

氏名	魏 蔓
学位の種類	博士(造形)
学位記番号	博第35号
学位授与日	2022年3月18日
学位授与の要件	学位規則第3条第1項第3号該当
論文題目	アニメーションによる記憶の表現と自作についての研究 ——アニメーションの異質性を巡って——
審査委員	主査 武蔵野美術大学 教授 黒坂 圭太 副査 武蔵野美術大学 教授 篠原 規行 副査 武蔵野美術大学 教授 陣内 利博 副査 武蔵野美術大学 非常勤講師 原田 浩 副査 東京都立大学大学院 教授 赤塚 若樹

内容の要旨

本論では、異質性といったキーワードについての議論を通し、表現形式であるアニメーションの異質的特性と、アニメーションによる記憶の表現を巡って研究を行った。加えて、作家作品と個人実践を合わせて総合的な分析のもとに、アニメーションで記憶を表現するにあたって、アニメーションと記憶とを如何に融合させるのかについて分析を行い、経験則と理論構築の方法に基づいた考察を提示した。

本論文は全5章により構成される。第1章は「異質性」といったコンセプトを打ち出し、アニメーションの定義に関する文献を調べ、異質性の潜んでいるアニメーションの特性を示してみた。筆者はアンドレ・バザン(André Bazin)の映画理論を基に、アニメーション作品は現実との「異質的」関係を表す性質を持つ表現形式であると提案した。また、現実から逃げたり、現実を破壊したりするわけではない。ルドルフ・アルンハイム(Rudolf Arnheim)の「抽象化とは物事より直接的に物事の本質を把握する」という美学理論に基づいて、異質性により「凝縮された概念」を伝えることと導き出す。実写では現実のなかの物事をそのまま撮れるが、アニメーションの場合は「概念」そのものを表現することができる。更に、運動・時間・造形材料・サイズの四つの視点から多角的にアニメーションにおける異質性の具体的表現について分析を行った。

第2章は個人記憶の定義から、記憶をテーマとした文献および記憶表現の作品を調べて

整理した。記憶をテーマとした表現は、文学・漫画・アニメーションなどの芸術形式において出現したケースが多い。本研究では、記憶は「鮮明な記憶」と「曖昧な記憶」の2種類に分けることを前提とし、ジェニファー・バーカー（Jennifer Barker）の「フルネス」（Fullness）という概念を、制作者目線のもとで適切に活用しようとするものである。アニメーションの表現は主観的に制作されたものであるため、画面上の登場人物の数や背景の豊かさなどを人為的にコントロールすることができる。所謂、アニメーションを構成した一枚一枚の絵の画面の密度（視覚上の疎密）を操ることができる。故に、アニメーション表現の中の画面密度（視覚上のフルネス）を調整することにより、視覚上で「鮮明な記憶」と「曖昧な記憶」を区分することができるようになると考えられる。また、アニメーション作品『1989:Dengang jeg var 5 år gammel / 1989年:私が5歳だった時』を分析した結果、ひとつの映像言語としてのアニメーションは曖昧となった過去の記憶を表現することに長けたと共に、凝縮的な方式、つまり「凝縮された出来事」を表現の可能性を示していることがわかった。

第3章では、第1章で提示した四つの異質性（運動、時間、造形材料、サイズ）の特性に対し、第2章での記憶の「凝縮された出来事」の考察を発展させるため、八つの個人記憶を表現したアニメーション作品への理解と解析を通し、表現形式であるアニメーションはどのようにして表現内容である記憶に浸透するかについて分析を行った。

時間の異質的な表現、運動の異質的な表現、造形材料の異質的な表現、サイズの異質的な表現を分析し、アニメーションの異質的な表現が個人記憶の再現に与えた影響と表現上の相性について論理的な分析も行った。以下の短編アニメーションの8作品（『Ryan / ライアン』、『Tale of Tales / 話の話』、『陽気な風景たち』、『マチェーリカ / MATIERICA』、『The Colours of My Father:A Portrait of Sam Borenstein / 父の色:サムボレンシュタインの肖像画』、『Frank Film / フランク・フィルム』、『Mémorable / 忘れられない』、『Daughter / 娘』）を考察することによって、アニメーションの異質性を介し、伝えたい事柄に凝縮された可能性があることを確認していく。

第4章はアニメーションによる個人記憶への探索を取り組むことで、自画像という概念について言及した。具体的には、アニメーションの発展の歴史の視点から制作者がどのように自身の存在を作品に投影するかに関する討論と、アニメーションの黎明期にある賦霊の儀式「自己造形 (self-figuration)」から現在流行しているアニメーション・ドキュメンタリーへの変遷の経緯についてである。

アニメーション・ドキュメンタリー作品3本（『Drawn from Memory / ドロウン・フロム・メモリー』、『Father / お父さん』、『I Bleed / アイ・ブリード』）の分析に加えて、本研究では、アニメーション・ドキュメンタリーの既存研究の分類について分析し、アニメーションの四つのアドバンテージについて推論した。一つ目は、過去の記憶を代表とした客

観的に撮影できない内容を再現できること。二つ目は、ドメスティック・バイオレンスやトラウマを代表とした主観的で撮影しにくい内容、或いは撮影対象が露見されたくない場合に活用できること。三つ目は、主観的な感情や人の内面世界を代表とした具現化できないことを表現できること。そして最後の四つ目は、記録以外で特殊な目的のある何か（暗示など）を表現することができることである。上記に述べたアニメーションの四つのアドバンテージは、アニメーション作品における運動・時間・造形材料・サイズにおいて、四つの異質性の特性を反映した。また、制作者の立場から、アニメーションは「凝縮された出来事」を表現する能力があるため、主観的な干渉を避けることができる。更に、視聴者の視点から、「凝縮された出来事」をアニメーションで表現することで、更なる共感、共鳴を呼び起こすことができる。

最後に、第5章では、自身の6本アニメーション作品（『私とマンちゃん／ Baozi and I』、『赤頭巾／ Little Red Riding Hood』、『林檎の木／ Apple Tree』、『憶えていて／ I Remember』、『溺水／ Drowning』、『誕生日／ Birthday』）が、アニメーションの異質性の研究とどのような関連性を持っているのかについて詳しく述べた。そのため、研究作品のもととなるアイデア、何故アニメーションで記憶に関わる作品を語ることにしたのか、そして筆者の研究がどのように実践作品に影響を与えたのかについて明示した。

制作に際して、客観存在に起因する記憶喚起から始め、主観性をもつアニメーションでの異質な表現を通して、再び客観的存在（絵かアニメーションか）に戻るまでといったプロセスを用いることで、個人記憶とアニメーション表現との融合の可能性を提示した。自身の実践作品を用いて分析を行い、自伝アニメーションの重要性と役割を論じた。

アニメーションの異質性による「凝縮された出来事」の提起は、意識下での過去を現在に引き寄せ、それらの複合的な形態や問題を未来の世代に引き継ぐ可能性を有する。そして未来における未知の研究分野や意識領域を模索するための、議論や対話の材料および機会となり得る。アニメーションは、このような多様な議論の喚起を支える重要なメディアとして認識できると考える。

審査結果の要旨

2022年2月19日（土）13:00より、環境形成研究領域に所属する博士課程3年生ウイマンの博士論文公聴会が開催され、閉会后15:15より審査会を開催した。両者いずれも新型コロナウイルス感染予防を考慮し、対面ではなくオンライン開催とした。審査員構成は昨年7月の予備審査と同一なので各位の自己紹介は省略して直ちにウイマン本人への口述試問が行われ、引き続き可否をめぐる審議を行い、16:45頃に終了し閉会となった。

博士論文の大きな構成は以下の通りである。

=====

序論

- 0_1 研究背景
- 0_2 研究目的
- 0_3 研究方法と各章の流れ

第1章 異質性：メディアとしてのアニメーションの特性

- 1_1 アニメーションとは
- 1_2 アニメーションにおける異質性の存在
- 1_3 異質性の具体表現（運動、時間、造形材料、サイズ）

第2章 記憶がアニメーションの表現対象である場合

- 2_1 記憶とは
- 2_2 個人記憶を表現する作品
- 2_3 「鮮明な記憶」と「曖昧な記憶」
- 2_4 「凝縮された出来事」の提示

第3章 アニメーション形式が記憶内容に浸透する

- 3_1 形式の概念について
- 3_2 アニメーション形式が記憶内容に浸透する
- 3_3 「凝縮された出来事」を提示するアニメーションの可能性

第4章 異質的自画像

- 4_1 アニメーターの初期の制作とパラダイム
- 4_2 アニメーション・ドキュメンタリーの再考

第5章 自作と研究テーマとの関係

- 5_1 研究の動機及び個人記憶
 - 5_1_1 『私とマンちゃん／ Baozi and I』
 - 5_1_2 『赤頭巾／ Little Red Riding Hood』
 - 5_1_3 『林檎の木／ Apple Tree』
- 5_2 『憶えていて／ I REMEMBER』
 - 5_2_1 客観存在による記憶喚起
 - 5_2_2 主観創作における異質的な表現
 - 5_2_3 「鮮明な記憶」と「曖昧な記憶」
- 5_3 『溺水／ DROWNING』
- 5_4 自作の役割と期待的記憶喚起（『誕生日／ BIRTHDAY』 個人から社会へ）

第6章 結論

6_1 本研究で達成されたこと

6_2 記憶とアニメーション表現との融合に関する研究の今後

参考文献

フィルモグラフィ

付録1 (引用されるアニメーション作品)

付録2 (記憶を表現するアニメーション作品)

図版リスト

=====

以下は審査員諸氏から寄せられた意見の要約である。

実に素晴らしい！ムサビ(=美術大学)で博士を志す意義が明確に提示されている。この論文は学会で発表すべき内容である。是非とも映像学会やアニメーション学会に入会することを推奨する。

実際に創作活動している人間が論文を書くという事に大きな意義がある。デザインの領域に於いては「人を幸せにする為に如何なる工夫がなされたか」が問われるところだ。その意味でウイマンの論文は多くの読者にアニメーション表現の新たな可能性を伝達し大きな満足と至福を与えるであろう。

これは美術大学の特殊性であるが、こういった研究に於いて論文と作品とは切っても切れない密接な関係にあると言えるだろう。その意味で言語によって記述された論文と同じ作者によって制作された作品(今回の場合はDVD等)とはセットで提出されるべきであろう。

7月に行われた中間発表の段階では正規の論文として見た時に、改善すべき幾多の課題が散見された。それは主に、文体の統一と出典の明記であった。また既存作品について論じている章に対し、自作を扱う章がやや制作ノートのようになっており、これもより客観性を持った書法に修正する必要があった。それが今回に於いては少なくとも形式上の問題は大幅に改善され全体として格段に良くなったと思う。

これを純然たる「論文」として考えるなら現時点においても完璧とは言えず修正すべき箇所は少なからず存在するが、創作を本分とする美術大学に於ける研究活動の一環として

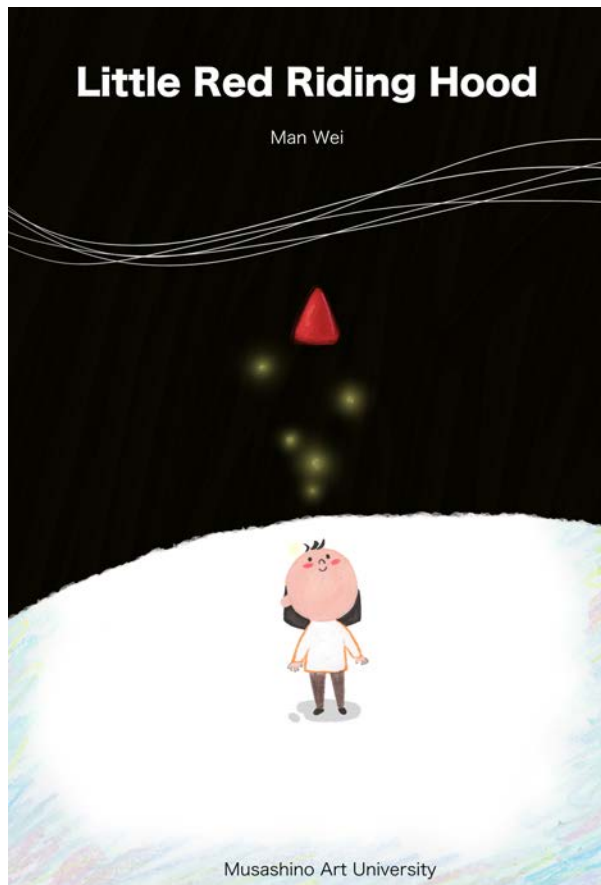
捉えた場合、それなりの説得力は有している。ここで言う「環境形成研究領域」というのは作品制作と制作理論の中間に位置づけられると考えられるが、ムサビに於いては如何なる価値観に基づいて審査を行っているのかを明確化する事が今後の大きな課題となるだろう。

論文として細部の微修正は必要と思われる。創作理論に於いてはマイナスの記憶を融合させることにより作者のトラウマが如何にパブリックな影響力を持ちうるかという今日的視点が明確化されており、それは今後のアニメーション表現に重要な問題を提起することになるだろう。

ウイマンは瞬時の直観に導かれ諸々の作品を創作し、その根幹が何処から発生したのかを自己検証し、それを不特定多数の他者と共有すべく「論文」という形で表現したのだろう。だからこそ、それは決して術学的に陥ることなく実制作と不可分離の関係である種の詩情さえも内包しながら読む者の心を打つのだ。

特筆すべきは何と言っても力強い実践力=創作力であろう。修士から博士の5年間に作者は5本の見応えある作品を完成させている。これは平均すれば年1作の計算となる。個人制作によるアニメーション作品の場合、多くの作家が1作品に2～3年の制作期間を必要とする事実を考えると、ウイマンの仕事量は驚愕に値すると言えよう。しかも全ての作品が国内外のコンペティションで入賞や入選を果たしているのである。さらに、それと併行して膨大な量の参考文献を紐解き、重量感ある論文を執筆し得た意義は大きい。これこそは「美術大学に於ける博士課程の学生」として模範的な業績であり、博士号の学位を授与されるに値するものと確信する。

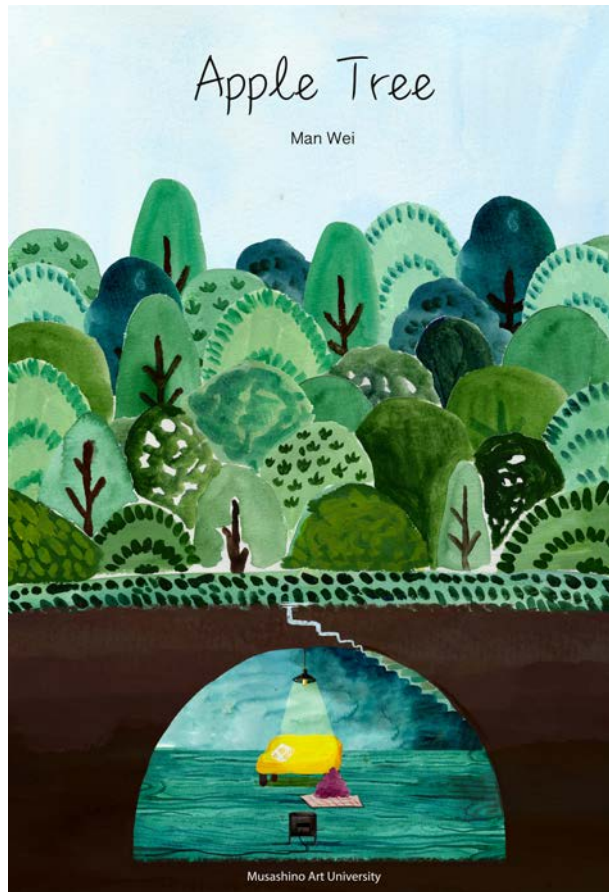
以上の様な熱い発言が審査員諸氏から飛び交い、作品制作と論文の関係において優れた内容をもっていることが確認され、環境形成研究領域における博士（造形）の学位にふさわしいとの判断がなされ、満場一致で合格とした。



赤頭巾 / Little Red Riding Hood
2018年 CGと手描き 3分23秒



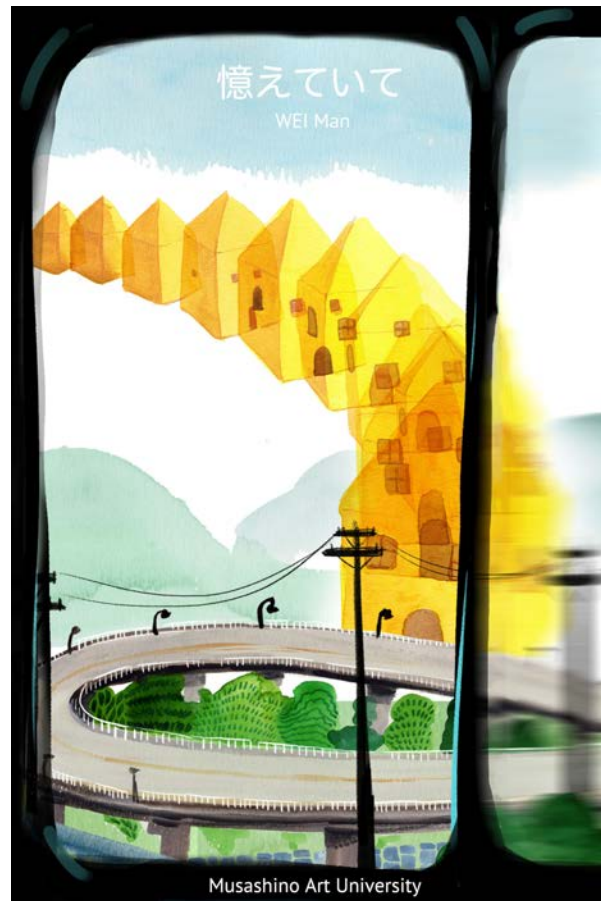
赤頭巾 / Little Red Riding Hood
2018年 作品スチル6点コンポジット



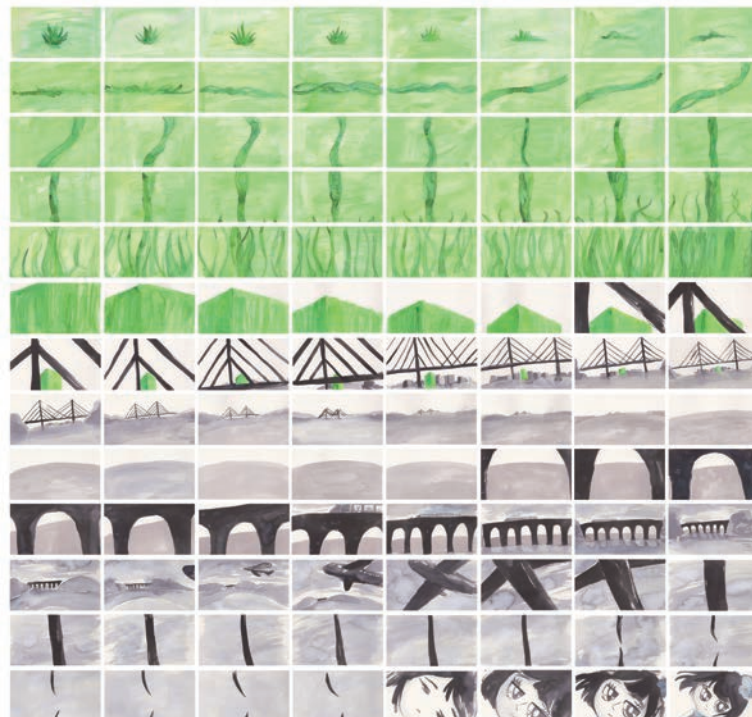
林檎の木 / Apple Tree
2019年 CGと手描き 5分05秒



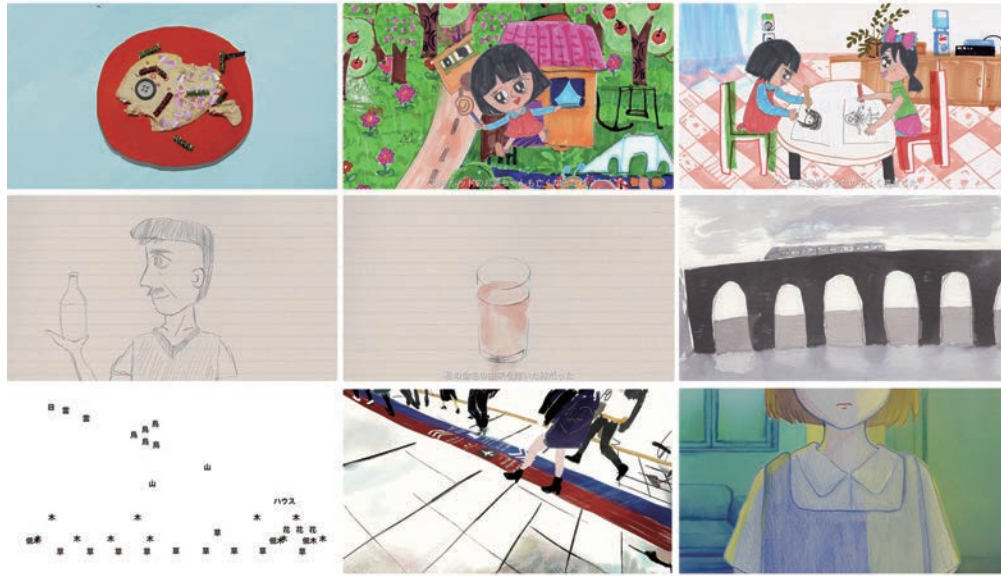
林檎の木 / Apple Tree
2019年 作品スチル9点コンポジット



覚えていて / Remember
2020-2021年 CGと手描き 9分30秒



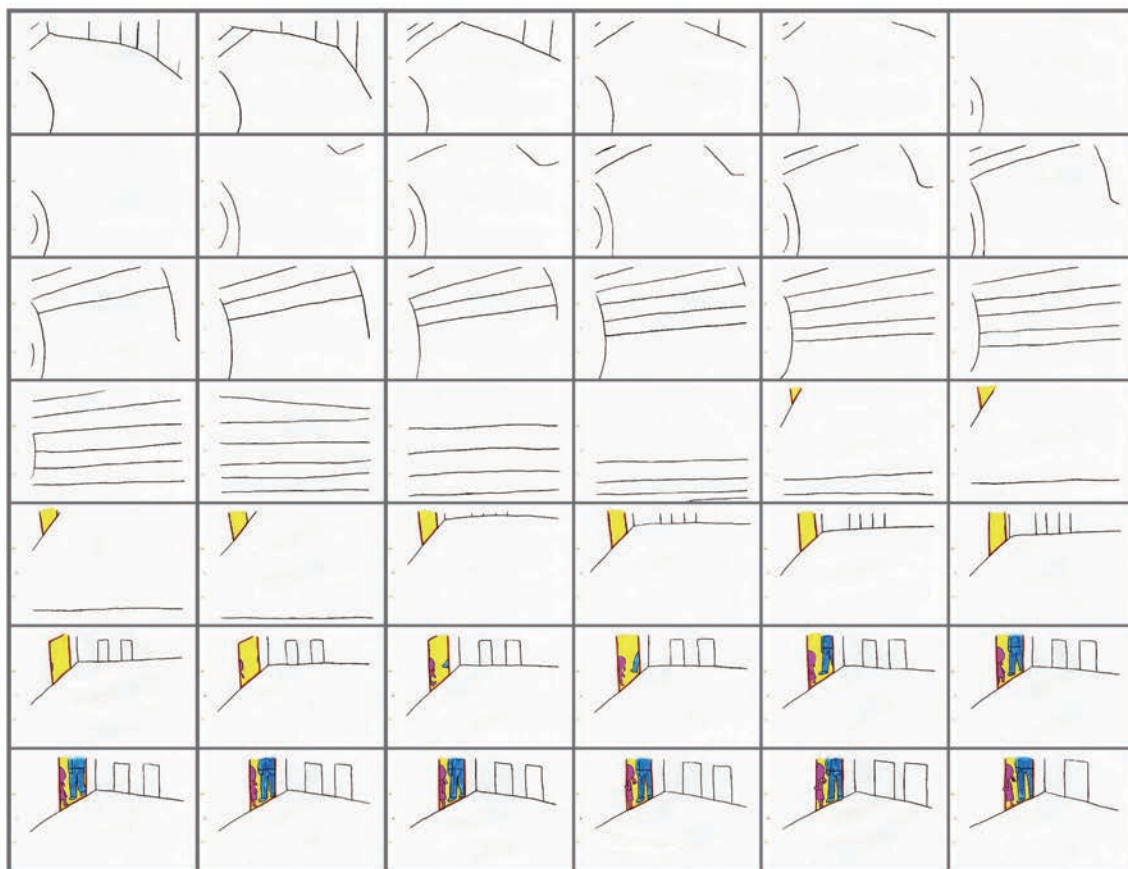
覚えていて / Remember
2020-2021年 作品スチル 104点コンボジット



憶えていて / I Remember
2020-2021年 作品スチル 9点コンポジット



憶えていて / I Remember
2020-2021年 作品スチル 13点コンポジット



憶えていて / I Remember

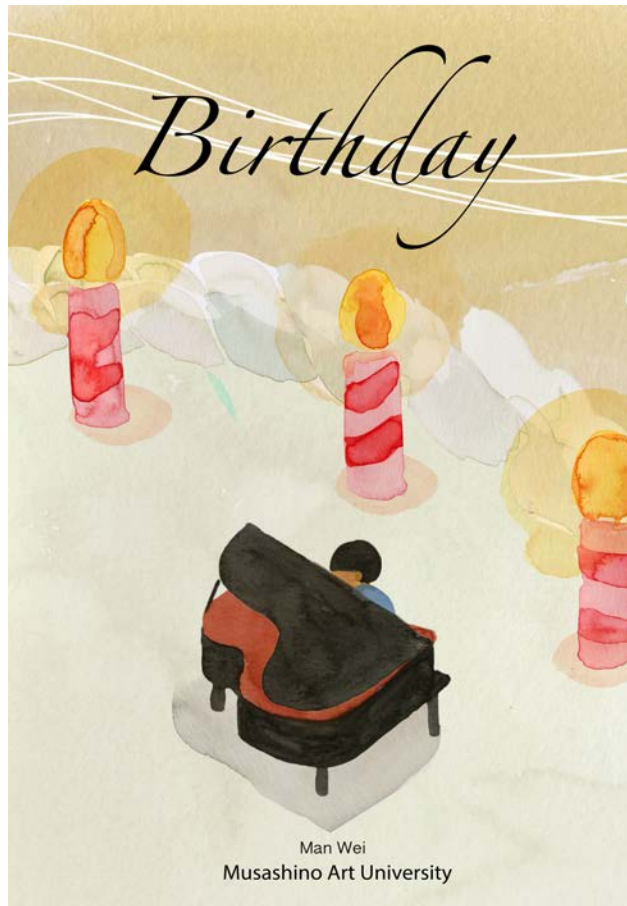
2020-2021年 作品スチル 42点コンポジット



溺水／Drowning
2021年 CGと手描き 2分53秒



溺水／Drowning
2021年 作品スチル6点コンポジット



Man Wei
Musashino Art University

誕生日 / Birthday

2022年 CGと手描き 3分26秒



誕生日 / Birthday

2022年 作品スチル 40点コンボジット