



共同討議(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)

石岡, 良治 ; 土居, 伸彰 ; 前川, 修 ; 大崎, 智史 ; 中村, 紀彦 ; 大橋, 完
太郎(司会)

(Citation)

美学芸術学論集, 13:10-42

(Issue Date)

2017-03

(Resource Type)

departmental bulletin paper

(Version)

Version of Record

(JaLCOI)

<https://doi.org/10.24546/81009794>

(URL)

<https://hdl.handle.net/20.500.14094/81009794>



共同討議

Discussion

石岡良治・土居伸彰・前川修

大崎智史・中村紀彦・大橋完太郎（司会）

大橋 それでは共同討議をはじめたいと思います。司会の大橋です。よろしくお願ひします。みなさんいろいろとお話ししたいでしょうから、僕は最低限の交通整理にとどめます。一点気づいたことを言っておくと、発表の

なかで石岡さんはすごく読解という言葉が使われていましたが、土居さんは読解という言葉は一言も使われなかった。なにかを読解するっていうのはどういうことなのか。おふたりの立場は読解と認知との違いによるものかと。significationとperceptionのあいだで二人が相互に交信しながら、アニメや原形質性の概念が変容していくような印象を受けました。自分はinterpretationっていう次元、解釈という単語だけ「楽器を演奏する」っていう意味もあるんですが、受け手でありながら奏でる主体でもあるような、そうした中間的な位相も考えるとおもしろいのではないかと思いました。

では、まず神戸大学の前川先生から、コメント、ご質問、補足などいただければと思います。先生のご専門は、

写真、映像、とりわけ心霊写真などもご専門にさせていただきますので、おふたりの発表とも噛み合うところがあるんじゃないでしょうか。

前川 神戸大学の前川修です。おふたりへのコメントということなのですが、おひとかたがずつ話の大枠を確認してから、質問したいと思います。石岡さんのご発表では、一方でマニア、他方でカッコ付きの「研究」というものがありました。一方のマニアの究極の姿というものは、「すべてを視聴しなければ、すべての連続性を担保しなければなんとも言えないのだからお前ら黙ってる」的な姿勢です。もう一方の極は、ジブリ作品はすでにひとつひとつパッケージ化されているから、それで他の芸術作品同様に個別作品として研究ができるというような姿勢です。これらの姿勢はどちらも対象をフェティッシュ化していると思うのですが、石岡さんはそのあいだにカッコなしの研究、あるいは批評、読解を楔として入れてい

うというポジションをとっている。そのときにキーワードとなるのが、「系列化」、シリーズという考えです。最終的にはこうしたアプローチこそがアニメというジャンルの作用圏を最大限に捉えることができる、というお話でした。石岡さんの話の文脈では、(作品という個別の単位として遊離された)映画とは、全体が見える、完結した、容易に扱いやすい作品というようなものと規定されてきました。これがわたしの確認したフレームです。

他方で、土居さんの発表は、アニメーション映画の歴史的な起源に遡りながら、ある種の純粋な映画というか、単に商業化して中途半端にパッケージ化された映画などではなくて、ある種の映像を突き詰めていった先に見いだされる映画が想定され、そこからアニメイトする映画、アニメーション映画というものがあぶりだされるというお話でした。それこそが、アニメーション映画であり、個々人の作家がそれぞれの偏差を持ちながら追求していたアニメーション映画のなものである。そういう立場から見れば、実は商業アニメーションでも、起源的な映画にあった個人的な時間の感覚というものが浮上してきているのではないか、という議論でした。

一方で(現在の)映画というものを解体し、そこから離脱して進んでアニメーションの可能性を取りだす石岡さんに対して、土居さんは逆に映画の起源というものに遡行し、それを見つめ直すことで石岡さんとは逆方向に走りながら現在に戻ってくる。だからふたりは『君の名は。』(2016)の最後に近いシーンのごとく、逆向きに進みながら最終的には出会うことになる(笑)。そういうことがまずは確認できると思います。

ふたりに確認したいのは、それぞれの立場です。おふたりのとっている戦略というのは、このように逆方向になっっている。石岡さんの戦略は、アニメーションの無数に散逸していく既存の言説、あるいはある種ネット上で広がっていく言説に対して、ある種の関わりをもちながら、またある程度そこに楔を入れながら距離をとるということをされています。反対に、土居さんは、アニメーション自体の言説が立ち起きるその現場に深く関わっているのです、そうした個人作家を肯定し、まずは大橋さんが先に仰った「認知」からはじめることで戦略をたてる。だから、ふたりとも実は同じことを言っているんだけど、逆方向になっっているわけです。

ただし、そこでやはり疑問が生じるのは、たとえば現在のメディア環境というものが果たす役割についてです。ある意味でおふたりがこのような戦略をとることをそもそも可能にしているのは、フレームとフレームのあいだ、つまり複数のメディアのフレームのあいだなのだと私は考えています。だからふたりの批評的な戦略はわかるのですが、その前提にあるのはメディアのフレームだと思えます。そうしたフレームとしてのメディアについてのはどのように考えているか、お聞きしたいと思います。

石岡 メディア環境の話でいうと、リアルタイムのファン・コミュニティを把握することと、現在の視点から過去の「作品」を捉え直すことの、両方を遂行しなければいけないということが、現在進行形のアニメという媒体との関わりでは重要であり、アニメという媒体において不可欠なことだと思っています。私は学部生の頃は仏文に所属していたため、文学研究のありかた、とくに過去の作品にたいしてどうアプローチするかに関心がありました。フランス文学研究で注目されていた動向でいうと、

テーマ批評や構造主義的な読解から、草稿研究に至る流れを学ぶ中で考えたことです。一作家の初期の作品から後期の代表作に至るまでの展開をみたり、同時代の知的環境を考慮するなど、様々なタイプの作家研究をいったん学んだので、そこで学んだ「作品」の読解という側面が、視覚文化を扱うときにもどうしても入ってくるのです。私が物語よりはイメージを扱うことを好むとしても、「作品」というユニットの拘束力について考えているとすると、今なお導きとなっているところがあります。

それとともに、全体として現在のメディア環境からどう捉えるか。たとえば映画作品のことを未だに「フィルム」というわけですけども、デジタル化がいきなり感光材料としての意味合いはなくなっているのも、もはや比喩になっていると私は思うんですね。アニメでいうと「セルック」のコンピュータ・グラフィックスという言いかたがあつて、聞いた人に一定の了解が生じる言葉となつていきます。つまり、かつてのアニメ制作における工程だった、セル（可燃性が問題になり初期のセルロイドから素材は変わりましたが言葉が残りました）に描いた絵を重ねてレイヤーをつくっていた頃の見かけを、

CGでまた生み出すということがおこっています。たとえば、ロザリンド・クラウスがかつて「メディアウムの再発明」という論文を書いていましたが、CGによってセルアニメが「再発明」されているとみることもできるわけですね。もちろんこの言葉には半分ぐらいの皮肉が込められています。「車輪の再発明」をもじっているからです。車輪の再発明というのは、基本的にサイエンスやテクノロジーでは避けられるべきもの、またはそこに陥ってしまった人を哀れむ意味合いがあります。車輪を生涯かけて再発明した人の努力はすごいのもかもしれません。科学の発展においては無意味だというわけです。ところが、芸術や作品創造においては、むしろ各自が取り組む媒体を再発明する必要がある、という要請を立てることもできるわけで、すると価値が逆転して、「いかに首尾よく再発明を行うか」が問われてきます。ある種の創造性 (creation) というものに着目すると、そういう側面がみえてくる。

きょうの私の話では創造性についてはあまり言及しなかったのですが、それはアニメが集団制作であるために、「ここが誰々の貢献である」と特定化する言説が、いま



左から大橋完太郎氏、土居伸彰氏、石岡良治氏

だに公共的な形ではアクセス不可能だからです。もちろん監督や脚本、絵コンテ担当など、創造への貢献が大きいスタッフは存在しているわけですが、具体的に「この画は誰々が描いた」という事実については、スタッフには分かるけども全貌は公開されていないんですね。実際には数多くの人々の修正を経ている場面が多い、などの様々な理由によるようです。よって、アニメの作画マニアが「ここは誰々さんが描いた」という場面をYouTubeなどにまとめていたりするのですが、しばしば間違いが混入せざるを得ないわけで、アニメにおける作画の貢献についての言説は、はっきりと公開されているものを除けば、多分に憶測が混ざったものになります。だから、私はその領域についてはある程度推測しつつも、没入することはなくやや距離を置いています。作画の魅力を語る言説には惹かれるものがありますが、優れた「ソムリエ」にはなれないというのが正直なところです。アニメ視聴者がアニメーターの創造性を見積もろうとすると、個人にフォーカスをあてようとするならば「この画を描いたのは誰々です」ということの同定が必要になります。日本の商業アニメから一例を挙げると、『君の

名は。』で作画を担当した、有名なアニメーターの沖浦啓之さんが描いた場面（ヒロインの三葉が転んでしまう場面）が挙げられ、賞賛を集めていました。このように紹介可能ではっきりと個人の貢献が同定可能な際立つ場面がビックアップされることはもちろんあります。けれどもそれらを完全な表として「ここは誰々」という形で公開することは、商業アニメだと権利上の問題もあるので無理だろうし、今後もその全貌は公開されないと思うんです。ですから、土居さんのようなアプローチを商業アニメに求めていくと、どこかで制作のスタッフさんに話を聞きにいったインサイダーになるしかないという感じがある。もちろん、業界関係者から話をうかがう機会も私もゼロではないのですが、私は現時点ではインサイダーではないしかたで、しかし過度に妄想にならないしかたで、どういう読解ができるだろうかと思いつねに考えているわけです。

つぎにメデイウムの話ですが、現在では、「フィルム」がかつてとは別様に見えるというメリットがあると思います。たとえば、土居さんの問いかけにあるノーマン・マクラレンの定義が、もしかしたらアニメーション

すべてを覆う定義ではなかったのかもしれない、といったような。映画の本質といわれていたもの、つまりかつてフィルムの本質と思われていたものの何割かは、現在みてみると単なるフィルムメディアのマテリアルへのフェティッシュが先立っていたということになる。そうした別のテストが、デジタル化の完了とともに生まれてくるわけです。

これは、歴史を扱う人が現代をどこまで浮かびあがらせられるのかという、歴史へのアプローチの問題と似ています。現在や現代は、極論すると「地平」、すなわちそこから語るポジションだから、全貌を明らかにできないという認識もありますよね。だからこそ歴史の本ではつねに「現在は激動の時代」とならざるをえないわけです。そこで現在を諦めて過去に行くのか。逆に、記述する地平は現在だから、メディア状況も含めてどこかで主題化するしかないのか、という葛藤があります。だから私は批評家と名乗っている以上、現在というものをなるべく残すかたちで過去の作品にアプローチしていきたいという思いがあるからです。私が最初に研究したのはミシェル・フーコーでした。フーコーの書いた「歴史」

は、実証性や資料の明証性（エビデンス）については両義的な側面がありました。つまり過去にあったできごとそのものを再現するというより、むしろそれが現在からの問いかけによって、どう見えてくのかということについて、資料の細部を拡大することで考えていく、というアプローチであって、そこでは現在の視点が先立つという側面が強調されています。こうしたアプローチには批判も多いですが、私は「作品や表現ジャンルの歴史」を考える際には現在からの問いかけが不可欠だと考えています。だから、そういう意味では私は現代のメディア環境を相対化しきれてはいません。というか相対化はそもそも難しいのですが、なんとかその都度「現在という地平」を浮上させたいという意識はもっています。『On Your Mark』（1995）がフィルムベースでありながら一部CGも使っており、『もののけ姫』（1997）以降のジブリ作品のデジタル化のはしりとなっていることや、二十年以上の隔たりをもつ過去の作品だからこそ見えてくる当時のメディア環境、それらを手がかりにして、現在のメディア環境を考えていくのが、きょうの発表のひとつの目的でした。

土居 私は、アニメでいうと「フレイムとしてのメディアア」をもしかしたら意識していないのかもしれないと質問を聞いて思いました。今回、発表しながら、僕の発表は正統なアニメーション史を見いだそうとするものだと思われる可能性もあるなと思いつつ語っていましたが、僕自身の一番の関心は、実際には、アニメーションにまつわる事象が象徴的に捉えるイノベーショナルの方にこそあるのかもしれない。僕はノルシュテインに坎する博論を書くなかで「アニメーション映画」という概念を措定し、それが生み出す想像力と商業アニメをくつつけることを行っている。そういったことをする理由のひとつに、アニメーションがある種、ひとつの終わりを迎える転換期に来ていると思っていることがある。僕が専門としている個人作家の話でいえば、いま、若い人たちは「アニメーション作家」を目指さなくなってきた。

学生のように非常に優れた作品をつくって、自身を作りあげた個人的な世界観をもとに、マンガやフアッションや音楽へというかたちで、アニメーションをスタート地点として他ジャンルに展開していくような流れができつつある。休憩中に「デイヴィッド・オライ

リーの『RGB XYZ』(2007) っていう作品を流していましたが、たとえば彼はいまゲームをつくっています。アニメーションは遍在しているというような話をするつもりはないんですが、アニメーション的な世界観や想像力が拡散しているかなとは思う。きょうした話は、そういう意味におけるアニメーションの世界観・想像力の誕生についての歴史の話だったのかなど。そのためには、歴史的な事実をしっかり調べる必要があった。ともあれ、私は「フレイムとしてのメディアア」は意識しているし、していないということです。

前川 ありがとうございます。私は写真や映像を研究しています。土居さんがおっしゃるアニメーションや映画の起源から「動き」を取りだす論考が、トム・ガニングやノエル・キャロルなどによって書かれています。マノヴィッチなんかは、アニメーションのほうが上位のカテゴリであり、そのひとつが、下位のカテゴリが映画であるという、ある種の極論まで言う¹。あるいは「動き」をどう取りだすかということも、たとえば

*Animating Film Theory*² で試みられてもいる。こうし

た論者たちは、映画理論自体に揺さぶりをかけるためにアニメーションやアニメイトという言葉を使っていますよね。その作用圏がどう及ぶのかを考える場合に、ややこしい問題がある。今挙げたこうした論稿の核にあたる、おなじ moving という言葉が今度は moving image、つまり「動画」という意味で、ありとあらゆる映像が動く像というふうには呼ばれてしまっている。でもそれは土居さんがいうところの「動き」ではないだろう、しかしそれでもそれも動きではある、という複雑な状況があります。石岡さんも同様に二重化の戦略を取りながら、クリティカルに攻めるという方法をとっている。そうした戦略にはその前提としてこうした厄介なメディア環境とのスタンスが重要じゃないかなと思います、質問させていただいたわけです。

大橋 土居さんと石岡さんのお話を聞いて思いましたのが、フランス文学でいうとブルーストです。初期のブルーストは、パステイーシュと違っていろんな作家の真似をして書いていた。でも最終的には『失われた時を求めて』(À la recherche du temps perdu, 1913-27) みたいに自分



左から前川修氏、大崎智史氏、中村紀彦氏

の記憶のなかに沈殿していった、そこから自分の記憶をもとにしているけど完全には記憶だけではなく、世界をぜんぶ加工していくというプロセスが起こったんですね。そこにはたとえば場所としてのヨーロッパ、自己の探求の歴史的な場としてのヨーロッパ性みたいなものも可能性も見える。だから、ぼくはむしろ石岡さんにフューリーのなフィロソフィーを感じたし、土居さんにはドゥルーズ、ベルクソンのなフィロソフィーを感じて、当初とは逆の方向性でもしろかったです(笑)。

それでは特定質問者の方にも話をうかがいましょう。大崎智史さんは、ハリウッド映画の映像効果、ヴィジュアル・エフェクトの研究をなさっています。中村紀彦さんはタイの映像作家アピチャップン・ウィーラセタクンについて研究されています。映画あるいは映画作品におけるある種のリアリティといった観点から質問をお願いできると思います。

中村 神戸大学人文学研究科博士課程前期課程の中村と申します。質問の前に、土居さんのお話を私の関心に引きつけ、感想を述べたいと思います。先日、アピチャップン

ポンが福岡で短編映画作品のワークショップを行ったのですが、そこにアニメーション映画作家の水江未来さんや幸洋子さんも参加されていました。アピチャップンは彼らの制作方法にかなり刺激を受けたようで、福岡での滞在中にiPad Proを使った二分ほどのアニメーション作品を完成させたほどです。また、ワークショップの成果作品は個々の作家たちが思いのままに撮影した素材を使用する実写パートとアニメーションパートに完全に分かれて制作されました。それを編集段階でアピチャップンがひとつの作品へと感覚的にまとめたのです。ここでは水江さんの描く色彩豊かな水彩画のアニメーションが実写映像と重なり合っては溶け込み、撮影素材との偶然的な出会いがスクリーン上で表現されています。映像に対するアプローチが異なる作家たちとアピチャップン独自の時間感覚がぶつかるような作品です。このワークショップをとおして私は、アニメーション映画作家が別ジャンルの作家に与える影響の大きさを目の当たりにしただけでなく、個々の作家たちがそれぞれ異なる時間感覚が作品内で輻輳していく瞬間を見ることができた気がします。

そこで土居さんのおっしゃるアニメーション映画作家における時間の形成についてご質問したいと思います。発表のなかで、アニメーションをつくるということが、運動をつくることであり時間をつくることであるというお話をされてきました。以前には、ノルシュテイン監督が『話の話』(Сказка сказок, 1979)において、時間をつくるというよりもむしろ「永遠」をつくっているというような議論をしていました。「さらに興味深いのは、『永遠』というエピソードにおいて、時間が『あなたも時間が存在しないかのようにであり』『始まりも終わりもなく』『球状になる』とノルシュテイン(原文ママ)が語っていることだ」と。そこで、この時間の形成ということとノルシュテイン作品における「永遠」というキーワードとは互いにどう解きほぐせばいいのか、お話いただけますか。

土居 なるほど、けっこう複雑な答えになるかもしれません。ノルシュテインは、アニメーションらしさを、個人の内的な時間を作りだせることに見いだしている。たとえば『話の話』のなかの「永遠」というシーンは、そ

ういう意味において、非常に「アニメーション映画」の作家らしい部分です。ノーマン・マクラレンや山村浩二がやっていることと非常に似ている。山村さんもアニメーションは内的な時間を出せるメディアだと話されています。ノルシュテイン本人によれば、この「永遠」というエピソード自体は『話の話』をつくっている最中に、彼が実際に目撃した光景から発想されているんです。夕陽が差し込むなかで小麦を収穫する人たちがいて、そこに小麦の滓が広がる世界がすべて満たされたような気がしたと。自分自身と世界との境界が無くなってある種の調和みたいなものが生まれた、そういった時間をノルシュテインは言っているんですね。それは他人には理解できない時間、たとえば自分と同じ光景を他の人がとなりで見ているとしても、その人は自分と同じようには思わなかっただろうという時間、でも私にとってはその永遠の調和の時間だったんだ、という話をするんです。そういった感覚を作りだすためにノルシュテインは、ゆつくりと引き伸ばされていくような時間をコマ撮りでつくっている。これはスローモーション化されたものではなく、そもそもスローモーションである時間、と

いったらいいのか、そうした変質した時間なんですね。こういったものをリテラルにやる表現として実はアニメーションがあるということです。「永遠」が内包されたかのような、ゆるやかな時間がそこに投射されているということですね。

ここで描かれている時間というのは、「永遠」として感覚される時間でもあるということです。山村浩二さんも、一瞬というものに「永遠」が詰まりうるという話をしている。それはもしかしたら、今日お話しそこねた原形質性がアニメーションに発現することで、「永遠」にも思えるような抽象的な時間性が生まれるということなのかもしれない。

大崎 同博士課程後期課程の大崎と申します。私からは石岡さんに二点質問させていただきます。まずひとつ目は、石岡さんのご発表のなかで陰謀説について、とくにジブリ作品に対して「キャラクターがじつは死んでいくみたいな説がとえられないことがよくある」とお話しされていました。こういう説はとりわけジブリの作品に対して特有のものなのか、あるいはそうではないのかということですね。もうひとつは、いつごろから

陰謀説みたいなものが言説として登場するようになったのかということですね。というのも、よくある陰謀説みたいなものをみていると、物語に対して整合性を与えるために唱えられるというより、映像の細部を見てそういうことを言っている人が多いという印象があるからですね。たとえば『となりのトトロ』(1988)だと、「あるシーンで影がなくなっているから死んでいるんだ」ということがよくあると思います。そういう背景と、作品を視聴する環境というものがどの程度関わっているのか。お考えをお聞かせいただけますか。

石岡 まだ考えがまとまっているわけじゃないんですが、ドゥルーズに引き寄せてお答えします。映画というメディアウムにあって、そこで描かれていることに対する「信 (belief)」ないし「信用」、「信仰」「信念」といえるいいかな。ここに何か意義深いことが描かれていると信じるということと、あるいはただの素材に過ぎない、絵空事に過ぎないんだということとのあいだで起きていることが映画の経験だと、このように考えるのが重要だということですね。私にはありました。そのうえでもうひ

とつ考えていたのが、映画の政治的イデオロギーをめぐる闘争や論争、近年で言うならポリティカル・コレクトネスをめぐる論争についてです。つまり、映像に道徳的あるいは政治的な不正を見いだしたら、それはやはり減らしたほうがいいのか、逆にそれは「不謹慎なもの権利」のようなものの制限なのかという論争です。たとえば宮崎駿の少女愛をめぐる諸問題で言うと、過去の少女表現には現在の視点から見ると過度にエロティックに映る側面があり、そうした「ロリコン」的な表象は減らしていったほうがいいのか、あるいは彼はそういう人なのであって、作家の固有性なのだからドンドン描いてもらうべきなのか、そして今後もアニメはそうした表現を大事にするべきなのか、というような問いもあるかと思えます。そういう問題を総合的に考えるときに、映像への信／不信というものをベースに考えてみる。そのうえで、政治的な問いってというと一般には右翼左翼ってかたちで言われるわけで、それが排外主義であれ、反対する政治的イデオロギーにたいする攻撃でもなんでもいいのですが、もう少し基礎的な部分で考えると、多くの場合にはその人が勝手に抱いてしまう「信念」のありかたに

関わっている気がします。陰謀論の問いが重要だと思っ
ているのは、特定の政治的立場を問い直すというよりは、
人が信念を抱き、それが妄想に転じる可能性を問うこと
で、映画などの表象と政治の関係性について考えること
ができるように思うからです。まだ仮説にとどまってい
ますが。土居さんのおっしゃるパーソナルな時間・空間
には、そのネガティブな側面として、個人的な思いが陰
謀論的な妄想となって噴出するなんてことも頻繁にある
わけです。そういう広い問題からまず考えたいというの
があるんですね。

そのうえで、さらにもうひとつ考えていたのが、『On
Your Mark』にかんじていうと、これを物語映画として
うけとるか、映像の連鎖としてみるかということですが。
実際には割り切りにくいのですが、私は基本的に『On
Your Mark』に対しては、妙に一貫したシナリオを読み
とり過ぎないほうが、いろいろと読み解けていいと思っ
たんです。しかし、そこにシナリオや物語を見いだそうと
するときに生まれる、相容れない読解の数々がある。そ
のなかには数々の死亡説もあります。それが多くの場合、
深い読解と呼ばれたり、作品を離れる読解といわれるも

のですよね。その区別が難しいと思っています。つまり、映像にたいする個人的な読解は、曲解かもしれないし、深すぎると逆に妥当性がどんどん減っていくみたいな印象をもつ人も多いわけです。理論的な批評を忌避する人は、そこに「過剰な深読み」を見いだしているのでしょうか。今回の発表では、『On Your Mark』については、かつて提唱された「表層批評」に近いところのある、映像の表面に留まる読解を多めにお話しした上で、その都度の場面で生じる「深み」については、ティップス的に紹介したつもりです。こうして見えてくる問いとしては、映像作品を持つフィルムの物質性やそこで描かれている運動といった、制作サイドが企図したと想定される「系列」というのがまずあります。それにたいして、受容者がインパクトを受けるとか、または制作された映像を信じられるかとか、ちよつと真に受けてみて引き受けるとか、そうして各自の「系列」を作り上げる作用も他方にはあるわけです。そのなかで、ある程度不可避的に、陰謀論とは言わないまでも、人によっては「ちよつとありえないだろう」という読みとりが生まれてくるんじゃないか。「登場人物は全員死んでいてすべては夢」といっ

たような。極論すると、ひとつの作品にたいしてなぜ解釈が分かれるのか、そういう問題について考える際のひとつの手がかりとして、この陰謀論的「信」の問いが重要だと提唱したいと考えています。

ちよつと余談ですが、オカルトというものがデジタルメディアの存在によって信じられなくなつたがゆえに、身も蓋もない政治的な排外主義が蔓延しているんじゃないかという感じがあります。つまり、UFOやUMA、ネス湖のネットシーとかは、アナログメディアだったころの写真の不鮮明なシミを過剰に読み込むことで生じた「信」の産物であり、そこから様々なオカルトが生まれたわけですが、現在ではああいうものへの「信」が消えている。そのかわり、デジタルメディアとネットコミュニケーションが中心の時代になってからは、確かに存在している「外国人」などにたいする陰謀論が亢進している面があるのではないかと、という私の問題意識があります。こういう問題を考えずに、商業アニメのファン・コミュニティといったアニメの拡がりを考えにくいのではないかと。ジブリ陰謀論はそのなかではまだ比較的害の少ないほうですが、数々の陰謀論についても、妄想的系

列化という観点から語ることができると考えています。

土居 僕も、陰謀論的な読みかたの歴史性は非常に知りたいと思っています。なぜかという、明らかに陰謀論的な読みかたというものが、メインストリームへ向かってきている印象があるからです。日本武道館で行われた初音ミクのライブに去年初めて行っただけです。ライブのあいだずっと初音ミクのホログラムが映っているんですけど、アンコールで背景にいろんな人が描いた初音ミクの姿がバアーって『新世紀エヴァンゲリオン』（1995-1996）なみのモニターで出てくるわけですよ。これを見たときに「ああそういうことか」って思った。要するに、初音ミクという抽象的なもののホログラムを通じてみんなが別々のイメージを陰謀論的に読み取っているということでもあるのだなと。これは、アニメーションにおいてイメージが抽象化しつつあり、さらにいうとその抽象性は求められてさえないんじゃないかということでもある。たとえば『アナと雪の女王』（2013）が（断片的なエピソードを連ねること）さまざまな読解を誘うこと、さまざまな人がさまざまな立場から読みとって

いくことともつながると思うんです。さらに『君の名は。』における（表面的な）設定のユルさや『シン・ゴジラ』（2016）における、ある種の陰謀論的な読みかたを許容する映画としてのあり方にもつながる。そういう風に、僕と石岡さんの話をつなげて考えてもおもしろいのかなと思います。

大崎 先ほどの質問に戻って、もう少しお聞きしたいと思います。石岡さんが今回の発表で提唱されているのは、一方で全部を観ないと語れないというマニア的な立場があつて、もう一方ではそうではない研究や批評という立場がある、そうした状況に対してそのどちらでもなく、なんらかの系列みたいなものを束として見いだして断片的な視聴として論じるということですよ。とはいえず、そうした系列を見いだすためにある程度の連続体とか、もつと幅広い背景がないと系列を見いだせないのではないか、結局のところマニア的な見かたがどうしても出てしまうのではないかということをおっしゃるんですね。

石岡さんのお話を聞いて考えたのが、『SLAM DUNK』（1993-1996）というバスケットボールを主題にしたテレ

ピアニメです。そのなかで主人公やバスケット部の面々はほとんどが元不良で勉強ができない。あるとき、定期テストの点数をちゃんと取らないとバスケットボール部の活動ができないので、誰かの家に集まって一晩徹夜して勉強するという回があるんですね。マンガのなかだとすごく長いなかの一話だけが割かれているのを、アニメーションのなかでも何クールかあるうちの1話をちゃんと割いてぜんぶやってかれている。『SLAM DUNK』のアニメって試合の描写があまりおもしろくないので、むしろその回が余計に際立って、すごく楽しんで見た記憶があります。ただ結局のところ、その回をおもしろいと感じるのは、それまでに桜木花道という主人公が紆余曲折あって、という背景を知ったうえでのことじゃないかなと。そのなかにおもしろさを見いだすためには、『SLAM DUNK』のいろんな回を見て、最終的にある試合を決定づける重要なバスが生まれたと、そこに結実していくんだという見かたをしないとどうしても系列化を見いだせないと思うんですね。そうすると、系列を見いだすことと、連続体の全体を見渡すということのあいだの楔というか、それをどうやって打てばよいのか。ご意見を

お聞きしたいです。

石岡 そうですね、私はマニア言説の全面化にたいしては批判的なのですが、批判するためにはある程度マニアじゃないといけないだろうという問題意識も同時にもち、多数のアニメを視聴するようになっていきました。世の中のマニアには批評家が出てきたというだけで過剰な敵意をもつ傾向があります。逆に、私はマニアに対しても有効なことを言いたいという希望があるので、批評的な言語を控えずに語る面もあるくらいです。そうすると「マニア的な連続体」みたいなものに、ある程度付き合うことになる。付き合っているうちに、各シーズンのアニメ視聴にかんしては、もしかしたらプロのライター以上に見ているんじゃないかみたいになってしまった感じがあります。

ただし、私が多数見ているのはもっぱらいまのアニメであって、苦手な領域というのはあります。私自身、正直一〇代から二〇代くらいにかけてはアニメに馴染めないところがありました。ゲームのほうが馴染んでいたわけですね。それはその時代に流行した絵柄やスタイルが苦

手だっただけなんです。当時はアニメ自体が苦手だと思いきんでいたのです。ところが、いまはアニメに苦手意識をもっていますし、逆に昔はすごく嫌いだった絵柄のアニメを割り引いて見られるようになり、遡って見るようにしています。そういう行きつ戻りつのプロセスを経ないと言えないこともやっぱりあるなとは思っています。ただし、繰り返しますが、基本的にはマニアの抑圧的な部分を私は解除する方向で動きたいなという意識は常にある、それがお答えになります。

ところで先ほどの大橋さんのお話ですが、私が「読解」を強調したことにかんじていうと、文学科にいたという経緯がどこか自分のなかで引っかかっています。私が文学研究に興味を持った時期は、いわゆる二〇世紀的な批評理論の最盛期にありました。いまはあまり読み直されないところがあり惜しいと思っていますが、特にポール・ド・マンの脱構築批評です。彼の『読むことのアレゴリー』がとても好きで、そのときの読解 (reading) という見かたに非常に興味を惹かれた。土居さんに挑戦するみたいになるのですが、ポール・ド・マンはロマン主義を主観性の現れとして見るのではなくて、いわゆるテクス

ト理論の極みという逆の方向として読解したんですね。「ジャン＝ジャック・ルソーはゲーテよりもテクスト的にすごい」みたいな言いかたです。そういう反対の読みかたにもすごい興味を惹かれた。いまだにロマンチックというと、夢想家で夢見がちという意味合いがあるんだけど、ロマン主義に対してまったく逆のポテンシャルティを見いだすために、ド・マンは読解という観点で探求を推し進めていったんですね。

もう一点くわえて言うと、土居さんのお話の最後のほうで言われたノルシュテインの「永遠」の話はですね、ジャン＝ジャック・ルソーの『孤独な散歩者の夢想』第五の散歩というフランス語史で超重要な文章を想起しました。それは湖岸にいたときに自然との統一感を感じるという場面なのですが、重要なのはそれがテクストとして書かれているということで、すなわち自然との一体感や心の内面性が「書かれた」ものであるという事実があります。もともとこのテクスト自体、ルソーが数々の迫害妄想に苦しんだ末、老境に至り見出された清らかな境地という側面もあるんですね。それはフレームや媒体の向こう側、テクストの効果として現れてくるといえればいい

でしょうか。綺麗にまとめると、ノルシュテインの世界は明らかに独特のドロイング・スタイルと切り離し得ないところがある。しかしながらそのスタイルで描こうとしているのは、「この線が」みたいな手段に固執するフェティズムではなく、それを通じて、あるいはそれを「超えて」描かれている光景であったり特定の時間であったりするという関係でしょうか。

いまはテクスト論全盛期の頃の極論が退けられ、作品についての主流のアプローチが完全に変わっていると思います。とくに認知科学の存在感の大きいですね。脳科学や人間の認知活動についての学問が非常に表に出てくるようになってきた。たとえば私が学生だった頃のテクスト理論は、俗流ウィトゲンシュタイン主義みたいな「なんでも言語論的転回」じみた雰囲気がありました。内面性は言葉で言い表わせない限りナンセンスだ、みたいな極論もあったわけです。いまではふつうに脳の内観的な活動に直接アプローチするタイプの思想や研究が盛んになってきていますよね。そうした現代において、私は一部分では二〇世紀的な見かたというか、前世代のパラダイムをやや引きずっている面もあるかもしれません。

そのぶん逆に、メディアやメデイウムの固有性について二〇世紀に散々言われてきた議論の面白い部分と、そんなものにこだわっていたら現在の作品や創造の事実性を見ることができず、メデイウムの「向こう側」について積極的に考えていくべきだという議論の両方の立場の利点を踏まえつつ、両者を突き合わせていくことに興味があるわけです。

土居 たとえばノルシュテインの「永遠」の話は、非常にロマン主義的に見えるようなところもあるんですが、そうじゃない気もするなど。自分でも主観性って言うっちゃうんですが、それって主観なのかどうかというのがよく分からない。アニメーション作家の「主観的なもの」がメデイウム化している事態があるのかなと。例としてパツと思いつくのが、北海道教育大学の大内りえ子さんが制作した作品『私には未来がある』(2015)です。今年の新千歳空港国際アニメーション映画祭のコンペに入っている作品ですね。これを見ると、作家自身が自分の好きな世界観や大事にしたい世界を描こうとしているようにみえて、むしろ、自分自身を脅かしてくるよ

うな映像環境のなかで降り注いできたものすべてを、作品化することで整理しようとしている感じがある。Tommy Tuneなどのさまざまな映像環境の暴力性みたいなものが降り注いでくるなかで、作家がそれを受け止める媒体になる。そういう雰囲気、近年のアニメーションのなかで増えてきたという実感があります。で、ノルシュテインにもすごくそういうところがあるような気がする。

さっきお見せした『話の話』の「永遠」というエピソードについて、ノルシュテインは、いままで人類が生きてきた文化の歴史がすべて詰まっているみたいなきことを言うんですね。たいへんなことだなと思うんですけども(笑)。これって要するに、さまざまなメディアで展開される映像が大内さんに降り注いでいるということでもあるのではないかと。映像で見慣れたシチュエーションが大内さんのフィルターに入ってくるということなんじゃないかと。さまざまな歴史というものが降り注いでいるとノルシュテインが言うときにも、彼はつねに、自分自身を繋ぎ目とかメディアウムみたいなかたちに抽象化・還元して、それによってすべての文化を束ねようとしている気がします。

大橋 土居さんのどうしても語り得ない作品の強度を何とかして語ろうとする姿勢が、いつも著作を読むたびにものすごくグツとききます。それでは会場からも質問、ご意見をお聞きしたいと思います。

質問者1 アニメ/アニメーションという区別について、土居さんと石岡さんに質問したいと思います。石岡さんがおっしゃっているのは『鉄腕アトム』(1963-1966)以降のテレビアニメの伝統というものにとつとつて、どのように系列化を図っていくかということでしたが、『鉄腕アトム』に由来するということにすでに限界があると思います。たとえば、アニメの起源論の主張にしても、『鉄腕アトム』以外で起源となるものについては、基本的にはマニア言説は視野に入れないわけじゃないですか。特定の「アニメ」と呼ばれるくくりの作品群のなかで、解釈ゲームをやっているだけです。そうした硬直化したアニメジャンルというものに対して、土居さんのおっしゃっているようなアニメーションに開いていくという方向性もあると思うんですが、石岡さんがアニメと

いうくりにこだわっている理由についてお聞きしたい
と思います。

土居さんに対しては反対の質問になります。アニメーション映画といったときに、テレビアニメや、いわゆる一般的なアニメ作品というのはどうしても排除されがちになってくると思います。たとえば、一九六〇年代に朝日新聞で久里洋二が連載していた「アニメーションの世界⁴」というものがあります。そこでテレビアニメについてのコラムの回があるんですけど、久里洋二はテレビ漫画と呼んでアニメーションとはみなさなかつたんですね。だからテレビアニメの黎明期においては、アニメーションという言葉自体がまだ日本に定着していなかったというだけでなく、テレビアニメとインディペンデント作品としてのアニメーションというのは、かなり厳密に区分されていたでしょう。そういうアニメとアニメーションとの切り分けは、おそらく今日まで続いていると思います。そこで、アニメーションの枠からなぜテレビアニメ的なものが排除されたまま歴史化が行われてきたのか、ということがお聞きしてみたいところでです。

土居さんにはもう一点お聞きしたいことがあります。

最後のところでインディペンデント長編とアニメ映画と
いうことで比較を行いました。アニメ映画として挙げ
ているのが非常に個人的な、中央集権的な集団制作
でつくられるもの、非常に作家色の濃い作品を並べてる
と思います。たとえば、『魔法少女まどか☆マギカ』の
劇場版だとか、明らかに集団制作のメリットを活かした
ような、スタッフワークによって成り立っているような
作品を、最後のこの結論に組み込むことは可能かどうか
ということをお聞きしたいと思います。

石岡 いまの質問では前半若干ムツとしたんですが、改
めて考えてみると、私に対してはマニア的にアニメとい
う狭い領域に拘泥しており、逆に土居さんへの質問では
アニメの領域は排除してはいないかという趣旨の質問
だったので、そうではないかと思ひ直しました。もしかし
たらふたりとも定義が狭いとおっしゃっているのかもし
れませんが。

私の著書では、批評的な立場としては特殊な多元論を
とっています。というのは、私は凝り固まったマニアの
言説というのが基本的には大嫌いなんですが、すごく気

になるのでそのマニアの凝り固まった基準を学びたくなくるといふ、そういう相反した嗜好性があるんですね。シネフィルが超苦手だからこそ、シネフィルの基準を学びまくるとかね。特定の表現分野には、もっとも偏狭なマニアが集まっているゾーンがあるわけですね。たとえば映画であれば、ウエスタンマニアとか。ウエスタンマニアはそれ専門の人が多いのどうかつなことは言えないですよ。なにかちよつとでも言ったたら大変な領域じゃないですか、「マカロニは認めない」とか。そういう言説を見るたびに、逆に気になって学ぶという傾向が私にはあるんです。

アニメに拘泥することで現れる領域のひとつは、作画マニアの存在だと思います。私は作画マニアの基準に対してはすごく抑制的にしか語っていないんですが、一応学び続けてはいるんですね。結局それを通じて生みだされるコミュニティの有り様、しかもそれらのひとつひとつの営みにかすかな偏狭性が感じられるということとは、それはやっぱりローカルな営みなんです。つまり、そのローカルな営みには、外の世界とは価値観が違うものとして自らを主張するということがある。そしてそのメ

デイウムの「最高のポテンシャルを知るのは我々だ」という自負が、排他的な美学として現れるわけです。ただし、そこで興味があるのは、そこで形成される集団性のあり方に対してです。私は、そこに人類学的な関心をもつというか、つまり半分観察者でありつつ、半分は入り込まないとその射程は拾えないという「参与観察」のような意識もっています。そういう営みが、芸術をめぐる言説には無数にあるという印象もっていますね。

例えば、ある時期私は美術におけるフォーマリズム批評に対して、その偏狭性は嫌いだけれどもたぶんこれを通過しないとポロックの良さはわかるまいという感じで興味をもって、グリーンバーグのような、今ではしばしば偏狭だと思われる批評家のポテンシャルに目を向けると、たとえば、私がグリーンバーグにかんして一番好きな「カラーージュ」というテクストのなかで、ピカソやブラックは紙のようなものを使って絵画と彫刻の区分自体を作り変えているという議論があります。そうすると、絵画は絵画だとか、彫刻は彫刻だという定義をこえた芸術活動についての認識をグリーンバーグは見いだしたと

も言える。だから結果的に、絵画は絵画だとこだわっている批評家を通じて、絵画にこだわっていないような批評が見つかった。こういうタイプの旅をいろんなところで続けたいと感じています。

やっぱりアニメという場に対してなにか研究する際に狭い営みとしてみえてくるのは、マニアが囲い込んでるからだと思うんですね。アニメの限界というものについては、とくに思うことです。たとえば、少女マンガはアニメにはめつたにならずに、多くの場合、まず実写ドラマ化されますよね。それはたぶん、恋愛がシリアスに展開するからです。アニメのファンというのは、カップルがどんどん移りかわっていくような、恋愛がどんどん進んでいくような物語をみるのを好まないとみなされている。ある部分では、リア充と非リア充みたいな対立で駆動されている価値観がアニメにはあると思います。つまりアニメのマニアは、現実にはパートナーがいたとしても「リア充むかつく」といった価値観にコミットしているところがあるとみなされているわけです。そしてマーケットがそうした価値観を前提に動いているがゆえの限界はやっぱりあると思います。でも、そこからしか出て

こないものもある。もしかしたら土居さんのいうパーソナルな宇宙というものをその限界から拡大することで、メジャーな価値観とは違うものを見いだすということもできるのではないか。ただ、アニメのマニアというのは、現在ではそれ自体、もはやメジャーな価値観になってしまったし、しかも日本の映画興行ではむしろアニメ映画の方が強いという状況が常態化しています。それでもやっぱり題材には歪みがあるわけですね。たとえば、アニメの青春映画では、一般的には恋愛を正面から描けない傾向があると思います。宮崎駿さんの歪み、と僕は言っちゃいますが、それがそのまま受け継がれている面があると思う。宮崎駿本人は『風立ちぬ』(2013)に至り、二郎と菜穂子の新婚生活を描くことで、ようやく解除できたところがあるんですが。そういう偏差がアニメの歴史の所与として与えられていること自体は否定しにくいのですが、今後そういう主題的な偏差がどのように展開しているのかをみていくことに興味を持っています。例えば細田守の『おおかみこどもの雨と雪』(2012)は恋愛を正面から描いてたなあといった比較検討ですね。だから、私自身はアニメにこだわっている場面もあれば、

それが狭いなと思って他の表現ジャンルとの関係で相対化しつつも時々帰ってくるのか、そういう往復運動で動いているイメージですね。

土居 ご質問いただいたことは非常にクリティカルというか、僕も非常に困っているところでもあります。自分が捉えようとしているものをどういうふうに言ったらいいのか。僕が基本的にやろうとしていることは、アニメーションというものに対する（見逃されているように思える）別のあり方を見いだすということなんです。今回は一部だけの発表だったのでちよつとわかりづらいんですが、僕は博論のなかでいろんな系列のアニメーションについて触れています。そのなかで、「アニメーション映画」や実写の映画監督が作るアニメーションが持つ道筋といったものをひとつひとつ見いだしていくという作業をしているんですね。博論を出版するにあたって助成をいただいたのですが、「芸術側のアニメーションのこ」としか言っていないじゃないか」というコメントがあった。そういう反応が出ると困ってしまいます。僕としては、アニメーション・ドキュメンタリーも、作家的なア

ニメーションも、はっきり言うのと全く違う分野から出てきたようなものだと思っているし、たとえばインディペンデント映画産業で作られる長編アニメーション、『ウェイクング・ライフ』（*Waking Life*, 2001）や『ファンタスティック Mr. Fox』（*Fantastic Mr. Fox*, 2009）なんかも、それぞれ全然違う文脈に属しているアニメーションなんです。しかし、なぜかそういう話をする時、それが全部「アート系」と一緒に言われてしまう。そういうきつさ、苦しきみたくないものが非常にあります。アニメーションをみる解像度がちよつと粗すぎないかと思ってしまう。

でも、ご質問にあったように、その粗いロジックは、アニメーションの個人作家たちが自分たちの作品を擁護するときに使っていたものでもあるんですよ。つまり、アニメに対する逆差別ということですね。つまり、自分たちのアニメーションの方がアニメよりも偉いんだと、子供向けじゃなくて大人向けだし、もっと成熟して……というような言葉遣いによって、常に自分たちの価値を見いだそうとした。ほかに、「アニメーション映画」が生み出した言説のひとつとして、アニメーションの起

源を映画以前に遡ることとその優位性をアピールするとういものもある。

石岡 洞窟壁画とか？

土居 そうです。エミール・レイノーを引き合いに出して、リュミエール以前の映像史も考えると、アニメーションの方が数年先だったでしょ、という言いかたからはじまって、最終的に洞窟壁画にいくんですよね。そういう風なことを言ったときに、本当に自分たちがやっていることをちゃんとその独自性のなかで捉えているのかというと、やっぱり違うと思います。

これにかんして、蓮實重彦と松本俊夫が個人映画という概念をめぐる議論をしたことがありました⁵。松本俊夫などが主導する個人映画というものに対して、蓮實重彦が、個人映画の価値というものが、メインストーリーのものとは違うという基準にもとづいた優位性に見いだされていませんかと疑問を呈するわけです。それって結局、自分たちが対抗しようとしているメインストーリームという考えかた自体に頼っているわけだから、それを

強固にしまっけていませんかと。きょうの発表のなかで「畸形的な」という言葉を使いましたが、これは蓮實重彦がジョン・メカスの「個人映画」について言ったものです。要するに本当の個人映画っていうものは、何かからの差異によって評価されるのではなく、「畸形的な」想像力、それ自身としてきちんとした何かしらのロジックをもっているようなものに対して言われるべきものであるという話をしてるんです。その点については、松本俊夫も同じことを言っている。そのあたりが、僕が「アニメーション映画」という概念を定めるときに参考にした部分です。それはつまり、あくまで、ある別のひとつのやり方がありますよ、ということだけを言おうとしている。

でも、単独で独自性を見いだすことって、難しいことだと思っんですよ。それでやっぱり、なにかしら比較というものが行われる必要もある。だから、もっとうまい言いかたがないかなと考えているんですが、それにしたって、アニメーションに対する世間の見かたはちよつと解像度が低すぎるぞと思います。だってノルシュティンなんて、ロシアだったら宮崎駿みたいなものですから

ね。ソチ・オリンピックで使われてるくらいですから。NFBなんてカナダの一番のメインストリームとみなすこともできる。そういつたなかで、アニメーションに対する考えかたをとりあえずもう少ししっかりさせないといけないよね、でも、こういう状況をつくってしまっただのは、個人作家たちにも責任はあるよねということが、僕の立場というところですね。

だからそういう意味でいうと、『劇場版 魔法少女まどか☆マギカ 叛逆の物語』(2013) は非常にマクラレ的なだなど思いましたね。なにかこう、わけのわからないロジックですべてが進んでしまっているという意味で。マクラレンの作品をたくさんみていくなかで感じる、わけがわからないけれども筋が通っているところに背筋が凍ってくる感じにすぐ近いなど。だから、アニメーションに「アニメーション映画」という言葉を導入することによって、アニメーションの新しいくり方を見いだしていくようなやり方というのは、すべてのアニメーションに共通するわけじゃないにしても、有益なんじゃないかと思っています。

石岡 一点だけ少し補足します。いわゆる日本の商業アニメの世界にも、個人アニメーション作家に近いイメージネーションをキーブしながらやろうとしている人は結構いると思っています。たとえば湯浅政明さんはその典型です。ですが、私は一方では、湯浅さんが自分の世界を全面展開したような、『カイバ』(2008)とか独自の企画があるわけですが、そうした作品にはどうしても固有の弱さを感じられてしまう。つまり、個人作家的な様式が出るのは、商業アニメの世界ではしばしば敵意をもたれやすいフォーマットなんですよ。商業アニメの世界における、アニメーターのマエストロ性の位置付けは、先ほどあった蓮實さんと松本さんの対決に近いのかもしれない。ハリウッド映画の評価でも、個人作家が個人性を出すことを忌避する傾向がフアンの側にはしばしばみられると思います。雑な分けかたになりますが、これはアーティストとアルチザン、アートとクラフトマンシップの違いです。つまり、アニメにおいてクラフトマンシップは讃えられるんだけど、それがアーティストっぽくなってくると、越権行為というか、「個人の世界はイラつく」というような敵意によって潰しにかかられると

いう状態があると思うんです。そのなかで湯浅さんは、個人的な世界をキープしながら、商業枠との間で、かなりうまくやっている人という印象をもっています。だから、自分の世界を展開した『カイバ』は魅力的な反面回避される場所があったわけですが、『四畳半神話大系』(2010)や『スペース☆ダンディ』(2014)のゲスト回では、通常の商業アニメの枠内に、ほとんど個人作家の世界、個人アニメーションの世界しかやってないじゃないかという瞬間を、ほんのちよつと、ローカルに打ちたてているところがあって、そういう試みは個人的にとでも面白いし、もっと増えるといいなと思っています。

その反面いま言ったように、クラフトマンシップからの逸脱に対する忌避感アニメのファン言説に根強い。ファンのなかで作家が一番憎しみの対象になっちゃうという現象って、エンタメには結構ありますよね。好きなキャラクターがどんどんファンの人たちの最大公約数的な思いから逸脱していくと、ある時期で作家が一番憎まれるみたいなきっかけが起きます。それを肯定はしてないんだけど、そのあたりの矛盾みたいなものには興味深いところがあるし、やっぱりそういう現象についても批

評的に考えていきたいと思っています。

土居 もう一点、少し補足で。深夜アニメにおける、オープニング、CM前、そういうようなことの系列化という話があると思うんです。それでいうと、いま深夜アニメのオープニングとかエンディングって、山村浩二さんの門下生というか、東京藝術大学出身の人たちがやっている場合もある。

質問者2

系列化という概念がおもしろいなと思います、それについて石岡さんと土居さんにひとつずつお聞きします。これについては、メディア間の系列化と歴史上の系列化という、少なくともふたつに分けないと整理できないのではないかと聞いていました。そして、そのメディア間の系列化のほうに私には面白く思えます。インターネット以降のテレビアニメはいつでも好きなときにみれるし、CMも飛ばされて、系列化はある程度コントロール可能になっていますよね。このメディアのプラットフォームにおける系列化を考えたときに、石岡さんの言

われている系列化というのはいつかから使えるのか、その時代によって差があるのかということをお聞きしたいです。

石岡 深夜アニメ市場がいま曲がり角にあるという議論があります、ある種の窮屈さが変わる可能性が逆にあると私は思ってるんですね。つまり、二〇世紀のテレビアニメでは、初期の敷話と後半の敷話だけで物語が展開して、あいだは数珠つなぎ的にエピソードがつながっていった二六話とか五二話とかだーつと続いていきました。ところが現在のアニメはそうではなく、1シーズン1本の流れを走りきる感じで、1シーズンドラマとしての性質をもたせる形で深夜アニメはパッケージングされている。そのなかに部分的な破綻があると、すぐにクオリティに対するツツコミが厳しく入るということもある。これはおそらく、二〇世紀にOVA（オリジナルビデオアニメ）で出てきた完結性の枠が、ほぼ全部のアニメに持ち込まれちゃった結果生まれたものだと思います。ですが、もしかしたらその縛りがいま解除されつつあるのかもしれない。だから、五分くらいのショート

アニメが、マネタイズはできていないんですがすごく増えてますね。私はショートアニメが好きで、たとえば『3ねんDぐみガラスの仮面』（2016）のCGのショボそうところが好きだったりする。マクルーハンの言っていた「クールな」ということなのか、隙間があつて、隙間があるがゆえに入りこみやすいというような、そういう性質のものが増えている。だから当然、時代によって系列化の作りかたというのは変わると思います。

深夜アニメの番組性について言えば、たしかに並列する横のタイムラインとの関係が薄れがちですが、とはいえ現実のできごととの隣接性が大ヒットに関係あると私は思ってるんですね。これはあまりみんな言いませんが、『まどマギ』が流行ったのは、三・一一の震災によって最終話がのびたことで、現実の災害というできごとがラストの展開と重なったという、番組としての臨場感がヒットの原因のひとつだと私は思っています。ほかにも去年の『おそ松さん』（2015）でいうと、封印されちゃった一話がある。あからさまに腐女子的な、『うたの☆プリンスさまっ♪』（2011）のパロディというやつですね。それによって乙女ゲームのファンがいきなりやつて来

た。しかし、パッケージには残っていないという場合には、いくらザッピングやイッキ見があつたとしても『おそ松さん』の一話は、番組性としての出来事としてはやはり追跡が困難です。これは商業的な事情ですが、あれがなければ流行つてなかつたというできごととは結構あると思います。そういうかたちで、窮屈になつていときにはまた別の抜け道が生まれるという印象をもっています。

質問者 2 土居さんにお聞きしたいのは、時間性の経験というものが個人作家の頭のなかからアニメーションを介して、どのように開かれていくのかということですが、原形質の話が梯子になるのかなと思いますが、それもあわせてお聞きしたいです。

土居 きょうは原形質性の話をしようと思つて最初にデイズニーの『人魚の踊り』(Merbabies, 1938) を見せたいんですが、そもそも原形質性についてみなさんご存知ではないと思うので、説明しておきます。

石岡 洞窟壁画も関係ありますね。

土居 確かにそうですね。ロシアの映画作家エイゼンシュテインが、デイズニーのアニメーションにすごく衝撃を受けているんですね。エイゼンシュテインは実作だけではなくて芸術理論をすごくたくさん書いています。洞窟壁画の段階から文学、彫刻、絵画、すべての芸術に共通しているメソッドというのがあって、それを考え、それを解き明かしていったら、その最上級が映画であるということですね。

石岡 あとはモニタージュとかね。洞窟壁画はすでにモニタージュだったとか、そういうことも言っています。

土居 そういう意味では、洞窟壁画との共通性を見いだすアニメーションの言説とかわからないところもある。ただ、僕の見立てでは、エイゼンシュテインがデイズニーに対して衝撃を受けたのは、デイズニーが認知科学や脳科学といったものをきっちり活用したからだろうと思つています。モニタージュというのは、知識や経験に左右

されない部分で生まれてしまう、人間の知覚上でおこるものだから。エイゼンシュテインは活動の初期、社会主義、共産主義の思想を伝えようとした。映画というものを、ヴェルトフが「映画眼」といつているのに対して「映画拳」といつていて、有無を言わず映画によって殴りかかって思想を伝播させるみたいなことを言ってるんですよね。エイゼンシュテインの議論を追っていくと、そういったことを完璧にやっているのがドイツニーだということになってくる。エイゼンシュテインの場合、自分の映画で『資本論』とかやろうとするんですけど、みんな全然理解できない(笑)。ストライキで労働者が殺されていくシーンと牛のシーンをモンタージュして、エイゼンシュテインとしては家畜のように殺されているとしたかっただんですが、実際の反応は「ああ牛おいしそうだな」とか、そういう反応だったようです。

石岡 『十月』(Октябрь, 1928) の挫折というものもあるんじゃないですかね。

土居 そう、知的映画の挫折というのがありますね。そ

れで全然思った通りに見てくれないというのに気づいたとき、ドイツニーがあらゆる人種を熱狂させるということにすぐくびっくりするわけです。それで、ドイツニーの素晴らしさってなんだろうと考えたときに、「原形質性」というのを出してくるんです。原形質性というのは、アニメーションにおける描線、メタモルフオーゼの自由さみたいな話として、いま理解されていると思います。ただ、エイゼンシュテインが原形質性という言葉で言うとしたのは、本当はそうではないのではないか、と思えるわけです。与えられた枠組みを超えていく能力、もう一回生まれなおす能力というか、ドイツニーの世界において人間が進化の階段をのぼってまた違うものになったり、たとえば魚になったりできるというようなこと、それを彼は原形質性と言っています。エイゼンシュテインは原形質性の発現の最たるものとして、『人魚の踊り』を例に出しているんですよね。魚が象になったりする、と言ってるわけですが、どうみてもメタモルフオーゼしていないんですよね。なにが起こっているかと言えば、タコが象の形態模写をしている。つまり、タコが象に「なる」というより、象に「見える」というだけです。

原形質性が本当は何を意味しているのか。今日の前半で、アニメーションに抽象性が戻ってきている、それによってフレームの「向こう側」が重要になってきているという話をしました。その、画面上にあるものを通じて何が見えてくるかという話と関係していると思います。アニメーションは、文化のコードなどによって読み取りかたが変わってきます。ユーリー・ロトマンが言うところの「約束事 (conventionality)」を通じて、なにかを見せるという能力がある。本当は、アニメーションは、イメージの認知にあたって働く約束事自体を自由に着脱できるということを、エイゼンシュテインは原形質性と言っているんじゃないかと考えています。

映像を見せてさらに説明したいと思います。たとえば、アニメーション作家の人たちにとって非常に評判の悪いロトスコープを用いた『ウェイキング・ライフ』という長編アニメーションがあります。

石岡 でもフライシャーのロトスコープは評判いいじゃないですか。それが不思議ですよ。

土居 そうですね。あれは新たな運動をつくる意識があると捉えられてるんですね。デイズニーもロトスコープは使ってるし。

石岡 ただロトスコープという手法は嫌われやすい。

土居 『戦場でワルツを』(Waltz with Bashir, 2008) も同じですね。あんなのアニメーションじゃない、実写でいいじゃんと言う人がいる。でも、僕が思うに、これらの作品が用いるトレースとしてのロトスコープにも、アニメーション性というものが明らかにある。で、ここには原形質性がかかってくる。『ウェイキング・ライフ』を見ると、現実感覚がよくわからなくなってくるんですよ。この作品自体も、いくら目覚めてもまだ夢のなかにいる、最終的には自分が生きているのか死んでいるのかわからないという状態になって、その宙吊りの状態でずっといくわけなんですよ。ある瞬間には覚めているようにもみえるし、そうじゃないときもあるという。いま描かれているシーンが、いったいどの位相にあるものなのだろうか。実は、エイゼンシュテインの言っている

る原形質性って本当はそういうことなんじゃないかなと。イメージをどういうふうに捉えるか、どういうふうに認知するか、その部分で起こるメタモルフオーゼということです。

質問者 3 石岡さんの発表が、アニメは作家主義が不可能であるというのが前提になっているのに対して、土居さんの発表は、作家主義を前提として、ある種の作家が描く固有の主題のようなものを扱っていました。この点は、ふたりの作家主義をめぐる対比であり、分裂だと思えます。ただ発表の内部で考えたとき、石岡さんの読解自体は意外と主題を読み解いているのかなという印象を受けました。石岡さんは、本当は作家主義という立場を作品に対してとっている人なんじゃないかという気もしますし、石岡さんの発表の内部にも分裂があるのかなと思います。

石岡 それはみんな言いますね（笑）。

質問者 3 また土居さんの発表は、前半では、アニメー

ションというジャンルがもっている形式や方法に注目していました。後半では、個人的なもうひとつの世界や時間感覚といったものをマクラレンやノルシュテイン、あるいは現代の作品、とりわけ『風立ちぬ』や『君の名は。』のようなものにも見いだしていくことをおこなっていました。素朴に聞いていると、それはアニメの映像表現の問題というより、いつのまにか主題の問題に話はずれていったように思えます。

土居 そのあたりは僕も、どういうふうの説明していいのかまだ試行錯誤している感じです。きょう大橋さんに「読解じゃなくて認知だよ」と言われたときになるほどと思っただんですが、僕は基本的に読解を全然していませんよ。博論をベースにした僕の単著⁷を読んでいるだけとよくわかるのですけど、ノルシュテインの本じゃないんですよ。ノルシュテインから受けた印象の話をしている。で、新海誠とマクラレンとが並ぶというのも、「同じような感覚がある」ということ以上のことは実はない。いま話した原形質性というアニメーションの固有性の働きが似ているということでもあります。小さ

な世界を描くなかで、その背後の巨大な世界が原形質性
のなかで認知されていくという構造が同じ。それを説明
するときに、主題の問題とつなげて話してしまっている
のかなど。だから、きょうの趣旨というのは、コマ撮り
における特異な時間性の創出というのがまずあって、そ
こには原形質性がおそらく働いている。で、いまの話み
たいに、デジタル化以降のグラフィックのレベルにおけ
るアニメーションの固有性、原形質性の働きみたいな話
を組みあわせると、これまであまりつなげて考えられる
ことのなかったふたつの傾向がつかってくるんじゃないな
いのかと、仮説をたててみたというかたちです。

石岡 いまおっしゃった、作家主義の不可能性の果てに
作家主義を見いだしているという説なんです、実際に
私は逆のことを、宮崎駿の『On Your Mark』を非人
称的な方向に開くということをやったつもりなんです。
『On Your Mark』の分析は、最後の少女の天使にかんし
ては強烈に宮崎駿的なものだろうという仮説を述べて、
それ以外はありのままにもってきています。押井守風の
意匠であったり、いわゆるサイバーパンク風のををつ

かったり、ありもののCHAGE & ASKAの歌詞と
かを使いながら、基本的には宮崎駿が普段やらないこと
をやっている、でも少女だけは手放していない、みたい
な。そういうかたちで、作家性の在り処をちよつとずら
しつづ再び見いだしたという面は確実にあります。

私も大橋さんが指摘した「読解」という言葉でなんと
なく気づいてしまったんですが、どうも私には脱構築批
評の影響がどこかにあるようです。同時に、シネフィル
的な作家主義というもののひとつのポテンシャルについ
ても考えています。作家主義というのは、極論すると、
ひとりの作家を見いだしたら名作駄作を区別しないとい
う極論をとるんですよ。その結果、有名な作家の駄作
を無理矢理ほめる。これがたぶんシネフィルの一番嫌わ
れる部分ですが、私は逆にこれが面白いと思っている。
というのも、名作・駄作という基準が中立化するからで
す。すると、そのひとつの作家の宇宙のなかで、フィル
ムの良し悪しの判断が宙吊りになるので、名作至上主義
とは逆の効果が得られるんですね。そういう意味で、こ
の宮崎駿『On Your Mark』に対する見かたというのは、
作家主義をとったときにはあからさまに特異点のような

作品なんです、それをちよつと拡大すると、宮崎駿という枠が一度視野からなくなる瞬間がある。でも、これはこれで露骨に古い意匠なので問題含みではあるが、署名としての少女があつて、それによってバラバラになりそうな作品全体をつなぎとめているようなものを見いだす。きょうはそういうプロセスをとつていきました。

主題にかんしては、テーマイズム批評の隠れた影響というのが私にはあるのかもしれませんが。フランスというトリシャル (Jean-Pierre Richard) ですとか、そういう主題単位でみていくというのは、メデイウム、メデイアの限界をこえてみるのときに便利だと感じています。今回は、アニメ、アニメーションにかんしてよく言われるキャラクターの問題というのなるだけ省略して語ろうと思ひました。まあ少女はキャラめいていますけれども。一般には、キャラのメデイア横断性というものを見いだすという議論がアニメの議論では多いし、それに注目するの筋だと思ひられているでしょうが、このふたり〔石岡・土居〕のきょうの発表では、キャラがどうこうという、特にオタクアニメに期待されるそういう議論がすつ

飛んでいつている。それで、主題というものからそういう問題を困つてみたというところがあります。

正直言うと、私はこの研究会のチラシを見たとき、ピラミッドにも驚くんですが、「現代アニメーションの先端に学ぶ」というイベント名で「やばい、僕が先端か」と思ひました。きょうは、実は自分のなかで考えているうちの先端、未知の部分がいっぱいあるところを、系列化として困ひ込むことで、その結果ここがわからないという部分を出しました。だから、その意味では「先端」ではなく「先端」という感じで喋つてきたような気がします。

土居 僕は逆に「先端」のつもりでやっています(笑)。

大橋 議論はまだまだ続きそうですが、あいにく時間となりましたので、本日はこれで終わりたいと思ひます。パネリストの皆さま、フロアの皆さま、長い時間ありがとうございました。

註

- 1 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。
- 2 *Animating Film Theory*, ed. Karen Beckman, London: Duke University Press, 2014.
- 3 土居伸彰「柔らかな世界——ライアン・ラーキン、そしてアニメーションの原形質的な可能性について」、加藤幹郎編『アニメーションの映画学』、臨川書店、二〇〇九年、七五頁。
- 4 要参照
- 5 蓮實重彦「個人映画、その逸脱の非構造」、『芸術倶楽部第九号 特集…個人映画』、フィルムアート社、一九七四年、一八・二八頁。（『シネマの記憶装置』、フィルムアート社、一九七九年、五八・八一頁。）松本俊夫「逸脱の映像とは何か」、『月刊イメージフォーラム』一九八〇年十二月号、ダゲレオ出版、一九八〇年、五二・五九頁。（『逸脱の映像 拡張・変容・実験精神』、月曜社、二〇一三年、一〇・二二頁。）
- 6 セルゲイ・エイゼンシュテイン「形式にたいする唯物論的アプローチの問題に寄せて」エイゼンシュテイン全集刊行委員会訳、『エイゼンシュテイン全集 第六巻星のかたに』、一九八〇年、キネマ旬報社、二一・二九頁。
- 7 土居伸彰『個人的なハーモニー ノルシュテインと現代アニメーション論』フィルムアート社、二〇一六年。