

『ホテルE』の不条理 ——変革期エストニアで制作されたアニメーションに関する分析——⁽¹⁾

有 持 旭

1. はじめに

本論は、1992年にエストニアで作られたアニメーション『Hotell E』（ホテルE）が孕んでいる「不条理」とは何かを読み解いていくものである。

エストニア・アニメーション史にとって重要なポイントを振りかえるならば、そのひとつとして、1970年代、エストニアのドローイング・アニメーション・スタジオのJoonisfilm（ヨニスフィルム）が、Rein Raamat（レイン・ラーマツト）の指揮の下で、子供向けではない新しいアニメーションを作り始めたことをあげなければならないだろう。この時代にヨニスフィルムから多くの作家が現れたが、そのなかで最も顕著なのがPriit Pärn（プリート・パルン）であった。このことは、Chris Robinson（クリス・ロビンソン）の論⁽²⁾など、いくつかの先行研究で示されている。彼の登場で、それまでの教育的で道徳的なアニメーションが途端につまらなく見えてきたのである。どの国でもそうであろうがエストニアにおいても、先代が作り上げてきたアニメーションの創世記としてのその輝かしさは、時代を超え、徐々に曇りがかり古典となってしまったと考えられる。これまでの筆者の研究⁽³⁾では、彼は彼自身がアカデミックに美術教育を受けて来なかったという背景やエストニア・ソビエト社会主義共和国（略してソビエト・エストニア）の不条理な日常の中で芸術活動をし続けた、という逸脱した作家としての高いポテンシャルがすでに備わっていたのではないかとみている。レイン・ラーマツトに誘われて、1974年よりアニメーション制作に関わり始めてからは、こうした土台から皮肉とユーモアが育ち、独自のイメージやナラティブ構造へと発展させてきたと考えられる。それまでの古典的なハイパーリアリズムの芸術や子供向けのアニメーションではなく、ユーモアやシュルレアリスムの要素を積極的に扱うようになった新世代作家の中心的人物として、またそれを継承する若手作家の誕生に、パルンの存在は大きく影響

を及ぼしてきたのである。

パルンは1987年に『Eine murul』（草上の朝食）を発表し、世界的に高く評価された。その後、次回作を期待されたパルンであったが、1992年に発表された『ホテルE』は、それまでのパルン作品とは異なり、やや重苦しい空気が取り巻いていたため多くの期待を裏切る形となった。このことによって『ホテルE』は、さほど目立った評価をされていない。社会主義崩壊の不安定さを受け、国際アニメーションの世界において、パルンを重要な作家として定着する必然性やフォローし続ける関心が薄くなってしまったのも事実であろうが、他方で、これを過小評価と捉えることもできるだろう。そのため本論ではこの『ホテルE』を重要視し、作品の分析を行ってみたい。なぜなら、この作品には、他のパルン作品にはない特別な動機があるように感じられるからである。そしてそれは、筆者が『ホテルE』を初めて観たとき、そしてその後何度か繰り返し観てきたなかで抱いてきた「この作品に感じられる不条理とは何か」という問いに、まずは接近することができるであろうと考えている。エストニア独立直前に制作が始められ、独立直後に完成したこの作品はどのような意図を持って、独立していく社会の渦中に作られたのか、その分析の過程は、パルンという作家を読み解いていくことにもなるであろう。

2. 構想・組織

作品を読み解くのに、映画祭カタログに記載されているシノプシスは確かな手がかりとなるものである。シノプシスは、制作側の監督もしくは制作スタジオの代表者が書くのが通例だからである。一見わかりにくい作品もシノプシスではわかりやすく説明されていることがある。そのためまず初めに、日本で最初に『ホテルE』が上映された1992年の第4回国際アニメーション映画祭広島大会のコンペティションのカタログを見てみる。以下のように解説されている。

「ホテルE」は、現代ヨーロッパに関する作品である。キーワードは、東と西、伝説と現実、家庭とホテル、国境を超える可否。アメリカの大衆文化の洪水がその背景にある⁽⁴⁾。

このシノプシスを読むと、どうやら『ホテルE』とはヨーロッパのE、またはEstonia（エストニア語ではEesti）のEを表しているようである。また、いくつかの対比・相互関係、もしくはバウンダリーラインが描かれていることが読み取れる。まずはここを出発点に、作品の構想段階から描かれたモチーフに関して詳細にみていく。

『ホテルE』の制作は、エストニアがソ連から独立する直前から独立直後にかけて行われた。独立直前とは、つまりGlavlit⁽⁵⁾がどこに行くということもなく消えていった1990年頃のことであり、独立直後とは、つまりソビエト映画産業が崩壊し、国が文化再建の初期段階に入ろうとしていた1992年頃のことである。こうした独立以前と以後の「あいだ」という変革期では、良くも悪くもソビエトの影響を受けることはなくなった。そのためパルンの創作活動は、検閲との駆け引きよりも財政的支援を得ることに軌道修正せざるを得なかった。こうした問題はエストニアだけでなく、ソ連崩壊後のポーランドとチェコにおいてもアニメーションが作れない時期を生んでいた。

パルンは、『草上の朝食』を完成させるのに2年かかっており、その間に別のアニメーションを作ることができると思っていたが⁽⁶⁾、実際、次作の構想が動き始めるのはこの時ではなく、『草上の朝食』の完成後であった。彼はこの作品の成功によって各国の映画祭に作家としてだけでなく審査員としても呼ばれることが多くなった。このことによって、ソビエト・エストニアを離れ、世界というものを少し見ることができ、作品のアイデアの一片を拾うことができた。しかし、すぐに作品の全体像ができあげるわけではなかった。アニメーションは依然として非常に抽象的な芸術形態であるため、構築した思考がしっかりと刻印されるような形態を見つけなければならないからである。

捨てたアイデアの一片は、作品『ホテルE』を形成するテーマ「2つの世界の間で生きることについて」となった。それでも結局、パルンは『ホテルE』のためのフォームを見つけるのにおよそ1年かかった。1990年春に、彼はフィンランドの芸術大学で、1週間のアニメーション・コース（半年で合計6回）を受け持っていた。それと同じく、1週間ノルウェーのトロンハイムでも似たようなものを行っ

た。アイデアが動き出したのは、この頃の1990年4月のある日の朝11時頃であった。彼はトロンハイムで拾った一片を膨らませることができた⁽⁷⁾。それは、丸いテーブルがあってその上に時計の指針があって、その周りはマグカップを持ち上げている人たちが座っている、というイメージを突然思いついたことから始まる。座っている人々がカップを上げるという動作だけで、十分に馬鹿げていて観る者にとって分かりやすい面白みであるが、これは物語にとって重要な何かのバックラッシュに関係しなければならない。そのためには何かしらのメカニズムが必要となるのである。彼は最初、時計を動かしてその動作を起こすためのシステムを考えていたが、作業が進むなかで結局それがうまくいかずに諦めた。その後テーブルだけでは物足りないと思い、もっとミステリアスにもっと恐ろしくするために「ハエ」というモチーフが登場した。その日から彼はシナリオを作成しつづけ、同年8月には具体的な準備を整えた。最終的に、作画や撮影といった具体的な制作は翌年2月に始まり、クリスマスシーズンに終わることができたわけだが、実は制作がほぼ終わった頃に、2、3本追加できるストーリーのアイデアがあった。それらは最終的に2つのプロローグとアメリカン・カートゥーンのパロディー・パートとして作品に組み込まれることとなった。これらは『ホテルE』で主となるエピローグがほぼ完成した頃に産み出されたのである。彼は当初、短く凝縮された短編を作るつもりだったが、プロローグとパロディーのパートを入れることで歴史的背景や文脈のなかで、この作品がどこに立ち、どこを見ているのかを提示することができた。

『ホテルE』にはMiljard Kilk(ミルヤルド・キルク)らの他にJanno Põldma(ヤンノ・ポルドマ)などおよそ70人が制作に関わった。彼らの何人かは契約で働き、そして全員がエンド・クレジットに記載された。当時の東欧におけるアニメーション製作の現場としては、非常に大きなグループであったと言えるだろう。制作グループには2人の金融担当者もいて、彼らが全てをやってくれたので、作品がどれくらいのループで支払われたのかパルンすら知らなかった。フィンランドの映画会社であるThe Multimedia Group of Finlandは映画制作、複製、ラボ、広告などの費用を支払い、エストニアの映画会社であるTallinnfilm(タリンフィルム)は、給料と機材を確保した。映画を配信する権利はDisolin Ltd.であり、基本的にここがプロデューサーとみなされ、2つの金融会社と接触していた。収入はタリンフィ

ルムと Multimedia OY に分けられた。

パルンは『ホテル E』が完成した後しばらくして、この作品が多くの資金と多くのスタッフによって作られた最後の作品になるだろうと感じていた。『ホテル E』は当時のイギリスとフィンランドで買収されており、イギリスに至っては映画制作の前にすでに合意があった。こうしたケースは特殊であり、当時から現在まで続く問題は、海外から制作のオファーがあったとしてもそれは巨額の予算が必要になるということである。短編アニメーションの場合、売るのは簡単ではなく可能であるが時間を要する。そうしたなか、主なバイヤーはテレビ番組であるが、ヨーロッパにはそうした知的な映画を求めているチャンネル数が少ないという状況もまた、当時から続く問題である。

3. イメージの反復

プロローグ1「Legend Reeturist」（裏切り者の伝説）、プロローグ2「Legend Lunastajast」（救世主の伝説）、そしてエピローグ「Ameerika Unelm」（アメリカン・ドリーム）という構成のうち、最後の「アメリカン・ドリーム」は2つの部屋で構成されている。それはモノクロの部屋とカラフルな部屋に分かれ、その部屋の雰囲気も全く違っており、これらは2つの世界と言ってもいいほど極端に異なる空間である。

a. モノクロの部屋

パルンは数年間この作品について考えていた。描きたいテーマが確固としてあったが、それをどういったヴィジョンに落とし込むか、どういった暗喩や記号性をもって表現するか攻めあぐねていたのである。それゆえに、トロンハイムで舞い降りてきたヴィジョン「時計のような丸く大きなテーブル」は、パルンにとって重要で自信に満ちたイメージであったに違いない。

その丸く大きなテーブルは、色味がなくコントラストの効いた暗い部屋にある【Fig. 1】。そこがどこなのか曖昧にされているが、男性中心の社会であることはすぐに分かる。テーブルには時計の指針のようなものが付いており、速いペースでぐるぐる回っている。このヴィジュアルは『ホテル E』のなかで強烈なインパクトを

持っているが、何を表現しているのか初見では理解しがたい設定である。パルンはこの不確かな部分をナラティブの重要な構成の要素とし、なおかつ観客を引きつけるフックとし徐々に回収していく流れを作っている。この暗い部屋には、時計のような丸く大きなテーブルを囲うように狭い間隔で、最大28人、一様に黒い服を着た男たちが座っている。一見、彼らはまるで振り子の玉のように、誰かあるひとりの行動によって、隣の住人が影響を受けているかのように見える、と映画評論家 Jaan Ruus (ヤーン・ルース) は述べている⁽⁸⁾。しかし、実際住人たちは円になるように座っているため、振り子のように端にいる住人が押し出されることはない。逆説的に言えば、この円形に寄り固まった男たちは互いの摩擦によってそこから出られないようにも見える。ヤーン・ルースの言う「振り子」は、どちらかといえば、2つの部屋を主人公らしき男が行き来する様を言い表すのに適している。

ところで、テーブルに付いている指針は何を表しているのだろうか。変わった形のテーブルならば大して気にはならないが、テーブルとは無関係の機能がテーブルに付いていると、そこには意図的なものがあるに違いないと感じるだろう。しばらく観ていると、カップを持ち上げられなかった者は死んでしまうというルールがここにはあるということがわかる。彼らはそのシステムの中で生きているわけである。モノクロの世界では3人が殺された後、指針はどこのカップを指すわけでもなく円の中心から真上に伸び、少しのあいだ動きが止まるが、また新たに代わりの男たちが現れ椅子に座ったため、再び指針は動き始める。物語において、この休憩に特別な意味はないが、アニメーション全体のリズムに効果を与えている。

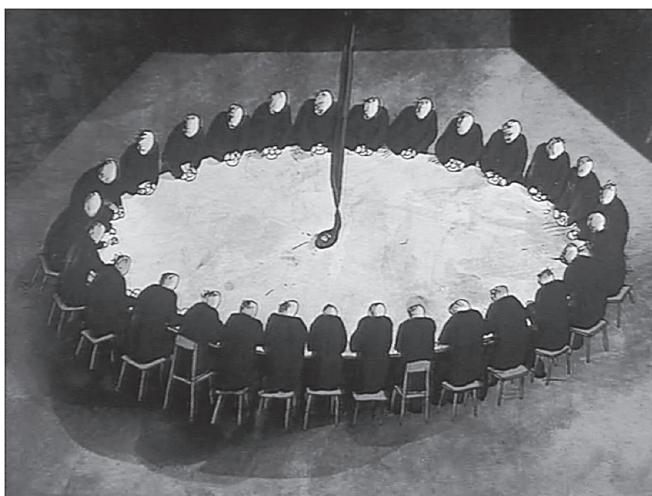


Fig. 1 : Priit Pärn, Animation, *Hotell E*, 1992

部屋にいるのはテーブルを囲む男たちだけではない。このテーブルの下には子供が1人いる。子供は水兵の格好をし手榴弾のようなものを持っている。この子供は——それが置物ではないことを伝えるだけのために——何度か瞬きをする程度でただじっと座っている。子供は合計4回出てくるが、徐々に太った体型になってくる。3回目に出てきた時、水兵の帽子には、はっきりと「А в р о р а」（オーロラ）という文字が確認できる。現在では、А в р о р а という言葉からはロシアの航空会社をイメージするが、この会社が設立したのは2013年であるから、『ホテルE』の制作年より後になるため、パルンがこれをイメージしていたとは考えられない。これはおそらくソ連の防護巡洋艦「アヴローラ」のことであろう。アヴローラは、1905年に日露戦争で使用されたことを始めとし、第一次世界大戦、ロシア革命、第二次世界大戦でも活用されたソ連随一の軍艦である。アヴローラはソビエトにとって歴史を語る象徴のひとつなのである。アヴローラの文字の入った水兵帽を被った小さく幼い子供が、成長とともに少しずつ肥満体になっていく。手に持った手榴弾を一体どうするつもりなのか？ 結局のところ、最後まで爆発しないが、これは長年アヴローラが装備していた武装が巨大化していく様であったり、関わってきた多くの戦争を連想させるモチーフである。また別の見方をすれば、手榴弾はこの作品が制作されていた1991年におけるソビエト・エストニアの崩壊間近のカウントダウンのイメージでもある。

テーブルの下には子供以外に、ジョルジョーネの『眠れるヴィーナス』のイメージが潜んでいる。これらは時にテーブルの下からはみ出てくる。黒服の住人たちは、この『眠れるヴィーナス』を所有していることを必死に隠そうとする。パルンは筆者との対話のなかで「大きいものは手に入れられなかったが、小さいものは比較的手に入った」と言っている。また、パルン以外のエストニア・アニメーション作家や風刺画家たちにインタビューしても、一様に「私たちは古本屋で西洋絵画の画集をこっそり見ることができた」と言う。このシーンは、そうした自分たちの置かれた環境を再現しているようにもみえる。ソ連当局は彼らが西洋の影響を受けているとわかると、その影響力や拡散性が高いと判断すれば厳しく罰した。

モノクロの部屋では、豚の絵画と部屋を飛び回るハエも印象的なモチーフと言えるだろう【Fig. 2】。前述したように、ハエは物語をミステリアスで恐ろしくする

ための要素としてパルンにとって重要なものであったので、これらは物語を装飾するただの絵画で、ただのハエというわけではないようである。そのハエはモノクロの部屋でかなりやっかいな存在のようで、住人たちの周りを執拗に飛び回り暴れているようにさえ見える。「ミステリアスで恐ろしくする」とは抽象的な表現だと感じていたが、住人を監視し殺す役目でもあること、そして、絵画のなかの2つに切られた豚がこのハエによってひとつになること、これらから連想するに、ハエはKGBのことであろう。2つに切られた豚をひとつにすることがなぜKGBを連想するのかというと、ベルリンの壁の崩壊にKGBが絡んでいた歴史があるからである。

豚とハエは、ドイツの東西を分けていたベルリンの壁の崩壊と、ソ連が崩壊し独立へ向かおうとするエストニア、この2つのイメージが重ねられている。これらは、最終的に『ホテルE』の終盤において描かれている2つの部屋を隔てているドア⁹⁾や壁の崩壊と呼応している。パルンはこうして我々にいくつかのイメージを重層的に接続させようとする。

豚とハエが最初に絡むシーンではその周りに何も無いが、その数秒後には倒れるレーニン像が描かれている。空間描写や状況としてはやや奇妙なことであるが、注目したいのはレーニン像がはっきりとした形で作品に描かれているということである。軍艦アヴローラの名前やレーニン像を描くことは、パルンがアニメーションを制作し始めた1970年代から1980年代半ばまでには検閲によって容易にできなかったことである。こういったイメージが最終的に公開された作品において削除されることなく残っているということは、ソ連当局の強い関与がなかった証拠である。

豚とハエのシーンで興味深い点は、その背景にもある。空の色が青白く、海は青、大地は赤土色である。時に彩色加減によって多少の見え方は違ってくるが、この白・青・赤の三色がソ連崩壊後のロシア国旗そのものであることは、あまりにも偶然であるが、その偶然性がロジカルに作り上げられたこの作品に社会的な時代性を多層にしており、より一層魅力的なものにしている。

住人である男たちの行動を見てみると、お互いを監視しているようだ。裏切り者を見つけ密告しようとして、結果的にルーティンであるカップを上げることができずに死んでしまう者もいる。モノクロの部屋がソビエト・エストニアを表している

とすれば、エストニアにもこういう保守派が少なからずいたということを示唆していることになる。また、後半にはこのルーティンのシステムを茶化したり、反発したりする者も現れる。例えば、それはまるでルイス・ブニュエルとサルバドール・ダリが制作した映画『アンダルシアの犬』のワンシーンを想起するようなイメージである。もしかしたらルーティンに疑問を抱く彼らは、ソビエト社会を批判をしていたエストニアの風刺画家たちかもしれない。パルン自身もアニメーションを作る以前に風刺画家だったので、「モノクロの部屋の住人たち=パルンを含む風刺画家たち」という見方もできるだろう。パルン自身の投影といえば、男が小さな覗き窓から見ているものは、TVに映ったアメリカのカートゥーン・アニメであり、これも実際彼らエストニア人が外の世界を知った最初的手段、つまりフィンランドのTV番組を見ていた経験と酷似している。



Fig. 2 : Priit Pärn, Animation, *Hotell E*, 1992

b. カラフルな部屋

こうしたソビエト・エストニアを思わせるようなモノクロの部屋の対極にあるのが、隣接しているカラフルな部屋である。夢以外の何ものでもないようなカラフルな世界の住人たちはスローモーションのようにゆったりとまったりと動いており、あらゆる悩み事から解放されているように、リラックスした消費者社会のヴィジョンとして描かれている。また、モノクロの部屋の住人が一切言葉を発しない一方

で、カラフルな部屋の住人は、短いながらも言葉を発する。言葉を持つ者と持たない者の描写によって、力関係を作っているように捉えることもできる。また、エストニアという点からみれば、ソ連時代の「Laulupidu」(歌の祭典)⁴⁰では母国語で歌を歌うことがほとんどできなく、唯一祭典の最後の歌だけエストニア語で歌うことを許されていたという歴史が連想されるだろう。

モノクロの部屋に出てきた『眠れるヴィーナス』と呼応するように、カラフルな部屋にも「ヴィーナス」が登場する。『ミロのヴィーナス』と『ウルビーノのヴィーナス』である。西洋美術のイメージはこれらだけではない。ピカソの『ゲルニカ』やミケランジェロのダビデ像【Fig. 3】、シュルレアリストであるサルヴァドール・ダリの『引き出しのあるミロのヴィーナス』などが室内にあり、また、マックス・エルンストの『王妃とチェスをする王』が庭先にあることも確認できる。そのほかにも多くの西洋芸術のイメージを使用し、カラフルな部屋を「西側」⁴¹として作り上げている。



Fig. 3 : Priit Pärn, Animation, *Hotell E*, 1992

c. 手と眼

モノクロの部屋、カラフルな部屋、ともに「手」と「眼」のクローズアップのカットが度々配置されている。「手」と「眼」は、これまでの美術作品において数え切れないほどモチーフとなり、20世紀美術においては、シュルレアリスム作品

で度々使われたモチーフでもある。例えば、アンドレ・ブルトンの『ナジャ』やデ・キリコ、ダリ、エルンスト、マン・レイらの作品である。「手」というモチーフは、シュルレアリストに近いところで制作された映画でもよくみられる。例えば、ハンス・リヒター¹²⁾の『午前の幽霊』やブニュエルの『アンダルシアの犬』でも手のアップのシーンがある。ブニュエル映画ではこの『アンダルシアの犬』の他に、『黄金時代』や『皆殺しの天使』等でも手というモチーフを度々使用しているシーンがある。パルンがこうした作品をどれほど見ていたのかは明らかになっていないが、『午前の幽霊』には、コーヒーカップやそのカップが置かれたテーブルを囲む男たちのシーンもある。『ホテルE』には、前述した西洋芸術の引用だけでなく、シュルレアリスムとの類似性も多く感じられる。

エストニアにおいて、パルンが前衛芸術活動をしていた1980年半ば、その前衛芸術グループのロゴマークに眼のモチーフが使われている。このロゴマークを描いたのもパルンである。彼にとって「眼」は物語を構築するうえでも魅力的なイメージであり、『ホテルE』の場合、全体の構成を整える役割と重要性を持って数回に渡り使用されている。例えば、西側の住人の眼に花瓶のかけらが入るシーンでは、眼のクローズアップが使われており、モノクロの部屋の住人たちがカミソリを眼に入れて遊んでいるシーンとの相違点がみられる。一方は痛がっているのに対し、もう一方では無邪気に遊んでおり対比的である。

KGBを表しているハエは、基本的に白黒であったが、作品後半、カラフルな部屋からモノクロの部屋へ向かっている1匹のハエには色が付いている【Fig. 4】。そしてそのハエがモノクロの部屋の住人である女性の眼の中に入り、そのハエをカラフルな部屋の住人が取り除いてくれる。その後、眼に入っていたカラフルなハエはモノクロの部屋の女性によって指先でこねられる。これらのシーンでは、モノクロで描かれた東側の素早いハエと違い、のんびりと優雅に飛んでいるハエが、最後には東側の女性のたった2本の指で簡単に潰されてしまう。女性はその感触を味わっているかのようにしばらく指先でハエを転がし捏ねている。この女性は無地で色味のない服を着ていたが、この時にはすでに大きな青い花柄のワンピースになっている。彼女はすでにある程度、東側の世界から脱却化し始めているのだろう。それはなぜだろうか。彼女もまた、主人公の男が西側から帰るたびに、その外の世界

に感化されたひとりだと推察できる。物語が進む過程で、男が度々女性の背中に花の絵を描いていたのは、そういう意味合いが含まれていると解釈できる。

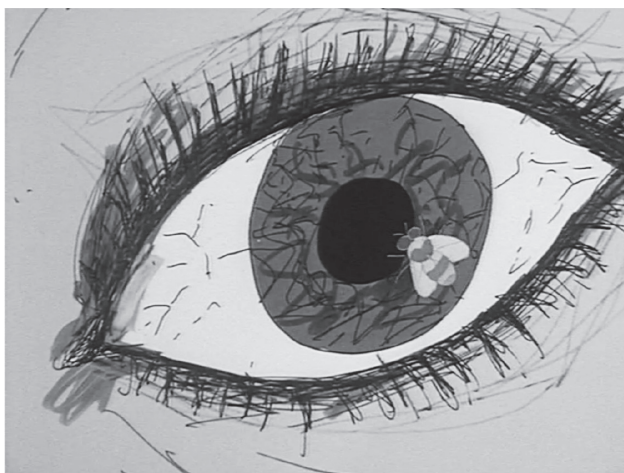


Fig. 4 : Priit Pärn, Animation, *Hotell E*, 1992

4. 構造の反復

『ホテルE』の大きな構成は、「Hotell E」というタイトルの後、プロローグ1「裏切り者の伝説」、プロローグ2「救世主の伝説」、そのあとに「Hotell E」というテキストを挟んで、エピローグ「アメリカン・ドリーム」となっている。28分半の尺のうち、その大半のおよそ24分がエピローグである。大胆な構成を取りつつも、前述した「イメージの反復」だけでなく、こうした構造においても様々な反復がみられる。

a. プロローグとエピローグ

プロローグ1「裏切り者の伝説」は、石を積んで作った家のなかで土着民たちがあぐらを組んで円になるように座っている。構造の反復という点では、この円形に座っている様は、エピローグにおけるモノクロの部屋で丸いテーブルを囲む男たちの様と連動していることは明らかである。作品の構成全体からみれば、プロローグ1が1918年の最初の独立宣言以前のエストニアを表していることは明白であり、目をそらすことが裏切ることに等しい社会として過度に描かれている。この光景は、パルンによって木炭の鉛色と少しの彩色による切り絵でつくられており、日の

光など感じない暗く湿った空気を醸し出している。

プロローグ2では、青空の下、長いテーブルやワイングラスのあるルネサンス的光景が、西洋的描画材である油彩で描かれており、人々にも笑顔がある。プロローグ1と2は対照的である。プロローグ1では円になって人が並んでいるのに対して、プロローグ2では閉じられた円ではなく直線の一行になっている。パルンとともに背景美術として制作に参加したのは、ミルヤルド・キルク、Valter Uusberg（ヴァルテル・ウースベルグ）、Ene Mänd（エネ・マンド）と Ivi Pihon（イヴィ・ピホ）である。ヴァルテル・ウースベルグは主に俳優を使ったロトスコープの部分を担当し、エネ・マンドとイヴィ・ピホはカラフルな部屋のインテリアを担当した。彼らは納得できるクオリティにするために、カラフルな部屋のシーンだけでおよそ6ヶ月を費やした。

このように『ホテルE』では、構造として円形と反復がよく使用されている。これはエストニア人が社会主義に感じている時間感覚だったのかもしれない。その時代の時間感覚は循環的で、つまらなく繰り返されて、勢いよく直線状に進化しないようなものだったわけである。それを反映しているのが、この作品ではプロローグ1の円形に座っている自分たちの先祖であり、モノクロの部屋でテーブルを囲む自分たちであり、それらと対比的に描かれているのが、直線上に列に並んでいるプロローグ2の西洋の場面である。反復は直線上でも可能であるが、ソビエト社会のルーティンは直線ではなく、やはり円形で表現するべきであろう。なぜなら、直線上では自分たちが反復構造の中にいることは見えにくい、パルンらは自分たちが決まった反復の中にいることが見えていたからである。それを表すために円形が用いられていたと思われる。それは前述したように、互いを監視するシステムを描くことにも成功しているのである。

構造の反復は他にもある。下に示した図版のうち、【Fig. 5】のスタイルイメージはプロローグ1のものであり、【Fig. 6】はプロローグ2のものである。図を比較して見てもらえばわかるように、プロローグ1における2つのシーンと似通ったイメージがプロローグ2で使われている。こうした各シーンの組み立てによって、鑑賞者は無意識下に裏切り者と救世主に深い関係があると感じるであろう。さらに、【Fig. 7】と【Fig. 8】を見てもらえばわかるように、救世主の別のイメージはエビ

ローグにおける花瓶の受け渡しのシーンと呼応している。これらによって、時代も場所も素材も技法も異なるプロローグ1、プロローグ2、エピローグが完全な独立にはならず、相互関係が保たれるような配慮がなされている。



左上：Fig. 5, 右上：Fig. 6, 左下：Fig. 7, 右下：Fig. 8

4枚全て Priit Pärn, Animation, *Hotell E*, 1992

b. 音楽

短編アニメーションの音楽は、描かれたモチーフと同レベルの記号性を持っている。

パルンは、当初、プロローグ1の音楽を民族楽器で録音したかったそうであるが、最終的にエスキモー調の歌を使用することで落ち着いた。多くのエストニア人は、彼らがエストニア人にとっての先住民族のタイプ、Finno-Ugric（フィン・ウゴル語の民族）であることを認識できるだろう。彼らはエストニア人の祖先に近いであろうし、また、そこは彼らにとって時代の影とも言えるシベリアかもしれない。エストニア人のなかにはフィン・ウゴルに大きなアイデンティティを意識して

いる人たちも多く、パルンもこのフィン・ウゴルに関する文化イベントに参加していたことがある。

エピローグにおけるモノクロの部屋の住人は、不明瞭で個別化できない大衆として描かれている。彼らは、抑圧的なシステムの中で異質な行動をした場合における処罰、または存在の消滅を繰り返している。こうした緊張感のある空間には、プロローグ2のような陽気なメロディではなく、ハエなどの騒々しいノイズが使われている。

カラフルな部屋で延々と流れている曲は、Olev Ehala（オレヴ・エハラ）がベートーヴェンの交響曲第九番の『歓喜の歌』に基づいて作曲したものであるが、誰が聞いても1972年にEUの歌として採用された第九と分かるように編曲されている。この曲をカラフルな部屋で流すことにより、多くの鑑賞者にこの部屋がEUであったり西洋といった枠組みに関係していることを連想させている。もちろんこの部屋についてそれを断定するための確信的な説明はない。しかしこれまでみてきたように、部屋には多くの西洋絵画や彫刻のイメージがあり、また、住人たちのファッションを見れば、文字やセリフによる明確な情報がなくとも、そこは「西側」であると想像せざるを得ないだろう。

このように『ホテルE』の音楽や音響は、まるで様々なイメージを接続させる接着剤として重要なファクターとなっており、対極にある2つの世界をより特徴付けながらナラティブを構築している。

5. 主人公の男は誰か？

a. 2つを繋ぐもの

西側では、手紙というモチーフが描かれている。手紙もまた、どこかどこか、誰かと誰か、2つを繋ぐものである。西側の世界はカラフルで物に溢れ、のんびり自分たちの趣味を楽しんでいるように見える。そんななか、東側からやってきた主人公の男は、西側に馴染めず、日常的な行為である本や花瓶の受け渡しという簡単なことすらできずに失敗してしまう。そのため彼は西側の住人たちから異物なものとして扱われている。このシーンでは、手紙というモチーフや物の受け渡しという行為が、主人公の男の存在と同様に「2つを繋ぐもの」として重層的に描かれてい

る。

主人公の男は2度目も受け渡しの邪魔をし落ち込んでしまうが、その後、腕をT字に広げて雪の中を歩き出す。この腕をT字に広げて雪の中を歩く姿は、プロローグ1にもある。エピローグでは、両端にある湖に落ちるか落ちないか、バランスを取るための姿勢でもあるが、それはまるで東側と西側を選択せず、その狭間を進んでいるパルン自身の後ろ姿のようである。このシーンからノイズでもなくベートーベンでもない、プロローグ1で使用されたエスキモーを連想させる民族的音楽が再び流れ、ヴィジュアルとサウンドによってプロローグ1との関連性が持たされている。男が再び西側に舞い戻ってきた際には、いつの間にか英語を喋り書くこともできている。そして、しっかりと本や花瓶の受け渡しに成功し、西側で自らの存在感を表すことに成功している。これらを見る限り、やはり主人公の男は、不遇のソビエト・エストニアのなかにいながらも『草上の朝食』の成功によって、世界中の国際映画祭に参加することができたパルンそのものであると言える。

b. 誰の隣でコーヒーを飲むのか

「映画の主人公ヴィクトルの顔は灰色で無表情、そして口は封をされている。¹³⁾」

これは、ヤーン・ルースが『ホテルE』の主人公の男の名前を Victor (ヴィクトル) だと断定している箇所である。そして、このヤーン・ルースの論考を引用したエストニアの美術批評家 Mari Laaniste (マリ・ラニステ) は、自身の論考のなかで、「(…) 映画に関する資料では、彼はヴィクトルと呼ばれ、(…)¹⁴⁾」と書いている。

ヴィクトルとは誰か。

パルンはいくつかの作品のなかに、ヴィクトルという男を登場させている。例えば、『Kolmnurk』(トライアングル、1982年)では、ジュリアの配偶者として登場する。また、『ホテルE』の公開後に制作した『1895』(1995年)では、海洋発火式内燃機関の発明者 Victor Hugo (ヴィクトル・フーゴ) という名前で登場する。彼は主人公ジャン・ポールが住んでいたアパートの1階の住人で丸眼鏡をかけているらしいが、その姿は作中には出てこない。容姿に関する情報からすると、どこかジャン・ポールと重複するイメージである。他にもヴィクトルは『Porgandite

Öö』(ニンジンたちの夜、1998年)で、PGI⁰³専務取締役として登場している。

これらの作品では、いずれも作中のナレーションやセリフでしっかりと名前が呼ばれている。しかし『ホテルE』ではそういったことはない。実のところ、エンドクレジットにもヴィクトルの名は表記されていない。『ホテルE』の場合、アニメーションという抽象的な世界で使うとりあえずの名前すらも与えられておらず匿名性が強い。あるいは、この男はエストニア人の「誰か」ではなく、全てのエストニア人なのではないかとも考えられる。あるいは、誰か特定の人物だが、作品の性質上、名前は伏せているということも考えられる。ラニステは、ルースの論考から引用したのみで、深く踏み込まなかったようであるが、ルースが一体どのような資料から、あのモノクロの部屋の男が「ヴィクトル」だと決定づけたのかは現時点では分かっていない。

キャラクターに名前をつける理由は、制作がやりやすくなるからだと言われている。例えば、それはスタッフにドレスの色について指示する際に役に立つわけである。むしろパルンの場合、名前はその程度のものであり、ナラティブに深く関わるものではないということである。その例として、パルンはキャラクターの名前を「ヴィクトル」以外にも流用している。例えば、『1895』の主人公の名前として使われていたジャン・ポールという名前が、全く関係のない『ニンジンたちの夜』という作品のなかで脇役として登場する。

興味深い点は、同じ名前を流用している一方で、『ホテルE』の男(一部の評論家から勝手に「ヴィクトル」と呼ばれている男)の顔は様々な表情を持っており、ひとつの作品のなかでも同一人物なのか、疑わしくなることが多々ある。異なる物語の中に同じ名前の人物が登場しながらも、あるひとつの物語の中では、その名前と呼ばれている人物の顔は定まっていない、という異様な状態が生まれているわけである。それは制作上における作画担当者の描く「男、ヴィクトル」に統一性がないということもあるが、前述したように、そもそもこの男には作品の世界における本当の名前がないのである。ということは、誰か特定の人物だが、作品の性質上、名前は伏せているということもやはり考えられる。

『トライアングル』の主人公ヴィクトルと『ホテルE』の男には共通点がある。彼らはともに侵入者であり、物語の中で2つの空間を移動し、他人の領土内で自分

自身のために場所を作る。パルンに限らずエストニア人はシステムをととても大切に
する。これはエストニアの国民性であるし、彼に至っては、システムが少し開いた
ときに何かが起こると考えている。『ホテルE』におけるその「何か」とは、男が
2つの部屋を移動する際に必ず通るドアである。男が初めてカラフルな部屋を見た
とき、その部屋に驚き完全に混乱している。男は両世界を移動することができる稀
な人物であるにもかかわらず、明らかにカラフルな世界では不釣り合いで場違いな
存在としてあしらわれている。本の受け渡しという簡単なことすらできなかった男
は、何度か西側を訪れる度に徐々にカラフルな部屋におけるシステムを理解し、自
分の行動を変化させ、本の受け渡しや花瓶の受け取りもでき、そこの住人であるか
のように振る舞うことができるようになる。こうして男が西側の世界に馴染んだか
らといって、彼は東側の世界の裏切り者にはならない。なぜなら、彼は自分のいた
モノクロの部屋に戻って時間通りに自分のコーヒーカップを手取るからである。
男は、システムの中でしっかりと自分の仕事を果たし、この部屋の住人たちと並ん
でコーヒーを飲むことを大切にしている。

終盤における『最後の晚餐』に似たシーンでは、主人公の男は西側の住人たちに
混じってスーツ姿に変わり、西側でも東側と同様に——しかしそれは指針ではなく
何かのレーザーのような光に反応するかたちで——コーヒーカップを持ち上げると
いうシステムのなかに入る。これは西側からすると、東側の影響を多少なりとも受
けたこと、そして西も東もさほど変わらない反復やルーティンを行っているという
意味を孕んでいると思われる。また東側からの視点では、東側から来た男がスーツ
姿になったという展開により、西洋化されたことを表している。最後には、2つの
世界を隔てている壁が崩壊し、モノクロの世界の住人たちとカラフルな世界の住人
たちの両者は、不安で未知なる未来に直面することになる。不安とは、つまり、東
と西は同じアメリカンドリームを持っているとはいえ大きく異なる状況である。そ
れにもかかわらず、両者が一緒になろうとしたところで、いったいヨーロッパでど
のように共存できるのか、コーヒーを飲むとき隣には誰がいるのか、この作品が制
作された1991年頃、こうしたことに誰も確かなことは言えなかったであろう。た
だ、『ホテルE』の主人公は西側の住人たちと並んでコーヒーを飲もうとする。
テーブルが円型ではないため隣人同士の顔を見ることはできない。そのためか、男

はまだどこかよそよそしい。それでも、男が横長のテーブルと一緒にコーヒーカップを持つことは、西側の住人としてもやっていく姿勢の表れとしてみえてくる。また、このシーンは互いに監視下にあった円型のテーブルという環境、つまりソビエト社会から脱却した瞬間であることに間違いはないだろう。

c. 腕に雪が積もっていく

体がT字になるように肩の高さで伸ばした腕に雪が積もっていく情景は、パルンの身振りや眼差しを論じていく上で何度か取り上げていかなければならない重要なイメージのひとつである。

プロローグ1とエピローグで、主人公が腕を横に伸ばし、雪が腕に積もってくるが、振り落すことなく歩き続ける【Fig. 9】。大抵の人はこんなことはしない。大抵の人がしないような身振りをパルンは好む。パルンは2016年に筆者とのインタビューで以下のように語っている。

このモチーフ、雪が降っていて、人物が〔腕を広げて〕歩いていて、雪がその上に降り積もっています。これを『ホテルE』の映画に使いました。最初これはある子どもの本のイラストでしたが、それを版画にして、その後、映画にも入れました。⁽⁶⁾

パルンの言う「子どもの本」とは、Ott Arder（オット・アルデル）の詩集『Varge Raamat』（1989年）のことである。このなかの詩『Raske Lumi』（重い雪）のために、1987年に、腕に雪が積もっている絵を描き下ろした。その翌年にエッチングとアクアチントによる版画にし、『ホテルE』にも使用したという経緯である【Fig. 10】。

パルンは、この詩集ですべての挿絵を担当した。詩に絵を添える編集の基本的な取り組み方や、詩の冒頭にある「石のように硬い石をポケットに／雪のように白い雪が降る。／降る、降る、降る、降る。／重さをポケットに、重さをポケットに。」という一連を読む限り、パルンがこの詩にしっかりと合わせて絵を選択したと考えられる。オット・アルデルの詩に書かれている白い雪とは、当時のソ連社会かもし

れない。自分たちの意に反して、ある日ある時どこからともなく降ってきたソ連からの圧力は、積もり積もって重荷となり、大きな足かせとなっているのである。その雪のなか、行き先をまっすぐ見ることもままならない体勢で、まるで殉教者のように歩いているエストニア人をパルンは描いている。この絵に関して、「西側と東側の歴史を匂わせる映画の構造のなかで見ていくと、なにかものすごく重大な意味を持ってくるように感じてしまう」¹⁷⁾と、アニメーション作家の山村浩二が言うように、この絵は詩やアニメーションと共生することで、北国の人にとって身近な雪を出発点としながらも、単なる形遊びのイラストを超えて、風刺的メッセージを内包している。

パルンは「これ〔雪が降るなか腕を広げて歩くシーン〕は美しいものだが、このように歩くことは完全な馬鹿です」と言う。「美しい」とはエストニアに降る白い雪、エストニアが持つ自然のことであり、「完全な馬鹿」とはソビエト社会で起こっている不合理な日常な中で生活をしているエストニア人やロシア人も含めたエストニアの人々のことだと解釈できる。となれば、美しい自然の中でも滑稽で馬鹿らしいことに巻き込まれている自分たちを皮肉的に言っているのではないだろうか。

ソ連崩壊間近の頃のパルンは、まさに腕に雪が積もっていく主人公のように、バウンダリーラインをふらふらと歩いていた。『ホテルE』にはそれに加えて「パーソナル」なものが加わっている。それは、彼が1987年に『草上の朝食』の成功後、世界中の映画祭に出品作家や審査員として呼ばれ、エストニアと世界各国を行ったり来たりしていた実体験のことである。当時のソビエト・エストニアは、国内であらゆる事において「変更」が多かった。パルンが海外に行っている間、その度にいろいろなことが変化していたため、帰国後誰かに聞かないと分からなくなるほどであった。彼は自国のシステムと西側のシステムの狭間にいたために、彼は自分自身がどこにも属していない感覚すらあった。そして、システムが動いていることが理解できても、それを一体誰が動かしているのかまでは分からなかった。彼はヨーロッパを既に知っていたので、エストニアにいると多少居心地が悪くなりヨーロッパに出たくなった。その一方で、ヨーロッパにいればエストニアが恋しくなり帰りたいとなったと言う。そういった状況や心境は、腕に雪が積もっていく姿だけではな

く、作中で「誰がテーブルの指針を動かしているのか、そしてその動力すら分からない」といった設定や「拘束されているが、少しその場から離れることができる」というルールとしてもナラティブに反映されている。

このように主人公の男の身振りをみていくと、主人公の男はヴィクトルではなくプリート・パルンであり、モノクロの部屋はソビエト・エストニアであると考えられる。

エストニアの映画評論家 Lauri Kärk (ラウリ・カルク) が、『ホテル E』はヨーロッパの歴史的・哲学的ヴィジョンとその発展への眼差しを提示している¹⁸⁾、と述べているように、『ホテル E』は変革期のエストニアを見てきたパルンの体験を基に、ソビエト社会のなかの不条理な状況や欧米に対する不確かな憧れによる自己の喪失に対して再確認することを示唆している。それはパルン個人の眼差しではあるが、この時代のエストニアに対するヨーロッパからの視線もまた特殊なものであっただろう。日本、中国、韓国、北朝鮮が複雑な関係にあることが、ヨーロッパから見えにくいことと同様に、今日でもソ連とヨーロッパの間には大きな隔りがあることは、アジアには理解しにくい部分である。ソ連に占領され文化のアイデンティティを制御されたエストニアという国は、ヨーロッパから見ると「異質なヨーロッパ」にみえるであろう。ロシアとの境界に位置するために、常に一定の緊張感を西ヨーロッパがエストニアに抱いていることも事実である。西ヨーロッパからすれば、ただのエストニアではなくソ連後のエストニアなのである。



左 Fig. 9 : Priit Pärn, Animation, *Hotell E*, 1992



右 Fig. 10 : Ott Arder, *Varge Raamat*, 1989
(制作：1987年)

d. 前提と暗喩

『ホテルE』には、パルン自身が西側へ渡った際に、自分の眼で見た東と西の違いが描かれ、「エストニア人の身振り」を複雑に布置し織り交ぜることで、当時のソビエト・エストニアを浮き彫りにしていることがわかってきた。アニメーション表現にはその世界はどこなのか、登場人物は誰なのかという「曖昧さ」が常に潜伏するという本質があるが、『ホテルE』の場合、布置されたイメージひとつひとつをソビエト社会と照らし合わせてみると、徐々にパルンの記号性が解かれていく。「主人公の男は一体誰なのか？」という問いの答えもここに集約されるわけである。

『ホテルE』における「曖昧さ」は、パルンの作り出すナラティブの重要な要素である「前提と暗喩」と深い繋がりがある。この前提と暗喩の問題は、パルンが風刺画家だった名残でもある。『ホテルE』は、ソ連時代を生き抜いたエストニア人の作家によって作られたという前提、つまり、作品情報や監督プロフィールを事前に知っておくという準備が必要である。それはパルン自身がプリート・パルンとは誰か、ということの世界に知らしめておくための最短距離でもある。別の見方をすれば、パルン作品はそれのみで一人歩きすることができない。真にその作品の本質を知りたいのならば常に、誰が作ったのか、どこの国で作られたのか、いつの時代に作られたのか補足情報が必要となってくる。これらの情報なしには、初見で作品本来のメッセージやコンセプトはなかなか見えてこない。このようなパルンのある種の「癖」もまた、彼が風刺画家だったことに要因がある。つまり、普遍性がないのである。例えばパルンの友人であり風刺画家であった Toomas Kall（トーマス・カール）の風刺画には普遍性があったのに対して、パルンが描く風刺画のテーマは幅広いもののその多くは、エストニア人ならわかるような具体的な内容に暗喩表現を交えて描いていた。彼の世界の見方には具体性がある。それゆえ、そもそも抽象的な芸術であるアニメーションに落とし込んだ際、その具体性は、パルンから少し離れた鑑賞者からすれば、補足情報を必要とする事態を招いてしまうのである。

パルンはアニメーションを作る以前に、主にソビエト・エストニアの国内やモスクワで発行される雑誌や新聞に風刺画を掲載して生計を立てていた。アニメーションを作り始めた1970年代に入っても1980年代に入ってもまだ風刺画を描いていた。長い間、ソビエトやポーランドも含めたソ連の中で通用する作家活動をしてき

たのである。印刷媒体に掲載された風刺画の下部には常に風刺画家のサインやクレジットが記載され、国や時代などの情報は新聞にとって不問のものであった。そのため、絵自体に誰が描いたのか、どこの国で描かれたのか、いつの時代に描かれたのかといった情報を入れ込む必要はなかったのである。そうした風刺画家としての癖は、社会に対する自らの主張の場をアニメーション表現に変更しても現れている。

風刺画家としての癖は、前提と暗喩を生み出し、ときに「曖昧さ」として観る者に立ちほだかる。しかしながら我々は、その前提と暗喩を容易に回収し切れない。ここには、すべてが鑑賞者に届くとは限らないというアニメーションの性質も隠れているが、短編アニメーションの場合、それはまるでソ連の抱いていた共産主義思想とその消滅のようでもある。つまり、すべてが鑑賞者に届くということ（パルンはそれを真に求めてはいない¹⁹。誰かがひとつのアニメーションを観たところでソビエト社会が変わるわけではないことをパルンが一番よく知っていた。）は、はるかに遠く理想に過ぎず、そしていつの間にやらその理念も無くなっていくものである。それでも、映画祭で上映される際には、短いシノプシスや制作国、制作年がパンフレットに記載されることがフォーマットとしてあるため、鑑賞者は『ホテルE』にはソ連の社会主義崩壊の不安定さを受けた時代に制作されたという時代背景くらいは「前提」として入れることができるだろう。だからこそ、本論の冒頭でシノプシスを紹介したのである。

シノプシスが前提と暗喩を多少フォローしたとしても、パルン作品が記号的で複雑であることに変わりはない。パルン作品『ホテルE』によって、その時代の多くのエストニア人が共有していた未来への期待と不穏な状態が、やや過度に誇張し映し出されていること、また、欧米と繋がろうとする試みから生まれるショックと混乱も描かれていることをソ連以外のどれくらいの人々が理解できるのだろうか。実際、ラウリ・カルクでさえ、作品全体の意図をきちんと理解しようとしないうまま、プロローグ1とカートゥーンのシーンを除いたエピローグだけでいいと言い放っている²⁰。この作品にとってカートゥーンのシーンはいらないのだろうか。もしかしたらカルクが言うように、作品のクオリティや統一感からみれば、不必要に感じる者もいるかもしれない。しかし、パルンはこのシーンをエピローグの完成後に追加

したわけで、当初から描く予定だったわけではない。だからこそ彼なりの理由があったに違いない。パルンが好んでいないカートゥーン・アニメを自身の作品の最後のシーンに持ってくるこの意味についてもっと考えるべきであろう。そのシーンは、バグス・バニーやドルーピーで有名なテックス・アヴェリーを模写したようなものである。彼の作品は暴力的だが、そのキャラクターは決して死ぬことはない。その一方で、『ホテルE』では、モノクロの部屋の住人たちはあっさりと死んでしまう。史実として、モノクロの部屋の住人たち、つまりエストニア人の頭の後ろには銃弾が入っている、というシベリアの記憶が彼らには受け継がれており、アニメーションの世界においてもパルンはそうした現実的な描き方をしている。こういったことも当時のエストニア人の身振りや眼差しとして描かれていると捉えることができるだろう。

このシーンの追加の意味はそれだけではない。前提と暗喩がソ連や西ヨーロッパに止まらずにアメリカをも記号的ではあるが対比関係に持ってくることで、独立したエストニア共和国らしい開かれたものになっているのである。

6. おわりに

独立前後の変革期のなかで、パルンによって作られたアニメーション『ホテルE』に着目し、この作品が孕んでいる「不条理」とは何なのか分析するために、彼の思考を「反復の構造」や「イメージの記号性」から捉えようと試みた。彼はこの作品を作るまで、エストニア人の置かれた理不尽な環境のなかで、ユーモアで風刺の効いた作品を作ってきたが、この作品はそれらに加えて異なる特徴があることがわかった。分析によれば、この作品に見られる彼の身振りや眼差しには、変革期エストニアにおける彼の実体験による「希望と不安」の態度がみられる。どこで誰に操作されているのかわ見えず理解できないソビエト・エストニア社会の状況の中で、彼のそうした心情は、言葉を必要とせず視覚的なイメージとサウンドで語るアニメーションによって最適に表現されていると言えるであろう。

彼はこの作品で、2つ以上のモチーフ——例えば、2つの部屋、類似するカットや仕草など——による関係性をいくつも作り出し、小さなユーモアを増殖させ、世界が複雑な事象で成り立っていることをみせていった。この作品は、そうした不条

「理な日常を描いたユーモアの配置によって描かれており、それは言うなれば、エストニア特有の歴史から来る反ソビエト的アイロニーの民族誌という様相であり、言い換えれば、パルンが『ホテルE』で作り出した民族誌的ナラティブなのである。

(1) 本論は、日本アニメーション学会第20回大会における口頭発表「『Hotell E』によるパルン分析」(西南学院大学、2018年6月17日)の内容に、その後の調査資料を補足し文章化したものである。

(2) Chris Robinson, *ESTONIAN ANIMATION: Between Genius and Utter Illiteracy*, John Libbey Publishing, 2006, pp. viii, 96, 205

(3) 有持旭、①口頭発表「ブリート・パルンの風刺画から読み解く〈不条理〉」日本アニメーション学会第19回大会、青森県立美術館、2017年、②口頭発表「《タリンフィルム》シュルレアリスト・グループの活動」日本アニメーション学会研究発表会、新千歳国際空港ターミナルビル、2017年

(4) 公式カタログ『第4回国際アニメーションフェスティバル広島大会プログラムガイドブック』、国際アニメーションフェスティバル広島大会事務局、1992年、49頁

(5) Glavlit (グラヴリト) : Glavnoe upravlenie po delam literatury i izdatel'stv の略称。文学・出版総局、国家秘密保護総局など日本語ではいくつかの訳がある。Glavlit は1922年、教育人民委員部の一機関として創設され、当初の目的としては、出版物に対する各種検閲の統合、ソ連の政治・軍事・経済・文化的利益の擁護のための事前・事後の検閲、監督であった。Glavlit は1980年代後半のグラスノスチ開始と共に、1991年のゴルバチョフ大統領令によって廃止された。

(6) Jaan Paavle, "Nagu oligi karta," *Teater. Muusika. Kino*, No.7, 1992, pp.34-51

(7) トロンハイム : パルンは、1992年、Sulev Teinemaa との対話の中で、「Õieti algas lugu sellest, et ühel hommikul 1990. aasta aprillis Norras Trondheimis, umbes kella üheteistkümnepaiku, tuli äkitselt idee, et seal peaks olema ümmargune laud, millel on osuti, ja selle ümber istuvad inimesed, kes tõstavad tasse.」(1990年4月のある日、ノルウェーのトロンハイムで、朝11時ごろ、ポイントが付いている丸いテーブルがあり、その周りにカップを上げる人々が座っているというアイデアが突然現れました。)と答えてい

る。詳細は *Teater · Muusika · Kino*, 1992, No. 7, p. 45 を参照していただきたい。

⁽⁸⁾ Jaan Ruus, “Uendaja Pärn,” *Teater. Muusika. Kino*, No.7, 1992, p.42

⁽⁹⁾ ドア：Europe というタグの付いた鍵がかかっているドア。このタグの他に、「EU」と刻まれた鍵も別のシーンに出てくる。これらがタイトルの「E」であることは自明である。

⁽¹⁰⁾ Laulupidu（歌の祭典）：1869年から続くエストニア人にとってアイデンティティそのものであり、ユネスコ世界無形文化遺産に登録されている。

⁽¹¹⁾ 西側：ソ連時代にソ連や東欧諸国からみた主に西側に位置する欧米のことを指していた言葉である。

⁽¹²⁾ ハンス・リヒター：リヒターがドイツで『リズム 21』という抽象アニメーションをつくり、その先駆的存在となった。リヒターは、『デ・スタイル』誌に、エル・リシツキー、モホイ＝ナジらと共に構成主義に関する論考を掲載していた。その後、構成主義が衰退していくなか、彼はソ連のモンタージュ理論にも影響を受け、『午後の幽霊』（1927-28年）をつくったのである。

⁽¹³⁾ Jaan Ruus, op. cit., p.42, source text: Filmi peategelase Victori suu on plaasterdatud ja nägu hall ning ilmetu.

⁽¹⁴⁾ Mari Laaniste, ‘Enesekuvandeist ja maailmapildist Priit Pärna filmides „Kolmnurk“ ja „Hotell E“,’ *Kunstiteaduslikke Uurimusi*, No.20/3-4, Eesti Kunstiakadeemia ja Eesti Kunstiteadlaste Ühing, 2011, p.82, source text: filmi puudutavates materjalides nimetatakse teda Victoriks...

⁽¹⁵⁾ PGI : a protected geographical indication の略であり、意味は地理的表示保護。1992年に発効した欧州連合（EU）の法制度「protected geographical status（原産地名称保護制度）」の一つ。この名称が付いた地域名は、ある特定の地域に特徴的な方法で生産や加工などが行われ、なおかつそれらの工程の一部がその地域内で行われていることが保証される。

⁽¹⁶⁾ プリート・バルンへのインタビュー、2016年11月10日、14日

⁽¹⁷⁾ 山村浩二、「エストニア時代のプリート・バルン」、『映像メディア学』、東京藝術大学大学院映像研究科、2012年、86頁

⁽¹⁸⁾ Lauri Kärk, “ANIMAFILM,” *Teater. Muusika. Kino*, No. 8/9, 1995, p.121

⁽¹⁹⁾ 映画祭：実際バルンは「映画祭は鑑賞者の評価をそれほど求めない」と言っている。

(Sulev Teinmaa, “Tumeda Animatsiooni Surm Euroopas,” *Teater · Muusika · Kino*, No.

7, 1992, p.46)

²⁰⁾ Jaan Paavle, op. cit., p.36