

# アニメーションの「運動」再考

## 『たまこラブストーリー』の時間と性

雑賀広海

### 1. アニメーションと運動

アニメーションに対する評価が近年見直されつつある。その理由は様々であるが、その一つに映画理論の転回がある（北野 295）。近年の映画史上を賑わせているハリウッドの大作映画はそのほとんどが実写の映像と CGI でつくられたアニメーション映像が組み合わせられており、もはや実写映画とアニメーション、あるいはアナログとデジタルという二項対立の図式は当てはまらないのが現状である。そのため、ニューメディアの理論家であるレフ・マノヴィッチが主張したように、デジタルとアナログの境界は消失し、映像に対する我々の視線は変化してきている。映画理論もその変化に対応しなければならないという転回である。そしてこの立場に身を置いたとき、ある問題が提起されることになる。すなわち、映像のリアリズムはどこに求められるのだろうか。

この問題について解答を示そうとした有名な論文がトム・ガニングの「インデックスから離れて」である（Gunning 2007）。この論文でガニングは、ピーター・ウォーレンが論じているような、写真に基づいた映像のインデックス性に映像のリアリズムを求めるのではなく、クリスチャン・メッツの再評価を通して映像の運動にリアリズムを求めようとしている。映像の運動にリアリズムを見出すことで、映画とアニメーションを包括的に捉え、従来の映画批評では軽視されてきたアニメーションの見直しもガニングは試みている。

しかし、ここで重要な用語として現れる運動に対してガニングが与えている定義は妥当なものといえるだろうか。ガニングがこの論文で問題にする運動は実際に動いている映像上のものだけであり、静止画による運動の表現と区別している。このようなガニングの区分について三輪健太郎が正しく指摘しているように、運動は「動いているもの」と「動かないもの」とで截然と区別できるものではない（三輪 2012）。『ラ・ジュテ』（1962年）や『忍者武芸帳』（1967年）のような動かない映像を前にしたときも、それが映画としてある限り、我々はやはりそこから運動を見出さなければならない。重要であることは、映画とその周辺のメディアム（写真や漫画など）との「混交状態を真摯に見つめ」ることである（同上、79）。それにもかかわらず、運動を動いているものだけに注目して、映像作品、特にアニメーションを評価しようとしたとき、その議論はどのような結果に至るのだろうか。

ガニングと同様に、運動に注目してアニメーションを評価した例を見てみよう。以下に引用するのは『桃太郎 海の神兵』（1945年）について書かれた文章である。

被写体の流体のようななめらかな運動が、この映画が戦時下のセル画アニメーションであることを忘れさせるかのような流麗さを誇っている。とりわけ主役級の登場人

物＝動物たちの顔のクローズアップ時の表情の豊かさと肉感性には特筆すべきものがある。(加藤 2011, p.104、傍点引用者)

ここで『桃太郎』が評価されるのはその運動のなめらかさにあり、それは実写映画の運動に肉迫し上回っていると述べられる。

実写では困難な画面構成とあざやかなアクションでアニメーションというメディアムの可能性を(中略)十全に引き出している。(同上、105)

この批評からは、アニメーションを映画として、すなわち「ムービング・ピクチャー」として見るという目的のために、運動を共通項にして実写映画と対立させて評価するという態度が見て取れる。このような批評の姿勢が他のアニメーション作家にも向けられたとき、宮崎駿や新海誠が評価されなければならないのは、彼らが実写映画では困難な運動(特にクラウド・スケイプ)を描くためにアニメーションというメディアムを適切に選択したからとなる<sup>1</sup>。以上のような、映画の運動を「動くもの」だけに注目した議論では、アニメーションの運動は実写映画の運動を凌駕したものだけが評価されることとなり、実写映画を凌駕しない運動は捨象されてしまうのだ。運動に注目することでアニメーションを再評価するところを、かえってアニメーションの可能性を狭めてしまっているのである。

映画批評の歴史から長らく周縁に置かれたアニメーションであるが、近年ではその芸術的価値が認められ、運動を共通項にして映画と包括的にアニメーションは論じられる傾向にある。だが、このときの運動を「動いているもの」に限定することは避けなければならない。日本では年間、百数十本のアニメーション作品が制作されている現状において、このような態度では捨象されてしまうアニメーション表現が存在するだろう。運動が「動くこと」に限定されてしまえば、「動くこと」によってしかアニメーションは実写映画を超えることはできず、アニメーションはあらゆる作品が運動のダイナミズムへと方向づけられる。ジル・ドゥルーズが、映画の登場によって諸芸術が特権的瞬間(ポーズ)をとらないことの価値を解放したと述べたように(ドゥルーズ 13・4)、アニメーションが「動くこと」をやめることの価値を解放する可能性は開かれているのではないだろうか。

本論文では運動に注目して、アニメーション作品『たまこラブストーリー』(2014年)を取りあげる。その理由はまず一つに2014年の文化庁メディア芸術祭のアニメーション部門で受賞していることが挙げられる。受賞の理由として「現在の日本のアニメーションの到達点」<sup>2</sup>と評された。そして本作がテレビアニメ『たまこまーけっと』(2013年、全12話)の劇場版として製作された作品であり、日本のアニメーション文化の商業的側面を強く持っているということ、また最も重要なこととしてアニメーションでありながら映画の模倣を随所に行っていることが挙げられる。なぜ映画を模倣する本作はアニメーションとして制作されなければならなかったのか。本論文が試みる分析の目的は、本作から抽出できる

二つの主題、「時間」と「性」について、それらが実写映画を上回ることはない運動、すなわち「物理的な運動」と「動かない運動」によってどのように描かれているのかを明らかにすることである。以下に続く第二節では時間と物理的な運動の関係を、第三節では性と動かない運動の関係を考察する。

## 2. 時間と物理的な運動

『たまこラブストーリー』はテレビアニメ『たまこまーけっと』の劇場版として製作された作品であるから、まずは『たまこまーけっと』の説明からはじめる必要がある。そこから『たまこラブストーリー』が時間をどのような文脈で主題としているのかを明確にする。

『たまこまーけっと』は2013年に放送された京都アニメーション制作のオリジナルアニメ作品である。監督の山田尚子をはじめ、シリーズ構成、キャラクターデザインなど、主なスタッフは『けいおん!』（2009-10）と同じ人物が集められた。原作を持たない『たまこまーけっと』がどのような評価を受けたのか、その一例を見てみよう。次に引用する文章は、シリーズ半ばでネット上に書かれた記事の一部である。

本作のメインスタッフは（中略）『けいおん!』を手掛けた女性スタッフたち。彼女たちの手によって、うさぎ山商店街の愉快的な面々が繰り広げる日常風景が描かれる。言葉を話す謎の鳥デラ＝モチマツヅィというファンタジックなキャラクターも存在するものの、基本的には普通の人々が織りなす普通の物語を描く『けいおん!』直系の日常アニメとなっている。（龍崎）

引用文に現れる「日常アニメ」とは他に「日常系」や「空気系」と称されており、これらは批評言説から生まれたジャンル用語である（以下では「空気系」に統一する）。『けいおん!』は「空気系」と呼ばれるジャンルの代表作であるというのが通説であるが（詳しくは後述する）、『たまこまーけっと』は『けいおん!』と同じスタッフが制作したことで、先の批評ではこの二つの作品が結び付けられている。そのために、『たまこまーけっと』は非日常的なキャラクターが存在するにもかかわらず、「普通の物語を描く」「日常アニメ」と評価されることになる。

では具体的に『けいおん!』や『たまこまーけっと』が属しているとされる「空気系」とはどのような作品群を指しているのだろうか。小森健太郎は具体的な作品名を挙げながら「空気系」について詳しく説明する。

「空気系」に該当するとされる作品としては『あずまんが大王』『苺ましまろ』『ひだまりスケッチ』『みなみけ』『らき☆すた』『けいおん!』『Aチャンネル』『ゆるゆり』などがあげられる。「空気系」の作品は、芳文社などから刊行されている日常を描く四

コママンガ集などを原作にしているものが多い。(小森 111)

そして小森は「空気系」の五つの特徴を箇条書きにして表している。以下ではそれらに番号を付して引用する。

- ① 未成年（主に中高生、たまに小学生）の女の子たち四人か五人（おおまかに数人増えることもある）がメイン。
- ② なにかの目標に向かって邁進したり、なにかの達成をしたりすることがない。
- ③ メインキャラは、性的なくすぐりが多少あってもいいが、基本的に恋愛からは隔離されている。
- ④ メインキャラの家族が描かれることもあるが、家族ドラマが主題にはならない。
- ⑤ 過度の不幸、悲惨な事態はいれない。(同上、112)

小森は以上のように説明した後に、これらを一言でまとめ、「時間の排除」を「空気系」の最大の特徴としている。

映像メディアムに対して時間が排除されるとはどういう事態を意味しているのだろうか。小森が提示した五つの特徴から解釈してみよう。まず②、③、④から導かれることは、「空気系」の物語構造がメロドラマの形式をとらないということである。「空気系」は恋愛メロドラマでもなければ、ファミリーメロドラマでもなく、善悪二元論的物語を描かない。さらに①とつきあわせてみれば、「空気系」の主役は思春期の、すなわち成長過程にある少女たちであり、彼女たちが非メロドラマ的物語世界の中に置かれることにより「時間」が排除されると要約できる。乗り越えるべき課題が設定されず（そのために⑤もあるのだろう）、主人公たちの能動性は否定的に解釈される。つまり、「成長＝時間」であり、「空気系」の無時間性とは成長が描かれないことに起因する。

「空気系」を無時間性によって説明したものは小森だけではなく、時として、それは「物語をもたない」と説明されることもある(広瀬 287)。このような無時間性による「空気系」の解釈を一律的に適用することが、『けいおん!』にも有効なのかと問いかける広瀬正浩は作品分析を通して、それは誤りであると批判する。『けいおん!』の主人公たちが過去の自分から新しい自分へ生まれ変わろうとしていることや、彼女たちが高校生という有限の時間の中を自覚的に生きていることを広瀬は指摘し、『けいおん!』の無時間性を否定する。広瀬によれば、『けいおん!』はむしろ「時間をめぐる物語」ということになる(同上、296-304)。

『けいおん!』において確かに時間は流れている。ではこれほど明確な時間表象に対して、なぜこれまで無時間性が主張されてきたのか、と問うことへと視点を変えてみよう。

実際、無時間性を主張した小森も「空気系」に時間が流れていることを認めているようである。

『あずまんが大王』や『けいおん!』や『らき☆すた』などの作品が幕を閉じるのは、高校生活の終了をもってである。(中略)『けいおん!』の最終回近く(アニメではなく、原作マンガの方)になって、初めてヒロインの唯とその妹・憂の親が登場するのが象徴的だ。親の存在が、物語世界に、進学と卒業を想起させるものとして登場し、唯たちの時間が動き出すことで、『けいおん!』が「空気系」から脱して終結する。(小森 112)

原作漫画に親が登場したことによって、テレビシリーズの終了後に公開された劇場版にも初めて親が描かれることになったから、小森の議論は有効なものとしてみるができる。小森の「唯たちの時間が動き出す」という言葉からわかるように、小森のような「空気系」を無時間性によって説明する論者が意味する時間とは主人公の属する集団が所有する時間である。小森の五つの特徴における①や④が示しているが、「空気系」の主要な登場人物は学生であり、主要な舞台は学校という社会から隔離された場所となることに加え、家族は物語で重要な役割を果たさず、主人公たちは仲間たちと独自の時間を営む。この時間と広瀬が反論のために作品から読み取った時間とは異なるものとなる。広瀬が示す時間とは、画面に現前し時計のイメージとして視覚化された時間であり、Aの状態からBの状態へとといった状態の変化を表すものであるが、このような状態の変化は集団が所有する時間に対して直接的な効果を及ぼすものではない。なぜなら、状態の変化は視覚的な問題であり身体的な問題であるが、アニメの絵で描かれた記号的な身体は成長する身体とは異なるものであるからだ。成長しない身体を持つ少女たちが永久的に続くかに思える時間を生き、やがて唐突に訪れる高校生の終わりの時間を『けいおん!』は描いているのである。

両者の議論のずれは広瀬が無時間性を否定的な言葉として解釈したことによる。確かに「時間が描かれない」「成長が描かれない」「物語をもたない」といった言葉は否定の文句であるが、視野を広げて見た時、それゆえに肯定的に受け入れられた映画が存在した。それは小津安二郎の映画作品と『男はつらいよ』である。

ここで小津安二郎と『男はつらいよ』に言及するのは何も飛躍しているわけではない。なぜなら『たまこラブストーリー』のファースト・ショットは白黒で描かれた松竹映画のロゴとなるからである。これは映画の模倣というよりも、さらに限定的な過去の松竹映画作品の模倣である。本作のブルーレイに収録されたオーディオコメンタリーで監督の山田尚子が述べるには、松竹映画のロゴを引用し、これをアニメーションとして作り変えることが意図されていた。結果として本作に引用された松竹映画のロゴを見てみると、松竹映画の文字の背後にある富士山が動きだし、実は鳥のキャラクターであったことが判明する。このファースト・ショットが意味するものは何か。山田が過去の松竹映画を意識していることは明らかであるが、『たまこラブストーリー』と過去の松竹映画をつなぐものは何だろうか。それがつまり時間なのである。松竹映画を象徴する一人の映画作家と一つの映画シ

リーズは小津安二郎と『男はつらいよ』をおいて他にはないが、時間が静止したかのような無時間性が認められるという指摘が両者に対して既にされているのだ。『たまこラブストーリー』は松竹映画の無時間性の系譜を引き継いでいるのである。

加藤によれば、小津安二郎が映画史上において特異な映画作家であるのは、その徹底した画面設計とモンタージュによって運動も、時間も、空間も希薄化されていくことにある（加藤 2011, pp.145-55）。しかし映画というメディウムの特質、すなわち相似形のショットがモンタージュされたとき、不可避免的に静かに流れる時間が見出されてしまう。小津の無時間性はその作家性に起因するのである。小津映画とは対照的に、『男はつらいよ』の世界において、時間は明確に視覚化されている。だが四方田の考察によれば、ノスタルジアのもとに演出される柴又という場と記号化された車寅次郎のキャラクターが、周囲で進行している時間の流れに反して無時間的であるかのように見えるのである（四方田 2007, p.129）。『男はつらいよ』のシリーズがはじまった当時の日本社会と照らし合わせると、経済的発展を遂げ大きく変貌した社会に抗って、いつまでも変わらない世界を『男はつらいよ』は描き続け、大衆の支持を得た。

小津安二郎の映画作家としての無時間への欲望、『男はつらいよ』の大衆的な無時間への欲望、いずれにしる、『たまこラブストーリー』の過去の松竹映画への批評的言及となるファースト・ショットが、無時間への欲望のもとにこの二つを結び付け、さらに「空気系」まで糸を引いてくるのである。では「空気系」の無時間への欲望は誰が欲望するのだろうか。

その答えは『たまこまーけっと』に描かれている。もとより『たまこまーけっと』と『たまこラブストーリー』は批評的なテキストである。主人公の名前が「たまこ」であり実家は「たまや」という餅屋であることと、『男はつらいよ』の寅次郎の実家が「とらや」という団子屋であるような共通性からはじまり、「フーテン」の寅次郎と南の島からやってきて町をふらふらと飛び回る鳥、ノスタルジックな場所として描かれる柴又と京都の出町枳形商店街、これらの置換は『たまこまーけっと』が『男はつらいよ』を参照するものであることを明確に示唆するものである。そして既に述べたように、「空気系」は主人公が能動性を否定されることをはじめとして数々の行為や事柄を否定されていたことと、蓮實重彦が『監督小津安二郎』の第一章を「否定すること」として小津映画の主題の一つに「否定」を見て取り論じていたことも偶然ではない（「空気系」の作家である山田と小津の人物を捉える視線の共通性については次節で詳しく述べることになるだろう）。『たまこまーけっと』は主人公たまこの家の正面の家に住む男子も主要なキャラクターとして描き、たまこは恋愛のまなざしの先に置かれ、家族も描かれ、幼い頃に母の死を経験するという過去も描かれる。先の小森による五つの特徴から②を除いた全てから逸脱する物語設定を持つ。それでも過去の無時間性を持つ松竹映画の系譜のもとに置かれることで、あたかも「空気系」であるかのように見えるために、否定的に評価されることともなる。先に引用した『たまこまーけっと』の紹介記事の続きを引用しよう。

『たまこまーけっと』では、より完璧な「理想の日常」を構築するべく、主人公たちの行動半径すべてを「理想の日常」として描くのみならず、デラ＝モチマツヅィという外国からやってきたしゃべる鳥という存在を持ち込むことで、この世界はどこまでもファンタジックで理想的な日常が広がっていることを想像させることが選ばれたのだろう。シビアな「現実」が渦巻く世界の片隅に「理想の日常」という避難場所を作るのではなく、どこまでいっても誰も傷つかず、悩むことのない理想の日常「しか存在しない」別次元の世界を創造してしまった『たまこまーけっと』という作品は、結果的に作品の外部に存在する我々視聴者の居場所すら排除してしまったといえる。(龍崎、傍点引用者)

視聴者の目線不在で、別次元の人々の取るに足らない日常ばかりが繰り返される『たまこまーけっと』に感じる違和感と空々しさは、つまるところ現実とは地続きではない作品に漂う「嘘臭さ」「薄さ」。そして「身内ノリに対する部外者の疎外感」にほかならないのだ。(同上、傍点引用者)

上に引用した批評では視聴者の存在が強調されている。その視聴者はアニメという別次元の世界に入りこもうとしている。無時間への欲望は、小津の場合は作家が欲望し、『男はつらいよ』の場合は不特定の日本の大衆が欲望した。そして「空気系」の場合、欲望するのはそれを視聴する人々、アニメを愛好して視聴する人々、すなわち「オタク」と俗称される限定的な集団である。オタクによる無時間への欲望は、少女を永久的にかわいいままの少女にとどめ置こうとする。『たまこまーけっと』において、いまだ「空気系」の特徴②が有効であるように、主人公たまこの能動性は否定されたままである。無時間への欲望にとって、成長はあってはならない。少女の身体は成長しない身体として無時間の空間の中にとどめ置かれるのである。オタクの無時間への欲望を充足するものとして成立させられたものが「空気系」と呼ばれる批評的ジャンルなのだ。

このような無時間への欲望は暴力的なものであるが、これまで欲望の視線をテキストから排除することによってその暴力性は隠蔽されてきた。それが広瀬の掲げている「空気系」のもう一つの特徴である「男性の排除」へとつながっていく(広瀬 289)。だが、ここで『たまこまーけっと』の中に異質なキャラクターとして存在する言葉を話す鳥に注目したい。この鳥が意味するものとは何だろうか。この鳥がボイス・オーバーによって物語を語ることから明らかのように、この鳥の視線は、世界を見下ろす神の視線、すなわち作品を見るオタクの視線である。鳥の視線は視聴者の視線を代替する。よって引用中の「視聴者の目線不在」は明らかな誤りである。

『たまこまーけっと』は批評的テキストとして解釈されなければならない。そして『たまこラブストーリー』においては、鳥は物語から排除される。少女はオタクの処女性を欲望する視線から解放され、物語は少女の身体的な成長を描こうとする。少女たちの集団は

崩れはじめ時間が動き始める。本作は「空気系」を逸脱しようとするのである。以上のような文脈で『たまこラブストーリー』は時間を主題としている。このとき運動は時間とどのような関係を結ぶのだろうか。以下では主人公たまこの描写に注目する。

『たまこラブストーリー』でたまこは家の対面に住むもち蔵から好きであることを告白されて、逡巡した挙句にもち蔵の思いに答える。物語は能動性を否定された主人公が行動を起こすところで終わる。物語は明らかに少女を無時間への欲望の視線から解放し、明確に成長を描こうとしているのである。そして成長はたまこが投げられたものをうまく掴み取る行為によって表現されている。これは本作が、たまこがもち蔵の告白を受け取るとを他の行為で比喩的に置き換えているためである。一つはたまこもち蔵のコミュニケーションの手段の一つとして使われる糸電話であり、もう一つはたまこが所属する部活動で用いるバトンである。投げられた糸電話やバトンをうまく掴み取ることができるかが重要な争点として描かれる。これらをうまく掴むことがもち蔵の告白に対して正面から向き合うことでもあるのだ。ここではより重要なシーンとなる、『たまこラブストーリー』のクライマックスとなる場面、駅のホームでもち蔵がたまこに糸電話の紙コップを投げるシーンの分析をおこなう。

このシーンで投げられた物体（紙コップ）が描く放物線は物理的現象として描かれる。現実世界では起こりえないアニメーションのみが描くことができる物理法則を無視した運動を本作は斥け、我々が予測しうる範囲内でしか運動は起こらない。物理法則に従う物体の運動は決して実写映画の運動を超えるものではない。しかしその運動がアニメーションとして描かれたことで、ある効果が生じることになるのである。

もち蔵の手には二つの紙コップが握られている。たまこにその片方の紙コップを投げる。投げるアクションをとるもち蔵の手から、緩く回転しながら放物線を描いて飛ぶ紙コップへと映像はワン・ショットで捉える。その次のショットでは画面外の紙コップを見つめて慌てふためたまこが横から捉えられ、そしてたまこの手のショットに切り替わり、そこへ紙コップがおさまる。丁寧に描かれるもち蔵とたまこの紙コップを投げ渡す運動はスローモーションであるかのように提示されているのであるが、実際、画面外から聞こえてくる新幹線の到着する音が、その運動がスローモーションであることを否定している。決定的な場面で聞こえてくる、映像としては提示されない新幹線の到着の音は、時間の前景化として機能している。新幹線の到着の音は客観的な時間の進行を、放物線を描く紙コップの運動は主観的な伸長された時間を描くのである。

伸長された時間を描く運動はアニメーションによって濃密に表現されている。もう一つの重要な運動であったバトンの運動は目視し難いほどに数カットの絵でしか表現されていない簡略化された運動だったのに対して、紙コップの運動は数十枚のカットで表現され、濃密な運動を構成するのである。このようにしてアニメーションは運動を統制することによって時間を描くことができるのだ。

伸長された時間は主観的なものであると述べたが、では誰の時間であるのだろうか。主



人公たまこの時間であるとするのが妥当であるかに思われるが、それは誤りである。なぜなら運動する物体を掴むこと自体は、たまこにとって既にバトンを掴んだことで克服された問題であるからだ。そのうえ、『たまこラブストーリー』の物語が示していたように、たまこが紙コップをうまく掴むことができるかどうかはもち蔵の問題であった。冒頭でもち蔵のボイス・オーバーが語るのは、たまこが投げられた紙コップをうまく掴むことができればもち蔵は糸電話を使って思いを告白することを決意したのである。クライマックスの擬似的なスローモーションはもち蔵の主観的な映像が織りなす伸長された時間なのである。すると、バトンを掴むという重要なシーンがなぜクライマックスのシーンのように運動が濃密化されないのかという疑問には、この瞬間をもち蔵は目撃していないがために、もち蔵の主観ではないからであると答えることができる。主人公のたまこは主観的な見る立場に置かれることはない。

もち蔵のボイス・オーバーでの語りからはじまり、もち蔵の主観的な映像で終わる本作は観客の注意をもち蔵の視線へと向け、主人公たまこを見られる対象に置く。そのことは物語の重要な場面となる中盤の告白のシーンと、ラストのシーン双方においておこなわれる、たまこともち蔵の間の切り返しにも見ることができる。たまこは画面中央の正面から捉えられたショットがあるのに対して、もち蔵はそのような正面のショットで捉えられることはない。もち蔵は見るものであり、たまこは見られるものという関係を本作は厳然と描いている。次節ではこの少女を見つめる性的なまなざしを問題にする。

### 3. 性と動かない運動

『たまこラブストーリー』の物語が描くのは主人公たまこともち蔵の恋愛メロドラマである。それは従来の「空気系」として捉えられてきたアニメにおける最大の禁忌であった。なぜならオタクの無時間への欲望の視線のもとにおかれる少女は、処女のままフィギュアのようにしてオタクの視線の所有物となる必要があるからだ。そのために、性行為、つまり肉体的所有を目的とする男性登場人物の視線は排除される（宇野 2011）。宇野常寛に代表されるこのような「空気系」の解釈の陥穽は、オタクの視線を男性の欲望の視線と同一視している点にある。宇野はオタク＝男性であることを前提として議論を進めていくが、広瀬正浩が指摘しているようにオタク＝男性と断定することはできない。広瀬は『けいおん！』において確かに男性は排除されているものの、男性的な視線、すなわち少女を物として所有しようとするオタクの視線は描かれていると指摘する（広瀬 304-6）。主人公たちの担任である女性教師がオタクの所有の快楽を戯画化しているというのである。このようにアニメ作品が自身の受容者であるオタクを戯画化して作品内に描くことは決して珍しいことではない。オタクの視線は男性特有のものではなく女性でも担うことができるものとして『けいおん！』では描かれる。『たまこまーけっと』においては、既に述べたように、オタクの視線は男性でも女性でもない、男性的な鳥のキャラクターの視線に回収され、抽象性が強まっている。

広瀬の議論から「空気系」の「男性の排除」について疑問を投げかけることにはなるが、それを完全に捨て去ることはできない。「空気系」として捉えられる作品群から、我々はやはり何らかの排除の作用を見つけてしまうのではないだろうか。それは排他的な自分たちだけの空間を形成させる力であり、「男性の排除」は拡大して「他者の排除」と換言できる作用が働いている。『けいおん!』において、新入部員の勧誘を諦めることや、主人公たちが高校卒業後も同じ大学に進学することなどから、他者を排除し「わたしたち」の世界を維持しようとする意志が見て取れる。シリーズを通して主要人物は固定されその他は「モブキャラクター」としての視線しか許されず、他者として外縁に置かれる。『たまこまーけっと』においても、その半径が拡大されただけで同様のことが言える。そして、半径が拡大されたために否定的に受け取られた例があることは前節で確認した。よって『たまこラブストーリー』は、「わたしたち」の世界の中に男性を、あるいは他者を見つける物語となる。本作は単純な恋愛メロドラマではあるが、他者の排除を意志として持つ空気系を経由することによってしか生まれえなかったメロドラマである。

他者を見つけることが主題となるということは、見るものと見られるものという映画的な視線の交換を描くということになるだろう。ファースト・ショットで映画の模倣をおこなった本作はこうして限りなく映画へと接近することになる。つまり、スクリーンの画面はただの絵でも、ただ平面上で絵が動いているだけでもなく、カメラによって対象が撮影されたかのような映像として提示される。それは本作で回想のシーンに用いられるフィルムで撮影されたかのような映像を意味しない。このシーンが回転する紙コップの底に開けられた小さな穴から覗くように回想シーンへと展開するという、まさに映画の装置によって導入されていることから、そのような映像はむしろ映画を明確に対象化しているために、かえって映画とアニメーションの差異を強調するのみである。映画とアニメーションの接近は、被写界深度による空間の生成によってなされる。監督の山田尚子が「望遠レンズを意識したレイアウト」<sup>3</sup>と明言しているように、本作では度々カメラの存在が強調され、さらにシャロー・フォーカスで焦点距離を説話的要請に従ってコントロールすることにより、カメラの存在が強調され、そこに空間があるかのように演出されるのである。映画が巧みに隠蔽しようとするカメラの存在は、本作においては映画に接近しようとするとき、逆にその存在を露わにしようとする。その結果、『たまこラブストーリー』は登場人物の視線＝カメラの視線＝観客の視線という、映画的な視線のリレーが成立し、少女の身体がカメラに撮影されたかのようにして表象される。そういう意味では本作はアニメーションであることをやめ、映画になろうとしているのである。

映画では被写体がカメラに写されるという時に、既にそこには空間が存在するが、アニメーションではトーマス・ラマールが「多平面的イメージ」(multiplanar image)という言葉で説明したように、平面的な絵の層が幾層にも重なり、レイヤー間の隔たりによって空間が疑似的に生み出される(ラマール 2013)。『たまこラブストーリー』はアニメーションでありながら映画に限りなく接近を試みる。だがそれがアニメーションとして作られて

あることによって、そして映画とアニメーションが持つ空間へのまなざしが異なることによって、映画にはなりえずアニメーションへ回帰する。

『たまこラブストーリー』において、映画とアニメーションの空間表象の裂け目は、人物と背景の乖離という奇妙な現象となって表れる。写実的に描写される背景に対して、人物は省略された記号的身体で描かれる。映画的な空間の中に平面に描かれた記号的身体が動くことで、キャラクターの身体は背景から浮き上がり、その記号的な異質さのみが際立つ。だがそれは言い換えると、映画以上に我々はアニメーションのキャラクターの異質な身体に視線を注がずにはいられないのだ。

すると、新たな問題に突き当たることになる。記号であることを自ら暴露する本作に、我々はどのようにしてセクシュアリティを見出すというのだろうか。記号的身体にセクシュアリティが認められなければ、宇野らが展開してきたアニメと性欲の身体的関係の前提が崩れてしまう。セクシュアリティというような身体性がアニメにどのようにして認められるのだろうか。

セクシュアリティを認めるためには、なによりもまず、ある個体について男性／女性の性差が描き分けられ、我々はそこから男性的なもの、あるいは女性的なものを感じ取らなければならない。アニメーションにおいて性差は身体記号と声で描き分けられるが、逆に言うと、その二つの要素によってしか我々は性差を見分けることはできない。その二つが曖昧なままに置かれた時、例えば『たまこラブストーリー』における花屋の店員に対して、男性か女性かといった判断は保留するしかない。この人物の声は男性声優<sup>4</sup>がアテているが台詞の端々に女性的な言葉づかいがされており、中性的な声の演技がされている。そしてもちろん、明確な男性的あるいは女性的な身体記号も見られない。アニメーションにおいて性は後天的に宿るのであり、原初の状態においてアニメーションの記号的身体の性は未分化の状態にある。

未分化にある同質の記号的身体から性差が生じる際、その性を決定づける先の二つの要素は相補的關係にあるとしても、より強度にあるのは身体記号だろう。性器の視覚的イメージは決して揺らぐことはない。だが性器は往々にして隠蔽されて表現される。隠蔽されるがために、作家によるフェティシズム的視線が介入することになり、性器とは別の身体部分に性的なまなざしが注がれるのである。山田尚子の監督した作品に頻出する女性の脚だけを捉えたショットはそのようなフェティシズム的視線の一つと見ることができるだろう。フロイトの説明によれば、脚に対するフェティシズムは「足の方から女性の性器を窺う」少年の好奇心と結びつけられるが（フロイト 281-92）、山田尚子の場合、これとは異なる視線である。山田は小津映画のローアングルとの共通性について「登場人物たちにたいしてちょっと目線をそらしているところは近いかもしれ」ないと述べている（大久保／山田 80）。「主人公に肉迫しすぎない」ようにカメラの視線をずらし、キャラクターの脚にカメラの視線＝観客の視線を集中させるのである（同上、80）。ここでは先の映画的な視線のリレーを破ることが企図されている。登場人物の視線よりもキャラクターの身体を見つ

める我々の視線が優先されているのだ。この我々の視線は宇野が示したような、第三者的な立場から少女を観察し所有しようとする性的なオタクの視線である。前節で説明したたまこもち蔵の切り返しは、もち蔵のイマジナリーラインを意識した古典的なショットに対してたまこのショットは正面から捉えられたショットだった。「主人公に肉迫しすぎない」ようにしていたカメラがここでイマジナリーラインを侵犯して二人の間に割って入るのは、もち蔵の視線を遮断してたまこの視線を独占するためなのである。オタクの所有対象であったたまこのセクシュアルな視線はもち蔵だけに返されるのではなく、カメラへと、そして我々へと返される。これは本作が「空気系」から逸脱しようとするも、完全には逸脱できていないことの証左となる。

以上の議論をまとめてみよう。山田尚子の作品は映画を模倣し接近すればするほど、キャラクターたちの記号的身体が強調される。そして、その強調された記号的な少女の身体にまなざしを注ぐフェティシズム的なカメラの視線＝観客の視線が浮上してくるのである。以下では、少女を見つめる性的なまなざしの一つの例に注目して、それと関係づけられる動かない運動の分析をおこなう。

『たまこラブストーリー』はたまこもち蔵の恋愛を描く物語が主軸であるが、たまこに性的なまなざしを向けるのはもち蔵だけではない。たまこの親友であるみどりもたまこに好意を寄せている。たまこは二人の好意的なまなざしの先に置かれることになる。だがここで注意しておきたいことは、もち蔵がたまこに好意を寄せていることは物語の冒頭でもち蔵のセリフによって説明されるが、みどりがたまこにホモセクシュアルな欲望のまなざしを向けていることはセリフによっては明言されていない。つまり、我々のみどりがたまこに向ける単なる友情ではない性的なまなざしを映像から読み取らなければならないのである。よって、ここではもち蔵よりもみどりのまなざしの方がより重要であると考えられる。みどり、たまこ、もち蔵の三人の関係に注意してシーンの分析をおこなってみよう。

三人だけでシーンが構成される場面が物語の中盤に現れる。みどりとたまこが部活へ向かう途中でたまこはトイレに行き、みどりはトイレの外でたまこを待つ。そこへ男子トイレから出て来たもち蔵が現れ、みどりともち蔵は会話をはじめ。三人の関係を確認しておく、冒頭のもち蔵のナレーションが語っているようにもち蔵はたまこに好意を抱いている。そしてそのことをみどりは気づいていることがトイレの前の会話で示されるが、たまこはもち蔵の好意には気づいていない。そしてみどりのたまこに対する好意はもち蔵もたまこも気づいていない。繰り返すが、本作はそもそもみどりがたまこに好意を抱いていることを明確には語っていないのである。

もち蔵のたまこへの性的欲望を確信するみどりは、もち蔵に告白するように煽り、もち蔵はたまこに思いを告白することを決意する。トイレから出て来たたまこは二人の間でおこなわれたやりとりを知らない。純真無垢にもち蔵と部活の後で一緒に帰ることを約束し、もち蔵と別れてみどりと一緒に部活へ向かう。そしてみどりはため息まじりに「自己嫌悪」と呟く。みどりの自己に抱いた嫌悪とは、告白しない罪を自らは棚に上げたまま他人を糾

弾したことである。みどりは自分の思いを言葉として表現しないことを罪であると言外に主張し、そのことによってみどりは葛藤を抱えこむことになる。みどりはたまこへのホモセクシュアルな欲望を言葉にすることができないのだ。

しかし、みどりのホモセクシュアルな欲望を抑圧するのは他でもない、みどり自身である。テレビアニメで、みどりは「誰が誰を好きになってもいい」<sup>5</sup>と言葉をかけられることで、ホモセクシュアルな欲望を受け入れられていたのであるが、一方でみどり自身によってそれは禁忌とされている。結局みどりは自身のホモセクシュアルな欲望を抑圧して、ホモソーシャルリティの維持に努めることになる。このときのホモソーシャルリティの維持とはつまり、たまこもち蔵を結びつけることに加担し、性的関係ではない同性同士の親密な関係を強化することである。だがみどりは他のたまこの友人のように積極的な介入をすることはしない。思い悩むたまこの相談を聞くみどりは虚ろに返事をするだけで視点は空中にある。みどりはホモセクシュアリティとホモソーシャルリティの間に挟まれ身動きできず静止していく。そのたまこを見つめるはずの視線は落ち着くことなく空中を漂う。

ここまで、みどりがホモセクシュアルな欲望を抱えていることが前提として議論を進めてきたが、なぜみどりのホモセクシュアルな欲望は明言されていないにもかかわらず、みどりがもち蔵に好意を寄せているという可能性は棄却されなければならないのだろうか。みどりの葛藤はもち蔵の視線が自分ではなくたまこに向けられていることであるという解釈が入る余地はないのだろうか。先述した「誰が誰を好きになってもいい」という言葉も、ホモセクシュアリティを許容する言葉であるが、そのことだけを指しているわけではない。みどりの性的欲望は常に曖昧に宙づりにされているのである。

しかしこの両義性こそが女性の心理的な揺れ動きを捉えた女性映画として見ることができる本作の傑出した箇所である。みどりの性的欲望に異性愛の可能性をもたせることによって、みどりを異性愛と同性愛の狭間に置き、「動くこと」を抑圧しているのだ。本作にみどりのホモセクシュアルな欲望を確定するシーンは存在しない。ただ、みどりの「動くこと」を抑圧された身体にまなざしを注ぐ観察者によってホモセクシュアリティは想像されるのである。観察者はもちろん観客である我々だが、作品中に唯一、みどりに我々と同様の特別な視線を注ぐものがある。

たまこの友人の一人であるかんなはたまこを中心とするホモソーシャルな空間の中で異質な観察者として存在する。その理由とするあるシーンは次のとおりである。たまこはもち蔵の告白に答えようとするがうまく気持ちを伝えることができない。友人の力を借りて幾度か挑戦をするなかで、たまこたちはもち蔵の家の前で待機する。しかしもち蔵が家から出て来た瞬間にたまこは向かいの自分の家に逃げ込んでしまう。友人もたまこの後に続いてたまこの家に入っていき、みどりだけは残りもち蔵と話をする。もち蔵との会話でみどりはもち蔵が告白したことについて「見直した」と敗北を認め、特に会話を広げるでもなく、すぐにたまこたちのホモソーシャルな空間に戻る。戻ってくるなり、みどりは餅を喉につまらせる真似をして、わざとたまこを心配させる。その様子をかんなは手を使っ

てフレームをつくり、みどりをそのフレームの中に閉じ込める。カメラを通してみどりを見つめる我々のまなざしをかなは身体動作によって表現している。そして物語のクライマックスに入る場面で、たまこをもち蔵のもとに送り出したあと窓際で佇むみどりに対し、かなは「美しい顔しています」と言って同じように手でフレームをつくる。みどりの性的欲望がどちらに向いているにせよ、物語はみどりの敗北を描いている。だがみどりの敗北をかなの言葉は「美しい」と言って肯定するのである。

みどりをホモセクシュアルな欲望へと我々を誘導するのは観察者としてみどりを見るかなの視線である。かなの視線は我々の視線を代替するものでもある。かなはみどりの敗北を「美しい」と肯定するが、我々はその「美しい」みどりの身体を不完全なものとしてしか見ることができない。かなが手でフレームをつくる二つのショットのあとに続くみどりのショットは、一つはみどりの右手だけしか見えず、もう一つはフレームをつくるかなの真正面のショットに対応してみどりの横顔のショットとなるのである。かなの視線は我々の視線を代替するものであるが、かなの見たみどりの「美しい」身体を我々は見ることができない。画面から切除されたみどりの「美しい」身体は、我々の想像力によって補うしかないが、想像されるべきその切除された「美しい」身体は女性によって認められた身体なのである。「美しい」身体を不完全な身体としてしか与えられない我々はフェティシズム的視線を持つことが促され、フェティシズム的視線によって補完されたみどりの身体を認めるのは同性のかなの視線の他には存在しない。我々がホモセクシュアルな関係を認めるのはみどりとかなの間なのだ。かなもまたホモセクシュアルな欲望は肯定されてもいないが否定もされていない、両義性に置かれている。みどりに「誰が誰を好きになってもいい」と言って受け入れたのは、他でもない、かななのだ<sup>6</sup>。

#### 4. 運動を創造する

ここまでの議論をまとめてみよう。映画にリアリズムを認めようとするアンドレ・バザンの議論はピーター・ウォーレンによってインデックスのもとに解釈された。だが近年のアニメーション技術の発展により、インデックスに基づく議論の限界が露呈する。そこでトム・ガニングらがクリスチャン・メッツを再評価することで、運動にリアリズムを求める議論へと移行している。このときの運動は「動くこと」に限定してはならない。はじめにでも述べたように、運動を「動くこと」に限定すると、アニメーションは実写映画を凌駕する動きを持ったものしか価値を認められず、『たまこラブストーリー』に見られる、物理的な運動や動かない運動は捨象されていく。

しかし、そもそも、特に後者の動かないものに対して運動と呼ぶことはできるのだろうか。映画における運動について、ベルクソンに基づき哲学的な考察を加えたといえばドゥルーズが思い出される。ドゥルーズはアニメに関してはごく短い文章しか書いていない。

アニメがまったく映画の側にあるのは、アニメが、もはやポーズや完了した形態を構

成することはないからである。しかも、アニメにおいては、(デカルト幾何学に見られるような) 線や点が動いてゆくはずの運動の任意の諸瞬間において捉えられたかぎりでの線や点の運動によって、つねにできあがりつつある形態あるいはつねに壊れつつある形態が描写されるからである。(中略) アニメがわたしたちに提示するものは、ひとつのユニークな瞬間において描写された形態ではなく、かえって、形態を描写する運動の連続性である。(ドゥルーズ 11)

ドゥルーズにとって映画が捉える運動は近代的な方法によって捉えられた方法、つまり任意の諸瞬間から演繹的に運動は捉えられる。そしてアニメーションもそれに準ずるメディアウムとなる。だが果たしてアニメーションは映画が捨て去った特権的瞬間を、同じように捨て去ってしまったのだろうか。運動を再構成することが目的であるならば、映画の運動に接近しようとするフル・アニメーションこそが理想の手法であり、日本のアニメを支配するリミテッド・アニメーションの技法は劣位に置かれる手法となる。しかしリミテッド・アニメーションが評価されつつある<sup>7</sup>ことを今ここで強調する必要はないだろう。リミテッド・アニメーションの特異性とは、運動を再構成することを目的とはせず、運動を創造することにある。特権的瞬間に類する、創造的な運動をアニメーションは我々に表現してくれる。『たまこラブストーリー』からは時間と性が重要な主題として抽出される。第二節で示したのは時間を表現するものが濃密化された物体の物理的な運動だということであり、第三節で示したのは、一人の少女の揺れ動くセクシュアリティを表現するものが「動くこと」を抑圧された動かない身体を「美しい」と肯定する視線だということである。決してこれらの運動は実写映画を運動のダイナミズムによって乗り越え、実写映画との差異を示そうとするものではない。むしろ実写映画を模倣して限りなく接近することで露わとなったアニメーションの表現なのである。

---

1 加藤の宮崎駿論については『日本映画論』(pp.329-335)を、新海誠論については『表象と批評』(pp.111-149)を参照。

2 文化庁メディア芸術 HP より

[http://archive.j-mediaarts.jp/festival/2014/animation/works/18an\\_Tamako\\_love\\_story/](http://archive.j-mediaarts.jp/festival/2014/animation/works/18an_Tamako_love_story/) (最終アクセス日 2015/9/15)

3 『たまこラブストーリー』公式 HP 掲載の監督インタビューより

<http://tamakolovestory.com/special/interview/> (最終アクセス日 2015/9/15)

4 演じている声優は小野大輔

5 『たまこまーけっと』第二話「恋の花咲くバレンタイン」(脚本:吉田玲子、絵コンテ:山田尚子、演出:三好一郎)

6 『たまこまーけっと』第二話はみどりの心情を中心に構成された物語である。第二話の時点でみどりのホモセクシュアリティを思わせる描写が見られるが、最も重要と思われるシーンはたまこがみどりの髪に触れるシーンだろう。みどりはこのとき、顔を赤らめて過剰な反応を見せるのである。しかし、それだけなのだ。『たまこラブストーリー』でも同様のシーンがある。体育館の前でたまこが不意にみどりの臀部を掴むと、みどりは同じ反応を見せる。重要であるのは、そのどちらの場面でもかんなが傍にいることである。たまことみどりの身体的接触の場にかんなは

---

介入する。みどりのホモセクシュアリティを確認するのは常にかんなの視線なのである。  
7 フル・アニメーションとリミテッド・アニメーションの二分法から脱却してセレクトティブ・アニメーションという概念を提示し、リミテッド・アニメーション作品の技法を再評価する試みとして顔暁暉（2009）がある。

## 参考文献

- 今井隆介「<原形質>の吸引力」、加藤幹郎編『アニメーションの映画学』臨川書店、2009年、pp.11-56
- 宇野常寛『リトル・ピープルの時代』幻冬舎、2011年
- 宇野常寛「第五章「空気系」と擬似同性愛的コミュニケーション」2011年、『政治と文学の再設定』集英社 WEB 文芸 RENZABURO、  
[http://renzaburo.jp/contents/045-uno/045\\_main\\_014.html](http://renzaburo.jp/contents/045-uno/045_main_014.html)
- 大久保清朗／山田尚子「彼女たちにもういちど制服を着てもらいたかった：山田尚子監督映画「けいおん!」を語る」、『キネマ旬報』2011年12月上旬号、pp.78-81.
- 加藤幹郎『表象と批評』岩波書店、2010年
- 加藤幹郎『日本映画論』岩波書店、2011年
- 顔暁暉「セレクトティブ・アニメーションという概念技法」、加藤幹郎編『アニメーションの映画学』臨川書店、2009年、pp. 245-308
- 北野圭介『映像論序説』人文書院、2009年
- 小森健太郎『神、さもなくば残念。』作品社、2013年
- 小山昌宏、須川亜紀子『アニメ研究入門』現代書館、2014年
- 高橋光輝、津堅信之『アニメ学』NTT出版、2011年
- 津堅信之『アニメーション学入門』平凡社新書、2005年
- ドゥルーズ、ジル『シネマ 1\*運動イメージ』財津理／齋藤範訳、法政大学出版局、2008年
- 蓮實重彦『監督 小津安二郎』筑摩書房、2003年
- 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<REPPE>』18号、表象文化論学会、2013年、  
<http://repre.org/repre/vol18/special/note1.php>
- 広瀬正浩『戦後日本の聴覚文化』青弓社、2013年
- フロイト、ジークムント『エロス論集』中山元編訳、ちくま学芸文庫、1997年
- マノヴィッチ、レフ『ニューメディアの言語』堀潤之訳、みすず書房、2013年
- 三輪健太郎『マンガと映画』NTT出版、2014年
- 四方田犬彦『「かわいい」論』ちくま新書、2006年
- 四方田犬彦『日本映画と戦後の神話』岩波書店、2007年
- ラマール、トーマス『アニメ・マシーン』大崎晴美訳、名古屋出版協会、2013年
- 龍崎珠樹「『けいおん!』制作陣集結の『たまこまーけっと』が陥った、“完璧すぎる理想の



---

日常”の落とし穴」日刊サイゾー、2013年2月17日、

[http://www.excite.co.jp/News/entertainment\\_g/20130217/Cyzo\\_201302\\_post\\_423.html](http://www.excite.co.jp/News/entertainment_g/20130217/Cyzo_201302_post_423.html) (最終アクセス日 2015/6/15)

Gunning, Tom (2007), “Moving Away from the Index: Cinema and the Impression of Reality,” *differences*, Volume 18, Number 1, Bloomington: Indiana University Press, pp.29-52. (三輪健太郎による解説『映画学』早稲田大学大学院文学研究科映画研究室、26号、2012年、p.74-81)

Gunning, Tom (2014), “Animation and Alienation: Bergson’s Critique of the Cinematographe and the Paradox of Mechanical Motion,” in *The Moving Image*, Volume 14, Number 1, pp.1-9

Leslie, Esther (2004), *Hollywood Flatlands*, Verso