

アニメーションにおけるメタファーの魅力

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 3222351

施聖雪／Shengxue Shi

題目 アニメーションにおけるメタファーの魅力

要旨：

筆者が制作した『告白夢』と『懺』という2本の作品を振り返り分析して、アニメーションにおけるメタファーの魅力を論じる。メタファーという手法はアニメーション作品にどのような影響を与えることを考察する。

キーワード：

メタファー、朦朧詩、抽象、具象化、社会問題、共感

1. 序論

筆者がこれまでに制作したアニメーション作品は、全て社会的な議題をテーマにしており、メタファーの使用からも離れられない。筆者はメタファーという存在を、創作者の思想や感情を乗せるツールだと理解している。作品全体を通してメタファーを糸に、アニメーション作品のパフォーマンスに対するメタファーの影響力を探ろうとしている。

筆者が自分の過去を振り返ってみると、メタファーへの興味を啓蒙したのは幼い頃からだっと思った。小学生の頃、家族が風刺漫画専門の新聞を購読していた。内容は子供にとってわかりにくい時事問題や政治を扱っているが、一コマ漫画は複雑な情報を簡略化した。伝いたい厳しいメッセージをエンターテインメント性のある面白い画面の裏に隠しているので、皮肉のこともわかりやすく、面白く読むことができになる。中学生の時、筆者が中国の詩人の顧城と彼が所属していた朦朧詩派に魅了された。この中国の文化大革命の後で誕生した現代詩の新しいスタイルは、暗喩を用いて内なる心境を婉曲的に訴えているものである。これは言論統制された環境の中で生み出した文字の体系である。詩人はあからさまな表現を避けて、隠喩を用いて、読者自身に謎を解かせる。さまざまなメタファーを通してヒントをあげて、詩人の感情や意識や思想を掘り下げていくことが面白いポイントである。筆者もその過程でメタファーの魅力を感じていた。

過去の影響で筆者がメタファーを用いて社会問題についてのアニメーション作品を作っていた。朦朧詩から気付いたメタファーの魅力点に基づいて、アニメーションにおけるメタファーの特別なところを探求している。

本論文では、筆者が制作した『告白夢』と『懺』という2本の作品を振り返り分析して、アニメーションにおけるメタファーの魅力点を論じていく。メタファーが社会問題をテーマにした作品に与えた影響や変化を分析することで、アニメーションにおけるメタファー表現の可能性を考察する。

2. メタファーについて

2-1. 「メタファー」とは何か

メタファーは比喩の一種で、関連しない事物の記述を通じて、それによって形容された事物の別の側面の代わりに、より具体的な言葉と呼び覚まし、より簡潔に表現することができ

る方法である。

たとえば、古代ギリシアの哲学者アリストテレスは、初めて『詩学』のなかでメタファーの定義について、以下のようにと述べている。

「比喩（転用語）とは、（あることを言いあらわさない）本来別のことをあらわす語を転用することをいう。すなわち、類をあらわす語を、その類に属する種に転用すること、種をあらわす語を、類に転用すること、種をあらわす語を、別の種に転用すること、比例関係によって転用すること、のいずれかである。」

これは、アリストテレスが与えたメタファーの定義であり、人類によるメタファーに対して最初の体系的な扱いである。それ以来、メタファーがより深く研究されるようになると、それまでの言語的な範疇の枠を脱して、伝統的なレトリックから解放されるようになった。1980 年のマーク・ジョンソンとジョージ・レーコフの『メタファに満ちた日常世界 – Metaphores We Live By』という研究により、メタファーについての研究は正式的に認知科学の領域となった。また、山村浩二先生もアニメーション構造設計論の授業で、彼らの観点を引用していた。メタファーの本質は「ある事柄を他の事柄を通じて理解し、経験すること」である。彼らが強調するように、人間の基本的な思考方法は隠喩的であり、すなわち、メタファーは人間が周りの物事を理解するために使用する基本的な能力またはツールであると言っても過言ではない。

2-2. アニメーションにおけるメタファー

前述のようなメタファーは様々な分野で広く使われている。日常生活における会話や文学だけでなく、絵画や映画、映像作品などの視覚分野にも使われている。ストレートな表現をメタファーに置き換え、人の思考を喚起する。では、これらの分野でのメタファーの運用にはどのような違いがあるのでしょうか。それは、表現媒体の特性の違いによる表現の違いである。

文字、言語において、メタファーによる物事の記述はほとんどが想像に基づいており、抽象化の表れである。記述された言葉自体を通じて形容されたものを連想することしかできない。より具体的で知覚可能な説明を通じて、別のものの比較的抽象的な部分を関連付けることである。したがって、想像力の余地がたくさんあり、すべては、記述した語彙に対する共通認識と認知の程度にかかっている。しかし、言語の不確実性や、関連する語彙に対する共通認識の偏りがあるため、同じ言葉、言語でも非常に異なる意味の可能性がある。

例えば、朦朧詩派の詩人の顧城は『小巷（小さな路地）』という詩がある。「小さな路地曲がりくねって長い/ドアも/窓もない/僕は古い鍵を持って/厚い壁をコツコツ叩く」。同じ詩を読んでも、読者によって想像できるシーンが違う。また、詩の中で、ドアや窓もない路地はその時代の詩人の苦境を暗示している。古い鍵は詩人自身元々持っている観念だ。詩人は元の観念を持ち、この閉鎖していた時代で本当の自己を探したい。ドアや窓や古い鍵や厚い壁などのメタファーは、中国の文化大革命の歴史を詳しく知らない読者にとって、異なる意味になる可能性が高い。

視覚分野で用いられるメタファーは、より具象化されたものである。映像作品の言語は映像と音声であり、つまり視覚と聴覚の上限から私たちの他の感覚を制限している。そのため、映像作品の中では主に視覚と聴覚を通じて情報を得ている。たとえその隠喩的なものが抽象的であっても、その画面、音の表現はクリエイターの主観が強調するもので構成されており、これはクリエイターの主観的な転化である。これは文字の不確実性と共通認識の不明性に対して創作者の主観的な調整を行い、視覚と聴覚を通じて情報をより明確に伝えることである。

それでは同じ視覚分野でも、アニメーションのメタファーは他の映像作品とどのように違うのでしょうか。言い換えれば、アニメーションにおけるメタファーには何か特別なところがあるのでしょうか。

アニメーションの魅力は、現実の法則に縛られないことで、アニメーションにおけるメタファーもそう思う。アニメーションにおけるメタファーの表現は、時間や空間など、いろんな制約を超えることができる。視覚と聴覚の上限が私たちの認識や感覚を制約しているとはいえ、他の映像作品におけるメタファーよりも、アニメーションにおけるメタファーのほうが自由度が高く、表現できる幅がより広いと言える。例えば、ジェレミー・クラパン監督は『スキゼン』というアニメーション作品がある。作品は、隕石の衝突によって自分から 91 センチ離れたタイピストのヘンリーが、電話をかけるとき、家を出るとき、手を洗うとき、窓をのぞくとき、一切なものに触れることができるようになるため、目に入るものすべてから 91 センチ離れていなければならないというストーリーである。作品は 91 センチのズレのメタファーを通して、主人公の体が宙に浮くや壁にはまるなど、いろんな物理的な制約を超える表現を通して、抽象的な孤独感や精神的なズレを具象化した。その不安さはより共感しやすい。それはアニメーションにおけるメタファーならではの魅力だと思う。

3. 筆者の作品について

3-1. 入学前の自主制作『告白夢』

『告白夢』という作品は、初めて自主制作した短編アニメーションである。作品は、主人公が乳房の痛みで病院の検査を受けて、ベッドで乳腺増殖であると医者から言われた時、女性問題に関する一連の連想を語っている。

制作過程を振り返ってみると、メタファーを使うことにした理由のひとつは、膨大な量の情報を効果的に処理し、要約するためであった。作品構想の最初に、まず語りたいこと、女性として感じている戸惑いの数々をリストアップした。

例えば、女性の出産について自分が違和感を感じた言葉、コンビニでナプキンを買った時に感じた微妙な視線、「生理が恥」の環境で男の子がその不条理なルールを利用して私を築けたことなどだ。こういった些細なことが散らばっているように見えるが、実は全て家父長制社会の抑圧が生んだ問題である。女性の肉体と精神の両方の痛みは全てのことの共通点だ。そこで、尖った石というメタファーを選んだ。石というイメージをさまざまな断片に登場させることで、作品全体をつなぐ糸となった。作品の中で、最初に検査した時に乳房の中に生えてくるしこりは石というイメージである。そして出産問題を考えるとき、出産を強制された女性のお腹の子も石である。「生理が恥」というルールで黒い紙袋に包まれていたナプキンも石になった。

同じメタファーでありながら、作品が一步一步進むにつれて、石に込められた情報はどんどん増えていく。作者や視聴者の積み重ねてきた感情も置ける焦点があり、すなわち石というメタファーである。これも私が制作の過程で気づいた面白いポイントのひとつである。隠喩の多くの使用は、人間の基本的な認識の中でメタファーが持っている意味やイメージを使っている。あるいは、メタファーそのものが、最初から最後まで、創作者によってすでに意味付けされているのである。しかし、この作品では、石の裏にあるものが最初から一定であるのではなく、物語が進んでいく過程で常に新たな意味を与えられ、より多くの創作者の思想や感情を乗せ続けていく。メタファーの重みはこの作品の中でますます明らかになり、感じ取れるようになる。作品の最後で、キャラクターが石を激しく潰すというシーンは、社会が強要してくる理不尽な抑圧に対する反抗を隠喩するだけでなく、それまで作者や視聴者がずっと溜まっていた感情を一瞬で解放する。このシーンは衝撃的であると同時に、力強

く明確に視聴者にメッセージを伝えて、それによって共感し、現代における女性の自由であろうとする意識に目覚めるとなっている。メタファーの活用は、膨大な情報を効果的にまとめながら、アニメーションの思想の核心を凝縮し、具象化する。それによって、アニメーションの画面の表現力を増幅させて、視聴者の共感を呼び起こすことができる。

また、メタファーという手法もこの作品の内容とマッチしている。作品の流れは、女の子が日記を語るような形である。日記というものの自体がプライベートな性質を帯びている。日記に登場する「生理が恥」の内容も女性の生理に対する社会的なタブーを表して、隠蔽の意味合いもある。自体に隠蔽の意味を持つ作品がメタファーを通して視聴者に伝えることは、より味わい深いものになる。

3-2. 一年次制作『黴』

一年次制作は『告白夢』という作品と同じように、筆者自分の経験を通して社会の中の女性問題を語っている。これは女性の欲望と性的な恥ずかしさをテーマにした作品である。主人公は母の葬式で死の恐怖を感じ、その日の湿っぽい体感と骨壺の温度は、主人公にとって忘れられない思い出になる。彼氏との肉体的な接触の過程で、主人公が似たような湿度や温度に安心になり、そこで肉体接触の癒された感覚でその恐怖感を置換しようとする。しかしその行為に対し恥の意識が生じ、黴のような違和感が主人公を飲み込む。恥ずかしさとともに、主人公は自分が女性として、人間として、この社会の不条理に殺されていることに気づいた。前の作品の『告白夢』と比べると、この作品のほうがタブーな話になっている。特に中国の社会環境にとって、性というものは特にタブー視され、女性の性と欲望も、さらに無視され、唾棄されやすいである。前述と同じように、自身が隠蔽のイメージがある作品が隠喩の手法を通じて、創作者の考えを伝えることはより深い意味があると考えている。また、メタファーを使うことで、複雑な情報や感情をわかりやすく扱えるようにもなると思う。なので、アニメーションの表現では、『告白夢』に引き続き、この作品の中でもメタファーという手法を使うことにした。

『告白夢』を作る際、初めての制作なので、アニメーションの画面で完全に表現する自信がなかったせいか、無意識のうちにナレーションを多用して物語の内容を補完し、テキストでは石というメタファーが何度も出てきた。そこで、一年次制作を制作するにあたり、テキストによる補足を減らして、メタファーを作品全体の主要な叙述の手段にしようと試みした。したがって、なにをメタファーにするかは、さらなるこだわりが求められる。

この作品の物語を分析すると、全体の核心は社会が女性の欲望を無視し、抑圧し、殺していること、女性の人間としての基本的な権利が死滅していることである。作品では、ある肉体的な死を使って、その後に続く精神的な死亡を引き出している。メタファーの存在が、この二つの死亡をつなぐ糸となる。作品の中で、死亡に対する恐怖を雨の葬式のじめじめした体感や、熱さから寒さへと変化する骨壺の温度として具象化していた。肉体的な接触にも、実は似たような湿度や温度などの体感があると思う。このように、作品全体を貫く糸は、その感覚を具象化したものであると思う。「死亡」、「恐怖」、「湿っぽい」、「熱度」、「絶えず繁殖しているもの」、「気味の悪いもの」、そういう言葉を並べていくと、黴というメタファーが自然と出てきた。

女性の問題をテーマにしたが、これはすべての人間や視聴者を対象とした作品である。すべての人、特に女性のその状況を知らない視聴者に、いかに効果的にメッセージを伝えることが大切だと思う。この問題を考えるにあたり、私は身体的な感覚と心理的な感覚を共感することを作品の表現のポイントにしていた。思考や意識に対する知覚よりも先に、感覚は視聴者に届くのだと思う。例えば、この作品で筆者が伝いたいのは、女性の欲望に対する社会の抑圧である。しかし、ナレーションによるテキストの補足が足りなければ、女性が直面している状況を何も知らない視聴者にとって、抽象的なアニメーションの表現からそのメッセージを簡単に受け取ることはできないだろう。しかし、カビが生えるシーンによる違和感や不快感は、視覚的にも聴覚的にも、非常にダイレクトに感じられる。すなわち、感覚的なものは、すべての視聴者に共感しやすいのである。この作品では、カビというメタファーが視聴者を共感させる役割を果たしていて、女性の恐怖感、違和感、気持ち悪さを視聴者に直接的に伝えている。女性が置かれている状況を理解していない人たちでも、社会の抑圧に苦しむ女性の気持ちを強く感じられると思う。

カビというメタファーを使う過程でも問題にあった。先述したように、アニメにおけるメタファーと文字におけるメタファーの違いは、アニメにおけるメタファーには視覚と聴覚の両方を含まれているということである。創作者は視覚と聴覚を通して明確的にメッセージを伝えている。しかし、カビの繁殖自体には音がないため、適切な効果音をつけることが大きな課題となった。いろいろな効果音を試した結果、最終的には共感したい感覚から考えて、スライムの絞り出す音で嫌な気持ちを伝えることにした。

『告白夢』と同様に、メタファーにおける情報の積み重ねは、この作品でも同じように使われている。カビというメタファーが作品で最初に登場するのは、骨壺が徐々に冷えていく

シーンで、ここではカビが肉体的な死亡に対する怖さを暗示しているのである。その後、性的な肉体的接触の中で、突然カビが生えてくる。そのカビは主人公の恥や、伝統的な社会が女性に与える不条理な枠を表している。作品の最後、カビが生えるシーンは、女性の欲望という基本的な権利の死亡と、その権利の死亡に対する怖さを暗示しているのである。この作品では、カビというメタファーも、ストーリーが展開するにつれて、どんどん情報を網羅して、力強くなる。創作者の思想が次々とメタファーの中に乗せていくことで、カビの視覚的な感覚と聴覚的な感覚が視聴者に伝える効果もさらに明らかになる。視聴者はその気持ちを共感しながら、創作者が伝えたい思想や意識もどんどん受け取ることができる。

4. 結論

メタファーは人間が周りの物事を理解するために使用する基本的な能力だ。メタファーを使うことで、アニメーション創作者は作品が伝えたい思想や感情を視聴者に理解させやすくしているのである。

本論文の分析を通じて、私は自身の作品において、自分ならではのメタファーの使い方を見つけ出した。それは、メタファーにおける情報の積み重ねることだ。同じメタファーでも、作品が展開するにつれてどんどん新たな意味を与えられていくようになり、メタファーが持つ力がどんどん膨らんでいき、観客に共感と思考をより強く与えることができるのである。また、私が探求しているテーマがタブーで秘匿的な社会問題であることが多い。メタファーを用いることで作品がより魅力的な、味わい深いものになれると考えている。

個人的なアニメーション作品を作る過程で、文章から入る創作習慣のためか、私はメタファーに対する表現が言葉の補完に依存しがちであることに気づいた。そこで、一年次制作では、意識的にナレーションやセリフを減らしたが、それでもまた文字の力を借りていた。今後の制作に向けて、アニメーションにおけるメタファーならではの表現力をいかに大きくしていくかが今後の課題だと考えている。今のところ、文字を使うことを意識的に制限し続け、それをどうやって画面表現にするかを模索していくのが一番いい方法だと思う。

文献

- Strack Daniel (2008) 『隠喩とは何か』、比較社会文化:第 24 号、pp. 1-14
- 杉谷 有 (2003) 『朦朧詩論争』、佛教大学大学院紀要:第 31 号、pp. 61-75。
- ジェレミー・クラパン (2008) 『スキゼン』