

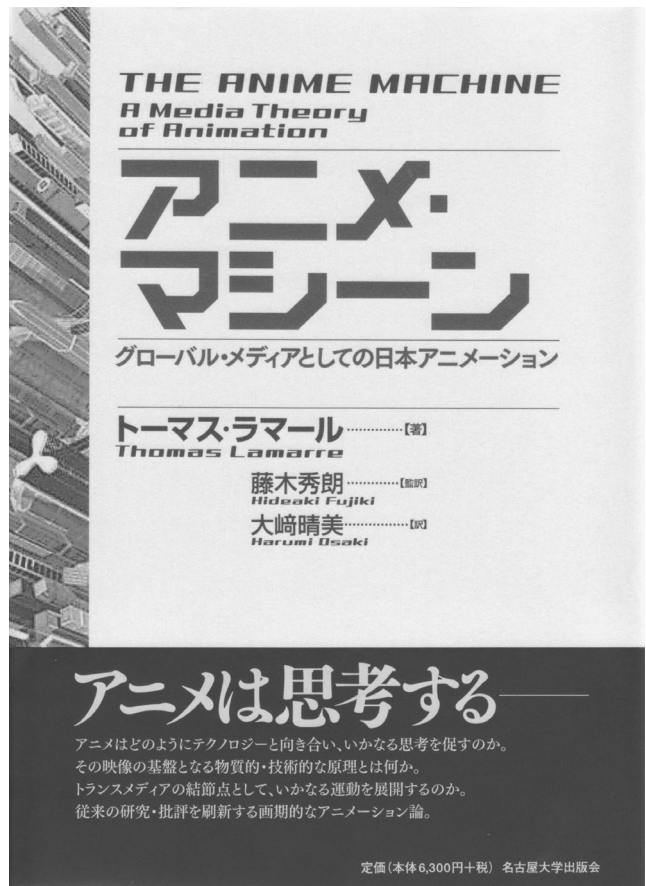
■書評 トーマス・ラマール著『アニメ・マシーン—グローバル・メディアとしての日本アニメーション』藤木秀朗監訳・大崎晴美英和訳 (名古屋大学出版会、2013年刊)

評者：ジャクリーヌ・ベルント (京都精華大学)

2009年末に英語で初版されたトーマス・ラマール著『アニメ・マシーン』¹⁾はその3年半後、忠実でありながら例外的に読みやすい和訳で刊行されるようになったのは、大変珍重すべきである。和訳副題が重点をおいている「日本」とそのサブカルチャーの「グローバル化」という視点から本書を受け入れる可能性もあれば、原副題が強調する「メディア理論」に着目し、その一環でのポストモダン論や精神分析的ジェンダー論に関する問題提起を重視する読み方もありうる。理論中心の著書らしく本書は諸学説の吟味を含んでいるが、日本語の達者なラマール氏による東浩紀と斎藤環に対する批評は日本国内で特に注目に値するだろう。なお、本書の多面的論考の全体像は藤木秀朗氏の「監訳者あとがき」における概説が優れているので、ここで改めて行う必要はない。以下では、あえて、ラマール氏自身が目指していない²⁾アニメーション研究という側面から本書の重要性を照らし出してみる。そのためにはまず日本国内での現状を確認しておこう。

近年、アニメーションは学術的関心を集めつつあるが、日本国内で、相関性の乏しい二つの立場から取り上げられていると言える。アニメーション自体に専念し、日本アニメーション学会などを拠点に行われている歴史的調査と資料研究はその一つであるが、もう一つは、高度に理論的考察を優先し、アニメーションをメディア理論の一事例として採用する表象文化論学会のようなアプローチである³⁾。前者は、作家とスタジオ、観客層などについて豊富なデータを提供し、具体的な事実の整理にこだわるが、この事実を現代思想や批評理論と関連づけながら大規模に解釈する志向があまり見当たらない。後者は、世界的に共有されている諸理論を重視するため、アニメーションに関する経験的知識の希薄な学者に認められやすい一方、厳密な意味でのアニメーション研究ほど事実に詳しくなく、それとの交流もあまり目指さないが故に、狭義のアニメーション研究に対する刺激と、個々の作品の新鮮な読みに欠ける場合が多い。

こうした両者の間の壁を最も意識させるのは、日本の「アニメ」である。業界とファン文化とが結びつくアニメは、『攻殻機動隊』(1995)や『巖窟王』(2004-2005)あるいは『四畳半



神話体系』(2010)を除くと、ほとんどメディア理論の対象にならない。そして映画研究や、視覚文化に携わる美学・芸術学も、「アニメ」よりは、いわゆる「アート・アニメーション」、また東芽とウィリアム・ケントリッジが代表する「アーティスト・アニメーション」に注目しながらアニメーション論を展開する傾向が目立つ。さらに、アニメーションを理論づけるに当たって、(エイゼンシュテインのディズニー論をはじめ)欧米出自の諸理論にしばしば依拠することは言うまでもないだろう。

上記の現状とは対照的に、『アニメ・マシーン』は、具体的な事例分析と抽象的思考のように、通常は二分化されがちな双方

書評 トーマス・ラマルル著『アニメ・マシーングローバル・メディアとしての日本アニメーション』
評者：ジャクリーヌ・ベルント

を絡み合わせ、劇場用長編映画とテレビシリーズ、フル・アニメーションとリミテッド・アニメーション（そしてそれらに相当するとされてきた「動」と「静」）、さらに国内と海外のアニメーション製作に共通する「動画」としての「アニメーションの事実」を追究するのである。この橋渡しを成り立たせる方法論に触れる前に、『アニメ・マシーン』のメディア理論が基盤とする資料を挙げておこう。

3部からなる本書の中心的事例は順列すると、宮崎駿監督の『天空の城ラピュタ』（スタジオジブリ、1986年、124分）、庵野秀明総監督の『ふしぎの海のナディア』（ガイナックス、1990-1991年、NHK総合による放送、全39話）、そしてCLAMPのマンガ「ちょびっつ」（『ヤングマガジン』、2000-2002）に基づいたアニメ（2002、TBS、全26話+1話）⁹である。これらには日本製アニメーションへの傾斜を見出すことができる。しかし、この3作は日本に限らず、世界的規模で（少なくともアニメファンの間で）知名度が高い。その上、日本製アニメーションを（和訳で再現しにくい）複数形の「アニメーションズ」として把握すべきということをも意識させるが故に、本書の事例選択として納得しやすい。ちなみに、ラマルル氏は、この日本製アニメーションの多様性に加え、その一「系列」が体现する特質の文化横断性⁹を示唆するために、「アニメ」という語を可能な限り避けようとしている。にもかかわらず、「アニメ」が本書の題名に見出し語として採用されているのは、国名を明記せずに特定の「らしさ」を連想させるためではないかと推測される。

ラマルル氏はアニメーションを、「ジャンル」や「表現」、「メディア」として位置づけながら分類しようとはせず、むしろアニメなるもの、すなわち「アニメティズム」という最も根本的原理を究明する。アニメーションを「映像」よりも、「動画」として理解することを前提に、その「画」の「動き」が如何に成り立ち、如何に観客の知覚と思考に働きかけるかを論考の中心に据えている。その決め手は「テクノロジー」である。具体的には、可動式カメラや撮影後の編集などに裏づけられる映画的なもの（シネマティズム）との相違から、アニメ

的なものの物質的「本質」を探求する。その際、セル・アニメーション、特にリミテッド・アニメーションを参照モデルに採用する。そしてアニメーション・スタンドという装置以前から（またその彼方にも）、さまざまな「間隔」と取り組みながら、動画に内在する「力」を処理するテクノロジーがあると指摘する。この「間隔」は、フレーム間と同時に、（層状に積み重ねる「画」としての）「多面的イメージ」のレイヤー間に存在し、アニメーションの知覚と思考を根底において規定する物質的な「事実」である。しかし、あらゆるアニメーションを特徴づける「アニメの間隔」を個々のアニメーションが活かすか押えるかによって表現が変わる。すなわち、アニメーションは常に諸系列へと分岐していくが故に、「アニメティズム」は、各アニメーションに等しく当てはまるものではなく、むしろ実写映画にさえ登場しうる潜在的傾向として見なされる必要が明かになる。

ラマルル氏は「アニメがテクノロジーをどう思考するか」を中心問題に据え、ガタリーの「マシーン」概念を適用しながら、動画特有のテクノロジーという物質的「事実」が、世界とそのテクノロジーをわれわれに如何に知覚・思考させるかという問題を追究する。上記の「間隔」と「多面的イメージ」に窺えるように、動画の考察は、特に空間性に目をつけながら、イメージ内の複数のレイヤーから、一点透視図法から外れる「分解投影図」⁹を経て、「分解的領域」という複数のフレームにわたって広がるイメージ内の空間に至るまで進められて行く。これらは、狭義のアニメーション研究にとっても有意義な分析基準となる。また、『アニメ・マシーン』は「運動」をめぐる感受性を高める。例えば、奥行きへの運動か、それとも表層を走る運動か、観客の視線に明確な立場と方向づけを与える運動か、それとも「相対的運動」か、行動イメージとしてのキャラクターの運動か、それとも情動イメージとして示唆される心の動きなのかといった問いは、アニメーションをアニメーションとして論述しようとする際、考慮されればよいであろう。

『アニメ・マシーン』に一切触れない畠山宗明の言葉を借りると、「映画研究の中で装置と編集、ナラティブに割り振られ

てきた意味形成作用が、まさにイメージ内部の動きの中で生じている可能性を示唆している」⁷⁾ということになる。ところが、この意味作用を、「内容」に対する「形式」^{フォーム}とそれとも「形式主義」^{フォーマリズム}として片付けてしまうのは邪道であろう。『アニメ・マシーン』において幾度も強調されるように、アニメーションの物質的特質は作品の「形式」に先立ち、アニメティズムは「形式」ではなく「機能」と「価値」に焦点を当てる概念なのである。ラマル氏のこの問題意識は、「線の力動を形に従属させる」^{フォーム}⁸⁾記号論系のマンガ表現論に対する批判からも読み取れる。「運動」を中心に据える『アニメ・マシーン』では、まさに記号論と決別した上、映画を哲学的実践として促すドゥルーズのシネマ論に依拠していることは注目に値する。

『アニメ・マシーン』は、形式主義でもなければ、技術主義でもない。むしろ「アニメの間隔」とその決定不全から発生する思考の可能性を追求し、知覚という次元での批評力を志す。また、この批評力は主に観客による知覚の自己「診断」とその延長線上に、テクノロジーに対して新しい姿勢を取ることに求められる。ただし、この批評を担う主体についての言及はない。さらに、本書を貫く価値観も含意の領域を越えない。社会的批評力の重要性が幅広く共有されていない今日の日本の学界で『アニメ・マシーン』の効果をアカデミズムに留まらせないようするには、どうすればよいだろうか。

注

- 1) 原著の書誌情報はThomas Lamarre. *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*. Minneapolis/London: University of Minnesota Press, 2009である。
- 2) まさにこれは、スーザン・ネイピア (Susan J. Napier, Review, *The Journal of Japanese Studies*, Vol. 37, No. 1, Winter, 2011, 248-252) が批判するポール・ウェルズ (Paul Wells) などに、ラマル氏が本書において言及しないこと、さらに狭義のアニメーション論とは関係のない村上隆を幅広く議論していることからよく分かる。
- 3) 厳密な意味での日本アニメを専門とする日本人研究者を一人も含まない門林岳史編小特集「アニメーションの生態学」(『REPRE』18号、2013、アクセス2013年8月22日、<http://repre.org/repre/vol18/greeting>) は典型的である。
- 4) 最初の2作と違って3作目について監督(浅香守生)ではなくマ

ンガ家兼アニメ脚本家のCLAMPのみが作者扱いを受けることは興味深い。紙面不足ゆえに次機会に譲る。

- 5) 例えば、リチャード・リンクレイター監督『ウエイクング・ライフ』(2001)についての言及を参照。
- 6) 「分解図」とは、ある機械が如何なる部品・構成要因から組み立てられているかを立体的ではあるが、一点透視図法的ではない形で可視化するテクニカルイラストレーションの一種である。その機械が規則的に爆発したばかりの状態を撮影したかのような、分解直後・再組み立て直前のイメージと言ってもよい。
- 7) 畠山宗明「「動きから考える」—アニメーションと映画研究」、『REPRE』18号、2013、アクセス2013年8月22日、<http://repre.org/repre/vol18/special/note1.php>
- 8) 河野至恩は英語版の『アニメ・マシーン』に関する英語での書評で「アニメの形式は……その主題に加え、作家による社会に対する態度を表す」とする。Kono Shion. Book Review: *The Anime Machine*. In *Monumenta Nipponica*. Vol. 66, No. 1, 2011, 206 [205-207] を参照。
- 9) 前掲の『REPRE』特集での座談会「日本アニメのメディア・エコロジー」におけるアレックサンダー・ツァールテンの発言。
- 10) トマス・ラマル「マンガ爆弾: 『はだしのゲン』の行間」、ジャクリヌ・バルント編『世界のコミックスとコミックスの世界』国際マンガ研究センター、2010、269 [259-312] (<http://imrc.jp/lecture/2009/12/comics-in-the-world.html>)。本稿で表象の彼方に宿るイメージの「力」を、爆弾的エネルギーや(『アニメ・マシーン』の語彙である)非弾道的「運動」と関連づけて論じたのも興味深い。