

氏名	岩崎 宏俊
ヨミガナ	イワサキ ヒロトシ
学位の種類	博士（美術）
学位記番号	博美第596号
学位授与年月日	平成31年3月25日
学位論文等題目	〈論文〉 ロトスコープとは何か—20世紀美術におけるロトスコープの美学— 〈作品〉 NEO 100TÊTES 〈演奏〉

論文等審査委員

（主査）	東京藝術大学	教授	（美術学部）	伊藤 俊治
（論文第1副査）	早稲田大学	教授	（文学部）	鈴木 雅雄
（作品第1副査）	東京藝術大学	准教授	（美術学部）	小谷 元彦
（副査）	東京藝術大学	准教授	（美術学部）	八谷 和彦
（副査）	東京藝術大学	教授	（映像研究科）	山村 浩二
（副査）			（）	
（副査）			（）	
（副査）			（）	
（副査）			（）	
（副査）			（）	

（論文内容の要旨）

本論は、「ロトスコープとは何か」という大きな問いかけのもと、「これまでアニメーターの作画補助ツールとしてアニメーション史に埋もれていたロトスコープには、表現技法として別の可能性があるのではないか」という問いを立て、ロトスコープの美学を20世紀の美術文脈のなかで考察し直すことで「ロトスコープをひとつの表現技法として体系立てること」を目指したロトスコープの比較美術論である。

ロトスコープをあえて「表現技法」と言いきることから始めたが、もともとロトスコープとは1915年にマックス・フライシャーによって発明された、既成の実写映像をベースにして主にイメージをなぞり、トレースすることでアニメーションを作成するというアニメーターの“作画補助ツール”であり、技法というよりは生産効率を高める“装置”という認識であった。

だが、それを技法として再考するとき、ロトスコープは数あるアニメーションの技法とは本質的に異なるものであることが分かる。従来のアニメーションは、何も無いところから運動を創出することを念頭に置いており、その技法は作画の際に使用されるマチエールによって差別化されていた。これに対し、ロトスコープは創るべき運動が既に存在しており、既成の映像をマテリアルとし映像中の運動をなぞることで新たな運動を創出するものである。つまり、従来のアニメーションが運動をゼロから創出するという唯一性に重きを置いていたとするならば、ロトスコープは逆の複製性や運動イメージの編集性に重きを置く技法であったと言えるだろう。これは、今思えばアニメーションというジャンルを拡張する可能性を秘めていたと言える。だが、同時に考案当初の目的からは逸脱するものであったため、伝統的なアニメーションという枠組みの中では注目されることはなく、むしろこの逸脱はある種の異物とみなされ批判と共にアニメーションの歴史に刻まれることになった。

しかし、このロトスコープの特徴であるイメージをなぞることで新たなイメージを生成するという行為は、アニメーションのひとつの技法である以前に、人々が古来より意味を見出してきた身振りでもあったことを忘れてはならないのではないだろうか。プリニウスは博物誌のなかで、ある娘が旅立とうとする恋人の、ランプによって投げられた彼の影（スキア）の輪郭線を壁の上になぞったという行為に「絵画の起源」が

あると伝えている。影をなぞる(トレースする)ことで現れたイメージは、恋人という存在の代理物であるが、それは写真のような機械的な複製ではなく、描くという行為によって残された(編集された)恋人のシルエット(新たなイメージ)である。仮にロトスコープを、映像という影をなぞることで新たなイメージを生み出す行為であるとするならば、ロトスコープとはある意味で 20 世紀における絵画の起源の回帰と考えられはしないだろうか。

特に、20 世紀後半頃から現れるロトスコープを用いたアニメーション表現には、アニメーターの作画補助ツールとしてだけでなく、なぞることで運動を再編集して新たなイメージとする“運動の再コンテキスト化”を多く見出すことができる。筆者が目にするのは、こうしたロトスコープを表現として扱う新たな流れであり、本論では、ロトスコープの表現技法としての本質は、この“運動の再コンテキスト化”にあると仮定して、作画補助ツールとしてあったロトスコープを新たな動的ダイナミズムを持つ“表現技法”として再発見したいと考えている。その際、ロトスコープが伝統的な平面アニメーションの視線の中では異物化してしまう以上、この研究は従来のアニメーション研究という閉じた領域の中だけでなく、広く美学的に捉え直す必要があると言えるだろう。

そこで本論では、副題で示した通り、ロトスコープを 20 世紀の美術文脈のなかで比較研究することで、美学的に捉え直すことにした。例えば、ロトスコープの運動をトレースする“描き写す”というプロセスを、既成のある時間に属していた運動を別の時間の中へと移動させ、変容させる“描き移す”というプロセスと考えてみた場合、このプロセスは既成の雑誌やカタログなどからイメージを切り抜いて抽出し、貼り合わせて新たな平面を生成するコラージュのプロセスのように、見出されたオブジェを再コンテキスト化し、美的価値を付与させるファウンド・オブジェの文脈として考えることができるのではないだろうか。もしそうであれば、ロトスコープはその発明と同時期に展開したダダやシュルレアリスムといった 20 世紀の前衛芸術運動における実践から、既存の映像作品の全体または一部を使い回すことで作品をつくるファウンド・フッテージ、そして既存のイメージを流用、剽窃させるシミュレーションイズムまでを射程とする美術動向との連続性を見ることができよう。

つまり、ロトスコープとは、マテリアルとしての映像という影をなぞり、そして 20 世紀美術史のいくつかの影をなぞりながら現代に回帰した技法として再発見できるのではないだろうか。本論は、ロトスコープを取り巻く歴史に作画補助ツールや批判だけではない、表現技法として新たな軌跡を残そうとするものである。

(総合審査結果の要旨)

岩崎宏俊の博士提出作品は、主に過去作の「ダークミキサー」と最新作「NEO 100TÉTES」の 2 つから構成され、壁には両作品の原画コピー複数点貼られている展示となっていた。

岩崎はロトスコープという既存の写真・映像をトレースして、描画する技法を使用しアニメーションを制作する。論文では自作とシュルレアリスムの技法デペイズマンやコラージュにフォーカスし、それらとの関係を探りつつ、未熟なアニメーターの補助ツールであったことや批判的な側面を取り上げ、イメージが再解釈されるときに生じる再コンテキスト化とはなにかを自作を交えながら考察している。

提出作品である「ダークミキサー」では人間の顔や手足がクローズアップで描かれ、それらが回転、結合し、単純な動きを繰り返す。鹿、犬、猿、頭の無い動物が動いたり、それらの既視感をもつイメージの多くは不穏な雰囲気漂わせている。並んでいる 4 つの画面が相互に影響しているかのような効果を鑑賞者に与える。細切れになったストーリーが自動的に接続されるためだ。このイメージの連続はフロイトの「不気味なもの」として喩える事が可能であり、その 4 画面並んだ構成は、不条理なイメージの連想を映像で作品化したダリとブニュエルの共作「アンダルシアの犬」を想起させる。岩崎作品はマルチチャンネルによって、鑑賞者にフッテージの接続を委ねるような方法として作品化されていると考えられる。

それに対し、新作「NEO 100TÉTES」では、「ダークミキサー」でシームレスにコラージュされていたイメージ同士だったが、あえて今作ではコラージュの痕跡が残される。モチーフの動きにぎこちなさを生み、不自然さを強調しているかのようだ。主要なモチーフとなったオードリー・ヘップバーンのイメージは AI ロボット

ト「ソフィア」の頭部であったことに由来する。ヘップバーンという誰もが知る女優を選択した事は興味深く、ヘップバーンの顔をカットアップし、鑑賞者の先入観を利用し「不気味なもの」へ接続を試みたのであろう。

さらに新作では岩崎はこれまで採用しなかったテキストを使用し、イメージと言葉が併置する事で生じる摩擦によって、不可解さを生む事を考えたのではないだろうか。シングルチャンネルのため、英字新聞やエルンスト「百頭女」などから援用したテキストは象徴性を帯びている。テキストとイメージの関係が奇妙に関連し合い、作品内で効果的かどうかは现阶段では判定が難しいものの、シュルレアリズムを包括的に捉え、作品に新たな展開を与えた意欲作であることは十分に判断できる。

展示空間の原画とモニターの配置に関しては、やや整然としすぎている印象だった。空間も提出作品と同じコラージュ技法で構成できる可能性があったが、作品をシンプルに見せる方法としてはおおよそ成功している。シュルレアリズムと自作との接続をロトスコープという技法を中心に据え、現代の美術作品としての有効性にアプローチした事は評価できる。提出作品と論文との整合性も深く、博士号取得に相応しいと判断する。