

第0章 『話の話』という「謎」

本書が行うこと：ロシアのアニメーション作家ユーリー・ノルシュテインの代表作『話の話』（1979年、29分）について考えることを通じて、現代アニメーション全体の見取り図を提示することを目指す。

○『話の話』という謎めいた作品

- ・ ユーリー・ノルシュテイン『話の話』（1979年、29分）に対する「謎めいた」ものという評価は、直線的な物語がないことによってもたらされている。アニメーション史上の残る傑作という評価は確立されているがその内実についてはボンヤリと語られるにすぎない。既存のアプローチ（クレア・キッソン＝聞き取り・文献調査に基づくロシア的モチーフの解明、高畑勲＝物語構造への注目による「詩」としてのアニメーション論）はあれど、謎を解明しようというアプローチは不完全に終わりがち。だとすれば、謎の解明ではなく謎であること自体に意義を見出してみるアプローチを採ってみるのはどうか？（それは同時に、アニメーション自体を謎めいたものとして捉え直す試みでもある。）

○本書のアプローチ——『話の話』を国際的な個人作家の文脈で考える

既存の研究はノルシュテインをロシア・アニメーションの文脈で読み解くのみだが、実際の影響関係と受容の状況を考えてみると、国際的な個人作家たちの文脈（さらにはデジタル化以降の文脈）で考えてみる方が適切なのではないか。（国営スタジオや個人制作の作家など）必ずしも商業ベースではないアニメーション作品の原理はこれまで看過されてきた。『話の話』の「謎」についての考察をベースとすることで、ノルシュテインの現代性はもちろん、個人作家たちのアニメーションの可能性・達成が見えてくる。

→しかし、これを見出す過程で見えてくるのは、「商業／非商業」「アニメ／アニメーション」といったアニメーションをめぐる既存の二項対立が不十分であること。とりわけ近年、両者のロジックは似たものになりつつある。本書のアプローチは、様々なアニメーションを横断して考えるための材料を提供することにもつながるはず。

- ・ ポイントとなるのはふたつ：（１）「個人的」（かつ異質）であること＝記憶の空間など個人的な世界を作り上げるものとしてのアニメーション＝第1～2章、（２）「不確定・不明瞭」であること＝意味を流動させ一義的にならないものとしてのアニメーション＝第3～4章

○本書のねらい——「個人的な」作品をベースに、アニメーション史の再編およびアニメーションに対する見方の変化を促すことを試みる

本書が行うのは、『話の話』を軸に、（１）個人作家によるアニメーションの歴史（アニメーション映画祭文脈を中心に形成されたもの）の達成を「個人的なハーモニー」としてのアニメーションとして再評価することでアニメーションにありえる「別の」かたちを浮上させることであり、（２）アニメーションそのものではなくアニメーションを「通じて」見るための眼差しを手に入れることである。（後者はとりわけ、デジタル化以降とりわけ重要になりつつある。）

第1章 「アニメーション映画」の想像力——「われわれのすべてが自分の木々をもっているのです」

フレームの「間」についての話（１）：フィルム時代のアニメーションの原理

→個人作家たちの活動の場であるアニメーション映画祭文脈およびそれを作り上げた「アニメーション映画」概念の歴史的達成と意義の再評価により、ノルシュテインが『話の話』を「個人的な」作品と言っていることの意味を考える。

○「違ったふうに」世界を感じる

- ・ 『話の話』における「永遠」のシーン＝自分の生はこのためにあったと感じてしまうような「世界との調和」を感じた瞬間の映像化として企図されたものだが、ノルシュテインは、その調和はあくまで「個人的な」で、「他人にとっては奇妙なもの」だとする。この「個人的」かつ（だからこそ）「異質」であるアニメーションこそが、個人作家の達成なのでは？

○アニメーションの起源を探る——「アニメーション映画」の誕生と発展

- ・ アニメーションの定義や歴史に触れる論考では、「アニメーション」という言葉がいつかのようにして使われるようになったのかという記述が奇妙にも欠けている。それを再び見出してみると、個人作家たちのアニメーションの歴史が重要な役割を果たしていることがわかる。
- ・ アニメーションという言葉が現在のようにグラフィカルな動画表現全般の意味を持つようになったのは、1950年代のフランスにはじまる「アニメーション映画 cinéma d'animation」運動の結果による（それ以前は「漫画映画 animated cartoon」「人形映画 puppet film」「前衛映画 avant-garde film」といった分類がされていた）。「アニメーション映画」運動とは、1950年代、大戦の集結と冷戦（社会主義圏の確立）により多彩なものとなったグラフィカルな動画表現を、『カイエ・デュ・シネマ』誌周辺で活動した批評家・教育家のアンドレ・マルタンが「アニメーション映画」と総称したことによって始まった。マルタンはこの言葉によって、（ディズニー以外の）個人作家による新しい（手法も多彩な）動画表現に注目を促そうとした。同時に、実写映画のサブジャンルとみなされがちだったアニメーションを、自立した芸術形態と主張する意味合いもあった。アニメーションという言葉自体もここから世界的に用いられるようになった。（日本では久里洋二率いる「アニメーション三人の会」がその伝達者となる。）
- ・ 「アニメーション映画」運動が生み出したものは大きい。1956・58年、カンヌ映画祭内でマルタン主導のもと「国際アニメーション週間」が開催、東西の巨匠が一堂に会する。さらに「国際アニメーション週間」が独立して、1960年に世界初のアニメーション専門映画祭であるアヌシーが設立。（アニメーション専門映画祭の歴史のはじまり。）（2）アニメーション作家・関係者の国際的な協働組織である ASIFA（国際アニメーションフィルム協会）も同時期に設立。（「アニメーション作家」の歴史と伝統が受け継がれていく国際的ネットワークのはじまり。）

○「アニメーション映画」の墮落と忘却

- ・ 上記のように残してきたものが大きいにもかかわらず、「アニメーション映画」運動およびアニメーションという言葉の起源はなぜ忘れ去られてしまったのか？

（1）「アニメーション映画」は手法も多彩なアニメーションをまとめあげるひとつの共通性として「コマ撮り」を定義として組み込んだが、コマ撮りによらないCGの登場により、アニメーション＝コマ撮りという定義が崩れた。

（2）コマ撮り（「アニメーション映画」）自体の固有性を主張できなかった。「個人映画」をめぐる蓮實重彦と松本俊夫の論争が教えるように、「アニメーション映画」は、（メインストリームからの）「差異」によってアイデンティティを主張する間違いを犯したといえるのでは？（つまり、「～ではない」というロジックに寄りかかることにより、本来ならば批判しているはずの「主流」に寄りかかっている。）

→「アニメーション映画」概念は、エミール・コールら過去の個人作家たちの存在に再びフォーカスを当て、現在世界的に共有されるアニメーション史の大まかな見取り図を作った意味で大きな意義を持つ。一方で、「負け犬」的に自らの価値を（他のものを貶める形で）主張することにより、自らの首を絞めていく。（例：商業ではなく芸術だから偉い／アニメーションは実写映画よりも歴史があるので勝っている、鳥獣戯画や絵巻物、洞窟壁画まで迎れるといったクリシェ。）結果、コマ撮りの芸術としての可能性が、必ずしも意識的に掘り下げられなかった。

→蓮實重彦と松本俊夫の論争のなかで主張された「畸形的孤立」を、「アニメーション映画」に見いだしてみるのが重要なのでは？（主流に対抗する唯一の正しさとしてではなく、個人作家だからこそないうる「別の」種類の正しさとして。）

○フレームの「間」に生まれる「個人的な」時間

- ・ 「アニメーション映画」の「畸型性」とは何か？ その理解の鍵を握るのはノーマン・マクラレン。彼が言う「画家とキャンパスのあいだに存在する近さと親密さ」によって作られるアニメーション（＝個人作家のアニメーション）の原理とは、フレームの「上」ではなくフレームの「間」の方が重要であるということ。ビジュアル（フレームの「上」にあるもの）は副次的なものであり、コマ撮りによってフレームの「間」に生まれる運動・時間の創造こそ、「アニメ

ーション映画」が追求すべきこと。

- ・ マルタンが「アニメーション映画」に夢見ていたのは、コマ撮りはアニメーションどころか映画をも再発明するということ。コマ撮りはフィルムというメディウムの原理を吟味することで、その都度、個人的に映画を再発明する。コマ撮りであることを活かした「個人的な」時間感覚に満たされた世界を作り上げることこそ、マルタンが「アニメーション映画」に見出したことなのではないか？
- ・ 個人的に紡がれた特異な時間感覚・リズムを紡ぎあげる試みは、「アニメーション映画」の制作環境とも響き合う。子ども向けというイメージゆえに厳しい検閲の対象となりづらかった社会主義圏におけるアニメーションと、「アニメーション三人の会」が言うところの「四畳半」で作られるマーケット外の個人作家のアニメーションは、個人のリズムに満たされた「畸形的孤立」としての運動・時間の世界をつくりだしやすい環境だった。個人的に紡がれる時間は、その作家のロジックによって畸形的に歪んでいく。ノルシュテインや山村浩二（日本における「アニメーション映画」の担い手）は、コマ撮りに「時間の凝縮」の可能性のあることを見てとった。それは、「今」のなかに「永遠」をも凝縮しようような内的な一瞬を作り上げる。一方で、この「個人的な」時間感覚は、他者には共有しづらい「異質な」ものでもある。

第2章 「アニメーション映画」の小さな革命——「すべての文明から離れた隠れ家へ…」

フレームの「間」について（2）：フィルム時代のアニメーションの原理

→「アニメーション映画」が共有していた「小さな」世界変革への想像力を明らかにする。それは、「別のかたちで」現実と関係性を結んでいくことである。

○ノルシュテイン作品における取り残された場所

『話の話』の登場人物たちは、みな時間の流れのなかで取り残され、しかし自分自身の生を営む。オオカミの子は、詩人から紙を奪い、ノルシュテインが言うところの「すべての文明から離れた隠れ家」に辿り着き、紙から赤子を生み出す（＝詩作する）。ひっそりと奥まった場所で作り上げられる「別の」種類の現実。それもまた「アニメーション映画」の達成なのではないか？

○アニメーションの現実変革

- ・ アニメーションは初期から何らかのかたちで現実（と認識されているもの）への反抗を行おうとしてきた。（1）初期アニメーション（カートゥーン／漫画映画）は、イリュージョンであることの自意識を持ち、現実では可能ではない変容や運動に満ちた「反現実」の世界を作り上げた。（革命思想家のユートピア思想とも合致。）一方でこれは、「現実」として共有されるものがあるという前提の上に成り立つものだった。（2）ディズニーの達成＝作り物であることを観客の意識に上らせない（生命の幻想としての）キャラクターを用いた不完全な現実の補完＝「超（ハイパーな）現実」としての世界。

○「アニメーション映画」とディズニーの平行

- ・ 一方、「アニメーション映画」は（冷戦を背景とした分断のない世界への願いをベースに）世界・現実のあり方を（エリート的な個人が）超然的に眺める「形而上性」に特徴がある。たとえば、ポール・グリモー（『王と鳥』）～フレデリック・バック～高畑勲らの戦闘的平和主義者・エコロジストや、広島国際アニメーションフェスティバルにおける「愛と平和」というスローガンに象徴的に現れる。アニメーションは、人類の「愚かな」普遍性を良い普遍性へと作り変えることができる。
- ・ これらの形而上的な志向は、「アニメーション映画」（＝映画祭文脈）の作品の評価軸にも影響する。万人が理解できるように言葉は使わず動きで見せること、反全体主義・反体制で個人のユニークな生を称揚すること、コスモポリタニズム。これらは、フレームの「間」の原理（＝運動創造としてのアニメーション）が必然的に導き出すものでもある。
→一方で、「アニメーション映画」の作品が語る社会的メッセージのナイーブさは否めないのでは？ 同時に、本来であれば別物であったはずのディズニーとも近づいてしまう。

○「アニメーション映画」の社会性

- ・ 晩年のノーマン・マクラレンは、ユニークな運動をつくり出すという自らのアニメーションへの情熱を疑い、反戦の社会的メッセージがある『隣人』を唯一価値あるものとして語った。一方、マクラレンがアニメーション部門を率いたカナダ国立映画製作庁(NFB)の創設者であるジョン・グリアソンは、マクラレンには社会的メッセージを語ることを全く期待していないと語っている。(キャロライン・リーフがほのめかすように) NFB という場所が、作家がそれぞれに熱くなれるやり方でアニメーションを作ることを許容する場所であるということこそが重要。
→作品で明示的に語られる社会的メッセージではなく、「畸形的孤立」としての世界を複数作り上げる「個人的な」アニメーションを存在させるための場所があるということこそが、「アニメーション映画」の社会性なのではないか？
- ・ そう考えたときにはじめて、「アニメーション映画」の形而上性とディズニーの超現実性との違いも見えてくる。エイゼンシュテインはディズニーに熱狂したが、それは、あらゆる社会背景にかかわらず観客を等しく引きつける、観客と作品のノイズ無き一体化に惹かれたゆえだった。一方で、個人作家たちが描くのは個人的であるからこそ異質にならざるを得ないリアリティであり、観客とのあいだにはノイズが発生する。そこで語られる社会変革の夢も、あくまで「個人的な」夢であり、その願望・願いの強度と情熱が胚胎させる別の世界のあり方の可能性こそが、評価されるべき部分。

○世界の片隅に生まれる刹那の「永遠」

- ・ 個人作家は、ひっそりと奥まった場所で自分が個人的に外界とのあいだに紡ぎあげた調和をアニメーション作品として描く。その表現を「個人的なハーモニー」と呼んでみると、そこで作り上げられた個人的な世界は、現実(として共有されるもの)からの逃避や破壊というよりは、「別の形で」現実と関係しうることの例証となる。それは個人的であるがゆえに普遍性も永続性もない、刹那の永遠である。
(→その「個人的な」現実はいかに個人であるにすぎない。そうであれば、その限界はいかにして乗り越えうるのか?)

第3章 『話の話』とデジタル・アニメーションの不安定な現実——「私は現実から書き写すのだ…」

フレームの「上」についての話：デジタル時代のアニメーションの原理

→ノルシュテインは「アナログ」時代のアニメーションの巨匠として位置づけられるが、実際にはデジタル時代のアニメーションの原理ともかなり親和性が高い。『話の話』の流動的な現実感覚についてデジタル時代の文脈から考える。

○『話の話』のビジュアルのハイブリッド性

目にしたもの、耳にしたもの、想像、記憶……様々な階層の現実を断片的かつファジーに投入する『話の話』は実写映像と切り絵を組み合わせたハイブリッド的なイメージで作られている。それはデジタル時代の映像表現であるコンポジットの原理を思わせる。コンピュータ上でのコンポジットは、実写もアニメーションも関係なくすべてをそのバーチャルな空間のなかで共存させる。(コマ撮りではなく)物理演算による匿名化された運動性とあわせることで、どの映像も現実性のヒエラルキーの上位に立つことのない、浮遊するような儂い現実感覚が生まれる。デジタル・アニメーションの原理と『話の話』の浮遊する現実感覚を作り上げる原理について、原形質性というキーワードを元に考える。

○「原形質性」再考

- ・ エイゼンシュテインがディズニー論で提起した原形質性という概念は、一般的には、アニメーションにおける描線の自由な変容(=メタモルフォーゼ)を意味するものとして捉えられる。しかしテキストを精読してみると、エイゼンシュテインが実際に語ろうとしているのは、アニメーションの輪郭線そのものではなく観客の認識レベルで起こる変容であることがわかる。
- ・ 記号学者ユーリー・ロトマンは、アニメーションの特質を「約束事性」に見出す。アニメーションは決して「そのもの」を提示せず、約束事に基づいて受容される。ノルシュテインに至っては、その約束事性の関与ゆえに、アニメーションは実写映画よりも演劇や文学に近いとさえ考えている。約束事性への意識は、アニメーションを「メタファー」とするとノルシュテインは語る。メタファー化したアニメーションは、原形質的に自由に意味を変容させ、複数のリアリティを着脱させることができる。これこそが浮遊する現実感覚を生み出すものでは？

○デジタル・ロトスコーピングと不安定な現実

- ・ 実写をトレースしてアニメーションを作るロトスコープは、(運動の)創造を第一と考える「アニメーション映画」的立場からすると批判の対象でしかない手法である(「ズル」だと思われたり、「なぜわざわざアニメーションにするのか」という疑問が出てくる)。しかし、メタファーとしての原形質性/約束事性という観点から考えると、実は最もアニメーションらしい手法であることがわかる。実写をトレースし、グラフィック化することにより、約束事性の発動する空間を作り上げるということであるゆえに。それは、同じビジュアルでも時間の経過により意味するものが変わる流動的な現実感覚をつくり出す。(好例として『ウェイキング・ライフ』やボブ・サビストンの諸作品における曖昧化・複数化する現実感覚。)

○流動する記憶とアイデンティティ

- ・ メタファーとしての原形質性が発動しやすいデジタル時代のアニメーションにおいて実写とアニメーションが組み合わさるとき、アニメーションの方が実写よりもよりリアルに感じられる事態さえ生起する。たとえば『戦場でワルツを』は、戦争のトラウマから記憶を作り変える様子をアニメーションでドキュメントするなかで、アニメーションは「親密な」現実、終盤の実写映像は「疎遠な」現実と感じられる。
- ・ アニメーション・ドキュメンタリーは実写とアニメーションを混ぜ合わせたり、複数のグラフィック・スタイルを併用することが多い。初期においては、アニメーション=創造、実写=記録という図式ゆえに「アニメーションでドキュメンタリーを作ることなどありえない」という議論があったが、それは既に無効化し、ドキュメンタリーはアニメーションの助けを借りることによって扱われる現実の幅を広げるという見方が優勢になりつつある。つまり、実写で撮影できる範囲を超えたところにある、隠された現実に対してアプローチする手段として。アニメーション・ドキュメンタリーの美学的なスタイルの欠如や運動創造への感覚の鈍さもまた、ある社会的状況に翻弄される「匿名的な」人々のドキュメントとして機能する。(デジタル・アニメーションの匿名性・抽象性がリアリティを持つ事態。)

第4章 アニメーションの原形質的な可能性——「メタファーは世界の扉を開け放つ」

フレームの「向こう側」についての話：「メタファーとしての原形質性」が持つ可能性

○フレームの向こう側

- ・ ソ連支配下のエストニアで作られたプリート・パルンの作品は、謎めいたロジックで物語を語ることににより、世界には「別の」考え方が存在するということを主張。パルンに影響を受けたイーゴリ・コヴァリョフの作品は、個人的な世界を描きながら、それが常にほのめかすのは、描かれた世界の「向こう側」に、理解不可能な領域が不可視のままに蠢いて存在することである。原形質性を発動させることにより、フレームの「向こう側」にある世界に対して手探りしていくことこそが、「個人的な」世界を超えていくための可能性を提供するのでは？ つまり、常に謎めていることこそが重要。

○アニメーションを「芸術」とするために

- ・ ノルシュテインの著作『草上の雪』(未邦訳)は古今東西の芸術を参照することで芸術の一般的な法則性を探り、アニメーションにおける芸術性のあり方を探る本だが(ノルシュテインはここでエイゼンシュテインの後期芸術理論に大きな影響を受けている)、参照されるのは造形芸術や文学ばかりで映画やアニメーションの例はほぼ皆無である。それが意味するのは、映画やアニメーションは現状において芸術としての可能性を追求できていないということ。
→ノルシュテインにとって、映画やアニメーションは観客に対して受動的に受け止められるべきものではなく(「芸術的には喪失」)、約束事性の発動によるメタファー化により、観客に能動的な読解を要求せねばならない。そのときはじめて、「観客はあなたがたのハーモニーを見いだす」。映画やアニメーションは現状において日常のロジックに則りすぎており、その可能性を失っている。
→ハイパー・アニメーションとしてのエイゼンシュテイン『イワン雷帝』: 実写の俳優や小道具を人形アニメーションのパーツのように扱うことにより映像表現を「メタファー」化。スターリン体制の政治状況を戯画化するとともに、イワン雷帝を無限(恐れ)の感情が蠢く流動体として読み取らせようとする。「受動的な観客の知覚が作家の基準と一致しない」ものこそが、芸術としての映画・アニメーション(=『話の話』が謎めいたものとなる理由)

- ・ アニメーションはメタファー化することによって（「物理的な従属から自由」で「意識において作り上げられた現実」となることで）、「全体性・永遠性の感覚」を作品に付与できる。詩が限られた詩行で無限に広がる世界を読者の脳内に作り上げるようなことが、アニメーションにも可能であるはず（＝「詩としてのアニメーション」）。それはたとえば「描かない」（＝イメージを固定化しない）ことによって到達される。「それがシンプルな線であると知っていながら」、「世界全体を表していると感じ」される。（たとえば、ドン・ハーツフェルトや『父を探して』の棒線画。）

○他者に宇宙を見いだす

- ・ アニメーションが物理的な次元でのメタモルフォーゼを必要とする時期は既に終わっているとノルシュテインは言っている。（可視的な次元での変容は観客を受動化し、アニメーションを「芸術」からかけ離れたものとするから。）映像描写が原形質化し、（不可視レベルでの）「柔らかな」流動を起こすことにより、観客はそこに無限を読み込める。そのときアニメーションは、「個人的な」世界のフレームの向こう側に消えてしまいがちな世界を探るツールとなりうる。→その原理に近いものとして挙げられるのは、（１）アニメーション・ドキュメンタリー＝観客にとって「遠い」現実を、アニメーションの「強制性」によって「近い」ものとして感じさせる（「他者はだいたいにおいて私と似たものである」）。（２）ブラザーズ・クエイが言うところの「昆虫の世界」（同じ世界を共有しながらもそのロジックが理解しきれないもの）を描くものとしてのアニメーション（「一年の13ヶ月目」「余白の印」「外典」）。
- ・ ノルシュテイン作品における観客を見つめるキャラクターたちは、「視線のシステム」を作り上げる＝観客との視線の交差によってスクリーン上の人物を（その異質性にもかかわらず）観客と同じ人間であると認識させようとする（人間は容易には人間として見出されることはないというノルシュテインの基本認識）
→その究極の例としてのノルシュテイン未完プロジェクト『外套』：細かな動きや照明の明滅によって固定的なイメージを与えないことにより、下級官吏アカーキ・アカーキエヴィッチを「宇宙」として認識させることを試みる（モノから人間への昇格）。そのアカーキが虐められ、辱められ、死を迎えるとき、観客が「恥」の感覚を抱くことが『外套』の目標。
→メタファーとしての原形質性が発動すれば、「他者に対する権力の欲望が消え去る」ことがありえるかもしれない。それは、自分自身の生・認識のフレームが絶対的ではないこと、その「向こう側」が存在することへの気づきをもたらすということでもある（＝メタファー化したアニメーションは、「世界への扉を開け放つ」）。

○幽霊たちの視線を感じる

- ・ ノルシュテインは芸術の主要な機能を「追体験」（＝他者の経験を自分の経験として生きること）に見ている。それゆえに、アニメーションもまた、作品を通じて、他者が作り上げる「個人的なハーモニー」を観客に生きさせねばならない。自分の生を成り立たせる無数の死者・犠牲者・幽霊の存在がメタファー化した原形質性の助けを借りて作品世界に憑依する例として、たとえば、キャロライン・リーフ『ストリート』や宮崎駿『風立ちぬ』が挙げられる。主人公から見える世界だけの描写を行う「生」の作品として進行しつつ、最終的にはそれが死者たちを「血肉にした」ものであることの認識へとひっくり返す。そのとき、無限の死者たちの世界が作品にメタファーとして憑依する（→おそらく『この世界の片隅に』もこの系譜に入る）。
→アニメーションはメタファー化することによって、玉虫色の流動状態になる。そしてそれは、「私たち自身の世界のフレームの「向こう側」にあるものを、感覚のなかに蘇らせる」。

○幻視者の瞳

- ・ メタファーとしてのアニメーションは、自分自身の過去さえも憑依させる。『話の話』は、一日が一日として充足し、世界のすべてであった幼年時代の感覚を呼び起こす。ただし、ノルシュテインによる幼年時代の感覚の重要視は、そこに回帰することを目指すものではない。幼年時代の感覚もまた、死者たちの視線や自分自身の認識の外側に逃れるアウトサイダーの領域とともに、現状の自分自身の「約束事」と「総合」される必要がある、ということ語っている（＝アニメーションは「総合」である）。
→『話の話』の制作申請書には、様々なシーンやモチーフを展開するこの作品は、最終的には「私たちは生きている」というワンフレーズに収束すると書かれている。メタファーとしての原形質性が発動し、謎めき浮遊する現実感覚の中で、自分自身から消えていた複数の約束事／世界／生が次々と幻視されるとき、それらとの関係性のなかで初めて、自分自身の現状の生の姿が「これこそが自分自身の生なのだ」と認識へと浮上してくる（＝「私たちは生きている」）。

結論

- ・ 『話の話』が「謎めている」のは、(1)「個人的な」世界であるがゆえに本質的に異質であり、(2)メタファーとしての原形質性を発動させることで一義的な意味をもたないからである。「アニメーション映画」(「フレームの「間」」)は「別の」現実の(捉え方の)可能性を目撃させ、デジタル時代のハイブリッド・アニメーション(フレームの「上」)は、現実概念自体の流動性を語る。そのなかで、アニメーションがメタファー化するとき、自分が組織する「個人的な」現実は、外側との関係性を探りはじめる(フレームの「向こう側」)。→これらすべての要素をあわせた「個人的なハーモニー」としてのアニメーションは、自分なりのやり方で世界・永遠とのあいだに関係性を作り上げていく、ある種の物語創出行為であるとも考えられる。『話の話』というタイトルが意味するもの＝お話を作ることについてのお話。
- ・ 『話の話』は謎でありつづけることによって、無数の「個人的なハーモニー」を見出すための瞳を取り戻し、自分自身の生の物語を他者とともに紡ぎ出していくための源泉となる。