

空間と記憶の交差点
——アニメーションにおけるリミナルスペースの表現

東京藝術大学映像研究科アニメーション専攻

学籍番号 3224359

張錦彤/Zhang Jintong

題目：空間と記憶の交差点ーアニメーションにおけるリミナルスペースの表現

英語タイトル：

The Intersection of Space and Memory: The Representation of Liminal Spaces in Animation

要旨：

2019 年以降、リミナルスペースをテーマとした芸術表現が次々と登場し、ノスタルジアが新たな表現の主題となっている。それは単なる個人的な懐旧ではなく、集団的な共鳴を伴うものであり、記憶や私たちが経験した時間に関する議論と密接に結びついている。この現象は、ベルクソンの時間と記憶の概念を思いさせ、持続する時間と空間を結びつけることで、新たな「持続的空間」の創出が可能ではないかと考えさせる。

本研究では、リミナルスペースの発生要因を分析し、それが持続する時間との関係の中でどのように成立するかを考察する。そして、アニメーションにおいて持続的空間を表現する可能性を探る。具体的には、映像表現や演出技法を分析し、持続的空間の視覚的再現方法を検討する。

本研究を通じて、アニメーションにおける新たな空間表現の手法を提示し、視聴者に時間と記憶が交錯する没入的な体験を提供することを目指す。

1. 序論

私は他の人よりも空間に対する興味が強いと感じている。私の大学卒業作品『Liminal』を振り返ると、これは私が初めて監督として関わった短編 CG アニメーションである。この作品は、ロボットの夢を描いており、ロボットがまずホテルのロビーに入り、次にホテルのエレベーターや廊下を通じて、さまざまな空間へと進んでいく内容である。

それ以前から、私は空間に非常に興味を持っていた。この作品を作成する際、私はしばしば自分がロボットのいる空間にいることを想像した。無人のホテルロビー、廊下、駅などである。これにより、なぜ私はこれらの空間に惹かれるのか、そしてなぜ私と同じ興味を持つ人々がこんなにも多いのかを考えさせられた。

空間は私たちの生活の舞台であると同時に、記憶や夢と深く結びついている。空間はあらゆる感覚や身体を包み込む力を持ち、ただその瞬間だけの存在にとどまらず、過去と未来をも貫くことができるものである。このロマンチックさは、私の感情を時間のあらゆる次元へと導いていく。

リミナルスペースは思いを過去へ導く空間である。そこには我々の最も深い記憶が貯蔵されている。そこにいると私は迷いを強く感じる。その迷いの中で安定感も感じられ、そこには静止に近い重複がある。見慣れぬようでいてどこか馴染み深い、模糊とした断片的な記憶が繰り返され、安心を感じる。海に漂うように時間の流れを感じつつも、静止しているかのように感じられる。

私はベルグソンの「持続 (durée)」に賛同する。こうした知覚的な時間と空間が繋がるかどうかを常に考えている。リミナルスペースを見る時、空間の中に何かが生きているという、流れの感覚を実際に感じる。

本論文では、この感覚を原点として、リミナルスペースを分析し、ベルグソンの「持続」も加えて、映像におけるリミナルスペースの表現を探る。そしてこれからの作品創作に更なる可能性を与えることを期待する。

2. リミナルスペースと「持続」

2-1. リミナルスペースとは

「リミナルスペース」という芸術スタイルの起源については、インターネット上で広く知られる説として、2019年に4chanの掲示板に投稿されたスレッドが発端とされている^①。投稿者はユーザーに「不安を感じさせる写真」を投稿するよう求め、その中であるユーザーが黄色いカーペットに覆わ

^①木澤佐登志「Liminal Space とは何か」。『fnmnl』<https://fnmnl.tv/2021/11/16/139203>

れた広々とした空間の写真を投稿した。この写真には、無限に続くように見える空っぽの廊下が写されており、多くの人々の共感を呼び起こした。その後、この写真をインスピレーション源とした短編映画『バックルーム』が公開された。この作品は、擬似ドキュメンタリー形式で現実世界から『バックルーム』と呼ばれる異世界へと迷い込む様子を描いている。この映画の公開をきっかけに、「バックルーム」や「リミナルスペース」という概念が急速に注目を集め、さらに「ドリームコア」「ウェイアードコア」「レトロコア」^②などのインターネット発の多様なアートスタイルへと派生していった。

「リミナル」という言葉はもともと人類学に由来するもので、儀式の対象が儀式前から儀式後へと移行する過程における曖昧さや不安定な状態を指す。この概念は、人類学者アーノルド・ファン・ヘネップによって提唱され、後にヴィクター・ターナーによってさらに発展させられた^③。人類学的には、境界は個人がある社会的アイデンティティから離れ、新たなアイデンティティへと移行する際の過渡期を意味する。この期間中、個人は一時的で曖昧、かつ不安定な状態に置かれる。例えば、成人式、結婚式、入党式などがその典型である。一方、心理学では、認知的不協和やアイデンティティの危機といった状況が境界状態を引き起こすとされる。

「リミナルスペース」は、この人類学的な「過渡」の概念を拡張したものである。そのため、インターネット上で目にする境界空間の写真には、廊下、道路、階段といった過渡的な性質を持つ空間が頻繁に登場する。さらに、学校、スーパーマーケット、駐車場、空港などの公共施設も、境界空間の表現としてしばしば用いられる。これらの空間は、日常生活の中で純粋に機能的な役割を果たすため、個性に欠け、普段は見過ごされがちである。しかし、これらが主題として取り上げられ、改めて提示されることで、人々に奇妙な感覚を喚起するのである。

一方で、レトロコアのようなスタイルでは、遊園地、水族館、あるいはかつて住んでいた家といった空間もテーマとして取り上げられる。これらは上述の過渡的な特性を持たないため、厳密にはリミナルスペースとして分類できない。しかし、それでもこれらが一般的にはリミナルスペースの一形態として認識されている点は注目に値するが、これについては後述する。

このように、「リミナルスペース」という概念はその定義を超え、むしろ感覚的な次元へと接近している。調和の欠如、不確定性、曖昧さ、あるいは「見慣れているようで見慣れない感覚」といった

^② 「〇〇コア」という接尾辞は、美学的ミームとして特定の雰囲気や文化を表現するために使われる。Z世代を中心にSNS上で広まり、個人の価値観や趣味を共有するコミュニティ形成にも寄与している。（「ニュースタ！編集部」〇〇コア（core）とは？意味や事例・種類の一覧からZ世代の価値観をわかりやすく解説」<https://new-standard.co.jp/posts/11482?t>）

^③ "Liminality and Communitas", in "The Ritual Process: Structure and Anti-Structure" (New Brunswick: Aldine Transaction Press, 2008).

要素が、境界空間の体験における主要な感覚である。境界空間自体が懐古を目的としているわけではないが、人々の心の奥底にある感情を呼び起こす力を秘めているのである。

2-2. リミナルスペースを形成する諸要素

本節では、リミナルスペース美学を形成するいくつかの要素について述べる。まず第一に、「リミナルスペース」には生命体の存在がないという特徴が挙げられる。

最も有名な例として挙げられる『バックルーム』を取り上げてみる。この空間は、一見するとそれほど荒廃しているわけではなく、明るい黄色の照明がこの場所に人の存在を感じさせる。しかし、どれだけ探しても人間の存在を直接示す証拠を見つけることはできず、周囲の環境のみを通じて人間の存在を想像するしかない。

ここで明確にしておきたいのは、リミナルスペースは単純に廃墟と同一視することはできないという点である。両者は構造的には非常に似ており、どちらも生命の存在を直接示す証拠がないという共通点を持つ。しかし、前者の場合、その環境は常に「ここに人がいた」という痕跡を感じさせる。本来、この空間で活動していたはずの人々が、一瞬にしてすべて消えてしまったかのような印象を与えるのである。

多くの人々は、この要素から得られる感覚を「孤独感」と呼ぶが、私はそれだけでは説明できないと考える。この空間は本来、人間が活動する場であるにもかかわらず、現在はその人間がいないという状況を提示しており、それ自体が人間の存在を拒絶しているかのような印象を与える。このとき、体験者は空間内で唯一の生命体であるがゆえに、空間によって「異質化」される。言い換えれば、他者の存在を感じられないことによる孤独ではなく、自分自身が空間に排除されている感覚が、不快感や不安を引き起こしているのである。

生命実体の存在がないことは、生命的な活動の拒絶を意味するものではない。リミナルスペースでは、あらゆる生命的な形式が現れる可能性があるが、それらは生命そのものと同一視されるべきではない。視覚的、あるいは動作的には「不気味の谷」のような形式で表現される場合もある。この点からも、特にコア系アートで頻繁に使用される境界空間の特徴が浮き彫りになる。

それは第二の特徴、元々の空間の機能を剥奪し、既存の時空秩序を崩壊させ、新たな秩序の構築を準備することである。いわば「異化」または「見慣れないものとしての変容」を伴う。この特徴は、シュルレアリスム（超現実主義）の絵画における「置換（Dépaysement）」と極めて類似している。まるで夢の構造のように、時空の境界が崩され再構築されることで、観る者は混乱の中に引き込まれるのである。

シュルレアリスムの画家ルネ・マグリットの作品『The Looking Glass』や『Veneno』において、本来背景にあるはずの雲が、扉や窓ガラスの中に現れる。このような空間の倒錯は、まるで夢の中の情景のようであり、雲の存在が観る者の心理を安心させる一方で、半開きの扉がわずかな不安をもたらしている。同様の表現はドリームコアなどのコアアートにもしばしば見られる。

また、モダニズムの画家エドワード・ホッパーの作品には、現代におけるドリームコアアートと共通する要素が多く存在する。これは偶然の一致かもしれないし、後者が前者の絵画から夢に由来する奇妙な体験を感じ取った結果かもしれない。夢の中の空間は連続性を欠いているが、脳内では不連続な空間がつながりを持つ。例えば、ホッパーの『Rooms by the Sea』では、不連続な二つの空間が微妙に繋がっている。過渡空間であるはずのビーチは省略されているが、これによって観る者は現実感を喪失し、心理的に境界的な状態へと誘われる。興味深いことに、ホッパーはこの作品に最初「The Jumping Off Place」というタイトルを付けており、ドリームコアでよく見られる「Exit」のサインを想起させる意味合いが含まれている。

しかし、シュルレアリスムが夢の非現実性を大胆に描き出すのに対し、アメリカン・リアリズムの画家ジョン・レジスターは異化をより微妙に表現している。例えば、『Suits』という作品ではショーウィンドウの内部に配置されたマネキンが、まるで画面の前にいる観る者を凝視しているかのように描かれた作品では、観る者は空間がもたらす静寂と孤独に引き込まれる。これは、コア系アートや境界空間美学の特徴の一つでもある。

最後に、リミナルスペースにおける最も隠された、そして最も重要な特徴である「反復」について述べる。フロイトは研究の中で「反復強迫 (compulsion to repeat)」の原則を提唱し、回想を通じてどのように現実が構築されるかという問題を探求した。この回想と構築そのものが反復という行為である。その後、ミラーはフロイトの研究を基に「異質性仮説」を提唱した。彼は、ベンヤミンが『プルーストのイメージ』において述べた「意識的記憶」と「無意識的記憶」の概念を援用し、フロイトの症例を新たに解釈した。

幼少期に性的暴行を受けたヒステリー患者は、自身の病因やその性質について理解を欠いていることが多いが、患者は後に日常の些細な出来事の中で、過去のトラウマ的な出来事の細部を無意識に反復することがある。この反復の瞬間、医師はその病因を推測することが可能となる。フロイトの症例における患者の症状、すなわち反復的な行為には確固たる基盤がなく、後の行為は一見すると過去の行為の反復のように見えるが、実際には本質的に異なっている。ミラーは、第三者としてのヒステリー症状は、最初の出来事にも第二の出来事にも属さず、それらの関係性の中に存在すると考えた。このような反復は、人々に「奇妙さ」を感じさせる。文学批評用語としての「奇妙さ」は、「馴染み深

いものの中に生じる違和感」や「未知のものの中に感じる既視感」を指す（Bennett and Royle, 2016:36）。この定義は、前述のリミナルスペースの概念やその感覚と一致している。

リミナルスペースに関連する作品を観察する際、奇妙さを構成する反復が容易に見つかる。まず、公共の過渡的空間は、無意識的記憶に類似している。また、ドゥルーズが提唱したニーチェ的な「反復」とも関連がある。例えば、東京には大小さまざまなトンネルが存在し、それらは極めて類似した特徴を持っている。異なるトンネルを並べても、その差異を見つけることは困難である。しかし、トンネルAは本質的にトンネルBの単なる反復ではなく、それぞれが根本的に異なっている。この曖昧な類似性が奇妙さを生み出している。次に、記憶の場所としての再現が挙げられる。境界空間に関連する作品は、しばしば子ども時代を連想させる。作品中の空間は、過去の子どもの時代の生活空間を反復しているように見えるが、そこに描かれる空間は実際の子どもの時代場ではない。それにもかかわらず、観る者にとって「見知らぬようでいて懐かしい」という感覚を引き起こす。このような感覚が、回想的な場所における奇妙さの本質である。

2-3. 流れる空間、記憶の置かれる場所

ベルクソンの「持続 (durée)」という概念に触れるとき、彼は脳が記憶を保存する器官ではなく、行動し、情報をフィルタリングする器官であると述べている（柏格森, 2011）。記憶は神秘的な領域に存在し、脳が刺激を受けることで記憶を思い出すが、それは過去の記憶そのものではなく、現在生じた記憶として現れる。この神秘的な領域について、ベルクソン自身はあまり詳しく説明していない。しかし、前述のリミナルスペースに関する考察や研究に基づき、筆者はこの神秘的な領域こそがリミナルスペースであると考えます。

まず、「持続」の意味を説明する必要がある。「持続」とは時間の理解を指すが、私たちが通常使う時間の概念とは異なる。古代ギリシャの哲学者アリストテレスは、時間を運動の尺度と考えたが、これは現代の多くの人々の時間に対する理解と一致している。また、現代科学の発展に伴い、ニュートンの「絶対時間」のような新たな解釈も生まれた。

しかし、ベルクソンはこれらの時間に関する説明を「空間化された時間」であり、本当の時間ではないと考えた。空間化された時間の鍵は、時間を「空虚で均質的な場 (un milieu vide homogène)」として捉えることにある。それに対し、「持続」の中では、すべての状態が互いに浸透し合い、融合し、最終的に一つの全体を形成する。そのため、そこからどの部分も独立した原子状態として切り離すことはできないのである。

ベルクソンは時間を「仮想的 (virtual)」であり、絶えず延び続ける全体とみなし、これを「持続」と名付けた。フランスの作家ブルーストはベルクソンの思想をさらに発展させ、小説『失われた時を求めて』を発表した。ブルーストは音、味、体験を通じて、私たちを無意識のうちに過去の記憶へと引き戻す。小説の最後では、主人公マルセルが舞踏会で年老いた参加者たちを見つめる中、頭の中に若々しく活気に満ちた顔が次々と浮かび上がる。このように、映画の中でも二つの舞踏会が同時に進行しているように描かれ、一人ひとりの生き生きとした顔が、現在の老いた姿と重なりながら流動的に変化していくのである。

筆者がリミナルスペースを「共有された記憶の保存場所」と考える、その理由は、リミナルスペースが持つ匿名性にある。広々とした廊下やスーパーマーケット、または古びた部屋などは、私たちの時空間の境界を曖昧にし、それによって私たちを仮想的な過去へと連れ戻す。

ここで明確にしておくべき点は、私たちの個々の部屋には明確な個性があるものの、特定のタイプの部屋をリミナルスペースと呼ぶことができるということである。これは、かつての時代では現在のようなカスタマイズサービスが一般的ではなく、商品そのものも現在ほど多様ではなかったため、多くの人々の部屋の構造や家具の配置が非常に似通っていたからである。

たとえば、中国を例にとると、青いプラスチックフィルムで覆われた窓、一体型のクリアラッカー仕上げのクローゼット、食卓に敷かれたレースのテーブルクロスや透明なテーブルマットなどは、1990年代から2000年代にかけての世代の共通の記憶となっている。こうした共通の室内装飾は、これらの部屋に匿名性を与え、まるでスーパーやショッピングモール、学校といったリミナルスペースのように個性を欠いているのである。

しかし現在では、商品のデザインが多様化し、オーダーメイドサービスも普及しているため、こうした共通の記憶は徐々に私たちの視界から消えつつあるのである。その結果、多くの人（特に1990年代から2000年代生まれの世代）が、同じような部屋の写真を目にとると非常に懐かしく感じるのである。

ドキュメンタリー映画『時の刻印 (Andrey Tarkovsky: Sculpting Time)』では、脚本家トニーノ・グエッラが、イタリアで『ノスタルジア』のロケ地を探していた際、タルコフスキーが意識的または無意識的に彼にロシアを思い出させるような場所を選んでいと振り返っている。そのため、映画の中には、冒頭の朝霧に包まれた丘や、旅館の部屋、そして最後の教会など、此岸（イタリア）と彼岸（故郷ロシア）をつなぐ設定が数多く登場する。これらの空間は、映画の中で夢と現実、故郷と異郷、此岸と彼岸を結びつける役割を果たしており、その機能において、間違いなくリミナルスペースの一種といえるのである。

3. 制作の実験と期待

3-1. 学部制作と一年次制作

大学時代、私は学校近くの芸術公社^④を散歩するのが非常に好きだった。その区域は私が入学する少し前に完成したばかりで、施設は整っていたが、立地が不便で近くの道路は工事中であり、人々はほとんど移り住んでいなかった。私が最も好きだったのは、夜に静かにフェンスを越えて探険に出かけ、さまざまな空き部屋や廊下、貯水池を巡ったり、ただ静かに純白の建物に囲まれた広場の中央に立って、背後の沈黙した建物を見つめたりすることだった。そこは物理的な時間が隔絶された場所のようで、外部の時間の流れを感じることはなく、ただ自分自身の時間が体内で流れていくのを感じる場所であった。そこはまるで夢と現実が交わる地点のようで、夢から目覚める寸前、夢の中にいることを完全に自覚しながらも、夢が深層に引き込むことを拒み、この世界から追い出そうとするような感覚があった。何度その建物群に足を踏み入れても、どんなに深く入り込んでも、私はその空間に受け入れられることなく、まるで透明なガラス瓶の中に投げ込まれた石のような感覚を覚えた。

最初、私はその空間に不快感を感じたのは、空間が私を主体として凝視し、深層で私を見つめているからだと思っていた。それは、夜の住宅街を歩いているときに誰かが背後で私を見ているような感覚であったため、私は学部の卒業制作ではその方向で空間の凝視やディストピア作品について研究を始めた。

しかし、研究を進めるうちに、私はこれらが異なることに気づいた。空間の凝視は、制度に縛られて身動きが取れない恐怖を生み出し、ディストピアの世界における不安と恐怖を感じさせるのである。しかし、私が魅了されたのは、深淵を見つめるときに、その深淵に吸い込まれることを望む感覚であった。

私は小学一年生の頃から視力が悪くなり、検眼機の中に出てくる赤い屋根の家が、私の歴史の中でかなり古い記憶となっている。その画像を再び見た時、私は崖の端に立っているような不思議な感覚を覚えた。崖の下景色は美しいが、その美しい景色の背後には危険な情報が隠されている。その感覚は、私が芸術公社を散歩していた時の感覚と驚くほど一致しており、そのため、私は検眼機の赤い屋根の家をインスピレーションにして、私の修士一年次の制作を始めた。

私はその家をじっと見つめる。無限の草原が私たちの間の道を遮断している。この草原を踏みしめることができない、風に吹かれて波立つ草原が私のせいで途切れてしまうことを望んでいないため、私はその家に入ることができない。ただし、私が風のようになり、波動となって風と一緒に近づけ

^④ 中国美术学院の近くにあるアートエリアである。

ば、家に入れるかもしれない。しかし、私は結局、うまくその場所に溶け込むことができない。このことは、私の一年生の創作の基調を定めた。周囲の環境に溶け込むことができず、むしろ逃避する人物が、幻想の家を通して自己認識を得るというテーマである。作品に登場するリングは、「私」の化身として描かれており、家の内部に入るために、私は自分の外衣、すべての外的要素を一層一層剥ぎ取っていき、自然な自分を見せることで、初めてその自然な体を使って草原に足を踏み入れることができる。この環境に完全に包まれ、私一人だけが存在する場所に極度に渴望している。向かいの家は、私のすべての空間的幻想が凝縮されたものとして存在している。そこで私は大火を使って、私とその場所を灰にし、二者が一つに融合するのである。

3-2. 修了制作について

空間は人の想像力を刺激する。たとえ椅子が一脚あるだけでも、そこに誰かが座っている姿を思い浮かべてしまうものだ。ある日、伊豆の海岸から駅へ向かう途中、林の中に隠れるように建つ一軒の家を見かけた。その家からは、バブル時代のリゾート別荘のような雰囲気が漂っていた。前方に道がなく、近づくことはできなかったため、私は遠くからその家を眺めるしかなかった。しかし、その時、私はその家に誰かが住んでいるのかどうかを想像せずにはいられなかった。庭には石膏の彫像や錆びた屋外用のテーブルと椅子が置かれており、一階の格子状の掃き出し窓はその日の日差しを反射していた。玄関にはいくつかの空の陶器が置かれ、ピンク色だった外壁は白く色褪せ、蔦が絡みついていて、その瞬間、この家はまるでシュレディンガーの猫を閉じ込めた箱のように感じられた。その家の住人の量子的な存在が、この家の魅力をより一層高めていた。

この経験をきっかけに、私は次の修了制作でこれまでのテーマを発展させ、時間の概念を作品にさらに深く取り入れることを決意した。今回の修了制作では、VRを用いて全体の物語を展開する予定である。観覧者はまず古びた部屋の中に入ることになる。その部屋には、一脚のソファと、壊れかけた椅子、一台のテレビしか残されていない。観覧者はテレビのそばに散らばったビデオテープを使い、この家の住人が引っ越す前に撮影された可能性のある映像を再生できる。また、周囲に積み木が置かれており、それを手に取って遊ぶこともできる。さらに、テレビに対応する形で、部屋の壁にはこの家族がかつてこの家で過ごしていた日常生活の影が時折映し出されるようになっている。観覧者は体験する内容を自由に選択できる。

私たちはこれまで、二次元の平面で時空の一部しか感じることはできなかった。カメラの枠外にある空間や時間は直接的には感じられない。そのため、私はVRを使用して完全な時空を表現し、過去の時空と現在の時空を交差させる試みに挑戦するつもりである。観覧者はテレビを通じてこの家の過

去の住人の実際の出来事を目にする一方で、壁にはテレビから投影された「私」がこの家族の過去の日常を想像した姿が映し出される。この空間全体では、「私」が目にし、感じ取ったすべてが融合しているのである。

4. 結論

リミナルスペースは、単なる現実の意味において過渡的な機能を持つ廊下や駅といった空間にとどまらず、私たちと過去の記憶をつなぐ役割を果たしている。境界空間では、時間の連続性を体験することができ、過去の感情や体験が目の前に湧き上がるのである。

本論文では、筆者はリミナルスペースの構成要素およびそれが時間の連続性と結びつく可能性について分析し、VRを用いた「持続」のあるリミナルスペースの表現の可能性について述べた。筆者は、一定の臨場感がなければ時間の連続性を体験することはできないと考えている。VR空間は観覧者を360度包み込み、その臨場感は二次元のスクリーンでは到底実現できないものである。修了制作において、筆者はVRを作品全体を展開する方法として用い、VR空間内で物理的な時間の枠を超える方法を探求するつもりである。

文献

- 柏格森, 亨利. (2011). 「材料与记忆」. 肖 聿訳. 译林出版社.
- 萨顿, 戴米安; 马丁-琼斯, 大卫. (2016). 「德勒兹眼中的艺术」. 林 何訳. 重慶大学出版社.
- 殷企平. (2003). 「重复」. 『外国文学』 第 5 卷.
- フロイト, S. (1914). 「想起・反復・徹底操作」. 小此木啓吾訳『フロイト全集』 第 15 卷, 日本教文社, pp. 169.
- Benjamin, Walter. (1929). *On the Image of Proust*. Die literarische Welt. GS II 310-24.
- Bennett and Royle (2016). *An Introduction to Literature, Criticism and Theory*