

博士論文

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

土居伸彰

目次

はじめに 『話の話』という「謎」	3
第1章「すべての文明から離れた隠れ家へ…」——『話の話』と「アニメーション映画」の想像力	
1-0.「アニメーション」の起源を探る	26
1-1.「アニメーション映画」の誕生	29
1-2.「アニメーション映画」が示す「別の」可能性	43
1-3.フレームの「間」に生まれる「個人的な」時間	52
第2章「われわれのすべてが自分の木々をもっているのです」——「個人的」なアニメーションを文脈化する	
2-0.「個人的な」アニメーションを文脈化する	61
2-1.「違った風に」世界を感じる	62
2-2.抵抗しきれぬ現実を意識する	71
2-3.超現実としてのアニメーション	75
2-4.揺らぎをもたらす「個人的な」世界	84
第3章「私は現実から書き写すのだ……」——『話の話』とデジタル・アニメーションの不安定な現実	
3-0.「別の」姿の現実を描き出すために	91
3-1.ハイブリッド・アニメーションとしての『話の話』	92
3-2.デジタル・ロトスコーピングと不安定な現実	101
3-3.自叙伝としてのアニメーションと流動する記憶・アイデンティティ	110
第4章「メタファーは世界の扉を開け放つ」——アニメーションの原形質的な可能性	
4-0.フレームの「向こう側」へ	120
4-1.アニメーションを「芸術」とするために	120
4-2.他者に宇宙を見出す	132
4-3.幽霊たちの視線を感じる	147
4-4.幻視者の瞳	155
結論	163
参考文献	168
フィルモグラフィー	174
図版	178

凡 例

- ・引用文中の〔 〕内の記述は本論文の著者による補足である。
- ・日本未公開作品や未邦訳文献のタイトルを示す際には本論文著者による仮の日本語訳をつけたうえで、原語でのタイトルをその後に記している。
- ・訳文については、既訳が存在する場合、それを参照したうえで、原語からの訳出を行っている。ただし注において原語の書籍の指示がない場合（日本語訳のみの場合）はその限りではなく、既訳をそのまま用いている。

はじめに 『話の話』という「謎」

『話の話』という謎めいた作品

ユーリー・ノルシュテイン (1941-) が 1979 年に 29 分の短編アニメーション作品『話の話』(図 1) を発表したとき、古びた家を中心的な舞台としてオオカミの子が彷徨うこの作品は、謎めいたものとして受け止められた。クレア・キッソンは、1980 年、第 4 回ザグレブ国際アニメーション映画祭でこの作品を初めて観たときのことを思い出す。そこに集う専門家・関係者も含めた観客の誰もが、この革新的な作品がグランプリを獲得することを疑わず、しかし一方で、この作品をどのように受け止めているのか、戸惑いを覚える者も多かった。人々は大方の予想どおりにグランプリを獲得したこの作品の圧倒的なクオリティに感嘆の声を漏らしつつ、こんなような疑問を抱いた——「あの動物は何なのだ？ 捨てられた家に住み、ジャガイモを焼き、食べるときに自分の手（いや、足と言うべきか？）をやけどするあの動物は？ 捨てられた家に突如として現れて暖炉で火を炊く老女は誰なのだ？ いったいぜんたい、これは何なのだろう？」¹ この作品は、多くの人にとって、端的に謎めいたものとして映ったのである。

『話の話』は、切り絵アニメーションによる作品である。キャラクターや背景、作品世界を作り上げるあらゆるものは、細かいパーツの切り絵でできている。アニメーター（ノルシュテイン）はピンセットを使ってそれらのパーツを動かすことで、アニメートを行っていく。ビジュアル面で大きな役割を果たすのは、美術監督のフランチェスカ・ヤールブソワだ（彼女はノルシュテインの妻でもある）。ヤールブソワはノルシュテインの指示のもと、まずはイメージ画を描き、来たるべき作品にビジュアル上のかたちを与えていく。その後、セル板やホイールといった素材を使いながら、そこに絵筆などを用いて描きこみを行い、切り絵のパーツや背景といったアニメーション用の素材を作っていく。

ノルシュテインの作品で独特なのは、半立体的とも言えるような空間である。その空間の獲得のためにノルシュテインが使っているのは、『アオサギと鶴』以来採用しているマルチプレーンという撮影装置だ。かつてはディズニーが用いたことで有名となったこの装置は、ドローイングや切り絵といった平面の素材を使いながらも、作品世界に立体性を与えることができるものである。装置内部には透明なガラスが平行に何層も並べられており、切り絵はそのそれぞれの層に配置される。ガラス層を上から撮影することによって、立体感ある空間を生み出すことができるわけだ。『話の話』の撮影監督はイーゴリ・スキダン＝ボシンだが、このマルチプレーンの撮影装置自体は、『話の話』以前の作品で撮影監督を担当したアレクサンドル・ジュコーフスキーとノルシュテインが一緒になって進化させていったものである²。

¹ Clare Kitson, *Yuri Norstein and Tale of Tales: An Animator's Journey* (Bloomington: Indiana University Press, 2005), p.1. (クレア・キッソン『『話の話』の話』小原信利訳、未知谷、2008 年、13 頁。)

² マルチプレーン自体は、アニメーション制作のデジタル化が進んで以来、アドビ社のアフターエフェクトをはじめとする編集ソフト上においてヴァーチャルに再現可能になっており、汎用的なものとなっている。つまりきわめてデジタル時代との親和性の高い装置なのであり、このことは『話の話』を現代のアニメーションの文脈のなかで再考してみると、大きな意味を持つてくるだろう。このテーマについては詳しくは第 3 章で取り上げられる。

『話の話』の技術的な側面——マルチプレーンの撮影装置を用いた切り絵アニメーション——はユニークだ。しかし、この作品が当惑をもたらした理由はそこにはないだろう。『話の話』の前々作『アオサギと鶴』（1974年）や前作『霧のなかのハリネズミ』（1975年）も（『話の話』においてマルチプレーン上のカメラが自由に移動可能になるなどのちょっとした「進歩」はあれど）、『話の話』と同じセッティングによって作られているからだ。『話の話』が謎めいたものとして捉えられたのは、おそらく、その物語構造が特異なものであったゆえのことだろう。この作品を観るとき、いったい何が語られようとしているのか、明示的にはわからないのである。この作品は、戦中・戦後ロシアの現実を舞台とする。しかし、時系列のはっきりとした歴史物語が展開されるわけではなく、様々なシーンが浮かんで消えていく、そんな構成となっている。兵士たちが登場し、見慣れたモスクワの光景を舞台とするので、ぼんやりと時代と場所とがわかる程度なのである。つまり、『話の話』には、「はっきりとした筋立てがない」³。観客が無意識に追っていけるような直線的な筋がないのである。繰り返し登場するオオカミの子を中心として、物語のようなものを紡ぐことはできる。しかしあくまで、それは「できる」程度のものにすぎず、それこそが、この作品が当惑を引き起こす大きな原因となっているように思われる。

それゆえに、『話の話』の流れを追おうとすると、画面に展開する映像イメージに沿って行こうものにしかなりえない。最初のシーンでは、大きなリンゴに水滴が滴っている（図2）。そこは森のなかである。霧雨が降り、森の空気はぼやけている。地面に大きなリンゴが落ちている。子守唄を歌う声が響く。その子守唄に呼び出されるようにして、オオカミの子が現れる。その目の前には、母親に抱かれ、うとうととする赤ん坊がいる。雨が空間を曖昧な雰囲気で満たし、子守唄が半睡半覚の感覚を抱かせる。赤ん坊は今にも眠りに落ちそうな目をしながら、オオカミの子をぼんやりと眺め、そしてそのまま目を閉じる。この冒頭のシーンが醸し出すファジーな感覚こそが、『話の話』全体の雰囲気を形作るものである。

オオカミの子が現れるのは、古ぼけた共同住宅だ（図3）。『話の話』の主な舞台となるのは、戦後のロシア人にとっての標準的な住まいであるこの場所である。しかしこの住宅は取り壊しが決まったようで、住人たちは窓に板を打ち付け、庭で家具を燃やし、去っていく。オオカミの子は人々が去ったその場所を散策し、物思いに耽り、そしてときおり空想の領域へと入り込む。

その後、『話の話』は、ぼんやりとした雰囲気のまま、一本の道を力強く進むというよりかは、オオカミの子をガイドのような存在として、さまざまな場所へと寄り道をしていくようにして進行していく。たとえばオオカミの子は、廊下の向こうから差し込む光に誘われ、セピア色の色調の世界に入っていく。そこでは、穏やかで光り輝く雰囲気の中、漁師の一家が生活している。「永遠」もしくは「真昼」と呼ばれるエピソードだ（図4）。もしくは、オオカミの子は共同住宅にひとり残った老婆の記憶のなかへと入り込む。それは、第二次世界大戦によって人生を台無しにされてしまった人たちの世界である。そこでは、当時流行したタンゴ「疲れた太陽」が響くなか、ほの暗い街灯のもとで若い男女が踊る（図5）。しかし男たちは戦争へと召集され（汽笛を鳴らす列車が次々と若者たちを戦場へと連れていく）、女たちはその場で静止したまま取り残される。「冬」と呼ばれるエピソード（図1がそれにあたる）では、ぼんやりとした色あいの他のパートとは異なり、明るい白を基調とする。そのエピソードでは、現代を生きる家族が登場する。雪が降り積もり、白く明るく輝くなか、少年はリンゴをかじり、木に止まるカラスを眺めている。そのそばのベンチでは少年の両親が座っている。夫は酒を飲み、妻は物憂げな表情をしている。酒瓶を割って父親は立ち上がり、少年は空想の世界から連れ出される。少年の頭には、いつの間にか父親と同じくナポレオン帽がかぶせられている。家族三人はどこかへと消えていく。

³ Kitson, *Yuri Norstein and Tale of Tales*, p.108. (キッソン『『話の話』の話』、175頁。)

作品の前半は、共同住宅を中心として、これらのシーンが特に法則性もみえないままに繰り返し登場する構成となっているが、作品後半には、もうひとつの舞台が出てくる。作品冒頭でリンゴが落ちていた、人気のない森である。オオカミの子はそれまでさまざまな光景や世界をただ眺めるだけだったが、「永遠」のシーンから舞い戻ってきたあと、ひとつの行動を起こす。「永遠」のシーンに登場する怠惰な詩人から白紙を奪い、車の往来激しい道路を越え——この作品のなかで、珍しく「スリリング」なシーンだ——、森へと入り込む。するとその紙は赤ん坊へと変貌を遂げている（図6）。初めは戸惑うオオカミの子も、いつしかその子を自らあやすことを選ぶ。オオカミの子が歌うその子守唄は、作品冒頭で歌われるものと同じである。オオカミの子とはそもそも、ロシアでポピュラーな子守唄に登場するキャラクターである。眠らないとオオカミの仔がやってきて、森にさらわれるよ——そんな子守唄の歌詞が、このシーンでは再現される。

その後、さまざまなシーンが走馬灯もしくはフラッシュバックのように断続的に現れる。戦争へと向かう男たちの後ろ姿や、雪とともにリンゴの降り注ぐ白い雪の世界で少年がリンゴをかじる姿など、これまで作品が巡ってきたさまざまなシーンが再び（ときに少々のリミックスを施され）戻ってくる。そして最後に再び現代のロシアへと舞台は移る。しかし視界はクリアになり、共同住宅にもはやオオカミの子の姿はない。住宅とその周りの舗道は、ただ古ぼけている。陸橋の下を列車が走り、しかし観客に見えるのはその煙だけで、兵士たちの姿が伴われることはない。雨が降り始めて舗道を濡らし、日は暮れて街灯がほのかに光り、作品は終わる。『話の話』に直線的な物語は存在しない。上記のような様々な世界が、まるで記憶や夢のなかを漂うかのように浮かんで消えていき、ひとつの大きな流れを作り出す。

クレア・キッソンによる解説——ロシア性への注目

『話の話』には、作品を理解するためのとっかかり——それは通常、物語だろう——が見えない。それゆえに、この作品を理解しようとするとき、別のアプローチを採用せざるをえない。前出のクレア・キッソンは、アメリカやイギリスでのアニメーション・プログラマーとしての経歴を経て、1989年からイギリスの公営テレビ局チャンネル4のコミッションング・エディターの職に就き、同テレビ局製作のアニメーションに「黄金期」をもたらした⁴。しかしチャンネル4の方針の変更によりアニメーション制作に対する予算が十分に獲得できなくなり、以前のようなやりがいを感じられなくなった彼女は、1999年、同局を退職する。その後、彼女が選んだのは、『話の話』が彼女に抱かせたままになっていた「謎」を研究者として解明する作業だった。この作品の「謎」の感覚は、ザグレブから20年が経過してもいまだにアクチュアルなものとして残っていたのである。『『話の話』の話 アニメーターの旅』は、その成果である。

この本においてキッソンが行ったのは、ひとことでいえば、イギリス人である彼女が、ソ連時代のロシアで作られたこの作品を観る際に直面することになるギャップを埋めることだった。キッソンはこの本のために、作家本人やスタッフや関係者に対してインタビューを重ね、制作当時の資料を集めた。ノルシュテインが制作を行った国営アニメーション・スタジオであるソユズムリトフィルムにおいて彼を取り巻く人々・環境を知ることはもちろん、冷戦の影響で国自体が謎めいたものとなっていた第二次世

⁴ チャンネル4時代のキッソンの達成については、Clare Kitson, *British Animation: The Channel 4 Factor* (London: Parliament Hill Publishing, 2008)に詳しい。

界大戦後のロシアという国についても調査を行っている。『話の話』の完成に至るまで、ノルシュテインがいったいどのような時代の環境のなかで生を営んできたのか、戦後ロシアの日常についても、じゅうぶんに知ろうと試みた。

そのようなアプローチがとられたのは、『話の話』という作品が、ノルシュテインの生まれ育ったロシア、とりわけモスクワという場所と密接に関わるものだったからだ。『話の話』の舞台となる様々なシーンは、1941年生まれのノルシュテインの生誕の時期、つまり第二次世界大戦の最中から1970年代までのモスクワを思わせる。この作品には、その時代のモスクワの現実から直接取ってこられたようにみえるモチーフがたくさんあった。それらはまるで現実からそのまま転げ落ちてしまったかのように（もしくはゴミ箱に捨てられたかのように）作品に入り込んでいて、その文化と日常を理解しない外国人にとっては、その存在の意味を掴みとれない部分があったのである。

逆に言えば、イギリス人の彼女が抱いた『話の話』の謎は、ロシア人によっては謎ではない可能性もある。それゆえにキッソンは、ノルシュテインと、そして彼と同時代のロシア人たちと記憶を共有しようと試みたというわけだ。確かに『話の話』のいくつかのモチーフは、ノルシュテインと時代を共有したロシア人にとってみれば、無意識のレベルで理解しうるものである。舞い上がるテーブルクロス、机の上に置かれた液体入りのコップ、オオカミの子が多くの時間を過ごす二階建ての家……『話の話』で印象的なこれらのモチーフは、ノルシュテインと同じ時代・社会を生きた人間が普段生きる現実において目にする、きわめてありふれたものである。

多くの場合アニメーションは、普遍化・抽象化のフィルターを通すことで、現実中存在する事物から具体性や歴史性を取り除く。もしそれらが残ったとしても、背景として後景化する。しかし、『話の話』における作品内のさまざまなモチーフは、まるで現実の一部分がフィルターをかけ忘れたままに入り込んでしまったかのごとく、生活の澱のようなものとしてそのままのかたちで残されている。さらにいえば、それらの事物は、ときにまるで主役のような存在感を示す。なぜこんなものが中心に置かれているのか、明示されないままに。それは、その生活を共有しないものにとっては理解の妨げとなり、「謎」として残ることになるだろう。

『話の話』は、ふだんアニメーションに当然のように施される抽象化の作業が未完のまま、具体的な土地の歴史や生活、空気、雰囲気などを反映する。だが、『話の話』がロシア的なモチーフを多く残すからといって、そのなかのロシア性を理解しさえすればこの作品から謎は消えるのかといえば、どうやらそういうわけでもないようだ。ソユズムリトフィルムを代表する監督フョードル・ヒトルーク(1917-2012)は、『話の話』を氷山に喩える。作品内に見えている要素はその一部にすぎず、水面下に隠れた不可視の部分こそがその全貌を支えているということだ⁵。キッソンが著書において行ったのは、ロシアの文化・生活を調べることにより、外国人にとっては水面下に入ってしまうその部分に切り込んでいくことだった。しかし結局、そのアプローチはすべてを見せることにはならない。『話の話』の謎は、カルチャー・ギャップにすべてが由来するのではないのである。むしろ、キッソンのリサーチが明らかにしたのは、この作品におけるロシア的な部分もまた、氷山の水面上の部分にすぎないということだ。なぜならば、キッソンの著作から分かるのは、『話の話』は、同時代のロシア人さえ、つまり、作品内のロシア性を理解できるはずの人々に対してでさえ「見えない」ものがあり、戸惑いを与えたということだからだ。

『話の話』の話』は、完成した『話の話』の承認をめぐる起きたソユズムリトフィルム内の芸術委員会とゴスキノ（ソビエト連邦国家映画委員会）とのあいだの対立を、一章を割いて伝えている

⁵ Kitson, *Yuri Norstein and Tale of Tales*, p.6. (キッソン 『『話の話』の話』、20頁。)

(Chapter 9, “What’s it about then, Yuri?”)。芸術委員会とは、ソユズムリトフィルムにおいて、同スタジオが製作する作品について、制作の要所のプロセスで、その作品の計画と進行具合を審査し、助言を与えるスタジオ内機関である。そのメンバーの多くは、スタジオの著名なアニメーション監督たちだ。芸術委員会における『話の話』の評価はとても高いものだった。たとえばイワン・イワノフ＝ワノ(1900-1987)は、『話の話』について、「新たなアニメーション表現であることは疑いようがない。私にとって、この映画は発見だ」⁶と言っている。イワノフ＝ワノは1937年から続くソユズムリトフィルムの歴史の最初期から中心的な存在として働いた作家である。それゆえに彼のコメントが意味するのは、『話の話』は、当時40年以上に及ぶスタジオの歴史において、メルクマールとなるような革新性を備えていたということである。

しかし、あらゆる革新的な作品の前例に漏れず、『話の話』はその新しさゆえに戸惑いもまたもたらすことになる。芸術委員会の評価は基本的に高いものだったが、たとえばロマン・カチャーノフ(1921-1993)のように、この作品に動揺を隠せなかった者もいた。カチャーノフは芸術委員会内において、題名の変更を薦めている⁷。本来、ノルシュテインが考えていたタイトルは「灰色オオカミの仔がやってくる」というものであり、彼はいまだにそちらの方が適切なタイトルだと考えている⁸。しかし、そうは思わない人々も多かった——特に「重要な」人々に。題名の変更は、そしてゴスキノからの指示書でも命じられることになる。ゴスキノは、作品のタイトルとその内容のあいだに、適切なつながりを見出すことができなかつたのである。

『話の話』はそもそも、ゴスキノ側にとって「問題児」だった。ソユズムリトフィルムにおいては、作品を作る際、申請書、文学台本、撮影台本、そして完成作品とチェックが入る必要がある。ひとつの段階をクリアして、承認を受けたその資料をもとに、制作はその次の段階へと進む。しかしノルシュテインは、『話の話』の制作を進めるにあたり、そのすべての段階において、前の段階とはまったく関係ない(ように見える)成果物を提出した。完成品に至っては、当初の申請されていた尺である20分を大幅に超過してもいた。『話の話』はまず、制作プロセスの面において「型破り」だった。

完成品が謎めいたものとなっていたことが、状況の悪化にさらに拍車をかける。キッソンの言葉を借りれば、「ゴスキノが知り、愛してきたような通常のカートゥーンとは異なっていた」この作品は、「楽観主義と明快さに基づく社会主義リアリズムの教義を完全にぶち壊すもの」であり、ゴスキノは単純に、「このアニメーションは何の何を描いているのかが、さっぱりわからなかった」⁹。何を語っているのかわからない以上、国家にとって安全確実と言うことはできない。そんなゴスキノにとって、「灰色オオカミがやってくる」という当初のタイトルは不吉な響きをもつように思われた。(タイトルはロシアの有名な子守唄の一節からとられたものなので、実際にはきわめて穏健なものなのだが。)結局この

⁶ *ibid*, p.107. (同上、173頁。)

⁷ *ibid*. (同上、174頁。)

⁸ *Норштейн Ю.* Снег на траве. Т.1. М., Издательство «Красная площадь». 2008. С.254. 以後、ユーリー・ノルシュテインによる本書『草上の雪』(2巻本)からの引用は、СТという略称のもと、巻数と節の小見出しを添えて箇所を表記する。この箇所は第1巻54節 «Солнечное тепло бабьего лета. Столы, тумбочки, вынесенные из коммуналок... Соседи, которые сели за эти столы перед тем, как разъехаться из этого дома навсегда...» (「小春日和の太陽の温かさ。共同住宅から運び出された机やタンス.....隣人たちはその机を囲んで座る、その家から永遠に離れてしまうその前に.....」)の254ページなので、СТ1-54 «Солнечное тепло бабьего лета. Столы, тумбочки, вынесенные из коммуналок... Соседи, которые сели за эти столы перед тем, как разъехаться из этого дома навсегда...» (「小春日和の太陽の温かさ。共同住宅から運び出された机やタンス.....隣人たちはその机を囲んで座る。その家から永遠に離れてしまうその前に.....」) . С.254 となる。

⁹ *Kitson, Yuri Norstein and Tale of Tales*, p.108. (キッソン『『話の話』の話』、175頁。)

作品は、申請書の段階で引用されていたトルコの詩人ナズム・ヒクメットの詩のタイトルからとられ、『話の話』になった。言葉の選択において、抽象度が上げられたのだ。『話の話』の原題は「スカースカ・スカーザク *Сказка сказок*」である。スカースカとは、直訳すれば「おとぎ話」という意味だ。(スカーザクはスカースカの複数生格である。) ゴスキノにとっては、この謎めいた作品は、このタイトルであれば現実からは切り離され、何も脅かすことはなくなると判断されたわけだ——自分たちの愛する、「通常の」カートゥーンのように。

高畑勲による解説——特異な物語構造の指摘

『話の話』は、「通常の」アニメーションではない——そういった見方は、広く共有されている。その普通でなさが何に由来するのかと考察されるとき、中心的になるのはやはり、物語の特殊性である。この点については、いくつかの言及がすでにある。マリー・スローイクは、『話の話』をはじめとするある種のアニメーション(論文内ではズビグニュー・リプチンスキの『タンゴ』(1980年)やウェンディ・ティルビーとアマンダ・フォービスの『ある1日のはじまり』(1999年)が『話の話』と並んで取り上げられている)の「特異な」物語を、文芸批評家ジェームス・フェランのフレーム・ナラティブの分類を用いて分析する¹⁰。これらの作品は、出来事ベースで進行する「出来事を語る物語 *stories that tell what happened*」ではなく、叙情的に進行し、出来事の背後にあるものへと到達しようとする「状態を語る物語 *stories that tell what is*」として分類しうることが指摘される。スローイクの論文においては、『話の話』は、作品という大きな枠内に小さな物語がいくつも共存する構造をもつものとして分析される。それらの小さな物語が、作品のなかで互いに緩やかにつながりあい、それによって、過去と現在が同時に共存するような非直線的な物語構造が組織化されていく¹¹。井上徹は、『話の話』の物語について、オオカミの子が複数の物語をめぐることで「詩人の書く一編の作品へと結実していく運動」¹²と書いている。「結実していく物語」ではなく「結実していく運動」という表現が使われているのがポイントだろう。スローイクの分析をあわせて考えると、『話の話』は、ひとつの有機体のようにして、あらゆる要素が緩やかに動き、何かしらの方向へと進んでいくような状態を作り出すようなものとして理解されているのである。

『話の話』の異質な物語性について、もっとも具体的な証言を残してくれるのは、アニメーション監督の高畑勲(1935-)である。高畑は『話の話』について一冊の解説書を著しているが、そこで書かれているのも、この作品が当初「謎」として映ったということである。高畑は、まず『話の話』の前作『霧のなかのハリネズミ』の話から始める。『霧のなかのハリネズミ』を観たときに高畑が感じたのは、主人公のハリネズミと同一化する感覚である。高畑は旧来、現実から切り離された体験を提供する(彼の言葉を用いれば)「ファンタジー」としてのアニメーションに対して懐疑的なのだが¹³、『霧のなかのハ

¹⁰ Mary Slowik, "Telling 'What Is': Frame Narrative in Zbig Rybczynski's *Tango*, Wendy Tilby and Amanda Forbis's *When the Day Breaks*, and Yuri Norstein's *Tale of Tales*," in *Animation: An Interdisciplinary Journal*, Vol.9(3), 2014, pp.281-298.

¹¹ スローイクは、これらの物語構造が、マノヴィッチが指摘するところのデジタル時代のストーリーテリングとのあいだにつながりを見出しうると示唆もしている。(ibid, p.283.)

¹² 井上徹『ロシア・アニメ アヴァンギャルドからノルシュテインまで (ユーラシア・ブックレット No.74)』、東洋書店、2005年、55頁。

¹³ 高畑勲『映画を作りながら考えたこと II 1991-1999』徳間書店、1999年、20-22頁。

リネズミ』についていえば、「アニメーションでこれだけ同化できたのは何年ぶりだったろう」¹⁴と感嘆の声を漏らす。この作品は、作品世界の中に入りこむことを高畑であったとしても許すものであり、作品の「誘い込む魔力」¹⁵は、「まるで現実の体験だったとしか思えないほどハリネズミと霧をさまよった肉体的感覚的記憶がぼくの身に生きている」¹⁶状況さえも作り出してしまふ。しかし高畑は、『話の話』やその主人公のオオカミの子に対しては、同じような関係を築くことはできなかつたと語る。『ハリネズミ』の作家から**期待してよいはずの「物語」**を見つけたそうと懸命だった（太字は引用者による）が、「**「物語」はうまく綴りあわすことが出来なかつた**」¹⁷。『霧のなかのハリネズミ』は「ハリネズミ体験」¹⁸とでも呼べるような同一化を行わせてくれたのに、『話の話』は、「そう簡単にぼくをよせつけてはくれなかつた」¹⁹。ここでもやはり、『話の話』の特異な物語性が問題とされている。この作品は物語への期待を満たしてくれない。『霧のなかのハリネズミ』が許してくれた（むしろ十全に体験させてくれる）、出来事やキャラクターをベースとした作品への誘い込みを、『話の話』はしてくれないのである。

それゆえに、『話の話』は、『霧のなかのハリネズミ』とは違った鑑賞態度を要求すると高畑は結論づける。高畑は、『話の話』を二度目に観たとき、あることに気づき、目からウロコが落ちるような体験をしたという——「これは物語ではなく詩なんだ」²⁰。『話の話』について誰かが語る時、「詩的」「映像詩」といった言葉はつきものだが、高畑勲は「詩」という言葉を用いながら、それが意味することを明確に語る。『話の話』は「詩的な映画」ではなく、映像による完全な詩であり、詩の原理にもとづいて作られている映画である。それゆえに、「詩歌とまったく同じようにくりかえし味わうことがどうしても必要」²¹なのだ。高畑勲が『話の話』のために一冊の解説書を書くことにしたのも、詩歌の鑑賞が、まず「解釈をくわえながら散文的に内容を敷衍」²²し、その後、それを踏まえながら、再度の鑑賞を行うことで再構築し、味わっていくものだからであり、『話の話』にもそれが必要だと考えたからである。『話の話』は、理解の即効性を拒否する。高畑勲は、そんな『話の話』は「ひとつの事件」とさえ言えるのかもしれないと語る。なぜ「事件」であるかといえば、「詩」としての構造をはっきりもち、詩歌と同じようにくりかえし鑑賞することがはじめから前提され、そのたびに印象の深まりを体験すること自体を要求している作品、**そういうものがアニメーションの世界に出現したという意味において**²³（太字引用者）である。

ここにおいて、『話の話』が当惑を引き起こした理由が、ある程度ははっきりする。第一に、作品に散りばめられたロシア性が、その時代のロシアの日常を共有しない者にとって謎に映ること。（高畑が『話の話』の解説書において採用するアプローチも、基本的に、キッソン同様に、外国人にとっては謎めいたものになってしまうロシアの日常のモチーフを調べ、解説することである。）第二に、それは「物語」ではなく「詩」のような構造を持っているがゆえに、その適切な理解のためには、「普通の」アニメーションとは違った鑑賞態度が要求されるということ。言い換えれば、「詩」としての構造——物語の筋

14 高畑勲『話の話』アニメージュ文庫、1984年、98頁。

15 同上。

16 同上、97頁。

17 同上、98頁。

18 同上、97頁。

19 同上、98頁。

20 同上。

21 同上、99頁。

22 同上。

23 同上、100頁。

を追っていくだけの鑑賞を許さないもの——は、「普通の」アニメーションの範疇に入らないとみなが考えているということである。

ただ、第二の理由については、もう少し補足が必要になってくるかもしれない。物語の不在ということでは、『話の話』はとりわけ目新しいものではないからだ。実験アニメーションや抽象アニメーション（もしくはそれらを包括したノンナラティブ・アニメーション）といった名称でくくられる作品群は、物語もキャラクターもなく（むしろ積極的にそれらを排除し）、より純粋な視聴覚的な体験をさせる。ノルシュテイン作品のなかでも、『25日 最初の日』はそういった作品とのあいだに共通点を見出すことができる。しかし、これらの作品を観る観客は、当惑まではしないだろう。とりわけ、この手の作品を観る人がそうであるように、抽象作品に対する少しばかりのリテラシーさえ身につけていれば、なぜならば多くの場合、音楽が物語のかわりをしているといえるからだ。音楽とともに変容し展開するイメージに没入することが、（物語を追うのと同様に）鑑賞に際しての観客の支えとなるのである。しかし、『話の話』はザグレブにおいてさえも困惑の反応を引き起こした。映画祭に来るようなプロフェッショナルな観客が持ちえていたその種のリテラシーも通用しなかったということだ。『話の話』には、物語のようなものは曖昧だが存在するし、キャラクターのようなものもある。しかし、それらがどんな役割を果たすのかについて、観客はどう考えればいいのか、戸惑いを覚えることになる。作品とのあいだにどのような関係性を作り上げればいいのかを、何を支えとして作品を追っていけばいいのかを、『話の話』は指示してくれない。他の作品に参照項を求めることを許してくれないのである。ロシアの批評家ヤンポリスキーは、そんな『話の話』を「アンチ・アニメーション」的とさえ言っている²⁴。「この作品が字義通りに理解することができない」からである。理解のよすがを明示してくれないこの作品は、やはりアニメーションとしてはとても珍しかったということである。これまで紹介された数々の反応からも分かるように、『話の話』において残る印象は断片的なものである。そして、それらをつなぎあわせる原理は不明瞭なままに残される。かくして『話の話』は「謎」として立ち現れることになる。

しかし、アニメーションが「謎」であるというのはどういうことなのだろうか。絵を用いるアニメーションは、本来、「謎」とは対極の、すべてを明快に表すものなのではないか。たとえすぐには分からなかったとしても、それは文化のコードや読み取りのコードが違うだけであって、それを学びさえすれば「謎」は消えるのではないのだろうか。キッソンや高畑は、その「謎」は、（ロシア性や詩などの）特定の調査を行っていけば、理解可能なものにおさまらうという前提で、この作品の分析に取り組んだ。しかし、それが果たしてすべての疑問を解決してくれたのかといえば、そうではなかった。そうなると、このような疑問も浮かんでくる——もし、その前提自体が間違っているのだとしたら？ 『話の話』は、「謎」であること自体に意味があるのだとしたら？ 「謎」が「謎」のままに残り、印象は不定形のまま流動をやめず、観客と作品とのあいだに安定した関係性を築かないことこそが、意図されているのだとしたら？ 『話の話』は、物語もしくは物語にあたるような、観客を作品内に没入させるような原理を備えておらず、それによって、観客たちを当惑させた。観客たちは、目の前で展開するアニメーションに対して、どのような関係を築き上げればいいのかわからなかった。それならば、このように考えることは可能ではないだろうか——『話の話』には、これまでアニメーションについて見過ごされてきた、没入とはまた別種の原理が働いているのではないかと。だからこそ、観客は、その作品をどう「見る」べきか分からず、その作品は「謎」として受け止められることになったのではないかと。『話の話』の謎を解明する作業はもちろん必要だが、『話の話』が謎として受け止められてしまったその理由・意味自体を考察することは、もしかすると、アニメーションにおいてこれまで見過ごされてきた側

²⁴ Ямпольский М. Пространство мультипликации // Искусство кино. 1982. № 3. С.98.

面を明らかにしてくれる可能性があるのではないか？

謎を解明するのではなく、謎として受け止められたこと自体の意味を考える

本論文は、『話の話』の「謎」——より正確に言えば、この作品が謎めいたものとして捉えられてしまうことそれ自体——について考えることを通じて、『話の話』のみならず、この作品をひとつの大きな軸として、アニメーションの看過された特質について指摘し、その「見え方」を変えることを目的とするものである。

このアプローチには、アニメーションについて築き上げられてきた既存の言説の状況には欠けたものがあるという問題意識がある。近年、アニメーションをめぐる状況はオーバグラウンド化しつつある。そのなかで、アニメーション研究もまた、大きな成果を挙げつつある。なかでも美学的・理論的なアプローチについていえば、トーマス・ラマール²⁵やエステル・レスリー²⁶などの優れた成果が特筆すべきものとして挙げられる。レフ・マノヴィッチもまた、デジタル時代の映画制作において、アニメーションが果たす役割を重視し、その論によってインパクトを与えている²⁷。(マノヴィッチは、アニメーションは映画を包摂するような状況になっているとさえ言っている。)しかし、アニメーションについて考えることの重要性を証明する意味ではきわめて意義深いこれらの既存の研究には、疑われることのないひとつの大きな前提が立てられている印象がある。アニメーション＝商品という前提のうえで話が進められているように思われるのである。そういった前提によって立てられた議論は、結果として、『話の話』のように) 国営スタジオで作られたもの、もしくは個人制作で作られたもの、さらにはヨーロッパにおける助成金ベースの作品など、産業内で流通することを必ずしも前提とするのではない作品について語る際、効力を持たないことがありうる。さらには、端的にこのような疑問さえも浮上させる——その「アニメーション」という言葉は、いったい何を指しているのだろうか？ 「アニメーション」という言葉が使われるとき、当然のように抜け落としてしまっている歴史や達成があるように感じられてしまう状況がある。

実際、アニメーションをめぐる言説を振り返ることで分かるのは、アニメーションにありうるはずの「別の」あり方の可能性が忘却されていくという、絶えざる過程が起こっているということである。さまざまなアニメーションにおいて達成されてきた可能性の萌芽があっても、それに目を向けることが行いえず、それらの可能性が忘却の彼方へと追いやられていくような状況が続いている。その可能性に気づいた人たちや実際の実践者たちもまた、その可能性について適切に言葉を発することができず、むしろ、不適切な論理立てによって、自らその可能性の芽を摘んでしまっている状況もまた続いている。『話の話』が「謎」として受け止められたこと、それは、アニメーションが固定的なイメージに縛り付けられるなかで、その表現に眠る「別の」可能性を見出すための視線が消えていたゆえの出来事だったのではないか。現在のアニメーションに対する見方は、アニメーションを観る際の自動化された怠慢な瞳によって築き上げられ、その結果、存在自体のオーバグラウンド化に反して(もしくはそれに沿って)、

²⁵ Thomas Lamarre, *The Anime Machine: A Media Theory of Animation* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009). (トーマス・ラマール『アニメ・マシーン』藤木秀朗監訳、名古屋大学出版会、2013年。)

²⁶ Esther Leslie, *Hollywood Flatlands: Animation, Critical Theory, and the Avant-garde* (London: Verso, 2004).

²⁷ Lev Manovich, *The Language of New Media* (Cambridge: The MIT Press, 2001). (レフ・マノヴィッチ『ニューメディアの言語』堀潤之訳、みすず書房、2013年。)

アニメーションは、実際には狭いものになりつつあるのではないか。

アニメーションが何かを忘却しているのではないかという疑い自体は、おぼろげながらもたれている。アニメーションについて語る際に頻出する二分的思考が、なによりもそれを物語っている。「商業／芸術」「メインストリーム／オルタナティブ・前衛・実験」「子供向け／大人向け」「アナログ／デジタル」……しかし、これらの二分法は、そこでどのような言葉が用いられるにせよ、その言葉自体にはあまり意味や内実がない。これらの二分法は、アニメーションをめぐるぼんやりと作り上げられたイメージがあるとして、それにあてはまらないものがあるという認識をただ単に示しているにすぎない。何かが見逃されつつけている。それならば、それを見出す努力を行わねばならない。

本論文は、『話の話』が「謎」として受け止められたこと自体が意味するものについて考えるということこそ、そのために必要だと主張する。その結果として見えてくるのは、『話の話』という作品は、アニメーションにおいて見過ごされている「別の」スタンダードであるということだ。この作品においては、謎であること自体に意味が持たされていると、本論文は考える。この作品を観る際には、その謎めいた感覚を、謎めいたものそのままに尊重することが必要とされている。謎めいていて、確かな答えもたず、ぼんやりと印象を変化させつつけること——実際のところ、それは、アニメーションにおけるひとつのモードでもあるのだ。本論文は、様々なアニメーションの例を取り上げることで、そういったことを徹底的に思考する。その過程のなかで分かってくるのは、私たちは、アニメーションを「見る」ための瞳を欠いていたということである。より正確に言えば、私たちには、アニメーション自体を見る眼差しはあれど、アニメーションを通じて見る眼差しを欠いている。この論文が行うのは、アニメーションを観る際の自然化された惰性的な瞳を捨て、見えないものを見出すための瞳を取り戻すことである。

そのためにはどのようなアプローチが必要か？ ここまで紹介してきた『話の話』についての言及を概観することですぐに気付かされるのは、国際的なアニメーションの文脈との接合の欠如である。これまでの言及はどれもが、ロシア国内の文脈において、この作品を理解しようとしている（ソ連内のロジックしか考えることを許されないゴスキノを究極の例として）。そのようなアプローチは、ロシアの現代生活に則したような『話の話』自体がもたらしたものでもあるのだが、そうであればなおさら、国際的に視野を広げてみることで、この作品の「謎」の正体について教えてくれるような例を見いだすことができるのではないか。

高畑勲は、『話の話』の物語構造を指して、「事件」だと言っていた。しかし同時に、ひとつの留保もつけている。高畑勲は、『話の話』のような「詩歌」としてのアニメーションは、個人作家のアニメーションによく見られると言っているのである（「ぼくは常々個人作家のアニメーションを俳句みたいなものと理解してきた」²⁸）。同じような意見は、スタジオジブリにおける高畑の同僚である宮崎駿(1941-)も言っている。（「いわゆるアニメーション作家と言われる人たちの作品というのは一種の俳句のようなもので、ある種の思いつきをよくまあこれだけの時間をかけて作ったなあと感嘆するところもあるんだけど、でもそうじゃなくて、大勢で積み重ねて作っていかなきゃできない世界もあるんじゃないかって」²⁹。）

こういった発言から分かるのは、個人作家による「詩歌」としてのアニメーションと、高畑や宮崎が作る集団制作で作っているアニメーションには、根本的な部分で異なるところがあるということだ。実際、ノルシュテインの作品は、個人作家たちの歴史をたどるとき、ひとつの「スタンダード」とされている。とりわけアニメーション映画祭を中心とした文脈では、『話の話』は、アニメーション史に残る

²⁸ 高畑勲『話の話』、133頁。

²⁹ 宮崎駿『続・風の帰る場所——映画監督・宮崎駿はいかに始まり、いかに幕を引いたのか』ロッキングオン、2013年、283頁。

作品とみなされている³⁰。つまりここには、アニメーションをめぐる2つのスタンダードの相克がある。『話の話』は、あるところでは「異端」であり、別の場所ではスタンダードとみなされるという立場に置かれている。『話の話』が「謎」として受け止められたのは、個人作家によるアニメーション自体についての思索がこれまで欠けていたということの意味するとも考えられるわけである。

ノルシュテインが『話の話』を制作したソユズムリトフィルムは、創設にあたってディズニーを参考にしたという背景もあり、高畑や宮崎が制作を行う日本の商業アニメーションの分野同様、集団制作を基調とするスタジオである。『話の話』がスタジオ上層部やゴスキノに当惑をもたらしたのは、この作品がその基準から外れた、個人作家的なものだったからだといえるのかもしれない。ノルシュテイン自身、そのことは理解している。ノルシュテインはこの作品を作ることへの恐れを抱いていた。なぜならば、民話や童話、歴史的物語といったものを取り上げるのではなく、自らの暮らす現実に密着し、そこを舞台とする『話の話』は、「テーマそのものがまったくアニメーション的ではないから」³¹である。ここでもまた、『話の話』が当時のソユズムリトフィルムにとってのアニメーションのスタンダードから外れたものであることが証言される。

しかしそれでも、あらゆるアニメーションから『話の話』が外れているというわけではない。この作品を適切な文脈——個人作家のアニメーションの国際的な文脈——に置くことによって見えてくるものが、またあるはずなのである。ノルシュテインは、作品制作にあたって、監督は自らの意思を作品において実現するため、美術や音楽といった専門的な担当者のいる領域であっても、それを「支配」しなければならないと語る³²。ノルシュテイン作品はソユズムリトフィルムの一般的な作品に比べればかなり少数のスタッフの陣容で制作されている。そこでは、ノルシュテインが制作に際する自らの意志を浸透させる。それによって出来上がる作品が、個人制作によるものと近いものになったとしても不思議はない。こういったアプローチは、社会主義リアリズムを綱領とするソ連の創作活動においては珍しいものかもしれないが、一旦ソユズムリトフィルムの外に出れば、多くその例が見出されるものでもある。たとえば、短編アニメーション史にとって最も重要なスタジオのひとつであるカナダ国立映画制作庁（以下 NFB）は、国営スタジオでありながら、共産圏の巨大スタジオの分業制作とは異なり、限りなく個人制作に近い作り方を許容する。もしくは、資本主義圏において自主制作を行う数々の個人作家たちの作品は、その制作スタッフの少なさから、そして産業的要請へと応える必要が必ずしもないことから、個人的なものの反映となりやすい。

このような共通性が容易に見出されるにもかかわらず、『話の話』をこういった国際的なアニメーション制作の文脈に置くことによってその「謎」を解明しようとする試みは、（アニメーション映画祭文脈のスタンダードとして）みなが感覚的には共通性を感じているとはいえ、掘り下げては行われず、ぼんやりと、常識として理解されるに留まっていた。前述のとおり、この章で取り上げてきた『話の話』の先行研究も、ノルシュテインおよび『話の話』を、ロシアで作られたアニメーションという限られた文脈のなかで語るのみである。（例外的に、スローイクの研究は、テキスト分析を通じて、その一端に切り込もうとしたものであるとはいえる。）本論文はそれに対して、この作品を別の文脈に置いて考え

³⁰ 1984年のロサンゼルスにおける「アニメーション・オリンピック」、そして2002年のザグレブ国際アニメーション映画祭におけるプロフェSSIONナルによる投票で、『話の話』は史上最高のアニメーションの座を獲得した。同様の投票において、この作品はトップ10の常連となっている。

³¹ ユーリー・ノルシュテイン『ユーリー・ノルシュテインの仕事』児島宏子訳、ふゅーじょんぷろだくと、2003年、15頁。

³² СТ1-94 «Художественную высоту создают ограниченные технические возможности»（「芸術的な高みを生み出すのは技術上の可能性である」）。С. 342.

ることを試みる。国際的なアニメーション表現の文脈に、『話の話』という作品を位置付けてみたいのである。

実際、『話の話』は、この作品に対するこれまでの分析においては参照されていなかった文脈を持ち込むことで、あるひとつのアニメーション——「個人的な」アニメーション——の定型として理解しうるようになるのである。そしてそこには、アニメーションに対する一般的な観客も、プロフェッショナルな観客も見過ごしてきた、しかしアニメーションという媒体が本質的に持ち合わせているはずの性質も関わっていることがわかってくる（それは「原形質性」と呼ばれるものである）。それらが明らかにされたとき、『話の話』、そしてアニメーション自体は、謎の感覚を残したままに、まったく違うものとして「見えて」くることになる。

「個人的な」空間

個人作家のアニメーションの達成を参照することにより『話の話』の「謎」を明らかにするという本論文の具体的なアプローチは、既存の研究のなかにその端緒を見いだせる。ノルシュテインの作品は、『話の話』以前にも、これまでのアニメーションとは異なるものとして、ロシア国内においては受け止められていた。『話の話』以前、それらの評価は直接的には『話の話』の「謎」とつながるものではないのだが、その内実をよく吟味してみると、『話の話』が「謎」とみなされる主な要因は、それ以前から準備されていたことがわかってくる。この論文が掘り下げるべき部分、それは二点である。『話の話』が「個人的な」空間を描き出そうとしてきたこと、そして、ノルシュテイン自身が、アニメーションにおける「非明示的」かつ「非共有的」なものを好んでいたということである。「個人的」であること、そして「非明示的」「非共有的」であること、この両者は互いに関連しあいながら、これまで看過されていたアニメーションの特質を浮かび上がらせることになる。

「個人的」であること、それは主にアニメーションの空間表象と関係するものである。ノルシュテインの革新性は他の芸術からの引用の仕方にはじめ見出された。そしてその引用は後に、特殊な空間を生み出すことになる。ノルシュテインのフィルモグラフィーの初期に目立つのは、美術とアニメーションとのミックスだ。そこにさらに特殊な撮影装置の特性が絡み合うことで、特殊な立体空間が生まれていく。それこそが、『話の話』における物語の特異性のための舞台を作り上げる。

ノルシュテインの監督としてのデビュー作である『25日 最初の日』（アルカージー・チューリンと共同監督、1968年）は、十月革命を描く作品である。この作品は、当時まだ非公式とされていたパーヴェル・フィローノフらロシア・アヴァンギャルド期の絵画をそのままアニメーションへと「借用」している。続く第二作『ケルジェネツの戦い』（イワン・イワノフ＝ワノと共同監督、1971年、図7）では、14世紀から15世紀のロシアのイコン画やフレスコ画のスタイルが用いられる。『ケルジェネツの戦い』は、記号学者ユーリー・ロトマンがアニメーションの美学を考える際の大きな着火剤のひとつとなった。アニメーションは、異なる芸術の約束事を借用することでつくられる「記号の記号」としての芸術だという観点である³³。アニメーションはアニメーション独自の記号体系を持っているのではなく、たとえば、童話などのもつ記号体系・世界観の描写を借りることで、作品の世界を作り出すというのが、ロトマンの考え方だ。その見方からすると、ノルシュテインの作品は、美術の言語を借用する点で他の

³³ Логман Ю. О языке мультипликационных фильмов // Избранные статьи в трех томах. Т.3. Таллинн. Александр. 1993. С.323-325. (Yu. M. ロトマン「アニメーション映画の言語について」、『映画の記号学』、大石雅彦訳、平凡社、1987年、215-222頁。)

作品とは異なる。これらの初期2作品は、ロシアの（忘れられた）絵画の歴史を参照し、アニメーションに直接的に持ち込むことにより、スタジオの他の作品（ディズニーからの影響が大きいセル・アニメーション）と一線を画すものとなったからだ。

その特殊な美術史の「引用」は、ノルシュテインの単独監督作品としてのデビュー作『狐と兎』（1973年）においても継続する。この作品はロシアの民話を原作としたものだが、ノルシュテインは、その物語を語るために、ロシアの農民が紡績機に施した装飾画のスタイルを導入している。これもまた、ロシア美術の伝統を借用するという意味では、前二作の系譜に連なる試みであるといえる。フョードル・ヒトルークは、『狐と兎』における農民芸術の導入がビジュアル的に新しいだけでなく、物語を語るためにもうまく機能していることに驚いた³⁴。ヒトルークもまた、『ある犯罪の話』（1962年）を皮切りに、ディズニー経由の自然主義的なスタイルというソユズムリトフィルムのドローイング作品の全体的な特徴を離れ、ユナイテッド・プロダクションズ・オブ・アメリカ（UPA）から始まった反ディズニー的なリミテッド・アニメーションのグラフィック・スタイルを導入した人物であり、その種の「実験」には鋭敏であったのだ。

ノルシュテインはその後『アオサギと鶴』、『霧のなかのハリネズミ』、『話の話』を発表していくわけだが、『狐と兎』までの作品と『アオサギと鶴』以降の作品は、作品世界の空間設計の点で大きく異なる。前述のとおり、マルチプレーンの撮影装置が導入されたゆえである。その導入に伴って、美術からの影響は、また新たな展開を生み出すことになる。これまでのアニメーションにはみられなかった特殊な「空間」が生まれるようになるのである。ミハイル・ヤンポリスキーは、『アオサギと鶴』と『霧のなかのハリネズミ』を論じる文章において、これらの作品における美術の原理の導入を指摘する³⁵。ヤンポリスキーによれば、これらの二作品が参照しているのは中国や日本の伝統的絵画である。その原理の導入が、アニメーションに新たな美学の原理をもたらしているというのが彼の指摘の趣旨である。その新たな美学とは何かといえば、これらの作品では、登場人物だけでなく、「空間」が主役となるということだ。『霧のなかのハリネズミ』はそのわかりやすい例となる。『霧のなかのハリネズミ』の「主役」は、ハリネズミの迷い込む霧であると言っても、違和感は特に感じられない。これらの作品の空間は、遠近法ではなく、前景と後景の対比で深みを作り出していくという意味で、中国や日本の古典的絵画と近いところがあるとヤンポリスキーは指摘する³⁶。霧、水、炎、煙といったエレメンタルな要素が作品内で重要になってくるのも、注目に値する状況を生み出す。それらの要素はときに登場人物たちよりも生気を帯びていく³⁷。

『話の話』以前におけるノルシュテインへの「革新性」の評価とは、スタジオで主流だったディズニー経由のグラフィック（平面的でベタ塗りのドローイング、つまり平面的なセル・アニメーションのスタイル）ではなく、美術・絵画の伝統をアニメーションに引っ張りこんできたことによる部分が大きかったといえる。しかし、本論が注目したいのは、絵画からの導入という事実そのものではなく、それがもたらす結果である。ノルシュテインが絵画を取り込むことで結果として起こったのは、アニメーションにおいて当たり前のように中心を占める要素の比重を軽くし、普段後景化している要素を前景化することだった。キャラクター>背景の空間というヒエラルキーを解体することで、これまで物語・キャラ

³⁴ Kitson, *Yuri Norstein and Tale of Tales*, p.40. (キッソン 『『話の話』の話』、69頁。)

³⁵ Ямпольский М. Палитра и объектив // Искусство кино. 1980. № 2. С.94-104.

³⁶ Там же. С.97.

³⁷ Там же. С.98. 東洋美術への影響については、『アオサギと鶴』に関して、ノルシュテインは実際に発言を行っている。たとえば、『アオサギと鶴』の雨の描き方は、葛飾北斎の版画における太い線で描かれた雨を参考にしている。(СТ 1-31 «Звук – начало фильма» («音、それは映画の始まり」). С.128.)

クターへの従属のなかで抑圧されてきた作品空間のさまざまな要素が立体的に立ち上ってくるのである。『話の話』におけるノルシュテインの「革新」は、その準備のうえに実行される。登場人物の行動が駆動力となるストーリーテリングの比重が減り、それ以外の要素が主役級の扱いを受ける。キャラクターや物語を追うことに慣れた観客は、さまざまなモチーフが一見法則性のないままに複層的に飛び交うその世界のなかで、『霧のなかのハリネズミ』におけるハリネズミのようにさまようことになる。作品を観たときに断片的な印象が残る状況は、かくして実現される。

ノルシュテインの過去作品は、(ショスタコーヴィチの音楽とアヴァンギャルド美術の乱舞でできた抽象アニメーション的な『25日 最初の日』を除いては) 少なくとも表面的には、直線的に追うことのできる物語があった。観客が物語を追っていくことを、つまり、フェーランの区分でいえば、今観ている作品が「出来事を語る物語」であると観客が意識することを、過去のノルシュテイン作品は許していた。もちろん、ヤンボリスキーが言うように、登場人物以外の「空間」の重要性も作品を追うごとに高まっていくわけだが、だからといって、それは直線的な物語という中心を邪魔することはない。それ以外の要素に注目せずとも、作品は理解でき、「謎」は残さない。

問題なのは、『話の話』においては、キャラクターに従ってエピソードを追っていくという鑑賞態度が通用しないということだ。前述の井上徹による論評のように³⁸、この作品を、狼の子が白紙から一編の詩を生み出すまでの物語として追うことも「できる」。しかし井上が「物語」ではなく「運動」という言葉を使っているように、それは「物語」というにはきわめてぼんやりとしている。『話の話』における物語性は、意識的に抽出しなければならない要素となっているのである。これまでのように、受身でいても自然と入り込んでくるようなものではない。ヤンボリスキーは、「普通の劇映画はキャラクターの行為のみの読解を要求するが、『話の話』は、行為の「容器」となる静的な空間も重要」³⁹であると語っている。『話の話』は技術的な部分に注目すれば『霧のなかのハリネズミ』や『アオサギと鶴』の正当な発展なのであり、(キャラクターではなく)空間が重視すべき要素となっていくという点では変わらない。しかしやはり、『話の話』においては、空間と物語とのバランスが決定的に変容してしまっているのである。あたかも、作品自体が戸惑いの状態にあるかのごとく。

ただし、おそらく最も重要なのは、このような戸惑いの状態にあるかのような物語構造が、どうして必要とされたのかを考えることである。そのことについては、ヤンボリスキーが指摘する、この作品の形式的な特徴が関わってくる。彼によれば、『話の話』は「夢、詩、回想のようなモンタージュ」⁴⁰を行っているというのである。オオカミの子、古い家、戦争……見たことのある同一のモチーフが繰り返し回帰してくることを指すものである。ヤンボリスキーは、このことに関して、『話の話』には「絵画的性」とは異なる何かがあると考え。たとえば、この作品においては、古い家をはじめとして、様々なシーンが反復するように登場するが、反復を繰り返すことにより、同じシーンであっても印象が変わってくる。そこに大きな役割を果たすのがカメラである。通常のアニメーションにおいては絵が重要視され、カメラはそれに従属する。しかし、『話の話』ではそれが逆転する。カメラの動きこそが絵を活性化するのである。ヤンボリスキーが『話の話』を「アンチ・アニメーション的」と考えるのは、こういう点にも理由がある。古い共同住宅に対する印象の変容は、動画のレベルでリテラルに家をメタモルフォーゼさせることによってではなく、カメラワークや編集によってもたらされるからだ。

ヤンボリスキーのこの論文は、プーシキンの生涯を描くアンドレイ・フルジャノフスキー(1939-)の作品『私は思い出となってあなたの元へ飛んでいく *Я к вам лечу воспоминаньем...*』(1977年、ノルシ

³⁸ 井上徹『ロシア・アニメ』、55頁。

³⁹ Ямпольский М. Пространство мультипликации. С.91.

⁴⁰ Там же.

ユテインもアニメーターとして関わっている)と『話の話』とを並べて論じるものである。ヤンポリスキーは、『霧のなかのハリネズミ』や『アオサギと鶴』について書いた論考においては、その「絵画性」を指摘していた。しかし、この論文においては、「絵画性」はフルジャノフスキーの作品のために与えられ、『話の話』には、カメラによる活性化が起こるがゆえに、「シネマトグラフ化」という言葉を与えている。『話の話』の空間構造、そして「シネマトグラフ化」——反復とそれが生み出す変化という『話の話』の構造——は、結果的にこの作品全体を(記憶をテーマにするだけでなく)記憶のようなものにしてしまうとヤンポリスキーは考える⁴¹。時代やリアリティの水準が異なるいくつもの空間が反復的に現れ、それらの空間は、まるで夢のなかのように混在し、相互浸透していくこと、それはまさに、私たちの記憶において起こっている状況なのではないかというのである。

この指摘こそ、本論文において重要なものとなる。まず、そのことに関しては、なによりノルシュテイン自身がこう言っている——『話の話』は、「私の心の状態なのです。[……]心を映像イメージとして映写するとすれば、もしそのようなことが可能であるとするならば、それはまさに、私にとっての『話の話』です」⁴²。『話の話』とそれ以前のノルシュテイン作品とのあいだにある大きな違いのひとつとして、原作がないということが挙げられる。みな知っている原作を翻案していくのではなくなくなったとき、では『話の話』が何を語るのかといえ、それは、ノルシュテインの「心の状態」なのである。つまり、『話の話』は、ノルシュテインにとって、きわめてプライベートで個人的な領域と関わるものとして考えられているのであり、この「個人的」という言葉こそ、『話の話』の「謎」を解明しようとする本論文にとって、重要なキーワードとなる。なによりもこのキーワードによって、『話の話』の「謎」について考えるためのアニメーション作品は、数多く姿を現すことになるのである。

「個人的な」アニメーションとしての『話の話』は、観客にとって容易に咀嚼の可能な、はっきりとした筋立てを用いた物語という構造を持たない。そのかわり、反復と断片性という奇妙な構造を持つに至る。このような構造は、再びキッソンの研究を参照すれば、この作品が、ノルシュテインの「心」から様々なシーンが引きずり出されるようにして、ときにはシーン同士の互いの連関を考慮することなく作られていったことに由来することがわかってくる。前述したとおり、この作品は、申請書、文学台本、撮影台本、完成品と新たな段階に進むたびに、そのかたちは変容していき、台本で具体的に執筆されていたシーンも完成品では残っていない。オオカミの子が子守唄を歌いながら赤ん坊を揺りかごであやす、この作品のクライマックスとでも言えるシーンが最初に撮影されたが、それはノルシュテインが、「何があろうと、このシーンは映画に入るはずだと確信していた」⁴³からである。裏を返せば、その他のシーンについては何を撮影すべきなのかまったく分かっていなかった。クライマックス・シーンの撮影ののち、ノルシュテインは様々な理由をこしらえて休暇を取り、郊外の別荘で作品の構想に励む。そこで出てきたシーンは、物語上の必然性に要請されたものとはほど遠く、ノルシュテイン自身でさえ「なぜそのような光景が浮かんだのか分からなかった」⁴⁴。とりわけ、雪の積もるなか、男の子とその両親が登場する現代のシーン(「冬」のシーン)は、「当初、ノルシュテイン自身にとっても謎」⁴⁵であり、しかし、映画のなかの他のシーンとつながりあうように感じられ残された。「冬」のシーンの登場は、「台本に書かれていたもののうち4分の3は消え失せ」⁴⁶る事態さえも起こすことになる。またしても作品

⁴¹ Там же. С.92.

⁴² СТ 1-54. С. 250.

⁴³ Kitson, *Yuri Norstein and Tale of Tales*, p.73. (キッソン 『話の話』の話、128頁。)

⁴⁴ *ibid*, p.76. (同上、133頁。)

⁴⁵ *ibid*. (同上。)

⁴⁶ *ibid*. (同上。)

の構想は大幅な変化に晒されたわけだ。

『話の話』の物語構造においては、表面的には関係するように思われない複数のシーンがあり、しかしそれらはぼんやりとファジーにつながりあう。では、それらがどのようにつながりあうのかといえば、「私のなかにいつもこうした記憶が生きているのなら、何かを結びつけているのだろう」⁴⁷というノルシュテインの確信のもとにである。ノルシュテインがアニメーションについて常に強調するのは、アニメーションとは「個人的なものの反映」⁴⁸だということである。ノルシュテインは『話の話』について、「私の心の中で生き続けていた」⁴⁹のものであり、「私の心情にもっとも沿った作品」⁵⁰と語る。この作品のいつどこで出てきたのは、その始まりがいったいどこにあるのかはわからない。少なくとも1972年以來、この作品は彼の人生に常に寄り添っていて、テーブルクロスや机のシークエンスはぼんやりと頭のなかにあった⁵¹。

それゆえに『話の話』とは、一方で「アンチ・アニメーション」的でありながら、ノルシュテインのアニメーション観にとっては、それに最も忠実な作品であるともいえる。テーブルクロスも机も、ノルシュテインが幼年時代を過ごした共同住宅の記憶に染み付いたものであり、この例からもわかるとおり、作品内の様々なモチーフはノルシュテインの幼年時代（とその終焉）の記憶とダイレクトにつながっている。ただし、そのことは作品内には明示的には示されていない。それは説明されないままに放置された、ノルシュテインだけが保持する記憶なのであり、そういったものが作品内に残っていることが、『話の話』を謎とすることに寄与している。

「個人的」であること、それがもしノルシュテインにとってアニメーションのあるべき姿であるのなら、その志を同じくする作品を見つけることで、「個人的な」アニメーションが何を行っているのかというのは見えてくるのではないか。本論文の最初の視点はそれである。個人のなにもものが説明されぬまま、従って共有することに失敗されたままに置いておかれること。そして、それを読み解くためには何か別種のロジックが必要とされること。そのロジックを共有しない者、もしくは作品の中を意識的に探りそれを共有しようとしなない者は置いておかれること。『話の話』が謎である理由のひとつは、ここに見いだされることになる。その世界が、きわめて「個人的な」ものだからなのである。

不明瞭で不確定な結末

「個人的」であることは、二つめの視点にもつながっていく——「非明示的」・「非共有的」であるということである。この観点からすると、ローラ・ポンティエッリの研究書『ソビエト・アニメーションと1960年代の雪どけ——子供向けのみならず *Soviet Animation and The Thaw of the 1960s: Not Only for Children*』⁵²に書かれたあるエピソードは、興味深い論点を提供してくれる。

この本は、ソ連のアニメーションの歴史を追いながら、フョードル・ヒトルークとブルムベルク姉妹

⁴⁷ CT 1-54. C. 260.

⁴⁸ ユーリー・ノルシュテイン「インタビュー「交わらぬはずの視線が交わるとき……」」アナスタシア・プシュコワ訳、『表象』第7号、2013年、48頁。

⁴⁹ CT 1-54. C. 243. (ユーリー・ノルシュテイン『フラーニャと私』児島宏子訳、徳間書店、2003年、13頁。)

⁵⁰ ノルシュテイン『ユーリー・ノルシュテインの仕事』、15頁。

⁵¹ CT1-54. C. 243. (同上。)

⁵² Laura Pontieri, *Soviet Animation and The Thaw of the 1960s: Not Only for Children* (London: John Libbey Publishing, 2012).

らの作品が代表する 1960 年代におけるソユズムリトフィルムの「変化」を中心的に論じるものである。その変化を簡単にまとめれば、ソユズムリトフィルムは、これらの監督の存在によって、従来のような子供向け作品のみならず大人向けの作品も作るようになっていくということだ。なかでもヒトルークのデビュー作『ある犯罪の話』は、アメリカの UPA、もしくはユーゴスラビアのザグレブ派の影響の強い平面的なデザインのアニメーションを用い、物語もモスクワの住宅問題を直接的に取り上げたことにより、スタジオに大きな衝撃を与え、変化をもたらした。それまでのスタジオの作品は、昔話や童話、児童文学といったものを原作としていたのに、つまり現実からは離れた物語を扱っていたのに、『ある犯罪の話』は現代の社会問題を正面から取り上げたからだ。ヒトルークの活躍はノルシュテインにとっても大きな刺激になっている。ノルシュテインは『ある犯罪の話』自体はそれほど大きな出来事ではなかったと語っているが⁵³、日常生活（ヴィト）を描く対象として取り上げるという点では、この作品は、戦前から 1970 年代のロシアを舞台とする『話の話』の登場を準備したともいえる。

実際、ポンティエッリの本におけるノルシュテインは、やはり革新者としての位置を与えられているが、1960 年代におけるソビエト・アニメーションの変化を語るこの本において、ノルシュテインは、この本が書くもののその先、1970 年代以降の傾向を担う存在として登場する。象徴的なのは、ノルシュテインがイワン・イワノフ＝ワノとともに監督した『ケルジェネツの戦い』である。1936 年のソユズムリトフィルムの設立からスタジオにいるイワノフ＝ワノは、いわばヒトルーク「以前」のソユズムリトフィルムの中心ともいえる存在である。ノルシュテインは、ワノにその才能を見出され、この作品においては共同監督という役割を与えられた。タイトルが示すようにキエフ公国軍がロシア統一のために周辺諸国とのあいだに繰り広げた 988 年の戦いを描くものであるのだが、イワノフ＝ワノとノルシュテインとのあいだにも、ひとつの諍いが起こる。そして、作品の結末をめぐる二人の諍いは、ノルシュテインがもたらした「新しさ」についても多くを教えてくれるものである。

『ケルジェネツの戦い』の完成版の結末は、イワノフ＝ワノのアイデアによるものである。戦争で傷つき、負傷した人々の犠牲を経て、未来のための都市建設が白と金色を基調した明るい雰囲気描かれる。都市の再復興が、イメージとして提示される。こういったすべては、社会主義リアリズムの公式を満足させるものである。その特徴をポンティエッリの表現を借りて表せば、楽観主義に満ちたエンディング、労働者礼賛、そして、明白に語られる意味といったものである⁵⁴。しかし、ノルシュテインは、そのような社会主義リアリズムに則った「強制的な楽観主義」は忌まわしいものなので、「取り除こうとした」⁵⁵。ノルシュテインはこの作品を、水面が輝き、そしてその光が消えるシーンで終わるべきだと主張した。この作品のエンディングとして、非物質的で、推測が必要な、非具体的で明確さを欠いた結末を求めたのである。しかし、この結末は、イワノフ＝ワノには理解されず、採用されなかった。この二人の諍いを、ポンティエッリは 1960 年代から 1970 年代におけるソビエト・アニメーションの変化の象徴的なケースと考えた。その変化とは、同時代の社会への批評手段（まさにヒトルークが行ったこと）から、音楽の構造と詩的意匠の適用による芸術的表現へのシフトである⁵⁶。ノルシュテインはこの後単独監督として作った作品においては、妥協を受け入れず、自分自身の表現を追求するようになる。それらの作品は、「作家の精神を反映する」⁵⁷ものとなっていく。ここからは、ヤンポリスキーが指摘していたような、「個人的」な表現を作ることへ重きを置くノルシュテインが見えてくる。

⁵³ Kitson, *Yuri Norstein and Tale of Tales*, p.28. (キッソン 『『話の話』の話』、53-54 頁。)

⁵⁴ Pontieri, *Soviet Animation and The Thaw of the 1960s*, p.180.

⁵⁵ *ibid.*

⁵⁶ *ibid.*

⁵⁷ *ibid.*

しかし、ポンティエッリが紹介する議論は、本論に、さらにまた別の視点を提供してくれる——イワノフ＝ワノ版のエンディングが明示的であるとすれば、ノルシュテイン版のエンディングは、非明示的であるということだ。ノルシュテイン版のエンディングは、結末をどのように理解すればいいのか、作品が指定してこない。作品はただ、戦争が終わった後の世界を眺め、その自然のきらめきだけを示す。ただ情景だけが浮かび上がり、何も明示的には意味していない。ここにおいて、ノルシュテインは、重要な部分をビジュアルそのものによってリテラルに示そうとはしていないのである——アニメーションはグラフィカルな表現であるにもかかわらず、非明示的であるということは、観客がそれをどのように受け止めるべきかを指定しないということである。作品の理解のコードが、共有されることを、あたかも拒んでいるかのようでもある。非明示的・非共有的であること——これらこそが2つ目の視点となる。ここでもまた、ノルシュテインのアニメーション観は、「アンチ・アニメーション」的であるといえる。(第4章で見ていくように、)ノルシュテインにとって、グラフィックによるのではなく、グラフィックを通じて「見えない」ものを表現することこそ、アニメーションの本来の可能性と近いと考えられているからである。

各章の構成

アニメーションにおいて、何が「見えない」ものとなっていたのか。本論文を通じて、何を「見る」ことが可能になっていくのか。各章の構成と概要をここで確認したい。

第1章「すべての文明から離れた隠れ家へ」——『話の話』と「アニメーション映画」の想像力」において可視的なものとさせられるのは、アニメーションという言葉の起源である。現在、アニメーションという言葉は使用にあたってその意味を特に説明する必要のないものとなっているが、その歴史自体は実際には長くない。しかし、そのスタート地点は明白であるにもかかわらず、その起源は「見えない」ものとなっている。その発掘は、忘れられつつあるアニメーションの可能性を明らかにすると同時に、「個人的な」アニメーションについての特徴も教えてくれることになる。

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使われることになった「アニメーション映画」という名称（もしくは理念）に端を発するものである。この言葉は現在、グラフィカルな動画表現全般をニュートラルに包括するものとなっているが、しかしその起源の歴史を見ることで分かるのは、その出自の政治性である。「アニメーション映画」とは、1950年代において動画表現が世界的に多様化するなかで、それまで使われていた「カートゥーン」「漫画映画」という名称にはおさまらない、それらの新しい表現に対して目を向けさせるために用いられたものであるということがわかってくる。

「アニメーション映画」をめぐる運動は、1960年のアヌシー国際アニメーション映画祭（世界初のアニメーション専門映画祭）と国際組織ASIFAの設立を象徴的な出来事として、アニメーションを（実写のサブジャンルとしてではなく）独立した芸術として評価する場を作り上げていくことになる。しかし一方で、その動向は、自らの実践をドグマ化していくことにもなる。「商業／芸術」をはじめとした二分法が用いられることで、そのうち高貴で高潔なほうへと自らを位置づけ、それによって自らを閉じたコミュニティ化していく。そのなかで、「アニメーション映画」運動の創始者ともいえるアンドレ・マルタンが本来的に見出してきた可能性自体は忘れ去られていくことになる。

「アニメーション映画」をめぐる歴史の変遷を掘り起こしたうえで本論が行うのは、マルタンが見出した「アニメーション映画」という理念の再評価と、忘れられた可能性の発掘である。主流派の達成と

は異なることに価値を見出すのではなく、「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しようと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た「個人的な」時間の再創造のメディアとしてのアニメーションの姿である。第1章が最終的に行うのは、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実践におけるコマの「間」への注視の意義である。コマ撮りが生み出さる独特の時間感覚は、共有された現実から一步引いた場所に生じうる「個人的な」「別の」世界を作り上げる可能性を持っていることがわかるだろう。

第2章「「われわれのすべてが自分の木々をもっているのです」——「個人的な」アニメーションを文脈化する」は、第1章で見出されたアニメーションの特質——「個人的な」作品——を、既存のアニメーション史のうちに位置づけ、文脈化することで、アニメーションに対するこの考え方が示すものを詳細に明らかにする。「個人的な」アニメーション作品が、共有された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、既存のアニメーション観（とそれに基づく実践）に対して、どういう位置づけで考えることができるのだろうか。アニメーションは基本的に非現実的とみなされている。そうすると、「個人的な」アニメーションが行う「別の」現実を作る実践は、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——アニメーションと重なりあう部分もあるのではないか。

しかし、実際のところ、それらのアニメーションの成立の歴史や過程をみてみることで分かるのは、既存のアニメーション観は基本的に、現実というものを、強固で固定されたものとして前提しているということである。強固な前提としての現実があるがゆえに、その前提を壊すことがパフォーマンスとして有効になるし（反現実）、抽象・抜粋を容易に行いうるアニメーションの性質を用いて、強固な現実という前提から望ましい部分だけを誇張して固定することも可能になる（超現実）。一方で、「個人的な」アニメーションは、強固な現実という前提自体を共有しない。それどころか、「個人的」という名称がイメージさせるものに反して、その領域は自分以外の他者の痕跡や周囲の世界とのあいだの交感状態を作り上げることで流動的になっているのである。

「個人的な」アニメーションが「別の」現実を作り上げることができるのは、世界とのあいだに新たなつながりを見出すゆえである。それは、「個人的なハーモニー」を作り上げる作業とでもいうものである。セルゲイ・エイゼンシュテインの論文「無関心ではない自然」がその理解のためのツールとして用いられる。「個人的な」アニメーションは、流動する世界のうちに自らを位置づけることによって、世界とのあいだに自分なりの関係性を築き、それを通じて自らを開いていくことである。しかし同時に、その方法論は「個人的」であるがゆえに、観客の世界観を揺らがせるものとなる。

第3章「「私は現実から書き写すのだ」——『話の話』とデジタル・アニメーションの不安定な現実感覚」は、『話の話』をデジタル化以降のアニメーションの文脈に位置づける作業を行う。コマの「間」への注視を行うアニメーション制作が、コマ撮りの原理がもつ可能性を重要視するのに反し、デジタル化がアニメーション制作にもたらしたのは、コマ撮りによらない（ソフト上の演算に基づく）運動の創出が可能になるということである。それは、アニメーションの性質を大きく変える。コマ撮りによって時間を刻んでいくコマの「間」の創造ではなく、編集ソフトウェア上で様々なリアリティの素材をコンポジットしていくコマの「上」での操作への変化である。それに伴って生まれる「アナログ／デジタル」という二分法のなかで、『話の話』は通常前者に位置づけられている。しかし、『話の話』のコマの「上」で達成されるハイブリッドなビジュアルは、デジタル時代のアニメーションの特質であるコンポジット——複数のものの合成——と非常に似たところがある。『話の話』とデジタル時代のハイブリッド・アニメーションとの共通性を探ることで新たに見えてくるのは、アニメーションにおける「見えない」次元の重要性である。ノルシュテインはアニメーションを、実写映画よりも文学に近いものとして考える。

約束事の介在を通じて、受容者の意識のうちに世界を生み出すという特質があるゆえである。つまりノルシュテインは、ビジュアルの次元と、ビジュアルが感覚させる「見えないもの」の次元を分けて考えているのである。

セルゲイ・エイゼンシュテインはディズニー論のなかで、アニメーションにおける「見えない」ものの自由な変容に対して、原形質性という言葉を与えている。原形質性とは、ビジュアルとして提示されたものが観客の意識のうちでアメーバのように様々なかたちを取りうることを指す性質である。それは結果的に、観客自身の意識を現実という拘束から解放する。この原形質性の概念のもと、『話の話』とデジタル時代のアニメーションとのあいだに、不安定で脆い現実感覚という共通点が見いだせるようになる。実写をトレースするロトスコープという技法、デジタル時代のアニメーションを代表する一ジャンルであるアニメーション・ドキュメンタリーが用いるハイブリッドなイメージと『話の話』のそれとを比べてみてわかるのは、異なる現実の次元から取ってきた素材をひとつの作品のなかで混ぜあわせることが、作品の現実感覚自体を原形質的に揺らがせるということである。原形質性を発動させたアニメーションは、ひとつの印象に固定されることなく、不確定かつ不明瞭なままで流動するようなものとして知覚されるようになる。リアリティが作品内で変化するように感覚されていくのである。まさにこの変容状態こそが、『話の話』が「謎」として捉えられた理由の一端となる。見慣れぬ姿で世界を見せるからである。

第4章「メタファーは世界の扉を開け放つ」——アニメーションの原形質的な可能性」は、アニメーションにおける見えない次元——原形質性——がいったい何をなしうるのかを考えるものである。ノルシュテインは画文集『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が、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、奇妙なことに、アニメーションそして映画に対する言及はほとんどない。それが意味しているのは、既存のアニメーションや映画は、ノルシュテインにとって、芸術としての可能性を生かしていないということである。ノルシュテインにとって、映画・アニメーションは、グラフィックそのものではなく、グラフィックが生み出す流動しうる記号——彼の言葉でいえば「メタファー」——を生み出すことにこそその可能性がある。既存の映画・アニメーションは、観客に対して受動的にイメージを流入させるだけであるがゆえに、その可能性を認識できていないとノルシュテインは考えるのである。ノルシュテインの言う「メタファー」は、この論文における「原形質性」と重なる部分が多くあるものだが、「メタファー」＝原形質性はどうのような可能性を持っているのだろうか？ この問いこそが、この章を貫くものである。

原形質性は、映像描写の物理的次元の拘束から逃れた不定形のものであるがゆえに、無限の空間を現出させることができる。「個人的な」アニメーションにおいて、原形質性は、その狭い領域の世界からこぼれ落ちてしまう数々のものを探りあて、その個人的な空間の内側へとそれらと呼び戻すような役割を果たす。『外套』やアニメーション・ドキュメンタリーの例から分かるのは、原形質性が、アニメーションの持つ強制性の性質とつながることによって、人々の認識のフレームの「向こう側」の存在に対する眼差しを回復させるということである。また、キャロライン・リーフや宮崎駿『風立ちぬ』などの例を導入することで分かるのは、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、幽霊として回帰させ、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——を取り戻すことによって、現在の自分の生を相対化・高次元化して見つめ返す瞳にもなるということである。

原形質性は、無限の変容が可能ななかで、様々なレベルの他者たちの存在を認識し、それらに対して刹那的にかたちを与える。記憶から消えゆくものを認識のうちに取り戻そうとする『話の話』という作品は、それら多数の死者・他者たちの瞳を「メタファー」として宿らせることによって、「私たちは生

きている」という認識——制作申請書に書かれた作品のテーマ——を浮かび上がらせることを試みているのである。

「個人的な」アニメーションの歴史を見出すことの意義

こうした議論を経ることで本論文が行うのは、アニメーション史の再構築の作業であるともいえる。アニメーション＝商品という前提から外れたところにある「個人的な」アニメーションに眼差しを向けつつ、一方で、「商業／芸術」をはじめとした既存の二分法の有効性を疑うことによって、これまで断絶したものとして考えられてきたアニメーション作品のあいだに、つながりを発見することが可能になる。何度も言うべきなのは、「個人的な」アニメーションに注目するからといって、本論文が行うのは、「商業／芸術（前衛・実験……）」「集団／個人」という二項対立を強化し、後者に肩入れしようとするのではないということだ。むしろ、それを無効化することなのである。二分法を超えたところに様々なつながり流れを見出させてくれるものこそ、「個人的な」作品という考え方である。

ノルシュテインは、(おそらくミハイル・ヤンポリスキーの評論を念頭においたうえで)『話の話』の批評に書かれた「ノルシュテインは世代全体のことを語っている」という意見を否定する——「私はこのような課題を立てていません」⁵⁸。それに続いて語られるのが、「心の状態の映写」という表現である。『話の話』はあくまでも、「個人的なもの」を語る作品である。もちろん、1941年生まれのノルシュテインの「個人的なもの」は、その短評が語るように、その世代全体に共通するものともなる部分もあるだろう。「個人的なもの」を構成するさまざまな日常的なモチーフのうちには、(キッソンや高畑の研究におけるように)ロシアの日常という文脈で回収しうるところもあるからだ。しかし、それはあくまで、ノルシュテインの「個人的な」ものが、そういった理解のフレームとたまたま合致したということ以上の意味をもたない。ノルシュテインが言う「個人的なもの」という考え方については、いかなる社会的な文脈にも回収されえない純粋に「個人的なもの」がありえるのかという異論がすぐさま出てくるだろう。しかし、そういう見方を考慮したうえで、この観点は有効であると本論文は考える。ノルシュテインをはじめとするアニメーション作家たちが作品を作るとき、作家たちはさまざまな社会的文脈から少しずつ外れた、もしくは意識的・無意識的に後退した「非社会的な」場に現実的に置かれており、作品自体の現実感覚に、その環境がもたらす影響が色濃く出ている様子が見いだせるからである。

自らを「非」社会化すること、それはもしかすると、ノルシュテインが働いていたソユズムリトフィルム自体、ソ連をはじめとした東側諸国、そしてNFBのアニメーション部門にも共通する性質であるとさえいえるのかもしれない。アニメーションは社会的現実と直接的に関係しないがゆえに、鬼ごっこにおける「お豆」のように、検閲制度が極端に機能しない場所におかれるなど、社会的ルールの適用が及ばない位置に置かれることが多かったからだ。それどころか、共有する「一歩外れた」感覚は、マイノリティの世界を取り上げるアニメーション・ドキュメンタリーの実践や、映画祭、そしてYouTubeやVimeoといった動画共有サイトが主な鑑賞場所となる自主制作の短編アニメーション作品に共通するベッドルーム・ミュージック的な想像力とつながりを持ち、現代的な有効性を強めている。それどころか、商業長編においても、そのひとつの潮流となりつつあることが、本論文を通じて見えてくる。

1990年代に生まれたアニメーション・ドキュメンタリーという新たなジャンルにおいて、マイノリティにとっての現実が、アニメーションを用いることで実写よりも適切に表現しうることが発見された

⁵⁸ *Норштейн Ю. Движение // Искусство Кино. 1988. № 10. С.111-112.*

とき、それらの作品が『話の話』と似たような世界を立ち上がらせていたということも、本論文には大きな意味を持つ。ノルシュテインは、『話の話』において赤ん坊を産み出した後のオオカミの子が、「すべての文明から離れた隠れ家へ連れていく」⁵⁹と語っている。このオオカミの子のように、「個人的なもの」を描き出すアニメーションやアニメーション作家たちは、社会的影響が自らを規定しようとする場所から外れ、一時的に風の止む「凧」のような場所へと逃れ、自分なりのやり方で世界との関係性を結びなおすようなことを行っている。みなが現実として共有する約束事から無意識的に離脱して、自分なりのやり方で、手探りで、周囲の世界や歴史とのつながりを作り上げていくこと——本論文においては、このような態度をこそ、「個人的」と呼んでみたい。それゆえに「個人的な」作品とは、その字面に反して、閉鎖的でも独善的でも孤独でもない。それは、自分なりに構築した世界との調和なのであり、本論文がタイトルに掲げる「個人的なハーモニー」を作り上げる作業であるというにふさわしい。それは、閉じられていると同時に、開かれてもいる。

本論文はアニメーションを包括的に考えるための視点を提供しようと試みる広い射程を持つものだが、その議論の進行の中において、『話の話』は、この作品におけるオオカミの子のように、様々な局面において顔を覗かせることになるだろう。オオカミの子が戦争の記憶や忘れ去られた人々の存在を見つめる眼差しを持っているように、『話の話』は、アニメーションにおいて「見えない」ものとなっていたものを「見る」ための瞳を提供することになる。実際のところ、本論文で指摘する「個人的な」アニメーションや、それと結びつくことで大きな力を発揮する「原形質性」の性質は、アニメーションにおいてその最初期から常に存在していたものである。しかし、それを見出す視線が存在しなかったがゆえに、見過ごされ、忘れ去られていた。本論文は、『話の話』という瞳を通じて、アニメーションのなかの忘れ去られていたもの、見えなくなっていたものを見出す。その作業は最終的に、『話の話』という作品自体を見つめ返し、そこに秘められた「謎」の意味を見出すことへとつながっていく。

謎めていること、それは、アニメーションが「個人的」であることに忠実であるとき、切り離されぬ要件となるだろう。アニメーションが「個人的」であるとき、それは、観客とのあいだに共有すべき接点がない可能性を残す。それは、作品として現れたものを手がかりとして、この作品が何を前提としているのかを探る作業を観客に要求することとなるだろう。しかし、その作業は、最終的にすべてを明らかにすることにはならない。『話の話』については、脚本をノルシュテインと共同で担当した小説家のリュドミーラ・ペトルシェフスカヤさえもが、「私は『話の話』を50回観ました。それでも謎は残ります」⁶⁰と言っている。それゆえに、『話の話』について考えるためには、この作品が「謎」でありつづけること自体の意義が探らねばならない。謎めいた感覚——それは、謎を感じとった相手に対し、その感覚の正体へとアプローチさせ、その謎に対して意味を見出していくための、これまでとは異なる考え方を胚胎させるものであることが、本論文の議論を通じて分かってくるだろう。「個人的な」アニメーションが描く世界は、通用する範囲のきわめて狭いものであり、もしかすると誰とも共有しえないかもしれないという前提に基づいて作られる。だからこそ、マイノリティの世界の表象とも相性が良いともいえるし、逆にいえば、その「狭い」世界が通用しない広い場所の存在をも、謎の領域として浮上させる。「個人的な」リアリティを描く『話の話』は、様々な分野に見いだされる同様のリアリティの感覚を持つ作品と並び、個人の世界を密度高く描くことにより、逆説的に、そこからこぼれ落ちる巨大な世界空間を、作品のフレームの向こう側に、謎として浮かび上がらせる。『話の話』の「謎」についての思考が最終的に明らかにすることは、こういったことである——『話の話』は、見えていなかったも

⁵⁹ ユーリー・ノルシュテイン、高畑勲『話の話』に引用、124頁。

⁶⁰ Lyudmila Petrushevskaya, cited in Kitson, *Yuri Norstein and Tale of Tales*, p.4. (リュドミーラ・ペトルシェフスカの発言、キッソン『『話の話』の話』に引用、18頁。)

のに対して改めて眼差しを注ぐことによって、世界との新たな関係性・新たなつながりを見出し、最終的には、自分自身の生についての新たな物語を紡がせるものである。

第1章 「すべての文明から離れた隠れ家へ…」

『話の話』と「アニメーション映画」の想像力

1-0、「アニメーション」の起源を探る

本論文で中心的な位置を占める「個人的な」アニメーション、それは、現在使われているアニメーションという言葉の始源に埋め込まれていながら、いつしか忘れ去られてしまったものである。1980年代以降、アニメーション研究が学界において盛んになってきた時期以来、様々な論者がアニメーションの定義の考察を行ってきたが、それらの議論を概観することで——むしろそこに欠如しているものに着目することで——見えてくるのは、まさにそのことである。

「はじめに」で確認したように、この論文は、『話の話』を（ロシアの文化の枠内ではなく）世界的に広がるアニメーションという領域のなかに位置付けることで、この作品の意義をもう一度考え直すことを目的のひとつとしている。なぜ「もう一度」なのかといえば、この作品はすでに十分な評価を得ているからだ。しかし、この作品がどのような意味において重要なのか、それについては言葉は尽くされていないように思われる。ノルシュテインに影響を受けた多くの作家が存在し、さらにその作家に影響を受けた孫の世代もいるなかで、その検証はいまだ不十分なままである。そこには、既存のアニメーション研究における偏りも、ひとつの原因として指摘しうる。ノルシュテインが属した国营スタジオの作品、そしてノルシュテインの作品とつながりの強い個人作家たちの作品は、作家個人についてのモノグラフ的研究はあれど、アニメーション全体を包括しようとする議論においては、ほとんど取り上げられてこなかった。

その偏りが結果的に生み出しているような状況がある——アニメーションという言葉が使われるとき、その言葉があらゆる動画表現を包括しているかのように見えながら、特定の領域のことがすっぱりと抜け落ちているというケースが散見されるのである。それは、過去、「アニメーション映画」という言葉で指し示されている分野である。アニメーションが影響力を拡大し、その言葉が示す範囲はますます広がるなかで、「アニメーション映画」は、「アニメーション」という言葉のそもそもの伝道師であったのに、その当初の志は失われ、忘れ去られようとしている。それゆえに、本論で行うのは、「アニメーション映画」という言葉が指していた、忘れ去られたアニメーションの達成に今一度目を向けてみることである。その達成は、本論文にとって非常に重要な視点を提供してくれる。「アニメーション映画」とは、コマ撮りの原理に意識的であることによって、きわめて「個人的な」時間を創出することである。そして、その時間性は、『話の話』における取り残されたような時間感覚とも、深く関わってくるものである。

アニメーション史家チャールズ・ソロモンによる論文「アニメーションの定義に関するメモ Animation: Note on a Definition」⁶¹は、アニメーションとは何かという問いに対して出されてきた答えの変遷をうまく概観している。それは、以下の4つのポイントにまとめることのできるものである。

⁶¹ Charles Solomon, “Animation: Notes on a Definition,” in Charles Solomon ed., *The Art of the Animated Image: An Anthology* (Los Angeles: The American Film Institute), 1987, pp.9-12.

- 1、アニメーションという言葉はラテン語の「animare=生命を与える」に由来する（語源）。
- 2、かつて、アニメーションはコマ撮りによって作られ、（実写のように）運動を記録するのではなく、運動のイリュージョンをスクリーン上に創出するものであった（旧来の定義）。
- 3、しかし、コマ撮りを用いないコンピュータ・グラフィックスの登場により、旧来の定義は不十分なものとなった。
- 4、実写映画にもコンピュータ・グラフィックスが浸透する現在、「アニメーションとは何か」という問いは統一的な回答を持たない。

これらの要点からまず分かるのは、アニメーションの定義をめぐる議論においては、CGの登場が大きなターニングポイントとなったということである。CGは、アニメーションの定義を大きく揺らがせた。実際のところ、1980年代に「アニメーションとは何か」という議論が盛んになったのも、CGの登場が、当たり前とされた定義に疑問を投げかけ、それについて改めて議論をする必要があると認識させたからでもある。さらに、CGおよびデジタル技術が実写映画とアニメーションとを混ぜあわせる事態を起こすことにより、実写映画側からも、その線引きについて考える必要が出てきたという流れもできた。

CGの登場がアニメーションをめぐる光景を激変させるなかで、アニメーションをめぐる旧来の定義——コマ撮りによって作られること——は、その注目度を下げることになる。それがもたらすアニメーションの特性については、集中的に思考を注がれる必要を見出されなくなった。さらに、そういった議論の変遷のなかで、アニメーションという言葉自体がそもそもどういう背景のもとに用いられるようになり、本来どういう含意があったのかという始まりの歴史もまた、忘却されるようになる。しかし、その部分にこそ、「個人的な」アニメーションについて考えるうえで、非常に大きな示唆を与えてくれるものが存在する。

アニメーション=コマ撮りという旧来の定義について、その基本的な情報を確認しておきたい。旧来のそのアニメーションの定義の中心にいたのは、国際アニメーションフィルム協会（L'association internationale du film d'animation、以下 ASIFA）であり、その理論的な支柱となったのは、その初代会長ノーマン・マクラレン(1914-1987)の有名なマニフェストであった。アニメーション作家・関係者による初の国際的団体である ASIFA（その成り立ちについては後述する）は、エルベ・ジュベール＝ローランサンによれば、アニメーションの定義を提言した初の団体である⁶²。その定義において ASIFA がアニメーションを拠って立たせたその原理こそ、「コマ撮り image par image (frame by frame)」である。この定義が出された 1960 年代、アニメーション作品は、どのようなテクニックを用いて作られたとしても、コマ撮りによって作られているという点で共通していた。撮影対象がセルであろうと人形であろうと何であろうと、それが静止画として撮影され、その後フィルムとして映写されることによって、それまで存在しなかった運動が生まれるものという点ではどれも同じだった。それゆえ、ASIFA はコマ撮りをアニメーションの要件にする。冷戦下、社会的背景の異なる作家たちは、コマ撮りという共通点のもとに、東西の壁を超えて、ASIFA に集まっていた。この定義に対しては、1980 年のザグレブ国際アニメーション映画祭において追加条項が設けられる。「アニメーション映画においては、出来事はスクリーン上に投影されて初めて生起する⁶³」というものだ。この記述の追加は、実写映画との違いを際立たせようとするものである。アニメーション映画は実写とは異なる。なぜなら、実写映画はカメラの前で行われる運動を記録し、それをスクリーン上で再生するが、アニメーションにおいては、記

⁶² Hervé Joubert-Laurencin, *La lettre volante: Quatre essais sur le cinéma d'animation* (Paris: Presses de la Sorbonne Nouvelle, 1997), p.40.

⁶³ *ibid.*

録すべき運動は現実において存在していないからだ。運動の創造こそがアニメーションのユニークさである。

ノーマン・マクラレンは、このアニメーションの定義が内包する「運動の創造」としての理念を、シンプルな数行へとまとめあげる。

アニメーションは^{DRAWING-that-move}絵を動かす芸術ではなく、^{MOVEMENT-that-are-drawn}動きを描き出す芸術である。

フレームの上にあるものより、フレームの間で起こることの方がよっぽど重要だ。

それゆえ、アニメーションとは、フレームの間に横たわる見えない隙間を操作する芸術なのである。

64

運動の創造としてのアニメーション——それにとって肝要なのは、フレームの「間」で起こることへの意識である。フレームの「上」にあるものは関係がない。絵でも人形でも問題ない。マクラレンが『隣人』において用いた人間のコマ撮りを行うピクシレーションのように、実写であったとしても構わない。見た目は重要ではない。このような考え方からしてみれば、コンピュータ・グラフィックスの登場は、アニメーションの本質を否定するものとなる。CGはコマ撮りによらず、演算に基づいてフレーム間の運動を自動的に生成する。CGにおいて、運動はフレームの「間」の差異によって錯覚によって生まれるのではなく、実際に生起している。

そうなると、デジタル化以降に定番化されるアニメーションについての議論において、フレームの「間」に対する意識が抜けてしまうのは、ある意味で当然なのかもしれない。レフ・マノヴィッチの『ニューメディアの言語』はその議論の典型例である。マノヴィッチによれば、デジタル技術は映画をアニメーションの一部にする⁶⁵。かつて映画を作るといえば、それはフィルムで撮影された実写映像を用いることが当たり前だったのが、デジタル技術の導入により、実写映像は、コンピュータ・グラフィックスなどと並んで、映画を作るためのひとつの材料にすぎなくなる。それはある意味において、シネマトグラフ以前の「手作業で作られた」映画誕生最初期の状況——エミール・レイノーのプラクシノスコープのように映画＝アニメーションであった状況——の回帰である。映画のサブジャンルとなっていたアニメーションが、逆に、映画を呑み込む事態を作り出すのである。

ここで注目すべきなのは、マノヴィッチが用いるアニメーションという言葉は、グラフィックを作るという側面のみを表していることである。マノヴィッチが「映画」と「アニメーション」を比較するとき、両者を分けるのは、画面上のイメージが光学的な記録によるものなのか、「絵筆」（手描きの絵、コンピュータ・グラフィックスから、ペンタブレット上での作画に至るまで、平面的な「グラフィック」であるもの）によるものなのか、ということである。つまり、フレームの「上」の出来事にだけ、目が向けられている。CGはおそらく、アニメーション自身のみならず、アニメーションへの考え方に対しても大きな影響を与えている。デジタル時代、フレームの「上」の見た目こそが問題となる。運動の創造としてのアニメーションの特質は、こういった変化によって、忘れ去られる準備を完了する。

以上が、アニメーションの定義をめぐる議論の変遷と、それに伴うアニメーション観の変化についての基礎的な情報である。この章で行うのは、その旧来の定義・アニメーション観が生まれるに至ったそ

⁶⁴ Norman McLaren, cited in Georges Sifianos, "The Definition of Animation: A Letter from Norman McLaren," in *Animation Journal*, Vol.3 (2), 1995, p.62. (「アニメーションの定義——ノーマン・マクラレンからの手紙 (ジョルジュ・シフィアノスによるイントロダクションつき)」土居伸彰訳、『表象』第7号、2013年、68頁。)

⁶⁵ マノヴィッチ『ニューメディアの言語』、414頁。

の過程において、アニメーションが何を行いうるものとして考えられていたかを明らかにすることである。アニメーションという言葉の忘れ去られた起源についての考察は、その言葉が用いられはじめたそもその始まりにおいて、「個人的な」アニメーションという性質を潜ませていたことが、判明することになるだろう。

1-1、「アニメーション映画」の誕生⁶⁶

アニメーションの起源はどこにあるのか

アニメーションの定義をめぐる既存の議論を探ってみることで気付かされるのは、この言葉の起源に関する議論が抜けているということである。語源の話ではない。いつどのようにしてこの言葉が使われるようになったのかということへの言及が、ほとんどの議論において存在しないのである。アニメーション史家ジャンアルベルト・ベンダッツィは、論文「アニメーションの定義への提案 Defining Animation—A Proposal」において、コンピュータ・グラフィックスがコマ撮り＝アニメーションという定義を崩壊させたのち、アニメーションという言葉は、「人々が異なる歴史的な時期にそう呼んできたすべてのもの」⁶⁷となったと指摘する。ベンダッツィは、アニメーションという言葉自体が絶対的なものではないということも明らかにする。たとえば、アニメーション史初期、現在「アニメーション」にあたるものは、*animated drawings* や *animated cartoon* といった言葉で語られていた。それは、初期の映画が *animated picture* とよばれることがあったのと似ている。*animate* という言葉は、この段階において、「動くことへの驚き」を示す言葉にすぎない。

1926年にE.G.ルッツが著した『アニメテッド・カートゥーン *Animated Cartoon*』は、歴史上はじめてのアニメーション教本だと考えられている。1910年代、アメリカを中心にカートゥーン・アニメーション制作が産業化した。1920年代の半ばにこの本が出たのも、大規模分業によるアニメーション制作が定番化した時代、その教本に対する需要が生まれたということ意味する。この本は、この10年間に大きく数を増やすことになったアニメーターという職種に向けた教本である。しかし、タイトルからも分かるように、その実践は「アニメーション」という言葉では呼ばれていなかった。300ページ弱のこの本において、*animation* という単語が本文中で使われているのは15回である。しかし、それが意味しているのは、「動画」という以上のものではない。たとえばこんなふうに「アニメーション」は使われる。

この時点において、われわれは、「アニメーション」が何を意味しているのかという問いに触れることができる。経験の少ないアニメーターにおこりがちなのは、あるアクションの描写のために一連の動きのフェーズを描いてみても、それらのドローイングをテストしてみると、アニメートされていないことに気づくというものである。つまり、総合されても、たいしたことない動きにしかならないというわけだ。この場合おそらく問題なのは、ドローイングが正確ではなかったということだろう。も

⁶⁶ 本節の議論は、土居伸彰「「アニメーション」の誕生——1950年代における海外アニメーションの受容とその影響」(ワダ・ミツヨ・マルシアーノ編著『「戦後」日本映画論 1950年代を読む』所収、青弓社、2012年、247-273頁)の議論を発展させたものである。

⁶⁷ Giannalberto Bendazzi, “Defining Animation — A Proposal,” 『アニメーション研究』第9巻第1号、2008年、67頁。

しくは、ドローイング自体はだいたい正しいのだが、ちょっとしたコツの活用に失敗している。この技術における重要な技巧を見逃してしまっているといったほうがいいか？⁶⁸

この本における「アニメーション」は何を意味するのか。「アニメーション」とは、ちょっとしたコツによってうまくいったり、失敗したりする可能性のあるものである。アニメーションとは、カートゥーン・アニメーション作品を成立させるための技術である。この本における「アニメーション」という言葉は、技術的な用語として使われているに過ぎなかった。それは、そのまま「動き」と置き換えても支障がない。

では、*animated cartoons* はいつ *animation* となったのか。その忘れ去られた起源は、フランスの文献を探ると、かろうじて見出すことができる。アニメーションという言葉が、カートゥーンのための技術ではなくカートゥーンをも含めた動画表現一般を指すようになったのは、1950年代のフランスで始まった「アニメーション映画 *Cinéma d'animation*」という言葉が旗印とする運動に大きく拠っているということがわかるのである。

ジュベール＝ローランサンは、「アニメーション映画」という概念の出現を1956年としている⁶⁹。なぜこの年かといえば、同年の4月25日から5月1日、第9回カンヌ国際映画祭の会期中に、「国際アニメーション映画週間 *Journées Internationales du Cinéma d'Animation*」(JICA)が開催されたからだ。この特集上映のタイトルこそが、私たちが今使っている意味で「アニメーション」という言葉が使われた最初期の例である。JICAは革新的なイベントだった。なぜならば、このイベントで初めて、東西の壁を越えて、世界各地から、当時の有名アニメーション作家たちが集うことになったからだ。第1回のJICAに出席したのは、ジョン・ハラス、ジョイ・バチェラー、アレクサンドル・アレクセイエフ、クレア・パーカー、ポール・グリモー、アンリ・グルーエル、ジャン・イマージュ、ジャン・ジャベリ、ギベルト・メトラル、ウォディミエルク・ハウペ、エドゥアルド・ホフマン、イジー・トルンカ、カレル・ゼマン、スティーヴン・ボサストウ、ジョン・ハブリー、レフ・アタマノフ、イワン・イワノフ＝ワノといった東西ヨーロッパとアメリカの巨匠たちである⁷⁰。2年後、第2回のJICAが再びカンヌの最中に開催されたときには、日本の大藤信郎にも参加要請があった。大藤は、1953年に『くじら』がカンヌで銀賞を獲り、続く『幽霊船』(1956年)ではベネチア映画祭にて特別賞を受賞するなど、日本での冷遇とは反対にヨーロッパで高い評価を受けていたゆえだ。(大藤の参加は、招待の連絡が行き届かず叶わなかった。)

JICAは2度の開催のなかで「アニメーション芸術」を確立する運動へとつながっていくことになる。2度の開催を経た1960年、JICAはカンヌから独立するかたちで場所をアヌシーに移し、世界で初めてのアニメーション専門映画祭となる。現在に至るまで世界最大の規模を誇るアヌシー国際アニメーション映画祭である。「アニメーション芸術」のための国際的な協同の組織ASIFAも、JICAをきっかけにしてできあがっている。JICAは、冷戦と東西対立という社会的背景のなか、東西のアニメーション制作者・関係者たちが、「アニメーション」映画のもと、平和裏に集う場となった。その機会のなかから、アニメーション関係者の間での国際的な協力を継続的に行うための機関が必要だという話し合いがもたれ、第1回のアヌシーと同時に開催された国際会議などを経て、同年の1960年、イタリアにて、ノーマン・マクラレンを会長とするASIFAの結成が宣言される。ASIFAは翌年公式に設立・登録を経

⁶⁸ E.G. Lutz, *Animated Drawings: How They Made Their Origin and Development* (New York: Charles Scribner's Sons, 1926), p.188.

⁶⁹ Joubert-Laurencin, *La lettre volante*, p.37.

⁷⁰ Olivier Cotte, in *ASIFA 50th ANNIVERSARY* (n.p.: ASIFA PUBLICATION, 2011), p.37.

て、1962年のアヌシーにて承認された。そして1963年から機関誌の発行や各種イベントの組織、アヌシーに続く新たな国際アニメーション映画祭設立のための働きかけなど本格的な活動を始めることになる。ASIFAは世界中にアニメーション専門映画祭を作るための手引きをした。『話の話』がグランプリを受賞したザグレブ国際アニメーション映画祭も、そうして設立された映画祭のひとつである。JICAを公のスタートとして、のちにノルシュテインや『話の話』がスタンダードとみなされるようになる「アニメーション芸術」を国際的に称揚する場ができあがったわけだ。

この動きのはじまりをそもそも起こしたのは、批評家のアンドレ・マルタンである。彼は1950年代のパリにおいて短編作品をメインにしたシネクラブ活動を行っており、この試みが、第1回のJICAの開催へとつながっていく。マルタンこそが、「アニメーション映画」という言葉を前面に押し出し、それを「運動」化していった張本人である。果たして「アニメーション映画」とは何か？ 第一回のJICAを取り上げる「アニメーション映画がカンヌに招待された *Le cinéma d'animation est invité à Cannes*」という論文において、マルタンはこう語る。

アニメーション映画というこの曖昧な言葉は〔.....〕ミッキーだけでなく、トルンカやウォディエミエルトツ・ハウペ、レン・ライやマクラレンのダイレクトペイント作品、ロッテ・ライニガー、アンリ・グルーエル、ベルトード・バルトーシュらの切り絵を含めた、過去、現在、未来の無数の技術を指す。これらはすべて異なる種類のアニメーション映画であり、この名前が指すものは、まだ限界の知られていない新たな領域の経験であり表現である。⁷¹

「アニメーション映画」とは「曖昧」であり、「無数の技術」であり「限界の知られていない」「新たな」ものである。マルタン自身による「アニメーション映画」の説明には、現在のこの言葉の意味の原型が見て取れる。それは、特定の手法を限定的に指し示すのではなく、あらゆる動画表現をニュートラルに包括するという意味合いをもつ。

歴史をたどっていくことでわかるのは、マルタンが「アニメーション映画」という言葉を使い始める前、それらの達成は、ひとくくりのなかでは考えられていなかったということである。「アニメーション映画」以前動画表現の分類・名称付けについては、西村智弘の研究に詳しい。西村は、アニメーションという言葉が頻繁に用いられるようになる1960年代以前、「漫画映画」「人形映画」「影絵映画」「前衛映画」といったかたちで、手法・見た目による分類が行われていたことを指摘している⁷²。アニメーションは、これらの手法・見た目を越えたひとつのカテゴリを作り出したのである。これらの名称で呼ばれた作品がすべて、今日でいうアニメーションにあてはまるわけではない。「人形映画」でいえば、操り人形を撮影したものもまたそう呼ばれていたし、前衛映画であれば実験的な手法を用いて作られたものは、実写であってもすべてそのなかに入っていた。「影絵映画」や「人形映画」も、作品が位置する文脈や語り手の立ち位置によっては、「前衛映画」の一部として考えられることもあった。では、「アニメーション映画」であるか否かの判断が何を手がかりに行われていたのかといえば、それはやはり、

⁷¹ André Martin, in Bernard Clarens, *André Martin, écrits sur l'animation.1* (Paris: Dreamland, 2000), pp.65-66.

⁷² 西村智弘「実験アニメーションの過去と現在」、<http://www.yebizo.com/jp/forum/essay/nishimura/essay1.html>、2010年（2015年3月23日確認）。もしくは、西村智弘「戦前のアート・アニメーション アマチュア映画作家のアニメーションをめぐる状況について」、『多摩美術大学研究紀要』第23号、2008年、130-135頁。

コマ撮りであった⁷³。コマ撮りで作られているかどうかをひとつの基準とすることで、様々なテクニックをひとつの言葉の元に包括することができるのである。

なぜ「アニメーション映画」は必要とされたのか

しかし、マルタンが「アニメーション映画」という言葉を用い始めたとき、彼のそもそもの意図は、コマ撮りという条件のもとにあらゆる作品をニュートラルに包括することではなかった。さきほどのマルタンの引用のなかに、「ミッキーだけでなく」と書かれているのがポイントとなる。マルタンが注目を促したかったのは、アニメーション＝カートゥーン＝ディズニーという当時の認識から外れた、「アニメーション映画」という言葉の導入によってようやく認識の内側へと入ってくる、新たな手法・新たな人々のほうである。マルタンが「アニメーション映画」という言葉を用いたのは、1950年代、アニメーション表現が大きく状況を変化させたことに由来する。1945年に第二次世界大戦が終戦し、社会の復興（もしくは戦時中に用意されたインフラの活用）、社会体制の変化、そして動画表現をめぐる環境の変化が起き、それらの要因がもたらした動画表現の百花繚乱が、「アニメーション映画」という名称を必要とするように、マルタンには感じられたのである。

1945年以降、戦争が終わることで海外市場を見据えることが可能になり、各国のアニメーション産業は活発化した。ディズニーは再び精力的に長編制作を始めたし、戦前ほぼ一強だったそのディズニーの自然主義・ハイパーリアルな描画による擬似立体的世界に対するアンチテーゼとなるような動きも出てきた。UPAを先鋒とする平面性・グラフィック性の強いデザインの流行が起こり、ディズニーの「フル・アニメーション」に対し限られた動画枚数を効果的に用いる「リミテッド・アニメーション」という新たな方法論が、国内のみならず国際的に広がりを見せる。

戦争が生み出した思わぬ副産物も、表現の多様化に一役買った。たとえばフランスやドイツ、日本といった国においては、戦時中のプロパガンダ作品制作のための国策が、未熟だったアニメーション産業のインフラストラクチャーを整え、戦後、それぞれの国で独自の色をもった作品を生み出すための土台となった⁷⁴。東側諸国では、国営のアニメーション・スタジオが成果を挙げた。ロシアであればイワノフ＝ワノ、チェコであればイジー・トルンカといった戦前から活躍していた作家の主導のもと、国営スタジオの強みとして市場の動向を気にする必要もなく、それぞれの国が独自のアニメーション文化を作り上げていくことになる。UPAのリミテッドなスタイルはユーゴスラビアにも影響を与え、「ザグレブ派」は、グラフィカルなデザインを用いた社会風刺の作品で大きな存在感を示した。

⁷³ マルタンが百科事典のために執筆したアニメーションの項目はこのように書かれている。「アニメーションという用語は、コマ撮りで *image par image* 計算され、製作され、撮影された諸局面の継起によって、視覚的な運動を構成するものすべてを定義する。いかなる表象のシステムが選択されているのであれ（セルロイド、映画の用語だとセルロに描かれた動く絵、関節のあるマリオネット、フィルム上に描き込まれた絵、切り取られた物体によるアニメーション）、いかなる再現方法が採用されるのであれ（リトグラフ、光化学、磁気記録、パソコンでのデジタル情報への翻訳）、またいかなる運動の再構築手法によるのであれ（パラパラ漫画、プラクシノスコープのプリズムの環、映画の映写機、ビデオ装置、パソコンのグラフィックコンソール）。」（*Encyclopedie universallis* 内の *Le cinéma d'animation* の項目より、

<http://www.universalis.fr/encyclopedie/cinema-cinemas-paralleles-le-cinema-d-animation/>、2015年3月23日確認。）

⁷⁴ セバスチャン・ロファ『アニメとプロパガンダ』原正人・古永真一・中島万紀子訳、法政大学出版局、2011年。特に第1章、第2章を参照のこと。

西側諸国においても、1947年、カナダの国営スタジオ NFB において、ノーマン・マクラレンをトップとするアニメーション部門が新設された。共産圏の国営スタジオは、大人数の分業による制作を行ったという点において資本主義圏の商業スタジオと体制としては似ていたが、NFB は個人制作ベースの実験性の強い短編作品の制作を推進した。その達成は、世界中の個人作家たちのロールモデルとなる。

1950年代には、動画表現をめぐる環境も変わった。もっとも大きかったのはテレビの開始である。テレビ放送の本格的な開始は映画産業に打撃を与えたが、それは動画表現にとっても例外ではなかった。アメリカでは劇場用カートゥーンが衰退し、かわりにテレビ向けのシリーズ制作という新たな主流が出来上がる。時間的にも経済的にも制約の厳しいテレビ作品は、UPA が美学として取り入れたリミテッド・アニメーションのスタイルを節約のために用いることにより、結果的に動画表現の多彩さにさらなる一ページを加えることになる。その動きは1960年代以降、日本で後に「アニメ」と呼ばれることになるジャンルを作り出すに至るなど、様々な地域で加速する。

また、「作品」としてではないアニメーション制作も盛んになる。ソール・バスはヒッチコック映画などのタイトル・シークエンスにグラフィカルなアニメーションを用いた。バスのアニメーションは、テレビ放映の開始によってますます重要性を増しつつあったコマーシャル映像用のアニメーション制作者たちに、大きな影響を及ぼした。

「アニメーション映画」という括りが必要とされるようになったのは、まさにこのような時代背景のもとである。マルタンはこれらの変化に鋭敏に反応し、この時代に世界各地で起こった様々な表現の変化の脈動に対して、「アニメーション映画」という言葉を用意したわけだ。

アニメーション作家のピエール・エベールは、マルタンの「アニメーション映画」という言葉の登場によってもたらされた認識の変化を3点指摘する⁷⁵。一つ目は、アニメーションは映画の周辺のジャンルではないことの証明、二つ目は、それまでアニメーションとほぼイコールだったカートゥーンにおける伝統的スタイルの崩壊に目を向けさせたこと（つまりディズニーから UPA）、三つ目は、カートゥーン以外の新たな表現の出現を指摘したことである。

一つ目の指摘は、JICA がアニメーション専門の映画祭という場を生み出す結果をもたらしたことで、現実においても成果を挙げるようになった。アニメーションはもはや映画のサブジャンルではなく、ひとつのジャンルとして屹立する。これまでのように映画祭の枠内で評価されるだけでなく、アニメーションそのものに対する評価の場が出来上がったわけだ。二つ目と三つ目の指摘は、マルタンがカートゥーン「以外」の達成にこそ目を向けていたことを物語る。「アニメーション映画」は、これまでカートゥーンというヘゲモニーのなかでのみ理解されていたアニメーションに対して、そうではない実践があることを示した。それのみならず、前述の反ディズニーとしての UPA やザグレブ派をはじめとして、カートゥーン（＝ディズニー）の領域においても、何かしらの地殻変動が起こっていたことも意味するものとなっていた。動画表現が総体として、何か新しいことを始めつつあるということが、「アニメーション映画」という言葉にはこめられていたのである。

世界に広がる「アニメーション映画」

三つ目の「新たな表現の指摘」について、エベールは、その時代に起こったアニメーションの3つの

⁷⁵ Pierre Hébert, “The Idea of Animation and Instrumental Expression,” <http://pierrehebert.com/en/publications/texts/the-idea-of-animation-and-instrumental-expression/>, 2009 (2015年3月23日確認)。

解放を指摘する。何からの解放かといえば、カートゥーン・アニメーションが基調としていたカリカチュア的ドローイングからの解放、分業に基づく巨大スタジオによるセル・アニメーションがヘゲモニーを握っていた状況からの解放、そして、アニメーションの運動のスタイルが産業的制約によって狭いものになっていたことからの解放である。

これら三つの解放の条件をすべて満たすのは、NFB、なかでもノーマン・マクラレンだろう。マクラレンの『線と色の即興詩』(1955年、図8)は、メルクマールとしてみなすことのできる作品である。針を用いてフィルム上に直接的に描画していくシネカリグラフの手法で作られた作品は、ディズニーにおけるスムーズな運動とはまったく異なる「振動し震える非統一的でラディカルな動き」⁷⁶を生み出す。『線と色の即興詩』のその運動性は、多くの人にとって、これまでに見たことのないものだった。それはまさに、「アニメーション映画」の意味するものを体現していた。たとえば、この作品が日本で上映されたとき、それまでアニメーション＝漫画映画という固定観念ゆえに自分とアニメーションとは無縁であると思い込んでいた人々が、自分にもアニメーションを作ることができるかもしれないと気づく事態が起こる。作曲家の秋山邦晴は、マクラレンの作品を初めて観たときの印象を、「ひじょうに身近なものというか、「ぼくにもうつせます」(笑)といった、自分でも制作したい衝動にかられた」⁷⁷と語っている。つまり、アニメーションは巨大スタジオによる占有物ではないことに、マクラレンの(一見すると)プリミティブな動画は気づかせたのである。

この「衝動」は漫画家やイラストレーター、デザイナーたちとも共有された。ソール・バスによる実写映画のタイトル・シーケンスなどもその影響源として加わり、日本でもオルタナティブな動画表現の実践者たちが生まれる。そして、その新しさは、やはり「アニメーション」という言葉で表された。1960年に久里洋二、柳原良平、真鍋博の三人が結成したグループは、「アニメーション3人の会」という名前だった。このグループは、日本におけるインディペンデント・アニメーションの歴史の始まりとなった。彼らの活動が全国的な注目を集めることによって、当時は耳慣れないものだった「アニメーション」という言葉が、日本においても定着を果たすことになる⁷⁸。3人の会のなかでも、とりわけ久里の作品は、アヌシーをはじめとする本家「アニメーション映画」の領域においても、大きな評価を受けることにもなる。

批評家の今村太平は、マクラレンの作品に対して、「退行的」だと批判を行っている⁷⁹。今村にとって、アニメーションの価値とは、ディズニーが推し進めた近代的技術と動画制作の融合にあった。その価値観からすると、マクラレンのいかにもプリミティブな動画は、彼にとってはアニメーションが推し進めていた進歩の道からの逸脱に見えたわけだ。しかし、ほかでもないこの否定的な評価こそ、マクラレンの新しさを証明してもいた。三人の会にとっては、ディズニーを追わないことにこそ意味があった。久里洋二は、「子供向け」の「漫画映画」に対して、「大人向け」の「アニメーション」という図式を強調している。そのときディズニーや東映動画、さらには大藤信郎まで、「古い」ものとして退けられる⁸⁰。

⁷⁶ *ibid.*

⁷⁷ 秋山邦晴「日本映画音楽史を形作る人々 アニメーション映画の系譜 19 草月アニメーションの実験③」、『キネマ旬報』721号(1977年9月15日号)、129頁。

⁷⁸ 「当時はアニメーションということばが一般化してなかったから、テレビ局なんかからも引っぱりだされて、アニメーションということを説明してくださいなんて、何度もきかれたね。それで、この言葉が一般に理解してもらえるようになるには、いったい何年間くらいかかるのかな、と考えこんじゃった」(久里洋二の発言、秋山邦晴「日本映画音楽史を形作る人々 アニメーション映画の系譜 17 草月アニメーションの実験」に引用、『キネマ旬報』717号(1977年9月下旬号)、112頁。)

⁷⁹ 今村太平『漫画映画論』、徳間書店、2005年、209-210頁。

⁸⁰ 久里洋二「大人漫画をアニメーションにしたかった」、「草月アートセンターの記録」刊行委員会編

「アニメーション」とは、新しいものなのだ。真鍋博は、ディズニーの実践と自分たちの「アニメーション」は根本的に異なると考えた。アニメーション三人の会の実践、つまり「アニメーション」は、日本においても東映動画など巨大スタジオにおけるセル・アニメーションの実践が進むなど、漫画映画に「＜日本のディズニー＞的な意識がこれ以外に方法がないみたいにはびこる」ような状況のなかで、むしろ「四畳半的なもの」を志向するとはっきりと述べている⁸¹。それは、マルタンが「アニメーション映画」という言葉で示したような、動画表現における解放という意識を根本に持っていたのである。漫画映画やカートゥーンが集団的であるとすれば、アニメーションは、それ以外の可能性を示す。アニメーションとは、個人的な探求を行いうるメディアとして発見されたものなのである。

ここでは「アニメーション」という言葉をめぐる同時代的な動向をフランスと日本に限って紹介しているが、カートゥーン（漫画映画）からアニメーションへ、という動きは、JICA、国際アニメーション映画祭、ASIFA といった国際的な協同体制の場を中心として、世界的に共有されていたものである⁸²。動画表現の革新者たちは、自らの表現を革新的なものであると認識し、「アニメーション」という言葉自体の物珍しさ・新鮮さを活用しながら⁸³、国や地域の制限をこえて、同じ方向へと向かっていた。「アニメーション」という概念の旗印のもと、アニメーションは、「芸術」として、ひとつの自立した領域を作り上げていったのである。

アニメーション映画とは、映画の再発明である

「アニメーション映画」は、新しいアニメーション表現・別の可能性を指すものとして用いられたわけだが、アンドレ・マルタンにとっては、それ以上の意味も持っていた。ピエール・エベールは、マルタンにとって、「アニメーション映画」は、実際の状況の評価以上に、彼自身が抱く理念をも意味していたと考えている⁸⁴。それゆえに、「アニメーション映画」は拡大する。マルタンは、「アニメーション映画」によって、アニメーション史を再編する。彼は「アニメーション映画」の達成を歴史的に根拠づけるため、アニメーションが産業として成立することによって忘れ去られた存在となっていたエミール・コールやエミール・レイノーら映画史最初期に活躍したパイオニアを再評価する。アニメーションの「はじまり」がここにおいて設定され、現在、アニメーションの歴史として共有されている枠組みが作り上げられる。

マルタンはさらに未来も想定する。マルタンが「アニメーション映画」の根本に置いたのはコマ撮りの原理であった。ジュベール＝ローランサンは、マルタンの考えをベースにした ASIFA 的なアニメーションの定義が、「運動は記録されるのではなく創造される」というテーゼをも含め、映画との差別化

『輝け 60 年代 草月アートセンターの全記録』フィルムアート社、2002 年、138 頁。

⁸¹ 真鍋博「新しいイメージをさぐりだすために アニメーション 3 人の会マニフェスト」、秋山邦晴「日本映画音楽史を形作る人々 アニメーション映画の系譜 17 草月アニメーションの実験」、113 頁。

⁸² 「アニメーションで実験的なことをやろうとしてたのは世界的な風潮で、アメリカが進んでいるとか、フランスが進んでるとかっていうんじゃないし、同時発生的に起こってきた。」（久里洋二「アニメっていうのは開拓でなきゃ...」、『月刊イメージフォーラム』1981 年 7 月号、10 頁。）

⁸³ 劇作家の飯沢匡は 1950 年代に様々な海外のアニメーション作品を日本に紹介し、1953 年には自らのアニメーション・スタジオを設立さえしていたが、その彼でさえも、1957 年のエッセイにおいて、アニメーションという言葉は「耳なれない」ものであり、「何か実験的な響きがある」と語っている。

（飯沢匡「映画の魔術 アニメーション映画の展望」、『芸術新潮』1957 年 5 月号、228 頁。）

⁸⁴ Hébert, “The Idea of Animation and Instrumental Expression.”

を図るつもりで、逆に映画のモデルと近似したものになっていると指摘する⁸⁵。マルタンが「アニメーション映画」という概念を提起したとき、それは映画のサブジャンルにすぎないものとされていたアニメーションを、自律した芸術として独り立ちさせることを目指す目的もあった。しかし、それでは映画の呪縛に取り憑かれたままだというのである。

だが、ピエール・エベールの解釈は異なる。エベールによれば、マルタンが「アニメーション映画」の先駆者としてエミール・コールやエミール・レイノーらの名前を挙げるのは、映画史の発展自体に対して疑問を提起したいからだった⁸⁶。マルタンが行いたかったのは、むしろ、「アニメーション映画」という理念によって、映画の方をこそ呪縛から解放することであった。「アニメーション映画」は、映画に潜在しているはずの可能性を再発見しうる。なぜなら、「アニメーション映画」はコマ撮りによって作られるからだ。実写映画がカメラを回し続けることによってフレーム間の間隙を自動的にスキップしてしまうのに対し、コマ撮りをベースとするアニメーションは、それが不可能である。「アニメーション映画」とは、静止画の集積であるというフィルムの原理を、1コマずつ確認し、そして吟味しながら作られるものである。それゆえにアニメーションとは、映画＝フィルムというメディアの物質的な条件を最大限に活用し、それによって、映画を再発明しうるのである。「アニメーション映画」とは、なによりも「映画」である。それは、映画の最も純粋な形態なのであり、そうなるべき未来の姿なのである。

ピエール・エベールは、マルタンが「アニメーション映画」という言葉の核心にもたせていた映画の再発明という可能性について、「アニメーションという観念 idea」⁸⁷と語っている。「アニメーションという観念」は映画の物質的な現実（つまりコマ撮りによって作られること）に根ざしている。それは、コマ撮りによる時間の綜合が持ちうる幅広い可能性をラディカルに追求することである。それは、すでにできあがった規範に従うのではなく、「個人的な身体的介入」によって、映画の芯へと触れていくことである。マルタンが1950年代に「アニメーション映画」という名称で見出したのは、きわめて個人的に運動の創造の原理へと向き合い、自分自身のやり方で時間を刻んでいくという行為が、世界規模で、様々なやり方で行われはじめたということだった。カートゥーン（漫画映画）という当時の中心的な概念から外れた見慣れぬ実践、つまり人々の動画観を別のものへとズラし、拓いていく個人作家による作品の存在の指摘、それこそが、「アニメーション映画」という言葉の本来的な意味であった。

墮落する「アニメーション映画」

⁸⁵ Joubert-Laurencin, *La lettre volante*, p.40.

⁸⁶ エベール自身もまた、アニメーションを通じた映画の再発明ということを自身の創作のコアに置いている。「自分の作品に対する私の問いの多くは、一つの問いに要約することができます。「自分がアニメートしているとき、私がしているのは本当は何か？」ただし、私は、アニメートという行為に何らかの哲学的重みを与えることに反対していますし、コマ撮りによって動きの幻想を作っていくと単純に考えることも拒否します。アニメーションとは映画の発明に埋め込まれているものであり、その価値や重要性、意義というのは、歴史上のその瞬間からすべて引き出せるものなのです。この考え方が皆に共有されているものでないことはわかっていますが、ここ何年か、私はずっとこのように考えてきました。この考え方を気に入っているのです。私はこのように想像するのが好きです。アニメートをするたび、私は映画の発明を復活させていて、映画の発明を更新し想起させるためのお膳立てをし、歴史的時間を〔映画の発明という過去とアニメートという現在を〕つなぎあわせていると。」(Pierre Hébert, “Cinema, Animation and the Other Arts: An Unanswered Question,” in Chris Gehman and Steve Reinke eds., *The Sharpest Point: Animation at the End of Cinema* (Toronto: YYZ Books, 2005), p.182.)

⁸⁷ Hébert, “The Idea of Animation and Instrumental Expression.”

マルタンにとって、個人作家たちによる「アニメーション映画」とは、映画にありうる別の可能性を示すものである。そういう意味において、この言葉は「個人映画」が指すものに近い。「個人映画」とは、1960年代後半からのアンダーグラウンド映画の隆盛によって、日本において頻繁に使われるようになった、個人作家による映画を指す言葉である。実験映画の文脈と深い関わりをもつこの言葉については、ジョナス・メカスの実践が、その代表的な例として挙げられる。それは、人々が「映画」という言葉で認識するメインストリームの商業作品の実践とは異なる、映画に秘められた別の可能性の存在を指し示す言葉でもあった。

しかし、この言葉にはジレンマがつきまとう。蓮實重彦が「個人映画、その逸脱の非構造」という論考において展開するのは、まさにそのことである。蓮實は、「個人映画」という言葉が生み出すに至った状況に疑問を呈する⁸⁸。蓮實が指摘するのは、「個人映画」という言葉が使われるとき、それが意味しているのは、メインストリームとしての劇映画を比較対象として、それに対して優位性を示すことにすぎないのではないかと語る。それはつまり、「個人映画」は、メインストリーム「ではない」ことによってこそ大きな意味を持つということである。蓮實にしてみれば、そういった「何ものかからの差異を誇示」⁸⁹によってアイデンティティを作り上げることは、「ギリシア以後の西欧的思考が必然的にはらむ、体制維持の円滑油」⁹⁰となるにすぎない。つまり、「個人映画」という言葉をメインストリームからの差異の誇示のニュアンスを伴って発するとき、その行為は実際には、本来は批判しているはずの劇映画にその存在の根本を寄りかからせていると、蓮實は主張するのである⁹¹。そういったロジックで価値を主張するとき、「個人映画」が本来もちえるはずの可能性は見えないものになってしまうのではないか。蓮實はメカスをきわめて高く評価している。だから、問題なのは「個人映画」そのものではなく、そのアイデンティティの主張の仕方なのである。

実際、「アニメーション映画」が1960年代以降現在に至るまで頼ってきたのは、メインストリームからの差異の誇示によって、そのアイデンティティを保つというロジックであった。それは、マルタンにとってみれば、理想と現実の乖離をももたらす。

1960年のアヌシー国際アニメーション映画祭の設立は、アニメーションが自らの芸術性を深めていくための土台を提供したはずだったが、1960年代のマルタンは、「アニメーション映画」の実際に対して失望を覚えるばかりだった。マルタンにとって、「アニメーション映画」の本質とは、なによりもコマ撮りによる運動の創出だった。しかし、実際の制作者たちは、「流行のグラフィック・スタイルを消費的に探求するだけ」であり、「アニメーションが生み出す運動を狭く貧弱に理解するだけに留まって」⁹²いた。つまり、アニメーションは、多くの制作者たちによって、フレームの「間」ではなく「上」の問題だとされてしまったのである。

「アニメーション映画」が本来その根本に潜ませていた意味を見失った後、表現としての新しさは、メインストリームからの差異の誇示によって擁護されていくことになる。フレームの「間」の可能性に

⁸⁸ 蓮實重彦「個人映画、その逸脱の非構造」、『シネマの記憶装置』所収、フィルムアート社、1997年、58-81頁。初出は『芸術倶楽部』第9号、1974年、18-28頁。

⁸⁹ 蓮實『シネマの記憶装置』、71頁。

⁹⁰ 同上、76頁。

⁹¹ 同様の図式として、ジョゼフ・ヒース、アンドルー・ポーター『反逆の神話 カウンターカルチャーはいかにして消費文化になったか』（栗原百代訳、NTT出版、2014年）において、カウンターカルチャーや反消費主義が結局のところそれらの文化が否定するものを強化し、その延命に手を貸しているということを指摘している。

⁹² Hébert, "The Idea of Animation and Instrumental Expression."

ついでの話がフレームの「上」のものとして理解されてしまったこと、つまり、本来持ちえていた独自性が看過されてしまったことの必然として、「アニメーション映画」は、その言葉が含意するものうちひとつの側面だけが誇張され、引き継がれていく。表現の新奇性の主張と、それへの固執である。短編というフォーマットゆえに、市場のバックアップを得づらい「アニメーション映画」は、カートゥーンを中心とするメインストリームの達成に対して、世間的な注目を集めることに苦勞する。そういった状況を背景として、「アニメーション映画」は、メインストリームに対して「そうではないもの」として、様々な言葉のバリエーションで、メインストリームからの差異のなかで、自らを主張していくことになる。

ロバート・ラセットとセシル・スターの共著『実験アニメーション *Experimental Animation*』⁹³は、「アニメーション映画」の従事者たちの成果を包括的に紹介する本の代表として挙げられることの多いものである。この本が取り上げるのは、ハンス・リヒター(1888-1976)やヴァルター・ロットマン(1887-1941)といった 1920 年代の前衛映画の文脈に属する作家、抽象アニメーションをはじめとする実験アニメーションの範疇におさまるものだけではない。インディペンデント作家の文脈で捉えるほうが適切な作家たちも紹介されている。しかし、それは著者たちの意図でもある。「実験」という限定的な言葉を用いてはいるものの、それが意味するのは、「固有のテクニック、個人的な〔表現への〕献身、そして芸術的な熱意」⁹⁴といった広いものである。この本が注視するのは「ミニマルで直接的な」やり方でアニメーションを作る人々であり、そのやり方はアマチュアや幼い子供たちが気軽なセッティングで試せるものであり、そして予算の限られた学生やインディペンデント作家に、一歩先のレベルを見せるものだと著者たちは語る⁹⁵。ここで起こっているのは、個人によるアニメーション実践に対して、とりあえず「実験」という名称が設けることによって、マクラレンが『線と色の即興詩』で世界中に個人作家たちを生み出したのと同じ状況を起こそうとすることである。つまり、アニメーションはカートゥーンだけではない、という認識をなんとか示すことだ。

アニメーションがカートゥーンの呪縛から抜け出すことはとても難しく、その困難な状況に対しては、時に怒りがぶつけられる。オスカー・フィッシング(1900-1967)の研究で著名なウィリアム・モーリッツは、最も純粹かつ最上のアニメーションは非具象的アニメーションであると語る⁹⁶。具象的な対象を動かすのであれば実写映画でやればよいのであって、それをいちいちアニメーション化するのは時間と労力の無駄だと彼は考える。なかでも槍玉に挙げられるのはカートゥーンである。なぜならば、カートゥーンのスラップスティックはバスター・キートンやチャーリー・チャップリンといったスラップスティック俳優たちによって、同じようなことをすでに達成されているからだ。それは模倣でしかない。モーリッツの怒りは、アニメーションを語る側の人間にも向けられる。カートゥーンばかりが議論の対象になり、抽象アニメーションは完全に看過されてきた、その言説の歴史である。(モーリッツは、その意味においてラセットとスターの『実験アニメーション』を唯一の成果として称賛する⁹⁷。抽象アニメーションの達成を見過ごさず、むしろ中心に置くからである。) モーリッツの結論はこうだ——「生命の幻想を表象的に「マイブリッジ」すること」は誰にでもできるが、フォルムや色彩を用いて表現力

⁹³ Robert Russett and Cecile Starr, *Experimental Animation: An Illustrated Anthology* (New York: Litton Educational Publishing, 1976).

⁹⁴ *ibid.*, p.7.

⁹⁵ *ibid.*

⁹⁶ William Moritz, "Some Observations on Non-Objective and Non-Linear Animation," in John Canemaker ed., *Storytelling in Animation: the Art of the Animated Image Volume 2* (Los Angeles: The American Film Institute, 1998), pp.21-31.

⁹⁷ *ibid.*, p.24.

豊かな新しいモーションを作り出すこと（「フィッシーンガーが言うところの「絶対的創造」）は高度な内的能力を必要とする。それゆえに、非具象的アニメーションは疑う余地もなく「アニメーションにおける最も純粋で最も困難な形式である」⁹⁸。

産業の要求を満たすのではなく個々人の純粋な探求を行うことこそが肝要であるという議論は、アニメーションをめぐるはととても根強く存在する。それはアニメーションの分類をめぐる二項対立へと容易につながっていく。主要な形式となっているもの「ではない」と主張することで、アイデンティティを確立していくという論法である。アニメーション映画祭はアニメーションに市場での価値以外の評価基準をもたらそうと試みた。1985年、アヌシーに長編部門が導入されるまで、アニメーション映画祭はコンペティションの対象を短編のみに絞ってきたが、それもその現れである。ディズニーがアニメーションのみならず映画産業全体において大きな存在感を示すようになったのは、『白雪姫』（デヴィッド・ハンド監督、1937年）によって、アニメーション長編を商業的に成功させるという初めての試みを行い、見事にそれを成し遂げたからである⁹⁹。短編を作り続けるかぎり、いくらミッキーマウスというスター・キャラクターがいようと、アニメーションは実写長編の前に上映される前座に甘んじるしかないという判断があった。短編は市場価値でいえば大きな限界がある。共産圏やカナダの国営スタジオが「アニメーション映画」の分野において大きな存在感を示すことができたのは、国営という立場が、市場での価値を考慮せずに表現を作り上げることを可能にしたからである。マルタンが見出したアニメーションの再発明の可能性は、そういった制作環境によって実現可能になっているという側面も大きかった。

市場での価値を求めないということは、また何か別の価値観によりかかる必要があるということでもある。そのなかで、商業性を持たないことに由来する「敗者の歴史」として、「アニメーション映画」の達成を記述する流れも現れてくる。

現存するなかで世界のアニメーションの歴史をもっとも包括的にカバーしえている歴史本、ジャンアルベルト・ベンダッツィの『カートゥーンズ *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation*』の序文には、クレア・パーカー(1906-1981)とともにピンスクリーンという特殊な手法でアニメーション作品を制作したアレクサンドル・アレクセイエフが「アニメーション讃 *Praise to Animation*」という文章を寄稿している¹⁰⁰。その文章には、アニメーションの歴史を敗者のものとして語る際の典型的な論法がみとれる。この文章において、アレクセイエフは、ベンダッツィが有史上初めて世界のアニメーションの歴史を包括的にまとめる本を書いたことへの賞賛とともに、映画に対するアニメーションの優位性を語ろうとする。エミール・レイノー(1844-1918)が自身の発明したプラクシノスコープを組み込んだテアトル・オプティークによって観客の前でドローイングが動く映像を上演したのは1892年である。つまり、実写映画の歴史の始まりとされるリュミエール兄弟の試みよりも3年早い。だから、アニメーションの方がむしろ歴史的な厚みを持っている。それがアレクセイエフの語ることである。アレクセイエフのこの論考はもちろんユーモアに基づいたもので、それが映画に対するアニメーションへの優位を証明することになるとは本気で思われてはいない。しかし、このユーモア自体が、アニメーション

⁹⁸ *ibid.*, pp.24-25.

⁹⁹ もちろん『白雪姫』以前にも、アルゼンチンで『使徒 *El Apóstol*』（キリーノ・クリスティアーニ監督、1917年）、ドイツで『アクメッド王子の冒険』（ロッテ・ライニガー監督、1926年）など世界各地で長編作品は作られているが、ディズニーはアニメーションが産業として成立した後に、『白雪姫』を皮切りに継続的に長編を作る体制を作り上げたという意味でそのインパクトはととても大きい。

¹⁰⁰ Alexandre Alexeieff, "Preface: In Praise of Animated Film," in Giannalberto Bendazzi, *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation* (London: John Libbey Publishing, 1994), p.xix-xxiii.

ンが映画の一部に従属するものという認識の枠組みがあつて可能になるものである。ジュベール＝ローランサンがアニメーションの定義に対して指摘したのも同様のことだった。彼が指摘したのは、映画への従属から解放されるための定義が、映画への過剰な意識によって作られてしまっているということだった。

美しき敗者としてのアニメーション映画の歴史は、スティーブン・ミルハウザーによるエミール・レイノーについてのエッセイにも見てとれる¹⁰¹。レイノーは、テアトル・オブティークによって一時的にスターとなる。しかし、特殊技能が必要であるがゆえにレイノーがいなければ上演できないプラクシノスコープは、映写機の大量生産が可能で、少しの技能さえ習得すれば誰でも上映できるリュミエール兄弟のシネマトグラフの発明によって敗れ去る。ミルハウザーはエッセイにおいて、個人の情熱が集団の力の前に敗れ去る、個人的でいることが内包する美しい敗北の姿を描き出す。ASIFA はアニメーション誕生の日を 10 月 28 日に定め、国際アニメーションデーと制定し世界的にイベントを行っている。その誕生の日とは、レイノーによるテアトル・オブティークの初上演の日である。敗残者の歴史は、アレクセイエフがかろうじて入れ込んだユーモアと自虐を拭き取られながら、確実に「アニメーション映画」の歴史には刻み込まれている。アニメーションの起源をめぐる議論が、アニメーションがドローイング、人形、粘土といった無生物を動かすことで「生命を吹き込む」というゴーレム神話などへとつながるなど、アニメーション原論において、遠く離れた時代の事象が表現の根拠としてアナクロニスティックに引き合いに出されることはひとつの定番である¹⁰²。洞窟壁画における運動の創出や絵巻物、もしくは視覚玩具。アニメーションはこういった古来からの想像力を受け継いでいる——アニメーションについて考えたことのある人間であればいつかどこかで見たことのあるきわめて典型的な議論だ。それもまた、アニメーションが常に周縁的な位置に置かれていたことも関係してくるだろう。長い歴史のうちに位置づけられることで、それは現在苦境に立たされていたとしても、その表現は根拠を持つように感じられる。

「アニメーション映画」の祖であるエミール・レイノーに、集団の前に敗れ去る個人の美しさを見たミルハウザーは、別の個人作家にも目を向けている。ミルハウザーの中編『J・フランクリン・ペインの小さな王国』(1993 年)の主人公は、アメリカのカートゥーン史の初期を代表する個人作家ウィンザー・マッケイ(1869-1934)をモデルとしている。新聞漫画家とアニメーション作家の両方でキャリアを残したマッケイの実人生にある程度沿いつつ、ミルハウザーは、新聞漫画家として成功を収めながらも、個人での短編アニメーション制作に没頭することによって会社や家族や友人たちから見放され、夢と狂気の世界へと陥っていく男の話を語る。

ペインのアニメーション制作への個人的な情熱は強烈過ぎて、自らを破滅させる。ペインにとって、新聞漫画は生活のための仕事であり、本当に取り組みたいのは、自らの空想を純粹に展開できるアニメーションである。アニメーション制作は個人的な逃避となる。そこに没頭するペインを、社会や親友や家族は見捨てていく。物語の結末で、ペインはアニメーションの傑作を完成させる。屋根裏の作業部屋で、そのアニメーション映画を上映する。すると、彼のもとを去った妻、娘、そして親友が戻ってきて、その作品を讃える。しかしそれは彼の空想の産物にすぎない。アニメーションを作ることは、ペインが自分自身の小さな王国を作り上げる以上のものではない。それは他の誰にも価値の認められないものである。

現実のマッケイも、ペインと同じような状況に置かれていた。マッケイは、『夢の国のリトル・ニモ』

¹⁰¹ Steven Milhauser, “An Incident in the Life of Emile Reynaud,” *The Yale Review*, Vol.81, 1993, pp.74-83.

¹⁰² たとえば、山村浩二『アニメーションの世界へようこそ』岩波ジュニア文庫、2006 年、5-9 頁。

(1905-1911年)などヒット作によって、新聞漫画家としての成功を収めている。それに並行して、『リトル・ニモ』(1911年、自身の漫画を原作とするものである)や『恐竜ガーター』(1914年)をはじめとするアニメーション作品の制作も熱心に行っていた。しかし、初期アメリカン・カートゥーンに関する細馬宏通の詳細な研究でも明らかなように¹⁰³、ボードヴィルの伝統を引き継ぎ、自分自身が登壇するパフォーマンスにこだわったマッケイのアニメーションは、レイノーのテアトル・オブティークがリュミエール兄弟のシネマトグラフに負けたように、1910年代からアニメーションで急速に発達したアニメーション産業——上演ではなく全米・全世界での均一な上映を前提とした分業制による大量生産のアニメーション——の波によって淘汰されることとなる。ここでもまた、二項対立が繰り返される。1920年代、アニメーションの産業化の先鋭ブレイ・スタジオのアニメーターたちがマッケイを食事会に招待したとき、彼は主催者たちを強い調子で批判したと言われている。「アニメーションは芸術であるべきだ、そう私は確信していました。しかし、あなたがたはそれを商売の道具にしてしまったのです……芸術ではなく商売に……残念です」¹⁰⁴。

以上見てきたように、アニメーションをめぐるのは、「産業」対「芸術」、「集団」対「個人」という対立が頻出する。とりわけ、前者が後者を圧倒し、後者が美しく敗れ去っていく構造が見えてくる。マルタンによる「アニメーション映画」の本来の理念が受け継がれなかったとき、そこに残るのは、差異の誇示によって自らの達成のユニークさをなんとか主張しようとする二項対立だけである。「メインストリーム」対「それ以外」という図式は、日本やイギリスにおいて使われる「アート・アニメーション」(この言葉が指すものは、マルタンが「アニメーション映画」という言葉で注目を集めようとした分野と大きく重なっている)という奇妙な言葉において繰り返される。この言葉は、商品としてのアニメーション作品との対比のために用いられることも多い。この言葉で用いられる「アート」という言葉は、アニメーション芸術の自立性についての考察を行うためではなく、単にメインストリームからの差異を示すものでしかない。「見慣れない」ものがアートという言葉で名指されているだけであり、そこに実体はない。クリス・ロビンソンは、短編アニメーションが「商業」のみならず「芸術」の文脈からもつまはじきにされていると語る¹⁰⁵。それはある意味において、差異のみを主張する言説が主流になってしまった「アニメーション映画」をめぐる状況がもたらした当然の帰結であるともいえる。「アニメーション映画」のアイデンティティは、自立したものではなく、差異によって確立されているのだから。

「個人映画」／「アニメーション映画」という言葉が持つ本来の意味を見出すこと、それはいかにして可能になるのだろうか。そのことについてヒントを与えてくれそうなのは、実験映画作家の松本俊夫——「個人映画」文脈の中心的存在である——による蓮實への反論である。松本は、蓮實の批判が指摘する状況に一定の理解を示しつつ、「個人映画」がどうして蓮實の言うところの「選別」と「排除」¹⁰⁶の思考に寄りかかってしまうのか、その実情について述べる。松本は、蓮實の言説によって巻き起こることになった副作用のような反応——「個人映画」や「実験映画」などとエリート主義めいたことは言わずにただ「映画」といえばいいじゃないかという蓮實シンパたちによるアレルギー的反応——があることを前置きしつつ、こう語る。

¹⁰³ 細馬宏通『ミッキーはなぜ口笛を吹くのか アニメーションの表現史』新潮選書、2013年。特に第2章、第3章を参照のこと。

¹⁰⁴ Winsor McCay, cited in *Cartoons*, p.18.

¹⁰⁵ 「芸術的なアニメーションというのは、非常に不思議な領域に属していると思うんですね。一般人にとっては、芸術的すぎる。芸術家のコミュニティの人たちは、アニメーションを見下しているところがある。」(クリス・ロビンソン「インタビュー ピンブの言うところには……」、<http://www.animations-cc.net/interview/i012-chris01.html>、2008年(2015年3月23日確認)。

¹⁰⁶ 蓮實『シネマの記憶装置』、77頁。

たとえば私があなたと話をしている、「今日はこれから映画を見にゆくところだ」と言ったとしましょう。むろん「映画」という言葉によって、あなたはいろいろの種類の映画を思い浮かべることができるはずですが、しかしあなたは十中八九ただ「映画」といえば映画館の商業映画だと思いに違いありません。あるいはいちいちそんなことを思わないほど、「映画」という言葉は映画館の商業映画を自然に意味するように慣らされているのです。ということは、圧倒的に少数のそうではない種類の映画、たとえばそれが個人映画とか実験映画とか呼ばれる映画だとして、そういう映画を大部分の人たちが、知らずにいるか、知っていても無関心か、あるいは例外的な特殊な映画として別扱いしているかを意味しています。¹⁰⁷

「個人映画」という言葉が必要とされるのは、「映画」という言葉が、映画全般を語っているように思えて、実際には特定の分野を抜け落ちさせているという現実があるゆえである。存在が無視されてしまっている状況に対して抵抗しようとして、「ではない」という差異と排除のロジックが選択されてしまうわけだ。これは、ジレンマである。状況への抵抗が、抵抗すべき状況を強化してしまうからだ。

松本俊夫は、「個人映画」や「実験映画」自体が、選別と排除の対象になっていると語る。「映画の現行制度は歴史的にも他の可能性を「排除」しながらいまの姿を「選別」してきた」¹⁰⁸のであって、「個人映画」は、その本来の価値として、選別と排除に対する批判なのである。「個人映画」とは、それゆえに「別の」可能性を指し示すものである。「アニメーション映画」によってマルタンが指し示そうとしたのも、映画に潜在する「別の」可能性だった。しかし、その「別の」可能性は、基本的には市場のバックアップを得ることは難しく、人々の認識から容易に消えてしまう。すると、その現実的苦境のなかで、自らの実践こそが唯一の正解であると考え、「メインストリーム」に対する選別と排除のうちに、自らのアイデンティティを確立する作業が始まってしまう。皮肉なのは、そのようにして、何ものかからの差異のうちに自らの位置を決めることによって、「アニメーション映画」や「個人映画」がそもそも内包するはずの自立性の芽が摘まれてしまうことである。では、どうすればよいのか？

松本は「個人映画」を頑として擁護する。なぜならば、「習慣的な自然らしさ」¹⁰⁹が隠蔽してしまう他の可能性を示すからである。蓮實自身も、そういった意味における「個人映画」の持つポテンシャルについては、十分に評価を行っている。「個人映画」とは、「何ものかからの差異を誇示するのではなく、差異そのものとしての畸形的孤立を生きざるを得ない」¹¹⁰のものであるという言い回しによって、蓮實はそれを、「個人映画」の「幸福と悲惨」¹¹¹と言う。なぜ「幸福と悲惨」なのか。「悲惨」なのは、「畸型」であることが必然的にもたらす現実的な苦境に耐える必要があるからである。「幸福」なのは、「他の可能性」を生きることができるからである。「他の可能性」であるものは、既に出来上がったものに対して、あえて文句をつけることがなくとも、それ自身で価値を持つはずである。それこそが、「個人映画」を「個人映画」たらしめる条件であるはずだ。

松本は、無意識化された価値観のヒエラルキーの解体をこそ主張する。だからこそ、「劇映画であれ、記録映画であれ、何の偏見もなく見たいものは見にゆくし、感動すればその感動を隠そうともしません」

¹⁰⁷ 松本俊夫『逸脱の映像』月曜社、2013年、15-16頁。

¹⁰⁸ 同上、16頁。

¹⁰⁹ 同上、15頁。

¹¹⁰ 蓮實『シネマの記憶装置』、71頁。

¹¹¹ 同上。

112。「アニメーション映画」や「実験映画」「個人映画」といった言葉が用いられることの本質が「別の」可能性に気づくためのきっかけを与えることだとすれば、そのきっかけ自体は、「劇映画」にも「カートゥーン」にも「アニメ」にも含まれていてもおかしくはない。

ならば、「アニメーション映画」をめぐって選別と排除が起こってきた事実自体を十分に認識しながら、「アニメーション映画」の「畸型」性について、その意義を再考してみることも可能なのではないか？ 既存の制度の否定や破壊によって自らの価値を確認するのではなく、その既存の価値自体から離れてみることによって、それをあたかも忘却したかのようにすることによって、「アニメーション映画」の根本的な特徴である「個人的な」映画という側面を、それが主流に対する唯一の正しさと錯覚することなく、別のかたちとしてありうるまた別の種類の正しさとして、認識しなおすことができるのではないか？ 「畸型的孤立」としての「アニメーション映画」とは何だったのか。結論を先回りして言ってしまうえば、それは、コマ撮りがもたらすフレームの「間」の可能性を活かすことによる映画の再発明であり、他者の共有へと必ずしも開かれているとはかぎらない「個人的な」時間の創出である。コマ撮りがもたらすその独特な時間感覚こそ、「個人的な」アニメーションにおける「畸型的な」可能性である。

1-2、「アニメーション映画」が示す「別の」可能性

ノーマン・マクラレンのジレンマ

「アニメーション映画」というものがもつ「別の」可能性の創出については、やはりノーマン・マクラレンにその象徴的な例を見出すことができる——メインストリームに対するカウンターとして振る舞ってしまいがちな、その「悪しき」性質が顔を覗かせることも含めて。

ノーマン・マクラレンは『実験アニメーション』に寄せた「低予算実験映画 The Low Budget and Experimental Film」という文章において、自らのアニメーション実践が一般的にイメージされるアニメーションと異なることを認識しつつ、その立ち位置を丁寧に説明しようとする。

一般的に考えられているのとは異なり、アニメーションは必ずしもお金のかかるプロセスとは限らない。映画というメディアの真なる本質がその助け舟となる。映画の取り柄というのは、セット、背景、小道具、照明、衣装、さらには音といった二次的な要素を取り除き、アクションという屋台骨の部分だけを残したとしても、観客の注意を強く惹きつけることが可能だということだ。¹¹³

ここでのマクラレンは、アンドレ・マルタンによる「アニメーション映画」の理想に沿い、さらに松本俊夫が擁護する意味においての「個人映画」の理念とも合致している。アニメーションがコマ撮りの特性に沿ったものであることに注目することにより、映画およびアニメーションの「習慣的な自然らしさ」を破壊しているからだ。アニメーション・映画には、想定されているのとは別の可能性がある。重要なのは動きであり、それ以外のものは実際には副次的であるに過ぎない。動きこそがアニメーション映画の本質である。このような結論が導き出されたとき、アニメーション制作は個人の手にも戻される。マクラレンの『線と色の即興詩』が個人作家たちの誕生を世界中で促したのは、まさにその状況だった。

¹¹² 松本『逸脱の映像』、17頁。

¹¹³ Norman McLaren, “The Low Budget and Experimental Film,” in *Experimental Animation*, p.118.

この考え方・立ち位置によって、マクラレンは、個人としてアニメーション制作に携わった過去の先駆者たち——「アニメーション映画」史がその起源と考えるエミール・レイノーや、ウィンザー・マッケイらの個人作家——の系列に自らを並べることにもなる。

マクラレンは『実験アニメーション』内の別の文章で、自らのアニメーションが一般的なイメージとどう異なるかを別のアプローチからも説明する。

私が考えているのは、画家とキャンバスのあいだに存在する近さと親密さを、映画に対して保ちつづけるということである¹¹⁴。

ここでは、アニメーション制作が絵画制作の図式に例えられることで、「アニメーション映画」の個性が説明される。大きなアニメーション・スタジオにおいて大人数の分業で工場のように作品を作るのではなく、画家が一人キャンバスに向き合うようにして作品を作ることが、「アニメーション映画」の条件である。「アニメーション映画」を作ることとは、個人的な領域において築き上げられ動き出す、自らの王国に生きることである。

ただし、マクラレンが「アニメーション映画」の独自の生を迷うことなく生きたのかといえ、そういうわけでもない。マクラレンもやはり、「アニメーション映画」を取り巻く状況が生み出すジレンマに陥っていた。アニメーションを個人的なものとして再発明することのほかに、マクラレンの実践は「アニメーション映画」の分野が深く関わっていくことになるもうひとつの原則ともつながっている。それは、「国際性」とでもいうべきものである。そしてその性質もまた、「選別と排除」への振る舞いへと作者たちを導いていく。

前述のとおり、マクラレンは NFB のアニメーション部門の初代長官である。NFB はドキュメンタリー映画作家のジョン・グリアソンの主導のもと、1939 年に設立された、資本主義圏の国家においては極めて珍しい国営の映画スタジオである。戦争を背景としたプロパガンダ映画の制作はもちろんのこと、カナダ国民の愛国心と社会的意識の涵養、カナダという国の国際的な注目度の増加などがその設立の主な目的としては挙げられるわけだが、その際にスタジオが採用することになった戦略は注目に値する。NFB は、ドキュメンタリー映画と短編アニメーション制作に特化したのである。その理由は、カナダの地域的な状況と関係している。ドキュメンタリーと短編アニメーションは、映画産業大国である隣国アメリカが満足には成果を挙げられない、産業としてはニッチなものとならざるをえない分野であり、そこを狙うことを目指したわけだ。

国営スタジオの公的な性質上、そこで作られる作品は、社会的な配慮を行わねばならない。カナダは英語とフランス語が公用語なので、国営スタジオである NFB で作られる作品は、すべて両ヶ国語の併記で作られる。イヌイットをはじめとした先住民との関係性についても、重要なトピックとして取り上げられる。市場の価値だけに従ってはいは遵守されなくなってしまうかもしれない原則を、方針を立てて、確実に守るべきものとしていくのだ。

NFB のアニメーション部門は国営スタジオとしては特異な道を歩む。カナダ人はもちろん、それ以外の国籍の才能を積極的に「作家」として雇用したのである。NFB が 1960 年代から 70 年代に迎えた黄金期を作り上げた作家たちは、アメリカ人のキャロライン・リーフ、インド人のイシュ・パテル、オランダ人のポール・ドリエセンやコ・ホードマンらであった。そもそもジョン・グリアソンやノーマン・マクラレンもスコットランド人であり、NFB のアニメーション部門は、さながらコスモポリタンの色

¹¹⁴ Norman McLaren, “Animated Films,” in *Experimental Animation*, p.122.

合いを強めていた。映画産業においては割合の少ない女性作家を積極的に雇用したのも NFB の特徴だ。

国際性は、JICA をスタートとする「アニメーション映画」文脈にとっても大きな原則である。その際、マクラレンおよび「アニメーション映画」が運動性を重視していることが強みになる。言葉のかわりに、動きを国際的な共通言語として用いることができるからだ。言語（セリフ）を用いないということは、自らのメッセージを普遍化するためのひとつの手段である。その一方、普遍化を目指すための別の方法も存在する。できるだけ多くの言語を用いることである。マクラレンの代表作『隣人』(1952年、図9)は、普遍性への志向という意味で興味深い。この作品は、無言語と多言語の両方を活用する。敷地の境界上に咲いた花をめぐる隣人たちが争いあうというこの作品は、実写の人間をコマ撮りするピクシレーションという技法を用いて作られる。大げさなメイクアップも活用しつつ、この作品は、エスカレートする人間の欲望が隣人への愛と尊敬を失わせ、最終的には両者に破滅の結果をもたらすことを描く。

本編の無言語性に対して、ラストにおいて言語で伝えられるメッセージ——「隣人を愛せよ」——は、NFB の二ヶ国語表記のパロディを行うかのように、日本語、中国語、英語、ヒンドゥー語をはじめとする14ヶ国語で表記される。(クレジット表記の多言語化は、それに先立つ1949年の『色彩幻想 過去のつまらぬ気がかり』においても見られる。この作品の場合、使われているのは7ヶ国語である。)

「アニメーション映画」の形而上性

NFB という場、そしてマクラレンの作品に見られるコスモポリタニズムへの志向は、「アニメーション映画」全体に共有される特徴でもある。1960年の第1回アヌシー国際アニメーション映画祭は、「アニメーション映画」が実写映画の従属やカートゥーンの支配から解放され、自立した芸術形態として評価される歴史上初めての場だった。この年のアヌシーでクリスタル(グランプリ)を獲得したのは、ブジェスラフ・ポヤル(1923-2012)の『ライオンと歌』(1959年、図10)だった。ポヤルはイジー・トルンカと並んで、チェコ・スロバキアの人形アニメーションの伝統を作り上げた巨匠の一人である。『ライオンと歌』には、手法の違いはあれど、『隣人』と共通するところがある。無言語による普遍主義と平和という理想の追求というテーマ性である。

『ライオンと歌』の舞台となるのは人気の少ない砂漠である。ひとりの音楽家が、アコーディオンを弾いてそこを歩いている。その豊かな音色は砂漠に暮らす小動物を引き寄せる。音楽家はパントマイムも得意としており、動物たちは魔法のような彼の技巧に驚き、楽しむ。しかしそこにはライオンがやってくる。ライオンはアコーディオン弾きの音楽にまったく反応せず、パントマイムも気に留めない。ライオンにとって人間は単なる餌であり、音楽の魅力を伝えようと試みる人間の決死の努力も彼には伝わらない——ライオンはアコーディオン弾きを丸呑みにする。状況が変わるのは、この音楽家が敗北した次の瞬間からだ。ライオンは、アコーディオンもろとも人間を呑み込むが、その結果、ライオンが動くたびにアコーディオンは腹のなかで音を立てることになる。これはライオンにとっては致命的だ。獲物たちは彼が近づくのには気づいてしまい、かくしてライオンは何も捕食できなくなる。アコーディオンを身体から出そうとライオンは暴れまわり、最終的に自ら命を絶つ結果となる。白骨化したライオンの腹からは無傷のアコーディオンが転がり出て、砂漠を訪れた芸人がそれを拾い上げる——『ライオンと歌』のあらすじはこのようなものである。

この作品には、「アニメーション映画」の特徴が凝縮されている。まずひとつとして、人形アニメーションという「別の」可能性であるということ。そして、言葉ではなく運動によってすべてを語ること

で普遍性を得ようとする。どちらもマクラレンおよび NFB の実践に含まれていたものである。

この作品の特徴のうちには、もうひとつ指摘しておくべきところもある。ジョン・ハラス(1912-1995)とその公私にわたるパートナーのジョイ・バチェラー (1914-1991) はイギリスのインディペンデント界を代表するアニメーション作家で、JICA にも参加した。二人は、アニメーションの特質を問われたとき、実写が物理的現実をそのまま取り扱うのに対し、アニメーションは形而上的現実を扱うと答えた¹¹⁵。ビジュアルによる表現という特質を活かして、目に見える現実について、一つ上の次元で語ることができるのである。ハラスとバチェラーは二人してハラス&バチェラー・スタジオを設立、数本の長編をはじめ、数多くの広告や短編も手がけた。二人の作品は、形而上的な次元から、現実について風刺的に語ることを得意とした。スタジオの代表作『動物農場』(1954年)がその好例である。ジョージ・オーウェルの同名の小説を原作としたその作品は、強欲な農場主に対して反乱を起こす動物たちを描くことをつうじて、人間と権力をめぐる寓話を語っている。ハラス&バチェラー・スタジオのフィルムグラフィの少なからぬ部分には、軍や政府からの委託を受けた啓蒙作品も並んでいる。(たとえば、公衆衛生の重要性を問うような作品だ。)そこで行われているのも、やはり、現実に対して、ひとつ上のレベルから対処法を示し、説くことである。

『ライオンと歌』の形而上性も作品を観れば明白だ。ただし、共産圏における形而上性は、地域特有の事情によっても必要とされている。共産圏の作家が形而上的な側面を必要とするのは、語りたメッセージを明示できず、別のシチュエーションにそれを託す必要があるからだ。なぜかといえば、検閲を抜けるためである。『ライオンと歌』における形而上性と隠されたメッセージは明白だ。ライオンとは権力であり、歌は芸術である。善良な人々(小動物たち)は芸術を理解し、芸術は平和のためのツールとなる。しかし、権力は芸術を理解せず、弾圧する。芸術はその強大な力の前に敗れ去る。だが、そこから先が重要だ——アコーディオンは結局、ライオンを死に追いやる。芸術は、個々の担い手が死んだとしても後世へと受け継がれ、必ずや権力を倒す。『ライオンと歌』が形而上的に語るのは、このような物語である。

前述したとおり、アニメーション映画祭文化の前身となった 1956年・58年のカンヌ映画祭における JICA は、冷戦下の状況のなかで、「アニメーション映画」という旗印のもと、東西分断を乗り越えて、人々が集い、アニメーションに対する価値観を共有する場として機能していた。冷戦下の国際交流をひとつの目的に設立された ASIFA にとって、アニメーションとはそれゆえ、悪しき現実がもたらすあらゆる分断を乗り越えるためのツールでもある。『ライオンと歌』にはセリフがない。言語の壁(それは地域・文化の壁でもある)を超えて、アニメーション(と音楽)という共通言語だけを用いることで、言語がどうしても生み出してしまう理解のギャップを取り去ることができる。障壁は乗り越えられる。

『ライオンと歌』の人形アニメーションという技法もまた、「アニメーション映画」の新しさにふさわしい。「アニメーション映画」について語るマルタンの言葉、もしくは『実験アニメーション』序文のスターとラセットが強調していたように、アニメーション映画祭の文脈において重要なのは、その人固有のローカルかつパーソナルな技術を駆使したアルチザン性である。それは、個人が本来持つべき豊かなリズムを反映する。それこそが、市場によって画一化されたアニメーション表現に新たな息吹を吹き込むものである。かくして、芸術としてのアニメーションは、動きという世界共通言語を用いることによって社会的な分断を乗り越え、人類を平和へと向かわせる。『ライオンと歌』は、「アニメーション映画」をめぐって新たに作り上げられることになった新たな価値を余すところなく凝縮する作品となっ

¹¹⁵ John Halas and Joy Batchelor, cited in Paul Wells, *Understanding Animation* (London: Routledge, 1998), p.11.

ているのである。それは、ユートピア的な社会意識の芽生えである。

「アニメーション映画」には、この種の形而上的態度を共有する例が多く見られる。そのほとんどは、悪い現状を破壊すべきものとして指摘する。メインストリームのアニメーション実践に対して異議を唱えるのと同じように、現実の主流派——社会の現状——に対してそれを否定していくという性質が、ここには見られるのである。「アニメーション映画」が、人間の「愚かな」普遍性を指摘し、芸術がもたらす「良い」普遍性で世界に対して修正を呼びかける——この傾向の理解のために召喚すべきは高畑勲である。高畑勲およびスタジオジブリは、「アニメーション映画」の遺産を引き継ぐ意識をもった、日本の商業スタジオとしては唯一と言っていいスタジオである。ただし、高畑勲はその文脈の達成について「漫画映画」という言葉を用いて語っている。高畑勲の『漫画映画の志』は、ポール・グリモー(1905-1994)唯一の長編作品『やぶにらみの暴君』(1953年)とその改訂版『王と鳥』(1979年)の分析に捧げられた本だ。グリモーは、広島国際アニメーションフェスティバル——これもまた ASIFA 公認の映画祭だ——の第一回大会の名誉会長として呼ばれた際、アニメーション映画は平和な世界の形成に寄与できると語っている¹¹⁶。しかし、いかにして？

高畑によれば、『王と鳥』は、現在に至るまで有効性を失っていない「支配の垂直構造」¹¹⁷についての寓話である。物語の舞台となるのはタキカルディ王国。やぶにらみの目をもつ王様は空高く垂直にそびえ立つ宮殿に暮らし、気に食わぬものを地中へと落とす恐怖政治によって王国を支配している。最上階にある王様の秘密の部屋に飾られた絵のなかの人物、羊飼いの娘と煙突掃除の青年は恋に落ち、それを嫉妬する絵のなかの王様から逃れるために絵を脱出する。二人の恋を手助けするのは、王様に自らの子供たちを殺された鳥である。鳥は若者たちを先導し、地下深くに暮らす民衆を煽り、最終的にタキカルディ王国を崩壊させる。この作品世界の縦の構造——垂直にそびえ立つ宮殿と支配され地中に暮らす人々——は、グリモーそして高畑にとっては世界の俯瞰図である。それが圧政をもたらしているのであれば、破壊されねばならない。

高畑勲はこの作品を観ることで、アニメーションも社会や思想を語りうることに気づいたという¹¹⁸。グリモーが『王と鳥』で試みたことは、世界が現在どのような(悪い)状態にあるのかを指摘し、それを変えなければならないという意識を観客に目覚めさせることである。アニメーションが平和な世界の実現に貢献しうるのは、作品の思想と観客の思考とのあいだにこのような交感が生まれることによってである¹¹⁹。

形而上的な「アニメーション映画」は、理想的な世界を提示するものとしての発展を遂げていく。世界の現状を改良すべきものと理解し、自身の掲げる理想を唯一の正しさとして提示しようと試みる。フレデリック・バックの『木を植えた男』(1987年)は、高畑やグリモーが夢見たこと、つまりアニメーションによって人々の心を動かし世界を変えることを実際に達成する。ジャン・ジヨノの原作に基づいたこの作品は、砂漠と化した土地にたった一人で木を植えつづけることで森を再生した男を「実話」として語る。バック版の『木を植えた男』がリリースされたとき、この作品はカナダでブームとなり、植樹運動を巻き起こした。アニメーションによって、悪い現実(植物が死滅した砂漠)が塗り替えられ、理

¹¹⁶ 高畑勲『漫画映画(アニメーション)の志——『やぶにらみの暴君』と『王と鳥』』岩波書店、2007年、p.269。

¹¹⁷ 高畑勲「先見的で、きわめて今日的」、<http://www.ghibli.jp/outotori/takahata/>、2005年(2015年3月23日確認)。

¹¹⁸ 高畑『漫画映画の志』、12-13頁。

¹¹⁹ 高畑の考える作品と観客とのあいだの関係性は、セルゲイ・エイゼンシュテインがその映画作品および理論において示そうとしたものとも酷似している。詳しくは本論文第2章の議論を参照のこと。

想的な現実（緑に溢れる森）へと実際に変わっていったのである。

この作品について注目すべきは、ジャン・ジオノは、この男の存在が完全に自らの創作に基づくものであるにもかかわらず、まるでノンフィクションであるかのように語ったということである。バックはアニメーション版の制作途中でそのことを知りうろたえる。高畑もまたショックを受ける。しかし高畑は、その衝撃を乗り越えてこう考えるようになる——現実において当然存在すべき理想が現状において存在しないのであれば、たとえウソであっても、あるべき理想を存在させるほうがいいのではないか？¹²⁰ ここに見えるのは、「アニメーション映画」がアニメーションの二項対立を推進していったのと同じ図式である。みなが共有しているものは劣っていて、自分たちの共有するものは高邁な理想であるという態度である。現実があるべき理想に従わない苦境のなかで、「アニメーション映画」の示す理想は現実を上回るようになっていく。アニメーションは現実に対する形而上的かつ特権的な地位を占めるものとなっていく。アニメーションは世界の汚れを取り去った高潔な世界を示せるのだから、現実こそがそちらに従うべきなのだ。

高畑勲自身のアニメーション作品もまた、ハラスとバチューラーが言うところの形而上的現実を描き出す。（2000年代、ハラス&バチューラーの長編作品『動物農場』が日本において再リリースされたとき、それを行ったのはジブリ美術館の配給部門だった。）現実をアニメーションのなかに落とし込み、あるべき姿へと変容させていくのだ。フレデリック・バックは、自ら名乗っていたように、環境問題に関するアクティヴィストであり、『木を植えた男』に続く『大いなる河の流れ』（1993年）は彼のエコロジストとしての思想が結晶化した完全なるプロパガンダ作品となっていた。そこで語られていたのは、自然が汚れなき状態を取り戻すところまで人間の生活は後退すべきだという理想である。『おもひでぼろぼろ』（1991年）や『平成狸合戦ぽんぽこ』（1994年）といった作品からは、高畑にもバック同様のエコロジスト的な理想があることがわかる。人間が自然を狩り尽くすことなく生活を営んでいく、人間と自然とのあいだに調和的な関係性が築かれるような世界こそが、最上の理想とされる。『おもひでぼろぼろ』における山形の農家の生活は、まさにその体現だ。この作品は、最終的に、東京育ちの会社員タエ子に山形に留まることを選ばせることによって、そういった生活へと誘わせる。

高畑は自らのアニメーションが「ドキュメンタリー」だと言っている。「ドキュメンタリー」としてのアニメーションとは何か。それは、同じ時期に公開されたディズニーの『ライオンキング』（1994年、ロブ・ミンコフ&ロジャー・アレーズ監督）に対する批判にはっきりと読み取れる。『平成狸合戦ぽんぽこ』においてタヌキの生態がとことん調べあげられ、そして、物語の舞台も実際にニュータウンの建設が進む多摩ニュータウンの現実に即したものになっているような時代において、動物の生態学的側面を無視した擬人化を用いてつくられる『ライオンキング』には、まったくもって共感できないと高畑は述べる¹²¹。

高畑は自作によって「現実と作品とのあいだに風を通いあわせたい」¹²²と語っている。「ドキュメンタリー」としてのアニメーションは、現実のあり方に即した、現実と地続きのアニメーションの世界をつくりあげるということである。高畑は、「ファンタジー」としてのアニメーションを批判する。『映画を作りながら考えたことⅡ』の「あとがきにかえて」で、高畑は、「いまやわたしははっきりとファンタジーぎらいです」と述べている。「ファンタジー」としてのアニメーションは、高畑の理想とは異なる方向へと観客を誘う。たとえば、宮崎駿の『もののけ姫』（1997年）のキャッチフレーズ「生きる！」によって勇気を与えられた若者が多く存在することに高畑は嘆き、「割り切れない気持ち」を感じる。

¹²⁰ 高畑勲『木を植えた男を読む』、徳間書店、1990年、90頁。

¹²¹ 高畑『映画を作りながら考えたことⅡ 1991～1999』、67-68頁。

¹²² 同上、22頁。

「動物的本能として自分を突き動かしているはずの「生きろ！」という声」が、ファンタジー映画のキャッチコピーで「はじめて」実感されてしまうような事態に対してである¹²³。そういった事態には、世の中のアニメーションの大部分を占める「ファンタジー」としてのアニメーションが寄与してしまっているのではないかと高畑は考える。「ファンタジー」としてのアニメーションは、「実人生と交錯しうる」ことなく、「作品の中だけで世界が自己完結」し、観客は作り手があらかじめ引いたレールに乗せられ、次の展開にハラハラさせられて終わるだけだ。そういった種類の作品は、「現実世界より、馴れ親しんだファンタジーの世界の方に現実感」をもたせ、「自分勝手な世界に閉じこも」る大人を量産してしまうだろうと高畑は語る¹²⁴。

高畑にとって、「ドキュメンタリー」としてのアニメーションは、作品世界に観客を没入させきらず、客観性と距離を保ちつけさせる。その距離や客観性は、「見る人が頭の中で感じたり考えたりいろいろなことを思い、自分に引きつけてあれこれ動いてしまう」¹²⁵ようなものである。「ファンタジー」が自閉的な観客を生むとすれば、「ドキュメンタリー」は自主的な観客を育てるはずなのだ。それによって、アニメーションは世界を変えていく。形而上的な高次元の視点から世界を眺め、その問題点を指摘し、それを解決できる自らの思想をアニメーションとすることによって。汚れきった現実に対して、高潔な理想を提示することによって。

「アニメーション映画」は現実に抗する。世界はこうあるべきという理想を強調する。ポール・グリモー、フレデリック・バック、そして高畑勲がそうであったように。もしくは、『ライオンと歌』や様々なチェコの人形アニメーションがそうであったように。さらに皮肉なことに、イワン・イワノフ＝ワノが『ケルジュネツの戦い』で採用したエンディング（ノルシュテインが疑問を呈したものだ）が遵守していた社会主義リアリズムの原則も、そしておそらくは、「カートゥーン」の主流であるところのディズニーの長編アニメーションも。争いが絶えず個人の欲望に火をつけるばかりの現実を不完全なものとして捉え、世界的友愛を唱えること、それが実際に意味するのは、皆が同じものを同じように理解するのが良いという「形而上」的な態度である。

社会的なことを言うのではなく、存在自体が社会的である

アニメーション映画の実践者たちが示していったこのような傾向は、社会的に高潔でなければいけないのではないかという不安のようなものとして、マクラレンにもやはり共有されていた。ノーマン・マクラレンの作品は、以前引用したアニメーションの定義にも明らかなように、フレームとフレームの「間」の操作によって生まれるもの、つまり動きの創造に重きを置き、多彩なテクニックによってさまざまな実験を行うものだった。それは「映画とは何か」「アニメーションとは何か」という問いに対して、一般的に受け入れられている答えに疑義を投げかけるという意味において、きわめて正当に「実験映画」「実験アニメーション」として振舞っていたと言える。

しかし、自らの「畸型性」に対して忠実に生きていたように思われたマクラレンは、ジレンマに悩まされる。彼は、晩年、個人的な実験に専念してきた自らのキャリアに対して疑問を抱くようになるのである。自らのフィルモグラフィーを振り返り、最も重要な作品を選ぶとすればどれになるかを問われた

¹²³ 同上、361頁。

¹²⁴ 同上、363頁。

¹²⁵ 同上、83頁。

マクラレンは、迷うことなく『隣人』を選んでいる¹²⁶。なぜかといえば、この作品が社会的に有用なメッセージを伝えているからだ。他の作品は、それと比べれば社会的な重要性を持たない。世界的に有名な国営スタジオを代表する存在であるマクラレンは、自らの作り上げた作品に社会的な意義があるかどうかを思い悩んだ。映画の「別の」可能性を示すことよりも、社会的な「別の」可能性を提示することのほうが重要なのではないか？

このようなマクラレンの悩みは、NFB 全体の初代長官を務め、同郷のマクラレンをスタジオに呼び寄せたジョン・グリアソンによって非常にそっけなく退けられる。グリアソンは、世界的友愛を呼びかけるがゆえにマクラレン自身が最も価値あると考えていた『隣人』を、まったく評価していない¹²⁷。

私ならマクラレンを政治思想家として信頼することはないだろう。哲学的思想家としてだってそうだ。ノーマンはそういう人間ではない。ノーマンが向いているのは『めんどりの踊り』だ。あれは素晴らしい。他にもたくさんある。あれこそが彼の基本的な才能なんだ。動きのなかに喜びを獲得すること。動きのなかに愛らしさを獲得すること。変化のなかに空想を入れ込むこと。それで十分じゃないか。

128

グリアソンはマクラレンの作品に対して、直接的な意味で社会的に有用であることを望んでおらず、むしろ禁じてさえいる。むしろ、マクラレンが最終的に意義を認めることができずに苦しんだ、マクラレンの個人的な情熱——動きの実験——のほうにこそ、彼の才能を認めている。グリアソンが賞賛する『めんどりの踊り』(1942年)は、カントリーソングにあわせて、めんどりがただ単に踊るだけの作品である。

NFB がマクラレンに求めているのは、社会的に有用なメッセージをあげすけに語るのではなく、喜びや愛らしさ、空想が宿る動き——マクラレンの個人的な情熱を満たせること——を作り上げることである。つまり、社会的であるよりも、個人的であることこそが求められているということだ。これは、繰り返しになるが、マルタンが「アニメーション映画」に見出した可能性ともつながっている。つまり、映画を再発明するその可能性だ。フィルムというメディアに眠っている未知なる可能性——運動の創造——を、マクラレンが自分自身の情熱に基づいて掘り下げようとしていたこと。それがグリアソンにとっては重要だった。

ここで確認しておくべきなのは、「アニメーション映画」についてもう一度考えるためには、作家たちが作品において明示的に語る社会的なメッセージ自体への判断の留保が、ときには必要となるということである。固定した相のうちで世界を俯瞰し、その問題点を指摘し、その世界構造を打ち破る方法を提示すること——このあまりにも単純な図式について思考しても仕方がない。

むしろ行うべきなのは、「アニメーション映画」の作家たちそのものや、作家たちが置かれた環境自体が持っていたポテンシャルの評価である。前述したとおり、NFB はカナダの国営スタジオであるにもかかわらず、カナダ以外からの才能も集めた。アニメーションというメディアを通じて、特別にユニークな声を発することができるのであれば、そこに所属することが許されたのである。そこに社会性は必ずしも要求されない。その存在自体がひとつの別の可能性を示すのであれば、そのことこそが何より

¹²⁶ 「もし自分のすべてのフィルムが火事で焼けてしまうとしたら『隣人』が無事であるといいですね。」(Norman McLaren, cited in Maynard Collins, *Norman McLaren: Canadian Film Series* (Canadian Film Institute, 1976), p.69.)

¹²⁷ Mark Kristmanson, *Plateaus of Freedom: Nationality, Culture, and State Security in Canada 1940-1960* (New York: Oxford University Press, 2003), p.54.

¹²⁸ John Grierson, in *Creative Process: Norman McLaren* (1990, dir. Donald McWilliams).

も社会的な役割を果たしていると言えるのではないか。NFB の黄金期を築いた一人キャロライン・リーフが言っているのは、まさにそのことである。NFB 作品は、作品自体で直接的に語られたメッセージが重要なのではない。NFB は、「マクラレンの抽象作品がそうであるように、作品のスタイルや良い雰囲気自体がメッセージのようなもの」¹²⁹なのである。つまり、個人的でいることを許される場が存在しているというその事実こそが、社会的メッセージなのである。

NFB 以外の共産圏のアニメーション・スタジオを見渡してみても、やはり、その黄金期とも言える時代において、アニメーション作家たちは似たような状況に置かれていた。『話の話』が完成後、ゴスキノやスタジオ上層部とのあいだの諍いを起こしたことは「はじめに」で紹介した。社会主義国家における「芸術家」対「権力」の典型的な図式のようにも見えたかもしれない。しかし、このような例は実際にはきわめて稀だった。クレア・キッソンの指摘によれば、ソユズムリトフィルム歴史において、公開禁止の憂き目にあった作品はアンドレイ・フルジャノフスキーの『グラスハーモニカ』(1968 年)一本のみで、モスクワの住宅問題をユーモアを交えつつも直接的に批判したヒトルークの『ある犯罪の話』でさえも、問題なく公開されているのである¹³⁰。

キッソンによれば、アニメーションに対して大した検閲が入らなかったのは、当時ほとんどのアニメーションが子供向けであり、物語も童話や児童文学、歴史物語など、同時代の社会から切り離されていたがゆえに、アニメーションについては放っておかれていたからだった¹³¹。また、キッソンは、作家たちを守る仕組みがスタジオ内部に出来上がっていたことも指摘する。作品を審査する芸術委員会は、スタジオを代表する作家たちによって構成されていて、『話の話』が問題視されたときも、その擁護のために様々な方策をとった¹³²。『話の話』の脚本を担当したリュドミーラ・ペトルシェフスカヤは、芸術委員会のことを「まともな人たちのマフィア」と形容している¹³³。スタジオの最も上層部に近いところに、作家の創造性の発揮を最大限にサポートする一団がいたのである。こういった事情ゆえに、ソ連時代から活躍するアニメーション関係者には、共産圏の崩壊とそれに伴うアニメーション制作の私有化に対して良い印象をもたず、社会主義時代を懐かしむ向きもある。エストニアの作家ヤンノ・ポルドマ(1950-)は、「社会主義時代は政治的な抑圧を受けていて、今では経済的な抑圧を受けている」¹³⁴と語る。しかし、政治的な抑圧に関しては、上記のような環境があった。それゆえに、多くの作家にとっては、スタジオの検閲よりも市場の検閲(売れるかどうか)のほうがはるかに厳しいものとなる。

こういったことでわかってくるのは、国営アニメーション・スタジオは、アニメーションの注目度のなさが怪我の功名となって、ある種のサンクチュアリのような環境を作り上げていたということだ。人々の目の届かぬところで、しかし国から充分な予算を得て、作家が最大限に創造性を発揮した作品を作り、そしてその作品は同胞たちによって手厚く守られていて、そして国際的なコミュニティにおいて、高潔かつ深遠な「芸術」としてもてはやされる。「アニメーション映画」は、社会から一歩引いたとこ

¹²⁹ Caroline Leaf, "An Interview with Caroline Leaf in English," http://www.ajan.se/index.php?option=com_content&task=view&id=46&Itemid=43, 2002 (2015 年 3 月 23 日確認)。

¹³⁰ Kitson, *Yuri Norstein and Tale of Tales*, p.33. (キッソン『『話の話』の話』、61 頁。)

¹³¹ *ibid.* (同上、60 頁。)

¹³² *ibid.* (同上。)

¹³³ *ibid.*, p.57. (同上、101 頁。)

¹³⁴ ただし、ポルドマ自身は、資本主義時代の方が良いと語っている。それは彼自身が撮影監督としてキャリアをスタートさせたことも関わっている。社会主義時代はスタジオでの役職が固定されがちで、ポルドマにとって、監督になるチャンスがほとんどなかったからである。(ヤンノ・ポルドマ「インタビュー ヤンノ・ポルドマ、社会主義と資本主義のゆるやかな旅」、<http://www.animations-cc.net/interview/i002-janno02.html>, 2007 年 (2015 年 3 月 23 日確認)。)

ろに樂園のような王国を作り上げたのである。そして、そういった環境において生まれてきた作品（さらにはそれらの作品に影響を受けた人々の作るもの）こそが、「個人的な」アニメーションの基本的特質を満たすものとなる。

1-3、フレームの「間」に生まれる「個人的な」時間

個人作家たちの隠れ家

アニメーション映画をめぐるサンクチュアリのような環境は、社会的な影響から離れ、「隠れ家」において創作を行う『話の話』における狼の子の行動とも近いところがある。個人的でいることが許される環境こそ、マルタンが「アニメーション映画」という名称によって紡ぎ上げた歴史とダイレクトにつながるからだ。マルタンが見出していたのは、自らの情熱をアニメーションにおいて追い求め、集団や社会の流れによって敗北していった、「個人的」「畸形的」であることの伝統である。エミール・レイノーやウィンザー・マッケイにはじまり、それぞれの作家が映画を個人的に再発明していく歴史は、そういった場所でこそ生まれていく。

フレームの「間」への意識による個人的な時間感覚の創出が「アニメーション映画」の根本である。それを生み出すことの許された環境の多くは、国营スタジオの内部に「隠れ家」のようにして現れた。しかし、その「隠れ家」的な環境自体は、スタジオがなくても再現可能なものであった。とりわけ個人制作へのサポートを行う NFB の試みは、実験映画の文脈と融合することによってアメリカや日本の類似の試みに接続される。（スターとラセットの『実験アニメーション』が示したのは、北米におけるその広がりである。）資本主義圏の作家たちであっても、自宅の一室や仕事部屋の一角、そして自らの時間と資金を捧げれば、アニメーションの樂園は作り上げることができる。マクラレンが見出したアニメーションの「他の」可能性とは、アニメーション（映画）はそもそも運動の創造にその本質があるということだった。資金がそれほどなくとも、自分と撮影・編集機材さえあれば、「アニメーション映画」は自分たちにも作るができる。

久里洋二らアニメーション三人の会の面々が 1950 年代にマクラレンの作品との出会いからアニメーション制作に向かったことを皮切りに、日本のインディペンデント・アニメーションの歴史は始まる¹³⁵。それは「アニメーション映画」（＝ヨーロッパおよびカナダのアニメーション映画祭文脈）の消化吸収と自作の発表という二つの軸から成り立つ。三人の会の草月ホールでの継続的な上映活動は、国内の個人作家の作品の公募と海外作品の紹介上映を行う「アニメーション・フェスティバル」へと発展してい

¹³⁵ ただしその源流は戦前にも探ることができる（「アニメーション映画」の源流がエミール・レイノーまで遡ることができるように）。前衛映画から影響を受けた荻野茂二(1899-1991)や大藤信郎(1900-1961)らの個人制作作品を忘れることはできない。とりわけ大藤は他のアマチュア作家に対するアドバイスを行うなど、ひとつのシーンを作り上げようとする試みさえも行っていた。しかしこの論文では、日本におけるインディペンデント・アニメーションの歴史の始まりを 1960 年のアニメーション三人の会の第一回上映会に定める。本論でも触れたとおり大藤は 1950 年代ヨーロッパの映画祭で評価されるようになったが、久里らの実践はそこに線を引いており、アニメーション三人の会は一方で同時代の海外作品の紹介も草月会館にて行っており、彼らの活動が源流となって現在に至るまでのインディペンデント・アニメーション史は連続性をもって捉えることができるゆえである。それゆえに本論文で「日本のインディペンデント・アニメーション」という言葉が使われるとすれば、世界的な「アニメーション映画」運動とのつながりを保ったものであるという含意がある——自らの実践を「アート・アニメーション」という名称によって一般へとアピールしようとした選別と排除の振る舞いも含めて。

く。時代が下れば、イメージフォーラムなど、オルタナティブ／エクスペリメンタルな映画制作実践の創作場所とつながって延命した。1990年代以降はMTVやコマーシャル産業を舞台として個人作家たちは活躍し、2000年代、美大でのアニメーション教育の始まりは、「アニメーション映画」を正当なアニメーションの歴史として教育する場を作りあげる。このような歴史のうえに作り上げられてきたのが、日本のインディペンデント・アニメーションである。

海外の「アニメーション映画」の作品の受容は、様々なルートを通じて細々と、しかし途切れなく続く。大使館所有フィルムや学校へのフィルム配給網にアクセスするアマチュアの上映活動によって、そしてときには成功した劇場配給によって(ヤン・シュヴァンクマイエルやチェコの人形アニメーション、そしてブラザーズ・クエイ、さらにはソユズムリトフィルムの人形アニメーション「チェブラーシカ」シリーズなど)継続的に行われた。パイオニア(現ジェネオン・エンタテインメント)によるレーザーディスク「ニュー・アニメーション・シリーズ」やDVD「ニュー・アニメーション・アニメーション・シリーズ」などのソフトリリースもその文脈を作り上げ、さらには広島国際アニメーションフェスティバルによって(前述のとおりこの映画祭はASIFAの意思を忠実に受け継ぐものだ)、「アニメーション映画」の伝統は日本に流れ込みつづけていた。本論文の主演ユーリー・ノルシュテインも、2000年代のラピュタ阿佐ヶ谷で開催された「ユーリー・ノルシュテイン大賞」で毎年のように来日し、日本の個人作家たちに直接的な影響を与えた。

山村浩二(1964-)は、日本における「アニメーション映画」受容とその影響を糧にした創作活動において最も成功を収めた存在である。山村は、フレームの「間」の創造にこだわりをもつという意味で正統な「アニメーション映画」の後継者である。山村は自らの創作上のテーマを「時間」と考えている。山村にとって、マクラレンの「運動の創造」テーゼは、1/24秒をいかに刻むかの意識によって、フレームの「間」が生み出す時間感覚をいかに変容させるかにかかっている。フレームの「間」の操作によって、個人的な時間とでもいふべきものを作り出すことこそが山村にとっては重要だ。

アニメーションの場合は、1コマ1コマを積み重ねることで、時間を無から作り出す。時間が作者の内面からダイレクトに出る。だから、アニメーションの中にはひとつも実時間は流れていないわけです。[.....] その時間性が作家の中から出てくるというのが非常におもしろいメディアだと思うんです。¹³⁶

グリアソンがマクラレンを讃えたのも、結局のところ、私たちが普段体験する時間の感覚とは異なる何かを生み出す才能に、マクラレンが長けているからだった。つまり、コマ撮りという手段を通じて、マクラレン固有の時間感覚・時間軸を生み出すことである。そこで生まれるのは、私たちが「時間」というときにイメージするものからすれば異質に感じられるかもしれない、作家の中から出てくる「別の」可能性としての時間性である。

山村はその特異な時間感覚の創造を通じて、社会から外れた場所——隠れ家のような場所——に住む人々の世界を描く。『頭山』(2002年)の主人公のケチな男は自らの頭の上の池に身を投げる。そのとき宇宙はクラインの壺のように反転し収縮し、無限としての空間を作り出す。『カフカ 田舎医者』(2007年)でも田舎医者は自らの狂気の内側へと入り込む。彼らは、自らの(無意識的な)信念に忠実に従うあまり(もしくはそれを疑うことの無能力のうちに)、自分自身の宇宙の内側へと入り込み、そうなる

¹³⁶ 山村浩二「日出処から生まれるアニメーションのすごさって? 山村浩二×中条省平」、『WORD』vol.31、2003年、239頁。

ともはやそこから出ることには叶わなくなる。『頭山』や『カフカ 田舎医者』のラストが語るのは、ブラックホールのなかに入り込み出られなくなるような絶望的なまでの袋小路の感覚である——ミルハウザーの小説において、ペインが自らの王国に閉じ込められたときのような。

山村浩二が NFB で制作を行った『マイブリッジの糸』(2011 年、図 11)は、「アニメーション映画」の伝統における良質な部分が担ってきた異質な時空間の創出を、余すところなく行っている。この作品はまさに、山村自身のテーマと通底するものをもつ。つまり、社会が共有する直線的・継続的な時間軸から離脱した、袋小路に陥ったかのような特異な時間感覚と、そのなかに閉じ込められる人間を描くことである。

山村浩二は、『マイブリッジの糸』を作る際の前提として、時間は、人間の認知のなかに概念として存在しているだけのものにすぎないと考える¹³⁷。それは単なる概念であって、普遍的なものではない。だからこそ、時間の概念は、「他の」可能性を実現して新たに生みだされる余地がある。山村がこの作品で描こうと考えたのは、「今」を知覚することが「永遠」の知覚を内包しているかのような時間である。人間が「今」しか知覚できないのだとすれば、「永遠」もまたその「今」のなかに含まれているはずだ——『マイブリッジの糸』が生み出すのは、「永遠」を内包する「今」という凝縮された時間の概念である。

『マイブリッジの糸』が描く時間とは、「今」のなかに「今」ではない時間が入り込んでいる状態である。複数の時間の共存（とりわけ過去）を、この作品は、動物を登場させることによって行う。この作品の主人公はエドゥアールド・マイブリッジ本人である。人間も含めた動物の運動の記録を行い、映画の誕生を準備した人物だ。この作品において、マイブリッジの行為は、流れ続けることで変化を続けていく現実には耐えられず、現実のある瞬間を断片として拉致して、永遠に自らの懐におさめるようなものとして描かれる。時間の進行は、かつては愛し合った妻が不貞を働くような堪え難い変容をもたらす。だとすれば、かつてあった美しい時間を留め、それらと共に暮らすことをマイブリッジは選ぶ。かくして、この作品における動物たちは、マイブリッジに捕えられ、過去の姿のままに止められた時間そのものとなる。

この作品に登場する動物たちは、現実のマイブリッジが撮影した豊かなバラエティのなかから、あえて日常的ではないものが選ばれている。たとえば、猫は選ばれず、しかしバッファローは入っている。山村によれば、その選択はある程度意識的だったという。猫などの日常的な動物ではなく、すでに絶滅してしまったバッファローや、象・駱駝といった古代の印象を与えるものが選ばれた¹³⁸。そもそもこの作品の最初期のスケッチは、日常的な光景にそれらの動物がいるというものだった。つまり、「今」という時間に突如古代が現れるということだ。「今」が「永遠」を内包するとすれば、そこにはすべての時間が入り込んでいるので、その時空間はもうどこにも進まない。一方、世間は時間が流れるものだと考えているので、マイブリッジの時間は、取り残され、それ自体が古代の動物のように遺物になっていく。マイブリッジは自分の生み出した時間に閉じ込められていく。

この作品は、マイブリッジが孤独になっていくプロセスと並行して、現代の東京における母親と子供のエピソードを語る。子供は次第に育ち、母親は最終的に一人残される。どちらも流れゆく時間から脱落していくという意味では同じだが、それゆえに相違も明確だ。母親は子供を残す。彼女は継続する時間のなかにいる。一方でマイブリッジは、自らの信念や欲望だけでできあがった切り離された別種の時間のなかにいる。マイブリッジはノアの箱船に乗る。神話とは違って、自分も含め、つがいではなく、

¹³⁷ 山村浩二「インタビュー 山村浩二『マイブリッジの糸』」、

<http://www.animations-cc.net/interview/i024-muybridge01.html>、2011 年(2015 年 3 月 23 日確認)。

¹³⁸ 同上。

雄たちだけで。それは滅亡を運命づけられた、袋小路の時間である。不完全な現実に対して、自らの信念によってのみ成り立つ理想の現実をぶつけ、抵抗を行うことは、「アニメーション映画」や「個人映画」という語をめぐる状況のように、袋小路にはまっていく。

山村はマイブリッジに端を発する映画の発明によって、人類は新しい時間の感覚を手に入れたと語っている¹³⁹。マイブリッジが発明した装置が、切り取られ、そして繰り返されるという新たな時間の概念を作り上げたということである。『マイブリッジの糸』は間違いなく、その感覚の純粋化である。それは流れることを拒否するがゆえに反逆的な時間である。マルタンが夢見た「アニメーション映画」の夢見た映画＝時間の再発明は、『マイブリッジの糸』において忠実に遂行される。連続し受け継がれていく時間から脱落し、切り離され、取り残された、「今」が「永遠」とつながりあう孤独な男の「畸形的」な時間こそ、その達成とみなせるのである。

ノルシュテイン作品における、取り残された場所

「アニメーション映画」の達成をめぐるこういった議論を確認することで、『話の話』やノルシュテイン作品の特質のひとつもまた見えてくる。『話の話』には、何かに取り残されたような時間感覚がある。時間が前へと進んでいくことを忘れ、変化は起こらず、ただ朽ちるか、もしくはすべてが変わらぬままにただ瞬間を沈殿させていくような感覚だ。この時間感覚こそ、「アニメーション映画」的なものである。

時間の流れに取り残された場所——『話の話』の主な舞台となる共同住宅は、まさにそういう場所である。『話の話』は、ノルシュテインが幼年時代を過ごしたモスクワのマーリナ・ローシャの共同住宅が取り壊しになるという一報を聞き、制作が決意された¹⁴⁰。作品中の共同住宅に取り残されたような感覚が漂うとすれば、それはモデルとなったその場所の現実が反映されているからだ。ノルシュテインがかつて暮らした共同住宅は、戦後モスクワを生き残った者にとっては、典型的な「生家」である。しかし、時代は過ぎ、モスクワの新しい都市計画のなかで、その場所は用済みになる。ノルシュテインは『話の話』の制作のため、かつてのノルシュテイン作品で撮影監督を担当したアレクサンドル・ジュコーフスキーとともに自らの生家へと向かい、もうほとんど誰も住んでいないその場所を写真におさめ、そして、かつての生活の記憶を探り、その場所の雰囲気や記憶に留めた。二回目の取材へと向かったとき、ブルドーザーはすでにすべてを破壊しつくしていた。『話の話』は、消えてしまったその場所を、アニメーションの内部にせめて残そうとする試みである。住人たちが住むのをやめ、生活の痕跡が消え去り、時間の経過を止め、記憶だけが残された場所。子守唄に呼び出されたオオカミの子が現れるのは、そんな場所である。

オオカミの子を除けば、『話の話』の舞台からは、人々が常に去っていく。この場所に新たに加わるものはいない。最良のケースでも、ただ留まるだけだ。共同住宅からは住人が消えていく。住人たちは窓に板を打ち付け、庭で家具を燃やし、車で去っていき、後に残るのは排気ガスだけである。そこはすでに、社会的に無用とされた場所である。共産主義を達成させるゴールへと向け弁証法的に進んでいくべき直線的な時間軸からは、この場所は脱落してしまっている。共同住宅に唯一残る老婆は、ずいぶんと前にここに取り残された存在である。誰も彼女の元へと戻ってこない。オオカミの子は、暖炉の前で

¹³⁹ 同上。

¹⁴⁰ Kitson, *Yuri Norstein and Tale of Tales*, p.49. (キッソン 『『話の話』の話』、86-87頁。)

作業をする老婆の後ろ姿を見つめ、彼女の記憶のなかへと入り込む。彼女にはかつて恋人(もしくは夫、兄弟、父親……)がいた。しかし、戦争が始まって、男たちは兵士となり、列車が轟音を立てて彼らを戦場へと連れ去っていく。彼らは一枚の紙として戻ってくる。それは戦死公報だ。男たちがどこかへと行ったまま、帰らぬ人たちとなったことを知らせる紙である。彼女は取り残された。彼女の人生はそこで進展を止め、ただ時間は堆積し、そしていまでは老婆となった。共同住宅とともに消えていく運命、それだけが彼女を待っている。

「冬」のシーンでは、未来が暗示される。子供は自らの空想のなかでカラスと戯れるが、しかしそこにとどまり続けることは許されない。両親に連れだされ、親子三人はどこかへと消えていく。その家族が向かう場所はどこか? 夫と息子はナポレオン帽をかぶっている。この親子はやはり戦争へと行くのである。啞然とした表情で、何かを諦めたかのように放心する妻は、自らの運命を予感している。彼女もやはり取り残されるのである。家族の消えた公園を老婆が歩く。それは、過去の残滓であるとともに、彼女の未来の予言でもある。運命は反復される。ノルシュテインは、公園のこの夫婦について、「人生を使い果たされてしまった」¹⁴¹と言っている。夫と子供を奪われた彼女のもとには何も残らない。持てるすべてを世界に使い果たされて、時間の止まったこの場所に捨てられる。

セピア色のエピソード「永遠」は、この世界のどこかにある、何も変わらない場所である。その場所は、戦後すぐの傷跡が生々しく残るモスクワで幼年期を過ごしたノルシュテインが、ある日、共同住宅の廊下の向こうから溢れ出る光を見たときに、その向こうで営まれていると空想した理想の世界である¹⁴²。その理想の世界は、『ケルジェネツの戦い』のためにイワノフ＝ワノの選んだ結末のような、戦争のあとに訪れる明るい未来社会への前進の希望ではない。そこではやはり、時間は止まっている。ノルシュテインの理想の世界ではすべてがあるべきようにあるだけで、何も発展しない。漁師は魚を獲り、母親は子をあやし、子供は遊び、詩人は詩を書き、猫はまどろみ、太陽は輝き、魚は泳ぎ、水面は太陽を浴びて輝き、旅人はもてなされる。そこでは、「超現実的なことは何も起こらない」¹⁴³。すべてが平凡に、日常が日常として同語反復的に、「永遠」に繰り返される。ノルシュテインはその場所の時間感覚を、球状であると語っている¹⁴⁴。この場所の時間もまた、世界から離れたどこか遠くの場所に佇み、そのなかで循環を繰り返す。『話の話』において、時計の針は止まっている。そこは、取り残された人々の世界である。時間は流れることも循環することもせず、ただ留まり、その場でたゆたうだけである。そこでは、過去、現在、未来、理想が、同じようにリアルなものとして共存する。

『話の話』における世界から取り残されたような時間感覚は、それ以前のノルシュテイン作品にも共通して見られるものである。とりわけ『アオサギと鶴』以降において、物語は、どこかへと一直線に向かう時間の流れが無効化されたかのような場所で語られる。『アオサギと鶴』以前、ノルシュテイン作品における時間感覚は少し違っていた。それは、前進することを前提としていた。たとえば、十月革命を描く『25日 最初の日』は、社会主義革命がもたらすであろう輝かしい未来と、そこへと向かって

¹⁴¹ СТ1-66 «О, как я угадал! (возглас Мастера)» («ほら、言ったとおりだ! (『巨匠とマルガリータ』の) 巨匠の叫び声から)»). С.280.

¹⁴² Kitson, *Yuri Norstein and Tale of Tales*, p.7. (キッソン 『『話の話』の話』、22-23頁。)

¹⁴³ СТ1-73 «Неснятые фильмы все равно сняты в других завершенных работах. Мы делаем одно кино, разделенное разными замыслами. И Генри Торо зашифрован в «Сказке сказок» («撮影されなかった映画は、結局は別の作品において撮影されることになる。われわれは、様々な発想を生み出す一本の映画を撮影しているのだ。そして、『話の話』にはヘンリー・ソローが暗号化されている。») С.301. (『フラーニャと私』、36頁。)

¹⁴⁴ СТ1-57 «Хорошо пользоваться условиями параллельных искусств для обновления профессиональных стереотипов в своем» («自分に染み付く職業的ステレオタイプを刷新するために、類似の芸術の約束事を使ってみることは良いことだ»). С. 271.

いく強烈な運動のエナジーを感じさせる。この時期、ソ連国民は革命後のポリシェヴィキの残虐な行為を知らされず、レーニンはまだ英雄のイメージを担いいる存在だった。それゆえに、ノルシュテインがこの作品を作ったとき、革命への情熱は純粋なものとして保たれていた¹⁴⁵。この作品にあるのは、突き進むような時間の感覚である。

しかし、次作『ケルジェネツの戦い』の制作時にはすでに、ノルシュテインはその理想に対して疑問を感じるようになっていく。戦争のあとに輝かしい未来が建築しうることを、その理想は、もはや嘘以外のなにものでもないことを、実際の戦後を生きたノルシュテインはもう認識している。しかし作品自体は、「はじめに」で述べた論争ののちイワン・イワノフ＝ワノの主導のもと、未来のヴィジョンを堂々と示すものとなっている。続く『狐と兎』で用いられる民衆芸術の装飾のスタイルは、現実から切り離されたような無時間的な世界を作り上げる。『狐と兎』はノルシュテインの初の単独での監督作品で、ノルシュテイン独自の時間感覚が漂いはじめている。しかしそれでも、物語はハッピーエンドへと向かって邁進している。

事態が完全に変わったのは『アオサギと鶴』以降のことである。『アオサギと鶴』はアオサギ（オス）と鶴（メス）のあいだの恋物語である。二羽は互いに惹かれ合いながらも、求婚に際して常に相手に対して優位に立とうとすることでいつも話をご破算にさせてしまう。この作品の世界の構造は、この作品から本格的に導入された撮影装置のマルチプレーンの構造そのものとなっている。ひとつの平面上の（画面から向かって）左端にアオサギは暮らし、鶴は右端に住む。そのフラットな空間において、二羽は互いの住居へと赴いては戻る永遠の反復運動を繰り返す。二羽の住む場所は古代ギリシャ風の建築の廃墟で¹⁴⁶、『話の話』の捨てられた共同住宅同様に、時間の進展の止まった場所である。集団でどこかへと渡っていく鳥の群れや、ときおり打ち上がる花火は、どちらも画面後方のレイヤーに存在する。アオサギと鶴の住む世界は、その背景の世界とは別の次元にあり、そこに加わることを許されない。切り離された世界のなかで、両者は自分たちの世界を永遠に反復することしかできない。

セルゲイ・コズロフの児童文学を原作とする『霧のなかのハリネズミ』も、日常的に繰り返される往復のうえに物語が組み立てられる。主人公のヨージック（ロシア語でハリネズミを意味する）は、ネズミの木の枝とジャムを持って、毎晩、親友の子グマクンの家へと遊びに行くことを日課にしている。この作品でもまた、『アオサギと鶴』とは種類が異なるとはいえ、変わることもない反復的な運動がこの世界のリズムを作り出す。この作品もまた、現実のなかのどこかに取り残された場所を舞台としている。霧のなかを探索するヨージックが、木の枝をくるんだ包みを無くすとき、それを届けてくれるのは犬である。その犬は首輪をつけ、口笛によってどこかへ走り去る。それは飼い犬なのである。このささいなシーンが気づかせるのは、ヨージックたちの住む世界は、私たちの世界のどこか一部にひっそりと秘められたように存在する、隠れ家のような場所だということだ。この作品の場合、反復からの逸脱が主題となっている。しかし、その逸脱は夢見られるだけだ。霧という偶発的な要素の発生によって見慣れた日常は変容し、好奇心のあるハリネズミはその霧の海へと潜り込み、方向感覚を失調する。白馬や巨木といった崇高を感じさせる要素が、いつもの日常の外に存在する世界をほのめかす。しかし、その外の世界は憧れの場所のように眺められるだけで終わる。

ノルシュテインが『話の話』のあとに取り組み、いまだ完成していないゴゴリ原作の『外套』の主な舞台として選ばれているのは、隠れ家的な想像力の最たるものである。『外套』は現在まで、30分ほどのシーケンスが展覧会やテレビ・ドキュメンタリーなどいくつかの機会において発表されている。

¹⁴⁵ Kitson, *Yuri Norstein and Tale of Tales*, p.38. (キッソン『『話の話』の話』、64頁。)

¹⁴⁶ СТ1-32 «Проблема декорации» (「装飾の問題」). С.132-135. もしくは、ノルシュテイン『ユーリー・ノルシュテインの仕事』、11頁。

そのかなりの部分は、下級役人アカーキ・アカーキエヴィッチが、自分の家に閉じこもり、唯一得意な清書に励み、文字たちと空想のなかで戯れる姿を描いている。

この『外套』でのアカーキの姿は、『話の話』のオオカミの子と共通する部分もある——ほかに誰もない領域において、何かを生み出す作業をするということである。『話の話』において、オオカミの子は停滞した時間空間を彷徨ったのち、最終的にさらにもっと奥まった場所へ進んでいくことになる。散文的な日常の景色や誰もわざわざ思い出すことのなくなった過去の記憶を眺め、幼年時代にふと抱いた理想の世界の姿を思い出し、ただぼんやりと散策を行うだけのオオカミの子は、「永遠」のシーンが長々と展開されたあと、人間の詩人から白い紙を奪い取り、それを丸め、自らの懐にそっとしまこみ、「永遠」の世界を飛び出し、そして共同住宅からも走って離れる。そして、たくさんの車がヘッドライトを照らしながら高速で走りゆく公道を野生動物のように素早く通り抜け（『話の話』においてオオカミの子が最も動物的になる瞬間である）、人気のない森へと入り込む。白い紙が赤ん坊に変容するのはそのときだ。オオカミの子は慌て、赤ん坊を置き去りにして立ち去ろうとするが思い直す。低木の茂みの下にこしらえられていた揺りかごに赤ん坊をそっと寝かせ、そして子守唄を歌い、あやそうとする。誰からも見えない場所で、オオカミの子は、自覚せぬままに詩人となる。

序章でも述べたように、ノルシュテインはこのシーンにおけるオオカミの子の行為を「すべての文明から離れた隠れ家へ連れていく」ものだと述べている。人々から捨てられ、従って歴史の蓄積を感じ取ることのできる共同住宅から離れ、交通量の多い道路からも逃れたその場所は、誰にも手のつけられていない自然の領域である。それは獣としてのオオカミの子にとっては自分自身の住処であるわけだが、彼を召喚した子守唄を幼年時代の記憶を蘇らせるものとして考えるのであれば、それは子供がこしらえる隠れ家のような場所であるともいえる。そこでは（家族を含めた）他者との接触が途絶え、自分の生きる社会に代わって、『霧のなかのハリネズミ』のハリネズミと子グマのように）気の知れた仲間たちとのあいだで作り上げられるコミュニティがすべてのルールを決める。（まるでソユズムリトフィルムのように。）自分自身の社会的な役割は一時的に解除され、自分たちなりのやり方で生き延びようとする場所である。白紙を持ったオオカミの子の脱出は、自分自身が夢見た日常の一瞬がそのまま永遠の時間として反復しうるような世界を「詩」として再生産する作業であるとも考えられる。その夢は、現実ともはや変わらない。自分ひとりしかいないので、一瞬を永遠と解釈するために、誰かの許可はいらないからだ。その創作は、自分自身の個人的な世界のなかで、自分自身の個人的な世界を生み出すものである。それはまさに、コマ撮り＝「アニメーション映画」およびサンクチュアリとしての国営スタジオの環境が生み出すことが可能にする、きわめて「個人的な」世界の創出である。

コマ撮りは時間を凝縮する

山村が「アニメーション映画」の本質を全うすることで生み出したのは、孤立し、そして取り残された時間である。そこでは美しい現実の瞬間が捉えられ、それが永遠に繰り返される。自分の「今」のなかに「永遠」が宿る。ここで生み出されるのは、凝縮された時間である。それは、山村にとっては、コマ撮りというアニメーションの原理こそが可能にするものであった。ノルシュテインもまた同じように、コマ撮りに対して、ユニークな時間の創出の可能性を見出している。それが作り出すのは、凝縮された濃密な時間なのである。そして、その時間は「個人的な」世界を生み出すために必要とされる。

アニメーションにおける時間の創造というのは、スクリーン上に写される時間と一致しないというこ

とを考慮せねばなりません。たとえば、6秒のものを撮影しないといけないとすれば、それには一日かけないといけないのです。¹⁴⁷

アニメーションは、その制作のプロセス自体にかかった時間を目にさせることがない。実際の作品制作の時間が、フレームの間に縮減されて見えなくなっているのである。実写映画を撮影する際にようにカメラを回すということができず、どのコマに対してもある程度の労働の集約が課せられるゆえ、作品内の時間と作業の時間が一致することは一瞬たりともありえない。フレームの間には、見えない大きな隙間が広がっている。ノルシュテインは逆に、この不一致によってどのようなことが可能になるかを考える。

[アニメーションにおいては] したがって、一つの精神物理学的な瞬間が生まれてきて、それは実際に起こっていることは分けられます。それゆえ、創造にかけられた時間と映画上の時間が一致しないにもかかわらず、すべては正しく行われていっているという感覚というものを持ちつづける必要があるのです。[.....] アニメーションの時間は違う時間です。私は突然気付きました。アニメーションにおいては、つくっている作品が望むように、時間は伸ばすことも縮めることもできるのです。¹⁴⁸

アニメーションにおいては、それ自体としてはいかなる運動も時間も含まない膨大な量の静止画の蓄積が作品の時間を形成する。アニメーションは時間の創造である。そこで生まれるのは、前もって存在したものの記録ではなく、そのとき初めて生まれる固有の時間である。アニメーションにおいて流れる時間は、われわれが実生活を送る時間とは関わりのない、作家が正しいと感覚する内的な時間なのである。コマ撮りは、自分が望むようなリズムで展開される時間である。

アンドレイ・タルコフスキーは、映画内のテンポが「映画監督に内在する本質的な生活感覚に応じて、彼の〈時間の探究〉とのかかわりのなかで有機的に生まれてくる」¹⁴⁹ものだと語っている。作品が作家の内的なテンポによって構築されるというこの考え方は、ノルシュテインのものと近い。だが、その実現のために両者を取る方法は異なっている。そこに着目することは、実写映画とアニメーションの相違点を浮かび上がらせることとなる。重要なのは、やはりコマ撮りである。タルコフスキーは、映画が「時間の彫刻」であると語る。モンタージュという「彫刻」によって起こる時間の変質が、その作家の内的なリズムや「エクリチュール」を明らかにすると考えるのである¹⁵⁰。タルコフスキーのこのような考え方に対し、ノルシュテインはこう語る。「アンドレイ・タルコフスキーは映画が時間の彫刻だと言います。わたしが思うに、これはかなりの程度実写映画向きのものであると思います。アニメーションは時間を彫刻しません。時間を創造するのです¹⁵¹」。静止画から構成されるアニメーションにとって、実写映画のように「彫刻」するための時間の材料は存在しない。作家に内在するリズム・時間は、実写映画においては、ある一定の長さをもって撮影された映像を事後的に編集でつなぎあわせたりエフェクトをかけて変質させたりことによって作りあげられていくが、アニメーションにおいては、一瞬を延々と積み上げていくことからしか創造しえない。

¹⁴⁷ *Норштейн Ю.* Тайны анимации, или как делается «Шинель» // Киноведческие записки. № 41. 1999. С.108.

¹⁴⁸ Там же, С.108-109.

¹⁴⁹ アンドレイ・タルコフスキー『映像のポエジア 刻印された時間』鴻英良訳、キネマ旬報社、1988年、182頁。

¹⁵⁰ 同上、183-184頁。

¹⁵¹ *Норштейн Ю.* Метафоры // Искусство Кино. 1994. № 8. С.99-100.

『話の話』の「永遠」は、次章でも詳しく取り上げる重要なエピソードである。このエピソードは、ノルシュテインが『話の話』の制作中に偶然出くわすことになった小麦を収穫する農民たちの様子から靈感を受けて作られた。「永遠」は、ノルシュテインがそのときに感じとった、静寂のなかに永遠を見出すような心理的時間の再現として作られようとしていた。実際の光景をアニメーションで再現するとき、コマ撮りの原理の介入により、不可避免的に時間の歪みが生じてくる。しかし、「永遠」においては、ノルシュテインはその歪みを逆に利用して、内的に正しいと感覚されるテンポで、そのエピソードを制作していくことになる。「永遠」を支配する緩慢さは、実写映画におけるスロー・モーションとは異なる。「永遠」の原型となった体験で目撃された光景に、ノルシュテインは緩やかさを感じている。「永遠」に存在すべきなのは、「問いかけに対してすぐには答えることができないような沈黙」であり、話し合いが「ゆっくりと伸ばされていく」¹⁵²ような状態なのである。「ほとんど何も起こらないこのエピソードでは、すべての瞬間が貴重」¹⁵³である。それゆえに、フレームの間を通り抜けることが、水のなかを進むような抵抗を伴ったものであるかのように緩慢であることが必要とされたのである。

このシーンをつくる際にノルシュテインが気付いたことこそ、アニメーションでは実写映画に比べて「濃密に」時間を経過させることが可能だということである¹⁵⁴。実写映画では、同様の「濃密さ」を達成するためにスロー・モーション「にする」ことが必要であるかもしれないが、アニメーションにおいては、スロー・モーション「である」ものが、初めから創出される。そしてその濃度は、コマの間での振る舞いによっていかようにも設定しうる。「アニメーション映画」とは、コマの「間」の吟味であり、自分自身が計測する精神物理学的な時間の創出の行為である。『話の話』における取り残された時間は、ノルシュテイン自身にとっての個人的な時間である。それは、「隠れ家」へと逃げこむオオカミの子による創造行為のように、誰とも共有される必要のない個人的な世界を作り上げる。そして、そのような時間こそ、『話の話』における取り残された時間感覚と共振する。

「アニメーション映画」の伝統は、「個人的な」時間を生み出す試みにおいて、本来果たすべきポテンシャルを十全に発揮する。それは、新たな時間の概念を生み出す。その共有の可能性を想定せず、孤独化して、取り残されていく時間。そこではあらゆる社会的通念が無効化されて、(ソユズムリトフィルム「まともな人たちのギャング」のように)志を共にするものだけが楽園のような場所を共有する。社会の視界から外れ、しかし吹き荒れる大きな風からは守ってもらえる、期間限定の避難所である。オタワ国際アニメーション映画祭のアーティスティック・ディレクターのクリス・ロビンソンは、アニメーション映画祭をテントもしくはチャペルのようなものだと形容した¹⁵⁵。普段孤独に作品を作るアニメーション作家たちが一週間弱の期間だけ立ち寄り、同じ志をもった仲間たちと出会う場所。「アニメーション映画」が作り出したのは、個人的な時間をつむぎだすことが許される王国であり、その価値を共有する人々が集うことのできる場所だった。その世界は、過ぎゆく不完全な現実を尻目に、そこから一歩下りた場所で作り上げられる、個人的な世界の集積である。「アニメーション映画」の達成とは、「個人的」であるがゆえに「別の」世界を作りあげてしまう、特異な時間感覚の創出なのである。

¹⁵² СТ1-72 «Фильм снят, но что такое «время» - остается тайной. Шумит в ушах как прибой в раковине, если к уху приложить»(「映画は撮影されたが、時間とは何かというのは秘密のままに残った。それは、貝殻に耳を寄せれば聞こえてくる波の音のように、耳の中に響く」). С.290. (ノルシュテイン『フラワーニャと私』、39頁。)

¹⁵³ Там же. (同上。)

¹⁵⁴ Там же, С.286. (同上, p.37。)

¹⁵⁵ Chris Robinson, *The Animation Pimp* (Los Angeles: AWN Press, 2007), p.325.

第2章 「われわれのすべてが自分の木々をもっているのです」 「個人的な」アニメーションを文脈化する

2-0、「個人的な」アニメーションを文脈化する

第1章で明らかになったのは、現在私たちが用いるアニメーションという言葉のその使用の起源には、個人作家による「別の」アニメーションのあり方を指す意味があったということである。その主導者であるアンドレ・マルタンにとって、それは、知られざるアニメーションの姿を浮上させるのみならず、映画自体を再発明するという意味も持っていた。マルタンは、アニメーション＝コマ撮りというCG登場以前の旧来のアニメーションの定義について突き詰めて考えることによって、コマ撮りアニメーションは、フレームの間隙を機械的・惰性的に通過してしまう実写映画よりも、静止したフレームの集積であるというフィルムの物質的条件を活用し、その可能性を最大限に発揮できるものだと考える。それによってもたらされるのは、作者の「精神物理的な」時間感覚に基づく世界の創出である。「アニメーション映画」の優れた達成は、その時間感覚に対してマッチする主題を、作品制作において選んでいる。山村浩二やノルシュテインの諸作品は、社会から離脱し、自分自身だけの世界に生きる（もしくは生きさせられる）人々の「個人的な」世界を、コマ撮りが生み出す異質な時間感覚によって彩っていく。共有される現実から一步引いたところにある別種の「個人的な」現実に棲まうこと——それは、個人作家たちの多くが、制作に際して置かれていた環境を反映するものでもあった。多くの国営スタジオにおいて、個人作家たちは、市場の要求や全体主義国家における検閲から逃れ、自らの創作世界に没頭していた。「アニメーション映画」とは、そういったアニメーション作家たちの「個人的な」世界と密接に結びついている。

本論文は、『話の話』が謎めいたものとして受け止められたのは、それが「個人的な」アニメーションという見過ごされたアニメーションの原理に基づくものであったからだという仮説のもと、議論を進めている。第1章で分かったのは、「個人的な」アニメーションは、その世界の「畸型」性、異質性によっても、その謎の感覚の形成に寄与するということである。コマ撮りの原理に忠実であることにより出来上がる、たったひとりによって抱かれる非共有的で「個人的な」時間感覚に支配される世界において、「今」に「永遠」が包含されてしまうような、異質で見慣れぬ時間と対面させるからである。

本章で行いたいのは、「個人的な」アニメーションが作り上げる異質な世界についての詳細な考察である。「今」が「永遠」を含んでいるがゆえに自己完結するともいえる「個人的な」アニメーションは、しかし、「個人的」という言葉が想起させる閉鎖的なイメージに反して、実際には、大きく開かれたものであることが明らかになるだろう。なぜならばそれは、自閉しきってしまうというよりは、今までとは違うやり方で、自分自身の方法論によって、自らと世界とのあいだに新たな関係性を築き上げていくことであるからだ。それは、本論文のタイトルにも掲げている「個人的なハーモニー」とでもいえるものを作り出す行為である。「個人的なハーモニー」としてのアニメーションは、世界を別のやり方によって理解するということである。アニメーションは歴史的に、非現実的な世界を作り出すものとして理解されてきた。非現実的とは、つまり、私たちが生きる世界とは別の、作り物の世界であるということである。それはいわば、私たちの生きる世界の現実を背向け、夢の領域へと逃げこむようなものである。一方、「個人的なハーモニー」としてのアニメーションは、共有される世界から後退し、自分自身

だけの領域へと入り込むという意味において、同様の逃走行為に見えながら、世界に背を向けることはなく、むしろそれと向き合っている。それは、私たちが生きる世界が、別のロジックによって捉えうるものなのではないかということを示すものである。「個人的な」アニメーションは、共有されていた現実の姿を変え、「別の」ものへと仕立てあげる。人が社会的レッテルから逃れ、自分自身の奥まった場所で過ごすとき——それこそが「個人的」であることの定義だった——、現実というものは必ずしも既存の境界線に沿って形成されるようなものではなくなる。その線は、自在に引き直しうるし、別のどこかに固定される必要もない。自らのいる場所を社会から一歩引き、脱社会化したうえで、自らの空想と経験、理想、もしくは逆に、一歩引いたところに出てくることで改めて見えてくる自らの存在の条件の認識に従って、現実を流動的に再構築しなおすこと。それゆえに、夢を見るというよりは、夢から醒め、現実としてみなしうる領域を拡張すること。そういったことこそが、「個人的な」アニメーションであるということが、本章の議論からは明らかになる。

2-1、「違った風に」世界を感じる¹⁵⁶

個人的なハーモニー

世界の奥まったところに生起する「個人的な」現実とは、徹底的に個人的であるがゆえに、他者の理解の範疇へとおさまりきらず、その外へとどうしても出てしまう部分がある。『話の話』を「個人的な」作品だと考えるノルシュテインは、この作品がそういった性質を持つがゆえに、根本的な部分で異質なものとならざるをえないことを意識している。ノルシュテインは、前章でも話題に出た「永遠」というエピソードについて興味深いことを語っている。「永遠」は、デッサンのようなラフな線画のスタイルで描かれたキャラクターたちが、浜辺でなんでもない日常を過ごすエピソードである。そのエピソードにおいては、溢れる光に描線が消えそうになるなか、旅人がこの場所にやってきて、漁師の家族に挨拶をする。少女は牛とともに縄跳びをして遊ぶが、洗濯をする母親に叱られ、乳母車の赤子をイヤイヤながらあやす。テーブルでは月桂樹の冠をした詩人が白紙を前にぼんやりと座り、その姿に苛立つネコはペンにインクをつけ、詩人に詩を書けと責める。漁師が漁から戻ってきて、食事が始まる。通り過ぎる旅人は呼び止められ、もてなされる。このなんでもないエピソードは、実写映画における長回しのようなかたちで展開する。このエピソードは結果的に『話の話』のなかで最長となり、作品の折り返し地点となる。オオカミの子はこのエピソードの後に詩人から紙を奪って森のなかへと逃走し、赤子を「創造」する。

「永遠」の元となる構想はぼんやりとながら存在していたが、しかし、それをどのようなものとして作るべきかというアイデアは、『話の話』の制作最中のノルシュテインには浮かばなかった。それを救ってくれたのは、他のエピソードの例と同じく、偶然の産物である。

¹⁵⁶ 本節から 2-3 節にかけての議論は、土居伸彰「この世界をアニメートする——ユーリー・ノルシュテイン『話の話』について」(『アニメーション研究』第9巻第1号、2008年、3-13頁)、土居伸彰「ノルシュテイン『話の話』にみられるエイゼンシュテイン理論の影響について」(『ロシア語ロシア文学研究』第40号、2008年、38-45頁)、土居伸彰「フレームを超えて——エイゼンシュテイン芸術理論における「イメージ」について」(『表象文化論研究』第7号、2008年、82-101頁)、土居伸彰「柔らかな世界——ライアン・ラーキン、そしてアニメーションの原形質的な可能性について」(加藤幹郎編著『アニメーションの映画学』臨川書店、2009年、57-110頁)を発展させたものである。

いつかの夕方、畑で、太陽がすでに地平線の上に低くあるとき、私はコンバインの運転手たちをみました。農民たちはついさっきまで小麦を収穫していたようで、今は立ってタバコを吸っていました。畑にはまだ日中の作業の〔小麦の〕塵が沈み切っておらず、それらが光によって貫かれ、空気自体があたかも物質的で、光を放っているかのようでした。そして人びとの姿は……ほとぼしる光のなかに沈みこんでいました。そして、巻きたばこの煙……会話は聴き取ることも、感じ取ることも、まったくできない……これを目撃して、私は突然気付いたのです。このエピソード〔「永遠」〕をいかにしてつくるべきかを。¹⁵⁷

制作の時間稼ぎのために取られた別荘地での休暇の際、ノルシュテインは井戸に水を汲みに出かける。「永遠」で描写される光景が目撃されたのは、まさにそのときだった。夕日が穀殻のただよう小麦畑を照らしてその光を反射させ、物理的な世界が義務付けられているはずの輪郭線が光のなかに沈んでいく。このような光景は、「永遠」のあるべき姿にとても近かった。「永遠」のエピソードが語るものについて、ノルシュテインは以下のように述べている。

われわれのすべてが、世界との完全なる調和を感じた瞬間を思い出せるはずです。そのような瞬間はまれで、長く続くことはないのですが、われわれに生きる力を与えてくれます。みなそれぞれにそのような瞬間を持っているのです……。それは予期せぬ瞬間であり、他の人にとっては奇妙なものでさえあります。¹⁵⁸

「永遠」が描き出すのは、件の夕日の光景を目撃したノルシュテインが感じた感覚である。すべてが融け合い、自分と世界とのあいだに完全なる調和が起こったように錯覚するような状況だ——まさに「今」が「永遠」へとつながるような。興味深いのは、ノルシュテインが、その「世界との完全なる調和」の瞬間は、「他の人にとっては奇妙なもの」とであると言っていることである。個人的に見出されている瞬間は、個人的に見出されているからこそ、その個人に最適化された強度を持ち、同時に、その強度ゆえに、個人的にしかなりえない。それは、他人にとって奇妙なものとならざるをえない。そういったロジックが、この発言の背後には見えてくる。

ノルシュテインが『話の話』について、この作品がどういう意味において「個人的」であるかを語る時、その内容もまた、「個人的な」世界は異質なものにしかなりえないという結論へとつながっていく。

『話の話』は、私にとって最も大切な作品です。なぜならば、それは最も個人的なものだからで、なぜならば、かなりの程度、告解的なものであるからです。しかし、自叙伝的なものであると言っているわけではありません。もちろん、自叙伝的なものでもあります。この作品が、木についてのものであるという程度においては、というのも、私たちが同じ道を歩いたとして、そのそれぞれが、人間的な、芸術的な、道徳的な……そういった自分の経験に従って、木々や葉っぱ、空気を違った風に感じるか

¹⁵⁷ СТ1-56 «Будучи отравлен кинематографом, его дурными грамматическими правилами монтажа, я предполагал сделать эту сцену из общих, средних, крупных планов» (「映画芸術、その悪質な文法に毒されて、私はこのシーンをクローズアップ、ミドルショット、ロングショットを用いて制作しようとしていた。」) . С.270.

¹⁵⁸ Норштейн Ю. Юрий Норштейн и Франческа Ярбусова: Сказка сказок. М., Издательство «Красная площадь». 2005. С.42. (ノルシュテイン『フラワーニャと私』、36頁。)

らです。そしてそれゆえに、われわれのすべてが自分の木々をもっているのです。[.....] 私はポプラが好きです。その大きな葉が好きなのです。私がもしポプラについての映画をつくるとすれば、それは自分自身についての映画であると同じなのです。¹⁵⁹

ここでノルシュテインが語っているのは、すべての人が世界を「違った風を感じる」という事実である。世界に存在するありふれた事物は、自らの経験にしたがって、自分のイメージで受け止められる。『話の話』は、ノルシュテイン自身が「違った風を感じる」その世界を描き出すがゆえに、「個人的」である。

『話の話』の「謎」を解明するのがこの論文の目的であるとするならば、ここにこそひとつの答えはある。あまりにも「個人的」であるものは、他人にとって「謎」として映らざるをえないのである。この作品には、観客が読み取るべき読解のコードが明示的に示されてはいない。なぜならば、これは「個人的」に詠えられたプライベートなものなので、共有のためのコードは示し得ないからだ。この作品が描くのは、ノルシュテインにとっての木々、葉っぱ、空気なのであって、わたしたちのものではないからだ。クレア・キッソンや高畑勲は『話の話』のロシア性を学ぶことでなんとかこの作品を理解しようとしたが、一方でこの作品はロシア人にとってさえ謎であった。それは当然のことである。ノルシュテインがここで描いているのは、「私たちが同じ道を歩いたとして」も、必ずしも共有されるとは限らない、「印象」の次元にあるものなのだから。たとえノルシュテインに「永遠」についての啓示を与えたあの夕日の景色の場所に私たちが立ち会っていたところで、私たちがそこに「世界との完全な調和」を感じるかどうかはわからない。それは「自分の経験に従って」それぞれに訪れる瞬間なのであって、その景色を観るノルシュテインの姿は、「他の人にとっては奇妙」なものでしかない。

同じ世界にいながらにして生起する「個人的」で異質な世界を描くものとしてのアニメーション——このことは、オスカー・フィッシングのエピソードを思い出させる。フィッシングは、晩年、チベット仏教に没頭し、瞑想を欠かすことがなかった。そんな彼は、瞑想をしていないときでも、突如として「消える」瞬間があったという。妻のエルフレッドが証言している。

[オスカー・フィッシングは] 子供たちや来客、そして私、みんながそばにいるのに、居間に座ってどこかへ行ってしまうことができました。「オスカー！」と呼んでも、まるで真っ白な壁みたいなのです。その声が聞こえなかったのです。¹⁶⁰

彼を取り巻く様々な人々と物理的には同じ次元に属しながら、オスカー・フィッシングはその意識をどこか遠くへと飛ばすことができた。1940年代のフィッシングは、絵画を描いている際にも、恍惚状態に入り込んでしまうことがあった。そうなるしまえば、昼間、子供たちが騒いでいたとしても気にせずに作業を続けられたという¹⁶¹。瞑想や制作への没頭がもたらす意識の変調は、肉体を現実に残しながら、本人をどこか別種の世界のハーモニーへと連れていく。フィッシングがこの世界にいながら「どこかに行ってしまう」とき、その「どこか」に生起するものは、共有のコードが見出しづらい「個人的な」現実である。ノルシュテインが「永遠」体験をしたときと同様、それらの体験は当の本人にとっては大きな意味を持っているのだろうが、一方でその傍らにいる人たちにとっては、奇妙なものとな

¹⁵⁹ CT1-54. C.250.

¹⁶⁰ Elfriede Fischinger, cited in Maureen Furniss, *Art in Motion: Animation Aesthetics* (London: John Libbey Publishing, 1998), pp.255-256.

¹⁶¹ Furniss, *Art in Motion*, p.263.

らざるをえず、共有も難しい。(フィッシンガーの『モーション・ペインティング No.1』は、まさにそんな「個人的な」世界を作り出す。詳しくは第4章で再び取り上げる。)

しかし、それは共有が難しいというだけで、世界とのあいだの関係性は、間違いなく見出されている。それは、ふと「どこかへ行ってしまう」ことによって、みなが共有している現実の観念を忘却し、そこから一時的に降りてみたときに、自分なりのやり方で別の現実の姿を作り上げることである。そのとき見出されているのは、やはり「個人的なハーモニー」とでも呼ぶべきものである。「個人的なハーモニー」は、おそらく単なる逃避という以上の意味を持っている。逃避とは、どこかから逃げ出すことである。そこには、逃げ出されなければならない何か措置された、社会的な意識をもった行為である。一方、閉じられた条件下で「個人的な」現実が組織される時、そういったことは気かけられることはない。ただ単純に、あるとき突然、世界とのあいだに「別の」つながり方が、偶然のように生起するだけである。「個人的なハーモニー」、それは世界とのあいだに紡ぎうる、「別の」可能性のことである。

「無関心ではない自然」としてのアニメーション

「個人的に」世界を紡ぐことは、どこか奥まった場所において、世界とのあいだに個人的な関係を結び直すことである。つまり、そこにおける「個人的な」領域とは、外界との交感状態のなかに生起するということだ。それは、外界と混じりあうことによる、ハイブリッドな個人の世界の創出であるともいえる。こういった話は、ノルシュテインと、ロシアの映画作家セルゲイ・エイゼンシュテイン(1898-1948)のつながりを思い出させる。ノルシュテインは、エイゼンシュテインからの影響を自認し、エイゼンシュテインの6巻本選集¹⁶²を自らの「先生」として挙げているが¹⁶³、山田和夫は、ノルシュテインはそのなかでもエイゼンシュテインの晩年の論文「無関心ではない自然」に影響を受けているのではないかと推測する¹⁶⁴。

論文「無関心ではない自然」が中心的なテーマとするのは、エイゼンシュテインが考えるところの「自画像」としての風景画である。エイゼンシュテインはこの論文において、文学や絵画などを様々な分野の芸術創造を例として取り上げながら、この自画像としての風景描写の歴史とでもいえるものを、映画も含めて語っていく。エイゼンシュテインは、エル・グレコの絵が、自画像としての風景画の西洋におけるその最初の例にあたるかと考える。

西洋における初期の「純粋な」風景、つまり現実的に描写された人間の外見の描写がはじめて抜け落ちてしまったものの一つは、現在われわれに伝わっている芸術作品の例のうちで、それをつくりだした人間の「心」の、おそらく最も熱情的な自画像である。

エル・グレコの『トレド風景』である。¹⁶⁵

¹⁶² *Эйзенштейн С. Избранные произведения в шести томах. Т.1-6. М., Искусство. 1964-1971.*

¹⁶³ *Норштейн. Сказка сказок. С.226.* (ノルシュテイン『フラーニャと私』、215頁。)

¹⁶⁴ 山田和夫「エイゼンシュテインとノルシュテイン」、『ユーリ・ノルシュテインの仕事』所収、ふゅーじょんぷろだくと、2000年、41頁。

¹⁶⁵ *Эйзенштейн С. Неравнодушная природа // Неравнодушная природа. Т.2. М., Эйзенштейн-центр. 2005. С.470.* (セルゲイ・エイゼンシュテイン「無関心な自然でなく」田中ひろし訳、『エイゼンシュテイン全集9 第2部 映画——芸術と科学 第9巻 無関心な自然でなく』エイゼンシュテイン全集刊行委員会訳、キネマ旬報社、1993年、143頁。)

西洋における絵は、常に神や高貴な身分の人々を描いてきた。しかし、その歴史が変化し、風景画というジャンルが誕生したとき、グレコが描き出したのは、実際にはグレコ自身の「自画像」だったとエイゼンシュテインは考える。グレコの『トレド風景』(1596-1600年、図12)は、ただ絵を見たところでは、流動的な雰囲気や漂わせる雲の下にトレドの街の風景が展開するものにすぎない。しかし、エイゼンシュテインは、それを自画像だと考える。なぜか？ 『トレド風景』は、「自然と人間とが相互浸透し、人間の情熱が多様性のうちに様々に変化するという完全な統一体」¹⁶⁶であり、この絵においては、描く者(人間)と描かれる対象(自然)とが境界を超えて一体化している。それゆえに、この風景画は、エイゼンシュテインにとってみれば、描かれているモチーフ自体は風景であるものの、その風景は、実際には描き手の情念・感情がかたちをとったものなのである。変化する自然の光景は、そのまま描く者の情熱の変容を反映しているとエイゼンシュテインは考える。

なんの変哲もない、見慣れたはずの光景が、数々の偶然が重なることによって、「人生の意味」とでも言うべきものに変化した瞬間に起こるその熱情こそ、「永遠」のエピソードが描き出すべきものだった。それゆえに、「永遠」もまた、熱情的な自画像としての風景画であるといえる。「永遠」とは、風景とノルシュテインのあいだに作られたハイブリッドな個人の世界であり、「無関心ではない自然」である。それゆえに、個人的なハーモニーとしての世界は、やはり自閉的なものではない。それはむしろ、既存の関係性を忘れ、それが当たり前のもとする前提が意識から消え去ったなかで、今までとは違いかたちで新たな関係性が作り上げられる試みである。エイゼンシュテインが論文を締めくくりに描写するメキシコの砂漠での変容体験は、まさにそのような新たな関係の生成である。

メキシコでは、原初的で原始的、そして同時に永遠でもある生成がすべてに息づいている。[.....]

朝や日没の時間にはあたかも誰かが盗んでしまったかのように空気が透明であり、赤っぽい山々の斜面は目も眩まばかりに鮮明で、空の群青と山麓のすみれ色の陰の間の真空空間を漂っている——そして突然はっきりと、われわれの目は見るのではなく、盲人が手で行うように対象を触知し、さぐりまわるのである。[.....]

あらゆるものが息を一つに合わせて呼吸しているようだ [.....]

あらゆるところで生命が死の下から吹き出し、死は生き終えたものを運び去る。幾世紀も昔から存在するものであるはずなのに、いまだ何も始まってもないような、ついさっき生まれてきたばかりで完成していないような、そんな感覚がある。すべてが発展しうる可能性を持っているのだ……¹⁶⁷

このとき、太古から変わらぬ姿のままにいるように思える砂漠の光景は、エイゼンシュテインの存在によって活性化する。自分自身の鼓動と、自然の鼓動とのリズムが合わさることで、両者のあいだに個人的かつ情熱的な関係性が生まれる。エイゼンシュテインがその場にいたことにより、エイゼンシュテイン、そして太古から変わらぬ光景のあいだに、新たなハーモニーが生まれたのである。それは、エイゼンシュテインが別の論文で使う「エクスタシー」の状態である。「エクスタシー」とは、エイゼンシュテインにとって「脱自」を意味している。ex-stasis と綴られるその言葉は、静止した過去の状態からの脱出であり、自らを生成へと変えていく状態である¹⁶⁸。ノルシュテインの「永遠」体験、そしてエイ

¹⁶⁶ Там же. С.472. (同上、144頁。)

¹⁶⁷ Эйзенштейн. Неравнодушная природа. С.491-493. (エイゼンシュテイン「無関心な自然でなく」、164-166頁。)

¹⁶⁸ Эйзенштейн С. О строении вещей // Неравнодушная природа. Т.2. С.36. (セルゲイ・エイゼンシュテイン「作品の構造について」田中ひろし訳、『エイゼンシュテイン全集 第2部 映画——芸

ゼンシュテインのメキシコ体験は、ともに「忘我」とそれによる周囲の風景との一体化、それに伴う生成の状態の復活を描き出す。それは徹底的に個人的な体験でありながら、一方で他者の痕跡にも敏感で開かれている。個人的であるということは、自然を始めとした他者や、今ではない時間の感覚が流れ込み、自らをその一部とすることで、「個人的に」世界との関係性を再構築することである。

それゆえに、「個人的な」アニメーションとは、他者との混じりあいでもある。それを生み出す者とその周囲の世界とのあいだで生まれるものなので、完全にその創造者の領域に属するわけでもなく、かといって周囲の世界のかたちをリテラルにとるわけでもない。そこでは両者はともに変容する。そういう状態を反映するかのごとく、「永遠」は、ノルシュテインの過去の記憶や、もしくは彼に影響を与えた様々な芸術のモチーフを浸透させる。「永遠」のシーンにおけるデッサンのような描画スタイルの選択は、ノルシュテインが、プーシキンの人生をもとにしたアンドレイ・フルジャノフスキーの『私は思い出となってあなたの元へ飛ぶ』（ヤンポリスキーの論文において『話の話』と並べられて語られた作品だ）の制作にアニメーターとして参加した経験に基づいている。その作品でノルシュテインは、プーシキンが詩の草稿に残した落書きを切り絵にしてアニメートする作業を行った。その資料として見ていた「プーシキンの草稿から溢れる光」¹⁶⁹が、「永遠」の経験には大きく活かされている。「永遠」のシーンを作るにあたり草稿の落書きのスタイルが参考にされたというだけでなく、「永遠」のシーンの後にオオカミの子が人間の詩人から奪う紙の光もまた、その現実の経験から採られている。ほかにも、人間の詩人の表情を作るためにはマンデリシュタムをはじめとした過去の詩人たちが参照され¹⁷⁰、旅人は冒険家から採られている¹⁷¹。「永遠」においてノルシュテインは、過去の人々とも混じりあう。草稿は新たな生成の場である。「無関心ではない自然」としての「永遠」のために、そこはふさわしい舞台となる。そこでは、新たな姿をした現実が生み出されるからだ。

ライアン・ラーキンの「無関心ではない自然」と、「個人的な」アニメーションの刹那性

自らの「個人的な」領域がその外へと混じりあっていく状態、それはやはり個人作家のアニメーション実践の場である NFB の作品に、同一の例が発見できる。ライアン・ラーキン(1943-2007)の作品、とりわけ代表作と考えられることの多い『ウォーキング』と『ストリート・ミュージック』は、ラーキンと世界とのあいだに交わされるダンスのようなものになっている。ライアン・ラーキンを NFB にスカウトしたのは、ノーマン・マクラレンである。「ノーマンが言うには、僕には、どんな対象に対してもタイミングやペーシングをきちんとコントロールできる天性のものがあつたらしい」¹⁷²。マクラレンがラーキンに見出した才能は、「アニメーション映画」を作るためには必須の、動きを生み出す感性である。その感性を従えて、ラーキンは「無関心ではない自然」をアニメーションで紡いでいく。

『ウォーキング』(1969年、図13)は、タイトルが示すとおり、人々が「歩く」様子をいろいろなかたちでアニメーションにしていだけの作品だ。人々の歩く姿が、音楽をバックにして、細密に描かれたものから色彩が踊っているようにも見えるほどに抽象度の高いものまで、実にさまざまなバリエーション

術と科学 第8巻 作品の構造について』所収、エイゼンシュテイン全集刊行委員会訳、キネマ旬報社、1984年、30頁。）

¹⁶⁹ CT1-73. C.301.

¹⁷⁰ Там же.

¹⁷¹ Там же. C.307.

¹⁷² Ryan Larkin, cited in Chris Robinson, *Unsung Heroes of Animation* (London: John Libbey Publishing, 2005), p.98.

ョンで展開されていく。それは、さまざまなかたちで実践される人々の歩く姿を、アニメーションによってデッサンするようなものだ。一般的なアニメーションであれば作品を作り上げるための素材にしか過ぎない「歩き」——アニメーションの教本のワンテーマのなかで収まってしまいそうな要素——によって、この作品は成り立っている。

ラーキンが『ウォーキング』を作る際に行ったのも、まさにアニメーターの訓練のためであるかのようなプロセスである。「(絵画や解剖学、動くことについての知識がたくさん必要だった¹⁷³。)」そして、たった 24 枚か 48 枚のサイクルで構成されたそれぞれの歩きを作り出すのに、ラーキンは「数ヶ月もかかった」¹⁷⁴と言う。そのような入念な準備と観察が可能にした『ウォーキング』の歩きの動作は、結果としてロトスコープ(実写をトレースしてアニメーションを作る手法)を用いたと思われるほどの真実味を帯びることとなるが、ラーキンはそれを否定する。「このアニメーターはまるごと全部僕の心から創りだされたものなんだ」¹⁷⁵。

ラーキンにとっては、運動を生み出すこと自体が、熱情的な自画像となる。『ウォーキング』において観客が目撃することとなるのは、ラーキンが見慣れた動作に溢れる動き^{モーション}を発見するに至るまでのプロセスである。『ウォーキング』の展開を追ってみれば、人間の歩きは、詳細に描き込まれた絵が消え、歩いているのが一体誰なのかが判別不能となるような、色彩の染みへと還元されていく。その制作過程においてラーキンが気づくことになるのは、なぜ自分が「歩き」というありふれた動作を作品にしようと考えたのかという、そのそもそものモチベーションである。

僕がだんだんと理解してきたのは、歩くってことはたんなるひとつのことにすぎなくて、飛び回ったり、スウィングしたり回ったり、走ったりすることも、同じプロセスの一部だということで、それは純粋に、動き^{モーション}の喜びなんです。¹⁷⁶

次第に抽象化されていく人々の姿からは、男なのか女なのかといったような情報が消えていく。歩くという動作だけが純粋に抽出され、その人数は増えていく。そしてラーキンの発見に同調するかのようになり、ついには作品の題名が裏切られる。ひとりの人物が突如として走り出すと、人々もまたそれに続き、横転したり踊ったりしはじめるのである。「歩き」という枷が解体し、人々は動きの喜びへと解放されていく。ラーキンは、「歩き」という動作の核に「動き」を見出す。それこそが、自らに喜びをもたらした源泉であったことを発見する。かくして、動きを書き写すことは、それはラーキン自身の自画像となる。『ウォーキング』とは、ラーキンと動きに溢れた世界とのあいだのエクスタティックな混交である。動きは、ラーキンの感情がかたちをとったものである。

続く『ストリート・ミュージック』(1972年、図14)でも、ラーキンと世界とのあいだの喜ばしいやりとりが続いていく。しかし、この作品の場合、『ウォーキング』とは異なり、ラーキンがそのやりとりを行うのは、内的な場所においてである。『ストリート・ミュージック』は音楽を奏でるストリート・ミュージシャンたちの実写映像で始まる。そのうちの一人がカメラに目を向けた瞬間に、そのミュージシャンの姿は原形質的に伸び縮みするアニメーションへと変化する。その後が続くのは、奔放なメタモルフォーゼの連続である。この作品は当初「生育 Growing Things」というタイトルが考えられ、

¹⁷³ Ryan Larkin, in “Commentary to *Walking*,” in *Ryan: Special Edition* (n.p.: Rhino Theatrical, 2005), DVD.

¹⁷⁴ *ibid.*

¹⁷⁵ *ibid.*

¹⁷⁶ *ibid.*

庭で植物が成長していく様子をアニメーションで描くという構想のもとで作られはじめたが¹⁷⁷、結果的には、「基本的には抽象的でシュルレアリスティックな空想がやってきては去っていく」¹⁷⁸ものへと変化する。

『ストリート・ミュージック』において、ストリート・ミュージシャンの変容のあとに展開するアニメーションに続くのはきわめてプライベートで親密なメタモルフォーゼである。そこには、ラーキンに棲みつく無数の他者たちのイメージが登場する。ラーキンは、この作品のメタモルフォーゼについて説明する際、それらが「借用」されたものであることを語る。たとえば途中で挿入される点描画は印象派の影響であり、静止画がディゾルブされていくパートではロマン派が通過され、そこから「近代美術のあらゆるレパートリー」へと進んでいく。ピカソ、ミロ、その後にはマチスといった名前が登場し、さらにはヘルズ・エンジェルズの名前にも言及されることによって美術からも離れていく¹⁷⁹。『ストリート・ミュージック』のメタモルフォーゼは、イヌイットやエスキモーの美術、ミケランジェロ、レンブラントから、ヘルズ・エンジェルズまで、ラーキンが影響を受けたありとあらゆるものをアニメーションのかたちにして見せつけていく行為である。その個人的な世界は、無数の他者たちを飲み込むことによって出来上がっている。

ここで「見せつける」という言葉をあえて使ったのは、『ウォーキング』そして『ストリート・ミュージック』の両作品において、ラーキン自身の虚飾とでもいえるものが大きな役割を果たしているからである。たとえば、『ストリート・ミュージック』において展開されるのは、すべて変容する自画像であるとラーキンは語っている¹⁸⁰。作品の最後に登場する奇妙な生き物は自画像であり、自分がいかに滑稽な動きができるのかを見せつけるものだというのである。ミュージシャンの視線に応じてスタートするこの作品のアニメーションは、その音楽にあわせて行われる、ラーキンなりのダンスのようなものとなる。そのダンスは、自らの滑稽さ、そして自らが影響を受けたものをスクリーン上に反映させるメタモルフォーゼによって行われる。

『ウォーキング』もまた、本格的にアニメーション・パートが始まる前に少しの間がある。街中の人々を描いた水彩画がいくつか提示される。

映画の最初の部分はドローイング。歩いていない人、バスに乗っていたり、座っていたり、バス停でバスを待っている人たちを描いた水彩のドローイング。そして僕はすこしずつ、見つめている人たち、たくさん見つめる人たちのイメージを紹介しはじめる……その当時の服装で、自分を一番よく見せようとしている人たち。¹⁸¹

このラーキンのコメントに従って冒頭の水彩画のパートを眺めてみると、そこに描かれている人物の多くは、確かに画面のこちらへと視線を向けていることに気づく。家の二階のバルコニーから街の通りを見下ろす少年が、ラーキンが自分の歩く姿であると語るひとりの歩く男の姿をじっと見つめるとき、アニメーションのパートはスタートする。クリス・ロビンソンは、ラーキンの作品の絶えることなきメタモルフォーゼや『ストリート・ミュージック』の最後が尻切れトンボのようにして終わることなどから、ラーキンの作品は、ラーキン自身の無秩序な人生——彼はこの2作品によって世界的な評価を受けなが

¹⁷⁷ Ryan Larkin, in “Commentary to *Street Musique*,” in *Ryan: Special Edition*.

¹⁷⁸ *ibid.*

¹⁷⁹ *ibid.*

¹⁸⁰ *ibid.*

¹⁸¹ Larkin, “Commentary to *Walking*.”

ら、その後は作品を完成させることができず、アルコール中毒と薬物中毒に苦しみ、晩年はモントリオールの路上で物乞いをして過ごした——を反映するかのように無秩序な構造をしていると語った¹⁸²。しかし、エクスタティックな自然描写という視点でこれらの作品を眺めていると、両作品には、共通する構造があることがわかる。アニメーション・パートの始まりにおいては、画面のこちらの注意を引こうとする人々があり、それに対して反応するかのように、ラーキンが「変容する自画像」と語るアニメーションが展開するのである。

ラーキン作品は、外界との個人的な交感のうちに生まれている。ラーキンは、街に出て人々の姿をスケッチすることで作品のインスピレーションを集めていた¹⁸³。その作業は、街のなかに存在しながらも、自らの奥まった世界に入り込んでひとりで存在し、社会的な関係性をニュートラル化したところで、外界との交感へと開いていくものであると言える。ラーキンの場合、他人にたいして自分を強く印象付けようとする人物への関心がとりわけ強く、また自らも自分自身を他人に対して印象付けようとするようなところがあった。外界に溢れる動きの喜びの発見も含め、あえて街という環境のなかで奥まることによってはじめて起こる外界との呼応に自分自身を開いていき、その結果として見出されるハーモニーを、アニメーションとしていくようなところがあったといえるのである。

「無関心ではない自然」をはじめとした個人的なハーモニーは、現実の奥まったところにひっそりと、少しのあいだだけ生まれる。しかしそれは外界とのパーソナルな交感である。それは、閉じることにより、新たに開かれていくということである。ただし、個人的なハーモニーに付随するのは、その成立範囲の限定性であり、永続は決して望めないという意識でもある。すべては流動し、刹那にしか保たれず、そのハーモニーの担い手が消えれば無となる。ポール・ドリエセンの『冰山を見た少年』（2000年、図15）は、個人的なハーモニーの刹那性を描く。この作品は、裕福な家に生まれながらも、家族の愛や友人に恵まれない少年の日常の話を語る。画面は真ん中で縦2つに分けられ、左には少年の退屈な日常が、右にはその日常を元に少年が空想のなかででっかあげる冒険の様子が描かれる。右側の画面は、少年が作り上げる個人的な世界だ。少年はいつも一人なので、彼の空想を妨げる他人はいない。しかしそれでも、その世界は簡単に破られる。朝の目覚めや授業のチャイムの音、車に鳴らされるクラクションなどの環境に由来する突発的な出来事が少年を目覚めさせ、せっかく育った少年の空想の世界は消え去り、左右の画面はほぼ一致してしまう。もちろん、新たな空想はまた始まる——少年が生きている限りにおいては、この作品の終わりは、少年自身の終わりである。少年は親に連れられ船の旅行にでかけるが、その船は氷山に衝突する。その衝撃は少年の空想の世界をいつもの家のベッドのなかに戻す。左側の画面では船は淡々と沈んでいく。右側の世界で少年は目を覚ますが、いつもならカーテンを開けて朝の到来を強制的に告げることになる召使いはカーテンの前で佇んだまま動かない。右側の世界全体が、何の反応もせず、ただそのままだ。少年はいつしか諦め、ベッドで眠りにつく。寝室は消え、右側の世界は左側の世界に一致し、船は2つの画面の両方において海面の底へと完全に姿を隠す。

ノルシュテインは、「永遠」が描く「人生の意味」となるような瞬間は、「長く続くことはない」と語っていた。「個人的に」見出された世界は、非共有的であるがゆえに、限られた場所・時間でのみ生起し、それが終われば消え、二度と戻ってこない。『冰山を見た少年』の少年が創りだした空想の世界がちよっとしたきっかけで破れてしまうように、ライアン・ラーキンが数本だけの作品を残したのみでこの世を去っていったように、そのハーモニーは、ハーモニーを生み出す者とその人物を取り巻く世界との相互関係と両者の微妙なバランスのうえでのみ成り立つ、きわめて不安定な脆いものである。

¹⁸² Robinson, *Unsung Heroes of Animation*, p.105.

¹⁸³ *ibid.*

その脆さ・儂さは、別のかたちで、その小さな現実を永遠へと開いていく。エイゼンシュテインは、論文「無関心ではない自然」の冒頭に、プーシキンの詩を掲げる¹⁸⁴。

墓の入口で 若い生命は戯れるがいい
心動かぬ自然は 永遠の美に輝いている

プーシキンのこの詩は、大きなタイムスケールとしての自然の内部で、自然全体と比べれば制限された尺度でしか存在しえない個々の生命が消滅し、そしてまた生成していく光景を語る。このような光景は、『話の話』がタイトルを借用し、「永遠」のシーンにおいて直接的に引用されているナズム・ヒクメットの『話の話（おとぎばなしのおとぎばなし）』が描くものと似ている。光り輝く水面のそばに太陽とねこプラタナスの木と「ぼく」がたたずむ様子を中心的に描くこの詩の終盤、みなは次第に姿を消していく。ねこ、ぼく、プラタナス、水、お天道様が順番に「たちのく」。ここでは小さな生命のみならず自然をも含めて、その存在が永続しないことが語られていく。他者との交感、自らの存在領域が限られているからこそ可能になる。それゆえに、このエピソードの名前である「永遠」が持つ多義性もまた見えてくる。それは、「人生の意味」に思えるほどの、永遠であってほしい刹那を、感情的な風景として描くことにより、永遠への切望を行うものである。一方で、その刹那が間違いなく消えてしまうことへの認識が、自分だけでの完結を許してくれない、自分自身がただほんの一部だけを占めるだけの別種の永遠を、間接的に描写する。個人的であることには、限界が埋め込まれている。個人的な世界は、その限界を明確に認識している。それによって、個人的な世界の及ばぬ部分に広がる世界が、外部に感覚されてくる。

2-2、抵抗しきれぬ現実を意識する

反現実的なアニメーションという強烈な現実遵守

「個人的な」アニメーションは、個人的に見出された世界との関係性を作り上げる。それは自分の世界がすべてであるという意味において、「今」を「永遠」とつなげる。一方、自分と世界とをイコールにつなげるその等式を共有できるのは自分自身だけであり、現実の奥まった場所で胚胎するその世界観は、通用する範囲は限りなく狭い。『氷山を見た少年』で語られるのは、たとえば死によって、その「個人的な」世界は脆くも消え去るということである。『話の話』の「永遠」が語るのは、あるとき突如として生じた、ノルシュテインと世界とがつながりあう瞬間の感覚であった。その「個人的なハーモニー」は、数秒しか継続しないものとして考えられている。それゆえに、「個人的な」アニメーション作品は、個人が作り上げ、そのなかに浸ることのできる世界が、有限なものであるということ認識させる。個人の世界はちょっとした衝撃によって崩れ去るものであるという、身も蓋もない現実認識に基づかざるをえない。ライアン・ラーキンのアニメーションのように、個人の抱きうる世界の脆さを作品自体が体現するケースもある。「個人的な」アニメーションは、それゆえに、私たちの生きる世界の現実に関わりなく即し、それを認識するようなものであるともいえる。現実から切り離された夢の世界——お

¹⁸⁴ Эйзенштейн. Неравнодушная природа. С.310. (エイゼンシュテイン「無関心な自然でなく」、9頁。)

そらくアニメーションが描く世界として即座にイメージされるのはこれだろう——を描くものであるわけではないのである。「個人的な」アニメーションが夢のような世界を描くとき、その夢は（たとえば『冰山を見た少年』の少年の夢のように）、すぐに消え去る様子も含めて描かれるという意味において、やはりきわめて現実的なものである。

「個人的な」アニメーションの特徴は、ここにも見出すことができる。それは、現実と信じられ、共有されているものからの逃避ではなく、むしろ別の形でそれと向き合うものなのである。夢を見るためというよりかは、夢から醒めることを余儀なくされるものなのである。『話の話』が謎めいたものとして捉えられたことは、おそらくそういったところにも由来する。なぜならば、アニメーションの多くは、積極的に、もしくは無意識的に、この世界とは別の法則に統べられた、現実から切り離された夢を見るためのものとして作られてきたからだ。

アニメーションはそもそも、その登場に際して、積極的に、私たちの生きるものとは別の世界を満喫させるものとして振る舞おうとした。エスター・レスリーは、アニメーションが登場してしばらくのあいだ、当時はアニメテッド・カートゥーンとまだ呼ばれていたそれら初期の作品が、モダニズムの批評家、芸術家——とりわけ革命思想を持ち合わせた人々——を刺激したということを指摘している¹⁸⁵。カートゥーンが示す自然主義的現実の拒絶に対して、世界の変容や転覆の可能性の夢が見出されたのである。アニメーション史最初期においては、制作者自身もその志を共有していた。1908年の『ファンタスマゴリー』(図16)は、世界で初の純粋なアニメーション作品と評価されることもある¹⁸⁶。その作者エミール・コール(1857-1938)は、映画産業に携わる以前、友人の芸術家やジャーナリストたちとともに「ジ・インコヘレンツ *The Incoherents*」というグループを結成していた。このグループは、キャバレーと風刺画の分野で笑いとナンセンスを追求し、現実を支配する一貫性に対して反逆を試みた。『ファンタスマゴリー』は、現実の一貫性への反逆という意味でいえば、最上級の例となる。チョークトークによって黒板上に姿を現した主人公のファントーシュ(これもまたピエロという反現実的伝統に根ざしたキャラクターだ)は、次から次へと姿を変えていく。大きさも変容し、ビジネスマンや紳士、警官といった権威ある人々を次々とおちょくる。象を建物に変え、最終的にはオモチャの馬に乗って去っていく。脈略のないことこそが脈略とでもいえるほどに、あらゆるものへの反乱を行っていく。

レスリーは、『ファンタスマゴリー』におけるメタモルフォーゼが非常になめらかで連続性を感じさせつつも、変容の過剰さと自己言及性によって、メタモルフォーゼすること自体を目的化し、イリュージョンとしてのイリュージョンとしての地位を保っていると語る¹⁸⁷。それは、アニメーションの世界を、自己目的化した異質な世界として考えているということだ。この意味において、マルタンが「アニメーション映画」の始まりのひとつとして、コールを遡及的にその歴史の始まりに位置づけたことは頷ける。理念としての「アニメーション映画」は何よりも、コマ撮りという原理によって映画を再発明し、異なるタイムスケールに基づいた、今とは異なる世界を作り出すということだからである。

¹⁸⁵ Leslie, *Hollywood Flatlands*, p.v.

¹⁸⁶ アニメーション史の始まりとして記憶されるのは、以下の3つの年号である。1892年のエミール・レイノーによるプラクシノスコープの発明、1906年のジェームズ・スチュワート・ブラックトンによる『愉快な百面相』(チョーク・トークの実写にコマ撮りが混じるかたちになっている)、そして1908年の『ファンタスマゴリー』だ。『ファンタスマゴリー』はほぼ全編にわたってコマ撮りで作られたという意味において、世界初の「純粋な」アニメーション作品であるといえる。アーサー・メルボルン・ターパーの『マッチアピール』(1899年)はボーア戦争に従軍するイギリス軍にマッチを送るよう呼びかける広報映画だったが、マッチ棒を用いたコマ撮りアニメーションとなっている。ここにアニメーションの歴史の始まりを見出す立場もある。

¹⁸⁷ Leslie, *Hollywood Flatlands*, p.2.

しかし、それは「個人的な」アニメーションのように、私たちの生きる世界自体の別の姿を見せるものではない。アニメーションはその初期において、観客の住む世界とは別の世界であるという自意識を徹底的に持っていた。『ファンタスマゴリー』のファントーシュは、実写の手によって描かれることで登場する。この作品がイリュージョンとしてのイリュージョンを展開しつづけることができたのは、ファントーシュが自らをグラフィカルな存在として認識していたからである。チョークトークをはじめとした初期カートゥーンにおける「描く手」のモチーフについては、すでに研究が多く存在する¹⁸⁸。そういった研究が指摘するのは、キャラクター自身のグラフィカルな自意識である。ロトスコープの発明者としてすでにこの論文に登場したフライシャー兄弟の作品も、「インク壺から」シリーズの道化師ココなど、「描く手」が作り出すキャラクターが、自らが描かれた存在（つまり書き加えたり消し去ったりすることができる）であるというグラフィカルな自意識を持つことを活用したストーリーテリングを行っていた。

サイレント期のアニメーションのスターであるフェリックス・ザ・キャットもまた、そのようなグラフィカルな自意識を持っている。『コミカラムィーズ *Comicalamities*』（オットー・メスマー監督、1928年）において、フェリックスは、醜い女性キャラを「整形」するにあたり、消しゴムとペンを使う。さらに、その女性が美人になったことでわがままになると、紙を破って彼女ごと捨てる。フェリックス自身もまた、アニメーターに対して、自分のしっぽを黒く塗り忘れてしまうと指摘し、塗りなおしてもらう。アメリカン・カートゥーンの世界において、キャラクターたちはグラフィカルであることに自覚的であり、だからこそ、反逆行為に勤しむことができた。アニメーションは、私たちが現実だと信じるものとは別の次元に属し、別の法則によって統べられる、「反現実」としての世界だった。ハリウッド製カートゥーン黄金期へのオマージュである『ロジャー・ラビット』（ロバート・ゼメキス監督、1988年）においても、カートゥーン・キャラクターたちはトゥーンタウンに暮らし、消しインクによって消滅する存在だったが、そこにはこういった伝統の残響が感じられる。

スタンリー・カヴェルは、自身の映画論において、カートゥーン・アニメーションと実写映画を別のものとして考える。それは、「カートゥーンの世界が物理法則にとって支配されていない」だけでも、「われわれの世界とは異なる形而上学的成約を満たす」だけのものでもなく、「われわれを支配する法則や制約がどこまで適用でき、どこから適用できないかが不確か」なゆえである。それが意味するのは、カートゥーンの世界には「いかなる現実の法則も存在しない」ということである¹⁸⁹。確かにカヴェルの言うとおりに、カートゥーンの世界には法則が存在しないように見える。彼が例に挙げる、地面がないことが気づいて初めて落下するというギャグのように、法則は恣意的にしか適用されない。重力を有効にするのは意識であって、その意識に従って、法則はその都度生成し、そして消えていく¹⁹⁰。

カートゥーンにおける法則の恣意的な生成と消失ということでは、代表的な存在としてはテックス・アヴェリー(1908-1980)の名前が挙げられるだろう。アヴェリーはカートゥーンがグラフィカルな世界であることを最大限に意識し、その虚構性の本性をほじくりかえす自己言及的なギャグで知られる。『呪いの黒猫』（1949年、図17）では、大きな犬に虐められる白猫は、「黒猫悪運商会」に勤める黒猫から助けを得て、犬への逆襲を始める。白猫は黒猫を呼び出すための笛をもらい、犬がやってきたとき

¹⁸⁸ 日本語での研究としては、今井隆介「描く身体から描かれる身体へ 初期アニメーション映画研究」（加藤幹郎編著『映画学的想像力 シネマ・スタディーズの冒険』人文書院、2006年、58-95頁）や細馬『ミッキーはなぜ口笛を吹くのか』などが代表的なものとして挙げられる。

¹⁸⁹ Stanley Cavell, *The World Viewed: Enlarged Edition* (Cambridge: Harvard University Press, 1979), pp.167-168. (スタンリー・カヴェル『眼に映る世界 映画の存在論についての考察』石原陽一郎訳、法政大学出版局、2012年、248-249頁。)

¹⁹⁰ *ibid.*, p.169. (同上、249頁。)

にはそれを吹く。そして黒猫が前を横切るたびに、犬は不幸に見舞われる。後半、スラップスティックのペースが上がっていくと、不幸は黒猫が横切るのではなく、笛を吹くことだけによって起こるようになる。かくして、アクシデントで笛を飲み込んでしまった犬は、呼吸をするたびに不幸に見舞われるようになる。不幸のスタート地点は自然と移行し、しかしそれでも何も問題とならない。法則の恣意的な生成と消失こそ、カートゥーンなのだから¹⁹¹。

チャック・ジョーンズ(1912-2002)の『カモにされたカモ』(1953年、図18)は、カートゥーンの自己言及性の最たる例である。この作品の主役ダフィー・ダックは、背景と衣装が適切でないアニメーターに向かって怒る。その度ごとにアニメーターは背景と衣装は書き換えられるが、ダフィーの望むようにはない。書き換えが行われるたび、ダフィーは自身の生きる世界の変容によってズタボロにされる。最終的にはアニメーターが実はバックスバニーであったことが明かされる。カートゥーンの世界はグラフィックの世界であって、それは徹底的に虚構のものであり、現実とは違う原則によって成り立っている。『カモにされたカモ』は、そのカートゥーン世界の本質的な条件を意識し、逆にとり、そのことを同様に意識したキャラクターたちとともに戯れる。法則の操作の可能性を知ったとき、世界は思いのままに変容しうる。

しかし、現実世界として共有されているものから徹底的に距離を取ろうとするエミール・コール、そしてアメリカン・カートゥーンは、実際には、私たちの生きる世界において現実として共有されているものに従わないことに取り憑かれているともいえる。コールは「無意味」というものを意識的に追求する。意味をなくすことへの徹底したこだわりとは、裏を返せば、現実の世界を、意味に溢れたものとして前提しているということである。アヴェリーやジョーンズの試みは、観客がアニメーションを観るときに無意識的に共有している前提を露骨にまで意識のもとに晒し、そのルールと戯れることで、徹底的に無化し、笑いに転嫁しようとする。それは一見、現実として共有されていることの破壊であるようにも見える。しかしこれもまた同様に、約束事として考えられているものに対する執着である。普段は意識されない約束事を可視化し、それを壊すことによって笑いを取ろうとすることは、実際のところ、その約束事を固定された所与のものとしないうり成り立たないからだ。

ここでまたしても頭をもたげるのは、「個人映画」という言葉に対する蓮實重彦の批判である。カートゥーンも、個人映画という言葉の(無批判的な)擁護者も、どちらもメインストリームの観念を、必要以上に敵対視することで、結果的にそれに寄り掛かる。とりわけカートゥーンにおいては、笑いへの転嫁のために、そういった寄りかかりが必須となってしまう。固定観念をきちんと固めておかなければ、それを壊すことは笑いを産みださない。ここには途方も無い徒労がある。なぜなら、カートゥーンがアニメーションの「制度」を壊そうとする試みや、「個人映画」が「映画」を壊そうとする試みは、実際のところ壊そうとする相手の存在に依存し、それを強化することにしか役立たず、壊そうとしているものに自らのアイデンティティが従属していることにさえ気づかせるのだから。いや、すでに気づいているのかもしれない。ジョーンズが手がけた「ロードランナーとワイリーコヨーテ」のシリーズで、ロードランナーを捕食しようとするコヨーテは、捕食することではなく、捕食しようとすること自体を自己目的化していく。1本の作品のなかで平均11本のギャグ(それはつまり11度ひどい目にあうということである)を入れるというフォーマットを遵守し、自分自身を定期的に傷めつけていく。自らの試みが成功しないことは分かっている。しかし、分かっているからといって、どうなるものでもない。現実として理解されているものを壊そうとする試みは、結局のところ、その存在への抵抗の不可能性という大

¹⁹¹ 『呪いの黒猫』の例については、石岡良治氏による発表「チェイス・カートゥーンの身体表象——Tex Averyにおけるアニメーションという媒体」(2007年度日本アメリカ文学会東京支部5月例会、2007年5月26日、於：慶應義塾大学三田キャンパス)の発表からの示唆による。

きな壁に直面せざるをえない。

2-3、超現実としてのアニメーション

長編化によるアニメーションの変質——リアリズムのカリカチュア

抵抗しえぬものに対してはそれを素直に遵守し、遵守していることさえも忘れ、身を任せてしまえばいい——そうとでも言わんばかりに、人間が逃れられぬ性質を認識し、むしろそこに便乗することによって、観客の生きる世界よりもより確かな存在感をもった、自然化された現実を作り上げていくアニメーションが、反現実的な文脈とはまた別に発展を遂げる。それは、私たちの見知った現実認識を強化するようなアニメーションの伝統である。それを打ち立てたのはディズニーであり、その成果は、ノルシュテインが所属したソユズムリトフィルムの基調を作り上げるうえでも大きな役割を果たしている。

ウォルト・ディズニー(1901-1966)は 1910 年代のアメリカにて始まったアニメーションの産業化を完全な形にまで持っていった人物だ。アニメーションの産業化とは、高度な分業化による大量生産のシステムの導入である。ディズニーが凡百のアニメーション・スタジオと差別化されることになったのは、そのシステムをいち早く完璧なものとしたからだ。当初は弱小スタジオのひとつだったディズニーは、1920 年代以降、業界における先駆者として地位を確立する数々の試みを行った。ディズニーの成功にとって大きかったのは、トーキーをいち早く高水準なものにしてしまえたことにある。「ミッキーマウス」シリーズの第三作『蒸気船ウィリー』(アブ・アイワクス&ウォルト・ディズニー監督、1928 年)は、ポール・テリーなどによる同時期のアニメーションのトーキー化の達成とは段違いのクオリティで、後に「ミッキーマウシング」と揶揄されることになるほどの高度な音と映像のシンクロを成し遂げたことにより、大きな成功を収める。「ミッキーマウス」と「シリー・シンフォニー」という視聴覚的同調を基本的なルールとする 2 つのシリーズは、ディズニーの名をアメリカはもちろん世界中に轟かせることになる。ディズニーはその後も、テクニカラーによるカラー・アニメーション化やマルチプレーンの撮影装置の導入による立体的な作品空間の創出、アニメーターに対する美術教育といった先駆的な試みをいくつも行う。他のスタジオを周回遅れにしてしまうかのようなその攻撃的な戦略の連続は、1937 年の『白雪姫』を皮切りにするアニメーションによる長編制作の挑戦とその成功によって決定的なものになる。短編から長編への移行は、「長い短編」ではない、短編とはまったく異なる原理によるアニメーション制作を要求するものだった。アニメーション世界の自然化は、この移行において必要とされたものである。それは簡単に言えば、観客に対して、自分が「アニメーションを観ている」ことを忘れさせること、つまり、初期カートゥーンのように、グラフィック上の創造物でしかないキャラクターたちの出来事を観ているとは思わせないということであった。そのためには、アニメーションをこの世界の法則に近づけていくこと——作りものであることを意識できないくらいに——が重要になっていく。

長編を作るためには、破壊や場当たりのなギャグの寄せ集めによってスラップスティック的に物語を構成するのはまた違った方法論を考えねばならない。ディズニーがそれに対する解決法として導入したのは、キャラクターにパーソナリティを持たせるということである。俗に「パーソナリティ・アニメーション」「キャラクター・アニメーション」といった用語で呼ばれることのある人物造形である。それは、これまで単に絵に描かれたグラフィカルな存在でしかなかったアニメーションのキャラクターを、現実的な存在として認識・錯覚させていくことである。キャラクターを行き当たりばつりに行動させ

るのではなく、「自分の意志で考え、決断し、行動しているように見える絵を生み出す」¹⁹²ことにより、キャラクターが心理や思考能力を持っているかのごとく、観客が受け止めるようにするということだ。

長編へと向かうディズニーが採用した原理の核は、実際にリアルであるかどうかではなく、リアルであるように感じられるかどうかに関心を置くというところにある。「信じる」かどうかを基準にして、制作は行われることになる。『生命を吹き込む魔法』は、ディズニー・スタジオの伝説のアニメーター9人、いわゆる「ナイン・オールド・メン」のうちフランク・トーマスとオーリー・ジョンストンによって書かれた同スタジオのアニメーション原理の指南書である。そこに示されたいくつかの原則も、やはりこの「信じる」世界の創出を目指すものである。たとえば、有名な「ストレッチ・アンド・スクウォッシュ」は、アニメーションにおける輪郭の自由な伸び縮みをどう活用するかという話だ。トーマスとジョンストンは、アニメーション表現に内在する輪郭線の柔軟さを「可塑性」という言葉で表現する。望むべきあらゆる形状へと加工しうる性質として考えるのである。可塑性とは、アニメーションを、その柔軟さを活用して、特定の鋳型へと過剰なまでにはめこんでいこうとすることである。ディズニーはアニメーションを反現実的なものではなく、過剰なまでに現実に従わせることで超現実的なものにしようとする。超現実的とは、疑いようもないくらいに現実的なものであるということだ。「ストレッチ・アンド・スクウォッシュ」は輪郭線の変容であるが、エミール・コールのようにキャラクターをメタモルフォーゼさせることを意図しない。生物がこの世界に生きるなかで甘受せざるをえない条件に、作り物であるキャラクターを過剰に従わせることを目指すものなのである。「生き物なら、どんなに骨ばっていても、動いているうちに、肉体が許す範囲でかなりの柔軟性を示す」¹⁹³ゆえに、輪郭線も柔軟にならねばならない。こういった作業を経て、虚構の存在であることは執拗に隠蔽されていく。ディズニーが目指すのは、リアルであることではなく「リアリズムのカリカチュア」¹⁹⁴であると、『生命を吹き込む魔法』は語っている。リアリスティックに感じさせるための要素を極端にまで誇張することによって、アニメーションを観る行為を自然化し、「別の」世界を見ていることを意識させないようにするのである。

アン・ネズベットは、『白雪姫』における人間キャラクターのアニメートについて語る際、人間による演技をガイドに用いることによって、キャラクターのグロテスクな変形を防ごうとしたことで、結果として生み出されるアニメーション映像は、現実の少女がアニメーションの衣装をまもって「変装」¹⁹⁵したかのようなものになったことを指摘する。アニメーションを観ることは、着ぐるみキャラクターを現実において見る経験に近いものになる。そこに確かな人間の実在を感じさせるわけだ。アニメーション世界を現実世界のようなものとして錯覚させるための試みは、『白雪姫』において成功を収める。この作品がリリースされた後、ディズニーのオフィスには、白雪姫をはじめとする人間のキャラクターが本物の俳優なのではないかということを探る手紙が届いたと言われている¹⁹⁶。

¹⁹² Frank Thomas and Ollie Johnston, *The Illusion of Life: Disney Animation* (New York: Disney Editions, 1981), p.9. (フランク・トーマス&オーリー・ジョンストン『ディズニーアニメーション 生命を吹き込む魔法』スタジオジブリ訳、徳間書店、2002年、13頁。)

¹⁹³ *ibid.*, pp.47-51. (同上、52-55頁。)

¹⁹⁴ *ibid.*, pp.65-66. (同上、70頁。)

¹⁹⁵ Anne Nesbet, *Savage Junctures: Sergei Eisenstein and the Shape of Thinking* (New York: I. B. Tauris, 2007), p.193.

¹⁹⁶ 「1939年2月5日のニューヨーク・タイムスによれば、ディズニーは、観客から、『白雪姫』には実際に生きているキャラクターがいるのかどうかを質問する莫大な数の手紙を受け取っている。ディズニーのオフィスに送られた手紙にコメントしながら、ニューヨーク・タイムスの記者は、皮肉るように書いている。「夫のよりよい判断に対抗したある主婦の手紙：うちの家庭での議論に決着をつけるために教えてください。『白雪姫』の三人のキャラクターは、本物の人々なのですか、それともあなたがた

ディズニーは、トーキー化、カラー化、作品空間の立体化などを行い、さらにアニメーションの特質を過剰な現実模倣のために用いることにより、「リアリズムのカリカチュア」を達成し、アニメーションの世界と観客の世界の距離を縮めようとする。キャラクターがグラフィカルな作り物であることを強調する他のスタジオとの差別化という側面もありながら、ディズニー作品が生み出したのは、キャラクターたちが実際の生命であると観客が信じこんでしまうような「生命のイリュージョン the illusion of life」（このフレーズは『生命を吹き込む魔法』の原題でもある）である。現実には似た世界の環境において、現実の人間のように見えてしまうキャラクターを登場させることにより、観客がキャラクターの運命を「わが身に引きつけて」¹⁹⁷考えることができるような真実味を、作品世界に持たせることが目指される。

そのときもはや、キャラクターたちは鉛筆やインクによって生み出され、そして紙を破ったり液をかければ消えてしまうような存在ではなくなる。『白雪姫』のストーリー会議の際、白雪姫が森を逃げ穴に落ちるシーンで、どれくらいの高さから落ちるかが話し合われたとき、スタッフの一人は「あまりに高いと死んでしまう」と思わず叫んだという。その言葉に対し、スタッフたちは沈黙し目を見合わせる。自分たちがアニメーションのキャラクターに対して、「本物の人間であるかのように心配」¹⁹⁸したことに驚いたからだ。このエピソードが意味するのは、アニメーションのキャラクターが、観客である人間と同様のものとして捉えられるようになったということだ。『白雪姫』のプレミア上映の際、またしてもスタッフたちは驚くことになる。毒リンゴを食べた白雪姫が（かりそめの）死を迎え、七人の小人たちがそれに対して涙を流したシーンにさしかかったとき、「会場からすすり泣く声がきこえた」。それはとても「信じられなかった」。なぜなら、「アニメーションのキャラクターの死に、観客が泣いていた」からだ¹⁹⁹。もはやアニメーションは反現実的な世界ではない。そこに登場する人々は観客とは別種の存在ではない。同じように重力に従い、同じようにいつかは死ぬ、悲しい運命に囚われた、人間存在そのものとなったのである。アニメーションはここにおいて、私たちが生きる世界とつながる。断絶は意識されなくなる。自然化された認識上において、現実とアニメーションとの距離はなくなる。

アニメーションは不完全な現実を補完する

ディズニーによるアニメーションの超現実化には、これまで反現実的な可能性をそのメディアに見いだしていた人々からの批判が浴びせられることになる。ジークフリート・クラカウアーのディズニー批判が、その代表的な例として挙げられる。ディズニー・スタジオはその初期の作品においては、アニメーターたちの想像力の発揮によって現実には不可能な出来事ばかりを起こしていたのに、長編においては実写映画的なアプローチが採用されるようになったことに彼は不満を漏らす。「ディズニーは作品中

のアニメーターが描いたキャラクターなのですか。白雪姫、王子さま、そして悪い女王様は本物の俳優なのではないかとわたしは思うのですが、うちの主人はわたしのことをバカ呼ばわりするのです。このことでいつも言い争いになります、わたしたち夫婦のためにもどうかはっきりさせてください」

(Joanna Bouldin, "Cadaver of the Real: Animation, Rotoscoping and the Politics of the Body," in *Animation Journal*, Vol.12, 2004, p.14.)

¹⁹⁷ Thomas and Johnston, *The Illusion of Life*, p.80. (トーマス&ジョンストン『生命を吹き込む魔法』、84頁。)

¹⁹⁸ Paula Sigman, in *Disney's "Snow White and the Seven Dwarfs": Still the Fairest of Them All* (2001, dir. Harry Arends).

¹⁹⁹ Ward Kimball, *ibid.*

の偽物の自然を、本物の自然を撮影するかのようにして撮影」することによって、「想像力を容赦なく抑えつける」²⁰⁰ようになったというのである。クラカウアーは別の機会に「ミッキーマウス」シリーズの最初の作品『プレーン・クレイジー』（アブ・アイワークス&ウォルト・ディズニー監督、1928年）と『ダンボ』（ノーム・ファーガソン監督、1941年）を比較し、耳の長い象ダンボが空を飛ぶために、仲間たちによる魔法の羽を用いた催眠が必要であることを批判する。ドローイングの世界の存在であるなら空など自由に飛べるはずなのに、ダンボが飛ぶには「心理的な作用」²⁰¹が必要になってしまっている。キャラクターは心理を持ち、観客である私たちと同条件にしか振る舞い得ない。エスター・レスリーは、それはディズニーの道徳化のプロセスであると語っている²⁰²。ミッキーマウスのキャラクター・デザインは次第に人間へと近くなる。人の不幸に対していやらしく笑う、かつての傍若無人な振る舞いは抑制されていく。ペットを飼い、目には虹彩ができる。良き人間へと近づいていく。ミッキーもまた、着ぐるみ化していく。

道徳性への転換と並行して、アニメーションの非現実性は別の活路を見出すことにもなる。現実の不完全な部分を補完する、理想の現実としての地位を獲得することになるのである。ディズニーが「プリンセスもの」と呼ばれる一連の長編で作り上げた定式は、その典型的な例となる。プリンセスもののセルフ・パロディである『魔法にかけられて』（ケヴィン・リマ監督、2007年）に、その定式は明確に現れる——いつか迎えに来てくれるはずの王子様は現実においては迎えに来てはくれないが、しかしアニメーションの世界のなかでは必ずや来てくれる。『魔法にかけられて』は実写とアニメーションの2つのパートで成り立っているが、数々の登場人物たちは、アニメーションの世界が、現実世界において決してありえないような、夢のような幸せを可能にする場所であると口々に語る。主人公のジゼルはアニメーション世界に住む少女で、森のなかで動物たちと暮らし、王子様との出会いを夢見る典型的なディズニーのプリンセスである。彼女は「運命の相手」であるエドワード王子と予定調和的に出会い、次の日には婚礼を迎える。しかし二人のあいだには当然のごとく邪魔が入る。魔女はジゼルを騙して彼女を現実の世界へと突き落としてしまう。魔女の正体は当然のごとく女王様（であり王子の継母でもある）なのだが、ジゼルはどこに行ったのかと問う手下にたいして彼女はこう答える——「『永遠の幸せ』などカケラもないところさ」。

滝底へと突き落とされたジゼルが辿り着く先は、確かに「永遠の幸せ」の存在しない場所である。彼女が現れるのは現実世界のニューヨーク、タイムズスクエアのど真ん中である。灰色の摩天楼が立ち並ぶなか、人々は忙しそうに家と職場のあいだを往復する。他人に無関心な人々は、きらびやかな衣装を着た場違いのジゼルを異物として扱い、嘲笑を浴びせるばかりである。ジゼルを救うのはもう一人の主人公である弁護士のロバートだ。しかし、彼の職場を訪れたジゼルは、現実の過酷さをさらに思い知らされる。ロバートの現在の案件は離婚交渉なのである。アニメーションの世界では王子様と結ばれた後には「いつまでも幸せに暮らしましたとさ」という展開しか待っていないので、離婚という概念はジゼルの想定を超えている。「結婚したあとに別れるなんて恐ろしいところだわ」と嘆くジゼルにたいして、自身も離婚経験があるロバートは彼女をこう諭す——「それが現実なんだ」。ロバートがジゼルに繰り返し伝えようとするのは、現実の世界は「複雑なんだ」ということである。魔女の言う通り、現実の世界には「永遠の幸せ」など存在しえないことをジゼルは思い知らされる。

しかしディズニー映画のパロディであるこの作品は、現実の実写世界を「アニメーション化」していくことで、自らの参照元の展開をなぞっていく。不完全な現実を補強し、「永遠の幸せ」の実現可能な

²⁰⁰ Siegfried Kracauer, *Theory of Film* (New York: Oxford University Press, 1960), pp.89-90.

²⁰¹ *Кракавер З. Дамво // Киноведческие записки. № 52. 2001. С.130.*

²⁰² Leslie, *Hollywood Flatlands*, p.32.

場所へと作り替えていくのである。事態を打開することとなるのは歌と踊りである。白雪姫が歌の力によって森の動物たちの助けを借り、小人たちの家をきれいに片付けてしまったように、ジゼルが歌い出すと都会の動物たち——ハトやネズミ、ハエ、ゴキブリ——が現れ、居候をしているロバートの散らかった家と一緒に清潔なものにしてくれる。彼女がセントラル・パークで歌いだせば、ストリート・ミュージシャンやパフォーマーたちはその歌声に加わり、公園で日々の喧噪から切り離され貴重な余暇の時間を過ごすニューヨーカーたちもまた彼女と共に踊り、歌う。ディズニーランドのパレードを思わせるこのミュージカル・シーンを皮切りに、現実の世界においてもアニメーションの幸せな世界が受肉しはじめる。ジゼルは、彼女を始末するために自らも現実の世界へとやってきた女王様の毒リンゴによって死の眠りにつくが、エドワード王子ではなくロバートによる「真実の愛のキス」によって蘇る。ジゼルの歌う歌によって切望され、それゆえに予言されていた展開が実現する。ジゼルを救うためにニューヨークへやってきていたエドワード王子もまた、現実の世界で運命の出会いを果たす。その相手とはロバートの元婚約者であり、王子は彼女とともにアニメーションの世界へと帰っていく。婚礼の直前、キャリアウーマンであったその女性は突然鳴り出した携帯電話を投げ捨てて壊し、王子様とキスをする。ハッピーエンドは、携帯電話の破壊が象徴する日常の些事からの完全なる解放の後に可能となる。一方でジゼルとロバートも結婚し、前妻との娘と三人で動物の真似をしながら歌い踊るシーンに「みんないつまでも幸せに暮らしましたとき」というナレーションがかぶさることによって映画は終わりを迎える。この映画は、夢が現実のものとなるというディズニーのアニメーションの持つ骨格を、実写映画の領域においてさえも実現させてしまうことで、閉じられる。

『魔法にかけられて』が行うのは、現実の不完全性はアニメーションの原理をもちこめば克服可能だという宣言である。現実アニメーションのドーピングにより、超現実的なものへとビルドアップされる。この作品は、セルフ・パロディであるからこそ、現実の不完全さの克服こそ、ディズニーが行ってきた行為だと雄弁に語っている。すべてがあるべき場所へと収まり、その世界にいる万人がみな同じ世界観を共有し、幸せな状態になること。異質なものと違和感を取り去り、観客とアニメーション世界の距離を無化し、シンクロさせることによって作り上げられた「信じる」世界は、私たちの生きる世界に反抗するのではなく、現実の欠点が埋め合わせられた理想的な超現実となることによって、私たちの生きる世界の上位に立つ。

エイゼンシュテインはアニメーションに嫉妬する

このようなことを考えれば、ディズニー・スタジオが、ノルシュテインの属したソ連の国営スタジオであるソユズムリトフィルム設立にあたって、そのモデルとなったということは何も不思議なことではない。ディズニーは、現実を埋め合わせ、みなが同じヴィジョンを共有し、その実現へと向かっていく世界を理想とすることで、社会主義の理念と一致する。1935年のモスクワ映画祭（正式なスタートは1959年だがスターリン時代のこの年にセルゲイ・エイゼンシュテインをディレクターとして一度だけ開催された）にて、ディズニー・スタジオはカートゥーン作品三本（『三匹の子豚』『バンド・コンサート』『空飛ぶペンギン』）によって第三位を受賞した。ディズニーはこれ以降、ロシアにおいても熱狂を巻き起こす。スターリンによる国営のアニメーション・スタジオを設立せよという命令に従い、それまで存在していたソユズデトムリトフィルム（連邦児童動画映画スタジオ）が解消、国内の別のアニメーション・スタジオと併合されるかたちで、1937年、ソユズムリトフィルムが設立される。その体制は、ディズニー・スタジオの大規模分業による制作体制をモデルとしたものとなった。

ディズニー作品がソ連に与えた影響は、アニメーションのみに留まらない。1929年から32年、セルゲイ・エイゼンシュテインはヨーロッパとアメリカを周り、その旅の途上でウォルト・ディズニーとも面会することになる。その旅に同行したうちのひとりグリゴリー・アレクサンドロフは、帰国後、スターリンの寵愛のもと、ソ連国内で、ミュージカル・コメディの作り手として頭角を現すことになる。その制作の際にアレクサンドロフがハリウッド製コメディと並んで参考にしたのは、まさにディズニーのミュージカルのアニメーションだった。アン・ネズベットは、『陽気な連中』（1934年）、『サーカス』（1936年）といったアレクサンドロフのコメディ映画において、ディズニーのアニメーション作品（とりわけ「シリー・シンフォニー」シリーズの第一作である1929年の『骸骨の踊り』）の視聴覚的な同期の原理が、すべてが緊密な因果関係によって決定する純粋に「全体主義的」なソヴィエト的ユートピアの法則に従う作品世界を作り出す際に非常に大きな役割を果たしていることを指摘する²⁰³。その作品世界においては、全てがひとつの音楽とそれが歌うイデオロギーへと一体化していく。作品世界がひとつの原理によって「アニメートされた作品宇宙」²⁰⁴となるのである。この感覚は、『魔法にかけられて』が実写パートによって行っているものに近い。バラバラであるはずの人々、そして生物が、歌によってひとつの幸せなコミュニティを形成する。アニメーションは、これらの例においては、作品内を構成するありとあらゆる要素を、ひとつの統一的な原理のもとに従属させるものとして捉えられている。ここには破壊はない。リアリティの揺れもない。すべては一樣な現実性のもとに統一される。そこに従わないものは排除され、そもそもその世界のなかに存在が許されない。

セルゲイ・エイゼンシュテインにとって、ディズニーのアニメーションはとても大きなものだった。彼がはじめその作品に見出したのは、私たちの生きる世界への反逆の要素だった。ディズニーは、すべてが規格によって分断される灰色の世界に対する、カラフルな反逆だとエイゼンシュテインは評している²⁰⁵。しかし、ディズニーの道徳化に対して、エイゼンシュテインがクラカウアー同様に怒りの声を挙げるかといえば、そうではない。むしろ逆である。エイゼンシュテインはディズニーの達成を憧れと驚異の目でもって眺める。なぜなら、ディズニーが長編を作るにあたって行った観客と作品世界との同一化・無距離化は、エイゼンシュテインにとって、自らの映画制作においても重要な問題として立ちほだかっており、エイゼンシュテインはそれに失敗していたからだ。

論文「ディズニー」において、エイゼンシュテインが何よりも驚くのは、ディズニーの作品が、社会的・世代的な背景に関係なく、万人を心酔させるということである。エイゼンシュテインは、『ニュー Yorker』誌に掲載された風刺画について語る。ある店内において、最上流階級のおばあさんが、若い女店員や少年と共に同じ行為に励んでいる。それが何かといえば、お気に入りのスターへのファンレターの執筆である。その宛先は「親愛なるミッキーマウス様」。エイゼンシュテインは、ミッキーマウスに対して、「あらゆる世代——子供から年寄りまで、あらゆる国家、あらゆる人種、そしてあらゆるタイプの社会システムが」等しく夢中になることに対して感嘆の声を漏らすわけである²⁰⁶。エイゼンシュテインにとって、映画監督以前の演劇でのキャリアも含め、その芸術家としての活動は、何よりも、社会主義のイデオロギーを最も無駄なく完璧に観客の頭のなかに叩き込むことを目的としていた。演劇時代のエイゼンシュテインが著した有名な論文「アトラクションのモンタージュ」では、「感覚的・心理的作用を観客にあたえる演劇のすべての要素」は、「特定の情緒的なショックに向けて、経験的に調整

²⁰³ Nesbet, *Savage Junctures*, p.161.

²⁰⁴ *ibid*, p.163.

²⁰⁵ Эйзенштейн С. Дисней // Метод. Т.2. М., Музей Кино. 2002. С.257. (セルゲイ・エイゼンシュテイン「ディズニー（抄訳）」今井隆介訳、『表象』第7号、153頁。)

²⁰⁶ Там же. С.258-259. (同上、155頁。)

され、数学的に計算され」、それらの要素の働きかけによって「知覚する側はその総計を通じて、提示されたものの思想的側面、究極のイデオロギー的帰結を感得することができるようになる」²⁰⁷と語られる。エイゼンシュテインが重要視したのは、作品を通じて、作品の持つイデオロギーが観客へと流れ込み、観客の志向や認識を望みの方向へと向けられていくことだった。

しかし、映画におけるエイゼンシュテインのその試みは、理想と現実のあいだで引き裂かれるようなものとなる。エイゼンシュテインが直面したのは、観客がエイゼンシュテインの想定するように作品を観てくれない事態である。たとえば、映画監督としての第一作『ストライキ』（1925年）において、労働者たちのストライキと反乱は警察による虐殺によって鎮圧される。そのシーンでエイゼンシュテインは、労働者の虐殺の様子と屠殺場で殺される牛の映像をモンタージュすることにより、労働者が家畜のように扱われているということを描き出そうとした。しかし観客である労働者は、その通りには見てくれない。エイゼンシュテインが語るには、「屠殺場というのは……肉が製造される場所ともなりうるのだった……あのショット群からは、死や血ではなく、牛肉やカツレツの印象が起きてしまったのだ」²⁰⁸。観客はそのシーンを見て、うまそうだと思ったのである。このような状況は、「知的映画」を標榜した『十月』（1928年）においてさらに鮮明となる。モンタージュによって抽象的な概念を生み出す知的映画の試みは理解されず、それが本来観客に感じさせるべき抽象概念は観客とは共有されず、多くの批判に晒された。そんなエイゼンシュテインにとって、ディズニー作品が社会的背景を問わず世界的に受け入れられていることは、作品と観客が結びうる理想的な関係性に見えた。エイゼンシュテインが望みながらも自らの映画制作の実践においては成し遂げることができなかつた、自らの想定するように観客が映像を受け取るという関係性を、ディズニーはアニメーションを用いて作り上げていた。

エイゼンシュテインは論文「ディズニー」において、ディズニーの作品は、あらゆる芸術に共通する現象を最も純粋に成し遂げると語る。ディズニー作品には、その共通する要素が、「科学的に純粋な形式でもって表れている」²⁰⁹。それはどういうことか。エイゼンシュテインはさらに続ける。ディズニー作品は「花なしに与えられた芳香に似ている。果実から抽出された風味にも」²¹⁰とエイゼンシュテインは語る。エイゼンシュテインは自身の映画において、与えるべき効果を観客に対して与えることができないことを苦悩していた。それはエイゼンシュテインにとってみれば、花を与えながらも、その芳香を嗅ぎとってもらえなかつたようなものである。対してディズニーは、花がないのに、その芳香を嗅ぎ取らせているように見えた。それが意味するのは、エイゼンシュテインにとって、ディズニーとは徹底的に形式であるということだ。それは「無内容ながら永遠に続くサーカス」、もしくは「どんな内容も欠落させているが、さえずるうちに際限なく興奮していく」鳥のさえずりである²¹¹。ディズニー作品は実世界には存在しえない「純粋に外面的」「純粋に形式的」なものであり、芸術作品が与える効果の部分だけを純粋に凝縮したものなのである。だからこそ、実写映画における認識のミスは起こらない。どのように反応すべきか、何に反応すべきかということが、アニメーションにおいてはかたちとなって目に見えているので、観客は間違いなくそれを受け止められる。『十月』が「知的モンタージュ」によって行おうとしたのは、抽象概念の提示であった。しかし、アニメーションであれば、実世界では撮影不可能な抽象概念というものが、線画というかたちでそのまま提示しうる。エイゼンシュテインの夢は、作

²⁰⁷ Эйзенштейн С. Монтаж аттракционов // Избранные произведения в шести томах. Т.2. М., Искусство. 1964. С.270. (セルゲイ・エイゼンシュテイン「アトラクションのモンタージュ」田中ひろし訳、『エイゼンシュテイン全集6』キネマ旬報社、1980年、14頁。)

²⁰⁸ Nesbet, *Savage Junctions*, p.48.

²⁰⁹ Эйзенштейн. Дисней. С.262. (「ディズニー」、p.159。)

²¹⁰ Там же. (同上。)

²¹¹ Там же. (同上。)

品が観客の世界の認知を変えることであった。観客たちに眠っているはずの労働者階級としての意識を、社会主義イデオロギーを、目覚めさせることだった。ディズニーは、エイゼンシュテインが夢見る事態——万物が同じヴィジョンを共有すること——を、いとも簡単にやってのける。

エイゼンシュテインはディズニーの作品を観ると「時々戦慄する」。「あらゆる技術的手段の魔法だけでなく、人間の思考、イメージ、アイデアを構成する最も神秘的な要素のすべてをも知っているように見える」²¹²からだ。このコメントは重要である。なぜならこれは、ディズニーが長編を作るに際して導入した方法論を語っているからだ。エイゼンシュテインにとってディズニーは、芸術作品の鑑賞の際、作品が、人間の認知機能、心、脳がどのように働きかけるかを知り、それを直接的に操っているように見えていた。エイゼンシュテインのその憶測はかなりの程度正しいように思われる。なぜならば、この章の議論で確認してきたように、ディズニーが『白雪姫』を作るために（つまり観客を作品世界の中へと没頭させるために）行ったのは、実際に現実的であるかではなく、その世界が現実的であると観客が思い込むかどうかを問題にするということだからだ。ストレッチ・アンド・スクウォッシュの例に顕著なように、ディズニーのアニメーターたちは、人間がイメージをどのように認識するかの次元に踏み込んで、つまり、どのようにアニメーション・イメージをリアルなものとして認識するのかを考えながらアニメートの作業を行っていく。これが作り物のなんでもありの世界ではなく、わたしたちの住む現実と同じように——もしくはより優れて——現実的であると無意識的に信じる状況を作り出すことこそが重要だった。「ディズニーはこの上なく純粹で根本的な奥底の領域で創作している。そこは私たちが皆生まれたままの子供でいられるところである」²¹³とエイゼンシュテインは言うが、一方でウォルト・ディズニーもやはり『白雪姫』についてこう語る——「新しい映画を考えると、大人のことも子供のことも考えない。私たちの誰もがとても深いところにもっている、素晴らしく、きれいで、純真な場所。この世界で生きているといつのまにか忘れてしまうそんな場所を、私たちの映画は思い出す助けになるんだ」²¹⁴。ここでのディズニーのコメントにおける「純真な場所」とは、いかなる理屈で抵抗を試みようとしても人間の認知プロセスにおいて起こってしまう生理的な次元における反応のことを指しているように、ここまで論を追っていくと見えてくる。「信じる」世界を作り出す際にディズニーが用いたやり方は、人間の生理的な認知機能を把握し、そこに便乗していく行為である。そのときアニメーションは、現実であると信じられているもの、もしくはそう信じたいものを強化する、現実よりも確かな、超現実的な夢となる。

ディズニーが作り上げた完璧な現実・理想としてのアニメーション世界は、ソюзムリトフィルムにおいて少しばかりの修正を施され、スタジオ製作作品の基調となる。サウル・ギンズブルクの『動画映画論』を読むと、ソюзムリトフィルムにおけるスタンダードなアニメーション観が分かってくる。この本はソ連において動画映画の歴史を一望する初めての本であり、ソ連動画史をふまえ、あるべきアニメーションのかたちを素描しようとする。ギンズブルクによれば、ソ連の動画はディズニーの「模倣のとりこ」になっている人々によって始められたのだが、多民族的なソ連の芸術的源泉に触れることにより、独自の創造を行いうるようになった。この本が行うのは、ソ連動画の歴史の分析を通じて、「本当の芸術はすべて、進歩的な国民的伝統を基盤に発達し、また逆に、独自の手段によって生活の真実を表現し、人びとに人類のより良き未来への闘争を呼びかけながら、それらの国民的伝統をゆたかにする」ということを明らかにすることである²¹⁵。

²¹² Там же, С.256. (同上、152頁。)

²¹³ Там же. (同上。)

²¹⁴ Walt Disney, in *Disney's Snow White: Still the Fairest of Them All*.

²¹⁵ S・ギンズブルグ『動画映画論 映画芸術の方法と認識』川岸貞一郎訳、理論社、1960年、3-4頁。

ギンズブルグはこの本において、アニメーションのみがなしうる独自の性質について語る。それは、現実の光景の詳細な描写によって個別的なものを描くことではなく（それは実写が得意とすることである）、「一般的なものが個別的なものの形をとって現れる」²¹⁶ことである。アニメーションにおいて、とあるパーソナリティをもったキャラクターがいたとしても、それは孤独な個人のように見えて、実際にはある種の普遍的・絶対的な価値基準が個人のかたちをとって具現化されたものである。それゆえに、アニメーションは英雄の表象として相性の良いメディアなのだ。たとえばロシアの叙事詩的英雄イリヤ・ムーロメツは、アニメーション表現にもってこいのキャラクターである。なぜならば、ムーロメツは「すべての自由な農民が人格化された民衆の象徴であり、彼個人の人間像のなかにこの自由な農民の「すべての力、すべての道徳的偉大さ、すべての民衆の懸命さが表現されている」²¹⁷（傍点は原文による）からである。こういった民話の人物像は、「俳優を媒体として表現するかぎり、その特質を維持することはできない」²¹⁸ゆえに、動画にこそ向いている。動画の一般化・典型化されたキャラクターは、「誰もがわかる形で、民衆道徳の規範を確立できる」²¹⁹という点で大きな力を持っている。

道徳的規範となるキャラクターは、「個別的な」ものとしてどのように具現化しうるのか？ ギンズブルグによれば、「現実の詳細な表現を拒否し、人間の性質のうち何らかの決定的なものだけを強調」²²⁰することによってである。ここで見えてくるのは、ディズニーのアニメーション、そして（ギンズブルグが見たところによる）ソ連動画の共通点である。両者はともに、作り手によって選ばれた現実の一部だけを恣意的に取り出し、それに強調・誇張を加えることでアニメーションの世界を作り出すのである。ここには明らかに、エミール・コールに端を発する反現実的なアニメーション観との齟齬がある。コールやアメリカン・カートゥーンが徹底的に現実とは異なる法則に基づく（もしくは現実と信じられているルールを前提を破壊する）ことによって、アニメーションの世界を現実とは異なる別世界として保つのにに対し、ディズニーやソ連動画は現実のなかから自らの目的にとって都合の良い部分をピックアップして凝視させ、それ以外のものが目に入らないようにするからだ。それは、反現実ではなく、現実の純化による理想化のプロセスである。やはりここでも、アニメーションは現実の上部に置かれている。合目的な部分のみが存在する、スムーズで均一で静的な現実として。

「はじめに」で触れたように、『話の話』のコンセプトを思いついた際、ノルシュテインはそれが「アニメーション風でない」²²¹と考えた。そのことは、こういった文脈を考えると明らかになる。ソユズムリトフィルムは、理想の現実としてのアニメーションを推進する場所だったのであり、均一な現実感の支配するその場において、「個人的な」アニメーションという脆くて頼りないものはあまりに異様だったからだ。反現実的なアニメーション、そして超現実としてのアニメーション、これらの作品はどちらも、現実を確かなものとして前提し、共有する。反現実的なアニメーションは、壊されるべき規範としての現実を前提とすることで表現が成り立つ。超現実としてのアニメーションは、不完全な現実を乗り越えた、完璧な現実の姿を強固なリアリティのうちに提示する。それはどちらにせよ、私たちの生きる世界自体に、なにか新たな見え方を発見させてくれることはない。ディズニーによって、アニメーションが、私たちが現実の世界を生きるのと同じような見方で眺めることを許すようになったとき、もし私たちの世界において見過ごされるものがあるとすれば、それはアニメーションにおいて見過ごされた

²¹⁶ 同上、13頁。

²¹⁷ 同上、14頁。

²¹⁸ 同上、39頁。

²¹⁹ 同上、21頁。

²²⁰ 同上、14頁。

²²¹ 『ユーリー・ノルシュテインの仕事』、15頁。

ままになるだろうし、もしそのアニメーションの世界において見落とされるものがあるとすれば、それは私たちの世界においても見落とされたままとなるだろう。

2-4、揺らぎをもたらす「個人的な」世界²²²

プリート・パルンは限界を認識する

エストニアのアニメーション作家プリート・パルン(1946-)は、アニメーションにおける反現実・超現実両方の傾向をふまえながら、そこに「個人的な」ものを加えることで、そういった状況に対し揺さぶりをかけ、見えないようになっていたものを見えるようにしようとする。パルンの作品は、カートゥーンへのオマージュなども交えながら、現実には抵抗するというロジックが必然的にたどり着くことになる袋小路と、そこに入り込むことの徒労を描き出す。風刺画家としてキャリアをスタートさせたパルンの作品は、どうにもならないものに対する勝ち目なき抵抗と、せめてもの笑いへの転嫁によって特徴付けられる。パルンのフィルモグラフィには、『タイム・アウト』などにおけるカリカチュア的な騙し絵の活用や『ホテルE』におけるアメリカン・カートゥーンのパロディなど、アニメーションの虚構性の意識、もしくはパロディやカリカチュアによる既存の制度の破壊（たとえば、『森のマジシャン』は明らかにソ連製のカートゥーンフォーマットのパロディとなっている）を行うという意味において、アヴェリーやジョーンズの実践と近いところがある。しかし、パルンは同時に、こういった反現実的な実践にどうしても付きまとう、批判相手の権威に対する最終的な無力にも意識的である。パルンのほとんどすべての作品において、風刺による批判は、結局は現実を何も変容させず、むしろ強化させる。自分自身が、抵抗が本質的に不可能な状況に置かれているという認識へと最終的には辿り着くのである。

『草上の朝食』（1987年）は、社会主義の官僚的な世界のなかで芸術創造を行おうとする男女4人の物語である。4人それぞれにエピソードが用意され、それぞれのキャラクターが灰色の社会主義の生活のなかで、リングやスーツ、自分自身の美貌、役所の許可といった、自分自身の仕事に必要なものを手に入れようとする。最後の男が役所にて公園での芸術活動の許可を獲得すると、4人は絵画制作の舞台である公園へと集う。国家が保護する守られた場所で4人が何を行うのかといえば、マネの絵画「草上の昼食」の登場人物となることである（図19）。この作品はエピグラフとして、「許される限りにおいてすべてを成した芸術家たちに捧げる（We dedicate our film to the artists who did everything they were permitted to do）」という一文を掲げている。「可能な限りにおいて」ではなく「許される限りにおいて」という文言を選ぶこの作品には、間違いなく、パルン自身が置かれている状況への皮肉がある。

『草上の朝食』は、国家の許可を得て「過激な」創作を行う状況への皮肉を描いている。発表当時センセーショナルだったマネの絵画を模倣するプロセスを描くことで、過激さを装いながらも現実的には公的な認可を得た創造であるという状況もまた皮肉っている。しかし、それらの皮肉は、誰よりもパルン自身に向けられている。ソ連支配下のエストニアの国営スタジオにおいて、国家からの予算により、検閲が許す限りの状況で、しかも「過激な」ことを行っている自分への皮肉がある。（パルンは過去の作品において、その過激さによって数々の騒動を起こしている。後述するが、この作品にとりかかる前のパルンは、『トライアングル』をめぐる騒動によって「干されて」いた。）

²²² 本節の議論は、土居伸彰「奇妙さの意味——プリート・パルンのアニメーション実践について」（『演劇研究』34号、2011年、65-75頁）を発展させたものである。

パルンは、自らの背後に控える「条件」のようなものを常に認識している。社会主義圏の崩壊に伴うエストニアの独立直後に発表された『ホテル E』（1992年、図20）は、とあるホテルの隣接する2室で物語を展開させる。灰色で薄汚い部屋と極彩色に輝く七色の部屋のあいだをつなぐ一枚のドア、そこに刺さる鍵には「ホテル・ヨーロッパ」と書かれている。2つの部屋は、未開で全体主義的で抑圧された東側諸国と洗練され個人主義で自由な西側諸国のメタファーとなっている。汚い部屋では皆がひとつの大きなテーブルを囲み、脳みそが空っぽになった見張りたちの監視のもと、大きな時計の針に自分のコーヒーカップがぶつからないように上げ下げする。人々が（惰性的に）「計画」の遂行に取り組むなか、主人公の男は義務のあいだに西側の部屋へと渡り、そこで光り輝く文明を目撃する。（ここには、アニメーション作家や諷刺画家として東西を行き来する機会のあったパルン自身の「個人的な」経験が投影されている²²³。）灰色の世界では言葉を発することさえ許されなかった彼は、隣の世界で少しずつ言葉を学んでいく。

しかし、一見華やかに見える西側の世界もまた、実際には自由を奪われた世界であることが明らかになっていく。人々は何をするにも自由であるはずなのだが、自由の「型」にはまっており、しかもそのことに気づかない状態にある。何を話しても許されるはずなのに、彼らの口から飛び出すのは「Hello」「I'm fine」といった定型句、もしくは「oh shit」といった感情を露わにする言葉しかないし、率先して自ら権威に従いさえする。ボーイのベルの音を聴くと、自発的にテーブルを囲む。そのテーブルはもちろんだ東側のものに比べればとてもきれいで整っていて、テーブルクロスもかかっている。しかし、そこで行う行為は、東側の人々と同じくコーヒーカップの上げ下げである。自由な状況は彼らに何をもたらしたのか？ それは、ただ自分の欲望に従うことだけであり、それが邪魔されると不快感を露わにする。テレビでは常にアメリカン・カートゥーンのパロディが流れる。作品内作品「エピソード：アメリカン・ドリーム」においては、動物キャラクターたちが、スピーディーな暴力合戦によって、互いを（そして自らを）楽しげに破壊する。この作品は明らかに、独立によって夢に満ち溢れたエストニア人に対して冷水を浴びせかけるようなものとなっている。最悪な世界から脱した先に待っているのは、最悪であることさえも気づかれない、より最悪の世界なのかもしれないということをほめめかすのである。結局のところ、自由はどこにも存在しない。人々は、その社会それぞれにある規範に従属することを強いられる。抵抗の果てに見えてくるのは、抵抗しきれぬものの存在なのである。

認識の二重性とスライド

パルンは、ユーモアはそもそも「弱者の慰み」²²⁴でしかないと言っている。パルン作品は、この意味におけるユーモアの定義を満たしている。強者が自分たちの生存の条件を握り、大勢を変えることができないなかで、つまり、制度を変更したり破壊したりすることを望めないなかでおこなわれる抵抗とその限界こそが彼の作品のテーマだからだ。抵抗は何も変えず、自由はどこにも訪れず、ならばせめて自らの置かれた状況を認識して、それをユーモアへと転嫁させていくしかない。パルンの作品が行うのは、可能性の限定された存在として自分自身を認識することであり、自由のない自分自身をせめて笑い飛ばすことである。

²²³ Chris Robinson, *Estonian Animation: Between Genius and Utter Illiteracy* (London: John Libbey Publishing, 2006), p.107.

²²⁴ Priit Pärn, cited in Andreas Trossek, "The Beginning of a Rhizome-like Alphabet: Priit Pärn and His Works," in *Priit Pärn* (Tallinn: Art Museum of Estonia, 2007), p.16.

エストニアのアニメーション作家ウロ・ピッコフ(1976-)は、パルンから大きな影響を受けている。ピッコフは、パルンに代表されるようなエストニア・アニメーションのこの種の自虐的ユーモアについて、エストニアという国が辿ってきた弱者としての歴史が間違いなく関係すると語っている²²⁵。隣国の強国たちに蹂躪されつづけてきた歴史のなかで、状況を笑い飛ばすことによって、生き抜くための力を獲得しようとする自己防衛だと言うのである。状況は変わらないのだから、せめて自らの置かれた状況を正しく認識すること。自分自身を規定する条件を認識し、間違っただけの夢を抱かないこと。パルン作品の根底にはそのような原理が働いている。そしてそれこそが、パルンにとっての「個人的なハーモニー」としての表現となる。

パルンのソ連支配下時代の作品は全体主義社会がその「抵抗」の相手となっていたが、一方、独立後のパルン作品では相手は変化する。メディアによるコントロールへの「抵抗」が続いた後(『1895』(1995年、ヤンノ・ポルドマとの共同監督)、『ニンジンの夜』(1998年)、『カール・アンド・マリリン』(2003年))、人間自体を運命づける状況へとその抵抗の相手はシフトしていく。『ガブリエラ・フェリナなしの人生』(2008年、オルガ・パルン監督との共同監督)が抵抗を試みるのは死である。この作品は、パルン自身が長年連れ添った妻を亡くした後に作られたもので、愛しあう夫婦を分かつもの(子供や死)が登場する。あらゆる偶然が、夫を妻から切り離す環境を作り上げていく。最終的には泥棒が現れ、妻は連れ去られる。『雨のダイバー』(2010年、オルガ・パルン監督との共同監督、図21)が描くのは、男女のあいだに横たわる根本的な差異である。昼間に潜水夫として働く男と夜間に歯科で働く女は、同じ家に暮らしているが、二人がその場所で時間を共にするのは、出勤前の一杯のコーヒーとキスだけだ。冒頭、女とテーブルを囲む男は、女が自分のコーヒーに落とす砂糖がテーブルの内側へと沈み込んでいくことに驚くが、女は気にしない。男はその後出勤し、潜水夫としての仕事に励む。一方で仕事帰りの女は眠りにつこうとする。男は様々なトラブルに見舞われてなかなか海に潜ることができないなかで、女は眠りに落ちそうになるたびに騒音に邪魔される。女が安らかな眠りの場を求めて最終的に辿り着くのは、男の働く浜辺の沖で沈みつつある旅客船だ。男はそれを知らぬままにその船の近くで仕事に取り掛かろうとするも、就業時間の終わりがやってくる。男は砂浜へと戻る。女は船とともに眠りの海へと沈み込んでいく。男が家に戻ったとき、そこにはすでに女はいない。仕事に行ってしまったのかといえば、そうではない。一人でコーヒーを飲む男のもとに女が戻ってくるが、しかしそれは男のかつての記憶の光景である(ように暗示される)。かくして、問いが浮かぶ。そもそものはじめから、男は女とともに暮らしていたのだろうか? 男はひとり風呂桶に浸り、水面へと沈み込む。男の頭の輪郭はそのとき、女が海へと沈んでいった船の輪郭と同じかたちをしている。両者は同じように沈み込む。しかし、だからといって、それが辿り着く場所が同じとは限らない。

パルンの作品は、物語の次元とグラフィックの次元の両方にそれぞれ独自の法則を作り上げ、その両者を巧みに重ね合わせることで、解釈に多層性をもたらす。『雨のダイバー』はその好例である。この作品において、沈む船と沈む男の輪郭は一致しているので、観客はその両者に対し、パターン認識の次元で共通性を見出すことになる。しかしそれはあくまで認識上の出来事であり、錯覚でしかない。そういうやり方によって『雨のダイバー』が描くのは、一番距離が近いはずだった二人が、実は違う世界に暮らす存在だということである。つまり、根本的には一緒ではないのに、一緒であると錯覚してしまう事態である。その物語を語るため、『雨のダイバー』は、パターンや構造の認識といった、観客が作品を観る際に無意識のレベルで行ってしまう行為を活用する。錯覚と意味の認識の両方を働かせることで、

²²⁵ ウロ・ピッコフ、「インタビュー」土居伸彰訳、
<http://www.animations-cc.net/interview/i021-pikkov01.html>、2009年(2015年3月23日確認)。

作品の一義的な読み取りに対して留保を与える。そうすることで、男女のあいだの関係は、重なりあうようにも、根本的に別ものであるようにも感じられる、パラレルワールド的なものになる。

パルンは、アニメーションが作り出す世界が、たとえ現実にはきわめて類似していようと、結局のところ別の法則に従ってできあがっていることを意識している。たとえばアニメーションで「おはよう」とセリフが発せられることと、実写においてそれが行われることは異なるとパルンは考える²²⁶。そのさりげなくなんでもないセリフは、アニメーションにおいては人為的に作られている。観客はそのさりげないセリフを、実写を観るときのようにさりげないものとして認識するだろう。しかし一方で、アニメーションなりの意図が働いていることも感じ取る。つまり観客は、アニメーションを観るとき、二重の知覚を行っている。『ガブリエラ・フェッリなしの人生』は、その二重の知覚が生み出すズレを活用することで、特殊な空間を作り出す。実写映画でも再現可能な空間を提示することで観客の知覚を実写映画のモードにしておきながら、次第に、現実においてありえないくらいに空間を拡張していく。実写映画を観るように見ることを要求し、観客をその気にさせておきながら、それをいつのまにかズラしていくのである。パルン作品は、アニメーションを観る際の自然化された知覚に対し、自分自身のアニメーションが要求する独自の知覚をぶつけていく。結果として生まれるのは、奇妙さの感覚である。

『草上の朝食』や『ガブリエラ・フェッリなしの人生』、そして『雨のダイバー』らをはじめとして、パルンの作品にはたくさんのモチーフが登場し、展開はある種の群像劇のような様相を呈する。しかし、登場人物やモチーフの関係性は、複雑に絡み合うだけ絡み合いながら、その関係性についての固定した結論を持たない。ここにも同様の操作がある。モチーフ間に関係を見出したい人間の認知のクセを把握しつつも、あえて関係性を設定せず、留保するのである。関係性の留保という点において、『雨のダイバー』はその最もシンプルかつ効果的な例である。パルンはこの作品の図式が、「A&B」から「A?B」と変わるものだと語っている²²⁷。つまり、A（男）とB（女）は共にいると思っていたけれども（A&B）、そうではないかもしれない（A?B）ということ語る物語なのである。『雨のダイバー』は、この留保の作業によって、死をも含んだ男女間・人間同士の根本的な距離感についての寓話となる。

パルンのアニメーション実践は、認識にスライドを起こす。当たり前だと思われていたものが、いつのまにかそうではないものとなっていく。その作業は、観客自身の当たり前を疑わせ、認識の変容を促進する。ここで観客が認識するのは、自分に知らぬ間に身につけている自然化された見方があるということである。それがひとつのフィクションにすぎないことに気付かされるわけだ。もちろん、それを認識したからといって、そこから逃れることはできない。パターン認識を行ってしまう生理的な次元を、どう頑張っても無効化できないように。だから、状況自体は変わらない。しかし、自分自身の自然化された見方を保留し、意味を浮遊させることは可能になる。違う可能性がありえるのかもしれないということは、認識できるようになるのである。

奇妙さの意味

パルンのアニメーションの方法論の形成には、パルン自身がキャリアを積んできた環境の影響も大きい。彼は、ソ連のアニメーションにおける「当たり前」を相対化する位置にいたのである。パルンがア

²²⁶ プリート・パルン「インタビュー」土居伸彰訳、『映像メディア学：東京藝術大学大学院映像研究科紀要』Vol.2、2012年、121頁。

²²⁷ Priit Pärn, "How to Construct a Story: From Idea to Screenplay," *Lucerne International Animation Academy*, Bourbaki Theater, Lucerne, 9th December, 2009.

ニメーション監督としてのキャリアをスタートさせたころ、エストニアの国営映画スタジオ、タリンフィルム社の平面アニメーション部門ヨーニスフィルムには、モスクワからの「使者」として、フョードル・ヒトルークが定期的に招かれていた。ヒトルークはソ連領内のエストニアにおけるアニメーション制作の発展のため、レイン・ラーマツ(1931-)らエストニア・アニメーションの第一世代に対して指導を行っていた。『ビッグ・テイル』(1980年)などエストニアの民族伝承をベースにした創作を行うという点において、ラーマツらの試みは確かにソユズムリトフィルムによるディズニー原理のローカライズ伝統に沿っていたといえる。

パルンがアニメーションの世界に入ったのは、ラーマツの手引きによる。パルンはラーマツの作品でデザインを担当するなどスタッフとしての経験を積んだのち、初の監督作品である『地球は丸い?』(1977年)を完成させる。しかし、その際にパルンはヒトルークからのアドバイスを無視し、自らの方法論で作品を作るという決断をすることで、エストニアはもちろん、ソ連のアニメーション界の衆目を集めることになる²²⁸。パルンの芸術家としてのキャリアは風刺画家としてスタートしており、彼の表現に対する直接的な影響はローラン・トポールなどのシュルレアリスムの系譜にある風刺画と、東欧のポスター・アートだった²²⁹。パルンは、アニメーション作品を作り始める以前、アニメーションに対する関心は全くなく、ディズニーはおろかソ連製の作品にも興味は惹かれず、特に注目をしていなかったと言っている²³⁰。ヒトルークらソユズムリトフィルムからの指導を受けた第一世代のラーマツらがソ連のアニメーションの派生として位置づけることができるとすれば、パルンはそこにグラフィック・アートの文脈を持ち込んだことにより、エストニアのアニメーション史に独自性をもたらすことになる。

パルンの作品は、そんな彼自身の立ち位置を反映する。アニメーションに対する固定観念を利用しながら、それを崩していくという戦法を採る。『森のなかのマジシャン』(1978年)ではソユズムリトフィルムの典型的な動物寓話のフォーマットを用いながら、そのデザインを極端なまでにグロテスクに崩した。その内容は、来るべきモスクワ・オリンピックをはじめとする時事的トピックを茶化したものとなっている。『独立した生活の準備に向けたエクササイズ』(1980年)は、不自由な大人と自由な子供の世界の対比を描くが、子供の世界の描写は、キャラクター・デザインをほとんど崩壊させたようなラフなドローイングとなっている。パルンの初期作品は、これらの例に現れるように、アニメーション作家の公式からの逸脱によって特徴付けられる。

『トライアングル』(1982年)はそこからさらに一歩進む。社会主義リアリズムからの逸脱を図るのである。この作品は、キッチンを舞台に、愛情の冷えきった夫婦と小人の間男による不倫の三角関係を描く。(性欲は食欲に置き換えられて語られる。)この作品は内容が問題となり、フィルム・プリントの本数が抑えられ、ウクライナなど限定的な範囲でしか公開されなかった。パルン自身は、この作品はエストニアの民話(暖炉に住み食べものを秘密で食らう怪物)をそのままアニメーション作品にただけだと主張したものの認められず²³¹、『トライアングル』の公開制限措置の後、しばらく作品制作の機会を奪われることになる。『トライアングル』における対立は、自然化された認識のフレーミングにズレをもたらすパルン作品にとっての象徴的な戦いである。検閲の際、パルンは、「ソ連には不倫は存在しない」と言われ、苦笑したと言っている²³²。不倫が存在してはいけないという理念に対して、パルンは(表面的にはエストニアの民族的な話を原作とすることで)ソユズムリトフィルム的なフォーマットに

²²⁸ Robinson, *Estonian Animation*, p.102.

²²⁹ Priit Pärn, "Priit Pärn on His Work," in *Priit Pärn*, p.6.

²³⁰ プリート・パルン、著者によるインタビュー、東京藝術大学万国橋校舎にて、2010年8月2日。

²³¹ Robinson, *Estonian Animation*, p.105.

²³² プリート・パルン、著者によるインタビュー、前掲。

一応従いつつ、それをズラし、隠されようとした現実——不倫は存在する——をスクリーン上で展開しようとしたというわけだ。

パルンの作品は、奇妙な印象を与えるが、パルンはその奇妙さ自体に意味をもたせている。あるインタビューにて、パルンは、全体主義体制においては、奇妙であることそれ自体がメッセージとなりうると答えている²³³。なぜならば、奇妙な感覚は、観客に対して、自分が内面化している考え方とは違った考え方が存在しうることを認識させることになるからだ。つまり、「別の」考え方があることをである。その考えの喚起は、スタンダード（と観客が思うもの）からのズレを意識的に入れ込むことによってもたらされるのである。

パルン作品が行っているのは、アニメーションそして私たちの実際に生きる世界に対する眼差しが自然化され、アニメーションを見ることがその眼差しを壊すこともないなかで——むしろ強化するなかで——、その静止した現実認識に対して、揺らぎをもたらすことである。奇妙さをあえて提示することによって「正常」をスライドし、ズレをもたらしながらも留保し、新たな静止の場を与えないことである。自分自身が当然だと思っていた考え方が混乱させられ、どのようにして地につければいいのか、そもそもどこに足を下ろせばいいのか戸惑いを覚えるように揺さぶりをかけることが、観客の反応に対する想定として織り込まれている。

アニメーションが戸惑いを起こすこと——アニメーションは基本的に、固くて静的な現実の上に観客を立たせるという前提があるがゆえに、その感情は一旦抱かれれば強まるだろう。ディズニーは人間の認知のプロセスを把握することで現実以上に硬い地面の存在を錯覚させる一方、エミール・コールやアメリカン・カートゥーンは、その錯覚を指摘し、それを壊すことについての物語を語るが、しかし実際には自分たちもまた、その地面に立っている。一方で、パルンが作り上げる「個人的な」アニメーションは、観客が硬い地面だと信じていたものが、実際には揺れ動く水面のようなものなのかもしれないという疑いを抱かせ、同時に、自らもその疑いのうちに生きる。問題なのは、揺れる水面もまた、ひとつのリアリティだということである。だからこそ、こういった作品は、もしかしたら世界は私たちが信じているようなものではないかもしれないという不安を呼び起こす。「個人的な」アニメーションは、作家の個人の領域へと降りていくことで作られる。それは現実逃避であったり、もしくは超越的な精神状況への降り立ちだったりするが、共通するのは、社会的な通念が一時的に無効化され、別のかたちで世界とのつながりが見いだされる状況であるということだ。そのリアリティは、誰とも共有する必要のない（もしくは共有できない）ものなので、変容を伴う可能性がある。地面は自らの考えるものとは異なり、次の瞬間には水面へと変わりうるかもしれない。その可能性を目の当たりすることで、観客もまた、自らのその硬い地面自体を果たして現実と呼んでいいのかもまた不安になる。自分が現実と信じているもの、さらには自分が自分と信じているものは、さほど確かなものではないかもしれないと予感させられる。ライムント・クルメの『ロープダンサー』（1986年）において、ロープを引き合う二人の登場人物の周囲にめぐらされた四角の線は、線自体はそのままでありながら、二人とロープ、そして音との関係性によって意味を変えていく。壁になったり、穴になったり、観客の知覚のなかで変化を遂げる。それは、観客に対し、自らの自然化された知覚や認識が、実際には錯視に基づくようなものなのかもしれないという気付きを与える。現実もまたこの線のように単なる錯視に基づいて現実に見えるだけなのであって、条件が変われば、そうではなくなってしまうかもしれないという可能性を植え付ける。

アニメーション作品が認知のスライドを要求し、結果として安定した現実感覚を失調させる事態は、

²³³ プリート・パルン「プリート・パルン インタビュー」、『ラピュタ・アニメーション・フェスティバル 2009 カタログ』、2009年、16頁。

山村浩二の『頭山』において顕著なケースとして起こる。『頭山』(図 22)は、自分の頭に飛び込んで投水自殺するケチな男の話を語る。最初のシーンで男は自宅の鏡を眺める。ここでは現実が硬い。しかし、サクランボの種を食べたがゆえに桜の木が頭の上に生え、そこに花見客が押し寄せるようになるあたりから、その硬さに疑いがもたれるようになる。パルン作品同様の認知のスライドが起こり、複数の現実的な法則がファジーに働きあう。男の暮らす日常がクローズアップ的な描写で息遣いまで聞こえるかのように描かれる一方、男の頭上では、戯画化されて描かれた日本社会が展開する。両者は別々のリアリティに属しているが、この作品では何の問題もなく共存する。サイズの違いは無視される。頭上で酔うサラリーマンの靴が脱げて男のカップラーメンに飛び込むとき、そこには間違いなく捻じれが起こっているが、しかしそのことを気にする者は誰もいない。『頭山』を観るとき、観客は実写を観るかのように頭を働かせるが、しかし、次第に、この作品がつくり上げる独自の法則を同時に認識することへと誘導されていく。完全な移行は起こらず、両者のロジックが共存する。錯視をもたらすアニメーションのスイッチが入り、現実として知覚されるものの水準は変化し、一方で、どの状態が最も正しいのかを判断することは求められない。すべてがありうる状態になるなかで、正しさを措定することはそもそも不可能である。

『頭山』において、現実のすべてを振りきって逃げる男が最後に辿り着くのは自らの頭の上である。男はそこで、桜の木を抜いた後に溜まった水たまりを見る。水面に映る自分の姿を見ると、小さな自分が自分の頭の上において、同じく自分の頭の水面を覗いているのが見える。かつて鏡と向き合っていた男は、いまや水面に向かい合っている。水面は何も刺激が無ければ鏡のように振る舞うが、一旦波風が立てば現実を歪曲する。いまや男の地面は揺らぎ、次々と登場する自分を見て混乱する男は、身を投げる。自分の頭に身を投げるというメビウスの環のようなシーンは、アニメーションならではの演出——現実とみなされる層が次々と切り替わっていく——によって可能になっている。現実のレベルが無限に変容を起こすことによって、男は果てることなき無限の落下状態へと陥っていく。自分自身の内部へと収束していくのである。

『頭山』が思わせるのは、「個人的な」アニメーションは、「別の」現実の可能性を示すことによって、現実認識に揺らぎをもたらす可能性があるということだ。今まで自然化されていたのは別のかたちで、世界とのあいだにつながりを見出すことによって。「個人的なハーモニー」は、他者とは共有されない根本的に異質なものである。しかし、個人の信念や情熱に由来するそれは強烈な一貫性をもち、強烈に自律した法則性を内部に秘めているがゆえに、別の世界の見え方があるということ、可能性として認識させる。『頭山』のように、自分自身に永遠に溺れ続けることができるような強烈な世界があり、そのなかを生きる人間がいるという事実が、観客に不安を抱かせるというわけだ。「別の」一貫性が眼前に現れ、さらには当然視されていた所与の一貫性と共存すればなおさら、自らが所与のものとしてきた一貫性の是非は問われることになる。そこで見えてくる現実の姿とは、それが流動的な変化に常に晒されているものだという事である。

第3章 「私は現実から書き写すのだ……」 『話の話』とデジタル・アニメーションの不安定な現実

3-0、「別の」姿の現実を描き出すために

「個人的な」アニメーションは、作家独自のやり方で世界とのあいだに関係性——その射程は「今」が「永遠」へとつながっていくほどに広範囲なものだ——を作り上げる。しかし、その関係性は、他者とは共有不可能なものなので、自らの消滅とともに永続の可能性を閉ざされた脆く儂いものでもある。「個人的な」アニメーションは、当たり前のように共有されていた約束事を忘却したうえで成り立つ異質なものであるがゆえに、戸惑いをもたらすものでもある。ふつう、アニメーションは、安定した世界観を持つ。それは、私たちの生きる世界から独立したところに成立する夢のような世界であるはずだ。しかし、「個人的な」アニメーションは、むしろ、私たちが生きる世界に即している。その世界に対してありうる、別の認識の可能性を示すものである。現実を、別の姿で示すのである。

現実にはアニメーション——『話の話』をそういった観点から考えてみると、注目すべきひとつのポイントが見えてくる。『話の話』のビジュアル面の主な特徴であるといえる、きわめてグラデーション豊かな描画スタイルの共存と異なる素材のコラージュが作り上げるビジュアルのハイブリッド性が、新たな意味を帯びるようになるのである。『話の話』の主人公のオオカミの子は、いかにもアニメーションを思わせるファンタジー的なかたちをしている。子守唄から生み出されてきた虚構の出自をもった存在であることを体現するかのよう。一方、オオカミの子が古い家のなかで向き合う赤ん坊は、人によっては恐怖感を覚えるほどの、グロテスクといつてくらいのリアリティで描かれている。オオカミの子が終盤で生み出す赤ん坊もまた然りである。(ノルシュテインはそれを「うじ虫」と例えてもいる²³⁴。) 男たちを兵士として奪われ、広場で立ち尽くす女たちは、まるで紙人形のようなものである。対して、戦争が終わり、片足は失いながらも帰還した兵士とその恋人は、現実の人間に近い頭身で笑みを浮かべながらアコーディオンを弾く。「永遠」のシーンでは少女が牛とともに縄跳びをする。その牛は二本足だが、カートゥーン的なものではなくどちらかといえば現実的な牛の姿に近い。様々な水準のものが、まるで混濁しているかのように共存するのである。オオカミの子が中庭で芋を焼くその焚き火には、実写映像が用いられている。焚き火の実写映像を撮影し、マルチプレーンの撮影装置へと外から投写しているのである。細かいパーツに分けられたコラージュの切り絵と並んで、実写映像もまた切り絵のパーツのひとつのようになっている。切り絵のなかには写真を材料としたものもある。森で雨粒を湛える大きな葉や、オオカミの子の目には写真をプリントしたものが使われている。オオカミの子自体が、ファンタジー的な描画スタイルとそれと相反するような写真映像のコラージュで出来上がるハイブリッド的存在なのである。

『話の話』におけるこのビジュアルのハイブリッド性は、これまでのこの作品に対する言及において、あまり深く考察の対象となることがなかった。それはおそらく、この作品におけるこの性質が、一般的なアニメーションにおけるものとは異なっているからだ。この作品の多様なビジュアル・スタイルは、

²³⁴ СТ1-88 «Персонаж «натаскивает» на себя пространство, иногда не попадая ногой в брючину» (キャラクターは自らに空間を「引き込む」。たまにはズボンに片足を突っ込み損ねるようなこともあるだろうが)。С.327.

全体としてはひとつのトーンに収められているがゆえに、コラージュのアニメーションがしばしばそうなるように強烈な違和感を引き起こすことがなく、鑑賞するなかで、その存在をあまりアピールしないのである。しかし、「個人的な」アニメーションという切り口からこの作品を考察する観点からは、この「目立たぬ」ハイブリッド性が示す「別の」現実認識の姿が見えてくる。

3-1、ハイブリッド・アニメーションとしての『話の話』

ハイブリッド・アニメーションの見逃された性質

異質なものが共存しながらひとつの有機性を作り上げる『話の話』のビジュアル・スタイルは、アニメーション表現全般に関する理論的考察においても、エアポケットのような部分に入り込んでしまっている。

モーリーン・ファーニス、あらゆるアニメーション表現は模倣 *mimesis* と抽象 *abstraction* のあいだに位置付けられると指摘する²³⁵。現実の俳優のモーション・キャプチャーによって作られた『ポーラ・エクスプレス』(ロバート・ゼメキス監督、2004年)や映画的リアリズムの追求を標榜したCGアニメーション『ファイナルファンタジー』(坂口博信監督、2001年、図23)などフォトリアリスティックなアニメーション作品——こちらは模倣の例である——や、もしくはオスカー・フィッシングの抽象アニメーション——こちらは当然、抽象の例である——をファーニスはその両極にある例とする。ビジュアルの抽象度は、アニメーションにおいては広範に許されるということだ。ファーニスの図式のなかでユニークなのは、実写映画もその図式のなかに入れていることだ。模倣の究極の例として、アンディ・ウォーホルの『眠り』(1963年)を挙げるのである。『眠り』は、人の眠る姿をカメラを止めることなく6時間撮影しつづけた作品だ。その対極に置かれるのが、オスカー・フィッシングの『サークル』(1933年、図24)である。『サークル』において展開するのは、色とりどりの円がクラシック音楽に合わせて大きくなったり小さくなったりする光景だ。抽象模様の乱舞は、現実空間の模倣からはほど遠い。

『眠り』と『サークル』を両極に置く考え方は、フレームの「上」にあるものへの注視により行われているともいえる。分類は、現実存在する物体とその「見た目」においてどれだけ近いかという観点で行われているからだ。『眠り』は模倣を超えて「そのまま」と言ってい一方、『サークル』に登場するのは抽象的・幾何学的な円であり、現実からはほど遠く、抽象化されている。模倣の究極の例としてあえて実写映像を用いた『眠り』を置くファーニスの考え方は、ポール・ワードが言うところの「アニメーションを観ることの現象学的側面²³⁶」を考慮に入れているようにも思われる。画面上に写っているものが、『サークル』においては抽象的と「判断される」こと、そして『スリープ』においては眠る男の実写が模倣と「判断される」事態を問題視しているということだからだ。そこには観客側の意味作用・解釈の問題も含まれているのである。

なぜこのようなことを言うかといえば、『眠り』も『サークル』も、別の観点を持ち込めば、同じ括りに入ることができてしまうからだ。両者は映画制作においてデジタル技術が導入される以前の作品の例である。現在の視点からすれば、『サークル』の丸の図形(のセル)も『眠り』の眠る男も、フィル

²³⁵ Furniss, *Art in Motion*, p.6.

²³⁶ Paul Ward, "Rotoshop in Context: Computer Rotoscoping and Animation Aesthetics," in *Animation Journal*, Vol.12, 2004, p.41. (ポール・ワード「ロトショップの文脈」土居伸彰訳、『表象』第7号、90頁。)

ムを用いて光学的に撮影された対象であるという意味では、どちらも共通する。(そのどちらの作品も、実験映画の文脈にも入れられることから、この共通項を見出すことは容易である。)ただし、観客は作品を観るとき、ふつう、実写の人間と幾何学的な図形を同じカテゴリに入れることはしない。一方は自らが普段みている現実近く、もう一方は普段目にしない(夢のなかを除けば)ものというカテゴリ分けをしていくだろう。

アニメーションは模倣的と判断されるものから、抽象的と判断されるものまで、自由にフレームの「上」に置くことができる。ノーマン・マクラレンはそのアニメーションの定義において、フレームの「間」の重要性を説いた。それと同時に、フレームの「上」にあるものは「副次的」であるとも語っていた。マクラレンのアニメーション論においては、アニメーションを成り立たせる必要最低限の要素は、運動を創出することだった。それさえ満たしていれば、素材(フレームの「上」にあるもの)はなんでも構わない。実際、マクラレンが試した手法は、伝統的なドローイング(ただしここで使う画材はきわめて多種にわたっている)から実写映像の人間まで、実に多彩である。マクラレンは、運動という肉体のうえに、さまざまなメディウムを衣服のように着せていく。そしてその衣服は着脱可能である。

記号学者ユーリー・ロトマンがアニメーションの特質として注目したのは、まさにこの「着脱可能な」性質だった。ロトマンはアニメーションの独自性を「記号の記号を操作すること」だと言っている²³⁷。ロトマンによれば、アニメーションはまさにこの観点によってこそ、実写のサブジャンルという位置付けから逃れる。ロトマンは、実写映画とアニメーションの違いは、写真と絵画の違いと似ていると語る。映画はありのままを写すのに対し、アニメーションは人工的に描かれたものを写すからだ。たとえばアニメーションが童画の世界に基づいたものであるとき、それは「外的世界のなんらかのイメージではなく、例えば、アニメーション言語に翻訳された童画の外的世界のイメージ」²³⁸なのである。

単純化して言ってしまうと、アニメーションは別の芸術言語の約束事を媒介・着脱させることで成り立っている。ロトマンは特に、アニメーションにおいて絵画の特性が多く利用される傾向にあることを指摘し、ノルシュテインがイワン・イワノフ＝ワノと共同で監督した『ケルジェネツの戦い』をその一例として挙げている²³⁹。この作品は、「14-16世紀ロシアのフレスコ画・細密画を利用している」(作品のクレジットから)と宣言しており、まさにロトマンの言う通りの作品となっている。

ノルシュテイン自身のアニメーション観はロトマンのものに近い。ノルシュテインもまた、実写映画とアニメーションとのあいだの共通性に疑問を呈する。両者には確かに共通点はある。しかし、それは「フィルム上にイメージが積み上げられ、それが映写機にかけられて回転させられるという点においてのみ」²⁴⁰にすぎない。ノルシュテインは、実写映画とアニメーションの共通点を、絵画と写真は静止しているがゆえに共通する、という程度のものとしか考えていない。アニメーションは約束事の介在によって成り立つと考えるノルシュテインは、むしろ、アニメーションを文学や演劇と結びつける²⁴¹。これらの芸術も、アニメーションと同じように、約束事の介在によって、「抽象性と物質性(しらふの現実)」²⁴²を結びつけるものだからだ。たとえば、文学を読むとき、読者が実際に目にしているのは文字列にす

²³⁷ *Лотман. О языке мультипликационных фильмов, С.324.* (「アニメーション映画の言語について」、219頁)。

²³⁸ *Там же.* (同上。)

²³⁹ *Там же.* (同上、220頁。)

²⁴⁰ *СТ1-1 «Если бы губы Никанора Ивановича да приставить к носу Ивана Кузьмича...»* (「もしニカノール・イワノヴィチの唇がイワン・クズミッチの鼻の下にあったとしたら.....」)。С.12。

²⁴¹ *Там же.*

²⁴² *СТ1-14 «Изображение не завершено, как завершена физическая реальность»* (物理的現実には限りがあるが、映像描写に限りはない)。С.58。

ぎない（しらふの現実）。しかし、それを読むとき、読者はその文字列が言語という約束事に基づいて作り上げる作品の世界（抽象性）を体感する。約束事の介在とは、実際にそこにあるものと、その作品の受け手がどういう意味を持ってそれを捉えるかのあいだにズレが起こるということである。しかし、アニメーションが約束事に基づくとはどういうことなのだろうか。観ているものと捉えられたもののあいだに「ズレ」が起こるといえるのは、アニメーションを観る体験を考えてみると、にわかには理解しがたい話のようにも思われる。ノルシュテインが考えているのは、おそらくこういうことである。たとえば、ドローイングのアニメーションにおいて、私たちが観ているものは、やはり文学同様にインクの染みである。しかし線の集合でできあがったそのキャラクターを、私たちは実際の人間のようなものとして知覚する²⁴³。描かれているものと、それが捉えさせるもの。その二重性が、アニメーションにはつきまとっているのである。描かれたものが捉えさせるものを、ノルシュテインは「メタファー」²⁴⁴という言葉でも語っている。それは、物理的な世界においては「見えない」が、その存在は「感じ取られる」ものである。

このノルシュテインの考えが疑問に感じられてしまうのは、おそらく、数多くのアニメーション作品が、アニメーションを作る／観る行為に付随するこの二重性についてあまり意識を配らず、それが本来もつ可能性を活用していないからである。ビジュアル自身が担う現実感が当たり前のように固定された強度を持つことこそが、アニメーションにおいては当然とされている。それは、前章におけるディズニーの達成を考えれば分かる。そこで重ねられていた努力とは、キャラクターをグラフィカルなものとして認識させず、キャラクター自身にもそういう意識を持たせないためのものであった。そうすることで、アニメーションの世界を、私たちの生きる世界のように——もしくはそれ以上に——自然なものとして、観客に認識させることが重要なのであった。

そういったアニメーションが主流となるなかで失われていくのは、流動性をもつ現実感覚である。アニメーションにはズレが内包しているのであれば、同じモチーフが、瞬間ごとに意味するものを変え、作品内の現実の水準さえも変えてしまう可能性もあるはずである。プリート・パルン作品において起こる認知のスライドは、まさに実写的な約束事とアニメーション独自の約束事が共存して働くことに由来するものだった。しかし、アニメーションはその流動的な感覚をあまり活用せずにくたし、その結果として、アニメーションを語る言説も、そのことは見逃してきた。ファーニスの図式はアニメーションが「総体として」模倣と抽象のグラデーションを広くカバーしうることを指摘するものだった。しかし、それは決して、ひとつの作品のなかでそれらがカバーしうるということを意味してはいない。ロトマンのアニメーション論を敷衍して考えれば、異なるスタイルの一作品内での着脱は、可能性としてはありうるはずである。実際、ロトマン自身も、アニメーションには異なる芸術言語を渡り歩く可能性があると言っている²⁴⁵。しかし、それはあくまで可能性の段階に止められている。

ノーマン・クラインは、メタモルフォーゼ表現が起こる最中に「何も意味しない」状態が生起することを、「アニモルフ」と呼ぶ。アニモルフは、アニメーションとモルフィングをあわせたクラインの造語であり、何も意味しない「しらふ」の状態のアニメーションのビジュアルのことを指すものである。

²⁴³ ヴィヴィアン・ソブチャックによれば、アニメーションにおける線とは抽象的・幾何学的なグラフィックであり、同時にエネルギーやエントロピーを担うものである。(Vivian Sobchack, "The Line and the Animorph or 'Travel Is More than Just A to B,'" in *Animation: An Interdisciplinary Journal*, Vol.3 (3), 2008, pp.251-265.)

²⁴⁴ CT1-1. C.12.

²⁴⁵ *Лотман. О языке мультипликационных фильмов. С.325.* (ロトマン「アニメーション映画の言語について」、222頁。)

アニモルフは、メタモルフォーゼが起きるアニメーションのサイクルであると定義できる。たとえば、ある生物が種を変化させていくというサイクルだ。[……]

このサイクルの内側、極限点の間の点を想像してみよう。その経過、ためらいの段階にあるものを、私はアニモルフと呼んでいる。[……] いくつかのコマの間、物体（この場合では身体）は、それがかつてあったようにはみえず、それがこれからなるものにもみえない。アニモルフとは、文字通りにサイクルの残りの部分の間にあるものだ。²⁴⁶

「アニモルフ」は、あるものが他のものに変化していくサイクルにおける「その過程、ためらいの段階にあるもの」である。AがBになるとすれば、Aから離脱し、一方で未だBには到達していない段階、つまりAでもBでもない「なにものでもない」状態にあるものである。しかし、この状態に対してわざわざ名前が付けられねばならないこと自体が、アニメーションが、描かれたものとそれが意味するもののあいだの「ズレ」を意識させないものとなっていることの何よりの証拠である。アニメーションは、何か具体的な意味を固定しつづけることを、当たり前としているのである。

それゆえに、アニメーションは実写に近いように見えてしまう。約束事を媒介した「見立て」の芸術であることを意識せず、ビジュアルとして提示されたものがそのまま読み取られることこそがアニメーションだと思われるのであれば、それは実写とあまり変わることはない。そのことは、ひとつの作品のなかに、異質なビジュアルを共存させるとき、それが、本来は交わらぬ別々の世界の存在であると前提されていることで裏付けられる。異なるビジュアル・スタイルを共存させる例は、たとえば、コラージュの手法で作られるアニメーションにおいてありうる。しかし、それらの作品のほとんどは、異なる素材の共存を、違和感の表現として、つまりある種の異常状態の生起として用いている。ヤン・シュヴァンクマイエル(1934-)はそれをシュルレアリスム的な効果として好んで用いている。テレビシリーズ『魔法少女まどか☆マギカ』（新房昭之監督、2011年）の魔女の世界はシュヴァンクマイエルのコラージュで出来上がっているが、それは魔法少女たちが生きる日常のなかに潜むアブノーマルな世界（生命が脅かされる、入り込んでほしくない場所）である。それらが前提とするのは、やはり、アニメーションにおいて、グラフィック・スタイルが均一に保たれることこそが、当たり前だということである。作品が提示する固定したビジュアル・スタイルを、まるで実写を見るかのように眺めることに慣れてしまっており、それとは違うスタイルが紛れ込むことは異常事態を意味することになってしまう。

そういった事態こそ、『話の話』のハイブリッド性の意味を気づかせづらくするものだろう。『話の話』のハイブリッド性は、多彩でありながら、全体をひとつのトーンへとまとめあげる。そこには特段の違和感はない。映像そのものではなく、それが感覚させるものをこそ重視するノルシュテインは、「メタファー」としてのアニメーションの特質を用い、流動するような現実感覚を作り出そうとしている。いま目にしているものが現実のどの水準に属するのかを揺さぶってくる。アニメーションを観るとき、観客が実際に見ているのは、ビジュアルとして示されたものそのものではなく、それが喚起させる「見えない」ものであるという考えが、ここにはある。

アニメーションにおける「見えない」もの——その理解のためにおそらく重要となってくるのは、原形質性という概念である。セルゲイ・エイゼンシュテインが論文「ディズニー」において提起したものだ。エイゼンシュテインは、たとえば、ディズニー・スタジオの『人魚のおどり』（ルドルフ・アイジング&ヴァーノン・スターリングス監督、1938年）にその性質の発現を見る。

²⁴⁶ Norman Klein, "Animation and Animorphs," in Vivian Sobchack ed., *Meta-morphing: Visual Transformation and the Culture of Quick-Change* (Minneapolis: The University of Minnesota Press, 2000), p.22.

あらゆるディズニー作品の忘れがたきシンボルとなるのは、私の前にいるタコの家族である。四本足で立ち、五本目は尻尾のように、六本目は象のような鼻になって動いている。ここにはなんたる……想像力があることか！ この神々しい全能性！ 自分の空想と気まぐれに従って世界が再建される、なんたる魔法であることか！ つくりものの世界。線と色彩の世界。命令すれば従い、変形していく。山に動けと言え、山が動くのだ。「象になれ」とタコに言え、タコは象になる。太陽に言う、「止まれ！」——すると、止まるのである。²⁴⁷

アニメーションの世界とは、作り手のきまぐれな命令に従って稼働する世界であり、山は動き、太陽は止まる。この世界には、「全能性」がある。タコの足はタコの足でありつづける必要はない。作り手の想像力に従っていかようにも姿を変えることができる。このような「全能性」を可能にするドローイング・アニメーションの性質こそ、エイゼンシュテインが原形質性と名づけるものである。輪郭線を自在に伸び縮みさせるディズニーのキャラクターたちをみて、エイゼンシュテインは、アニメーションに限らず古今東西のドローイングにおいて伸縮自在な輪郭線が登場していることを例示しつつ、「原形質性」の特徴を語る。

これらの例すべてを貫く一つの前提がある。一度定められれば永久に固定される形状という拘束の拒絶。硬直化からの解放。ダイナミックにいかなる形状をも取りうるという能力。この能力を私は「原形質性」と呼ぼうと思う。なぜならば、ドローイングで具現化された存在は、形状を定められ、輪郭を決定されていても、原初的な原形質のようにふるまうからだ。原形質性は「安定した」形状をもち、好きな形状をとることができ、発達段階を行ったり来たりすることで、生けるものが取りうるあらゆる——すべての——形状に固定しうるからだ。²⁴⁸

原形質性とは、いかなる形状をも取りうるドローイングの能力である。それは、現実がもたらす拘束の拒絶である。この性質によって、アニメーションは現実をもう一度やり直すことを許す。

だが、エイゼンシュテインのこの原形質性の概念を考える際に気をつけねばならないのは、エイゼンシュテインは決して、ビジュアルの次元における具体的なメタモルフォーゼについて語っているのではないということである。ディズニー作品を語るエイゼンシュテインの言葉は、ディズニー作品において実際にメタモルフォーゼが起こっているように錯覚させるがそうではない。『人魚のおどり』を観てみれば、そこで起こっているのは、タコがその柔らかな身体能力を活かすことによって、(たとえば象の)形態模写をしているといったほうが正しい。その形態を、観客であるエイゼンシュテインが象として「現象学的に」受け取っているということ——その事態に対して、エイゼンシュテインは原形質性という言葉を与えているのである。それゆえに、エイゼンシュテインが原形質性という言葉を語る時、それが実際に意味しているのは、アニメーションのビジュアルにおけるリテラルなレベルにおいてではなく、アニメーションを観る私たちの意識において、すなわち「メタファー」のレベルで、変容とそれに伴う現実からの解放が起こっているということである。

ビジュアルとして示されたものは、実際には「メタファー」として認識されている。おそらく、現状、アニメーションをめぐる状況においてあまり認識されていないのは、アニメーションにおけるこのよう

²⁴⁷ Эйзенштейн. Дисней. С.256. (エイゼンシュテイン「ディズニー(抄訳)」、153頁。)

²⁴⁸ Там же. С.265-66. (同上、160-161頁。)

な特質である。それは、具象だろうが抽象だろうが変わらない。ひとつのリアリティのうちにその世界を固定しているかぎり、それは非原形質的である。この意味において、ウィリアム・モーリッツの抽象アニメーション至上主義も、少し疑わしいものとなる。第1章で取り上げた議論をもう一度振り返ると、モーリッツは、アニメーションの表象的機能は実写で代替が効くものなのだから、アニメーションにしかできない非具象的な模様の運動こそが行われるべきだと考えていた。しかし、原形質性というキーワードから考えなおしてみると、モーリッツのアニメーション観自体も、抽象というひとつのリアリティに固執しているという意味において、具象作品と特に変わらないという言い方もできてしまう。むしろ、認識されるリアリティが次々と変わるからこそ、アニメーションの独自性といえるのではないか？

アニメーションの原形質性が意味するのは、アニメーションを観るとき、観客の意識のなかでは、今自分が見ているものが、あるひとつのリアリティに縛り付けられたり、そこから解放されたりするということである。あるときにはそれは現実を意味し、またあるときにはそうではなくなる——『話の話』のハイブリッドなイメージは、そのような「揺れ」を起こすようなものである。それは異質なもののコラージュのように、現実を非現実化することを目的とするのではない。シュルレアリスティックなコラージュは、現実が（壊すことができるほどに）当然のように存在することを前提としてしまっている。一方、『話の話』はそうではない。この作品は、目にするものどれもが確かな現実として措定しえないような、揺らぐものとしての現実を、観客に目撃させる。そのことは、原形質性の発動によって可能になるのである。

『話の話』が示す現実のハイブリッド性と、「書き写す」詩人

『話の話』の揺れ動く現実感覚は、異なるリアリティの階層にあるものが一作品において共存するハイブリッド性によって可能になっている。一方で模倣の側にきわめて近い写真が使われていて、その反対には、抽象的とは言わないまでも、(子守唄内の存在であり描画スタイル的にも) きわめてファンタジー的なオオカミの子がいること。それがシュルレアリスティックな効果を与えるのではなく、むしろ、ある種の自然であるように思えてくる状況こそ、『話の話』に必要な現実感覚である。

異なるビジュアルの共存と揺れ動く現実感覚がいったいなぜ必要となったのかといえば、それはやはり、この作品が現実に即するものであろうとしたその結果ゆえである。その理解のためのヒントとなりそうなのが、この作品の文学台本に書いてある。ノルシュテインがペトルシェフスカヤとともに執筆した『話の話』の文学台本（撮影台本）には、詩人のモチーフが登場する。文学台本における詩人は、『話の話』の本編に登場する、白い紙を前にただぼんやりとしているだけのその詩人とは異なり、実際に詩作を行う存在である。彼の詩作の方法論は、非常に独特のものとなっている。

ところで私は詩人だ。見るものすべて、耳にするものすべてが私の心を揺さぶる。私は感情的な存在なのだ。自分の感情によって引き裂かれそう。私の仕事場は広場であり、通りであり、浜辺だ。人々のいるところだ。人々は自分でも知らないうちにわたしにテーマやときにはフレーズを書き取らせる。色彩についてはいうまでもない。私はそれらを描き写すのだ。だから私は広場に立っている。もう既に言ったとおり、ここが私の仕事場だからだ。居心地が悪くたって、それがなんだというのだ。²⁴⁹

²⁴⁹ Yuri Norstein, "Tale of Tales: Treatment for an Animated film," in Kitson, *Yuri Norstein and Tale of Tales*, p.126. (ユーリー・ノルシュテイン 『話の話』——アニメーション映画準備稿)、キッ

ここでの「詩人」は幾分奇妙なやり方で詩を書いている。彼は、目にしたもの、耳にしたものを「書き写す」というかたちで詩を作っているのである。それは白紙を前に、現実から切り離された世界を自らの空想のうちから作り出す行為ではなく、詩人が自ら身を置く場所に依存する表現である。詩人の創作行為は主体的ではなく、「自分でも知らないうちに」詩行が現れる。目にするもの、耳にするものが「書き取らせる」のである。

ここでの「詩人」の形象は、『話の話』を制作する際のノルシュテインの姿を思わせるものである。この作品が、厳密な計画に基づかず、ある種の即興のような状況で撮影されていったことはすでに「はじめに」において指摘したとおりだ。いや、「場当たりに」と言った方がより正しいだろうか。この作品の様々なシーンは、ノルシュテインが置かれた環境に基づいて、それを「書き写す」かのごとく着想された。すでに語ったように、長いことノルシュテインの内側に息づいていた『話の話』の構想が表に出るに至ったのは、ノルシュテインが幼年時代を過ごしたマーリナ・ローシャの共同住宅が取り壊されることが決まったからだった。取り壊しが行われる前の1976年、ノルシュテインは相棒のような撮影監督アレクサンドル・ジュコーフスキーとともに、実際にその家へと取材に行っている。「その痕跡を撮っておくために」²⁵⁰である。それは、痕跡を目撃するための旅である。建物は当時のままで存在するが、しかし、建物そのものが重要なわけではない。それがノルシュテインに掻き立てる記憶こそが重要だ。「子供時代に中庭で遊んだ知人たちは、どこかに移住し、いなかった」²⁵¹。もう時間は過ぎていること、もう幼年時代ではないこと、そういった当然のことを認識することこそが重要だ。それは過去を喚起するためのものである。この取材は本質的に「痕跡」を探すことにならざるをえない。目の前の現実のなかに、過去をぼんやりと重ねていくこと、それが『話の話』にとっては重要になってくる。だから、『話の話』は単に「書き写す」だけではない。先ほどの引用にもあるように、「私の心を揺さぶる」様子さえも書き写す。（『話の話』はやはり、「無関心ではない自然」なのである。）書き写そうとしたときに、ふと詩人の気持ちが揺らぎ、現実のなかに他の時間が侵入してくる状況、その感情的な状況をも書き写すのである。現実と過去、そして空想が交差する場所、それこそが、『話の話』が覗かせる場所である。それは本質的に不安定で、揺らいでいる。

ハイブリッドなイメージが要求されるのは、各種の現実が混ざり合う状態を創出することこそが必要となるからだ。この取材で撮影された写真素材は、直接的・間接的に作品のなかで用いられている。中庭で撮影された古ぼけた椅子（おそらく住人の誰かが休憩場所として使っていたのだろう）は、中庭で燃やされる椅子やその他の家具のモチーフとなって再利用される。このとき撮影されたゴボウの葉の写真は、そっくりそのまま作品の素材として使われている。作中に登場する雨の雫を湛える巨大な葉がそうである。『話の話』にはそのようなケースが散見される。オオカミの子の瞳に使われているのは、知人の家の壁に貼られていた雑誌のページに掲載されていた、子猫の写真の目である²⁵²。『話の話』には実写とドローイングが混ざっている。繰り返しになるが、アニメーションは普通、異なる素材をあまり混ぜることをしない。そういう作業を行うとすれば、それは別種の世界が異質なかたちで共存していることを表すものとなる。一方で『話の話』はそうではない。異なる素材の共存はシュルレアリスティックな効果を与えない。異なる素材が混ざり込んでいるということ意識しなければ通り過ぎてしまうよ

ソン 『『話の話』の話』所収、206頁。）

²⁵⁰ Норштейн. Сказка сказок. С.22. (ノルシュテイン『フラワーニャと私』、20頁。)

²⁵¹ Там же. (同上。)

²⁵² СТ1-78 «Хорошо воспитанные дети помогают искусству» («善く育てられた子供は芸術を助ける」). С. 314. ノルシュテイン作品における瞳のモチーフについては第4章でも詳述される。

うな、きわめて自然で有機的なものとして共存している。まさに私たちが生きる現実が、様々な素材でできたものを共存させていることを反映するがごとく。

異質なものの有機的な共存は、おそらく、ノルシュテインが『話の話』を「個人的な」作品だと考えていることとも関係してくる。この作品は、ある意味では無差別に「書き写す」行為を行う。それがどのような次元の現実にも属していようが関係ない。現実にも聞こえたもの・眼にしたものであろうが、夢や空想のものであろうが、すべてが等しく素材として扱われる。小さな頃、眠りにつかんとするノルシュテインが隣の部屋から聞こえてくるおばさんたちの話し声に耳を傾けたとき、その声は意味を届かせることなく、分節化されない音の流れとして幼いノルシュテインの耳に届いたことを²⁵³、『話の話』は、半睡半覚の雰囲気として「書き写す」。幼い頃流れていたタンゴ「疲れた太陽」がノルシュテインの耳に残ったことが、自分の両親たちの世代の戦争の記憶を引きずりだす。幼いノルシュテインが心のどこかで記憶していた、どこか遠くへと消えて二度も戻ってこなかった男たちと、その帰りを待つ女たち。これらの記憶もまた混ざり合い、「疲れた太陽」で踊る若い男女たちのシーンとして「書き写される」。そこには願いさえも合流する。『話の話』の冒頭の授乳シーンは、幼いノルシュテインが見たベラおばさんの記憶とつながりあう。ベラおばさんは戦中子供を産んだが、2週間でその子は死ぬ。しかし、彼女の体は母乳を出しつづける。ノルシュテインはある晩、何かを絞るような音を聞いて目を覚まし、ベラおばさんが、赤茶けたコップのなかに母乳を出している姿を見る。この記憶の光景こそが、授乳シーンにつながっていく²⁵⁴。その様子を見ていたノルシュテインの叶わぬ願い——いまこの乳を赤ん坊が飲んでいればいいのに——は、さらに自分自身が子供を持った経験と重なりあう。妻であり美術監督のフランチェスカ・ヤールブソワが娘に授乳する写真の記憶がそこへと結びつき、さらに過去に印象を受けた彫刻作品の記憶もつながって、冒頭の乳を飲む赤ん坊のシーンとなる。オオカミの子=幼いノルシュテインのペルソナが授乳のシーンを眺めるとき、それは幼年時代の記憶と現在とが重なりあっているのである。

『話の話』のハイブリッド性とは、時空間の幾重にもわたる重なりによって、ビジュアル・イメージが出来上がっている結果として生まれている。ただし、そういったことは作品には明示されていない。そのことも、『話の話』の謎の感覚の創出に寄与しているだろう。そういったことはあくまで、「個人的な」ものとして留められているからだ。しかし、明示されているかどうかとは関係なく、それらがノルシュテインによって感情的に書き写された結果として現れたものであることは確かであり、ハイブリッドなイメージそのものが、その「揺れ」を反映している。その揺れこそが、観客に対して、原形質性を発動させる。物語の確かな筋の不在とも合わさり、そこで観客が目撃するものが、どの現実にも属しているのか、「メタファー」の次元において揺れ動き、不明瞭となるがゆえに。

この映画を作るノルシュテインがいた「広場」とは、それは現実の広場であり、記憶の広場であり、空想の広場である。そこを歩き交う人々は、現実の人々や、過去の人々、直接交流のあった親戚や、本のなかでだけ知っている人、写真でだけ見たことがある猫、詩行だけで知っている人々である。共同住宅に実際にいたことが引きずりだす様々な夢想とかつての思い出が、思い出のなかの光景において思い出されていたことと混ざること、記憶として思い出された時代において暮らしていた人たちが思い出

²⁵³ СТ1-74 « «Первый встречный, если ты захочешь поговорить со мной, почему бы тебе не поговорить со мной. Почему бы и мне не начать разговор с тобой» (Уолт Уитман) » ((「見知らぬ人よ、もしあなたが私と話したく思うなら、私に話しかけていけないことがあるか。私があなたに話しかけていけないことがあるか。」(ウォルト・ホイットマン))。С.308. (ノルシュテイン『フラーニャと私』、50-51頁。)

²⁵⁴ СТ1-54. С.246.

すそのさらに過去もまた現れる。『話の話』は目にしたもの、耳にしたものを「書き写す」。様々な時代、様々なリアリティにおいて目にされ、耳にされたものを。ノルシュテインの「個人的な」広場において、ヒエラルキーなしに共存することで、『話の話』は不安定な知覚を与える。

この章で確認したいのは、その「個人的な」世界におけるハイブリッドで流動的な現実感覚である。『話の話』を作るときのノルシュテインは、「はじめに」で確認したとおり、表面的にはバラバラに見えるモチーフはどこかでつながりあうはずだと確信していた。それはなぜかといえば、自分のなかにあるものだからだった。目にしたもの、耳にしたものは、ノルシュテインの感情的なフィルターを通じて『話の話』の一部を占めている。この広場とは、わたしたちが共有しうる現実空間のものとは少し異なっている。この広場は、わたしたちが共有する現実空間からもう少し奥まったところにある。それは誰かの内側の領域にある、現実空間に記憶が混ざり合い、独特の法則で作りに上げられた独特の時空間である。それは言うならば、ノルシュテインによって「感情的に」色付け／トレース／フィルター掛けをされた結果として生まれた、エモーショナルに「書き写され」、「改変」された世界である。

その領域のなかでは、本来混ざり合わないはずのものが共存する。それも自然かつ有機的に。そんな状態は異質な感覚を与えるだろう。なぜならば、アニメーションはふつう、そういうことをしてこなかったからだ。さらにいえば、『話の話』が提示する現実感覚自体が、その戸惑いを増強させる。『話の話』が行っているのは、私たちが「個人的に」作り上げ住み着く世界そのものが、様々な現実のモチーフを素材として、それを感情的に色づけすることでできあがる、空想や夢、幻覚なども混じりあった、曖昧で不安定な現実に基づくものであるということをほのめかすからである。

現実も、夢も、記憶も、リアリティを構成するという意味では等しいものとみなす態度によって、『話の話』の空間は、デジタル・アニメーションにおけるコンポジットの空間と似たものとなっていく。『話の話』やノルシュテインはふつう、CGの登場以前の旧来のアニメーション観＝コマ撮りによる独特な運動の創出の原理を代表する存在として考えられることが多い。しかし、作品の現実感覚に沿って考察を進めるとき、そこには、デジタル時代にアニメーションが獲得した現実感覚との共通性が見出しうる事が分かるのである。

第1章で取り上げた「アニメーション映画」にとって、最も許しがたいのはフレームの「間」に起こることへの軽視だった。そういう意味で、デジタル・アニメーションはアニメーションを決定的に変えた。CGアニメーションはフレームの「間」を演算で埋めることができる。フレーム間の空白は、コマ撮り時代、観客が勝手に補完し、運動をみてとっていた。しかし、CGにおいて、もはやその必要はない。それは実写と同様に、実際に動いているからだ。時代は下り、アフターエフェクトのようなパソコン上の編集ソフトに運動の自動創出機能が実装されたとき、そのソフトウェアを用いた作品は、違う作家の手によるものであっても、まったく同質のリズムの動きを見せるようになってくる。このような事態は、デジタル以前のコマ撮りアニメーションには原理的に起こり得なかったことである。コマ撮りを行うということはフレームとフレームのあいだの隙間は手動で設定せざるをえないということだ。フレーム間への意識こそが、それぞれの作家・作品のユニークな運動性を生み出すことにつながっていた。

レフ・マノヴィッチが、すべての映画はアニメーションであると主張したとき、そこで用いられる「アニメーション」という言葉が、画面上のグラフィックに全面的な操作が可能になったことを意味していたことは、やはり示唆的だった。それはつまり、フレームの「間」ではなくフレームの「上」へと興味がスライドし、「アニメーション映画」があれほど大切にしていた「運動の創出」というものが、歯牙にもかけられなくなったということだからだ。デジタル時代、アニメーションは「創造」から「操作」「改変」へと重心を移した。フレームの「上」にあるものへの反応こそがアニメーションとなったのである。「アニメーション映画」の信奉者からすれば、それはもちろん噴飯物の事態である。当然のこと

のように、「アナログ／デジタル」という二項対立が生まれてくる。前者には（人力によるものゆえに）「温かみ」が、後者には（機械によるものゆえに）「冷たさ」が形容詞として割り当てられ、後者は否定的に捉えられるようになる²⁵⁵。

しかし、この章で行いたいのは、この種の二項対立を超えたところに見出すことのできる共通性の発見である。第1章で語ったような理念としての「アニメーション映画」におけるフレームの「間」の「創造」的操作のみならず、フレームの「上」の「改変」もまた、異なる時空間を携えた「個人的な」世界を生み出しうるのである。その共通性の発見は、デジタル以前の作品の代表例として挙げられることの多い『話の話』の理解のために新たな光を当てることにもなる。『話の話』のハイブリッド性は、デジタル時代のアニメーションの技術的な特徴であるコンポジットと似たようなものであるように思われる。コンポジットとは、複数のものの合成である。たとえば、パソコンの編集ソフト上において、そのバーチャルな空間のうちには、実写とアニメーションが共存する。デジタル・アニメーションのひとつの特徴は、あらゆる現実のレベルにある素材を編集ソフトのなかに等しく投入しうることに指摘できる。実写映像（コマ撮りされた映像も含む）はもちろん、ドローイングをスキャンしたものや、もしくはコンピュータ上にしか存在しないバーチャルなCGを含め、すべてを等しく素材として扱いうる。どちらがより真正なものなのかという議論を保留にして、どちらも素材として等しい存在として認識されるのである。デジタル時代、フレームの「上」にもたらされる可能性は、物理的制約から解放されることで格段に広がっていく。あらゆるものを飲み込むその節操の無さや、デジタル上での演算による「非人間的な」運動の創出と混ざり合い、個人のフェティッシュと人工性によって左右に揺られた、頼りない個人性を生み出していく。そのリアリティは純粋なものではなく、もっと雑然として、浮遊したものとなる。

ノルシュテインはマルチプレーンの装置の内部において切り絵と並べて実写映像の投影を行っている。もしかするとそれは、ノルシュテインなりのコンポジット作業であったともいえるかもしれない。異なる次元にある断片をコンポジットの的に共存させること、その作業を経て生み出される作品は、アニメーションの現実感覚自体を変えているように思われる——おそらく、不安定な方向に。コンポジットがもたらす「揺れ」のなかにある現実感覚こそが、『話の話』が共鳴するものである。ハイブリッドな映像の目的は、様々なリアリティをまとめあげることにこそある。ハイブリッド性により、現実感覚の確かさは消える。現実感覚は失調する。それを観ることによって、観客自身も揺れのうちに巻き込まれる。今見ているものがどのようなリアリティを担保しているのか不明瞭なものとする原形質性の発現こそ、デジタル・アニメーションにおける「個人的な」現実——「別の」現実——への脱出の道となる。

3-2、デジタル・ロトスコーピングと不安定な現実

ロトスコープという「書き写す」アニメーション

²⁵⁵ 3DCG アニメーション作家デイヴィッド・オライリーは、その種の言説のナイーブさを批判する。それはアニメーションに対するひとつの観点でしかなく、絶対的なものではない。人工的なCGのイメージによってアニメーションに温かみを与えることはできるとオライリーは主張する。一貫性の設定と遵守こそがそのために重要なことだと彼は語っている。オライリーはその考え方のもと、ポリゴンやグリッチノイズをはじめとする粗野なCGアニメーションのビジュアルを用いつつ、物語を語るアニメーション作品を作っている。（デイヴィッド・オライリー「アニメーション基礎美学」土居伸彰訳、<http://www.animations-cc.net/criticism/c014-basicanimation01.html>、2009年（2015年3月23日確認）。）

『話の話』は「書き写す」行為がもたらすハイブリッドなビジュアルを通じて、現実感覚を失調させる。過去や理想といったものをエモーショナルに入り込ませることによって、物理的な次元の現実「揺れ」をもたらすのである。このような話は、ロトスコープという手法を思い出させる。とりわけ、そのデジタル版のソフトウェア「ロトショップ」が作り出すイメージが、その話とダイレクトにつながっているように思われる。アニメーションが、「個人的に」捉えられた、私たちの生きる世界の別の姿を浮かび上がらせる例が、ここにも見いだせるのである。

アメリカの映画監督リチャード・リンクレイター(1960-)は、そのキャリアにおいて、『ウェイキング・ライフ』(2001年、図25)と『スキャナー・ダークリー』(2006年)という2本のアニメーション長編を作っている。この両作品が共通して用いているのが、デジタル・ロトスコーピングという手法である。ロトスコープとは、実写映像をトレースすることでアニメーション映像を作っていく技法であり、1910年代のアメリカにおいてアニメーションが産業化されるプロセスのなかで発明された。ロトスコープは、アニメーション制作のデジタル化が本格的に進みはじめた1990年代、「再発見」される。『ウェイキング・ライフ』と『スキャナー・ダークリー』が用いるのは、アニメーション作家のボブ・サビストン(1967-)がデジタル版として再発明したロトショップというソフトウェアである。この2本には、サビストン自身もアニメーション監督として関わっている。(ただし『スキャナー・ダークリー』では途中で降板している。)

この2本のアニメーション作品に共通するのは、浮遊するような現実感覚である。その感覚は、ロトショップの使用の結果として生まれるビジュアルと、物語自体の両方によって支えられる。ロトスコープ本来のふわふわとする運動性はデジタル版ロトショップで導入された自動中割りの機能によってさらに高められ、現実感覚の失調を扱う両作品の物語をこれ以上なく機能させる。この両作品とも、まず実写によって映画が撮影・編集され、実写映画作品として一旦の完成を迎えたあと、その映画を、トレースしてアニメーション制作にしていくというプロセスを経る。これらの作品におけるアニメーションは、デヴィッド・ジョンソンの指摘するとおり、映画の(きわめて長い)ポストプロダクションの作業の一部となっているともいえる²⁵⁶。結果として生まれる映像は、元々の実写のリアリティの痕跡を残しながらも、手作業のトレースによってそこから逸脱したハイブリッドな映像である。実写を観ているようにも感じられるのに、しかし目の前で展開しているのは間違いなくアニメーションであるという「ズレ」の状況が生み出される。つまり、この手法の本質の部分において、原形質性の種のようなものが埋め込まれているのである。

しかし、ロトスコープは、その始まりにおいては現実感覚を揺らがせるために用いられていたわけではない。むしろ逆で、アニメーションに現実感覚を補強するための手法として考えられていた。ロトスコープが手法として発明されたのは、1910年代半ばのアメリカでのことだ。この手法の発明は、当時のアメリカで起こっていたアニメーションの産業化の流れと大きなつながりがある。発明者はマックス・フライシャー(1883-1972)だ。マックスは弟のデイヴ(1894-1979)とともにスタジオを立ち上げ、「インク壺から」「ベティ・ブープ」などといったヒットシリーズによって、1930年代までアメリカの主要な商業スタジオのひとつとして大きな勢力を誇った。マックス・フライシャーによる特許申請の書類の一部を引用しよう。

²⁵⁶ David T. Johnson, *Richard Linklater* (Urbana, Chicago, and Springfield: University of Illinois Press, 2012), p.55.

私、マックス・フライシャー、アメリカ合衆国市民であり、ニューヨーク、ブルックリン自治区の住民は、動画漫画制作の新しく改良された方法を発明しました。それによって十全かつ明確で、そして正確な描写が可能になる方法です。

手を用いて作られる動画映像、つまり普通の手法で作られる動画カートゥーンは、たしかに一定の長所や望むべき特徴を得ることはできますが、その動きは大抵の場合、真に迫った life-like ものではありません。

私の発明の目的は、より改良されたカートゥーン映画をつくりだし、一般的な実写映画に特有の、真に迫ったやり方で描写することです。²⁵⁷

ロトスコープとはまず、産業化されたアニメーションにおいて「真に迫った」な運動を作るための手法として開発されたものである。この手法は、1910年代のアニメーションの産業化を背景に置くことによって、その意味が見えてくる。アニメーションの産業化、それは、第1章で紹介したウィンザー・マッケイが抗したものである。アニメーションの産業化とは、巨大化する映画産業において、なるべくたくさんの短編アニメーション作品を商品として流通させようとする試みである。そのために導入されたのは、アニメーション制作におけるフォーディズムである。マッケイであれば少数のアシスタントの手を借りながらもほぼすべての仕事を自分ひとりでやっていたものを、原画や中割、クリーンアップや彩色といった役割に分業化し、それぞれのプロセスに専門化した人材を多く雇うことで、アニメーションを大量生産する方法論だ。

こういった流れにおいて、マッケイのような個人作家的なやり方は「前時代的な」ものにされていく。マッケイの作品の技術的な洗練は、彼自身が自分自身の能力によって作品の端から端までを支配することによって可能になる。一方、生み出される作品の数は、個人が賄える量の限界によって制約を受ける。それは産業的な観点からすれば得策ではない。動画のスタッフはたくさんいればいるほどよい。しかし、それはクオリティ管理の面で大きな欠点ともなる。アニメーションの大量生産を目論むスタジオは、マックス・フライシャーが特許のなかでも語る困難にぶちあたることになる。「大抵の場合、真に迫ったものではない」動きができてしまうことである。たくさんのスタッフが必要となるなかで、ウィンザー・マッケイのような技巧を持った人間を多く集めることは難しい。その結果、絵およびアニメーションの質の低下が引き起こされてしまう。それは、「手を用いて作られる動画映像」が直面しつつける大きな問題である。ロトスコープは、そのような状況における解決策として発明された。現実離れたカートゥーン・アニメーションであっても、ある程度のリアリティは必要となる。その最低限のクオリティを獲得するための手段こそ、実写のトレースである。実写映像をガイドとして用いて、それをなぞることで、技巧の劣るアニメーターであっても、ある程度現実的なアニメーションが作れるようになるということである。

しかし、ロトスコープの導入は、思わぬ副産物を生み出すことになる。前述したとおり、この技術には、原形質性の種が埋め込まれているのである。確かにこの技術によって、動画の全体的なクオリティは底上げされ、「模倣」の方向へと大きく踏み出すことが可能になる。しかし、ベースとなる実写映像をきちんとトレースすればするほどに、結果として生まれる動きは、どこのリアリティに属するのかわからない、なぜかおかしな印象を与えるものへと、なぜかなってしまうのである。たとえば、宮崎駿が、ロトスコープが生み出す違和感について語っている。

²⁵⁷ Max Fleisher, "The Fleischer Rotoscope Patent with an introduction by Mark Langer," in *Animation Journal*, vol.1(2), 1993, p.76.

アメリカやソ連で実写フィルムから仕草とタイミングを描き起こすライブアクションの技法(=ロトスコープ)が発生したのも、アニメーターの想像力と描写力の限界が早くから明らかになったからである。とはいっても、実写をそのまま絵に移してみると、名優の演技も妙にヌルヌルとした、不明瞭なものに変化してしまう。実は、演技とは単なる動きなのではなく、かすかな光と影の変化、セルでは表現しようもない質感、乾湿、一秒の二十四分の一よりもっと速い、連続する兆しの動態によって成り立っているからなのだ。²⁵⁸

宮崎が語るように、ロトスコープはなぜか運動に奇妙な感覚を付与してしまう。宮崎はその原因を、実写の演技が(つまり現実が)1/24秒単位よりももっと早い「兆しの動態」によって成立しているからだとする。ロトスコープによって明らかになるのは、アニメーションの「限界」である。現実には、1/24秒以上の細かさで成り立っているのである。ロトスコープの作業は、丁寧に行われれば行われるほどに、それが本物とは根本的に異なるということを認識させてしまう。実写映像との関係性が、意識されるようになってしまうのである。それゆえに、ロトスコープによってリアリティある動画を作ろうとすると、その扱いは気をつける必要がある。その用い方によって、作品は奇妙な感覚を与えるようになってしまうからだ。

ディズニーは、スタジオ初の長編『白雪姫』制作の際にロトスコープを使用した。白雪姫をはじめとした人間のキャラクターたちには、カートゥーン的なコミカルな動きではなくリアリスティックな動きが要求されたからである。その達成のために、俳優が事前にいくつかのシーンを演じ、その映像をベースにしてアニメーションを作るというロトスコープ的な制作工程が採用されることになる。

しかし、ディズニーは決して実写映像をそのままトレースするようなことをしなかった。『生命を吹き込む魔法』(前章で触れたように、ディズニーのアニメーターが同スタジオの方法論を書き記した本である)には、ロトスコープの映像を参考映像として使う場合の注意書きがある。ロトスコープを使う際には、その元になる映像から、アニメーターの適切な選択によって、動きを構成する本質となるようなエッセンスを抽出し、それを誇張することが必要だと書かれている²⁵⁹。ロトスコープによって実写映像をそのままなぞると、確かに真に迫った動きにはなるものの、なぜか奇妙な感覚をも与えてしまう。だからアニメーターは、観客が何をもちてリアルを感じるのかをきちんと考え、リアリティの感覚を観客に与える要素を選択し、誇張することが必要になってくる。ディズニーのこのやり方は、前章におけるディズニーの達成を考えれば、やはり、その範疇に入るものであることが分かる。やはりここでも、実際にリアルであることよりも、リアルに思えるものの方が選ばれているのである。

一方で、フライシャーは、ロトシヨップが必然的に生み出してしまふ不気味さにこそ、この技法の活用方法があると考えた。ジョアンナ・ボールディンが指摘するように²⁶⁰、マックス・フライシャーは、ロトスコープの発明段階から、この技法が、アニメーターの技巧を水増しする以外に使える可能性に気づいていた。ロトスコープが可能にするのは、真に迫りながらも違和感を与えるような存在、たとえば、「グロテスクなキャラクターを作り出す」²⁶¹ことである。フライシャーがロトスコープを用いたのは、まさにこの「グロテスクな」方法である。1930年代、ディズニーとフライシャーはライバル関係にあ

²⁵⁸ 宮崎駿『出発点 1979～1996』スタジオジブリ、1996年、68頁。

²⁵⁹ Thomas and Johnston, *The Illusion of Life*, p.323. (トーマス&ジョンストン『ディズニーアニメーション 生命を吹き込む魔法』、327頁。)

²⁶⁰ Bouldin, "Cadaver of the Real: Animation, Rotoscoping and the Politics of the Body," p.16.

²⁶¹ Fleischer, in "The Fleischer Rotoscope Patent with an Introduction by Mark Langer," p.77.

ったといえるが、ディズニーが現実模倣へと向かっていく一方で、フライシャーはマックス自らが語るように「リアリズムの傾向から抜け出すこと」²⁶²に活路を見出した。それは「新しい技術に対して観客たちの注意を引く」²⁶³ことでライバルとの差別化を図るスタジオの方向性とも一致する。ディズニーがロトスコープを「隠す」とすれば、フライシャーはそれをむしろ剥き出しにする。

フライシャー・スタジオのロトスコープ使用例として著名な『ミニー・ザ・ムーチャー』（デイヴ・フライシャー監督、1932年）では、家出したベティ・ブープが洞窟で出くわすセイウチの幽霊にロトスコープが使われている。ロトスコープが用いられていない他のキャラクター（そして幽霊）のいかにもカートゥー的な動きと比べると、セイウチの動きは異常なまでに滑らかである。その（宮崎駿の言葉を借りれば）「ヌルヌルとした、不明瞭な」動きはまさに幽霊という異次元の存在にふさわしい不気味さを強調することになる。『ミニー・ザ・ムーチャー』にはさらに一工夫が加えられている。この作品は、冒頭にキャブ・キャロウェイのダンスシーンを実写で挿入しているのである。（この作品のタイトルは、キャロウェイのヒット曲から採られている。）この実写のダンスの意味は、劇中で明らかになる。幽霊のセイウチのダンスは、キャブ・キャロウェイのこの実写ダンスをロトスコープしたものなのである。ここではやはり、ディズニーとは違うかたちでロトスコープが用いられようとしている。有名なキャブ・キャロウェイがアニメーションになって登場するということを強調しているのである。ロトスコープというギミックをむき出しにする作業が、スタジオの作品をディズニーと差別化することへとつながっていく。

ロトスコープの第三の可能性

ロトスコープは、そのまま使えば観客に対する違和感を与える。その違和感は、ディズニーやジブリのように作品内を自然化された単一なリアリティで構成しようと思ったとき、邪魔になる。一方で、作品世界が不気味なものになってほしいとき——作りものの性をあらわにしたいとき——、単一のリアリティから少しずらす手段として、とても有効なものともなる。しかし、ロトスコープの違和感は、デジタル時代において、新たな可能性を生み出すことになる。フライシャーのロトスコープが作り上げたのは、幽霊の世界だった。それは現実として共有されている世界からは少し外れたところにある「異常な」世界であり、それゆえに、違和感が意味を持つてくる。一方、この違和感は別の用途に用いることもできる。たとえば、単に現実感を感じさせるのではなく、その違和感によって、共有されている現実と隣接した、別種の正当性を持つ現実の存在を主張しようとするとき、ロトスコープは新たな力を発揮する。

ポール・ワードが論文「ロトショップの文脈——コンピュータによるロトスコーピングとアニメーション美学」においてロトスコープに見出すのは、まさにその第三の可能性である。ワードの主張は、『ウェイキング・ライフ』におけるロトショップは、現実認識への理解に対して別の可能性があることを示すものとなっているのではないかというものである²⁶⁴。『ウェイキング・ライフ』そして『スキナー・ダークリー』の両作品は、その根底に、変質したリアリティ感覚を持っている。『ウェイキング・ライフ』は目覚めても目覚めても夢のなかから出ることのできない主人公の物語を語る。一方、『スキナー

²⁶² Max Fleisher, cited in Mark Langer, "The Disney-Fleischer Dilemma: Product Differentiation and Technological Innovation," in *Screen*, 33 (4), 1992, pp.160-161.

²⁶³ Langer, "The Disney-Fleischer Dilemma: Product Differentiation and Technological Innovation," p.161.

²⁶⁴ Ward, "Rotoshop in Context," p.45. (ワード「ロトショップの文脈」、94頁。)

『スキャナー・ダークリー』の物語は、囃捜査を行う麻薬捜査官が現実と幻覚のはざまの世界に入り込んでいくというものである。どちらの作品においても、主人公は通常共有されているリアリティから少しズレこんだ世界に入り込み、その不安定な世界のなかから抜け出すことができなくなる。つまり、その不安定な世界こそが、登場人物たちの棲まう新たな現実となる。

この両作品を比較したとき、ロトスコープの可能性——別種の現実のあり方の提示——を存分に引き出しているのは『ウェイキング・ライフ』のほうである。ジョンソンが指摘するように²⁶⁵、『ウェイキング・ライフ』は作品内の現実感を不確定なままに作品を終わらせている。この作品は、最後まで主人公を目覚めさせない。それどころか、生死さえもはっきりとしたものにしない。作品全体が持つ浮遊感が、そのまま現実の曖昧さにつながっていくのである。『スキャナー・ダークリー』はそれとは異なる。この作品において、現実と空想のあいだにはきちんとした線が引かれている。『スキャナー・ダークリー』におけるロトショップの映像は、麻薬の摂取による意識の変容を描くために用いられる。変容する輪郭線の世界は、バッドトリップの結果としてのみ登場する。キアヌ・リーブス演じるフレッド捜査官は最終的に廃人となる。バッドトリップの世界のほうへと閉じ込められる。それが意味するのは、彼が異常な世界へと入り込んでしまったということである。この作品においては、根本の部分で、正常な世界と異常な世界というヒエラルキーが設定されているのである。『スキャナー・ダークリー』において、アニメーションは（イメージ自体の流動性とは裏腹に）「虚構」であり、「異常」の世界として固定されている。

一方で、『ウェイキング・ライフ』において、現実と夢とのあいだにヒエラルキーは存在しない。この作品の主人公は、夢から目覚めても結局のところ自分がまだ夢の世界のなかにいることを認識する。デジタル時計の数字は、いつも乱れている。最終的な目覚めの領域はどこにも存在せず、少なくとも、主人公がその場所にたどり着くことはない。それどころか、この作品では生と死のあいだの区別もつかない。リンクレイターの『ピフォア・サンライズ』（1995年）をはじめとする「ピフォア」シリーズの主人公の二人ジェシー（イーサン・ホーク）とセリーヌ（ジュリー・デルピー）が登場して対話するシーンでは、自分たちの人生がもしかしたら老婆が肉体的な死を迎えたあと脳死に至るまでの6分間に見た夢かもしれないという話題が出る。もしかすると『ウェイキング・ライフ』の世界自体が死にゆく誰かの世界なのかもしれないという疑念は、この作品を通じて何度か提起される。（主人公は途中で車に跳ねられたり、最終的には空へと浮かび上がったりする。）しかし、その決定的な証拠はどこにもない。結果として、『ウェイキング・ライフ』は、夢なのか現実なのか、果ては生なのか死なのか、すべてを不確定のままに留まらせる。

この作品のアニメーションは、ロトショップの手法が許す限りにおいて、ビジュアルを変化させる。シーンによって、抽象度が変化するのである。あるシーンではきわめて実写に近い描画スタイルになり（たとえば前述のイーサン・ホークとジュリー・デルピーのシーン）、別のシーンでは人物は人間というよりも幾何学的模様に近いものになっている（たとえば主人公がテレビ番組の企画を語る女性と対話するシーン）。ほかのシーンでも、進化論を語る教授は猿の姿に書き換えられる。自らの世界観を熱く語る哲学者は全身を揺らすようなその仕草を極端に誇張されて、まるで揺れる水面を見ているかのようにその姿かたちを変えていく。どれが基準となるスタイルなのか、それが設定されないのである。ロトショップというソフトウェアに特有の色合いのもと、描画スタイルは様々なグラデーションに変化し共存する。この作品は、その点において、『話の話』のハイブリッドなグラフィック・スタイルを思わせる。つまり、多彩かつ統一されているという、ハイブリッド性において。ジョンソンは、このような不

²⁶⁵ Johnson, *Richard Linklater*, p.58.

安定な現実感覚は、アニメーションという手法を「あまり普通ではない」かたちで利用することによって獲得されていると語る²⁶⁶。この論文の主旨からしてもその指摘は正しいように思われる。この作品が行っているのは、異なる記号体系の自由な着脱による現実感の失調という、アニメーションにとっては珍しい原形質的な性質の利用であるといえるからだ。

ロトスコープをめぐるのは、最終的な見た目が一般的なアニメーションと比べるとあまりにも実写に近いがゆえに、常に「ズルをしている」という議論が付きまとう。そこには、世界のゼロからの創造という一般的に共有されるアニメーション観や、ロトスコープがそもそもスタジオ分業におけるアンチョコのようなもの（アニメーターの技能の底上げのツール）として発明されたという事実もつながっていくだろう。ディズニー／ジブリの価値観からすれば、ロトスコープをそのまま用いることは、世界に違和感をもたらすと同時に、アニメーターの労働倫理にも反するものとして受け止められてもおかしくない。本来であれば処理されるべきものをそのままに残すという意味で、「サボリ」だと考えられるということである。ロトスコープが長年のあいだ議論的となっていたのは、この点によるところが大きい。ラルフ・バクシ(1938-)は、『指輪物語』(1978年)においてロトショップを用いた。それは『ミニ・ザ・ムーチャー』が行ったように、この世ならざる異質な存在に対し、それにふさわしい異質な存在感を与えるためのものであった。カートゥー的なスタイルで描かれたホビットたちに対し、指輪を強奪しようとする追手たちはロトスコープで描かれる。バクシの批判者たちは、ロトスコープが「サボリ」の技術であるという前提のもと、本来であれば施されなければおかしい処理がなされていないことに怒りを覚える。他のシーンにおいても、ホビットたちのスタイルと、背景のスタイルの色調が合っていないことなどを指摘して、この映画は総じて「ズル」をしていると結論づけるのである²⁶⁷。バクシ自身のロトスコープへの態度が、そういった批判を呼んでいる部分もある。ロトスコープが問題含みの手法であることを承知したうえで、あえて用いていると思われる節がある²⁶⁸。

ロトスコープは、アニメーションとしての「正しさ」というものが歴史的に形成されるなかで、それを乱すような存在である。『ウェイキング・ライフ』がアカデミー賞の長編アニメーション部門にノミネートされたとき、ロトスコープを全面的に使用したこの作品はアニメーションというカテゴリに入れるのにふさわしいかどうかという議論が起こった²⁶⁹。実写をトレースする作業で作られたこの作品は、実写映画のポストプロダクションの段階における色補正、カラー・フィルターを通すコンポジットの作業に過ぎないのではないかというのが、『ウェイキング・ライフ』がアニメーションではないという意見の根拠にあった。もっと単純化すれば、実写でやればいいじゃないか、という感想が持たれたということである。

ロトショップの開発者であるボブ・サビストンは、この技法が使われたいくつもの作品（とりわけ『ス

²⁶⁶ *ibid*, p.61.

²⁶⁷ Ward, "Rotoshop in Context," pp.39-40. (ワード「ロトショップの文脈」、87頁。)

²⁶⁸ 「1982年、私の勤めるスクール・オブ・ビジュアル・アーツに彼が『アメリカン・ポップ』を携えて訪問したとき、彼に不満を持つアニメーションの学生たちの一団が最前列に固まって座り、戦いに向けて準備万端といった感じだった。しかし興味深いことに、バクシは学生たちを即座に武装解除してしまった。彼は上映室の前に大股歩きでやってきて、歯を見せて笑い、そしてこう声を上げた。「わかっている！ ロトスコープだろ！ もし君たちがディズニーのお金を私にしてくれるなら、使うのをやめようじゃないか。でも、くれないだろう？ ロトスコープは私が映画を作れる唯一の方法なんだよ。」この言葉で、学生たちはバクシが自分たちと同じ側の人間であることに気づいたわけだ。バクシが自分に可能なあらゆる手段を用いて、自分自身のヴィジョンを実現しようと苦闘する「小者」であるということに。」

(Roy Frumkes, cited in Ward, "Rotoshop in Context," p.38. (ロイ・フランケスの発言、「ロトショップの文脈」に引用、86頁。))

²⁶⁹ Ward, "Rotoshop in Context," p.41. (ワード「ロトショップの文脈」、89頁。)

キャナー・ダークリー』や自らの監督作品『あのときよりもっと楽しい旅行 *The Even More Fun Trip*』（2007年、図26）が、あまりにも実写に類似したビジュアルを採用していたがゆえに、その種の批判を呼び起こすことになったことは理解しつつも、実写のように見えるからといって、実写そのものと同じ価値しか持たないわけではないと反論する。サビストンによれば、ロトスコープのもたらす力というのは、現実「フィルターをかける」ことで変質を起こす能力にある²⁷⁰。ラルフ・バクシも、ハイパーリアリズムの絵画を引き合いに出すことで、ロトスコープの意味を語る。ハイパーリアリズムの絵が写真と同じでないように、ロトスコープも実写とは異なる。絵にするという行為によって、「エネルギー」がこめられると語るのである²⁷¹。両者はともに、アニメーション化することによって、イメージの性質が変質することを強調している。

この論文の観点からすると、デジタル・ロトスコーピングが何をもたらしているのかは、別の角度からも理解することができる。ロトスコープの「効用」は、とりわけ、『ウェイクニング・ライフ』のように、不安定な現実の状態を描く場合であればなおさらわかりやすい。ロトスコープが実写映像をトレースする際に行っているのは、実写映像を「しらふ」の状態から「酩酊」させることである。つまり、実写映画をグラフィックへと抽象化することによって、観客がそのイメージを受容するにあたって、約束事が介在する状態を作り出しているということだ。それによって、アニメーションの原形質性が機能することが可能になる。ある映像がリアルなものに見えたり、まったくそうではないものに見えたり、揺らぐ状態になるということである。

『ウェイクニング・ライフ』は、そのような原形質的な状態をこそ、ストーリーテリングのために必要としている。ある瞬間には夢として、別の瞬間には目覚めとして、もしくは生として、逆に死として、映像は流動的に捉えられねばならない。リアリティが揺らいでいくこの状態は、アニメーション化による約束事の空間の創出によってこそ可能になる。結果として起こるのは、ロトスコープという技法によって、アニメーションのみならず現実自体の正当性が脅かされる事態であるとさえ言える。デジタル・ロトスコーピングが生み出すのは、現実から少しだけ逸脱した、しかしそれでも日常の範疇に含まれる世界である。ボブ・サビストンはロトショップの特徴をこう語る——「どれだけの実験をやろうとしたって、結局その下にあるトレース元のイメージを裏切ることはならない」²⁷²。ロトスコープという「書き写す」作業は、元のイメージの呪縛から完全に解放されることがない。それは対象から完全に切り離されたものではなく、逸脱的に浮遊するレベルに止まる。それは現実的な世界そのものではないが、そこから生み出される印象であるという意味で、逸脱はしながらも、現実につながり止められてはいる。

複数の印象の集積としてのロトショップ

ロトスコープは「アニメーションとは何か？」という議論を誘発するとともに、「リアルとは何か？」という議論もまた巻き起こす。ポール・ワードは、ロトスコープの生み出すイメージは、アニメーションの基準からすればあまりにもリアルすぎる一方で、実写の基準からはリアリティが足りないという矛

²⁷⁰ Bob Sabiston, “Bob Sabiston in Conversation with Paul Ward,” in *Animation: An Interdisciplinary Journal*, Vol.7 (1), 2011, p.79.

²⁷¹ Ward, “Rotoshop in Context,” p.38. (ワード「ロトショップの文脈」、85頁。)

²⁷² 「自分の思うように描きたいって言っても、結局のところトレースをしているわけだから、どれだけの実験をやろうとしたって、結局その下にあるトレース元のイメージを裏切ることはならない。その奇妙な範囲のなかで、何かを作るってことだから。」(ボブ・サビストン、著者によるインタビュー、2013年5月21日、オースティンのボブ・サビストン自宅にて。)

盾した立ち位置にあることを指摘している²⁷³。ロトスコープに対する反応が何よりも語っているのは、リアルを判断するための基準が決してひとつではないということである。ロトショップ作品が生み出すイメージは、それ自身として、何がリアルかという基準が無数にあることをほのめかす。ボブ・サビストンは、ロトショップがポートレイトを描くような行為であるといっている²⁷⁴。つまり、描き手が外界から受けた印象をグラフィックとして定着させる行為だということである。

サビストンはロトショップを用いたドキュメンタリー作品を多く作っている。その作品が提示するのは、ロトショップというひとつの技術的条件下において、同じ現実の対象から、様々な人が受けた多彩な印象が束ねた結果のようなものである。サビストンのドキュメンタリー作品の特徴として、ある一人の实在の人物をまず撮影し（インタビューや旅行の様子）、それをロトスコープしていくという工程がある。『グラスホッパー*Grasshopper*』（2003年）では哲学者が天文学を中心とした自説を延々と披露する。『スナック・アンド・ドリンク』（1999年）や『あのときよりもっと楽しい旅行』では、サビストンの自閉症の友人ライアンが出演して、コンビニや遊園地のガイドツアーが行われる。これらの作品はどれも、主役となる人物は一人なのだが、その姿は短時間のうちに様々なビジュアルに変わっていく。サビストンは、複数のアニメーターたちに対して、他のアニメーターのビジュアルを模倣する必要はないこと、自分自身の絵のスタイルをそのまま保つことを指示する²⁷⁵。作品のビジュアルの連続的な変容は、それぞれのアニメーターが作品の主役に対して抱いた印象を束にして提示する行為である。ロトショップ作品において、世界の不安定さは、視点の多様性によってもたらされる。たとえ世界が同じであっても、それをどのように認識するかはそれぞれ異なっているということが、自然と浮かび上がってくる。

アニメーション作家のジョージ・グリフィン(1943-)による『ウェイキング・ライフ』論は、ロトスコープの表現としての歴史的な変容を的確に捉えている——「労働省力装置^L^S^DLabor Saving Device」として考案されたものが、(LSDを摂取した時のような)「不安定な宇宙を表現するのに完璧な修辞として機能」するようになったというわけだ²⁷⁶。夢のなかを彷徨うような『ウェイキング・ライフ』が実際のところ主題としているのは、この世界が、人間それぞれが抱く世界観・イメージの無数の集積によって出来上がっているということである。前述したとおり、この作品は『スキャナー・ダークリー』のように複数の世界のあいだにヒエラルキーを設定することはない。そのかわり、きわめて不安定で流動的に変容する状態こそが現実だと語るのである。

イーサン・ホークとジュリー・デルピーが抱いた懷疑——自分たちは死にゆく老婆に夢見られたものなのではないか——は、この世界の存在の根拠が誰か特定の人間に帰するものなのではないかという疑いでもある。しかし、この作品においては、その可能性は最終的に否定される。作品の冒頭、少年（主人公の幼い頃のようにも見える）は少女に折り紙で占いをしてもらう（「パクパク」と呼ばれる遊びだ）。その占いが示すのは「夢は運命」というフレーズである。主人公が彷徨う世界は、彼が会う人たちがそれぞれ持つ「夢」である。『ウェイキング・ライフ』は、世界に対する個人的な印象の重なりあいの場となる。主人公は終盤、対話をしていた女性にひとつの問いを投げかける。この作品において主人公は基本的には誰かの話を一方的に聞かされているだけであり、彼自身の話も独り言の域を出ない（彼の

²⁷³ Ward, "Rotoshop in Context," p.35. (ワード「ロトショップの文脈」、82-83頁。)

²⁷⁴ ボブ・サビストンの発言、土居伸彰「Animation Unrelated 第3回 ボブ・サビストンと会ったこと」に引用、『boid マガジン』2014年5月号、<http://boid-mag.publishers.fm/article/6915/>、2015年3月23日確認。)

²⁷⁵ 「それぞれのアニメーターには、好きなようにやってくれと指示するのが好きなんだ。君自身の才能で、自分を表現してくれ、って。」(ボブ・サビストン、著者によるインタビュー、前掲。)

²⁷⁶ George Griffin, "Waking Life," *ASIFA News*, 15:1, 2002, p.11.

電話はいつも留守電につながり、メッセージを残すだけだ)。しかし、この女性とは珍しく会話が成立するので、主人公は、自分はようやく目覚めたかもしれないと期待する。だが、時計を見た主人公は再び失望する。主人公の腕時計の数字は曖昧なままだからだ。自分はまたしても夢のなかにいる。そのことに落胆した主人公は、相手の女性に対し、思い切った問いを尋ねる。「誰かの夢のなかにいるってどういう気分?」。あなたは僕の夢のなかの作り物にすぎないと告げるのである。しかしその直後、主人公は、自分自身の出した結論に自ら疑問を抱く。女性がこれまで自分に話してくれたことは、「とても僕の内側にあるものだとは思えない」と漏らすのである。そこで彼が気づくのは、彼女が自分自身の夢のなかの存在であると同時に、自分自身もまた彼女の夢のなかの存在だということである。つまり、この世界自体が、印象の集積によって出来上がっているということに思い当たるのだ。

その後主人公が会える男は、ロルカの詩を引きながら、「自分は他の人の夢の中の人物である、それが自己認識なんだ」と語る。しかし一方で、「人生は夢ではない、気をつけろ」と語る。これは一見矛盾しているように見えてそうではない。主人公が最後に会える人物は、「君はまだ自分に会っていない。だが大勢の人々との出会いを重ねた。その中の一人が、君に会わせてくれる」と語る。しかし一方で、「夢のなかで会える君は本当の君ではない。それは君のイメージ。心に映る姿だ」とも語る。この矛盾に満ちた証言に筋を通すためには、この世界は、そのどれもが現実である複数の夢でできているというふうに理解をするしかない。

『ウェイクング・ライフ』が語るのは、世界とは自分の見る夢であり、同時に自分もまた他者が見る夢であるということだ。人生は自分の作り物ではないという意味において、「人生は夢ではない」。しかし、「夢は運命」でもある。なぜなら、みなそれぞれが夢を見るように、自らの印象に基づいて、自分の世界イメージを作り上げるからだ。『ウェイクング・ライフ』において、世界は、無数の人々の夢を束ねたものとなる。世界自体が、夢で出来上がっている。もちろん、それは不安定である。しかし、複数の視点が束ねられた場所としてこの世界を捉える限り、それは逃れきれない条件——つまり「運命」——なのである。

ロトスコープは、かつて現実感を増すための手法としてあった。そのときロトスコープは、無批判的に共有されていた現実のイメージへと近づくための手段だった。しかし、その目的のためには邪魔になるロトスコープの性質——共有された現実からの逸脱——は、デジタル時代において、現実とは、それぞれの個人が逸脱のなかでしか作り上げることが不可能だということを語るようになっていく。アニメーションの原形質性の能力を存分に発揮することで、実写をハイブリッド化するロトスコープ・アニメーションは、現実概念自体を不確かなものにしていくのである——固定された現実というもの、どこにもない。

3-3、自叙伝としてのアニメーションと流動する記憶・アイデンティティ

私たちの生きる世界を素材にする、アニメーション・ドキュメンタリー

ポール・ワードは、ロトショップが、フォトリアルな描画といった「ストレートな」やり方では表現が難しい、奇妙さ、歪みを伴った非現実的なリアリティを描き出すと考えつつ、ロトショップと他のアニメーション技法との違いをこのように形容する。「ドリームワークスとピクサーが玩具、モンスター、オーガといったファンタジーに起源を持つテーマに集中する一方、ロトショップが描き出す夢は、現実

に基づいて作られるのだ」²⁷⁷。『ウェイキング・ライフ』や『話の話』に共通するのは、私たちの生きる世界を直接的に作品制作の素材として用いる態度である。その結果として生まれるアニメーションは、様々なレベルのリアリティを持つものをコンポジットしていくことで生まれる、統一的を欠いたリアリティを生み出すものとなる。それは、現実自体の概念を変えるものである。現実を夢を排除せず、むしろその一部となる。両者のあいだの境界線が、思っていたほど確かではなかったことを知らせるのである。『ウェイキング・ライフ』は、どれが正しいとも分からない（正しさがそもそも存在しない）現実のあり方を描いた。それぞれがそれぞれの印象に基づき、逸脱したかたちで作り上げる「夢」こそが、人の生きる現実だと語った。それはロトショップの技法がもたらすビジュアル的な特徴のように、浮遊感があって、不安定である。現実が夢である。どちらも私たちの生きる世界を素材にして、構築されたものである。

この世界を材料とする——この章の文脈でいえば「書き写す」——アニメーションのあり方は、ドキュメンタリー作家の松江哲明(1977-)によるドキュメンタリーの定義に近くなる。松江によれば、ドキュメンタリーとは、「現実を素材にする物語」²⁷⁸である。(対してフィクションは、役者などを用いた「虚構」を素材とする。) 松江は社会性を欠いた作家の周辺の小さな現実を取り上げるセルフ・ドキュメンタリーのジャンルで有名になった作家である。「個人的な」世界を描くアニメーションを取り上げるこの論文において、この両者の一致は興味深い。『ウェイキング・ライフ』やボブ・サビストンのロトショップ作品、そして『話の話』は、アニメーション作品でありながら、もっぱらファンタジーの世界を描くものではない。これらはどれも、現実の事態に触れている。ファンタジーももちろん入り込んでいるものの、それは個人が生きる小さな現実の一部を成すものとして提示される。

これらの話は、アナベル・ホーネス・ロウが『アニメテッド・ドキュメンタリー *Animated Documentary*』で展開するアニメーション・ドキュメンタリー論を思い出させる。アニメーション・ドキュメンタリーは、1990年代以降（つまりアニメーション制作のデジタル化以後）隆盛を迎えたジャンルであり、アニメーションというメディアを用いて、現実的な話題を取り扱う。ロウは、このジャンルを定義するにあたって、ドキュメンタリー論から考えを拝借する。ビル・ニコルズによるドキュメンタリー映画に関する古典的な理論書『現実を表象する *Representing Reality*』におけるドキュメンタリーの定義——「映画作家により想像される世界 a world ではなく、私たちの住むこの世界 the world に言及するもの」——を、アニメーション・ドキュメンタリーの定義のひとつとして挙げるのである²⁷⁹。

『アニメーション・ドキュメンタリー』におけるロウの議論の核心は、アニメーションの使用によって、ドキュメンタリーはその適用範囲を広げることができるという主張だ。つまり、アニメーションは、現実の概念自体を拡張するということである。実写映像のように現実の出来事の物質的な痕跡を記録することのない（つまりインデックス性の欠けた）アニメーションは、ドキュメンタリーを作るというアイデアの真逆を行くようにも見える。しかし、ロウがこの本で主張するのは、真逆のことだ——実写映像のドキュメンタリーは、光学的に記録しうる範囲に限られた、狭い現実しか扱えないのではないか？一方、アニメーションは、その拘束を超えることができる。それによって、これまで現実だと思われて

²⁷⁷ Ward, "Rotoshop in Context," p.44. (ワード「ロトショップの文脈」、93頁。)

²⁷⁸ 松江哲明「僕がドン・ハーツフェルト作品にドキュメンタリーを見つけてしまう理由」、土居伸彰編著『ドン・ハーツフェルト』所収、CALF、2012年、29-30頁。

²⁷⁹ Annabelle Honess Roe, *Animated Documentary* (London: Palgrave Macmillan, 2013), p. 3. それ以外に挙げられた定義は2つである。第一に、コマ撮りの技術を用いて作られたもの。第二に、作り手および受け手がドキュメンタリーであると認識しているもの。後者はトートロジーのようにも見えるが、実際には、ドキュメンタリー性は作品を取り巻く環境によってその真正性を認められるという、現実認識創造における相対性が、この本の重要なポイントのひとつとなっているがゆえに必要とされる。

いなかったものを現実だと認識させることができる²⁸⁰。

ロウによれば、アニメーションによって作られるドキュメンタリーには、3つの機能がある。模倣的代替・非模倣的代替、そして喚起の3つである²⁸¹。模倣的代替は、実写映像が記録しえなかった現実を再現するための機能である。撮影が許されない裁判の再現スケッチや、カメラが発明される以前の太古の世界（たとえば恐竜の生態など）を取り上げる例がこれにあたる。非模倣的代替は、メタモルフォーゼなどアニメーションの特質を用いたうえでの代替行為である。インタビュー相手のプライバシーを守るため、そのビジュアルを改変するケースがこれにあたる。3つ目の喚起は、実写を用いたビジュアルでは伝達の難しいものを伝えるためのものである。たとえば、感情や心の状態といったカメラでは撮影不可能な内的なものを取り上げたり、マイノリティや障害者など社会の多数派とは異なるリアリティを生きる人の世界の理解を促そうとするとき、アニメーションが選ばれるケースが多い。喚起が行うのは、カメラに写しえないがゆえに容易には共有しえない、遠く離れたところにある現実の存在への導きである。これら3つの機能によって、アニメーション・ドキュメンタリーは、「実写のみでは届かない広みや深みにおいて世界を示すことで、リアリティのパースペクティブを増幅してくれる」²⁸²というのが、ロウの基本的な主張である。

原形質的な記憶——『戦場でワルツを』

アニメーション・ドキュメンタリーや『話の話』が描く現実、映像の記録による客観性をもたず、共有も難しいがゆえに「弱い」現実であるといえる。共同住宅を訪れたノルシュテインは、そこに残された痕跡から過去を見た。しかし、それは他の誰とも共有できない現実だ。『話の話』は過去だけではなく、その過去のうちに見た理想さえも混ぜあわせ、さらには未来の予感までも感じるような複層的な現実を描く。それはノルシュテインの個人的な領域でのみようやく存在を許される、脆いものであることは間違いない。しかし一方で、こういうことも言える——アニメーションによってようやく、私たちの生きる世界の片隅の、普通では目には見えないところに存在する、儚くて変容を蒙りやすい現実の姿が認識に浮上してくる。

『戦場でワルツを』(2008年)を監督したアリ・フォルマン(1962-)にとっての現実のイメージは、とても脆いものである。フォルマンはこう語る——「日常生活において、現実と幻覚、ファンタジーの境界はとても狭い」²⁸³。それゆえに、ちょっとしたきっかけがあれば、すべては混じりあっていく。現実には、複数の層にあるリアリティが混ざり合った構成物である。『戦場でワルツを』は、イスラエル軍に従軍した体験がティーンエージャー時代のフォルマンに残したトラウマについての長編ドキュメンタリー・アニメーションである。40代のフォルマンは、あるとき、かつての戦友と会話を交わすなかで、10代のころの自分の記憶に思い出せない部分があることに気づく。自分が従軍したレバノン内戦についての記憶が抜けているのである。とりわけ、バシール・ジュマイエルの暗殺への報復としてレバノン難民キャンプで行われたパレスチナ難民への虐殺事件(サブラ・シャティーラ事件)が起こったときの記憶が曖昧になっている。あの日、自分はどこで何をしていたのか? 思い出そうとしても、仲間

²⁸⁰ *ibid*, p. 22.

²⁸¹ *ibid*.

²⁸² *ibid*, p.26.

²⁸³ Ari Folman, "Interview: Ari Folman- *Waltz with Bashir*," <http://www.grouchoreviews.com/interviews/264>, 2008 (2015年3月23日確認)。

たちとともに海に浸り、花火の打ち上げを見ているという奇妙なイメージしか思い出すことができない(図 27)。『戦場でワルツを』は、フォルマンが当時をよく知る人々(共に従軍した仲間や虐殺を取材したジャーナリスト)への聞き取り取材を重ねることで、あの日、自分がどこで何をしていたのかを明らかにしようとするプロセスを、ほぼ全編アニメーションを用いて描いていく。

この作品も、フレームの「上」を構成するビジュアルに、ハイブリッド性が指摘できる。本編を占めるのはアニメーション映像である。その映像は、アニメーション監督のヨニ・グッドマン(1976-)によるハードボイルドかつリアリスティックなグラフィック・スタイルが基調となっているのだが、多くのシーンにおいて、実写映像が下敷きになっている。まず実写でシーンを撮影したあとに、ロトスコープ技術は使っていないものの、フラッシュというソフトウェアを用いたグッドマンのグラフィック・スタイルによるアニメーション化の作業を施していくのである。結果として生まれるのは、一見すると実写にも見えるような映像が、フラッシュ・アニメーション特有のぎこちなさを伴って動くという、『ウェイキング・ライフ』にも似た浮遊感のあるアニメーション映像である。

この作品は最後のシーンにおいて、実写を用いる。虐殺後の難民キャンプの様子が映されるのである。この作品は、そういう意味でもハイブリッドである。しかし、このちょっとした実写の利用は、なぜわざわざ、アニメーションを用いてこの題材を語る(しかも実写とも近いようなデザインを用いて)決断が必要だったのかについて疑問を抱かせる。グッドマンの答えは、実写を用いるよりもアニメーションのほうが自由が効くというものである。もしこの作品を実写で作ったとすれば、フォルマンのインタビューを録音して、それに当時のアーカイブ映像を組み合わせるというきわめて陳腐なものになっただろうと彼は推測する²⁸⁴。この作品は、若い兵士たちが戦場において目撃する数々の幻覚も、ひとつのテーマとなっている。リアリスティックなグラフィック・スタイルのアニメーションを用いれば、当時の状況を再構築することも、そこに不自然なイメージを周りと同じテンションで紛れ込ませ戦場での幻覚も表現することも可能になる。アニメーションが、選択肢を増やしてくれるのである。

フォルマン自身は、『戦場でワルツを』はアニメーションでなければ実現不可能だったと語っている²⁸⁵。この作品は、戦場での出来事そのものではなく、戦場にいることの肌感覚を描かねばならないとフォルマンは考えていた。フォルマンは「実際に起こった事件を作り替えたかった」とさえ言っている。なぜなら、「さらにもっとその先に行って」「不安、恐怖の感覚を与え」、「悪夢や幻覚といったものを通じて戦争の恐怖を描き出す」²⁸⁶ことこそが、自分のやりたいことだったからだ。そのためには、実写ではなく、アニメーションである必要があった。『戦場でワルツを』は、フォルマンが記憶を取り戻していく過程のなかで、その他の従軍者にとってのレバノン内戦もアニメーション化していく。そこでは、フォルマン自身が語る現実観、つまり現実も幻覚も空想も混ざり合う状態の描写が必要だった。戦場という極限的な状況において、若い兵士たちが感じる恐怖や、それに伴う幻覚。さらには、戦後に蒙る記憶の奇妙な改変も。そのような様々な要因によって逸脱し変容を蒙る現実を、この作品は現実的なモチーフと幻想的なモチーフを混ぜあわせたハイブリッドなアニメーションによって描き出す。

この作品は最終的に、フォルマンの隠された記憶を明らかにする。フォルマンは、虐殺が行われた難民キャンプのすぐそばで、それを黙認しなければならない状態に置かれていたことがわかるのである。自ら手を下したのではないとはいえ、それを止めることをしなかったこと、そして、合図となる照明弾を上げたことによる間接的な関与。それらの事実と、ユダヤ人としての自らのアイデンティティとのあ

²⁸⁴ Yoni Goodman, cited in Judith Kriger, *Animated Realism: A Behind-the-Scenes Look at the Animated Documentary Genre* (Waltham: Focal Press, 2012), p.11.

²⁸⁵ Folman, "Interview: Ari Folman- *Waltz with Bashir*."

²⁸⁶ *ibid.*

いで生まれた矛盾に耐え切れず、フォルマンは、その記憶を捏造した。最終的にこの映画は、自分自身の記憶・アイデンティティというものの自体が、現実の出来事にフィルターがかけられたうえで出来上がる構成物・虚構であるということを語る。内的なものの構築性を描くとき、現実を素材として作るアニメーション以上に適切なものはない。

フォルマンは、『戦場でワルツを』を作ることはサイコセラピーのようなものだったと言っている²⁸⁷。過去のトラウマから解放されるために、もう一度記憶を再構成して、過去と向き合うことが必要だったからである。しかし、フォルマン自身が予想もしていなかった展開として、その作業は、戦地に実際に行かなかった女性たちからの熱烈な反応を巻き起こすことになる。その反応をまとめれば、「この映画は、戦争がどういうものなのかを本当の意味で示してくれた最初のもの」であり、女性たちの多くは、『戦場でワルツを』を観ることによって、かつて戦場にいった「彼女たちの夫や息子たち、そしていつか兵士になるかもしれぬ小さな子どものことを初めて大きく理解した」²⁸⁸というのである。『戦場でワルツを』は、実際の出来事を「作り変える」意思のものに作られたという意味では、事実に忠実ではない。しかし一方で、兵士が戦場で、そして戦後、実際の出来事を作り替えてしまうという事実に対しては、忠実となる。その感覚の迫真性は、その場になかった女性たちにも、戦場にいることの空気感を伝えることに成功する。喚起の機能によって、内的なものが共有されたのである。

『戦場でワルツを』は、アニメーションを用いることによって、個人的な戦争体験へとフォーカスを当てることに成功した。一方で、個人的な部分への注目によって、社会的な背景については少し距離が遠くなる。実際、この作品には、レバノン内戦についての社会背景となるような情報は断片的にしか与えられない。神の視点を持ったナレーターはおらず、すべては登場人物たちの口から個人的な証言として語られる。そういう意味において、『戦場でワルツを』において、社会的な背景や具体性は後景化している。しかしその際に興味深いのは、パーソナルな部分にフォーカスを当てることで、アニメーション化の作業を経ることで、個々人の経験をその人物のユニークさへと帰してしまうことなく、むしろ、この個別的な経験を匿名化し、普遍化していくということだ。本編の序盤で、フォルマンの友人は、心理学者が行った実験について語る。1枚だけニセの写真が混ぜられた子供時代の写真を10枚見せられた被験者は、かなりの割合で、偽物の写真についても、思い出を勝手にでっちあげてしまうというものだ。残りの少数の人たちも、念を押されれば、「思い出す」。それゆえに、この作品におけるアニメーションは、人間に共通する精神の働きを描くものであるともいえる。トラウマのような特殊な体験がなくとも、人間の記憶・アイデンティティは容易に、気付かれぬうちに、自ら捏造されてしまう。

そうなってくると、実写映像よりもアニメーションのほうが（とりわけロトスコープのように現実をトレースして感情のフィルターをかけるテクニックによるもののほうが）、実写映像よりも、リアリティに忠実であるということさえ言えてしまうようになる。『戦場でワルツを』のラストで起こっているのは、まさにそのような状況である。前述したとおり、この作品は、ラストシーンに実写映像を用いている。しかし、そのパートが持つ現実感覚は、現実を改変したアニメーション映像のリアリティに慣れた観客にとっては、逆に異質で疎遠なものに思ってしまうのである。『戦場でワルツを』の終盤、虐殺を取材し、目撃したイスラエルのジャーナリストが登場する。彼は確かな記憶に基づいて、虐殺があったその日、実際に何があったのかを語る。それは、フォルマン自身が、自分自身の当日の動きを思い出すプロセスともつながっていく。自分は難民キャンプのすぐそばにいて、キャンプ内の虐殺から逃れる

²⁸⁷ Ari Folman, in “Waltz with Bashir: Interview with Ari Folman,” <http://twitchfilm.com/2009/01/waltz-with-bashirinterview-with-ari-folmon.html>, 2009 (2015年3月23日確認)。

²⁸⁸ *ibid.*

ために泣き喚きながら逃げる女たちの姿を啞然としながら目撃していたことを思い出すのである。実写パートが始まるのは、向かってくる女たちを見て戸惑う若きフォルマンの姿をアニメーションが描き出したその後である。女たちの姿が、虐殺の当時に撮影された、泣き叫びながらキャンプから飛び出す実写映像に切り替わる。その後が続くのは、虐殺が終わったあとの難民キャンプの様子を撮影した実写の映像である。瓦礫のなかで息絶え、ハエが群がる子供の死体を写して、映画は終わる。

全編がロトスコープ的な作業で作られたアニメーションのあとに実写映画が出てくるとき、その映像は、現実の記録であるにもかかわらず、真正性という観点からすると、エアポケットに落ち込むことになる。それは、実際にあった出来事を写しているという意味では本当のことである。しかし、それはフォルマン自身の現実感覚からは少しだけズレている。なぜならば、その映像は、フォルマン自身がいたすぐ近くで撮影された映像だけれども、フォルマン自身が撮影したもので、フォルマン自身が目撃したものでないからだ。それはあくまで、難民キャンプの内部に入り込んだ撮影クルーの現実であって、彼のものではない。本編のアニメーションが個人的な現実を描くものとしてじっくりとくるものになるとき、実写映像の方が、疎遠になってしまうのである。

『ウェイキング・ライフ』の例で確認したとおり、ロトスコープは、リアリティの感覚を不安定なものにする。様々な人々が抱いた印象のスケッチが浮遊感ある映像として束ねられたとき、あるときには夢に、またあるときには現実に思える曖昧で不確定の映像となる。『戦場でワルツを』は、フォルマンの冒頭の発言からもわかるとおり、そもそものスタート地点として、混濁した状態のリアリティを描き出そうとしている。戦場において現実と幻覚は交じり合い、戦場の記憶は捏造される。そしてその混濁したリアリティこそが、その人物にとっての真なる記憶となる。『戦場でワルツを』が体感させるのは、現実と作り物の両方が混ざり合いながら、しかしシュルレアリスティックなものではない現実感だ。いや、シュルレアリスティックなものなのかもしれないが、それは、そういう種類の現実として振る舞う。その堂々とした振る舞いは、観客のリアリティの位相を攪乱する。あまりにも現実的な状況も、にわかには信じがたいことも、同じテンションによって描かれるとき、現実とそうでないものの境界線は無化され、すべてが等しく現実と認識される。スペクトラムの異なる位置にある現実が、次から次へ波のうねりのように押し寄せる事態が起こるのである。

ここで起こっているのは、原形質性のアップデート版である。エイゼンシュテインがディズニー作品にその性質を見出したとき、それはもっぱら、現実からの離脱として考えられていた。対して、ここで起こっているのは、そもそも根本が揺らぎ、離脱を永遠に繰り返す現実感である。アニメーションが変性する現実を説得力をもって提示するとき、実写映像は、あまりにも均質であるがゆえに嘘くさいものとなり、むしろフィクションのように見えてしまうという事態が起こるのである。実写の世界＝現実／アニメーション＝虚構という単純な区分はもはや成立しない。アニメーションと実写に区別はつけがたい。もっと言えば、アニメーションは「親密な」現実となり、実写は「疎遠な」現実となる。

なにものでもない私——『はちみつ色のユン』

『戦場でワルツを』のアニメーションは、自ら作り上げた記憶の世界に生きる存在として人間を描き出す。アニメーションの原形質性は、この作品においては忘却と想起の絶えざる葛藤を反映する。ある映像は、本当のことになったり、そうではなくなったり、どのようなリアリティとして読み取られるかの度合いを瞬間ごとに変容させる。ハイブリッドなアニメーションが人間の記憶自体のハイブリッド性を描き出すとき、実写は、アニメーションを構成するひとつの材料にすぎなくなる。これはレフ・マノ

ヴィッチが指摘した「すべての映画がアニメーション化する」というテーゼの一変種であるといえるかもしれない。アニメーションは現実感を自由に着脱する原形質性を付与される。しかしおそらく、実写自身も同じように原形質的になり、現実感を変えていく。

デジタル時代のアニメーションは、あらゆる素材をコンポジットのための材料として等しく編集ソフトの上で扱うことを可能にする。レイヤーは無限に設定され、そのなかにも実写もドローイングも立体も置くことができる。それはある意味、『話の話』が物理的なマルチプレーン装置を用いて行っていたことの拡張版である。ノルシュテインのその装置のなかには、写真も、セルも、油画も、実写映像も、あらゆるものが共存する。そしてその共存は、ノルシュテインが自らの「広場」のなかで目にして耳にした、現実、過去、理想、空想、リアリティの水準の異なる様々なものを作品のなかに入投する行為へとつながっていく。コンポジットとハイブリッド性は、『話の話』からデジタル・アニメーションへの移行において、純粹化する。

『話の話』は様々な水準のリアリティを取り上げるが、そこには間違いなくノルシュテイン自身の過去が関わっている。ノルシュテイン自身の幼年時代と、さらにそのひとつ上の世代の記憶である。ここでは様々な時間もまたリアリティとともにレイヤーとなって重なりあう。そういった時間感覚・空間感覚は、デジタル時代のアニメーション（映画）制作における、フレームの「上」にあるもののコンポジットの結果として生まれるものとも非常に相性の良いものなのである。フォルマンが『戦場でワルツを』において描いたのは、人間の内的世界が構築物であるがゆえの脆さであった。脆さとはつまり、変容を蒙る可能性があるということだ。『戦場でワルツを』は、自分が知らないうちに過去を書き換えていたことに気づき、自分が理解していた現在を書き換えなおす。それは自分自身のルーツを確認することにもつながる。虐殺現場の傍観者となったことがトラウマとなったのは、ユダヤ人としての自らのアイデンティティを認識したゆえのことだったからだ。自らの記憶に生成と忘却をもたらすものとして、その要素こそが重要な役割を果たしていたことをフォルマンは改めて認識する。

ハイブリッド的に流動する個人の姿は、自叙伝というジャンルと相性が良い。それは、自らの過去を再構成することで、変質を蒙らせることだからだ。ノルシュテイン自身、『話の話』はある程度のレベルにおいて自叙伝的なものだと語っている²⁸⁹。『話の話』は、『戦場でワルツを』と同様に、自らの過去へと意識をもう一度向ける行為によって作られた、自らの現実を個人的に再構築するようなものである。主人公＝作家が自らの過去を振り返り、様々な要素との関係性のなかで変容するアイデンティティの流動性と向き合うこと。長編ドキュメンタリー・アニメーション『はちみつ色のユン』（ユン&ローラン・ポアロー監督、2012年、図28）が語るのは、そんな物語である。『はちみつ色のユン』は、朝鮮戦争後の混乱のなか、韓国からベルギーへともらわれていった国際養子の男の人生にフォーカスを当てる。主人公となるのはバンドデシネ作家のユンであり、彼自身が書いたバンドデシネを原作としている。この作品においてユンは、ベルギーの育ての家族と共に過ごした自分自身の人生を振り返る。もちろんそこには、生みの親の不在による苦しみも描かれる。

バンドデシネ版と比較すると、アニメーション版には、少しの相違点がある。アニメーション版は、原作をふまえつつも、原作の「その後」についても描くものともなっているのである。両者はともに、ユンの生誕から現在に至るまでを、主に青年期を取り上げながら描いていく。しかし、アニメーション版においては、特筆すべきことが起こっている。中年となったユンが、自分の生地である韓国に、養子としてもらわれていって以来初めて訪問するのである。ユンは孤児院に残された資料から自らの出生の秘密を知ろうとする。そういった行動は、韓国とベルギーのあいだで揺らぐアイデンティティを描く物

²⁸⁹ CT1-54. C.250.

語である『はちみつ色のユン』のアニメーション版に、原作とは少し異なる結論をもたらすことになる。

『はちみつ色のユン』も、この章で取り上げる他の作品と同様、ハイブリッドなビジュアルとなっている。作品の基調となるのは、ユン自身のグラフィック・スタイルをベースにした 3DCG アニメーションである。それに加え、ユンの空想・回想シーンなどでは、ユンの原作の絵柄にさらに忠実となった 2D ドローイングが挿入される。ユンが韓国を訪問するというアニメーション版の新しいエピソードでは、ユン自身が出演する実写ドキュメンタリーが入り込む。『はちみつ色のユン』は、原作およびアニメーション版ともに、ユンが自らの揺らぐアイデンティティに翻弄されるものとなっている。国際養子というユンが置かれた状況は、生涯にわたって彼にそれを強いるのである。韓国（アジア）とベルギー（ヨーロッパ）、生みの親と育ての親、はちみつ色の肌が示す自らの出自とそれにそぐわない育ちの環境（はちみつ色とは、国際養子の書類に書かれたユンの肌の色の記述である）。その両者のあいだで引き裂かれ、ユンは常に苦悩する。自らが何ものであるかということへの答えは、ユンの人生の進展とともに、かたちを変えていく。同じ事実に対しても、出される結論は時代によって変化する。原作とアニメーション版の両者のあいだでも、フォーカスの違いが大きく見られるのである。原作が、国際養子であること、ヨーロッパにおいてアジア人であること、漫画家になろうとするプロセスなど、自分自身の社会的な立ち位置を問わせる多彩なトピックによって彩られているとすれば、アニメーション版では、家族（とりわけベルギーの育ての親）との関係性というパーソナルな部分に焦点が当てられている。

その変容にはもちろん、バンドデシネとアニメーションというメディアの相違の影響はあるだろう。紙上に情報を詰め込むことができる漫画に比べて、アニメーションはその時間的制約ゆえに語れるものは少ない。原作は 2 巻だが、アニメーションはたった 75 分の長さしか許されていない。そういう状況の違いのなかで、フォーカスが自然に絞られていったというのは十分にありうることであり²⁹⁰。原作からアニメーション版のその変化は、韓国への帰郷という新要素にも多くを拠っている。大人になって初めて訪れた韓国において、ユンは自分自身のアイデンティティがどこにあるのか、もう一度苦悩する（「どこにいても旅人の気分です／ヨーロッパではアジア人に見られ、ここでは？／私は本当の韓国人と思われているのか？」）。しかし、その答えは見つからない。孤児院に行き、実の両親と自分の生年月日を知ろうとするのだが、そこに残されていた情報は、すべてが推測のなかで書かれたものであることが分かる。彼のアイデンティティを固定するための新たな証拠は与えられない。韓国へと戻ることによって、何か判明するどころか、すべてが不確かになっていくのである。

アイデンティティの不確かさということでは、アニメーション版には原作との比較においてもひとつ興味深い点がある。アニメーション版では、ユンがバンドデシネ作家であるということが（エンドクレジットの原作の表記があるまで）明示されないのである。作中のユンは繰り返し絵を描くが、それは過去のアニメーション・パートにおける幼年時代のユンの姿と重なることによって、ただ単に絵を

²⁹⁰ バンドデシネ原作の自叙伝アニメーション長編ということでは、『はちみつ色のユン』は『ペルセポリス』（マルジャン・サトラピ監督、2007 年、バンドデシネの原作は 2000 年）と比較しうる。イランからヨーロッパへとやってきた知識人階級の娘マルジャン・サトラピの人生を本人自らが語るこの作品においても、原作とアニメーション版を比較すると、アニメーション版におけるフォーカスの絞り込みとそれに伴う物語（つまり語り直された記憶）の変容が確認できる。たとえば、ヨーロッパ生活を送るサトラピと付き合うヨーロッパ人の恋人が彼女に行くひどい振る舞いは、原作においてはヨーロッパにおけるイランへの悪いイメージに由来する恋人自身の葛藤とともに語られるのだが、アニメーション版においては、そういった背景は捨象され、ただ単にひどい男となっている。この語り直しによる人間像の変容については、『刺繍 イラン女性が語る恋愛と結婚』（2003 年、日本語版は 2006 年）が主なテーマとしているイランの女性の過去の出来事の笑い話への昇華という側面と関連付けて考える事もできるかもしれない。

描くのが好きな人という以上の情報を与えない。もちろん、作品の外部の情報は、この作品がバンドデシネ作家の自叙伝であるということをはっきりと語っている。しかし、作品自体は、決してそこに重点を置いていない。『はちみつ色のユン』は、青年ユンがバンドデシネ作家になるまでの物語では決してない。それどころか、アニメーション版で語り直される若き日の彼の問題は、国際養子であることにさえ由来しないようにも見える。たとえば、ユンが学校で問題児だったことが描かれるとき、それは国際養子という特殊性によるものには見えない。もちろん、時に彼自身の環境が顔を覗かせることはある(たとえば、母親からの叱責の言葉で、養子であることを責められるなど)。しかし、ユンが出くわすイザコザのほとんどは、一般的な家庭においてヤンチャな少年が育つ際に出くわすタイプの出来事とほとんど変わらない。

アニメーション版におけるユンは、まったく特別な存在ではない。むしろ、彼は徹底的に匿名的な存在である。ヨーロッパにおいてアジア人であること、絵を描くのが好きであること、多くの兄弟とのあいだで暮らすこと……そういった特殊な環境は、彼の状況を作り出す原因の、数多くあるひとつ程度にしか描かれたい。決して、その「特殊な」状況のどれにも、すべてを回収しようとはしないのである。つまり、ある意味、ユンはこの作品のなかで、自らのアイデンティティを浮遊させ、原形質的なままに留めている。ユンはもちろん、アイデンティティを固定しようと試みる。素敵な生みの母親との再会など、自らの生に意味を与えてくれるはずの決定的な何かとの出会いによって、何かに「なる」夢を見る。しかし決してその夢は叶わず、何かに「なりきる」ことはない。ユンは、特殊と一般のあいだを往復しながら、その都度ごとになにかで「ある」状態をたゆたいつづける。どのアイデンティティともオーバーラップしながら、同時にズレていく。『戦場でワルツを』が銃後の女性たちに対し、戦争の渦中にあることの息遣いを喚起したように、『はちみつ色のユン』のハイブリッドなアニメーションは、国際養子という渦中のなかで生きることを描くことで、その環境のなかで生きることがもたらす現実・アイデンティティの流動性をこそ、観客に対して感覚させる。

現実・アイデンティティは流動する

この節で取り上げている作品には、ひとつの共通点がある。『話の話』におけるノルシュテインも、『戦場でワルツを』におけるフォルマンも、『はちみつ色のユン』におけるユンも、ある特定の社会的状況のなかに置かれた自らの「個人的な」生の自叙伝を描く。彼らの生は、彼らの生きる現実の具体性によって、ある程度規定され、制約を受けている。ノルシュテインは第二次大戦の傷跡が残る戦後ロシア、フォルマンは戦後パレスチナ、ユンは朝鮮戦争後の国際養子と、それぞれが社会問題化する背景のなかで暮らしている。そんななか、これらの作品は共通して、その特殊な状況下における個人的な生の息遣いを喚起しようとする。その環境の特殊性に回収されきることのない、しかし、環境の特殊性から逃れきることもできない、その両者のあいだでたゆたうようなリアリティを描き出すのである。過去と現在、現実と空想を混ぜあわせながら、自らのアイデンティティを、固定されたものとして確立するのではなく、むしろ、その状況の流れと変容のなかでメタモルフォーゼさせつづける姿が、ここには現れる。様々な状況との関係性によって変容する個の姿は、実写映像をもその変容の一部として取り込むハイブリッドなアニメーションというフォーマットにうまくフィットしている。社会の特定のコンテクストに置かれながら、しかし、完全にその状況の犠牲者となるわけではない、状態の不明瞭な人間の姿だ。完全なる個別性と完全なる匿名性のどちらにも属さない、その流動的な共存状態が、具象性と抽象性のあいだをたゆたう原形質的なアニメーションの特性によってフォローされていくのである。

この章で行われた議論は、『話の話』を「アニメーション映画」＝フレームの「間」の文脈から解放し、デジタル時代の実践＝フレームの「上」の世界へと接続してみることであった。フレームの「上」で起こるハイブリッド性は、アニメーションの見過ごされた特質である原形質性と合流することで、流動するような現実感や常に変容するアイデンティティを描き出す。「個人的」であること、そして原形質性、その両者はともに、見逃されたアニメーションの性質を発見しながら、同じく見逃された現実の姿を見出していく。アニメーションの知られざる可能性についての考察は、現実認識自体に原形質性が潜むことに気づかせるのである。「個人的な」アニメーションは、揺れる状態を描き出す——現実の姿は、外部との関係性によってその印象を常に変えていく。今見ているもの、今感じていることは、絶対的に固定されたものではない。現状は永遠ではなく、すべてではありえない。

「個人的な」アニメーションは、新たなつながりを見出し、私たちの生きる世界における見えなかった部分を浮上させる。しかし、それが絶対的なものではなく、変容を蒙りつづけることもまた認識させる。個人が理解できる領域には限界がある。そういったことへの気付きは、さらに「別の」現実の存在について、気に留めさせはじめることになる。

第4章 「メタファーは世界の扉を開け放つ」

アニメーションの原形質的な可能性

4-0、フレームの「向こう側」へ

「個人的な」アニメーションは、アニメーション作家が個人的に作り上げた世界との関係性をかたちにするものである。その結果、私たちの生きる世界に即した、しかし今までは見えていなかった——それゆえに異質な——現実の姿を見せる。その現実の異質な姿とは、原形質性と「個人的な」アニメーションとが結びついたときに見えてくるものである。原形質性の流動的な変容のなかで、「個人的な」世界——自分自身のアイデンティティ、記憶といったもの——は、世界との関係性に従って流動的にかたちを変化させていくものであるということが、現実認識として浮かび上がってくる。

個人的に捉えられた現実はそのかたちを変えつづける——それが意味するのは、個人が持ちうるリアリティは、絶対的なものにはなりえないということである。世界は、無限に存在するバリエーションで捉えることができってしまうからだ。「個人的な」アニメーションは、私たちの生きる世界の「別の」あり方について教えてくれる。しかし一方で、それが「個人的な」ものでしかないゆえに、逃してしまう領域もまた広大だ。

本章で考察したいのは、「個人的な」アニメーションが陥るこのジレンマ——新たな視点で世界を捉えることを引き換えに、多くのものを取り逃すということ——が、原形質性の助けを借りることにより、いかにして乗り越えうるのかということである。この問いに対する答えは、本論文のそもそもの問い——『話の話』が謎めいたものであることの意義は何か——に対する答えをも示してくれる。これまでこの論文は、『話の話』が、フレームの「間」とフレームの「上」というアニメーションをめぐるふたつの大きな考え方の両者にまたがるものであることを確認してきたが、本章が明らかにするのは、アニメーションとフレームとの関係性をめぐるもうひとつの観点である——「個人的な」アニメーションが、ある個人の認識の枠の内側から脱出することができないとき、原形質性は、そのフレームの「向こう側」の領域へと、その瞳を向けることを可能にする。

4-1、アニメーションを「芸術」とするために²⁹¹

映画とアニメーションは「芸術」となりえていない

ノルシュテインは『話の話』について、この作品には人類の残してきたあらゆる文化が流れ込んでいると語ったことがある²⁹²。これまで何度も取り上げてきた「永遠」のエピソードは、『話の話』のそん

²⁹¹ 本節の議論の一部は、土居伸彰「ドン・ハーツフェルト作品におけるシンプルな描画スタイルの意義について」(『アニメーション研究』第11巻第1号、2010年、3-12頁)における議論をベースとして展開したものである。

²⁹² ユーリー・ノルシュテイン「ノルシュテイン氏による10日間のワークショップ」9日目での発言、2005年11月28日、杉並区産業商工会館。

なあり方を最もよく示している。ノルシュテインは、「永遠」のエピソードが作られたとき、自分が今まで読んできたもの、目にしてきたものが撚り紐のように編み合わさっていったと言っている²⁹³。第2章において論じたように、「個人的な」アニメーションは、非社会的な奥まった場所において作り上げられるがゆえに現実逃避的なものに見えるものの、外界とのあいだにエクスタティックな関係を結んでいるがゆえに、むしろ外界との交感を行っている。「個人的」であることは、世界が自らの意志だけでは完結しないことへの気付きをもたらす。それこそが、世界とのあいだにエクスタティックな関係性を築き上げることを可能にする条件である——「個人的」であることは、その個人だけで世界が成立するわけではないことへの認識とつながっている。

個人的であり、同時に永遠でもあること——その矛盾するような両義性は、『話の話』にとって重要なものであるようだ。ロシア・アニメーションについてのドキュメンタリー『マギヤ・ルスカ』において、フョードル・ヒトルークは、ノルシュテインと『話の話』の話をしたときのことを語っている。ノルシュテインが言うには、『話の話』は作品自体として「永遠」について語るものなのだという。ヒトルークは、ノルシュテインのその言葉を、「私たちの人生はそんなふうに戻る。世代から世代へと」²⁹⁴と解説する。「永遠」を、今ここの世界が、大きく流れる時間の一部であることを認識することとして考えているのである。「今」が「永遠」となること——こういった考え方は、これまでこの論文で取り上げたアニメーション作品においても見いだせるものでもあった。山村浩二は『マイブリッジの糸』について語る際、人間は今しか認識できないのであれば、その今にはすべての時間が含まれているのではないかと話していた。動物たちは、別の時間の現れであり、それとの共存だった。ライアン・ラーキンも、「僕が興味があるのはいつだって今なんだ」²⁹⁵と語っていた。ラーキンの作品はメタモルフォーゼを繰り返すなかで、常に今を生きる状態を継続させる。しかしそのなかに見出すことができるのは、第2章でも確認したとおり、ラーキン本人だけの姿ではない。ラーキンをフィルターにして登場する、他者の痕跡が見え隠れするのである。第2章では、エイゼンシュテインの「無関心ではない自然」という考え方に沿って、世界とのあいだにエクスタティックな関係性を築き上げる「個人的なハーモニー」としてのアニメーション作品を取り上げたが、そこで分かったのも、永遠を認識することは、自らはそのわずか一部を占めるに過ぎないという個人的な世界の刹那性の認識につながるものでもあった。個人的なアニメーションは、観客に対して、このような刹那のハーモニーを認識させるものである。

「今」を描きながら、それが「永遠」をも感覚させるということ——もしそれができるのであれば、「個人的な」アニメーションは、個人の小さな世界を描きながら、そこから漏れてしまうものについても、その存在を認識させることが可能になるはずだ。「個人的な」ものをアニメーションの本質的なものとみなすノルシュテインは、「今」と「永遠」とを結びつけるメソッドについて、きちんと考えを残している。それは、ノルシュテインにとって、アニメーションに潜んでいる「芸術」としての可能性を発現させることによって、可能になるものなのである。

2008年、ノルシュテインは、日本での数々の講演と、モスクワの国立映画大学での講義をベースとして、『草上の草 *Снег на траве*』という2巻本の著作集を出版した。この本は、アニメーションについての理論的な思索を展開する「映像描写という現象」と、自身の監督作（未完の『外套』も含め）すべてについての自作解説によって構成されている。この本におけるノルシュテインの方法論は、エイゼンシュテインの理論の影響下に間違いなくあるといえる。ノルシュテインに対するエイゼンシュテイン

²⁹³ CT1-73. C.301. (ノルシュテイン『フラワーニャと私』、37頁。)

²⁹⁴ フョードル・ヒトルーク、ドキュメンタリー映画『マギヤ・ルスカ〜ロシア・アニメ』(ジョナサン・ズール&マーシャ・ズール監督、2004年)内での発言。

²⁹⁵ Ryan Larkin, cited in *Alter Egos* (2004, dir. Laurence Green).

理論の影響については、第2章ですでに論文「無関心ではない自然」についての議論を行ったが、『草上の雪』についていえば、この本における、自らの関わる領域——ノルシュテインの場合であればアニメーション——と芸術全般との関係性についての思考のプロセスは、エイゼンシュテインの芸術理論にとのあいだに共通性を見出すことができるものである。

『草上の雪』の「映像描写という現象」において、ノルシュテインはアニメーションの独自性をこう語る。「アニメーションとは途方もない芸術である、とでも言うべきか？ 真っ白な紙に最初に一本の線を引くところから、録音後に最後の層を重ねるまで、すべてを結合しなければならないアニメーション」²⁹⁶。ノルシュテインにとって、アニメーションとは、ビジュアル、音、色……その他あらゆる要素をいかに有機的に結びつけるのかという問いのうえに成り立つ芸術だ。ここには、本人も数々の機会に自ら語る通り、エイゼンシュテインのモニタージュ理論（とりわけ映像と音楽のモニタージュについて語った「垂直のモニタージュ」）との直接的なつながりが確認できる。

しかし、ノルシュテインに対するエイゼンシュテインの影響は、そういった具体的な芸術創作上の実践ともまた違ったレベルにおいても見いだせる。それは、芸術一般に対する全般的な態度である。『草上の雪』は、ノルシュテインによれば、アニメーションを「実写映画や他の重要な芸術形態の忠実な犬であることを止めさせ」、「アニメーションから首輪を取り去ろうとする試み」²⁹⁷である。確かに、『草上の雪』は、アニメーションについての考察を深めるために、絵画、彫刻、文学（主に詩）など、他の芸術形態からの例を多数用いている。ノルシュテインはインタビューにおいて、『草上の雪』は、芸術全体のうちにアニメーションを位置づける試みであると語っている²⁹⁸。つまり、アニメーションの独自性についての議論に集中するのではなく、芸術という名のもとに人類が行ってきた多種多彩の試みのなかに芸術を芸術たらしめるものを発見し、それをアニメーションにも当てはめる道を選ぶということだ。こういった態度こそ、ノルシュテインがエイゼンシュテインから受けた影響を強く見いだせる部分である。ノルシュテインは、同じインタビューにおいてエイゼンシュテインの芸術理論の影響について問われたとき、エイゼンシュテインの著作によって、あらゆる芸術が共通の根を持つということを知ることができたと答えている²⁹⁹。それゆえに、やはり人類が営んできた芸術創作の歴史を眺め、共通の根を見つけることが重要になる。そういった作業があってこそ、アニメーションもまた芸術として考える。

エイゼンシュテインがとりわけ後期の理論的著作において行ったのも、同様の試みだった。エイゼンシュテインの初期の論文は、演劇および映画をテーマにするものが多かった。しかし、とりわけメキシコ滞在の後から、芸術全般を統べる統一理論へと興味を移していった。「方法」というプロジェクト名で構想されたその計画はエイゼンシュテインの生前には日の目を見ることはなかったが³⁰⁰、6巻本全集にその計画と論文の一端が紹介されることで、ノルシュテインの目には触れている。ノルシュテインは画家になる夢を持っていた。アニメーション制作の道に進んだのは、美術大学の受験に失敗し、創作に関われそうな道として残されていたのがアニメーション・スタジオの専門学校しかなかったからだ。ソユズムリトフィルムの歴史的達成に対するノルシュテインの敬意の欠如は、そういった彼の経歴にも関係している。ノルシュテインにとって、アニメーションはそもそも関心のない分野だった。そういう背

²⁹⁶ CT1-1. C.12.

²⁹⁷ CT1-4. «Маяковский материализует слово»（「マヤコフスキーは言葉を物質化する」）. C.19.

²⁹⁸ ユーリー・ノルシュテイン、「インタビュー」土居伸彰訳、

<http://www.animations-cc.net/interview/i018-norstein03.html>、2008年（2015年3月23日確認）。

²⁹⁹ 同上。

³⁰⁰ 「方法」は、エイゼンシュテインの構想を研究したナウム・クレイマンの編纂のもと、2000年代に入って2巻本として出版された。論文「ディズニー」もそのうちの一本に収録されている。（Эйзенштейн С. Метод. Том 1-2. М., Музей Кино. 2002.）

景を考えれば、「あらゆる芸術は共通する」というエイゼンシュテインの考え方は、本来の意図とは違う道を進んでしまったノルシュテインにとって、ひとつの啓示となったであろうことは容易に想像がつく。

しかし、『草上の雪』には、奇妙なところがある。いくら芸術一般の共通分母との関係性においてアニメーションを位置づけるのが目的だとはいえ、既存のアニメーション作品に対する言及があまりにも少ないということである。自作解説を行う後半を別にすれば、ノルシュテインは、自分以外のアニメーション作品にほぼ触れていない。それは映画についても同じである。『草上の雪』を読んでいると、アニメーションと映画は、あたかも芸術ではないかのように思えてくるのである。

『ユーリー・ノルシュテイン エイゼンシュテインの『イワン雷帝』を語る』は、ノルシュテインがエイゼンシュテインの遺作『イワン雷帝』第2部（1946年、図29）について行った講演の記録映画である。『草上の雪』を読み、そしてこの講演でのノルシュテインの言葉を聞くと、ノルシュテインは実際、ほとんどすべてのアニメーションや映画が、芸術としての可能性にまったく気づいていないと考えているということが分かってくる。講演の前置きとして、ノルシュテインは、『イワン雷帝』は必ずしも自分の「好きな」作品ではないと語る。ではなぜこの作品が語られねばならないのか。それは、『イワン雷帝』は、「芸術」としてのアニメーションについて考えるための重要な視点を提供してくれるからである。

ノルシュテインによれば、『イワン雷帝』は人形アニメーションの原理を導入した映画である。演劇的な要素をふんだんに入れ込んだこの作品は、発表当時、形式的すぎる作品だと批判されたが、ノルシュテインにとっては、その批判は見当違いである。そういった批判は、映画にはいくつもの可能性があることを理解していない。ノルシュテインによれば、『イワン雷帝』は、たとえば、イタリアのネオレアリズモとは異なる。ドキュメンタリー性の強いこの潮流が、「形式的」であるとさえいえる『イワン雷帝』と異なることについては、おそらく誰もが納得するだろう。しかし、ノルシュテインが問題視するのは、その潮流に代表される実生活的なリアリティが、映画史の主流の原則となってしまったということである。映画が、その根本の原則として、実生活的なリアリティを持たねばならないと考えられて、それが唯一の正しいやり方だと理解されてしまうことは、映画にとっての大問題なのである。

映画にはそうではないやり方もある。ノルシュテインにとって、『イワン雷帝』が示すのは、その例である。『イワン雷帝』が人形アニメーションの原理に従うというのはどういうことか。ノルシュテインが指摘するのは、たとえば、俳優の扱い方である。ノルシュテインによれば、エイゼンシュテインはこの映画において、俳優の身体に衣装や小道具などを用いていくつかの加工を施し、俳優をまるで人形のようにしてしまう。そして、画面上において三角形をはじめとする幾何学的コンポジションが生まれるように配置し、動かしていく。『イワン雷帝』において、概して俳優は人形アニメーションにおける人形のように扱われているというわけだ。

ノルシュテインによるこの理解は、エイゼンシュテイン本人の意図ともさほど離れていない。ユーリー・ツィヴィアンは、エイゼンシュテインの創作メモを参照することにより、この映画においてエイゼンシュテインが意図していたのは、観客が画面をどう「読み取るか」を考えたものであったと明らかにする³⁰¹。この映画は、画面に映るものそのものを受け止めるというよりかは、ある種の寓話へと抽象化して理解されることこそが重要だったからである。エイゼンシュテインは、映画における記録性をさほど重視しなかった。むしろ、映像がいかに読み取られるのかを考えることに苦心していた³⁰²。第2章で

³⁰¹ Yuri Tsivian, *Ivan the Terrible* (London: BFI Publishing, 2002).

³⁰² 詳しくは、土居伸彰「フレームを超えて——エイゼンシュテイン芸術理論における「イメージ」について

取り上げたディズニーに対するエイゼンシュテインの嫉妬が、そのことをなによりも証明する。

ノルシュテインは『イワン雷帝』の特徴を語るのに、仮面や道化といった言葉をよく用いる。俳優を人形化するのと並行して、この映画は、登場人物たちに仮面をかぶせるような操作を行う。キャラクターたちはしばしば動物であるかのような印象を与える仕草を行い、もしくは背景の模様と一体化することで動物のように見えるようになる。人間ではなく動物へと見えてしまうような、こういった「読み取り」はなぜ必要なのか。そのような「仮面」をかぶせていくこと、それは、現実にはマスクをかぶせて変容させることで、より現実感を強調することや、もしくは隠れた現実を明らかにできるからである³⁰³。『イワン雷帝』は、スターリンの要望によって作られた作品であり、スターリンの愛するイワン雷帝（ロシアを野蛮状態から救い統一した人物）にポジティブなイメージを与えることを目的とした作品だった。実際、『イワン雷帝』第一部はスターリンのいたく気に入ることになっている。しかし、第二部は、イワン雷帝という人物の純真さと残忍さといった二面性（ノルシュテインが言うところの「権力の二面性」）や恐怖などの生々しい感情の変容を、登場人物が仮面をかぶり、道化のように振る舞い、そして人形のように操ることによって多様に変容する状態として画面上に提示し、イワン雷帝を一人の怯える人間として描き出す。複雑な情動の入り乱れる政治的寓話となったこの作品に対してスターリンは公開禁止の処分を下し、結局、完結編となるはずの第三部は作られることなく、エイゼンシュテインはこの世を去る。何が写っているかではなく、それがどう読み取られるのかへの注目によって、エイゼンシュテインは、この映画において、映画というメディアの特性を用い、不可視の流動的なマスクをかぶせることを行った。それによって、不可視の次元において、複雑な感情が入り代わって立ち現れてくるような権力者の状態を観客に読み取らせたのである。それはまさに、この論文が重要視する原形質性の機能の駆使でもある。原形質性によって、流動する状態という隠されたひとつの現実として示しているのである。

アニメーションはいかに「詩」となりうるか

画面に何が映っているかではなくて、画面がどのような読み取りを許すかを考えること——これこそ、ノルシュテインにとっては、アニメーションが「芸術」となるために必要なことである。以前の章でも触れたので繰り返になるが、ノルシュテインは、アニメーションと映画は映写機で上映されるというごく基礎的な技術的条件のみにおいて共通するものでしかないと考えていた。アニメーションはむしろ、文学や演劇に近い。なぜなら、アニメーションは約束事に基づく芸術だからだ。演劇において、簡素な舞台装置であっても、演じられた情景が観客の脳裏にまるで実生活のものであるかのごとく雪崩れ込むように、文学において任意の文字列の羅列にすぎないものが読者にその作品の世界観を与えるように、アニメーションもまた、約束事の介在を経て、観客の意識内において世界を作り出さねばならない。

その「メタファー化」の作業には、大きな可能性が宿っている。まさに『イワン雷帝』が行ったように、画面に流動状態を現出させることができるのである。「メタファー」化によって、映像は、画面上の物理的現象であるという束縛から離れ、観客の意識において自由に変容することが可能になる。それによって、普段であれば認識されることのない現実の深い部分における、流動的な状態を捉えさせることが可能になる。映画やアニメーションが実生活のロジックに寄りすぎるときに失われるのは、その機能である。そうってしまったとき、映画・アニメーションは芸術になりそこねる。本当であれば、ア

て、『表象文化論研究』第7号、2008年、82-101頁。

³⁰³ ノルシュテイン、『ユーリー・ノルシュテイン エイゼンシュテインの『イワン雷帝』を語る』（オグサキ監督、2009年）での発言。

アニメーションには「現実の原則は持ち込んではいけない」³⁰⁴。それは、メタファー化した別種の現実を作り上げることでなければならない。『イワン雷帝』が優れているのは、実写にどうしてもこびりつく実生活の原則から徹底的に離れ、アニメーションを作るかのごとく、独自の約束事の世界——流動するメタファーの世界——を作り上げているからだ。映像描写を物理的次元から引き剥がすことは、アニメーションにとっても重要なのである。

ノルシュテインが『草上の雪』においてアニメーション（そして映画）を取り上げていない理由というのはおそらくこういったことに見いだせる。アニメーションはふつう、「メタファー」化の作業を忘れているのである。ノルシュテインは、『草上の雪』において、映画はその直接性ゆえに、本来持っている原初的な記号システムとしての力を失ってしまったと語っている³⁰⁵。映画は映像描写を観客に対してリテラルに提示するがゆえに、「我々を受動的にした」。文学を読むときに必要な「テキストに入り込むための疲れる努力」は、映画においても、不可視の「メタファー」を読み取るために本当は必要なはずなのに、スキップされてしまう。それゆえに、「映画は観客を引きつけるが、それは芸術的には喪失である」³⁰⁶。「メタファー」であることをやめたとき、ノルシュテインにとって、映画・アニメーションは、芸術であることもやめている。

『イワン雷帝』に対して批判的な言葉が発せられる状況こそ、映画が芸術としての可能性を活用していないことの証拠となる。映画そしてアニメーションは、本来、ビジュアルを受動的に受け止めさせるのではなく、記号システムの作用により、「読み取り」を必要とするものとなるべきなのである。しかし、実生活のロジックが絶対的なものとみなされるなかで、それは理解されない。結果として、「受動的な観客の知覚は作家の基準と一致しない」³⁰⁷ことがありえる。「メタファー」とは、原形質性のことである。ここで「映画」と言われていることは、「アニメーション」と言い換えても差し支えない。非原形質的なアニメーションは、観客を受動的にし、違和感を発生させることがない。その方向性は、ディズニーが人間の認知プロセスに踏み込むことで作り上げた没入のシステムにおいて最高の成果を挙げる。実生活を見るのと同じ態度において、その作品世界を観ることを許すからだ。観客は、ビジュアルとして提示されたものを、そのまま、間違いなく受け止める。そのシステムは、ノルシュテインにとっては、芸術としての墮落である。

ノルシュテインは、第一回ルツェルン国際アニメーションアカデミーにて、「アニメーションと詩 Animation and Poetry」というタイトルの基調講演を行った³⁰⁸。この講演の内容は、アニメーションをいかに芸術にするのかという問題に対する実践的なアプローチである。ノルシュテインはまず、主催者から設定された講演のタイトルを修正することから始める。これからの話しは、「アニメーションと詩」ではなく、「詩としてのアニメーション Animation as Poetry」が正しいとする。アニメーションがいかに「詩」となりうるか、そのことを話すというのである。

ノルシュテインにとって詩というものがもつ重要性は、これまでの本論を振り返ってみても分かる。なによりも、『話の話』は詩を作る詩人の物語を（明白なかたちではないとはいえ）中心に据えており、オオカミの子は白紙から赤ん坊を「詩作」する存在である。しかし、この講演における「詩」は、はっきりとした定義をもたされる。ノルシュテインは「詩」を「全体性・永遠性の感覚を付与するもの」と

³⁰⁴ 同上。

³⁰⁵ СТ1-28 « -А что для вас значит экранизация? «Шинель» - не экранизация» («ところで、あなたにとって映画化とはどういう意味を持つのでしょうか？ いや、『外套』は映画化ではない）。С.121.

³⁰⁶ Там же.

³⁰⁷ Там же.

³⁰⁸ Yuri Norstein, “Animation and Poetry,” *Lucerne International Animation Academy*, Dec 8 2009, Bourbaki Theater, Lucerne.

定義するのである。ここで問題とされるのは、つまり、アニメーションはいかに「永遠」を感覚させるのかということだ。ノルシュテインによれば、自身の著作のタイトルである「草上の雪」もまた、その「詩」としての性質を持っている。このタイトルは、モスクワにおける10月の雪について語るものである。降り積もり春まで溶けることのない11月以降の雪ではなく、まだ穏やかで、草木の上に多少積もりつつも、時間とともに溶けていく雪。溶けて水分となる雪は、土に湿り気を与え、泥の匂いを発せさせる。草の上にささやかに積もる10月の雪は、そういった薫るような匂いとともに儂くも消えていく。ノルシュテインにとって、「草上の雪」というフレーズは、そういった刹那の情景を浮かばせるものである。ノルシュテインが言う全体性とは、こういった情景の喚起である。それは、全体主義における「全体」とは異なる。これはつまり、約束事性の作動によって、受け取り手が、作家の作り上げた別種の世界を——つまり「個人的なハーモニー」を——総体として感覚するということを意味している。

ノルシュテインは、この講演や『草上の雪』をはじめとして、俳句の重要性を語ることが多い。俳句こそ、短い詩行のうちにひとつのハーモニーを作り出すという意味で、「メタファー」化の最たるものだからだ。たとえば、「海暮れて鴨の声ほのかに白し」という松尾芭蕉の俳句について、ノルシュテインは、「〔俳句の〕音は視聴覚的に絶対的な正確さによって物質化している。この詩句には、連続的な視聴覚的交替がある。音が直接的に、我々の意識に映像描写を喚起し、目に対して、「第二の視覚」、つまり聴覚を結合させる」³⁰⁹と語っている。この俳句を読み上げるとき、芭蕉が描写した冬の海の光景が、視聴覚を伴って「物質化」される。それはつまり、読み手のうちに、詠み手の作り上げようとした光景が再現されるということである。そこに実際に存在しているのは、文字列にすぎないにもかかわらず。教育テレビで放映されたドキュメンタリー「ロシアの映像詩人 ノルシュテイン 日本に行く」(2005年)では、小林一茶ゆかりの地を訪ねたノルシュテインが、「俳句は優れた医者のように五感を活性化させる」と語る場面がある。シンプルな文字列であるものが、一旦詠まれただけで、視覚だけでも聴覚だけでもなく、嗅覚も含め、五感のすべてを刺激し、情景の「全体性」を聞き手の意識のうちに喚起する。これこそがまさに、「メタファー」の世界が全体性をもって作り上げられるという状況である。

俳句とアニメーションに親近性を見出す考え方は、やはりノルシュテインが、アニメーションは約束事性に基づく芸術であるがゆえに、映画よりも演劇や文学に近いと考えることともやはり深く関係している。ノルシュテインにとって、文学は芸術の最上位に位置するものである。なぜならば、その芸術を成り立たせるものが、言葉という完全に抽象的なものだからだ。そこには実生活から直接取ってくるのできるような具体物は入り込まない。文学は約束事性なしではまったく成立しえない。そして、その性質こそが、文学を最も強烈にする。なぜなら、文学が生み出すのは「意識において作り上げられた現実」であり、その現実「物理的な従属から自由」である³¹⁰。だからこそ、文学が生み出す現実、自由なかたちをとることができ、新たな現実を鮮烈に開示するものとなる。

それゆえに、「詩としてのアニメーション」というテーマでノルシュテインが語るのは、映画およびアニメーションにおいて、観客に対して、画面に写っているもの以上のものを読み取らせるための方法である。「詩とアニメーション」の講演のなかでは、ノルシュテインは、アニメーションを詩とするための方法論を大きく分けて2つ挙げる。一つ目は、「描かない」ことである。これについてノルシュテインは、レンブラントの「三本の十字架」という版画を例に挙げる。完成版の版画に向けてのレンブラントのスケッチを観ると、構図を固めようとする段階で、レンブラントが、三本の十字架のうち、画面に向かって右側の十字架を、ある段階において影のなかへと隠す選択をしたことが見てとれる。可視的な

³⁰⁹ CT1-31. C.128.

³¹⁰ CT1-28. C.121.

要素をあえて消していくその選択こそが、鑑賞者がそれを「メタファー」として受け止めるチャンスを増やすと、ノルシュテインは考える。

ノルシュテインはさらにもうひとつの方法論を語る。それは、ディテールの描写を重要視することである。『ロシアの映像詩人 ノルシュテイン 日本に行く』では、ノルシュテインが人物描写を行うときに、表情と手のディテール描写に重きを置いていることが語られる。(その方法論は、『話の話』の後にノルシュテインが取り組む『外套』において最大限に発揮されることになる。) なぜならば、その2つのパートこそが、人間の性質を最も発揮するからである。ノルシュテインは、自身のアニメーション作品において、人間を描くことにこだわりがある。『狐と兎』から始まるノルシュテインの単独での監督作は登場人物に動物を用いるが、しかし、それはアニメーションにおいては動物を用いる方が人間を描きやすいという彼自身の考え方によるものでもある³¹¹。ここまでの論を踏まえれば、動物が動物としてではなく人間として観客に受け止められることは、記号システムとしてのアニメーションという考え方と合致するのというのも分かる。映っているのは動物だが、それが観客の意識に作り上げるのは、人間のイメージなのである。短編アニメーションという時間的に限定された形式においては、キャラクターを人間の「メタファー」として受け止めさせるため、細かな仕草のディテールの描写は、特に重要になってくる。そのキャラクターがどのような性格で、どういう人生を歩んできており、現在どういう気持ちでいるのか、そういったことをすべて感じさせるディテールが、その人物の「全体性」を喚起させるためには重要なのである。

「アニメーションと詩」で重視された2つのポイント——「描かない」こと、そしてディテール描写への注意——は、ともに、観客に対して、描写をリテラルに受容させず、それをある種の記号——しかしその記号は流動し変容するものである——として読み取らせる努力であるとまとめることができる。観客が、画面上に実際に提示されたものを、そうではない別のものとして感覚することこそが、何よりも重要になってくる。

ノルシュテインにとって、子供の絵は、アニメーションが本来そうあるべきことを行っている。ノルシュテインによれば、「概して、子供の絵というものは、簡素さ、鋭さ、現実的なものを欠いた空想によって驚きに満ちている」³¹²。子供の絵はシンプルな線や色彩によって組み立てられ、写実性という意味でいえばまったくもって現実的ではない。しかし、それは子供自身のハーモニーを体現したものとして、それを見る者には受け止められているはずだとノルシュテインは考える。

子どもがどのように絵を描くか思い出してみてください。子どもたちはよくこんなふうに描くでしょう。紙の下の方に線を描く——それが大地です。上の方に線を描く——それが空です。[.....] 空も大地も、子どもたちにとっては、一本の線のなかに入りきってしまうものなのです。この意味で、子どもの考えというのは、概して驚くべきものなのです。子どもはすべてを驚くほど明確に、そしてはっきりと見ていて、すべてを線のなかに凝縮し、描写しきっているのですから……³¹³

ノルシュテインが子供の絵に対して抱く驚きの気持ちとは、ただ一本引かれた線が、大地となり、また

³¹¹ СТ1-79 « - Одушевление животных – это вообще традиционный способ мультипликации? Обобщив, можно сказать: все дело в карнавальности мультипликации» («動物のキャラクターはアニメーションの伝統的な方法なのではないでしょうか?」一般化すれば、アニメーションのカーニバル性が問題なのだ)。С.316.

³¹² СТ1-12 «Композиция – развитие времени и пространства» («構図、それは時間と空間の発展」)。С.42.

³¹³ Норштейн. Тайны анимации, или как делается «Шинель». С.108.

一本引かれた線が空となる事態である。ここで起こっているのは、単なる一本の線が、単なる一本の線であることをやめて、大地や空の「メタファー」として鑑賞者の意識を刺激するという事態である。

この引用で使われる「凝縮」という言葉がやはり重要だ。この論文においても繰り返し、「全世界」「永遠性」がアニメーションというものにおいて描写される様子を見てきた。アニメーションは表層的な現実性を捨てることによって、「メタファー」の次元に入る。そうすることで、描かれたモチーフに、観客の関与によって、別のものとして感じ取られる可能性が切り開かれる。そこで起こっていることというのは、シンプルな線が世界全体の感覚となる、子供の絵を観るときの体験と同じである。ノルシュテインは、アニメーションに備わっているはずの可能性について、子供の絵を引き合いに出して説明している。

アニメーションでは凝縮されたメタファーという形ですべてを含むことができます。人物がいくつかの線で構成される子どもの絵のように、アニメーションは一つの線に全世界を反映させることができます。短くて明快な形状のなかに、世界の原理のすべてを表現することができるのです。³¹⁴

アニメーションが「凝縮されたメタファー」となるとき、シンプルな形状は、巨大な意味を帯びたものとして観客の意識に突き刺さる。ノルシュテインにとって、個人的に見出されたハーモニー、つまり第2章で語られていたように本来であれば「他人にとっては奇妙でさえある」ような、「今」が「永遠」として感じられる状況が観客へと伝わりうるのは、アニメーションに「凝縮されたメタファー」としての可能性があるがゆえなのである。ノルシュテインは『話の話』の「永遠」のシーンにおいて、「ワンショットで、あかたも一つの線のなかにすべてが入り込んでいるかのような」³¹⁵子供の絵の単純さを求めた。なぜならばその光景は、ノルシュテインにとっての「永遠」として受け止められねばならないのだから。

エイゼンシュテインの「イメージ」理論

一本の線が世界全体の原理とでも読み取られるような状況、それは必然的に、描かれたものとそれが意味するものとのあいだに「ズレ」を起こす。ズレがあるからこそ、一本の線は「永遠」となりうる。ここで再びエイゼンシュテインの後期芸術理論に戻れば、このとき起こっている事態は、エイゼンシュテインが「描写」と「イメージ」という概念で説明していたもののバリエーションであるといえる。この両概念が登場するのは、論文「モンタージュ 1938」だ。「モンタージュ 1938」は、エイゼンシュテインの著名なモンタージュ理論を、芸術全般に共通する原理とするような試みである。エイゼンシュテインによれば、優れた芸術作品は、「描写 изображение」のモンタージュによって「イメージ образ」を生み出すという過程を経ている。「描写」は物理的・可視的であるのに比べると、「イメージ」は不可視のものである。両者の関係を明らかにするため、エイゼンシュテインは時計を例として挙げる。白い円盤、長さの違う二本の針、そして1から12までの数字のパネルを組み合わせ、円盤の中心から二本の針が伸び、一定間隔で動き出すと、果たしてそこにできあがるのは時計であり、それが生み出す時間の概念である。このとき、円盤や針、数字といったものが「描写」にあたる。これらが一定の法則に基

³¹⁴ Норштейн. Метафоры. С.111.

³¹⁵ Там же.

づいて組み立てられることで——つまりモンタージュされることで——生まれる時間の概念こそが「イメージ」である³¹⁶。

このとき重要なのは、円盤、針、数字といった個々の「描写」には、出来上がる「イメージ」を想起させるようなものは含まれていないということである。エイゼンシュテインのモンタージュ理論は、演劇での活動を行っている時代に発想され、その後、映画において大々的に適用されてきた。第3章で論じたように、エイゼンシュテインの映画は、本来的には関係性をもたないものをつなぎあわせるモンタージュによって、全く新しい概念を生み出そうとする試行錯誤を行ってきた。それは、「モンタージュ 1938」の図式に当てはめて考えれば、それぞれのショットを「描写」として、それらのショットに含まれていない「イメージ」を作り上げる行為であるといえる。

「イメージ」は、「描写」そのものには内在しない。それは、観客の意識のなかで生まれるものである。たとえば『ストライキ』においては虐殺される労働者のショットと屠殺される牛のショットが「描写」となる。エイゼンシュテインは、それらのショットが観客の意識において（時計盤が時間の概念を生み出すがごとく）組み合わせることで、資本家から畜牛のように扱われる労働者という「イメージ」を生み出し、結果として観客のなかに潜んでいるはずの労働者としての階級意識を引き起こすと考えられていたというわけだ。「無関心ではない自然」とのつながりで考えると、ここで起こっているのは、「描写」がエクスタシーを起こすということでもある。「描写」は本来自分自身が備えていた性質を「忘我」し、他の「描写」と混ざり合うことによって、「イメージ」という新たな全体性へと変容していくのである。

エイゼンシュテインは、映画をあらゆる芸術の最上位にあるものとして考えた。その根拠となるのも、やはり「イメージ」創造の原理と関わってくる。「描写」と「イメージ」の関係は、あらゆる芸術——たとえば絵画や彫刻——でも観察できる。それらは静止したメディアであっても、（エイゼンシュテインにとって優れていると思えるものは、）同様の原理を潜ませている。たとえば、ロダンの彫刻に対してエイゼンシュテインはコメントする。ロダンの彫刻は、身体のとある部分が a 秒のフェーズにあり、その隣の部分は a+1 秒のフェーズにあり……といった具合に、実際には異なる時間軸にある身体の状態が、ひとつの彫刻のなかに共存している。そして、鑑賞者は、それらの身体の諸部分（つまり「描写」）を自分自身の意識のなかでモンタージュすることで、動感（「イメージ」）を生み出す³¹⁷。

「描写」のモンタージュによる「イメージ」のエクスタティックな創造については、ノルシュテインも『草上の雪』で同様の考え方をもち実践している。ノルシュテインは、絵画に潜むアニメーション性について説明する際に、鑑賞者がどのように絵画のなかで視線を走らせていくのかを分析する。絵画の個々の部分を鑑賞する経験が鑑賞者の意識のなかで蓄積されることにより、絵画は「イメージ」として動きはじめる³¹⁸。ノルシュテインの大きなインスピレーションのひとつとなっているのは、ロシア・アヴァンギャルドをはじめとした 1910 年代から 20 年代の絵画なのだが、それがなぜかといえば、そ

³¹⁶ Эйзенштейн С. Монтаж 1938 // Неравнодушная природа. Т.1, М., Музей Кино. 2004.

С.49-50. (セルゲイ・エイゼンシュテイン「モンタージュ 1938 年」児島宏子訳、『エイゼンシュテイン全集 第2部 映画——芸術と科学 第7巻 モンタージュ』所収、エイゼンシュテイン全集刊行委員会訳、キネマ旬報社、1981年、259頁。)

³¹⁷ Эйзенштейн С. Монтаж // Избранные произведения в шести томах. Т.2. М., Искусство. 1964. С.394. (セルゲイ・エイゼンシュテイン「モンタージュ」田中ひろし訳、『エイゼンシュテイン全集』第7巻、99頁。)

³¹⁸ たとえば、СТ1-10 «А теперь XV век. художник Паоло Уччелло» («15世紀の画家、パオロ・ウッチェロ」). С. 28-34.

の時期の絵画が、運動性を描き出すことをひとつの主要なテーマとしているからである³¹⁹。その運動もやはり、個々の描写が鑑賞者の意識のうちに蓄積されることで生まれてくる。

こういった考え方こそ、エイゼンシュテインが映画を自らの芸術理論の最上位に置く理由を与えてくれる。論文「ロダンとリルケ」において、エイゼンシュテインは、イグナティウス・ロヨラの『霊操』やスタニスラフスキーの『俳優修業』に書かれた方法論が目指すものが、映画であればどれだけ確実に達成しうるのかを書いている。『霊操』が起こす瞑想による解脱体験も、『俳優修業』が起こす登場人物の内的感情の追体験も、エイゼンシュテインにとっては脱自・忘我によって全体性の「イメージ」を獲得する手段である。そのエクスタティックな体験を起こすために、僧や俳優たちはロヨラやスタニスラフスキーの教えるプロセスを「描写」として積み重ねていく³²⁰。しかし、映画は、そんなふうにして苦勞してのみ到達できるエクスタシーを、間違いなく引き起こす。絵画や彫刻の例においては、(ノルシュテインが映画やアニメーションにおいて嘆いていたように) 運動の感覚の「イメージ」は絵画や彫刻の細部の「描写」を追っていくことで得られるわけだが、逆にいえば、然るべきプロセスによって観ることができなければ、「イメージ」は伝わらないということでもある。ロヨラやスタニスラフスキーのシステムでも同じで、そのプロセスは本を読むことや指導を受けることで学ばなければならない。対して、映画のモンタージュは、そういった学びを必要としない。静止画(フレーム)という描写を連続的に映写しさえすれば、観客は間違いなくそこに運動の「イメージ」を見る。もちろん、エイゼンシュテインが『ストライキ』や『十月』で失敗したように、ショット間のモンタージュによる「イメージ」創出まで自動的に達成しうるわけではないのだが、しかし、映画は、そもそもの成立条件として、フィルムの映写という自動的なモンタージュ装置によって、運動の「イメージ」が「ひとりでの意図的でなく生み出される原理を、最も完全に、物質的に、客観的存在として実現する」³²¹。論文「ロダンとリルケ」では、ゲシュタルト心理学の本から三角形が並んだ図を例として引き、人間が端の欠けた三角形を見るとき、その三角形の「描写」を、端が補完された完全なかたちの「イメージ」として感覚してしまうというケースも紹介されている³²²。映画とは、このような生理的な認識作用を利用して作られているのであり、本質的な部分でエクスタシーをベースとする、完璧な「イメージ」創出原理であると、エイゼンシュテインは考えるのである。

ノルシュテインは文学に対して芸術の最高位を与えていた。そうなる映画を最上位とするエイゼンシュテインとは、たとえ芸術全般に対するアプローチが同じといえども、最終的な立場が違うということになる。以前確認した、ノルシュテインにとっての実写映画とアニメーションの唯一の共通点——映写機を用いること——は、エイゼンシュテインにとって、映画を芸術の最上位に置く理由である。しかし、ノルシュテインとエイゼンシュテインはここで立場を異にする。ノルシュテインが最も嫌っていたのは、観客が作品を受動的に受け止める状況であった。自動的な「イメージ」創出は求めていないのである。むしろ、エイゼンシュテインが映画を芸術の最上位に置くのと同じ理由によって、ノルシュテインは映画やアニメーションを芸術とみなさないのである。

エイゼンシュテインは論文「ディズニー」において、ディズニーのアニメーション作品がもつ驚くべき特徴を記す。

³¹⁹ СТ1-7 «Художники буквально цитировали время в плоскости холста» («芸術家たちはキャンバスの平面上に時間を文字通りの意味で引用していた」). С.20-21.

³²⁰ Эйзенштейн С. Роден и Рильке // Неравнодушная природа. Т.2. М., Музей Кино. 2006. С.526-530.

³²¹ Там же. С.530.

³²² Там же. С.533.

われわれはそれらが……ドローイングであって生きたものでないことを知っている。
われわれはそれらが……スクリーン上にドローイングが映写されたものであることを知っている。
われわれはそれらが……似たようなものも実在しない「奇跡」、つまり技術的トリックであることを知っている。
しかしそれとは不可分に、
われわれはそれらが生きていることを感覚する。
われわれはそれらが活動し動き回ることを感覚する。
われわれはそれらが存在し、思考するとさえ感覚する。³²³

ここでエイゼンシュテインが語っているのは、アニメーションにおける「イメージ」創出の可能性のモデルである。単なるドローイングの集積であることは「知っている」。でも、それは生命として「感覚」される。ここで語られているのは、目撃されるドローイングと、それを通じて感覚される「イメージ」のズレである。ここにおそらく、アニメーションの原形質性をめぐる分水嶺がある。その左右のどちらに行くかにおいて、アニメーションが「芸術」になりえるかどうかが決まる。エイゼンシュテインがディズニーのアニメーションに対して驚くときに意識しているギャップやズレは、ディズニー自身にとっては消し去ってしまいたいものだった。静止画が生命に見える魔法は必要ない。魔法は、物語の次元において、キャラクターたちの境遇にこそ起こらねばならない。一方、ノルシュテインの観点からすれば、そのズレは保たれねばならない。映画が成立の要件において容易に達成してしまう受動性の原理に乗っかってしまうことは、ノルシュテインにとって、芸術としての映画・アニメーションに死をもたらすものとなるからだ。

映画・アニメーションは、文学とは異なりグラフィカルな芸術であるがゆえに、そもそもハンデを背負っている。映画・アニメーションは、ビジュアルをリテラルに示すことができってしまうからだ。本来であれば、(絵画に運動を読み取らせるときのように)「メタファー」化された不可視の次元を体験させなければならないのに、映画・アニメーションは自然化された状態においてそのビジュアルを受け止めることを許容してしまう。ノルシュテインが求めているのは、アニメーションがひとつの独立した記号の体系として、リテラルに示されたビジュアルとは別の次元において、ひとつの全体性を形成していることに気づくということである。そうでなければ、「永遠」におけるシンプルな線が「人生の意味」であるということは伝わらない。子供の絵のシンプルな線のように、それがシンプルな線であると知っただけながらも、大地を、空を、世界全体を表していると感覚されねばならない。ノルシュテインにとって、アニメーションの「メタファー」化は切実な願いである。彼は、前述の『イワン雷帝』に関する講演のなかで、来場者の多くの割合を占める作り手たちに対し、作品を「芸術」とすることができたとき、「あなたがたのハーモニーを観客は見出す」と語った³²⁴。「メタファー」化が起こらなければ、この世界のなかでせつかく生じた「あなたがたのハーモニー」は、本当の意味では伝わることがない。観客の受動的な態度のうちに、見出されず、なかったこととされてしまうだろう。それゆえに、重要なのは、ズレが起こることである。ズレのうちにこそ、「メタファー」化の余地がある。

³²³ Эйзенштейн. Дисней. С.288. (エイゼンシュテイン「ディズニー」、165頁。)

³²⁴ ノルシュテイン、『ユーリー・ノルシュテイン エイゼンシュテインの「イワン雷帝」を語る』内での発言。

「遠い」現実を「近い」ものとする

ノルシュテインは、アニメーションにはもはやメタモルフォーゼは必要ないと言う。ヤカンが蜂に変身することには何の意味もなく、アニメーションにとってそれは単なるイロハに過ぎず、そんなものを活用する時期はもう終わったのだとノルシュテインは語る³²⁵。ビジュアル上で、可視的な範囲でリテラルに起こる変容がノルシュテインにとって必要ないのは、それが映画やアニメーションを「芸術」からかけ離れたものとしてしまう、陥りがちな罠へと作品を引き寄せるからである。リテラルなメタモルフォーゼは、目の前で展開するものを、自然化された知覚において受動的に受け止めさせる。それは、映画・アニメーションにとっての誤解された本質の延長線上にある。

ノルシュテインにとってアニメーションとは何よりも文学や演劇に近いものだった。それは言語のようにしてイメージを読み込むことを要求する。それゆえに、メタモルフォーゼは不可視の領域でこそ起こらねばならない。「メタファー」として起こるメタモルフォーゼは、大きな可能性を秘めている。可視的な世界の向こう側で、波打つようにして引いては押し寄せる巨大な世界を、それを直接的に描かぬままに、観客の脳内で流動的に喚起さしうるからだ。『草上の雪』第1巻14節のタイトルが、ノルシュテインのアニメーション観をなによりも雄弁に物語る。それは、「物理的現実には限りがあるが、映像描写に限りはない」というものである。

アニメーションは空間と時間の関係性を別のやり方で提示する。空間は登場人物となりうる。アニメーションは空想を制限しないとき、文学と合流しうる。映像描写が攻撃的な力を失い、「柔らかな」ものとなって、描写を現実的な状態から解放するのだ。物理的現実には限りがある。映像描写はそうではない。実写映画は、物質を固定し、その物理的な存在性ゆえに変容の可能性は著しく制限される。実写映画がアニメーションと異なるのは、まさにこの点である。³²⁶

ここで語られているのは、アニメーションにおいて、目の前で展開しているものが、「すべて」「永遠」となりうる可能性の話である。それは、物理的な世界に束縛されている限りは起こらない。メタファーとなって、観客の意識のうちで原形質的に「柔らかな」流動を起こしうる状況になることによってはじめて、無限の空間を提示しうるようになる。

『話の話』という作品がノルシュテインに要求するのは、空間を無限化するこの能力を発動させることである。なぜならば、『話の話』とは、認識のフレームの向こう側に消えゆく存在に対して、なんとか意識を向け、たぐりよせようと試みるプロセスであるからだ。本論文で繰り返し語られてきたとおり、『話の話』は「個人的な」作品だ。それはノルシュテイン自身と彼の生きる（生きてきた）周囲の世界とのあいだのエクスタティックな関係を、アニメーションというメタファーの次元で映し出す情熱的な自画像、「無関心ではない自然」である。作品はどの部分を取り出したとしても、ノルシュテイン自身の痕跡を見出すことができる。しかし、ノルシュテインはその創作のプロセスのなかで、他者の存在の痕跡もまた思い出す。たとえば、「永遠」のシーンには、プーシキンをはじめとした様々な先人たちの芸術の影響が流れ込んでいる。ノルシュテインは、そういった作業を通じて、彼自身が生きなかつた生

³²⁵ Норштейн Ю. За видимой картинкой на экране // Проблемы синтеза в художественной культуре. М., Наука. 1985. С.149.

³²⁶ СТ1-14. С.58.

に対して想像力を働かせ、それをアニメーションに定着させようとしている。たとえば、『話の話』において間違いなく中心的なモチーフのひとつといえる戦争は、ノルシュテイン自身の記憶ではない。それは、ノルシュテインの両親たちの世代の記憶である。ノルシュテインは、自分自身が体験しなかったその記憶を、幼い自分が感覚として覚えていた記憶を頼りにして、アニメーションとしてかたちにしようとしてみた。戦後に流れていたタンゴ「疲れた太陽」の記憶や、自分の赤ん坊を亡くしたおばさんが溢れ出る母乳を深夜ひとり絞り取る光景やその音の記憶……そういったものを唯一頼れる細い糸として、自分自身の認識のなかに浮上させることを、ノルシュテインは行っている。『話の話』でノルシュテインが行った作業は、本人の言葉で残されている。

私はささやかな記憶を蘇らせた。崩れかけたフレスコ画を修復するように。実際に経験したかのように記憶をたぐり寄せ、取り戻した。覚えがあるだろう？ 何か身振りをすると、前にも同じことをやったと感ずることが。³²⁷

ノルシュテインは、「戦争についての記憶はないが、感覚は覚えている」³²⁸と語る。その感覚を通じて、自分自身が生きなかった生を蘇らせる。重要なのは、その記憶の（バーチャルな）蘇りは、自分自身の動作とのシンクロとして起こっているということだ。ノルシュテインはここで、自分自身の生きなかった生に対してアプローチするとき、なんとか自分の理解できる尺度へとそれを当てはめようとしている。

アニメーションの原形質性が必要とされるのは、まさにこの局面においてである。原形質的な「メタファー」はかたちをもたず、意識のうちで流動し、無限の領域を現出させる。それは、記憶や認識から消えてしまった何かを手繰り寄せようとするときの、私たちの意識の動きに似ている。流動的な変容のうちに、自分自身の見知った何かのかたちがあらわれる。そのとき、消えていたものが意識のうちに捉えられる。忘れていたものが、意識へと流れこむ。そこで起こるのは、外界とのエクスタティックな交感だ。思い出すことにより、忘れられていた世界と自分自身の世界とがハイブリッドなものとなる。アニメーションの原形質性は、消えてしまったものを自分の尺度へとあてはめることの可能性を広げてくれる。自動化されてしまう知覚（映画・アニメーションの一般）においては消えてしまうものを、アニメーションの原形質性は掬い上げる。原形質性は探索のツールである。その流動性によって、見知らぬなにかを意識のうちに流れ込ませる。こうして「メタファーは世界の扉を開け放つ」³²⁹。アニメーションの原形質性、それはフレームの「間」でも「上」でもない、フレームの「向こう側」への意識であり、眼差しである。

みな意識の向こう側へと消えてしまうものを、なんとか意識のうちへと戻すこと。フレームの「向こう側」にあるものを目の前に立ち上がらせ、自らの仕草へと同調させること。それは、アナベル・ホーネス・ロウが『アニメーション・ドキュメンタリー』において、アニメーション・ドキュメンタリーの可能性として挙げているものでもある。ロウの本書における最も大きな主張のひとつは、アニメーションをドキュメンタリーに用いることによって、物理的・心理的・距離的に「遠い」現実を、「近い」ものとしうるということである³³⁰。そこでの議論は、『話の話』が作られる際、ノルシュテインが過去の記憶に対して行った、「たぐり寄せる」行為と似ている。みな認識のフレームから外れるものに対

³²⁷ ノルシュテイン、『マギヤ・ルスカ』での発言。

³²⁸ 同上。

³²⁹ ノルシュテイン、『ユーリー・ノルシュテイン エイゼンシュテインの『イワン雷帝』を語る』での発言。

³³⁰ Roe, *Animated Documentary*, p.2.

して居場所を与え、そこに対して眼差しを注がせることこそ、そういったアニメーション・ドキュメンタリーが行うことだからだ。

『アニメーション・ドキュメンタリー』は第4章において、アニメーション・ドキュメンタリーにおける主観的体験や精神的変容を扱う際の傾向を取り上げつつ、アニメーション・ドキュメンタリーが、「私達が皆違ったふうに世界を経験している」³³¹ことを見せつつも、「他者はだいたいにおいて私と似たものである」³³²とことも同時に感じさせると語る。その例は、たとえば、『ジは自閉症のジ *A is for Autism*』（ティム・ウェップ監督、1992年、図30）に見いだすことができる。ワークショップを通じた自閉症患者たちとのコラボレーションで作られたこの作品は、ワークショップ参加者が描いた絵をアニメーションに、インタビュー音声をナレーションにすることで作られている。そうすることによって、みなそれぞれがどんなふうに「違う」世界に暮らしているのかをアニメーションとして再構築してみせる。それは、非自閉症患者とは違ったバランスで世界とのあいだに個人的なハーモニーを作り上げていく人々の世界の調和の仕方に、観客を寄せていくことでもある。列車、時間、数字、コインの落ちる音……そういった特定のモチーフに意識が集中し、離れることができなくなる様子が、アニメーションの選択と誇張の性質ともマッチし、自閉症患者の内的世界を再生する。そうすることで、自閉症の世界を、非自閉症の観客たちに経験させ、その理解の範疇に入れる。「違う」けれども「似たもの」の位置へと浮上させるのである。

この作品は、自閉症患者のなかでもコミュニケーションが可能な少数派と協力することで作られている。それを通じて、コミュニケーションがそもそもできない多数派の患者たちの暮らす世界についても、たぐり寄せるようにして理解を可能にしようと試みる。プレス用の紹介文章のなかに記されているように、「自閉症の症状に対して観客に小さな窓を与える」³³³ことを行うのである。今までこの論文で指摘してきたのは、アニメーションを観る経験が、観客にとって、既にインストールされている世界との関係のシステムからはズレた世界を経験するものとなる事態である。それらもまた、別種の一貫性を持つ世界に対して「窓を与える」ものであると考えられる。それはつまり、同じ世界のうちに暮らしながらも、別のやり方で組織された別種のハーモニーが存在することを意識させるからだ。

イギリスで活動を行う双子の映像作家ブラザーズ・クエイ(1947-)がアニメーションに見いだしている可能性は、まさにその別種のリアリティの創出である。彼らの実践は、意識のフレームの外側に出てしまう存在・現実に着目し、その存在にとっての世界を独特の一貫性のうちに作り上げるものとなっている。

私たちが強く信じているのは、アニメーションを用いれば、オルタナティブな宇宙を創造できるということであり、私たちが作品で作り出したいのは、「客観的に」オルタナティブである宇宙なんだ。夢や悪夢などではなくて、特定の法則や明晰さを伴った、自律して自己充足的な世界なんだ。昆虫の世界を観察することに少し似ているかもしれない。その行動のロジックが何に由来するのか思わず考えてしまうような。昆虫は自分では自分の行動の理由を説明できない。だから変わった奇跡のようにも見える。だから、僕らの映画を観るのは、昆虫の世界の観察みたいなものなんだ。³³⁴

³³¹ *ibid*, p.107.

³³² *ibid*, p.138.

³³³ “Description (*A is for Autism*),”

<http://shop.bfi.org.uk/a-is-for-autism-dvd-bluray.html#.VOcuilOsVjN> (2015年3月23日確認) .

³³⁴ Brothers Quay, “Brothers Quay: In Absentia,” http://offscreen.com/view/brothers_quay, 2001 (2015年3月23日確認) .

「オルタナティブな宇宙」という言葉で語られるアニメーション観は、間違いなく「個人的なハーモニー」としてのアニメーションと原理を同じくしている。それらは共に、作品を成り立たせているものが、当の本人にとっては当然かつ明快な一貫性のあるものなのに、他者から見れば奇妙に思えてしまうものである。ブラザーズ・クエイの作品は、人々が共有し当たり前とする常識的な世界の、そのすぐ隣の領域を舞台とする。人間に対する人形・幽霊といったように、ある概念が無意識的に引いてしまう境界線の向こう側にあるオルタナティブな世界を、スクリーン上で展開させるのである。

彼らの代表作『ストリート・オブ・クロコダイル』（1986年）は、皆から見捨てられた街における人形たちの活動を描く。同作品はブルーノ・シュルツの『大鱈通り』を原作とするものだが、ブラザーズ・クエイは、シュルツが『大いなる季節の一夜』で用いているいくつかの表現が、彼ら自身の作品の立ち位置をうまく示してくれると話す。それはたとえば、「一年の13ヶ月目」³³⁵というものである。つまり、一年が12ヶ月であることをみなが前提とするなかで、その認識のフレームから少しだけ外れている存在に対して彼らはフォーカスを当てるとのことだ。クエイはさらに言う——「私たちは自分のアニメーションを、シュルツの作品と同じ意味において、余白に記された印、大いなる外典みたいにしたんだ」³³⁶。余白の印、外典。これらもやはり、フレームの「向こう側」にあるものである。

ブラザーズ・クエイの作品は、そういったフレームの「向こう側」の「昆虫の世界」をアニメーションとして描くことにより、結果として、共有されるフレーム自体についての前提を疑問視させていく。先ほどのブラザーズ・クエイの発言のなかでは「悪夢ではなく」というフレーズが繰り返し語られるが、それは、インタビュアーが彼らの作品に対して「悪夢の雰囲気」という形容を行ったことに対する反論である。上記で引用したインタビューは、『イン・アブセンティア』（2000年、図31）についてのものである。この作品は、著名な作曲家と映像作家がコラボレートするBBCの企画で作られた。ブラザーズ・クエイはシュトックハウゼンの「Zwei Paare (Two Couples)」を音楽に選び、精神病院に入れられ、その中から夫に向けて読めない手紙を書き続けた女性の内的世界を描こうとする。そこには、19世紀末から20世紀初頭を生きた精神病患者エマ・ハウク Emma Hauckのエピソードも反映されている。（彼女の書いた手紙は、アウトサイダー・アートの文脈で評価を受けている。）

『イン・アブセンティア』は、意味ありげなくいくつかのイメージが反復していく構造をしている。一見、そこには何の秩序もないように思える。確かに、悪夢という形容は正しいようにもみえる。しかし、クエイが創りだそうとしているのは、オルタナティブな宇宙である。それは、「通常」「異常」を分ける眼からは、異常なもの・悪夢として認識されてしまうかもしれないが、クエイが語るのは、そこには明晰なロジックがあるということである。それは強烈な一貫性の世界であり、独立した宇宙であり、別種の現実である。クエイの作品は、正常と異常を分ける恣意的な線引きの境界線上にある存在を描き、それによってその境界を揺さぶる。もしそれらを「悪夢」と言ってしまったとき、それは単なる異常として片付けられてしまうだろう。しかしクエイの試みは、そこにもう一つの別の世界を、別の価値観の存在を見出し、それを観客の眼前に展開しようとするものである。それは、別のかたちで作り上げられた強烈な一貫性＝「個人的なハーモニー」を提示することで、フレームの「向こう側」の世界の存在へと瞳を注がせることである。

個人作家たちによる「個人的なハーモニー」とアウトサイダーの世界への「窓」を作るアニメーション・ドキュメンタリーは、この点において共通性を見いだせる。それらはともに、「昆虫の世界」のようなオルタナティブな一貫性をスクリーン上に展開するものなのである。『音が目を惹く *An Eyeful of*

³³⁵ *ibid.*

³³⁶ *ibid.*

『Sound』(サマンサ・ムーア監督、2010年、図32)は、共感覚者の内的世界を描くアニメーション・ドキュメンタリーである。共感覚とは、本来であれば分離されているはずの異なる五感がつながりあうものである。この作品は、共感覚者たちへのインタビューをベースに、共感覚を持つ者が当たり前のようには生きていた内的現実を、アニメーションを用いることで観客が追体験できるようにする。どの感覚がつながりあうのかは共感覚者によって異なるが、この作品においては、アニメーションの特性が最も活きる視覚と聴覚の結合が中心に取り上げられる。この作品は、『ジは自閉症のジ』が自閉症患者に対して行ったのと同じように、共感覚者の内的世界に対する「窓」を、アニメーションによって提供する。個人の内部に閉じられた世界が、アニメーションを通じて、外へと飛び出し、そして具体化する。音に合わせて抽象的で色鮮やかな模様が乱舞するその世界はまるで、抽象アニメーションのようでもある。

ノーマン・マクラレンやオスカー・フィッシングの抽象アニメーションは、抽象模様の乱舞という現実では起こりえない事態を観客の目の前で起こすものとして考えられている。ウィリアム・モーリッツは、カートゥーンへの偏重著しいアニメーション全般の状況に苦言を呈し、アニメーションのユニークさが最も発揮されるのは抽象アニメーションであると主張していた。その際にその根拠としたのも、抽象アニメーションが、現実には存在しない純粋な造形物を作り出しうるからというものだった。しかし、『音が目を惹く』を観ることで分かるのは、抽象アニメーションとは、共感覚者の内的知覚の表象として非常に適しているということである。共感覚者にとって、抽象アニメーションは、自分自身が紛れもなく生きている現実を「書き写した」ものに見える可能性がある。マクラレンがフィッシングの作品を観たときに感じたのは、まさにそれだった。ノーマン・マクラレンは、音楽を聴きながら目を瞑ると、「目の中で音楽が動く」³³⁷のが見えたと言っている。つまり、彼は共感覚者だった。そんなマクラレンにとって、フィッシングの作品は「啓示」のようなものとなる。フィッシングの『スタディ No.5』(1930年)を初めて観た若き日のマクラレンは驚いた。なぜならばそれは、自分自身の網膜の内側で起こるプロセスを、初めて自分自身の外側において目撃する体験だったからだ。マクラレンは、自らが生きる独特な内的世界が、映画制作を通じて伝えうる可能性に気付く。かくしてマクラレンは、絵画からアニメーション映画へと自身の実践の場を移すことになる。

フィッシングが共感覚者であったかどうかの証言は残されていないが、しかし彼の実践のいくつかは、内的感覚の表現や共感覚的な要素が入り込んでいることは見て取れる。『スピリチュアル・コンストラクション』(1927年)では、アルコールや薬物によって世界が敵対的に変容していくさまが、切り絵を用いた具象アニメーションの流麗なメタモルフォーゼ表現によって描かれる。『ラジオ・ダイナミクス』(1942年、図33)は後期のフィッシングには珍しくサイレントとなっている。作品冒頭には注意書きが出る。音を付けるな、という指示がされるのである。『ラジオ・ダイナミクス』は、色と形の運動のみで音楽の等価物を生み出そうとする実験である。観客は色彩の運動から音楽を感覚することが求められる。この作品は、視覚を用いることで聴覚を喚起する共感覚的な試みである。

フィッシングにとっての最後のアニメーション作品『モーション・ペインティング No.1』(1947年)が行っているのは、まさに異質な一貫性の提示である。この作品は、かつての「スタディ」シリーズにおけるような音と映像の厳密なシンクロを排し、同調を緩やかなものにしていく。フィッシング本人は、この作品におけるアニメーション映像と音楽との関係を、川岸の散歩に例えている。この作品のビジュアルは、かつてのように、川(音)の動きに従属しなくてもよい。もっと自由な散歩でよい。

³³⁷ Norman McLaren, in *McLaren on McLaren* (1983, dir. Grant Munro).

「川が跳ねたからといって川岸にいるわれわれは跳ねる必要はなく、自由に自分の道を歩く」³³⁸ことが、この作品における抽象模様の原理である。『モーション・ペインティング No.1』でアニメーションとして紡がれているのは、音楽の展開に対する逐次的な反応ではなく、もう少し自由な関係性である。しかし、それは自由であるがゆえに、「スタディ」シリーズのように（もしくはディズニー・スタジオが「ミッキーマウシング」によって行ったように）、その作品の視聴覚的なシンクロは、客観的には判断できない。それは、フィッシンガーがバッハの『ブランデンブルク協奏曲第3番』とのあいだに作り上げるきわめて「個人的なハーモニー」である。前章において、フィッシンガーがときおり「消えて」しまう話を取り上げた。その「どこか」で見出された個人的な世界の流動する一貫性こそ、この作品において観客の眼前で展開するものである。

ノルシュテインは、消え去っていった世界の存在をたぐりよせるために、自分自身の仕草へとそれを同調させようとした。つまり、フレームの外に出てしまったものを、自分自身のフレームへと引き寄せていく行為を行っていたということだ。もちろん、そこには限界がある。自らのフレームにあてはまらないものは、決して意識のなかに上ることがないからだ。「個人的なハーモニー」の限界はそこにある。自分自身とエクスタティックな関係性を結べないものは、その世界の内側に入っていない。この話は、観客と作品とのあいだの関係にも敷衍しうる。「個人的なハーモニー」を提示したとして、それがただ単に理解不能なものとして捨て置かれてしまったとすれば、観客の意識には入り込まない。映画・アニメーションが「メタファー」とは関係ないと思われてしまっている事態も、この点において弊害をもたらす可能性がある。「メタファー」は読み込む必要があるものであり、観客の参与を必要とする。受動的に受け止めるだけでかまわないと思われたとき、その「メタファー」は本当の意味では生成しない。

ロウは、アニメーション・ドキュメンタリーの鑑賞には、観客側の想像力が重要になってくると語る。なぜなら、作品が観客に対して行わせるのは「まったく異質な何かを経験すること」であって、「それがどういうことなのかを観客に想像することを要求する」³³⁹からだ。それは受動的に受け止めるだけでは、単に「悪夢」として受け止められてしまうことだろう。必要なのは、「違う」けれども、「似ている」と思わせることである。理解のフレームの「向こう側」にある他者の世界に対して、想像的にでも、つながりを見出させることが重要になる。

おそらく、アニメーションはそういったことに向いている。異質なものを自分自身にたぐり寄せることを、アニメーションに備わった本性は容易にしてくれる。たとえば、ノルシュテインのいう「描かない」方法論が役立つ。シンプルさによって、観客の想像的補完を誘うというやり方だ。この点において、ロウが引用するスコット・マクラウド『マンガ学』の例が示唆的である。その例において、マクラウドはまず、人間があらゆるものに自分自身を見出す性質を持っていることを指摘する。たとえば、コンセントの穴であっても、それが人間の眼と口のフォルムを思わせるがゆえに、人はそれを顔のようなものとして認識してしまう³⁴⁰。マクラウドはそれと関連して、自分の顔と他人の顔の日常的な認識のシステムについて仮説を立てる。ひとは、写真やリアルなドローイングを見るとそれを他人として、マンガ的な簡素なドローイングを見るとそれを自分として認識しやすいのではないかというのである。それは日常的な経験に由来している。日常生活において、人間は他人の顔についてはディテールまで捉えることが当たり前である一方、自分の顔を詳細に見る経験は、それに比べると少ない。（鏡を見る時間があるかもしれないが、その時間と比べれば他人の顔を見ている時間のほうが圧倒的に長い。）それゆえにマ

³³⁸ Oskar Fischinger, "Statements by Oskar Fischinger," in William Moritz, *Optical Poetry* (Bloomington: Indiana University Press, 2004), p.185.

³³⁹ Roe, *Animated Documentary*, p.110.

³⁴⁰ スコット・マクラウド『マンガ学』岡田斗司夫監訳、美術出版社、1998年、40頁。

クラウドは考える——自分の顔は本質的には想像的なものなのではないか。それゆえに、写真やリアルなドローイングよりも、マンガ的なドローイングのほうが、親近感のあるものになるのではないかと³⁴¹。

アメリカのアニメーション作家ドン・ハーツフェルト(1976-)は、この原理を活用しているように思われる。彼が用いるのは棒線画で、背景は空白や闇に残される。この隙の多いビジュアルについて、ハーツフェルトは、シンプルさの度合いが増すほどに、観客が自分を投影できる可能性も増えると語っている。「それは観客を引き込むためのひとつのやり方」³⁴²なのである。たとえば「きっとすべて大丈夫」三部作(2006-2012年)において、脳を病み、日常のルーティーンから脱落した「個人的な」世界に生きることになったビルの経験は——脳の異常が作り出す現実「遠い」現実であるはずだ——、キャラクターのシンプルさによって観客にとって「近い」ものとなる。三部作の三本目『なんて素敵な日』(2012年、図34)において、公園で永久の眠りについてのビルの意識は、誰も辿り着くことのできない遠いどこかへと旅立っていく。それは本来であれば共有しえない世界である。しかしその宇宙旅行の最後まで、観客はその世界を自分のものであるかのように寄り添うことができる。本来「遠い」はずのビルの世界は、単純化されたそのビジュアルによって観客の意識のうちにも育まれ、「近い」ものとなっているからだ。

この延長線上において、アニメーション・ドキュメンタリーが、マイノリティとしての状況に置かれた人々に対して観客の同調を促す可能性も理解しうる。アニメーションを介在させることで——つまり抽象化の作業を施すことで——、異質で特殊な状況に置かれた人を「遠い」現実として理解するのではなく、「近い」ものとして捉えさせてもくれる。ロウが提起するアニメーション・ドキュメンタリーの3つの機能について確認した際、インタビュー相手のプライバシー保護のため、ビジュアルをあえてアニメーションにするという用い方があることを紹介した。取材対象者が違法な状況に置かれているなど、対象者の状況を公表することが社会的な不利益をもたらす可能性があるとき、インタビューを匿名化するためにアニメーションが用いられる。しかし、匿名化のためのアニメーションの使用は、まさにこの匿名化を行うがゆえに、他者理解を深めるための副産物をも生み出す。『奴隷たち *Slavar*』(デイヴィッド・アーロヴィッチ&ハンナ・ハイルボルン監督、2008年)というアニメーション・ドキュメンタリーは、内線下のスーダン南部において、軍が政府のバックアップのもと子供たちを奴隷にしていた事実が扱われる。この作品は、実際に奴隷にされていた子供に、自分がさらわれた状況についてインタビューを行う。ここでは、子供のプライバシーを守るため、インタビューの様子や再現映像も含め、すべてがアニメーション化されている。『奴隷たち』においては、シンプルなデザインの3DCGアニメーションが用いられている(図35)。しゃべっているのは現実の人間であるのに、キャラクター化されているかのようなビジュアルとなる。このシンプルなビジュアルは、観客の参与を引き起こすだろう。人間のフォルム自体をシンプルなものにすることによって、その子供の置かれた状況が、具体的かつ特定の地域・人種・環境へと縛り付けられすぎなくなる。アニメーションによる抽象化が、状況自体も抽象化していくのである。シンプルな映像は自分に見えるという特質も関与し、『奴隷たち』は観客側がイメージ形成に加われるだけの余地を与え、奴隷という異質な経験の孤独に対し、道が開かれる。簡素なビジュアルに子供の言葉がナレーションとしてかぶさり、誘拐当時の経験がこちらも幾何学化されたかのようなシンプルなものとして提示されることで、観客はその世界をたぐり寄せる行為へと誘われ、

³⁴¹ 同上、38-39頁。

³⁴² Don Hertzfeldt, cited in Curt Holman, "Drawing a Crowd: Don Hertzfeldt highlights *The Animations Show 3*," http://atlanta.creativeloafing.com/gyrobase/drawing_a_crowd/Content?oid=192166, 2007 (2015年3月23日確認)。

自分自身とその他者とを同一化しやすくなる。

おそらく、アニメーション自体に、他者の同一性を自らのものとするための性質が備わっている。映像作家の黒川芳朱は、フィッシンガーやマクラレンらによる抽象アニメーションと、スタン・ブラッケージ(1933-2003)がフィルムに直接描画するハンドペイントの手法によって作った一連の作品「ハンドペインテッド・フィルムス」を比較し、完成品のイメージの類似性——どちらも抽象である——にもかかわらず、両者のあいだには根本的な違いが存在することを指摘する。黒川によれば、アニメーションとそうではないものを分けるのは、フレームとフレームのあいだに「図の同一性」が設定されているかどうかである。アニメーションの場合、モチーフの運動を生み出すためには、異なるフレームの上に存在するモチーフが、本質的にはまったく関係のないものであるにもかかわらず、同じモチーフの異なる状態として観客に認識されなければならない。それを黒川は「図の同一性」と名付ける³⁴³。

マクラレンは、そのことを十分に意識している。彼は、『線と色の即興詩』を作る際、必ずしもすべてのフレームに描画しなくとも運動は生まれるのではないかと仮定し、その実験として作品を作りはじめた³⁴⁴。実際、この作品においては、多くのフレームが空白のままに残さ、暗闇のなかに、ときおりモチーフが点滅するようなものとなっている。しかしそれでも、そこには運動が感じられる。点滅するモチーフのあいだに、観客は同一性を見出し、同じモチーフの運動を感覚するのである。対して、ブラッケージの「ハンドペインテッド・フィルムス」では、それぞれのフィルムのフレームの上に絵が描かれるという意味ではマクラレンらの例と同じなのだが、しかし、「図の同一性」が設定されないという違いがある³⁴⁵。それぞれのフレームの上に描かれた抽象絵画のあいだには、運動を生み出すような仕組みは組み込まれず、作品を観る経験は、ただ無数の絵が 1/24 秒のペースで 1 枚ずつ映写され、それを浴びるという体験になる。フレームのあいだの因果関係は、もし見出されたとしても観客が「勝手に」見出したものとなる。

ここで指摘されているのは、アニメーションが、観客に対して観るものを指定するということだ。作り手が設定した法則性を共有させるのがアニメーションなのである。それはある意味において、観客の自由を奪うだろう。しかしおそらくアニメーションのこの性質こそ、アニメーション・ドキュメンタリーにおけるマイノリティの世界の創造を有効なものとするものである。アニメーションは、一貫性・同一性を、それが奇妙なものであったとしても、観客へと届けることができる。「強制的に」観客の視線を注がせることで、「特殊」と「一般」のあいだに架け橋をつくりうる。

ノルシュテイン作品の「視線のシステム」

ノルシュテインは実際、アニメーションのこの「強制性」を用いることで、認識のフレームの外側にあるものを観客の意識の内側へと回復させようとしているように思える。ノルシュテイン作品のアニメーションは観客を見つめる。もしくは、見つめさせる。それによって、スクリーン上の人物を、観客と同じ人間であると認識させようとする。

ノルシュテイン作品の主要なモチーフのひとつに、人間同士のあいだに生まれるヒエラルキーという

³⁴³ 黒川芳朱「隙間のある時間の造形 『ハンドペインテッド・フィルムス』を観る」、『映像実験誌 Fs』vol.8、2002年、21-25頁。

³⁴⁴ Norman McLaren, "Interview," in *Norman McLaren: Exhibitions and Films* (Edinburgh: Scottish Arts Council, 1977), p.32.

³⁴⁵ 黒川「隙間のある時間の造形」、23頁。

ものがある。ノルシュテイン作品においては、登場人物間に被虐・加虐の関係が生まれたり、もしくは被虐された人物の怯えがクローズアップされたりする。とりわけ『狐と兎』以降のノルシュテインの単独監督作品において、登場人物のあいだに——もしくは登場人物と観客のあいだに——差異が設けられている。そして、登場人物は、別の人物に対して怯えを感じる。それが最も顕著なのは『アオサギと鶴』（図 36）だ。この作品では、アオサギと鶴が互いに求婚しあい、しかし結局はご破産となってしまう。両者は互いに好意を寄せ合いながらも、決して結ばれることがない。その理由について、ノルシュテインははっきりと、二羽が「自分が自立した存在であり、他方に対して優位に立っていることを強調する」³⁴⁶からだと言っている。作品が持つ穏やかで軽妙な雰囲気や、道化師じみたところのあるアオサギと鶴の振る舞いを考えると、ここでのノルシュテインの発言は、いくぶんミスマッチであるようにも思われる。とりわけ、二羽がそういった振る舞いをする理由について、「二人とも他方に虐げられるのを恐れるあまり」³⁴⁷と言い加えているのを考えるとなおさらである。それが意味するのは、アオサギと鶴はともに、他者に対して根本的な部分で不信を抱えているということだ。だからこそ、優位に立ちたい。互いへの不信や怯えがあるゆえに、両者の求婚合戦は、相手への「勝利」が目標になる。求婚を受け入れることは「負け」になる。それゆえに、二羽のやりとりは、永遠に終わることなく繰り返されざるをえない。

柔らかな雰囲気のある作品の奥に潜む他者への不信は、しかし確かにノルシュテイン作品に通底する感情でもある。『狐と兎』はロシアの民話を原作としているが、この作品における兎の行動は、その系譜に連ねることができる。兎は自分で建てた家で幸せに暮らしているが、彼の幸福な生活は、冬が終わり自らの住まいである氷の宮殿が溶けてしまった狐にその家を奪われてしまうことで終わる。兎は、オオカミや熊、牛といった森のほかの動物たちの助太刀のもと、家を奪い返そうとするが、その念願は果たされない。試みが失敗に終わるたびに兎の感情は地にまで落ちる。信頼が次々と積み上がっては崩れ去るなか、兎は、最終的には森のなかで無気力なままにただひたすら寝転がるだけという状態になる。兎は、最終的に自分を救ってくれることになる雄鶏がやってきたときには、他者に対する完全なる不信に陥っている。

ノルシュテインは、さらに別の手段を用いて、こういった不信と怯えの感情を抱くキャラクターたちに対して、観客の注目を集めようとする。被虐の状態にあるキャラクターが、観客の方をじっと見つめるのである。

『狐と兎』において、家を奪われて悲しむ兎は、カメラを通じて観客のほうを見る（図 37）。兎の視線は作品冒頭においても観客を向く。家のなかで着替えようとするとき、彼は観客の視線を気にしてカーテンの奥へと隠れるのである。それはノルシュテインが好む道化師のモチーフ（笑いと涙の二面性がひとつのキャラクターのなかに混じりあう）の影響下にあるものといえる。しかし、作品中盤で静かに涙を流すときの兎の瞳は、何かを訴えかけ、責めるようにも見える。

兎のその瞳は、『話の話』にも同様のものを見いだすことができる。この作品においても、登場人物が観客へと視線を向ける瞬間がある。それらの瞳は、やはり怯え、不信を感じている。たとえば、「冬」のシーンにおける女の視線である。夫と息子を戦争に取られることを予感する彼女の眼にもやはり、不

³⁴⁶ СТ1-30 «Цапля и Журавль». История, в общем, достаточно обычная – два существа не могут поладить и обрести счастье из жажды подчеркнуть свою независимость и превосходство друг на другом) (『アオサギと鶴』。物語自体は概して、かなりありふれたものだ。二つの存在が、自分が自立した存在であること、そして他方への優越を強調しようとして、妥協できず、幸せを得ることもできない。)。С.127.

³⁴⁷ Там же.

信と諦めの入り混じった感情が見える。オオカミの子も、共同住宅の入口にて、カメラを見つめる（図38）。住人たちが車で家から去っていく様子を見るシーンにおいて、家の窓に板が打ち付けられ、家具が中庭で燃やされ、去りゆく車の排気ガスだけがただ残された共同住宅の戸口で、オオカミの子はじっとカメラを見つめ、そして排気ガスでクシャミをする。オオカミの子のその瞳には、ノルシュテインが友人の家で発見した写真がそのまま使われている。その写真は友人の息子がどこかで発見したもので、水に濡れた子猫の写真のものだった。その子猫の首には石がくくりつけられている。その写真が掲載された雑誌の記述によれば、子猫はいたずらで水のなかに放り込まれ、写真は猫が水から引き上げられた直後に撮影されたものだったのだという。ノルシュテインは、「一方の瞳は悪魔のように凶暴な炎に燃えて」いて、もう一方は内側へと向けられ怯えたようなこの表情を見て、オオカミの子の目にこの猫の写真を使うことを決めたと語っている³⁴⁸。オオカミの子自体は作品のなかで虐げられることはないのだが、幼年時代のノルシュテインのペルソナでもあるというそのキャラクターの視線には³⁴⁹、そんな状態に陥った存在の瞳が必要とされたのである——特定の原因もなく、ただ純粹に被虐の状態にある存在の瞳が。

登場人物が観客を見つめる視線は、意識的に用いられている。ノルシュテインによれば、この視線の利用については、子供の絵を見ていて気づいた経験が反映されているという。子供の絵においては、描かれた人物がしばしば正面を向いている。ノルシュテインは、それによって、絵を見る者と絵の中身のあいだにつながりが生まれると考える。視線を媒介にしたつながりの生成、それを彼は「視線のシステム」と言っている³⁵⁰。ノルシュテインにとって、登場人物と観客とのあいだの視線の交差は、明確な意味を持っている。それは、他者同士のあいだに対等性が生み出されることを期待されたものなのである。その説明のために、ノルシュテインは、スペイン内戦におけるサン＝テグジュペリの体験を例に出す。アナーキストたちの捕虜となったサン＝テグジュペリは、翌日に射殺されることが決定する。その前夜に牢屋に残された彼を、スペイン人の兵隊たちはまるでモノのように扱う。そのときサン＝テグジュペリを救ったのは、まさに視線の交差だったとノルシュテインは語る。言葉が通じないなかでなんとか兵士とコミュニケーションを取ろうとしたサン＝テグジュペリは、じっと兵士を見つめる。するとあるとき一瞬、兵士と目が合う。サン＝テグジュペリはタバコを吸う仕草をして、タバコをねだる。ノルシュテインによれば、これによって彼の運命は変わることになる。視線の交差によってスペイン人の兵士は、サン＝テグジュペリに対し、「モノ」ではなく、「人間」を見出す。自分と同じく、タバコを欲しがる生物であるということに気づくのである。「人間」として認識され情が生まれることで、彼は解放されることになる。このエピソードを語ったのち、ノルシュテインは言う。「なんとという視線の交差でしょう！ 私は同じものを、観客とスクリーンの中に作り出したいのです」³⁵¹。

ノルシュテインが「視線のシステム」を用いるとき、そこでノルシュテインが行いたいのは、視線を向けるキャラクターに対して、観客が「人間」を見出すようにすることだ。だからこそ、不信に怯えるノルシュテインのキャラクターたちは、カメラに目を向ける。被虐の状態にあるなかで、自分自身を同等の存在とみなしてくれることを願うわけだ。ここには、ノルシュテインの冷徹な人間観がある。ノルシュテインにとって、人間はただ人間として存在するだけで人間として認識されるわけではない。むしろ

³⁴⁸ CT1-78. C.314-316. (ノルシュテイン『フラーニャと私』、32頁。)

³⁴⁹ ユーリー・ノルシュテイン「ノルシュテイン・インタビュー」高畑勲訳、『FILM 1/24』第32号、1984年、10頁。ノルシュテインは十代の頃、ユダヤ系差別の影響を受けている。(Kitson, *Yuri Norstein and Tale of Tales*, pp.17-19. (キッツン『『話の話』の話』、39-42頁。))

³⁵⁰ ノルシュテイン「交わらぬはずの視線が交わる時...」、44-45頁。

³⁵¹ 同上、45頁。

ろ、人間は、自然化された惰性的知覚において、他人を自分と同じ人間として認識しないことのほうが当たり前であるという認識だ。

人間を独立した宇宙として感覚する

そういった認識・人間観こそ、ノルシュテインが『話の話』を完成させたあと、1981年から現在に至るまで断続的に制作を続けている『外套』のベースになるものだ。『外套』はニコライ・ゴーゴリの同名の中編小説を原作とする作品である。1980年代、社会主義体制が崩壊へと向かうなかでのスタジオの混乱、そして社会主義体制崩壊後の1990年代以降は国営スタジオのシステム消滅による場所と資金の不足といった要因が重なり、また、ノルシュテイン自身の創作上の迷いもあり、全部で65分ほどの長編になると伝えられているこの作品は、2015年現在に至るまで、完成の目処が立っていない。しかし、これまでに完成している約20分から30分ほどのアニメーション・パートについては、いくつかの展覧会やテレビのドキュメンタリー番組において何度も披露されている。『草上の雪』の第2巻のほぼすべての内容は、『外套』についての記述に捧げられている。この作品が何を語ろうとするのかについては、判断を間違えないための十分な材料はある。高畑勲は『外套』について、ミケランジェロの彫刻「ロンダニーニのピエタ」のように、未完であることですでに完成の域に達していると評しているが³⁵²、本稿もそれと同様の立場に立ち、考察を行う。

『話の話』の構想は『狐と兎』の制作の際からノルシュテインの頭のなかにあったというが、『外套』についてはさらに遡る。ノルシュテインがゴーゴリの原作を読んだのは、まだ少年の頃のことであった。ノルシュテインは、そのとき感じた強烈な恐怖の感情が自分のなかにもまだに生き続けているからこそ、現在に至るまで制作を諦めないでいると語っている³⁵³。ノルシュテインに恐怖の気持ちをもたらしたのは、『外套』の主人公であるアカーキ・アカーキエヴィッチが発する「ほっといてください、どうしてそんなに虐めるんです？」という台詞である。アカーキは役所に勤める下級官吏で、50歳を超えているが、書類の清書の能力しかなく、本人もそのことしか興味がない。それゆえにアカーキは、上司はおろか自分よりも若い同僚たちにも蔑みの目で見られ、さまざまなかたちでちょっかいを出される。

ノルシュテインに恐怖の感情を与えた台詞は、同僚の一人が行き過ぎたいたずらによってアカーキの清書の仕事を中断させてしまったときに発せられたものである。物語のなかでも、この同僚は、突如としてアカーキから発せられた憤りの言葉の叫びにショックを受ける。小説のなかで、その同僚はアカーキのその叫び声を生涯忘れることはなかったと書かれているが、ノルシュテインもまた、同様の衝撃を受けたのである。

しかし、虐げる側であった同僚とは異なり、むしろユダヤ系であるがゆえに虐げられる側に立場に近いノルシュテインは、いったいなぜ衝撃を受けたのか。ノルシュテインにとって、その叫びが、子供ではなく、大人であるアカーキから発せられたというその事実こそが大きかった。「虐められる」という言葉は、当時のノルシュテインにとっては、子供だけが発するものはずだったのに、大人であってもまだその言葉が口に出されなければならないということ——つまり、被虐・加虐は人間に生涯つきまとうということ——それが何よりも大きな衝撃だったのである。ここにはもちろん、ノルシュテインの

³⁵² 高畑勲「ノルシュテインさんに再会して」、『ユーリ・ノルシュテインの仕事』、59頁。

³⁵³ СТ2-1 «Плохо делать кино, вчитываясь в текст, выискивая в нем ответ как в конце задачника» (「原文を何度も読み、問題集の巻末にあるような答えを見つけ出そうと努めながら映画を作るのは良くないことだ」). С.9.

作品に共通する、他者に対する根本的な不信の感情が通低音のようにして響いている。同僚たちにとってアカーキは決して自分たちと同等ではなく、同じ人間としてみなされてはいない。そこには間違いなく、人間同士が惰性的に作り出すヒエラルキーが働いている。

ノルシュテインが『外套』について語る言葉は、他の作品についてのものと比べても、こういった不信や嫌悪といった感情をかなり直接的に表明するものになっている。攻撃的であるとさえいえるのである。『外套』はなによりも、恥の感情を観客に喚起するものだとノルシュテインは語る。何に対する恥なのかといえば、「他人の感情、他人の経験を理解したがることへの恥」³⁵⁴なのだという。つまり『外套』は、観客であるところの人間に対し、自分が惰性的に他者を自らの等価物とみなしておらず、他者の内側で起きているプロセスが自分自身と同じものであるということに思い当たらないという、他者に対する自然化されてしまった見方の持ち主であることを自覚させ、そのことを恥じさせることを狙っているのである。

観客への積極的・攻撃的な働きかけと、それがもたらす観客の変容という反応。この図式が思い出させるのは、エイゼンシュテインのモニタージュ理論、とりわけ「アトラクションのモニタージュ」をはじめとする初期の理論である。「アトラクションのモニタージュ」についてはすでに第2章においてディズニーおよびソユズムリトフィルムとの共通性という観点から論じている。それはつまり、作品を構成するあらゆる要素が観客に対して働きかけを行うことにより、観客の思考をしかるべき方向へと導いていくという暴力的な関係性を、作品が観客に対して築きあげるということである。

『外套』において、ノルシュテインは、観客への攻撃性に対して意識的であるように見える。『狐や兎』の兎、そして『話の話』のオオカミの子の視線によってさりげなく入れ込んでいた要素を、前面へと押し出しているように感じられるのである。実際、本論文でこれまで見てきたノルシュテインのアニメーション観は、観客に対するある種の強制的な態度において共通している。しらふの現実からハーモニーを作り出し、観客の意識のなかで「メタファー」として再び誕生させるというプロセス自体が、「アトラクションのモニタージュ」的である。それは作品の「全体性」を観客へと移植するプロセスであるからだ。

ノルシュテインの芸術観においては、その芸術が生み出しているハーモニーを正確に見出し、それに対してシンクロしていくことこそが、作品の成立要件となる。アニメーションおよび映画とは、ノルシュテインにとっては言語である。文学が文法に従って読まれることで世界を作り上げていくように、アニメーションもまた、しかるべき法則性を読み取ることによって、その「メタファー」を誕生させねばならない。ノルシュテインは、アニメーションは攻撃的なものでしかありえないと言う。なぜなら、「とても短い時間のうちに、観客に「陣取り」、観客がそれを「呑み込み」「受け取る」ことをさせねばならない」³⁵⁵からだ。それゆえに、狐やオオカミの子が投げかける視線というのは、ノルシュテインにとっては、アニメーションがそもそも行っていることのバリエーションにすぎないともいえる。ノルシュテインのアニメーションは、その存在自体として、大きな瞳のようにして観客の視線を捕まえ、忘れ去られようとしている世界に向き合わせようとする。

『外套』においては、アカーキは観客に対して視線を送ることはしない。しかしそのかわり、観客の視線をアカーキに注ぎ込ませる。そこにさらにノルシュテインは、アニメーションの原形質性を作動させる。アカーキを流動的な「メタファー」とすることによって、「視線のシステム」が観客に対してもたらす結果——「モノ」としての人間を「人間」としての人間へと昇格させること——と同等の

³⁵⁴ СТ2-3 «Я вряд ли смогу объяснить, что хотелось бы выразить в этом фильме» («この映画で何を表現したいのかを説明することは、私にはとてもできそうにない」). С.11.

³⁵⁵ ノルシュテイン「交わらぬはずの視線が交わる時...」、48頁。

ものを達成しようとする。

これまで断片的に発表された『外套』の完成映像のうち多くの部分は、屋根裏部屋の自宅にこもり、自分にとっての唯一の楽しみである書類の清書を行うアカーキの一挙手一投足を、ただ淡々と、しかし執拗に、観客の目の前で展開していくだけのものである（図 39）。ここで起こっているのは、観客の視線を、なかば強制的にアカーキへと向けることにより、彼を「モノ」から「人間」へと昇格させようとする作業である。「メタファー」の力を用いたその作業が、結果的に、人間に対する眼差し自体を変えることが願われているのである。

『外套』のアカーキは、文学評論・研究の領域においては、19世紀ロシア文学にとって重要な「小さな人間」の形象の祖として理解されている。「小さな人間」は、ロシア文学のリアリズムを考えるうえで重要なテーマであるとされている、社会状況のなかで取るに足らぬ存在として虐げられている人物を指す言葉である。ノルシュテイン作品における虐げられた人物のモチーフを考えるために、この言葉は補助線を提供してくれそうに見える。しかし、当のノルシュテインは、『外套』は「小さな人間」とはまったく関係しないとはっきりと述べている。

『外套』の「小さな人間」というテーマで多くの文章が書かれてきた。見当外れだ。[.....] [アカーキは] 大きな義務を背負わず、何も指導せず、この世に使命はなく、自分だけのちっぽけで静かな仕事に携わってきた。だが、どうしてアカーキ・アカーキエヴィッチが「小さな人間」だと言えるのだろうか？ 彼は宇宙的な人間だ。彼は自分を取り巻く世界すべてを映写する。彼の心理を構成するすべて、あらゆる芸術的本性が、彼がその時に書く文字にすべて表現されている。このことが、彼を尋常でない個性へと、ユニークな形象へと仕立てるのだ。³⁵⁶

ノルシュテインはここで、アカーキを、「小さな人間」ではなく「宇宙的な人間」として語っている。アカーキを宇宙的人間とするノルシュテインが、その考えの根拠としているのは、この論文における「個人的な」作品をめぐる構図と非常に良く似ている。アカーキが行っているのは、書写という自分自身に割り当てられた仕事でしかないが、彼にとって、それこそが自分の情熱を最も燃やせるものである。彼の情熱的な「写し」の作業は、彼を取り巻くあらゆる世界を映写するエクスタティックなものである。つまり、アカーキの書写作業は、彼自身がこの世界において作り上げる「個人的なハーモニー」なのである。『外套』において、アカーキは、周囲の世界とのあいだにエクスタティックな関係性を作り上げる。それは、ひとつの宇宙の創造に匹敵する。

ノルシュテインは『イワン雷帝』についての講演において、この映画のイワンを、天使や悪魔、道化などの様々な状態を瞬間ごとに流動的変容を起こす「メタファー」のような存在として記述していた。その観点はユーリー・ツィヴィアンの見解によっても裏付けられる。エイゼンシュテインにとって、映画の光学的な記録性は問題ではなく、観客がそれをどのように受け止めるか、感覚するかということこそが重要だった。イワン雷帝は、ハゲタカなどときに動物のようにもなりながら、円環のように流動する「イメージ」のシステムとして観客が受け止められることをエイゼンシュテインは願っていた³⁵⁷。『草上の雪』第2巻にて詳細に語られた『外套』の構想から判断するに、ノルシュテインはアカーキ・ア

³⁵⁶ СТ2-4 «О, как мы преувеличили свое сочувствие к маленькому человеку, и как льстит нашему самолюбию возможность публичной демонстрации наших благородных порывов» («ああ、小さな人間に感じる同情の気持ちをわたしたちはなんと誇張することか、溢れ出る良心を公に見せようとする機会はどれほど自己愛の気持ちを喜ばせることか）。С.13.

³⁵⁷ Tsvian, *Ivan the Terrible*, pp.25-26.

カーキエヴィッチというキャラクターを、イワン雷帝のような存在にしようとしている。観客がそのキャラクターを様々な状態の集合体として感覚させることによって、取るに足らないと思われ続けている彼の存在を「宇宙的」なものにしようとするのである。ここで重要になってくるのは、やはり原形質性である。『草上の雪』第2巻24節「不確定なフォルム」でノルシュテインが語るのは、アカーキの造形に際する苦難である。ゴーゴリの原作を読むとき、ノルシュテインにとって、アカーキは「不確定なフォルム」としてしか思い浮かべられなかった。しかし、アニメーション化するためには、アカーキを具体的なビジュアルによって提示しなければならない。アニメーションにおいては「無を描くのは難しい」³⁵⁸なかで、ノルシュテインは、『外套』において、読書体験における視覚的世界の生成と同じような状況を作り上げようとする。具体的なビジュアルを与えつつも、「メタファー」の力を用いることで、不確定で流動的になり、決定が行われぬままの状況をキープしようとする。

ノルシュテインがそのために行う作業は、コントラストを作り上げることである³⁵⁹。それはどうか。ノルシュテインは、アカーキの描写を行う際、断片的な情報の提示によってそれを遂行しようとする。アカーキのイメージが全体として与えられるようなことをしないのである。そういった意識のもと、ノルシュテインは、観客の意識のなかで、アカーキが、断片的な情報の集積が作り上げるコントラストの状態に置こうとする。アカーキを、様々な状態が流動的に集積した存在として意識させようとするのである。

『外套』におけるアカーキの日常描写は、異常ともいえるほどに詳しく、そして長い。それもまた、不確定なフォルムづくりに寄与するだろう。実生活において何かをじっと見つめるとゲシュタルト崩壊が起こるように、フィルム撮影の微妙な照明のコントラストの変容のなかで、細密な描写を途方もなく長いあいだ続けることにより、アカーキに対する全体的なイメージの認識を崩壊させ、変容する状態の連続としてしまうこと。これこそが、具体的なビジュアルの提示というアニメーションに必然的な条件から逃れ、不確定な「メタファー」としていく方法論である。アカーキを、「裸でもなく、服を着てもおらず」、もっといえば「生きても死んでもおらず」³⁶⁰、「男でも女でもない。特定の外見を持つような人物ではない」³⁶¹、そんな存在としていくために。

アカーキは、その不確定性・未決定性ゆえに「宇宙」となる。あらゆる矛盾し変容する状態を包括的に抱えるからだ。アカーキは超越している。アカーキは、生まれながらにして「すでに制服を着ている」³⁶²。生まれた瞬間に、すでに50歳の下級官吏のアカーキなのである。ノルシュテインは『外套』の制作を始めるにあたり、産婦人科へと向かい赤ん坊の誕生の映像を見せてもらったという。ノルシュテインが言うところの「宇宙的出現」の様子を目の前で見ておきたかったからだ³⁶³。同時に、ノルシュテインは、アカーキを描ききるために、心臓の鼓動が止まる様子をX線で観察したいとも語る。なぜならば、『外套』において、アカーキが失望と恥辱のなかで死を迎えるとき、観客に感覚させねばならないのは、「紙やセルロイドだけを観ているのではなく」、「目の前に血液循環システムがあり、

³⁵⁸ СТ2-24 «Неопределенная форма – самое сложное в кино» («不確定なフォルム——映画で最も難しいもの」). С.67.

³⁵⁹ Там же.

³⁶⁰ Там же, С.65.

³⁶¹ СТ2-37 «Акакий Акакиевич – соединение фантазии и прозаического материала» («アカーキ・アカーキエヴィッチ——空想と散文的物質の結合」). С.123.

³⁶² СТ2-6 «Я пошел в клинику им. Н.И. Пирогова и посмотрел фильм о родах. Я был потерян внезапно зрелища» («私はピロゴフ記念病院に行き、誕生についての映画を観た。私はその光景の唐突さに衝撃を受けた。»). С.6.

³⁶³ Там же.

今まさに心臓が止まり、血液が凍えていくという絶対的な感覚」³⁶⁴だからだ。ノルシュテインのこういった意識から分かるのは、『外套』は、アカーキというひとつの宇宙の誕生とその終焉を描かねばならないものであるということだ。虐げられたアカーキが最終的に迎える死は、宇宙の終わりとして感覚させねばならない。観客は、ひとつの宇宙を終わらせることに加担している自分たちの精神構造に気づき、恥の感覚を覚えるだろう。

ただし、間違っではないのは、アカーキを「宇宙」とするのは、彼を観客よりも優れた存在にしたいからではないということだ。それは、個別の人間に対して、その存在をそれぞれ独立した宇宙として見ることを目指し、そもそも、優劣が不可能な状態を作り出すことである。ノルシュテインがアカーキを「小さな人間」という枠組みにおさめることを拒否するのも、それと関係する。「小さな人間」という言葉は、人間同士のあいだに惰性的に作り上げられるヒエラルキーの存在を否定しないからだ。これは、ブラザーズ・クエイが「悪夢」という表現を否定したのと同じことである。異常・正常の線引きこそが、最も否定されるべきものである。

アカーキを「小さな人間」として、つまり社会的に無用であるがゆえに虐げられている存在だと考えたとき、そしてそんな存在を取り上げるからこそ道徳的であるという思考が生まれたとき、その気持ちは同情と変わらないものとなる。同情は、ノルシュテインによれば、社会的に共有される人間同士のヒエラルキーを前提として、その下層にいるものに対して抱かれる感情である³⁶⁵。それは、その「小さな人間」とやらが将来的に抱く墮落につながっていく。「自分が小さな人間として同情されていることに突如として気づいたとき、その人物は小さな主人になると言える。小さな暴君であるとさえ言ってもいかもしれない」³⁶⁶。小さな人間という観念は、被虐者に対し、自分自身を苦しめているこのヒエラルキーのシステムから、自分が甘い蜜を吸うことができるということへの気付きを与える。自分自身が下層にいること自体から得られる同情という恩恵を積極的に受け入れ、そして、自分が上層に行けたときには、「他人に対して自らの力を見せつけ、復讐の甘美さに酔いしれ、自分が重要なものであることを感じる」³⁶⁷。

だからこそ、『外套』におけるノルシュテインは、アカーキを小さな人間ではなく宇宙として認識させようとする。それは、アカーキを上部に置くということではない。人間をモノとしてしか認識しない惰性によらず、他者をヒエラルキーとは関係のない独立した宇宙的存在として捉えるための視線の誘導である。いま目の前にいる他者が自分自身と同じく人間であるという認識を持つことで、「他者に対する権力の欲望が消え去る」³⁶⁸こと、それによって、根本的に抱かれている不信を消し去ることが、『外套』における「アトラクションのモンタージュ」が行おうとすることである。『外套』は観客の視線をアカーキに注がせる。取るに足らない存在としてではなく、メタファーと原形質性の活用によって、流動する状態が集積したひとつの宇宙として、彼を認識させる。そうすることで、フレームの「向こう側」に消えてしまう存在に対して、意識を向けさせ、眼差しや感覚を回復させようとする。ノルシュテインの作品における登場人物は、孤独なハーモニーを作り上げ、そして外部に開かれる可能性を待つ。『狐と兎』の兎や『話の話』のオオカミの子が観客へと向ける視線、そして『外套』が向けさせる視線は、すべて、それぞれに閉じた宇宙のあいだにつながりを作り出し、観る者と観られる者とのあい

³⁶⁴ СТ2-7 «Из Михаила Чехова: «Смерть на сцене должна быть показана как замедление и исчезновение чувства жизнь»» (「ミハイル・チェーホフの言葉から——「舞台上での死は、生の感覚が遅滞し消滅していくかのようにして演じられねばならない」)。С.30.

³⁶⁵ СТ2-4. С.12.

³⁶⁶ Там же.

³⁶⁷ Там же, С.13.

³⁶⁸ Там же. С.14.

だに通路を作り出すためのものである。そのときに起こる事態は、ノルシュテインが『イワン雷帝』についてのレクチャーで語るとおり、「メタファーは世界の扉を開け放つ」ことなのだ。

4-3、幽霊たちの視線を感じる³⁶⁹

芸術とは「追体験」である

誰かほかの人間の世界が観客の意識のなかで生き始めること——それはノルシュテインが言うところの「追体験」である。追体験とは、ノルシュテインにとって、芸術が存在する意味そのものである。（「芸術の意味はどこにあるのか？ 誰かの生きたものを追体験する可能性を与えることである」³⁷⁰。）ノルシュテインによれば、芸術の歴史を眺めてみることで分かるのは、芸術はその時代ごとに自らを常に発見していくものであり、それゆえに発展はない。それはすべてその時代ごとに独立して生み出される宇宙である。ノルシュテインにとっては、芸術とは、前史時代から常に「人々がその助けを借りて自らを世界のうちに、自分を取り巻く自然のうちに位置づけるプロセス」だったのであり、「絵画、宗教芸術、イコン画……あらゆる芸術の形式によって、人々は自分を宇宙のうちに位置づけようとしていた」³⁷¹のである。それゆえに、芸術作品を観ることは、作品が作られたその時代・その地域において、人々がいかなる関係性を世界に対して持っていたのか——つまり、どのような「個人的なハーモニー」を作り上げていたのか——を教えるものとなる。追体験とは、その異なる時代・場所で作り上げられた世界を、芸術鑑賞の経験を通じて、自らのものとすることである。ノルシュテインのこの話は、異なる時代や地域で作られたものに限ったものではない。『話の話』が「個人的な」ものとなったり、『外套』のアカーキ・アカーキエヴィッチが書写の宇宙へと潜水しきっているとき、そこに出来上がっているのは、ノルシュテインやアカーキが自らを宇宙とのあいだに関係づけた痕跡である。それゆえに、「個人的な」アニメーションを観ることは、その世界を追体験することである。

ノルシュテインが映画やアニメーション全般に対して批判的なことを語るとき、そこでノルシュテインが問題としているのは、映画やアニメーションが全体として、他者の世界を追体験させるものとなっていないということでもある。映画やアニメーションは、「メタファー」としての機能を満たさないと、ただ単に作品から受容者に対する一方通行となるにすぎない。自然化された知覚がもたらすのは同質な経験であり、それは追体験ではない。それゆえに、追体験を起こすために、「メタファー」とならねばならない。「個人的」となることは、メタファー化することでもある。それは異質であるがゆえに、「読み取り」を喚起させるはずだからだ。

『話の話』は、現実を素材として、ノルシュテインにとっての「個人的な」ハーモニーを作り上げる。そのプライベートな性質ゆえに、観客とのあいだに必然的に「ズレ」を生み出す。『話の話』が描くのは、未来へと向かって進展していこうとする社会から一時的に離脱して、過去や他者の世界が理想の世界についての想像などと一緒に交代しながらぼんやりと浮かんで消える無時間的な世界の創出につ

³⁶⁹ 本節の議論は、土居伸彰「片隅から世界を眺める——「遠い」現実を「近い」ものとするアニメーションについて」（『アニメーション研究』第16巻第1号、2014年、31-37頁）を発展させたものである。

³⁷⁰ СТ1-92 «Трезвый прагматик Леонардо да Винчи советовал искать пищу для фантазии в пятнах плесени на штукатурке»（「しらふのプラグマティスト、レオナルド・ダ・ヴィンチはしつこい塗りのうえにできたカビの染みに空想の材料を探せと助言した」）。С.336.

³⁷¹ ノルシュテイン「インタビュー」、<http://www.animations-cc.net/interview/i018-norstein03.html>。

いての話である。そこでは共有された社会的規範は一旦無効化され、ノルシュテインの感情に従って再構築されている。だからこそ、『話の話』を観るときに起こるのは、必然的に追体験となるはずである。それはノルシュテインにとっての「ポプラの木」を、観客の意識に発光させることなのだから。

だが一方で、「個人的なハーモニー」には限界がある。それは個人的であって、すべてではないからだ。『話の話』は自分自身の記憶のみならず、「フレスコ画を修復するかのように」、その脆い記憶を手がかりに、自分の両親たちの世界の記憶を蘇らせようとした。『外套』においてノルシュテインが行おうとしたのは、同じ人間としては認識されないアカーキエ・アカーキエヴィッチの姿を、観客の眼前に強制的に存在させることだった。そして、アニメーションがその根本的な条件とする観客と作品との一時的なハーモニーの共有を用いて、観客の意識のうえに、その存在を定着させようとするところだった。

これらの試みが行われるのは、ノルシュテイン自身が決して忘れてはならないと信じる何らかの価値は、こうでもしなければ容易に忘れ去られてしまうとノルシュテインが認識しているからである。「個人的なハーモニー」は、限界を持つ。それは、容易に忘れてしまう人間の性質のうえに成り立っている。共有される社会の現実を忘れることで「個人的なハーモニー」は達成可能となる。しかし、「個人的なハーモニー」は、ひとりの個人的な世界に強烈に依拠するがゆえに、取り逃してしまうもの、見失ってしまうものも大きい。それは共有された現実が所与のものとするフレームをズラすが、一方で、ズラされた先のフレームが包括できるものは大きくない。「個人的なハーモニー」自体が、忘却の本性を体現しているのである。「個人的なハーモニー」は、自らに刻まれたこの限界を認識したとき、原形質性をまた別の水準で発現させることになる。見えないものを見えないままに感覚することを始めるのである。そのとき「見えて」くるのは、たとえば、どこか遠くへと消えてしまった幽霊たちの存在である。

死者たちの瞳を感じる

ダスティン・グレッラのアニメーション・ドキュメンタリー『平和への祈り *Prayers for Peace*』(2009年、図 40)は、黒板上にチョークで描画し、それを消していくという手法で作られる。この作品は、作家自身のナレーションを伴って、作家が生きる情景のスケッチを描き出すようなものとなっている。チョークは完全に消し去ることができないので、シーンが進むとき、過去のシーンの痕跡がぼんやりと残ってしまう。それは、作家自身の思考のプロセスや記憶の残響のようなものとして感覚しうるものである。アニメーションとして描かれるのは、ダスティンがその時々を目撃したもの、回想したものであり、ダスティン自身の知覚の空間というべきものを観客は目の当たりにする。

『平和への祈り』は、イラク戦争の従軍中に戦死した弟の記憶について語るものである。弟の死から数年が経ち、ニューヨークの街を歩くダスティンは、教会が無数の黄色いリボンで飾られていることに気づく。それはイラク戦争の戦死者を追悼するためのものであり、ダスティンは弟デイヴィッドの名前もそのなかに発見する。そのときダスティンがふと気づくのは、自分自身の記憶から弟の存在が消えつつあったということである。その事実はダスティンを啞然とさせる。自分は弟のことをとても愛していたはずだからだ。その後、自分に残る弟の記憶を探ることで分かってくるのは、その消失は、弟の死だけによってもたらされたものではないということだ。ダスティンは、弟の葬式のことを思い出す。軍関係者の数々のスピーチで、弟が勇敢な戦死者として語られていくなかで、ダスティンはつい、「弟はそんなに立派なやつじゃないですよ」と茶々を入れそうになったという記憶だ。ダスティンはそこで、自分自身の記憶に残っているのは、ゲームや女の子や音楽が好きな「弟」としてのデイヴィッドであり、「兵士」としてのデイヴィッドではなかったということに気づく。生前から、「兵士」としてのデイヴ

ィッドに対し、ダスティンは実感が持てなかった。彼が派遣されたイラクという土地についても、自分の愛する肉親が向かった場所であるにもかかわらず、自分の意識にほとんど上らせていなかったということを、ダスティンは告白する。

その後、ダスティンは素直に認める——兵士としての弟、彼が行ったイラクという土地について、自分は意識的に考えないようにしていたということ。なぜならば、イラクにいる兵士としての彼のことを考えてしまえば、眠ることさえまなくなってしまうからだ。自分自身の平穏が、脅かされてしまうからだ。ここで起こっているのは、『戦場でワルツを』において、フォルマンが、自分でも気づかぬうちに偽の記憶を作り上げていたのと同じことである。両者はともに、自分自身の生存を確かなものにするために、それを脅かすものを外側へと排除していた。意識の上から消えたからといって虐殺を傍観したという事実は消えるわけではないし、「大義」のためにたくさんの若者たちがイラクへと派兵され、傷つき、命を落としていったという事実が消えるわけではない。しかし、少なくとも、その事実を忘れて、見えないようにしてしまうことはできる。

既存の概念の無効化と「個人的なハーモニー」の形成を可能にする忘却は、そのハーモニーの形成のプロセスにおいて、自分の生存に都合の悪いものを、たとえそれが最愛の人の記憶であっても、消してしまうことがありうる。それゆえに、「個人的なハーモニー」としてのアニメーションは、個人の想像力の限界と、その本質的な貧しさのうえに成り立つものである。「個人的なハーモニー」は確かに、自らと世界とのあいだにエクスタティックな関係性をもう一度構築しなおすことを可能にする。しかし、そのハーモニーから漏れてしまったものについては、外部へと排除される。アニメーションは内的な世界を外部に表出できるが、そこには限界がある。内的な世界に属していないものは、ビジュアルにできない。『平和への祈り』は、生前の弟が最期に遺した音声メッセージを最後に再生する。その音声は、イラクで録音されたものである。銃撃や爆撃の音が背後で聞こえる。しかし、この作品は、他のシーンにおいては自分自身の記憶や心象、情景をビジュアルで描写していたのに、弟の声を流すとき、それをビジュアル化することをしない。声が単に文字として黒板の上に書き起こされるだけであり、それは決して映像イメージを形成しないのである。弟、イラク、死、そういったものは、想像力の外にある何ものかなのであり、それは音として到来するだけである。ビジュアル化しえない「遠い」イメージとして、あたかも幽霊の到来のごとく、かすかにその訪れを感知できるだけのものとなる。このときアニメーションの原形質性は、ビジュアルとして示しうるものの外にも世界があるということ、ただそれだけかをろうじて探り当てる。ただ純粹に「外」があるということ、自分自身の生の「向こう側」に他者の死の領域があるということ、その死のうえに自らの生が成立していることを、原形質性は探り当てる。そして、忘却された死者たちの幽霊の視線の存在を感覚させる。

NFBの黄金時代的一端を担ったキャロライン・リーフ(1946-)は、ガラス上に砂絵や油絵を重ね、指でそのイメージを動かしていくペイント・オン・グラスの手法を主に用いている。リーフは、「仕事も生活も、周囲から切り離されたものにする」³⁷²ことが自分にとって心地よいものだと感じており、個人作家に作品制作の機会と生活費を保証するNFBは、彼女にとって理想的な環境だった。リーフが作る作品もまた、そういったリーフ自身の資質を反映したものになっている。彼女の作品の多くは、世界から切り離されたところで営まれる生と、その生が生み出す小さなリアリティを描くものとなっている。もう少し詳細に語るのであれば、リーフの作品は、切り離された小さな生が、決して属することを許されない異質な外部の世界と接触し、震えを起こすような状況を語る。そこで外部の世界の訪れとして用いられるのは、『平和への祈り』と同じく、ビジュアルを伴わない音である。そして、その音はやはり、

³⁷² Leaf, “An Interview with Caroline Leaf in English.”

幽霊の存在を感じ取らせる。

リーフの代表作である『ストリート』（1976年、図41）は、モンリオール在住のユダヤ系作家モルデカイ・リヒターの同名の小説を原作として、ゲッターに暮らすユダヤ人家族の物語を描く。しかしこの作品では、原作に色濃いユダヤ人の生活様式の描写は背景へと追いやられ、家族のなかの最年少の少年の世界にフォーカスが当てられる。この作品は、ガラス板のうえで指を用いて油絵具を描画することでビジュアルを作っていく。結果として生み出されるのは、イメージ全体が常に流動するビジュアルのアニメーションである。アイリッシュ・ウッドは、この作品における空間表象は、実写映画における現実的かつ写実的な空間ではなく、少年の主観的な世界を反映するものだとする。それは、ガストン・バシュラールが著作で語るような、想像的空間の現出である。それは、常に反響と生成の響きを漂わせる、「無関心ではない」³⁷³空間である。

『ストリート』が語るのは、意識不明の昏睡状態に何年も陥り、しかし死を迎えることのない祖母とともに暮らす家族の物語である。あまりにも長く延期されすぎた死の瞬間は、肉親の死に対するセンチメンタルな気分をすでに払拭し、家族のなかには死を待ち望む者もいる。献身的に看病を続ける実の娘（母親）以外にとって、祖母は死んでいるも同然であり、むしろ死んでくれた方が助かるという状況になっている。『ストリート』の主人公は末っ子の少年で、祖母にとっては孫である。少年は、祖母が死ねば、その部屋を自分のものにしていいと約束されている。口うるさい姉と一緒に部屋で寝なくてもよくなるのである。『ストリート』がフォーカスするのは、そんな少年の想像的世界である。手法が可能にする流動的なイメージは、基本的には現実に沿いながら、随所において幽霊のようなイメージを時折紛れ込ませ、祖母に対する愛着や恐れといった感情をも描きだす。少年が実際に生きている、現実と空想の入り混じった想像的世界が、アニメーションとなっているのである。

『ストリート』が明らかにするのもやはり、「個人的な」アニメーションが背負っているある種の限界である。「個人的な」世界は、ある人間が強烈に作り上げる自律した世界の表現に適しているが、しかしそれは社会的な共有の難しい世界でもある。その世界には、当然存在すべき観念が存在せず、それゆえにバランスを欠き、何かしらの奇妙さを感じさせる。『ストリート』の場合でいえば、この作品の世界に死は存在していない。それはただ予感や雰囲気としてだけ漂っている。この世界は、ペイント・オン・グラスの手法が可能にする流動的なイメージゆえに、有機性を漂わせている。しかし、根本的な部分で何か欠けている感覚もある。少年が住む世界は、何か欠けているがゆえに少しばかり偏ったバランスで成立し、十全ではないという意味で、「世界のようなもの」というのがふさわしい。

キャロライン・リーフは、自身の作品の造形が、現実に似たものでありながらも、根本的な部分でなんらかの変容を伴った畸形的なものであることを認識している。『がちょうと結婚したふくろう』（1974年、図42）はイヌイットに伝わる口承民話を原作として、音もイヌイットの女性たちの歌を実際に録音して、それをベースに砂絵のアニメーションを作り上げていくものである。この作品に登場するのは、がちょうとふくろうという鳥のキャラクターなのだが、しかし驚くべきことに、リーフはこれらの作品を作る際に鳥の観察を行ってはいない。「鳥がどのように飛ぶのか、私はきちんと見たことはありません」³⁷⁴とリーフは率直に告白するのである。しかし、リーフは、そういった作業を経ずとも、説得力ある動きを作り出すことはできると確信している。重要なのは、観察に従うことではなくて、「動きとかがたちがフィットする」³⁷⁵ことなのだとしてリーフは語る。そのフィットが起これば、観客はその動きをリア

³⁷³ Aylish Wood, "Re-Animating Space," in *Animation: An Interdisciplinary Journal*, Vol.1(2), 2006, p.151.

³⁷⁴ Caroline Leaf, in Canemaker ed., *Storytelling in Animation*, p.56.

³⁷⁵ *ibid.*

ルなものとして認識する。それゆえに、『がちょうと結婚したふくろう』に登場する鳥は、実際には「鳥のようなもの」である。『話の話』に対するノルシュテインのコメントを応用するのであれば、リーフが描いているのは、リーフ自身が観察ではなく自分の記憶に頼って感覚し、フォルムとの関係性のうちに独自のものとして作り上げた「違った風」な鳥である。

『ストリート』における少年の世界は、そういう意味において「違った風」な世界である。その世界は、死というものを欠きながら、そのままかたちを保ち、フィットする、「世界のようなもの」である。主人公の少年だけではなく、彼と日常的につるむ少年たち、そして少年の姉たちもまた、死を欠いた「世界のようなもの」に生きている。少年は祖母の死を、部屋との引き換え条件としてしか理解していない。少年の友人たちも、死をモチーフにした軽口を叩く。姉もまたそうだ。子供たちは死を本当の意味で理解しておらず、それが実際に意味するものについては、ぼんやりとした、もしくは間接的な知恵を持っているだけだ。生まれてばかりで育ち盛りの子供たちは生を自ら体現しており、『ストリート』のアニメーションの流動性も、生が進る新鮮さに溢れている。その世界は生を材料とするだけで十分に動きとかたちをフィットさせ、成立してしまう。そこに死が入り込む余地はない。

ただし、少年の世界は、この作品の終盤、祖母が死を迎えたときには、少しばかりの変容を起こす。祖母が死を迎えても、少年は死というものを完全には理解しきることにはない。しかし、自分自身の理解していた世界の外に、自分自身の理解が及ばぬ、茫漠として無限に広がる大きな世界が存在していることを、少年は感覚しはじめる。キャラクターが暮らす想像的な世界を、その流動する変容性も含め余すところなく表現するリーフの作品において、その想像の「外」にあるものがどのようにして到来しうるのかといえば、それは音によってである。

リーフ作品において、音は外部の世界から到来する。『ストリート』は街の雑踏の音で幕を開け、死んだ祖母の幽霊を演じて弟をからかおうとする姉の声で幕を閉じる。そのどちらの音も、その音を耳にする人にとって、決して属することのできない世界の音として聴取される。冒頭に響く街の雑踏の音には、子供たちが遊んでいるような声が目立つ。その生気に満ちた音は、外の世界から、昏睡状態の祖母が眠り続ける部屋の中へ飛び込んでくる。それゆえに、その音は残酷な響きを帯びたものとして聴取される。おそらく祖母にとってその音は、自分がかつて属していた世界（生）から自分は疎外され、そこに二度と戻ることはできないということを認識させる残酷な音である。『ストリート』で祖母が置かれた状況は、リーフがこの作品と同時期に制作していた『ザムザ氏の変身』（1978年）を並べて置いてみるとわかりやすい。『ザムザ氏の変身』は、フランツ・カフカの『変身』を原作としており、物語の筋は原作を踏襲している。ある日、目を覚ますと、ザムザ氏は自分の姿が昆虫になっていることに気づく。家族はその昆虫をザムザ氏とは認識せず、部屋のなかに閉じ込める。この作品は、ザムザ氏の妹が奏でる下手くそなバイオリンの音が、昆虫のザムザ氏の耳へと届くシーンで幕を閉じる。ザムザ氏にとって、そのバイオリンの音が奏でられる場所は、かつて自分を暖かく受け入れてくれた家族の団欒の場所である。しかし、その場所は、今では属することを許されない場所である。ザムザ氏はその世界から切り離され、ただ音によって、その世界の存在を感覚することしか許されない。『ストリート』の祖母も同じである。家族の暮らす家の一室に閉じ込められ、もはや自力でそこから出ることはできない。彼女はただ隣の部屋から漏れ聞こえる家族たちの声や街から響く子供たちの声を耳にすることしかできない。重要なのは、少年はそのことにおぼろげながら気づいているということだ。毎朝の習慣として、少年は祖母に「行ってきます」のキスをするように母親から言われている。少年はある日、こんなことをしても意味はない、祖母は僕のことを分かってないと母親に言い、たしなめられる。少年はその日もまたキスをするが、部屋を出るとき、祖母は少年を掴み、行かないでくれと懇願する（ように少年の内的世界は理解する）。ここでは、少年の現実と空想が、流動的なイメージのうちに原形質的に重なりあい、合流

する。ビジュアルのテンションは同じままに、少年の生きる物理的な現実と、それが彼に与える感覚の世界という2つの次元を重ねあわせる。

『ストリート』は、祖母の死によって世界を反転させる。祖母の死によって、主人公たちの家は、死に支配された領域となる。葬式のために近隣の住民や親戚たちが集まるとき、長年祖母を診てきたカツマン先生は主人公の親戚のラビおじさんをベランダに連れ出し、こう語る——「あなたの気持ちは正確に分かりますよ。家族が死んだ、あなたの心は傷ついている、でも、外はこんなに素晴らしい夏の日。愛と笑いのあるような日だ。こんなことは、あなたにはとても残酷に思えるでしょうね。」祖母の死がもたらす状況の転換によって、今度は祖母の部屋だけではなく家族の住む家全体が、死に支配された空間となる。祖母がおそらく長年感じていた（であろう）世界からの疎外感を、自らも同じように味わうようになる。大事な家族が死んだのに、そんなことをまったく気にすることなく、外の世界は生を営んでいく。通り（ストリート）からは、子供たちの騒ぐ声や人々の生活音が響いてくる。

主人公の少年は、内と外、生と死とが反転するこの作品において、最終的に複雑な場所に置かれる。生一辺倒だった少年の世界には、死が予感やざわめきのようにして訪れる。単なる概念上のものでしかなかった死に、不気味さが宿るようになる。「明日から部屋を移るんでしょ？」という姉の言葉に、少年は「おばあちゃんが死んだ部屋だよ？ まだあそこじゃ寝れないよ」と反発する。少年には死に対する怯えが生まれている。電気が消されると、姉は毛布をかぶって幽霊の格好となり、「ワシのベッドで寝ているのは誰じゃ？」と弟を脅かす。そのとき、その声には深くエコーがかかり、画面は暗転し、そして作品は終わる。エコーのかかった音は、暗闇のなかで、どこか遠くへの空間へと響き渡る。その声は少年にとって、今まで存在に気づいていなかった死の領域を想像させる。死の領域は決してビジュアルを用いて直接的に表現されることはない。音が喚起する「メタファー」の次元において、ただ感覚のみによって存在が呼び起こされる。姉の声は、単なるおふざけの声なのだが、少年にとっては、死の世界の到来を告げる祖母の幽霊の声ともなる。

『ストリート』は、生そのものである主人公の少年が、幽霊の眼によって自分自身を見つめ直すことを覚える物語である。少年は生前から、自分自身が祖母にとってどのような存在なのかを想像していた。祖母の死後出されたその結論は、自分自身が恨むに値する存在であるということだ。自分がなぜ恨むに値するのかといえば、生きているからである。その理由ゆえに、姉の声は、祖母の声となる。祖母の声を感覚するとき、少年は、ただ生きているというその事実によって、自分自身は祖母にとって残酷な存在であったこと感じている。音は、生者の理解を超えた死者の世界の存在をほのめかす。その声は、生を後ろめたいものとする。自分の生の周辺に死者たちがいることに気づき、それに対してどうすることもできないがゆえに、少年はせめて、自分自身の生に対して死者を取り憑かせる。

原形質性は、生者と死者の世界のあいまに漂う幽霊を感覚させる。宮崎駿の『風立ちぬ』（2013年）が直面するのも同じ事態である。この作品は、「個人的なハーモニー」としての世界を描きつつ、そこに属さない幽霊たちの声を聞き、その声を自らの糧とすることで生き延びていく物語を語る。「はじめに」において、個人作家のアニメーションに対する疑念を語っていた宮崎だが、『風立ちぬ』のアニメーションが持つ現実感覚は、この論文で取り上げてきた数多くの作品のものに近い。この作品は20世紀前半の日本を舞台とする。戦争へと向かっていくその時代のなかで、主人公の堀越二郎は自らの「夢」——美しい飛行機を作ること——のなかで生きていく。二郎は人生の要所においてイタリア人の航空技師カプローニと出会う夢を見るが、その夢は他の現実のシーンとほぼ変わることはない絵柄で描かれており、むしろ夢のシーンの方が、その描写と活力は確かなものとして感じられる。この作品において、夢と現実とは元から区別などなかったかのようにシームレスにつながりあい、時代や場所もまるで瞬間的なワープをするかのような不思議なテンポでつながりあう。

この作品における社会的なトピックの描き方は、『戦場でワルツを』や『はちみつ色のユン』に近い。『戦場でワルツを』は、レバノン内戦や虐殺が起こった社会背景よりもそこに参加した兵士たちの内側で起きたことにフォーカスを当てた。『はちみつ色のユン』は国際養子の問題に直接的に切り込むことなく、そういったものを生育のひとつの環境として育った男の育ての家族との関係性を語った。『風立ちぬ』にも似たようなところがある。関東大震災や不況など、国が戦争へと向かっていく状況は、二郎の夢が作品の中心を占めるなかで、背景程度の位置を与えられるにすぎない。二郎の夢の実現である飛行機（零戦）が大量の日本人と中国人を殺すことになる太平洋戦争に至っては、事後の回想として一瞬語られるにすぎない。『風立ちぬ』は、『戦場でワルツを』や『はちみつ色のユン』などと同じく、状況の渦中において、その状況を俯瞰できぬまま、社会的な流れのなかで懸命に自らの生を紡ぎ上げていく人々の視点をとる。すべては二郎の夢という現実で展開されるので、その現実感覚は『ウェイキング・ライフ』のように浮遊感の漂うものでもある。

『風立ちぬ』は、二郎がこの世界で作り上げる「個人的なハーモニー」を描き出すものとなっている。二郎の夢の実現のため、その背後では、様々なものが犠牲になっていく。社会の激変のなかでエリートとして生きることが、数多くの人を必然的に殺していく。『風立ちぬ』で特筆すべきなのは、家族や親友、上司など、二郎の夢の実現をサポートする人々も、その役割を終えたとき、二郎の世界から静かに退場し、二度と戻ってくることはないということだ。社会状況が後景化され、二郎の夢を一時的に彩るものに過ぎないのと同様に、あらゆる重要な人々も、風のように吹き抜けていく。二郎が生きるのは、夢も社会もすべてを自分の生＝夢の材料へと消化吸収し、過ぎ去ったそれらを振り返りもしない、貪欲で自分勝手な生である。そんななか、夢の伴走者であり、二郎の分身ともいえるカプローニ以外では、妻の菜穂子のみが例外的に、二郎の世界へと戻ってくる。菜穂子は結核によって死を迎える。

彼女の死は、あたかも二郎の夢の完成のハーモニーの完結のための最後の一言であったかのように、零戦のプロトタイプ機の実験飛行成功とともに訪れる。戦後、自らの夢の実現が多なる犠牲を生み出したことに対し呆然とする二郎のもとに、彼女は幽霊として再度現れる。そして二郎に一言言葉をかけ、そして風のなかに消えていく。この『風立ちぬ』のラストシーンで起こっているのは、『ストリート』のラストシーンの出来事に近い。つまり、自分が外部へと弾きだしてしまった領域を、幽霊（の錯覚）を媒介として、自らの意識に止めるということである。菜穂子の幽霊は、二郎に対して「生きて」と語りかける。それを聴いた二郎は涙を流しながら「うん」と答える。二郎はカプローニとともに歩きはじめ、作品は終わる。しかしこのセリフは、当初「来て」というものになるはずだった³⁷⁶。つまり、自分の夢を実現した後、それが残した現実的な結果に打ちのめされた二郎は、自死を選ぶという結末が決められていたということである。カプローニとともに二郎が向かうのは、地獄のはずだった。しかし最終的に、「生きて」へと——あたかも空耳されたかのように——、そのセリフは反転させられる。この変更は、生者側の自己中心的な書き換えのようにも見えるが、実際にはそうではない。二郎と菜穂子の出会いにおいて、風で飛ばされた二郎の帽子をキャッチした菜穂子は、二郎の読んでいた本を見て、その本に書かれている詩を、合言葉のように発する。そのポール・ヴァレリーの詩は、「風立ちぬ／いざ生きめやも」というものだった。それゆえに、ラストシーンにおける「来て」から「生きて」からの反転

³⁷⁶ 「宮さん〔宮崎駿〕の考えた『風立ちぬ』の最後って違っていたんですよ。三人とも死んでいるんです。それで最後に『生きて』っていうでしょう。あれ、最初は『来て』だったんです。これ、悩んだんですよ。つまりカプローニと二郎は死んでいて煉獄にいるんですよ。そうすると、その『来て』で行こうとする。そのときにカプローニが、『おいしいワインがあるんだ。それを飲んでから行け』って。そういうラストだったんですよ。それを今のかたちに変えるんですね。さて、どっちがよかったんですかね。」（鈴木敏夫『風に吹かれて』中央公論新社、2013年、219頁。）

は、その最初の合言葉との整合性を取るものである。「Le vent se leve... (風が立った)」——様々な人々、死者たちが風のように通り過ぎていく、そんな時代において「Il faut tenter de vivre」——生き続けなければならない。それこそが、その合言葉で語られていることだからだ。

つまり、「来て」が「生きて」へと変更されるとき、そこで起こっているのは、二郎が、自分の生に他者たちの痕跡が刻み込まれていることを意識し、その死や犠牲を糧として、死者とともに生き続ける責任を果たすことを選択したということだ——自分自身の「個人的な」夢にのみ殉ずるのではなく。菜穂子の幽霊が風のなかへと溶けて消えていったあと、カプローニは二郎にワインを勧める。最愛の人の死でさえも（だからこそ）甘美な糧としてしまうこと、そして、その存在を自らの物語の一部とすること。それこそが、世界に対してエクスタティックな関係性を結ぶということである。それは、自らの理解できるフォーマットを通じてしか異質な世界とのあいだに関係性を結べない存在にとって、可能な限り最も誠実で、生の力を最も与えてくれる解決法である。つまり、短命でこの世を去った菜穂子とのあいだに築きあげた、刹那しか存在し得ない「個人的な」ハーモニー、それが自分自身の生に痕跡として残り、今でも自らの生に息づいていることを意識するということだ。自分自身の生が死者たちと共にあり、混じりあっていることを意識するとき、原形質性は、死者たちのかたちをぼんやりととることになるだろう。このようにして、「個人的な」ハーモニーとしての世界は、原形質性の助けを借りて、幽霊たちとともに生きはじめる。

ノルシュテインもまた、『話の話』というきわめて「個人的」な作品において、自分自身が置き去りにしてきてしまった人々の記憶を思い出そうとしている。むしろ、ノルシュテインは、消えてしまう領域にいる人々や出来事に対して視線を向けることこそを主眼としていると言えるかもしれない。『話の話』について語るノルシュテインの口からは、彼が人生において出会ってきた様々な人々の思い出の話は頻繁に上る。共同住宅の住人たちや、小学校の同級生たちや、親戚たち。もしくは自分自身に子供が生まれたときの妻のフランチェスカの姿、娘自身の小さな頃の姿。これらすべては、かつてノルシュテインの世界を作り上げ、しかし今では失われてしまったものである。それらを思い出そうとする行為は、決してノスタルジーではない。自分自身の過去を回顧するという自分自身への愛情では決してない。過去の調和へと逃げ込もうとすることではない。そうではなくて、自分の過去に、今では消えてしまった者たちとのあいだにできあがったハーモニーが一瞬だけでもあったこと、その人たち自体もまた世界とのあいだにハーモニーを作り上げていたのだということ、その人たちをめぐるハーモニー自体を、忘れないでいるということである。そういったハーモニーが、自らの生を作り上げる糧となっているということ認識するということである。製作期間も尺も当初の予定を超過してしまったがゆえに作られなかった、「小鳥の弔い」という未完成のエピソードがある³⁷⁷。子供たちが死んだ小鳥を見つけ、お手製の葬式によってそれを葬る様子を描くものである。このエピソードこそ、『話の話』が行おうとしていることの核心のひとつを捉えている。子供たちによる小鳥の弔いとは、死んだ小鳥を忘れないようにしようという誓いであり、同時に、誓い合った仲間たちのことを覚えていようとする意志のことである。ひとつの死の周辺に、いくつも生まれたハーモニーについて、「小鳥の弔い」は、それを忘れないようにしようとするものになるはずだった。

『話の話』が行っているのは、消えゆくものたちに対して、出来る限りその存在を自らの「個人的な」領域に止めようとするということである。取材の写真が直接的に切り絵として使われるときもあれば、ベラおばさんのエピソードのように悲痛な現実がそれを埋め合わせようとするノルシュテインの空想や現実

³⁷⁷ СТ1-98 « «А все-таки жаль...» (Булат Окуджава)» («「ああ、それにしても残念だ」(ブラート・オクジャワ)»). С.348.

と交じり合うことによってスクリーン上で生まれ直したり、画面上には直接的には映り込んでいないけれども、まるでエコーのようにその存在の響きが聞こえてきたりする。それは、死者たちの声を（フィッシーの『ラジオ・ダイナミクス』のように）共感的に喚起すべきものとして作られている。忘れられた（認識出来ない）死者たちの存在を自らの意識に止め、そして観客へと伝ようと試みるときに、アニメーションの「メタファー」としての力が必要になる。物理的な現実から解放され、空間を原形質的で柔らかな無限のものとするところこそが、その外部の世界を、実際にかたちにはできずとも、感覚させてくれるからだ。

アニメーションは「メタファー」化することによって、対象に対する知覚を原形質化し、流動的な変容の状態のうちに置く。様々な状態の共存を許す玉虫色の海のような状況を作り出す。それは「すべて」になりうるもので、そこには実際に存在していないものが幽霊のようにして宿ることもある。観客の意識がそれを捉えたとき、観客自身の意識のなかにおいて、その死者たちは蘇る——自らの生の一部として。だから、ノルシュテインが『話の話』について語る話のなかに登場する、作品のなかに手がかりさえも示されない個人的な記憶の登場人物たちの存在を、観客である私たちは、ノルシュテイン自身の人生を知らずとも、制作の裏話を知らずとも、おそらく感覚している——アニメーションに「メタファー」を見出す瞳を持っているのであれば、『話の話』は、作品自体が原形質的な「メタファー」である。それはノルシュテインの、そして私たち自身の世界のフレームの「向こう側」にあるものを、感覚のなかに蘇らせる。

4-4、幻視者の瞳

幼年時代とその後を綜合する

「個人的なハーモニー」としてのアニメーションは、自分自身の作り上げる世界の限界について認識したとき、その世界に属さないものをビジュアルの「向こう側」に浮上させる。そこで浮上したものは、具体的なかたちを持たないので、意識のなかで流動し、かたちを変え、自分のフレームの外側のものと偶然周波数が合ったときには、意識のうえにその他者の存在を浮かばせる。前節においては、それらは、私たちが生を営む裏で消えていった死者たちの幽霊の姿をとって、現れることになった。

だがおそらく、『話の話』に取り憑いているのは他者たちだけではない。『話の話』の制作申請書を見てみると、この作品は、幼年時代の知覚が失われてしまったことを嘆く記述がある。『話の話』は、自らの過ぎ去ってしまった時代もまた、幽霊として召喚しようとしている。ノルシュテインとペトルシェフスカヤの連名で提出された『話の話』の制作申請書のはじまりが語るのは、幼年時代には容易に成立していた日常への愛が、年を取ることによって摩耗し、消えていく様子である。

これは記憶についての映画です。

子どもの頃、日々がどれほど長かったかを覚えているだろうか。

それぞれの日は独立し、わたしたちはその日のために生きている——明日は明日の喜びのためにとっておくことができた。

真実はすべて単純で、新しさがいつもわたしたちを驚かし、友情と同胞感が何よりも重要だった。

年をとるたびに増えていくのは、明日へと常に人生を延期していくこと、そして、われわれを悩ます日々の習慣。それらは生活を打ちのめし、失わせる。友情は本当の意味において友情ではなくなり、

喜びは喜びとして認識されなくなる。太陽の下や風の中を歩く。使い古され、滑らかになってしまった皿、犬、猫……わたしたちもまた、使い古されてしまった。³⁷⁸

子供時代は、目の前の現実とのあいだに可能な限りシンプルで直接的な関係性を結ぶ能力が、私たちのなかから失われていなかった時代として記述されていく。それは、今日を今日として生きること、明日は明日として生きること、そして友情を友情として認識し、喜びを喜びとして感覚することを許すものだ。

『話の話』において、オオカミの子は皆が見捨てた共同住宅を遊び場とする。オオカミの子は、無垢な瞳と体験の欠如を携えて庭を散策し、誰も使わなくなった壊れかけのブランコを漕ぎ、車のホイールに映る自分の姿を観て不思議そうな顔をする。その場所は、住人たちにとっては使い古された場所である。しかし、オオカミの子にとってみれば、すべてが見慣れぬものであり、あらゆるものは、ただそこにあるだけで新しい。ノルシュテインは、子供の描く絵に対して特別な価値を見出していた。シンプルで懸命な線で描かれた子供の絵は、子供が世界を理解するイメージそのものとなる。一本の線は何の装飾もなくそのまま大地や空となる。その線は子供たちにとって自分が描こう（捉えよう）と考えるものの「すべて」である。それゆえに、ノルシュテインがアニメーションに「メタファー」を欲しているのは、子供の頃のように世界と関係したいという願いも関わっている。

『話の話』が幼年時代を取り戻そうとするのは、この作品の制作のきっかけが、自分自身が幼年時代を過ごしたマーリナ・ローシャ地区の再開発により、ノルシュテイン自身の生家であった共同住宅もまた取り壊されるというニュースを聞いたゆえのことだったということは、これまで何度も語っている。ノルシュテインは、既に離れて久しかったその場所へ『話の話』の制作のための取材で戻り、そこで撮影された写真は切り絵の材料としても使われた。作品の主な舞台となったのは、その住宅だった。オオカミの子はロシアで有名な子守唄で歌われる存在だった。また、ノルシュテインが小さな頃に飼っていた犬の分身でもあった。オオカミの子は、二重の意味で幼年時代の記憶と結びつくのである。それはノルシュテインにとって、社会的に無用になることで捨てられ、また自らの記憶からも消えつつあった共同住宅という領域を復活させ、そこで人々が過ごした平凡で——なおかつ使い果たされた——人生の価値を再評価するものだった。そのために必要とされたのも、幼年時代の新鮮な視線の復活である。

リュドミーラ・ペトルシェフスカヤは、ノルシュテインは、『霧のなかのハリネズミ』によってファンタジー的な方向性では行き詰まりを感じ、この作品を作るにあたって、彼がそれまで作ってきたものとは違ったものを作ることを決意していたことを明らかにする。

彼〔ノルシュテイン〕の心には違った方向性が浮かんでいました——ゴミ溜めの詩、日常の詩、とるに足らないものの詩です。私自身のアイデアも一致していました。そういったものこそが、見つけうるかぎりでも最も力強い題材となるだろうと。〔……〕ユーラ〔ノルシュテインの愛称〕が送ってきたその日常生活——ゴミ溜めを、取るに足らずに醜くさえあるものを、本当に愛することができなければ、そこから美しい作品を作ることはできないでしょう。捨てられた家のゴミクズの何が美しくなるのか。忘れ去られた老婆の何が美しくなるのか。もしくは酒飲みは？〔……〕最終的には、愛することが最も重要なのだとわかりました。ユーラは自分の子ども時代を愛し、近くに住んでいた人たちすべてを愛し、床板の一枚一枚だって、部屋の玄関の横木だって、暖炉をつつく老婆だって、

³⁷⁸ CT1-54. C.260-261. (リュドミーラ・ペトルシェフスカヤ&ユーリー・ノルシュテイン『話の話』——20分のアニメーション映画の提案書、キッソン『話の話』の話』所収、200頁。)

すべてを愛したのです。³⁷⁹

「はじめに」において、『話の話』が観客に謎を与えた要因のひとつとして、本来であればキャラクターたちが占めるべき中心的な位置をロシアの現実からそのまま取ってこられたかのような日常的なモチーフが占めることを指摘したが、その「謎」は、この文脈においてひとつの解答を与えられることになる。この作品においては、その価値が忘れられてしまっている当たり前の日常・現実こそ、フォーカスを定めることが重要なのである。それは、摩耗して、価値のなくなってしまったものに対して、原初的な関係性を取り戻すことである。「愛する」行為によって、それらとのエクスタティックな関係性を紡ぎ上げることによって、それを「詩」として再生させることである。日常に対して適切とされている距離感をあえて忘れ、その日常を、あまりにも鮮明なものとして観客の脳裏に火花とともに蘇らせることである。

アニメーションの特権は「感覚の原初性を回復する力にある」³⁸⁰とノルシュテインは語る。感覚の原初性、それは子供による知覚である。あらゆる物事に対して、新鮮に対応し、それへの対応で精一杯となることである。目の前の対象を、世界のすべてとすることである。ノルシュテインがアニメーションにおいて行おうとしてきたのは、目の前に映る具体的な事物を「しらふ」の状況から解き放ち、「メタファー」として流動的に醗酵させるなかで、それを「永遠」「宇宙」として感覚させることであった。『話の話』の「永遠」のエピソードは、ノルシュテインにとって人生の意味が開示されたと錯覚するような世界との刹那な一体化の経験を、アニメーションというメディアの特性を用いて再創造することだった。つまり、目の前のものを「すべて」とすることである。

しかし、注意すべきなのは、『話の話』において、ノルシュテインは、幼年時代を純粹無垢なものとして、汚れのない知覚や世界との関係性を回復させるものとして、手放しで賞賛するだけではないということだ。その状態に回帰できれば、それですべてが解決しておしまいになるとは考えていないのである。アニメーションの力は「感覚の原初性」への回帰であると語るノルシュテインは、その後に注記を付けている。アニメーションは、「幼年時代にわれわれに与えられたものと、その後すべての人生の総計に到来したものとを総合する」³⁸¹と、言葉を足しているのである。

アニメーションは「総合」である——それは、プリート・パルン作品の原形質的なアニメーションについての議論を行ったとき、初めて話題にしたものである。パルン作品は、観客が当然の前提として無意識にインストールしている見方を認識しつつ、それを意図的にスライドさせ、別のロジックを共存させる。それによって、観客は、作家個人の世界を体感すると同時に、自らが当然としていた世界への見方が、実は自分が思っているほどは確かなものではないということもまた思い知らされる。おそらくノルシュテインにとって、幼年時代の知覚への回帰とは、同様のスライドである。自分がかつていた場所での世界との関係性をインストールしなおすことによって、世界認識に複数の次元を混ぜ込むことである。だからノルシュテインがここで言っているのは、幼年時代の知覚の追体験であると考えたほうがいい。

「メタファー」の原形質的な流動こそが、幼年時代とそれ以降の視点の混在を可能にする。「メタファー」化は、まず、自分自身の今ここを、「永遠」として感覚してしまう状況を蘇らせる。幼年時代とは、自分が認識する目の前の世界を「すべて」「宇宙」として認識してしまうことである。世界を観る経験が、まるで波にもまれるように微細な差異とその都度生起する新鮮さをもって襲いかかり、それを

³⁷⁹ Lyudmila Petrushevskaya, cited in Kitson, *Yuri Norstein and Tale of Tales*, p.54.

³⁸⁰ CT1-14. C.57.

³⁸¹ Там же.

「すべて」とすることで精一杯になることである。しかし、『話の話』は、幼年時代の知覚へと完全に感情移入してしまうことはない。幼年時代の知覚＝オオカミの子は、作品のなかにおいて、観客は彼を観ている。オオカミの子は、様々なエピソードの目撃者だった。それゆえに、『話の話』を観る体験とは、幼年時代＝オオカミの子の知覚が、様々なものとのあいだにエクスタティックな関係性を築き、共有された現実においては価値を持たなくなったものたちを、自らの生の血肉にしていく姿を（体験するのではなく）目撃することである。そこには距離がある。オオカミの子は、老婆の記憶を覗き、そのダンスを自らの仕草によって反復する。乳を飲む赤ん坊の口を真似る。彼は目撃したものを模倣し、自分の一部としていくが、観客が行うのは、様々なものを目撃し、身の回りの世界とのあいだに幼年期的なエクスタティックな関係性を築き上げていくその姿を、ただ目撃することだけだ。

それゆえに、『話の話』が作り上げるのは、身の回りの世界が「すべて」として感覚・錯覚される状態と、その状態は永続しないという否定の両方が混ぜあわさった状態だ。それゆえに、複数の視線が編み上げる複雑な流動状態が生起する。その両方の結合こそが、アニメーションに可能なこととして、ノルシュテインが主張することである。幼年時代の知覚が「すべて」を見出すとき、大人はそれが「すべて」ではないことを分かっている。しかしそれでも、子供にとってそれは「すべて」である。かつて自分も、そのような「すべて」の世界を生きていた。幼年時代が追体験される時、そこで起こるのは、今の自分自身にとっての世界が、すべてではないということである。再び日常に無限を見出すことは可能なかもしれないということ、思い出すということである。

そういう意味において、ノルシュテインやペトルシェフスカヤの思いとは逆に、『霧のなかのハリネズミ』（図 43）と『話の話』とは、共通するところを多く持っている。この作品の主人公となるのは、ハリネズミのヨージックである。彼は毎晩、親友の小グマの家を訪ねるルーティーンのなかで暮らしている。しかし、その日はいつもと異なることが起きる。ヨージックの通り慣れた道に、霧が出ているのである。生まれて初めて霧を見たハリネズミは、小高い丘の下を占める霧のなかへ、溺れてしまうのではないかと若干の不安を感じながらも、好奇心とともに足を踏み入れていく。霧のなかでヨージックは様々なものに出くわす。彼の感情は、恐怖や不安、安心感といった様々なものへ次々と変わっていく。曖昧で流動的な霧は、日常の知覚を無限化する。霧は見慣れた日常の境界線を曖昧にする。いつもであれば見えている視界の限界をぼやけさせ、物理空間は無限にも思える広がりを獲得する。そのなかで、白馬や巨木がヨージックの前に屹立する。今まで見たこともなかった巨大なスケールの存在を見ることで、子グマくんの家との往復の道しか知らなかったヨージックの意識のなかに、世界が無限であるという感覚が生まれる。

霧は、『ストリート』の少年にとっての想像的世界と似たようなものとなる。それは流動的な変容のうちに置かれ、自分の認識する世界の外側を意識させていく。だが、それは意識しはじめられたばかりであり、その正体は掴めない。『霧のなかのハリネズミ』において、ヨージックは何も知らない。霧がすべてを隠してしまうからということもあるが、たとえば、彼が川に落ち、魚に助けられるとき、その魚はヨージックにとって、「誰か」であると語られるだけである。ヨージックは魚さえも知らない。ヨージックにとって世界が謎めいたものとして顕現するのは、ただ単に彼が無知なだけという理由もある。観客はヨージックにとっての「誰か」を魚であると知っており、霧のなかでも溺れはしないことを分かっており、大木や白馬は見慣れている。それらは私たちの生きる現実において当たり前のように存在するから、そういったすべてに唾然とするヨージックの姿は、愚かにも見える。しかしおそらく、この作品において起こっているのは、ノルシュテインがアニメーションの力として考えていた、原初的な感覚の回帰である。この作品は、何も知らないがゆえに日常に対して無限を見出してしまう、ヨージックの瞳を追体験するようなものである。それによって、日常を謎として捉える視点を手に入れることである。

この作品におけるヨーリックは、やはりカメラを見つめる。しかし、ヨーリックの瞳は、決して『狐と兎』の兎や『話の話』のオオカミの子のように、観客に対して何かを訴えるような瞳を持つことはない。ヨーリックの瞳は、中心が空白のままに残されて、焦点はどこにも合っていない。この作品の終盤、子グマくんの家に辿り着いたヨーリックの瞳は、カメラを捉える。しかし、ヨーリックの眼は、そのとき、物理的現実における何も見つめていない。その空白の瞳が見つめているのは、そのかわり、そこにはいない白馬と霧である——つまり、彼にとっての永遠の現れである。実際のところ、彼が見ているのは、無限であり、永遠である。

『霧のなかのハリネズミ』が描くのは、ヨーリックが自分自身の世界を生きはじめの瞬間である。ノルシュテインの多くの作品において、登場人物たちは別の次元の世界に住んでおり、そのあいだにはヒエラルキーが設けられていた。『アオサギと鶴』は互いに対して優位に立とうとする二羽の鳥の物語であり、『話の話』や『外套』は、現実が生み出すその序列によって生を台無しにされる人々を描く。『霧のなかのハリネズミ』においても、同じように、キャラクターたちは別の世界に住んでいて、接触をほとんど欠いている。白馬とヨーリックは関係をもたない。ヨーリックを捕食しようとするミミズクも、結局は自分自身の興味関心の世界に生きているだけだ。ヨーリックと関係を持つのは、普段の彼とは別種の世界に暮らす生き物ばかりである。それは、霧の到来があって初めて生まれた関係であり、今後続いていくとは限らない関係である。ヨーリックを助けた魚は「誰か」である。ヨーリックの包みを届ける犬は人間のペットである。ヨーリックに光を与える蛍は、ただ偶然に木の枝に止まっただけだ。すべての関係は、霧という刹那なものによって少しのあいだだけ生起しただけのものなのであり——まさにこれは「個人的なハーモニー」の成立条件である——霧が晴れたいま、二度と同じように関わることはないだろう。霧の到来によって、同じルーティーンの日常に生きていた子グマとも、ヨーリックは別世界に生きはじめることになる。日常に無限を知覚しはじめたヨーリックは、子熊の家に辿り着いたあとも、今日の自分に新たに開かれた新しい世界のことを見ている。ヨーリックは、昨日までと変わらぬ日常を今日も生きる子熊とは、別世界を生きはじめている。「子熊くんと一緒にいいな」と思うヨーリックは、物理的な次元ではまだ子熊くと共に生きている。しかし、その空白の瞳は無限を見ている(図44)。日常のなかに無限を見ることを、ヨーリックは覚えている。霧、大木、白馬。それらは、無限の「メタファー」を感覚するための媒介である。ヨーリックが手に入れたのは、世界を「メタファー」として見る幻視者の瞳である。

ヨハネスブルグを本拠とする美術作家ウィリアム・ケントリッジ(1955-)は、キャンバスに木炭で描画するという手法によって、「プロジェクションのためのドローイング」というアニメーションのシリーズを作っている。ケントリッジは、その作品について語る際、自分は「見る what we see」と「知る what we know」を分けていると話している³⁸²。「見る」とは、自分にプリインストールされた視野において、眼前にある世界を強固で不変のものとして受動的に認知することである。一方、「知る」とは、世界をプロセスのなかで把握することである。つまり、眼前に見える世界が、過去、そして未来、違うものであった可能性を考える知覚である。木炭アニメーションは描写の痕跡がキャンバス上に残るので、「知る」ことの描写に向いている。たとえば、『流浪のフェリックス』(1994年)において、フェリックスが、何もない荒野の地形に、過去ヨハネスブルグで起こった虐殺の痕跡を感じ取るとき、彼は「見て」いる。ヨーリックの空白の瞳が意味するのは、おそらく、霧のなかの経験を通じて、彼が「知る」ことを覚えたということだろう。一方、子グマはただ「見る」だけだ。彼の瞳は全力でヨーリックを凝視しているが、そこには、ヨーリックの瞳のような空白はまだ生まれていない。ただ目の前の

³⁸² William Kentridge, in *William Kentridge* (New York: Harry N. Abrams, Inc., 2001), p.68.

ものを見ることしか、子グマは知らない。しかし、ヨージックは日常を永遠として視ることを始めている。それは、子熊とは別の生を生きはじめている証拠でもある。なぜならば、日常に無限を見出すヨージックの瞳が行っているのは、ヨージックが、自分自身の「今ここ」を、この宇宙のなかの一部として位置づけるということでもあるからだ。(追体験について語るノルシュテインの言葉に従うのであれば、それは「芸術」が行ってきた行為である。)つまりここでヨージックがしているのは、世界とのあいだにエクスタティックな関係性を結ぶことである。自分の認識できる世界がすべてではなく、その外に広がる世界を感覚しはじめるとき、ヨージックは、自分自身に内面化されていた日常の生を永遠と結びつけている。それは、自らの生を、今ここではない場所から高次元的に眺めることを可能にするものである。ヨージックは、そのときはじめて日常を日常として認識しはじめるだろう。永遠の視点を手に入れることによって、日常を当たり前の状態から解放することで。

しかし、それは同時に、ヨージックはもはや幼年時代から離れはじめているということでもある。ノルシュテインが『話の話』の制作申請書に記した幼年時代の知覚への憧れは、幼年時代を過ぎたことによって、ようやく手に入るものである。日常を日常として生きるということ、その認識は、日常に対する高次元的な知覚があって、日常を永遠のなかに位置づけることによって、ようやく可能になる。『話の話』が「ゴミ溜めの詩」を描くことができたのは、忘れ去られた老婆の存在を「愛する」ことができたのは、それらが失われていくということを知っているからだ。無限を知覚するなかで、日常が絶対的ではなく、消えゆくことが意識されるとき、日常は日常として、それ自体の価値をようやく放ちはじめる。

『話の話』の制作申請書は、作品に登場するであろう様々なモチーフを、ランダムに思えるようなかたちでうわ言のように列挙する。そして、その後こう語る。

こういったすべては、シンプルで特別な物語としてアコーディオンのように広がって、それでも最後はひとつの単純なフレーズに凝縮されていくでしょう——「私たちは生きている」。³⁸³

ペトルシェフスカヤは『霧のなかのハリネズミ』と『話の話』は方向性が違うと言っていたが、この点において、2つの作品は共通する。両作は、日常を無限へと接続できる幼年時代の知覚を追体験することによって、「私たちは生きている」というごく当たり前のフレーズを、価値あるものとして実感させる。ノルシュテインがヒトルークに対して『話の話』は「永遠」についての話だと語ったことをこの章のはじめに紹介したが、その言葉はやはり正しい。「私たちは生きている」というフレーズは、「永遠」を語ることでしか本当の意味をもたないからだ。

『話の話』が取り戻そうとするのは、生きることに慣れない幼年時代においては容易に可能だった、今日を今日として生き、友情を友情として、喜びを喜びとして感じることを、世界とのあいだに取り結ぶそんな関係性だった。「私たちは生きている」という至極当然のことを、自らの生のうちで感覚することだった。しかし、ヨージックが本当の意味で自分自身の生を始めることができたのは、ただ世界を「見る」ことから脱したからであった。世界を「視る」ことを覚え、世界を無限の広がりの中の一部分とすることによってであった。『話の話』は「個人的」であると同時に、「メタファー」の原形質性を発動させることによって、過去、他者、未来の亡霊たちの姿を蘇らせることも意図していた。「私たちは生きている」という単純なフレーズは、ランダムにも思えるようなモチーフを並べることによって辿り着かれるものである。それが意味するのは、様々な現実レベルに属する者たちからの多層的な視点

³⁸³ CT1-54. C.261. (ノルシュテイン『フラワーニャと私』、19頁。)

を獲得することによって、今現在の私たちの生が、認識のうちによりやく浮かび上がるということだ。死者の視線に見つめられ、過去の自分に見つめられ、他者の存在を内面化し、過去の文化の遺産、過去の様々な人々が世界とのあいだに作り上げた一時的で個人的なハーモニーといった、実にたくさんの視線から見つめられ、それらの幽霊を痕跡やエコーとして感じ取ることで、ようやく私たちは、自分自身の生を浮かび上がらせることができる。日常を死者たちや消えていったもの、消えていくものの連続性のなかで「視る」ことによって、自分自身の生もまた今のままではなくなっていくのだろうと感覚することによって、生は実感されていく。

『話の話』は不定形な印象を与え続ける原形質的な作品である。それは真っ直ぐに解決へと向かって進む物語の筋を持たず、むしろ曖昧に行き来を繰り返す。特定のモチーフは何度も反復され、物語上の必然性ではなくビジュアル上のかたちの相似によってカットがつながれるときもある。それはノルシュテインの個人的なリズムによって成り立っていて、さまざまな法則性がその時々浮上する。アニメーションにおける恣意的な法則の適用に対して、スタンリー・カヴェルは、それは実際には法則の欠如なのだと言っていた³⁸⁴。しかし、そうではない。アニメーションの原形質的な可能性を把握したとき、法則は複数あることが許されることがわかる。その適用のバランスは変化する。共存することも許される。複数の法則がひとつの総体を作り上げ、有機体のような循環を作っていく。それこそがアニメーションのなしうることなのである。

オオカミの子が赤ん坊を生み出す「クライマックス」のあと、『話の話』は緩やかにその始まりへと回帰する。作品冒頭で囁くように歌われ、オオカミの子をこの世界に登場させた子守唄が再び囁くように歌われる。その後続くのは、これまで登場したシーンのダイジェストのような繰り返しに見える。しかし、何かが異なっている。子供がカラスと過ごす雪のシーンがある。「永遠」のシーンがある。老婆がいるはずの共同住宅の暖炉のシーンがある。しかしそれらのシーンには、終わりの感覚が漂っている。それらのシーンは凝縮されている。それらのシーンは混ざり合う。「永遠」のモーツァルトの曲が流れるなか、しかし、画面に展開するのは別々のシーンである。何かが動きつつあり、終わりが近づきつつあることが感覚される。雪のシーンにおいて、リングは絶え間なく雪とともに降り注ぎ、子供も木の上に分裂する。そこにはオオカミの子の姿が見える。しかし、オオカミの子が目撃されるのは、このシーンが最後である。この雪のシーンは、あたかも、子供たちが子供たちだけでいることができる、子供でいることがそこにいる資格であるかのような、濃密な幼児的空想の具現化のような世界に見える。兵士たちが戦場へと向かう光景が差し込まれる。その後、雪のシーンは再び訪れる。しかし、そこにはもう誰もいない。子供たちは消えている。ただリングだけが降り注ぎ、カラスだけが存在する。「永遠」のエピソードがまた現れる。かつてのシーンのように、娘と牛が縄跳びをする。母親に呼ばれて、二人の遊びは中断される。娘はイヤイヤながら子供をあやし、牛はひとりで縄を飛ぶ。しかし、かつての光景とは何かが違っている。詩人の姿が映る。彼は白紙を前にしてただ佇んでいる。「永遠」のシーンと変わらないように見える。しかし、やはり何かが異なっている。カメラが引くと、そこには誰も居ない。ネコもいない。風が吹いて、白紙が散らばっていく。長々と続くこのシーンは、「永遠」のすべては、詩人の空想だったのかもしれないという疑念を与える。そして、詩人のいるこの淋しげな景色自体も、光に吞まれて消えていく。やはりここでも、何かが終わっていく感覚がある。共同住宅にも雪は降り注ぐ。スロー・モーションで濃密な時間が流れる。老婆がいたはずの暖炉が見える。しかし、次の瞬間、画面のリズムが変わる。雪は激しい雨に変わり、暖炉の姿は消え、共同住宅は、ただ単に古ぼけたもの

³⁸⁴ Cavell, *The World Viewed*, pp.167-168. (カヴェル『眼に映る世界 映画の存在論についての考察』、248-249頁。)

になっている。やはり、すべては終わったのである。『話の話』のラストシーンに登場する共同住宅には、それまで漂っていた不定形の雰囲気がもはや感じられなくなっている。雨は森のなかのように霧を作り出さず、澄み切った空気の中、鋭く地面へと落ちていく。汽車の走る音が聞こえ、モーツァルトの曲がフェードアウトしていく。姿の見えない列車が橋の下を横切っていくが、その存在を証明するのは煙だけだ。その煙もすぐに空気に消えていく。その煙は、『霧のなかのハリネズミ』の霧のように、視界をぼやけさせ、永遠を創りだしてはくれない。視界は明確になり、汽笛が鳴り響き空気を切り裂く。モーツァルトの曲が消える——やはり、「永遠」は終わったのだ。街のなかに陸橋がかかっている。日が落ちて暗くなり、街灯が点灯する。舗道は雨に濡れていて、その光を反射させる。「太陽に灼かれて」のタンゴが流れるなか、エンドクレジットが出る。作品は終わる。

このラストの数シーンについては、即物的に言葉を並べることしか許されない雰囲気がある。夢から覚めたかのような雰囲気がある。「メタファー」は消え、世界は「しらふ」に戻ったような雰囲気がある。ノルシュテインが言うには、『話の話』の最後の舞台となったこの陸橋は、ノルシュテイン自身が幼年時代の終わりを明確に意識した場所なのだという。友人とともに遊んでいて、しかしノルシュテインは板でできた陸橋の隙間から落ち、腕を骨折する。落下して地面に横たわった若き日のノルシュテインは、この瞬間に、自分の幼年時代は今終わったのだと気づいたのだという³⁸⁵。『話の話』における幼年時代は、世界とのあいだにエクスタティックな関係性を回復させてくれるものだった。日常を永遠の相のもとで捉えさせる時間だった。しかし、『話の話』のエンディングはその時間の終わりを告げる。原形質性を失った世界の姿を再び突きつける。「しらふ」でいることしかできない現実生きさせる。だが、「メタファー」に溢れた作品世界のなかで、汽笛の音によって急激に「しらふ」の状態へと戻されたとき、原形質的な現実の流動のなかで、揺らぐ感覚のなかにいた知覚は、「しらふ」の状態の堅固さを、堅固さとして認識する。今生きる「しらふ」の現実が、多数ある世界の中のひとつでしかないこと——今自分自身が生きている「個人的な」現実でしかないことを——、今では認識することができる。それは、これこそが自分自身の生なのだを認識することである。だからやはり、流動する「メタファー」として様々な次元の生を呼び込み、死者たちをも呼び込み、原形質的に姿を変えつづけることでそれら無数の他者たちの眼差しを感覚させる『話の話』を見終わったとき、鮮烈な現実として意識のなかに雪崩れ込んでくるのは、やはり、制作申請書で予言されていたフレーズなのである——「私たちは生きている」。

³⁸⁵ СТ1-96 «О технике съемки, о возможностях света, о движении» («撮影技術について、照明の可能性について、動きについて») . С.344.

結論

『話の話』は謎めいた作品である——そのことをスタート地点として、本論文は、この作品を、既存の研究のようにロシア国内の文脈と結びつけて考えるのみならず、国際的なアニメーションの動向、とりわけ『話の話』のコアと同調するように思われるいくつかの傾向と結びつけることを行った。そしてそこから、彼の「師匠」であるセルゲイ・エイゼンシュテインの芸術理論や、ノルシュテイン自身の芸術理論を参照しつつ、「芸術」としてのアニメーションのあり方を探っていった。その過程を経たことで、本論文の当初の問いに対しては、2つの答えを出すことができる。『話の話』が謎だったのは、それが「個人的」であり、さらには原形質的だったからである。

『話の話』が謎なのは、直線的な物語が不在であることに加え、それがロシアの現実を素材として作られ、ノルシュテインと同じ時代・社会を共有しない者にとっては容易には理解できないものが入り込んでいるからだというのが、これまでの研究の出す答えであった。それゆえに、作品のなかのロシア性を調べることにより、それを理解可能にするアプローチが採られていた。しかし、本論文の議論を経てわかったのは、『話の話』は、ノルシュテイン自身が世界とのあいだに築きあげたエクスタティックな関係性の結果として作られたものであり、作品に登場する様々なモチーフは、ノルシュテインの感情的なフィルターを通過したうえで「書き写された」ものである。たとえばノルシュテインと同じ時代を生きた人も、ノルシュテインに寄り添い続けた人であったとしても、そこには謎めいたものが残っているはずだということである。「個人的」であるゆえに『話の話』は謎めいている——これが一つ目の答えである。

『話の話』が謎なのは、作品が「不定形」だったからでもある。ひとつの現実に回収されず、変容するものだったからである。アニメーションは、「メタファー」化することで実写映画よりも演劇や文学へと近づいたとき、観客に対して、そのビジュアルを文字通りに受容するのではなく、それをひとつの流動する記号として読み解くことを要求する。それは、ウィリアム・ケントリッジの言葉を用いれば、目の前の状態が絶対的であると思いついてしまう「見る」行為ではなく、眼前のものは変容を続けていくプロセスの一部にすぎないことを認識する「視る」行為を求めると言えるのかもしれない。「視る」行為において、観客が目撃するものは、不可視のものである。アニメーションを観るとき、観客は目の前に存在するものを見ながら、存在しないものを「視る」。アニメーションは「メタファー」化したとき、そこで受け止められるものは物理的な実在を欠いているがゆえに、時間の経過や状況の変化、周囲の環境の変容によって姿を変えていく。『イワン雷帝』のイワン雷帝が、天使や悪魔、動物などさまざまなイメージを身にまとっていったように、ありとあらゆる状態として知覚されうる。ノルシュテインが、『外套』においてアカーキという虐げられた存在を宇宙的なものとするために必要としたのは、まさにこの「メタファー」としてのアニメーションが持つ能力であった。そして、『話の話』自体もまた、数多くの世界を原形質的な次元において呑み込むことで、次々と印象を変えていくものとなる。原形質性によって、『話の話』は、固定した解釈には押し込めることのできない、謎めいたものとなる——これが二つ目の答えである。

原形質性は、アニメーションのみならず、現実に対しても新たな理解のかたちをもたらすものである。原形質性とは、ドローイング自体が自由に動き回る能力ではない。それは、観客の意識のなかに生まれ

る、具体的なかたちをもたない「メタファー」を流転させる能力である。原形質的な能力を持ったアニメーションは、目の前で展開しているイメージが、いったいどのような現実の次元に属するものなのか、作品を観る際の地盤を常に揺るがす。それによって、「別の」現実——流動するもの——の可能性を開示しつづける。一方、アンドレ・マルタンが「アニメーション映画」の名のもとに見出したアニメーションの可能性は、映画を再発明することだった。具体的には、フレームの「間」を操作することによる、独自の時空間の創出であった。それは、マクラレン曰く「画家とキャンバスのあいだの親密な関係性」を保ちながら創作を行う個人アニメーション作家が、みなが共有する社会の現実から一旦退き、あらゆるしがらみが無効化され、一時的に自分だけでいられる世界の奥まった場所で、自分自身の個人言語のように必ずしも他者とのあいだに共有される必要のないやり方を用いて、世界とのあいだの関係性の再構築を行うものであった。ここでもまた提示されるのは、「別の」可能性である。

アニメーションが「別の」可能性を提示するとき、観客は、自らが前提としていた現実自体が持つ根柢の弱さを自覚する。自分自身が現実に対して結んでいる関係性が、無数にありうるうちのひとつの可能性でしかないことを認識するのである。このようにして、「メタファー」となったアニメーションは、「別の」現実となることによって、観客に対して、「世界の扉を開け放つ」。観客は、現実についての前提が失われるなかで、新たな現実のかたちを見つける必要に駆られることになる。他者の「個人的な」世界と直面することで、では自分自身の生はいかなるものなのかと考えはじめる。自分自身の「個人的なハーモニー」を作り上げることを始めねばならないと感じはじめる。

「個人的なハーモニー」を作り上げること、それは、自分の生を永遠のうちに位置づけることによって可能になる。『話の話』は、「個人的な」世界を描きながら、そこに属さない世界——それは自分自身の過去を含む——をエコーとして聞き取り、幽霊として回帰させ、「メタファー」の多様な状態のひとつとして自らの世界におさめる。このような作業を経て、『話の話』は「永遠」へと開かれる。そこには現在もあれば、昔もあれば、未来もある。理想も悪夢もある。「メタファー」であるかぎり、それはすべての状態をエコーのように響かせうる。過去の記憶が現在の願いと重なりあってキメラのように現れるときもある。過去や未来や死者たちが、今を生きる生者である私たちに視線を送るという錯覚も生まれる。それらの視線に囲まれることで自分自身の生が相対化され、「私たちは生きている」という至極当たり前の事実が、改めて認識されることになる。

「個人的なハーモニー」を作り上げることとは、自分なりのやり方で世界とのあいだに関係性を築き上げていくことである。それは現実をベースとしながらも、自分自身で独自につながりを見出していく行為であるので、そこで生みだされる生は、限りなく現実に則したものでありながら、物語のようなものともなる。『話の話』の制作申請書には、この作品には、「ナズム・ヒクメットの詩がスクリーン上に現れるようなものでなければならない」と書かれていた。その詩として想定されていたのは、「おとぎばなしのおとぎばなし（話の話）」である。この詩が行うのは、なんでもない岸辺の日常を、永遠の相のもとで描くことだった。詩人、猫、木、水、太陽は、ただ淡々と自分の「仕事」を行う。詩人は詩を書き、猫はまどろみ、木は存在し、太陽は光り、水はきらめく。そして永遠の時間のなかで消えていく。ここには何もファンタジーはない。創意はない。ただ淡々と事実だけが記述されていくだけである。しかし、この詩のなかには、突如として「私たち、生きてます！」というフレーズが紛れ込む。それはなぜ可能になるのかといえば、個人が消えていくほどに巨大なタイムスケールを、この詩は「書き写す」からだ。その行為が、自らの生を実感させるからだ。自分自身の状況を「書き写す」行為は、自分自身を外界とのあいだのエクスタティックな関係性へと開いていくことである。そのとき、自分の生は、過去から未来へと流れる大きな範囲へと位置づけられる。「書き写す」ことは、外界とのあいだに関係性を作り上げ、意味を見出し、物語化していくことである。ノルシュテインは、芸術創造の根源は、宇宙

のなかでの自らの位置づけを知ろうとすることであると言っていた。そうであるならば、永遠の相のもとで「書き写す」行為を行っていくこと、それは、あらゆる創造の生まれる源であるはずだ。だからこそ、世界の様子を「書き写す」この詩は、「おとぎばなしについてのおとぎばなし」、つまり、おとぎばなしの原型というタイトルをもっている。『話の話』もまた、そこから外れてはいない。他者の生を見つめ、そして見つめ返されることで、自らの生の物語が生起する。

2000年代に入り、ノルシュテインはロシアやフランス、日本で展覧会を行っている。フランチェスカ・ヤールブソワと連名で、『25日 最初の日』から未完の『外套』、川本喜八郎発案の連句アニメーション『冬の日』（2003年）に提供した3分ほどの作品まで、ノルシュテイン自身のフィルムグラフィーを包括的に紹介するものである。その展示物のなかに、ノルシュテインが「マケット」と名付けるものがある（図45）。マケットは、ノルシュテインのアニメーション作品の印象的なシーンを、マルチプレーンの装置からそのまま取り出して、標本に展示したかのようなものである。そのマケットはとても小さい。ノルシュテインは『外套』について語る時、アカーキエヴィッチの死の原因は、彼が外套の新調に惹かれることで、自分自身の領域——筆写の世界——から出ていったことにあると言っている³⁸⁶。このマケットは、それぞれの人がもつ「自分自身の領域」を事後的に再構築するような試みであるように思われる。たとえば、マケットのひとつでは、出征前に恋人たちとダンスを踊る兵士たちの姿が、レコードプレーヤーの上に固定されている。このマケットのなかにいるかぎり、兵士たちは「自分の領域」から連れだされることはなく、愛するものたちと共に過ごすことを許される。このマケットのなかでは時間が止まっているから、出征の日は来ることはない。恋人たちの領域は守られる。しかしあくまで、これは事後的な再構築でしかない。現実の彼らは「自分自身の領域」から連れだされた。残された女たちは、『話の話』のなかで語られていたように、どこか遠くから強風に乗って飛んでくる戦死通告書を受け取るだけだった。だからこのマケットは、取り残された彼女たちにとっての、「永遠」であってほしかった時間の永続的な固定でもある。かつて自分の人生のどこかで一瞬だけ生起した「個人的なハーモニー」を物理的に固定して、その瞬間をこの世界のなかに留めることである。

このマケットには何の意味があるのか。それを問うことは、「個人的なハーモニー」をこの世界に留めることが何をもたらすのかと問うことでもある。それに対する答えは明確だ——誰か別の人物が、そのハーモニーとのあいだにつながりを感じ、意味を見出すことが可能になる。ノルシュテインは『草上の雪』において、詩の言葉についてこんなことを言っている——「言葉がもし追体験されず、あなたの運命となりえないのであれば、その詩が無意味なものなのか、もしくはあなたが無意味なのだ」³⁸⁷。これは一見とても厳しい言葉に感じられるが、しかし、これが語っているのは実際には希望である。語られた言葉をもし自分のうちに発火させることさえできれば、私たちの存在には意味があるということだからだ。同時に、その言葉を紡ぎだすことで誰かが残そうとした「個人的なハーモニー」もまた、無意味ではなかったことが証明されるということだからだ。アニメーションや映画が言語＝「メタファー」となるとき、そこに内在する意味は、それを読み取ろうとする観客の存在なくしては決して浮上することはない。見出す者がいなければ、それは無意味でありつづける。それゆえに、「メタファー」として

³⁸⁶ СТ2-5 «Для меня новое ощущение времени произошло на *Шинели*. Психологические подробности открыли, что в секунде больше, чем 24 кадра» (「『外套』の制作で私には新しい時間の感覚が生まれてきた。心理を詳細に見ていくことで分かったのは、1秒には24コマ以上あるということだ」)。С.27.

³⁸⁷ СТ1-18 «Тот самый фильм о любви, который мне так и не пришлось снять, или Слово-объектив» (「撮影することが叶わなかった愛についての映画、または対物レンズとしての言葉」)。С.87.

のアニメーションは、自分自身に意味を与えてくれる観客を待っている。自分自身が無意味ではないことを証明してくれる誰かを待っている。その誰かが現れたとき、アニメーションは無意味ではないことを証明され、それが痕跡として留めるハーモニーもまた、意味を見出される。

『草上の雪』の冒頭で、ノルシュテインは、アニメーションは「すべてを結合する」³⁸⁸ものだと言っていた。ノルシュテインがその言葉で直接的に意味していたのは、アニメーションは、ビジュアルや音も含め、本質的にバラバラな要素を結びつけることにより、ようやく成立するということである。しかし、本論文の議論を通じて分かるのは、アニメーションには、バラバラに営まれる生もまた、ひとつに結びつける可能性があるということだ。アニメーションは、互いに異質であるはずの人々に同一性を共有させる。異質なものを異質なままで、しかし何か似ているところもあると感じさせる。別々だったはずのものに、つながりが見いださせる。互いが互いに、その存在が無意味ではないことを見出させる。互いが互いに、それぞれの生の物語の糧となることを許しあう。

ノルシュテインは、自身の作品における孤独の感覚を指摘されたとき、その孤独は、「観客の誰かと出会うための孤独」³⁸⁹だと言っている。「個人的なハーモニー」を作り上げるアニメーションは、自らに内在する限界を認識する。それは決して「すべて」や「永遠」にはなれず、それを夢見たり錯覚したりするだけで朽ちていく。それはやはり孤独である。しかし、その孤独は、その存在を認める誰かがいれば、その誰かの意識のなかで、再び息を吹き返すことができる。自分自身の存在が限定されていること、しかし、自分自身が一部であるところの世界は永続するのだということ、その両方の認識が重なりあうとき、今ここにある刹那な可能性でしかない「個人的なハーモニー」は、永遠へと拓かれていく。自分だけでは届かない場所に、他の誰かに存在してもらい、そして自分自身のいる場所を、見出しつづけてもらうことで、永続する。

ノルシュテインは、『話の話』のベースとなる感覚のひとつについて、こんなことを語っている。子供の頃、隣の部屋で交わされる親密な会話に耳を傾けていたときのことだ。

別荘の大家のフェーニュおばさんやその隣人のシューラおばさんのことを思い出した。カップが時おりたてる金属の音や、彼女たちの夕方のくぐもった会話を思い出した。言葉は互いに区別できず、会話の響きが魔法のように混ざりあっていく。涼しい黄昏に川の浅瀬で流れる水音のようだ。この魔法は、世間の悲痛さを甘受させるだろうし、さらさらとしたこの声を感じ取ることができるうちは、世界の堅固さは揺るぎないもののように思えたのだ。 ³⁹⁰

このとき言葉は具体的な意味を失って流動し、混ざり合い、「メタファー」のようになる。「メタファー」は揺らぎ、不定形で流動する。しかし、その存在自体は揺るぎない——その謎めいた感覚を感じ、そこに意味を見出す誰かがいるかぎり。

『話の話』という謎、それは新たな意味を限りなく見出していくためのものである。個人的で、それゆえに新しい生の物語を紡ぎだすための尽きせぬ源泉である。

³⁸⁸ CT1-1. C.12.

³⁸⁹ ノルシュテイン「交わらぬはずの視線が交わる時……」、43頁。

³⁹⁰ CT1-74. C. 308. (ノルシュテイン『フラワーニヤと私』、p.50-51。)

参考文献

I. ユーリー・ノルシュテイン関連のテキスト

I-i. ノルシュテイン本人によるもの（展覧会図録含む）

- Норштейн Ю.* Движение // Искусство Кино. 1988. № 10. С.107-121.
——. За видимой картинкой на экране // Проблемы синтеза в художественной культуре. М., Наука. 1985. С.149.
——. Метафоры // Искусство Кино. 1994. № 8. С.92-104.
——. Тайны анимации, или как делается «Шинель» // Киноведческие записки. 1999. № 41. С.106-125.
——. Снег на траве. Т.1-2. М., Издательство «Красная площадь». 2008.
—— и *Ярбусова Ф.* Сказка сказок. М., Издательство «Красная площадь». 2005.
ノルシュテイン、ユーリー『フラーニャと私』児島宏子訳、徳間書店、2003年。
——『ユーリー・ノルシュテインの仕事』（ムック本）ふゅーじょんぷろだくと、2000年。
——『ユーリー・ノルシュテインの仕事』児島宏子訳、ふゅーじょんぷろだくと、2003年。
『話の話——ロシア・アニメーションの巨匠 ノルシュテイン&ヤールブソワ』イデッフ、2010年。

I-ii. ノルシュテイン関連文献（インタビュー、講演なども含む）

- ノルシュテイン、ユーリー「ノルシュテイン・インタビュー」高畑勲訳、『FILM 1/24』第32号、1984年、9-12頁。
——「インタビュー」土居伸彰訳、2008年、<http://www.animations-cc.net/interview/i018-norstein03.html>。
——「インタビュー「交わらぬはずの視線が交わる時……」」アナスタシア・プシュコーワ訳、『表象』第7号、2013年、42-51頁。
Kitson, Clare. *Yuri Norstein and Tale of Tales: An Animator's Journey* (Bloomington: Indiana University Press, 2005). (クレア・キッソン『『話の話』の話』小原信利訳、未知谷、2008年。)
Norstein, Yuri. "Animation and Poetry," *Lucerne International Animation Academy*, Lecture, Dec 8 2009, Bourbaki Theater, Lucerne.

II. その他のテキスト

II-i. ロシア語文献

- Кракауер З.* Дамво // Киноведческие записки. № 52. 2001. С.129-131.
Лотман Ю. О языке мультипликационных фильмов // Избранные статьи в трех томах. Т. III. Таллинн. Александр. 1993. С.323-325. (ユーリー・ロトマン「アニメーション映画の言語について」、『映画の記号学』所収、大石雅彦訳、平凡社、1987年、215-222頁。)
Эйзенштейн С. Избранные произведения в шести томах. Т.1-6. М., Искусство. 1964-1971.
——. Монтаж // Избранные произведения в шести томах. Т.2. М., Искусство. 1964. С.329-484. (セルゲイ・エイゼンシュテイン「モンタージュ」田中ひろし訳、『エイゼンシュテイン全集 第2部 映画——芸術と科学 第7巻 モンタージュ』所収、エイゼンシュテイン全集刊行委員会訳、キネマ旬報社、1981年、9-254頁。)
——. Монтаж аттракционов // Избранные произведения в шести томах. Т.2. С.269-273. (セル

- ゲイ・エイゼンシュテイン「アトラクションのモンタージュ」田中ひろし訳、『エイゼンシュテイン全集 6 第2部 映画—芸術と科学 第6巻 星のかなたに』エイゼンシュテイン全集刊行委員会、キネマ旬報社、1980年、13-20頁。）
- . Дисней // Метод. Т.2. М., Музей Кино. 2002. С.254-295. (セルゲイ・エイゼンシュテイン「ディズニー (抄訳)」今井隆介訳、『表象』第7号、151-168頁。)
- . Метод. Т.1-2. М., Музей Кино. 2002.
- . Неравнодушная природа. Т.1-2. М., Эйзенштейн-центр. 2004-2006.
- . Монтаж 1938 // Неравнодушная природа. Т.1. М., Музей Кино. 2004. С.44-83. (セルゲイ・エイゼンシュテイン「モンタージュ 1938年」児島宏子訳、『エイゼンシュテイン全集 第2部 映画—芸術と科学 第7巻 モンタージュ』所収、255-288頁。)
- . Неравнодушная природа // Неравнодушная природа. Т.2. М., Музей Кино. 2006. С.310-508. (セルゲイ・エイゼンシュテイン「無関心な自然でなく」田中ひろし訳、『エイゼンシュテイン全集 9 第2部 映画—芸術と科学 第9巻 無関心な自然でなく』所収、エイゼンシュテイン全集刊行委員会訳、キネマ旬報社、1993年、1-188頁。)
- . О строении вещей // Неравнодушная природа. Т.2. С.14-45. (セルゲイ・エイゼンシュテイン「作品の構造について」田中ひろし訳、『エイゼンシュテイン全集 第2部 映画—芸術と科学 第8巻 作品の構造について』所収、エイゼンシュテイン全集刊行委員会訳、キネマ旬報社、1984年、7-42頁。)
- . Роден и Рильке // Неравнодушная природа. Т.2. С.509-535.
- Ямпольский М. Палитра и объектив // Искусство кино. 1980. № 2. С.94-104.
- . Пространство мультипликации // Искусство кино. 1982. № 3. С.84-99.

II-ii. 日本語文献

- 秋山邦晴「日本映画音楽史を形作る人々 アニメーション映画の系譜 17 草月アニメーションの実験」、『キネマ旬報』717号(1977年9月下旬号)、110-115頁。
- 「日本映画音楽史を形作る人々 アニメーション映画の系譜 19 草月アニメーションの実験③」、『キネマ旬報』721号(1977年9月15日号)、124-129頁。
- 飯沢匡「映画の魔術 アニメーション映画の展望」、『芸術新潮』1957年5月号、228-230頁。
- 井上徹『ロシア・アニメ アヴァンギャルドからノルシュテインまで(ユーラシア・ブックレット No.74)』東洋書店、2005年。
- 今井隆介「描く身体から描かれる身体へ 初期アニメーション映画研究」、加藤幹郎編著『映画学的想像力 シネマ・スタディーズの冒険』所収、人文書院、2006年、58-95頁。
- 今村太平『漫画映画論』徳間書店、2005年。
- オライリー、デイヴィッド「アニメーション基礎美学」土居伸彰訳、<http://www.animations-cc.net/criticism/c014-basicanimation01.html>、2009年。
- ギンズブルグ、S『動画映画論 映画芸術の方法と認識』川岸貞一郎訳、理論社、1960年。
- 久里洋二「アニメってというのは開拓でなきゃ...」、『月刊イメージフォーラム』1981年7月号、10頁。
- 「大人漫画をアニメーションにしたかった」、「草月アートセンターの記録」刊行委員会編『輝け60年代 草月アートセンターの全記録』フィルムアート社、2002年、138-139頁。
- 黒川芳朱「隙間のある時間の造形 『ハンドペインテッド・フィルムス』を観る」、『映像実験誌 Fs』vol.8、2002年、21-25頁。
- 鈴木敏夫『風に吹かれて』中央公論新社、2013年。
- 高畑勲『話の話』アニメージュ文庫、1984年。
- 『木を植えた男を読む』、徳間書店、1990年。
- 『映画を作りながら考えたこと II 1991~1999』、徳間書店、1999年。
- 「ノルシュテインさんに再会して」、『ユーリ・ノルシュテインの仕事』、59頁。
- 「先見的で、きわめて今日的」、<http://www.ghibli.jp/outotori/takahata/>、2005年。
- 『漫画映画(アニメーション)の志——『やぶにらみの暴君』と『王と鳥』』、岩波書店、2007年。
- タルコフスキー、アンドレイ『映像のポエジア 刻印された時間』鴻英良訳、キネマ旬報社、1988年。

- 土居伸彰「フレームを超えて——エイゼンシュテイン芸術理論における「イメージ」について」、『表象文化論研究』第7号、2008年、82-101頁。
- 「この世界をアニメートする——ユリー・ノルシュテイン『話の話』について」、『アニメーション研究』第9巻第1号、2008年、3-13頁。
- 「ノルシュテイン『話の話』にみられるエイゼンシュテイン理論の影響について」、『ロシア語ロシア文学研究』第40号、2008年、38-45頁。
- 「フレームを超えて——エイゼンシュテイン芸術理論における「イメージ」について」、『表象文化論研究』第7号、2008年、82-101頁。
- 「柔らかな世界——ライアン・ラーキン、そしてアニメーションの原形質的な可能性について」、加藤幹郎編著『アニメーションの映画学』臨川書店、2009年、57-110頁。
- 「ドン・ハーツフェルト作品におけるシンプルな描画スタイルの意義について」、『アニメーション研究』第11巻第1号、2010年、3-12頁。
- 「奇妙さの意味——プリート・パルンのアニメーション実践について」、『演劇研究』34号、2011年、65-75頁。
- 「「アニメーション」の誕生——1950年代における海外アニメーションの受容とその影響」、ワダ・ミツヨ・マルシアーノ編著『「戦後」日本映画論 1950年代を読む』所収、青弓社、2012年、247-273頁。
- 「片隅から世界を眺める——「遠い」現実を「近い」ものとするアニメーションについて」、『アニメーション研究』第16巻第1号、2014年、31-37頁。
- 「Animation Unrelated 第3回 ボブ・サビストンと会ったこと」、『boid マガジン』2014年5月号、<http://boid-mag.publishers.fm/article/6915/>。
- 西村智弘「戦前のアート・アニメーション アマチュア映画作家のアニメーションをめぐる状況について」、『多摩美術大学研究紀要』第23号、2008年、129-147頁。
- 「実験アニメーションの過去と現在」、<http://www.yebizo.com/jp/forum/essay/nishimura/essay1.html>、2010年。
- 蓮實重彦『シネマの記憶装置』、フィルムアート社、1997年。
- パルン、プリート「プリート・パルン インタビュー」、『ラピュタ・アニメーション・フェスティバル 2009 カタログ』、2009年、16頁。
- 「インタビュー」土居伸彰訳、『映像メディア学：東京藝術大学大学院映像研究科紀要』Vol.2、2012年、121-126頁。
- ヒース、ジョゼフ、ポーター、アンドルー『反逆の神話 カウンターカルチャーはいかにして消費文化になったか』栗原百代訳、NTT出版、2014年。
- ピッコフ、ウロ「インタビュー」土居伸彰訳、<http://www.animations-cc.net/interview/i021-pikkov01.html>、2009年。
- 細馬宏通『ミッキーはなぜ口笛を吹くのか アニメーションの表現史』新潮選書、2013年。
- ポルドマ、ヤンノ「ヤンノ・ポルドマ、社会主義と資本主義のゆるやかな旅」土居伸彰訳、2007年、<http://www.animations-cc.net/interview/i002-janno02.html>。
- マクラウド、スコット『マンガ学』岡田斗司夫監訳、美術出版社、1998年。
- 松江哲明「僕がドン・ハーツフェルト作品にドキュメンタリーを見つけてしまう理由」、土居伸彰編著『ドン・ハーツフェルト』CALF、2012年、29-31頁。
- 松本俊夫『逸脱の映像』月曜社、2013年。
- 真鍋博「新しいイメージをさぐりだすために アニメーション3人の会マニフェスト」、秋山邦晴「日本映画音楽史を形作る人々 アニメーション映画の系譜 17 草月アニメーションの実験」、112-113頁。
- 宮崎駿『出発点 1979~1996』スタジオジブリ、1996年。
- 『続・風の帰る場所——映画監督・宮崎駿はいかに始まり、いかに幕を引いたのか』ロッキングオン、2013年。
- ロビンソン、クリス「インタビュー ピンプの言うところには……」土居伸彰訳、<http://www.animations-cc.net/interview/i012-chris01.html>、2008年。
- ロファ、セバスチャン『アニメとプロパガンダ』原正人・古永真一・中島万紀子訳、法政大学出版局、2011年。
- 山村浩二「日出処から生まれるアニメーションのすごさって？ 山村浩二×中条省平」、『WORD』vol.31、2003年、234-241頁。

—— 『アニメーションの世界へようこそ』 岩波ジュニア文庫、2006年。

—— 「インタビュー 山村浩二『マイブリッジの糸』」、<http://www.animations-cc.net/interview/i024-muybridge01.html>、2011年。

II-iii. その他の言語による文献

Alexeieff, Alexandre. "Preface: In Praise of Animated Film," in Giannalberto Bendazzi, *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation* (London: John Libbey Publishing), 1994. p.xix-xxiii.
Bendazzi, Giannalberto. *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation* (London: John Libbey Publishing, 1994).

——. "Defining Animation — A Proposal", 『アニメーション研究』第9巻第1号、2008年、64-71頁。

Bouldin, Joanna. "Cadaver of the Real: Animation, Rotoscoping and the Politics of the Body," in *Animation Journal*, Vol.12, 2004, pp.7-31.

Brothers Quay, "Brothers Quay: In Absentia," http://offscreen.com/view/brothers_quay, 2001.

Canemaker, John. ed., *Storytelling in Animation: The Art of the Animated Image Volume.2* (Los Angeles: The American Film Institute, 1988).

Cavell, Stanley. *The World Viewed: Enlarged Edition* (Cambridge: Harvard University Press, 1979). (スタンリー・カヴェル『眼に映る世界 映画の存在論についての考察』石原陽一郎訳、法政大学出版局、2012年。)

Clarens, Bernard. *André Martin, écrits sur l'animation.1* (Paris: Dreamland, 2000).

Collins, Maynard. *Norman McLaren: Canadian Film Series* (Canadian Film Institute, 1976).

Crafton, Donald. *Before Mickey: The Animated Film 1898-1928* (University of Chicago Press, 1993).

Fischinger, Oskar. "Statements by Oskar Fischinger," in William Moritz, *Optical Poetry* (Bloomington: Indiana University Press, 2004), pp.173-189.

Folman, Ari. "Interview: Ari Folman - *Waltz with Bashir*," <http://www.grouchoreviews.com/interviews/264>, 2008.

——. "*Waltz with Bashir*: Interview with Ari Folman," <http://twitchfilm.com/2009/01/waltz-with-bashirinterview-with-ari-folmon.html>, 2009.

Furniss, Maureen. *Art in Motion: Animation Aesthetics* (London: John Libbey Publishing, 1998).

Griffin, George. "Waking Life," *ASIFA News* 15:1, 2002, p.11.

Hebért, Pierre. "Cinema, Animation and the Other Arts: An Unanswered Question," in Chris Gehman and Steve Reinke eds., *The Sharpest Point: Animation at the End of Cinema* (Toronto: YYZ Books, 2005), pp.179-188.

——. "The Idea of Animation and Instrumental Expression," <http://pierrehebert.com/en/publications/texts/the-idea-of-animation-and-instrumental-expression/>, 2009.

Holman, Curt. "Drawing a Crowd: Don Hertzfeldt highlights *The Animations Show 3*," http://atlanta.creativeloafing.com/gyrobase/drawing_a_crowd/Content?oid=192166, 2007.

Klein, Norman. "Animation and Animorphs," in Vivian Sobchack ed., *Meta-morphing: Visual Transformation and the Culture of Quick-Change* (Minneapolis: The University of Minnesota Press, 2000), pp.21-40.

Johnson, David T.. *Richard Linklater* (Urbana, Chicago, and Springfield: University of Illinois Press, 2012).

Joubert-Laurencin, Hervé. *La lettre volante: Quatre essais sur le cinéma d'animation* (Paris: Presses de la Sorbonne Nouvelle, 1997).

Kracauer, Siegfried. *Theory of Film* (New York: Oxford University Press, 1960).

Kruger, Judith. *Animated Realism: A Behind-the-Scenes Look at the Animated Documentary Genre* (Waltham: Focal Press, 2012).

Kristmanson, Mark. *Plateaus of Freedom: Nationality, Culture, and State Security in Canada 1940-1960* (New York: Oxford University Press, 2003).

Langer, Mark. "The Disney-Fleischer Dilemma: Product Differentiation and Technological Innovation" in *Screen*, 33 (4), 1992, pp.343-360.

Leaf, Caroline. "An Interview with Caroline Leaf in English," http://www.ajan.se/index.php?option=com_content&task=view&id=46&Itemid=43, 2002.

- Leslie, Esther. *Hollywood Flatlands: Animation, Critical Theory, and the Avant-garde* (London: Verso, 2004).
- Lamarre, Thomas. *The Anime Machine: A Media Theory of Animation* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009). (トーマス・ラマール『アニメ・マシーン』藤木秀朗監訳、名古屋大学出版会、2013年。)
- Lutz, E.G. *Animated Drawings: How They Made Their Origin and Development* (New York: Charles Scribner's Sons, 1926).
- Manovich, Lev. *The Language of New Media* (Cambridge: The MIT Press, 2001). (レフ・マノヴィッチ『ニューメディアの言語』堀潤之訳、みすず書房、2013年。)
- Martin, André. "Le cinéma d'animation," <http://www.universalis.fr/encyclopedie/cinema-cinemas-paralleles-le-cinema-d-animation/>
- McLaren, Norman. "Animated Films," in *Experimental Animation*, p.122-123.
- . "The Low Budget and Experimental Film," in Robert Russett and Cecile Starr, *Experimental Animation: An Illustrated Anthology* (New York: Litton Educational Publishing, 1976), p.118-121.
- Milhauser, Steven. "An Incident in the Life of Emile Reynaud," *The Yale Review*, Vol.81, 1993, pp.74-83.
- Moritz, William. "Some Observations on Non-Objective and Non-Linear Animation," in *Storytelling in Animation: the Art of the Animated Image Volume 2*, pp.21-31.
- Nesbet, Anne. *Savage Junctures: Sergei Eisenstein and the Shape of Thinking* (New York: I. B. Tauris, 2007).
- Pärn, Priit. "Priit Pärn on His Work," in *Priit Pärn* (Tallinn: Art Museum of Estonia, 2007), pp.6-10.
- . "How to Construct a Story: From Idea to Screenplay," *Lucerne International Animation Academy*, Lecture, 9th December, 2009, Bourbaki Theater, Lucerne.
- Pontieri, Laura. *Soviet Animation and The Thaw of the 1960s: Not Only for Children* (London: John Libbey Publishing, 2012).
- Robinson, Chris. *Unsung Heroes of Animation* (London: John Libbey Publishing, 2005).
- . *Estonian Animation: Between Genius and Utter Illiteracy* (London: John Libbey Publishing, 2006).
- . *The Animation Pimp* (Los Angeles: AWN Press, 2007).
- Roe, Annabelle Honess. *Animated Documentary* (London: Palgrave Macmillan, 2013).
- Russett, Robert and Starr, Cecile. *Experimental Animation: An Illustrated Anthology* (New York: Litton Educational Publishing, 1976).
- Sabiston, Bob. "Bob Sabiston in Conversation with Paul Ward," in *Animation: An Interdisciplinary Journal*, Vol.7 (1), 2011, pp.73-82.
- Sifianos, Georges. "The Definition of Animation: A Letter from Norman McLaren," in *Animation Journal*, Vol.3 (2), 1995, pp.62-66. (ノーマン・マクラレン「アニメーションの定義——ノーマン・マクラレンからの手紙 (ジョルジュ・シフィアノスによるイントロダクションつき)」土居伸彰訳、『表象』第7号、2013年、68-78頁。)
- Slowik, Mary. "Telling 'What Is': Frame Narrative in Zbig Rybczynski's *Tango*, Wendy Tilby and Amanda Forbis's *When the Day Breaks*, and Yuri Norstein's *Tale of Tales*," in *Animation: An Interdisciplinary Journal*, Vol.9(3), 2014, pp.281-298.
- Sobchack, Vivian. "The Line and the Animorph or 'Travel Is More than Just A to B'," in *Animation: An Interdisciplinary Journal*, Vol.3 (3), 2008, pp.251-265.
- Solomon, Charles. "Animation: Notes on a Definition," in Charles Solomon ed., *The Art of the Animated Image: An Anthology* (Los Angeles: The American Film Institute), 1987, pp.9-12.
- ed., *The Art of the Animated Image: An Anthology*, (Los Angeles: The American Film Institute), 1987.
- Thomas, Frank and Johnston, Ollie. *The Illusion of Life: Disney Animation* (New York: Disney Editions, 1981). (フランク・トーマス&オーリー・ジョンストン『ディズニーアニメーション生命を吹き込む魔法』スタジオジブリ訳、徳間書店、2002年。)
- Trossek, Andreas. "The Beginning of a Rhizome-like Alphabet: Priit Pärn and His Works," in *Priit Pärn*, pp.12-48.
- Tsivian, Yuri. *Ivan the Terrible* (London: BFI Publishing, 2002).
- Ward, Paul. "Rotoshop in Context: Computer Rotoscoping and Animation Aesthetics," in *Animation*

Journal, Vol.12, 2004, pp.32-52.

Wells, Paul. *Understanding Animation* (London: Routledge, 1998).

Wood, Aylish. "Re-Animating Space," in *Animation: An Interdisciplinary Journal*, Vol.1(2), 2006, pp.133-152.

ASIFA 50th ANNIVERSARY (n.p.: ASIFA PUBLICATION, 2011).

Norman McLaren: Exhibitions and Films (Edinburgh: Scottish Arts Council, 1977).

"The Fleischer Rotoscope Patent with an Introduction by Mark Langer," in *Animation Journal*, Vol.1(2), 1993, pp.66-78.

William Kentridge (New York: Harry N. Abrams, Inc., 2001).

フィルモグラフィ

製作年、原題、邦題、監督名、スタジオ名（個人制作の場合は表記なしのこともあり）の順に記す。

ユーリー・ノルシュテイン作品（監督作品に限る）

- 1968年 *25-е - первый день* 『25日 最初の日』アルカージー・チューリン&ユーリー・ノルシュテイン監督
ソユズムリトフィルム
- 1971年 *Сеча при Керженце* 『ケルジェネツの戦い』イワン・イワノフ=ワノ&ユーリー・ノルシュテイン監督
ソユズムリトフィルム
- 1973年 *Лиса и Заяц* 『狐と兎』ユーリー・ノルシュテイン監督 ソユズムリトフィルム
- 1974年 *Цапля и журавль* 『アオサギと鶴』ユーリー・ノルシュテイン監督 ソユズムリトフィルム
- 1975年 *Ёжик в тумане* 『霧のなかのハリネズミ』ユーリー・ノルシュテイン監督 ソユズムリトフィルム
- 1979年 *Сказка сказок* 『話の話』ユーリー・ノルシュテイン監督 ソユズムリトフィルム
- 未完 *Шинель* 『外套』ユーリー・ノルシュテイン監督

その他の監督作品

- 1908年 *Fantasmagorie* 『ファンタスマゴリー』エミール・コール監督 ゴーモン
- 1911年 *Little Nemo* 『リトル・ニモ』ウィンザー・マッケイ監督 ヴァイタグラフ・スタジオ
- 1914年 *Gertie the Dinosaur* 『恐竜ガーター』ウィンザー・マッケイ監督
- 1917年 *El Apóstol* 『使徒』キリーノ・クリスティアーニ監督
- 1926年 *Die Abenteuer des Prinzen Achmed* 『アクメッド王子の冒険』ロッテ・ライニガー監督
- 1927年 *Seelische Konstruktionen* 『スピリチュアル・コンストラクションズ』オスカー・フィッシンガー監督
- 1928年 *Plane Crazy* 『プレーン・クレイジー』アブ・アイワークス&ウォルト・ディズニー監督 ウォルト・ディズニー・プロダクションズ
- 1928年 *Steamboat Willie* 『蒸気船ウィリー』アブ・アイワークス&ウォルト・ディズニー監督 ウォルト・ディズニー・プロダクションズ
- 1928年 *Comicalamities* 『コミカラムィティーズ』オットー・メスマー監督 パット・サリヴァン・カートゥーンズ
- 1929年 *The Skeleton Dance* 『骸骨の踊り』エドヴァルド・グリーグ&カール・スターリング監督 ウォルト・ディズニー・プロダクションズ
- 1930年 *Studie Nr.5* 『スタディ No.5』オスカー・フィッシンガー監督
- 1932年 *Minnie the Moocher* 『ミニー・ザ・ムーチャー』デイヴ・フライシャー監督 フライシャー・スタジオ

- 1933年 *Kreise (Circles)* 『サークル』 オスカー・フィッシンガー監督
- 1937年 *Snow White and the Seven Dwarfs* 『白雪姫』 デヴィッド・ハンド監督 ウォルト・ディズニー・プロダクションズ
- 1938年 *Merbabies* 『人魚のおどり』 ルドルフ・アイジング&ヴァーノン・スターリングス監督 ウォルト・ディズニー・プロダクションズ
- 1941年 *Dumbo* 『ダンボ』 ノーム・ファーガソン監督 ウォルト・ディズニー・プロダクションズ
- 1942年 *Hen Hop* 『めんどりの踊り』 ノーマン・マクラレン監督 カナダ国立映画製作庁
- 1942年 *Radio Dymamics* 『ラジオ・ダイナミクス』 オスカー・フィッシンガー監督
- 1947年 *Motion Paintings No.1* 『モーション・ペインティング No.1』 オスカー・フィッシンガー監督
- 1949年 *Bad Luck Brackie* 『呪いの黒猫』 テックス・アヴェリー監督 MGM
- 1952年 *Neighbours* 『隣人』 ノーマン・マクラレン監督 カナダ国立映画製作庁
- 1953年 『くじら』 大藤信郎監督 大藤スタジオ
- 1953年 *Duck Amuck* 『カモにされたカモ』 チャック・ジョーンズ監督 ワーナー・ブラザーズ
- 1953年 *La Bergère et le Ramoneur* 『やぶにらみの暴君』 ポール・グリモー監督 Les Gêmeaux
- 1954年 *Animal Farm* 『動物農場』 ジョン・ハラス&ジョイ・バチェラー監督 ハラス&バチェラー
- 1955年 *Blinkity Blank* 『線と色の即興詩』 ノーマン・マクラレン監督 カナダ国立映画製作庁
- 1956年 『幽霊船』 大藤信郎監督 大藤スタジオ
- 1959年 *Lev a písnička* 『ライオンと歌』 ブジェチスラフ・ポヤル監督 クラートキー・フィルム・ブラハ
- 1962年 *История одного преступления* 『ある犯罪の話』 フョードル・ヒトルーク監督 ソюзムリトフィルム
- 1963年 *Sleep* 『眠り』 アンディ・ウォーホル監督
- 1968年 *Стеклянная гармоника* 『グラスハーモニカ』 アンドレイ・フルジャノフスキー監督 ソюзムリトフィルム
- 1969年 *Walking* 『ウォーキング』 ライアン・ラーキン監督 カナダ国立映画製作庁
- 1972年 *Street Musique* 『ストリート・ミュージック』 ライアン・ラーキン監督 カナダ国立映画製作庁
- 1974年 *The Owl Who Married a Goose* 『がちょうと結婚したふくろう』 カナダ国立映画製作庁
- 1976年 *The Street* 『ストリート』 キャロライン・リーフ監督 カナダ国立映画製作庁
- 1977年 *Kas maakera on ümmargune?* 『地球は丸い?』 プリート・パルン監督 ヨーニスフィルム
- 1977年 *Я к вам лечу воспоминаньем...* 『私は思い出となってあなたの元へ飛んでいく』 アンドレイ・フルジャノフスキー監督 ソюзムリトフィルム
- 1978年 *The Metamorphosis of Mr.Samsa* 『ザムザ氏の変身』 キャロライン・リーフ監督 カナダ国立映画製作庁
- 1978年 *...Ja teeb trrike* 『森のなかのマジシャン』 プリート・パルン監督 ヨーニスフィルム
- 1978年 *J. R. R. Tolkien's The Lord of the Rings* 『指輪物語』 ラルフ・バクシ監督 ファンタジー・フィルムズ
- 1979年 *Le Roi et l'Oiseau* 『王と鳥』 ポール・グリモー監督 LES FILMS PAUL GRIMAUT、LES FILMS GIBÉ、ANTENNE 2
- 1980年 *Suur Tõll* 『ビッグ・ティル』 レイン・ラーマット監督 タリンフィルム
- 1980年 *Tango* 『タンゴ』 ズビグニュー・リプチンスキ監督 セマフォル・スタジオ
- 1982年 *Kolmnurk* 『トライアングル』 プリート・パルン監督 ヨーニスフィルム
- 1984年 *Aeg Maha* 『タイム・アウト (おとぎ話)』 プリート・パルン監督 タリンフィルム
- 1986年 *Street of Crocodiles* 『ストリート・オブ・クロコダイル』 ブラザーズ・クエイ監督

- 1986年 *Seiltänzer* 『ローブダンサー』ライムント・クルメ監督 ライムント・クルメ・フィルムグラフィック
- 1987年 *Eine Murul* 『草上の朝食』プリート・パルン監督 タリンフィルム
- 1987年 *The Man Who Planted Trees* 『木を植えた男』フレデリック・バック監督 ラジオ・カナダ
- 1988年 *Who Framed Roger Rabbit* 『ロジャー・ラビット』ロバート・ゼメキス監督 タッチストーン・ピクチャーズ
- 1991年 『おもひでぼろぼろ』高畑勲監督 スタジオジブリ
- 1992年 *A is for Autism* 『ジは自閉症のジ』ティム・ウェッブ監督 チャンネル4プロダクション
- 1992年 *Hotell E* 『ホテル E』プリート・パルン監督 ヨーニスフィルム
- 1994年 *Felix in Exile* 『流浪のフェリックス』ウィリアム・ケントリッジ監督
- 1994年 『平成狸合戦ぽんぽこ』高畑勲監督 スタジオジブリ
- 1994年 *The Lion King* 『ライオンキング』ロジャー・アレーズ&ロブ・ミンコフ監督 ウォルト・ディズニー・カンパニー
- 1995年 *1895* 『1895』プリート・パルン&ヤンノ・ポルドマ監督 ヨーニスフィルム
- 1997年 『もののけ姫』宮崎駿監督 スタジオジブリ
- 1998年 *Porgandite öö* 『ニンジンの夜』プリート・パルン監督 ヨーニスフィルム
- 1999年 *When the Day Breaks* 『ある一日のはじまり』ウェンディ・ティルビー&アマンダ・フォービス監督 カナダ国立映画製作所
- 1999年 *Snack and Drink* 『スナック・アンド・ドリンク』ボブ・サビストン監督 フラットブラック・フィルムズ
- 2000年 *In Absentia* 『イン・アブセンティア』ブラザーズ・クエイ監督 BBC
- 2000年 *The Boy Who Saw the Iceberg* 『冰山を見た少年』ポール・ドリエセン監督 カナダ国立映画製作所
- 2001年 『ファイナルファンタジー』坂口博信監督 スクウェア・ピクチャーズ
- 2001年 *Waking Life* 『ウェイクング・ライフ』リチャード・リンクレイター監督 サウザンド・ワーズ
- 2002年 『頭山』山村浩二監督 ヤマムラアニメーション
- 2003年 *Grasshopper* 『グラスホッパー』ボブ・サビストン監督 フラットブラック・フィルムズ
- 2003年 *Karl ja Marilyn* 『カール・アンド・マリリン』プリート・パルン監督 ヨーニスフィルム
- 2004年 *The Polar Express* 『ポーラ・エクスプレス』ロバート・ゼメキス監督 キャッスル・ロック・エンターテインメント、プレイトーン、イメージムーバーズ・デジタル、ゴールデン・ミーン
- 2006年 *A Scanner Darkly* 『スキャナー・ダークリー』リチャード・リンクレイター監督 サウザンド・ワーズ、セクション・エイト、デトール・フィルムプロダクション、スリー・アーツ・エンターテインメント
- 2006年 *Everything Will Be OK* 『きつとすべて大丈夫』ドン・ハーツフェルト監督 ビターフィルムズ
- 2007年 *Enchanted* 『魔法にかけられて』ケヴィン・リマ監督 ウォルト・ディズニー・ピクチャーズ
- 2007年 『カフカ 田舎医者』山村浩二監督 松竹
- 2007年 *The Even More Fun Trip* 『あのときよりもっと楽しい旅』ボブ・サビストン監督 フラットブラック・フィルムズ
- 2008年 *Slavar* 『奴隷たち』デヴィッド・アロノウィッチ&ハンナ・ヘイルボーン監督 ストーリー
- 2008年 *I Am So Proud of You* 『あなたは私の誇り』ドン・ハーツフェルト監督 ビターフィルムズ
- 2008年 *Vals Im Bashir* 『戦場でワルツを』アリ・フォルマン監督 ブリジット・フォルマン・フィルム・ギャング、Les Films d'Ici、レイザー・フィルム・プロダクション
- 2008年 *Elu ilma Gabriella Ferrita* 『ガブリエラ・フェッリなしの人生』プリート・パルン&オルガ・パルン監督 ヨーニスフィルム

- 2009年 *Prayers for Peace* 『平和への祈り』ダスティン・グレッラ監督
- 2010年 *An Eye-ful of Sound* 『音が目を惹く』サマンサ・ムーア監督
- 2010年 *Tuukrid Vihmas* 『雨のダイバー』ブリート・パルン&オルガ・パルン監督 ヨーニスフィルム
- 2011年 *Muybridge's Strings* 『マイブリッジの糸』山村浩二監督 カナダ国立映画製作庁、NHK、ポリゴン・ピクチュアズ
- 2012年 *Couleur de peau: Miel* 『はちみつ色のユン』ユン&ローラン・ボアロー監督 モザイク・フィルム、アルテミス・プロダクション、フランス3シネマ、パングメディア、ナダスディ・フィルム
- 2012年 *It's Such a Beautiful Day* 『なんて素敵な日』ドン・ハーツフェルト監督 ビターフィルムズ
- 2013年 『風立ちぬ』宮崎駿監督 スタジオジブリ

本文中で取り上げたドキュメンタリー映画

- 1983年 *McLaren on McLaren* 『マクラレン・オン・マクラレン』グラント・マンロー監督 カナダ国立映画製作庁
- 1990年 *Creative Process: Norman McLaren* 『クリエイティブ・プロセス』ドナルド・マクウィリアムズ監督 カナダ国立映画製作庁
- 2001年 *Disney's Snow White: Still the Fairest of Them All* 『メイキング・オブ・白雪姫』ハリー・アレンズ監督 ブエナビスタ
- 2004年 *Magia Russica* 『マギヤ・ルスカ〜ロシア・アニメの世界』ヨナタン・ズール&マーシャ・ズール監督 ヨナタン&マーシャ・フィルムズ
- 2009年 『ユーリー・ノルシュテイン エイゼンシュテインの「イワン雷帝」を語る』才谷遼監督 アートアニメーションのちいさな学校

図版



図1 『話の話』(ユーリー・ノルシュテイン監督、1979年)



図2 『話の話』から冒頭のリンゴのシーン



図3 『話の話』から共同住宅のシーン



図4 『話の話』から「永遠」のシーン



図5 『話の話』から戦争のシーン



図6 『話の話』から「詩作」のシーン



図7 『ケルジェネツの戦い』(アルカージョー・チューリン&ユーリー・ノルシュテイン監督、1968年)

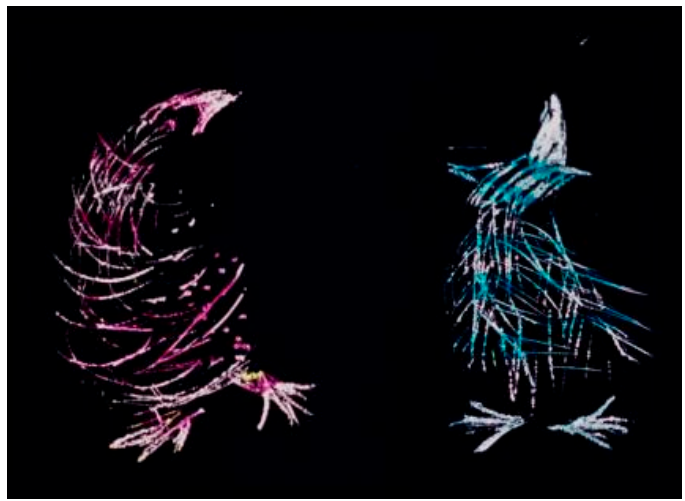


図8 『線と色の即興詩』(ノーマン・マクラレン監督、1955年)



図9 『隣人』(ノーマン・マクラレン監督、1955年)



図10 『ライオンと歌』(ブジェチスラフ・ポヤル監督、1959年)



図11 『マイブリッジの糸』(山村浩二監督、2011年)



図12 エル・グレコ『トレド風景』(1596-1600年)



図 13 『ウォーキング』(ライアン・ラーキン監督、1969年)

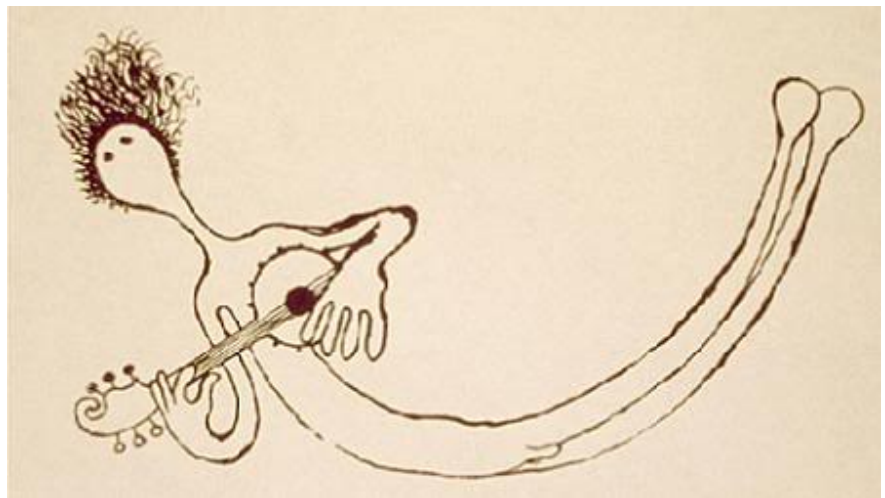


図 14 『ストリート・ミュージック』(ライアン・ラーキン監督、1972年)

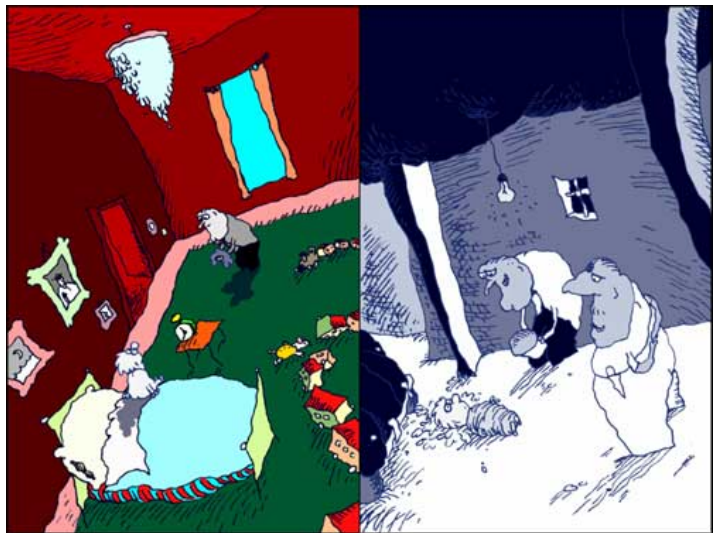


図 15 『氷山を見た少年』(ポール・ドリエセン監督、2000年)



図 16 『ファンタスマゴリー』(エミール・コール監督、1908年)



図 17 『呪いの黒猫』(テックス・アヴェリー監督、1949年)

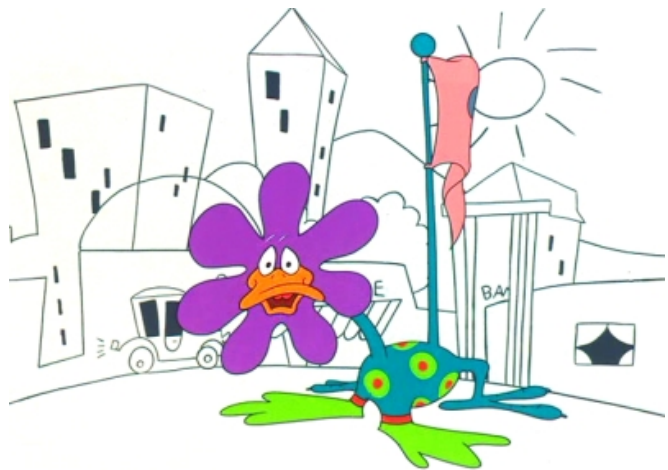


図 18 『カモにされたカモ』(チャック・ジョーンズ監督、1953年)



図 19 『草上の朝食』(プリート・パルン監督、1987年)



図 20 『ホテル E』(プリート・パルン監督、1992年)



図 21 『雨のダイバー』(プリート・パルン監督、2010年)



図 22 『頭山』(山村浩二監督、2002年)



図 23 『ファイナルファンタジー』(坂口博信監督、2001年)

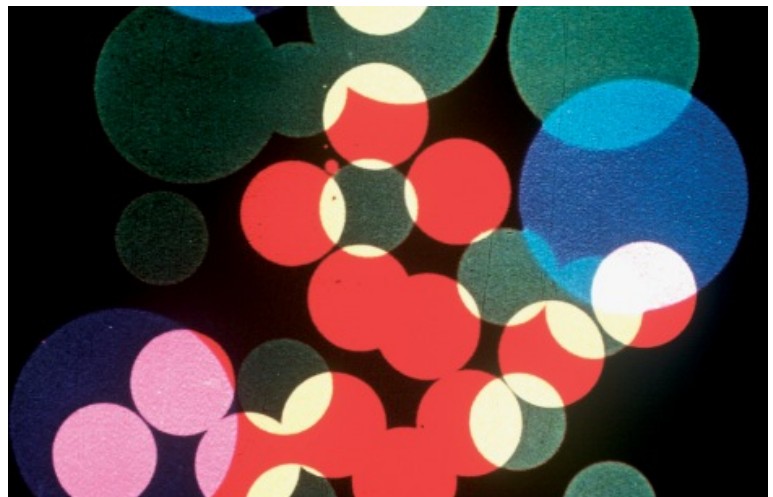


図 24 『サークル』(オスカー・フィッシンガー監督、1933年)

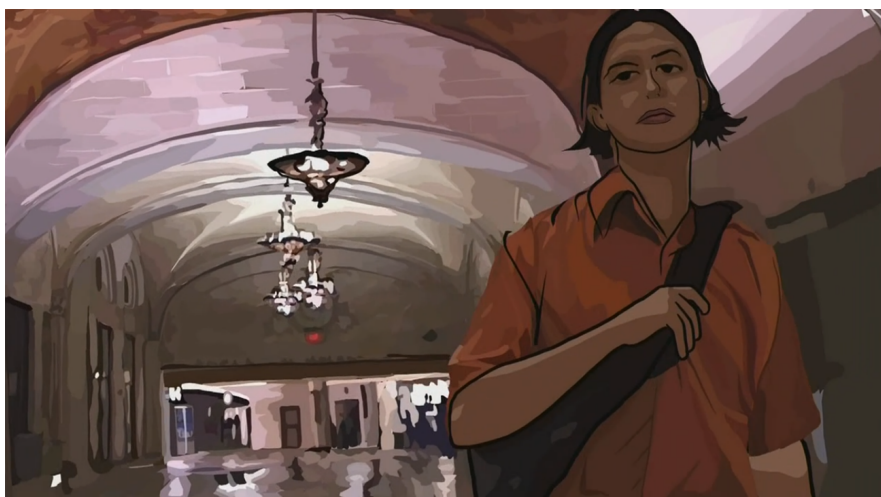


図 25 『ウェイクキング・ライフ』(リチャード・リンクレイター監督、2001年)



図 26 『あのときよりもっと楽しい旅行』(ボブ・サビストン監督、2007年)



図 27 『戦場でワルツを』(アリ・フォルマン監督、2008年)



図 28 『はちみつ色のユン』(ユン&ローラン・ボアロー監督、2012年)



図 29 『イワン雷帝』(セルゲイ・エイゼンシュテイン監督、1946年図)

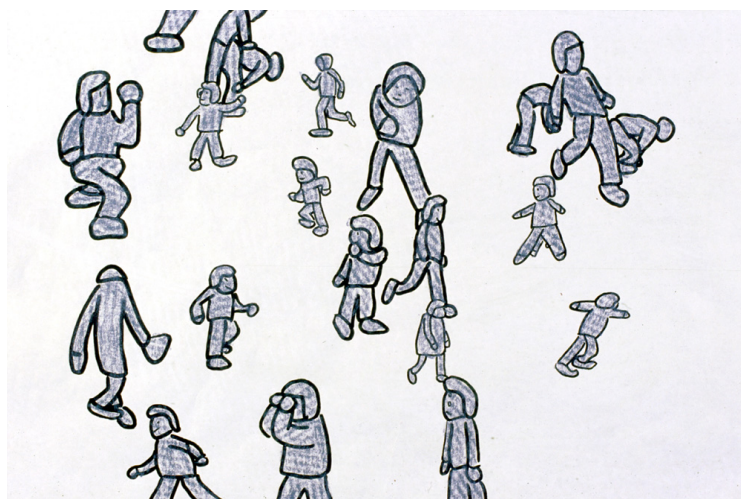


図 30 『ジは自閉症のジ』(ティム・ウェブ監督、1992年)

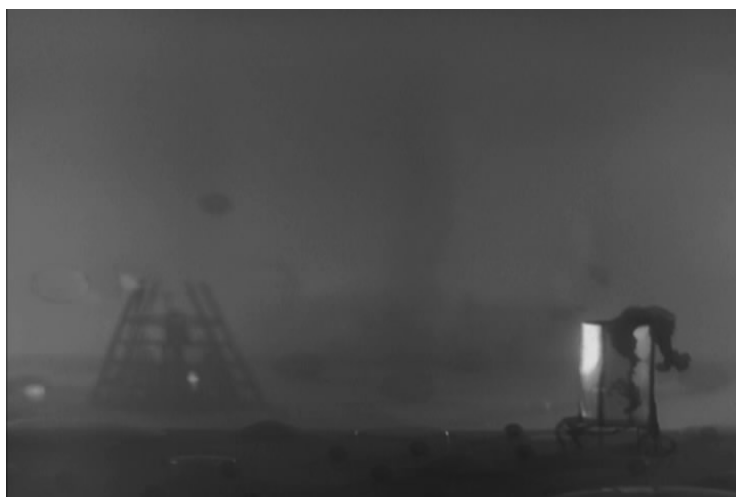


図 31 『イン・アブセンティア』(ブラザーズ・クエイ監督、2000年)

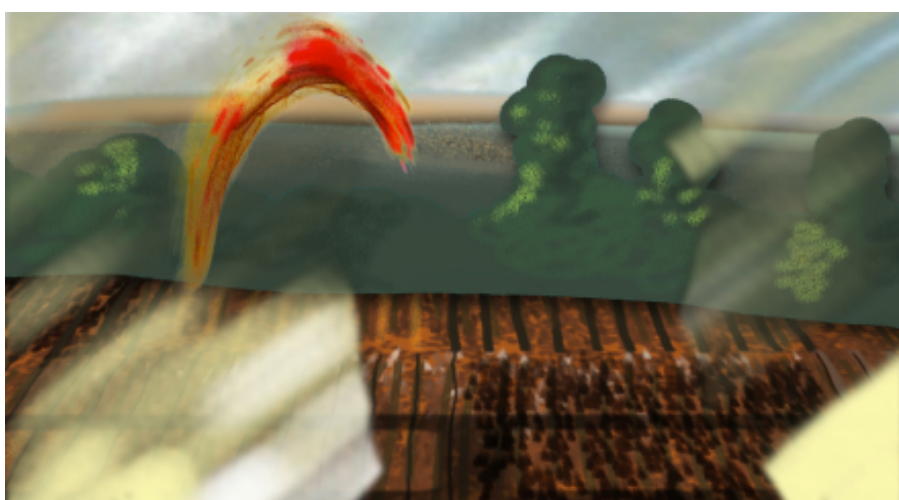


図 32 『音が目を惹く』(サマンサ・ムーア監督、2010年)

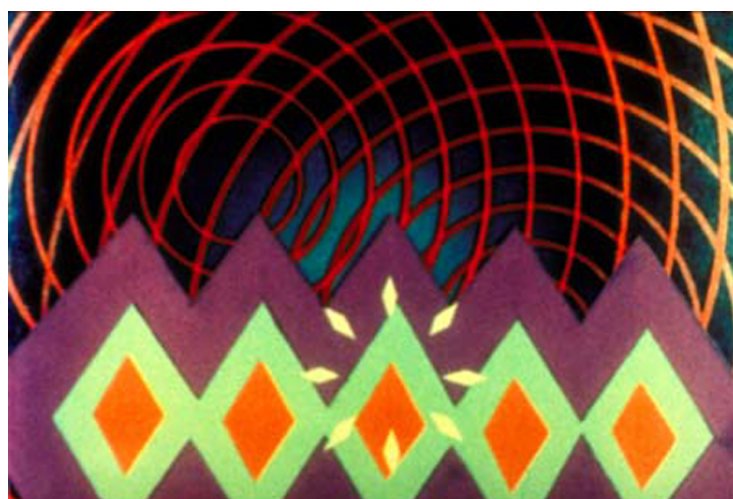


図 33 『ラジオ・ダイナミクス』(オスカー・フィッシンガー監督、1942年)

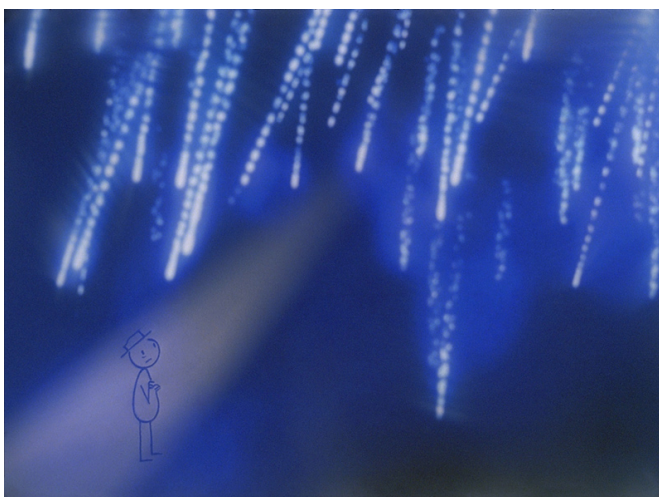


図 34 『なんて素敵な日』(ドン・ハーツフェルト監督、2012年)



図 35 『奴隸たち』(デヴィッド・アロノウィッチ&ハンナ・ヘイルボーン監督、2008年)



図 36 『アオサギと鶴』(ユーリー・ノルシュテイン監督、1973年)



図 37 『狐と兎』(ユーリー・ノルシュテイン監督、1973年) から兎の瞳



図 38 『話の話』からオオカミの子の瞳



図 39 『外套』(ユーリー・ノルシュテイン監督、未完)



図 40 『平和への祈り』(ダスティン・グレッタ監督、2009年)



図 41 『ストリート』(キャロライン・リーフ監督、1976年)

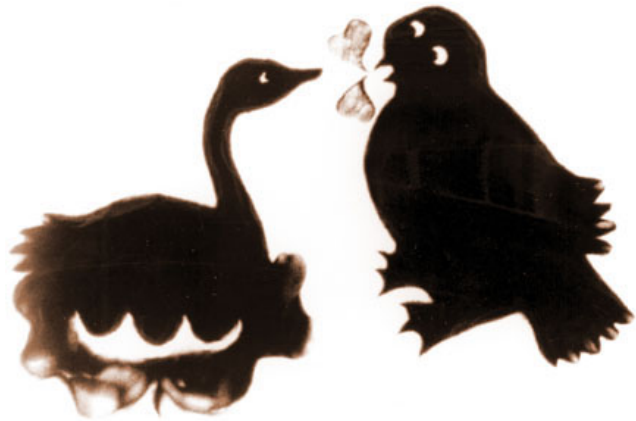


図 42 『がちょうと結婚したふくろう』(キャロライン・リーフ監督、1974年)



図 43 『霧のなかのハリネズミ』（ユーリー・ノルシュテイン監督、1975年）



図 44 無限を見つめるヨージックの瞳

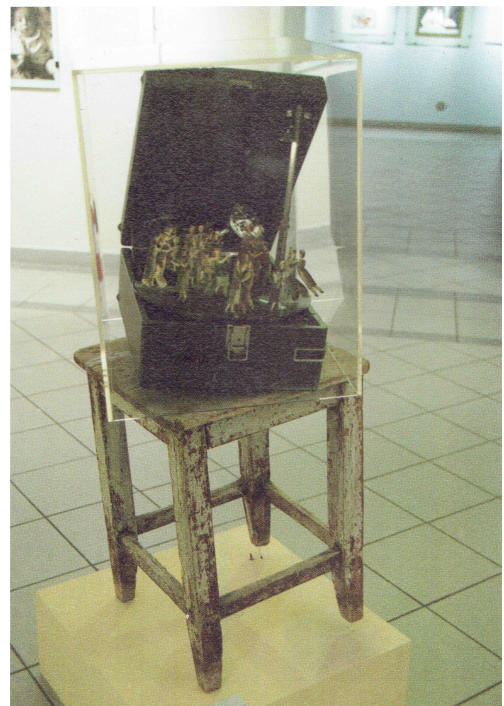


図 45 『話の話』をモチーフにしたマケット