



イントロダクション(特集:アニメーション「超」講義! : 現代アニメーション論の先端に学ぶ)

大崎, 智史

(Citation)

美学芸術学論集, 13:6-9

(Issue Date)

2017-03

(Resource Type)

departmental bulletin paper

(Version)

Version of Record

(JaLCD0I)

<https://doi.org/10.24546/81009793>

(URL)

<https://hdl.handle.net/20.500.14094/81009793>



イントロダクション

大崎智史

Satoshi OSAKI

アニメーションと聞いて、何を思い浮かべるだろうか？ 人によってそれは、毎週決まった時間にテレビで放映されるアニメかもしれないし、大きな話題を集めた劇場公開作品かもしれない。あるいは、人形があたかも生命をもつかのように動きまわる人形アニメーションや、コンピュータの画面上で滑らかに縮んでいくウインドウのことを思い浮かべるひともいるだろう。このことが意味するのは、わたしたちの日常生活においてこれらすべてが「アニメーション」という語によって指し示されているということ、そしてアニメーションが至る所にあふれているということだ。「アニメーション」という語の本来の意味をふまえ、あえてこれらの共通点を挙げるならば、図像がまるで生きているかのように動くということになるだろうか¹。そう考えたとき、必然的にわたしたちの頭をよぎるもの、それは映画である。

近年、狭義の映画研究（映画学）において、アニメーションはひとつのメディアウムとして、そして概念としても大きな注目を集めている。その背景にあるのは、デジタル化の進展によって、映画の物理的な支持体であったフィルムが、制作から上映に至るあらゆる段階から消えつつあるということだ。なかでも制作のデジタル化は、映画というものをあらためて捉えなおす契機のひとつとなった²。映像を記録する媒体としてフィルムがもちいられないばかりか、そもそも記録対象が存在しないものをCGIをもちいて作成し、それが違和感のないレヴェルで実在する人や物と同じ画面にあらわれることが可能になったとき、映画研究がこれまで軽視してきたアニメーションをふまえ、映画研究における既存の成果をさまざまな点から再考する必要が生じたのである³。

では仮にアニメーションと映画が、上述したよ

うに「運動」という点において近しいメデイウムだとするならば、はたしていまアニメーションについて論じることはいかなる意味をもつのだろうか？　そもそもアニメーションを論じることではできるのか、またそれはいかにして可能になるのだろうか？　そして、アニメーションにしかできないことはあるのだろうか？……

こうした問題意識にもとづき、神戸大学芸術学研究室は、報告者として石岡良治氏、土居伸彰氏を招聘し、第十一回神戸大学芸術学研究会「アニメーション「超」講義——現代アニメーション論の先端に学ぶ——」（二〇一六年十月十五日、神戸大学文学部B一三二教室にて）を開催した。本特集は、研究会での討議の模様、そして研究会での報告をもとにした両名の論考から構成される。土居氏の論考「フレームの「向こう側」へ——「アニメーション映画」の射程」では、「アニメーション映画」という語がもっていた本来の可能性が改めて確認されるとともに、コマ撮りに

よらない今日のアニメーションにもそのアクチュアリティが見いだされることが指摘される。一方、石岡氏の論考「宮崎駿『On Your Mark』とアニメの系列的読解」では、とりわけアニメを論じるさいに問題となる、当該分野の表現物の総体を把握することの不可能性に対し、断片的な複数の系列を見いだし総体へとアプローチする「系列的読解」が『On Your Mark』の分析のもと提示される。なお、研究会では両名による報告の後に討議が行われたが、両名の論考は研究会の成果をふまえたものとなっているため、本特集では討議を先に掲載していることをお断りしておく。

アニメーションについての研究成果が、国内外で着実に蓄積されつつあることは言うまでもない。それらが示すように、アニメーション研究の射程はたんなる映像文化の一領野に限らない広大なものである。本特集をつうじて提起された問題は、その射程を更新しアニメーション研究を少なからず前進させるのではないだろうか。

註

1 増田展大は、「動画合成」（動きを引きおこす映像技術に通底する原理的な特徴）という観点から、映像文化におけるアニメーションの歴史的な位置付けを再考している。増田展大「アニメーションという映像文化」、長谷正人編『映像文化の社会学』、有斐閣、二〇一六年、二四九―二六七頁。

2 レフ・マノヴィッチによる「デジタル映画」の以下の定義が、制作にデジタル技術をもちいた映画とアニメーションの接近を端的に示している。「デジタル映画とは、多くの要素のひとつとしてライヴ・アクションのフッターを用いる、アニメーションの特殊なケースである」。Lev Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge: MIT Press, 2001, p. 302. (レフ・マノヴィッチ『ニューメディアの言語——デジタル時代のアート・デザイン・映画』、堀潤之訳、みすず書房、二〇一三年、四一四頁。) とはいえ、こうしたメディアウムの捉えなおしは、映画の誕生から繰り返し演じられてきたことに留意されたい。以下の文献、とくに第一章を参照のこと。D. N. Rodowick, *The Virtual Life of Film*, Cambridge: Harvard University Press, 2007.

3 たとえば、フィルムの写真的特性であるインデックス性にリアリティを還元する映画理論の限界を示したものと³、以下を参照のこと。Tom Gunning, “Moving Away from the Index: Cinema and the Impression of Reality,” *Differences* 18, 1, 2007, pp. 29-52. そとでガニング（そして、先行するほかの論者たち）によって、インデックスに代わる概念として提起されている「運動」について、畠山宗明は批判的に展開している。畠山宗明「動きから考える」——アニメーションと映画研究」、表象文化論学会ニューズレター『RERE』Vol. 18, 二〇一三年、<http://repre.org/repre/vol18/special/note1.php>（最終閲覧日二〇一七年三月一日）、畠山宗明「レイヤー化するイメージ——動画の分割性について」、河島茂生編著『デジタルの際 情報と物質が交わる現在地点』、聖学院大学出版会、二〇一四年、一五五―一九四頁。

第 11 回神戸大学芸術学研究会

「アニメーション」「超」講義！ 現代アニメーション論の先端に学ぶ

報告者

石岡良治 (批評家／青山学院大学ほか非常勤講師)

土居伸彰 (アニメーション研究・評論／株式会社ニューディアー代表)

特定質問者

大崎智史 (神戸大学大学院)

中村紀彦 (神戸大学大学院)

2016 年 10 月 15 日 (土) 13:00～

神戸大学人文学研究科 B 棟 1 階

B132 教室 (視聴覚室)

司会：前川修・大橋完太郎 (神戸大学)

主催：神戸大学芸術学研究室

入場無料・事前登録不要

詳細は以下のサイトをご覧ください。

<http://www.lit.kobe-u.ac.jp/art-theory/event2016.html>

お問い合わせ：大橋完太郎

ohashi@lit.kobe-u.ac.jp

共催：

科学研究費補助金基盤 (C)

「グローバル・アート・インダストリーにおける
アートの可能性」

研究課題番号・26370095

研究代表者・前川修

科学研究費補助金基盤 (C)

「ビュフォン『博物誌』における人類学的思考の
意義——ド・ブロスとの比較検討を基点に」

研究課題番号・15K02398

研究代表者・大橋完太郎

平成 28 年度第 11 回神戸大学芸術学研究会 ポスター