

トラウマ、そしてコンプレックスを作品化すること
Making trauma and complex into a work

東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻

学籍番号 3219350

岸本夕奈／Yuna KISHIMOTO

目次

修士小論文「トラウマ、そしてコンプレックスを作品化すること」

要旨／Abstract	3
序論	4
第1章 ト라우マ	
1-1 ト라우マの概念について、またコンプレックスとの関係性について	5
1-2 日常の中でのトラウマの形成	6
第2章 コンプレックス	
2-1 己のルーツを探ることで得られた気付き	7
2-2 己のコンプレックスと幼少期の記憶	8
2-3 コンプレックスと作品の因果性	9
第3章 夢	10
結論	12
参考文献	13

題目 ト라우マ、そしてコンプレックスを作品化すること

Title Making trauma and complex into a work

要旨：

自分の幼少期の記憶やこれまでの経験に基づいて、トラウマやコンプレックスを作品に昇華することで自分自身の許せない部分を許し、救いを見出そうとしているのではないかという仮説について考察する。

Abstract:

Based on my childhood memories and past experiences, I will consider the hypothesis that by sublimating trauma and complex into works, I may forgive my own unforgivable parts and try to find salvation.

序論

何か作品を鑑賞する時、その作者の制作意図を知るということは、鑑賞者にとってその作品への理解を深めるためにとても大切なことである。作品の数だけ、その作品に対する作者の思いが存在する。一人として同じ人間が存在しないのと同じように、作品もまた、ひとつとして同じものは存在しないのである。

何かを生み出すという行為には、必ず何かのきっかけが存在する。特にアニメーションという、制作の工程において膨大な時間を有する作品形態においてはよりそのきっかけは大きな意味を持つだろう。生半可な気持ちでは、思いでは、アニメーション作品を完成させることは難しい。そう考えた時、創作者にとって、そして私自身の制作における原動力とは何なのだろうか。

私は自身がこれまで作ってきた作品群に、ひとつの共通点や法則のようなものを見出した。私はもしかして、自分の「トラウマ」や「コンプレックス」から作品の着想を得ているのではないか、ということだ。

これに関しては、実は唐突に思いついたことではない。詳しくは後述するが、作品を制作する中の様々なタイミングで、ずっともしかしてそうなのではないかと考えていたこともあった。自分の作品は、負の記憶や負の感情から生まれているという自覚があったからだ。少なくとも私は、絵を描くことが好き、という気持ちだけで制作は出来ない。何故なら、長い時間をかけて制作しひとつのものに向き合い続けるということは己にとって多大なストレスと精神的苦痛を伴うからだ。

けれど、それでも自分自身が作品を作り続けるのは、その苦痛を負うことが分かっていたとしても、それ以上に何か自分にとって制作をするということに大きな意味があるからだと感じた。そして私は、自分自身にとってはそれが「自分自身を救うこと」に繋がっているのではないかと、そう考えた。

本論文では自分自身の幼少期の記憶や経験に始まり、高校や大学を通して制作した作品群から一年次制作である『In My Room』における自身の制作物との向き合い方について今一度考察し、「トラウマやコンプレックスを作品に昇華することで自分自身の許せない部分を許し、救いを見出そうとしているのではないか」という仮説について、これらを紐解きながら論じる。

第1章 ト라우マ

1-1 ト라우マの概念について、またコンプレックスとの関係について

トラウマ、コンプレックスとはそもそも何なのか。実用日本語表現辞典によると、「コンプレックス（英:complex）とは、心理学・精神医学の用語で、さまざまな感情の複合体のことである。衝動や欲求・記憶などの、さまざまな心理的要素が雑に絡み合って形成される。または、特に「劣等感」を指す意味で用いられる表現」とある。

また「日本では、いわゆる「劣等感」の同義語にあたる表現として「コンプレックス」の語を用いることが多いが、この劣等感は「インフェリオリティーコンプレックス（inferiority complex）」と呼ばれる種類のコンプレックスに区分される。本来は「コンプレックス＝劣等感」というわけではない」ともあるが、今回文中で取り上げる「コンプレックス」という言葉の定義としては先述の「劣等感の同義語」を主とする。

そしてコンプレックスがコンプレックスとして形成される過程に存在するのが「トラウマ」であると感じることが多い。自分自身の経験則に基づいてもそうであるし、身近な人間や他人の話を聞いていても、そう感じることは本当に多いのだ。

そもそも劣等感とは、他者の何かと己の何かを比較した際に生まれるものである。他者の持ち物と己の持ち物を比べ、自分の持ち物に欠陥や不足を感じた時、相手の方が恵まれている、優れていると感じた時、劣等感は生まれる。そのきっかけは大体周囲を取り巻く環境によってもたらされることが多い。それまで気にしていなかった自分の要素について誰かに心無い指摘をされたとか、誰かはこうなのに自分はこうでないと、またそれを誰かに咎められたとか、そういった他人の負の干渉、マイナスの出来事によって形成される面がかなり大きいと感じる。そういった記憶は、似たような経験をする度に何度でも当時感じたショックや不快感をフラッシュバックさせ、それが所謂自分自身にとって、踏まれたくない、踏まれてしまうと耐えられない「地雷」になっていく。これが「トラウマ」であり、その結果形成される「コンプレックス」の大元なのではないか。この二つはほとんどイコールと言っても差し支えないのではないかな。

こういったトラウマやコンプレックスを克服することは決して簡単ではなく、恐らくとても難しい。その上、これらは各々のとても個人的な経験に基づいて生まれるものであるため、他者が全く同じ状況下で、かつ寸分違わず同じものを抱えることは不可能だ。そういった性質ゆえに、他人に確実な理解を求める、そして得ることもまたとても難しい。そ

ももそんなに個人的かつ己の心の柔らかく繊細な部分に触れるような事柄を、そう簡単に他人には打ち明けられないだろう。例え勇気を出して誰かに話して共有してみたいと思っていたとしても、そういった機会は多くはないはずだ。私自身そう感じる事がとても多かった。自分自身についての言語化の機会というものは、本当になかなか訪れない。

1-2 日常の中でのトラウマの形成

例えば何か一つ自分自身のことで自覚している面を話すとするならば、私は、人のからだに固執している。男の体は他人事なのであまり興味がない。自分自身と同一の性である、女性の体に固執している。表層的、物理的な面もそうであるし、内面や精神面の部分でも。自分の作品にも、男性性というものはほとんど一切と言って良いほど登場しない。自分が作品に描くのは、大体いつもあまり表情のない、無機質な「少女」だ。

私は高校生の時分まで地元である大阪に住んでいたが、私が当時在籍していたのは美術コースだった。きちんと作品を作り始めたのは高校生からということになる。当時は主に、透明水彩やアクリルガッシュを使い、パネルの絵画作品を制作していた。あまり画風や表現したいものはその頃から現在に至るまで変わっていないため、当時も暇があればずっと少女の絵を描いていた。

高校に入学したての頃にスケッチブックが配布され、絵日記のようなものを日頃から可能ならつけるようにと言われた。本当に絵日記を描いても構わないし、もっと気軽なメモでも構わないから、とにかく自分の頭の中にあるアイデアなどを日頃から可視化しろ、と。それは慢性的な課題のようなもので、だからと言って決して強制でも必須でもなかったが、定期的に希望者はそのスケッチブックを提出し教師からフィードバックをもらう。当時は絵を描くのが本当に楽しかったので、私は毎日スケッチブックに好きなように絵を描いていた。スケッチブックを提出すると、付箋に感想などが書かれて返却される。優秀なアイデアやひとときわ凝ったものなどは、毎月そのページのコピーが美術棟に貼り出されることもあった。ただ、そのうち私は、スケッチブックをあまり提出しないようになった。

きっと本人にとっては特別どうということもない軽口だったのかもしれないが、提出したスケッチブックに描いていた絵について教師に「どうしてわざわざ気持ち悪い絵を描くの？見た人が誰もいい気分にならないんだから、どうせ何か描くなら楽しい絵や明るい絵を描けばいいのに」と言われたことがあった。少女と芋虫を描いた透明水彩画だった。冗

談めかした口調だったが私はその言葉を、確かにこれがこの人の本音なんだ、と感じた。

今思うときっとその教師とは作風が合わなかったというだけなのだろうが、それでも絵を描くということを通して自由に表現することを楽しむということが、それまでのように純粹には出来なくなってしまった。何かを形にして、それが少しでも上手く出来たと思うものならやはり誰かに褒めてもらいたかったし、そんな気持ちで提出していたスケッチブックだったが、全ての人に自分の描いたものをそう思われているのではないかと思うと、自分自身を否定されているような気持ちになった。その頃から、作品を不特定多数の多くの人の目に晒すことに対して、薄っすらとした恐怖心を抱くようにもなった。これも恐らく、私にとっての小さな「トラウマ」の一つだ。

私にそのようなことを言った教師は女性だった。そういった小さな出来事の積み重ねや、重ねて当時実の母親とあまり折り合いが良くなかったこともあり、私は漠然と大人の女性に対して苦手意識を抱いていた。そう考えると「少女」というものは、なんだかとてもやわらかく、すべてが自由な存在であるような気がしたのだ。未発達なその存在は、これから何にでもなれる無限の可能性を持っている。悪にも善にも、またそれ以外の何かにも。通っていたその高校が女子校だったということもあり、少女というモチーフに対する着想元は身近な場所に幾らでも転がっていた。十代の少女たちは夢見がちで、それ故に時に向こう見ずで、けれど現実的で堅実でもあり、漠然と個性的なものに憧れながらも異物を排除しようとするさまは残酷でもあると思った。昨日は肯定的に話していたことが、今日は否定的に語られたり、その時々状況によってころころと意見を変える少女たちの中で自分自身も少女としてその波に揉まれながら、私はそれでもこっちの方がいい、と感じていた。

第2章 コンプレックス

2-1 己のルーツを探ることで得られた気付き

学部生の頃、私は金沢美術工芸大学にて視覚デザイン専攻に在籍していたが、三年時の課題で『アイデンティティボックス』というものがあった。自分自身がアイデンティティと感じているもの、現在の自分を作り上げているもののルーツを辿り、それらに今一度向き合い作品に昇華させる、という趣旨の制作課題であった。この課題にはその性質上、実

際に制作作品のエスキースやアイデア出しをする前に、何も考えずにひとまず自分の好きなものや気にしているものをスクラップする、という洗い出しのための小課題があり、自分がもしかすると、自分自身のコンプレックスに成り得たものやある種トラウマとも言える記憶に基づくものばかりを作品のモチーフにしているのではないかと明確に気付いたのは、恐らくその時だったのである。

私がある時にリストアップした、病院や傷跡、教会、またそれにまつわるキリスト教的なものや、ファッション、メイクといった容姿を飾り立てることにまつわるもの。これらは全て、私が強く惹かれるモチーフであると共に、その大半が幼少期の苦い記憶に起因している。

2-2 己のコンプレックスと幼少期の記憶

私の父と祖父は牧師である。中学生に上がる頃まで毎週日曜日の教会学校へ通っていたし、幼少期は礼拝堂があるようなキリシタン系統の幼稚園で過ごした。母は無宗教だったので、私は恐らく主に父の意向で、キリスト教の教えを学んで育った。これに関しては特別嫌な思い出やトラウマに相当するエピソードというわけではないが、宗教の教えが自分や自分の作品、また価値観にもたらした影響がとても大きいと感じている。

生まれつき私はアトピー性皮膚炎を患っていた。幼少期は食物アレルギーで食べられないものも多く、夜は強烈な痒みで眠れなくてよく夜通し泣いていた。皮膚のトラブルをはじめ体も病弱で、物理的なもの精神的なもの両方のストレスにも弱い。何度も入院したし、痛みや苦しみに泣き喚く患者を宥める医者や看護師の口調が苦手で、病院という場所自体が酷く苦手になってしまった。常に掻き壊して湿疹と傷だらけの肌を隠すために服に拘るようにもなった。

小学生のとき、荒れた皮膚を見た友達に「それって感染するんじゃないの？」と言われたせいだ。長袖の服を着ていると安心した。日光にも敏感な肌だったため、小・中学性の頃は水着も一人だけ長袖のものを着用していたし、夏でもカーディガンを羽織る許可を貰っていた。しかし、一人だけまわりと違う格好をしていると、目立ちたくないのに目立ってしまう。いじめ、と形容できるほどの嫌がらせなどを受けたことはないが、一人だけ夏でも学校指定のものでない上着を羽織っていることについて周囲から言及されたり、水着のことをからかわれたりするたびに、なんとなく疎外感を感じていた。自分の肌は人に不快感をもたらすのだから、隠すものだという認識があった。

肌のこととは別に、自身の顔の造形に対しても大きなコンプレックスがあった。私はもとアニメーションではなく、先述したように高校生の頃から透明水彩やアクリルガッシュを使用した平面のイラスト作品を主に制作していたため、アニメーションという媒体でもアニメーションであることに重点を置いているというよりも「動く絵画」という形で作品を制作しているが、自分の全ての作品に共通する要素は「少女」、そしてその「顔」だ。記憶している限り、顔を描写していない作品を制作したことはおそらく一度もない。

2-3 コンプレックスと作品の因果性

学部生の時に、写真を使った作品を作る機会があった。「Alice in my world」という、ルイス・キャロル著の児童小説『不思議の国のアリス』をモチーフとした、人物のポートレートとイラストを合成した作品集を、学部三年の時に制作した。撮影したものを普段自分がイラストで描いている自分の世界観に落とし込む、というテーマで制作したため、モデルのヘアメイクや衣装デザインも自分で行い、スタジオ撮影とロケーション撮影の両方で撮影した写真のデータに『不思議の国のアリス』からイメージしたイラストを描き込んだ上、モデルに許可を得て顔の造形も普段描いているイラストの少女像に近づくよう加工した。

顔無くして、自分の作品は成立しない、とその時初めて実感した。それと共に、自分が作品を通して描く少女の「顔」は、自分にとっての理想の「顔」なのであるということにも、今更ながら気が付いたのである。

化粧をする理由というのは、その人や状況によって様々であると思う。化粧をするということは、全ての人にとっての「顔を変える」「自身が足りないと思う部分を補う」手段であると思うし、自分自身のからだを使ってなりたい自分を演出するためには、手軽でとても有効な手段の一つであると思う。自分の顔をキャンパスとして理想に近づくための化粧を施していく感覚は、自分にとってはもはや絵を描いている感覚にも近い。私は自分自身の作品を通して、自分にとっての理想の少女像を具現化しているのだ。それは顔だけに留まらず、恐らく「少女」という概念に対する理想まで。

第3章 夢

筆者が修士一年時制作にて制作した作品『In My Room』は「高熱を出した時に見る悪夢」をテーマとしたアニメーションを用いたインスタレーション作品である。「動く絵画」というのもこの作品における重要な要素かつテーマの一つであり、パペットワープ機能を使用して、ボールペンで出来る限り細かく緻密に描写したイラストをパーツごとに切り分け動かした。一つの部屋の中で起こる、悪夢のような支離滅裂な出来事を定点映像で捉えたループ作品である。

アニメーションの中で登場するいくつかのモチーフやその動作は概ね「私が実際に夢の中で見たもの」であり、それ以外は「自分自身にとって大きな意味合いを持つ象徴的なもの」である。私は普段から、夢で見たものから作品の着想を得ることが多い。幼少期より病気がちで夢見がちな子どもだった私は、持病のせいでうなされる夜も多く、大人になった今も自分自身の体が思うように扱えない、自分のものでない感覚や不調を感じる事が多くある。空想は私にとって今でも尚自分にとっての逃げ道であり、空想の中であれば私はどんなことでも出来る、という気すらした。自分が見る支離滅裂な夢のなかの出来事が私にとってはなによりも救いだったのだ。

明晰夢というものがあるが、これは自分で夢であると自覚しながら見ている夢のことである。メカニズムとしては、脳内において思考・意識・長期記憶などに関わる前頭葉等が海馬などと連携し、覚醒時に入力された情報を整理する前段階である夢において、前頭葉が半覚醒状態の為に起こると考えられている。『In My Room』という作品タイトルの初期案に『In My Brain Room』というものもあった。色々考えた結果前者の作品タイトルに落ち着いたが、文字通りこの作品は、明晰夢の要素を多くはらんでいる。

この作品では長回しで撮影した定点映像のような形式で、一つの子供部屋の中で様々な出来事が淡々と起こり、そしてループする。作中では部屋の中に度々大きな手が介入し、出来事の流を変えていく。包帯が巻かれ、傷と湿疹の跡の残るその手は、私自身の手だ。自分自身の手がまるでこの世界を支配する神様のように夢の中の世界を自由に作り変えていく様子を描くことで、明晰夢のようなある種の万能感を、作品を通して表現したか



図 1:一年次制作『In My Room』

った。

作品の中でのメインの箇所として、突如部屋の中に入ってきた不思議な生き物に、少女が首を切り落とされていくシーンがある。少女が肉切り包丁で頭部を切り落とされる度に、新しい頭部が降ってくる。だがそれもまた直ぐに切り落とされ、また新たな頭部が、という繰り返した。この箇所において、決してただ見たままに無抵抗の少女の頭部が切り落とされていくという残酷な描写を描きたかったわけではない。

「顔」を失うということは、個を失うということにも近い。無抵抗のままに「個」を他者によって一方的に切り落とされ、顔を交換されていく少女は可哀想にも見えるが、ある意味これは作者である私自身の願望、夢想でもある。

もしもこんな風に顔をすげ替えることが出来たならば、私自身のコンプレックスは解消されるのだろうか。機械のパーツを入れ替えるように、体のパーツをも入れ替えることが出来たら。現実世界ではあまりにも不毛で、不可能なことだと分かっている。だが、これは私自身の夢なのだ。例えそれが”悪”夢でも。



図 2:一年次制作『In My Room』

結論

やはり作品を作るということは、救いであると思う。勿論、全ての人がそういった制作理念を持っているわけではないと思うし、あくまで私個人の意見ではあるが、自分でなく、他者を救済するためだけに生まれる作品というのは極論、存在しないのではないかな。そうではないと考える人も、他者への救済を通して知らず知らずのうちに自分自身を救済していたり、または結果的に自己の救済が同じようなしこりを抱く他者をも救済することにつながっているのではないかな。

自分自身の中に存在しないものを、説得力を持ってして他者に伝えることは難しい。何故なら、説得力とは経験から生まれるものであるからだ。自らが一度も経験したことがないものをそれらしく振りかざしても、誰かの心を揺さぶることはできない。たとえ作品を作ることに挫折しても、それでもまた何かを作りたいと思うのは、やはり自己の救済は自分自身にしか出来ないと思うからなのだ。作品を通して、自分自身の根幹に根差したトラウマやコンプレックスを昇華させる。そのことに、他でもない自分自身が作品を制作する

意味があるのではないかと考える。

作品を作ることは、決して簡単ではない。特にアニメーション作品を制作する上では、ともすればとてもアナログな手法で、気が遠くなるような長い時間をかけて一つの作品を作ることも珍しくはない。自分の作品を形作りながらそれと向き合うということは、自分自身と向き合うということにも等しい。その日々や作業を乗り越え、自らの作品を通して自らのトラウマやコンプレックスを作品の一部として受け止めることが出来た時に初めて、きっと私は真に救われるのだ。

参考文献

- ・ 実用日本語表現辞典 <http://www.practical-japanese.com/>