

芸術としてのアニメーションの認識  
(アニメーション基礎教育のために始めに認識すべきこと)

森田和夫

The Recognition of Animation works as Art  
(What we should recognize before starting basic education  
of animation technique)

Kazuo MORITA

**ABSTRACT**

ANIME means cartoon films that made in Japan. In other words, that is not meaning animation. As a matter of fact there are many vulgar ANIME works around us. This is very strange to me. Why are good works few in ANIME films? This situation is my big question as a fan of animation.

I feel a sense of impending crisis at the process of making ANIME films of today.

Therefore I wrote this article so we need consider this situation from starting point of animation once again.

In first chapter I mentioned about motion mechanism of animation and about Kokoro as an acceptor of animation, also I explained art characteristics of animation in last chapter.

And I was able to find an answer of the question at last. That is simple. Almost ANIME do not include art, this is the answer, but this is big problem.

目次

はじめに

1 アニメーションの誕生

1.1 動きの認識

1.1.1 現象としてのアニメーション

1.1.2 動きの追求

1.1.3 動きの受容

1.2 動きの本質

1.2.1 動画感覚

- 1.2.2 時間感覚
- 1.2.3 空間感覚
- 2 芸術との接点
- 2.1 こころと芸術
- 2.2 こころの芸術
- まとめ

## はじめに

国内にアニメ制作会社が約440社(東京都アニメ産業振興方策検討委員会調べ) あるそうである。

アニメ(anime)という名称は、いまやアニメーション(animation)の省略形としてではなく、エンターテインメント・コンテンツの独立した一つのジャンルを指し、それは日本製カートゥーンを意味している。本稿において、「アニメ」はこの意味で用いる。

東京都は、景気対策の一環として、この440社のアニメ制作会社を「ジブリ」と同等と見なし、東京を「アニメのハリウッド」にしようと、「1兆円市場」のさらなる拡大をねらう。

だが、アニメ制作会社の数が示す本当の意味は、ビデオショップへ行って、アニメコーナーを眺めてみれば自ずと理解できる。そこには安易なキャラクターグッズ見本とアダルト番組が、アニメという隠れ蓑を着て並んでいる。

これらを一概に低俗だと決めつけるわけにはいかないが、関係当事者はそう言われることに対して動じることはない。承知の上なのだ。アニメはビジネスに過ぎず、低俗であっても市場の確保が確実ならば何の問題もない、というわけだ。

そして、こうしたアニメ関連ビジネスにおける総売上は、「1兆円市場」どころか、現在2兆数千億円を超えるとテレビが報じていた。

アニメからアニメーションへの回帰を訴えたかったのだが、このアプローチ自体が的外れだったのだろうか。しかも、一步下がり視野を広げてみれば、この2兆数千億円のうちの2兆円強は「ライセンスビジネス」によるもので、アニメは、カネを運ぶミツバチを誘き寄せるための甘い蜜に過ぎないということに気づく。

肝心のアニメ制作現場は、不景気というキーワードを巧みに操るクライアントのひとこえに制作費削減を余儀なくされ、組織ピラミッドの下層部へ行くほどその惨状は痛ましい。ギャラも支払われないうまま作業を続けざるを得ない末端のスタッフを前にして、1兆円も2兆円もない。

アニメがビジネスの手先としてしか生かされない、こんなにもひ弱な存在に成り果ててしまったのはいったいなぜなのか。

ビジネス至上主義(あるいは拝金主義というべきか)は、豊かさの在処を人のところから金銭に移行させ、足ることを知らない餓鬼の世界を産み出すに至った。そして、価値基準を見失ったアニメーション制作者たちは、かつて夢いっばいだった駆け出し時代に抱いた理想を放棄せざるを得なかったのだ。

もはやアニメ産業は、足先が断崖絶壁に向かっていることを知りながら、このまま突っ走るより他に道はないのだろうか。

だが、案ずるには及ばない。簡単なことなのだ。ビジネス至上主義のルールから外れさえす

れば、差し障りのない言い方をすれば、視点をほんの少し変えさえすれば、つまり「生活のため」という言い訳を捨て去ることで、アニメーションは芸術表現なのだという自覚を見だし、暗黒からの脱出を可能にすることができる。生活費は他で稼げなどと言っているのではない。アニメーションを創る姿勢、仕事を楽しむための方法論だ。

営利を目的としていない数々の個人作品や学生によるコンペ作品は、それを証明している。たとえば作者は自分のキャラクターを心から愛し、それを最大限に生かすために、最適なアングル、最適なライティング、最適な背景、最適な音楽など、必要となるすべてを、ベストを尽くして学習する。そこには明らかに芸術と呼べる領域からの、光の差すごとく語り掛けてくる何ものかの存在が確認できる。

芸術とは喜びそのものをいい、そして良い作品は作者の喜びが反映され燦然として輝いている。これこそがアニメーションの神髄なのだ。

「アニメのハリウッド」構想は、教育サイドに対し、アニメ制作現場への即戦力としての人材育成を促す。しかし即戦力人材育成とは、使い捨て人材補給と言い換えることもできる。税金の増収も大切な課題ではあろうが、短絡的に量産アニメ業界へのテコ入れを実施する前に、アニメいわば「風俗」ではなく、アニメーションすなわち「文化」を守り育てることを、まず率先して行うべきではないのか。

皮肉なことに、「アニメのハリウッド」ならぬ本物のハリウッド製のエンターテイメント・アニメーションは、生き生きとしていてビジネスのいやらしさが微塵もない。そこには徹底的に楽しさを追求するアメリカン・カートゥーン文化が、空気のようにして在るのだ。

日本のアニメーション文化は、自らのエピゴーネンであるアニメにより危機に瀕している。だからこそ、いまアニメーションの原点を再確認することは、アニメーション文化の足固めのためにも、アニメ業界の意識向上のためにも極めて重要なのである。

## 1 アニメーションの誕生

動きとは、時間の経過そのものと言える。環境を見渡せば、すべてが時間の中で活動し、静止しているとされるブロンズ像や絵画さえも、動き（変化）の渦中にあることが分かる。

### 1.1 動きの認識

#### 1.1.1 現象としてのアニメーション

アニメーションは、アニメやテレビゲームなどのエンターテイメント、あるいはシミュレーションやモーショングラフィックス、ウェブサイトにおけるバナーである前にそれは現象である。

アニメーションという現象は、連続した静止画を順に表示することにより得られる、と通常説明されるが、じつは静止画は連続などしていない。

ヴェルトハイマーが1912年に行ったファイ現象の実験（縦長のスリットを示した後、仮に回転軸の位置とするスリットの下位置に、横長のスリットの左右どちらかを合わせて置き換えると、被験者はそこにあたかも棒が倒れるといった「動き」を知覚する）に使用した2枚のスリット（図1）の、いったいどこが連続しているというのか。

アニメーションを実写映像の視点から捉えようとするれば、その行為はアニメーションからその本質を奪ってしまう。アニメーションは、映

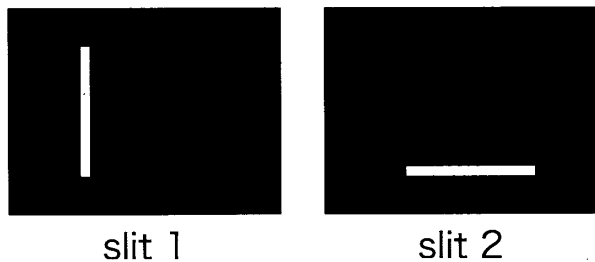


図1 ファイ現象の実験のための2枚のスリット

画のように時間軸の流れを齧りに分解したものではない。ヴェルトハイマーの実験が示すように、アニメーションとは、むしろ非連続を連続させることなのだ。

### 1.1.2 動きの追求

1830年代には、絵を動かそうという飽くなき追求から、フェナキスティスコープ(ジョゼフ・プラトー/1832年)やゾートロープ(ウィリアム・ホーナー/1834年)などが発明された。いずれも非連続の絵を連続させるための工夫が見事に成されている。

フェナキスティスコープとほぼ同時期に別の場所で同様のものが発明され、こちらはストロボスコープ(フォン・シュタンパーによる)と呼ばれた。その後、プラトーによりストロボ効果の法則がまとめられるのだが、このストロボ効果の応用に至るまでの試行錯誤こそが、アニメーションの産みの苦しき(じつは楽しみ)そのものであり、これによる恩恵は映像技術分野においても計り知れない。

つまり、このストロボ効果こそが非連続に連続をもたらす鍵なのだ。

点滅を繰り返すストロボ光の中に身を置くと、動きの断片が切り取られたように知覚される。これは実写映画の原型(連続の非連続化=齧化)と言える。つまり時間軸から齧りを切り出したのだ。これをフィルムに記録し、プロジェクターにかけ再生すれば映画は成立する。

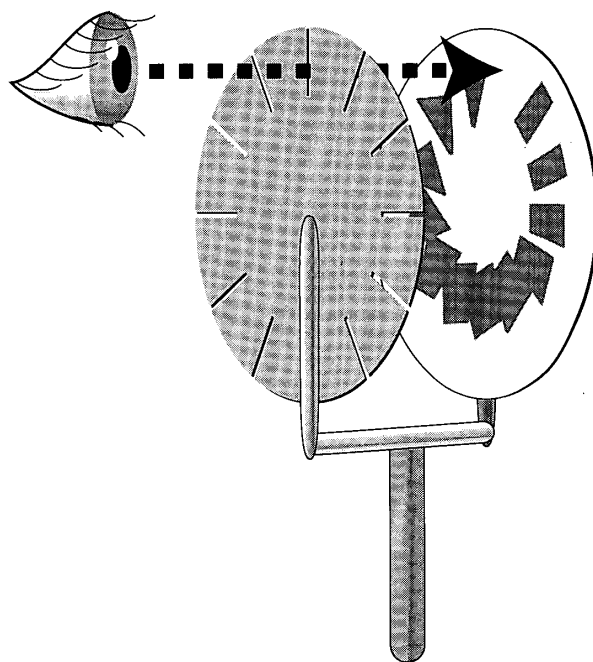


図2 フェナキスティスコープ  
回転する円盤のスリットを通して鑑賞する

水道の蛇口から等間隔でしたたり落ちていく水滴と、そこを照明しているストロボ光の点滅が同期(シンクロナイズ)すると、水滴は空中に留まり、また同期をずらすことにより、スローモーションで落ちてゆくようにも、あるいは蛇口に逆戻りするようにも見せることができる。

例えばこの位置に、異なる形(非連続形)あるいは異なる色(非連続色)の水滴が次々と落ちてくれば、その空間に不思議な躍動を見ることができはずだ。これがアニメーションの原型である。

同期がずれてくれば、躍動する物体はスローモーションで落ち始めたり、蛇口に逆戻りし始めたりする。この現象は壊れかけたテレビにおいてもしばしば目撃する。映画の1シーンで車輪が逆回転して見えることがあるが、この現象もストロボ効果の同期のずれによる。

フェナキスティスコープやゾートロープ、そしてこれらに類する道具による動きは、皆この

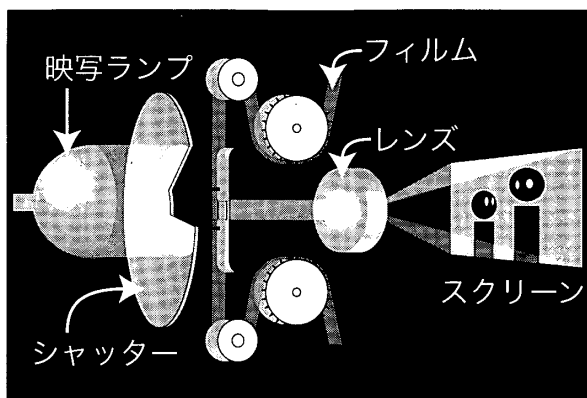


図3 映画のプロジェクターの構造

ストロボ効果により知覚される。フェナキスティスコープやゾートロープはスリットを、そして映画用のカメラやプロジェクターは回転するシャッターやミラーを用いてストロボを代用している。ストロボ効果なしでは絵は流れてしまい、絵を動かすどころか、そこに何が描かれているのかさえも認識することはできない。

通常の照明下（ストロボ効果なし）での蛇口の水滴をみれば容易に理解できる。そこには水滴が次々と止めどなく落ち続けている。

### 1.1.3 動きの受容

フェナキスティスコープやゾートロープ以前、ソーマトロープ（図4）という玩具があった。表裏に異なる絵が描かれた円形のカードで、左右に紐がつけられている。この紐をつまんでカードを回転させると、残像現象により表裏の絵が視覚的に合成されるという仕組みだ。片面に鳥籠、片面に小鳥、それが合成されることで小鳥は鳥籠の中に捕らわれて見える。この類の様々なアイデアのカードがあり楽しめる。

映画の動きの仕組みを、この残像現象を引き合いに出して説明する例を時々見受けるが、これは正しくない。ある齣に別の齣が重なって見えてしまっは映画にならない。むしろ先駆者たちは残像を消すために様々な試みをして、ス

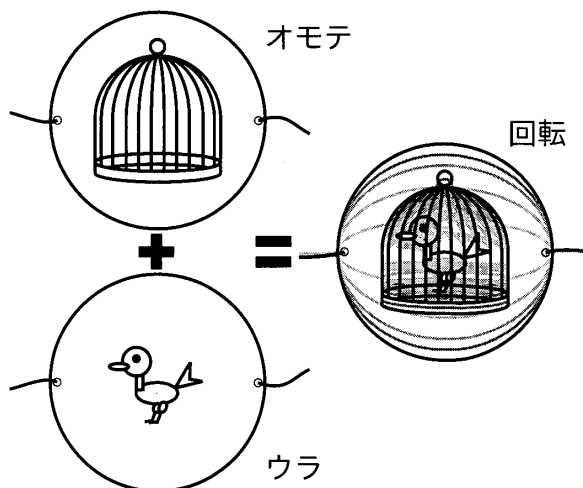


図4 ソーマトロープ

トロボ効果の応用に至ったのだ。

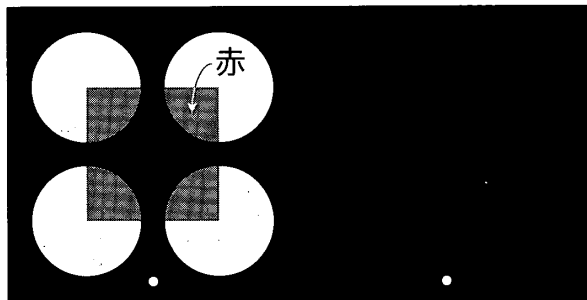
ソーマトロープの場合の残像は、ストロボ効果がないからこそ起こる現象だ。したがって、通常の照明下における蛇口の水滴が決して空中に静止して見えない状態、つまり流れてしまう状態を敢えて利用するソーマトロープはフェナキスティスコープ系には属さない。

ソーマトロープは、そういうわけでアニメーション、ひいては映画の原型とは言えない。だが、知覚のされ方に興味が残る。

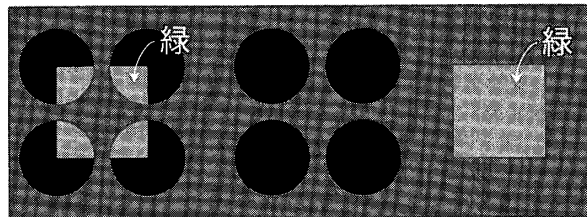
カードの回転は均等なはずなのに、目に対して正面を向くときにだけ絵を知覚できるのはなぜか。目に対して斜めに位置するときにはなぜ絵は目に止まらないのか。ストロボ効果なしで、なぜ絵を知覚できるのか。もしやストロボ効果に変わる新しい知覚効果なのではないか、と思いたくもなる。

2001年8月31日発行の米科学誌「サイエンス」に興味深い論文（下條信輔・米カリフォルニア工科大教授とNTTコミュニケーション科学基礎研究所の共同グループによる）が掲載された。この論文によれば、

「残像には、物を見た後に網膜上の色素の変化や神経の適応により、短時間、網膜上に生じる



テストチャート



残像

図5 残像実験のための図

と考えられている通常の残像と、これに加え、脳の知覚作用による残像の、二種類の残像がある」という。

白い4つの円の内側が赤く色づけされている。(図5上左)それが4つの丸窓から除く赤い四角形のように見えるのは脳の知覚作用による。下位置の点を凝視した後、右側の点を見ると、黒い4つの円の残像が見えたり、赤い部分が補色の緑色に見えたりする。これは網膜上に起こる通常の残像だ。ところが、強く凝視すると、緑色の正方形の残像が生じることを確認した。

(図5下右) 実際の図の中央には何もなく、色すら付いていないのに、形や色が補われて四角形の残像が現れたのだ。

この実験結果から、同研究グループは、大脳の視覚皮質の働きにより生じる残像の存在を明らかにした。

にわかには信じ難い現象だ。脳についての言及は筆者の範疇ではないが、存在しない物を脳が補って出現させるのだとするなら、つまり、幻想の実体化をこの論文は語っているのだ。

ヴェルトハイマーのファイ現象の実験も、倒れると知覚された2枚のスリットに中間の齧は当然存在しない。いったい何がこの知覚をもたらしたのか。

棒が倒れるという事実を経験的に知らない乳幼児にこの実験を行っても、同様の結果を得ることができるのだろうか。

逆に残像現象を利用したソーマトロップの場合、齧化されていないので、回転しているカードのどの角度の位置にストロボを当てても像を切り出すことができる。つまり、どの角度も生理的にはすべて見ているのだと言える。目に対して正面に位置したときのみ知覚できると感じたのは、じつは錯覚だったのだ。経験的に知っている物の形は、目に対して斜めに位置していても、正面に位置した時の形を手がかりにして、脳がその形を理解し自動的に補正してしまう。

耳の遠くなったお姑さんは、自分の悪口には鋭く反応するという。あるいは、カーステレオから流れるクラシック音楽を聴きながらのドライブを実況録音し、後でこれを再生してみれば、その時の音楽が、周りの雑音の多さに聴くに堪えない代物だったことが分かる。ドライブ中、音楽以外の雑音は脳が自動的にキャンセルしていたのだ。

視覚的にも聴覚的にも、ソーマトロップの知覚と同様に、生理的にはそのすべての情報を受容していながら、人のこころは、脳によって必要な部分のみを選び分けて、さらに補正までして認識していたのだ。

## 1.2 動きの本質

### 1.2.1 動画感覚

動きについての基本的な考え方を持たずに、無神経に作られたアニメーションを、特にテレビ放映される番組中のCGによく見ることがあ

る。それらに共通する特徴は、むやみに間延びした中割\*だ。

中割など苦もなく処理してしまうアプリケーションを、これ幸いと、何の工夫もなく使っている。たぶん、齧抜きしたアニメーションよりは手抜きに見えないだろう、といった、クリエイティビティではなくクライアントの方を向いた愚かな思いがこのような仕事をさせているのだ。そして、なめらかに見えるだけの動きは、それがねらいであるならともかく、往々にしてanimate（生命を吹き込む）していない。

アプリケーションが使えるだけでアニメーションを理解していない自称アニメーターを、いくらギャラが安かろうと、テレビ局たるものを使ってはいけない。あるいはそれは、テレビ局側が制作権限を振りかざし、気弱なアニメーターに彼のアニメーション哲学を踏みにじったデータラメを強要しているようにも見える。

\*中割とは、複数のキーフレーム間を指定の尺数（秒数）に従い齧（フレーム）を増やしていく作業である。1枚の絵に対し2齧の撮影（便宜的に「撮影」という）をしていく場合、テレビにおいては1秒約30フレーム換算なので、15枚の絵が必要になる。1カットを1秒で動かそうとするとき、15枚の絵のうち、たとえば前後の2枚を原画（キーフレーム）として、間の13枚を中割して動画を完成させるのだが、これを均等に割ってしまったのではじつはアニメーションにはならない。

アニメーターの動画感覚によっては、中割の内の何枚かは1齧撮影、何枚かは複数齧撮影、ということもあり得る。したがって、1秒15枚の絵という数は、あくまで換算枚数（フレームレート）であり、必要枚数ではない。

しかしCGアプリケーションは、基本的には複数のキーフレーム間をフレームレートに従い

均等割りしてしまう。イーズイン・イーズアウト、つまり動き始めと動き終わりを徐々に速くあるいは徐々に遅くさせたり、さらに細かなスピードコントロールが可能なプログラムも存在するが、動画感覚なしでこのプログラムを扱うことはできない。

アニメーション・プログラムを書いたプログラマは優秀なのだろうが、プログラマが動画感覚をも持ち合わせているとは限らない。仮に持っていたとしても、人の感性の領域を自動化することはできないので、むしろ現状のプログラムのまま自由度を持たせておく方が、それを使いこなすことができるアニメーターにとっては都合がいい。

### 1.2.2 時間感覚

時間の容器というものを想定してみよう。例えば、時間の容器としての電車が駅を出発して次の駅に到着するまでの間、乗客は全員同じ長さの時間を過ごしたことになる。この客観的な時間は絶対的なのだろうか。二駅間の車中を長く感じた乗客もいるだろうし、短く感じた乗客もいるはずだ。これは主観的時間だから絶対的な時間ではないのだろうか。

一般的には客観性を偏重する傾向にあるので、時間の容器にしか過ぎないほうの時間を絶対的時間だとして疑わない。つまりラップタイムを競うための基準としての時間を絶対的時間としてしまうのだ。これは一見正しいように思える。だが時間感覚を持って仕事をする現場の人々は、ただの容器を主体になどしない。

アニメーターは秒何齧といった時間の容器の中で仕事をしているのだ。容器に照らし合わせて動きを決めるのではない。具体的には、目を瞑り、頭の中で動きをシミュレートしてみ、ストップウォッチで計った結果、たまたま何秒だった、というように尺（時間の長さ＝時間の

容器の大きさ)を決めていく。台詞や音楽が先行する場合も、その時点においてまったく同様に尺出にする。

だが、この時間をそのまま時間の容器にしたのでは、ゆたかな表現にはならない。たとえば台詞に合わせて動きを創ろうとすると、台詞をただなぞるだけになってしまえば、それはアニメーションとはいえない。(因みに、日本のアニメは映像が先行して、声はアフレコする場合が多いのだが、アメリカのカートゥーンはリップシンクを重視しているのではほとんど音声先行する)

では主観的な時間を時間の容器にうまく納めるためにはどうすればいいのか。そこで登場する重要な概念が「間」である。

音楽を例にとれば、豊かな表現をするために、あるいはまた先人は神とのつながりを深めるために「間」を取り入れ、時間の容器に工夫を凝らした。繰り返してはならない変則的なリズム、拍で数えることのできないリズム、あるいは音階、和音の意図的な歪曲、などにより容器を複雑にした。

そして「間」はさらに、このような複雑な形の時間の容器の中での合奏をも可能にする。

指揮者のいない邦楽を学ぶヨーロッパからの留学生が、自分のパートのタイミングを取るのに大変苦労していたという話を、民俗音楽研究者の故小泉文夫氏が書いていた。「間」の感覚を、メトロノーム的な拍を数えることで得ようとしたために、留学生はそれをつかむことができなかったのだ。

「間」はリズムにこだわることでさらにつかみにくいものになってしまう。じつはリズムこそ「間」の表現なのだが、デジタル音楽以来、メトロノーム的な拍とリズムは混同されてしまった。デジタル音楽のリズムは、時間の容器がそのすべてであり、またそうでなければプログラ

ムにより同期演奏させることはできない。

日本民謡に受け継がれている手拍子をよく聞いてみると、拍が必ずしもメトロノーム的でないことがわかる。しかし、この主観の集合体である民謡会場は一体になって歌を楽しんでいる。このような状況の中にいるとき、むしろメトロノーム的な均等な拍のほうが「狂っている」のではないかとさえ思えてくる。

メトロノームでの時間統一は、時間の容器に時間感覚を強引に詰め込もうとする行為である。これは運動会の入場行進では有効だろうが、だからといって入場行進で足並みが完全に揃うことはない。当然だ、自然に反しているのだから。このことは人の持つ時間感覚の真理を暗示している。

### 1.2.3 空間感覚

初期の映画がおもに固定アングルで撮影されていたのは、勿論技術的な限界もあろうが、演劇におけるの舞台という固定観念が大きく影響していたのに違いない。しかし、芸術家たちの冒険心が限定的な表現様式に甘んじているわけではなく、メリエスの特殊撮影然り、エイゼンシュテインのモンタージュ論然り、ヌーベルバーグではゴダールが小型カメラを担いで空間を駆け回った。これは、低予算からの必然ではあったのだろうが、結果的には功を奏し、カメラワークの存在をあらためて世界中に知らしめた。これらはすべて、映像の宿命的な制約であるフレームからの解放、つまり新しい空間を獲得するための葛藤だった。

そして、映像における空間表現に欠かせない要素が、じつは視覚的空間とは次元の異なる音楽にこそ存在している。

音楽はごく自然に映画の黎明期の頃から使われている。興行師たちは、ほとんど無意識に、音楽が空間表現にはなくてはならないことを直



感じていたのだろう。音楽は、視覚的次元の外側から空間をしっかりと支えていた。

音楽は空間感覚をなぜ満足させるのか。

認識するという次元において、音もまた物理現象だ。物を叩けば当然音を発する。音楽も物理現象には違いないが、物理現象として音楽を認識したのでは、それはもはや音楽とは呼べない。音楽が「抽象」を内包しているからだ。

このことから、映像における音楽と音の相違を明確に区別することができる。

物を叩けば当然音を発する、と書いた。だが本来映像と音声は別系統で記録しなければならない。現実の世界では当然の現象が、映像に変換された瞬間に音は分離してしまうのだ。だが、これはむしろリアリティーを有しているといえる。映像と音声の分離はネガティブな出来事ではない。

まだビデオカメラが一般的になる以前、サイレントの16ミリカメラで幼いわが娘を撮影したことがあった。そして娘が「パーパ、パーパ」と、その口の動きのみでぼくに語りかける姿をスクリーンに見た時、強烈なリアリティーを覚えたのだ。このフィルムに現在のビデオのように、音声が発音のごとく付いていたら、あるいはリアリティーなど感じることはなかったかも知れない。無指向性のマイクが拾うほやけた状況音は雑音に過ぎず、それに気をとられれば、幼い娘の背後で風にふるえる雑草の動きなどは打ち消され、フィルムは巻き取られていたに違いない。風にふるえる雑草の動きは、空気を、つまりリアリティーを写し込んでいたのだ。

楽器の音の倍音成分が、音として認識することができないにもかかわらず、音色表現には絶対不可欠なのと同様に、背後に写し込まれた情報は、無意識の領域において明らかに空間感覚を刺激している。状況音がこの感覚を鈍らせる

結果になるのなら、必ずしも映像に音声は必要ではない。映像と音が無関係に存在しているからだ。

だが音楽は違っている。適切な音楽が映像に加わることで、映像は生まれ変わる。音楽は映像に付随する物ではなく、むしろ別の次元にある物だからこそ、効果を発揮することができるのだ。音楽の持つ抽象性は映像に染み渡り、具体的な「物」を写し込んだ映像そのものを抽象化する。

アニメーションにおいては、はじめから状況音は存在しない。だから音楽ではなく単に音であっても、音楽と同様の効果を得ることができる。これはアニメーション表現にとっては大きなメリットだ。

空間感覚とは、部屋の広さや宇宙の深さのことではない。空間感覚とは、抽象概念を取り込む感覚をいう言葉であり、映像表現の核心を意味している。

キューブリックの映画『博士の異常な愛情』での、世界が崩壊してゆくラストシーンに流れるケセラセラのなんと悲しいことか。あのシーンに、最近のハリウッド映画に見られるうんざりするような大音響の爆発音を使用していたら、それは果たしてリアリティーを得る結果になっただろうか。

## 2 芸術との接点

### 2.1 心と芸術

作品の、芸術と呼べる根拠を、作家の持つ問題意識と内容（意図、メッセージ）が人のところに訴えかけるから、と言えどもっともらしいのかも知れないが、じつはそんなことはない。むしろ作者の意図とは無関係の、まったく次元

を越えたところに、鑑賞する者を感動させるなものかが存在するという事実が、作品の芸術性を決定しているのだ。

アニメーションにおいて言えば、イメージの断片、たとえば音楽とフィルムとの傷との一瞬のシンクロにこころを奪われたり、予期せぬ線のブレに妙な生々しさを感じたりすることがある。それはいったい何に起因するのか。

作者のメッセージが芸術であるわけがない。つまり作品が芸術なのではなく、作者の思惑とは次元を異にして、作品に芸術が潜んでいるのだ。だからこそ作品は形を保ち続けることができるのではないのか。芸術の要素が潜むことなしに作品は成立しない。

それでは作者が伝えようとするメッセージは無意味なのか。

芸術とコミュニケーションを同義とはしたくないし、ここでコミュニケーションについて述べるつもりもないが、敢えて言えば、「これは芋である」といったことが作者のメッセージであるとするなら、それはコミュニケーションなどではなく、スーパーのチラシと同類、すなわち告知であるに過ぎない。「これは芋である」の「芋」をどのような単語に置き換えようと同様だ。作者の意図が無意味なのではなく、それを越えたところに芸術は存在しているのだ。

前出の映画『博士の異常な愛情』のラストシーンにおいて、キューブリックは悲しさを言おうとしたのだろうか。多くの観客の中で、悲しさを感じたのは筆者だけだったかも知れないではないか。芸術家は押し付けがましい主張などしない。芸術は主張することなどではない。

## 2.2 こころの芸術

「オアソビ」だけで生活はできない。と、『アリとキリギリス』の寓話を真に受けて育った「よ

い子」たちは、「オアソビ」を芸術の意味で使い、「オアソビ」だけで生きているようにしか見えない芸術家たちを決して快くは思わない。芸術を安っぽく軟弱なものに見下している彼らは、じつは「オアソビ」こそが、人を生かすエネルギーなのだということに気づくことはない。

しかも、いざとなれば芸術など、自分たちより程度が低いから、やればたやすくできると思い上がっている。

だが「よい子」たちよ、アリが「オアソビ」のほうが楽に「儲かりそう」だからと、にわかにはバイオリンを持ち出してきても、キリギリスのように、そうやすやすと演奏などできやしないのだ。テクニックが問題なのではない。アリが「遊び心」、すなわち芸術感覚を持ち合わせているかどうかという話だ。

そうか、いま解ったぞ。「よい子」たちはこのことを知った上での芸術否定だったのだ。負けず嫌いの「よい子」たちは、芸術を理解できない自分を認めたくなかったのだ。ならば『アリとキリギリス』における芸術否定も、逆説的な見解として分からなくはない。

そう、芸術では簡単には食えないのだ。

『アリとキリギリス』の寓話において、作者はおそらく堅実に生きることを教訓とする意図があったのだろう。

だが、ここで言明しておかねばならないのは、そもそも芸術と食うこと（経済的問題解決）とは何の関係もないということだ。芸術作品に値段が付いた瞬間に、それは作品ではなく商品になってしまう。もともとは文化保護の意味において、巨匠の作品は巨額な値で取り引きされたのだが、それが投資として行われた瞬間にそれはもう芸術とは別の次元の存在に変わってしまう。

重要なのは、芸術と生活を二者択一すること

ではなく、芸術のための生活であり、生活のための芸術であるという認識だ。

「芸術のための生活」とは、芸術志向の日常生活を過ごすということであり、「生活のための芸術」とは、芸術で生活のためのカネを稼ぐという不埒な意味では勿論ない。「カネを稼ぐ」とはイヤな表現ではあるが、敢えて言えば、カネを稼ぐ手段として芸術があるのではなく、カネを稼ぐ手段に芸術が不可欠だということ、つまり日常の仕事に芸術的要素が欠かせないのだ。

芸術すなわち喜びと仕事とを分離してしまえば、『アリとキリギリス』の悲劇は免れない。

## まとめ

それは1963年、手塚治虫による漫画映画『鉄腕アトム』のテレビ放映がスタートした時点において、すでに始まっていたのだろう。

『鉄腕アトム』は、ほとんど動かないリミテッドアニメで、それを動いているように見せるために様々な工夫が成されていた。超低予算の中での苦肉の策なのだった。まことに残念なことに、この苦肉の策は表面的な部分だけが「横着」として引き継がれ今に至った。つまり、手塚治虫においての動いているように見せる工夫ではなく、ちょうど歌舞伎の「見得」をかすめとったようなリミテッドアニメなのだ。前者はあくまでも根底に動き思想があり、後者は、かっこよく決めて尺が埋まれば、動きは問題にしないという、いわばポーズの思想だ。そのキャラクターは、ただ突っ立って二齣だけのクチパクで台詞をしゃべっている。

作家たちの映画志向は避けることのできない宿命だった。彼らは自らの技術を棚に上げ、ぎこちない動きは作品をちゃちにし、映画のようではなくなってしまう、と考えた。だから彼ら

は「見得」を選んだのだった。この国には、都合のいいことに紙芝居という極めて優れたエンターテインメントの伝統もあり、「見得」のリミテッドアニメは違和感なく受け入れられた。つまり、動きは受け手の想像力に委ねられたのだ。これは方法論と呼べるような代物ではない。「手抜き」というべきだ。

アニメはこうして誕生してしまったのである。

筆者も、あのアニメのルーツ『鉄腕アトム』に夢膨らませる少年のひとりだった。ダイナミックなアングルの変化、マンガの齣が動くおもしろさ、ストーリーはたわいないものばかりだったが、それでもアニメーション空間は無限に広がっているかのようだった。つまり、動きの思想が根底にある手塚アニメは、筆者にとっては少しもリミテッドアニメではなく、キャラクターは、ブラウン管狭しと動き回っていたのだ。

現在のアニメの表現技術は、過去のそれの比ではないはずなのに、何かが変わり、と筆者は感じたのだった。あの夢いっぱい少年は、何にそんなときめいていたのだろうか。あの時求めていたものは今のアニメに実現されたのだろうか。しかし今のアニメからは、かつてのそれと同質のときめきは見えてこない。忘却の結果なのか。それともそれ自体が失われてしまったのか。価値観が変わったのか。

アニメの様式化は、コンピュータの出現に伴い加速度的に早まった。その結果、誰もがアプリケーションの範囲内でしか仕事をすることができなくなってしまった。新しい実験的な試みをしようにも、アニメ作家とプログラマとの思考回路の相違には隔絶的なものがある。コミュニケーションがかみ合うことは滅多にないのだ。しかも、プログラマが提供するアプリケーションは、ほとんどがエフェクトの部類で、視覚的に目新しいというだけの流行的な一過性のプログラムだ。それに甘んじてしまえば、もはやお

しまい、アニメに何の期待ができよう。

本稿冒頭の委員会において、将来的には「動き」のライブラリー化を図りたいという意見があった。オートマティックにアニメを量産しようというのだ。ビジネス至上主義の方法論は、かたくなに人に向こうとはしない。

アニメは様式化するに伴い、アニメーションから分離して、自信満々に独自の道を闊歩しているかに見える。そして、その親であるアニメーションよりも、ビジネス的には遙かに巨大な存在のようにも見える。だが新たな表現の追求を放棄し続けるのならば、ただのビジネスの道具にしか過ぎないアニメは、現状から脱皮し向上することはない。

じつはアニメこそが庶民と芸術との橋渡しの可能性を秘めているのだ。庶民を見くびったような作品を流すのはもうやめるべき時が来ている。芸術は格調高く庶民には縁がないと言っただけの似非芸術家もいる。知性のない庶民に芸術は解らないと言う芸術評論家もいる。そういう類の排他的言動に芸術は誤解されてきた。そして自分を庶民だと思う人々は、芸術なんて関係ないと、はじめから関心を持つとすらしなない。だがじつは人々の生活の中にこそ芸術は溢れているのだ。

車のボンネットを開けてみると、始めはなにやら機械が詰まっているらしいというくらいにしか見えない。だが部品の機能を知るにつれ、霧が晴れるように整然として見えてくる。

同様に、生け花とか額縁の絵のなかにしか見いだせなかった芸術らしきものが、やがて白いカーテンに注ぐ朝日や、紅茶のはっとするような色にこころを奪われたりする。そして生活そのものが芸術に思えるようになったとき、芸術は特別な存在ではないということがはっきりと感じられる。意識しさえすればいいのだ。

芸術というほか適切な言葉はなく、それを使

わざるを得ないのだが、芸術とはつまりこういうことを言うのである。

表現されるアニメに芸術が潜むことにより、そのアニメを芸術作品と呼ぶことができる。そのとき、アニメはビジネスの道具という呪縛から解き放たれるのだ。了

## 参考文献

- アニメーション (財団法人東京都文化振興会 東京都写真美術 1995年)  
映像体験ミュージアム (東京都写真美術館監修 工作舎 2002年)  
世界と日本のアニメーションベスト150(ふゅーじょんぷろだくと 2003年)  
アニメーション (ジョン・ハラス ロジャー・マンベル共著 東京中日新聞出版局 1963年)  
Afterimage of Perceptually Filled-in Surface ("Science" 31/August 2001 Vol. 293 P. 1677, by Shinsuke Shimojo)  
脳と視覚 (リチャード・L・グレゴリー プレーン出版 2001年)  
現代映画事典 (美術出版社 1973年)  
音楽の根源にあるもの (小泉文夫 青土社 1977年)  
空想音楽大学 (小泉文夫 青土社 1978年)  
エスキモーの歌 (小泉文夫 青土社 1978年)  
音の中の文化 (小泉文夫 青土社 1983年)