

奇妙さの意味

——プリート・パルンのアニメーション実践について——

土 居 伸 彰

はじめに

エストニアのアニメーション作家、プリート・パルン（1946-）の作品は観る者に戸惑いと混乱を与える。これはなにも主観的な印象を述べたものではなく、パルンの作品が公開された当時の反応を詳しく見てみれば明白である。

パルンが初めての監督作品を発表したのは1977年、『地球は丸い？』だった。エストニアがソビエト連邦内の国家だった当時、パルンが所属していたのは、エストニアの国营映画スタジオ、タリンフィルムのアニメーション部門ヨーニスフィルムであり、完成作品の公開にあたっては二段階のチェックを受ける必要があった。タリンフィルム、そしてモスクワのゴスキノ（国家映画委員会）である。『地球は丸い？』は、地球が球体であるという本で読んだ知識が本当かどうかを確かめるため、一生かけて同じ方向に歩きつづける男の話である。パルンのどの作品にも共通する歪んだキャラクター造形と鮮やかな色彩感覚のこの作品は、ゴスキノによって道徳性の欠如とグラフィック・スタイルの醜さが問題とされ、エストニア限定での公開となった。続く作品『森のなかのマジシャン』（1979）——トリックスターの主人公の動物が次々と変身を繰り返し、森の動物たちを混乱に陥らせる作品——もエンディングを変更させられ、ソ連全体への配給も再び禁じられた。

食事を象徴的なモチーフとして夫婦と間男の三角関係をエロティックに描いた『トライアングル』（1982）は18分の作品だったが、そのうち8分間が不適切と判断され、削除命令が出された。パルンがそれを拒否すると、国外の映画祭への出品は禁止され、公開場所も限定された。仕事と時間に追われて切羽詰まったネコ（のような動物）が、だまし絵とメタモルフォーゼに溢れた空想の世界に入り込んでしまう『おとぎ話（タイム・アウト）』（1984）は、ソ連兵が登場するシーンなど数カ所の修正を余儀なくされた。『草上の朝食』（1987）に至っては、当時の共産圏の日常生活および官僚に対する諷刺の激しさゆえに、脚本段階で制作にストップがかかり、許可が下りたのはペレストロイカ後のことであった。（パルン作品で初めて映画祭への出品が全面的に許可されたこの作品は、ザグレブ国際アニメーション映画祭でのグランプリを初め数々の賞を受賞し、彼の名を世界中に轟かせることとなる。）パルンの作品は、エストニアの独立以前に制作されたほぼすべての作品が、なんらかの軋轢を起こす結果となっているのである。

一般的に、社会主義圏の国营アニメーション・スタジオで制作された作品の検閲は、実

写映画と比べると格段に緩かったと言われるⁱⁱⁱ。ロシアの国営アニメーション・スタジオ、ソюзムリトフィルムにて制作された作品で、公開中止の憂き目にあったのは、全体主義体制下の官僚制度を寓話の形式を用いて真っ向から批判した、アンドレイ・フルジャノフスキーの『魔法のグラスハーモニカ』(1968)のみだったことを考えると、パルンが起こした混乱は、ソ連邦内のアニメーション・シーンにおいて、格段に目立つものであったと言える。

パルン作品の衝撃はどのようなものだったのか。現在では巨匠のひとりと数えられるウクライナ出身のイーゴリ・コワリョーフ(イゴール・コヴァリョフ)は、キエフにてアニメーションを学んでいた当時、『トライアングル』の限られた公開機会に鑑賞する幸運を得た。コワリョーフはまず奇妙なグラフィック・スタイルに惹き付けられ、鑑賞を繰り返すうち、愛欲に溺れる人間の醜い部分を全面に押し出したその内容(そしてその回りくどい描き方)に、アニメーションが描きうるものの幅広さを知ることになったという。パルン作品は、ソ連アニメーションの文脈から見ると、当時考えられていたアニメーションに対する固定概念を覆すようなものだったのである。

パルン作品は、異質な印象を与える。本論は、パルン作品のその「奇妙さ」について、ディズニー(商業アニメーション一般のみならず、ソ連のアニメーションにおいても「スタンダード」となっていたもの)を比較対象としながら、理論的および歴史的視点から考察する。最終的に、その「奇妙さ」が持つ意義について明らかにしたい。

1、アニメーションと観客：一体化と「昆虫の世界」

アニメーションは、実写映像とは異なり、実際に動いている対象を光学的に記録・再生するのではなく、静止画を集積することで運動を創造する。本来互いに関係を持たないはずの静止画が、連続的な映写によって関連づけられ、運動の錯覚を観客に引き起こすのである。それゆえ、アニメーションは、異なるコマ上にあるモチーフを観客がいかに知覚しつなぎあわせるべきなのかを、作り手側の方であらかじめ想定し、その受け取り方を提示する必要がある。

それゆえに、カメラでの撮影を行わず、絵画を連続的に映写するからといって、それがすべてアニメーションになるとは限らない。映像作家の黒川芳朱は、スタン・ブラッケージのダイレクト・ペイント・フィルム作品について語る際、ノーマン・マクラレンのシネカリグラフ(フィルムを直接ひっかくことによって描画する)によるアニメーションなどを比較対象とすることによって、そのことを明らかにする^{vi}。ブラッケージは異なるコマ上のペインティングのあいだに特定の関係性を設定しないので、連続的に映写される絵から運動の錯覚が生まれることはない。(それゆえにアニメーションではない。)しかし、見た目や手法において似ているマクラレンのシネカリグラフ作品は、異なるコマ上に存在する、本来まったく関係がなく別々のものであるはずの抽象モチーフ間に関係性を設定する。観客がその関係性を受け止めることによって、運動の錯覚が生まれる。アニメーション

ンとは、作家側があらかじめ想定した一種の法則性を、観客と共有することによって成り立つものなのである。

アニメーションの商業化は1910年代にアメリカで始まった。ウォルト・ディズニー・スタジオは、スタジオを大規模化し高度な分業体制でアニメーションの大量生産を可能にしようと試みるその流れを完成させたスタジオだったが、それと並行して、法則性の共有というアニメーションの原則を極限にまで高める努力も行った。作り物としての自意識を強く持っていた初期アニメーション^{vii}の原理から離れ、アニメーションの世界が作り物であることを観客が忘れ、その世界のなかに没入できるようにしたのである。

そのときディズニーが行ったのは、作品世界が持つリアリティと観客が感じるリアリティとをすり合わせることであった。スタジオが長編製作に着手した際にもたらされた変化が象徴的である。以前のように7分間の短編であれば、初期アニメーションより続くドタバタ喜劇のフォーマットでなんとか乗り切ることができる。しかし、長編となると、観客を作品世界に没入させるためには異なる方法論が必要とされる。その際に考案されたのは、リアリティの水準を上げ、「パーソナリティ・アニメーション」（登場人物を観客同様に思考する能力をもった存在として描くこと）を完成させることにより、作品世界への没入を容易にすることであった。

ウォルト・ディズニーは、スタジオのアニメーターたちに美術教育を施したり、アニメーション制作にあたって実写映像を参照させることにより自然主義的描写を導入する一方、キャラクターたちが重力や慣性の法則など現実の物理法則に従っていることを、アニメーション特有の輪郭線の揺れを過剰に用いることにより示し（以前ならばその輪郭線はキャラクターのアイデンティティを破壊するほどに揺れ、メタモルフォーゼを起こしていたことだろう）、登場人物たちが、観客同様に現実的な身体を持っていることを信じ込ませようとした^{viii}。つまり、写実的なレベルで現実へと近付ける一方、観客が生命を認識するやり方に沿いもするという両面的なやり方によって、リアリティを持たせようとしたのである。その方向性は、スタジオ初の長編作品『白雪姫』において、観客が白雪姫のかりそめの死に対して涙を流したことによって、成功が証明される。そのとき観客は、白雪姫を、自分たち同様に死ぬ可能性のある存在として受け止めたということであり、観客と作品世界との距離感は以前に比べて縮まる。

セルゲイ・エイゼンシュテインは、観客と作品とのあいだの距離を限りなくゼロに近づけようとするディズニー・スタジオの実践に強く反応した。彼の初期の芸術論を代表する「アトラクションのモンタージュ」は、綿密な計算によって、観客に対して然るべきイデオロギーを注入するための方法論についての考察を行ったものであり、観客論としての性質が強い。エイゼンシュテインは、芸術作品が観客に対して与える効果を重要視したわけだが、そんな彼にとって、ディズニーのアニメーションはその最良の例だった。あらゆる年齢や人種や国家に受け入れられているディズニーは、観客に対して伝えるべきものを間違いなく伝えるアトラクションという観点において、あらゆる芸術の頂点に立つと考えたのである^{xi}。

アン・ネズベットが指摘しているように、ディズニーが採用したミュージカルの形式は、ソ連のミュージカル・コメディに大きな影響を与えている。エイゼンシュテインとともに渡米した経験のあるグリゴリー・アレクサンドロフは、ディズニーにおける視聴覚的シンクロ（「ミッキーマウシング」と後年に揶揄されるようになったもの）の方法論を用いて、『サーカス』（1936）をはじめとするミュージカル作品を制作した。『サーカス』のラストシーンが象徴的だ。白人と黒人とのあいだに生まれた子供が、差別を受けるのではなく、様々な人種で構成されたサーカスの観客たちに祝福され、子守唄によって眠る。万人が同じ歌を歌うことで、同じイデオロギーを共有していることが表現されるのである^{xii}。こういったミュージカルの形式は、『白雪姫』において最終的に「悪」の魔女が死を迎え、小人や動物も含めたありとあらゆるキャラクターたちが白雪姫の復活に踊り狂うこと——つまり、白雪姫が歌いつづけた理想を共有すること——と根底において変わらない。

ディズニーはソ連のアニメーションに対して直接的な影響も与えている。1936年に初の国営アニメーション・スタジオ、ソユズムリトフィルムが設立されたとき、制作体制や作品内容の点においてモデルとされたのはディズニーであった。実写映像を参考にした動画制作は「エクレール」という名でソ連にも導入され、『白雪姫』をはじめとするディズニー長編が原作としたヨーロッパ民話の利用は、スラブ民族の民話の利用というかたちによって民族的伝統を強固にするものとして機能した^{xiii}。ソビエトのアニメーション・スタジオは基本的に子供向けの作品を制作するという大きな目的を持っており、その作品においては、社会主義リアリズムという理想が現実的なものとして提示される必要がでてくるわけだが、これはまたしても、異質さの排除による永遠の平等という理想を映像化するディズニーと基本的構造を同じくする。

こういったことを確認すると、プリート・バルンの作品が「ディズニーとは異なる^{xiv}」と説明されるとき、そこで使われるディズニーという言葉は、商業アニメーションを象徴するクリシェとして用いられる以上の意味を持ちうるようになってくる。バルンの作品は、ここで確認したディズニー的なものとはまったく異なるかたちでアニメーションを用いているからだ。

歴史的にみても、そのことは証明できる。バルンが制作を始めたころ、ソ連邦のアニメーション自体は、ディズニーの原理からの離脱を行い始めた時期であった。1950年代の「雪解け」から少し遅れた1960年代、アニメーション界の革新が起こった。フョードル・ヒトルークは『ある犯罪の話』（1962）において、ザグレブ派と共振するかのような平面的なグラフィック・スタイルを用いて、これまでのように超時間的な寓話世界ではなく、当世の住宅問題を風刺的に扱い、ロシアのアニメーションに新風を吹き込んだ。60年代と70年代、ソ連時代のロシアのアニメーションは、それまでの自然主義的作品から距離を置き、大人向けの作品も制作することによって、黄金期を迎えた。

バルンはディズニーから距離を置こうとするその流れから、さらに離れたところに属し

ている。エストニアの平面アニメーション部門ヨーニスフィルムは前述の通りタリンフィルムの一部門であったが、その設立に多大なる貢献を果たしたレイン・ラーマツトは、アニメーション制作のノウハウのアドバイスを求めてヒトルークを頼っている^{xv}。(エストニアにおけるドロイーグ・アニメーションの伝統の弱さゆえである。)つまり、エストニアの平面アニメーションは、そもそものスタート地点からソ連アニメーションの新傾向とつながりが強かったといえる。

パルンはラーマツトに才能を見いだされたひとりである。しかし、彼の処女作『地球は丸い?』は、ソ連の新傾向を代表する存在であるはずのヒトルークに、間違っただけという評価を受けた^{xvi}。

そこには、両者のバックグラウンドの違いが影響している。パルンは、アニメーション制作以前は植物学者として仕事をしており、彼の芸術的なバックグラウンドはその際に副業としていた諷刺画家である。ヒトルークは確かにロシアのアニメーションにおける革新者ではあった。しかし、彼がディズニーから受けた影響は大きく、そして長年にわたってディズニー的原理が支配的だったソユズムリトフィルムで経験を積んでいた。ヒトルークはあくまでソ連のアニメーション史の「内」における革新者だったのである。

それと比較すると、パルンはソ連のアニメーション史の「外」から現れた存在だったといえる。パルンはソ連製のアニメーションからの影響を完全に否定する。ソ連邦内に暮らしていれば確実に目にしたはずなのに、鑑賞した記憶さえ残っていないという。それが本当か否かはともかく、ソ連のアニメーションの文脈から自分を切り離して考えようとしているのは確かであろう。

パルンはむしろ、自らのバックグラウンドがチェコやポーランドのポスター画や諷刺画にあると語っているが^{xviii}、パルンと同じく東欧・中欧の美術に多大なる影響を受け、主にイギリスをベースにして数々の人形アニメーション制作を行っている双子の作家ブラザーズ・クエイは、アニメーションと観客との関係性を考えるうえで、ひとつの興味深い考え方を提示している。2000年制作の『イン・アブセンティア』についてのインタビューにて、インタビュアーが作品を「悪夢」と形容した際、彼らは以下のように返答している。

悪夢というほどではない。私たちは、アニメーションを用いれば、オルタナティブな宇宙を創造できると強く信じているのだ。私たちが作品で作り出したいのは、「客観的な」オルタナティブ宇宙なのであり、夢や悪夢などではない。自立的かつ自己充足的な世界なのだ。それ自身の法則を持ち、明晰な世界。昆虫の世界を観察して、昆虫たちの行動のロジックが何に由来するのか、考えるようなものかもしれない。(……) 私たちの作品を観ることは、昆虫の世界を観察するようなものなのだ^{xix}。

『イン・アブセンティア』は、イギリスBBCの「サウンド・オン・フィルム・インターナショナル」というシリーズの一作として制作された。このシリーズは、著名な作曲家と映画作家とを組ませて一本の作品を作らせるというもので、『イン・アブセンティア』は

カールハイツ・シュトックハウゼンの「二つのパレ」Zwei Paare という曲を用いている。この作品の元となっているのは、精神病院のなかからひとりの男性にラブレターを送り続けた女性の実話である。しかし、そのことが観客に分かるのは、本編終了後に「保護施設から自分の夫に手紙を書き続けた E. H. に捧ぐ」という一文が出た瞬間のことだ。それまで観客は、女性のうなじ、碎かれる鉛筆の芯、ひとりりで開け閉めされる窓、ゆらゆらと揺れる少女の足といった断片的なイメージ群を、確固たる物語の筋もないままに次々と見せつけられる。本編鑑賞中には、作品全体を統御する原理を見出すことのできぬまま、放っておかれるのである。

ここでクエイがアニメーションを用いて行っているのは、どう理解すべきかわからない異質な世界（つまり「オルタナティブな宇宙」）の創造である。そして、先ほど引用した発言からは、その試みが、異常者として診断された女性の内面世界——つまり、正常な世界と比較して劣っていると捉えられがちなもの——を、正常・異常という分け方ではなく、単純に「別種」のリアリティとして提示するものだということがわかる。「悪夢」という形容が拒否され、「それ自身の法則を持ち、明晰な世界」であるとされることにより、ここで描かれる世界は、同じ世界上に暮らしながらも、その行動ルーティーンや思考体系が決して完全には明らかにならない昆虫の世界のように、奇妙には思えるがそれ自身として確固たる根拠を持った世界として提示されるのである。

クエイ兄弟はブルーノ・シュルツの小説から影響を受けている。彼らは、シュルツが短編「肉桂色の店」で用いている「一年の十三番目の月」という表現を、自分たちの作品を正しく形容するものとして考えている。普通、ひとは一年は十二ヶ月だと考えるが、しかし、クエイ兄弟が描き出すのは、その当然視される枠組みの「外」にあるものである。ここで彼らは、観客があらかじめ抱いている現実の観念と作品が体现するそれとのあいだのすり合わせを行わず、むしろ積極的に裏切っている。

2、スタンダードからの逸脱——パルン作品の方法論

クエイ兄弟のアニメーションに対するこういった考え方は、おそらくパルンのそれとかなりの程度共通するものである。

ディズニーは、観客が作品世界をいかなるノイズもなしに自然なものとして受け入れるよう工夫したが、パルンの場合、グラフィック・スタイルにおいてまず観客に違和感を与える。あえて歪まされ、中途半端に毛が生やさされ、汚しも残されたそのキャラクターは、ソ連のスタンダードからは外れている。理想的で美しいプロポーションを持つべきだった大部分のアニメーション（革新者であるヒトルークらの作品もやはり、美的な観点でいえば整っている）とは異なっていたのである。エストニアの映画評論家ヤーン・ルースによれば、「ディズニーのようなとても正確で細密なドローイングに慣れていたソビエトのアニメーターたちのあいだでは、[パルンのドローイングは] 論争を巻き起こした」^{xxi}。典型的な動物寓話もののアニメーションの形式に則った『森のなかのマジシャン』における崩れ

た描画スタイルが、それを象徴する。人々が当たり前と考える基準を、あえてずらすというやり方が行われているのである。

バルンが自作の解釈に積極的に多義性を持たせたことも特筆すべきであろう。そしてそのやり方は、バルンが自らの諷刺画家としての実践を持ち込んだものであるともいえる。権力者たちを批判しながら、批判されている側にはかならずしもその真意が伝わらなくすること——「忌むべき権威に対して巧みに向けられた嘲りは、“われわれ”にとっては見えるものであったが、“やつら”にとっては見えないものだった。“やつら”がそれを理解できるようにしていなかったからだ^{xxii}——、それこそが、全体主義社会における諷刺画の必要条件だったからだ。バルンのような単純な描線による絵は、一般的に受容者に対して伝えるべきメッセージをストレートに伝えるものだと考えられているが、バルンの場合、諷刺画家としての使命から「熟考なしでは理解できない非言語的カリカチュア^{xxiii}」を追求していた。それは、作品を言語的に解釈しようとすれば、いくつものバリエーションを持たざるをえない、ということである。

その態度は、彼のアニメーション作品にも読み取ることができる。『草上の朝食』を例にしてみよう。マネによる同名の絵画に描かれた男女四人が絵の一部となるまでの様子を、社会主義体制における日常生活の矛盾や官僚制度への批判を込めて描くこの作品は、表面的には「公認された」芸術の素晴らしさを謳うもののようにも見えてしまうが（不可視の役人によって許可印をもらった後の絵画の完成の瞬間が、作品中での最大のカタルシスを与えるものとなっており、それに対する批判は、作品の中からは明示的には読み取ることができない）、実際には全体主義社会における日常的な抑圧と自由な創造の困難さを描くものとなっている。「許される限りにおいてやれることすべてを成し遂げた芸術家たちに捧ぐ」という『草上の朝食』のエピグラフ自体が、この作品の両義性を象徴している。

さらにバルンは、この作品について以下のようなことを言っている。

私が思うに、一般の観客はこういった種類のアニメーションに慣れていなかったと思う。実写映画に近いようなドラマ的構造を用いて、リアリスティックに社会の具体的な描写を行ったからだ。だが物語はアニメーションのツールを使って演じられている。視覚的なギャグ、メタモルフォーゼ、様々なスタイルのドローイングの併存……大抵の場合、シリアスな物語というのは暗く、重く、ペースはゆったりとして退屈なものだ。私がやろうとしたのは、シリアスな映画を愉快で多層的でアイロニカルに語ることだったのだ。こういった種類のシリアスさとコミカルさの融合は、**人々を混乱させた**と思う^{xxv}。

バルンは明らかに、観客の予期を意識したうえで制作を行っている。『草上の朝食』は実写映画のシリアスなドラマ的構造とコミカルなアニメーションの表現を意図的にミックスしており、そのような組み合わせに慣れていない観客にとって、その作品は極めて奇怪な

ものとして映る。パルンは、観客と作り手とのあいだで無意識的に共有されているルールを意識し、意図的に裏切るようなことをしているのである。

『草上の朝食』からは、意図的に整合性が排されている。5章構成のこの作品は、最初の4章で主要な4人の登場人物のそれぞれの日常を描く。どの章もほぼ同じ時間軸をパラレルに共有しており、転がるリング、交通事故、叫び声、どこかに連行されるピカソのような画家など、多くのモチーフを共有している。しかしそれらを観客側で時間軸上に整理してみたとしても、整合性が取れるとは限らない。モチーフ間のつながりは、あるともいえるし、ないともいえる。そのような曖昧な構造を持たされているのである。

パルンはなぜ、自作に意図的なズレや多義性を導入するのだろうか。一見して奇妙で、一義的ではなく複数に解釈可能で、特定の意味を明示しないアニメーション。そのようなアニメーション表現に辿り着いたパルンは、観客との理想的な関係性について問われた際、以下のようなことを言っている。

世界には私と同じようにモノを考え、同じように世界に対して接し、そして同じようにジョークを語る人たちがいるに違いない。そういった人々こそが私のターゲット層なのだ。劇場に腰かけている、私とは違う名前を持った私だ。実際のところ、それこそが作品制作に対する最も誠実なやり方だと思う。(……) 私よりも愚かな人々がいて、そういった人々のレベルにまで下りていって、理解可能なものを作る。そんな風には決して考えない。^{xxvi}

パルン作品がなぜ異質なのか。その理由のひとつが、この発言から読み取れる。彼はディズニーのように万人に向けて「あらゆる人々」が理解できるように作品を作ることはせず(パルンのロジックからすれば、それはある程度まで「下りる」行為なのであり、「誠実」さを欠いていることになるだろう)、どこかに存在するであろう「私とは違う名前を持った私」に向けて作品を作る。

そのように作られた作品は、「私」以外の人にとっては、異質なものとして映る結果となるだろう。パルンは、「自分と似たその人間」が世界の大多数を占めることはない^{xxvii}と認識しているが、しかし決して、彼の考え方をエリート主義とみなしてはならない。作品に込めたメッセージを問われたパルンは、自作においては、奇妙な動画そのものがメッセージだと言っている^{xxviii}。その動画の奥になんらかの言語的メッセージが隠されているのではなく、グラフィック・スタイルと負けず劣らず異質な感覚を与える動画の奇妙さそれ自体が価値を持つと考えるのである。その価値とは何によって生まれるのか。それは、全体主義社会において「世界には異なる考え方を^{xxix}持った人たちがいる」という考え自体を観客に喚起するということによってである。

おわりに

パルン作品が持っている奇妙な感覚は、世界が一般的な考え方によって出来上がっているのではないということを明らかにする。パルン作品の一見して分かる奇妙さは、それについて熟考すれば、明晰なロジックが通っていることが理解できる奇妙さなのである。パルン作品は世界が多様なものの考え方を持つ人々によって構成されていることを、言語的メッセージというかたちではなく、むしろ言語化しきれないその奇妙さそれ自体のうちに伝える。全体主義体制下で制作を始めたパルンは、ひとつのイデオロギーが唯一正常なものだとみなされる社会において、それがただひとつの正解なのではなく、正常さや正しさといったものが相対的なものでしかありえないことを、奇妙さによって明示せぬままに提示する。パルン作品の奇妙の意義とは、まさにそういったところにある。^{xxx}

注

- i この後に続く、パルン作品の検閲をめぐる状況についての記述は、Chris Robinson, *Estonian Animation: Between Genius and Utter Illiteracy*, Eastleigh: John Libbey Publishing, 2006, pp.97-114, Andreas Trossek, “The Beginning of A Rhizome-like Alphabet: Priit Pärn and His Works”, in *Priit Pärn*, Tallin: Kunstmuuseum, 2007, pp.12-50, 著者によるパルン本人へのインタビュー（2010年8月2日）を参考にしている。
- ii 邦題の「おとぎ話」はロシア語タイトルに基づいて訳されている。このタイトルはゴスキノの不認可を恐れたタリンフィルムによって変更された後のものである。原題は *Time Out* であり、パルンは、タイトルが英語だったがゆえに、タリンフィルムの上層部はそれを認めなかったのだらうと言っている。（著者によるインタビューによる。）
- iii クレア・キッソン 『「話の話」の話——アニメーターの旅 ユーリー・ノルシュテイン』小原信利訳、未知谷、2008年、p.60。
- iv 同上、p.61。
- v Chris Robison, *Unsung Heroes of Animation*, Eastleigh: John Libbey Publishing, 2005, p.39.
- vi 黒川芳朱「隙間のある時間の造形 『ハンドペインテッド・フィルムス』を見る」、『映像実験誌 Fs (エフズ)』第8号、2002年、pp.23-25.
- vii 初期アニメーションにおける作り物としての自意識や自己言及性については、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.を参照のこと。
- viii 詳細については、土居伸彰「柔らかな世界——ライアン・ラーキン、そしてアニメーションの原形質的な可能性について」、加藤幹郎編著『アニメーションの映画学』、臨川書店、2009年、pp.82-86を参照のこと。自然主義と誇張表現を組み合わせることによって現実以上のリアリティ効果を生みだそうとするやり方は、ディズニー・スタジオの指南書『ディズニー・アニメーション 生命を吹き込む魔法』においては「誇張されたリアリズム」と呼ばれている。（フランク・トーマス、オーリー・ジョンストン『ディズニー・アニメーション 生命を吹き込む魔法』、徳間書店、2002年、p.70.）
- ix 「こびとたちが白雪姫の棺のまわりを囲み、帽子を取ってひざまづくシーン。会場からすすり泣く声がかきこえたんだ。信じられなかった。アニメーションのキャラクターの死に、

- 観客が泣いていたんだよ。」(ウォード・キンボール、「メイキング・オブ・白雪姫」、2001年、DVD「白雪姫」収録、プエナ・ビスタ・ホーム・エンターテインメント、2006年。)
- x 「アトラクションというのは、(……) 知覚する側に一定の情緒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。)
- xi Sergei Eisenstein, *On Disney*, The Eisenstein Collection, Calcutta: Seagull Books, 2006, p.90.
- xii 「グリゴリー・アレクサンドロフはミュージカル・コメディの制作者としてのキャリアへと移行するとき、ウォルト・ディズニーからの教え——音楽という確固たる「骸骨」の重要性や優れたデザインを施されたアニメーション世界を統べる法則性——を学び取り、それを実写に利用することによって、スターリン主義的映画のイデオロギーのアニメートが行われた世界をつくりだしたのである。」(Anne Nesbet, *Savage Junctures: Sergei Eisenstein and the Shape of Thinking*, London: I. B. Tauris, 2007, p.169.)
- xiii 井上徹『ロシア・アニメ アヴァンギャルドからノルシュテインまで』、東洋書店、2005年、pp.26-28、pp.35-36、40.
- xiv Robinson, *Unsung Heroes of Animation*, p.50.
- xv Robinson, *Estonian Animation*, p.64.
- xvi 「ヒトルークと試写室で話したときのことを覚えているよ。(……) 彼は私の映画のスタイルが正しくないと言い、私は正しいと言った。彼を驚かせたと思う。(……) 低い地位にいる者が高い地位の者に抵抗するなんて思われていなかったからね。ヒトルークは有名なアニメーション作家だったし、“私のやっていることは間違いない、これは私の映画なんだから”なんて言ったものはおそらく誰もいなかっただろうから。」(Priit Pärn, in Robinson, *Estonian Animation*, p.102.)
- xvii 著者のインタビューによる。
- xviii “Priit Pärn on His Works”, in *Priit Pärn*, p.6.
- xix Brothers Quay, in Robert Alta, *Brothers Quay: In Absentia*, http://www.horschamp.qc.ca/new_offscreen/quay.html.
- xx Ibid.
- xxi Robinson, *Estonian Animation*, p.106
- xxii Andreas Trossek, “The Beginning of a Rhizome-like Alphabet: Priit Pärn and His Works”, in *Priit Pärn*, p.28.
- xxiii Ibid. p.24.
- xxiv 諷刺画家としてのパルンが最も有名になったのは、農夫が三又で投げ捨てる堆肥がエストニアのかたちをしている *Sitta kah! (Just Shit!)* という諷刺画によってである。この絵画も本来ならば内容的には出版以前に差し止めになるはずが、解釈が一義的に言語化しえぬその性質により掲載されてしまい、物議を醸すことになった。この諷刺画についての詳細な分析は、Maarja Lõhmus, “An Effect of Meaning-Breaker: Analysis of the Cartoon “Just Shit””, *Semiotica* 150-1/4, 2004, 257-282. を参照のこと。
- xxv 著作のインタビューによる。
- xxvi 同上。

- xxvii 「私はプロとして作品を作り、自分の好きなように、好きな作品を作っている。観客の層はとても狭いが、しかし、世界中に広がっている。中国にも、日本にも、ブラジルにも。もちろん、一般的に認知されているわけではない。リオ・デ・ジャネイロに私が行ったとして、エストニアの旗を持った人が5000人空港で待ちうけているということはない。なぜなら、ブラジルで私の作品を気に入ってくれるのは20人程度だからだ。(……) だがそれこそが私のポリティクスなのだよ。」(著者のインタビューによる)
- xxviii 「プリート・パルン インタビュー」、『ラピュタ・アニメーション・フェスティバル 2009 カタログ』ふゅーじょんぷろだくと、2009、p.16.
- xxix 同上。
- xxx 『トライアングル』は不倫関係に陥る女性を描くものだったが、この作品に対して、当時の検閲官は、「ソ連でこのような女性が描かれたことはない」と憤慨したとパルンは言っている(Priit Pärn in Trossek, “The Beginning of a Rhizome-like Alphabet: Priit Pärn and His Works”, p.46.)。この作品はやはり、既存のアニメーション表現の外に飛び出すものであると同時に、実在するにも関わらず、当時の社会においてはその存在がなかったことにされている「異質な」存在を、目の当たりにさせるものだったといえるだろう。