

「異常心理」の映像表現研究

一映画とアニメーションにおける「異常心理」の分類および分析一

景燁

はじめに

本研究は、映画とアニメーションにおける「異常心理」¹の映像表現についての考察である。去年度の「異常心理」の映像表現に関する研究は、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両方の「演じること」という、この二つの観点に基づいて、今敏（1963年10月12日～2010年8月24日）とダーレン・アロノフスキー（1969年2月12日～）の作品を比較分析した。今敏とアロノフスキーは、どちらも魅力的な作品を通じて観客に強い共感をもたらすことができる映画監督であり、特徴的な演出によって、観客はスクリーン上のキャラクターとともに人格分裂のような感覚を経験して、抑圧的で無秩序な「解離性同一性障害（いわゆる多重人格）」²状態の世界に入る。

今年度の研究は「異常心理」が映像においていかに表現されるのかという問題意識に基づいて、「異常心理」の表現がある他の映画にも研究の範囲を広げる。そして病気が原因で生じる「幻想」や「妄想」だけでなく、アルコールやドラッグによる「幻覚」や「夢」が映像として提示される作品も調査分析の対象として、「異常心理」表現に関する表現法を探究する。本研究から得られた知見は、精神的な病気を持っている人たちが感じていることを表現するアニメーション作品の制作に応用される。具体的には、感覚変容、視覚変容の描かれ方を探究しながら、双極性障害³という病気がある主人公の心の世界（心的風景）をアニメーションで表現することである。

論考に入る前に本論文でのアニメーションの定義について説明しておきたい。テレビ放送や映画館や動画配信サイトなどメディアのハードウェアの違いについては問わず、運動する視覚的性質を形成する技術およびその映像をアニメーションとして、映画カメラ及びビデオカメラでリアルタイムに撮影された実写映像と区別する⁴。したがって、描いてつくる平面（二次元）の映像作品も立体的な（三次元）コンピュータグラフィックス（CG）もアニメーションの定義に含まれる。

論文の構成は、まず第一章においてその歴史を通時的に概観する。第二章は「異常心理」の表現内容の分類を試み、第三章は、この分類に即して具体的な作品および表現を分析する。続く第四章はさらに、「アニメーションの特性」という観点から、「異常心理」の表現の分析を試みる。

第一章 映画とアニメーションにおける「異常心理」

第1節 映画と「異常心理」

19世紀末に映画が発明されて以来、映像は人々の娯楽と注目の対象となり、社会における人々の精神的生活にも影響を与えるようになった。19世紀から20世紀にかけて、心理学も黎明期を迎えた。心理学は社会的状況の変化に強く影響を受けながら発展してきた。1920年代の中葉、フランスの前衛映画監督で理論家のルイ・デリュック（1890年10月14日～1924年3月22日）やジェルメーヌ・デュラック（1882年11月17日～1942年7月20日）などは、創造の源としてフロイトの論考と向き合った。映画の特徴は、感情の自己表現と、現実によって抑制された欲望のファンタジーのイメージへの変換という形にあることを示している⁵。

映画製作者たちは「精神状態の表現」や「夢」などのモチーフを画面に表示して実現しようと試み始めた。たとえば、ロベルト・ヴィーネ（1873年4月27日～1938年7月17日）の映画作品『カリガリ博士』（1920年）は、精神に異常をきたした医者とその忠実な下僕である夢遊病患者の二人が引き起こした連続殺人についての物語である。また、ルイス・ブニュエル（1900年2月22日～1983年7月29日）とサルバドール・ダリ（1904年5月11日～1989年1月23日）による1928年に製作され1929年に公開されたフランスの映画『アンダルシアの犬』は、フロイトのいう「夢の意味」⁶を映像画面に変えて表現した。

1930年代に、「異常心理」表現に関する作品はあまりないが、「精神的な病気」に関する登場人物は散見される。たとえば、トッド・ブラウニング（1880年7月12日～1962年10月6日）の映画作品『魔人ドラキュラ』（1931年）とフランク・キャブラ（1897年5月18日～1991年9月3日）の映画作品『オペラ・ハット』（1936年）である。また、ルーベン・マムーリアン（1897年10月8日～1987年12月4日）の映画作品『ジキル博士とハイド氏』（1931年）では、6回の人格の変身があり、それは「解離性同一性障害」を扱った当時ではまだ珍しい映画である。

1940年代は現実がフィクションを凌駕する時代だ

った。世界的な暗黒時代の中で、アメリカでは「フィルム・ノワール（暗黒映画）」と呼ばれる一群の映画ジャンルが出現した⁷。アメリカ社会の殺伐とした都市風景に冷笑的な男性の主人公、謎めいた女性（ファム・ファタール）が登場し、テーマは犯罪、詐欺、離別、精神疾患などを特徴とする。ビリー・ワイルダー（1906年6月22日～2002年3月27日）の映画作品『サンセット大通り』（1950年）では、主人公は、狂気の楽観と自殺念慮という両極性の中で激しく動揺し、「双極性障害」と「妄想性障害」⁸が表現されていると考えられる。ナナリー・ジョンソン（1897年12月5日～1977年3月25日）の映画作品『イブの三つの顔』（1957年）は、「解離性同一性障害」を扱っている。

1939年からは主にアメリカで活躍したアルフレッド・ヒッチコック（1899年8月13日～1980年4月29日）が『レベッカ』（1940年）で米アカデミー賞の作品賞を受賞し、サスペンス映画の巨匠として評価を得たのもこの時代である。ヒッチコックの作品には、「異常心理」に関する作品が多数あり、たとえば、『めまい』（1958年）は、いわゆる高所恐怖症による「めまい」の症状や、『サイコ』（1960年）は、「解離性同一性障害」をモチーフとしている。

1980年代以降「異常心理」を扱った映画作品に新しい要素が加わった。「SFX」（特殊効果）とさらに近年のデジタル映像技術によって、「異常心理」の「幻覚」や「妄想」を再現的に映像化する表現手法がそれである。たとえば、デヴィッド・クローネンバーグ（1943年3月15日～）の映画作品『ビデオドロマム』（1983年）では、主人公は「ビデオドロマム」のイメージに支配され、現実と幻覚の区別を失うのだが、主人公の腹部が裂けてそこにピストルやビデオテープが押し込まれるという、特殊メイクを応用した現実ではありえない表現が使用されている。近年ではさらにCG技術が加わり、たとえばアロノフスキーの実写映画作品『ブラック・スワン』（2010年）では、ヒロインが黒鳥に変身するシーンにおいて、CG技術と特殊メイクの実写映像を組み合わせることによって、人間の皮膚から鳥の羽が生え伸びる表現が用いられた。

第2節 アニメーションと「異常心理」

アニメーションは制作に膨大な作業が必要であるために実写映画に比べると作品数が少なく、「双極性障害」や「妄想性障害」のような「異常心理」を正面から扱ったアニメーション作品も例外的にしかない。しかし、「異常心理」に関わる「幻覚」や「幻想」

の映像表現に絞ってみると、数は少ないがアニメーション作品にも「異常心理」の例はたしかに存在する。たとえば、『フェリックスの酔っぱらい』（1928年）では、酩酊するフェリックスの幻覚をアニメーションらしいメタモルフォーゼの多用によって表現している。『ミッキーの夢物語』（1936年）では、就寝中のミッキーの夢が幻想に表現されているし、『ダンボ』（1941年）には、酔っぱらったダンボがサイケデリックな色彩の幻覚を見る場面がある。

アニメーションの歴史を概観すると、リミテッドアニメーションの登場⁹と、アニメーションにおける「異常心理」の表現の登場とが発達を促したと考えられる。早い例として、UPA¹⁰の影響を受けたザグレブフィルムカンパニーは1956年に『ロンリー』を制作した。この作品は、日中は同僚女性のグループに囲まれ、夜は悪夢に苦しんでいる孤独な従業員の心理を考察したものだが、対話のないシーンと悪夢のシーンを用いて孤独という感情を表現している¹¹。

テレビ放送を前提とする日本のリミテッドアニメーションいわゆる「アニメ」は、「異常心理」そのものではないけれども、アニメーションで登場人物の心理描写を行うさいの様々な手法を発達させた。たとえば『あしたのジョー』（1970～1971年）では、当時としては実験的な「止め絵」などの表現や演出が行われた。止め絵とは、一連の映像の中で不意に動きが止まり、静止画が数秒にわたって表示される映像表現である。止め絵はその静止時間中に登場人物の「心の声」を観客にボイスオーバーで聞かせることができ、瞬間的な判断が要求されるスポーツや格闘や戦争をモチーフとする物語と非常に相性がよく、作画の手間が省けることも相まって、日本のアニメーションでは登場人物の心理を描写するさいの常套手段となっている。

アニメーションを視聴する年齢層の拡大と並行して、人間の内面の描出や考証されたリアリズムの探求が進んだ結果、実写に近い写実性を志向する作品もあらわれるようになり、アニメーションにおいて「異常心理」をモチーフとしたり、「幻覚」「幻想」の再現的映像を用いて「異常心理」を表現する作品も登場した。たとえば『機動戦士ガンダム』（1979年～1980年）では、戦う者同士が戦いの最中に敵味方を越えて超自然的な心の交流を果たしてしまう事態を、止め絵とボイスオーバーと現実にはありえない「幻覚」「幻想」の映像で表現した。

1988年に公開された『アキラ』には、主人公が収容された病室のおもちゃが意識的に動き始め、合体し巨大化して主人公を襲うという悪夢的幻覚のシー

ンがある。1995年のオムニバスアニメーション作品『MEMORIES』の一篇『彼女の想いで』は、写実的な描写のなかにホログラフィックやバーチャルプロジェクトなどの未来の映像技術が登場して、現実のような「幻覚」を主人公に見せる。本作の脚本は、大友克洋の漫画原作を今敏が発展させたものであり、この短編アニメーションは今敏の将来的な作品スタイルを確立したのものである¹²。今敏は1997年制作した『パーフェクトブルー』では、主人公は精神的ストレスから自己意識の分裂を引き起こし、幻想中の自分（自分のもう一つのアイドル自分）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。

以上のように「異常心理」の表現という視点から映画とアニメーションの歴史を振り返った結果、単純に「異常心理」の表現がある作品だけでなく、それに類する作品にも研究の範囲を広げ、自分なりの分類法や分析法を探究し整理する必要があることが明らかとなった。

第二章 「異常心理」表現に関する作品の分類と整理

第1節 分類と整理の対象となる作品とその基準
サヴァン症候群をモチーフとするバリー・レヴィンソン（1942年4月6日～）映画作品『レインマン』（1988年）のように、映画の内容の面で「異常心理」「精神異常」などに関連する症状を扱った作品は数多くあるが、本研究は「異常心理」が映像においていかに表現されるのかという問題を考察するので、「異常心理」の内容すなわち異常を抱えている人が見る（であろう）ビジョンを映像で提示しない作品は考察対象から除外される。

さらにモチーフとなる精神疾患や物語内容の違いをいったん度外視して、「異常心理」の映像表現という水準で映画およびアニメーション作品を検討した場合に、SFやホラーやサスペンスのような既存のジャンルの枠組みを超えて、新たに「異常心理もの」とも呼びうるような作品のまとまりが浮かび上がる。

一般的なジャンル区分ではけっして比較されないであろう作品たち、たとえば、扱いに困って「カルト映画」などと呼ばれるデイヴィッド・リンチ（1946年1月20日～）の映画作品『イレイザーヘッド』（1977年）と、単純にSF映画（あるいは「アイドル映画」）に分類されそうな黒沢清（1955年7月19日～）の映画作品『リアル～完全なる首長竜の日～』（2011年）、スペインのアレハンドロ・アメナーバル（1972年3月31日～）による1997年の映画作品『オーブ

ン・ユア・アイズ』（2001年にリメイクされたアメリカ映画のタイトルは『バニラ・スカイ』）、そしてドラッグによって身を滅ぼす人々を描いたアロノフスキーの映画作品『レクイエム・フォー・ドリーム』（2000年）などが、「異常心理」の映像表現という共通項によって比較検討される可能性が開かれるのである。

映画作品の中に描かれた「異常心理」の表現内容と精神疾患に関連する文献から考案した分類と整理を進めた結果、以下のことが明らかとなった。

1. 「異常心理」に関連する映画は、ほとんどの場合で「錯覚」「幻覚」「混乱」「フラッシュバック」を物語の主題と表現方法の両方で用いている。
2. 映画に登場する「異常心理」状態の人物は、程度のちがいこそあれ「幻覚を見る」「意識が混乱する」「記憶が混乱する」などの外的症状を持っている。
3. 「異常心理」に関連する映画群は「意識混濁」「記憶の書き換え」「フラッシュバック」という3つの要素を一つあるいは複数もっており、SF映画やホラー映画のようなジャンルの枠を超えて「異常心理」の表現を考察する論点を提供する。

上記の発見に基づいて、映画とアニメーションを区別せず「異常心理」に関連する作品を3つの区分に「意識混濁」「記憶の書き換え」「フラッシュバック」分類し整理したものが、文末の「表1」である。

第2節 比較の準拠枠となる「古典的ハリウッド映画」について

「異常心理」の映像表現を検討するうえで準拠となるのはデヴィッド・ボードウェル（1947年7月23日～）が提唱した「古典的ハリウッド映画」という概念であり、1917年から1960年までのハリウッド映画に見られる「物語映画における叙述の型」を示すものである。古典的ハリウッド映画では、時間（連続的あるいは一貫して断続的な持続時間）、空間（限定された場所）、アクション（明確な原因—結果の局面）の統一によってシーンをはっきり限定し、シークエンスの境界はいくつかの標準化された句読法（ディゾルブ、フェイド、ワイプ、サウンド・ブリッジ）によって印づけられる¹³。因果論的・目的論的に方向づけられた物語を効率よく語ることを最重要視しており、技法の突出は抑制される¹⁴傾向が強い。

テレビの普及や1960年代のカウンターカルチャー、そして長年にわたってアメリカの映画を規定してきた自主規制条項（通称「ヘイズ・コード」）の形骸化とともに、支配的だった映画の叙述の型にも変化が生じた。現在の映画制作者はカメラの動きの途

中で編集することを避けていないし、モンタージュ¹⁵は「断片化」が進み、カッティングスピードはスタジオシステム時代より速い¹⁶。「高速編集」はアクション映画だけではなく、今やサスペンス映画も含めすべての映画ジャンルで支配的である。新しい映像表現手法は物語を理解する観客の経験を変え、高速編集は多くの離散的な情報を整理し、指令されたリズムを確立する¹⁷。

ビデオからDVDそしてインターネットへと続くメディア技術の進歩とともに、観客は時間や場所の制約を受けることなくより自由に詳しく映画作品を視聴できるようになり、この発展と変化に適応するために、監督は映画の鑑賞性をさらに高める必要に迫られる。今日の映画は物語も編集も複雑化した作品が増えており、「断片化」や「高速編集」に加えて「幻想」「幻覚」や「回想」のシーンを織り交ぜて、一度見ただけでは理解が追いつかず、ジグソーパズルのように観る側が積極的に読み解かねばならない作品も多い。これは、「異常心理」に関する内容の表現傾向と一致しており、ハリウッドの叙述および表現の発展の傾向とも一致していると考えられる。

本章で提起した「意識混濁」「記憶の書き換え」「フラッシュバック」という三つの分類に基づいて、次章では主に「異常心理」の映像表現という論点から当該する作品の分析を進める。

第三章 「異常心理」の映像表現分析

第1節 「意識の混濁」の映像表現

「意識混濁」の原因は薬物や脳神経へのダメージや精神的圧迫など様々であるが、たとえば、ロマン・ポランスキー（1933年8月18日～）の『ローズマリーの赤ちゃん』（1968年）では、主人公はうつ病、情緒不安定、神経症的傾向の端緒にあり、被害妄想から周囲の人々を疑い始める。巨大な罠にかけられているように感じる主人公は周りの人々によって、あるいは自分自身の妄想に束縛されて自由になることができない。『パーフェクトブルー』では、アイドルから女優に転身するストレスとストーカーからの情緒不安定になり、自分のもう一つ的人格（アイドルである自分）を見てしまう。同じ今敏による『妄想代理人』（2004年）の第二話の中にも同じような表現がある。

こうした映画を観ている観客は、今自分が観ているのは映画の中の現実の場面なのか、それとも主人公の幻覚なのか半別がつかなくなる。このように「意識混濁」は、多くの作品で共通して古典的な物語映

画の作劇法を逆手に取った編集方法が用いられ、現実と幻覚の区別を曖昧にして観客の時間と空間に対する認識と理解を混乱させる。混乱効果を増すためにマッチカットを利用することも多い。マッチカットとは本来、被写体の位置と運動の方向を一致（マッチ）させることで運動およびショット間の連続性を生み出す編集技法である。しかし、「異常心理」の映像表現では時間も場所も連続していない異なるショットを、被写体の類似性や共通の動作においてつなぎ合わせる。結果生じる時間と空間のジャンプは、古典的ハリウッド映画が重視している一貫性と叙事的な因果関係を破綻させ、さらにそれを何度も繰り返すことによって、映画内での「現在」の時間と空間の位置関係、因果関係を曖昧模糊なものとし、観客を混乱させる。

これらのジャンプカットは、サスペンスとサイケデリックスを生み出すプロットでよく使用され、時間と空間のジャンプには、「断片化」やクロスカットが伴うこともある。たとえば『ビデオドローム』は主人公の腹部に割れ目がある映像とない映像、あるいは主人公の手とピストルが融合している映像としない映像とが映画内での「現実」と「幻覚」の区別なく接続されるために、主人公にはもちろん観客にも何が起きているのか把握できない意識混濁の効果を生み出している。

脈絡がない短いショットを次々とたたみかけるように提示する高速編集もまた、「異常心理」の状態にある人物の意識が混乱しているさまを描出するのによく用いられる。『レクイエム・フォー・ドリーム』の、ドラッグを注射した瞬間の身体および精神の内的反応を高速編集で表現した場面はその典型である。

カメラワークや光学的な効果によって意識が混濁した状況を表現する作品もある。たとえば、ジョン・フランケンハイマー（1930年2月19日～2002年7月6日）の映画作品『セコンド/アーサー・ハミルトンからトニー・ウィルソンへの転身』（1966年）では、広角レンズによって歪ませた映像で精神の錯乱を表現するし、『レクイエム・フォー・ドリーム』では魚眼レンズを使った極端に歪んだ映像で主人公の母親の精神状態をあらわした。『めまい』は主人公が鐘楼の階段を見下ろす主観ショットにドリーイン、ズームアウトを用いている。相対静止の画像の本体と距離によって引っ張られた背景は、空間的な転位の視覚体験を形成し、主人公の高所恐怖症から生じるめまいを映像化している。

「異常心理」に関する多くの作品が幻覚を再現的に映像化する表現手法を用いている。たとえば、ク

ローネンバーグの映画作品『裸のランチ』(1991年)は、ゴキブリのタイプライターや人間の頭部のタイプライターのような現実にはありえないクリーチャーを登場させて主人公の意識の混濁を表現し、ポランスキーの映画作品『反撥』(1965年)では、天井にひびが入ったり、多くの人の手が脈絡もなく壁から突き出てきたりする幻覚が登場する。『レクイエム・フォー・ドリーム』では、主人公の母親が麻薬を主成分とする減量薬を服用し過ぎた結果、テレビ番組に出演中の人物が彼女の目の前で踊ったり、冷蔵庫が生き物のように動いたりする幻覚を見ることになる。

こうした幻覚シーンは現実にはありえない状況であるゆえに、観客にはこれが幻覚であることが一目瞭然となる。しかしマッチカットを応用したモンターージュによって事件の出現順序を調整しつつ、あえて幻惑的な構成をとることによって、非現実的な状況に直面した登場人物に感情移入する観客の認識にも混乱を生じさせる。

第2節 「記憶の書き換え」の映像表現

「記憶の混乱」とは、事実とは異なる記憶を真実と思い込んでいる、あるいは思い込んでいたことによる意識の混乱や、本当の過去と偽物の過去の区別が判断できなくなる「異常心理」のことであり、映画でしばしば取り上げられるモチーフである。そのなかでも、外的な要因で記憶が書き換えられてしまう、あるいはトラウマを抑圧するために自分自身で記憶を書き換えてしまう場合のものが「記憶の書き換え」である。上述した『ビデオドローム』では、脳神経に影響を与えるビデオ映像を見続けた結果、主人公は現実と仮想現実の映像との区別ができない状態におちいり、他人が作った偽物の記憶や経験を真実と信じて命じられるままに行動するようになる。つまり、自己意識の内容がビデオテープの内容に置き換えられるという混乱状態が引き起こされる。

同じクローネンバーグの映画作品『スパイダー/少年は蜘蛛にキスをする』(2002年)では、精神病院に入院していた男が退院して少年時代を過ごした町に戻り、少年時代の記憶をたどるのだが、回想(再現)シーンで描かれる過去の場面に大人になった現在の主人公が立ち会うという表現がなされている。主人公は父親の愛人が母親を殺して継母になったと信じ込んでいるが、じっさいに母親を殺したのは主人公であり、彼は母親と他の女性の区別がつかず、自分にとって都合のよい妄想を事実と考えていたことが明らかになる。母親と妄想のなかの継母

(父の愛人)と施設の管理人がミランダ・リチャードソンの一人三役で演じられているうえに、映画内での「現実」と「回想」および「妄想」の再現的映像が混乱を誘うように編集されているために、観客は最後まで「真実」にたどり着くことができない。

ダニー・ボイル(1956年10月20日～)の映画作品『トランス』(2013)は、借金を返済するために名画を盗もうとした主人公が頭部に傷を負い、記憶を失うという物語である。絵を隠した場所を思い出すために催眠療法士が記憶を回復させる治療を行うのだが、主人公が催眠状態で見える「潜在意識」や「回想」および映画内での「現在」がマッチカットで接続され、そこに映画内での「過去」の再現的映像も加わって観客を混乱した記憶の迷宮に連れて行く。

「記憶の書き換え」の映像表現は、モンターージュの方針そのものは基本的に「意識の混濁」の場合と同様であり、現実の記憶と仮の記憶(妄想の架空の記憶や植え付けられた記憶)を行き来することで、観客の理解と認識を妨げようとする。ただし、「記憶の書き換え」と「意識の混濁」には、作品の物語内容やモチーフに大きな違いがある。「記憶の書き換え」はSF映画に属する作品が多く、これは科学技術の進歩によって人間の記憶を書き換えることができるようになったとき何が起きるのか、「記憶の混乱」が生じたときに「意識の混乱」を防ぐ手立てがあるのか、といった疑問と関わりがあるからと考えられる。

科学技術が人の記憶を混乱させ、意識や人格までも変えてしまうという作品もある。たとえば今敏の『パプリカ』(2006年)は、夢に強制介入できる装置が開発された結果生じる異常事態をモチーフとしており、登場人物が夢と現実の区別を失うだけでなく、「夢の世界」が次第に現実の世界を飲み込み始めてしまう。クリストファー・ノーラン(1970年7月30日～)の映画作品『インセプション』(2010年)には『パプリカ』からの影響が見られる。題名にもなっている「インセプション」とは他の人の夢に入り、潜在意識や記憶を別なものに置き換えたり解釈を変更したりする未来の技術のことであり、主人公は巨大企業から依頼を受けてそのライバル会社の社長の記憶の書き換えに挑戦する。

『インセプション』は基本的に「夢の中で夢を見る」入れ子構造になっており、異なる時空間で起きているはずの事態、たとえば主人公が夢の中で妻との以前の会話を思い出すシーンと、ルールに横たわっている妻のシーンと列車が通過するシーンとを接続して、観客にパズルを解くかのような鑑賞体験を

生み出す。入れ子を超えた意識的な拡張があり、意識の拡張は再び現実と夢を混乱させる。ラストシーンもそれが夢から覚めたあとの映画内での「現実」なのか、まだ夢の中なのか明示されず、観客による憶測の余地が残されており、映画は最後まで「夢の中で夢を見る」入れ子構造を維持したまま終了する。

第3節 「フラッシュバック」の映像表現

「フラッシュバック」には意味が2つある。1つは過去の強烈な体験が重大なトラウマとなって人を苦しめる、精神病理学上のいわゆる PTSD と呼ばれる症状において、過去の記憶が今現在に蘇ってくる状態をさす。もう1つは映画の編集技法の一つとして、過去の場面を再現的に描いたショットやシークエンスを映画内での「現実」の場面に挿入して、時空間の連続性を断つとともに、観客に「過去に何が起こったのか」を考えさせるというものである。PTSD はしばしば映画のテーマやモチーフに取り上げられ、たとえば『質屋』（1964年）という作品ではホロコーストのトラウマが蘇るシークエンスに用いられており、『パーフェクトブルー』は映画撮影時の嫌悪感が主人公にとって重大なストレスになったことをフラッシュバックで表現している。

フラッシュバックには、文字どおり閃光（フラッシュ）のような非常に短いショットを連続させるもの（高速編集）もあれば、過去の場面を長々と描いて独立した短編映画のように作りあげられている場合もある。自分の過去の記憶ではなく、他人の過去や未来を再現的な映像のフラッシュバックで表現するクローネンバーグの映画作品『デッドゾーン』（1983年）のような作品もある。主人公は交通事故の影響で、他人の過去に起きたことや現在起きていること、あるいは未来に起きることを、その人に触れることによって知覚できるという超能力を手に入れるのだが、主人公が超能力で幻視するビジョンの再現的映像はフラッシュバックと、「意識の混濁」や「記憶の書き換え」と同じマッチカットを応用したモンタージュの両方によって提示される。とくに病床にいる主人公が看護師の手首を握り、その時刻に彼女の家で発生している火事を知覚する場面は、病院と看護師の家の間を何度も行き来する編集によって、主人公が今まさに火事の現場にいるかのような緊迫感を演出している。

フラッシュバックは名探偵が名推理を披露するようなサスペンスドラマや映画、テレビアニメーションの『名探偵コナン』などでもおなじみの映像表現

であり、再現的な映像で推理の内容を提示するが、観客にはいつも「事実」あるいは「真実」として認識され、「異常心理」の映像表現とは普通みなされない。また映画内での「過去」や回想のシーンをモノクロの映像とすることで、カラー映像の映画内での「現在」と明快に区別する映画も、たとえばクロード・バリュック・ジョゼフ・ルルーシュ（1937年10月30日～）の映画作品『男と女』（1966年）やリンゼイ・アンダーソン（1923年4月17日～1994年8月30日）の映画作品『If もしも...』（1968年）以降、フラッシュバックの常套的手法となった¹⁸。

「異常心理」の映像表現そしてフラッシュバックについて考察するさいに、モノクロとカラー、「過去」と「現在」の映像を織り交ぜたノーランの映画作品『メメント』（2000年）を避けることはできない。この作品は、物語を終わりから始まりへ、時系列を逆向きに映し出していくという形式を取りながら、妻を殺した犯人を追う主人公を描くのだが、「映画内現在」をカラー映像で、それ以外はモノクロ映像で提示するというルールに貫かれている。「カラーのシークエンス」は現実に関わったことと理解してよいのだが、「モノクロのシークエンス」はそれが事実なのか、主人公の誤った主観なのか曖昧である。『メメント』のモンタージュは非常に複雑だが、ショット間のつながりは多数の小道具（写真、壊れた車の窓、ナンバープレート、ホテルの部屋の鍵、散らばったメモなど）とその因果関係によって保証され、物語が理解できるように配慮されている。

『メメント』は複雑なモンタージュによって一連の事件を混沌としたものにするが、物語を理解しようとする観客に対して、第二章第二節で言及したように、あたかもパズルを解くかのような積極的な参与を促す。表現手法の革新と古典的ハリウッド映画の規範的叙述における適合性との間のバランスをとっていると言えるだろう。

以上三つに分類した作品の物語内容と表現形式を見ると、「異常心理」を表現するために、監督は常に「パズル」を設定し、登場人物たちのそれぞれの心理的「異常」状態を示すという叙述傾向をよく使用している。この特性は古典的ハリウッド映画の叙述方法の発展進化と切り離せない。編集手法において映画とアニメーションは大きくは変わらないが、平面の絵を動かして表現するアニメーション作品に対しては、映画とは異なるアニメーションの特性を踏まえたうえでの分析が必要となるだろう。

第四章 アニメーションの表現的特性と「異常心理」表現

第1節 「アニメーションの架空」¹⁹および自由度

アニメーションには「架空」の特徴がある。アニメーションの世界では動物や植物などがなぜ話することができるのか、そのようなアニメーション作品のフィクショナルな架空的な世界観の設定に観客が疑問を抱くことはあまりない。観客はアニメーションを最初から実在のものとしてではなく、虚構の世界として見ることになる。言い換えれば、アニメーションで描かれる「物語世界」はそもそも幻想と現実の境界が曖昧だということである。

たとえば『ミッキーの夢物語』では、ルイス・キャロルの『鏡の国のアリス』を読んで寝たミッキーが夢の中で目覚めて鏡の中へ乗り込むのだが、鏡の中と外の違いは中の方が擬人化表現の強度が外よりも強いということしかない。鏡の中ではたとえば擬人化された電話機が大声を発するが、鏡の外の「現実」にいるミッキーもやはり擬人化されたネズミのキャラクターである。この自由度の高い架空の設定により、観客は常にアニメーションによって表現された夢の世界を見ている状態に置かれる。

アニメーションの架空の世界観と表現の自由度から見ると、アニメーションは深刻なモチーフをより緩和された形式で示すことができる。たとえば、擬人化されたキャラクターデザインによって直接的な表現や描写を避け、観客が受け入れやすいマイルドなものとするすることができる。「異常心理」に関連する作品は内容と表現の両方で観客に脅威を与える傾向があるが、アニメーションであれば受け入れられやすくなるだろう。

横田正夫によると、「アニメーターたちは現実の事物の動きの忠実な模写ではなく、動きの特徴を掴む。そしてそれを誇張したり、感性的にその場面にふさわしい動きとして表現することを目指す。「誇張」や「劇画化」それに「感性豊かな動きの表現」こそ、実写映画にはない、アニメーションならではの表現技法である。」²⁰と書いている。アニメーションは実写と違って写実性あるいは具体性に欠けるが、しかしそれゆえにこそ、たとえば表現主義絵画が形や色を与えて表現したような対象、心象風景（内面的心理）を描くのに向いている。

そしてそもそもアニメーションは絵を動かす芸術ではなく、動きを描き出す芸術である²¹。実写映画とはちがって場所や空間や被写体となる対象物に制限がなく、自由で強い張力があり、空間の移行とキャラクターの動きや変形を自在に表現できる。たとえ

ば『ダンボ』には、酔っ払ったダンボが見る幻覚を表現した場面があり、ダンボが鼻から出した泡はゾウに変形し、泡のゾウは音楽に合わせて歩いたり踊ったり、幾何学的な図形や自動車や列車など変幻自在にメタモルフォーゼする。

実写映画とCGの組み合わせは、実写では実現できない画面を表現できるが、CG制作は常に先に撮影した写真（動画）部分の物理的特性を考慮する必要があり、それ自体の自由度はアニメーションより低くなる。「異常心理」に関連する作品に写実主義的なCGを用いた場合は、「アニメーションの架空」よりもはるかにリアルで直接的な恐怖や脅威を与える可能性が高く、したがってアニメーションより受け入れられにくくなると考えられる。

第2節 写実性を重視するアニメーション

基本的に児童向けのアニメーション作品を制作しているディズニーと異なり、「劇画化」を追求する日本のアニメーションは確実に写実的な表現に近づいており、こうした作品は内容面でもリアリティを重視して複雑な社会問題や科学考証したSF、あるいは登場人物の感情の機微を表現する傾向がある。『アキラ』は、アニメーションは子供向けだという固定観念を国際的にも一新させ、デジタル時代の到来とともにリアリティを重視したアニメーションの制作はますます容易になり、大友克洋や押井守（1951年8月8日～）を先駆けとして、庵野秀明（1960年5月22日～）や今敏などのアニメーション監督も世界的に評価されるようになった。

『アキラ』は写実的な描写を原則としており、オートバイや実験室の機械や破壊された建築物などの動きは現実の物理法則に則って表現されている。これらの描写は作品のリアリティを強化し、それゆえに、「幻想」や「妄想」のような非現実的な「異常」な状態の表現も際立たせている。というのも、主人公の鉄雄が病室で幻覚を見る場面は、幻覚であるにもかかわらず作品内の「現実」と同じ写実性をもって表現されているために、鉄雄と観客の双方に現実と幻覚の区別を失わせる。

このようにアニメーションは幻想と現実の融合という面において実写映画よりも秀でていいる。なぜなら、描いてつくる二次元のアニメーションはキャラクターも背景も、作品内の「現実」も幻覚や幻想もすべて描かれた絵だからからである。絵で描くことでタッチやテイストなどをコントロールすることができ統一したイメージを作ることが可能になる。現実と幻想が融合するように両者のイメージを同質化

させて観客を混乱させ、「異常心理」状態の世界に導くことができる。

長編アニメーション作品『鉄コン筋クリート』（2006年）には、シロの夢が何度も登場する。この作品では、アニメーションの二次元画面表現スタイルによって、現実と仮想の時空間の間に行き来し、映画内での「現実」と夢とをうまく組み合わせている。

たとえば「シロがシャワーを浴びた後でリンゴを食べる」というシーンにおいて、シロは浴場において、リンゴを噛んだ後リンゴの種を見つけるのだが、このときカメラはクローズアップに切り替わる。そしてシロが種を持って見ると同時に背景が変化し始めカットを切ることなく連続的に夢のシーンに移る。夢のシーンにおいて、アニメーションのメタモルフォーゼ表現によって種は木になり、シロは両手を上げて象に乗っている。背景が再び変わって元の浴場に戻るのだが、シロはまだ象に乗っており、浴場でクロの周りを歩く。このようにシロと背景は大きく変化するにもかかわらずクロとおじいちゃんには何の反応もなく、画面上に現れている象は映画内での「現実」には存在せず、シロの幻想の産物だと理解できる。

現実であろうと夢であろうと、シロがクロとおじいさんとは異なる空間に囲まれていても違和感はない。この場面はまさに、描いてつくる二次元のアニメーションという表現形式の特性と切り離せない。この表現は、実写映画のような編集技法や特殊効果によって達成されるものとは異なる映像体験を観客に伝える。編集ではなく連続的な変形によって幻想的な時空間遷移を示すシーンは、一貫した情報の整理も同時に実現でき、観客の作品理解を容易にする。夢（幻想）と現実の重なり合いと融合において、アニメーションと実写映画とはこのように異なる表現を生じさせるのである。

第3節 映画とアニメーションの相互補完

前2節では、アニメーションの特性から「異常心理」の映像表現を分析し、実写映画に対する独自性や境界線の探求を試みた。しかし実写映画とアニメーションは相互に排他的なものではなく、互いに影響を及ぼし、補完し合う関係があったと考えている。

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²²。「映画的」とはこの場合、実写映画におけるモンタージュのことである。今敏は、まさに第三章で検討したようなモンタ

ージュなどの編集手法を使用し、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、「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考えられる。

そして、今敏がアニメーション作品の中で用いた映像表現は映画作品に大きな影響を与えた。アロノフスキーの実写映画作品『ブラック・スワン』と『レクイエム・フォー・ドリーム』はとくにそれが顕著である²³。また、今敏のアニメーション作品『パプリカ』とノーランの実写映画作品『インセプション』は、内容面での影響関係にとどまらず、空間がガラスのように直接壊れて別の空間が現れるという、表現手法においても非常によく似たシーンがある。『インセプション』の爆発や建物の倒壊、空間の歪みを表現したシーンは、俳優や具体的な事物を撮影するだけでは表現できないものが多く、実写映像とコンピュータグラフィックスを組み合わせることによってはじめて完成される映像表現である。このように、デジタル映像制作技術の進歩によって、第四章第一節で論じたようなアニメーションのような自由度を実写映画も獲得したと言えるだろう。

『ブラック・スワン』や『インセプション』のように、コンピュータグラフィックス制作技術を利用しつつも、実写映画として写実性を重視する作品とは別に、実写と手描きアニメーションを組み合わせる作品は映画の草創期から現在まで存在する。たとえば、フライシャー・スタジオによる『インク壺の外へ』シリーズ（1918年～1929年）、ロバート・リー・ゼメキス（1952年5月14日～）の作品『ロジャー・ラビット』（1988年）、ティム・ストーリー（1970年3月13日～）の作品『トムとジェリー』（2021年）などがそれである。本論文で分析されるアニメーション作品や映画作品のタイプおよび「異常心理」の映像表現という論点において重要なのは、「幻想」と「現実」を行き来するような編集と、現実にはありえない場面（「幻想」「妄想」「夢」）の視覚化表現の作成である。前2節で検証したように、幻想空間の作成にはアニメーションにアドバンテージがあるが、物語の設定であろうと視覚表現であろうと、本来のファンタジーの特性により、観客は客観的な世界では「異常」状態を認識できない可能性もある。手描きアニメーションと実写の組み合わせは、互いに補完し合って「異常」状態を端的に表現できると考えられる。

ケヴィン・リマ (1962 年～) の『魔法にかけられて』(2007 年) も実写と手描きアニメーションを組み合わせた作品だが、従来のものとは全く異なる。手描きアニメーションが実写とは異質だという前提に基づいて、手描きのファンタジー世界と実写の現実世界を明確に線引きし、そのうえで相互乗り入れを繰り返して作品全体を形成する。作品の最初と最後には、完全に手描きアニメーションで表現されたシーケンスがある。手描きの時空画面から実写の時空画面に直接転送することで、登場人物がファンタジーの世界から現実世界に投げ込まれたことを表現している。前述したように、観客は客観的な世界では「異常」状態を認識できない可能性もあるが、それを補完し、ファンタジー世界の実感を高める。

また、映画全体では、手描きアニメーションよりも写実的で現実に近いコンピュータグラフィックスを実写と組み合わせるシーケンスが多く、現実にはありえない状況のシーンを作り出すことによって、実写では足りないファンタジーを再現的に表現し補完している。手描きアニメーションのキャラクターが実写の時空と組み合わせられたシーンもあり、写実に傾斜した表現の映像は、従来の実写と手描きアニメーションが混在する作品とは異なる鑑賞体験を追加する。『魔法にかけられて』は、手描きアニメーションと実写は異質であることを逆手にとって、奇妙な異世界に観客を導くことに活用している。

このように、アニメーションと実写映画は相互補完関係にあり、デジタル映像技術の発展とともに、実写映画はアニメーションのような自由度を今後ますます獲得していくと考えられる。「異常心理」の映像表現という分野においても、幻想と現実のモンタージュや幻想を再現的に表現する映像手法に加えて、さらに新たな表現が模索されることになるだろう。

まとめ

今回の論文では、「異常心理」の映像表現という論点に基づいて映画とアニメーションの歴史を振り返り、また内容の面から関連する作品群を分類したうえで、古典的ハリウッド映画の叙述方法を鑑みながら、作品および映像表現の実際について分析を行った。

まず、「精神異常」だけでなく「異常状態」も含めた「異常心理」の映像表現を分析した結果、物語の内容的に三つの傾向、すなわち「意識混濁」「記憶の書き換え」「フラッシュバック」があることを発見した。そして表現の面では、幻想や幻覚をモンタージュすることによって観客を「異常」状態の世界に引

き込み混乱させることがわかった。

ついで、アニメーションの特性である架空の世界観と自由度によって、「異常心理」と関連する内容の表現はアニメーションであれば受け入れられやすくなり、さらにアニメーションのメタモルフォーゼ表現によって、編集ではなく連続的な変形によって幻想的な時空間遷移を示すシーンは、一貫した情報の整理も同時に実現でき、観客の作品理解を容易にすることを確認した。

そして、アニメーションが本来のファンタジーの特性により、観客が客観的な世界では「異常」状態を認識できない可能性もあることも判明し、さらに、アニメーションと実写は相互補完関係があり、ともに発展することを認識した。

研究と並行して、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している。研究をとおして得た知見は、短時間でサスペンスを構築したり、観客を混乱させると同時に「異常心理」への共感を誘うような映像表現の実践に応用されるだろう。

今回の論文は、欧米の映画を中心に「異常心理」の視覚化表現の方法および物語内容を論じたが、今後はさらに対象を拡大して研究を進めたい。そのさいには「異常心理」の外面的な表現との識別も必要となろうし、さらに聴覚面での音声にも着目しなければならぬだろう。今後の課題として、「異常心理」の映像表現研究を継続推進する。

註・引用文献

¹ 景燁「今敏のアニメーション作品における「異常心理」の映像表現についての研究—ダーレン・アロノフスキー作品との比較分析を中心に—」京都芸術大学大学院紀要1号、2021年、p. 421。

今回の研究の中心は「『異常心理』の映像表現」である。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。

² MSD マニュアルHP

<https://www.msmanuals.com/ja-jp/ホーム/10-心の健康問題/解離症/解離性同一症> (2021年7月11日閲覧)

「解離性同一性障害は、かつては多重人格障害と呼ばれていた精神障害で、複数の人格が同一人物の中にコントロールされた状態で交代して現れるものである。また、日々の出来事や重要な個人情報、トラウマになった出来事(外傷的出来事)やストレスになる出来事など、通常なら容易に思い出せるはずの情報を思い出すことができない。」

³ MSD マニュアルHP

<https://www.msmanuals.com/ja-jp/ホーム/10-心の健康問題/気分障害/双極性障> (2021年7月11日閲覧)

「双極性障害（以前の躁うつ病）では、抑うつ状態と躁状態または軽躁状態（軽度の躁状態）が交互にみられます。躁状態は、過度の身体活動や、置かれた状況と著しく釣り合いな高揚感を特徴とする。」

⁴ 小出正志「ヤン・シュヴァンクマイエル」（西村智弘他編『スーパー・アヴァンギャルド映像術 個人映画からメディア・アートまで』、フィルムアート社、2002年、p. 34。

「映画は運動する具体的対象の視覚的性質の再現・映写であり、アニメーションは運動する視覚的性質の形成・映写である。」

⁵ 許南明（許南明）、富瀾（富瀾）、崔君衍（ツォイ君衍）『电影艺术词典』（修订版）（『映画芸術辞典』（修订版））、中国映画出版社、2005年、pp. 52-53。

⁶ ジークムント・フロイト著『夢判断』（『夢的解析』）、殷世鈔訳、江西人民出版社、2014年、p. 346。

「夢は偶然の連想ではなく、抑圧された欲望、潜在意識のエロティックな欲望に偽装された満足である。それは、ある種の心理学の原因を含む、治療にとって重要な感情の源を示しているかもしれない。したがって、夢は潜在意識への架け橋である。」という理論をうち立てている。

⁷ 加藤幹郎『映画ジャンル論 ハリウッド映画史の多様な芸術主義』、株式会社文遊社、2016年、p. 415。

「第二次世界大戦から東西冷戦までおよそ十八年間（1941～1985）である。（中略）この時期だけでハリウッドで250本以上ものフィルム・ノワールが製作された。」

⁸ MSD マニュアルHP

<https://www.msmanuals.com/ja-jp/ホーム/10-心の健康問題/統合失調症と妄想性障害/妄想性障害> (2021年7月11日閲覧)

「妄想性障害は、1つまたは複数の誤った思い込みがあり、それが少なくとも1カ月間持続するのが特徴である。妄想性障害は、もともとあった妄想性パーソナリティ障害に起因して発症する場合がある。妄想性パーソナリティ障害の人は、成人期の初期に始まり、他者やその動機に対して全般的な不信感や疑念心を抱く。」

⁹ スティーヴン・キャヴァリア著『世界アニメーション歴史事典』（『世界动画史』）、陳功訳、中央編訳出版社、2012年、p. 169。

¹⁰ The Big Cartoon DataBase HP

https://www.bcdb.com/cartoons/Columbia_Picture

<s/UPA/index.html> (2021年7月11日閲覧)

「UPAはリミテッド・アニメーション技術の開拓者であり、この手法は1960年代から1970年代にかけて制作費削減の手段として濫用されるようになっていったものの、本来はアニメーション画面上で実写映画のリアリズムを再現しようとするディズニーに代表される業界の主流に対して、別の手法による選択肢として導入されたものであった。」

¹¹ スティーヴン・キャヴァリア前掲書（9）p. 174。

¹² スティーヴン・キャヴァリア前掲書（9）p. 305。

¹³ 岩本憲児・武田潔・斎藤綾子編『新映画理論集成』、フィルムアート社、1999年、p. 179。

¹⁴ 藤井仁子『入門・現代ハリウッド映画講義』人文書院、2008年、pp. 225-226。

¹⁵ <https://kotobank.jp/word/モンタージュ-143212> 世界大百科事典 第2版から出典である。（2021年9月17日閲覧）

「映画用語としてのモンタージュは、単に映画の編集作業の全般を指すことばとしても用いられるが、〈モンタージュ理論〉という言い方で知られるように、どのように映像を構成してそれに意味をもたせ、また語らせるかという、広い意味での〈思想〉の映像化のための映像構成法を指している場合が多い。」

¹⁶ デヴィッド・ボードウェル『ハリウッド叙述方法』（『好莱坞叙事方法』）、白可訳、南京大学出版社、2009年、pp. 149-151。

¹⁷ デヴィッド・ボードウェル前掲書（16）p. 228。

¹⁸ デヴィッド・ボードウェル前掲書（16）p. 86。

¹⁹ 「アニメーションの架空」とは中国語で書かれたアニメーション評論において、アニメーションの現実には存在しないという虚構性を説明するさいによく使われる言葉である。「架空されるプロット」「架空されるキャラクター」「架空されるシーン」「架空される時空間」「架空されるカメラの動き」など。

²⁰ 横田正夫『アニメーションの心理学』、誠信書房、2019年、p. 36。

²¹ 土居伸彰『個人的なハーモニー ノルシュテインと現代アニメーション論』、フィルムアート社、2016年、p. 73。

²² 景燁前掲書（1）p. 422。

²³ 景燁前掲書（1）pp. 437-450。

類別	作品
意識混濁	『フェリックスの酔っぱらい』 (1928年)
	『ミッキーの夢物語』 (1936年)
	『めまい』 (1958年)
	『反撥』 (1965年)
	『ローズマリーの赤ちゃん』 (1968年)
	『ビデオドローム』 (1983年)
	『アキラ』 (1988年)
	『MEMORIES -「彼女の想いで」』 (1995年)
	『パーフェクトブルー』 (1997年)
	『ロスト・ハイウェイ』 (1997年)
	『イグジステンズ』 (1999年)
	『オープン・ユア・アイズ』 (1999年)
	『メメント』 (2000年)
	『レクイエム・フォー・ドリーム』 (2000年)
	『マル・ホランド・ドライブ』 (2001年)
	『妄想代理人』 (第二話 蝶野晴美) (2004年)
	『パブリカ』 (2006年)
	『鉄コン筋クリート』 (2006年)
	『脳内ニューヨーク』 (2008年)
	『ブラック・スワン』 (2010年)
『リアル〜完全なる首長竜の日〜』 (2011年)	
記憶書き換え	『ビデオドローム』 (1983年)
	『スパイダー/少年は蜘蛛にキスをする』 (2002年)
	『パブリカ』 (2006年)
	『インセプション』 (2010年)
	『リアル〜完全なる首長竜の日〜』 (2011年)
フラッシュバック	『トランス』 (2013年)
	『質屋』 (1964年)
	『デッドゾーン』 (1983年)
	『パーフェクトブルー』 (1997年)
	『メメント』 (2000年)
	『千年女優』 (2002年)
	『スパイダー/少年は蜘蛛にキスをする』 (2002年)
	『インセプション』 (2010年)
	『リアル〜完全なる首長竜の日〜』 (2011年)
	『ハンニバル シーズン1』 (2013年)
『トランス』 (2013年)	

(表1 「異常心理」内容的な表現傾向によって、「意識混濁」「記憶の書き換え」「フラッシュバック」から、本文で分析された映画とアニメーション作品を分類・整理した。)

Research on the visualization of "Abnormal Psychology"

-Classification and analysis of "abnormal psychology" manifestations based on movies and animations-

Jing Ye

In this study, we discussed the visual expression of "abnormal psychology" in movies and animations. In our previous study about "abnormal psychology" last year, we compared the works of Satoshi Kon and Darren Aronofsky from two perspectives; the method of promoting the evolution in psychological status from narrative performance, and the character attributes in live-action movies (actors) and animated movies (animated character). In fact, because similar live-action movies exist much more than animated movies, much research on montage techniques has been accumulated in the field of live-action movies. Therefore, this study is not only focused on the works of Satoshi Kon and Darren Aronofsky, but also expands the scope of research on movies which contained expressions of "abnormal psychology". By comparing and classifying the expressions of these works, we discussed the visual expression of "abnormal psychology" in live-action movies and animated movies.

In the first chapter, we provide an overview about the development of "abnormal psychology" in movies and animations; the second chapter subsequently classifies the manifestations of abnormal states in these works; the third chapter provides some detailed analysis of representative works derived from the above-mentioned classification; finally, we try to analyze the expression of "abnormal psychology" from the perspective of "characteristics of animation" in the fourth chapter.

In this study, we summarized three kinds of manifestations for "abnormal psychology" while telling a story: "turbid consciousness," "memory rewriting," and "flashback". In addition, we added "abnormal state" as a research target besides "abnormal psychology" ("mental disorder"). Works containing "abnormal psychology" elements can attract the attention of the audiences by drawing them into the world of "abnormal" by video clipping and confusing them. However, the audience's acceptance should also be considered. Taking advantage of the characteristics of animation, the fictional universe and high freedom of expression makes the "abnormal psychology" element easier to be accepted in an animation. Furthermore, the metamorphosis property of animation leads to a smooth time-to-space conversion without any post-production, helping the audiences immerse into the story. Unfortunately, audiences in the fictional universe might not be able to realize some abnormal which is unusual in the real world. To achieve a balance in the visual expression of "abnormal psychology", a method combining live-action and animation is developed and will become complete in the future.