

アニメーションに見られる時間の非整合性について

京都大学 倉根 啓

本発表では、アニメーションで典型的に見られるある種の時間の非整合性を理論的に説明する。

アニメーションでは、映像表現によって描写された時間と物語世界で流れる時間の間で、時間の長さが一致しないことがよくある。例えば、『ジョジョの奇妙な冒険 スターダストクルセイダース』(2014-15)では、登場人物のディオが自分以外の時間を5秒間停止させ、停止した時間の中を動くシーンが描かれる。しかし、映像により描写されるこの5秒間は明らかに5秒以上ある。もし、停止された時間が5秒であることを知らない人が映像を見たら、その人は少なくとも1分は時間が止まっていたと考えるだろう。

ここで問題となるのは、作品によって提示された互いに非整合な内容がある意味で両立している点である。『ジョジョの奇妙な冒険』の場合、停止した5秒間と5秒以上の時間の幅を持つ出来事群が両立している。ディオが実際に時を止めた時間(5秒)よりも映像が描写する時間(1分以上)は長くなっているが、だからといって、その分ディオが映像より速く動いているとは解釈されないだろう。あくまでディオは映像が描写するままの速さで動いているはずである。

こうした問題は、ジュネット(1985)やチャットマン(2021)をはじめとした物語論の枠組みによって説明することは困難である。物語論では、物語を物語言説(テキスト)と物語内容(テキストが表す内容)に分け、両者の関係が論じられている。しかし、ここで問題となっているのは、物語言説と物語内容の関係ではなく、物語内容の内部における非整合性である。したがって、この時間の非整合性を説明するためには、物語論とは異なる視点が必要になる。

本発表では、フィクションの哲学の応用研究であるシノハラ(2021)や倉根(2023)の議論を参考に、物語内容を細分化することで、アニメーションにおける時間の非整合性について、整合的な説明を与えることを目指す。また、このような非整合的な表現は理論上実写映画でも行うことが可能であるが、実際に行われることはほとんどない。アニメーションにおいて時間の非整合性が現れる背景には、アニメーション特有の事情があるはずである。本研究では、マンガからアニメーションへの翻案の観点から、非整合的な表現が採用される背景を説明する。

本研究によって、アニメーションが持つ時間表象のポテンシャルや、マンガとアニメーションにおける時間表象の違い、そして翻案の実践においてその違いがアニメーションの時間表象をどのように変容させているのかを明らかにすることが期待される。