

要 旨

夢想をモチーフとする映像作品の構想

——ガストン・バシュラルの詩的夢想をふまえて——

増田 絢子

本論文では夢想をモチーフとする映像作品の構想を目的として、ガストン・バシュラルの詩的夢想、ならびに、作品における夢想の表現方法としてシュルレアリスムに関する文献研究を行なった。また、作品構想の要素として用いるゲームについて文献、作品研究を行なった。さらに、以上をふまえた上で、独自の映像作品の構想としてシナリオ制作を行なった。

詩的夢想に関する文献研究では、ガストン・バシュラルの詩的夢想についてバシュラルの著書から夢想の特徴を考察した。その結果、夢想の特徴は「主体がはっきりしている」、「厳密な限定がなく柔軟である」、「アニマ的である」、「自由な存在である」、「人の実存を証明するものである」ことがわかった。また、バシュラルが精神分析における無意識を思想の根底としていることから、無意識と詩的夢想の関係について考察した。さらに、バシュラルの詩的夢想を社会に広めようとしたジルベール・デュラン著『象徴の想像力』について論じることで、夢想の社会的意義を示した。バシュラルは「夢想は人生を拡大したましいに安楽をもたらすものだ」と夢想のイメージに価値を見出し、人が夢想することを望んで詩的夢想を現象学的に確立したが、デュランが実証主義に対抗する手段として詩的夢想を取り上げたことで、夢想は社会的に意義があることがわかった。

詩的夢想が精神分析の無意識に依拠していること、実証主義と対置する存在であることから、芸術運動であるシュルレアリスムと近い関係にあることが明らかになった。詩的夢想は詩の読者の夢想の確立を目的としているため、詩的夢想の文献研究だけでは作品制作の構想を練ることができない。そのため、詩的夢想と類似しているシュルレアリスムの手法を利用することで、作品における夢想的表現が可能になると考

え、シュルレアリスムの手法を研究した。手法は2種類ある。無意識のイメージを取り出そうとする自動記述「オートマティスム」と、2つの語の偶然の結び付きから違和や驚異を引き起こそうとする「ディペイズマン」である。その他、シュルレアリスムの遊戯の「問いと答」、「優美な屍骸」も夢想的表現を可能にする方法だと考え、作品の構想に取り入れた。

ゲームに関する文献研究では、ゲームデザインの基礎を書いた『ルールズ・オブ・プレイ』を用いてゲームの特性を記した。ゲームに関する作品研究では、バシュラールが述べた詩だけではなく、比較的新しい媒体であるゲームでも夢想的表現が可能であることがわかった。また、普通は隠すゲームの特性をあえて表出させたメタフィクションゲームのメタフィクションの要素は、現実世界から見た神や世界そのものと同等であると考え、ゲーム世界から見た無意識であり、夢想的なものであると考察した。

以上をふまえて、映像作品『Stirring』のストーリーを構想した。まず、アイデアの出し方について、夢想的ともいうことができる独自の方法を記し、本論文の映像作品の土台として、その方法で制作した「写真と言葉によるヴィジュアルブック」について記述した。次に、作品に取り入れる夢想的表現を、シュルレアリスムの手法を利用して創出した。夢想的表現のためにシュルレアリスムの手法を利用するのは、自身の無意識のうちから湧いて出たイメージを使用できるため、独創性が出ると実感した。そして、シナリオを書きながら、夢想的表現をストーリーの随所に散らした。作品にはゲームのメタフィクション性を取り入れたが、ゲーム世界の秩序を乱すバグの現れとして夢想的表現を用いることで、作品内の無意識や夢の存在を示唆できた。