

『表現学』第二号（平成二八年三月（四日）抜刷）  
大正大学表現学部表現文化学科

## 写実とリアリテイの関係について

— 文芸・アニメーション作品の背景描写を中心に —

森  
晴  
彦





# 写実とリアリテイの関係について

—文芸・アニメーション作品の背景描写を中心に—

森 晴彦

はじめに

近年、アニメーションの、ことに背景描写の写実化が著しいが、スタジオジブリ(以下、「ジブリ」と省略)や細田守あたりからの顕著になってきた傾向でテレビアニメの場合、京都アニメーション(以下、「京アニ」と省略)制作の作品が出回るにつれ周知されてきた観がある。漫画家の浅野いなが写真をとレースして背景を描くことでリアリテイを出す手法を用いているが、漫画に限らずアニメーションの世界でも写真のような写実志向にあることは近年顕著であるだけに誰しも気づいていることだろう。かつてイラストレーションの分野でもエアーブラシ導入による立体化の写実性の衝撃があったように、アニメーションの世界もまた技術革新が一潮流を作ることになり、一例を掲げればペンタブレットの導入で写実的リアリズムが闊歩し始めている。

さて、問題は、アニメーションの自由な造形を写真⇋現実に拘束されることでリアリテイを獲得することは、本来的な意味でのアニメーションの自由さを束縛してはいないだろうか、という点である。古今東西、文芸や美術で対立した抽象と具象や写実・リアリズムと非写実などと同一問題を見てとることができよう。以下、写真のトレーシングによる写実とリアリテイについていささか考察してみようと思う。

リアリスティックな映像の登場

ジブリが厳密な写実を志向していることは、まず高畑勲に代表されようか。時代考証等もだが、本稿と関わる問題を、端的に示すエピソードが後に『新世紀エヴァンゲリオン』(平七)を作る庵野秀明にある。『火垂るの墓』(昭六二)の観艦式描写のため昔

の船舶の資料を集め時代考証をし、庵野はラッタルの数まで合わせて描いたという。完成作品では塗りつぶされて日の目は見なかったが<sup>1)</sup>。

宮崎駿の場合は監督は近藤喜文だが『耳をすませば』(平七)を掲出しておきたい。宮崎の場合、モデルにした地域が実在することは『千と千尋の神隠し』(平一三)『崖の上のポニョ』(平二〇)はじめ種々言われているが、『耳をすませば』は脚本の宮崎や、監督の近藤が十年通った日本アニメーションフィルムのある聖蹟桜ヶ丘が舞台になっており、その近隣の風景も挿入してはいるが、総じて京王線の窓に映るビル街の景色はじめ、細密な風景描写が用いられ、舞台となった町の風情もリアリスティックに描かれている。駅のホーム、商店街、坂、図書館等、風景としての景色まで含め、聖蹟桜ヶ丘を知る人には既視感ある背景であり、この作品も含めてジブリ映画の舞台がネット上で指摘され、アニメの聖地巡りのように注目され、『千と千尋の神隠し』の際はツアー旅行まで登場してきたことは記憶に新しい。

ジブリの入社試験に落ちた細田守の第一作『サマーウォーズ』(平二二)もまた、背景を含めての細密さが注目され、新開誠などへも細密さの要素は受け継がれていくわけだが、ひとえにこれはリアリテイの確保が果されている例と考えられる。もちろん大友克洋『AKIRA』(昭六二)からの一潮流でもあることは作品の影響力の高さからまず示しておかねばなるまい。

手間隙と予算をかけて丁寧に作られたジブリ等のアニメーションを見て育った人々が増えてきている現代のアニメーションの写実的な背景は、実際の風景をトリミングして現実感を画面に持ち込む手法を用いている。これは現実の風景によってリアリテイを裏打ちしている効果をもたらしている。イラストの背景や本来テクニカルイラストレーションが保有する機械の精密画は、自動車や電車の車両から武器まで、リアリスティックな画を持ち込むことになり、そこに必然的なりリアリテイが発生する。

したがって、これらはリアリズムの追究から辿り着く地点なのであるが、問題は、フォト・リアスティックのような想像上の生物などを実在するように写真や映像化すること―『ジェラシックパーク』を想起すれば簡単か―とは異なり、現実の日常をトレースのごとく写し取るところにあるわけである。

映画とは桁違いに予算の違うテレビアニメーションは、同じ背景を使い回しし、登場人物の動きのみを違うセルで別場面を撮ることは往時は日常で、背景を描く限られた時間と予算がないためから生まれた節約法であった<sup>5)</sup>。また、『サザエさん』(昭四四)や『ちびまる子ちゃん』(平一七四、平七)に代表されるような平面で絵本的な背景が一般的―悪く言えば単調な―アニメーションの背景が長く続いた。正確にはこうしたテレビ版『ドラえもん』(日テレ・昭四八、テレ朝・昭五四、平一七)や『クレヨンしんちゃん』(平四)も含めた従来の子ども向けアニメーションの流れが現在も継続している<sup>6)</sup>。その一方で出崎統・押井守・幾原邦彦やジブリや細田守等のリアリズムに影響を受けた世代が活躍する現在には写真を取り込む技術が容易に導入され、より細密画法のアニメーションが志向されている。『名探偵コナン』(平八)の劇場版(平九)の回を重ねる毎の背景のリアル化や平成二六年劇場版で3D化した『ドラえもん』などを想起いただきたい。テレビアニメにしても平成一七年四月から新設された視聴者層が子どもではないノイタミナ枠<sup>4)</sup>(木曜二四時五五分)で放映される作品に先達のリアリズム志向が増幅されていることを確認することができ、『あの日みた花の名前を僕達はまた知らない』(平一三)が好例であろう。ノイタミナ枠に限らず、『ガールズ&パンツァー』(平二四)、『輪廻のラグランジェ』(同)、『たまごママーケツト』(平二五)、『ガチャマンクラウズ』(同)などの作品の写実感の特記できるもので、『ガールズ&パンツァー』は『戦車道』が華道・茶道など等価の存在でたしなまれるという設定のもと、テクニカルイラストレーションばりの戦車が登場する。『輪廻のラグランジェ』がロボットアニメなため、テクニカルな領域は磨かれていくわけであるし、『アクセルワールド』(平二四)も加える必要があるか、『ファイナルファンタジー』シリーズ(昭二二)の3DCGなどゲーム系でのリアルな描写はアニメーションとは別に進化を遂げ、トレース問題を起す『刀剣乱舞』(平二七)などを例とすればわかりやすいだろうが、ゲームの領域からの刺激も皆無ではない。しかし、アニメーションのリアル化は、よりゲームに近接したデジタル化が大きく作用していることもまた事実である。

アニメーションの細密画法の導入は、ひとえにアニメーション自体の作り方の変化と関係している。技術の進歩と無縁ではないのである。背景は専門の担当者が描き美術監督が統括するが、平成一六年頃からレイアウトをデジタルデータとしてPCに取り込み、PC上で描くことが主流となっていた<sup>5)</sup>。実はこれによって細密な画像も、実際の写真を取り込んだでのトリミングも可能となっていくのである。次章で言及する漫画のトレースの問題もPC上で作品が作成されるようになることと連結しているのである。

デジタル技術の導入は写実性の向上と作業の効率化から一般化され、CGが得意としたメカニックや無機的人工物にとどまらず雨・波・炎等々が実写と見まがうほどの写実的表現を獲得したことが指摘されている<sup>6)</sup>。

『フルメタル・パニック』(平一五)、『涼宮ハルヒの憂鬱』(平一八)から『氷菓』(平二四)、『たまごママーケツト』(平二五)など、京アニ制作のテレビアニメの背景は、どの作品も細密で、たとえば電車の方向板(かつて方向幕と呼ばれたもの)はスローではないが小単体電球によって文字が表示されるデジタルタイプのだが、字のひとつひとつを点描で描く凝りようなのである。もちろん『ガルパン』はアクタス、『あの花』はキーPictures、『輪廻』はKIBIC、『ガッチャマン』はタツノコプロであるように、京アニに限らず細密でリアリティな背景画が生産されている。

さらに背景にとどまらず人物の動きまでも実際の動きをトレースしようとするのが、ロト・スコープといわれる制作技法で、実際に役者に演技させたものをなぞることでアニメーションの作画を作るというやり方で、リアリティがそこにあるのは当然である。もちろん役者の動きや表情だけでなく、景色や家並みや道路標識やら当然背景も美景のトレースとなる。テレビアニメでは『悪の華』(監督・長濱博史、平二五)がロト・スコープ導入の嚆矢と考えられる<sup>7)</sup>。『悪の華』では、もちろん背景も実写をトレースしている。リアルな街並みが再現されている。

ちなみにディズニー映画は、すべてのコマではなくトレース箇所を選抜し、キャラクターの動きにリアリティを付与することで独特の映像となっていることも指摘されている<sup>8)</sup>。

こうした写実化は、現実をトレースすることで、現実と見まがうものにするもので、そこにリアリティを付与しようとする試みであることは今更再確認することでもないくらい自明のことである。

なお、こうした写実の傾向は、日本美術史を紐解く紙数の余裕はないが一言だけしておくとすると、線で細部を表現する先例としては、江戸時代の絵画が既に着物の柄や模様など、細部にわたって細密な世界を展開している。特に刷り物より肉筆美人画などを想起すればよいのではないか<sup>9)</sup>。輪郭線なども漫画の先行例として在るわけであるし、江戸絵画の色彩と緻密さは忘れてはならない事例だろう。ただし、ここからの直接的な影響下に現在のリアリズム志向が直結しているわけではなく、本来的な芸術志向としてリアリズムがあり、それを欲していることの顕現化と見るべきであろう。そしてそれは、リアリティの担保であるからだと考えられるのである。

### 写実的リアリズムの問題点

近年、現実感のある背景画がデジタルカメラで撮影した写真のトレースによって作成されていることを明快に実演して見せたのは、浅野いにをだろう。彼はまず『情熱大陸』『漫画家・浅野いにをに密着』（JNN系列、平三三・一一・二九）で自動販売機を含めた写真をトレースし、『浦沢直樹の満勉』（NHKEテレ、平二七・九・一八）でさらに写真からのトレースからPCに取り込むまでを公開している。

これら現実を取り込みつつ、自分の作品の背景にふさわしいデコレーションをする技法は、所謂模写もたやすくなるわけで、現実世界の虚構世界への取り込みが容易に可能となるわけだが、みんながみんな浅野ではないので、取り込んだ現実の世界に縛られることになるのもまた予想できよう。

過度な細密な背景の再現は、江口寿史がツイッターで「ああもう、背景が写真や映画そのもののような漫画は死ぬ程うんざりだ」（平三三・一一・二九）と『情熱大陸』浅野いにをの回の放送日にツイートし、炎上した話は記憶に新しい。

しかし、大友克洋を認め、かつ自身もセーターの網目を写真のようにリアルに再現する表紙絵（『リアルワインガイド』四四号、平二五）や実際の吉祥寺駅を背景とする「街カードフェスタ吉祥寺」（平二七）などや、平成四年頃からのディニーズ店舗のリアル・イラストといい、江口自身、背景のリアリズムには拘泥する作家である<sup>10)</sup>。

ということとは、そうした背景のリアリズムを理解している江口が先のツイートをしたのは、現実風景を作者が模写的に描写するのは作者の中で咀嚼された作者化された風景として再現されるわけであるが（写真家の写真自体に芸術性を認めることと通じ

ることであるが）、写真をPCで取り込むことは、その後、線の太さやディテールを描き分けて表すにしろ、それは作者の中で再生された恣意的な風景ではなく、あくまで現実に支配された風景でしかない、ということなのだろう。今、犬を各自想起しろといわれればめいめいが脳裏に犬の像を想うわけだが、それは觀念の犬であり現実の犬ではない、のと同じように、觀念性の欠落が問題なのだ。そこに恣意的な改変や注視やなにやかやが創作過程上、登場し、作品を構成する力となっていくが、現実風景の写真からのトレースは、どこまで行っても模倣だ、ということなのだろう。

江口のツイートはそれを嘆いているわけである。そしてそれは漫画やアニメーションの創造力という可能性を剥奪していく（作者自身が放棄していく）ことに連結していることから生じてくる危機感なのである<sup>11)</sup>。

デジカメ写真を取り込んだ背景画は、似て非なる者を量産することになる。ステロタイプのパターン化された背景を誰でもがネットから取り込めるわけである。トレースした背景は、シルクスクリーンを活用して3D素材として重宝されており、たとえば「創作活動応援サイト CLIP」では無料有料の背景素材がダウンロードできる。こうなってしまうえば、シルクスクリーン等を貼る利便性の延長上にリアル背景サイトが位置するのは時間の問題なのである。他方、細田守や浅野いにをや京アニを例に示したが、こうした背景リアリズムの作品を享受した世代は当然のことのように背景のリアリズムを兼備してくることになる。もとよりイラストレーションでは背景を細密に描くことも、テクニカルイラストレーションなど細密画が本筋のものもあるだけに、本体そのもののトレースを芸術的な手法に用いたのは福田美蘭『湖畔』（平二五）や同氏『富嶽三十六景』（平八）で、前者は黒田清輝『湖畔』の描かれていない上・右方向の景色を書き足すもので、後者は葛飾北斎の『富嶽三十六景神奈川沖浪裏』の左右を逆にしたのみの作品で、オリジナルとのコラボレーションとはいえずトレースがベースであることは明白ではあるが芸術作品としての主張があるトレースなので再解釈による再構築の領域と目されるわけだが、漫画の領域では種本のトレースは盗作であり、当然ながら問題化する<sup>12)</sup>。漫画の場合、人物のしぐさもだが、背景のトレースも構図のトレースも盗作であり、近時、盗作のために回収されたバスケット作品は、背景や構図も合わせてトレースによる盗作を行っている<sup>13)</sup>。

しかし、単なるトレースによるリアリズムが価値あるものなのかを表現の問題から今敏が大変重要な問いかけをしている。

例えば背景も、そこに本棚があるからという単純な理由で描いても面白くない。それより、背景も心理描写のために、気分を反映する表現手段だと思って描きま。す。むしろ表現のためにねじまげてこそその風景だと思っているくらいで。例えば身の回りを無作為に写したスナップ写真がリアルに感じるかというところ、それは写真以上のものにならないですよ。見た人に、「ああ、わかる」と思わせるためには、作が必要なんです<sup>13</sup>。

もちろんこれは、「無作為に写した」とあるように、意図した場所をデジカメ撮影をする浅野いにをや、写真を選び出してきてトレースすることや、写真を自ら写すという行為とは、異なることは注記するまでもなからう。そしてその「作為」というところに重大な違いが内包されていることもまた言うまでもないことである。

「創作活動応援サイト CLIP」からの背景素材をトレースすることや風景が意味なくそのままトレースされることは、無作為に写したものであって、選択し作画的に作った風景でないことも自明である。先の江口のツイッターも、十全に伝わってはいないが、江口の言いたかったことの本質は、今氏の発言で補充されると考えられる。

今氏の立場だと、自然描写も心情を象徴する近代小説の風景描写を想起することになるので諸手を挙げるわけではないが、しかしながら、背景は、単にそこに本棚があるからトレースするのではなく、自然存在に反してでも表現したい形に背景を変えらることである。この恣意的な変形が大事なところである。特にアニメーションの場合、自然のあるがままの背景に従う必要はないわけで、本来制約なく自由に描けるはずである。そしてそこが実写と異なるアニメーションの長所であり特長であるのは冒頭にも記したとおりである。

## 文芸作品のリアリズム

文芸では明治期の自然主義、今日の私小説が写実主義の源流を汲む。なお、近代文学史を俯瞰する紙数の余裕はないので必要最小限の雑駁なまとめとなることはお赦しただきたい。自然主義とは、フランス自然主義の影響下の文芸思潮で、科学的実証的という意味でありのままに醜いところもきちんと正しく事実を見、現実をありのままの姿において描こうとするもので、社会の問題等を告発することにもなる。一九世紀後半フランスを中心として発展した文芸思潮で、エミール・ゾラやモーパッサンな

どが代表格。ところが、この自然主義を日本では屈折的受容とも言うべき様相を呈し、作家の体験を描きその間の心情を吐露、作家の秘密を赤裸々に告白するという特別な小説形式となり、日本独自の展開をすることになる。島崎藤村の『破戒』(明二九)は社会の差別を告発しているが翌年の田山花袋『蒲団』(明四〇)が日本自然主義の方向を決定することになる。

ちなみに、国木田独步が「予が作中と事實」(明四〇)として四分類を掲げている<sup>14</sup>。

第一、全く空想から人物も事件も出来上れる者。

第二、実際の人物もしくは事件にヒントを得た者。

第三、事実の人物と事件がその小説の主要部を成せる者。

第四、実際の人物及び事件をそのまま描写したる者。

一と四は少なく、二と三が多い、と独歩は自作を分析している。これによると、全くの事実そのままの小説と、全くの空想から成る小説はほとんどないと言っているわけである。独歩の自作解説を任意に引用してみよう。

◎源叔父 この兩人それぞれの身の上のことも事実である。けれどもこの兩人を結びつけたのは余の想いで、これを結びつけて初めてこの一編が作品となったのである。

◎酒中日記 この一編に記述せることはごとく余のこしらえたことである。

◎富岡先生 この翁に梅子なる娘あることなくしたがって一編に記述せる事件あることなし。

◎春の鳥 この少年の身の上話は皆事実である。しかししてこの少年が城山で悲惨な最後を遂げたことは余の想である。

◎巡査 全くの写生である。(略)もしこれらの原稿を材料とせずしてこの一編を書いたら骨抜き同様であろう。(略)写生文などいわずに手帳文と言ったほうが直裁のような気がする。

◎第三者 男女両主人公の性格と実際の人物とはけて同じではない。

◎空知川の岸辺 この編の主人公は余自身にしてその事件は皆事実なり。主人公の感想は余の感想なり。

◎あの時分 事実が八分ならば多少の附加が二分。

◎牛肉と馬鈴薯 この編に現れし四五の紳士は皆実在の人物を借りてきて多少ともその俤を写したのである。(略)「上村」と「近藤」は余のある趣味を表した

想像人物である。

「娘あることなく略事件はあることなし」「実際の人物とはけして同じではない」「余の想である」「事実が八分ならば多少の附加が二分」「想像人物である」等とある一方、「全くの写生である」「もしこれらの原稿を材料とせずしてこの一編を書いたら骨抜き同様であろう」「その事件は事実なり」ともあり、事実から影響を受けつつ想像で展開させているということである。独歩はどの作家も皆同様であろうという。続けて次のように記している。

要するに余の経験に依ると、実在の人物、実際の事件これ自身がいかに面白く思われても、これを直ちに筆に上すは真の詩を得る道にあらず。必ずこれを心底もつとも深きところに蔵してその醗酵を待たざるべからず。しかざればその詳細の事實は忘却しやすいから写生文とは縁がますます遠くならんも、人生の真に触れる詩を得ることに於いて誤りはこのほかにあるまじと思ふ。

実はここには重要な問題が提起されている。独歩の自作分析で顕著なのは、事実をどう扱うかであり、そのままよりは自分の中で醗酵させて使うのをよしとしている。平凡な日常は小説が描く非日常ではないためそのままでは小説になりにくく、または事実そのままで作為を加えねば小説化しにくく、空想はある程度、現実立脚して裏打ちしなければ成り立たない、という点である。ここには事実そのままと空想のみだけでは小説にならないことが炙り出されている。独歩以後の小説史を俯瞰して平野謙が提唱した『芸術と実生活』(昭三三)の二律背反ように<sup>15</sup>、敢えて自身で問題を起こして波風を立てなければ日常は物足りないことまで想起されるわけだが、そこまで運命の水車的にドラマティックにせず、話をシンプルに戻して独歩の見解を考えてみると、事実という現実の写生がベースとなることが判る。そう、現実の写実は、小説のリアリティ確保のための有効な方法である、ということが示されていることに気付くことになるわけである。

自然主義が心境小説を経て私小説に展開するこの小説形式が持つ最大の特典は、私生活を写生し事実立脚することで得られるリアリティであった。昭和に入ってからだが、佐藤春夫の言う「身邊雑記」事實そのままの小説(この拙作などがその最適例)が行はれてゐる今日<sup>16</sup>とは発表された昭和一年時点の私小説の定義を示すものと読む一方、現実という事実の描写が小説のリアリティの担保となってきたことも証明しているのである。

考えてみれば、歴史小説は歴史的事件や事象、実際の登場人物と起こした歴史的事件が既に存在するわけであるし、花袋『田舎教師』(明四二)から始まる実在する人物の日記を使った小説もまた日記の持ち主の事実をもとにしているわけであるし、中国の史話もまたしかりである。そこには、主人公とそれを巡っての人々が実在するわけであるし歴史的な事件や実際の出来事もまた事実である。つまり、これらの物語の根本は、実在人物や実話を拠点としているわけであり、これらが作品にリアリティを与えていることはあらためて言うまでもなからう。つまり、これらは、リアリティの担保となっているわけである。

最高裁まで争って初の小説出版差し止め(平一四・九)となった柳美里『石に泳ぐ魚』(平六)は自身の通った横浜の女子校を舞台に実在する友人を描くから訴えられたのであり、柳『命』(平一二)のレントゲンを見て病気の説明を受ける場面が、テレビのドキュメンタリー番組で東由多加と柳が診断を聞くシーンと同一なものも、柳が私小説作家であるからである。柳は裁判で「これだと私小説すべてが灰色になってしまう。私小説の危機」と主張した。作者の体験した事実がリアリティの担保なわけで、事実を使うのもそのためである。

ところで、反自然主義の立場の森鷗外に「歴史其儘と歴史離れ」(大四)という歴史の拘束から逃れるぞ宣言<sup>17</sup>「知らず識らず歴史に縛られた。わたくしはこの縛の下に喘ぎ苦んだ。そしてこれを脱せようと思つた」(五)があつたが、自然主義や私小説が事実を変更できぬ小説的ジレンマが生じるように、リアリティの担保はマイナスに働く場合も出てくる。鷗外は史実通りではなく己の思念を盛り込む道を選び、事実を素材にして改変した太宰は妄想作家と呼ばれ<sup>18</sup>、現代では私小説作家の西村賢太は九割の事実に一割の虚構を交える<sup>19</sup>。動かぬ事実という鎧の拘束から逃れるためである。しかし、それでもなお、現実を写生することは、文芸の上でもアニメーションの世界でも、よりリアルに、より現実的に、見せるための設定であることは言うまでもない。やはりここにリアリティの担保があるのである。

写実主義が自然主義となり、心境小説を経て私小説に結実していくが、この文芸思潮の根幹は、作者の実体験を小説化することである。つまり、作者の身の上で起こった現実的事件を小説に写し取っていく作業が基底となっている。これは文芸ではリアリティの確保なのである。リアリティの欠けた小説は読んでいて絵空事がわかつてしまう。いかにリアリティを確保するか―それを現実の描写によって確保していく工程

と捉えていただければわかりやすいのではないだろうか。ドキュメントを装うリアリティ番組の成立根幹もここに帰す。

## おわりに

結論風にまとめると、写実的リアリズムは、美術史上でも文芸の世界でも相克を繰り返してきた問題である。そこにリアリティ希求の問題が常に内在していたわけであるからである。したがって昨今のアニメーションや漫画での現実トレースの頻出問題は、リアリティの担保となるべく写実性がペーパーレスやタブレット化など技術的進歩によって精密度を高くできる環境になった以上、進歩に伴って生じてくる必然であった。

ただ、自由な表現を志向できる分野なのに現実的な枠組みにリアリティを求めることはいかがか、というアニメーションや漫画の表現分野の開かれた可能性について、リアリズム一辺倒の右にならえ的な現象に対しての警鐘は必要である。今後も過度な現実と見まがうばかりのリアリズム志向が一段と進むことが予想されるからである。

リアルな街並み、リアルな車、リアルな戦闘機、リアルな背景……とリアリティの担保として、かつまた技術的進歩の成果として、写実的リアリズムは強化されていくはずである。しかし、繰り返しになるが、アニメーションは空想の世界も描けるはずで、技術的進歩によってその可能性を否定する方向に進んでいることが問題なのである。もちろん実際の風景に創造的なものを組み合わせることも試みられてはいるが、背景のトレースが前提で登場人物を描き込むことはもう漫画で行われていることで、それがアニメーションでも進行しているわけである。

とはいえ、過度のリアリズム背景描写が過ぎると、今度は真逆な方向に進むのが美術史が端的に証明している。写実の問題は、絵画や短歌などでは想起される論争が多いのではなからうか。音楽でもこうした逆進性は発現していて、リズム主体(小室哲哉等)に走りすぎると歌い上げるバラード(平井堅等)に向かうのが勝ちすぎると再度またリズムチックな音楽(中田ヤスタカ等)に向かうことも同じである。

今後、背景等を中心に写実的なリアリズムが強化されていくことが予測され、漫画領域では技術的な進歩が作者の大衆化を進めることになるだろうが、忘却してはならないものは、アニメーションや漫画がきわめて自由度が高い表現領域であることであ

る。流行の技法を駆使するもよしだが、そこに安住・埋没してはならないわけである。自由な表現は技術を超越するものである。——と書く内容が先か形式が先かという美学的問題に遡源するのは本稿の目的ではないのでこのくらいにしておくことにして、どんなものでも具現化できる領域は、現実的な規制に縛られることはないはずである、ということ等を常に座右に置くべきなのである。今回触れられなかったことは他日とすることですとされたい。

## 〔注〕

(1) 竹熊健太郎氏編『庵野秀明パラノ・エヴァンゲリオン』(金九、太田出版六九七〇頁)

(2) 『鉄腕アトム』で生み出される、人物のアップの際、口だけを動かしたり、一秒二四枚を同じ絵を三枚ずつ撮り計八枚で二四枚分を済ますリミテッドアニメーションが日本の主流となるがたとえば、ちばかおり「ハイジが生まれた日」19、「東京新聞」夕刊、二〇一六・二、フルアニメーションに対して作画枚数を削減するリミテッドアニメを含め手塚治虫の虫プロの方法や東映動画について今日までの諸氏の発言に目配せをしつつ簡便にまとめたものとして、禮美智章氏『アニメーションの想像力』(金二七、風間書房序・第一章があるので、本稿はこの点については詳述を避ける。なお、原作と作品——脚色の関係については拙論「作品の映像化による改作の問題点——脚色と再生のメディア・リテラシー」(『解釋學』四五輯、平一七・一一)でいささか論じているのでここでは繰り返さない。

(3) ただし、従来のセル画の作画をデジタルで故意に再生している、といった方が適切であろう。セル画がテレビアニメーションから完全に姿を消したのは、平成二五年一〇月の『サザエさん』の完全デジタル化によってで(日本動画協会、『ドラえもん』は平成二四年からデジタルに移行しており、『サザエさん』も平成一七年からオープニングなど部分移行していたというが、二五年の一〇月から完全デジタル化したものが放映され、手書きをPCに取り込んで処理して行く形となっている(『日本経済新聞』平成二五年九月二七日)。

(4) NOTAMIA OFFICIAL WEBSITEには「二〇〇五年四月に設立した深夜アニメ枠『ノイタミナ』とあり、『ノイタミナ』とは『Animation』を逆読みしたもので、『アニメの常識を覆したい』『すべての人にアニメを見てもらいたい』という想いから名付けられています。現実と非現実がどちらも『リアル』な今、テレビとインターネットとリアルをつなぎ、日常に少しだけ変化を与える存在でありたい」とある。実際、『ハチミツとクローバー』(平一七)、『のだめカンタービ

- レ』(平一九、『もやしもん』(同)、『墓場鬼太郎』(平二〇)、『図書館戦争』(同)、『西洋骨董洋菓子店』(同)、『東のエデン』(平二二)、『四畳半神話大系』(平二三)、『海月姫』(同)、『つぎどろっ』(平二三)、『ギルティクラウン』(平三三)、『二四』など)の枠で放映された作品である。
- (5) 津極信之氏『アニメーション学入門』(平一七、平凡社新書 四一〜四二頁)。
- (6) 豊原正智氏『アニメーションの記述と感情移入』(『藝術』三七号、平二六・二二)。
- (7) 『史上初・全編ロスコープのテレビアニメ』『悪の華』4月放送開始 ORICON STYLE (平二五・三二) 記事。なお、実際視聴して感じることは顔面の表情が逆に乏しくなる傾向も生じている。白塗り過ぎる厚手のファンデーション顔というべきか。
- (8) デイズニーは『映画のカメラと同じく、実際の人間の動きを一秒間に二四コマ、トレースして再現するフルアニメーションである』(注2前掲出・禮美氏著書九頁)。なお禮美氏は同書第三章で東南アジア諸国を中心とした海外へのアウトソーシングについても東映アニメーションを対象に考察している。平成一四年以降のペーパーレスとなりペタプレットでのデジタル化は、ネットワークで結ばれ、輸送の時間も料金も発生しなくなったことがより海外を近くの現場にしていける経緯が調べられている。
- (9) 着物の文様が様々に細部にわたり描かれていることは今更指摘することもなく想起されることなので、別な観点から写実のリアリズムを指摘しておく。葛飾北斎の娘心為に絹本彩色の『夜桜美人図』(メナード美術館蔵)がある。灯に浮かび上がる陰影の濃淡はラ・トゥールの『常夜灯のあるマグダラのマリア』や『聖ヨゼフ』を対置させた構図のだが、今、取り上げたいのはそこではなく、灯に照らされた夜桜の上広がる上中段の夜空である。白い点描に紅等の色をつけ三種類か四種類に星に光の差をつけて、つまり肉眼で捉える光の差、つまり星を等級で描き分けているのである。星はざつと見て一五〇個は描かれている。なお、『アートスケープ』平二七・二二・一五月号に平二二・八・一五月号、影山幸一氏『葛飾心為〈夜桜美人図〉抒情と科学の「暗闇」―安村敏信』が掲出され、星を書き分ける色を五種類とし星の数の指摘はないが、この作品の分析と参考文献も出ている。なお、線だけが日本のアニメ的表現とするのは早計としつつも、アメリカのCG・VFXのプロダクションは漫画的アニメーション作品でもコンピュータグラフィックスで写実的表現を再現しようとしてきたが日本はそれとは違う利用にチャレンジしているのではないか、そのためには3DCG制御ソフトウェアが海外製であり線を重要な要素とするアニメの制作に国内でのソフト開発がなされなかったのではないかと上野弘子氏は指摘する(同氏「日本的映像表現とは何か?―3DCG映像における写実的表現とアニメ的表現の比較」、『映像情報メディア学会技術報告』三八巻一六号、平二六・三二)。

- (10) 『芸術新潮』六七巻二号(平二八・二)が江口寿史の特集を組み、これらのイラスト画も収載されている。
- (11) 井上雄彦氏『スラムダンク』のトレース盗作として末次由紀氏『エデンの花』を平成一七年に講談社が連載打ち切り、回収、絶版の処置を施している。「漫壇家・末次由紀氏 盗用(盗作)検証」サイトでは、フリパズギターのジャケ写やアイドル写真集からのトレース(広末涼子や松本恵、現・莉緒、伊東美咲等)による盗作疑惑が五〇数点も指摘されている。
- (12) 末次氏のフリッパズギターのジャケ写写真トレースの場合は、黒二脚・木目四脚のセブンチエアーを四脚の赤色に変えたのだが、『CAMBRI/CAMBRI』平七、末次氏『エデンの花』三巻裏表紙 平二三、この椅子はアントチエアーのバリエーションとして出されたもので、(コピー商品もあるだろうが)普通この椅子を見たら判るはずで(アルネ・ヤコブソンを知らずに安直に使った)としか考えられないトレースである。そしてジャケ写の人物を漫画の人物に置き換え、背景はトレースしたものを利用している。
- (13) 今敏氏「写実とリアルは違うことだから」(『広告批評』二六〇号、平二四・五)。
- (14) 『定本國木田獨步全集』一卷(増補版平七、学習研究社)五一九〜五二四頁。なお、通常、引用は原文通り旧字旧仮名で行うのが筋であるが、読みやすさを考えて私に新字新仮名遣いに改めたことをお断りしておく。初出は『文章世界』二巻一〇号(明四〇・九)。
- (15) 『芸術と実生活』(昭三三、講談社)、『平野謙全集』二巻(昭五〇、新潮社)。
- (16) 『芥川賞 憤怒』『愛の極点(太宰治)』(『改造』一八巻二一、昭二一・二二)のち『或る文学青年像』『わが小説作法』(昭二九、新潮社)収録時に改題。『佐藤春夫全集』八巻(昭四三、講談社)、同一〇巻(平一一、臨川書店)所収。
- (17) 『森鷗外全集』二六巻(昭四八、岩波書店)。
- (18) 注16前掲小説。
- (19) 『産経ニュース』平成二三年一月一七日等。

