

最前席で^{もた}凭れる

—デイヴィッド・オライリー『THE EXTERNAL WORLD』について—

折笠 良

1

この小論はデイヴィッド・オライリーのアニメーションについて、とりわけ『THE EXTERNAL WORLD』（2010）（以下『EXTW』）を中心に考察するものである。2009年に書かれた彼の論文『アニメーション基礎美学』ⁱは前作『Please Say Something』（2009）の丁寧な技術解説である一方で、彼の創作上のマニフェストというべきものとなっている。この中で「表層的スタイルに取り憑かれている」と舌鋒鋭く商業作品を批判する著者が、映像作家が行うべき事として主張するのは「自分の作品のより深い理解」である。自作の深い理解、それがオリジナリティを生むといい、美学の知識とそのシンプルさを主張する彼を、典型的なモダニストと看做す事が出来るだろう。ⁱⁱ そのような中で2010年に公開された『EXTW』を論じるに当たって、私に求められるのは単に作品を享受するのではなく、オライリーの作品が可能にしている地平を問う事、つまり、アニメーションという表現の形式についての考察となるだろう。

さて、芸術表現において還元不可能な性質を抽出し、純粋な視覚を示す事を目指したモダニズムを思考の道具とすることで、アニメーションにどんな本質が見出されるだろうか。しかし、この芸術がわずか110年程の間に被ってきた目紛しい変化、支持体がフィルムからテープ、データへ、そこに取り込まれる素材もセル、紙、人形と多岐に渡り、さらに最終的な映写や再生の形態を含め、アニメーションがその一語に収める事ができない通時的、共時的多様性を獲得していることを前にして、還元の作業は困難をきたす。しかしわれわれは「アニメーションとはアニメーションである。」といったトートロジーで事を終わらせてはならない。さてここで、多くの慣例に従って「1フレーム毎に作られた映像」ⁱⁱⁱという定義を頼りにアニメーションについて考えてみたい。この定義の曖昧さについては後に触れるが、実のところ、私はこの定義に若干の違和感を拭い去る事ができない。その理由としてここでは先に挙げた多様化の一側面である、制作環境の変化を挙げてみたい。現在主流であるPC上のノンリニア編集で使用されているソフトウェアの殆どが、映像素材「そのものが自由に伸縮」するものとして確認、操作できる。^{iv} フレームレート（＝出力・再生速度）も変更可能なこの環境において、1フレームという意識が映像制作から遠のいている、少なくともフィルム時代のそれとは全く異なっているのは

事実だろう。この点からみて『基礎美学』において、オライリーが^{リミテッド}2コマ撮りの原則を課していること、『EXTW』においてもそれが踏襲されている事は特筆に値する。ここに映画におけるモダニズムの先駆者、エイゼンシュテインとの連続性と、ある面での異議申し立てを見る事ができるだろう。周知の通り、エイゼンシュテインはコマとコマとの衝突が新たな意味を生成するモンタージュの理論を確立したが、『白雪姫』（1937）に見られるような、アニメーションで描かれたキャラクターがまるで現実の人物のように、同じ感情を持ち、観客に情緒的な感動を与えるという、思想的、イデオロギー的な効果を「アトラクションのモンタージュ」の一側面としてディズニーを評価した。^vしかし、その情緒的效果が、とりわけ視覚的要素に限って言えば、高速度の微振動やリアルな人間の動きをトレースなど、フィルム＝24コマを「フル」に利用するという物質的条件に大きく依存していたことを鑑みれば、^{vi}われわれは先に述べたような現代の映像環境からその効果を再考するべきであろう。『EXTW』は最終的に人物は同じ場所で集まり同じ感情を共有するのだが、それは舞台上での出来事として括弧に入れられる。われわれは現代の映像をめぐる考察として、エイゼンシュテイン＝ディズニーとは別の経路を探さねばならない。

しかしここで「1フレーム毎につくられた映像」という条件が、われわれが映像を対象として眺めるものとは別の、行為と時間性＝制作プロセスを内包している事に気がつく。流れていく映像の中に敢えてフレームを見る事、この条件には物語の中に没入できない感覚が含まれている。作品＝対象の状態にのみ固有の性質を見ることの困難さ。例えばそれは、物質としての光に求めてみても即座に作業は行き詰まってしまうことからわかる。あるものを1で割ってもその性質が変わること＝より深く理解されることはないからだ。メディアの固有性は作品とわれわれの心理的条件の間にあると仮定したい。

これは、所与のメディアに特有の論理を検分するモダニズム（とりわけクレメント・グリーンバーグによるフォーマリズム）に対抗する美術評論家ロザリンド・クラウスの思考と重なる。クラウスは論文「ビデオ：ナルシズムの美学」（1976）において、モダニズムにおいて見出されるメディアを物質的条件からナルシズムという心理学的条件へ移行させて思考を推し進めた。^{vii} 作家自身を映す、また、映す事を映すというその条件はビデオにおいて見出されたが、この条件をわたしはアニメーションに敷衍してみたいと思う。アニメーションが、作中のあらゆる要素を任意に決定できるメディアである事を踏まえると、ビデオとの置き換えが決定的外れでないばかりか、アニメーションこそが構築する世界の全ての要素をコントロールしうる、ナルシズムの徹底した表現であると考えられることもできるだろう。オライリーの『THE EXTERNAL WORLD』＝「客観的な世界」というタイトルは、その（不）可能性に対する一つの問いと見る事ができる。しかしさて、アニメーションは歴史上、既にこれをテーマとしてきたことがわかる。『EXTW』の射程を明確にする為にも、ここである作品を参照して

おく事にしよう。マックス&デイヴ・フライシャーの『Koko's Earth Control』(1928)である。この作品において、タイトルが示す通り、主人公インク壺のココはアニメーションの世界を支配する。それは壁のレバーを操作する事により、晴天に突如として雨を降らせたり、昼間を瞬時に夜に変えたりと、様々な自然現象を操作する姿として描かれる。【図 1】しかし後半、地震や雷に襲われる事によってココはその操作能力を失う。実写映像のパートに戻ることになると自然はますます手に負えぬ様になり、やがてココはインクとなって消えていく。以上がこの作品の概要であるが、主人公のココがインク壺という物質性に根付いたキャラクターであるように、物語においてもアニメーションに対する内省を見る事ができるだろう。不燃セルロイド(酢酸セルロース)が開発される1917年まで、可燃性の高いフィルムによる映画館での火災が多発していた事を考えるなら、viiiこのストーリーは決してその物質的な脆弱さと無関係ではないだろう。経年劣化の傷のように、作者の予期せぬ効果が現れやすい=崩壊しやすいメディアであることをこの作品は内面化していたのである。ix

対して『EXTW』はどうだろう。言うまでもなく、人工的な都市を舞台としたこの作品において、自然は登場人物に何の影響を及ぼさない。そればかりか、人物がゲームのように地下を移動する場面において、想像力によって変形させられる自然を見る事ができるだろう。(8:00)眺望を外へ、たとえ地球全体まで広げたとしても、そこにあるのは既知の風景である。(無論これはチャールズ&レイ・イームズ『パワーズ・オブ・テン』(1968)からの引用である。)

登場するモノクロ時代のキャラクターが3DCGで表現されているが、これには先に見た歴史の痕跡=傷一つなく、この作品の概念的コンセプトなものにしている。

現代においてフィルムの経年劣化にあたる表現をおそらく画像の圧縮による劣化に見出すことは出来るだろう。オライリーがインターネット上で公開しているx『Compression Real』における効果に、現代のメディウムに対する内省を見る事ができる。(故にオライリーにとって、フィルムの傷を模倣する多くのアニメーション作品はフィルム時代の記憶の残滓、郷愁として退けられる。)タイトルからも判る通り、圧縮の効果は一つの積極的操作として採用されており、ここに自意識の文脈が流れている。現代のメディアがこの先どのような劣化を被るか、それは時の経過を待たねばならないが、3DCGとは物質的な抵抗力とはかけ離れたメディアなのである。故に3DCGというアニメーションに対して、これが多くのアニメーション表現において、唯一、外在的な如何なる事象も写す(スキャンする)ことなく成立しうる点で、独立した地位を与えなくてはならない。そして、その上で私たちは先の問いの反復をしなければならない。3DCGにおいて、客観的な認識はあるのか。

画面の要素を一から作り上げていくアニメーションは、現実のいかなる原事象＝外在的な根拠を持たない。するとつくられた映像は徹頭徹尾作り手の経験の内にあるのだろうか。この問いは、即座に主観による客観の認識の不可能性という哲学における認識論の難題を引き寄せてしまう。例えばラッセルの次の言葉だ。

自分とその経験以外の物が存在していることは、ある意味では、決して証明できないと認めざるをえない。私自身とその考え、感情、感覚から世界は成りたっており、それ以外はすべて幻に過ぎないと仮に考えたとしても、そこから論理的な不都合は何も帰結しない。 xi

客観的な世界が実在するか、それに確実な回答を与える能力はわたしにないし、これはアニメーション論であるからその必要もない。論理的な不都合が無い限り、われわれもラッセルに習って思考をすすめよう。たとえば次の言葉は、視覚に認識における絶対の地位を与えている点で『EXTW』の世界と親和性が高い。

猫が部屋の隅にいるのを見て、そのしばらく後に別の隅にいるのを見るなら、ふつうはその間のすべての地点を通して移動したのだろうと考える。しかし、もし猫が一組のセンサーデータにすぎないのなら、私が見ていなかったところには猫はいなかったことになる。見ていない間は猫は存在せず、突然別の隅に出現したのだとしなければならない。 xii

この言葉は『EXTW』の猫の登場する場面【図2】を想起させるが、全てがセンサーデータ（主観的な感覚）である世界では、登場する人物の認識が即世界の公理となる。『EXTW』にはそのような世界が描かれているのだが、2つ例を挙げよう。1つ目は作品序盤の養老院の（明らかにモノクロ時代のフィルムを取り上げている）シーンにおいて、フェリックスに似たキャラクターが視線の先にある湯気のたつ鍋をフレームに収め、口に運ぶ場面である。（1:27）2つ目は中盤、男が火のつかないライターによって、爆発させる能力を身につける場面である。（11:38）

これらのシーンを見て、現実も同じであると思う人が居たならば、我々は気が狂っていると思うに違いない。しかし、この〈私的感覚／世界の公理〉を〈制作の徹底管理／表現されたもの〉という先ほどのアニメーションの問題へとパラフレーズするならば、登場人物の倒錯や単なるフィクションとして俯瞰＝経験の外に居続ける限り、われわれはアニメーションについて何も信じることができない。ここでわれわれに求められる態度は二つある。1、実際に登場人物となつて体感する事。つまり主観的認識のただ中で思考する事。2、登場人物の認識の行わ

れるところについて思考する事である。

しかしながら、1つ目の方法について、われわれは既に同じ体験をしていると言うことが出来る。というのも、離れたものを結びつける こと、これは複数のカットの関係に何かの意味を見出す、映画そのものの問題であるからだ。われわれは 映画に何かの意味を見出してしまう限り、登場人物達を反復している事になる。故に本論もまた誤認を含めたこの圏内に留まる事になるが、この認識の欠落、欠落の認識は、一枚の静止画においても認める事ができる。われわれの知覚は「アヒル-ウサギ図」^{xiii}のような二つ以上の関係に開かれた図像を見る事はできるが、そこに「アヒル」か「ウサギ」の 常にどちらかしか認知することが出来ない。^{xiv} そして、われわれは常にそれらを主体的に選んでいるわけではない。例えば不意に、さらには不可避に何かを受け取ってしまう事。この効果は自然主義的なモンタージュ、物語のコードから離れることで一層際立つといえる。例えばそれは『?????』(2009)における、およそ通常の物語の因果を越えた「顔」の伝達に見る事ができる。【図 3-1,2】『EXTW』において、如何に「容認できない行為」とした所で、受け取らざる得ないものとして伝達されるヒトラーのイメージにもそれを見ることが出来る。(11:53) 映像はイメージを強制する、暴力的なものでもある。

『EXTW』における、インターネットの動画の影響を何ら肯んじない父親 (9:28) や、ピアノを弾く少年が感じ苦しむ幻の手 (9:58) のように、先入観や情念、感受性を含めた論理によらない認識に囲まれながら、われわれは 活動している。そこに何らかの欠落や異質なものを知覚する時、主観の外部があるといえるのではないか。 ^{xv}

2 つ目の方法として、観者の視点について考えてみよう。 先ほど例に出した 猫のシーン (10:20) 【図 2】において、2匹の猫を同一のものと判断する知覚が、塀に正面に立ち2匹を視野におく、ある特定の 視点=フレームによって成立していた事を思い出したい。ここでは観者の眼=フレームは映画全体のフレームと重なることによってその 特異性が隠されていたが、別のシーンにおいて、観者は自らの視点の特異性を意識せざるを得ないシーンに遭遇する。それは車椅子をこぐキリストらしき 男が群衆から遠ざかっていく場面である。(14:02) 群衆は誰もが目が隠されており、信仰の不在を象徴するかのような描写 だが、問題は、男の額の穴のクローズアップの先に、冒頭の養老院でみた鍋のシルエットが浮かび上がる点にある。【図 4-1,2】

ヴィジュアルの類似により物語としては因果を越えた映像 が強引に差し込まれる。ここには視覚における作図の歴史への言及を見る事もできよう。 覗き穴がルネサンス期以来の一点透視図を現す比喻として度々用いられたことを想起したい。この見方が、固定化された視点の呪縛を意味する一方で、自然な視覚を表したのではなく、芸術への反省的意識による構築性を指摘したのは『〈象徴形式〉としての遠近法』のエルヴィン・パノフスキーだった。^{xvi} さて、そのパノフスキーがしている映画への指摘は興味深い。

観客の座席は固定している。だが、それは物理的に固定しているだけであって、美学的経験を問題とするなら固定しているわけではない。美学的には、観客の目は終始距離と方向を変えるカメラのレンズと一体化しているので、観客も終始動いている事になる。 xvii

カメラワークによって、映画は本来的に複数の視点を持っている。先のシーンにおける鍋の突然の現れはそれを強調しているとも言えよう。このシーンにおいて観客が見させられたのは鍋ではなく、自分とは異なる視覚、制作者の視覚だったのだ。

3

さて、ここまで『EXTW』における視点の複数性について見てきた。それは人間の認知限界を含め、映画の形式上必然的に含まれるものだった。『EXTW』は形式への内省によって、意識的に内容に盛り込んでいたといえる。そこに何らかの形式を見出そうとするわれわれの見た内容、世界の複数性は「〈複数性について〉という単一の思考」として、予め混入されていたかのように送り返されてしまう。故にこの分析を通してわれわれは『EXTW』に客観的な認識が現れていると言うことも、言わない事もできると言うしか無い。 xviii

「自作の深い理解」を主張するオライリーの企図を延長するという目的をもったこの論は、最初からこの認識論的な閉鎖性（メタレヴェルとオブジェクトレベルの循環）の中へ落ち込む事を意味していたのかもしれない。先回りされた状況の中で、われわれは追認に陥ろうとも、そこでどのような方法が取られているかを重要とするべきである。

ここで再度クラウスの『ナルシズムの美学』に眼を向けてみよう。この論文において彼女は、リチャード・セラの映像作品『ブーメラン』（1974）を「メディアウムを内部から批評する」作品として分析している。

この作品の内容について簡潔に記そう。レコーディング・スタジオ内で、ヘッドフォンをつけたナンシー・ホルトは自らが現在体験している状況をマイクに向かって語る。録音装置を経由した声は1秒程の遅れをもって彼女にフィードバックされるが、この発話と聴取の微妙な非同期がホルトを混乱させ、発話は困難になっていく。【図 5-1】

わたしはここで、本編に登場しないブーメランというモチーフが、再帰性の比喩としてタイトルに使用されている点を取り出したい。些か瑣末とも思われかねないこの注目を『EXTW』の作者も行っているのだ。それは分析の循環を目の当たりにする事になる、森で親子が投げたフリスビーによって命を落とすシーン（4:00）である。ここで描かれる「アクションが自分に戻ってきてしまう」ギャグが、ディズニーの初期映画『蒸気船ウィリー』（1928）『プレーン・

クレイジー』（1929）等で用いられたいわばお決まりのギャグである事を知るならば、このシーンにわれわれはディズニーの反復を取る事になる。しかし、終盤、森の中に巨大なミッキーマウス（らしきもの）が答え合わせのように登場する（14:22）事によって、観者は自らの分析に遭遇してしまうのだ。【図 5-2, 3】

しかし、この点において重要なのは、元のディズニー作品のギャグの中には、例えば作品冒頭に人間の手が登場しキャラクターを描くような、初期アニメーションに定着していた自意識は見られないということだ。xix ディズニーのブーメランに自己言及性を「見出す事」にオリリーの方法があると言えるだろう。そして、この批評的な「見直し」同様、『EXTW』も「繰り返し見る」事を要請している。それはミッキーマウスのお面を着けたピカチュウをはじめとしたキャラクターが居る電車（2:50）や、鼻を噛む少女の部屋（11:10）の壁を走る赤い線が、ラストシーンで電車に引かれていく頭から出る血に対応している事からもわかるだろう。（前者には男の叫び声が入っているがおそらく一度では認識できないだろう。）

批評が向う中心に居るのは、幾度も言及した通りモノクロ時代のキャラクターである。養老院の住人として登場させるストーリーは多分に皮肉めいてはいるが、オリリーの更新性は、前世代との切断ではなく、あくまで連続性の面から捉えるべきであろう。その証拠に、養老院の床を浸食していく血、これは冒頭、眼の見えないキャラクターの倒れた所から始まっているが、視覚が全権を握る世界において、画面を黒が覆う＝本当の死を暗示している。しかしラストシーンにおいてもまるで水中に居るかのよう、キャラクターは画面を見つめているのだ。

このシーンにおいて、止まっているかのように（実際止まっていて気泡が無ければ息絶えていると思うところの）画面を見つめるキャラクターの周りをゆっくりと回っているコーヒークップを覚えておきたい。

そして、『EXTW』で注目すべき「初期テスト映像」（13:38）に眼を移してみたい。

「BUDGETARY（予算）、CONSTRAINTS（制約により）、COULD NOT AFFORD TO RENDER（レンダリングできない）、THE FOLLOING SCENE（次のシーン）…」と断続的な説明ののち、突然現れる灰色の画面、そこに唐突に聞こえてくる日本語の女性の声、脈絡の無い声、さらに追加され雑多に入り交じる効果音に、画面に現れるティーポットらしき幾何形態や、見えるか見えないか判らないほどに変形した少女の像に、観者は何らかの意味を見出そうとしてしまう。

「次のシーンは作品でない」。自己言及のパラドックスを感じさせるメッセージが出ようが、それでも映像は平然と続く。ここで問題にしたいのは映される初期テスト映像に観者が、歪み、変形されているにも関わらず見てしまう、少女の像やティーポットである。3DCG アニメーションは仮構された3次元空間の中で3次元のオブジェクトを扱う為に、最終的に切り取られたフレーム＝視覚からは隠されてしまうものが常に生成されている。「歪み」や「回転」はその潜

在性を徐々に開示する操作であり、この意味において、3DCG は複数の知覚を保存するメディアであるといえよう。xx ゆっくりとした回転と歪み。オライリーの「節約」は、像と観者の認知を拡散させない為の作法である。

最後に、3DCG が備えている自明な性質であるこの「歪み」と「回転」を作品へと送り返す事で、作品の可能性を従来とは異なった角度から思考する契機としたい。ここには自己言及の循環にしながら、パノフスキーの指摘にあったように、作品をわれわれの受容空間へと拡大してくれる可能性がある。今回は画像加工ソフト、Photoshop の「遠近法ツール」を用いて、『TXEW』の1フレームを変形し、あたかも劇場の前方左から見た視覚を仮構する。【図 7-1,2】 図 7-2 を見てほしい。この視点においては、正面から見た時に知覚される ティーポットの「歪み」は幾分解消され、俯瞰した画のように見ることが確認できるだろう。それは正面からでは決して得る事ができない知覚である。無論これは次の瞬間別の方向へ消え去ってしまうような儚いものだが、その時はまた別の視点からの認識の可能性に開かれているのである。新たな発見が絶えず漏れ出してくるような空間をわれわれは見つめている。これをエドワード・ホールが龍安寺の空間構造へ見た視線に結びつけるのは、筆者の投影に過ぎないだろうか。

庭の石はどこから眺めてもその一つがいつもかくれているように配置されている。(…)
彼らは記憶と想像がつねに知覚に参加すべきだと信じているのである。(…) 日本人の空間の研究は人のある点まで導いて、そこで何かを自力で発見できるようにするという日本人の習慣を説明する。xxi

注

-
- i David O'Reilly, "Basic Animation Aesthetics" (2009) 『アニメーション基礎美学』土居伸彰訳、「Animaitons Creators&Critics」WebSite
<http://www.animations-cc.net/criticism/c014-basicanimation01.html>
- ii モダニズムという語の意味については次の文献を参照した。松井みどり『“芸術”が終わった後の“アート”』朝日出版社、2002年 pp. 30-34.
- iii 例えば広島アニメーションフェスティバルの応募要項では「1コマずつつくられた作品であること。ただしコンピュータによる作品を含む」とある。モーショングラフィックスの作品が上映される事もあり、必ずしも厳密なものではない。
- iv 例えば映像編集における代表的なソフトウェアである Adobe Systems 社の After Effects、Premiere Pro や Apple 社 Final Cut Pro などはいずれもこれに該当するインターフェース及び、操作性をもつ。
- v 「アトラクションというのは、(……) 知覚する側に一定の情的ショックを与えるよう綿密に計算され経験的に選りすぐられた、感覚的ないし心理的作用を観客に及ぼす要素のことである。そしてこの情緒的ショックが集積して、提示されるものの思想的側面、つまり究極のイデオロギー上の結論が受容できるようになるのである。」(セルゲイ・エイゼンシュテイン「アトラクションのモンタージュ」浦雅春訳、『エイゼンシュテイン解説』、フィルムアート社、1986年、p. 40。)
エイゼンシュテインのディズニーに関する記述は次の論文を参考にした。土居伸彰「奇妙さの意味 -ブリート・パルンのアニメーション実践について-」『演劇研究』早稲田大学坪内博士記念演劇博物館、2010年 pp. 65-75.
- vi 例えば『白雪姫』(1937)において、白雪姫の棺を静かに囲むキャラクターや動物達に降りしきる雨はフルアニメーションで表現されている。
- vii ロザリンド・クラウド「ビデオ:ナルシズムの美学」石岡良治 訳、東京国立近代美術館『ビデオを待ちながら——映像、60年代から今日へ』カタログ、2009年、pp. 184-205.
- viii 初期フィルムの火災については次の文献に詳しい。板倉史明「映画史が日常の亀裂からこぼれ落ちてくる」『日本映画学会会報第7号』2007年2月号
- ix 初期アニメーションの自意識については次の論文が詳しい。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 シネマスタディーズの冒険』、人文書院、2006年、pp. 58-95
- x オライリーは自作の殆どを動画サイト Vimeo にて公開している。
<http://vimeo.com/davidoreilly>

-
- xi バートランド・ラッセル『哲学入門』高村夏輝訳、ちくま学芸文庫、2005 年、p. 28。
ラッセルの原書は 1914 年であるがその翌年上梓した著作で外界について考察している。「外部世界はいかにして知られうるか」石本新 訳『世界の名著 58-ラッセル、ウィトゲンシュタイン、ホワイトヘッド』、中央公論社、1971 年 pp. 145-178. 因にこの原書の署名は『Our Knowledge Of The External World』である。
- xii 同書 p. 29.
- xiii 「アヒル-ウサギ」図は『Idiot』(2005) 以来、オライリーが度々登場させてきたモチーフであり、彼が自作を公開しているウェブサイト (<http://vimeo.com/davidoreilly>) おいてもアイコンとして使用されている。認識を常にテーマとしてきたオライリーの関心を端的に現していると言えよう。「EXTW」においても養老院の壁に掛けられた絵として登場しているがこれはアヒルに見えるよう傾けられている。(11:59)
- xiv 「ネッカー・キューブ」図に代表されるような図の認識について以下の文献が詳しい。ドナルド・D・ホフマン『視覚の文法』原淳子、望月弘子 訳、紀伊国屋書店、2003 年 pp. 39-72.
- xv 飯田賢穂は論理によらない認識の方法について、sentiment という語の用法から整理している。この用語の 3 つの側面、1. 論理に先立つ直観的な認識。2. 理性が活動する際の地図となる原理。3. 他者の論理の前提へと働きかける呼びかけ（論理によらない説得）のうち、3 つ目の要素が修辞、すなわち表現の問題であることは芸術活動の根本的な性質に触れているといえよう。「思考の外部を経験させるテキスト」表象文化論学会ニューズレター 2011 年 12 月 <http://repre.org/repre/vol12/note/01.php>
- xvi パノフスキの透視図法に対する両義的な立場は次の言葉からもわかる。
「透視図法とはひとつの秩序化である、とはいえ視覚的な概観の秩序化である。透視図法を非難するにあたり、見られる事物の外見へと「真の存在」を霧消させてしまうと責めても、あるいは、見られる事物の外見へと自由にしていわば霊的な形象表象を固定させてしまうと責めても、これは結局ほとんど強調点の置き方の問題でしかない。」
E・パノフスキー「〈象徴形式〉としての遠近法」『芸術学の根本問題』細井雄介 訳、中央公論美術出版 p142. なお、『EXTW』のこのシーンの覗き穴は常にカメラワークを伴っている為、厳密な一点透視の視覚とは区別される。あくまで固定化した視覚を表す比喻として使われているといえる。
- xvii E・パノフスキー「映画における様式と素材」出口丈人訳、岩本憲児、波多野哲朗編『映画理論集成』、フィルムアート社、1982 年、pp. 101-122.

xviii ネルソン・グットマンの次の言葉である。「一元論と多元論の係争点は、いざ分析する段になると消失してしまう傾向がある。ただひとつの世界しかないとしても、そこには多くのたがいに対立する側面が含まれている。多くの世界があるとしても、それらすべてを集めたものはひとつである。唯一の世界を多とすることができるし、多くの世界を一と解することもできる。一か多かは解し方による。」

ネルソン・グッドマン『世界制作の方法』菅野盾樹訳、ちくま学芸文庫、2008年 pp.18-19.

xix ブーメランの自己言及性には訳注ixで挙げた 今井隆介「描く身体から描かれる身体へー初期アニメーション映画研究」でも当然、指摘されていない。

西村清和は、論文「視覚隠喩は可能か」において、隠喩の効果について、言語化、及び視覚という二つの認識の効果について詳細に整理している。ここでの『EXTW』の分析は、哲学者マックス・ブラックの「相互作用説」で説明できるかもしれない。ブーメランという語から連想される「含意の体系」に「再帰（内省）」という特徴が見出され、それがディズニーのギャグの含意体系に適合されるとき、ブーメランの含意体系とディズニーの含意体系が同型のものとなり、そこからひとつの混合体が形成される。それにより、われわれのディズニーに対する感覚はオライリーの「投影」によってあらたに組織され変更されているといえよう。

西村清和『イメージの修辞学-ことばと形象の交叉-』2009年、三元社

xx ブラザーズ・クエイの『アナモルフォーシス』（1991）は「歪みと回転」の効果を見る上で示唆を与える作品である。歪み絵の効果について、有名なハンス・ホルペインの絵画『大使たち』（1529）をはじめ様々な事例を挙げているが、見出される複数の視点が分断したものが共立しているわけではなく、相互に干渉的であるという点に注意したい。

xxi エドワード・ホール『隠れた次元』日高敏隆、佐藤信行 訳、みすず書房、1970年 p. 212.

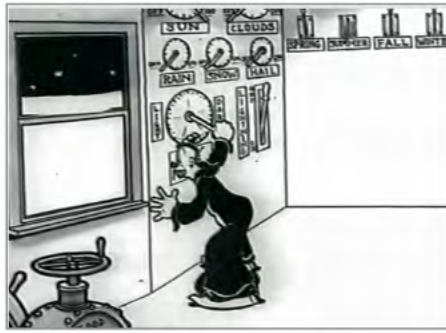


図 1 『Koko' s Earth Control』 (1928)

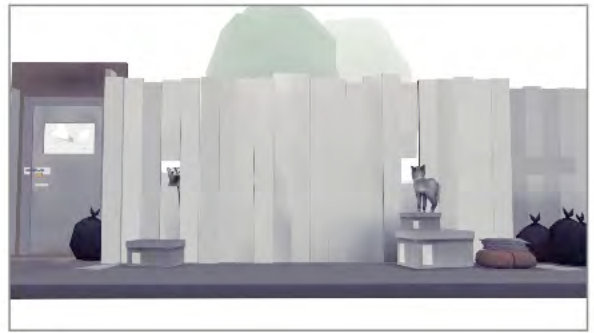


図 2



図 3-1 『?????』



図 3-2 『?????』



図 4-1



図 4-2



図 5-1 『ブーメラン』 (1974)



図 5-2



図 5-3 『Plane Crazy』 (1929) におけるブーメランのギャグ



図 7-1 『THE EXTERNAL WORLD』の1シーン「初期テスト動画」

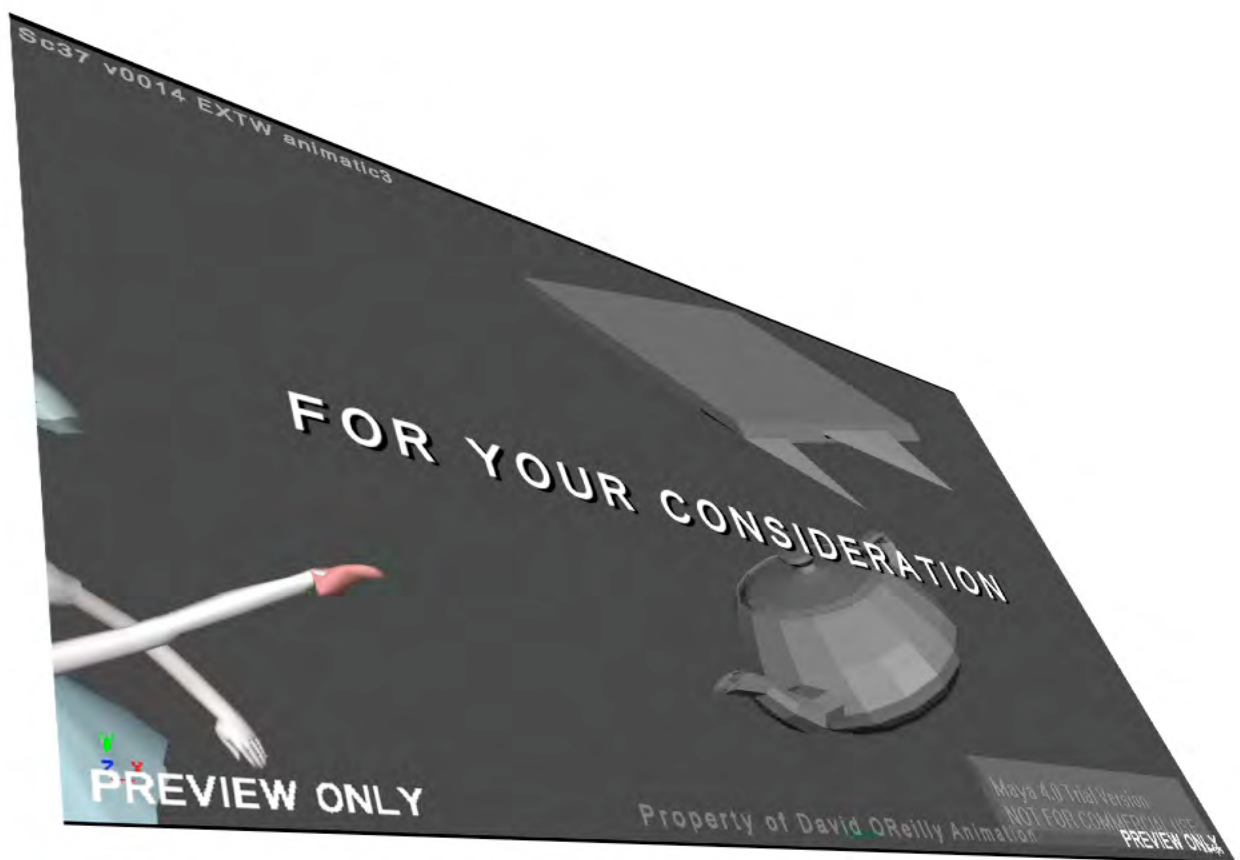


図 7-2 図 7-1 を Photoshop の「遠近法ツール」で変形したもの