

氏 名	桑 原 圭 裕
学 位 の 専 攻 分 野 の 名 称	博 士（芸術学）
学 位 記 番 号	甲文第118号（文部科学省への報告番号甲第411号）
学位授与の要件	学位規則第4条第1項該当
学位授与年月日	2012年3月2日
学 位 論 文 題 目	日本アニメーションにおける動きの研究
論文審査委員	（主査） 教 授 加 藤 哲 弘 （副査） 教 授 河 上 繁 樹 横 田 正 夫（日本大学教授）

論文内容の要旨

本論文は、今日、日本を代表する文化産業に成長したアニメーション、すなわち日本の「アニメ」について、その芸術としての表現形態を、アニメーションの本質である「絵が動く」という観点から考察することを目的としている。

日本のアニメについては、その表現から動きが失われていることが早くから指摘されている。そこで問題となるのは、このような動きのないアニメを「アニメーション」の本質から外れるものとして否定するか、あるいは日本特有の表現を持った独自のアニメとして肯定するかということであるが、研究者たちのあいだでも意見は大きく分かれている。しかも、これまでの日本アニメの歴史研究、作品作家研究、ジャンル研究のいずれにおいても、動きという観点からの総体的な考察や実証的な分析は、ほとんどなされてこなかった。本論文において、提出者の桑原氏は、そのような現状を踏まえ、アニメーションの動きという観点から日本のアニメを体系化し、その歴史的流れと時代背景、動きの技術と映像表現、他のメディアとの関係などから浮き彫りになる日本特有のアニメ表現から、その根底に隠れている日本的な感覚とはいかなるものかを考察しようと試みている。

本論は大きく4つの章から構成されている。まず第1章では、歴史的な観点から日本のアニメーションにおける動きの表現が考察される。桑原氏は、ここでとくに、日本映画史研究においても、また日本アニメーション史研究においても敬遠される傾向にある戦前のアニメ作品に着目し、その当時の技術や表現スタイルがどのように戦後に引き継がれたのかを分析することで、アニメの本質的なスタートとされる東映動画の真価の解明を試みている。続く第2章では、アニメーションにおける動きの表現という観点から、その技術的な構造が詳細に分析される。その際、桑原氏は、ディズニーの技術を手本とし、戦後の日本アニメに生まれた動きの表現に関する二つの流派——「動くアニメ」と「動かないアニメ」——の表現の違いを比較分析することで、日本アニメに特有の動きの技術を体系化しようと試みている。また第3章では、「動かないアニメ」が独自の表現を確立する経緯において最も大きな影響を与えているマンガとの関係が考察される。ここで桑原氏は、とくに、動かない絵と動く絵という根本的に異なった表現媒体がどのようにして融合されているのかを中心に分析を行っている。最後の第4章では、それまでの、アニメの動きを創出する方法論の実証的分析から離れ、いわばアニメにおける日本的な特質の抽出が試みられる。ここで氏は、日本的な音の感覚と動きの問題を導入口として、日本人の習慣や感性に根ざした動きの概念から日本的なアニメの動かし方とはどのようなものなのかを考察する。

結論として本論文が主張しているように、日本のアニメは動きの表現において独自の発展をみせた。なかでも手塚治虫のアニメ制作手法は、作画作業を省略し止め絵や音の効果を活用することで、今日のような日本アニメの繁栄をもたらした。しかしまた、その結果として動きの表現が失われているのも事実である。このような現状認識をもとに桑原氏は、日本独自の動かさない技術が先行し、これまで東映動画からスタジオジブリの系譜で培われた日本的な動かす技術が廃れていってしまうことを強く危惧している。その一方で氏は、確かにアニメーションにおける絶対的な立場を確立したディズニーの表現は他の追従を許さない最高の技術ではあるが、その過度の流動感や柔らかさ、そして誇張の劇しいアクションなどは日本の感覚にはなじまない」と本論文で主張する。氏によれば、日本のアニメが取り組むべき課題は、むやみに動かすということではなく、「動き」の法則と「演技」の仕方がしっかりとすえられた「動くアニメ」の表現に、止め絵などの「動かないアニメ」の手法をいかに効果的に組み合わせるかということになる。そして、この課題に対する答えは、日本固有の文化や伝統芸能に根ざす、日本的な動きの感覚の中にこそ求められるべきだと桑原氏は主張する。

論文審査結果の要旨

本論文は、桑原主裕氏が後期課程進学後から取り組んできた、日本のアニメーションとその動きに関する研究をまとめたものである。桑原氏は、学術的研究の対象領域としては未開拓の部分が多い日本のアニメーションについての研究に早くから取り組み、スタジオジブリや虫プロダクションなどが生み出した、一般にはよく知られた作品群に対して、映画研究やマンガ研究、さらには芸術学研究の手法を援用しながら、その表現形態に対する学術的な分析をこれまでに多く積み重ねてきた。その意味で、本論文における作品分析は包括的であると同時に緻密で詳細なものになっており、結論は、これまでにない新たな解釈と新鮮な問題提起を含んでいる。

本論文において具体的に評価すべき点は、以下の3点に要約できる。

第一に、本論文は、多くの詳細で的確なショット分析を行うことで、アニメーションの動きをめぐる桑原氏の主張の論拠を具体的に、そして高い説得力とともに提示することに成功している。とくに第2章における、ディズニー作品、東映動画作品、虫プロ作品における、歩いたり走ったりする動きの表現の比較は、アニメーション技法に対する確かな理解にもとづいて、それぞれのコマ撮り手法が明快に説明されており、動きに対する三者の基本姿勢の共通点と相違点が説得的に提示されている。また、第3章における『鉄腕アトム』、『ルパン三世』、『じゃりン子チエ』に対する、同様のショット分析は、原作マンガからアニメへの転移に関する技術的な観察の域を越えて、この2つのジャンルにおける表現の比較構造分析の成果としても注目に値する。

第二に評価すべき点は、本研究が具体的事例のたんなる記録的叙述ではなく、「動き」という造形特性に依拠した、一貫性のある体系的な歴史的記述になっていることである。桑原氏はこの記述の中で、戦前のアニメーション制作と、戦後の、とくに東映動画を中心にしたそれとの間には、動きの表現に注目して観察するかぎり、ある種の非連続性があると主張する。氏によれば、「海外アニメという呪縛から脱却」し、「日本的な表現は何かということを模索した」戦後の東映動画は「日本アニメ史における本質的な始まり」となっている。氏の主張の当否については今後の議論を待たなければならないが、東映動画の思想性と造形性を、残された資料から丹念に検討することで、このように具体的で明確な一つの歴史観を提示できたことは評価したい。

最後に、そして、おそらくは最も鮮明に本論文の評価すべき独自性が表れているのが、なぜ日本のアニメは「動かない」のかという明快な問題設定と、それに対する、少々大胆ともいえる解答である。日本における形象文化の表現特性については、アニメーションに限っても、エイゼンシュテインや今村太平、最近では高

畑勲らによる発言がよく知られている。また、主観的な印象にもとづいた概括的な特徴付けについては枚挙に遑がない。これらに対して桑原氏は、たとえば「動かない」手塚治虫作品における音の効果的利用などに注目することで、「視覚記号と聴覚記号のあいまいで多面的な重層」という日本的感性が、動かないアニメを作り上げたのではないかという仮説を提起している。日本における動くアニメにも同じ感覚が共通してそなわっているとする氏の主張についてもそうであるが、このような仮説は、今後のアニメーション研究において、検証と洗練を重ねられていく重要な研究課題の一つとなりうるものである。

なお、公開審査会の席上では、問題点の指摘や要望も寄せられた。最も多かったのは、やはり日本文化論に不用意に接近することへの危惧であった。制作現場の多国籍化が進行する現状を考慮するだけでも、安易に「クール・ジャパン」の言説に追随する危険性についてはすぐに理解されよう。また、日本の伝統芸能における身体所作や、音声による情景描写などとの結びつきについても、制作スタッフや受容層の実情を見るかぎり、慎重な対応が必要となるだろう。今求められるのは、日本的なものを固定化するよりも、それを力動的で重層的で、多くの可能性に開かれたものとしてとらえることである。また、用語の概念規定、歴史的時代区分の問題、アニメを芸術としてとらえることの難しさ、マンガとアニメの境界などについても重要な指摘がなされ、さらにはショット分析のさらなる洗練への要望も表明された。

これらは、本論文が現時点で内包する限界であり、その克服は、今後、桑原氏が研究者として自立していくうえで取り組まなければならない課題となるであろう。しかし、これらの問題点を勘案しても、本論文は博士論文としての条件を十分に満たしている。本論文審査委員3名は、論文の審査ならびに2012年2月16日に実施された論文発表とそれに続く公開審査会での口頭試問の結果により、桑原圭裕氏が本論文によって博士（芸術学）の学位を受けるに値すると判断し、ここに報告する。