

## 「感覚変容」の映像表現研究

### －「感覚変容映像」の分類分析とアニメーションによる拡張の可能性を検討する－

景燁

#### はじめに

本論文は、大学院研究紀要論文であると同時に博士論文の一部をなすものでもあり、博士1年次及び2年次に執筆した紀要論文に続くものである。本研究の出発点は心理的異常や精神病を患う人の異常な心理状態が映像ではどのように表現されるのかという疑問である。心理的異常や精神病の病理学的症状には多くの種類があるが、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」である。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。中でも「幻想と妄想症候群」は最もよく知られる合併症である<sup>1</sup>。そこでまず、「解離性同一性障害」を主題とした今敏（1963年10月12日～2010年8月24日）とダーレン・アロフスキー（1969年2月12日～）の作品を研究・分析した<sup>2</sup>。

ついで、心理的異常や精神病を抱える人物の「心の世界」を映像で表現する映画作品に研究範囲を広げて、これらをジャンル論的に分類・分析する研究を行った<sup>3</sup>。感覚変容の体験を、観客を意図的に混乱させる編集や特殊メイクあるいはCGを駆使することなどによって提供される映画作品は、エンターテインメントとしての商業性において後述する限界を有していた。そこでさらに研究範囲を拡大し、シュルレアリスム映画から実験的映画や実験的アニメーションを対象とする必要があることに気づいた。

じっさい、商業的な作品以外にも「幻想・妄想」のような世界を提示したり、「異常認識」を生じさせたり「感覚変容」を表現したりする作品はたくさんある。本研究の目的は、得られた知見を精神的な病気を患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し、かつ作品を通じて感覚の変容を垣間見てもらうことであり、最終的に映像を提示するということから考えると、実験映像や拡張映画（エクспанデッド・シネマ）に関する研究が必要であると考えられる。それはまた、

硬直化した商業的な「感覚変容」の映像表現の超克を試みることにもなるだろう。また近年、VR（バーチャル・リアリティ）、AR（オーグメンテッド・リアリティ、拡張現実）など拡張映画の延長とも言える映像技術はアニメーション（とくに自主制作や個人制作者）の制作方法・展示方式に大きな影響を与えている。現実と虚構の境界を曖昧にすることは、「幻想・妄想」の世界を作ること、「異常認識」を生じさせることに対する本研究にとって有効であろう。こうして、アニメーションの表現による拡張の可能性に関する研究も本研究の一部となる。

本論文の構成は、第一章において、本研究においてこれまでに扱った商業的な作品の分類・分析を補足する。同時に非商業的な作品に注目する理由について説明する。第二章は、本研究における、非商業的な関連作品を対象に分類・分析を行う。第三章は「感覚変容」の映像表現という問題意識に基づいて、アニメーション表現の拡張の可能性を検討する。

#### 第一章 本研究における「感覚変容映像」について 第1節 エンターテインメントを重視した物語がある作品の限界

本研究における「感覚変容」とは、心理的異常、精神病、出来事などの体験や経験によって、幻覚・幻聴・妄想など異常認識が生じること、また、生化学的・物理的な刺激（アルコールやドラッグ、科学技術など）の外的原因によって、五感上の異常な感覚だけではなく、異常認識（幻覚・幻聴・妄想など）が生じることを指す。そして「感覚変容映像」はそうした感覚や認識の変容を映像で表現し、観客に擬似的な体験を提供するものを指す。したがって映画やアニメーション作品の一部に提示されるもの、あるいは拡張映像やインスタレーションなどに用いられるものも、この中に含まれる。

これまでの研究対象<sup>4</sup>は「感覚変容映像」のインパクトが強いことで知られる代表的な作品群であったが、一般に収益の最大化が求められる商業的作品に限定されており、それ以外の「感覚変容」に関わる映像作品を包含して分類・分析を行うためには、基準や条件そして対象範囲の再考が必要となる。

筆者は、「感覚変容映像」である条件としてまず、「現実にはあり得ないことの提示」と「時空間の連続性を乱す編集」の組み合わせが必要だと考える。これによると、一部の作品は除外すべきである。たとえば、「幻覚を見ていない」「幻覚と現実の区別がつく」「疑いもなく本当らしい」ものは除外される。

『メメント』(2000年)は意識混濁に似た状態を編集によって提示するが、幻覚や幻聴という異常認識を映像化していない。『ミッキーの夢物語』(1936年)は、ミッキーの睡眠中の「夢」であることをはっきり提示しているため、観客はそれをミッキーの異常認識とは思わず、「夢」と「現実」を区別できる。また、『質屋』(1964年)の目撃場面は主人公の記憶の再現であり、おそらく実際にあったらしい光景なので、除外する。これはたとえば推理サスペンス映画などで、謎解き役が推理した内容を提示する場面がおそらく実際にあったらしい光景として提示され、それをその人物の妄想や幻覚だと思う人はいないので同じである。

進歩した未来の科学技術によって「感覚変容」や「記憶の改変」を実現した社会を描く作品は、登場人物たちがその世界観を了解している点において除外されるようにみえるが、これらの作品の多くは物語が進展するにしたがって、登場人物が現実と「仮想現実」との区別を失っていく。たとえば『パプリカ』(2006年)の登場人物たちは「他人の夢に入る装置」の存在を了解する一方で、「夢」と「現実」の区別ができなくなる。『イグジステンズ』(1999年)、『インセプション』(2010年)、『リアル〜完全なる首長竜の日〜』(2011年)なども同様であり、感覚変容が生じてかつ現実認識が混乱する点で研究対象の条件に合致する。

ところで、上記の定義と除外されるべきとする分析は、エンターテインメント性を重視した商業的な劇映画や劇画的なアニメーション作品を中心に考察した結果であり、これまでの研究によって、これらは基本的にある一貫性をもっていることがわかった。すなわち、物語の論理的整合性の遵守が前提とされており、作品の一部分だけに「感覚変容映像」を提示し、物語の上では紆余曲折があるにせよ、結局のところ観客に安心・安全な視聴体験を提供するというエンターテインメント性が重視されている。恐ろしくて嫌悪感をもたらすような「幻覚・妄想」や「感覚変容映像」を提示するけれども、物語に沿って順に観ていけば納得がいくように、観客を突き放して不安なままにしておかないように作られているのである。

また、制作方式や提示方法から見ると、常に断片化、マッチカット、錯綜したモンタージュなど編集形式を利用している。「現実にはあり得ないこと」を映像化するさいには基本的に特殊メイクやコンピュータグラフィックスが利用されるほか、手ブレしたカメラワークによって、めまいやふらつきの感覚を

表現することが多い。こうした商業主義的な作品群は多様なようであるがじつは表現形式のうえでは単一化の傾向があり、「現実にはあり得ないこと」のバリエーションを増やす方向に進展している。「感覚変容映像」を含んだ作品群のこのような規範化は、商業性やエンターテインメント性、そして単一の四角い画面を一方的に見つめるという受容形態の限界に由来すると考えられる。したがって、より十全な「感覚変容」の映像表現研究を行うためには、エンターテインメントを離れて、単一化した表現形式を超越した作品も対象に加えるべきであろう。

そして、エンターテインメントの作品は「幻覚・妄想」の商品化に勤しむ一方で、じっさいに苦しんでいる人たちの心の世界には関心がないようにもみえる。本研究の目的は、自己を見失って混乱する人間精神というものが映画やアニメーションでどのように表現されるのかを明らかにすること、感覚変容の描かれ方の探究をふまえて、心理的異常や精神病を抱える人物の心の世界・心的風景をアニメーションで表現するための知見を得ることである。さらにアニメーション作品の制作を通じて、視聴者に心理的異常や精神病を患う人たちの心の世界に触れてほしいとも考えている<sup>5)</sup>ので、視覚や聴覚の変容をできるだけ忠実に映像化しようとする実験的な作品や、心理的異常や精神病への理解を促すために作られたドキュメンタリー的な作品も研究対象に加えて検討したい。

## 第2節 エンターテインメント作品以外の「感覚変容映像」

前節で言及した劇映画や劇画的なアニメーション作品が、映画産業のシステムおよびジャンル映画の規格化による「映画の産業化」の産物だとすれば、本研究の対象範囲を補完するものは、まずフランスとドイツの前衛的な芸術活動の一環として出現した「実験映画」となるだろう。

「実験映画」という曖昧な言葉で呼ばれる作品の種類は幅広く、物語を実験的に表現した作品、作家個人の日常を撮影した日記的な作品、抽象的なアニメーション作品、ドキュメンタリー、フリッカー映画、拡張映画<sup>6)</sup>など映像の視覚効果を実験した作品を含み込んでいる。実験映画には、規格化し制度となった映画のあり方に対する否定の精神を認めることができる。慣習的な映画のあり方を超えて、これまで存在しなかったような新しい映像表現の開拓を目的としている。商業映画のように物語に比重を置かず、映像そのものの中に表現性を求める。大衆に理解

される客観性よりも作家個人の主観性を重視する映画である<sup>7</sup>。

1920年代に始まった初期の実験映画は、前衛芸術運動・思想と強い関係があり、特にダダイズム、シュルレアリスムなどの影響がみられる作品が数多く作られた。ドイツではハンス・リヒター（1888年4月6日～1976年2月1日）によって、ダダイズムの一表現として幾何学模様の変容を映した「絶対映画」という抽象アニメーション映画が作られた。また、オスカー・フィッシング（1900年6月22日～1967年1月31日）は、1930年代にかけて抽象的な図形が音楽にあわせて動くという作品を数多く制作した。日本でも衣笠貞之助（1896年1月1日～1982年2月26日）が、精神病院を舞台とする『狂った一頁』（1926年）を制作し、登場人物たちの幻想と現実を映像を錯綜させる手法で表現した。大正モダニズムの成果である本作は、ドイツ映画『カリガリ博士』（1920年）に触発されたものである。「世界初のシュルレアリスム映画」と呼ばれる『アンダルシアの犬』（1929年）は、精神分析の概念の映像化を試みた。これらの作品以外にも物語に依存せず、断片化された編集、視覚効果、意味不明な演技などによって、「幻覚」「夢」「神秘主義」「精神世界」などを表現した作品も数多く制作された。

1940年代以降も実験映画は百花繚乱の活況を呈した。マヤ・デレン（1917～1961）は『午後の網目』（1943）で女性の心的葛藤を夢のなかの夢として物語やセリフなしで描き、スタン・ブラッケー（1933—2003）は、『DOG STAR MAN』（1961～1964）で心理劇からより象徴的で抽象的な表現を目ざし、コンピュータアニメーションの先駆者ホイットニー兄弟は、オスカー・フィッシングの影響を受け、コンピュータの演算処理による幾何学グラフィックス作品を制作した。1940年代の末から、アメリカ実験映画は、抽象表現主義、対抗文化、同性愛や性の解放ともつながり、ケネス・アンガー（1927年2月3日～）やジョーダン・ベルソン（1926年6月6日～2011年9月6日）のような「幻覚」志向による作品が制作された。これらの作品について松本俊夫<sup>8</sup>は、「LSDの酩酊体験が最も「ハイ」の恍惚状態で開示する世界に近いのではないかと思われる。（中略）思わず忘我の域にひきこまれてゆくのを感ぜないわけにゆかない。」<sup>9</sup>と評している。

実写映画では、断片化された編集や役者の過剰な演技によって、心理的異常や精神病を抱える人物の「幻覚・妄想」「夢」「恍惚状態」などの心象風景を表現するが、図形の変形や純粋な視覚性を強調する

抽象アニメーション作品も、めまいや不快感、心理的圧迫などの表現にしばしば応用され、物語に依存せず、役者の演技を伴わなくとも心理的異常や精神病を抱える人物の心の世界を擬似的であれ映像で表現できると考えられる。

そして、提示方式から見ると、1960年代には作品と観客の距離を縮めようとする方向に進んで、観客自身が作品に関与するような状況を提供するような作品も現れた。近年のコンピュータ・テクノロジーは、この傾向をさらに進めることに大きく貢献しており、3DメガネやVR、ARの出現を鑑みるに、人々は視覚情報を一方的に受けとるだけでは満足できなくなり、没入でき、参加できるような状態を追求しているようにみえる。じっさい映像技術は、身体に装着する装置や環境を整えることで観客の身体そのものを作品に参加させ、観客の意識を深く作品に没入させることを可能にし始めている。このような現実と虚構の境界を曖昧にする技術は、「幻想・妄想」の世界を作ること、「異常認識」を生じさせることに對する本研究にとって有効であろう。

また、1960年代以降に起きた16ミリ映画、8ミリ映画、ビデオカメラなど廉価に扱える機材の普及は、映像作家の周辺に起こった日常的な出来事に取材し、記録、集積するドキュメンタリー映画の勃興を促した。ドキュメンタリー映画は実在の人物や出来事を表現の対象とし、それらを視覚芸術的に処理し提示することで、「出来事を要約して提示」することを本質としており、この形式の記録は、作品の内容をより現実的、直感的に観客に示し、観客の思考を呼び起こす。ドキュメンタリーのこうした特性は、本研究の目的とも多くの点で合致する。

以上のように概観すると、本研究におけるエンターテインメント作品以外の「感覚変容映像」は、「図案と音楽・無意味な動き」、「物語がない」、「没入型環境・参加の可能性」、また「心理的異常や精神病を直接扱うドキュメンタリー」に分けることができると考えられる。

本章では、エンターテインメントを重視する商業的な作品の限界を発見し、研究対象を確認しつつ、感覚変容に関連する実験映画にも対象を拡大したところ、「感覚変容映像」は四つに分類できることがわかった。次章では、この四つに該当する代表的作品の分析を進める。

## 第二章 エンターテインメント以外の「感覚変容映像」についての分類・分析

### 第1節 図案と音楽・無意味な動き

役者によって「異常認識」が演じられているわけではないが、図案と音楽を組み合わせ、無意味な動きによって、観る人に異常認識を生じさせたり擬似的に体験させたりする作品は「感覚変容映像」の一つと考えられる。

前章で言及したホイットニー兄弟はコンピュータアニメーションの先駆者である。兄のジョン・ホイットニーはサー・アルフレッド・ジョゼフ・ヒッチコック（1899年8月13日～1980年4月29日）の作品『めまい』（1958年）において、タイトル映像の刻々と変化する光のパターンを制作した。この変化する光の形はらせん状になり、らせん状の光は回転し続け、目がくらむような感じになる。弟のジェームズはインド哲学に傾倒し、瞑想的な精神世界を抽象的アニメーションの中で表現した<sup>10</sup>。たとえば、代表作として知られる『ラピス』（1966年）は、精神世界をコンピュータによる抽象的な映像で表現し、擬似体験させるような作品である。ホイットニー兄弟だけでなく、ジョーダン・ベルソン（1926年6月6日～2011年9月6日）は、神秘的または瞑想的な体験を呼び起こすことを目的としている作品を作り出した。彼の作品『サマディ』（1967年）は、個々の意識が宇宙に合流するような瞑想によって恍惚状態を呼び起こすとされる<sup>11</sup>。

その後、ジョン・ホイットニーは、映像と音楽の融合を自動的に行うコンピュータ・システムの開発に向かっている。また、劇映画の特殊効果やタイトルデザインも手掛けている<sup>12</sup>。先述した『めまい』だけではなく、スタンリー・キューブリック（1928年7月26日～1999年3月7日）監督の『2001年宇宙の旅』（1968年）では、「スター・ゲート」のシーンにジョンの開発した撮影装置が用いられた。いっぽうベルソンは『光』（1973年）のような、宇宙的な広がりを感じさせる抽象映画や目眩く幻想的なアニメーションも制作した。

ベルソンは宇宙世界を表現するために没入型環境を作ることを試し、1957年にプラネタリウムを用いて視覚的な投影を伴う一連の電子音楽コンサートを制作した。ビジュアルディレクターとしてのベルソンは動的なライブビジュアルをプログラムし、サウンドアーティストのジェイコブスは電子音楽とオーディオの実験をプログラムした<sup>13</sup>。これは、60年代のライトショーと、20世紀後半にプラネタリウムで人気を博した「ラセリウム」スタイルのショーの直接の始祖である。プラネタリウムのサウンドシステムは、新しい視覚技術や技術を開発する機会だけで

なく、ベルソンとジェイコブスが画面空間全体で画像を移動し、部屋の周囲で音を移動できる没入型環境を作成することを可能にした<sup>14</sup>。

ホイットニー兄弟にせよジョーダン・ベルソンにせよ、彼らの作品はオスカー・フィッシングの影響を受けていた。実験アニメーションの先駆者フィッシングは、CGアニメーションが登場する何十年も前に抽象的な音楽アニメーションを制作したことで知られる。彼は抽象的な図形が音楽にあわせて動く「ビジュアルミュージック」の先駆的作品を30年代に数多く制作した。『めまい』のタイトルのらせん状の光は、フィッシングの作品『スパイラル』（1926年）によく似ている。両方ともらせん状の図案が回転し続けることで、めまいのような感覚をもたらす。

上記の作品は、抽象かつ純粋な視覚性を強調する作品で、音楽のリズムと組み合わせる場合が多い。作品に対する感じ方は人によって異なると思われるが、音楽のリズムや雰囲気が観客に影響を与える重要な要素となっているという共通点がある。

フィッシングの作品『Komposition in Blau』（1935年）や、『An Optical Poem』（1937）などは、色とりどりの単純な幾何学図形がクラシック音楽によって舞い踊るように運動するアニメーション作品である。リズムが早く、図案の動きが目まぐるしく変化するが、音楽自体も楽しいものであり、不快感を与えるようなものではない。フィッシングの影響を受けて、ノーマン・マクラレン（1914年4月11日～1987年1月27日）が制作した『色彩幻想』（1949年）も、目と耳の両方が楽しいと感じるような視聴覚体験の提供が模索されている。

また、視覚と聴覚によって人間心理に影響を与える試みの例として、シンクロ・エナジャイザーについて言及しておきたい。シンクロ・エナジャイザーとは、点滅するライトとその点滅にシンクロして電子音の出るゴーグルを装着することによって、人間の意識状態をコントロールして癒しを得ることを目指した装置である。開発者であるデニス・ゴルゲスは、脳研究の一環として神経生理学の分野からアプローチを続け、1980年にこのマシンのプロトモデルを完成させていた<sup>15</sup>。光の明滅（フリッカリング）やゆらぎは、人間の感覚と脳に不思議な効果をもたらす。脳波はフリッカリングとパルス音の頻度に同調し、人間の感覚に影響することになる。「ブレインマシン KASINA」はこれらの原理を複合的に応用した最新のシンクロ・エナジャイザー瞑想誘導装置である。この装置を体験した人の体験談によると、目は閉じているのに、ピュアで宝石のような豊かな色彩

に満たされた世界が自分の視野と心に広がり、光の渦やトンネル、輝く雲や七色の虹などの不思議なビジョンが見えるという<sup>16</sup>。言葉による表現ではあるが、上記の作家たちが作った幾何学的図形変換の映像が提示するものとよく似ている。どちらも視聴覚上の体験が意識を拡張する例の一つに加えられるだろう。

## 第2節 物語が無い

物語に依存せず、論理的整合性を破棄することによって「幻覚・幻想・妄想」「夢の世」「時空間の混乱」を表現し、観客に「錯乱・混濁」のような体験を擬似的に提供する「感覚変容映像」も数多く存在する。こうした作品は、物語からの干渉があまりないので、観客が考える（参与する）余地を増やすこともできる。また、前節で述べたような「ビジュアルミュージック」のような非具象的な表現をする作品よりも、提示する情報が多く、表現することを伝えられ易いと考えられる。

1940年代以降の実験映画では、「夢」や「幻覚」の表現を志向し、心象風景の視覚的情報の提供が中心になる作品が多くみられる。マヤ・デレンの作品『午後の網目』（1943年）は、デレン扮するミステリアスな女性、部屋の中のもの（鍵、ナイフなど）、女のうたた寝している部屋に入ってくる男、それらの繰り返しおよび彼女の自殺の映像は悪夢と現実の間の錯綜した時空間感覚をもたらす。

ケネス・アンガー（1927年2月3日～）は一般的な映画の制作手順によって制限はされていないが、彼自身の潜在意識によって支配されている。内容は主に人間のセクシュアリティと神秘的な幻覚の表現であり、プロットはセックスシーンと奇妙な魔法や宗教的儀式で満たされている。『快樂殿の創造』（『快樂殿の落成式』）（1954年）は、イギリスのロマン派詩人サミュエル・テイラー・コールリッジの『クレーブラ・カーン』（1798年）から着想を得て、アンガーがアレクスター・クロウリーの神秘思想や呪術的な儀式の映像化に挑んだ作品である。松本俊夫は「格別筋立てがあるわけではなく、ただ一人の魔女の手で配られる幻想的な酒によって、儀式はおそろべきクレージーな「ハイ」の様相を深めてゆき、私たちをかぎりなくカバラ的宇宙へひきずりこんでゆくだけである。むろんその「旅」は実にデモーニッシュなバッド・トリップだが、そこには呪いと恐怖と恍惚が奇妙に入り混っている。」<sup>17</sup>と作品を評している。退廃的な雰囲気とめくるめく色彩の連続は、当時ハリウッドで流行していたLSDによる幻覚がベースになっているとアンガーは告白しており、70年代

のサイケデリック・カルチャーを先取りしていたと言える。1958年のブリュッセル万国博覧会に出品されたバージョンは、3画面の投影装置・ポリビジョン方式にて上映された<sup>18</sup>。こうした提示方法は拡張映画の一つとも考えられる。

1980年代に入り、実験映画は新たな局面を迎えるようになる。エンターテインメント的と言ってもいい視覚的洗練さで観る者を圧倒する伊藤高志（1956年～）が登場した<sup>19</sup>。『SPACY』（1981年）は約700枚の連続したスチル写真を再撮影した作品で、視点の動きが直線運動から円運動や放物運動へ、また水平の動きから垂直な動きへとスピーディに変化していく。観客はカメラが独特で不思議な空間を移動するその速度によっても、恍惚感を得るかもしれない。伊藤の作品について、西嶋憲生<sup>20</sup>は「その恍惚と欲望は彼の全作品に共通するものであり、連続写真の再撮影とは別の系列の彼のフィルム、『THUNDER』（1982）、『GHOST』（1984）、『GRIM』（1985）などバルブシャッターとコマ撮り撮影によるオカルト的な実験“ホラー”映画（そこでは光が亡霊となって空間を駆けめぐ）にも一貫する」<sup>21</sup>と評している。

伊藤の作品のなかでも「感覚変容映像」のインパクトがとくに強いのは『ZONE』（1995年）、『めまい』（2001年）、『静かな一日・完全版』（2002年）である。『ZONE』は、主観的な視点で構成されており、生活の中の様々な風景（空、公園、花、橋、川）から、部屋の壁の写真、そして部屋の中の事物を紹介するような映像に遷移し、突然部屋に「首なし人間」がいることを提示する。この作品では、いろいろな入り口が設定され、「深い世界」に入り込む、危険で魅惑的な試みのように感じられる<sup>22</sup>。論理的整合性を欠いた映像を行き来することで、観客に恍惚感や不安感を生じさせる試みがなされている。

『めまい』では、鉄橋の上で自分に8ミリカメラを向ける少女が、映画で直接的には描かれていないが、投身自殺を図る。そしてその様子を偶然見ていた二人の少女の片方の壊れた心の状態を描く作品である。たくさんの「手」「目」「絵」「写真」などのクローズアップ表現や、カメラのゴーストと手揺れによって、心理的不安定さを伝えるこの作品からは、精神病を持っている人たちがしばしば感じる精神状態（たとえば、視野の揺れ動きや視像の重複、幻覚、意識の断片化およびそれによる混乱、恍惚感）にも似た不安定さが感じられる。

『静かな一日・完全版』は、生と死の間を揺れ動く少女の心象風景を描いた作品で、不安定な精神状態を強く反映している。ラストにおける彼女の投身

自殺は本当の出来事なのか、それとも彼女が作ろうとしている映画の中の出来事なのか判然としない。この作品は虚実ないまぜになった曖昧な結末が、観る者に意識の混濁を生じさせる。

これらの作品はどれも明確な物語を持たないが、画面内容と編集の意図的な断続性から逆に、中心的なアイデアを理解することができる。これらの作品で使われている表現方法は、劇映画や劇映画的なアニメーション作品にもよく見られる。たとえば、レンズの揺れで精神不安を表現すること、光学的処理による眩暈の感覚の誘発、小道具の超クローズアップや時空間を混乱させる編集などである。前節で述べた音楽と幾何学的図形変換のみの作品に比べれば、実写であるぶんだけ観客が身を置く現実との隔たりが少なく、カメラワークや断続的な編集などの演出が加わるにせよ、観客は心理的異常や精神病を抱える人物の「心の世界」そのものに、より近づきやすることができるだろう。

### 第3節 没入型環境・参加の可能性

拡張映画とは、映画の概念を拡張しようとする試みである。一般的に映画の上映形態は、正面にあるスクリーンを客席に座って眺めるというかたちをとるが、こうした従来の上映形態を超えて、映画を新たな位相へと持ち込もうとするのが拡張映画である。複数の映像を同時に投影する、スクリーン以外のものに映像を投影する、映像の投影された場所でパフォーマンスを行うなどの試みが拡張映画に属している<sup>23</sup>。観客と映像作品の二項対立的な関係を解体し、現実と虚構の境界をとりどりのぞくことだといつてよい。作品を行為として、あるいは環境として提示することによって、観客自身を作品のなかへ参加させようとした。拡張映画もまた、そうした方向をもつ映画であった<sup>24</sup>。

映画の拡張は、映画を見ている人々の意識の拡張でもある。こうした意識の上での拡張によって、観客はより直接的に作品が伝えることを感受し、疑似体験の強度も上がることだろう。このような複合的な視覚体験を表現する「感覚変容映像」は、近年の映像技術や情報化社会の進展により、ますます多様化し現実と虚構の境界を曖昧にするだろう。

拡張映画の分野では、純粋的に「幻覚・妄想」を表現する作品はまだ少ないが、作品が提供する映像体験には本研究の参考になるものがある。ジェフリー・ショー（1944年～）は、映像をスクリーンから解放し、観客とのインタラクティブな空間を創出した。彼の作品『ヘヴンズ・ゲイト』（1987年）にお

いては、観客は床に置かれた大きな鏡へと導かれる。そこには、地球の表面を撮影した衛星写真とバロック時代の天井画をデジタル合成した映像が映し出され、しかも目まぐるしく変化を続けている。観客は、この鏡の上を歩きまわることができるのだが、見上げた状況と見下ろした状況の混在した映像の上に立つことで、身体の方角感覚が擾乱し、一種の浮遊感を体験することになる<sup>25</sup>。観客はその空間に身を置き作品の一部となって作品を体験しつつ、自己の意識が作品の中に入り込んだ状態で思考することになる。このような、没入型環境を作って観客の参加を促すという映像提示の方法論は、本研究の目的を具体化するうえで重要な示唆を与えてくれる。

映像技術の発達には映像芸術の伸張をもたらし、それは美術館の空間に展示されるインタラクティブなインスタレーションにおいて顕著である。

たとえば、清華大学美術学院教授 Zhu Hui が2018年に中国の深圳にある「Red Cube of shenzhen」に展示した『Mr. P』は、インタラクティブデバイスとアニメーションを結合した展示作品である。四次元空間からやってきた稲妻の「Pさん」が電柱に閉じ込められたという設定に基づいて、「Pさん」から見た人間の住む三次元空間を表現し、来場者は「Pさん」の知覚や思考を身体全体を通して疑似体験することになる。展示ホールへの入り口には電柱があり、電柱からは何百もの光が放たれ、それぞれの明滅する光線が来場者を非日常的な空間に誘う。展示の中央にある別の電柱の下の光との混淆は来場者と「Pさん」との心的な交流のようにも感じられる。場内は三次元アニメーション、実写撮影映像、実物の展示、インタラクティブなインスタレーションなどで満たされており、映像はスクリーンの枠はもちろん建物の壁を越えて拡張して、四角い枠に収められた映像を静かに凝視するという従来の映像体験は完全に破棄されている。来場者の参加と相互作用によって、作品の登場人物とコミュニケーションをとる体験は、本研究の目的に対して大いに参考となる。

美術館での展示やVRなどを利用して複合的な視聴覚体験を提供する映像表現は、劇映画や劇映画的なアニメーションのような結末に向かって前進する形式の物語とは相性が悪く、主人公や語り部のような物語の要素を全く欠いている場合も多い。複合的かつ拡張された視聴覚体験は、観客ないし来場者に感覚の変容や「夢」「幻想・妄想」の疑似体験を提供して、心理的異常や精神病を抱える人物の「心の世界」に文字どおり足を踏み入れるような経験を与えることもできるはずだが、この分野に直接関わる

作品はまだごくわずかであるように思われる。提供される体験がリアルで直接的すぎるなど観客への配慮が足りなかった場合には、観客に不快感を与えるだけになり、心理的異常や精神病に対する理解をかえって妨げることになるからかもしれない。

しかし、近年の一部のホラーゲームには、VRの特性を応用したものが多くあり、またさらにVR技術を心理的異常や精神病の治療に応用する研究や試みが徐々に増えている。とくに恐怖症、心的外傷後ストレス障害に使用され始めている<sup>26</sup>。バーチャルリアリティ・シミュレーションを通じて、患者は問題のある状況を繰り返し経験することができ、医療者は患者が実際に経験した事柄に基づく心理療法を通じて困難を克服する方法を教えることができる。VRを用いる利点は、映像で提供される環境が現実のものではないことを患者が知っていて、かつ、彼らの心身が現実に対処するかのように振る舞えることにあり、患者は真に困難な状況に直面することなく、VRにおいて新しい治療戦略を試すことができる。

#### 第4節 心理的異常や精神病を直接扱うドキュメンタリー

心理的異常や精神疾患をテーマとする作品のなかでも、登場人物が体験する感覚の変容を映像化して提示しないものは研究対象から除外される。たとえば『レインマン』(1988年)はサヴァン症候群の兄とその弟の物語であるが、サヴァン症候群における行動パターンや強い執着心、感情表現の困難さを(再現する役者の演技をとおして)表現するものの、その人物が体験している世界や「心の中」(心象風景)を映像化して提示しない。『海洋天堂』(2010年)も、自閉症患者の外観上の病的特徴を役者の演技をとおして表現するが、患者の内面や患者から見た外の世界の映像は提示されない。こうした作品は精神疾患のある人の「心の世界」を描いて観客に理解させるというよりも、その周囲にいる人々の反応や応対、介護や補助活動を描くことに重点があるようにみえる。

精神病院で撮影されたドキュメンタリーや患者に対するインタビュー映像が作品のかたちにまとめられることは多々あるが、患者たちの「心の世界」を再現的に映像化して表現することは極めて少ない。これは記録としての客観性を重んじる場合に、当事者ではない者が自分勝手に再現したり演出を施したりするべきではない、というイデオロギーが働いているからであろう。そしてそれ以上に、カメラの前に実在しないものは撮影できないという限界が実写

にはある。実写の根源的な限界に目配せしつつ、以下ではこれを超克する試みのなかでも、とくにアニメテッドドキュメンタリーを検討したい。

クリス・ランドレス(1961年8月4日～)の『ライアン』(2004年)は、ランドレスがライアン・ラーキン(1943年～2007年2月14日)に対するインタビューをベースとした3DCGアニメーション作品である。まずラーキンは若干25歳で米アカデミー賞にノミネートされたカナダのアニメーション作家であり、兄の死をきっかけに精神のバランスを崩し、薬物やアルコールに溺れてついにはホームレスとなった人物である。ランドレスはラーキンとの対話と彼のキャリアおよび作品の紹介をとおして、ラーキンその人に迫ろうとするのだが、「見えざる内面」を視覚化するのではなく、激しく損傷しかろうじて生きているような身体像、つまり精神状態が肉体化したかのような外見を細密な3DCGで構成することによって提示する。クリス・ロビンソン<sup>27</sup>は「この作品は3DCGアニメーションによるドキュメント作品である。「心理的リアリズム」とよぶ斬新なキャラクターデザインが、実写では不可能な精神的な深みを登場人物に与えている」<sup>28</sup>と評している。

近年、ドキュメンタリーと位置付けられるアニメーション作品が増えており、表現方式は、主に「インタビュー内容に基づいて、アニメーション作品を制作する」「イベントの音声の記録(会話などの記録)に基づいて、アニメーションで表現する画面を追加する」「自分の体験や夢、思い出に基づいて、アニメーションで再現する」がある。こうしたドキュメンタリー概念の拡張については議論も多い。一般的なドキュメンタリーは、社会的な出来事、歴史的な出来事に対して、記録映像やインタビュー記録音声で構成し、客観的、論理的な理解を提示し、観客が出来事への理解や共感を深めて、思考とそして行動を促すことが目的である。アニメテッドドキュメンタリーは一般的な実写のドキュメンタリーとは異なり、多くの場合、インタビュー音声によって事実性・記録性を担保する。しかし、インタビュー音声を使用せずに事実をアニメーションで表現する作品もあり、こうした作品がアニメテッドドキュメンタリーと見なすことができるのかどうかEcole MOPA<sup>29</sup>からの短編アニメーション作品『Louis' shoes』(2020年)について検討したい。

この作品は、サヴァン症候群を持っている主人公と彼の靴との間の出来事を一人称のモノローグで説明しつつ、主人公の独特な習慣、性格、見方、「心の世界」を提示する。サヴァン症候群の外見的な症状

は表現されない代わりに、主人公が自身の視点から自分のことを主観的に観客に説明し、それによってサヴァン症候群の子どもたちが体験する世界を観客に提供する。サヴァン症候群をテーマとする物語映画や記録映画とは異なるアプローチによって彼らの「心の世界」を表現し、またそれによって彼らへの理解や共感を促すように作られている。

この作品は、監督がサヴァン症候群を持っている人にインタビューした内容に基づいており、彼らが感受しているものを忠実に映像化するためにアニメーションを活用している。インタビュー音声は使用されていないが、録音音声の記録性をもって表現内容の事実性の担保に代える手法を退けて、それとは異なる方法での事実の尊重が試みられている。正しい知識の普及や理解を促すことが、非商業的なドキュメンタリーの重要な役割の一つであることを考えれば、『Louis' shoes』はアニメテッドドキュメンタリーとして十分認められるであろう。そして、インタビューした真実に基づいて実写では撮影できない不可視のものを可視化し、心理的異常や精神病への理解を促すことは、本研究の目的および方法と同じであると言えるだろう。

本章では、エンターテインメント以外の「感覚変容映像」についての分類・分析を通じて、人々には目に見えないものの映像化を追求し続けてきたこと、VRのような拡張映像は体験の提供に有効ではあるが、「心の世界」の理解には限界があることを確認した。ついで、アニメテッドドキュメンタリーの取り組みから新しい可能性について検討した。次章では、アニメテッドドキュメンタリーからさらにアニメーションの表現特性へと進んで、「感覚変容映像」の表現の可能性を分析する。

### 第三章 アニメーションの表現特性から「感覚変容映像」を見る

#### 第1節 アニメーションに注目する理由

エンターテインメント作品を中心とするこれまでの「感覚変容映像」の研究<sup>30</sup>において、アニメーションと実写映画の表現方法を分析すると、CG等の制作技術の進展により、アニメーションの制作技術を実写映画で応用することが常態化し、両者は地続きになっている。実写映画とアニメーションは相互に融合し影響を及ぼし合って補完的発展を遂げており、両者の区別は意味をなさなくなりつつある。そのため、制作技術だけを追いかけてはアニメーションの本質的な特性を探求することが困難であると考

える。本論文の第二章のエンターテインメント以外の「感覚変容映像」の分析結果および、本研究の目的に即して考えると、アニメテッドドキュメンタリーは、「感覚変容映像」に関する新しい表現や、アニメーションの特性の探求の手がかりになるだろう。

近年、アニメテッドドキュメンタリーが新たな潮流を形成し始めていることに気づく。たとえば2021年の第3回フェイナキ北京アニメーションウィークの要約<sup>31</sup>によれば、2019年に投稿されたアニメテッドドキュメンタリーは0作品、2020年は部分的に用いられたものも含めて2作品にすぎなかったものが、2021年では7作品に急増している。この変化は世界的なパンデミックの発生と軌を一にする現象であるようにみえるが、多くの作家がより強く現実の問題に関心を持つようになったことのあらわれなのかもしれない<sup>32</sup>。

一般的に、アニメーションは従来「創造的なもの」と規定・認識されており、ドキュメンタリーは真実や現実を記録した「再現的なもの」とされてきた。従来の考え方からすれば、アニメーションとドキュメンタリーは正反対のものであるかもしれない。しかし、アニメテッドドキュメンタリーのほとんどの作品には、アニメーションに特有の抽象的な表現がある一方で、主題に直接関わる物語やセリフや主人公の設定などは現実や事実に基づいて構成されている。事実取材することで一定の制約を受けつつも、アニメーションであることによって実写のドキュメンタリーよりも制作と表現の両方で自由度が高く、アニメテッドドキュメンタリーはアニメーションとドキュメンタリーの両方に新しい可能性を開いたと言えるだろう。

本研究の課題である「感覚変容映像」の表現からみると、アニメテッドドキュメンタリーには以下のような利点がある。まずアニメーションは、カメラで被写体を撮影するという手順を踏むドキュメンタリーとは違って、目に見えないこと、写真像には映らないものを表現し提示することができる。今は見ることでも撮影することもできない過去に遡って出来事を（目の前に提示するという意味で）再現したり、夢や記憶のような心理的・精神的な不可視なことを再現したりすることができるのである。

たとえば『ピカドン』は、広島および長崎への原爆投下をテーマに木下蓮三（1936年9月3日～1997年1月15日）と木下小夜子（1945年～）が1978年に制作したアニメーションであるが、当時の文献や写真、被爆者による手記や絵、被爆者へのインタビューなどの資料に基づきつつも、セリフ、ナレーシ

ジョン、インタビュー音声に依存することなく、原爆の惨禍を想起させる作品である。長尾真紀子は、「アニメーションによって出来事の概要を提示することが可能である」としてドキュメンタリーという枠組み自体を再考し、アニメーションによる「想起のためのドキュメンタリー」の有用性を分析する<sup>33</sup>。長尾はさらに、記憶や夢をテーマとするウィリアム・ケントリッジ（1955年～）の作品『流浪のフェリックス』（1994年）にも言及し、アニメーションは撮影不可能な事象に対して、現実の事象のあらましを可視化し、集約的に提示することから、観客の想起を促せると分析している<sup>34</sup>。

アニメーションは、カメラで撮影する実写よりも自由度が高く架空性が強いという前提をもっており、制作者は表現および観客に与えるインパクトの強さを自在に調整することができる。たとえば「感覚変容」の映像はときに恐ろしく、不快な表現を伴う可能性が高いが、受け入れられることを第一としてこれをより穏やかなものにするのが可能である。こうしたアニメーションの特性について、長尾は次のような利点を述べている。「アニメーション、特に短編アニメーションは、一つのメッセージや、一つの状況を、短い時間に集約的に凝縮して伝達する可能性を持っていると考えることができる。このことは、アニメーションが本質的に持っている表現の自由度の高さによって、また、アニメーションが用い得る表現様式や手法の多様性、そして、言語への依存をできるだけ抑えた作品構成などによって実現され得ると言えるだろう。」<sup>35</sup>

以上のように、心理的・精神的疾患に悩む人々の「心の世界」を表現するさいには、アニメータードキュメンタリーの手法が有効に機能すると考えられる。

## 第2節 「感覚変容」の映像表現と共にアニメーション表現の拡張の可能性を検討する

本論文の考察をふまえて、「感覚変容」の映像表現とともにアニメーション表現の拡張の可能性を以下の三つの角度から検討したい。すなわち、アニメータードキュメンタリーの定義の拡張、「感覚変容映像」の体験の拡張そして「感覚変容映像」の提示形式の拡張という三つの可能性の検討である。

現代では、デジタルテクノロジーの継続的な開発と人々の生活への介入が進んでおり、パーソナル端末の利便性だけにとどまらず、アニメーションは人々の生活にますます近づいている。映像メディア作品の制作が容易になったことで、内面の感情を音

声やビデオで表現する精神疾患の患者も増えており、作品のかたちをまとめてインターネットで公開することも始められている。その中には、無無無魚子の『躁鬱病』<sup>36</sup>のように、アニメーションを用いて内面の感情を表現したものもある。このように内面の世界をアニメーションで記録し、作品を通じて実体験を外の世界に伝え、視聴した人々に精神的疾患に対する理解や共感のきっかけを作ろうとする行為は、作品の制作形態や社会的価値の観点から見ると、まさにアニメータードキュメンタリーの最新形態と考えられるだろう。

人間の内面を全く客観的に表現することは不可能であり、目に見えないものの描写は作り手の主観を通過させる以外にありえない。しかしそれはあらゆる表現・表象が本質的に抱えている課題であり、客観的な映像に基づくドキュメンタリーといえども同じである。入念な調査を行い、事実を直視することで事実を尊重するアニメータードキュメンタリーは、これまでには記録されず表現もされてこなかった出来事や感情を視覚化し共有可能とするはずである。

シンクロ・エナジイザーや、参加が可能になる没入型のインスタレーション作品、VRなどの拡張映像からは、目に見えないものの視覚化と視聴覚的体験の更新が模索されていることを確認した。究極的には、法律に反することなく禁止薬物の影響を擬似体験したり、健康を害することなく酩酊状態や感覚の変容を経験したりできるようにもなるだろう。「感覚変容」の表現という観点からみると、快・不快のバランスがますます重要となる。非日常的な未知の体験は不快であるかもしれない、しかし快に配慮しすぎると実態を離れてしまい、擬似的であれ実感するという目的が損なわれる。自由度が高く架空性が強いアニメーションの特性は、受け入れやすく同時に実態に即した体験の提供を模索するさいに威力を発揮するに違いない。

近年、VR技術によるデジタルゲームおよびその制作手法を精神疾患の治療に応用する事例が増えている。VRET-バーチャルリアリティ曝露療法<sup>37</sup>は、社会的に「恥ずべきもの」とされる精神疾患の治療にいくつかの可能性を提供すると考えられている。機械で治療できるのであれば医師はオンラインで機械を操作し、患者は病院に行く必要もなく、知人に出くわすこともないし、人に見られて笑われる心配もない。セキュリティとプライバシーが向上する。2022年の中国の青島科学技術大学の学部卒業デザイン作品の中には、『TCFS』と呼ばれるVRゲームデザイン

作品がある。その作品の内容は、VRを使用したゲームを通じて、自閉症の子供たちがスーパーマーケットで買い物できるように訓練するというものである<sup>38</sup>。

## まとめ

今回の論文では、商業的な映画作品における「感覚変容映像」の限界を発見し、本研究の対象範囲をさらに拡大かつ補完するために、エンターテインメントを重視しない作品を中心に分類・分析した。

その結果、当初、筆者が掲げていた「感覚変容映像」の条件である「現実にはあり得ないことの提示」と「時空間の連続性を乱す編集」の組み合わせは、さらに細分化して考えられることがわかった。「現実」と言った場合、客観的な「現実」つまり観客や観察者からの視点で捉えた記録しやすい「現実」以外にも、主観的で変化しやすい「現実」があることが、VRやARなどの体験する映像を分析したことで分かった。また、アニメテッドドキュメンタリーの分析でも、観察者の視点から記録可能な「現実」以外にも記録が困難であったり映像として写すことができなかつたりする「現実」もあることがわかった。

こうした気づきは、心理的異常や精神病を患う人々の体験を共有し理解するためには、客観的な視点から彼らを紹介するだけでなく、彼らが見ている世界を直接的に表現することが有効であり、体験を直接的に表現することは実験映像の個人作家たちの作品やVRやARなどの体験する映像、そしてアニメテッドドキュメンタリーの方法の中で、実験されてきたと考えられる。

筆者は、研究と並行して研究で得た知見に基づいてアニメーション作品の制作も行なっている。その過程で、心理的な問題を抱えている患者を対象にオンラインインタビューを行った。そこで、患者の心の中にはもう一つの「現実」が存在していることに気づくことができた。それを表現するためにはアニメテッドドキュメンタリーの方法が有効だと今回改めてわかった。「現実にはあり得ない」と言った場合、それは客観的な現実であり、当事者の主観的な現実を排除してしまっていたことに気づけた。また、「時空間の連続性」についても同様に、観察者からは乱れていると感じられても当事者にはそうではない場合も考えられる。(以上を総合すると、本研究における「感覚変容映像」は図1のようになる。)

実写にはない自由度をもつアニメーションならではの表現を用いて、心理的異常や精神病を患う人々の

内面の世界を示し、彼らに対する理解を促すことができる。筆者は、このような取り組みが社会的意義をもつと考える。ただし、作品の内容が事実即しているかぎりにおいてであることは言うまでもない。

筆者の「感覚変容映像」の研究は端緒にすぎたばかりであり、具体例となる作品の収集・分類もまだまだ不十分である。制作の面で目に見えない心理や感情の表現を模索するとともに、もっと多く、より深い研究を続行して補完に努める必要があるだろう。こうした気づきを自作のアニメーションにどの様に活かして行けるか大きな宿題を与えられた気持ちである。継続して研究を進めて行きたい。

## 註・引用文献

<sup>1</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。その6つ症候群（合併症）の中国語での表記では、それぞれ「幻想妄想综合症、精神自动综合症、疑病综合症、紧张综合症、情感综合症、强迫状态」である。

心理的異常や精神病の診断基準のDSM-5あるいはICD-10は、個々の症例について詳しいが、複合的な合併症について研究した結果はまだ盛り込まれていないように思われる。本研究の目的は心理的異常や精神病を抱える人物の「心の世界」を映像で表現する方法を模索することにあるので、個別の症状について研究するだけではなく、様々な異常や精神病の間にどのような特定の症候群や合併症があるか、についても考察することが本研究の最初の課題である。そこで、従来の診断基準に加えて合併症の研究事例も参照する必要があると考えた。

<sup>2</sup> 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論文1号、2021年、pp. 421-457。

<sup>3</sup> 景燁『「異常心理」の映像表現研究—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—』京都芸術大学大学院紀要論文2号、2021年、pp. 62-73。

<sup>4</sup> 景燁前掲書(3) pp. 62-73。

<sup>5</sup> 精神病を患う人たちの「心の世界」へのアプローチ

チに関連して、本研究では幻覚剤 (LSD) やアルコール摂取後の体験を再現的に表現する映像作品も分析の対象としている。じっさいに幻覚剤 (LSD-25) を使用した体験については、植木昭和『幻覚物質』ファルマシア、1970年、6巻7号、pp. 469-475に詳しく説明されている。この文献にあるように実際に薬物を使って一時的に体験する実験や研究も行われているが、本研究はこうした体験を言語的に文章で表現することとは別個に、映像で視聴覚的に表現し共有化する方法を模索することにある。

<sup>6</sup> 佐藤博明、西村智弘、『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. 106。

<sup>7</sup> 佐藤博明、西村智弘前掲書 (6) p. 100。

<sup>8</sup> 松本俊夫 (1932年3月26日～2017年4月12日) は、日本の映画監督、映像作家、映画理論家である。

<sup>9</sup> 松本俊夫、『幻覚志向のかなたにあるもの』、映画評論 28巻12号、1971年、p. 26。

<sup>10</sup> 佐藤博明、西村智弘前掲書 (6) pp. 18-19。

<sup>11</sup> 「クリティカルシネマ3」(A Critical Cinema 3: Interviews with Independent Filmmakers) で収録されたベルソンとスコット・マクドナルドのインタビューからの引用。

<sup>12</sup> 佐藤博明、西村智弘前掲書 (6) p. 19。

<sup>13</sup> <https://www.nytimes.com/2011/09/12/movies/jordan-belson-experimental-filmmaker-dies-at-85.html> (2022年7月5日閲覧)

<sup>14</sup> [https://leonardo.info/LEA/CreativeData/CD\\_Keefer.pdf](https://leonardo.info/LEA/CreativeData/CD_Keefer.pdf) (2022年7月3日閲覧)

Keefer, Cindy. 'Raumlichtmusik' - Early 20th Century Abstract Cinema Immersive Environments. Leonardo Electronic Almanac, Creative Data Special Issue. The International Society for the Arts, Sciences and Technology, and MIT Press. October 2009. PDF.

<sup>15</sup> 武邑光裕、『メディア・エクスタシー—情報生態系と美学』、1992年、pp. 211-212。

<sup>16</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=pCWyQJ7LksQ> (2022年6月6日閲覧)

<sup>17</sup> 松本俊夫、『幻覚志向のかなたにあるもの』、映画評論 28巻12号、1971年、p. 25。

<sup>18</sup> <https://www.uplink.co.jp/anger/> (2022年7月1日閲覧)

<sup>19</sup> 佐藤博明、西村智弘前掲書 (6) p. 116。

<sup>20</sup> 西嶋憲生は、1952年に東京都生まれ、70年代後半から映画・映像の研究者として執筆・翻訳。映画書の編集や月刊イメージフォーラム編集長を経て現職。公共上映や映画教育プログラムの研究にも関わる。

<sup>21</sup> <http://www.imageforum.co.jp/ito/introduction.html> 伊藤高志解説 (2022年7月1日閲覧)

<sup>22</sup> 佐藤博明、西村智弘前掲書 (6) p. 58。

<sup>23</sup> 佐藤博明、西村智弘前掲書 (6) p. 106。

<sup>24</sup> 佐藤博明、西村智弘前掲書 (6) p. 108。

<sup>25</sup> 佐藤博明、西村智弘前掲書 (6) p. 44。

<sup>26</sup> Zhang Weizhong、LianRong、Xu Yanfeng、『心理学の分野におけるバーチャルリアリティ技術の応用と展望』、応用心理学第26巻第1期、2020年、pp. 15-29。また、高所恐怖症の世界初の医療機器が承認され、心理治療訓練にVRを使用することがある。

<https://finance.sina.com.cn/tech/2022-03-09/doc-imcwipih7374595.shtml> (2022年7月6日閲覧)

<sup>27</sup> 1967年、カナダ・オタワ市生まれ。オタワ国際アニメーション・フェスティバルディレクター。短編アニメーションの語り部の一人として知られる。

<sup>28</sup> クリス・ロビンソン 著、土居伸彰 訳、『ライアン・ラーキンやせっぽちのバラード』、太郎次郎社エディタス、2009年、p. 9。

<sup>29</sup> Ecole MOPAは、フランスで、2000年に設立された3DCGアニメーション教育が中心になる学校である。

<sup>30</sup> 景燁前掲書 (3) pp. 62-73。

<sup>31</sup> <https://mp.weixin.qq.com/s/i57wQQwhjI401qC8YmRmDQ> (2022年6月30日閲覧)

<sup>32</sup> 前掲書 (31)

<sup>33</sup> 長尾真紀子、『アニメーションによるドキュメンタリー再考』、女子美術大学大学院博士後期学位論文、2019年。

<sup>34</sup> 長尾真紀子前掲書 (33)

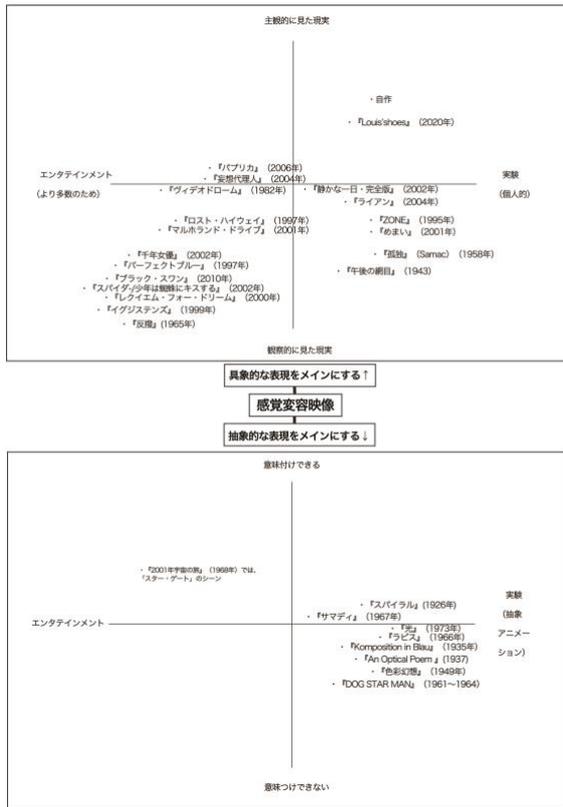
<sup>35</sup> 長尾真紀子前掲書 (33)

<sup>36</sup> [https://www.bilibili.com/video/BV1LL41N78x?spm\\_id\\_from=333.999.0.0&vd\\_source=0c806934b0465e67b939739c46f53eac](https://www.bilibili.com/video/BV1LL41N78x?spm_id_from=333.999.0.0&vd_source=0c806934b0465e67b939739c46f53eac) (2022年4月28日閲覧)

無無無魚子はこの作品の作者名である。本人は、双極性障害と診断されて4年目に極度の絶望状態に落ち込んだが、自分自身の内面の感情と状態をアニメーションで表現し、SNS上で公開した。作者は作品の制作と公開を通じて、自分の状態が改善に向かうことを願っている。

<sup>37</sup> ヴァーチャルリアリティー暴露療法では、まずクライアントは特殊なヘッドマスクを着用する。そしてクライアントが苦手とする架空の恐怖場面を擬似体験していく中で、不安にさらされつつも、徐々にその不安を軽減することを自ら学習する。

<sup>38</sup> <https://www.163.com/dy/article/HA1BSFVT0517EGE9.html> 26番ゲーム作品『TCFS』(2022年7月5日閲覧)



(図1) 本研究における「感覚変容映像」

**Research on visual expression of “sensory transformation”  
–Classification of visual expressions of "sensory transformation "  
and suggestion on their potential extension through animated  
documentaries–**

Jing Ye

The main body of this study is based on animation and films, exploring the possibility of presenting the inner world of patients with psychological/psychiatric disorders in the form of sensory transformation. This thesis focuses on non-commercial works that contain "sensory transformation" images, categorizes and analyzes them, and finally explores the advantages of animated documentaries in presenting "sensory transformation".

In the first chapter, the limitations of storytelling and entertaining video works related to "sensory transformation" are first studied. Then, in order to improve the scope of the study and let the audience understand the inner world of mental illness patients, the authors categorize and analyze the works that do not focus on storytelling and entertainment in the second chapter. The following four points are the key-point: "graphics and music/meaningless movement", "no storytelling", "immersive experience/participation possible". "Documentaries that directly deal with psychological abnormalities and mental illness". The results suggest that there may be possibilities for animated documentaries to represent the inner world of people with mental illness. In Chapter 3, an analysis of the advantages of animated documentaries in representing the inner world of patients with psychological/psychiatric disorders is developed, and its possibilities in the "sensory transfiguration" screenings are discussed.

This study illustrates that animated documentaries have a higher degree of freedom than live-action films and have advantages in representing the inner world of patients with psychological/psychiatric disorders if they can guarantee the authenticity and objectivity of the content and have some social value.