

博士論文等審査委員

(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	教授	(映像研究科)	山村浩二
(副査)	東京藝術大学	准教授	(美術学部)	八谷和彦

平成30年度
東京藝術大学大学院美術研究科
博士後期課程学位論文

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——

東京藝術大学大学院美術研究科
先端藝術表現研究領域
1315920
岩崎宏俊

目次

序章	1
はじめに	1
各章構成	3
第1章 ロトスコープとは何か	4
1-1 ロトスコープの誕生と変遷	4
1-2 ロトスコープへの批判と表現の可能性	10
1-3 ロトスコープの分類	20
第2章 震える視線	22
2-1 見る主体の二重化	22
2-2 原形質性の再考	29
2-3 自律するキャラクター	30
第3章 痙攣的な美とロトスコープ	34
3-1 シュルレアリスムの理念とコラージュ	34
3-2 意味論的コラージュとロトスコープ	38
3-3 ダイレクトペイントによるロトスコープ	47
3-4 不気味なものとしてのロトスコープ	54
第4章 運動剽窃としてのロトスコープと自作解説	62
4-1 運動のアプロプリエーション	62
4-2 特殊なネクロフィリア、あるいは狂気的な理性	67
4-3 NEO 100 TÊTES について	68
終章 再び、ロトスコープとは何か	71
謝辞	75
参考文献	76

序章

はじめに

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。また、本論では、これまで一貫してロトスコープを表現技法として用いて映像表現を行ってきた筆者の経験を重要な資料として考察を行った。つまり、本論はロトスコープの表現技法としての体系化でありつつ、筆者自身の作品のコンテキスト化または作品解説のための資料という側面を担うものでもある。

以上のように、本論は研究論文であり筆者の作品解説文であるという特殊な体裁となっているが、これはロトスコープを表現技法とする先行研究の少なさが理由のひとつとなっている。冒頭で「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」と書いた通り、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。(Fig.1)それがひとつの技法として本格的に使用され始めるのは20世紀後半頃からであり、その歴史はまだ浅く必然的にロトスコープを表現技法とした先行研究はまだほとんどない状況にある。また、もうひとつの理由としてアニメーションにおける比較美術の研究自体がアニメーション史に関する先行研究の数と比べて圧倒的に少ない状況にあることも指摘しておきたい。アニメーション研究や批評を行う土居伸彰は、こうしたアニメーションの研究状況に対して、先行研究の優れた成果を認めつつもそこには「アニメーション=商品」という「疑われることのないひ

とつ大きな前提が立てられている印象がある」¹とし、そのような前提の研究からは「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のではないか？」²と指摘している。おそらく、ロトスコープを表現技法とする視点も、この「アニメーション=商品」という前提からは見落とされてしまうもののひとつであったと考えられる。

また、ロトスコープが数あるアニメーションの技法とは本質的に異なる存在であることも、ロトスコープを技法として再考しようとするうえでの障壁となっているのかもしれない。従来のアニメーションは、何もな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。つまり、これまでのアニメーションの技法の発明とは、このマチエールの発見であり、その美意識はマチエールそれぞれの性質によって得られる運動表現の効果に向けられたものであったと言える。これに対し、ロトスコープは既成の映像をマテリアルと

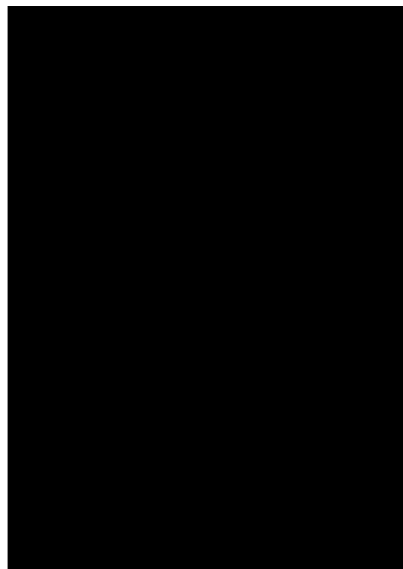


Fig. 1. ロトスコープ 特許図 (1917年)

¹ 土居伸彰『個人的なハーモニー ノルシュテインと現代アニメーション論』フィルムアート社、2016年、P.24

² 前掲書、P.25

し、その映像の運動をなぞることで新たな運動を創出する。つまり、創るべき運動は既に存在しているのである。言い換えるとすれば、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、ロトスコープは逆に既にある運動を複製し編集すること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、ある娘が旅立とうとする恋人の影^{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」³があると博物誌のなかで伝えている。影をなぞ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。筆者が注目するのは、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。

それでは、いかに美学的に捉え直すべきであろうか。記号学者のユーリー・ロトマンは、アニメーションの特質を「記号の記号を操作するもの」⁴であると指摘している。これは、アニメーションが既に成立している異なる芸術からの引用を経ることで新たな時間を構築する表現の表現という考え方であるが、アニメーションがその核となる“運動”というイリュージョンを創出するために“絵を描くこと”を礎石としている以上、引用される記号の多くは絵画の表現様式やマチエールから認めることができる。そこで本論では、副題で示した通りロトスコープを20世紀の美術史に位置づけ美学的に捉え直すことにした。これは、ロトマンの「記号の記号を操作する」という指摘をただ単にアニメーションのヴィジュアルに視覚的効果を与えるための表現やスタイルの引用と捉えるのではなく、アニメーションをアニメーションよりも以前にあった何か—記憶や思想や様式との“連続性”と捉える身振りでもある。そして、この視点に立ったとき、ロトスコープはただの作画補助ツールではない別の認識が可能となると考えられる。

例えば、ロトスコープのプロセスは既成の実写映像という既に在るイメージのなかから運動をトレースすることで抽出し、アニメーションという新たなイメージを生成するというものである。従来の認識のままであれば、これはアニメーターの作画補助のプロセスという認識でしかない。だが、20世紀の美術史に位置づけて考えるならば、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との間にいくつもの類似点を見出すことができる。

³ 『プリニウスの博物誌 第34巻～第37巻』(中野定雄・中野里美・中野美代 訳)、雄山閣、2013年、P.1409

⁴ Yu.M.ロトマン『映画の記号論』(大石雅彦 訳)、平凡社、1987年、P.219

さらにその外縁を広げるならば、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ニズムまでを
射程とする美術動向との連続性を見ることができないのだろうか。本論では、これらの動向を見出さ
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・オブジェとして括り、ロトスコ
ープとの比較を行う。そして、ロトスコープをマテリアルとしての映像という影をなぞり、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することで、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したい。

各章構成

序章では、本論の概要を示した。第 1 章では、まず論文全体の基礎となるロトスコープについて、発明者
であるマックス・フライシャーの半生を辿りながら、現在に至るまでのロトスコープの歴史や主要な作品お
よび作家の変遷を振り返る。次に、これまでロトスコープに向けられてきた主な批判について考察すること
で、逆説的にロトスコープの特徴(=表現技法としての可能性)を明るみに出す。そして、ロトスコープを 20
世紀美術史のなかでもファウンド・オブジェの文脈と共鳴する表現技法として、ロトスコープの特徴を 4 つ
に項目化する。第 2 章では、ファウンド・オブジェの文脈と共鳴するロトスコープの特徴のうち「(1)非完結
的な継起するイメージ」に焦点を当て、ロトスコープによって生成される映像の構造や、それを見る経験に
ついて考察する。また、それをベースにアニメーションの原形質性の概念を再考する。第 3 章では、ファウ
ンド・オブジェの文脈と共鳴するロトスコープの特徴のうち「(2)コラージュの方法論」と「(3)不気味なも
の」に焦点を当てる。ここでは主にシュルレアリスムの実践との共鳴点を中心に考察が展開される。また、
ダイレクトペイントによるロトスコープや、ロトスコープのデジタル版ソフトウェアであるロトショップ
なども取りあげ考察する。第 4 章では、ファウンド・オブジェの文脈と共鳴するロトスコープの特徴のうち
「(4)アプロプリエーション」に焦点を当てながら、これまでの考察をふまえたうえで筆者自身の作品の解
説を試みる。終章では、これまでの比較研究を総括しながら、ロトスコープを表現技法として体系化し、そ
の可能性についてまとめを行うことで「ロトスコープとは何か」という大きな問いかけに対する答えを提示
する。

第1章

ロトスコープとは何か

本章では、まず論文全体の基礎知識となるロトスコープの歴史をまとめる。次にロトスコープに向けられてきた批判を改めて検証し、ロトスコープの表現技法としての可能性を整理する。だがまず本章の前置きとして、ロトスコープの原型ともいべき装置に触れておこう。

ロトスコープをその誕生から振り返るならば、そこには前提としてシネマトグラフが存在していなければならない。なぜならロトスコープとは撮影したフィルムを1コマ1コマ断片化し、トレースをすることでアニメーション化する装置として発明されたからである。だが、実はロトスコープの原型ともいべき装置は、シネマトグラフの発明よりも前、エドワード・マイブリッジの作業に見出すことができる。マイブリッジは、1878年に初めて疾走する馬の連続撮影に成功して以降、多種多様な被写体をカメラにおさめてその運動のメカニズムを解明した人物である。この連続写真は、これまで人間の眼には知覚することができなかった時間を裁断化して現前させただけでなく、写真という時間の静止の驚きと同時に、それらを連続させることによって動的錯覚を発生させるという静と動が入り子になるような運動プロセスをも発現させることになった。マイブリッジはこの錯覚を利用して裁断化された運動を再び動かすためにズープラクシスコープというゾートロープと幻灯機を組み合わせたプロジェクターのような装置を考案する。この装置は、後にトーマス・エジソンのキネトスコープやリュミエール兄弟のシネマトグラフの発明へと繋がるきっかけとなった装置だが、このときズープラクシスコープによって映し出された疾走する馬の映像こそ、写真をもとにガラスディスクに描き写された絵であった。つまり、この映像とはアニメーションとして再現された映像であり、その作業工程はロトスコープとほぼ変わりのないものなのである。もちろんマイブリッジは最初からアニメーションを作ろうという意識はなかったはずだし、マックス・フライシャーによるロトスコープの発明のコンセプトもズープラクシスコープとは異なる。だが、シネマトグラフの発明を境にして、その前後でカメラを介して裁断化された運動をなぞり、再び動かすという行為が現れていたことは興味深い。このような運動回帰のプロセスは、ロトスコープの本質として本論のなかで幾度も反芻されることになるだろう。

1-1 ロトスコープの誕生と変遷

ロトスコープの生みの親であるマックス・フライシャーは、弟のデイヴ・フライシャーと共に、ココ・ザ・クラウン、ポパイ、ベティ・ブープ、スーパーマンなど多くの有名なキャラクターを世に送り出し、一時期はアメリカにおけるアニメーションの黄金時代の一角を担ったフライシャー・スタジオを設立した人物だ。そしてロトスコープとはスタジオの設立のきっかけとなった技法である。マックスは、6人兄弟の次男として1883年に生まれ、4歳のときに両親に連れられてアメリカのニューヨークへ移住した。夜間の商工高校に通い、1900年には名門のクーパー・ユニオンにて芸術や工学を学んだ。その後、デイリー・イーグル社の美術部に使い走りとして入り込むと、徐々にその才能を開花させ、写真部員としてレンズの使い方や、組版、製版などを身につけ、入社2年後には風刺漫画の担当にもなった。イーグル社を辞めたあとは数年で職を変え、やがて写真や機械の素養があったことを活かしてポピュラー・サイエンス誌の美術編集者の職に就く。マックスの息子であり映画監督のリチャード・フライシャーによれば、『『ポピュラー・サイエンス』に入るころには、マックスはすっかり映画のとりこになっていた』そうで、なかでも特に「アニメーションに夢中

だった」ようである。⁵ ここまでの半生をみても、マックスはかなり多彩な人物であったことが窺い知れるが、特に機械工学に明るかったことはロトスコープ技法の発明に繋がるひとつのポイントとして挙げられるだろう。なぜなら、デジタル化によって簡単に動画を静止イメージへと変換できる現代とは異なり、当時は撮影した映像を1コマずつ描き写すために映写機を改造する必要があったからだ。

だが、そもそもなぜこの技法が発明されることになったのだろうか。それには20世紀はじめのアニメーションの黎明期をふりかえらなければならない。黎明期のアニメーション史における主要なふたつのアニメーション、1906年のジェームズ・スチュアート・ブラクトンによる『愉快な百面相』と、1908年のエミール・コールによる『ファンタスマゴリー』を皮切りに、1910年代に入るとアメリカではアニメーションの産業化が本格化した。しかし、分業による大量生産が目指されたものの、肝心のアニメーターの技量はまだ低く、完成したアニメーションの動きは酷いものが多かった。そこで、誰にでも簡単にリアリティのある動きが描ける方法という生産効率の向上を図るために考案されたのがロトスコープである。つまり、ロトスコープとは未熟なアニメーターのための一種の作画補助ツールとして発明されたといえる。この点で、当時すでに対象を忠実に模倣する写実主義に限界をみて問い直しを始めていた絵画などと比べると、ロトスコープはカメラ・オブスクラへと回帰するような現実模倣のツールとして美的にはあきらかな退行をみせているといえるだろう。だが、当時のアニメーターの技量の問題や、分業による大量生産を実現するために時間と労働力を軽減させることを念頭に置いた場合は、非常に合理的なアイデアであったとも言える。それに、アニメーションはその性質上、基本的には虚構であるにも関わらず、頑に現実模倣へむかう傾向にある。現実の物理的法則や社会文化に従い、自らの虚構性をまるで本当の現実であるかのように振る舞うことに集中するのである。こうした虚構性と現実模倣の関係について、アンドレ・バザンはジョルジュ・メリエスの映画にふれながら「映画における幻想的なものは、写真映像の否定し難い写実性によってしか可能にならない。(…)幻想映画の中で観衆の気に入っている点というのは、明らかにそのリアリズムなのであり、写真映像の否定し難い客観性と出来事の信じ難い性格との間にある矛盾なのだ」とわたしは言いたい⁶と述べているが、これはアニメーションにおいても通ずる指摘だろう。つまり、アニメーションは自らの虚構世界を、リアリティがあり信じられる世界とするための担保として現実模倣へと志向するのであり、ロトスコープはバザンの言うようにカメラという客観性や写実性を用いることで、より直接的に現実模倣へと志向していると言える。しかし、ポール・ワードが指摘するように、ロトスコープを用いた映像を見るという行為は、「現実模倣的な表象に「没入」できる場合には、普通、感じとられることがない」⁷ある矛盾、「リアルすぎると同時に、リアルさに欠ける」⁸という奇妙な経験を引き起こしてしまう。

だが、この経験を検討する前に、マックスがどのようにロトスコープを発明し、また現代においてロトスコープがどのように発展したのかを確認しておこう。前述したリチャード・フライシャーの評伝によれば、ポピュラー・サイエンス誌の編集長がマックスに昨今のアニメーションの出来栄えについて不満を漏らしたことが発明のきっかけとなったという。⁹ 実写をトレースするというアイデアを思いついたマックスは、まずモデルの動きを撮影したフィルムを1コマ1コマガラス板に投影できるように映写機を改造し、次にガラス板に映されたイメージに紙をあててトレースを行った(当時のアニメーションは既に背景と人物を分ける多層撮影が行われていたため、基本的にはモデルの動きのみをトレースした)。全てのコマをなぞり終わると、また作画用紙を撮影してアニメーション化した。こうして出来上がったアニメーションを作る一連

⁵ リチャード・フライシャー『マックス・フライシャー アニメーションの天才的変革者』(田栗美奈子 訳)、作品社、2009年、P.26

⁶ アンドレ・バザン「二重焼付けの生と死」『映画とは何かII -映像言語の問題』(小梅永二 訳)、美術出版社、1970年、P.35-36

⁷ ポール・ワード「ロトショップの文脈—コンピューターによるロトスコーピングとアニメーション美学」(土居伸彰 訳)、『表象07』、月曜社、2003年、P.82-83

⁸ 前掲書、P.84

⁹ リチャード・フライシャー『マックス・フライシャー アニメーションの天才的変革者』(田栗美奈子 訳)、作品社、2009年、P.28

の装置を“ロトスコープ”と名付けて1917年に特許を取得し、1919年に遂にロトスコープを用いた最初のアニメーション作品『インク壺の外へ』(Fig.2)が公開されたのである。その物珍しい方法は大きな話題を呼び、1934年にフライシャー・スタジオが所有していたロトスコープに関する特許の独占権の期限が切れると、他のスタジオでもロトスコープを用いた作品が製作されるようになった。例えば、ディズニーでは『白雪姫』(1937年)で初めてロトスコープが用いられている。他の主要な作品としては、ラルフ・バクシの『指輪物語』(1978年)や、ノルウェーのバンド a-ha のミュージックビデオ『Take On Me』(1985年)などをピックアップすることができるだろう。また、2000年代に入るとボブ・サビストンによってロトスコープのデジタル版ソフトウェアであるロトショップが開発され、リチャード・リンクレイター監督のアニメーション作品『ウェイクニング・ライフ』(2001年)や『スキャナー・ダークリー』(2006年)で使用されて注目を集めた。

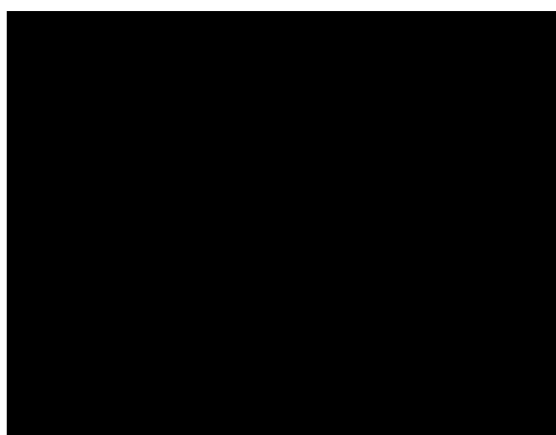


Fig. 2. フライシャースタジオ『インク壺の外へ』(1919年)

日本におけるロトスコープの使用は、前述したラルフ・バクシの影響が少なくない。例えば、バクシの『指輪物語』をわざわざ渡米して鑑賞した手塚治虫は、ロトスコープに興味を持ち、自ら『火の鳥 2772 愛のコスモゾーン』(1980年)で部分的に使用している。バクシが乱用といえるほどロトスコープを多用するのに対し、手塚が部分的な使用にとどまったのは、恐らくバクシのロトスコープに向けられた多くの批判も一緒に目の当たりにしたからだろう。バクシの場合は、実写のフィルムを描き写したり描き変えたりするだけでなく、ほとんどそのままセルに焼き付けるシーンも多々あることから完成した映像はただの実写映像であるような印象を覚えてしまう。そのため、わざわざアニメーションにする必要がないとの多くの批判を受けていた。手塚も「ロトスコープを使うとこんな結果も予測されるから、日本では、便利だからといって使うのもほどほどにしてもらいたいと思う」¹⁰と述べている。

このように、ロトスコープはアニメーション史において常に批判と隣り合わせであった。そのため、制作の現場ではロトスコープを使用する際、ほとんどのスタジオで一目見ただけではそれと分からないような処理が施されている。近年になり、テレビアニメシリーズの『悪の華』(2013年)や、岩井俊二監督の『花とアリス殺人事件』(2015年)などのように、あえて全編ロトスコープで制作する作品も現れ注目を集めたが、それでもやはりロトスコープの使用に対する批判的な態度は現在でも見受けられる。だが、その一方で批判されがちなロトスコープの性質をひとつの表現方法として全面的に押し出して使用する作家もいる。本論

¹⁰ 『手塚治虫漫画全集 別巻5巻 手塚治虫エッセイ集2巻』、講談社、1996年、P.158

が注目するのはこのような作家たちの領域であり、その多くは、商業的なメインストリームのカウンターとして現れた個人作家に見出すことができる。

1941年にディズニースタジオでのストライキをきっかけに、退職したアニメーターによって設立されたUPA(ユナイテッド・プロダクションズ・オブ・アメリカ)や、市場では受け入れられにくいドキュメンタリーや短編アニメーションを中心に扱うNFB(カナダ国立映画制作庁)などに見られるように、集団制作から個人制作への転換は、これまでの規範化されたアニメーションにはないリミテッドな制作姿勢を生み出した。この日本では誤解されがちなりミテッド・アニメーションという言葉は、時間やコストの削減だけを目指したのではなく、限られた条件やスタイルを元に表現の可能性を求めるという意味でのリミテッドである。ロトスコープにおいても、これまでの作画補助ツールとしてではなく実写映像の運動を自由に描き変えて新たな運動として再構成していくようなスタイルの多くがこうした個人作家の中から生まれている。このような新たな流れは、1980年代から顕著に現れ始め、デジタル化が進んだ2000年以降は、学生作品にまで広く見受けられるようになった。¹¹

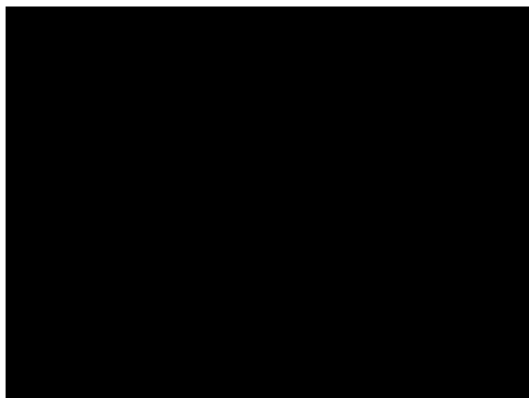


Fig. 3. a-ha 『Take On Me』 MV (1985年)

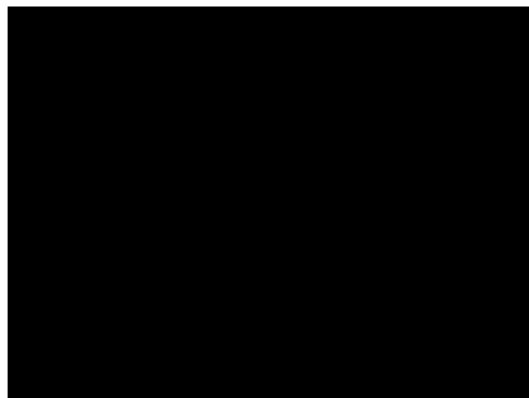


Fig. 4. マイケル・パターソン 『Commuter』 (1981年)

先に挙げた a-ha のミュージックビデオのアニメーションを担当したマイケル・パターソンはこうしたロトスコープを補助的なツールとしてではなく、表現方法として使用した先駆者の一人であったといえるだろう。マイケル・パターソンの代表作は、a-ha の『Take On Me』(1985年)(Fig.3)のミュージックビデオだが、ロトスコープを使用したデビュー作は学生アカデミー賞を受賞した短編アニメーション作品『Commuter』(1981年)(Fig.4)であり、a-ha の『Train of Thought』(1986)のミュージックビデオでは、この『Commuter』をベースに制作されている。マイケル・パターソンのロトスコープアニメーションの特徴は、鉛筆のタッチを生かしたドローイングである。短時間で行ったクロッキーのように線に強弱がつけられ、省略も多く、勢いよく引かれた線が境界線の役目を負うこともある。この線を境に明暗が反転するなどのギミックはロトス

¹¹ デジタル化した現代におけるロトスコープの制作行程を以下に記す。まず素材となる動画を撮影し、次にパソコンへ取り込んで動画データをJPGなどの静止画データへと変換する(例：1秒24枚のJPGデータで書き出す)。次に1枚1枚トレースする(作画の方法は自由)。全てを描き写したら通常のアニメーションの制作工程と同様に、作画を取り込み、再び時間軸上に配置してアニメーション化する。補足として、実写の撮影は背景をグリーンバックなどの単色で統一し、モデルの衣類は背景色から際立つ色を選べば輪郭線が見つけやすくなるため作画が楽である。逆に、野外での撮影で背景に衣類が溶け込んでしまう場合は、衣類のポイントとなる部分にしるしを付けておくとよい。いずれにせよ、書き写す際に不必要なものは省き、必要なものは描き変えることができるため、常に完成図から逆算して作業を行うことが必要である。この点においては、インディペンデント作家などの予算の少ない現場にとって経済的な技法ということもできるだろう。大掛かりなセットを組まずとも、背景や衣装は後で描き加えればよいし、大勢のエキストラを雇わずとも、一人のモデルに異なる動きを何度もさせ、あとでそれぞれを描き写して合成すれば群衆を作り出すことも可能である。

コープアニメーションのひとつの代名詞ともなっており、オマージュとしてよく引用されている。このような筆致のドローイングは、それまでの均一な線でシルエットを囲み、運動をキャラクター化していた従来のロトスコープの用いられ方とは一線を画すものである。運動そのものを閉じ込めないという前提の元で動きの勢いをそのままドローイングによって表現しようとする姿勢は、明らかに作画補助ツールからは逸脱したものであり、ロトスコープの運動の可塑性について新たな視点を導入したと言えるだろう。

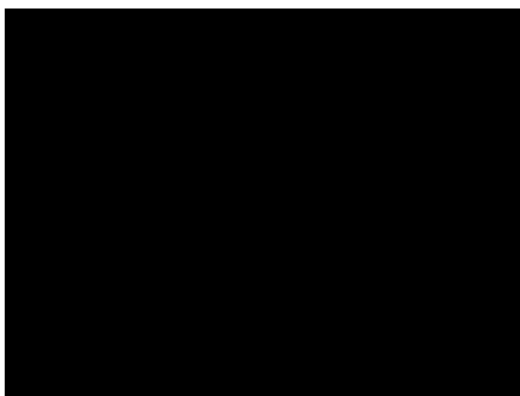


Fig. 5. ジャンルイジ・トッカフォンド『La Coda』(1989年)

同じように、ロトスコープを表現として使用した先駆者のひとりに、イタリアのインディペンデントで活躍するアニメーション作家のジャンルイジ・トッカフォンドがいる。トッカフォンドは、デビュー作の『La Coda』(1989年)(Fig.5)から現在に至るまで一貫してロトスコープを用いて作品を制作している。商業的な仕事も多数手掛けており、日本ではアートディレクターの葛西薫によるユナイテッド・アローズの企業CFに起用されアニメーションを制作している。トッカフォンドのロトスコープは、1コマ1コマ透過させてトレースする通常のロトスコープはなく、既成の実写映像を1コマ1コマ出力したプリントやフィルムに直接加筆する、ダイレクトペイントによるロトスコープである。その独特なロトスコープは、実写映像の運動をウエットで浮遊感を伴う柔らかな運動へと変容させ、詩的で実験的な映像作品を創りあげている(トッカフォンドについては第3章で詳しく考察する)。

さて、ここで現代のメディアにまで視野を広げてみると、モデルの動きを感知してその運動全体をデータ化するモーション・キャプチャーのルーツには、これまでみてきたロトスコープがあるといって差し支えないだろう。¹² データ化された運動は、いくらでも加工、改変、合成ができる原料となったことで、その利用は映画やアニメーションに限らず、ゲーム、スポーツ、医療、ロボット工学にいたるまで、人の動きを必要とする多くのジャンルでの展開を可能にした。また、近年ではAI技術と融合した運動の流用も見られる。カリフォルニア大学バークレー校の研究者が開発した『Everybody Dance Now』(Fig.6)は、ソースとなる映像からダンサーの動きを検出し、ターゲットとなる映像の人間に反映させることでダンスが苦手な人でも映像内でプロのダンサーのように踊ることができるという、まさに映像から映像へと運動を流用し新たな運動イメージを作り上げる技術である。Youtubeで公開されている映像を見る限り、部分的に処理が追いつ

¹² エティエンヌ＝ジュール・マレーは、一見すると現代のモーション・キャプチャーのような身体に密着する黒いコスチューム(腕と脚に沿って光る白い線が引かれている)をモデルに着せ、動きを連続写真におさめる「幾何学的クロノフォトグラフィ」を撮影しているが、マレーの目的は運動を裁断し動きを可視化することにある。それに対してロトスコープは、裁断化された運動を改変し新たなイメージを生成させることを目的としている。このイメージの流用や可塑性の点においてモーション・キャプチャーのルーツはマレーの連続写真ではなく、ロトスコープにあると筆者は考える。マレーの「幾何学的クロノフォトグラフィ」については以下を参照。松浦寿輝『表彰と倒錯 -エティエンヌ＝ジュール・マレー』、筑摩書房、2001年、P.172

かず、ターゲットの身体の一部が消えてしまっていたりするシーンが見受けられるため、技術としては未だ不完全ではあるようだが実用化の可能性は十分に感じられる。¹³ また、こうしたロトスコープをルーツとするメディア展開の射程は、スマートフォンで撮影された映像にキャラクターを被せて改変するようなアプリにまで押し広げることも可能かもしれない。

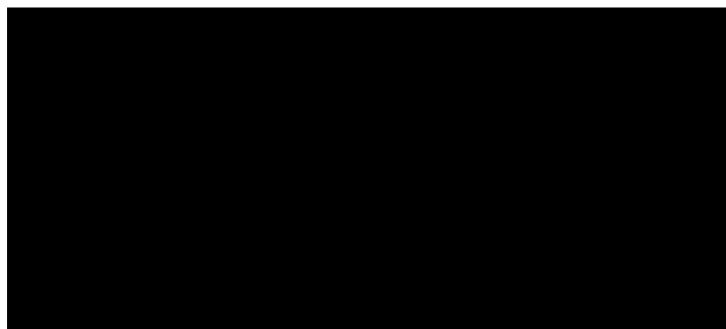


Fig.6. 『Everybody Dance Now』

このように振り返ってみると、20 世紀後半から現れたロトスコープによるアニメーション表現や、近年の運動を素材とするメディアやアプリのルーツとしてロトスコープを考えた場合、あきらかに発明当初に考えられていた、誰にでも簡単にリアリスティックな運動描写を可能にすることや時間や労働力をカットして大量生産を実現するという機能ではなく、イメージの流用や可塑性を孕んだ運動プロセスが機能していることに気がつくだろう。ロトスコープの運動をトレースする“描き写す”というプロセスは、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”というプロセスへと変化しているのである。

以上をふまえたうえで、改めてロトスコープを表現論的に捉え直すならば、その本質は、“ある文脈(時間)に属していた運動を別の文脈(時間)へと移動し、結合させ、形態的にも意味的にも元の文脈から逸脱した新たな運動に変容させる(再コンテキスト化)こと”¹⁴ ではないだろうか。ロトスコープは、運動を“移動”と“出会い”、または“置換”と“変容”というダイナミックな動的プロセスとして捉える特異な視点をもっているのである。

そして、これまでロトスコープに向けられてきた批判の多くは、こうしたロトスコープの特徴(=表現技法としての可能性)が、伝統的なアニメーションの受容の仕方と衝突することによって生じた違和感が要因となっていると筆者は考える。次節からは、この批判に焦点を当て、当事者たちの証言や実例をもとに詳しく検証することで、逆説的にロトスコープの表現の可能性を明るみに出したい。

¹³ これは、2018 年 12 月の状態であることを補填しておく。

¹⁴ ここで明記したロトスコープを表現論的な本質は、河本真里の以下の論文に大いに示唆を受けている。河本真里『切断の時代 ―20 世紀におけるコラージュの美学と歴史』株式会社ブリュッケ、2007 年

1-2 ロトスコープへの批判と表現の可能性

前節の最後にて、これまでロトスコープに向けられてきた批判の多くは、ロトスコープの特徴(=表現技法としての可能性)が伝統的なアニメーションの受容の仕方と衝突することによって生じる違和感が原因ではないかと指摘した。では、具体的にどのような批判がロトスコープへ向けられてきたのかを、筆者の経験を元にして以下に大きく3点取りあげたい。そして、それぞれ事例を検証することで伝統的なアニメーションを見る視線から見落とされてきたロトスコープの別の可能性を考察する。

ロトスコープへ向けられる主な3つの批判

- (i) トレースを安易な手法と考えるアニメーターからの批判
- (ii) 実写のままでよいのではないか？わざわざ絵にすることへの批判
- (iii) リアルだが、リアルさに欠ける。リアリティに関する批判

以上の3つに焦点をあてる。

(i) トレースを安易な手法と考えるアニメーターからの批判

ひとつ目は、主に作り手であるアニメーターから向けられてきた労働力に関する批判である。序章で述べたように、従来のアニメーションの技法とは、作画の際に使用されるマチエールによって差別化され、その美意識は、素材の特性によって得られる運動表現の効果に向けられていたわけだが、そこには前提として、何もないところから動きを描き出すという作者の表現主体が中心に据えられていた。これに対しロトスコープは、未熟なアニメーターでも写実性の高いアニメーションを作れることを可能にすることを目的としていたため、動きをゼロから創作するのではなく既にある運動をトレースするという選択をとった。だが、まさにこの点が、伝統的なアニメーターからは、楽をしている、ずるい行為であると批判されてしまったのである。

しかし、この“トレース=ずるい”とする労働力に関する批判は、作家の表現主体を至上とする創造の神話を前提とした偏った見方であるとも言えるのではないだろうか。たしかに従来のアニメーターたちにしてみれば、未熟なアニメーターが技術の修得もせずトレースという安易な手法に走ったように見えたかもしれない。しかし、前節の最後で述べたようにトレースを楽に写実性を高めるためのただの“描き写す”行為と考えるのではなく、ある文脈に属していた運動を別の文脈へと移動させ変容させる“描き移す”行為として捉え直すのであれば、ロトスコープは既成の運動を再コンテキスト化させる表現技法として20世紀美術史の中でもファウンド・オブジェの文脈のなかで体系化できると筆者は考える。

ファウンド・オブジェとは、“見出された(Found) 物体・対象(Object)”のことである。ある目的のために使用された“もの”を、芸術作品を構成する要素として転用し、美的価値を付与させた“もの”のことであり、この置換と変容のプロセスは、ロトスコープの発明と同時期に展開したダダやシュルレアリスムにおける実践と強く結びついていた。もちろん、当時ロトスコープをそれら前衛芸術運動と結びつけようとした者はいなかったが、今改めてロトスコープによる運動の“移動”と“出会い”という動的プロセスと20世紀の前衛芸術運動とを比較するならば、まず類似性を見出すことができるのは既成の雑誌やカタログなどからイメージを移動させ、結合させて新たな平面を生成するコラージュの実践であろう。そして、もしこの動

的プロセスを“デペイズマン”¹⁵という言葉で置き換えるとすると、ロトスコープのプロセスや機能はコラージュのなかでも特にシュルレアリスムのコラージュとの間に多くの共鳴点を見出すことができそうである。シュルレアリスムとほぼ同時期に実践されたコラージュには、クルト・シュヴィッターズの『メルツ』¹⁶ (Fig.7) などもあるが、メルツはシュヴィッターズ本人が「メルツ絵画という画像は抽象芸術作品である。メルツという言葉は本質的に、考えるあらゆる素材を芸術的目的のために関係づけることを意味し、手法的には個々の素材を原則的に同一に価値づけること(Wertung)を意味する」¹⁷と述べているように、メルツはあらゆる素材を対立させ無価値化＝廃品化した上で、そこに新たな価値を与えようとする身振りであったのに対し、シュルレアリスムのコラージュは、河本真里が「文学的なアプローチによってコラージュが読まれた」¹⁸と指摘するように、素材の意味が維持されたまま言語的に用いられた意味論的コラージュだった。そして、ロトスコープもトレースした運動を無価値化＝廃品化するというより、モデルの動作という何かしらの意味を伴う動きをトレースして結合することで新たな物語を発生させる意味論的な機能を備えている。そのため、本論ではロトスコープの動的プロセスはシュルレアリスムのコラージュと比較分析することにしたい。

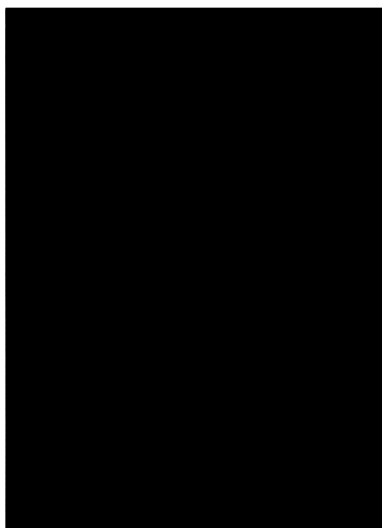


Fig. 7. クルト・シュヴィッターズ『メルツ絵画 9b』(1919年)

また、ロトスコープの素材となる既成の映像を見出された対象と考えたり、運動の移動を流用または剽窃として考えるならば、ロトスコープの比較対象は、ファウンド・フッテージや、シミュレーションイズムなどの美術動向にまで拡張することもできるだろう。ファウンド・フッテージとは、映画の歴史的には主に1980年代以降に作られ始めた第三者によって埋もれていた映像が発見されるという設定のモキュメンタリーを指すが、¹⁹本論でいうファウンド・フッテージは、ブルース・コナーの『A Movie』(1958年)や、ペーター・

¹⁵ デペイズマン(Dépaysement)とは、本来あるべき環境から別のところへ移すことによって異和を生じさせるシュルレアリスムの中心的な概念のひとつ。もともとは、仏語で「国外へ追放する」「異郷の地へ送る」などの意味を持つ。

¹⁶ メルツとは、シュヴィッターズが日常生活のなかで偶然発見したバスや劇場のチケットや車輪などの廃品を用いたコラージュのこと。「KOMMERZ UND PRIVATBANK(商業・個人銀行)」から一部を切り離して「MERZ(メルツ)」と名付けられた。

¹⁷ 田中純「喜ばしき機械 「メルツ」と資本主義の欲望」『村山知義とクルト・シュヴィッターズ』(マルク・ダシー+松浦寿夫+白川昌生+塚原史+田中純 著)、水声社、2005年、P.68

¹⁸ 河本真里『切断の時代 —20世紀におけるコラージュの美学と歴史』株式会社ブリュッケ、2007年、P.540

¹⁹ 作品にはホラーが多く、1999年の『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』などが有名である。

チェルカスキーの『Dream Work』(2001年)、そして第4章で詳しく取りあげるマーティン・アーノルドの実践など、主に既存の映像を見出された対象としてコラージュや再撮影などを行うことによって新たな映像を創造する制作実践を指すものである。また、シミュレーションイズムとは、1980年代から台頭する過激な剽窃行為による美術動向であるが、この台頭の時期が偶然にも前述したマイケル・パターソンらのロトスコープの新しい流れとシンクロしている点は簡単に見過すことができない事実であると思われる。

いずれにせよ、ロトスコープのトレースという行為を、ただ安易に“描き写す”行為と考えるのではなく、ある時間に属していた運動を異なる時間へと移動させ変容させる“描き移す”プロセスと捉え直すならば、ロトスコープの表現技法としての可能性が見えてくることは明らかであろう。

(ii) 実写のままでよいのではないか？ わざわざ絵にすることへの批判

ふたつ目は、わざわざ実写映像をベースにして、なぞり絵にすることの意義についての批判である。ロトスコープは実写映像をトレースすることによって新たな運動を創出するが、ロトスコープに批判的な態度をとる者からは、「実写の動きを目指すのであれば、実写のままでよいのではないか」、「わざわざトレースしてアニメーションにする必要はないのではないか」などの批判を受けてきた。そして、こうした批判を一身に受けたのが、ラルフ・バクシである。ポール・ワードは、ロトショップに関する小論の中で、バクシのロトスコープ作品についてまわるこれらの批判を取りあげた上でバクシの以下のコメントを引いている。

「わざわざ〔ロトスコープを用いて〕アニメーションにする必要があるのかという疑問が湧いてくるらしい。だったら、ハワード・パイルのイラストレーションにも同じことが言えるんじゃないか？ なぜわざわざイラストにする？ 写真じゃダメなのか？ 理由はきちんとある。〔描くことで〕エネルギーが生まれるんだ。それが重要なんだよ」²⁰

このバクシのコメントは非常に興味深いが曖昧な印象が残る。なぜならば、バクシがロトスコープに作画補助ツール以上の可能性を見出していることはほぼ間違いないと思われるものの、肝心のエネルギーについては明確に定義化していないのである。また、この点に関してはポール・ワードも「このコメントは、なぜロトスコープを用いるのかという問いに対する理由のひとつを明らかにする。バクシが言う「エネルギー」こそが重要なのだ」²¹と述べる一方、エネルギーそのものについては同様に明言していない。発言した本人が意味を述べていない以上、それがどのようなものであるかは試論の域を出ないが、描くことによって生まれるということはマテリアルとなる実写映像にはもともと備わっていない“何か”が描くことによって付与されるということであろう。つまり、このバクシの発言は、ロトスコープが運動に何らかの付加価値を与えて運動を変容させる方法と解釈することができるのではないだろうか。本節では、この運動の変容を筆者の提言する運動の再コンテキスト化と同じベクトルにあると仮定した上で、バクシが例に挙げたハワード・パイルと写真の比較を糸口として、描くことで生まれるエネルギー、そして再コンテキスト化された運動の構造や機能を考察し、わざわざ絵にすることの意義について示したい。

ハワード・パイル(1853年~1911年)は、著述家であり、かつ児童書のイラストレーターとしても高く評価された人物である。後進の育成にも励んだことで有名で、生徒にはディズニーに影響を与えた N.C.ワイエ

²⁰ ポール・ワード「ロトショップの文脈—コンピューターによるロトスコーピングとアニメーション美学」(土居伸彰 訳)、『表象07』、月曜社、2003年、P.85

²¹ 同前

スなどがいる。N.C.ワイエスは水彩画家のアンドリュー・ワイエスの実父であり、その絵の系譜には眼前のものを正確に描写する高い技術力を確認することができる。この高度な写実表現は一見すると写真と見紛うほどであるが、パイルの絵において注目すべきは、写実というにはどこか出来すぎて印象を覚えてしまう点である。言い換えれば、パイルの絵には極めて写実的でありながらも、どこか図鑑にでも載っているかのような記号的な印象を同時に覚えてしまうのである。(Fig.8)

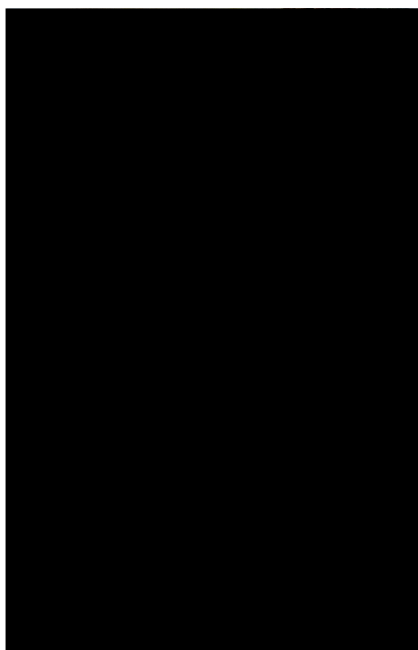


Fig. 8. ハワード・パイル 『Howard Pyle's Book of Pirates』 (1921 年)

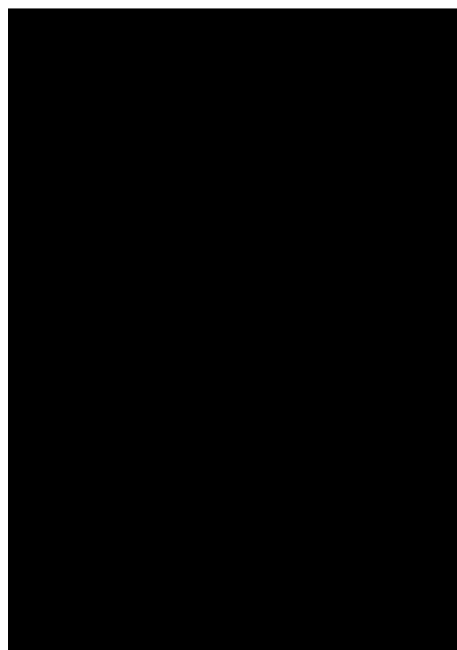


Fig. 9. ルネ・マグリット 『これはリンゴではない』 (1964 年)

鈴木雅雄は、同様の問題をベルギー出身のシュルレアリストであるルネ・マグリットの絵画(Fig.9)に見出している。鈴木は、マグリットの絵は一見すると自然主義的に見えるが、あまりにも分りやすい形であり、実物を前にして苦闘したのちに描かれたものではなく、図鑑やカタログから切り取られてきたようなイメージであると指摘する。そして、「「そう見えるように」ではなくて、「そうあるように(あるいは私たちがそうあると思っているように)描かれた、「具象的(figuratif)」ではあっても「表象的(représentatif)」ではない」²² イメージと表現する。鈴木はこのようなイメージを「図」というタームでまとめることで、シュルレアリスム美術のあり方を「眼前に実在する世界であるかのように立ち現れる古典的な絵画と、無限に反復可能な記号的イメージとの中間にあるような」²³ ものではないかと提言する。もちろんここで、パイルのイラストをシュルレアリスム美術へと接続させるのは性急であろう。だが、パイルとマグリットには、鈴木が指摘するようなふたつのイメージの中間、もしくは二重化したイメージという構造を見出すことができるだろう。

こうした二重化したイメージは、観者にふたつのイメージを同時に知覚することを強要する。言い換えれば、観者の視線は常にふたつのイメージを横滑りつづけることになり、観者はひとつに完結しないイメージ

²² 鈴木雅雄＋林道郎『シュルレアリスム美術を語るために』水声社、2011年、P.83-84

²³ 前掲書、P.83

の間で引き裂かれる経験をすることになる。恐らく、パイルはこの非完結的な性格を逆手に取り、挿絵として用いることで読者の想像力を刺激していると考えられる。つまり、本来ならば物語の理解を助けるために挿入されるべき絵が、読者の寄って立つ位置を支えるというよりも揺るがすことで、読者を物語と現実の境界へと迷いこませたり、読者の想像力を遠心的に広げるように機能していたりするのだ。反対に、もし挿絵の代わりに写真が用いられたとすれば、写真は読者の想像力を限定するように機能してしまうだろう。²⁴ なぜなら写真の本質は、対象を「これは花である」というように指し示す、その強固な指示性にあるからである。(一方、シュルレアリストはこの写真の指示性や時制と付随するテキストの意味作用を逆手にとることで、読者にある種の混乱を引き起こしている)。

別の言い方をしてみよう。写真は这个世界と事実的な関係に基づくインデックスである。²⁵ そしてパイルやマグリットの絵は、鈴木が「眼前に実在する世界であるかのように立ち現れる古典的な絵画」と指摘するように、一見すると眼前の世界をまるで写真のように本物そっくりに描いているように見える。仮に、両者の絵を“写真的な絵画”とするならば、そこには世界とのインデックス的な繋がり的一端を見出すことができるだろう。だが、前述したように両者の絵はただ本物そっくりに描かれてはおらず、「反復可能な記号的イメージ」としても描かれている。これは、ある意味で世界と繋がるインデックス的な臍の緒を断ち切るようなイメージであるとも言える。つまり、観者はこれらの矛盾を伴う二重化したイメージの間で引き裂かれる経験をすることになるのだ。また、こうしたインデックス的な視点は、ロトスコープのプロセスを考える上でも有効であると思われる。ロトスコープは実写映像をマテリアルとするインデックス的なイメージでありながら、なぞることによって生成される類似的で反復可能な記号的イメージでもあるのだ。特にバクシは実写映像に限りなく忠実にロトスコープを行うため、そこには《起源の実写映像》と《絵画的なイメージ》というイメージの二重化が生じていると考えられる。

だが、ここで急いで補足を加えなければならない。なぜならロトスコープされた運動は、バクシのように実写映像を忠実に描き写すものだけではないからである。ロトスコープにおける“描くこと”には、作者の解釈、演出、誇張などが描き加えられたり、起源のモデルの外見を全く異なるキャラクターへと描き変えたりするなどの“操作”や“改変”のレベルも存在するのである。そのため、生成されたイメージを1コマの静止画で見た場合、必ずしもその外見に《起源の実写映像》と《絵画的なイメージ》というイメージの二重化を見出せるとは限らないのだ。

それでは、ロトスコープにおいてイメージの二重化が生じるのはいったいどの瞬間なのか。それは、コマが連なりアニメーションとなった時である。つまり、起源のモデルの外見とは全く異なるイメージで置換されたとしても、運動の次元において《起源の実写映像》の現前性が保たれるという事態が起こるのである。こうした映画における現実感についてクリスチャン・メッツは、それはまず観客の心理学的なものを土台とするとしたうえでこう述べている。

運動は決して物理的ではなく、とにかく視覚的であるので、運動の光景を模造することは、その現実性を模造することである。実は、運動は「模造する」ことさえできないのであって、ただ再生産できるのみであり、そしてこの第二の生産は、運動を観る者にとっては第一の生産と同じ現実性の次元にあるのだ。²⁶

²⁴ もちろん写真における二重化も思考することは可能である。だが、このバクシの発言中における「写真」には二重化は含意されていないと本論では判断した。

²⁵ 写真をインデックス、絵画をアイコンと分ける思考法は、ロザリンド・クラウスの写真論に依拠している。ロザリンド・クラウス「シュルレアリスムの写真的条件」『オリジナリティと反復』(小西信之 訳)、株式会社リポポート、1994年

²⁶ クリスチャン・メッツ『映画における意味作用に関する試論』(浅沼圭司 監訳)、水声社、2005年、P.28

メッツによれば、運動こそが強い現実感を与えるものであり、それゆえ観者にとっては再生産された運動にも第一の生産と同じ現前性を覚えてしまうという。つまり、ロトスコープにおいて描くことで生成されるイメージの二重化とは、アニメーションとなって動き出すことで現れる《起源の実写映像の運動》と《絵画的なイメージ》の二重化なのである。そして、観者は《絵画的なイメージ》を捉えようとすると同時に幽霊のように現れる《起源の実写映像の運動》という運動の現前性との間で引き裂かれる経験をするようになるのだ。

以上をまとめると、ロトスコープのなぞるという行為によって再コンテキスト化されたイメージ(運動)は、動くことで現れる《起源の実写映像の運動》と《絵画的なイメージ》というイメージの二重化をその構造としている。このイメージ(運動)は、決してひとつに統一されることがなく、ふたつのイメージを継起し続けることで観者の視線を引き裂き、単一な意味作用を揺るがすことで新たな繋がりを求めるように観者の想像力を刺激する“非完結的な継起するイメージ”である。バクシが言う描くことで生まれるエネルギーとは、このような構造が関係しているのではないだろうか。

そして、この非完結的な継起するイメージを異物と捉えるのか、それとも美の経験と考えるのかによってロトスコープの美学的な評価は真逆のものになる。考案当初の目的や従来のアニメーションを見る視点から考えれば、この非完結的なイメージはリアリスティックな運動を得る代償として現れてしまった異物でしかない。だがこれを美の経験として考えるならば、ロトスコープはその二重化の構造によって実写映画では決して捉えることのできない現実の側面を表現できる可能性を秘めていると言える。またこの特性は、20世紀の前衛芸術のいくつかの実践との間に共鳴点を見出すこともできるだろう。例えば、マン・レイの『理性への回帰』(1923年)における写真を映画的に試みることで生じる非完結性や、マルセル・デュシャンの『アネミック・シネマ』(1926年)におけるひとつに統一されることのない時間性のある形象。または、完結を放棄し不完全なイメージの連続—痙攣的な美²⁷—へと志向するシュルレアリスムの多様な作品群などである。これらはまさにロトスコープにおける“非完結的な継起するイメージ”と共鳴する引き裂かれる経験として考えることができるのではないだろうか。

(iii)リアルだが、リアルさに欠ける。リアリティに関する批判

最後は、ロトスコープによって生じるリアリティに関する批判である。前節にて引用したが、ポール・ワードは、ロトスコープを用いた映像を見るときに生じる違和感について「リアルであると同時にリアルさに欠ける」という矛盾が生じていると指摘している。しかし、ロトスコープは実写映像をマテリアルとしている以上、写実という面においては優れて写実的であるはずだが、いったいなぜそれが「リアルさに欠ける」のだろうか。ポール・ワードはこう続けている。「リアルさという点では確かに増大しているものの、そのリアルさが、カートゥーンの世界にフィットしているように思えないという事態が生まれる」。²⁸ 前節でアニメーションは自らの虚構性にリアリティを持たせるために現実模倣に志向すると述べたが、それはあくまでも虚構世界のリアリティを増強するためであって、実写映像そのものになることを目指しているわけではないのだ。大切なのは観客がその虚構世界を信じることができるようになることなのである。それゆえにロトスコープによって作られた動きは、カートゥーンの世界に並置されると、〔写実的には〕リアルだ

²⁷ アンドレ・ブルトン、その著書『ナジャ』において「美、動的でもなければ静的でもないもの。人間の心、地震計のように美しいもの」「美は痙攣的なものだろう、それ以外にないだろう」と述べている。 アンドレ・ブルトン『ナジャ』(巖谷國士 訳、岩波文庫、2003年、P.190、191)

²⁸ ポール・ワード「ロトショップの文脈—コンピューターによるロトスコーピングとアニメーション美学」(土居伸彰 訳、『表象07』、月曜社、2003年、P.83)

が、〔カートゥーン世界の〕リアルさに欠けてしまうのである。ここには、各メディアが内包するそれぞれのリアリティの問題が横たわっているのだ。

例えば、それは絵画における動勢にも見出すことができる。テオドール・ジェリコーの代表作である『エプソムの競馬』(1821年)(Fig.10)では、疾走する馬のギャロップを見ると前脚と後脚を揃えて飛翔しているように描かれている。だが、後にエドワード・マイブリッジの連続写真によって明らかになる通り、馬の四肢が宙に浮くのは前後の脚が閉じた時である。マイブリッジの解明以降の絵画では、馬がこのように飛翔する

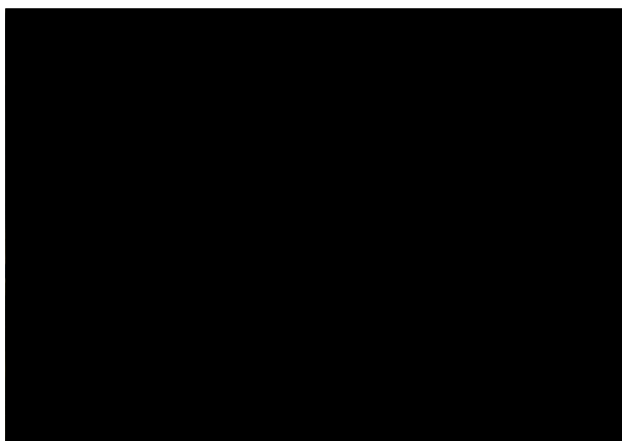


Fig.10. テオドール・ジェリコー『エプソムの競馬』(1821年)

るかのように描かれることはなくなった。だが、この間違いに対して彫刻家のロダンはジェリコーを擁護する姿勢をとっている。ロダンは、「私の信ずるところではジェリコーが正しくて写真がその逆なのです。だってこの馬は駆けているように見えますもの」と述べ、この絵は複数の動作が同時に起こっているため全体では間違っているものの、観者が視線を後脚から前脚へと順に追って見てゆくと「真実」であると解説する。²⁹ つまり、ロダンによれば、この絵は画家が意識的に馬の動きを感じる瞬間、その「真実」を抽出して一枚のタブ

ローへと結合させることで動勢が宿っているというのだ。このロダンの主張は、マイブリッジの連続写真によって、たしかに肉眼では捉えきれない馬の疾走のメカニズムが解明はされたものの、絵画において動勢を描く方法—絵画におけるリアリティ—は、必ずしも写実だけとは限らないことを示している。

では、伝統的なアニメーションにおけるリアリティとロトスコープとの間にはどのような齟齬が生じているのかをもう少し詳しく考えてみたい。着目すべきは運動のレベルにおける齟齬、つまり運動を創りあげる作画のレベルにおける齟齬である。映画監督でもあり非常に優秀なアニメーターでもある宮崎駿はロトスコープによる違和感についてこう述べている。

「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。」³⁰

ライブアクションとは、実際にモデルが動くところを撮影した映像を参考としてアニメーションに活かす方法を指すが、ここで宮崎の言うライブアクションとはロトスコープとほぼ同義と考えてよいだろう。注目したいのは、運動とは1/24秒では捉えられない「連続する兆しの動態」によって成り立つという部分である。言葉通り理解すれば、宮崎の言う運動とは動きが起こる気配が絶えず連続していく状態となるだろうか。ひとつの動きはすぐ次の動きの予兆となり、その連続が運動であると理解すれば、伝統的なアニメータ

²⁹ 『ロダンの言葉抄』(高村光太郎 訳)、高田博厚・菊池一雄 編、岩波文庫、1960年、P.232

³⁰ 宮崎駿『出発点 [1979~1996]』徳間書店、1996年、P.105

一たちが中割り³¹のために「連続する兆し」をいかに捉えるのかを模索してきたのも頷けるし、この宮崎の発言からはこれまで自らが試行錯誤を繰り返してきた自負すら感じられる。つまり、伝統的なアニメーションにおける動きとは、「連続する兆し」という動作のポイントとなる瞬間をおさえて作画された、抑揚のあるリズムやタイミングのある動きであり、それらは写実から始まりアニメーション的に情報を整理・翻訳した動きであることがわかる。³²そして、これこそが伝統的なアニメーションにおけるリアリティなのだ。だが、それに対してロトスコープは撮影された映像をそのまま使用する。基本的に中割りを行うこともなく、単純に作画の枚数が増えるため動きは滑らかに繋がっていく。アニメーション的に情報が整理されていないので動作には不規則性が増すが、それこそ写実性が増した証でもあるだろう。しかし、当然ながら伝統的なアニメーションに見られるメリハリのある動きは減少する。おそらく宮崎のいうヌルヌルとした不明瞭な動きとは、このような性格の動きを指した言葉だろう。そして、動きを構築するベクトルが異なる以上、もしロトスコープされた運動を通常のアニメーションの中に並置すれば異物化してしまうのは当然である。「リアルであると同時にリアルさに欠ける」と言う矛盾はこのような齟齬から生じたものなのだ。そして、これは同時に通常のアニメーションの中でロトスコープを使用する際には解決しなければならない問題でもあった。

では、各スタジオはどのようにこの問題と向き合ったのだろうか。例えば、ディズニーではロトスコープする際の実写映像の使用にあたり、「実写を参考とする場合には、絵描きの適切な選択によって、動きを構成するエッセンスを抽出し、それを誇張する必要がある」と注意している。³³つまり、アニメーターは実写映像をただそのままトレースするのではなく、実写映像の中から運動の核となるエッセンスを抽出し、アニメーション的に情報を整理せよというのである。そして、その整理の際に「誇張する必要がある」というのだが、ここにはディズニーアニメーションの「戯画化されたリアリズム」³⁴という思想を読み取ることができる。ディズニーが求めた自然主義的なアニメーションとは、実写をただなぞることで得られるリアリスティックな運動の再現ではなく、観客が信じ込めるように説得力をもって伝えることなのだ。例えば、喜んでいるキャラクターは一段と喜んでいるように描くことで観客の心に強く訴えさせるといったように、リアリティの照準を観客に合わせた誇張表現を目指したのである。ディズニーは、このようにロトスコープをディズニー流に情報整理することで、異なる運動同士が並置された際の違和感を軽減させようとした。

反対に、発明者のマックス・フライシャーはロトスコープによって生じる違和感を利用する手段をとっている。つまり、通常のアニメーションのなかでは浮いて見えてしまうロトスコープをあえて作中の異質な存在のキャラクターに用いることによって、そのキャラクター性を強調したのである。例えば、初作品の『インク壺の外へ』(1919年)のココ・ザ・クラウン、『ミニー・ザ・ムーチャー』(1932年)(Fig.11)の洞窟の中で登場するアザラシの幽霊、そして『ガリバー旅行記』(1939年)ではガリバーに用いている。³⁵ようするに、マックス・フライシャーはこの時点で既に作画補助ツールとしての役割だけではないロトスコープの表現方法としての特性を見抜き、機能させていたことになる。だが、その用いられ方はカートゥーンを正しい世界とした時の異物という扱いに終始しており、アニメーションそのものを拡張するまでには至らなかった点には注意が必要だろう。

³¹ アニメーションの作画工程のうち、原画(=動作の要となる絵)と原画の中間を描く作業のこと

³² 全編ロトスコープで制作されたTVアニメーションシリーズの『悪の華』では、アニメーターが実写を忠実にトレースすることで、情報が整理されていない生の動きに対して多くの発見があったというエピソードがある。『アニメスタイル004』株式会社スタイル、2013年、P110

³³ 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、P.327

³⁴ 前掲書、P.70

³⁵ ガリバーは小人の国に人間が漂着する物語である。つまり、この物語では人間の方が異質なのである。



Fig.11. 『ミニー・ザ・ムーチャー』(1932年)

さて、これまでロトスコープに対する「リアルだが、リアルさに欠ける」という批判について考察してきた。通常のアニメーションは虚構世界にリアリティを持たせるために写実を志向しつつも、現実そのものではなくアニメーション的に情報を整理・翻訳することで虚構世界のリアリティを成立させていた。それに対し、ロトスコープはアニメーション的に情報を整理・翻訳することなく撮影された映像をそのまま使用するため、アニメーションの虚構世界に現前性を伴う《起源の実写映像の運動》を回帰させている。これが、伝統的なアニメーションを見ることに慣れた視点には異物として映ってしまっていたわけだが、この経験はただ齟齬が起きているというだけではなく、これまで慣れ親しんでいたもの(運動)を同時に居心地の悪いものと感じてしまう経験と言うこともできるのではないだろうか。このような矛盾を孕む経験をフロイトは「不気味なもの」と呼び論じている。

フロイトは「不気味なもの」について、同名の論文のなかで「不気味な」というドイツ語“unheimlich”を解して“heimlich”の持つ二義性を指摘している。“heimlich”は“heim=家(英語でいう home)”を語根に持つことから「家庭の、親しみのある」などの意味がある一方、家のなかにあることから「人の目に触れない」などの概念が派生し、「秘密の、隠された」という「親しみ」とは相反する意味を同時に含んでいるというのだ。³⁶フロイトは、この「不気味な」という言葉に隠された「親しみ」や「秘密の」などの意味を自身の抑圧の概念と絡めて「不気味なものとは、一度抑圧を経て、ふたたび戻ってきた「慣れ親しんだもの」³⁷と言及している。

このフロイトの「不気味なもの」の概念をふまえると、ロトスコープのプロセスは、アニメーションという虚構世界にリアリティを与えつつ、その虚構を成立させるために隠されて(疎遠になって)いた現実の運動という慣れ親しんだものを、《起源の実写映像の運動》と《絵画的なイメージ》という二重化したイメージとして回帰させていることになる。こうして回帰させられた運動は、これまで知っていると思っていた運動とは異なる相貌を現し、既知のものを未知のものとして曝け出す。それゆえにロトスコープされた運動にはどこか違和感を感じるし、不気味なのである。つまり、ロトスコープを見たときに生じる違和感は「リアルであると同時にリアルさに欠ける」と言うよりもむしろ「リアリティが揺らいでいる」と言うべきなのではないだろうか。これまで確固たるものと思われていたリアリティが揺れる事態は確かに違和感を覚える。だが、その揺らぎは同時に世界の多義性を露わにしているとも考えられる。ロトスコープを美学的に捉え直した場合、この後者の機能こそロトスコープの表現技法としての可能性のひとつとして考えることができる

³⁶ 『フロイト著作集 第三巻』(高橋義孝 訳)、人文書院、1969年、P.328-333

³⁷ 前掲書、P.350

だろう。

そして、この不気味さもまた、20世紀の前衛芸術のいくつかの実践との間に共鳴点を見出すことができる。例えば、榎木野衣によって「美術史におけるネクロフィリア(死体愛好癖)のようなもの」³⁸と例えられるシミュレーショニズムでは、美術史において慣れ親しんだ巨匠たちのイメージを剽窃という形で回帰させることで、ゾンビ的な不気味さを漂わせているし、シュルレアリスムの実践においては、林道郎が指摘するように単純な模倣としての遠近法空間の問い直しが行われるなか、頑なにこれまでの絵画の形式にとどまりながら、遠近法という慣れ親しんだシステムを意図的に操作して回帰させ、従来の絵画空間を逸脱するような不安な空間へと変容させていたと言える。³⁹ いずれも疎遠となっていた慣れ親しんだものが回帰する「不気味なもの」が機能していると言えるが、これらもやはりファウンド・オブジェの文脈のなかで結付けることができそうである。

これまでの(i)~(iii)の批判に対する考察を総括すると、ロトスコープに向けられてきた批判とは、やはりロトスコープ考案当初の目的からは逸脱する表現技法としての機能が、伝統的なアニメーションを眺める視線には異物として映ってしまうことで噴出したものであったと理解できる。つまり、これらの批判は逆説的にロトスコープの特徴(=表現技法としての可能性)を示していると言えるだろう。また、これまでの考察をふまえたうえで、ロトスコープを20世紀美術史のなかに据え直そうとするならば、ロトスコープはファウンド・オブジェの文脈として体系化できると思われる。そこで、ファウンド・オブジェの文脈と共鳴するロトスコープの特徴を以下4つに項目化し、次章以降で詳しく考察を行うことにする。

ファウンド・オブジェの文脈と共鳴するロトスコープの特徴

- (1)非完結的な継起するイメージ
- (2)コラージュの方法論
- (3)不気味なもの
- (4)アプロプリエーション

上記4点は、本論構成上の便宜的な順番となっているに過ぎず、ヒエラルキーは設けられていない。本節での検証からもわかる通り、これらはそれぞれが独立した共鳴点というよりも相互に関連し合うものである。そのため、ひとつの共鳴点を考察することは、同時に他の共鳴点と絡み合うテーマをいくつも示すことになるだろう。次節では、本章のこれまでの考察のまとめとしてロトスコープの分類を行い、次章以降の比較研究のための資料とする。

³⁸ 榎木野衣『増補 シミュレーショニズム』ちくま学芸文庫、2001年、P.16

³⁹ 鈴木雅雄+林道郎『シュルレアリスム美術を語るために』水声社、2011年、P.100-127

1-3 ロトスコープの分類

Rotoscope 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アニメーションを作成する方法。1910年代からアメリカで本格化するアニメーションの産業化にともない分業による大量生産が求められたものの、当時のアニメーターはその技量に大きなばらつきがあったため、生産効率を向上させつつ誰にでも簡単にリアリティのある運動描写を可能にすることを目的に考案された。1917年に特許を取得。1919年にはロトスコープを用いた最初の作品『インク壺の外へ』が公開され注目を集めた。

Rotoscope Type 1 : ロトスコープをアニメーターの作画補助ツールとするタイプ

ロトスコープの考案当初の目的である“誰にでも簡単にリアリティのある運動描写を可能にすること”を念頭においたアニメーターの作画補助ツールとするタイプ。現在でもアニメーションの制作現場で用いられているが、集団制作の場合は作画の際にトレース対象の服の皺や表情などをどこまで細く描くのかなどの綿密な設計と共有が必要になる。また、ロトスコープされた映像は優れたリアリティを獲得する一方で、その独特の制作プロセスや生成された運動に対しては多くの批判が向けられてきたという歴史的側面もある。

Rotoscope Type 2 : ロトスコープを表現技法として機能させるタイプ

ロトスコープをアニメーターの作画補助ツールではなく、ひとつの表現技法として機能させるタイプ。その本質を表現論的に捉え直すならば、“ある文脈(時間)に属していた運動を別の文脈(時間)へと移動し、結合させ、形態的にも意味的にも元の文脈から逸脱した新たな運動に変容させる(再コンテクスト化)こと”である。このようにロトスコープを表現技法とする新しい流れは1980年代から顕著に現れ始め、デジタル化が進んだ2000年以降は学生作品にまで広く見受けられるようになったが、その発端は商業的なメインストリームのカウンターとして現れた個人作家に見出すことができる。また、作業工程においてアナログとデジタルのふたつにさらに分類が可能である。

Rotoscope Type 2-1 : アナログ的作業

ロトスコープを表現技法として用いるタイプのうち、その作業(特に作画)をアナログ的に行うものを指す。現在、ロトスコープの作業工程のうちマテリアルとする実写映像を画像へと変換する作業や、作画を取り込み編集する作業などは専らパソコン上で行われているが、作画においては画材を用いてアナログ的に描かれるものが多い。そのスタイルは通常のアニメーションと同様に多様に存在するが、ロトスコープにおいて主要とされるのは、実写映像を1コマ1コマ透過して鉛筆や絵の具を用いてトレースするロトスコープ。実写映像をプリントアウトしたものやフィルムなどへ直接加筆を行うダイレクトペイントによるロトスコープなどを挙げることができる。

Type 2-2 デジタル的作業

ロトスコープを表現技法として用いるタイプのうち、その作業工程の全て—素材の撮影、データ変換、作画(ペンタブレットなどを使用)、編集して映像化—をパソコン上で行うものを指す。また、その中でも特にボブ・サビストンによって発明されたロトスコープのデジタル版ソフトウェア「ロトショップ」を使用したロトスコープのこと。ロトショップとは、はじめに映画一本分を撮影し実写映像として完成させた後でそれをフッテージとしてアニメーション化するソフトである。中割り部分を自動生成できる機能や、コマをレイヤ

一分割できる機能など、デジタルゆえの自由な操作が可能となっている。ロトショップを用いた主な作品は、リチャード・リンクレイター監督の『ウェイクニング・ライフ』や『スキャナー・ダークリー』などがある。

第2章 震える視線

本章では、ファウンド・オブジェと共鳴するロトスコープの特徴のうち、「非完結的な継起するイメージ」に焦点を当てる。第1章にて、映画監督ラルフ・バクシの「描くことでエネルギーが生まれる」という発言を起点として、ロトスコープすることで生じる運動に《起源の実写映像の運動》と《絵画的なイメージ》という二重化したイメージの構造を指摘した。そして、このような“非完結的な継起するイメージ”を見る経験とは、統一されることのないふたつのイメージの間で引き裂かれる経験であり、それを美の経験とするならば、ロトスコープは20世紀の前衛芸術運動の中でも特にシュルレアリスムのキーコンセプトである痙攣的な美と共鳴するのではないかと問題提起した。そこで本章では、まず近代における視覚モデルを論じたハル・フォスター編集の『視覚論』に寄せられたジョナサン・クレーリーとロザリンド・クラウスの論考に依拠しながら、改めて「非完結的な継起するイメージ」を見る経験について考察し、ロトスコープのイメージと痙攣的なイメージとの共鳴について検証する。また、同様の二重化の経験を初期ディズニーアニメーションのキャラクターにも見出し、エイゼンシュテインの提起した「原形質性」という概念を再考したうえで、それがいかに運動の再コンテクスト化として作用するのかを考察する。

2-1 見る主体の二重化

ジョナサン・クレーリーは、『視覚論』に寄せた論考「近代化する視覚」のなかで、カメラ・オブスクラにもとづく視覚のモデルが、19世紀前半に突如として崩れ、「視覚において身体が演じる生産的な役割が、舞台にのぼるようになっていった」⁴⁰と指摘した。この主張は、クレーリーの別著『観察者の系譜』と同じものであり、19世紀前半に注目を集めた網膜残像という現象によって人間の視覚的な世界がカメラ・オブスクラという特権的なモデルから人間の身体という異なるモデルに取って代わられたということを示している。また、これは1830年代に登場する残像効果を利用した光学装置、フェナキスティスコープ⁴¹やゾートローブ⁴²などが、カメラ・オブスクラに取って代わり新たなモデルを提示したと解釈することもできるだろう。そして、これらの装置は、後のシネマトグラフがひとつの像のみを提示するのに対し、動きのイリュージョンを経験させると同時にそれを生成している仕組みを外側から経験させるという二重の効果、つまり観者の見る主体を二重化させるという特徴を持っていた。ロザリンド・クラウスは、論考『見る^{インパルス}衝動／見させるパルス』のなかで、この主体の二重化を延長させ、ふたつの視点の共存によって生じる明滅をビートやパルスとして捉えることでモダニズム的な視覚モデルである視覚の瞬間性に対立する時間性のある概念を提起した。クラウスは、論考の冒頭でこう述べている。

ここで私が提起したいのは、リズム、ビート、パルス(オン／オフ オン／オフ オン／オフ という一種の律動)の問題である。それらは視覚的空間の安定性を破壊し、その特権を奪うことを本性としている。な

⁴⁰ ジョナサン・クレーリー「近代化する視覚」ハル・フォスター 編『視覚論』(樽沼範久 訳)、平凡社、2007年、P.61

⁴¹ フェナキスティスコープとは、1830年代に発明された光学装置である。円板にアニメーションのコマに相当する絵が連続で描かれ、コマとコマの間にスリットが入っている。円板を鏡に映しながら回転させ、スリットを覗き込むと絵が動いて見える。日本では驚き盤とも呼ばれる。

⁴² ゾートローブとは、1830年代に発明された光学装置である。側面に等間隔にスリットが入った円筒形をしており、内側に連続する絵や写真が並んでいる。円筒形を回転させスリットから反対側の内側を覗くと動いて見える。日本では回転のぞき絵とも呼ばれる。

ぜなら、これから述べるように、視覚性を支えていると思われる形態〔=形式〕の統一性そのものを解体し、溶解させてしまう力が、ビートには備わっているからである。⁴³

冒頭でこう提起したクラウドは、さらに 20 世紀初頭のモダニズムに対抗して現れた様々な作品がこのリズムを用いてきたと指摘し、そうした形象の具体例として、まずマックス・エルンストのコラージュ小説『カルメル修道会に入ろうとしたある少女の夢』(1930 年)の中からひとつのイメージを取りあげている。同小説の核ともいえるこのイメージは、鳥の飛翔の断片が並ぶゾートロープの中に左手で顔を覆いながら身悶える少女が、そしてゾートロープの外には中から飛び出してきたかのように飛翔する鳥が貼り付けられたコラージュ作品である。(Fig.12) クラウドは、前述したクレーリーの論考をふまえながら、このコラージュを見る観者は「イリュージョンと想像的に同一化したり、イリュージョンの世界に閉じこめられたりする位置」と「光学装置そのものを見させられるような位置」のふたつを同時に占めていると指摘する。⁴⁴ そして、エルンストがこのコラージュで喚起しようとするのも、「ゾートロープの内側にいると同時に外側にいるという感覚」⁴⁵ であり、それは夢の中で自分自身がいる情景を離れて見ている自分という二重の経験と類似すると述べる。岡崎乾二郎は、この見る主体の二重化の経験について、ふたつの主体は一致しえないものであり、ひとつの主体として統合しようとするのが絶えず瞬きするような振動、ビートやパルスを生み出しているとは指摘している。⁴⁶ それは、オン/オフ、オン/オフと内側と外側の経験を繋いだり、形態の固定と解体をチカチカと明滅させたりする。つまり、この明滅とはイメージがどちらかに統一されることのない揺らいだ状態を示しているといえよう。

クラウドが次に例として挙げるマルセル・デュシャンのロトレリーフは、まさにその揺らいだ状態を感じ取ることができるだろう。(Fig.13) 15 年間に渡って作り続けられたこの作品は、ドローイングが描かれた円形の紙をターンテーブルで回転させることで三次元的な錯覚を引き起こすといったもので、1926 年には『アネミック・シネマ』として映画にも収められている。クラウドは、この収縮と膨張を繰り返す律動的な運動について「そのパルスには、イメージの構造的な変質のようなものがそなわっている。イメージは固まっていくたびに、その後すぐに溶けていく」⁴⁷ と述べている。つまり、デュシャンのロトレリーフとは、どこにも到着することのないままりズムを刻む揺らいだ形象なのである。

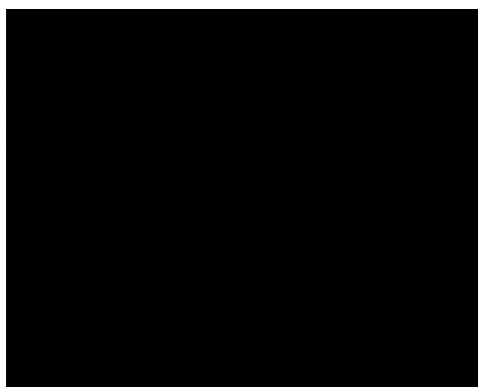


Fig.12. マックス・エルンスト『カルメル修道会に入ろうとしたある少女の夢』(1930 年)

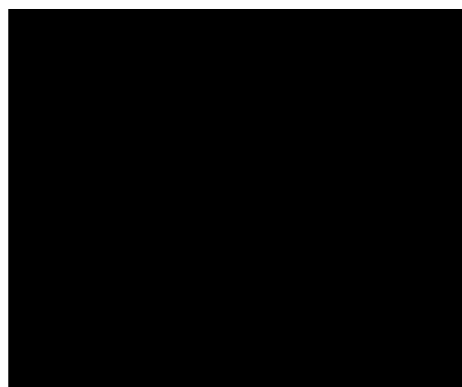


Fig.13. マルセル・デュシャン『ロトレリーフ』

⁴³ ロザリンド・クラウド「見る衝動／見させるパルス」ハル・フォスター 編『視覚論』(樽沼範久 訳)、平凡社、2007 年、P.81

⁴⁴ 前掲書、P.87

⁴⁵ 前掲書、P.87

⁴⁶ 松浦寿夫・岡崎乾二郎『絵画の準備を！』朝日出版社、2005 年、P.292

⁴⁷ ロザリンド・クラウド「見る衝動／見させるパルス」ハル・フォスター 編『視覚論』(樽沼範久 訳)、平凡社、2007 年、P.91

クラウドが3番目に例として挙げているのが、アルベルト・ジャコメッティの『吊るされた球』(1930-31年)(Fig.14)である。この彫刻は、三日月型の形態の上に振り子のように吊るされた球体というふたつの形態によって構成されており、その形や組み合わせは露骨に性器を思わせるものである。だが、それぞれの性別を決定するのは容易ではなく、クラウドはこの彫刻を「男性・女性の定義が決定不可能なまま絶えず揺さぶられていることの時間的な類似物である」⁴⁸と述べている。「揺さぶられていることの時間的な類似物」とは、この彫刻が振り子のように前後に動き出しそうではあるが、実際にはそこまで可動性がある形態ではないことを意味しているだろう。つまり、前後に規則正しく揺さぶられそうな動勢を感じてしまう主体と、実際には揺れそうにない構造を理解している主体の共存という二重化が起こっていると言える。また、それは規則正しい揺さぶりが性行為または去勢のメタファーという解釈に固定されそうになるたびに、その後すぐに解体されるという意味論的なパルスであると言うこともできるだろう。林道郎は、こうしたパルスという概念は、「「解釈」によって馴致される直前の震え、あるいは「痙攣」の次元」⁴⁹を指すような、引き裂かれる体験ではないかと指摘する。ジャコメッティの『吊るされた球』は、まさにパルスを形象化したオブジェと言えるだろう。

最後にクラウドが例とするのは、後期ピカソのヴァリエーションである。クラウドは、巨匠たちの絵画にもとづくピカソのヴァリエーションの制作をフリップブックの構造において捉えている。ピカソはスケッチブックにマネの『草上の昼食』をもとにした絵を描き、次のページに残った筆跡をもとにして微妙な変更を描き足すというアニメーションの作画のようなプロセスを経ることで数百枚ものスケッチを残した。それをフリップブックの要領でパラパラとすると動くというわけである。これは、統一された絵画イメージを溶解させるビートとしてのヴァリエーションをシークエンスと捉える視覚であると言えるだろう。ピカソは完成された絵から無数のヴァリエーションを引き出すことでモダニズムの視覚性を解体するパルスを発生させようとしたのだ。

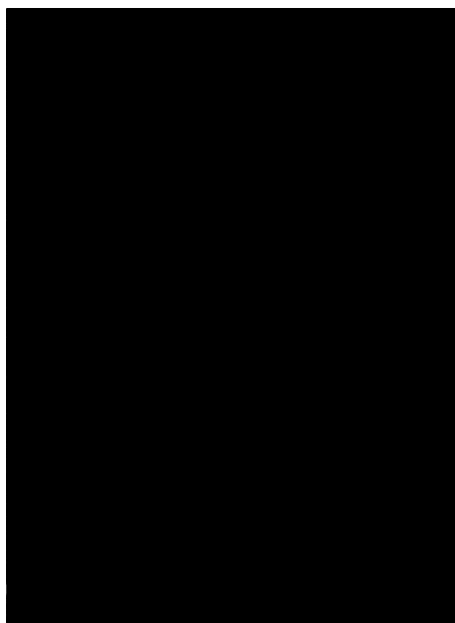


Fig.14. ジャコメッティ『吊るされた球』(1930-31年)

⁴⁸ ロザリンド・クラウド「見る衝動／見させるパルス」ハル・フォスター 編『視覚論』(樽沼範久 訳)、平凡社、2007年、P.94

⁴⁹ 鈴木雅雄+林道郎『シュルレアリスム美術を語るために』水声社、2011年、P.36-37

ここまで、クレーリーやクラウスの論考を参照しながら、見る主体の二重化の経験を確認してきた。それは、1830年代の光学装置が持つ特徴である、動きのイリュージョンを経験させると同時に、イリュージョンを作り出す仕組みを外側から見させるという二重の経験をもとにした視覚モデルを明らかにするものであった。このふたつの視点の共存は、常にオン／オフ、オン／オフと形態の固定と解体をチカチカと明滅させる。それは、形態だけでなく意味論的にもひとつに固定されるとすぐに溶けていってしまうような「何かに馴致される直前の震え」であり、「痙攣」の次元において通底していると言えるだろう。

以上をふまえたうえで、改めてロトスコープという非完結的な継起するイメージを見る経験を整理すると、ロトスコープを見るとは、ロトスコープによって生成されたアニメーションという動きのイリュージョンと想像的に同一化する主体と、動くことで知覚される《起源の実写映像の運動》によって、眼前のアニメーションの動きが実写映像を元にしているという仕組みを理解する主体という「見る主体の二重化」を経験することであると言えるだろう。別の言い方をすれば、ロトスコープを見るとは、アニメーションとなって動いている《絵画的なイメージ》を見ていると同時に《起源の実写映像の運動》が幽霊のようにつきまとい、逆に見えてしまい、逆に幽霊の方に集中しようとする今度は《絵画的なイメージ》が見えてきてしまうという“引き裂かれる経験”であると言える。そして、これらの経験とは、一致することがないそれぞれの主体やイメージを結合しようとする衝動によって絶えず固定と解体を明滅させる痙攣の次元にあると考えられる。

では次に、この経験と共鳴関係にあると提起したシュルレアリスムの痙攣的な実践を検証していきたい。ここでは、エルンストの妻でもあったドロテア・タニングの1940年代に見られる多焦点のタブローに焦点を当てる。タニングは、『Beautiful Girl』(1945年)、『On Time Off Time』(1948年)(Fig.15)、『L'Auberge』(1949年)(Fig.16)などにおいて、マンガのコマ割りのようなフレームを持つ構造物のモチーフをくりかえし用いている。『On Time Off Time』では、構造物は地平線を遠くに望む荒涼とした空間に設置されている。その影は地平線へ向かって伸びているため、一見すると構造物は画面全体を規定する時空のなかに収まっているように思えるのだが、フレームによって区切られた空間はそれぞれ異なる次元にあるようにも見える。しかし、ディテールを見ると、煙がフレームを越境して侵食し、空間同士を繋ぐことで何らかの関係性を築こうとしていることが分かる。それゆえ、このタブローを見る観者は、区切られた空間のみを捉えようとしても侵食してくる要素によって視線は隣り合うフレームへ、そして画面全体へと次第に引き離されてしまうし、逆に全体像を捉えようとしても区切られた複数のフレームを一度に見ることは困難であり、視線はそれぞれのフレームが持つ次元の中へと引き寄せられてしまうというように、視線が部分と全体に引き裂かれる経験をすることになる。まさにタイトルのオン／オフが示すように、それぞれのフレームはときに周囲と関係を結ぶことで物語らしきものが発生させようとするが、その直後にすぐに解体されてしまうという明滅が生じていると言える。『L'Auberge』では、構造物は並置されたオブジェの一要素となっているが、ここでも画面全体を規定する時空のなかにあるように見えてフレームによって区切られた空間はそれぞれ異なる次元にあるようにも見える。だが、そもそもこのタブローは並置されているオブジェそれぞれが個別の次元を有しながら周囲と関係を結びつつ全体を構成しているため、もはやフレームという境界とその越境というよりも、より有機的な関係による引き裂かれが生じていると言う方が正しいかもしれない。同じように、『Palaestra』(1947年)(Fig.17)では、フレームを持つ構造物は登場しないが、重なり合う少女たちが遠近法空間を狂わすように並置されることによって、観者を部分と全体に引き裂いていると言える。タニングは『Palaestra』の制作に関するインタビューにおいて、ある領域を引き伸ばし、または凝縮させたと言っている。

るが、⁵⁰ それは観者のタブローを見る経験に直接的に作用するものであり、タニングがある程度意識的にこの空間を描いていたことが分かる。これは、前述したエルンストや第1章で取りあげたマグリットなども同様であり、多くのシュルレアリストは意識的に操作を行うことによって痙攣的な画面を作り上げていたと言えるだろう。

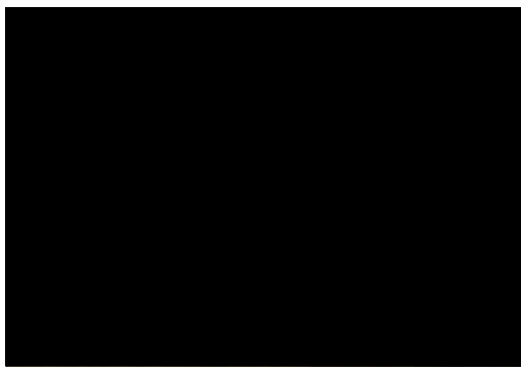


Fig.15. ドロテア・タニング『On Time Off Time』(1948年)

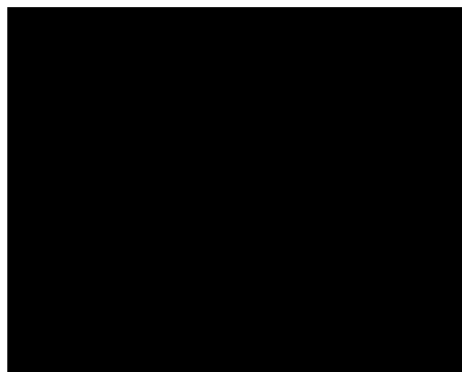


Fig.16. ドロテア・タニング『L'Auberge』(1949年)



Fig.17. ドロテア・タニング『Palaestra』(1947年)

また、このような非完結的な継起するイメージや、それを見る経験は、ヨーロッパの前衛芸術運動と結びつき 1920年代に主な作品が作られたアヴァンギャルド映画にも見出すことができる。例えばそれは、パリ・ダダ最後のイベントとなった「髭の生えた心臓の夕べ」で上映するために一晩で作られたというマン・レイの『理性への回帰』(1923年)(Fig.18)のラストシーンに端的に見とることができる。アリス・ブラン⁵¹の裸の上半身に模様を重ねるこのシーンは、観者に裸体と模様が一体となったイリュージョンを経験させると同時に、同じ画角に光が差し込む窓とカーテンが入っていることから、イリュージョンを作り上げている

⁵⁰ Interview with Cate McQuaid, "Dorothea Tanning Paints Again, and Speaks for Herself," The Boston Sunday Globe, April 4, 1999, p.N6.

⁵¹ 「モンパルナスのキキ」として伝説的となったフランス人女性。ナイトクラブの歌手、女優であり、なにより多くの著名な画家のモデルを務めたことでも有名。マン・レイの写真のモデルや映画にも出演している。

仕組みも一緒に見させている。また、裸体を見ようとする模様がみえてきてしまい、反対に模様をみようとすると女の裸体がみえてきてしまうというように、一致することのない主体やイメージは痙攣的な次元にあり、観者は引き裂かれる経験をするようになるといえる。また、これらの経験は、女性が身体をひねる動作によって強化されているとも考えられる。ヴァルター・ベンヤミンは、観者が映像を眺めるとき、ひとつの画面を目に捉えたとしても次の瞬間にはすでに画面は変わっているため、思考が中断されてしまうことを映画のショック作用⁵²と言った。つまり、絶えず動く光景が思考を中断させることで引き裂かれを強化しているというわけである。もとよりこの『理性への回帰』自体、マン・レイによるレイヨグラフ⁵³の映画的な試みがベースとなっている。映画は、塩や胡椒や針などを感光させた、動くレイヨグラフから始まっており、ここにもショック作用によって強化された引き裂かれる経験を見出すことができるだろう。

以上から、ロトスコープの特徴である“非完結的な継起するイメージ”は、形態的にも意味論的にも「何かに馴致される直前の震え」という痙攣的な次元にあるものであり、また観者は二重化するイメージの間で引き裂かれる経験をするという点で、シュルレアリスムのキーコンセプトである痙攣的な美との共鳴が確認できただろう。

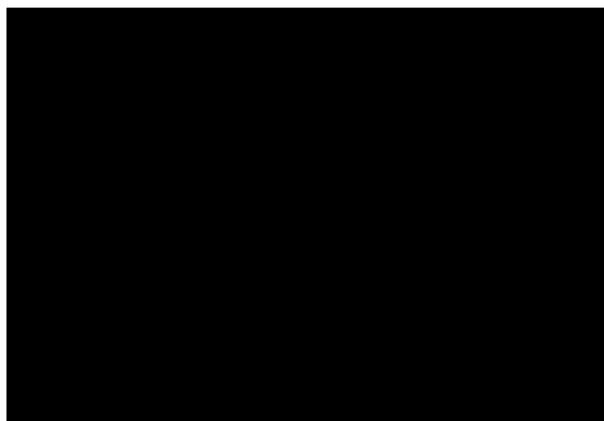


Fig.18. マン・レイ『理性への回帰』(1923年)

最後に、筆者自身の作品による実践例を挙げる。『Mutoscope 2011』(2011年)(Fig.19)と『Mutoscope 2015』(2015年)(Fig.20)は、受動的になりがちな映像体験において映像を見るという身体性や、本章で述べてきた主体の二重化をテーマとし、ミュートスコープというクラシックな装置を対象として見出し再構築した作品である。ミュートスコープとは、1894年にウィリアム・K・L・ディクソンとハーマン・カスラーによって発明された装置で、構造的にはパラパラ漫画でおなじみのフリップブックを大掛かりな装置にしたものである。ディクソンは元々、発明家トーマス・エジソンの元でキネトスコープの開発に携わった人物でもあるが、その後エジソンの元を離れてミュートスコープを発明することになる。キネトスコープとミュートスコープに共通しているのは、同時期に発明されたシネマトグラフの集団鑑賞に比べて、覗き穴をひとりずつ覗くというパーソナルな鑑賞である点であろう。だが、キネトスコープがフィルムを自動回転させて下から光を当てて覗き見るスタイルであるのに対し、ミュートスコープは鑑賞者みずからハンドルを回すこ

⁵² ヴァルター・ベンヤミン「ベンヤミン・コレクション1 近代の意味」(浅井健二郎 編訳・久保哲二 訳)、ちくま学芸文庫、1995年、P.639

⁵³ カメラを用いずに印画紙の上に直接物を置いて感光させるなどの方法によって制作された写真作品。モホリ＝ナジによってフォトグラムと称されたが、マン・レイはレイヨグラフと呼んでいた。

とで映像が現れる。本作では、主体の二重化の経験を念頭に置いていたためミュートスコープを採用するに至った。また、本来のミュートスコープは、箱型で美しい装飾が施されているが、本作では映像を見る経験に集約させるために余計な装飾や箱などの外装は取り去りミニマムな形状に仕上げている。

『Mutoscope 2011』では、サイレント時代と同じ16コマを採用して作画している。ハンドルを回すことで現れる運動は、打ち寄せる波や月の満ち欠けなど、誰もが一度は見たことがある現象をアニメートしているが、これは観者が普遍的な映像に触れることによって自らの記憶を想起することを計画したものである。写真家の港千尋は、人が思い出す、想起することについて「想起というのは、ある過去の出来事を呼び出しているのではなく、むしろその像を見ている現在の意識が、断片をつなぎ合わせて意味のある文脈をつくり、それを再記憶しているということではないか」⁵⁴と言及している。つまり、記憶とは保存されているものというよりも、想起するたびに新たに創出されているものではないかというのである。この港の言及に依拠するならば、観者はハンドルを回すことで運動というイリュージョンを見ると同時にその映像を創り出しているのが他ならぬ自分自身であることを意識するという主体の二重化を経験するだけでなく、同時にイリュージョンの普遍的な映像から想起させられる記憶を知覚する自分と、その記憶を創り出しているのが自分自身であることを意識するという、もうひとつの主体の二重化を経験することになるのである。

2011年の次に2015年に時間をあけて再度制作している理由は、2015年にミュートスコープの展示依頼があったためであるが、装置の耐久性などを改善する必要があったため2015年版では構造を改良し新たな装置『Mutoscope 2015』としてリメイクした。主体の二重化を経験させるという根本的なコンセプトは2011年のままであるが、観者により身体性を意識させ映像を見ることへの問い直しを迫ることを念頭に置き、消失・歪み・欠損など身体に対する揺らぎをテーマとした運動をアニメートした。



Fig.19. 『Mutoscope 2011』(2011年)

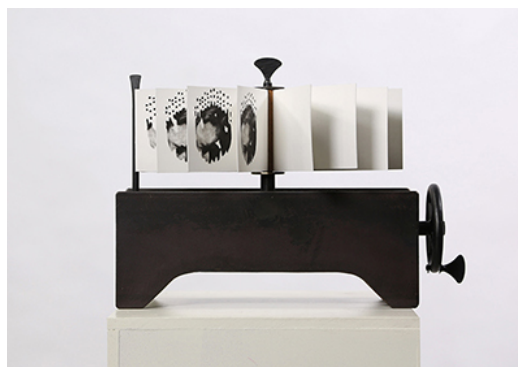


Fig.20. 『Mutoscope 2015』(2011年)

⁵⁴ 港千尋『予兆としての写真—映像原論—』岩波書店、2000年、P.4

2-2 原形質性の再考

映画監督のセルゲイ・エイゼンシュテインは、安定した形式を有さないイメージをディズニーの初期アニメーションのキャラクターに見出している。そして、それらのイメージを見る経験のなかに前論理的な可能性を見出し、論文『ディズニー』において「原形質性」の概念を提起した。エイゼンシュテインが目したのは、1929年から1930年代後半まで続いたシリー・シンフォニーシリーズのうち、『人魚のおどり』(1938年)の人魚たちのパレードに登場する、トラのような縞模様を持ち吠える魚や、(Fig.21)足を器用に使って象を演じながら行進するタコの家族 (Fig.22)などのキャラクターたちである。エイゼンシュテインは、そのキャラクターたちに、なりたいたいものには何にでもなれる能力としての「全能性」⁵⁵を見出し、その性質についてこう述べている。

かつて——そして——永久に割り当てられた形式の拒絶。硬直化からの自由、いかなるフォルムにもダイナミックに変容できる能力である。

その能力を、私はここで「原形質性」と呼びたい。なぜならば、絵として描かれた存在は、明確な形式を持ち、特定の輪郭を帯びながらも、原初的な原形質に似たものになるからだ。いまだ「安定した」形式を有さず、どんな形式を呈することもでき、進化の梯子の横木を飛び越して、どんなそしてあらゆる——すべての動物の形式へと自らを固定させることのできるものである。⁵⁶

ここで注意しなければならないのは、エイゼンシュテインが「明確な形式を持ち、特定の輪郭を帯びながらも、原初的な原形質に似たものになる」と述べている部分である。つまり、ここでエイゼンシュテインが指摘しているのは、『人魚のおどり』のタコの家族たちは、象へと完全に変容しているのではなく、タコという自らの基体は保ったまま、その身体を柔らかく伸び縮みさせることで自身の輪郭を象へと変形しているという点であり、エイゼンシュテインはそれを「輪郭の原形質性」⁵⁷と呼んだ。だが、これは言い換えればタコであり象であるという二重化したイメージの出現でもあるのではないだろうか。エイゼンシュテインは、このような輪郭の原形質性を可能としているスクウォッシュ&ストレッチ(潰しと伸ばし)と呼ばれるディズニー独自の柔軟性についてこう述べている。「首の輪郭が伸びるとき、そのときはじめて、感覚的なプロセスは隠喩の生じる滑稽さを具現化するものとなる。滑稽さはここでは、あらゆる表現が二重に起こることから生まれる。」⁵⁸つまり、ここでエイゼンシュテインは輪郭の原形質性にイメージの二重化を認めているのである。そして、このイメージを見る経験について、「しかし、これは独特のものである。互いに無関係なものとして知覚されながら、一緒のものとしても認識されるのだ。」⁵⁹と述べている。これは、まさに本章で考察してきたシュルレアリスムの引き裂かれる経験と近似しているのではないだろうか。もしそうであるならば、このアニメーション史のなかで語られてきた「原形質性」は、痙攣的な次元において再考することが可能であるように思える。例えば、このタコの家族を見るという経験は、タコを見ようとすると輪郭の象が見えてしまい、逆に輪郭の象を見ようとするとタコが見えてきてしまうという、引き裂かれる経験であると言える。また、そこには一致しえないがゆえに、それらを統合して見ようとする衝動によって、固定と解体がチカチカと明滅するパルスが生じているとも言えるだろう。

⁵⁵ 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07』月曜社、2003年、P.161

⁵⁶ 前掲書、P.160

⁵⁷ 前掲書、P.162

⁵⁸ 前掲書、P.166

⁵⁹ 同前

まとめると、「原形質性」という安定した形式を有さず、硬直化から自由になる能力。それは、いわば同一律が揺らぐような経験であり、オン／オフと観者の身体を絶えず揺さぶる生々しい経験でもある。これによって観者は自らの拠って立つ場を奪われることになるが、それゆえに新たな連続性の構築や主体性の問い直しを行おうとする。そして、この経験と共鳴にするように、ロトスコープすることで生じるイメージの二重化を構造とする“非完結的な継起するイメージ”もまた、単一な意味作用を揺るがし新たな繋がりを求めるように観者の想像力を刺激するのである。

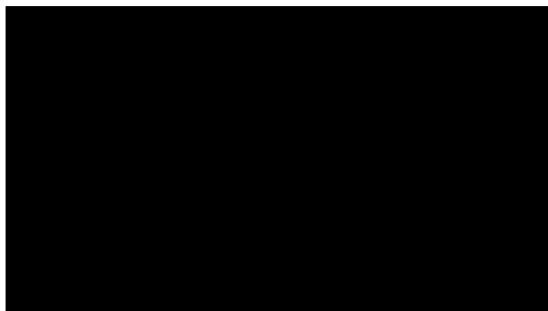


Fig.21. 『人魚のおどり』(1938年)

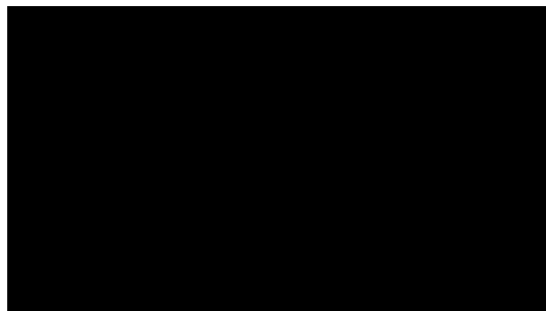


Fig.22. 『人魚のおどり』(1938年)

こうした「原形質性」の再考は先行研究でも試みられている。土居伸彰は、原形質性を「メタファー」として捉え直す考察を行っている。土居の用いる「メタファー」とは、ユーリ・ノルシュテインの発言に依拠しているが、それはアニメーションという記号システムの作用によって観者に描かれたイメージとは異なる読み取りを行わせるというものである。『人魚のおどり』でいえば、物質的にはタコであり同時に「メタファー」として象になるというわけである。土居は、この「メタファー」が機能すると「映像は、画面上の物理的現象という次元の束縛から離れ、観客の意識内での自由な変容が可能になる。普段であれば認識に上らない現実の深い部分における流動的な状態をとらえさせることができるようになる」⁶⁰と述べている。つまり、ひとつのリアリティに固定されている現実が、二重化などを媒介とすることで溶けはじまる(原形質性が発現する)と、認識できるリアリティが明滅するように変化したり(痙攣性)、これまでの固定されたリアリティの束縛から離れた流動的な状態を知覚できるようになったりする(メタファー)のである。

以上をふまえると、ロトスコープすることによって生じる“非完結的な継起するイメージ”とは、「原形質性」を機能させることでリアリティを明滅させ、現実との間に新たな連続性を準備するものであると言えるのではないだろうか。次節では、ロトスコープされたキャラクターに焦点を当てる。

2-3 自律するキャラクター

ロトスコープを用いた最初のアニメーション作品『インク壺の外へ』(1919年)の主人公であるココ・ザ・クラウン(Fig.23)は、ロトスコープを用いて創られた最初のキャラクターである。前章にてロトスコープの

⁶⁰ 土居伸彰『個人的なハーモニー ノルシュテインと現代アニメーション論』フィルムアート社、2016年、P.245

リアリティの問題を扱った際、発明者であるマックス・フライシャーはロトスコープによって生じる違和感を物語中の異質な存在に用いることで逆に利用したと指摘したが、ではココは実際にどのような運動をしていたのだろうか。

ココシリーズのお決まりのプロットは、マックス・フライシャー本人によってキャンヴァスに描かれたココが、描かれるとすぐさまマックスのコントロールから外れて動き出し、スラップスティックを演じてインク壺の中へ戻っていくというものである。物語中の異質な存在であるココは、まさに文字どおり作者という絶対者のコントロールから自律していることが分かる。ココは、統一されたパースペクティブから逸脱し、物語に属するというよりも逆にこちらを巻き込むように運動するのである。現在の商業的なアニメーションでは、物語の中にきれいに隠蔽されるように操作されているロトスコープ利用が、その最初期にあって物語を破壊するように機能させられていたのは、前述した通りマックス・フライシャーがロトスコープの技法としての可能性をいち早く見抜いていたためであろう。ココに用いられていたロトスコープは明らかにアニメーターの作画補助ツールとしてだけでなく、非完結的なイメージとしてのロトスコープが機能していると言える。ただし、これはあくまでもカートゥーンというひとつの正しい世界があるということを前提としたものであり、ココはその中の異物として機能させられていたに過ぎず、結局はココがいくら作者の手から離れても最終的にはインク壺の中へ戻りカートゥーンという世界の秩序が守られる構造になっていたことは再度指摘しておきたい。ロトスコープの技法としての特徴を表現として全面的に用いる作品の登場は、1980年代から始める新たな流れを待たなければならなかったのである。



Fig.23. 『ココ・ザ・クラウン』

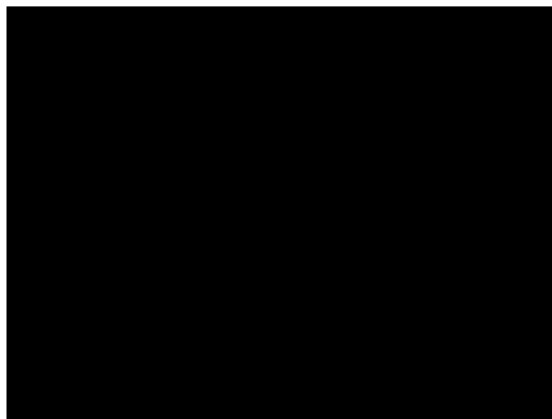


Fig.24. 『Comicalamities』(1928年)

また、このようなある種の異物的なキャラクターはロトスコープされたキャラクターに限らず、アニメーションの黎明期のキャラクターに見られる傾向であったとも言える。ササキバラゴウは、1930年代までの初期アニメーションの特徴をふたつ指摘している。ひとつは、作品の冒頭の実写で登場する作者またはクローズアップされた人間の手⁶¹によって描かれた絵が動き出し、物語が始まるという導入形式。そしてもうひとつは、身体を真っ黒く塗りつぶされた擬人化された動物のキャラクターであり、ササキバラはそれらを

⁶¹ この実写で現れる作者や人間の手に関しては以下の論文に詳しい。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『映画学的想像力』人文書院、2006年

総称して「黒い動物たち」と呼んだ。⁶² この動物のキャラクターたちは、自分が描かれたキャラクターであることに對して自覺的に、そして自律的に行動する特性を持っていた。例えば、黒猫のキャラクターで有名なフェリックス・ザ・キャットは『Comicalamities』(1928年)(Fig.24)にて、作者が描き忘れている自分の尻尾を早く描くように催促したり、醜い白いメス猫の顔を美人に描き変えるために作者に消しゴムやペンを要求したり、白いメス猫のわがままに辟易してメス猫を動画用紙ごと破り捨てたりする。ササキバラは、このような擬人化された動物キャラクターがアニメーションに登場することは、現在の我々からするとごく普通のことと考えてしまいがちだが、それはある特定の時期の流行の結果、世の中に定着したことであり、ひとつの事件だったと述べている。⁶³ それは、ロトスコープの発明のきっかけにもなったアニメーションの黎明期における未熟なアニメーターの技術力の問題が要因となっている。

ササキバラの論考に依拠すれば、⁶⁴ 当時のアニメーターには、まだ職業や服装などの人物描写の描き分けや人間ドラマに派生するリアリズムを支えるほどの技術力は備わっていなかった。そこで考え出されたのが擬人化された動物のキャラクターだ。動物たちは生産効率に関わる問題でもあった衣類などの様々な要素を黒く塗りつぶされることで、容姿・年齢・性別・職業などの情報がカットされて抽象性を獲得した。例えば、猫のキャラクターでお馴染みのクレイジー・カットは性別が判然としないし、ベティ・ブープはもともと犬(プードル)のキャラクターが人間へと変容していった経歴を持っている。

このように初期アニメーションのキャラクターは、抽象的であり流動的な存在だったのだ。そうした空っぽな存在となることで、アニメーターは自由に動かすことだけに集中することができたのである。それゆえ、黒い動物たちは意味や物語のパースペクティブから一時的に浮遊するような性格を帯びるようになった。つまり、そこでキャラクターを支えていたのは物語ではなく、物語の隷属を振り切るような運動であり、言い換えればキャラクターたちは動くことで逆に物語を発生させるような自律した存在だったのである。

以上を総括すると、1930年代までの初期アニメーションには、未熟なアニメーターの技術力という問題があり、育成などの技術向上をはかる他に何か策を講じるが必要があった。そこで考案されたのが、実写映像をトレースするロトスコープや、できるだけ要素を黒く塗りつぶして動かしやすくした黒い動物たちだった。両者とも未熟なアニメーターでも動きを描けるという点を配慮して考え出された方法であり、まずは自由に動かすことが念頭に置かれていた。厳密に言えば、ロトスコープは自然主義的な運動(実写を元にするので当然だが)へ志向し、黒い動物たちは、まずは何でもありで動かすことが念頭に置かれていたため、両者のベクトルは異なるものだったが、期せずして両者は物語から逸脱するという似た性質を持つことになった。こうした現実に揺らぎをもたらした逸脱する性質や、とにかく自由に動かそうという運動表現の追求の先に、初期アニメーションにおける「原形質性」を持つキャラクターが出現したと言えるだろう。

だが、アニメーターの技術の向上や大量生産のためのインフラが整い、物語を消費させるアニメーションの準備が整うと、浮遊していた動物のキャラクターたちは再び服を着せられて物語のパースペクティブへと戻されていくことになる。ディズニーにおいては『白雪姫』(1937年)を分水嶺に、キャラクターは伝統的なドラマツルギーの中で重力とパースペクティブに隷属することとなる。当然、物語から逸脱することのないようにキャラクターたちの輪郭はひとつに固定され「輪郭の原形質性」も姿を消す。『ズートピア』(2016年)では、登場するキャラクターの全てが動物ではあるものの、そこには当時のような原形質性は感じられない。ズートピア(作中に出てくる都市名)のスローガンでもある「誰でも何にでもなれる」には、もはや形象の自由な変形の意味は含まれていないだろう。

⁶² ササキバラゴウ「浮遊するイメージとキャラクター—近代メディア史におけるまんが・アニメの位置付け—」『新現実 VOL.4』太田出版、2007年、P.243

⁶³ 前掲書、P.246

⁶⁴ 前掲書、P.254-258

そして、同じく商業的なアニメーションにおけるロトスコープも次第に物語というパースペクティブの中へと戻されていった。だが、服を着せられた黒い動物たちと違い、ロトスコープによる運動は物語へと完全に回収されることはなかったと言えるのではないだろうか。なぜならば、アニメーターがいくら必死にロトスコープの痕跡を消そうとしても、私たちの眼は、ベースとした《起源の実写映像の運動》という運動の再現前性を繊細に、そして確実に感じ取ってしまうためである。また、ロトスコープされた運動が原形質性の種を包含することをふまえると、ロトスコープによる運動は、ひとつのリアリティに固定された物語や世界には完全に束縛されることがないと言えるのではないだろうか。

第3章

痙攣的な美とロトスコープ

本章では、ファウンド・オブジェの文脈と共鳴するロトスコープの特徴のうち、「コラージュの方法論」と「不気味なもの」に焦点を当てる。第1章にて、仮説的にロトスコープの本質を「ある文脈(時間)に属していた運動を別の文脈(時間)へと移動し、結合させ、形態的にも意味的にも元の文脈から逸脱した新たな運動に変容させること(再コンテキスト化)」と示し、このなぞることによる“移動”や、結合という“出会い”をデペイズマンとして考えることでロトスコープをシュルレアリスムのコラージュへと接続させた。そこで本章では、ロトスコープとシュルレアリスムのコラージュの比較研究を行うために、まずは改めてシュルレアリスムそのものについて、その理念を築いたアンドレ・ブルトンの言説を中心に手短かに要約し、シュルレアリスムの理念とコラージュの関係を歴史的側面から捉えたうえで、ロトスコープにおいて「コラージュの方法論」がいかに関機能しているかを自身の作品を例としながら検証する。また、「不気味なもの」では、第1章での導入をふまえながら、「不気味なもの」のアニミズム的側面について考察を行い、ロトスコープすることによって創出される運動がいかに関機能し、再コンテキスト化されているのかを考察する。

3-1 シュルレアリスムの理念とコラージュ

シュルレアリスムとは、1924年にアンドレ・ブルトンの『シュルレアリスム宣言・溶ける魚』から始まる前衛芸術運動である。前衛芸術としては異例の長期運動をみせ、20世紀最大の芸術運動となった。宣言は1924年に発表されるが、その思想の根幹をなす自動記述の実験は既に1919年にフィリップ・スーポーと共に始められていた(後に最初のシュルレアリスム的な成果として『磁場』にまとめられている)。また、ダダとの関係が深く、両運動に参加した作家も多い。エルンストもそのひとりであり、ケルンでダダの活動を経験した後、パリへ移住しシュルレアリスムへ参加している。では、ひとまずブルトンがシュルレアリスム宣言のなかで示しているシュルレアリスムの定義を以下に引用する。

シュルレアリスム。男性名詞。心の純粋な自動現象(オートマティスム)であり、それにもとづいて口述、記述、その他あらゆる方法を用いつつ、思考の実際上の働きを表現しようとする。理性によって行使されるどんな統制もなく、美学上ないし道徳上のどんな気づかいからもはなれた思考の書きとり。⁶⁵

当時のシュルレアリスムとは自動記述とほぼ同義であり、それは理性や道徳といったどんなものの統制も受けない心の自動的な流れを直接的に書きとめるものであった。こうした、ある意味で受動的な行為は、主観とは反対の客観的な経験として従来の作家の意図を至上とする主体性の神話を転倒させる記述方法であったといえる。もうひとつ、こうした思考の自動的な流れを捉える方法として重要視されたのが、理性の制御のない無意識的な領域に触れる機会とされる夢とその記録であった。ブルトンは夢と現実、睡眠と覚醒という対立するふたつの実在の出会い(並置)について、

⁶⁵ アンドレ・ブルトン『シュルレアリスム宣言・溶ける魚』(巖谷國士 訳)、岩波文庫、1992年、P.46

私は、夢と現実という、外見はいかにもあいられない二つの状態が、一種の絶対的現実、いつてよければ一種の超現実のなかへと、いつか将来、解消されてゆくことを信じている。⁶⁶

と述べ、シュルレアリスムの理念のひとつといえる、「相反する実在同士の高次の現実への解消」を示している。また、この時点でのシュルレアリスムは自動記述を軸とした文学的な言語実験が中心であり、シュルレアリスムの造形美術については想定されていなかった。宣言のなかには画家の名前も出てくるものの、その定義は曖昧なものであったため、当然のように自動記述という文学のモデルに相当するものをいかに造形美術に見つけるのかというシュルレアリスム絵画についての議論が巻き起こることになる。だが、絵画は仕上がりまでに時間を必要とするために理性の介在を完全に否定することができず、自動的思考の書きとりは疑わしいものになってしまう。それゆえ、ピエール・ナヴィルは1925年の『シュルレアリスム革命』誌第3号の「美術」でシュルレアリスム絵画は存在しないと述べ、その可能性を否定する姿勢をとった。ブルトンは、これに応答するかたちで『シュルレアリスムと絵画』の執筆を開始するが、ブルトンはここでも肝心のシュルレアリスム絵画について明確に定義することを放棄するばかりか、ブルトンが理想とするオートマティスムの直接性と、夢の記録や再現＝表象といった間接性との間にヒエラルキーを設けることなく、オートマティスム的なアンドレ・マッソン(Fig.25)やジョアン・ミロのタブロー(Fig.26)も、記号的なオブジェで構成されたジョルジオ・デ・キリコのタブロー(Fig.27)も並列化することで、シュルレアリスムの造形美術の範囲をおぼろげに示すのであった。このようなブルトンの明確な定義化を避ける態度は、著書のタイトルを『シュルレアリスム絵画』とはせずに『シュルレアリスムと絵画』としている点にも端的に表れていると言えるだろう。

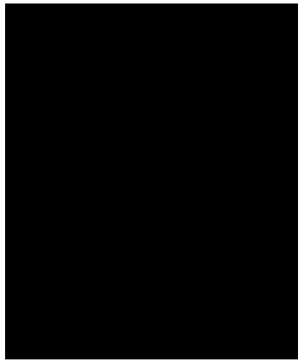


Fig.25. アンドレ・マッソン『四元素』(1924年)



Fig.26. ジョアン・ミロ『耕された土地』(1923-24年)

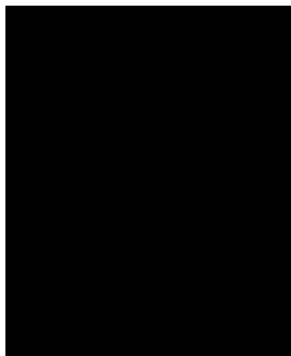


Fig.27. ジョルジオ・デ・キリコ『ある街路の憂鬱と神秘』(1914年)

⁶⁶ アンドレ・ブルトン『シュルレアリスム宣言・溶ける魚』(巖谷國士 訳)、岩波文庫、1992年、P.26

そして、このような文学と絵画の困難な接続のなかでブルトンが利点を見出したのがエルンストのコラージュであった。⁶⁷ つまり、ブルトンのコラージュに対する態度とは、シュルレアリスムの造形美術を語るために、コラージュをシュルレアリスムの理念や自動記述に相当するものとして位置付けていくものであったと言える。だが、そもそも理性の統制なく思考の自動的な流れに身を任せるなどという行為は如何にして可能なのだろうか。自動記述の実践を見れば明らかのように、そこには記述にあたり、あらかじめ決められた筆記速度、主題の設定、対話など人為的に主体性を振り切るための操作が用意されていたことが分かる。要するに、オートマティスムの実践においても心の自動的な流れとの間にはワンクッション置かれていたことになる。のちにロザリンド・クラウスは、ブルトンのオートマティスムへの傾倒と、再現＝表象や記号に対する歓迎ぶりはたいへんなもので、ブルトンは自己撞着に陥っていると指摘した。⁶⁸ だが、もし仮にシュルレアリスムの実践を意識的に何らかの操作や変形を加えたり、オブジェを媒介としたりすることで、自らのうちに生じる継起するイメージを記述することであるとするならば、ブルトンの態度に矛盾は見られなくなるだろう。「シュルレアリスム絵画というものはありませんといわれた。絵画、文学、それが何だというのか」。⁶⁹ という発言も、ブルトンにとってシュルレアリスムの実践にメディアやジャンルの区別がなかった(あるいはそうせざるを得なかった)と解釈できる。

こうしたブルトンの態度は、1921年パリのオ・サン・パレイユ画廊で行われたマックス・エルンスト展へ寄稿した序文からも読み取れる。つまり、ブルトンは、当初からコラージュをシュルレアリスムの理念のうちに捉えようとしていたのである。ルイ・アラゴンによってコラージュ展とも位置付けられる⁷⁰この展覧会の序文で、ブルトンはエルンストの作品について以下のように述べている。

私たちの体験の領野を出ることなしに、相隔たった二つの現実を襲ってそれらを接近させ、そこから一つの光芒を寄せしめたり、また他と同様の強度と起伏をもって喚びおこされたいくつかの抽象的形態を、私たちの感覚のおよびうる枠内においてみたり、さらにまた、みずからの指示体系を奪い去った上で、私たちを私たち自身の記憶のなかに追放(デペイズ)したりする不可思議な能力、これらこそ、一時的なりとも彼の関心をひくものなのだ。⁷¹

冒頭の「私たちの体験の領野を出ることなしに」とは、わたしたちが一度は見聞きしたことがあるような、わたしたちの経験の中にある見知った事物をエルンストが用いているということであろう。「地上のものが何ひとつ含まれていない風景など、私たちの想像力の範囲内にはない」⁷² し、わたしが驚異や不安を覚えるのは、既知のものを通してこそ感じるはずである。ブルトンは、そうした私たちの体験の領野にある相隔たったふたつの現実を接近させることで、そこに「光芒」を見出しているが、これは先に引用した宣言のなかの夢と現実の超現実への解消というシュルレアリスムの詩的イメージの問題へと引き継がれる指摘であると思われる。事実、このような対立するもの同士の並置に詩的イメージの光芒を見出したり、より高次への解消を見出したりする経験は、シュルレアリスムの理念としてその後のブルトンの言説で何度も繰り返されることになる。例えば、『シュルレアリスム第二宣言』(1930年)では、相反する概念の並置に「すべてが

⁶⁷ アンドレ・ブルトン「シュルレアリスム芸術の発生と展望」『シュルレアリスムと絵画』(瀧口修造・巖谷國士 監修)、人文書院、1997年、P.88

⁶⁸ ロザリンド・クラウス『オリジナリティと反復』(小西信之 訳)、株式会社リポポート、1994年、P.78

⁶⁹ アンドレ・ブルトン『シュルレアリスムと絵画』(瀧口修造・巖谷國士 監修)、人文書院、1997年、P.22

⁷⁰ ルイ・アラゴン「侮蔑された絵画」『絵画の彼岸』(巖谷國士 訳)、河出書房新社、1975年、P.144

⁷¹ アンドレ・ブルトン「マックス・エルンスト展へ序文」『絵画の彼岸』(巖谷國士 訳)、河出書房新社、1975年、P.139

⁷² 同前

そこから見るともはや矛盾したものとは感じられなくなる精神の一点が存在するように思えてならない」⁷³と述べ、高次への解消としての至高点が示されているし、『通底器』(1932年)でも「分裂している数々の世界のあいだに一本の導きの糸を投げかける」⁷⁴と述べており、エルンスト展の序文における指摘がシュルレアリスムの理念へと繋がっていることが分かる。

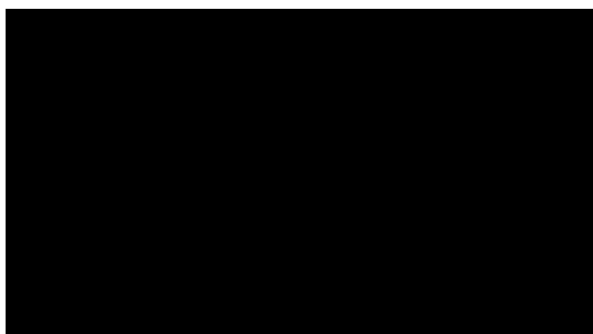


Fig.28. マックス・エルンスト『巨匠の寝室』(1920年)

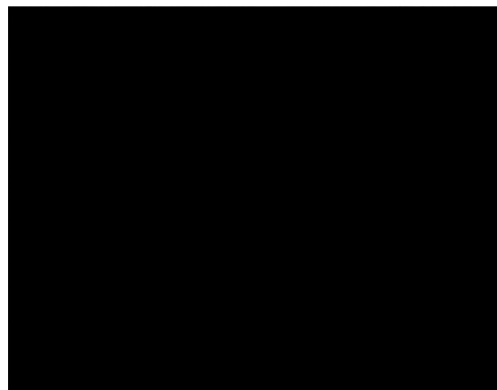


Fig.29. 巨匠の寝室の素材となったカタログ

しかし次の「指示体系を奪い去った上で、私たちを私たち自身の記憶のなかに追放(デペイゼ)する」とはいったいどういう意味であろうか。石井裕子は展覧会の出品作品の中でも『巨匠の寝室—マックス・エルンストの寝室』(以後『巨匠の寝室』)(1920年)(Fig.28)がこれを解くためのよき導きになると言及している。この作品は、多様なイメージが並置された図版(Fig.29)を使用し、いくつかのイメージを残して他の部分をオーバー・ペインティングすることで、画面に異質なイメージの組み合わせを表出させる方法⁷⁵で作られている(素材元の上部は切り取られている)。石井は、このような操作によって私たちが「イメージが寄せ集められた本来の目的や趣旨といった文脈を知ることができない状況に置かれる」⁷⁶とし、この参照すべきものを奪われた宙吊りの状態を「指示体系が奪われる」⁷⁷ことであると指摘している。これは後のエルンストのコラージュ小説などにも引き継がれており、そこでイメージは塗り潰されたり切り刻まれたりすることで抽象化するのではなく、具象を保ちながらこれまで属していた文脈との連続性を断たれた状態で並置されている。そして、このような宙吊りの状態は、ある意味で同一律の揺らぐ事態であるとも言えるのではないだろうか。⁷⁸ ヴェルナー・シュピースは、この点について、「マックス・エルンストは事物、つまり「対象の一致」の原理の背後に隠されたさまざまな矛盾に眼を向けさせようとする。すべての事象にそなわる多義性を明るみに出して、フロッタージュやコラージュに徹底して利用する」⁷⁹と述べているが、これはまさにブルトンの「指示体系を奪う」という言及に対応するものとして考えることができるだろう。同一律が揺らぎ、多義性を露わにされた事物を目の当たりにするとき、私たちはそれを見知ったはずのものでありながら同時に見知らぬものとして知覚することになる。石井は、その結果「もはや知識や合理的体系に頼ることはできず、「記憶」の断片の中に追放(デペイゼ)され、途方に暮れる」ことになると述べている。

このように、エルンスト展の序文からは当時のエルンストがまだケルンのダダイストという扱いだっ

⁷³ アンドレ・ブルトン『超現実主義宣言』(生田耕作 訳)、中央文庫、1999年、P.80

⁷⁴ アンドレ・ブルトン『通底器』(足立和浩 訳)、現代思潮社、1978年、P.107

⁷⁵ 石井裕子『コラージュの彼岸』株式会社ブリュッケ、2014年、P.30

⁷⁶ 前掲書、P.40

⁷⁷ 石井裕子『コラージュの彼岸』株式会社ブリュッケ、2014年、P.40

⁷⁸ エルンストは『絵画の彼岸』のなかで「同一性は痙攣的なものだろう、さもなくば存在しないだろう」と述べている。マックス・エルンスト『絵画の彼岸』(巖谷國士 訳)、河出書房新社、1975年、P.40

⁷⁹ ヴェルナー・シュピース『マックス・エルンスト 美しき女庭師の帰還』(田部淑子 訳)、河出書房新社、1977年、P.8

にもかかわらず、エルンストをシュルレアリスムの理念のうちに捉えようとするブルトンの確かな態度を見出すことができる。それは、序文の最後にも端的に現れている。

静物画のいかさま神秘主義と縁を切る決意をした彼は、私たちの眼の底に世にも美しいフィルムを映写する。そしてある比類のない陽の光で、私たちの内的な生を奥底まで照らし出しながら、なお微笑の恩寵をわすれることはない⁸⁰

「静物画のいかさま神秘主義」とは、ブルトンが外部世界のただの模倣に否定的な態度をとっていることを表していると思われる。ブルトンは後に『シュルレアリスムと絵画』のなかで「芸術の目的とみなされている模倣というごく狭い概念は、こんにちまで生きのびているかに見える重大な誤解の原因である」⁸¹と述べている。また、それらと縁を切ることで上映される「美しいフィルム」とは、シュルレアリスムの経験による継起するイメージの喩えであろうか。「内的な生」は、同じく『シュルレアリスムと絵画』の中で述べる「内的モデル」の一語を予感させる。

さて、急ぎ足であったが、ここまでシュルレアリスムの歴史的側面およびコラージュとの関係を、シュルレアリスムの中心的存在であったブルトンの言説を通して確認した。次節では、これまでの内容をふまえたうえで、シュルレアリスムのコラージュとロトスコープの共鳴点についてエルンスト本人の言及を参照しながら考察する。

3-2 意味論的コラージュとロトスコープ

コラージュ(collage)とは、“糊で貼り付ける(coller)”というフランス語に由来する言葉である。絵具などを用いた通常の描画方法ではなく、支持体にひとつまたは複数の既成のオブジェを貼り付けることで作品を創造する技法だ。そして、こうした方法が西洋美術史に初めて登場したのがキュビズムにおけるコラージュであり、そのなかでも主に印刷物の紙片を切り貼りしたものをパピエ・コレと呼んだ。コラージュはその後、写真を主な素材としたフォトモンタージュ⁸²や、日用品や工業製品など多種多様な異素材を寄せ集めて組み合わせたアッサンプラージュ⁸³、自然物で組み合わせたランド・アートや環境芸術、またイベントなどのパフォーマンスをコラージュしたハブニングなど、本来の糊で貼り付けるという意味を超えて非常に多様化しているが、本論ではその中でも特にシュルレアリスムのコラージュに見出せる意味論的な機能に焦点を当ててロトスコープとの共鳴を考察する。そこで、まずはシュルレアリスムのコラージュを発見したマックス・エルンストによるコラージュ論ともいべき著書『絵画の彼岸』(1936年)から、その発見時のエピソードを長文になるが引用したい。

1919年のある雨の日のことだが、ライン河のあるほとりのとある町にいるとき、人類学や微生物学、心理学、鉱物学、古生物学などの教室用実験材料を載せたある挿絵入りのカタログをたまたま苛立って眺めてい

⁸⁰ アンドレ・ブルトン「マックス・エルンスト展へ序文」『絵画の彼岸』(巖谷國士 訳)、河出書房新社、1975年、P.140

⁸¹ アンドレ・ブルトン『シュルレアリスムと絵画』(瀧口修造・巖谷國士 監修)、人文書院、1997年、P.18

⁸² フォトモンタージュは、ドイツでベルリンのダダイストたちによって体制批判や政治風刺の方法として用いられ、ロシアではグラフィックデザインと強く結びつき視覚によるプロパガンダとして多く用いられた。

⁸³ アッサンプラージュは、現在では主に立体的なものを三次元空間でコラージュしたものという意味合いで使われることが多い。

ると、そのページから次々と妄想が生まれて、私を驚かせたのである。そこにはいかにもかけはなれた性質の、さまざまな図形的要素が寄り集って見出されたので、この組合せの不条理性そのものから、私のうちに幻視能力のすみやかな強化がひきおこされ、たがいに矛盾したさまざまなイメージ、二重の、三重の、さらに多数のイメージが次々と生れて、情事の思い出や半睡状態の幻に特有の執拗さと迅速さで重なり合いながら、幻覚をともなって継起するのだった。それらイメージ自体が新しい平面を呼び、その結果ある新たな未知(不一致性の平面)のなかで、たがいに会うことを求めている。⁸⁴

この有名な逸話によれば、コラージュは奇しくもブルトンとスーポーが自動記述の実験を始めた年と同じ1919年に発見されたというが、なかでも特筆すべきは、エルンストが観者としてカタログの図版を眺めているうちに引き起こされた幻覚に起因してコラージュが発見された点である。つまり、エルンストのコラージュとは、自らの意図を表現するために主観的にイメージを並べたものではなく、まずは客観的に図版と立ち会うことで自らのうちに生じたイメージを切り貼りによって固定させたものなのである。このように作品の誕生に観者として客観的に立ち会うというエルンストの姿勢は、同じくエルンストによって発見されたフロッタージュ⁸⁵に関する言及にも見出すことができる。エルンストは、フロッタージュの本質について、「作者は観者として、無関心にそれとも熱心に、自分の作品の生誕に立ち会い、その発展の諸段階を見守る」とし、観者となった作者の「内部でみられるものをかたどり、投影することにある」⁸⁶と述べている。つまり、こうした客観的なレベルから発したうえで主観との弁証法的なイメージを形成する行為は、エルンストの制作に通底する思想そのものと考えられるだろう。では、エルンストはコラージュのメカニズムについてはどう考えていたのだろうか。同じく『絵画の彼岸』の中でエルンストはこう述べている。

ふさわしからざる一平面の上での、たがいにはかけはなれた二つの実在の偶然の出会い(これはロートレアモン⁸⁷の有名な文句「解剖台の上の、ミシンと雨傘の偶然の出会いのように美しい」を、敷衍して一般的にした言い方だ)の開発、あるいはもっと端的な言葉を用いるなら、アンドレ・ブルトンの次のテーゼにしたがって、組織的デペイズマンの諸効果の培養、ということになる。⁸⁷

文末の「組織的なデペイズマンの諸効果の培養」については後述するとして、まず注目すべきは、エルンストがコラージュに対し、その語源である糊による貼り付けや、紙の切り貼りなどの意味ではなく、“移動”や“出会い”というデペイズマン的な動的プロセスを念頭に置いていることである。これはシュルレアリスムのコラージュの核心を突くものでもあり、本節の冒頭でも述べた20世紀の美術文脈に登場したコラージュの諸形態に対しても通底する概念として考えることができると思われるが、この点に関しては河本真里によって簡潔にまとめられているので、以下に引用する。

二〇世紀美術の文脈において、コラージュは、新聞紙、木目を模した壁紙、防水布、さらには芸術家の作品自体といった既成のオブジェ(物)を台紙に貼り付けるということ以上に、他の領域(あるいは他の時間)に属していた、一つあるいは複数の要素を、新しい芸術のコンテクストに移すことを意味する。コラージュにおいて重要なのは、このように諸要素が移動し、新たに出会うことによって、形態・構造のレベルもしくは意

⁸⁴ マックス・エルンスト『絵画の彼岸』(巖谷國士 訳)、河出書房新社、1975年、P.28-29

⁸⁵ フロッタージュとは、凹凸のあるオブジェ—岩、木などの上に紙を置き、鉛筆や木炭をこすことで模様を写し取る技法である。エルンストによれば、フロッタージュは1925年の8月10日に発見したとされる。

⁸⁶ マックス・エルンスト『絵画の彼岸』(巖谷國士 訳)、河出書房新社、1975年、P.19

⁸⁷ 前掲書、P.27

味のレベル(あるいは同時に二つのレベル)において、元のコンテキストからの逸脱が生じることである。⁸⁸

ここで河本が言及しているのも、コラージュが本来の糊による貼り付けである以上に、複数の要素の“移動”や“出会い”というデペイズマン的な動的プロセスを本質としているという点である。そして、これまで繰り返し述べてきたように、ロトスコープのトレースにもまた、“描き移す”という“移動”や“出会い”の動的プロセスを見出すことができることをふまえると、ロトスコープは20世紀の美術文脈に登場したコラージュの諸形態のひとつとしても考えることができるのではないだろうか。では、その中でも特に共鳴するものとしてあげたシュルレアリスムのコラージュに見出せる意味論的な機能とはいったい何であろうか。ここではルイ・アラゴンの言説をたよりに考察を行う。

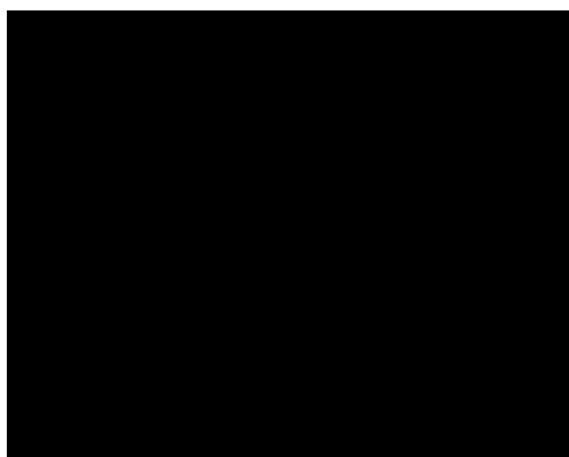


Fig.29. パブロ・ピカソ『籐椅子のある静物』(1912年)

アラゴンの言説を引く前に、キュビズムのコラージュについて何点か確認をしておきたい。本節の冒頭で述べたようにキュビズムのコラージュは複数の既成のオブジェを貼り付けることで作品を創造する技法として西洋美術史にはじめて登場した。その最初の作品とされるものが、ピカソの『籐椅子のある静物』(1912年)(Fig.30)である。この作品は、キュビズムで描かれた静物画に籐編みの模様が印刷されたオイルクロスと支持体の周囲に縄が貼り付けられているが、このように画面に要素が貼り付けられるようになった背景には、キュビズムが過度に押し進めた主題の解体があると考えられる。つまり、主題の過剰な解体は、肝心の主題そのものを認識できないほどに抽象化してしまう危険性を伴っていたのである。そこで、認識しうる対象を取り戻し「絵画の自律的な画面構造と現実との関連という二つの面の均衡を回復」⁸⁹ するために取られた方法が、描かれた物そのものを画面へと直接貼り付けるパピエ・コレだった。ただし、キュビズムのコラージュの全てにおいてこうした目的があったわけではない。特にピカソの実践においては、貼り付けられた要素によって現実性を取り戻すこととは別の意図を見出すことができる。例えば、『ヴァイオリンと果物』(1913年)(Fig.31)では、左上に貼られた新聞紙は、新聞紙でありながら果物を乗せたテーブルを表しているし、『サイフォン、グラス、新聞、ヴァイオリン』(1912年)(Fig.32)においても、右端に貼られた木目模様の紙片は、紙とヴァイオリンの二重の働きをしていることが分かる。ピカソはこの点について「元々の見え方

⁸⁸ 河本真里『切斷の時代 —20世紀におけるコラージュの美学と歴史』株式会社ブリュッケ、2007年、P.5

⁸⁹ 『世界美術史大全集 第28巻 キュビズムと抽象美術』(乾由明・高階秀爾・本江邦夫 編)、小学館、1996年、P.17

と意図された新たな意味の間でショックを引き起こすことがめざされた」⁹⁰と述べているように、対象の一致の原理の背後に隠された多義性を活用しているのがわかる。⁹¹

これに対してアラゴンは、『侮蔑された絵画』(1930年)⁹²にて、キュビストの行ったコラージュを全てパピエ・コレとひとまとめにして、シュルレアリスムのコラージュと明確に区別する姿勢をとっている(ゆえにアラゴンのキュビズムのコラージュに対する解釈には異論が多く存在する)。アラゴンは、両者の違いを画面へと取り入れられた諸要素が「自らすでに表現していたものを相変わらず表現するために使われたか、あるいはまた、まったく新しいある種のメタフォルによって全然ちがう何かを表現するために使われたか」⁹³であるとしている。つまり、前者であるパピエ・コレは、描かれている物そのものを画面に取り入れることで、ある種の“確実性”を与えているのに対し、後者であるエルンストのコラージュ、すなわちシュルレアリスムのコラージュは、並置された要素が言葉としての役割を持つことで隠喩的に機能し、新たな意味や文脈を創造するというのである。これが、アラゴンがシュルレアリスムのコラージュに見出した意味論的な機能である。



Fig.31. パブロ・ピカソ
『ヴァイオリンと果物』(1913年)

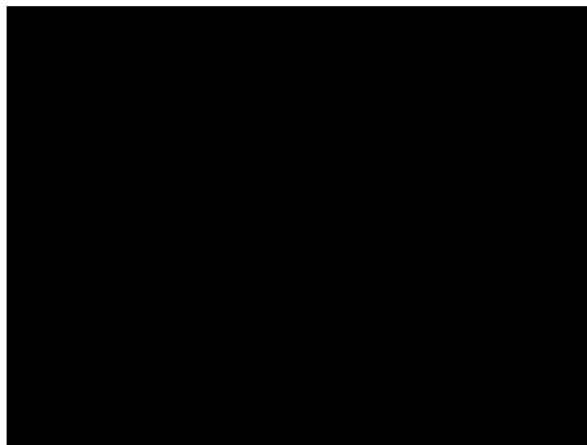


Fig.32. パブロ・ピカソ『サイフォン、グラス、新聞、
ヴァイオリン』(1912年)

それでは、シュルレアリスムのコラージュがどのように意味論的に機能しているのか、具体例を元に検証したい。エルンストの代表作のひとつであるコラージュ小説のひとつ『百頭女』(1929年)の中から、細菌学者のパストゥールの図版を元にしたコラージュを見てみよう。(Fig.33) このコラージュと素材となった図版を見比べると、エルンストがどのような操作を加えたのかが分かる。ベースとなっているのは書齋で椅子に肩肘をついて座るパストゥールの図版である。(Fig.34) そこに半裸の女のイラストと、男性と骸骨のイメージが貼り込まれている。(Fig.35)操作はこのたったふたつだけであるが、それぞれの要素は自らが孕む意味を維持したまま並置されることで言語的なイメージを作り上げている。ただし、それらは何かひとつの意味

⁹⁰ 河本真里『切断の時代 —20世紀におけるコラージュの美学と歴史』株式会社ブリュッケ、2007年、P.39

⁹¹ このようなパピエ・コレに関する見直しは記号論の観点からも行われている。例えば以下を参照。ロザリンド・クラウス「ピカソの名において」『オリジナリティと反復』(小西信之 訳)、株式会社リプロポート、1994年

⁹² 『侮蔑された絵画』は、1930年にパリのゴーマン画廊で開かれた『コラージュ展』のカタログ序文として書かれたもので、主にアラゴンによるマックス・エルンストのコラージュ論であり、コラージュとパピエ・コレとの差異が指摘されている。

⁹³ ルイ・アラゴン「侮蔑された絵画」『絵画の彼岸』(巖谷國士 訳)、河出書房新社、1975年、P.145

を形づくっているというよりも、意味が分からないまま互いに関係し合うように並置されることで、物語のようなものが継起し続ける非完結的な状態を形成していると言えるだろう。画面はパストールの妄想なのか、それともこれから彼の身にふりかかる予兆なのか、もしくは夢か幻覚なのかが分からない瘡癩的な次元にあると言える。

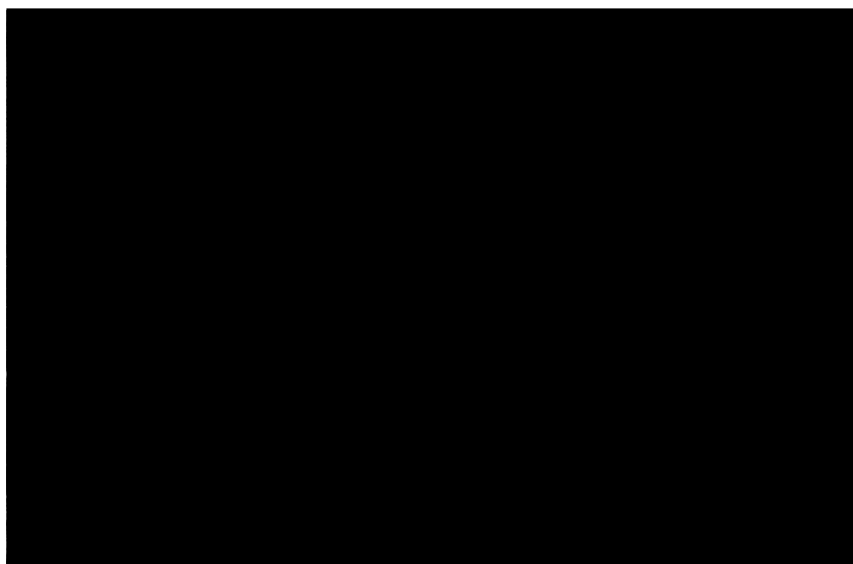


Fig.33. マックス・エルンスト『百頭女』(1929年)

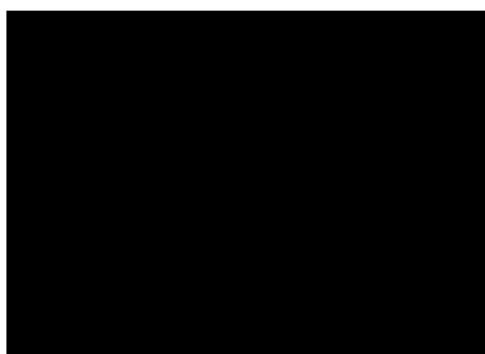


Fig.34.

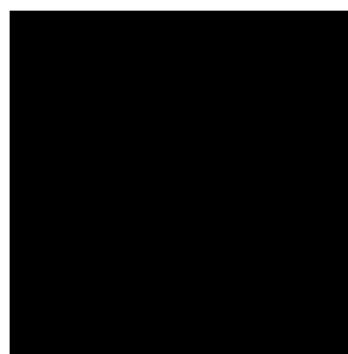


Fig.35.

このような操作は、コラージュ小説の至る所に見出すことができる。鈴木雅雄は、似たような事例としてコラージュ小説『慈善週間または七大元素』(1934年)の中から、「第三のノート 火曜日」と題された章を取りあげている。⁹⁴ この章のコラージュのイメージは、ほぼ全てアドルフ・デヌリーの『殉教者!』という小説の挿絵から取られており、ベースとなるイラストの室内に掛けられた額縁や鏡などの部分に同じ登場人物の異なった時点のイメージが貼り込まれることで一種の画中画が作り出されている。(Fig.36) この画中画は、手前の登場人物たちの未来なのか過去なのかはわからない、ひとつの暗示として機能することで、「おのおののイメージは、いわば本編を持たない予告編のようなものとなり、この章全体は、閉じていても完結しない」⁹⁵ものとなっている。また、この『慈善週間または七大元素』には、頭部を猛獣にすげ替えられた

⁹⁴ 鈴木雅雄『マンガを「見る」という体験』(鈴木雅雄 編)、水声社、2014年、P.242-244

⁹⁵ 前掲書、P.242

獣人のイメージが多く登場する。猛獣の頭部が貼り込まれることによって、画面は危険性や暴力性などの意味を帯び始めるが、しばしば人間の体の向きと猛獣の視線に微妙なズレが生じており、画面には漠とした空気が漂うことで非完結的な継起するイメージが現れている。(Fig.37)

そして、このような意味論的な操作を可能にしているのが「画面の統一性」である。つまり、ベースとなっている画面とそこに貼り込まれた要素がシームレスに結合することによって、要素それぞれが孕む意味が維持されたまま互いに関係し合い、新たな意味を生成しているのである。ヴェルナー・シュピースは、エルンストがコラージュに用いたイラストが、線と点のパターンで描かれた古い版画の図版⁹⁶であることが均質なコラージュを生成するのを助けていると指摘している。⁹⁷ つまり、別々のページから切り取られた素材であっても同じパターンで描かれた同質の図版であることがシームレスな結合を可能にしていると言うのだ。これと同様の操作は、エルンストのタブローにも見出すことができる。エルンストは、しばしば図版を模写してモチーフとしているが、模写した要素もそれ以外の要素も全て同じ描画スタイルで描いており、並置した際に画面に統一性が与えられている。こうした点からも、エルンストがいかに意味論的な画面作りや、それを実現するための操作に対して意識的だったのかが分かるだろう。

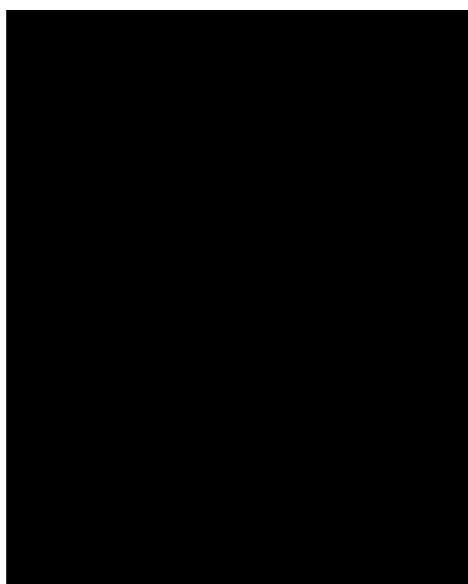


Fig.36. マックス・エルンスト『慈善週間 または 七大元素』(1934年)

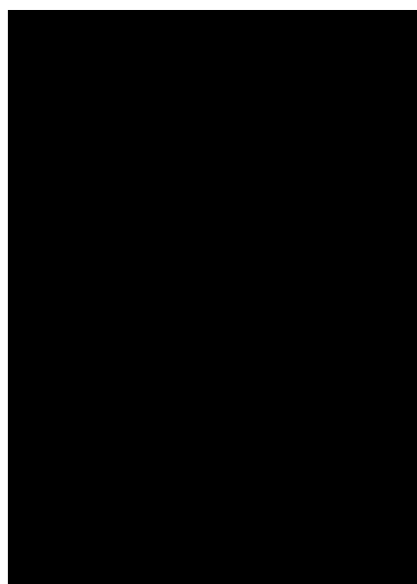


Fig.37. マックス・エルンスト『慈善週間 または 七大元素』(1934年)

これまで、シュルレアリスムの理念におけるコラージュの位置や、その意味論的な機能について示してきた。では、それらをふまえたうえでロトスコープにどのような共鳴点が見出せるのだろうか。前述した通り、ロトスコープとは既成の映像から運動をトレースすることで移動し、結合させ、新しい運動に変容させる技法である。そして、モデルの動作とは何かしらの目的(=意味)を伴う運動であることをふまえると、ロトスコープが要素とする運動は、シュルレアリスムのコラージュと同じように意味を伴う具象的な運動であることが分かる。また、トレース時に描画スタイルを統一しさえすれば、起源の実写映像がモノクロであろう

⁹⁶ エルンストは絵画やコラージュ作品の素材として『La Nature』という19世紀後半から20世紀初頭までフランスで発行されていた図版入りの雑誌などを用いていた。

⁹⁷ Werner Spies 『MAX ERNST COLLAGE The Invention of the surrealist Universe』 Abrams, 1994, P.77

とカラーであろうと同質のイメージとして画面を統一することができる。つまり、これらの特徴は、ロトスコープがシュルレアリスムのコラージュと共鳴する意味論的な機能を持っていることを示していると言えるだろう。意味論的な操作が可能であるならば、物語を構築するだけでなく機能を逆手に取ることでシュルレアリスムのコラージュのような非完結的な継起するイメージへと運動を変容(再コンテキスト化)させることも可能なのではないか。こうした問いかけを元に、筆者はロトスコープを“運動のデペイズマン”として機能させた作品『DARK MIXER』(2014年～2019年)を制作した。



Fig.38. 『DARK MIXER』(2014年～)

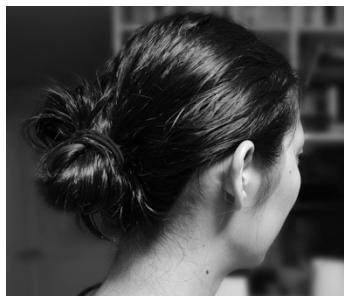


Fig.39. DARK MIXER 素材



Fig.40. DARK MIXER 素材

『DARK MIXER』は、現在全部で 50 個の数秒～数十秒単位でループする短いアニメーション群である。ここでは、その中から女性の頭部をベースとしたアニメーション(Fig.38) を例に挙げ、筆者がどのようにロトスコープを意味論的に機能させているのかを解説する。このアニメーションのベースとなっているのは、部屋の中でほとんど動くことなく立っている女性を斜め後ろから捉えた映像である。(Fig.39) そして、組み合わせたのは海と岩の映像である。(Fig.40) 作業のプロセスは、まずこの女性の頭部のみをトレースし、次に岩に打ち寄せる波の水面のラインのみをトレースして女性の頭部と結合させた。主な操作はこのふたつである。その結果、波は直接描かれてはいないが、上下する水面のラインが女性の頭部を見え隠れさせることで、まるで女性が水中から頭だけを突き出しているかのようなアニメーションが創出された。それまでただ部屋で立っていた女性は、突然水中へとデペイズさせられ、画面には一気に不穏な予感が充満し始める。女性は、ただ水中に立っているだけなのか、眠っているのか、それとも人ではなく人形なのか、物語らしき

ものが結実しそうになると再び溶けていく継起するイメージが創り出されている。

同様に、『DARK MIXER』からもう1点、ふたりの女性が組み合わされたアニメーション(Fig.41)を例に挙げる。このアニメーションもそれぞれ別の実写映像から倒れている女性とぶら下がった女性(下半身のみ抽出)という運動イメージをトレースし結合させることで、それまで属していた意味から逸脱したイメージが創り出されている。地面に倒れている女性は、眠っているのか、死んでいるのか分からないし、女性の下半身のみが画面の上方から侵入することによって、浮いているのか、それとも幽体離脱を表しているのか、文字どおり意味が宙吊りとなった非完結的な継起するイメージへと変容させられている。以上のように、ロトスコープによる運動の再コンテキスト化には、シュルレアリスムのコラージュの方法論が機能することを認めることができるだろう。



Fig.41. 『DARK MIXER』(2014年～)

最後に、エルンストによるコラージュのメカニズムに対する言及の最後にあった「組織的デペイズマンの諸効果の培養」について考察したい。互いにかけて離れた二つの実在の偶然の出会いの後に行われるデペイズマンの培養とはどのような意味なのだろうか。ヴェルナー・シュピースは、エルンストのコラージュの実践について「マックス・エルンストは、コラージュをほとんど連作で制作しているため(本として構想をたてた一連のセットものに大きな比重を置いている)、鑑賞者は一点一点の鑑賞を離れて、後から生じるもうひとつのコラージュ効果を味わうことになる」⁹⁸と述べている。コラージュ小説が念頭に置かれたこの発言は、コラージュという生成物がそれひとつで完結してしまうものではなく、書物などの時間的連続性の中に置かれたり、他の作品と並置されたりすることで「もうひとつのコラージュ効果」という新たな連続性を得ることができる可能性を示しているだろう。こうしたエルンストのコラージュの動的ダイナミ

⁹⁸ ヴェルナー・シュピース『マックス・エルンスト 美しき女庭師の帰還』(田部淑子 訳)、河出書房新社、1977年、P.34

ズムについては、アラゴンも『侮蔑された絵画』のなかで同様の言及しており⁹⁹、石井裕子はそれを「新たな再生のプロセス」¹⁰⁰と述べている。

また、こうした培養はエルンストの行ったシリーズものだけではなく、コラージュの三次元空間における応用としてシュルレアリスムの展覧会の構成にも見出すことができる。長谷川晶子は1926年にブルトンが企画したとされる「マン・レイのタブローと島々のオブジェ」展におけるデペイズマン的な試みについて指摘している。長谷川は、この展覧会のカタログに見られる展示作品のリストからは、モダンとされるマン・レイの写真やタブローと、マレーシアやメラネシアのプリミティブな芸術との対比が読み取れるとし、「形態的な類似を明らかにすることを目的とするならば、マックス・エルンストやアンドレ・マッソンなど、プリミティブ芸術からの影響が顕著な画家の作品を展示したはず」だが、「マン・レイのタブローがわざわざ選ばれた理由のひとつは、異質な表現方法どうしのコントラストを際立たせるためだったと考えられる」¹⁰¹と述べている。そして、それが端的に表れているのが第2章でも取りあげたマン・レイの『理性への回帰』(1923年)(Fig.18)の展示方法である。第2章では、イメージの二重化に伴う引き裂かれる経験として取りあげた映画であるが、長谷川は「マン・レイのタブローと島々のオブジェ」展ではロワイヨテ諸島で作られた石の顔の像(Fig.42)と比較されることによって、ラストのアリス・プランの裸の上半身に映る影は、人面、あるいは仮面にみえたのではないかと指摘する。¹⁰²これは、まさにたがいにかけはなれたもの同士の間置によって、新たな意味や文脈が創造されるシュルレアリスムの意味論的コラージュが機能した結果であると言えるだろう。

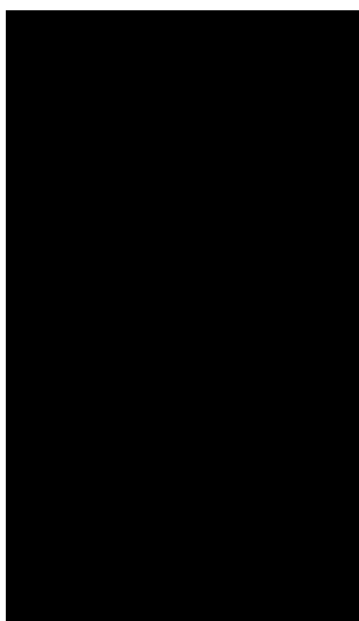


Fig.42. ロワイヨテ諸島の石の顔

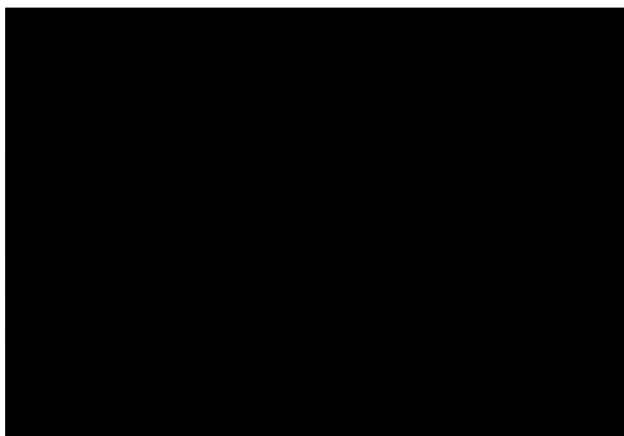


Fig.18. マン・レイ『理性への回帰』

⁹⁹ ルイ・アラゴン「侮蔑された絵画」『絵画の彼岸』(巖谷國士 訳)、河出書房新社、1975年、P.145

¹⁰⁰ 石井裕子『コラージュの彼岸』株式会社ブリュッケ、2014年、P.73

¹⁰¹ 長谷川晶子「シュルレアリスムの展示におけるデペイズマン」『水声通信 23』水声社、2008年、P.105

¹⁰² 同前

このような三次元空間におけるコラージュのデペイズマン効果の応用は、現代美術におけるインスタレーションの中にその系譜を見出すことができるだろう。筆者における実践においても、このデペイズマンの培養を意識したインスタレーションを展開している。先で取りあげた拙作『DARK MIXER』では、多画面投影することによってアニメーションを並置するインスタレーションを試みている。(Fig.43) 前述したように、『DARK MIXER』は現在 50 個の短いループするアニメーション群から成り立っているが、この 50 個のアニメーションを各フレームに分け、同じ組み合わせが起こらないように時間の調整がなされている。そのため、瞬間瞬間で異なる組み合わせが出現し、そこに新たな意味や文脈の発生を試みている。拙作の解説の続きは第 4 章で行うとして、次節では、これまでの考察を元にしながらロトスコープのなかでもダイレクトペイントによるロトスコープを考察することで、コラージュの方法論との共鳴点をさらに掘り下げたい。

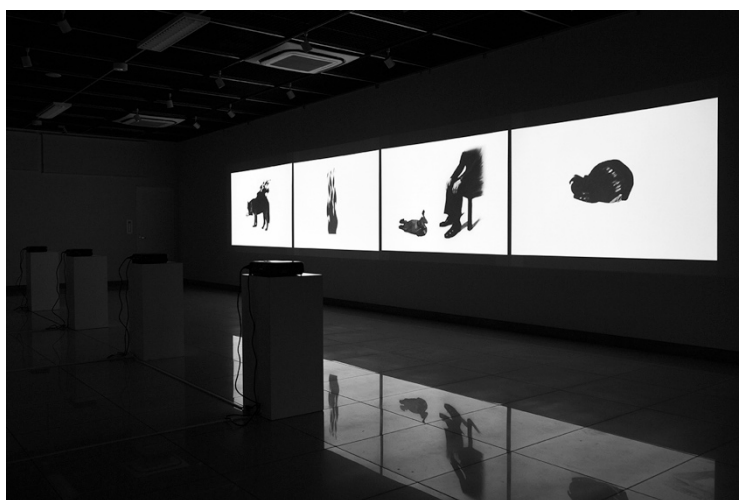


Fig.43. 『DARK MIXER(インスタレーション)』

3-3 ダイレクトペイントによるロトスコープ

これまで、ロトスコープによる運動の“移動”とは、基本的に起源の実写映像のモデルの動作を 1 コマ 1 コマ透過して“トレースすること”であると述べてきた。だが、ロトスコープには実写映像が記録されたフィルム、紙焼き、または映像データを変換してプリントアウトしたものなどをベースに、そこへ直接絵を描く「ダイレクトペイント」によるロトスコープも存在する。アニメーション史におけるダイレクトペイントとは、撮影によって映像を制作するのではなく、何も撮影されていない真っさらなフィルムを直接加工することで映像を得る方法である。だが、ダイレクトペイントによるロトスコープの場合、原画となるフィルムや紙焼きには何かしらのイメージが既に定着されていることがユニークな点である。つまり、本節では、ダイレクトペイントによるロトスコープにも 1 コマ 1 コマ透過してトレースするロトスコープと同じ運動の“移動”を見出すことは可能かという点が問題となる。まずは、両者の間にはどのような差異、または共通点があるかを見ていきたい。

まず 1 コマ 1 コマ透過してトレースを行う場合は、基本的に必要な部分だけをトレースし、不必要な部分

は描かないという選択が生まれるのに対し、ダイレクトペイントの場合は、基本的に必要な部分だけを残し、不必要な部分は上から塗りつぶして見えなくさせなければならない。つまり、トレースが図を描いていく作業であると言うならば、ダイレクトペイントは地を描くことで、図を残していく作業と言えるのである。筆者の経験をふまえるならば、上記したようにダイレクトペイントは手を加えなかった部分は起源のイメージがそのまま残るため、起源のイメージをいかに利用して描くのかという均衡の取り方が重要なプロセスになる。

では、ダイレクトペイントにおいては、ファウンド・オブジェの文脈と共鳴するロトスコープの特徴である「コラージュの方法論」は機能しているのだろうか。この問いに対し、比較対象となるのは本章で既に取りあげたエルンストの『巨匠の寝室』(1920年)(Fig.27)などに見られるようなオーバー・ペインティング(以下、上塗り)だろう。上塗りは、元となるカタログや図版に並置されている幾つかのイメージを残して他の部分を塗りつぶし、さらにそこに鉛筆や絵具などを用いていくらかの加筆を加えることで画面に異質なイメージの組み合わせを表出させる方法¹⁰³である。つまり、名称の違いこそあるものの、ダイレクトペイントも上塗りもほぼ同じプロセスや構造を持つ方法であることが分かる。では、この技法はエルンストの中でどのような位置付けだったのだろうか。既に引用したエルンストによるコラージュ発見のエピソードには以下の続きがある。

私の幻覚を忠実に固定するイメージを得るためには、これらカタログのページの上に、ある色彩、ある鉛筆スケッチ、描かれている対象とは無縁なある風景、砂漠とか、空とか、地質の断面とか、床板とか、地平線を意味する単なる直線とかを、色を塗るにせよデッサンにとどめるにせよ、とにかくもっばら私のうちに見えたものしか再現しないというやりかたで、描き加えれば充分なだった。その結果、それまでは平凡な広告ページにすぎなかったものが、私のもっとも秘密の欲望を露呈するドラマと化したのである。¹⁰⁴

コラージュ発見のエピソードには、図版を眺めているうちに幻視能力が強化され、たがいに矛盾したイメージが重なり合い新たなイメージが継起し続けたとあった。だが、その自らの内に生じたイメージを固定する方法としてこの続きの部分に記されているのは図版を切り抜いて並置させるものではなく、明らかに上塗りのプロセスなのである。この点について石井裕子は、「上塗りの技法は一九二〇年以降にあらわれたものであり、あえて一九一九年という具体的時期を付け加えたのは、意図的な誤謬であった」¹⁰⁵と指摘している。1920年以降に現れたはずの上塗りの技法が、コラージュを発見したとされる1919年のエピソードとして意図的に語られるというこの改竄は、『絵画の彼岸』自体がその執筆に際してそれまでのシュルレアリスムのコラージュに関する言説を明確に意識し、またエルンストが自らをシュルレアリスムのコンテクストへと位置付ける意図のもとで書かれた戦略的なテキストであるということを示している。コラージュの発見が奇しくもブルトンとスーポーが始めた自動記述の実験と同じ年であることや、その発見のエピソードがブルトンの自動記述に関するエピソードと酷似しているのも、コラージュを自動記述に相当するものとして強調させたいエルンストの意図を読み取ることができる。また、上塗りをコラージュ発見のエピソードのなかに組み込んだのも、エルンストがコラージュを糊による貼り付けや、紙の切り貼りである以上に“移動”や“出会い”というデペイズマン的な動的プロセスとする態度のあらわれと言えよう。石井はそうしたエルンストのコラージュの理念について「幻覚的イメージを惹起した媒体を切断して並置することと、上塗

¹⁰³ 石井裕子『コラージュの彼岸』株式会社ブリュッケ、2014年、P.30

¹⁰⁴ マックス・エルンスト『絵画の彼岸』(巖谷國士 訳)、河出書房新社、1975年、P.28-29

¹⁰⁵ 石井裕子『コラージュの彼岸』株式会社ブリュッケ、2014年、P.87

りしてイメージを独立させ結果として他のイメージと結合させることは、エルンストにとってほとんど同義のことであったと考えられる」¹⁰⁶と指摘している。

このように、エルンストが上塗りもコラージュの諸形態のひとつとしようとしているのが明らかである以上、そのプロセスや構造が酷似するダイレクトペイントによるロトスコープにも同様にデペイズマン的な動的プロセスや意味論的な機能などの「コラージュの方法論」を見出すことができるのではないだろうか。ではそれをダイレクトペイントによるロトスコープを用いる2人の作家を例に検証してみたい。

最初に取りあげるのは、第1章で紹介したイタリアのアニメーション作家ジャンルイジ・トッカフォンドである。トッカフォンドは、ウルビーノ美術学校を卒業後、インディペンデントのアニメーション作家としてこれまで一貫してダイレクトペイントによるロトスコープアニメーションを作り続けている。トッカフォンドの作品は、どれも明確なストーリーがあるわけではなく、セリフも一切ない。ウェットで浮遊感を伴う柔らかな運動が移ろいゆく、詩的で、実験的な映像作品である。しかし、その自由気ままに移ろう運動ゆえに、一見すると主観的にアニメートされた幻想的な世界という印象を持たれがちであるが、それはトッカフォンドの作品を理解する上で重大な誤解であると言えるだろう。まず、トッカフォンドは何もないまっさらな状態からアニメーションを生み出してはいない。先立つ実写映像をマテリアルの対象として見出し、関わり合うことで生みだされている。つまり、トッカフォンドにおけるロトスコープとは、既成の実写映像と客観的に立ち会うことでトッカフォンドの内に生じたイメージ(運動)を固定させるためのツールであり、ダイレクトペイントはその固定の方法なのである。

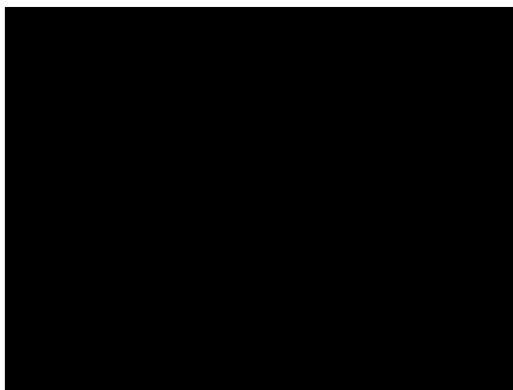


Fig.44. Gianluigi Toccafondo 『La Coda』 (1989年)

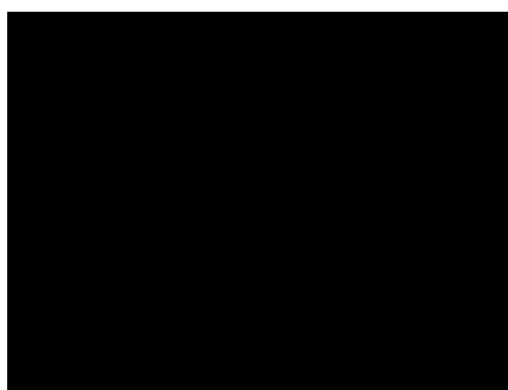


Fig.45. Buster Keaton 『Cops』 (1922年)

もちろん、これはロトスコープが既成の映像をマテリアルとする性格である以上、ロトスコープを用いる全ての作家に共通して言及できる点ではある。だが、トッカフォンドは、トッカフォンド自身がオペレーターと共に撮影した映像の他に、テレビや映画などの既成の映像を頻繁にマテリアルとして用いているため、他の作家に比べるとマテリアルに対する客観的な関わりが強い作家であると言えるだろう。例えば、デヴュー作の『La Coda』(1989年)(Fig.44,45)では、チャールズ・チャップリン、ハロルド・ロイドと並ぶ世界三大喜劇王と呼ばれたバスター・キートンの映画『One Week』(1920)と『Cops』(1922年)のふ

¹⁰⁶ 同前

たつが用いられているし、『La Pista』(1991年)(Fig.46,47)では、1930年代～50年代のハリウッドのミュージカル映画の全盛期を支えたフレッド・アステアとジンジャー・ロジャースのコンビによる『The Barkley of Broadway』(1949年)のダンスシーンが用いられている。こうした点は、既存の映画を「見出された対象」として新たな映像を創造するファウンド・フッテージやシミュレーションニズム的な側面として捉えることも可能だろう。

また、トッカフォンドのアトリエを訪れた山村浩二によって、トッカフォンドが週刊誌や新聞などから気に入った顔写真などを大量にストックしており、そうした写真がトッカフォンドにインスピレーションを与えたりマテリアルとなっていることが報告されているが、これは一見すると運動を伴わない写真という実写映像をもとにロトスコープするというある種の矛盾を生じさせているように思えるかもしれない。だが、ロトスコープ自体が映像を1秒24枚(コマ)¹⁰⁷の写真に分断したものをベースとすることを考慮すれば、とりわけおかしい話ではない。もちろん週刊誌や新聞などの写真にはその前後に続く運動はないが、同じ写真に少しずつ変更を加えながらダイレクトペイントしたイメージを連ねることによってイメージには運動が付与される。動くということは、それまで属していた静止した文脈からは離脱するということであり、ダイレクトペイントされた写真の中のイメージは指示体系を奪われた運動として再コンテキスト化されるのである。

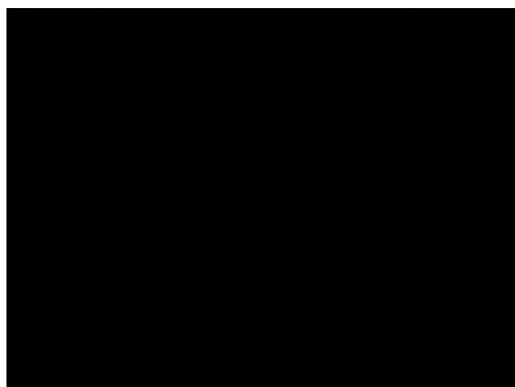


Fig.46. Gianluigi Toccafondo 『La Pista』(1991年)

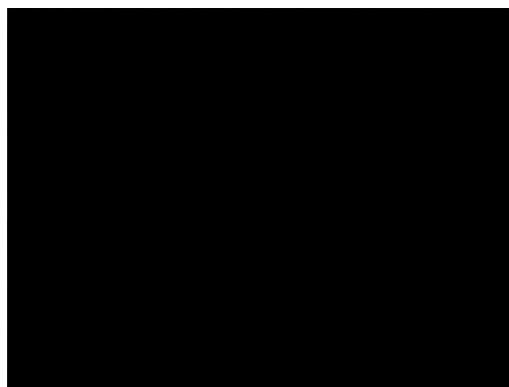


Fig.47. 『The Barkley of Broadway』(1949年)

また、前述した通り、ロトスコープは運動の意味論的な操作が可能である。それはダイレクトペイントによるロトスコープも例外ではない。ということは、トッカフォンドの作品のほとんどが明確なストーリーを語ることなくウエットで浮遊感を伴いながら移ろっているのも、運動が何かしらの意味論的な操作を受けているものと考えられる。では、トッカフォンドはどのようにダイレクトペイントを行い、運動を操作しているのだろうか。特徴的なのは、トッカフォンドが筆と絵の具によるダイレクトペイントを行う前に、下処理として実写映像のプリントをコピー機にかけることで画面に荒れを追加したり、コピーの際にあえて手でずらしてイメージを歪ませたり、または実写映像のプリントの必要な部分にのみ剥離液を塗って別の紙へと転写させるといったいわば版画的プロセスを介入させている点である。このようなコピーや転写による“操作”や“改変”は完全にコントロールすることが困難な上、その手間からどうしても個人制作になら

¹⁰⁷ 1秒24枚(コマ)としたのは、あくまでも例えである。作家によっては1秒12枚とするなど決まりは特にないが、やはり枚数が少なくなればなるほど動きの滑らかさは減っていく。

ざるをえない。それにも関わらず、トッカフォンドが Photoshop などのソフトを介さず手作業による制作を続けているのはトッカフォンドが版画的プロセスによって生じる予期せぬ形象や効果といった偶然性をポジティブに受け入れているためだろう。また、このコピーや転写は筆と絵の具によるダイレクトペイントと相まって、作品に「画面の統一性」を与え、運動の意味論的な操作を強化していると考えられる。では、トッカフォンドは具体的にどのような加筆を行っているのだろうか。

まず、ダイレクトペイントによるロトスコープの基本となる作業がイメージを独立させるために行う塗りつぶしであるが、トッカフォンドの塗りつぶしは大胆なタッチやストロークによって画面にあえて塗りむらや擦れを残すように行われるため、表面には筆跡によって作られた凹凸を生々しく捉えることができる。¹⁰⁸ この塗りつぶしによる筆跡は、運動を得ることでまるでパレット上で絵の具を溶かしている時の様な湿り気を帯びながら揺れ動きトッカフォンドのアニメーションを基底する要素となる。だが、塗りつぶしの筆致が大胆であるということは必然的に独立させるイメージにも影響を与えることになる。おそらく最も影響を受けているのはその輪郭線だろう。本節でとりあげた『巨匠の寝室』の動物などのイメージを見れば明らかのように、通常の意味論的なコラージュにおいて移動されるイメージの輪郭はハッキリとさせられている。だが、トッカフォンドによって独立させられたイメージの輪郭は、まるで正確なアウトラインを残すことを放棄するかのように、滲まされたり、ぼかさされたりしている。また、そこに加えられるのが落書きのような自由で楽観的ともいえる加筆(改変)である。前述したように、トッカフォンドは加筆の前に下処理としてコピー機を使ってイメージに歪みを与えるため輪郭線はさらに曖昧なものとなる。おそらく、トッカフォンドの意味論的な操作(運動の再コンテキスト化)を考える時、最も注視すべきはこの輪郭線だろう。なぜなら、この輪郭線は形態的に曖昧となっただけでなく同時に意味的にも曖昧となることで指示体系を奪われた揺らぐイメージのメタファーとしても機能していると考えられるからだ。

つまり、トッカフォンドのアニメーションに現れる形象の輪郭線が滲んでいるということは、独立させられたイメージと周囲の空間の境界が曖昧となっているということであり、その水気を帯びた筆致は観者にウエットな感覚や憂鬱な印象を与える。また、形象の輪郭線が伸縮するゴムのように変化するということは、独立させられたイメージのシルエットが“操作”や“改変”されたということであり、その伸縮する運動は観者にユーモラスで軽やかな印象を与えるのである。このような矛盾する印象を与える輪郭線を持つ運動とは、ダイレクトペイントによって運動が指示体系を奪われることで多義性を得た証し(=原形質性の発現)なのではないだろうか。¹⁰⁹ そして、トッカフォンドはこうした指示体系を奪われたイメージ(運動)の断片がかすかに繋がるようにモンタージュさせることで、全体像がはっきりとしないまま運動だけが移ろう独自の映像詩を確立させているのである。それは、まるで小説から動作を示すテキストだけを抜き出して漂わせているようなもので、動いているのは分かるのだがそれが何をしているのかは分からないという非完結的な状態を形成している。例えば『La Coda』では、ダイレクトペイントされたバスター・キートンは、それまで属していた『One Week』や『Cops』という文脈から独立させられ、伸縮する輪郭を持ちながらただひたすら動き続けるキャラクターへと再コンテキスト化されている。もし、『Cops』を知る者ならば、それが“逃げている”動作であることを読み取るだろうが、では一体何をして、どこへ逃げているのかはまったく分からない。この運動態は何かストーリーや意味を発生させることはなく、ただあてもなく移ろうだけなのだ。

¹⁰⁸ 第1章にて、ロトスコープの新しい流れは1980年代から台頭するシミュレーショニズムと奇妙にシンクロしているのではないかと指摘したが、このようなトッカフォンドの筆致は、むしろ同時期のニューペインティングの動向と比較するべきかもしれない。

¹⁰⁹ このように、運動をひとつのリアリティに固定することを避けるようなトッカフォンドの態度は、トッカフォンドの空間処理にも端的に表れている。例えば、トッカフォンドは塗りつぶした上に空間を明確に設定するような加筆をほとんど行わない。塗りむらや擦れのある塗りつぶしによって画面には時折ベースの実写映像のイメージの一部がうっすらと透けて見えていることもあるが、それも不明瞭なまま放置されている。

また、『Essere morti o essere vivi è la stessa cosa (英題：being dead or alive is the same thing)』（2000年）(Fig.48)では、タイトルに既に端的に示されているとおり、再コンテクスト化された運動によって生や死が区別されたものではないことが示されている。作品は、人が橋から飛び降りるシーンから始まり、最後は猿らしき動物へと転生するといったように、一応物語として読み取れる外枠があるにはあるが、それらはやはりかすかな繋がりから立ち上がった曖昧な物語のようなものでしかなく、運動態は風景や天使たちのあいだをイタリアの映画監督であり詩人でもあるピエル・パオロ・パゾリーニの言葉とともに移ろうだけで、決してその全体像を示そうとはしないのである。

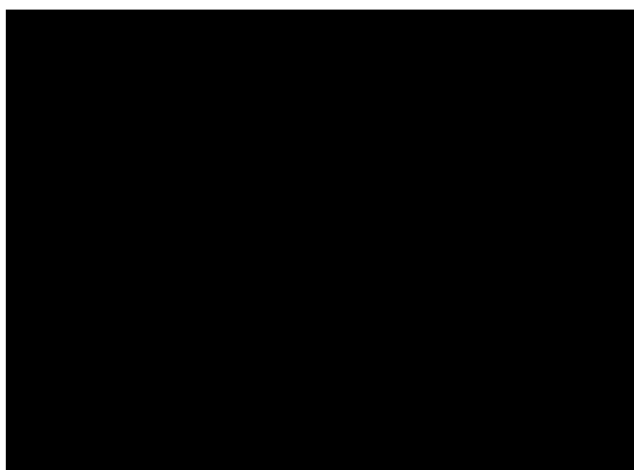


Fig.48. Gianluigi Toccafondo 『Essere morti o essere vivi è la stessa cosa』 (2000年)

次に取り上げるのは、カルバン・クライン、マルコム・フォービス、グロリア・ヴァンダービルトの元プライベート・シェフという異色の経歴を持つ作家ナオミ・ユーマンだ。シェフとしてキャリアをスタートさせたナオミ・ユーマンは、その後カリフォルニア芸術大学にて映画制作を学び、イタリア、ウクライナ、メキシコと各地を移住しながら実験的な映画を制作している。作品はデジタルではなくフィルムにこだわり、撮影から編集、そしてフィルムへの加工まで本人が手作業で行っている。

『removed』（1999年）(Fig.49)は、1970年代の16mmのポルノ映画をマテリアルとして、そのフィルムの中の女優のみをマニキュアの除光液や漂白剤などを用いて物理的に消し去った彼女の代表作である。だが、このように記述するだけではポルノ映画やジェンダーなどに対する問題意識を持った作品というありきたりな説明に終始してしまいかねないだろう。この作品から受ける印象は、むしろそうした説明的な言葉からは横溢する何かなのである。おそらくそれは、フィルムに残された光の痕跡としてのイメージを文字どおり除光していくプロセスの先に現れる運動態と、加工されずに残されたポルノ映画のイメージとの異質な組み合わせによる驚異であるように思われる。

まず、基本的なダイレクトペイントのひとつに絵の具などを用いて地を描くことで(不必要な部分の塗りつぶし)、図を独立させる作業がある。ナオミ・ユーマンも基本的にはこれに倣い不必要な部分を塗りつぶす作業を行っているのだが、ナオミ・ユーマンが不必要とするのはフィルムの中の女優部分のみであるため除光液や漂白剤で消し去られた“それ”は、空白としての地なのか、それとも白く蠢めく形象としての図なのか判別がつかない運動態となって現れる。また、ナオミ・ユーマンが用いているのはコントロールの効かない除光液や漂白剤であるため、この白い形象は明確な女優の輪郭線を持っているわけではなく、ときにた

だの白い空白のように画面を覆い尽くしたりすることで常に地と図の転倒が継起し続けることになる。例えば、(Fig.49)の机の上に寝そべっている女優と煙草をふかす男のシーンは、静止画像で見る限りは机の上の空白はフィルムが漂白されることで現れた地であり、残されたポルノ映画のイメージは図として機能するように見えるかもしれない。だが、この空白は運動を得ると女優の動きを取り戻し机の上で怪しく蠢めき始めることで、ポルノ映画が持つパースペクティブからは離脱しかかった図として機能し始める。必然的に残されたポルノ映画のイメージは地へと反転することになる。こうした白い形象がおさまるべき空間とポルノ映画の空間との齟齬ともいべき状態は、(Fig.50)のようにカメラが男の手をアップで捉えた時により過剰に示されることになる。

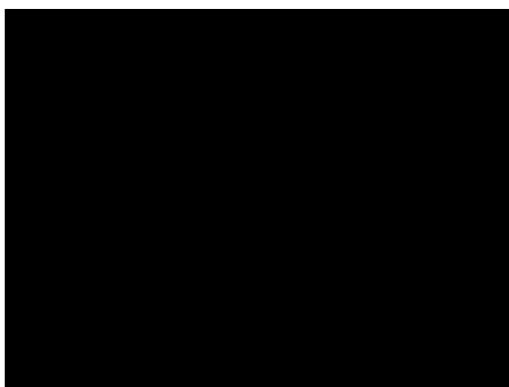


Fig.49. Naomi Uman 『removed』 (1999年)

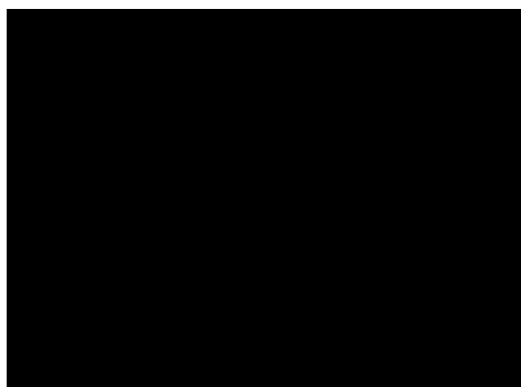


Fig.50. Naomi Uman 『removed』 (1999年)

つまり、『removed』では地と図の対立だけではなく、むしろ“図と図”や“地と地”という対立が生じていると考えるべきであろう。除光という特殊なダイレクトペイントによって残された男は、ただ空白を愛撫する運動を繰り返すだけの形骸と化し、女優だった白い運動態は、情事も物語も発生させることなく、フィルムから浮ついたまま痙攣するように震え続ける非完結的なイメージへと再コンテキスト化されているのだ。また、『removed』では、フィルムのイメージ(運動)には加工がなされる一方で音声トラックは無傷で残されているため、こうした異質な対比が音の次元においても生じていることを付け加えなければならないだろう。指示体系を奪われた白い運動態は自分の“声”との連続性も絶たれることになり、発声主をなくした女の喘ぎ声はどこか不気味に浮っている。それは、さらに残された男との会話によってその異質さが強められていると言える。

さて、これまでトッカフォンドやナオミ・ユーマンのダイレクトペイントによるロトスコープについて「コラージュの方法論」を媒介に考察を行ってきたが、最後にこれらの理論的な考察は結局のところフランソワーズ・ルヴァイアンのいう「理論的フィクション」¹¹⁰であることもおさえておかなければならないだろう。前述した通り、自動記述には人為的に主体性を振り切るための操作が用意されていたし、石井裕子が指摘するようにエルンストが「制作のプロセスにおいてある種の変動性を取り入れるとしても、ある形象を—その本来の意味を失うことなく—繊細な手付きで切り取り、画面の連続性や全体の構成に細心の注意を払っていることは明らか」¹¹¹である。トッカフォンドにおいても、マテリアルの映像に客観的に立

¹¹⁰ フランソワーズ・ルヴァイアン『記号の殺戮』(谷川多佳子・千葉文夫・太田泰人・廣田治子 共訳)、みすず書房、1995年、P.54

¹¹¹ 石井裕子『コラージュの彼岸』株式会社ブリュッケ、2014年、P.89

ち会い、版画的なプロセスによってコントロールのきかない偶然できた形象を導入しているが、完成したアニメーションは滑らかに動きが繋がっており、そこにはアニメーションの動きを作る上での配慮があることは間違いない。だが、こうした「理論的フィクション」が作品の価値を下げるものではないこともまた明らかだろう。なぜならルヴァイアンがいうように、こうした企ては「それが新しい芸術と効果、奇妙な挑発的体験、刺激的な問題提起にかかわるものだったから」¹¹² である。

3-4 不気味なものとしてのロトスコープ

本節では、ファウンド・オブジェと共鳴するロトスコープの特徴のうちの「不気味なもの」に焦点を当てる。第1章にて、ロトスコープのリアリティに関する批判を取りあげた。それは、ロトスコープによって作られた動きがカートゥーンの世界に並置されると、[写実的には]リアルだが、[カートゥーン世界の]リアルさに欠けてしまうという批判であった。これは、通常アニメーションが自らの虚構世界のリアリティの担保として現実の運動という慣れ親しんだ空間を必要としつつも、現実そのものは隠蔽することによってそのリアリティを成立させているのに対し、ロトスコープは実写映像をベースにするという制作のプロセス上、隠されていた現実そのものを《起源の実写映像の運動》と《絵画的なイメージ》という二重化したイメージとして回帰させていることで生じる齟齬が要因と考えられる。そして、このいわば親密さと居心地の悪さが同居するロトスコープを見る経験をフロイトの「不気味なもの」の出現として導入的な考察を行った。本節ではこの「不気味なもの」についてさらに掘り下げ、ロトスコープのなかで「不気味なもの」が単なる批判を超えて、いかに表現を支える構造として機能しているかを考察する。

まず、第1章にて引用した通り、「不気味な」を意味するドイツ語の“unheimlich”は、“heimlich”に否定の接頭語がついたものであるが、“heimlich”は“heim=家(英語でいう home)”を語根に持つことから「家庭の、親しみのある」という意味がある一方、家のなかにあることで「人の目に触れない」などの概念が発生し、「秘密の、隠された」という「親しみ」とは相反する意味が含まれている。フロイトはそれを自身の抑圧の概念と絡めて「不気味なものは、一度抑圧を経て、ふたたび戻ってきた慣れ親しんだもの」と言及したが、フロイトはこの不気味さは、私たちを「アニミズム的な心理活動の残滓に触れ、これを刺激して外に出させる条件をみだしているように思われる」¹¹³とも指摘している。これは、私たちが既に人間以外のものに魂や霊魂の存在を認めるという思考方法を克服しているにも関わらず、私たちが「これらの新しい確信を完全にわがものにしてはいない」¹¹⁴ことを意味しており、この古い確信をたしかめるような出来事が実生活において起こることで、私たちはその残滓に触れ、不気味な感情を持つというのである。

だが、この「不気味なもの」の経験に秘められた抑圧されたアニミズム的な心理活動に触れる経験を、私たちはすでにアニメーションの鑑賞として経験していると思われる。Animationという言葉の中に秘められた「Anima=魂」という、これまで散々指摘されてきた事実を持ち出すまでもなく、絵や人形といった生命なきものたちが眼前のスクリーンの上で命を与えられたように動き出すアニメーションとは根源的にアニミズム的な経験であり、もしこの経験に楽しさや面白さだけでなく奇妙な印象を抱いたとすれば、それは抑圧されたアニミズム的な心理活動に触れた「不気味なもの」の経験に違いないのだ。それでは、与えるべき

¹¹² フランソワーズ・ルヴァイアン『記号の殺戮』(谷川多佳子・千葉文夫・太田泰人・廣田治子 共訳)、みすず書房、1995年、P.54

¹¹³ 『フロイト著作集 第三巻』(高橋義孝 訳)、人文書院、1969年、P.346

¹¹⁴ 前掲書、P.352

命＝運動が既に存在しているロトスコープにおいて「不気味なもの」のアニミズム的構造はどのように機能しているのだろうか。本論ではそれを考察するにあたり、まず詩人による詩の創作を参考にしたい。本章にて焦点を当ててきた「コラージュの方法論」における意味論的な操作が言語的な問題であり、それはロトスコープにも同様に見出すことが確認できた今、詩という言語実践を参考にすることは重要な気づきを与えてくれるはずである。

さて、当然なことではあるが詩人たちが詩を書くにあたり用いている言葉とは、私たちと同じ日常的な言葉である。だが、私たちは詩を詠むとき、そこに日常的な言葉以上のものを見出すことになる。これはいったいどういうことなのか。中沢新一は、詩人たちが「素材になった日常の言葉から、よけいな要素を取り除いたり、輪郭をはっきりさせたりするための「浄化」をおこなうことによって、ふつうの状態のままだったら、けっして意識されることのないような、鋭くて深い意味を開示してみせようとしてきました」¹¹⁵と述べている。つまり、日常的な言葉は詩人によって「浄化」されることにより、隠喩的に機能する詩の言語として生まれ変わるというのだが、これはそのままロトスコープにおけるプロセスにあてはめることができるのではないだろうか。まず、ロトスコープが素材とするのも実写映像のなかの日常的な動作である。そして、その動作をトレースやダイレクトペイントすることで、これまで属していた文脈から逸脱(移動)させ、新たな運動として再コンテキスト化するのであるが、このトレースやダイレクトペイントこそ、まさによけいな要素を取り除き、運動の輪郭を際立たせる「浄化」にあたるプロセスなのである。注目すべきはこの「浄化」させられた運動、つまりこれまで属していた文脈から逸脱(移動)させられることで“断片化した運動”である。ダイレクトペイント的には支持体系を奪われた揺らぎのある状態と考えられるこの“断片化した運動”は、前述した通り固定化を解かれ多義性を得た原形質的な運動としても思考することができる。またそれは、まだ意識されたことのない裸の運動というオブジェとして確固たるものと考えられがちな現実の危うさを暴き、私たちの周りにある多くの境界の不確定性を強調するように機能する可能性までも秘めていると言えるだろう。

まとめると、ロトスコープを見ることで生じる不気味さとは、これまで虚構世界のリアリティを成立させるために隠されていた慣れ親しんだ現実の運動を、《起源の実写映像の運動》と《絵画的なイメージ》という二重化したイメージとして回帰させてしまったことで生じるものである。また、その回帰した運動とは、トレースやダイレクトペイントすることでこれまで属していた文脈から逸脱した“断片化した運動”であり、それは多義性を得た原形質的な性質を持つことで私たちのアニミズム的な心理活動を喚起するのである。

では、このような「不気味なもの」は、共鳴するファウンド・オブジェにおいてどのように見出すことができるだろうか。ここでは第1章でも指摘した林道郎の論考を元にシュルレアリスムのコラージュに着目したい。まず、第1章でも引用したように、林は伝統的な遠近法による絵画の問い直しが進むなかで、シュルレアリストたちが遠近法のシステムをあえて誤用することで不安な空間として回帰させていると指摘している。そして、この空間システムのレベルにおいて目を引くのは、エルンストやマグリットやデ・キリコの絵画やコラージュにおどろくほど頻繁に登場する室内空間であると云う。¹¹⁶ この室内空間とは、前述した“heimlich”の中に含まれている“heim”つまり“家”そのものを彼らが表象として用いることで、観者を慣れ親しんだ(同時に不安な)空間へと誘おうとしていることを意味しているが、その症候的な例として林はエルンストの『慈善週間』のコラージュ(Fig.51)を取りあげている。¹¹⁷

¹¹⁵ 中沢新一『東方的』せりか書房、1991年、P.298

¹¹⁶ 鈴木雅雄＋林道郎『シュルレアリスム美術を語るために』水声社、2011年、P.113

¹¹⁷ 鈴木雅雄＋林道郎『シュルレアリスム美術を語るために』水声社、2011年、P.114

このコラージュでエルンストが使用しているのは、古い印刷物の図版からとった室内空間のイメージであるが、林はこれを「一九世紀のブルジョワジーの生活を思わせる室内空間が、まさに「懐かしいもの」として、あるいはベンヤミンを引くならば「時代遅れのもの」として回帰し、遠近法そのものの「時代遅れ性」と重ねあわせられています」¹¹⁸ と指摘している。ヴァルター・ベンヤミンは、比較的早い時期からシュルレアリスムに着目していたが、その中でも重要な指摘は、ここで林によって引かれているように、シュルレアリストたちが「時代遅れのもの」や「古びたもの」¹¹⁹という新しくないものにこそ革命的なエネルギーを見出していたという指摘である。そうした過去へのまなざしからコペルニクス的転回を図ろうとする態度は、このエルンストのコラージュにおいて、ただ懐かしい空間を回帰させるだけではなく、遠近法という時代遅れになりつつあった空間システムの問題とも重ねられることで、より複雑なコンテキストとなって回帰しているというわけである。そして林は、本来ならブルジョワジーの貞淑な生活を暗示するはずだった懐かしき空間は、窓の外に立つ裸の女や室内の怪物のような仮面をつけた人物が並置されることによって、「どこか見知らぬ場所から回帰し、慣れ親しんだ空間が同時に不安の空間でもあるようなものに変貌させられ、動揺させられています」¹²⁰ と結んでいる。

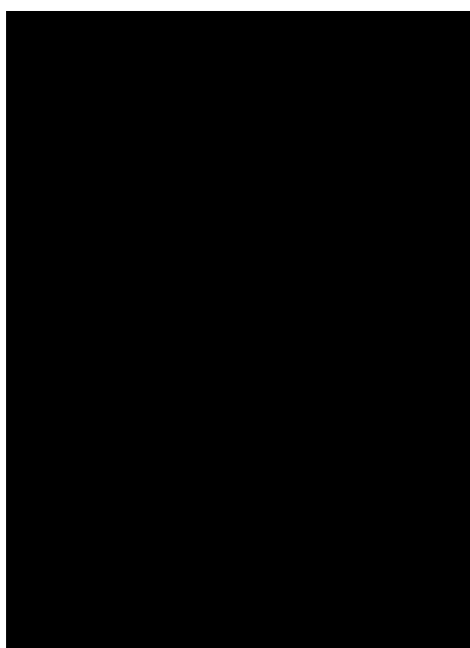


Fig.51. マックス・エルンスト『慈善週間または七大元素』(1934年)

では、以上をふまえたうえで、実際にロトスコープを用いて創られた作品にいかにか「不気味なもの」が機能しているか、またはロトスコープによって運動がいかにか「不気味なもの」として再コンテキスト化されているのかを、実作例を元に考察したい。最初に取りあげるのは、ベルギーのアニメーション作家マチュー・ラベユの『迷宮』(2008年)(Fig.52)である。マチューはラ・カンブル視覚芸術高等専門学校を卒業後、2002

¹¹⁸ 前掲書、P.115

¹¹⁹ ヴァルター・ベンヤミン「シュルレアリスム」『ベンヤミン・コレクション1 近代の意味』(浅井健二郎 編訳・久保哲司 訳)、ちくま学芸文庫、1995年、P.500 また、以下の書籍も参照されたし。ヴァルター・ベンヤミン「夢のげても」『ヴァルター・ベンヤミン著作集8 シュルレアリスム』(針生一郎 編集解説)、晶文社、1981年

¹²⁰ 鈴木雅雄+林道郎『シュルレアリスム美術を語るために』水声社、2011年、P.115

年から Cameraetc でアニメーション・ワークショップに従事しながら自身の作品を制作している。『迷宮』は、マチュー本人が15年間も刑務所にいたという男性と出会い、刑務所での経験を聞いたことが制作の発端となった作品だ。マチューによれば、「刑務所で過ごすということが、一人の人間を破壊してしまう、本当に耐え難い武器」¹²¹ であることを描こうとしたそうだが、作品には大きく2つの慣れ親しんだものが回帰し、「不気味なもの」として機能することで刑務所という装置の暴力性を露わにしていると考えられる。

ひとつ目は、牢屋という室内空間である。繰り返して述べてきたように、「不気味なもの」を表す“unheimlich”を解した“heimlich”の中には、もともと家という「慣れ親しんだ」意味と共に、家の中にいることから「人の目に触れない」「秘密の」という、相反するニュアンスが含まれている。家とは本来、外部から身を守るための空間であり、身体を休め、精神を安定させ、生きる活力を備えるものとして機能しているが、『迷宮』においてこの慣れ親しんだ室内空間は、外部と遮断することを目的とした牢屋へと変貌することで、男の行動を抑圧する不安な空間として回帰している。ちなみに、この牢屋とは独房であり、作品に登場するのはこの男ただ1人である。独房は狭く、生活する上での最低限の設備しかないため、男は次第にお決まりの行動を繰り返すだけの日々を送るようになり、ついには雄牛や「ブラック」¹²² とよばれる黒い幻覚を見るようになっていく。この「ブラック」とは、トレース時に“操作”や“改変”を目的に描き足されたもので、男の身体全体を覆ったり、液体のように流れ落ちたり、雄牛へと変形したりもする。(Fig.53) モノクロで作られたこの作品において、この「ブラック」は陰影でもあり幻覚でもある多義的な要素として働き、男の獄中での抑圧された生活をあやしく演出していると言えるが、おそらくこの作品において注目すべきは、こうした幻覚として現れる雄牛やブラックなどのスペクタクルな部分ではなく、淡々と繰り返される男の日常的な行動だと思われる。つまり、この一見すると別段かわりがなく見える男の行動は、実は牢屋として回帰した室内空間によって抑圧され、日常と分断されることで変貌した不気味なルーティーンなのだ。これが『迷宮』に見出すことができる、ふたつ目の慣れ親しんだものの回帰である。

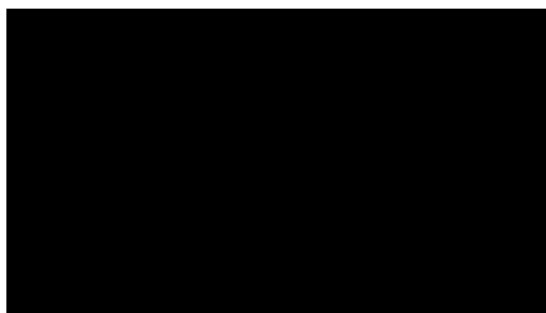


Fig.52. マチュー・ラベュ『迷宮』(2008年)

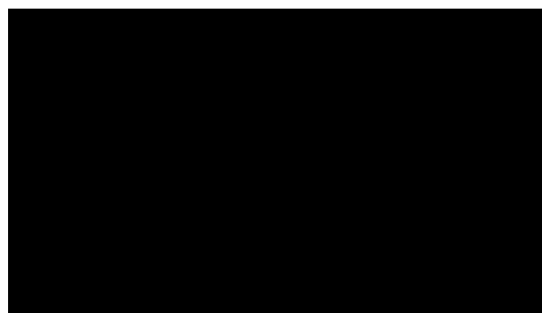


Fig.53. ブラックが現れたシーン

例えば、男は終盤で椅子を投げつけるなどの暴力的な行動をとることもあるが、繰り返される行動のほとんどは、椅子に座る、壁にもたれて腕を組む、ティースプーンをくるくる回す、煙草を吸う、ベッドに横になるなどの他愛のないものであり、これらは私たちが普段家の中で行っているものと変わりがなく、むしろ慣れ親しんだ行動であると言える。だが、前述したとおり、これは牢屋によって抑圧され、制限された行動として回帰したものだ。言い換えれば、これらの行動は日常という指示体系を奪われた、断片化した裸の運動というオブジェなのである。見知ったはずの動きがただ反復され続けることで、私たちがまだ意識したこ

¹²¹ 『LOOP 映像メディア学 Vol.8』左右社、2018年、P.60

¹²² 前掲書、P.64

とのない不気味な相貌を露わにするのである。

では、詳しく作品の構成を見てみよう。『迷宮』は、ときおり差し込まれる幻覚以外はすべて反復する男の行動によって構成されている。特徴的なのは、男のひとつの行動を1カットとして、それぞれたった2～3秒たらずで次のカットに切り替わることである。中盤あたりに1度だけ差し込まれる男が幻覚の雄牛に触ろうとする最長のカットでさえ10秒程度である。作品タイトルなどのクレジットを抜いた本編が約7分間であることを考えると、この作品がいかに多くのカット(反復される運動)で構成されているかが分かるだろう。そして、このような男の反復される行動に観者を集中させるためか、マチュエは男に関するよけいな情報の一切を破棄している。¹²³ 男の年齢も、国籍も、捕まった理由も何も語られないのである。唯一、男の素性を明らかにしそうなものといえば、幻覚に現れる雄牛やインサートされる闘牛の映像であるが、これらにもきちんとした説明はない。

また、しばしば男の顔だけが若くなったり、老けたりといった“操作”や“改変”が行われているが、これは男のルーティーン化した行動が15年という長きに渡り延々と繰り返され続けたことを示していると思われる。これらの事象を総括すると、おそらくマチュエが「人を破壊してしまう耐え難い武器」として最も描きたかった刑務所の暴力性とは、刑期という抑圧され続ける“時間”なのではないだろうか。そもそも、この作品には1日の始まりと終わりすらなく、いったい今が何時なのかも分からない。まさに迷宮に迷い込んでしまったかのように出口のみえない時間が、牢屋や反復される運動という「不気味なもの」を機能させることによって表現されているのである。¹²⁴

次に取りあげるのは、リチャード・リンクレイター監督の『ウェイキング・ライフ』(2001年)(Fig.54)である。この作品は、ボブ・サビストンによって開発されたロトスコープのデジタル版ソフトウェアのロトシヨップを用いて制作されている。ロトシヨップは、最初に映画一本分を撮影し、実写映像作品として一旦完成させたものをフッターとして取り込み、コンピュータ上にて1コマ単位でチェックできるように変換される。既成の実写映像の運動をなぞるといふプロセスに関しては従来のロトスコープと変わりはないが、制作にはペンタブが用いられている。また、デジタル特有の自由な操作が可能であるため、1コマずつトレースしてアニメーションを制作する他にも中割りの自動補完機能が備わっている。つまり、ある1コマをトレースしたら、そこで描かれた線が数コマ先にどこまで移動するか—最初と最後の線の位置を描き入れることで、その間のコマはソフトが補完してくれるのである。また、コマを複数のレイヤーに分割できる機能があるため、ちょうどセルアニメのように人物や背景を別々のレイヤーに分けて制作することもできるし、さらに背景の一部もしくは全体をボタンひとつで動かすことも、静止させることも、消すこともできる。

つまり、ロトシヨップでは従来のロトスコープのようにマテリアルとなる実写映像の運動という“部分”が再コンテキスト化されるのではなく、映画“全体”がマテリアルとなり映画“全体”が再コンテキスト化されているのである。その際、運動はレイヤーによって断片化され、これまで属していた文脈から逸脱していると思われる。したがって、ロトシヨップによって再コンテキスト化された映画は、原形質的な性質をその内側に織りこみながら非完結的な継起する世界となって不気味に回帰するのである。それはまるで、全体は閉じていたとしても完結しない夢のようでもある。そして、『ウェイキング・ライフ』は、まさにその夢の中に幽閉されてしまった青年の物語なのだ。

この映画は、とある街へと戻ってきたらしい青年を中心に始まる。戻ってきたらしいと曖昧に書かざるをえないのは、主人公と目されるこの青年本人も自分がどこから来て、どこへ向かおうとしているのか分かっ

¹²³ マチュエは実在する人物をモチーフとしているため、ここにはプライバシーの保護を目的としたドキュメンタリー的な側面が作用している可能性もある。

¹²⁴ この作品を鑑賞した山村浩二は、「本当にこの長時間拘束されているというもの凄い感覚を九分間で描き出している」と称賛を述べている。『LOOP 映像メディア学 Vol.8』左右社、2018年、P.63

ていないためである(つまり、映画は最初から夢の中にあることを示唆している)。そして、青年は醒めることのない夢の中で、多種多様な場所へと赴き、夢、死、進化論、哲学、映画などについて雄弁に語る多くの人たちの話に耳を傾けていく。例えば、ある女は、夢と現実という境界をつくっているのは私たち自身と言う。ある男は、人はみなクレヨンの箱を持って生まれてくると言い、線の中だけを塗る必要はない、はみ出せと叫ぶ。ロトスコープのトレース時における自己言及的な発言にも聞こえる台詞だが、たしかにひとつの輪郭線で囲うことは運動をひとつのリアリティに閉じ込めることと言えるかもしれない。だが、ロトシヨップによる運動は常にその囲いをつき崩すように波打っているし、この作品ではシーンごとにわざと《絵画的なイメージ》が変えられており、登場人物たちのヴィジュアルが安定していない。実写映像に限りなく近い写実的なスタイルの時もあれば、簡略化したイラスト調のスタイルや抽象的なスタイルのシーンもある。つまり、『ウェイキング・ライフ』では、瞬間ごとに異なる様相の現実が立ち上がることで、確固たるものとして意識していた現実認識を揺すられることになるのである。映画も終盤にさしかかった頃、夢の中で目覚めた青年は、自らが醒めない夢の中にいることに自覚的になり、これまで自分が耳を傾けてきた話を「なじみがあるようで同時にとても異質なものに聞こえる」と、まさに不気味な経験として語る。そして映画は、終始その不安定な姿勢を崩すことなく最初と最後に同じシーンを繰り返すことで完結することなく終わる。

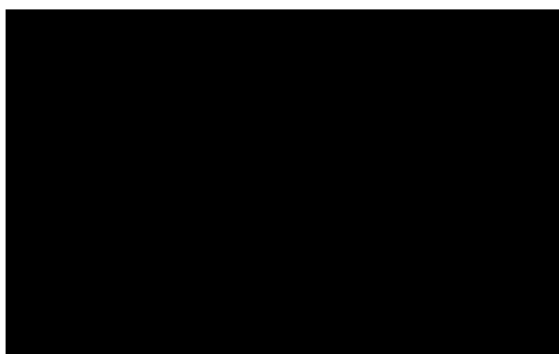


Fig.54. リチャード・リンクレイター
『ウェイキング・ライフ』(2001年)

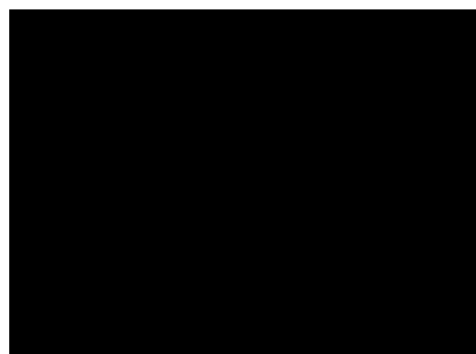


Fig.55. リチャード・リンクレイター
『スキャナー・ダークリー』(2006年)

まとめると、この『ウェイキング・ライフ』や先に述べたマチュー・ラベユの『迷宮』に見られる運動とは、慣れ親しんだ現実の運動が、ロトスコープというなぞる行為を経ることで原形質的な性質を伴いながら回帰した運動であり、また多義性を得ることによって同一律が揺らいだ運動として、私たちのアニミズム的な心理活動を刺激しフロイトのいう不気味さを喚起させている。また、その運動は《起源の実写映像の運動》と《絵画的なイメージ》という二重化を構造とした非完結的なイメージでもある。では、これらの考察をもとに導かれるものとは何か。それは、ロトスコープとは、その性質上ひとつのリアリティに固定されない世界、または完結しない世界を描くのに適した技法ではないかということである。ロトスコープの非完結的な性質は、私たちに世界の多義性を露わにするのである。

以上をふまえると、同じロトシヨップを用いて作られたリチャード・リンクレイター監督の『スキャナー・ダークリー』(2006年)(Fig.55)は、『ウェイキング・ライフ』に比べてロトスコープの可能性を十分には機能していないように思える。なぜなら『スキャナー・ダークリー』においてロトシヨップの不安定さが用いられているのは、キアヌ・リーブス扮する主人公のフレッド捜査官が麻薬を摂取した際の幻覚に対してで

あるからである。土居伸彰は、この点を「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。この作品のロトシヨップの使用は、フライシャー的なものの延長線上にあるといえる」¹²⁵ と的確に指摘している。反対に、本章で取りあげたジャンルイジ・トッカフォンドの作品における曖昧に移ろう運動態や、マチュー・ラベユの『迷宮』における終わりの見えない別種の時間感覚などは、ロトスコープの非完結性が機能することによって、効果的に表現されていたと言えるだろう。また、こうした考察の射程を日本のテレビアニメにまで広げるならば、第 1 章にて日本のロトスコープの変遷の際に例にあげたテレビアニメシリーズ『悪の華』(2013 年)(Fig.56)にも、ロトスコープの非完結的な性質が機能している点を見出すことができる。

日本のテレビアニメ史上初となる全編ロトスコープによって制作されたこの『悪の華』は、思春期特有の精神不安や揺らぐアイデンティティなどを描いた押見修造による漫画作品をアニメ化した作品である。だが、アニメ化にあたり最も障壁となったのがこの原作の世界観であったという。最終的に監督を引き受ける長濱博史ですら、ただ単に原作の漫画をアニメ絵に置き換えても普通のアニメになるだけで、この原作が持つ思春期特有の心の不安定さは表現できないと監督の話を一度断ったというエピソードがあるくらいである。¹²⁶ だが、そこで長濱が唯一できる可能性があるかと提示したのがロトスコープであった。

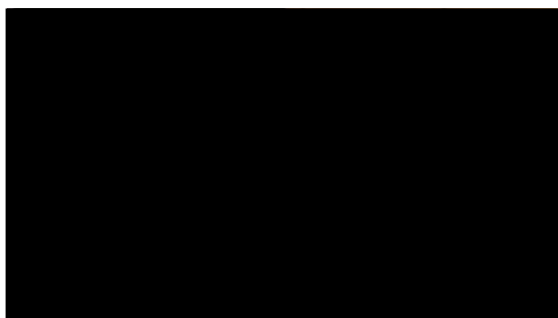


Fig.56. 『悪の華』(2013 年)

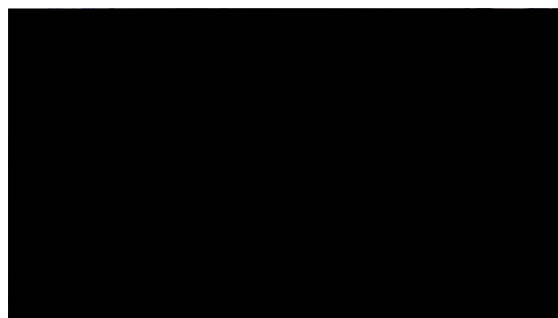


Fig.57. 『悪の華』(2013 年)

例えば、テレビアニメ版『悪の華』において、その原作の持つ不安定さがロトスコープによって端的に表わされているのが、キャラクターと背景の関係であると思われる。『悪の華』では、複数のアニメーターによってロトスコープを行うことから、作画に関してキャラクターが近ければ近いほど皴などのディテールまで線を拾い、遠ければ遠いほど線を省略するよう細かく指示が与えられていた。これによって遠くにいるキャラクターは、ちょうどカメラのピントが合っていないように抽象的になる。だが、省略して描かれているのはキャラクターたちだけで、キャラクターを取り囲む背景はしっかりと描き込むよう指示されているのである。これによって、まるで彼らだけがピントが合わず世界から浮いているかのような不安定な画面ができあがる。(Fig.57) つまり、『悪の華』では、慣れ親しんだ現実の運動は、どこか世界に馴染めない歪な運動として回帰しているのである。ここでは、ロトスコープの非完結性が思春期特有の不安定さのメタファーとして機能することで原作の世界観を演出しているのだ。

¹²⁵ 土居伸彰『個人的なハーモニー ノルシュテインと現代アニメーション論』フィルムアート社、2016 年、P199

¹²⁶ 『アニメスタイル 004』株式会社スタイル、2013 年、P95-P.96

以上のように、慣れ親しんだものが抑圧を経て回帰するとき、慣れ親しんだものの別の相貌が見え隠れする。それは、同一律の揺らぎであり、ひとつのリアリティに固定されない世界の多義性を露わにする。そして、それゆえに、親しくも不安なのである。

第4章

運動剽窃としてのロトスコープと自作解説

本章では、これまでの考察をふまえたうえでロトスコープの運動の移動における流用性に目を向け、ファウンド・オブジェの文脈と共鳴するロトスコープの特徴のうち、「アプロプリエーション」に焦点を当てながら筆者自身の作品へと接続を試みたい。まず、第1章でも指摘したシミュレシオニズムやファウンド・フッテージなどの美術動向を取りあげ、それらの動向を要約しながらロトスコープとの比較を行う。そして、ロトスコープにおけるアプロプリエーションが、“運動”を剽窃する特殊なアプロプリエーションであることを確認し、それがロトスコープにおいて、いかに機能しているのか考察したうえで、自身の作品解説を行う。

4-1 運動のアプロプリエーション

まず、本章にて焦点を当てる「アプロプリエーション」とは、剽窃や流用を意味する表現方法のひとつである。模倣、改作、引用など、自身の作品のなかに過去の作品を取り込むことを指す。例えば、前章にて取り上げたコラージュなどがあるが、それを最も過激に行ったのはシミュレシオニズムの美術動向だろう。このシミュレシオニズムとは、ジャン・ボードリヤールの理論でもあるオリジナルとコピーの区別が消失し、シミュラクルの循環と化した社会において、既存のイメージを激しくアプロプリエーションすることによってオリジナリティとそれに付随する権威や価値を問い直そうとした美術動向である。日本においては、榎木野衣によって論説が展開され、動向の代表的な技法として、引用というよりも略奪に近い「サンプリング」や、切り刻むことで偶然性を乱暴に導入した「カットアップ」、そしてひたすら反復する「リミックス」の3つ技法が紹介された。¹²⁷ また、榎木は、代表的な作家として、どこかで見たような映画のワンシーンを彷彿させるイメージを自作自演してポートレートとしたシンディ・シャーマン、著名な写真作品を複写することで自身の作品としたシェリー・レヴィーン、雑誌やポスターなどの商業的イメージを複写したりチャード・プリンス、巨匠の絵画作品を同じサイズ同じ絵柄でそっくりに描き直したマイク・ビドロなどを挙げている。

ここで改めてロトスコープをシミュレシオニズム的視点から見直してみると、第1章で指摘した通りマイケル・パターソンらを先駆者とするロトスコープの新たな流れとシミュレシオニズムの動向の時期が奇妙なシンクロをみせていることは、やはり注目に値するのではないだろうか。例えば、パターソンによるa-haの『Take On Me』のミュージックビデオは、既存のイメージの剽窃こそないものの、漫画のキャラクターとなったa-haのメンバーと読者の女性が現実と漫画の世界を行き来するというストーリー構造をしており、そこには大量生産される漫画という媒体に時代のアイコンのひとつであるa-haが重ねられ、さらにロトスコープされるというシミュラクル的構造を見出すことができる。そもそも、ロトスコープというプロセス自体が、映像と写真(静止画像)と絵という複数のメディアを横断し、複製され、往還しながら生成されるため、そこでは常にオリジナルとコピーの境界に揺らぎが生じていると言えるだろう(これは言い換えればロトスコープの非完結的な性質の一側面でもある)。

¹²⁷ 榎木野衣『増補 シミュレシオニズム』ちくま学芸文庫、2001年、P.118-P.123

また、第3章で示した通りジャンルイジ・トッカフォンドやナオミ・ユーマンらの作品には既存の映画をマテリアルとしたイメージの流用を認めることができる。この点に関しては、フィルムなどを中心に既存の映像をマテリアルとして再構成するファウンド・フッテージとの共鳴も見出すことができるが、ファウンド・フッテージ作品のほとんどが、対象として見出したフィルムの切れ端を結合させモンタージュ技術によって新たなイメージを喚起させたり、フィルムの物質性へ働きかけることで新たなイメージを獲得したり、映画や映像そのものの存在について問いかけたりするのに対し、ロトスコープが剽窃の対象とするイメージは、映像のなかの“運動”であることは改めて注意しておきたい。つまり、広義においてロトスコープはファウンド・フッテージの諸形態として考えることも可能だろうが、その最もユニークな“運動のアプローチーション”という点は、映画をその誕生前夜の動きの表象としてのアニメーションへと回帰させるものであり、現代においてはデジタル化にともない全ての映像はアニメーションとなっているというレフ・マノヴィッチの指摘にまでその思考の領域を開いていると考えられるのだ。このマノヴィッチの指摘とは、もともと動画は手作業によって描かれた画像を用いた光学玩具などに代表されるアニメーションによってもたらされていたことを前提とし、シネマトグラフが誕生するとライブ・アクションのフッテージが全盛となることで手作業によるアニメーションは隅に追いやられてしまうが、デジタル化の到来によって動画はCGや合成などの可塑性を得ることになり、再び手作業による像の生成が登場するという歴史の一巡を指すものである。つまり、「アニメーションから生まれた映画は、アニメーションを周辺に追いやったが、最終的にはアニメーションのある特殊なケースになった」¹²⁸ というわけである。

したがって、現代においてライブ・アクションのフッテージはロトスコープと同様に原料のひとつに過ぎなくなったのだが、このとき注目すべきはその原料を元に生成された映像が、手作業による痕跡を残そうとするのか否かではないだろうか。マノヴィッチは「映画はみずからの制作過程の痕跡を何としても消し去ろう」とし、「あくまでも既存の現実を単に記録したものであることを装う」¹²⁹ と指摘しているのに対し、ロトスコープはその可塑的な痕跡を《起源の実写映像の運動》と《絵画的なイメージ》の二重化として残そうとする(むしろ残ってしまう)。つまり、映画は自らのリアリティを強固にするために制作過程の痕跡というほころびを見せないのに対し、ロトスコープはあえてそのほころびを見せることで、現実の多義性を露わにさせるのである。そして、これはロトスコープのシミュレシオニズム的な側面のひとつであるとも考えられる。なぜなら、先に挙げたシミュレシオニズムの作家たちは、剽窃にあたり複雑な操作を行うが、その痕跡を隠そうとするよりもむしろわざと曝け出すことで剽窃行為とその戦略的な意図を露見させる傾向にあるからだ。ロトスコープにおいては、剽窃はトレースという行為によって行われ、操作は筆跡という《絵画的なイメージ》となって残ってしまう。それは過去を見直す契機となるだけでなく、「新たな前衛を構成する武器」¹³⁰ともなるのである。

以上が、ロトスコープのアプローチーション的側面であり、ロトスコープとファウンド・フッテージやシミュレシオニズムとの共鳴点であるが、このようなロトスコープの特徴を活かし、日々メディアから一方的に発信され続ける情報のあり方を問題とした作品に、柴田真歩の『XNN(X News Network)』(2018年)(Fig.58)がある。この作品は、アナウンサーのニュースを読み上げる音声を自動的に文節で断片化し、構文を維持しつつランダムに並べ替えて再編集したものに、ニュースキャスターの動きをシンプルな線描でロトスコープしたものを組み合わせることで生成された架空のニュース映像群である。おそらく、この作品において最も重要視すべきは、この架空のニュース(X News)を構築している音声や動きが、柴田によって恣意

¹²⁸ レフ・マノヴィッチ『ニューメディアの言語 デジタル時代のアート、デザイン、映画』(堀潤之 訳)、みすず書房、2013年

¹²⁹ 前掲書、P.409

¹³⁰ 榎木野衣『増補 シミュレシオニズム』ちくま学芸文庫、2001年、P.116

的に操作されている点だろう。つまり、それはメディアから伝えられるニュース自体が既に操作されている可能性を暗に示しているのだ。例えば、柴田はロトスコープを行う際、ニュースキャスターのシルエットをただなぞるのではなく、恣意的に線を省略したり、デフォルメしたりといった“操作”や“改変”を行っている。前述した通り、この操作の痕跡は筆跡という《絵画的なイメージ》となって残ってしまう。観者はこの痕跡を含むロトスコープの二重化したイメージを見ることによって、ニュースという情報の信憑性や、メディアから一方的に伝えられるニュースとそれを受信する私たちとの距離感や危うさを突きつけられるのである。

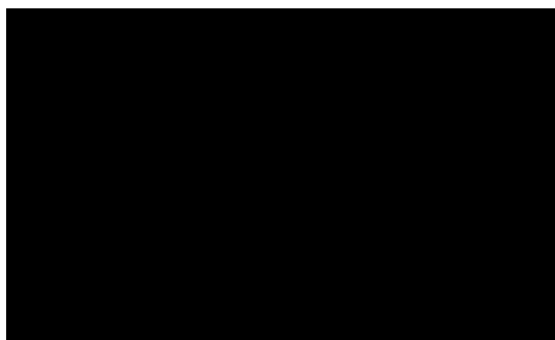


Fig.58.柴田真歩『XNN(X News Network)』(2018年)

ではここで、ロトスコープのアプロプリエーション性やその機能を相対的に捉えるために、“運動のアプロプリエーション”をもう少し拡張して考えてみたい。これまでロトスコープを中心に考察を行っていたため、マテリアルの対象となる“運動”は実写映像に限定されていた。そこで、この“運動”の解釈をもっと広義に捉え、既成のアニメーションのキャラクターの動きや、ゲームをプレイする動きなどでも対象として考えるとすると、どのような表現が現れるだろうか。

例えば、前者のようにキャラクターの動きを剽窃して作品化した作家に、オーストリアのアーティスト、マーティン・アーノルドがいる。マーティン・アーノルドは、これまで既成の映画やコマーシャルなどの既存の映像を対象として見出し、俳優の他愛もない動きをフレーム単位に断片化して同じ動きを延々と反復させるファウンド・フッテージ作品を創ってきた。だが、2010年頃を境に、剽窃の対象を実写映像からミッキーマウスやプルート、ダフィー・ダックなどカートゥーンを代表するイメージに変え、キャラクターの動きを腕や脚などの身体の各パーツに分解して再構成した作品を制作している。例えば、『SOFT PALATE』(2010年)(Fig.59)は、ミッキーが椅子に座って欠伸やいびきをかく動作が、手、脚、口、などに分解され再構成された作品である。最初はブラックの背景に手の運動のみが現れ、もぞもぞと何をしているのかよく分からないが、次第に他のパーツが明滅しながら現れることによって、それがミッキーマウスの眠る動作であることが示唆される。『WHISTLE STOP』(2014)(Fig.60)は、ダフィー・ダックの、飛び跳ねたり叫んだりする一連の動きが、手(羽)、脚、くちばし、舌などに分解され同様に再構成されている。おそらくマーティン・アーノルドは、断片化したキャラクターのパーツの結合と分離を明滅するように繰り返すことで、シミュラークル化するキャラクターの存在や記号性を問い直しているのだろう。それは、ある意味でアニメーションそのものを解体するような、非アニメーション化する行為であるとも言えるかもしれない。



Fig.59. マーティン・アーノルド『SOFT PALATE』
(2010年)



Fig.60. マーティン・アーノルド『WHISTLE STOP』
(2014年)

次に、ゲームのプレイ動画にまでアプロプリエーションする“運動”の範囲を広げるならば、ゲーム動画をマテリアルとする「マシニマ」などの動向にも目を向けなければならないだろう。マシニマとは、マシンとシネマを組み合わせた造語で、ビデオゲームのリプレイ機能やカメラアングル機能などを駆使して制作された映像がひとつのジャンルとして定着したものである。例えば、ゲームに偶然生じたバグを撮影したり、ストーリーなどの展開を与えたり、音声を後で付け足して新たな物語を構築した作品などがあるが、そのなかでもミルトス・マネタスの『Miracle』(1996年)(Fig.61)は、最も重要なマシニマ作品のひとつとして挙げることができる。この作品は、フライトシミュレーションゲームのバグ(グリッチ)を撮影したもので、戦闘機がある角度で着水すると絶妙なバランスで水面の上を滑走し続けるという一種の奇跡を撮影したものだ。ミルトス・マネタスは、他にもスーパーマリオを一定時間操作しないとマリオが眠り始めるという仕様を撮影し、作品とした『SUPERMARIO SLEEPING』(1997年)(Fig.62)なども制作している。いずれもゲーム本来の目的とは異なる視点でゲームを捉え直すことで現れる奇妙な景色を提示したものであり、ゲーム内の動きをアプロプリエーションすることで制作されている。

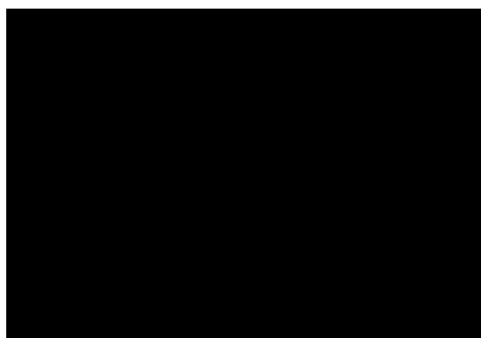


Fig.61. ミルトス・マネタス『Miracle』(1996年)

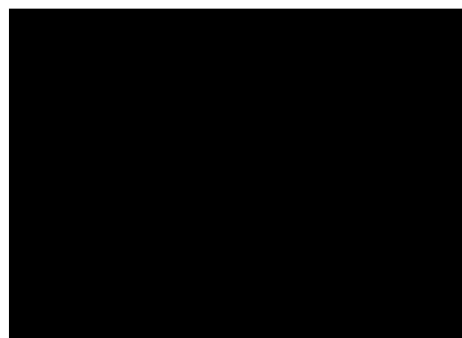


Fig.62. ミルトス・マネタス『SUPERMARIO
SLEEPING』(1997年)

また、第1章で指摘したように、運動の流用性は現代のAI技術にまで拡張して考えることが可能であるように思える。同じく第1章にて取りあげたカリフォルニア大学バークレー校の研究者が開発した『Everybody Dance Now』では、その名の通りプロのダンサーの踊る映像から運動を流用することによって、ダンスが下手な人でも映像のなかでプロのダンサーのように踊ることができるという“運動のアプロプリエーション”

を見出すことができた。既に指摘したように、この『Everybody Dance Now』はまだまだ未完成な部分も多く見受けられたわけだが、カーネギーメロン大学の研究者によって開発された、AI を使ってソース映像の人物の表情をターゲットとなる人物の表情へとコピーする『Recycle-GAN』(Fig.63)では、もはや流用後の映像がオリジナルの映像とってしまうほど運動の流用が完成している。公開された映像では、人物から別の人物へ、さらには人物からCGのキャラクターへと顔の動きが流用されているだけでなく、ある花の開花の動きを別の花へと流用させるなど、その汎用性の高さにも驚かされる。ここではまさにマノヴィッチが指摘した、制作過程の痕跡を消し既存の現実を記録したものを装うという現代映画の傾向が完全に機能していると言えるだろう。

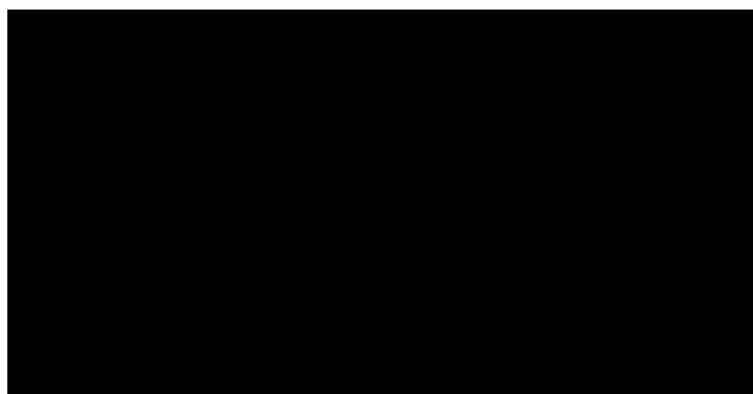


Fig.63. 『Recycle-GAN』

以上のように、“運動のアプロプリエーション”を拡張することで、ロトスコープの周辺に位置する様々な作品や技術が示されたわけだが、それでは相対的にみてロトスコープのアプロプリエーションにおける特性とは何だろうか。それは、やはり“ロトスコープがマテリアルとするものが既成の実写映像の運動であり、それゆえに《起源の実写映像の運動》という運動の現前性が生じること”と、“ロトスコープにおける剽窃が、運動をなぞる・トレースすることで行われ、その操作の痕跡は筆跡という《絵画的なイメージ》となって現れること”であろう。そして、これらはアニメーションとなって動くことで、《起源の実写映像の運動》と《絵画的なイメージ》というイメージの二重化を構造とする非完結的な継起するイメージとなって知覚される。このロトスコープの非完結性は、従来のアニメーションを見る視点にとっては異物でしかないし、マノヴィッチの指摘する現代の映画の傾向からも漏れ出るものである。だが、それは同時にひとつのリアリティに固定されていた現実感を突き崩し、現実の多義性を露わにするロトスコープの表現技法としての可能性であり、「新たな前衛を構成する武器」なのである。

4-2 特殊なネクロフィリア、あるいは狂気的な理性

これまで、ファウンド・オブジェの文脈と共鳴するロトスコープの4つの特徴を考察してきた。本節では、

それらをふまえたうえで、筆者自身の作品制作におけるマテリアルやプロセスについて解説を試みたい。まず、筆者がどのようにロトスコープを発見したのかを簡単に記しておこう。筆者は、今でこそロトスコープを用いて映像を制作しているが、もともとは現実に揺らぎを与えることをコンセプトに写真と映像の中間に位置するような実験映像作品を制作していた。例えば、一見すると風景写真のように見えて実は画面の一部だけが動いているといった映像作品である。当初はその動く部分を合成によって処理していたが、実験を繰り返す過程で映像や写真をトレースして動きを再生産させる方法を思いつき、先行研究を調査していた過程でロトスコープを発見した。つまり、まず何よりも先に筆者の根底にあったものは、ひとつのリアリティに固定されない現実の多義性を露わにすることであり、アウトプットの形式がアニメーションとなったのは二次的なものであったと言える。だが、このような経緯からロトスコープを知ったからこそ、アニメーション史に見られるような批判的視点ではない視点でロトスコープの可能性について考えることができたといえる。

以上の経緯からも分かるように、筆者は通常のアニメーションのように運動をゼロから創出することを念頭に置いてはならず、既成の実写映像をマテリアルの対象として見出し、関わり合うことでアニメーションを生み出している。また、そのマテリアルとする映像は、自ら撮影した映像だけではなく、他人が撮影した映像や古い映画や写真など、さまざまな種類の映像をマテリアルとしてストックしている。そして、こうしたマテリアルとしての映像から運動を抽出する際は、同じ映像を繰り返し見続けたり、意図的に時間をあけて見たりすることで、「視覚における無意識的なもの」¹³¹ を発見する機会を作っている。このような行為は、筆者にとって意識的に主観を排除し、マテリアルと客観的に立ち会うことを目指したものであり、両者の境界を限りなく弱める弁証法的な行為とも言える。また、このように映像から運動を見出し再コンテクスト化していく行為は、イメージに埋没する時代におけるネクロフィリアのようなものとも言えるのかもしれない。これは榎木野衣がシミュレーションニズムを比喻した言葉であるが、¹³² ロトスコープの再コンテクスト化が榎木のそれといくらか異なる点は、回帰する運動が現前性を伴うことであろう。それは榎木がいうように、終わってしまったもののゾンビ的な回帰でもあるが転生的でもあるという特殊なネクロフィリアなのだ。

そして、筆者はマテリアルとして見出した運動にロトスコープの表現技法としての特徴を機能させることで、確固たるものとして意識していたリアリティを明滅させ、流動させ、新たな連続性を提示する再コンテクスト化を試みている。例えば、第3章でも取りあげた拙作『DARK MIXER』(2014年～)では、シュルレアリスムの意味論的なコラージュとの共鳴点を意識し、ロトスコープを“運動のデペイズマン”として機能させている。まず、様々な実写映像と客観的に立ち会い、そこで自らの内に生じたイメージ(運動)を元に、各映像から運動を断片化して抽出し結合させている。もちろんこの抽出および結合はトレースや描き変えを指しているが、その際画材や描画スタイルを揃えることで画面の統一性を高めている。これによって、それぞれの意味が維持されたまま互いに関係しあい、物語のようなものが生起し続ける非完結的な継起するイメージとして運動を再コンテクスト化できたのではないかと思っている。タイトルの『DARK MIXER』は、筆者による造語である。「DARK」には、暗い、闇の、などから派生して「分かりにくい」「意味が曖昧な」などの意味があり、「MIXER」はかく拌し、複数のもの混合する装置のことである。つまり、複数の運動が「MIXER」のなかで混合し、形態的にも意味的にも曖昧となった状態をなぞらえたものである。

さて、『DARK MIXER』のプロセスのなかで実写映像と客観的に立ち会い、そこで生じたイメージ(運動)を元にしたと書いたが、ここにも第3章でフランソワーズ・ルヴァイアの指摘した「理論的フィクショ

¹³¹ ヴァルター・ベンヤミン『図説 写真小史』(久保哲司 訳)、ちくま学芸文庫、2015年、P.17

¹³² 榎木野衣『増補 シミュレーションニズム』ちくま学芸文庫、2001年、P.16

ン」があることは認めざるを得ない。マックス・エルンストが、素材となる図版を徹底的に検討し、貼り合わせる際に綺麗に切り抜いて画面をシームレスに統一させているように、筆者においても実写映像のなかから運動の意味を損なうことなくトレースして結合させるために細部にまで気を配っている。だが、このような作業はただの理論的フィクションであるというよりも、主観を可能な限り排除していく過程で最後まで残っていた理性なのではないかと思う。いや、主客の弁証法的な解決として現れた新たな理性というべきだろうか。とにかく、こうした抜き差しならない自らの主体性の問い直しの先に現れる理性には、ある種の狂気が通底しているように思えてならない。そして、この狂気的な理性こそ、現実を捉えようとするとき最も必要となるエレメントなのではないかと思う。仮に、ロトスコープとは身体という主体をなぞることで動きを再構成するプロセスであるとするならば、その根底には常に主体の変容という問題を抱えていることになるのだ。

最後に、補足として画材や描画スタイルについて簡単に明記しておく。筆者が用いている画材は紙に木炭、コンテ、鉛筆などであり、そのスタイルは白黒による描画である。最も使用される頻度が高いのは木炭であるが、筆者の個人的な感覚でいえば、木炭画は絵画というよりも彫刻に近い。これは、筆者が運動をトレースする際、まずトレースする部分を木炭で大雑把に塗りつぶし、それを消しゴムで消したり、練り消しで調子を整えたりすることでイメージの全体像を掴んでいくためである。また、全体像と書いたが、木炭はモチーフ全体の雰囲気をも素早く掴む作業には向いているし、描こうと思えばリアリスティックに描写することも可能であるが、細密描写などのディテールにこだわった描画には向いていない。だが、そもそもアニメーションの作画にとって一枚にそこまでの密度を求めること自体が無意味であるとも言える。仮に細部にこだわったとしても1/24秒のイメージのディテールを捉える眼を人間は持っていないだろう。筆者も作画1枚に対しそこまでの完成度は求めてはいないし、むしろディテールまで描かないからこそその“中途感”にこそ惹かれている。このある種の余白こそ、連なり動くことで観者の想像力を呼び込む孔となるのだ。こうした点において、木炭の使用は(この論文を書いている時点における)筆者のうちに生じたイメージを固定するのに一番適した画材であると言える。

4-2 「NEO 100 TÊTES」について

本節では、修了作品『NEO 100 TÊTES』(2018年)(Fig.64)についての解説を行いたい。本作品は、再生産され続ける映像(運動)とその流用に着目し、ロトスコープの表現技法としての特徴のうち、「アプロプリエーション」を中心に機能させた作品である。まず、本作のアイデアは、「人類を滅ぼす」と発言し、歴史上初めて国から市民権を認められたロボット「ソフィア」(Fig.65)の顔や表情がオードリー・ヘップバーンを参考に作られたことを知ったことを発端としている。本章にてボードリヤールを引用して述べたように、シミュラクルの循環と化した現代において、オードリー・ヘップバーンは再生産され続ける身体イメージの代表的な一人である。だが、このロボット「ソフィア」の一件は、そうしたスターのイメージの流用がそのアイコンに留まらず、運動の流用にまで及んできていることを示しているだろう。本作品は、このようなシミュラクル化する運動とその流用をテーマに、オードリー・ヘップバーンを現代における『百頭女』として再解釈し、サンプリングすることで、運動を再コンテキスト化した作品である。『百頭女』とは、本論で何度も取りあげてきたマックス・エルンストによるコラージュ小説『百頭女』(1929年)のことである。原題

を「LA FEMME 100 TÊTES」とするこの奇妙なタイトルは、フランス語で 100 TÊTES (サン・テート：百頭) が、SANS TÊTES(サン・テート：無頭)にもなるという言葉遊びに由来している。小説に登場する百頭女は、現れる度に異なる顔をしているため、まさに百の顔を持つ存在であるが、それゆえに特定の顔を持たない(無頭)。巖谷國士はこの点を「作者の名前すらわからない大衆的な挿絵図版の再発見と結合—蘇生による新しい匿名芸術の可能性」¹³³ であると指摘している。これに対し本作では、オードリー・ヘップバーンという特定の顔(運動)が流用され結合され続ける。つまり、本作に登場する同じ顔を持つ^{キャラクター}運動態は、再生産され続け、流用されることで現れた無数の^{シミュラークル}運動態(百頭)の一部であり、それゆえにオリジナルは存在しない(無頭)。それは、ロトスコープすることによって回帰(再コンテクスト化)した匿名性とデジャヴュを孕むフィギアなのである。



Fig.64. 『NEO 100 TÊTES』

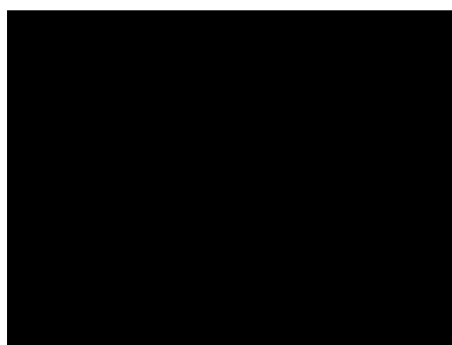


Fig.65. ソフィア

では次に具体的に構造を解説する。まず、本作では運動のアプロプリエーションに際し、手描きでトレースした原画に映像を紙に出力したヘップバーンの断片が貼り付けられている。これによって、シームレスな画面の統一性は弱まり意味論的な機能は低下するが、その代わりに2種類の形態の固定と解体を明滅させることで運動がひとつに統一されることのない揺らいだ状態にあることを強めている。つまり、これらは再生産、流用、結合というプロセスの先に再増殖される変容の途中にある、いわば未分化な状態としてのフィギアを示している。本作品がエルンストの『百頭女』のサンプリングであるにも関わらず、タイトルから LA FEMME(=女性)が外れているのは、この^{キャラクター}運動態が運動の流用や結合によって未分化な状態にあるためである。それは、運動による現前性というデジャヴュを伴いながらもその起源は分からないという再増殖の幽霊なのだ。この点に関して本作では、全部で9章からなるこの『百頭女』というコラージュ小説において、たくさんの幽霊たちが出没する第7章、および第8章を特に意識している。第8章の最初のコラージュにつけられたキャプションにはこうある。「さてここで死者たちの空無さをあてにする者、再増殖の幽霊がこの。」¹³⁴

キャプションと書いたが、『百頭女』にはそれぞれのイメージに対応するキャプションがつけられている。それは、巖谷國士によって「絵画と文学とがコラージュされている」¹³⁵ と指摘されているように、イメージの説明を目的としたものというよりも、イメージとテキストの並置によってさらなる意味や物語の発生を試みたものであろう。『百頭女』では、それがあたる種の謎として機能している。例えば、エルンストは百

¹³³ 巖谷國士「顔のない書物—解説にかえて」、マックス・エルンスト『百頭女』(巖谷國士 訳)、河出文庫、1996年、P.364-365

¹³⁴ マックス・エルンスト『百頭女』(巖谷國士 訳)、河出文庫、1996年、P.271

¹³⁵ マックス・エルンスト『百頭女』(巖谷國士 訳)、河出文庫、1996年、P.369

頭女に対して「惑乱、私の妹、百頭女」と呼び、エルンスト自身の妹との関係を暗示させて謎の解読へと読者を誘うが、最後の第9章にて百頭女は自ら秘密を守り、手がかりは突然絶たれてしまう。さらに、『百頭女』では最初と最後に同じイメージがくり返されているため、私たちは再び糸口を求めて循環することになる。そして、このようなループ構造およびキャプションは、本作においてもサンプリングされている。本作におけるキャプションは、実際に『百頭女』に用いられていたキャプションをさらにカットアップ¹³⁶することで生成されたものであり、本作においてもイメージ(運動)の説明であるというよりもイメージ(運動)と文学が並置されることによってそこにある種の謎を発生させるものとして機能させた。本作の最初のイメージは、「Her phantom will come track us down (彼女の幽霊は私たちと再会するだろう)」(Fig.66)というキャプションで始まり、このヘップバーンの顔をした(もしくはその断片が結合された)再増殖の幽霊たちは、ゲームの続きを始め、再増殖を繰り返し、最後に「End and Continuation (終わり、そして、続き)」(Fig.67)というキャプションと共に永劫回帰する。

本作で使用した画材は、紙に木炭、テキストはPCでタイピングしてある。また、展示空間には非完結性の提示としてループする映像と共に完成したアニメーションを紙に出力したものを並置した。一見すると原画のようにみえるが、これは原画を取り込んで画像データとし、それらを連らせて映像(アニメーション)としたものを再度紙に出力したもの、つまり様々な形式を通過し再増殖されたイメージという本作のメタファーとして機能している。これらによって観者は、デジャヴュを伴いながらもその起源は分からない宙吊り状態のまま本作のループ構造のように再びその場に引き戻されてしまうのである。



Fig.66. 『NEO 100 TÊTES』の最初のイメージ。キャプションは「Her phantom will track us down」



Fig.67. 『NEO 100 TÊTES』の最後のイメージ。キャプションは「End and Continuation」

¹³⁶ カットアップとは、印刷されたテキストを切り刻み、断片化したものを再構成して新たなテキストを生み出すことを指す。文学的にはダダにその起源を持つ。ウィリアム・S・パロウズや、フリオ・コルタサルなどによって用いられた。

終章

再び、ロトスコープとは何か

ロトスコープとは何か。そのことを大きな問いかけとして本論は始められた。その答えをまずひとつ挙げるとすれば、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、未熟なアニメーターでも簡単にリアリティのある運動描写を可能にするアニメーターの作画補助ツールである。だが、ロトスコープされた映像は、優れたリアリティを獲得すると同時に、多くの批判に晒されることになった。なぜなら、ロトスコープの実写映像をトレースするというプロセスや生成される映像は、伝統的な平面アニメーションという枠組みからは逸脱する、ある種の異物として見えてしまったからである。だがその一方で、それはアニメーションというジャンルを拡大する表現技法としての可能性を秘めたものでもあった。事実、20世紀後半頃から現れるロトスコープによるアニメーションの新たな流れには、その余剰を異物としてではなく、表現として機能させた作品を多く見出すことができる。そこで本論では、「ロトスコープとは何か」という問いにもうひとつの答えを見出そうと「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、この新たな流れに注目した。またその際、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、本論で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はなく20世紀の美術文脈にまで拡張して比較研究を行うことで「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。その結果、本論の大きな問いかけに対する、もうひとつの答えは次のようになる。**ロトスコープとは、ある文脈(時間)に属していた運動を別の文脈(時間)へと移動し、結合させ、形態的にも意味的にも元の文脈から逸脱した新たな運動に変容させる(再コンテキスト化)技法である。**

これは、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、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”というプロセスとして捉え直す視点である。そして、この視点に立ってロトスコープを20世紀の美術史のなかで考察し直したとき、ロトスコープは、ファウンド・オブジェの文脈に位置する表現技法として体系化できると結論づけた。そして、そのなかでも特に、シュルレアリスム、ファウンド・フッテージ、アプロプリエーション、シミュレーショニズムなどの美術動向と接続させ、それらと共鳴するロトスコープの特徴(=表現技法としての可能性)を4つに項目化した。

(1)非完結的な継起するイメージ

ファウンド・オブジェと共鳴するロトスコープの特徴のうち「非完結的な継起するイメージ」とは、ロトスコープすることで生成される運動を基底する《起源の実写映像の運動》と《絵画的なイメージ》というイメージの二重化を指したものである。ロトスコープを見るときは、観者が目の前にあるトレースされた絵という《絵画的なイメージ》を見ると同時に、アニメーションとなって動くことで幽霊のように現れる《起源の実写映像の運動》という運動の現前性を感じてしまう経験である。このふたつのイメージは、決してひとつに統一されることがなく継起し続けるため、観者の視線は常に横滑りし続け、ふたつのイメージの間で引き裂かれることになる。それは、ロザリンド・クラウスが論考『見る^{インパルス}衝動／見させるパルス』のなかで指摘したオン／オフ、オン／オフと形態の固定と解体をチカチカと明滅させるパルス—観者の身体を絶えず揺さぶる生々しい経験—であり、林道郎のいう「何かに馴致する直前の震え」としてシュルレアリスムの癡癡の次元と共鳴すると本論では結論づけた。

また、同様の経験はセルゲイ・エイゼンシュテインがディズニーアニメーションに見出した原形質性とい

う概念にも見出すことが可能であるとしたうえで、原形質性の概念を痙攣の次元から再考した。その結果、ロトスコープすることによって生じる非完結的な継起するイメージとは、原形質性を機能させることでひとつのリアリティに固定されている現実を揺るがし、明滅させ、現実との間に新たな連続性を準備するものであると考察された。これは、裏を返せばロトスコープされた運動が、その非完結性ゆえにひとつのリアリティに固定された物語や世界には完全に束縛されることがないイメージであることを意味している。

(2) コラージュの方法論

ファウンド・オブジェと共鳴するロトスコープの特徴のうち「コラージュの方法論」とは、ロトスコープにシュルレアリスムのコラージュの方法論が機能していることを指すものである。例えば、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”というロトスコープの動的プロセスは、シュルレアリスムのコラージュの、複数の要素の“移動”や“出会い”というデペイズマン的な動的プロセスと共鳴している。また、シュルレアリスムのコラージュには、並置された要素が言葉としての役割を持ち隠喩的に働くことで新たな意味や文脈を創造させる“意味論的な機能”が働いているが、ロトスコープがトレースの対象とする運動も、基本的にモデルの動作という何かしらの目的(=意味)を伴う運動であり、それらを組み合わせることで物語を構築している点で“意味論的な機能”が働いていると考えられる。また、筆者は、シュルレアリスムのコラージュがこの機能を逆手にとることで画面を非完結的なイメージへと変容させている点に着目し、ロトスコープを“運動のデペイズマン”として機能させた作品『DARK MIXER』(2014年～2019年)を制作した。また、『DARK MIXER』では、三次元空間におけるコラージュを意識した多画面投影によるインスタレーションを行うことによって、そこに新たなデペイズマン的な効果を生み出す試みも行った。

また、ロトスコープには、起源の実写映像のモデルの動作を1コマ1コマ透過してトレースする方法以外に、フィルム、紙焼き、映像データを変換してプリントアウトしたものなどをベースに、そこへ直接絵を描くダイレクトペイントによるロトスコープもあるが、これはシュルレアリスムのコラージュの発明者であるマックス・エルンストのオーバー・ペインティング(上塗り)に共通のプロセスや構造を見出すことができる。この、幾つかのイメージを残して他の部分を塗りつぶし、加筆することで画面を作り上げるプロセスは、石井裕子が「幻覚的イメージを惹起した媒体を切断して並置することと、上塗りしてイメージを独立させ結果として他のイメージと結合させることは、エルンストにとってほとんど同義のことであったと考えられる」と指摘しているように、通底しているのは“移動”や“出会い”というデペイズマン的な動的プロセスであることから、ダイレクトペイントによるロトスコープにもコラージュの方法論が機能することを見出せると考察した。本論では、イタリアのアニメーション作家ジャンルイジ・トゥカフォンドや異色の経歴をもつ映像作家ナオミ・ユーマンらの作品を元に考察を行い、ダイレクトペイントによるロトスコープによって再コンテキスト化される運動は、指示体系を奪われることで原形質的な性格を帯び、形態・構造のレベルと意味のレベルのふたつのレベルにおいて流動的となった運動であることを示した。

(3) 不気味なもの

ファウンド・オブジェと共鳴するロトスコープの特徴のうち「不気味なもの」とは、ロトスコープを見る経験における違和感やある種の気味の悪さには、フロイトの「不気味なもの」が機能していることを指すものである。「不気味なもの」とは、一度抑圧を経て、ふたたび戻ってきた慣れ親しんだもののことである。慣れ親しんだものが抑圧を経て帰還するとき、慣れ親しんだものの別の相貌が見え隠れする。例えば、ロトスコープでは、通常アニメーションが自らの虚構にリアリティを持たせるために現実模倣へ志向しつつ

も現実そのものは隠すことによって虚構世界のリアリティを成立させているのに対し、本来ならば隠されるべき現実の側からアニメーションへと志向するというプロセスによって、アニメーションの虚構世界に慣れ親しんだ現実の運動の現前性を伴う《起源の実写映像の運動》を回帰させてしまう。この運動の回帰によって生じる親密さと居心地の悪さが同居する経験によって、ロトスコープはしばしば〔写实的には〕リアルだが、〔カートゥーン世界の〕リアルさに欠けるという批判を受けてきた。だが、それはカートゥーンの世界を正しい世界とした場合に起こる違和感であり、ロトスコープによって不気味に回帰した運動は、原形質性を伴う非完結的な継起するイメージという相貌を明らかにすることで、むしろそうした正常な世界と異常な世界というヒエラルキーを崩し、リアリティに揺らぎを与えるように機能している。この点から大胆に定義化を試みるならば、ロトスコープとはひとつのリアリティに固定されない世界、または完結しない世界を描くのに適した技法である。ロトスコープは、私たちに世界の多義性を露わにするのである。

(4) アプロプリエーション

ファウンド・オブジェと共鳴するロトスコープの特徴のうち「アプロプリエーション」とは、ロトスコープの運動の“移動”における流用性を指すものである。「アプロプリエーション」とは、剽窃や流用を意味する表現方法のひとつであり、模倣、改作、引用など、自身の作品のなかに過去の作品を取り込むことである。ロトスコープはそのプロセス上、潜在的に運動のアプロプリエーション性を抱えていると言えるが、より直接的に別の誰かが撮影した映像や既存の映画をマテリアルとしてイメージ(運動)を移動＝剽窃することも可能である。この点においてロトスコープは、フィルムなどを中心に既存の映像をマテリアルとして再構成するファウンド・フッターや、20世紀の美術文脈においてアプロプリエーションを最も過激に行ったシミュレージニズムなどの美術動向と共鳴する表現であると言える。また興味深いことに、このシミュレージニズムの動向が台頭する1980年代という時期は、偶然にもロトスコープを表現技法として用いる新たな流れの時期と一致している。このような事実は、直接的な関わりがなかったロトスコープにも時代的な意識が無意識的に共有されていたこと示しているのかもしれない。

さらに、シミュレージニズムの作家たちは、剽窃にあたり複雑な操作を行うが、その痕跡を隠そうとするよりもむしろわざと曝け出すことで剽窃行為とその戦略的な意図を露見させる傾向にあった。この点において、ロトスコープの剽窃はトレースという行為によって行われるため、操作は筆跡という《絵画的なイメージ》となって残ってしまう。それは動くことで《起源の実写映像の運動》と《絵画的なイメージ》という二重化したイメージとして現れることで、結果的にロトスコープも剽窃行為を露見させることになる。これは、伝統的な平面アニメーションを見る視点にとっては異物でしかないが、同時にひとつのリアリティに固定されていた現実感を突き崩すように作用することで榎木野衣のいう「新たな前衛を構成する武器」となる可能性を秘めていると言えるだろう。

以上がファウンド・オブジェとの4つの共鳴点であり、するロトスコープを表現技法として捉え直したときの構造および機能である。なかでもやはり重要なのは、ロトスコープがマテリアルとするものが既存の実写映像の運動であること。生成された映像が運動の次元において《起源の実写映像の運動》と《絵画的なイメージ》というイメージの二重化を構造としていることであろう。この二重化したイメージ(運動)を見ることは、20世紀の前衛芸術運動のなかでもシュルレアリスムの癡癡性と類似する引き裂かれる経験であり、同時になぞるといふ操作の痕跡が露見する(してしまう)がゆえに、ひとつのリアリティに固定されていた現実感を突き崩し、現実の多義性を露わにするように機能するのだ。そして、これこそがロトスコープの**運動の再コンテキスト化**がもたらす表現技法としての価値であろう。

最後に、本論はロトスコープを広く美学的に捉え直すために 20 世紀の美術文脈へと接続させた。そこにはアニメーション史におけるロトスコープを取り巻く状況だけではなく、筆者自身のコンテキスト化という目的もあったわけだが、こうした比較美術論によって得られた成果は、「美術におけるロトスコープ」という問題から拡張して、「美術におけるアニメーション」という問題を再検討する契機にも繋がることを期待したい。序文にてアニメーションと美術に関する先行研究の少なさを述べたが、それは土居の指摘した「アニメーション＝商品」という暗黙の前提だけではなく、時間芸術でも空間芸術でもあるアニメーションの曖昧な立ち位置によるものでもあるだろう。だが、メディアやジャンルが複合化し、全ての映像がアニメーションとなったとまで言われる現代においてアニメーションを美術の文脈のなかで捉え直す行為は大いに価値があると思われる。また、本論では触れることが叶わなかったが、ロトスコープが現実とのインデックス的な関係がある以上、その本質にはドキュメンタリーな性格を見出すことが可能である。そのため、近年隆盛をみせるアニメーションによるドキュメンタリー表現のなかでロトスコープの可能性を考察する価値は十二分にあると言える。筆者の制作研究、および本論がこのような生産的な議論をあぶり出すきっかけとなれば幸いである。

謝辞

本論の執筆と作品制作にあたり、学部の多摩美術大学時代から長年にわたって、私の制作や研究をあたたかい目で見守り、ときに厳しくご指導いただきました東京藝術大学先端芸術表現科教授 伊藤俊治先生に、こころより深謝いたします。また、快く副査をお引き受けいただいた本学の小谷元彦先生と八谷和彦先生にも、この場を借りてお礼を申し上げます。中間審査においていただいたご指摘や助言は本論の構成を変える大きなきっかけとなりました。また、外部副査をお引き受けいただき、丁寧かつ的確なご指導を賜りました、早稲田大学文学部教授 鈴木雅雄先生、東京藝術大学院映像研究科アニメーション専攻教授 山村浩二先生に厚く感謝の意を表します。

参考文献

- 『プリニウスの博物誌 第34巻～第37巻』(中野定雄・中野里美・中野美代 訳)、雄山閣、2013年
- Yu.M.ロトマン『映画の記号論』(大石雅彦 訳)、平凡社、1987年
- 土居伸彰『個人的なハーモニー ノルシュテインと現代アニメーション論』フィルムアート社、2016年
- ポール・ワード「ロトショップの文脈—コンピューターによるロトスコーピングとアニメーション美学」(土居伸彰 訳)、『表象07』、月曜社、2003年
- 『手塚治虫漫画全集 別巻5巻 手塚治虫エッセイ集2巻』、講談社、1996年
- リチャード・フライシャー『マックス・フライシャー アニメーションの天才的変革者』(田栗美奈子 訳)、作品社、2009年
- 宮崎駿『出発点 [1979～1996]』徳間書店、1996年
- 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
- 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07』月曜社、2003年
- ササキバロウ「浮遊するイメージとキャラクター—近代メディア史におけるまんが・アニメの位置付け—」『新現実 VOL.4』太田出版、2007年
- 塚田優「キャラクターを、見ている。」『美術手帖10』美術出版社、2014年
- 『LOOP 映像メディア学 Vol.8』左右社、2018年
- アンドレ・バザン「二重焼付けの生と死」『映画とは何かII—映像言語の問題』(小梅永二 訳)、美術出版社、1970年
- 松浦寿輝『表彰と倒錯—エティエンヌ＝ジュール・マレー』、筑摩書房、2001年
- 『ロダンの言葉抄』(高村光太郎 訳)、高田博厚・菊池一雄 編、岩波文庫、1960年
- クリスチャン・メッツ『映画における意味作用に関する試論』(浅沼圭司 監訳)、水声社、2005年
- A・L・リーズ『実験映像の歴史：映画とビデオ—規範的アヴァンギャルドから現代英国での映像実践—』(犬伏雅一 伊奈新祐 大橋勝 豊原正智 山口良臣 訳)、晃洋書房、2010年
- ヴァルター・ベンヤミン『図説 写真小史』(久保哲司 訳)、ちくま学芸文庫、2015年
- ヴァルター・ベンヤミン「ベンヤミン・コレクション1 近代の意味」(浅井健二郎 編訳・久保哲二 訳)、ちくま学芸文庫、1995年
- ヴァルター・ベンヤミン「夢のけてもの」『ヴァルター・ベンヤミン著作集8 シュルレアリスム』(針生一郎 編集解説)、晶文社、1981年
- ヴァルター・ベンヤミン「シュルレアリスム」『ベンヤミン・コレクション1 近代の意味』(浅井健二郎 編訳・久保哲司 訳)、ちくま学芸文庫、1995年
- アンドレ・ブルトン『ナジャ』(巖谷國士 訳)、岩波文庫、2003年
- アンドレ・ブルトン『シュルレアリスム宣言・溶ける魚』(巖谷國士 訳)、岩波文庫、1992年
- アンドレ・ブルトン「シュルレアリスム芸術の発生と展望」『シュルレアリスムと絵画』(瀧口修造・巖谷國士 監修)、人文書院、1997年
- アンドレ・ブルトン『シュルレアリスムと絵画』(瀧口修造・巖谷國士 監修)、人文書院、1997年
- アンドレ・ブルトン「マックス・エルンスト展へ序文」『絵画の彼岸』(巖谷國士 訳)、河出書房新社、1975年
- アンドレ・ブルトン『超現実主義宣言』(生田耕作 訳)、中央文庫、1999年
- アンドレ・ブルトン『通底器』(足立和浩 訳)、現代思潮社、1978年
- マックス・エルンスト『絵画の彼岸』(巖谷國士 訳)、河出書房新社、1975年
- マックス・エルンスト『百頭女』(巖谷國士 訳)、河出文庫、1996年
- ルイ・アラゴン「侮蔑された絵画」『絵画の彼岸』(巖谷國士 訳)、河出書房新社、1975年
- ジョナサン・クレーリー「近代化する視覚」ハル・フォスター 編『視覚論』(樽沼範久 訳)、平凡社、2007年
- ロザリンド・クラウス『オリジナリティと反復』(小西信之 訳)、株式会社リポポート、1994年
- ロザリンド・クラウス「見る衝動/見させるパルス」ハル・フォスター 編『視覚論』(樽沼範久 訳)、平凡社、2007年
- ロザリンド・クラウス「ピカソの名において」『オリジナリティと反復』(小西信之 訳)、株式会社リポポート、1994年
- Interview with Cate McQuaid, "Dorothea Tanning Paints Again, and Speaks for Herself," The Boston Sunday Globe, April 4, 1999, p.N6.
- ヴェルナー・シュピース『マックス・エルンスト 美しき女庭師の帰還』(田部淑子 訳)、河出書房新社、1977年

Werner Spies 『MAX ERNST COLLAGE The Invention of the surrealist Universe』 Abrams, 1994

鈴木雅雄＋林道郎 『シュルレアリスム美術を語るために』 水声社、2011年

鈴木雅雄 『マンガを「見る」という体験』 (鈴木雅雄 編)、水声社、2014年

河本真里 『切断の時代 ―20世紀におけるコラージュの美学と歴史』 株式会社ブリュッケ、2007年

石井裕子 『コラージュの彼岸』 株式会社ブリュッケ、2014年

長谷川晶子 「シュルレアリスムの展示におけるデベイズマン」 『水声通信 23』 水声社、2008年

中田健太郎 「シュルレアリスム美術と方法概念 マックス・エルンストのコラージュについて」 『水声通信 23』 水声社、2008年

田中純 「喜ばしき機械 「メルツ」と資本主義の欲望」 『村山知義とクルト・シュヴィッターズ』 (マルク・ダシー＋松浦寿夫＋白川昌生＋塚原史＋田中純 著)、水声社、2005年

松浦寿夫・岡崎乾二郎 『絵画の準備を！』 朝日出版社、2005年

榎木野衣 『増補 シミュレーションイズム』 ちくま学芸文庫、2001年

中沢新一 『東方的』 せりか書房、1991年

『世界美術史大全集 第28巻 キュビズムと抽象美術』 (乾由明・高階秀爾・本江邦夫 編)、小学館、1996年

『フロイト著作集 第三巻』 (高橋義孝 訳)、人文書院、1969年