

## 第1章 諸論

### 第1節 研究背景

今回の研究の目的は、今敏（1963年～2010年）のアニメーション作品に焦点を合わせ、主にダーレン・アロノフスキー（Darren Aronofsky 1969年2月12日～）の実写映画作品と比較することで、「異常心理」を描写する表現手法を探求することである。

まず、論述を始める前に、「異常心理」という概念について簡単に説明しておきたい。今回の研究の中心は「『異常心理』の映像表現」である。それでは、「異常心理」とは何か。ここでの「異常」とは、「精神の異常」すなわち「精神障害」と理解しておきたい。北京師範大学の心理学教授である王健平と、南京医科大学附属脳シエル病院の副学部長、張寧による著書『変態心理学』（『**変態心理学**』）で「変態心理」は「異常心理」とも呼ばれ、認知、感情、意志、性格など、人の心理的プロセスと人格の心理的特徴の異常を指す<sup>1</sup>。「異常心理」の病理学的症状には多くの種類があるが、多くの場合、それらは孤立し存在しているわけではなく、特定の症候群や合併症を形成する。しばしば患者はさまざまな複合的な症状（症候群や合併症）に苛まれるのだ。その症候群は主に6つに分けることができる。すなわち、「幻想と妄想症候群」、「精神自動症候群」、「心気症候群」、「緊張症候群」、「感情症候群」、「強迫状態」（中国語での表記では、それぞれ「**幻想妄想綜合症**、**精神自動綜合症**、**疑病綜合症**、**緊張綜合症**、**情感綜合症**、**強迫状态**」）である<sup>2</sup>。

日本の厚生労働省が平成30年に公表した「精神疾患のデータ」<sup>3</sup>によると、日本で精神疾患を患い、医療機関にかかる患者数は、近年大幅に増加している。精神疾患は次第に人の健康を脅かす一般的な病気のひとつになってきているのだ。2020年6月に筆者は15人の「異常心理」がある患者（筆者がインターネットで募集した人たちで、その内訳は、病院で病気を確認している人が10人で、自己評価表のようなアンケート（SDSとDSI）<sup>4</sup>により、心理的問題があると自分で考えている人が5人である）を対象にオンラインインタビューを行った。インタビューを通じて、中国においては双極性障害<sup>5</sup>が誤って判断される

ことが多く、単純にうつ病や不安症と判断される現状を了解した。双極性障害のうつ状態とうつ病のうつ状態は、ほとんど同じで見分けがつかない。それとは別に、異常な精神疾患には症状面で共通の特性があることをあらためて認識させられた。たとえば、統合失調症は、幻覚や妄想という症状が特徴的な精神疾患であるが<sup>6</sup>、うつ病や双極性障害を患う人にも、幻覚や妄想の症状が見られる。つまり、「異常心理」には様々な成因があるが、患者の心理感受性、発病する時の症状については、症候群や合併症によって一定の類似点が見られる。

今回の論文では、多くの種類がある「異常心理」のなか、今敏とダーレン・アロノフスキーの作品に関連する「異常心理」とそれに対応する表現方法のみを取り上げ、分析することにする。つまり、解離性同一性障害（いわゆる多重人格）である。しかし、上記のことから、今敏とダーレン・アロノフスキーの「異常心理」の表現に関連する表現手法を研究することで得られるであろう成果は、他の異常な心理的症状を表現するうえでも、参考になり役立つはずであることも明らかになった。つまり、今敏とダーレン・アロノフスキーの作品の中にある多重人格の表現手法は双極性障害の表現にも参考になると考えられる。

今敏の作品は、映画的な表現手法を使用することが多く、非常に映画的な特徴があるアニメーション作品と評されることも少なくない。たとえば、中国の南京林業大学デザイン芸術学部の講師・彭俊は論文「今敏のアニメーション作品の映像言語の分析（上編）」の中で、「日本の有名なアニメーション監督である今敏は、強力な映画コンプレックスを持っている。彼の作品を見ればわかるが、彼の作品には多くの映画やテレビの制作と撮影技術が含まれている。」と書いており<sup>7</sup>、同じく中国の長沙理工大学デザイン芸術学院の講師・黎首希は論文「今敏の映画アニメーションにおける映像言語の特徴の分析」の中で、「……彼（今敏）の作品には強い「映画」の雰囲気がある。」と指摘している<sup>8</sup>。

大多数のアニメーション作品が子どもたちを観客として想定し、彼らのグループに向けて発信されていたなか、今敏は早くから大人のグループを観客に想定し、彼らに向けて創作していた。1998年、彼のアニメーション作品『Perfect Blue』（『未麻の部屋』）が、

カナダ・モントリオール開催のファンタジア国際映画祭で上映された<sup>9</sup>。このアニメーション作品は、そのカットの切り換えに関わる豊かな表現、二重構造的な物語、そして、暗くて晦渋な大人向けの内容によって、アニメーション作品の（従来の子ども向けとは）別の側面を大衆に提示している。今敏は、モンタージュ手法を使用して、ファンタジーと現実が絶えず行き来する奇妙な世界に観客を導くことを得意とする。「異常心理」を抱える人の精神世界には、しばしば幻想が出てくるが、幻想世界と現実世界の間を自由に行き来することこそ、今敏作品の特徴の一つである。その特徴によって、今敏作品は、異常心理を持つ登場人物の感覚や感情に観客を引き込み、異常心理状態への共感を促しているとは私考える。

作品中で駆使されるさまざまな映画的手法の数々と、子ども向けとされてきた従来のアニメーションのあり方を覆すアプローチから、今敏のアニメーション作品を「映画」として論じる必要性が理解されるだろうが、さらに、彼の作品への理解を深めるうえで、なかでもダーレン・アロノフスキー監督の作品を参照することの意義について述べたい。

2010年9月1日のヴェネツィア映画祭で最初に上映されたアロノフスキーの実写映画『ブラック・スワン』（2010年）と、それに先立ち、2000年にカンヌ映画祭での特別上映された『レクイエム・フォー・ドリーム』（2000年）については、今敏の『Perfect Blue』

（1998年）と多くの類似点を見出すことができ、今敏の作品を模倣しているとの指摘の声も多く聞かれるが<sup>10</sup>、アロノフスキー自身、それは今敏への敬意の表れだと述べた<sup>11</sup>。そして私は、そうした類似点の指摘以外に、探究すべき問題が別にあると思う。そもそも今敏のアニメーション作品は映画的な側面が強く、二人の作品の類似点の分析を通して、アニメーションと（実写）映画、それぞれの表現の可能性を探究できるなど、両者の比較研究には意義があり、そこから学ぶところも多いと考える。

国内外における今敏に関する既存の研究をまとめると、テーマの構築、物語の空間と論理（仮想と現実の組み合わせ）、映像言語と叙述の技法（劇中の劇、鏡を使用する表現、メタファー）、ヒロインの描写に焦点を当てたフェミニズム分析、キャラクターの性格分

析、フロイトの夢に関する理論からの分析、意識の錯覚と人格不均衡の方向からの分析、そして、彼の作品に基づく日本の社会ステータス（日本社会の現状）の分析などが多数を占める。これまでの研究で、今敏の「異常心理」表現を本格的に論じる文章がほとんどなく<sup>12</sup>、ダーレン・アロノフスキーの作品との比較研究もないことがわかった<sup>13</sup>。今回の研究を通じて、こうした研究の方向の端緒を開き、何らかの貢献ができることが期待される。また、自己を見失って混乱する人間精神の映画やアニメによる表現方法の研究に基づき、精神的な病気を持っている人たちが感じていることを描き、アニメーション作品を制作することを筆者は考えている。

## 第2節 研究対象

今敏とダーレン・アロノフスキーの作品は多数あるが、本研究は「異常心理」表現に焦点を当てているため、研究対象として主に彼らの「解離性同一性障害（いわゆる多重人格）」表現に関連する作品を選び、その分析と論述を行っている。具体的には、今敏のアニメーション映画『Perfect Blue』（『未麻の部屋』）、また、比較のための実写映画としてダーレン・アロノフスキーの作品『ブラック・スワン』を主に取り上げる。

さらに、幻想や妄想は異常な心理状態における最も一般的で複雑な合併症（ある疾患に関連して起こる他の病症、余病、併発症）であり、映画的な技術を利用してそれら进行处理および表現する方法もこの研究で突き止められるべき焦点である。今敏とダーレン・アロノフスキーの他のいくつかの作品でも関連する表現があるため、今回の研究対象にはそうした作品も含まれる。具体的には、今敏のアニメーション映画『パプリカ』（2006年）とテレビアニメシリーズ『妄想代理人』（2004年）、そしてダーレン・アロノフスキーの作品『レクイエム・フォー・ドリーム』がそうした作品に該当する。

## 第3節 研究方法

前述のとおり、今回の研究は、今敏とダーレン・アロノフスキーの作品における「異常

心理」の表現内容を主に比較するものである。あるいは、「異常心理」を抱える人の心の世界（心的風景）をアニメーションや実写映画で表現することに関わる、感覚変容、視覚変容の描き方の探究である。また、ここでの探求は、アニメーションの表現と実写映画の表現の比較研究でもあるが、最終的な結論はアニメーションの表現方法を中心にする。研究は既存の今敏の研究を踏まえ、より具体的な「異常心理」の表現手法、とくにアニメーションならではの表現特性に焦点を当て、研究を進めたいと思う。

今回の論文では、主に今敏とダーレン・アロノフスキーの作品に現われる「解離性同一性障害（いわゆる多重人格）」に関連するカットを分析する。論文の構成に照らして整理すると、第2章〈叙述表現による心理状態の変化の推進〉では、叙述表現の面から、主にモンタージュの理論を参照しつつ、編集手法や他のテキスト内容を利用することによる、心理状態の変化の表現を比較分析する。続く第3章〈「異常心理」の「演出」法〉では、主に「演出」の観点から、「解離性同一性障害（いわゆる多重人格）」の状態にある主人公のファンタジー世界（「異常心理」の世界）の表現方法を比較分析することを試みる。

## 第2章 叙述表現による心理状態の変化の推進

アニメーションと実写の違いにかかわらず、映画の叙述表現において、それが単調に過ぎれば、プロットに抑揚をつけることができず、また、観客を惹き付けて、キャラクターの感情的な世界の理解やそこに溶け込ませることもできない。そうした点で重要なのが、モンタージュ手法の使用である。特定の順序に散在するショット内容を編集することで、キャラクターの心理的变化を推進させると同時に、観客の注意力を導き、観客の連想を刺激することができるからだ。また、他のテキスト内容を借りて、側面から人物の心理状態の変化を推進することも叙述表現の一つ重要な側面である。ここでの「他のテキスト内容」とは、たとえば、作品の中に出現する本、ストーリー、日記、新聞などの文字や図案から成る。この章では、主にモンタージュ<sup>14</sup>理論に基づく叙述表現を軸に、第1節で今敏の作品、第2節でアロノフスキーの作品をそれぞれ論じたうえで、第3節で両者の共通点と

差異を明らかにする。

## 第1節 今敏のアニメーション映画作品『Perfect Blue』の分析

『Perfect Blue』（『未麻の部屋』）の原作者である竹内義和<sup>15</sup>が最初にしたストーリーは、ストーカーによる暴力的な攻撃に基づくものであったということである。今敏はそうしたストーリーに対して、あまり関心を持ち合わせていなかったため、脚本家の村井貞之と一緒にシナリオを再作成し、主人公・未麻の変身する過程を中心に据えたものに改変した<sup>16</sup>。未麻はアイドルから女優に転身したいが、満足できる役割を受け取ることができず、大衆にも認められない。転身を成功させて大衆の認知を得るために、未麻は女優としてレイプシーンを演じたり、ヌードモデルの被写体になるなどの活動を始めた。しかし、そのような「転身」が、未麻の清純さを信奉するストーカーを刺激してしまう。その結果、未麻の清純さを守るため、ファンは彼女のキャリアを妨げようと様々な手段を使い始める。転身のためのストレスとストーカーの干渉と報復による二重のストレスが、未麻の自己意識の分裂を引き起こし、幻想中の未麻（未麻のもう一つのアイドル人格）が次第に強くなることで、最終的に精神的な危機が爆発する。

『Perfect Blue』での今敏は、「劇中劇」（未麻本人が生きる作品の中の「現実世界」と女優としての未麻が生きる＝演じる作品中の「作品」の二重構造）を使用して、未麻の精神状態が不安定になっていることを観客に説明する。物語は、実生活と映画撮影（の現場）の間を繰り返し行き来し、映画のプロットとセリフ（＝「他のテキスト内容」）を借りることで、実生活の未麻の精神状態が伝えられる。たとえば、作品の冒頭で未麻は、自分の部屋で匿名の脅迫ファックスを受信し、誰かに見られていると感じる。この時、未麻は「あなた、誰なの？」という質問を誰に向けてでもなく放つが、その直後のショットは、未麻が撮影現場でセリフを練習する様子を捉えるもので、そのセリフもまた「あなた、誰なの？」である。正式に撮影が始まる前に、未麻は自分の周りの見慣れない撮影作業環境を見回したうえで頭を下げ、緊張した表情でセリフ（「あなた、誰なの？」）を小声で練

習している。撮影が開始される同時に、その現場で、未麻に送られた匿名の脅迫状が、彼女が所属する事務所の社長である田所の手中で爆発する。アイドルから女優へ転身し始めるタイミングにある未麻は、新たな職場環境のストレスに直面しており、それに由来する彼女の心の不安と未知の脅威への恐れが、これらの「あなた、誰なの？」というセリフによって伝えられる。「あなた、誰なの？」というセリフは、身を隠すストーカーに対する未麻の不安を表現するだけではない。もっと後のカットで、「幻想の未麻」（未麻のもう一つのアイドル人格）が登場したとき、現実世界の未麻はここでも何度も「あなた、誰なの？」と尋ねる。これは、未麻自身の自己否定を意味するセリフでもある。そして、後に登場する別の撮影時での劇中の女優・未麻のセリフは「私、もう自分のことがわからない」、「先生、私が怖いんです。私の知らないところで、もう一人の私が勝手に……」である。これはまた、未麻が実生活（現実世界）で「幻想の未麻」を頻繁に見ることを反映しており、女優・未麻のセリフを通して、未麻の精神状態が不安定になったことが観客に伝えられる。

さらに、今敏は、ストーカーがWebブログで書いた「未麻の部屋」（「他のテキスト」）の内容を、未麻の実生活で発生するプロットの補足説明用テキストとして借用する。この表現方法は、未麻の精神活動の変化を側面から推進させるだけでなく、「幻想の未麻」の出現にもつながる。ファンから未麻に送られた手紙の中でその存在が言及された「未麻の部屋」と呼ばれるWebブログでは、たとえば、毎日電車に乗り降りするときは最初にどちらの足を踏み出すか、家に帰る際に何を購入しているかなど、未麻のことが非常に詳細まで書かれている。これらの事実が未麻の心をとて不安にさせる。そして、ストーカーはその「未麻の部屋」で未麻の心の内部活動の内容を未麻の立場から毎日続けて更新するのであり、その内容は、「もオやだよォ ドラマは！！プロデューサーはHだし、超オオヘンな役だし……やっぱりファンの前で、歌うのがサイコォ！！」など、アイドルとしての自身への回帰を示唆するとともに、ストーカーの望みを告げるものである。これらの内容は、未麻の心の奥深くに抑圧されたものを側面から示し、それも後の「幻想の未麻」の

出現、つまり、未麻の精神錯乱の基礎を定める。プロットの展開に伴い、「未麻の部屋」のWeb ブログの内容は、私はこのようになりたくないと呼んでおり、誰かが彼女を救ってくれることを願っている。これらの内容を見て、未麻は首を振り、「これは私ではない、これは私ではない」と言う。

やがて「幻想の未麻」が画面に出現し、現実の未麻と対話を行う。「幻想の未麻」は、現実の未麻が心の奥深くに抑圧してきたものを説明する。これは、未麻自身の分裂の表現であり、彼女が現実の自己を否定していることも観客に伝える。また、レイプシーンを撮影し終え、家に帰った未麻は、育てていたネオンテトラに餌をあげようとして、すべて死んでいることに気付く。ここでのペットのネオンテトラの死は、未麻の純粋な人格の死も象徴していると考えられる。この死は、未麻の内面感情の変化を促進し、彼女の抑圧された内面感情が崩壊し暴走を始める。ところが、作品の後半にはネオンテトラが死んでいないシーンがある。こうしたネオンテトラの生死をめぐる時系列的な混乱から、未麻がすでに幻想的な世界にいることが描かれ、この瞬間に未麻の内部状態が非常に不安定になったことも観客に伝えている。

『Perfect Blue』では、作品の49分17秒～68分ほどの中で、時間と空間を頻繁に切り替えるショットグループがある。驚くべきことに、約20分間に15回の時間と空間の交錯が見られる。この段落の内容は、女優・未麻が演じている、多重人格のあるドラマの役柄を借りて、現実の未麻もまた多重人格を持つ精神疾患であることを観客に伝える。

具体的な内容は次のとおりである（表1）。

時間	内容
49分17秒～ 50分22秒	現場で撮影中に未麻はストーカーを見た。驚いてストーカーがいた場所をもう一度見たら、ストーカーは消えてしまった。その時、雨が降り出した。
	ここでの雨は次のシーンとの冒頭で降る雨との間で連続性を形成する

	<p>が、その後、再び撮影現場に戻って未麻がストーカーを目撃するため、時間と空間についての観客の認識をむしろ混乱させるモンタージュ効果を生む。</p>
50分23秒～ 52分33秒	<p>雨のシーンから前に一緒にアイドルだった女の子達が出演するラジオ番組のスタジオのシーンに転換する。そこでもう一人の自分を目にし、未麻がそれを追いかける途中で、ストーカーが未麻に向けてトラックを運転してくる。</p>
	<p>前に一緒にアイドルだった女の子達の楽しい様子によって刺激され、未麻のもう一人アイドル人格を出てくる。</p>
52分34秒～ 53分44秒	<p>トラックが未麻にぶつかろうとしているとき、自分の部屋のベッドに横たわる未麻のシーンに転換する。未麻は悪夢から目覚めたかのように起き上がり、その後、留美（未麻のエージェント）が未麻の部屋にきて、一緒にお茶を飲みながら話している。</p>
	<p>話す内容から次の撮影現場のシーンへと連続して転換する。</p>
53分45秒～ 54分23秒	<p>シーンは撮影現場に戻り、未麻はストーカーを再び見る。そして、ストーカーはまたしてもすぐに姿を消した。</p>
	<p>同じ場面がもう一回出現することで、観客の時間と空間の認識を混乱させる。</p>
54分24秒～ 55分10秒	<p>撮影現場の「take2」の指示に伴って、自分の部屋のベッドに横たわる未麻のシーンに転換する。未麻は悪夢から目覚めたかのように起き上がり、その後、留美が未麻の部屋に来て、一緒にお茶を飲みながら話している。</p>
	<p>このシーンで未麻は現在の時間と空間が本物かどうか疑問に思い、ティーカップを素手で粉砕する。一般的な女の子がティーカップを素手で粉</p>

	<p>砕することは難しい。監督はこれが幻想であることを観客に伝えていると思う。</p>
55分11秒～ 55分28秒	<p>未麻の手から血が滴り落ちるシーンから、更新された「未麻の部屋」という Web ブログを未麻が恍惚状態で見ているシーンに転換する。彼女はその Web ブログから自分が昨日原宿へ買い物に行ったことを知る。</p> <p>未麻の自己認識が曖昧になり、彼女の判断の根拠が外部によって完全に妨げられていることを意味する場面である。Web ブログ（「他のテキスト内容」）から導き出される。自分が昨日原宿へ買い物に行った場面では、買い物袋が強調されるが、その袋の文字ロゴは「F.G.G」である。</p>
55分29秒～ 55分56秒	<p>未麻が演じるテレビドラマのシーンに変わる。</p> <p>「劇中劇」（「テキスト内に挿入される他のテキスト」）の形式で、未麻が実際に多重人格の精神疾患を持つ患者であることを示している。</p>
55分57秒～ 57分28秒	<p>テレビドラマのシーンから未麻のヌード写真を撮った写真家の家に転換する。出前を届ける人物に扮した未麻は写真家を殺し、未麻の手は血にまみれている。</p> <p>このプロットは、女優未麻が出演しているドラマ（「他のテキスト内容」）の中にもある。</p>
57分29秒～ 59分14秒	<p>撮影現場の「take3」の指示に伴って、シーンは自分の部屋のベッドに横たわる未麻に戻り、未麻は起き上がり、自分の震える手を見ている。</p> <p>そして、未麻は写真家の死のニュースを知り、その後、買い物袋の中に血がついた服を見つけた。</p> <p>未麻は自分が写真家を殺したと思っている。このショットでは買い物袋をクローズアップにする。買い物袋の文字ロゴは「FGG」だ。この買い物袋は未麻が原宿に行った際に持っていたはずの買い物袋のロゴ</p>

	「F.G.G」と同じではなく、これがファンタジーであると気づくように観客を導いている。
59分15秒～ 60分12秒	カメラは再び撮影現場に戻り、未麻は人殺しのショットの撮影に臨む。 地面に横たわる俳優の顔が写真家の顔であることを見た未麻は昏倒する。 未麻の精神世界は非常に混乱しており、現実の未麻と女優の未麻を分けることができない。
60分13秒～ 60分21秒	シーンは自分の部屋のベッドに横たわる未麻に転換し、未麻は目を覚まして起き上がる。 同じ場面がもう一回出現し、観客の時間と空間の認識を混乱させる。
60分22秒～ 62分42秒	未麻の頭を回す動きに伴って、画面は未麻が撮影現場で撮影しているシーンに転換する。これは撮影の最後のショットで、このドラマの撮影の仕事が終わる。 こちらの撮影が終わることが後のもう一回撮影現場に戻るショットと一緒に時間と空間の認識を混乱させる。
62分43秒～ 67分06秒	未麻と留美がドラマの監督に感謝している。そして、未麻は撮影現場の廊下でストーカーに出会い、衝突、未麻はストーカーを殺した。 この衝突はまた、現実の未麻と幻想的なもう一つの未麻の人格の間の闘争だと考えられる。
67分07秒～ 67分15秒	未麻が喘ぎ狂うストーカーを殺害するシーンから撮影現場に場面転換、撮影現場のスタッフ全員が未麻の演技を歓呼し応援している。 撮影現場にもう一回戻ることから、時間と空間がさらに混乱する。

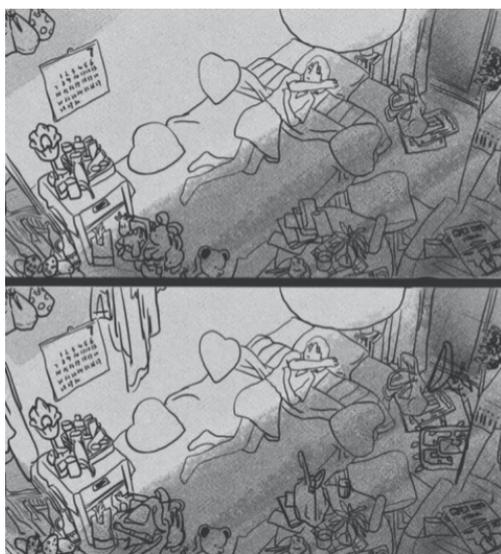
67分16秒～ 68分00秒	未麻を探すために撮影場所に戻った留美が、廊下で服がぼろぼろの未麻を見つける。そして、未麻と一緒にストーカーが死んだ場所をもう一度確認するが、そこに何も無い。
	ストーカーの生/死を未解決とすることを通して、現実の空間と幻想の空間に対する観客の認識を再び混乱させる。
68分01秒～	留美が車で未麻を家まで送る。未麻は戻った家が自分の部屋ではないことを発見する。 まだ混沌とした精神世界の空間を表現している。

(表1：『Perfect Blue』の約49分から68分までの内容。上段は時間順に作品の内容を整理したもので、下段は筆者による追加的なコメントや解釈である。)

このショットグループは、「心理モンタージュ」<sup>17</sup>の使用と切り離せない。心理モンタージュは、キャラクターの心理、夢、思い出、幻覚などを表現するための方法としてよく使用され、精神的な病理に関連する映画によく利用される。『Perfect Blue』では、主とした内容として、「現実の未麻」、「ドラマの中にいる女優・未麻」と「未麻が想像すること」を組み合わせる。また、「現実の未麻」はさらに「工作中（撮影現場や事務所など）」と「自分の部屋の中にいること」に分けられる。作品では、通常のアラビヤタイムラインに沿って伝えられるのではなく、現実のシーケンスと妄想幻想のシーケンスが次々と速いスピードで散りばめられ、フラッシュバック、並列、交錯する方法でそれらをつなぎ合わせる。上記のショットの組み合わせでは、未麻が撮影に臨むシーンと未麻が撮影しているドラマの内容が中核となり、さらにこれらの内容に、部屋のベッドで悪夢から目覚めたかのように未麻が起き上がるシーン、未麻が「もう一つのアイドル人格の未麻」を見ているシーン、未麻が自分のヌード写真を撮った写真家とストーカーを殺すシーンが交錯される。これらのショットの接続は、未麻がストーカーを本当に見たのか、幻覚を見ただけなのか、未麻が撮影を夢見ていただけなのか、実際に撮影していたのか、未麻が本当に人を殺したのか、それとも、それはただのドラマの中での殺人シーンなのか、などと

観客を混乱させることになる。

このショットグループは、未麻の精神的な問題が大爆発に至る寸前のショット内容である。今敏は時間と空間を頻繁に切り替えることで、観客の連想を刺激し、いろいろな要素を誘導することで、観客の時間と空間の認識を混乱させ、観客が未麻の姿を追うことや、未麻の精神と内面に足を踏み入れることができるようにする。また、それ以前のテキスト部分に配置されたさまざまな内容を理解させ、統合する。これらの心理モンタージュ手法とさまざまな内容を一つショットグループに総合し、主人公の内面の心理的变化と心理的状态を理解するように観客を導き、心理的に不可解な思いに駆られるようにする。そして、このショットグループでは未麻の部屋のシーンが4回（図1と図2）<sup>18</sup>も出てくる。その4回の部屋の状態は大体同じだが、時間帯の観点でいえば、前の2回の状態は夜で、後の2回の状態は朝である。これらの表現では、時間と空間が交錯する上に、短い時間の中で大体同じ場面を何回も出すことで観客の認識を混乱させて、めまいに近い視覚体験をもたらす。また、それらのシーンの間に、部屋の床にあるものと壁に掛かっているものが少し増えていることも、未麻の精神状態がさらに混乱するだろうことを表現するものだ。



（図1：上は『Perfect Blue』の52分39秒のシーン、下は54分31秒のシーン）



（図2：上は『Perfect Blue』の57分34秒のシーン、下は60分15秒のシーン）

## 第2節 ダーレン・アロノフスキーの実写映画作品『ブラック・スワン』の分析

『ブラック・スワン』は、バレエ作品「白鳥の湖」のストーリーを取り入れることで、登場人物の心理活動の変化を促進させるが、これも「他のテキスト内容」の使用による「劇中劇」の手法といえる。「白鳥の湖」のストーリーは以下のように要約できる。ヒロインの少女が悪魔に呪いをかけられ、白鳥に変身する。この呪いを解くには真の愛が必要だが、その担い手であるべき王子は別の少女に恋をし、ヒロインは自殺を選択、王子を奪ったのは少女の姉（黒鳥）である。アロノフスキーの『ブラック・スワン』は、そうした「白鳥の湖」の設定を巧みに取り入れる。映画の中で上演される「白鳥の湖」のダンス・ディレクターであるトーマスは、新しい演出法としてヒロインが一人で二役（妹＝白鳥、姉＝黒鳥）の役を演じる必要があると提案する。すなわち、一方は、親切で、弱く、罪のない、純粋な白鳥であり、他方は、邪悪で、魅力的で、狡猾で、ふしだらな黒鳥である。しかし、主人公ニーナは、子供の頃から支配を強く望む母親と暮らしてきているため、母親の厳格な管理と監督のもと、穏やかで従順な性格になってしまっており、黒鳥を生き生きと感動的に演じることができない。

作品のプロットは「白鳥の湖」を中心に推進される。まず、プロットの最初で、その性格と家族の環境の描写によってニーナが白鳥になるのに最も適したヒロインであること、彼女が弱くて純粋な白鳥のイメージであることが示される。しかし、トーマスはニーナが黒鳥の感情を完全に演じることができないと常に感じていて、黒鳥のパートで彼女がみせるダンス表現には非常に不満を抱く。そこで、抑圧された内面の欲望へと彼女を導くことをディレクターが試みることから、ニーナは無限の自己懷疑と内面の闘争に陥る。トーマスによるニーナの誘導は性的なニュアンスを帯びたものであり、純粋なニーナがトーマスに特別な感情を抱くようになるのは、おそらくこの誘導の結果であるだろう。トーマスを失望させないために、黒鳥の役割をよりよく演じようと自分自身を変え、その殻を突破しようとニーナは模索し、自己解放を求め始める。このとき、ニーナの内面のもつれと闘争は彼女の精神状態を不安定にし、ニーナは様々な幻覚にとらわれ始める。これは、心の奥

深く抑圧されてきたニーナが表に現れようとしていることを示す。彼女の母親の存在は「白鳥の湖」の呪いのようなもので、母親は娘を白鳥のままにとどめようとその行動と生活をいたるところで制限している。

ニーナと同じバレエ団に属するリリーは、ニーナの心の中の別の人格のようだ。リリーは、母親の拘束と制限に抵抗するようニーナを導き、心から本当の楽しみを見つけ、教義と拘束とそれらに支配されたバレエを打ち破るように導く。ただし、そのリリーもニーナの嫉妬の対象であり、黒鳥を演じるのにより適した性格であるがゆえに、トーマスがリリーを肯定すると、ニーナは彼女に対して敵対的な心理を持つことになる。リリーが「白鳥の湖」のヒロインのバックアップ・ダンサーになったことが、ニーナに強い不安を抱かせた。そうした状況下で、トーマスの存在は「白鳥の湖」の王子のようであり、リリーは王子をめぐるニーナと競い合う存在になる。ヒロインの役と王子を奪われる二つの不安が絡み合ってニーナが完全に崩壊すると、彼女の第二人格が完全に顕在化し始める。この時のニーナは、白鳥から王子を奪おうとする黒鳥のようなものである。幻想世界でのニーナ、つまり、ニーナのもう一つの人格はリリーを殺し、その後、ニーナはもう一つ人格の助けを借りて、完璧に黒鳥を演じることができる。この映画における白鳥と黒鳥のプロット配置は非常に巧妙で、ニーナの身体から魂に至るまでの矛盾と二重性の人格を、白鳥と黒鳥の変化で表現することに成功している。

さらに、『ブラック・スワン』では、ニーナの体の外見的な変化も利用されており、ニーナの状態の変化を隠喩する。作品の中で、ニーナの背中と指が潰瘍や出血するシーンが数回現れる。この身体的な潰瘍はニーナの心の内的状態が徐々に壊れていることを反映している。

今敏の『Perfect Blue』と同様、ダーレン・アロノフスキーの『ブラック・スワン』の中でも、「現実」と「幻想」の時間と空間の頻繁な切り替えが行われて、それはとりわけ作品の後半に集中している。とりわけ、ニーナの精神的な危機が頂点に達する寸前（つまり「白鳥の湖」を演じる直前）には、約9分で6回も時間と空間の交錯がみられるシヨッ

トグループが存在する。このアロノフスキーによるショットグループでも、「心理モニター」が利用され、「現実」と「幻想」の時間と空間の交錯を生み出し、キャラクターの内面的な精神活動、情緒、潜在意識を表現する。この時のニーナは黒鳥の表現を完璧にしたいというストレスに満ちていた。そして、そのストレスがニーナの精神世界を飲み込んでいく。自分がヒロインとして「白鳥の湖」に出演することができないことを心配するあまり、この時点でニーナの内面状態は非常に不安定になっており、このショットグループはその不安をさまざまなファンタジーショットを通じて表現している。たとえば、リリーがトーマスとセックスすることを想像するばかりか、自分がヒロインの座を奪った同じバレエ団のダンサーであるベスに復讐されることを想像する。そして、母親の部屋の壁を満たす肖像絵は、ニーナが自分の殻を打ち破ることができない甘い女の子であることへの皮肉になっている。これは、ニーナの暗い側の気分を発生臨界状態にまで押し込み、その後、精神的な大爆発をもたらす。

このショットグループの具体的な内容は次のとおりである（表2）。

時間	内容
74分40秒～76分35秒	公演前のリハーサルを終えたニーナが、ドレッシングルームの鏡の前に立つ。このとき、ニーナのもう一人の人格が鏡に現れる。リリー本人から彼女がバックアップダンサーになると聞いたニーナは、急いでトーマスに確認しに行く。
	ニーナの暗い面の覚醒を観客に伝える。
76分36秒～77分52秒	ニーナはリリーが自分にとって代わることを心配しているので、何度もダンスルームで練習をしている。このときも鏡にもう一人の人格が現れる。
	再びニーナの暗い面の覚醒を観客に伝える。

77分53秒～78分38秒	暗い影が漂っているのを見て、それを追いかけたニーナが、リリーとトーマスがセックスしている光景を目撃する。
	ニーナの精神的な不安定さを表現している。
78分39秒～80分40秒	ニーナは物を詰めて劇場を出て、自分がヒロインの座を奪ったベスが入院する病院に行き、謝罪する。その後、ベスはナイフを取り、狂ったように自傷行為を始めた。ニーナは急いで逃げるが、ナイフが自分の手にあることを発見する。
	ニーナは自分が誰かに取って代わられることを心配し、それを報復と捉えており、自分の心の安らぎを求めてベスに謝罪する。
80分41秒～82分07秒	家に帰ると、血にまみれたベスがニーナの家に現れる。母親の部屋の壁に貼られたすべての絵が動き始め、「スウィートガール」と叫び始めると、ニーナは崩壊し、絵を引き裂く。振り向くと、血に覆われたベスと母親が来る。
	重層的なストレスがニーナを襲う。
82分08秒～83分10秒	自分の部屋に閉じ込めるニーナ。このとき、ニーナの目は真っ赤で、背中の潰瘍部分には小さな黒い羽が生え始め、足は骨折して鳥のような脚に変わる。ニーナは昏倒する。
	ニーナの人格が「黒鳥化」を始める。
83分11秒～83分21秒	引き裂かれたバレエダンサーのオルゴールが回転している。
	ニーナの白鳥的な性格が崩壊したことを観客に伝えるメタファーである。

(表2：『ブラック・スワン』の約74分から約83分までの内容。上段は時間順による作品の内容を整理したもので、下段は筆者の追加的なコメントや解釈である。)

### 第3節 『Perfect Blue』と『ブラック・スワン』の比較分析

この節では、ここまで分析してきた『Perfect Blue』と『ブラック・スワン』の叙述表現における共通（類似）点をあらためて指摘したうえで、その違いについても論述する。

まず、共通点から始めると、第一に、二つの作品とも「他のテキスト内容」の挿入による「劇中劇」の手法を利用して、主人公の心理状態の変化を推進する。『Perfect Blue』では、女優・未麻が演じるドラマのセリフという「他のテキスト内容」を借りて、主人公の内面状態の変化が表現される。また、Web ブログに書かれたテキストの内容を借りて、未麻のもう一つの人格の心理状態を表現する。『ブラック・スワン』は終始「白鳥の湖」のストーリーを利用し、人物間の関係を暗示して、ニーナの心理状態の変化を「他のテキスト内容」に基づき推進している。つまり、白鳥がニーナの純粹で弱い性格を象徴する。一方で、黒鳥はニーナの心の奥深くで抑圧している開放的で邪悪な欲望を象徴している。ニーナの母親は監獄めいた束縛、トーマスは欲望と執着、そしてリリーは善悪が入り混じる共同体としての人間の存在をそれぞれ象徴し、常に現れる鏡は人々の心の暗い世界を反映している。これらの象徴の複合効果の下で、「白鳥の湖」のテキストが作品の物語の発展を促進し、ニーナの内面の感情の変化を促進する。

第二に、『Perfect Blue』と『ブラック・スワン』は、どちらも主人公のもう一つの人格を表現するために、心理モンタージュ技法を利用している。多重人格という「異常心理」の表現である。キャラクターの幻覚、フラッシュバック、潜在意識の活動などに対し、時間と空間の叙述の不連続性、飛躍、および交錯の助けを借りて、幻想妄想的な空間を作成する。特定の内容のみを表示する各ショットが、特定の順序でグループ化されると、観客の注意を導くことで気分や心理に影響を与え、その連想を刺激し、観客の心と体を監督が創り出す幻想妄想的な空間に溶け込ませる。

ゲシュタルト心理学<sup>19</sup>の観点から見ると、映画やテレビに没頭しているとき、観客は時間の経過の影響を経験し、継続的な現在における直観的な知覚の影響を経験している。映画の形式が時間的なものであるのは、実際にはそれがストーリーラインで構成されているためでもあり、時間的なものは物語の意図と密接に関係している。だからこそ、映画は知

覚できる形になると同時に、理解できる形にもなる。そして、それら各々の形は、異なる段落間の様々な因果関係に従って、独自の方法で特定の意味に設定されている<sup>20</sup>。

今敏の『Perfect Blue』とダーレン・アロノフスキーの『ブラック・スワン』は、そもそもコンテンツ構造が非常に似ている。両方の映画とも、新しい役割を形作る過程で自己の暗黒面を認識する俳優についての物語なのだ。彼らが演じるストーリーの中のキャラクターは現実と重なり合い、舞台での人格の分裂が現実の人格の分裂を促成している。物語の最後で演技が上手くなることで全員の承認を得ながら、それはもともとの自己の喪失の物語でもある。ストーリー展開のうえでも、二つの映画には多くの類似点がある。たとえば、二つの作品のヒロインが「変身」することを決めた後、彼らはともにテキストの脅威を受ける。具体的に書けば、未麻は、ストーカーの脅迫状やストーカーが「未麻の部屋」という Web ブログに書いたテキスト内容によって脅威にさらされ、その精神状態が次第に破壊される。ニーナは、「白鳥の湖」のストーリー、黒鳥が白鳥をとってかわること（リリーがニーナをとってかわること）に脅威を感じ、その精神状態が次第に破壊される。

また、二人が「変身」の最初の一步を踏み出した後に、周囲の人々は不幸になる。未麻が女優に転身し始めた後に、彼女が出演するドラマの脚本家、彼女のヌード写真を撮影した写真家、未麻の事務所の社長の田所が次々に死ぬ。一方、ニーナが新しい演出法による「白鳥の湖」のヒロインに選ばれてから、彼女と同じバレエ団に属するベス（元の「白鳥の湖」のヒロイン）は交通事故を起こし、足を怪我することで、もう踊れなくなる。そして、未麻とニーナは、ともに脅迫的なものを破壊した後に、最終的な「変身」を完了することに成功するのだった。つまり、未麻のもう一つの人格は、現実の未麻を脅迫する周囲の人物を破壊するが、その過程で、未麻の心理状態も次第にもう一つの人格そのものに飲み込まれる。そして、ドラマの撮影が完成に近づくにつれて、未麻の演技が周囲の人々から承認を得るようになる。一方、『ブラック・スワン』の場合、「白鳥の湖」の舞台の暗転の際に、もう一つの人格が彼女を脅威にさらすリリーを殺害する（ただし、現実にはなく、幻想のなかで）ことで、つまりは脅威の完全な破壊によって、ニーナは「変身」を

成し遂げ、黒鳥を完璧に演じることができるのだ。

しかし、こうした多くの共通（類似）点が存在するにもかかわらず、作品の結末から見て、『Perfect Blue』と『ブラック・スワン』の間には、微妙だが大きな差異も存在するように思われる。

『Perfect Blue』の結末では、未麻のもう一つの人格（そこでの未麻の顔は時々留美の様相を呈する）が「現実の未麻」を大通りで追いかけているが、もう一つの人格が向こうからきたトラックに突っ込み、その時、「現実の未麻」が彼女（未麻のもう一つ人格と留美の結合体）を救う。そして、未麻が精神科の病院に行き、多重人格にかかる留美を見舞う。そこから見ると、留美（未麻のエージェント）は双極性障害（多重人格）に苛まれており、彼女がずっと未麻のもう一つの人格を自分と見なしていたことを示す。つまり、留美には精神疾患があり、未麻も少し精神疾患があるということだろう。また、作品の中で留美は、以前は自分がアイドルであったと伝え、「転身」するために未麻がレイプシーンを演じたり、ヌードモデルをしたりしていることに対しても不満であるとも発言している。留美が未麻を守るために、自分を仮装して未麻の化身になる過程で次第に自分の人格を喪失し、精神疾患を患うことになったと考えられる（そして、作品の中に起こった未麻に対するいろいろな脅威は、留美がアイドルとしての未麻を守るためにやったことかもしれない。つまり、次々と死ぬ未麻の周りの人々も未麻を守るために、留美が未麻の化身として起こした犯行であるということだ）。留美は、優秀な俳優になりたいからと未麻が自分の意志を裏切らないようにするため、自己の心に背く生活の中から未麻を解脱させたい。あるいは、極端に言えば、未麻を殺してしまうことを望む。最終的に絶望に陥った留美は、死を選んでアイドルになる執念を捨てることにするが、未麻が彼女を救う。総じて言えば、留美はアイドルになる夢から抜け出せずにはいたが、未麻は彼女の善良な本性を保持していて、多重人格の影響から脱出することで有名な女優になった（未麻が留美を見舞いに行った時、病院の女性看護師が彼女を「大スターの未麻ではないか」と推測する経緯から、未麻が有名女優になることに成功した点が示唆される）。

『ブラック・スワン』でいえば、その存在や役割のあり方からリリーが留美と似ているが、本質的な点で異なる。リリーと留美は、側面からニーナと未麻の心理状態の変化を牽引している点で確かに似ている。しかし、リリーはニーナが心の中で一つになりたいと願うイメージだ。つまり、リリーはニーナのもう一つの人格のような存在だ。『Perfect Blue』での未麻のもう一つの人格は、同時に未麻と留美二人のもう一つ人格でもある。叙述構造から見ると、『ブラック・スワン』は『Perfect Blue』より簡単明瞭だ。『ブラック・スワン』の叙述の中心はニーナに置かれ、その目的は彼女の心理的状态の変化のみを表現することにある。つまり、その叙述は、自分の人格と自分の幻想の中のもう一つの人格の拮抗を経て、最終的にニーナが新しい自分になり、自我の成長を完成させることに焦点を当てる。他方で、『Perfect Blue』の叙述は、いろいろな要素を利用し、未麻と留美の二人が相互影響し合うことで、二人の心理状態が変化し、それぞれ異なる結果になり、最終的に未麻が新しい自分になり、成長が完成することを描くものである。

### 第3章 「異常心理」の演出法

この章では、今敏とダーレン・アロノフスキーの作品における「異常心理」の表現を、その「演出」の観点から比較分析する。具体的には、第1節で、二人の作品に見られる「幻想・妄想世界」（「異常心理」の世界）の作成に関わる「演出」に着目し、第2節では、二人の作品に特徴的なクローズアップによる「演出」を比較分析する。この章の論述で明らかになるのは、二人の作品には「演出」面で多くの共通点が見られるものの、アニメーションと実写映画という、表現媒体のそもそもの違いによって、微妙だが決定的な差異が生じることである。それぞれの表現媒体の豊かな可能性と制約が、類似点も多い二人の作品を異なる感触へと観客を導くのである。

#### 第1節 幻想・妄想世界の「演出」

第1章第1節で述べたように、「異常心理」を抱える患者のほとんどがさまざまな合併

症を患うが、中でも幻想妄想症候群は最もよく知られる合併症である。したがって、映画やテレビなどの映像作品で「異常心理」を表現する場合、幻想妄想的な空間をいかに「演出」するかが特に重要になる。幻想妄想の雰囲気演出するうえで最も直接的な方法は、画像内のキャラクター、モノ、空間に変形および歪みを生じさせる処理を施すことで、現実には存在しない状態を作成することである。このような芸術的な処理と変形の表現は、ダイナミズムの感情を生み出すとともに、幻想妄想的な空間効果を生み出すこともできる。

今敏の作品とダーレン・アロノフスキーの作品では、多くの変形の表現が利用される。たとえば、『Perfect Blue』の中で、未麻のヌード写真を撮った写真家が殺されるシーンがあるが、最初は出前員の姿（顔がよく見えない状態）に見えた犯人が、その後、留美（未麻のエージェント）に変わり、最後に未麻に変わる。その他にも、映画の後半で未麻のもう一つのアイドル人格が現れると、それが何度も留美に変わる。今敏が初めて手がけたテレビアニメ作品で全13話から成る『妄想代理人』の第2話では、人気を集める優等生であった優一が、ある事情から学校に行きたくなくなり、登校時間になっても部屋に閉じ込められる。心配する優一の母がドアを開けて部屋に入った直後、部屋の空間全体が変形して歪んでおり、人物の体さえも歪んでいるが、そうした異様な状態が屋外に出てもしばらく続く（図3）<sup>21</sup>。『パプリカ』では、床が歪んで浮遊する布の表面のようになる描写や、空間がガラスのように直接壊れ、別の空間が現れる描写、通りにいる人の頭が携帯電話の画面になる描写などが見られる。一方、アロノフスキーの『ブラック・スワン』では、ニーナの母親の部屋の壁に貼られた肖像画の歪みや、ニーナ自身から黒い羽を生長すること、さらにはニーナの腿が鳥の腿のように変形するといった描写すべてが、直接的な画面の歪みを作成する「演出」に当たる。同監督による『レクイエム・フォー・ドリーム』では、ドラッグによるキャラクターの錯乱を表すために、ねじれた空間などの表現が何度も登場している。たとえば、まるで生命があるかのように、冷蔵庫が歩き回り、主要登場人物である孤独な初老の女性サラをむさぼり食う場面がそれに該当するだろう。このような現実的ではない画面の「演出」は、幻想妄想的な空間の歪みを直接的な画面の表現によって観

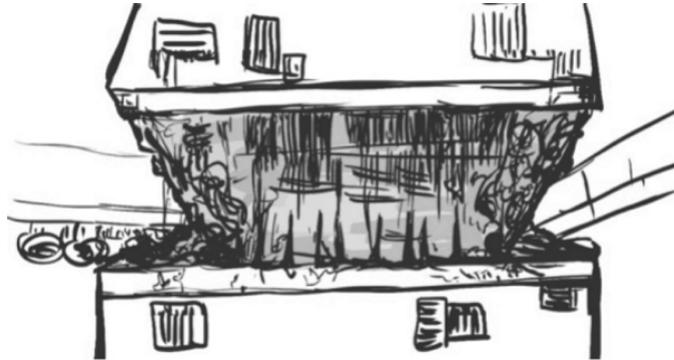
客に伝える。



(図3：『妄想代理人』第2話の21分13秒、21分31秒、21分59秒)

現実に俳優が演じる実写映画であるアロノフスキーの作品は、作品中にコンピューターを導入するCG特殊な道具や撮影方法を駆使するなどして演出されている。『ブラック・スワン』では、鏡面反射で主人公のもう一つの人格を表現する場面がたくさんある。実写映画の場合、このような鏡を利用する撮影は、撮影に使用したカメラがショットの画面内に反映されることを回避しなければならない点や、鏡の中の俳優と鏡の前の俳優が同時に異なる演技を要求される点で困難さが付きまとう。『ブラック・スワン』の特撮メイキング動画<sup>22</sup>で、撮影の際に鏡に映ったカメラを編集時に消していることがわかった。別の人格を反映した鏡については、鏡の中の俳優の動きと鏡の前の俳優の動きを基本的にグリーンバックを使用して別々に撮影し、ポストプロダクションで合成させる。また、ニーナが黒鳥に変わるシーンでは、3DCGを借りて演出された。肌の内部組織が蠕動すると、小さな黒い羽が肌に生え始め、やがてニーナの腕が黒い羽で徐々に覆われる、といったプロセスがすべてCG技術による特殊効果で制作されたのである。題材からいって当然のことであるが、この映画ではバレエのショットが多い。そのバレエは、俳優ではなくプロフェッショナルによって演じられることがほとんどなので、撮影前にバレエダンサーのダンスシーンを撮影し、その後、3DCGを使用してダンサーの顔がニーナを演じるナタリー・ポートマンのそれに置き換えられた。とはいえ、ある時期までのアロノフスキーはアナログな感覚を好む映画作家として知られており、『ブラック・スワン』でもすべてをCGに頼っていたわけではない。黒鳥の脚のように曲げられたニーナの脚は、事前に作成された曲がった脚の小道具を使用して撮影され、俳優のショットと組み合わせることで達成された効果である。また、『レクイエム・フォー・ドリーム』の撮影メイキング動画<sup>23</sup>では、前述の冷蔵庫の動

きや、それがついに口を開けてサラを食べてしまうショットの撮影が、冷蔵庫を改造したうえで、その中が口のように開く装置を作り、表現されたようである（図4）<sup>24</sup>。



（図4 『レクイエム・フォー・ドリーム』での冷蔵庫が口のように開くショット 73分05秒頃）

今敏の手描きアニメーションの場合は、前述のファンタジーの世界のコンテンツは、作り手が頭の中で想像し、絵を描くことで直接完成させることができる。観客の視点から分析すると、そこで演出されるファンタジー・シーンがより直接的に幻想的なものとして提示されるであろうことは明らかである。他方で、今敏のアニメーション作品は、手描きの方法で表現されており、直観的に見ると、実写の映画ほどリアルではないともいえる。手描きアニメーションは、作成者が平面造形に動きをつけ、生命を与えた後の表現である。作成されたシーンやキャラクターは本質的にアニメーターが作った平面造形であり、人々から見て、すでに現実的なものではなく、仮想のもので、本質的に想像＝仮想的な性質を備えている。そして、そもそも想像＝仮想的な性質を備え、現実的な性質を持たないものを見ると、人は、そこに本物と偽物の区別を設けなくなる傾向があるのではないか。

ダーレン・アロフスキー作品のような実写映画の場合、ファンタジーの世界（「異常心理」＝「常識とは異なる世界」）に関連する表現ショットを見る場合、それが人間によって作成された世界であることをより強く意識し、また、それが作成されるうえで使用された技術的手段を推測することもある。今敏の作品のような手描きアニメーションの場合、観客は、そこに示されるファンタジーの世界（「異常心理」＝「常識とは異なる世界」）と「現実」との参照関係をあまり気にしない。つまり、「現実」の生活に存在しないショ

ットがそこに紛れ込んでいても、その作られ方を一般的に深く気にしない。手描きアニメーションは、作り手の頭脳と心の中が手を通して絵に伝えられ、それが聴衆に伝えられるものである。本質的な仮想（想像）性を抱える手描きの表現は、作品が伝えようとする世界を観客にとって受け入れやすくすると考える。観客はアニメーション作品を見る過程で、それらをアニメーションの表現によって生み出されたファンタジーの世界であると自然に考えるので、そこで起こるすべてが観客の心に認められやすくなるだろう。つまり、今敏のアニメーション作品の中での変形や幻覚・幻想世界（「異常心理」の世界）には、観客が自分の知覚や心身を没入しやすい要素が濃厚であると考えられる。

言うまでもなく、手書きアニメーションはすべて描かれたものだ。幻想的なもの、現実的なものすべてが作り手によって作成されたものであるが、現実と幻想の間の境界を明確にデザインし、観客が作品を理解しやすいように物語や主要登場人物のあり方を設定することが一般的だろう。しかし、『Perfect Blue』では、未麻のもう一つの人格としての「未麻のもう一つのアイドル人格」、留美が思い描く自身のイメージにあわせて仮装された「化身未麻」、現実の未麻を追いかけていた時の未麻（留美を仮装した「化身未麻」と「未麻のもう一つのアイドル人格」の結合体）はいずれも同じ未麻のキャラクターとして描かれている。アニメーションの場合、絵であるがゆえの本来的不安定感を抱えるが、キャラクターに安定した性格や鮮明な外観的特徴をもたらすことで、その不安定感を和らげ、固定化することで、作品に接する観客の物語への理解やそこへの没入を促すだろう。しかし、今敏は、これらのキャラクターの表現を曖昧にし、「異常心理」の要素を付加することで、現実世界のキャラクターと幻想世界のキャラクターの分解線を曖昧模糊としつつ、それでも観客をその物語にのめり込ませることに成功した。

今敏のアニメーション作品では、アロノフスキー作品のような実写映画以上にファンタジーの時空と現実の時空の区別が観客にとってより不鮮明になる。すべてが絵で描かれ、動きをつけられた仮想現実であるがゆえに、作品の中のどこが現実的なことで、どこが幻想的なことなのかが観客にとって明快でなくなる。だからこそ、非現実的なファンタジー

の世界に浸ることがむしろ容易になり、観客がキャラクターの内面に入るように促すことができる。もちろん、キャラクターの類似性によって観客の視聴覚と知覚を混乱させることは実写映画でも可能である。しかし、ダーレン・アロノフスキーの実写映画作品と比べて、今敏のアニメーション作品にはファンタジーの世界を表現するうえで本質的な利点がある。つまり、特殊な撮影方法やコンピューターの特殊効果処理なしに、人が現実の世界では演じられないシーンを演出することができる。こうした利点は今敏の作品に数多活かされており、たとえば、未麻のもう一つの人格には常に重力の制約を感じさせない動きが伴い、部屋から飛び出して行って、自由に街の電柱の上をスキップする。アイドル人格の未麻は、時間と空間に制限されず、走行中の路面電車のドアガラスに現れるかと思えば、鏡やコンピュータスクリーンから自由に飛び出してくる。

## 第2節 クローズアップの「演出」

前節でその一端を示したように、アニメーション映画と実写映画の作り方にはさまざまな違いがあるが、アニメーターが描いたキャラクターの動きによる表現と実際の俳優が演じることには当然のことながら大きな違いがあり、そこから観客に伝わることにも違いが生じるはずだ。この節では、主にクローズアップの表現から両者の違いを論じる。「異常心理」のみならず、他の心理表現についても、クローズアップの表現が最も重要なこと方法の一つであると考えからだ。

クローズアップショットは、強度を備えたショットであり、周囲の環境から人や物を切り離し、強調することができる。クローズアップショットは、キャラクターの微妙な表情や特定の瞬間の心理的情報を観客に伝えることができ、キャラクターやその感情を繊細に表現したり、オブジェクトの詳細を強調して特定の意味を明らかにしたりするためによく使用される。クローズアップは、映画と（クローズアップを欠いた）演劇を区別する主要な要素の一つであるとされ、映画に固有な表現であると古くから見なされてきた。クローズアップショットは、観客に視覚的および心理的な強いダイナミズムを与えやすい。今敏

とダーレン・アロノフスキーの作品には、キャラクターのクローズアップショットが多数あり、クローズアップショットを通してキャラクターの内面を伝えようとする傾向を共有する。

これまでも記してきたように、アロノフスキーの作品『ブラック・スワン』では、ニーナの体の外観上の極端な変化が（おそらく「異常心理」の表現＝幻想として）描かれるが、第2章第2節でも述べたように、それはニーナの精神状態の変化の隠喩でもある。ニーナの体の皮膚組織が蠕動し、黒い羽が生えるなどの様子を捉えるクローズアップも見られるが、これは、ニーナの内面、内部の人格の変化を示すものだろう。とりわけ、『レクイエム・フォー・ドリーム』では、クローズアップの利用頻度が非常に高く、これについては、やや子細な分析を加えておくべきだろう。

同作でのクローズアップの利用頻度の高さは二つの側面で表される。一つは速度であり、もう一つは量である。ここでは、二つショットグループについて簡単な論述を行いたい。まずは、映画の主要登場人物である若いカップル、ハリーとマリオンが麻薬を服用していることを示すクローズアップショットである。いくつかのクローズアップが快速で転換する。その内容を図式化して記述すると、以下のようになる。口でパッケージを開ける→細胞の動き→ライター→化学反応のような泡の浮遊→注射器の針で液体を吸入する→瞳孔の拡張→口でパッケージを開け、中の液体が飛び散る→液体が容器に落ちる→綿が液体を吸収する→注射器が押し込まれる→血液組織が血管内を流れる→瞳孔は拡張する、といった具合になる。こうしたクローズアップの大量かつ高速の羅列は、麻薬使用と人体の反応の感覚との間の相互作用を鮮明に示す。

続けて紹介したい、もう一つのショットグループは、同じベッドに横たわるハリーとマリオンの情熱的な関係性を伝えるものだ。キャラクターの内面の感情的な世界は、キャラクターの局部（五感、手、足）の細微な動きを通して表現され、二人の愛情を表すために、抱き合ったりキスしたりするなどの描写は採用されていない。代わりに、クローズアップショットを使用して、頬、耳、口といった局部に互いに触れるさまが強調される。この繊

細で細かな表現方法により、二人間のエロティックな欲求の深まりがさらに効果的に示される。また、ここでは分割画面の手法も利用される。二人の距離は非常に近いが、画面のスペースをあえて二つに分割することで、二人の顔と互いを撫でる手の動きをクローズアップにする（図5）<sup>25</sup>。この分割画面によるクローズアップの表現は、感情のコミュニケーションを強化し、画面によって伝えられる情報と感情を豊かにすることができると思われる。



（図5：『レクイエム・フォー・ドリーム』の分割画面によるクローズアップ 16分48秒、17分05秒、17分08秒）

こちらの二つショットグループは、直接的には「異常心理」表現に基づくクローズアップショットではないが、それらによって伝えられるキャラクターの内面の感情は非常に効果的で、「異常心理」を抱える患者の心の世界を表現する際にも有効であるだろう。たとえば、アロノフスキーは、幻覚へと至る麻薬服用のプロセスをクローズアップの高速転換で表現するが、これは「異常心理」患者の混乱した精神世界を表現するうえでも非常に役立つだろう。分割画面を使用することで、さまざまな状態の「異常心理」患者の異なる内面世界を表現することも可能であると考えられる。総じて、アロノフスキーによるクローズアップの利用は、「異常心理」の表現と近い関係にあるといえるだろう。

以下では、第1章の註10と註11で簡単に記した今敏とダーレン・アロノフスキーの作品中に見られる、基本的に同一とっていいショットについて分析したい。それは、一人の女性が浴槽に裸で座るショットであり、『Perfect Blue』と『レクイエム・フォー・ドリーム』に共通して現われる。（図6と図7）<sup>26</sup>。



(図6：『Perfect Blue』 47分29秒、47分34秒、47分38秒)



(図7：『レクイエム・フォー・ドリーム』 82分01秒、82分06秒、82分19秒)

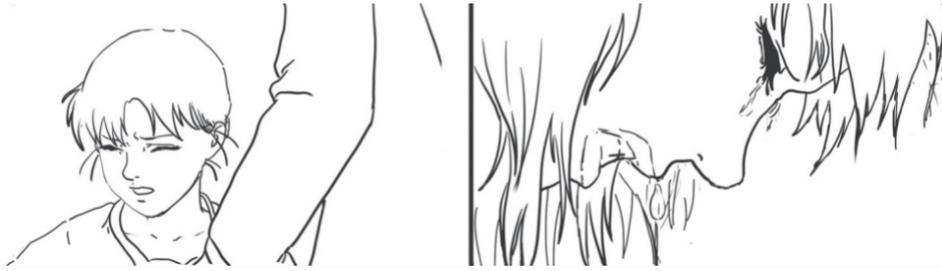
これらの二つのショットグループは、ショットのサイズや構図がほとんど同じだ。今敏のアニメーション作品では、このショットの組み合わせが12秒間続く。浴槽の人物を見下ろす最初のショットは5秒、水中で未麻が目を閉じるショットは4秒、そして、未麻が水中で口を開いて話すショットは3秒間である。一方、アロノフスキーの実写映画作品では、このショットの組み合わせが20秒間続く。最初の俯瞰ショットは5秒、その後、水中で目を閉じる女優ジェニファー・コネリー（マリオン）を映すショットが13秒間続き、最後に彼女が水中で口を開いて叫ぶショットは2秒間である。こうして、中間のショットを除き、これらのアニメーション表現と実写表現の持続時間は基本的に同じだが、クローズアップのカメラの角度が少し違うところがある。

筆者は、これが手描きアニメーションと実写映画の違いでもあると考えている。実写映画はカメラで撮影するものであり、カメラの配置に必要なスペースの有無によって撮影効果を妨げる場合がある。つまり、浴槽内のスペースは狭く、カメラの置く位置は人の顔の撮影範囲に影響する。これらの二つのクローズアップショットの内容は、ともに女性キャラクターが様々な利益を得るために性的交渉に身を投じることを余儀なくされた後の（未麻の場合は、レイプシーンを演じた後の）画面であり、肉体という外観を「洗う」ことや水中での「叫び」を通し、自分の心理的プレッシャーや自己嫌悪などの内面の感情にかかる負担を軽減しようとしている。今敏のアニメーション作品『Perfect Blue』でのクロー

ズアップは、水中のやや下方から未麻の顔を捉えており、彼女が口を開いた後に出てくる水泡は、未麻の窒息感を観客に強く伝えるものになる。一方、アロノフスキーの作品『レクイエム・フォー・ドリーム』では、女優の顔を横から撮影している。今敏作品を意識して撮影されたはずのこのショットでカメラ位置が異なる理由については、ただ推測をめぐらせるほかないが、いかなる方法で実際に撮影されたとしても、『Perfect Blue』とまったく同じ位置から撮影するには物理的な困難を克服する必要があるだろう。画面を形成させるうえで、「カメラ位置」を自由に選択できる点で、物理的な環境に縛られざるを得ない実写映画に比べて、アニメーションの方が便利である。

この「カメラ位置」の違いから、『レクイエム・フォー・ドリーム』では、水泡が喚起する窒息感の衝撃が弱められる。しかし、アロノフスキーは巧妙にも女性が口を開けるショットの前に、比較的、持続時間の長いショットを置くことで、長い休止の時間（窒息感）を観客及び女優に要求する。そのような長い休止の後、突然女性が口を開け、水泡を吐き出す描写は、観客に特定の視聴インパクト体験を与えることができる。生身の人間を被写体とする実写映画の特性をシンプルに活かした「演出」といえるだろう。描かれたキャラクターであれば、苦も無く水中に顔を沈め続けることができるが、実写映画での女優はその休止の時間（窒息感）を実際に耐えねばならないのだ。

今敏の作品表現での手描きアニメーションは、実写映画の俳優が演じる表現に近いものだと考えられる。アニメーションでは、オブジェクトに重量と柔軟性を与え、圧迫と伸ばしにより瞬時の物理的変化を強調するなど、現実にはすぐわかない現象が常に利用され、その表現力を支える。しかし、今敏の作品では、（前節で論じたような）誇張された変形的な動きだけではなく、人物の動き、特にクローズアップで描かれることの多い表情表現は、大抵の場合、物理的かつ現実的な動きに従い、俳優が演じるような動きが再現されている（図8）<sup>27</sup>。もちろん、アロノフスキーの実写映画のような俳優が演じる繊細な顔の動きとの間には一定の違いが生じるが、手描きアニメーションとして、実際に俳優が演じることによる効果と非常に近いレベルの繊細さに到達していると考えられる。



(図8：『Perfect Blue』での未麻のクローズアップ 18分18秒、36分38秒)

ほとんどの観客が受け入れやすいアニメーション作品（特に子供向けのアニメーション作品）において、キャラクターのデザインと動きの表現は、実際の人間の特徴や様子の写実的（リアル）な再現を避けようとする。たとえば、ぐでたま、ちびまる子ちゃん、クレヨンシンちゃんなどである。しかし、今敏の作品のキャラクターデザインやその動きは、実生活の傾向に基本的に忠実であり、写実的に表現される。以下では、今敏がこの表現方法を選んだ理由について、「不気味の谷」<sup>28</sup>と視聴プロセスを組み合わせた分析を試みてみよう。

アニメーションは、実際の間人や動物の動きではなく、「アニメーションらしい動き」に目標を置くのだろうか。もし、目標を実際の間人や動物の動きに置くなら、その手前に「不気味の谷」が待ち構えている<sup>29</sup>。この現象は次のように説明できる。対象が実際の間人とかけ離れている場合、人間の特徴の方が目立ち認識しやすいため、親近感を得やすい。しかし、対象がある程度以上に「人間に近く」なってくると、非人間の特徴の方が目立ってしまい、観察者に「奇妙」な感覚を抱かせる<sup>30</sup>。このような「不気味の谷」の体験は、作品によって伝えられる画面の内容が変化するにつれて、観客の心に以下のような感情的な認知プロセスと関係するのではないか。まず、キャラクターが実生活の間人に似ていると、観客はそれに親密感を抱く。ところが、そうした親密感の対象であったはずのキャラクターが実生活で人間ができないような行動や表情などの（非人間的な特徴を示す）表現を行うと、その落差によって観客の心に奇妙な感情が生じる。このような体験過程は、アニメーションを見ているときに観客の心の中で繰り返されるはずだ。

今敏の作品のキャラクター表現は実生活の間人に近く、その表情も人間のように動くが、

だからこそ、ある程度の非人間的な特徴がより目立ち、観客に非常に奇妙な不快感、あるいは「不気味さ」の感覚を与える。たとえば、『Perfect Blue』のある場面での留美とストーリーカーのクローズアップの表情表現は目の間の距離が非常に大きくなっており（図9）<sup>31</sup>、これらの顔が実際の俳優が演じるような表情の動きを見せることで、観客の心に一定の不快感や恐怖をもたらす可能性がある。ただし、ここでの不快感は、キャラクターの目を特別なデザインで配置したことだけに基づくのではなく、視聴プロセスの中で観客がキャラクターとの間に築いた感情的なつながりによるのではないか。実際、作品中のほとんどの画面で、留美とストーリーカーの目の間の距離はそれほど大きくない。今敏のキャラクターデザインやキャラクターの動きは現実の人間と非常に似ており、観客は視聴のプロセスでアニメーション作品のキャラクターと徐々に親密になり、そうした前提があるからこそ、図9のような目の間の距離が非常に大きくなったクローズアップが、観客に「不気味な」感覚を与え、恐怖や不快感へと導くのだろう。そしてこれは、今敏が自分の作品で伝えたい内容、つまり、留美の「異常心理」（解離性同一性障害、いわゆる多重人格）とストーリーカーの歪んだ心理の表現が観客の心にもたらす一定の「不気味さ」の感覚と一致するのである。

現実世界の動きを忠実に真似るのではなく、現実の動きを誇張したり面白く（劇画化）したりすること、あるいは作り手の気持ちを動きに投入する感性的表現にこそ、アニメーションの動きの魅了がある<sup>32</sup>が、今敏の作品の中での多くの人物の表情表現は、実際の人間の物理的な動きに従う。しかし、そのリアリティ（写実性）を高めることで、ある種の恐怖感や「異常心理」の世界を前にした当惑を観客にもたらすことができるのであり、これも今敏の作品の特徴の一つである。恐怖感や「異常心理」状態を伝えようとする作品にとって、この表現方法は有効だろう。



(図9：上は『Perfect Blue』での留美のクローズアップ 53分02秒、74分31秒

下は『Perfect Blue』でのストーカーのクローズアップ 49分56秒、66分33秒)

## まとめ

今回の論文では、叙述表現から心理状態の変化を推進する方法と実写映画とアニメーション映画の「演じること」という二つの観点に基づき、今敏とダーレン・アロノフスキーの作品を比較分析した。今敏とダーレン・アロノフスキーは、作品を通じて観客に強い魅力と共感をもたらすことができ、そうした監督の導きのもと、映画における架空の出来事であることを知っていながら、観客はカメラ内のキャラクターと同じように感じ、痛みや心理的な断片化、裂けるような感覚を経験し、抑圧的で無秩序な「解離性同一性障害（いわゆる多重人格）」状態の世界に入る。もう一つの人格が存在する幻想的な世界を作成するために、今敏とダーレン・アロノフスキーは心理モンタージュの手法を使用する。頻繁な編集によって、作品に対する観客の時間と空間の認識と理解を擾乱し、断片化された時間と空間に閉じ込め、何度も考えさせ、前後のキャラクターやシーンの状態を比較させて、何が現実で何が幻想であるかを考えさせる。これにより、作品の面白さや繰り返し鑑賞することの意義も大幅に高まる。また、今敏の作品は、手描きアニメーションの方法で表現されているが、それが生み出す現実感実写映画で表現されるそれに劣るものではない。それは、今敏の作品で目立って使用される映画的な表現技法だけに由来するものではない。アニメーション制作の観点から見ると、今敏はアニメーションの仮想的な性質を利用して、

現実とファンタジーの空間をぼかし、また、実際の俳優の演技に近いアクションでキャラクターの動きを描き、これらのことにより、実写映画では表現できない作品を制作することができるのだ。

今後、筆者は双極性障害についての短篇アニメーションを制作することを希望している。双極性障害には幻想、妄想の合併症があり、発病すると、うつ病状態と躁病状態に陥るが、患者はその間のバランスをコントロールする困難に直面する。短篇アニメーションは、その時間的な制約によって、長篇アニメーション映画作品のように多くの要素を設定し、複数の象徴を利用することで、ストーリーを少しずつ推進し、キャラクターの役づくりを行うことなどに関して限界があるが、「他のテキスト内容」を短く利用し、叙述することは可能だろう。また、心理モンタージュ手法を利用することで、キャラクターの夢、思い出、潜在意識などを描写し、「異常心理」を抱える患者の心の無秩序、不安な世界を示すことができる。そして、誇張・変形された空間の動きを伴う画面を通じて、「異常心理」を持つ患者の不安定に歪んだ、わずかに恐ろしい心の世界を示すことや、登場人物のクローズアップによる表情表現が、感情を繊細に表現したり、観客に強いダイナミズムをもたらしたりすることもできると思う。これらのことが、双極性障害の表現に対して、今回の論文での比較分析から得た成果である。ただし、今回の論文では、まだ分析不足な点が残る。たとえば、モンタージュによる心理表現の具体的な表現方法や、心理表現とショットのリズムの関係などがそれに当たると考える。そうしたことを今後の課題として、「異常心理」を表現する手法の研究を継続する。

- <sup>1</sup> 王健平、張寧 (张宁)、王玉龍 (王玉龍)、朱雅雯 (朱雅ウエン) 『变态心理学』 (『 変態心理学』)、中国人民大学出版社、2013年、p. 7。
- <sup>2</sup> 刘新民 (劉新民)、李建明 『变态心理学』 (『 変態心理学』)、安徽大学出版社、2003年、pp. 80-82。
- <sup>3</sup> <https://www.mhlw.go.jp/kokoro/speciality/data.html> 日本の厚生労働省HP「精神疾患のデータ」 (2019年8月24日閲覧)
- <sup>4</sup> Self-Rating Depression Scale (SDS) は、1965年にWilliam W. K. Zungによって考案された。これは、うつ病の重症度と治療経過を追うための指標として利用される「自己評価的抑うつ尺度」である。また、1972年に、同じくWilliam W. K. Zungにより、他者を評価者とする、Depression Status Inventory (DSI) がSDSに対応するものとして考案された。
- <sup>5</sup> [https://www.mhlw.go.jp/kokoro/speciality/detail\\_bipolar.html](https://www.mhlw.go.jp/kokoro/speciality/detail_bipolar.html) 厚生労働省 (みんなのメンタルヘルス総合サイトHP。2019年10月25日閲覧)。以下はこのサイトからの引用である。  
「双極性障害とは、精神疾患の中でも気分障害と分類されている疾患のひとつです。うつ状態だけが起こる病気を「うつ病」といいますが、このうつ病とほとんど同じうつ状態に加え、うつ状態とは対極の躁状態も現れ、これらをくりかえす、慢性の病気です。」
- <sup>6</sup> [https://www.mhlw.go.jp/kokoro/speciality/detail\\_into.html](https://www.mhlw.go.jp/kokoro/speciality/detail_into.html) 厚生労働省 (みんなのメンタルヘルス総合サイト) (2019年10月25日閲覧)
- <sup>7</sup> 彭俊 (ポン俊) 「今敏**动画的镜头语言**分析 (上)」 (「今敏のアニメーション作品の映像言語の分析 (上編)」)、『**影视制作**』 (『映像制作』) 雑誌、2010年3月刊、pp. 22-26。
- <sup>8</sup> 黎首希「今敏**动画电影的视听语言**特征分析」 (「今敏の映画アニメーションにおける映像言語の特徴の分析」)、北京映画学院学報、2014年第3期、pp. 93-99。
- <sup>9</sup> 今敏『KON'S TONE「千年女優」への道』、株式会社復刊ドットコム、2002年、pp. 187-189。
- <sup>10</sup> <http://konstone.s-kon.net/modules/notebook/archives/date/2010/07> 今敏自分のWebブログ (2020年5月18日閲覧) 今敏は自身のWebブログでいわゆる「パクリ」問題に関して、自分の考えを書いた。それによって、今敏のファンとダーレン・アロノフスキーのファン、クリストファー・ノーランのファンがインターネットで彼らの作品を対比し、議論を行った。これらの議論の核心となるのが、特にダーレン・アロノフスキーの『レクイエム・フォー・ドリーム』の中に、今敏の『Perfect Blue』と基本的に同じショット (浴槽に裸で座っている場面) が存在することで、『パーフェクトブルー講座』で、今敏本人もそれが「パクリ」であると自分の考えを表明している。なお、このシーンについては、「パクリ」が否かといった議論とは異なる次元で本論の第3章第2節で言及することにする。
- <sup>11</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=y1m4gM5eGpM> 『パーフェクトブルー講座』P3、 (2019年8月24日閲覧)。浴槽に裸で座っている場面のカットがそのまま『レクイエム・フォー・ドリーム』に使われていることについては、今敏がダーレン・アロノフスキーに会って確認したところ、それは今敏へのオマージュだとアロノフスキー自身が認めたという。
- <sup>12</sup> 肖萌竹の論文「手描きのファンタジー—今敏のアニメーションで使用されているファンタジー要素を分析による美学解釈—」 (西南大学修士卒業論文、2015年4月) では、主に異常的な心理世界の構築とキャラクターの異常な精神状態の設定の観点から分析が行われ、筆者の研究の方向と相似性があるが、その焦点はキャラクターの「異常心理」の設定方法の分析にある。それに対して、著者の研究は、「異常心理」がアニメーションや映画の表現手法を通して、どのように観客に伝えられ、表現されるかを中心に研究することである。
- <sup>13</sup> さまざまなインターネットフォーラムやブログで、今敏とダーレン・アロノフスキーの作

品の類似性についての指摘が散見されるが、これに焦点を当てたアカデミックな論文はまだ存在しない。

<sup>14</sup> 許南明（許南明）、富瀾（富瀾）、崔君衍（ツォイ君衍）『電影藝術詞典』（修訂版）（『映画芸術辞典』（修訂版））、（中国映画出版社、2005年、p.151）において、モンタージュは以下のように定義される。「映画やテレビの制作では、プロットの展開、観客の注意力と関心の程度に応じて、映画全体の内容が異なる段落、シーン、ショットに分解され、別々に処理されて撮影される。次に、元の創作的な構想に従って、芸術的スキルを運用し、これらのショット、シーン、段落が論理的かつリズムカルに再構成され、画像間の補完的で相互作用の関係を作る。相互作用、一貫性になる、対比、呼応、連想およびサスペンスなどの効果を生成し、継続的で有機的な芸術全体を構成する。その結果、完全に生活を反映し、思想を表現し、条理を貫き通し、鮮やかで感動的な映画になる。これらは、完全な映画を構成するこの独特の表現方法がモンタージュと呼ばれる。」

<sup>15</sup> 竹内義和（1955年～）は、作家、コラムニスト、出版プロデューサーである。

<sup>16</sup> 今敏『KON'S TONE「千年女優」への道』、株式会社復刊ドットコム、2002年、p.48-52。

<sup>17</sup> 許南明（許南明）、富瀾（富瀾）、崔君衍（ツォイ君衍）『電影藝術詞典』（修訂版）（『映画芸術辞典』（修訂版））、中国映画出版社、2005年、p.153。  
「心理モンタージュとは、ショットの組み合わせ、また音と画面の組み合わせを通じて、キャラクターの心理的活動と精神状態を直接かつ鮮明に示すことである。たとえば、フラッシュバック、記憶、夢、幻覚、想像力、さらには無意識の活動を利用し、表現される。それはキャラクターの心理的な造形表現であり、映画における心理描写の重要な手段である。その特徴は、形象（画像または音）の断片化、叙述の不連続性、リズムの跳躍性にある。並列、交差、ショットを織り交ぜる手法でしばしば表現される。」

<sup>18</sup> こちらの図は筆者が論述している作品のイメージをよく伝えるために、筆者がその映像作品の画面を臨画したものである。

<sup>19</sup> <https://ja.wikipedia.org/wiki/ゲシュタルト心理学>（2020年1月20日閲覧）

<sup>20</sup> モーリス・メルロー＝ポンティ『電影と新心理学』（『映画と新しい心理学』）、方尔平（方爾平）訳、商務印刷書館出版、2019年、p.108。

<sup>21</sup> 注（18）と同じ。

<sup>22</sup> <https://v.qq.com/x/page/t07544lpsmi.html>（2020年10月24日閲覧）

<sup>23</sup> <https://www.bilibili.com/video/av27224206/>（2020年10月24日閲覧）

<sup>24</sup> 注（18）と同じ。

<sup>25</sup> 注（18）と同じ。

<sup>26</sup> 注（18）と同じ。

<sup>27</sup> 注（18）と同じ。

<sup>28</sup> <https://ja.wikipedia.org/wiki/不気味の谷現象>（2020年9月15日閲覧）

「不気味の谷現象とは、美学・芸術・心理学・生態学・ロボット工学その他多くの分野で主張される、美と心と創作に関わる心理現象である。外見的写実に主眼を置いて描写された人間の像（立体像、平面像、電影の像などで、動作も対象とする）を、実際の人間（ヒト）が目にするときに、写実の精度が高まっていく先のかなり高度なある一点において、好感とは正反対の違和感・恐怖感・嫌悪感・薄気味悪さ（uncanny）といった負の要素が観察者の感情に強く唐突に現れるというもので、共感度の理論上の放物線が断崖のように急降下する一点を谷に喩えて不気味の谷（uncanny valley）という。不気味の谷理論とも。元は、ロボットの人間に似せた造形に対する人間の感情的反応に関して提唱された。」

<sup>29</sup> 横田正夫『アニメーション心理学』、誠信書房、2019年、p.40。

<sup>30</sup> <https://www.getrobo.com>「不気味の谷」by森政弘（2020年9月15日閲覧）。

<sup>31</sup> 注（18）と同じ。

<sup>32</sup> 横田正夫『アニメーション心理学』、誠信書房、2019年、p.42。

Research on the visual expression of "abnormal psychological" in Satoshi Kon's animated works  
—Focusing on comparative analysis with DarrenAronofsky's works—

Satoshi Kon's animated films fully embody the artistic characteristics of animation with highly hypothetical. In his films, reality and illusion, memory and story within a story, illusion and delusion included by the shuttle between reality and illusion can be seen everywhere. Satoshi Kon's method of interlacing tempo-spatial expresses the passing and switching of the internal time in his animation works. Focusing on his own expression and appeal of the event, Satoshi Kon constructs the internal time system for animation. This method also successfully confused the audience's thinking, making the audience immersed in the animation world like dream and fantasy created by Satoshi Kon's.

DarrenAronofsky's film "*Black Swan*" and "*Requiem for a Dream*" are deeply influenced by Satoshi Kon's animation "*Perfect Blue*". This research is mainly based on the analysis and research of Satoshi Kon's animated film "*Perfect Blue*" and DarrenAronofsky's film "*Black Swan*". The center of the research is mainly based on the related performance of Dissociative Identity Disorder (multiple personality disorder) in Satoshi Kon's and Darren's films, in order to explore the animation expression methods and techniques of the inner world of patients with "abnormal psychology".

The introduction part includes the research background, research purpose and research methods of this article. The first chapter analyzes and compares the performance of "*Perfect Blue*" and "*Black Swan*" in terms of narrative performance methods and how to promote the changes of the characters' psychological state. The second chapter mainly analyzes the animation performance through analyzing and expounding the perspective of "performance" in real movies and animated movies.

Through the research, the author has concluded that the expression methods that are also applicable to other "abnormal psychological" diseases, that is, borrowing "story within a story" to promote the formation of confusion of time and space; borrowing other textual content as a symbolic metaphor for the plot content to enrich the content of works; for short animation performance, borrowing other textual content for symbolism and metaphor can also shorten the narrative time and enhance the narrative rhythm; through the use of psychological montage expression techniques, abnormal psychological patients The fantasy and delusion syndrome that we often appear can be expressed through time and space interspersed techniques such as memories, dreams, and subconscious expressions; through exaggerated and deformed drawing techniques, it is possible to intuitively create what the abnormal mental patients feel and the restless and terrifying fantasy worlds they hide in their hearts.