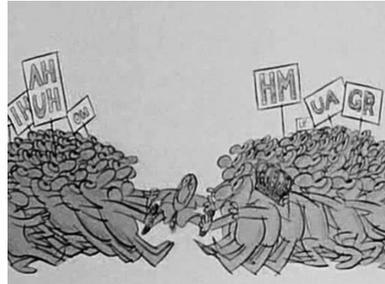
そのなかでは管理社会の恐怖や検閲制度、消費社会における資本が人間を支配するシステム（[図9]参照）、冷戦期の軍備拡張等のイデオロギー的記号が、イデオロギーを普及させる手段である演説、集団デモ、スペクタクル、テレビ等の脅迫的な性質とともに次々に呈示されていく。最後のシーンでは高層ビルが家へ落ちてきて窓を割り、男はドアへと走って逃げる。しかし男がドアを開けると見えるのは墓場のみである。驚愕した主人公は別のドアへと走るが、す

べてのドアは墓場のみが続いている。男は少しの間目を見開いてしゃがみこむが、最後には自分で自分を痛めつけ始め、自分の頭を殴り続ける。

ザグレブ派アニメーションにおけるアンチ・ヒーローの系譜としては、同じく後期に活躍したドヴニコヴィッチの作品群が挙げられる。『好奇心』（*Znatizelja*, 1966）はベンチに座った主人公の前を通り過ぎる人々が主人公の隣に置かれた紙袋には自分の興味のあるものがあると思ひ込み、紙袋のなかを覗き込もうとするなど主人公を干渉し続けるため、主人公は僻地へと向かい、そこで紙袋に空気を入れて割り、中には何も入っていないことを笑顔で証明してみせるという物語であり、また『歩きかたの学校』（*Škola hodanja*, 1978）では小さな主人公が他者に様々な歩き方を押しつけられ、それを取り入れるたびに歩き方がぎこちなくなっていき、最後にはもとの歩き方に戻っていく過程が描かれる。このようにドヴニコヴィッチにおいては「小さな人間」が周囲の翻弄を克服し、最終的には自らのアイデンティティを取り戻すということが主なテーマとなっているが、これは覇権主義を否定することで非同盟運動などの独自路線を貫き、また資本主義を取り入れた自主管理社会主義を打ち立てた旧ユーゴの肯定的なメタファーとして機能していると言えるだろう。

これらの作品と比較すると、「小さな人間」が周囲に翻弄されることで最後には狂気の域に達してしまうドラギッチの作品²⁶は、世界のなかで個人が遂行できることの限界への失望に満ちていることがわかる。ドヴニコヴィッチの作品とは対照的に、ドラギッチの『過ぎゆく日々』は東西冷戦のあいだで戸惑う旧ユーゴの「否定的」メタファーになっているわけであるが、さらに、イデオロギー偏重的な社会の内部においてはどのイデオロギー（政治的・経済的・文化的・民族的・宗教的）が自分に属しているかがアイデンティティと同一の質問になり、選択を拒否することは社会的生命の放棄を意味するという構造が示されている。ドラギッチの主人公はイデオロギー群の間で迫害され、社会生活を送ることが不可能になるが、このなかで明るみに出されているのは、

特定のイデオロギーに帰属しなければならないということ自体が一つのイデオロギーとして抑圧的な力を発揮しているということである。このことは、左手からはピンク色に染まった集団が、右手からは黄土色に染まった集団が現れる中盤のエピソードにおいて象徴的に表れていると言えるだろう（[図10]参照）。二つの集団に挟まれた主人公が両側から引っ張られて半分はピンク色、半分は黄土色になったり、体全体がどちらかの色になったりするのち、主人公の体は真二つに引き裂かれてしまう。



[図10] 二つの集団に両側から引っ張られる主人公（ドラギッチ『過ぎゆく日々』）

これは、イデオロギーに関するイデオロギー、すなわちメタ・イデオロギーとすることができ、メタ・イデオロギーに抑圧される社会生活の行く末は、クリストルの『ドン・キホーテ』と同様、最終的には主人公の妄想の世界に転換されている。これには作品の政治的尖鋭性を中和する作用も認められるが、さらに重要なこととして、メタ・イデオロギーの内在的な強迫性は、人間を現実世界から疎外させるものであることが暴露されているということが指摘できる。

IV

ザグレブ・フィルムは1970年代に第二のピークを迎えたのち、1980年には自然消滅のような形で、制作本数を劇的に減少させる。この早すぎる盛衰の構造的要因としては、ザグレブ派アニメーションとして括られる作品群はそもそも市場向けのものではなかった²⁷ため、商業的に成功するジャンルへと人材が流出しやすかったという点、またザグレブ・フィルム内の潮流ではあったものの一定の集団として組織化されたことは一度もなく、監督やアニメーター個人の力量とスタイルに依拠するものであった点が挙げられる。さらに経済的には、1980年代の旧ユーゴの経済危機のためにザグレブ・フィルムへの公的資金の供給が停止したため、新しい作品制作の余裕がなくなったことが引き金的要因として機能した²⁸。

ザグレブ派のすべての作品がイデオロギー的記号に言及するものではなかった²⁹し、それがつねに否定的なものとして言及されるわけでもなかった³⁰が、前期・後期を通してザグレブ派のテーマ群における支配的な視座であり続けたものとしては、量的にもやはり、様々な事象がイデオロギー的なものとされてしまう社会的・文化的状況自体への批判を、第一に挙げることができる。これらが投影するのは、旧ユーゴ地域に

顕著な社会的・歴史的背景に起因する、多くの事象が無意識下で何らかのイデオロギー的記号に変換されてしまうという文化状況だと言える。非同盟を掲げる旧ユーゴ地域は、資本主義と共産主義のあいだにあって、また歴史的に民族主義・汎スラヴ主義・西欧主義、ファシズム（ウスタシャ³¹など）・反ナチズム・パルチザン、カトリック・正教・イスラム教、複数文化主義・自民族中心主義などの複数のイデオロギーが重なってきたため、記号体系が一つあるいは複数のイデオロギーと強く結び付いて認識されやすいという文化的特性を有している³²。そのなかでの意味の結合とは、埋没しては反復するような恣意的な性質のものであるが、アイデンティティや共同体意識が焦眉の問題となる1960年代前後とは中でも、記号に課される顕在的あるいは潜在的なイデオロギーの意味が前景化された時期と捉えることができるだろう。そしてその時期とは、表現の自由化の流れと共に、ネオ・アヴァンギャルド運動が、集団的記憶を形成する文化政策やアイデンティティ・ポリティクスに対して優れた参照性を発揮しながら、その国家のナラティブに潜む欺瞞の暴露に傾倒していった時期である。

その中で、ザグレブ派アニメーションの多くの作品は、複数文化主義と自民族中心主義などの対立事項のあいだに文化的優先順位をつけあう表現行為自体を、文化や記号を過度に歴史化する行為として脱中心化するものであったことが確認された。この一連の作品群はそれ自体で社会に影響を及ぼそうとするものではなかったし、また旧ユーゴの問題体系を政治的（緩やかな連邦制あるいは共和国の独立）に解消されるものとして表現するものではなかった。そしてとりわけ、個人を一定のイデオロギーの内部にのみ見ようとするメタ・イデオロギーの強迫性自体に焦点を当てることによって、旧ユーゴの問題体系を政治的な個別の問題としてではなく、文明化された社会生活の困難さとして抽象化することに成功したと言える。

1980年代以降、旧ユーゴの解体が現実のものとなっていく過程において、イデオロギー的記号の担う意味群は各共和国のアイデンティティ・ポリティクスによって一元化され、その混じりけのない定義には権威が付されていった。旧ユーゴ各地で自民族中心主義が絶対的な地位を獲得したことは、ザグレブ派アニメーションが問題化していたイデオロギー的記号の複数性自体が無化されたことをも意味していたのであり、それを考え合わせるとザグレブ派が長くは続かなかったことも当然と言えるだろう。ザグレブ派の作品が様々なスタイルで語りかけていたのは「大きな物語」群の「狭間」の物語であった。そのため民族主義の台頭が看過できないものとなり、イデオロギーの「狭間」を強調すること自体が反体制という政治的立場の表明と見なされるようになった時期には、性質上、もう書き込まれることのないものであったと考えることができる。

注

1. 詳しくは、Andrew Baruch Wachtel, *Making a Nation, Breaking a Nation: Literature and Cultural Politics in Yugoslavia* (California: Stanford University Press, 1998) 参照。
2. カトリック、正教、イスラム教が歴史的に混在するボスニア・ヘルツェゴビナ地域では、伝統的にカトリックをクロアチア人、正教をセルビア人、イスラム教徒を「トルコ人」、「ムスリム人」、「ボシュニャク人 Bošnjaci」等と民族的に定義してきた。「ボスニア人」という呼称は宗教（すなわち民族）に関係なくボスニア・ヘルツェゴビナの住民を指すものとされ、イスラム教徒の呼称は、旧ユーゴ時代には「ムスリム人」、ボスニア・ヘルツェゴビナ独立後には「ボシュニャク人」が用いられている。
3. 1971年には「クロアチアの春」と呼ばれる大規模な民族主義運動が過激化、中央集権的な政治・経済・文化体制を批判しながら、クロアチア独自の発券銀行・国防軍の設立や、クロアチア語の公用語としての分離等を要求した。
4. 特に、Daniel J. Goulding, *Jugoslavensko filmsko iskustvo, 1945.-2001.: oslobođeni film* (Zagreb: V.B.Z., 2004)、Eric D. Gordy, *The Culture of Power in Serbia: Nationalism and the Destruction of Alternatives* (Pennsylvania: Pennsylvania State University Press, 1999)、Dubravka Djurić and Miško Šuvaković, eds., *Impossible Histories: Historical Avant-gardes, Neo-avant-gardes, and Post-avant-gardes in Yugoslavia, 1918-1991* (Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology, 2003) 等を参照。
5. 1953年にクロアチアの首都ザグレブで設立された映画会社。1956年にアニメーション部門を設けて以来、傑出したアニメーション制作によって知られる。
6. 1958年のカンヌ映画祭においてザグレブ・フィルムのアニメーションから7作品が上映された際、独特なスタイルとテーマ設定で共通しながらもそれぞれの作家性が生かされている点が高い評価を受け、フランス人批評家らが1920年代を中心に活躍したパリの画家集団「エコール・ド・パリ」をもじって「École de Zagreb」と名付けたことによる。
7. Miško Šuvaković, “The Yugoslav Neo-avant-garde” in *Impossible Histories*.
8. その背景としては、ザグレブ・フィルムに属する主要なアニメーターや監督には、ユーゴスラヴィア共産党中央委員会において文化担当の委員であった者が多くいたことも挙げられる。雑誌の検閲において発言権を持つ監督も数少なからず、当時の批評において否定的な記事は非常に稀であったことも関連性が窺われる。したがって、そもそも作品が反体制的テーマを有することを暴露するような土壌がなかったと考えることができる。詳しくは、Hrvoje Turković, „Portret autora Borivoj Dovniković“, *Hrvatski ljetopis*, br.26 (Zagreb: Hrvatski filmski savez, 2003)、Midhat Ajanović, *Animacija i realizam* (Zagreb: Hrvatski filmski savez, 2004) を参照。当時の資料に関しては、ザグレブ・フィルムに関する同時

- 代の批評を集めた4巻本 Zlatko Sudović ured., *Zagrebački krug crtanog filma* (Zagreb: Zavod za kulturu Hrvatske: Zagreb film, 1978). 1972年から1982年までの記事を集めた第4巻は、Zlatko Sudović ured., *Zagrebački krug crtanog filma: almanah 1972.-1982.* (Zagreb: Zavod za kulturu Hrvatske: Zagreb film, 1986) を参照。
9. Ivo Škrabalo, *Između publike i države: Povijest hrvatske kinematografije 1896.-1980.* (Zagreb: Znanje, 1984) 及び、Ivo Škrabalo, *101 godina filma u Hrvatskoj 1896.-1997.: pregled povijesti hrvatske kinematografije* (Zagreb: Glubus, 1998) を参照。
 10. Midhat Ajanović, *Karikatura i pokret: Devet ogleđa o crtanom filmu* (Zagreb: Hrvatski filmski savez, 2008) 及び、Ajanović, *Animacija i realizam* を参照。世界的なアニメーション研究の枠組みでは、Giannalberto Bendazzi, *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation* (Bloomington: Indiana University Press, 1995)、John Halas, *Masters of Animation* (London: BBC Books, 1987)、Maureen Furniss, *Art in Animation* (London: Chapman University, 1998) 等においてザグレブ派アニメーションが紹介・解説されている。
 11. Joško Marušić, *Alkemija animiranog filma: Povijest i estetika tehnologija* (Zagreb: Meandar, 2004) .
 12. Bendazzi, *Cartoons* 参照。
 13. 1930年代におけるユーゴスラヴィアは、新聞連載の漫画制作が非常に発達した地域として知られており、ロシアからの移民を受け入れたベオグラードと、ユーゴスラヴィアの漫画家の集まるザグレブが二つの中心であった。1951年、雑誌編集者のファディル・ハジッチがアニメーション専門映画会社ドゥーガ・フィルムを設立した際には新聞漫画家をアニメーターとして採用し、彼らがのちのザグレブ派アニメーションの主要なメンバーとなった。ドゥーガ・フィルムは資金不足のために間もなく解散するが、ドゥーガ・フィルム時代のスタイル及び人材はそのままザグレブ・フィルムでのアニメーション制作に引き継がれているという点で、「ザグレブ派アニメーション」はドゥーガ・フィルムから始まるものと見なされる。ザグレブ派アニメーションの歴史について、詳しくは、Ivo Škrabalo, *Između publike i države: Povijest hrvatske kinematografije 1896.-1980.* (Zagreb: Znanje, 1984)、Ivo Škrabalo, *101 godina filma u Hrvatskoj 1896.-1997.: pregled povijesti hrvatske kinematografije* (Zagreb: Glubus, 1998) を参照。
 14. 1962年ごろからヴコティッチとミミツァは長編映画の道を進み、コステラツはコマーシャル専門になり、クリストルはドイツに移住したため、実質的にはユーゴスラヴィアのアニメーションを支えていた作家群が忽然と姿を消したかたちになった。
 15. ザグレブ・フィルムの作品は、5枚組の *The Best of Zagreb Film*. DVD. Image Entertainment, 2000 を参照。うち、4枚目はヴコティッチの選集 *Dušan Vukotić*

- on DVD, DVD. Image Entertainment, 2000。ドラギッチの作品は、ドラギッチ作品全編を収録した *Nedeljko Dragić*. DVD. Hrvatski državni arhiv (Hrvatska kinoteka 所蔵) を参照。
16. リアリスティックな動作の表現を目指したフル・アニメーションに対し、動きを簡略化することでセル画の枚数を減らす表現方法。制作費及び制作時間の削減にもなるため、シリーズものアニメーションの制作においてもしばしば用いられる。
 17. 1932年から導入されたアカデミー賞の部門。
 18. ジェラルド・ジュネット (和泉涼一訳) 『パランプセスト：第二次の文学』水声社、1995年。
 19. セルビア・クロアチア語 *surogat*、英語 *substitute*、ロシア語 *cyppozam*、ドイツ語 *der ersatz*、フランス語 *le succédané*、イタリア語 *surrogatto* の順で示される。
 20. 1951年にザグレブで結成されたグループ。旧ユーゴスラヴィアのネオ・アヴァンギャルド運動の先駆けであり、同地域のコンセプチュアル・アートの発展に多大な影響を与えた。
 21. アヤノヴィッチによるとクリストルの『ドン・キホーテ』は、現代社会においては (文学) テキスト自体よりもメディア上で簡略化されたイメージが重要な意味を帯びていることに焦点を当てるものであり、メディア化されたイメージの氾濫によって人間の知覚の方法が劇的に変化したことが自己言及的に示されている。Midhat Ajanović, “Don Kihot – film s tajnom: Pokušaj čitanja i razumijevanja animiranog filma *Don Kihot* Vladimira Kristla” u: Ajanović, *Karikatura i pokret*, pp. 275-293.
 22. キホーテの頭の上の蓋は開閉自由で、蒸留水が入れると下のパイプからすぐに排出される仕組みになっている。
 23. セルバンテスの『ドン・キホーテ』において、ドウルシニアはキホーテの妄想上の人物で、美しく気立ての良い姫とされている。
 24. Halas, *Masters of Animation* 等を参照。
 25. ドラギッチの人物造形には、漫画家・イラストレーターであるソール・スタインバーグの影響が強く表れている。ドラギッチについて、詳しくは、Midhat Ajanović, *Animacija i realizam* (Zagreb: Hrvatski filmski savez, 2004) を参照。
 26. 1972年の『ドンドン』においては、ドアを叩くような音に悩まされる主人公がその音から逃げ回ろうとするが上手くいかず、最後には人々を虐殺し、都市に火をつけて回る。しかし音が消えてしまったあとの静寂の世界で絶望を感じ、自ら墓を掘って、墓から現れた「カエルの王女様」と一緒に墓穴へ入っていくというプロットになっており、『過ぎゆく日々』よりも破滅的な結末である。
 27. 例外としては、グルギッチによる『バルタザル教授』(*Profesor Baltazar*, 1967-1974) シリーズがある。年老いた教授が奇妙な発明で困った人々を助けるという子供向けのシリーズで、ヨーロッパ各地、イラン、アメリカ合衆国、オーストラリアなどで広くテレビ放映されていた。
 28. 詳しくは、Marušić, *Alkemija animiranog filma* 参照。

29. 南スラヴのフォークロアを題材にした切り絵アニメーション『ベチャラツ』(Bečarac, 1966)、ポップアートの要素を全面に出したエキセントリックなスタイルの『猫』(Mačka, 1971) で知られるズラトコ・ボウレク (Zlatko Bourek, 1929-) や、『サティーマニア』(Satiemania, 1978) で心理の些細な移り変わり と個人の悲劇的運命を表現したガシュパロヴィッチは、アニメーションの美学的な側面を重視したとされる。ただし『ベチャラツ』に関しては民族文化を前景化するものであったため、民族主義的傾向であるとして批判もあった。
30. 前述のドヴニコヴィッチの作品の例を参照。ただしドヴニコヴィッチは後の回想において、政府やザグレブ・フィルムにおけるアニメーション作品の検閲制度はなかったものの、共産党の公式見解に反するテーマ群が無意識のうちに避けられていたことを明らかにしている。
31. 第二次大戦中、ナチスの傀儡政権とされるクロアチア独立国 (1941-1945) を樹立した民族主義団体。クロアチア独立国はカトリックへの帰属を基本とする「クロアチア主義」に基づき、各地の強制収容所で多くのユダヤ人、正教徒のセルビア人、ロマ人を殺害した。一方セルビアでは、大セルビア主義を掲げるナチズムへの軍事抵抗組織チェトニックが結成された。ウスタシャ、チェトニック、パルチザン勢力が第二次大戦中に凄惨な戦闘を行っていたことは、1991年に始まるユーゴ紛争において「クロアチア人=ウスタシャ」、「セルビア人=チェトニック」という二項対立の図式として復活し、民族間の遺恨を深めることになった。
32. 一例を挙げると、墓地における黒色は一般的な死の象徴であり、赤色は共産党員の死を表すが、赤色が共産主義イデオロギー全体を示すとき、黒色はウスタシャのシンボルカラーであったことからナチズムを表しうる。このように、一つのシンボルやイメージが歴史的・文化的・社会的コンテクストによって異なるイデオロギー的意味を獲得するという事例が散見される。

Narratives among ideologies: Animated films in the former Yugoslavia

This paper aims to describe the socio-cultural situation in the former Yugoslavia in the 1960s through a survey of contemporary Yugoslav animated films. Zagreb Film, a school of animated filmmaking which had enormous influence on the methodology of animation-making in general, is known for its pointed satirical themes. Still, it seldom showed any interest in either multicultural Yugoslavism or mono-cultural ethno-centrism, which had been accelerated since the beginning of the 1960s and which ushered in the breakup of the Socialist Federal Republic of Yugoslavia in 1992. Rather, their animated films illustrate the challenge of operating among several grand narratives (including Yugoslavism, nationalism, ethno-centrism, communism, and capitalism) without promoting any of them.

The main subject of analysis is the narrative/figurative strategies of three animated films from Zagreb Film: *Substitute (Surogat)*, 1961 by Dušan Vukotić; *Don Quixote (Don Kihot)*, 1961 by Vlado Kristl; and *Passing Days (Idu dani)*, 1968 by Nedeljko Dragić. These films reveal the tragedy of the “little man” who is rattled by a plurality of ideologies and is obsessed with the ideology about ideology—specifically, how everyone has to choose the ideology to which he or she belongs.

These films and many other animated films of Zagreb Film reveal the social inclination that persisted throughout the history of the former Yugoslavian region, wherein symbols and signs were excessively burdened with historical meaning. These animated films were not attempts to affect the politics of their contemporary society; rather, they succeeded in abstracting the difficulties of living in a modern civilized society from the political and cultural realities of the former Yugoslav region.