

# アニメにおけるインデックス性

## 小倉健太郎

### 序

20世紀末、メディア理論家のレフ・マノヴィッチ (Lev Manovich, b.1960) は論文「デジタル映画とは何か?」<sup>1</sup>において、「デジタル映画は、多くの要素の1つとして実写映像を用いるアニメーションの特殊な事例である」<sup>2</sup>と述べた。彼によれば、デジタル以前の映画制作においては、合成や加工を用いた制作手法は例外的であったのに対して、デジタル時代においては標準的な制作手法になっており、映画に可塑性が生じている。彼はまた可塑性のある絵画／アニメーションと、可塑性のない写真／実写映画を対置して考えており、デジタル時代において映画に可塑性が生じたことで、あらゆる映画制作がアニメーションの一部になると指摘しているのである。この定義はよく知られるようになり<sup>3</sup>、これが取められたマノヴィッチの著作『ニューメディアの言語』それ自体もまた、「すでに21世紀の古典の位置を占めていると言っても過言ではない」<sup>4</sup>と称されるようになっていく。

マノヴィッチが指摘するように、デジタル化によってもたらされた新たな事態は、個々の媒体性が剥がれ落ち、デジタル空間において融け合っているということだ。しかしながら、原理的には差異はなくなったとしても、実際にはいまだにアニメーションと実写映画という区別は存在している。マノヴィッチ自身も2013年には「すべての映像メディアがそれらの

---

1 Lev Manovich, "What is Digital Cinema," Peter Lunenfeld ed., *The Digital Dialectic: New Essays on Media*, Cambridge: MIT Press, 1999, pp.172–192. [小倉注：この論文は Lev Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge, MA: MIT Press, 2001 に "What is Cinema?" として改訂／増補されて収められている]

2 Manovich, "What is Digital Cinema," p. 180.

3 「とりわけ「デジタル映画とは、多くの要素のひとつとしてライブ・アクションのフッターを用いる、アニメーションの特殊なケースである」という定義はよく知られるようになった」(堀潤之「アートワード：『ニューメディアの言語』レフ・マノヴィッチ」『artscape』[<http://artscape.jp/artword/index.php/>] 2014年1月16日閲覧)

4 堀潤之「訳者あとがき」レフ・マノヴィッチ『ニューメディアの言語』堀潤之訳、みすず書房、2013年454頁。

操作性に関して手描きアニメーションの地位に還元された]<sup>5</sup>と、「操作性」という制限を強調した表現をするようになってきているのだ。21世紀の古典とも称される『ニューメディアの言語』において、彼はいったい何を捉え損なったのだろうか。このことに関して彼は特段の説明を加えていないが、これはあらためて検討に値する価値があるであろう<sup>6</sup>。本論では、インデックス<sup>7</sup>という観点からそのことを探る。アメリカの哲学者C.S. パース (Charles Sanders Peirce, 1839–1914) が写真をインデックス記号に分類したということは良く知られている。デジタル時代に入り、写真がインデックスではなくなったとする議論が巻き起こった。マノヴィッチもまたその議論を映画に拡張して考えたひとりであったのである。しかし果たして、デジタルにおけるインデックス性を考慮する必要は本当にはないのであろうか。

## 1. マノヴィッチの議論とそれが捉え損なったもの

マノヴィッチの議論を振り返ってみよう。マノヴィッチは『ニューメディアの言語』において、「映画とは何か」<sup>8</sup>という一章を設けている。彼は言う。「コンピュータは、写真レンズを介して得られた画像と、ペイント・プログラムで作られた画像や3Dグラフィックス・パッケージで合成された画像を区別しない」<sup>9</sup>。なぜならば、「すべて同じ素材、ピクセルで作られているからだ」<sup>10</sup>。つまり、写真や映画のように光学的手段を用いて作られた画像であれ、コンピュータ上で描かれた画像（あるいは、手描きで描かれたものをスキャナで取り込んだ画像）であれ、コンピュータの構造に則すならば、そこには原理的な差異は存在しないのである。

このことによって、コンピュータ上におけるCG画像制作と写真画像修正は、ピクセルの配置という同じ操作になっている。「創造と修正の区別それ自体は、フィルム・ベースのメディア（中略）ではとても明確であったのに、デジタル映画にはもう当てはまらない」<sup>11</sup>ので

5 Lev Manovich, *Software Takes Command*, London: Bloomsbury Academic, 2013, l. 5132. [注：lはKindle版のロケーションを表す]

6 日本文化研究者のトーマス・ラマル (Thomas Lamarre, b.1959) は、私とは別の観点からこのことを論じている。彼は、マノヴィッチを引きながら、デジタル時代の状況が「アニメーションがいまや映画を包摂するのに成功している、と論じることも可能にしている」(Thomas Lamarre, *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009, 1.865) と述べる。しかし、マノヴィッチが重視する合成の問題は1990年代に浮上したようにも見えるが、「実は1930年代のアニメーション・スタンドから始まっている」(トーマス・ラマル／石岡良治／門林岳史「対談『アニメ・マシーン』から考える」『表象 07』表象文化論学会、2013年、25頁) と指摘するのだ。そして彼は、縦横方向の動きである「アニメティズム」と、奥行き方向の動きである「シネマティズム」によって、アニメーションと実写映画が持つ本質的な傾向の違いを明らかにしようとするのである。

7 「インデックスとは、その対象によって実際に影響されることによって、その対象を指し示す記号である」(Charles Sanders Peirce, *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*, ed. C. Hartshorne, P. Weiss [Vols. 1–6] and A. Burks [Vols. 7–8], Cambridge, MA: Belknap Press of Harvard University Press, 1932–1958, 2. 248. [以下：Collected Papers of Charles Sanders Peirce =CP])

8 Manovich, “What Is Cinema?” *The Language of New Media*, pp. 287–384.

9 *Ibid.*, p. 300.

10 *Ibid.*

11 *Ibid.*, p. 302.

ある。結果として映画は、「以前は絵画やアニメーションにおいてのみ可能だったような可塑性を獲得する」<sup>12</sup>のだ。こうして、のちに広く知られるようになった次の結論が導き出されることになる。

実写映像は、いまや手によって操作される原料にすぎない——それはアニメーション化され、コンピュータによって生み出された3D場面と合成され上塗りされる。最終的な画像はさまざまな要素から手作業で組み立てられ、そして全ての要素は完全にゼロから作られているか、手によって修正を加えられているのである。いま私たちはようやく「デジタル映画とは何か」という問いに答えることができる。デジタル映画は、多くの要素の1つとして実写映像を用いるアニメーションの特殊な事例である。<sup>13</sup>

マノヴィッチによれば、いまやデジタル映画はアニメーションの一部に過ぎない。ここで、彼は1999年に公開された『スター・ウォーズ エピソード1』<sup>14</sup>を例として挙げる。この作品では、作品の実に95%がコンピュータ上で作られたため、撮影に65日間を費やす一方で、ポスト・プロダクションに2年間を費やしたのだ<sup>15</sup>。21世紀の現代において、こうした実写とCGの合成作品は映画の主流となっている<sup>16</sup>。その状況を考えれば、もはや実写映像はアニメーションの一部になったかのように見えるかも知れない。しかし、アニメーション映画と実写映画という区別はいまだ用いられている。それを端的に示しているのが、映画賞の区分である。アメリカのアカデミー賞では2001年に長編アニメーション部門が設立されている。また、日本アカデミー賞もそれにならって、2007年にアニメーション作品部門が設立されているのだ。21世紀に入り、アニメーションと実写映画は一体になるどころか、両者をより明確に区別しようとする動きさえあるのである。マノヴィッチ自身、2013年には、

すべての映像メディアがそれらの操作性に関して手描きアニメーションの地位に還元された一方、すべてのメディアが3D空間でレイヤ<sup>17</sup>になった。<sup>18</sup>

12 *Ibid*, pp. 300–301.

13 *Ibid*, pp. 302–303.

14 『スター・ウォーズ エピソード1：ファントム・メナス』(Star Wars Episode I: The Phantom Menace) ジョージ・ルーカス監督、1999年公開。

15 Manovich, *The Language of New Media*, p. 303.

16 これは、「ブロックバスター」(blockbuster)という言葉の変遷から理解できるだろう。「1950年代と60年代には、ブロックバスターは、通常、ワイドスクリーン、カラー(時には休憩を挟む)長い上映時間、叙事詩的テーマといった要素を兼ねそなえた大規模高予算の映画を意味した」(『フィルム・スタディーズ事典』フィルムアート社、2004年)。しかし、現代では、それは「大規模な予算を投じて、一流スタッフによる大規模なセットやSFX/VFXを駆使し、出演者にスターを揃えた超大作映画を指す」(『現代映画用語事典』キネマ旬報社、2012年)のだ。

17 レイヤ(layer)「層、階層、層にする、層をなす、などの意味を持つ英単語。何かの構造や設計などが階層状になっているとき、それを構成する一つ一つの階層のことをレイヤという。ペイントソフトやフォトレタッチソフトなどで、画像を載せる仮想的なシートのことをレイヤということがある」(『IT用語辞典e-word』[<http://e-words.jp/>] 2014年9月29日閲覧)

18 Manovich, *Software Takes Command*, 1.5132.

と述べているが、ここで注意すべき点は、彼が「操作性に関して」と限定を設けていることだ。あくまで「操作性に関して」手描きアニメーションになったとしているのである。これは『ニューメディアの言語』における「デジタル映画は、多くの要素の1つとして実写映像を用いるアニメーションの特殊な事例である」<sup>19</sup>という表現よりも、その定義の制限を強調したものになっていると言えるだろう。こうしてマノヴィッチ自身が図らずも認めているように、実写映画とアニメーションは、実際にはひとつに融合してしまわずに、それぞれに独立性を保っている。マノヴィッチはいったい、なにを捉え損なったのだろうか。

たしかに、マノヴィッチが言うように、デジタル化によって、実写映画とアニメーションは何らかのソフトウェアによって素材を扱うという点で同じ操作になった。しかし、果たしてそうした可塑性／操作性のみが両者を定義づけるものでありえるだろうか<sup>20</sup>。ここで再び、『ニューメディアの言語』におけるマノヴィッチの議論を振り返ろう。彼は、20世紀末におけるデジタル革命が写真の信憑性に致命的なダメージを与えると考えたミッチェル (William J. Mitchell, 1944–2010) の議論<sup>21</sup>を参照しつつ、こう述べている。

ミッチェルが指摘するように、この本質的な可塑性は写真と絵画の間の相違を消し去る。映画は写真の連なりであるから、ミッチェルの議論をデジタル映画にまで拡張するのは妥当である。<sup>22</sup>

つまり、彼が思い描いている構図は、可塑性のある絵画＝アニメーションであり、それが無い写真＝映画という構図なのだ。そして、デジタル時代に入り、映画／写真にも可塑性が生じたため、すべてがアニメーション／絵画になると彼は考えている。しかしながら、映画／写真は、単に可塑性がないアニメーション／絵画として措定できるものなのだろうか。

ここで重要になってくるのが、インデックス性という概念である。C.S. パースが写真をインデックス記号に分類したことはよく知られている。パースは言う。「一点一点、物理的に自然と対応するよう強いられるという状況のもとで作られたという事実」<sup>23</sup>によって写真

19 既出、注2。

20 マノヴィッチは問題にしていないが、アニメーションと実写は、静止している物体を「コマ撮り」で撮影し、それを繋いで動いているように見せる「ストップ・モーション」(Stop motion) か、動いている物体をそのまま撮影して見せる「ライブ・アクション」(Live action) かで分けられることも多い(参考:津堅信之『アニメとは何か』『アニメ学』NTT出版、2011年)。ただし、これはマノヴィッチの議論に包摂可能である。マノヴィッチの立場に立てば、ライブ・アクションとして取り込んだものでも、デジタルにおいては「操作される原料」に過ぎないのである。結果として、そうして出来上がったものはストップ・モーションと大差のないものになる。実際、アニメ監督の押井守が2001年に制作した『アヴァロン』は、「実写素材を使いながら、アニメの方法論で作った映画」(押井守『これが僕の回答である。1995–2004』インフォバーン、2004年、126頁)であった。つまり、ライブ・アクションとして取り込んだ素材の1コマ1コマを操作して、それをアニメのセルや背景画のように扱ったのである。そして彼は同年、まるでマノヴィッチの言葉をなぞるように「デジタルの地平で、すべての映画は<アニメ>になる」(押井守『すべての映画はアニメになる』徳間書店、2004年、349頁)と述べているのだ。ただし、のちに押井はこの「すべての映画はアニメになる」という表現に関して、「システムとしては、今や映画は確かにそうなる。間違っていない。間違っていないんだけど、正確ではないかな」(同上)と、一歩引いた表現をするようになっている。

21 William J. Mitchell, *The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-Photographic Era*, The MIT Press, 1992.

22 Manovich, *The Language of New Media*, p. 304.

23 CP2.281.

はインデックスなのだ。アニメーション／絵画に可塑性があるのと同様、実写映像／写真にはインデックス性があり、その意味においてアニメーションも実写映像も、いわば一長一短なのである。

デジタル時代に入り、写真はインデックス性を失ったとする議論が巻き起こった。先述のミッチェルはその代表的な論者である。マノヴィッチは、その議論を映画に延長し「映画はもはやインデックス的なメディア・テクノロジーではなく、むしろ絵画のサブジャンルである」<sup>24</sup>と述べているのだ<sup>25</sup>。つまり、彼の考えでは、写真／映画はもはやインデックスではなくなり、かつ可塑性が生じたために、絵画／アニメーションになるということなのだ。しかし、写真家／評論家のベイト (David Bate, b. 1956) は次のように指摘している。

デジタル写真でのリアリティをもたせる効果のいわゆる喪失は、たとえば2004年のアブ・グライブ刑務所のデジタル写真の信憑性に、否定的な影響を及ぼすことはほとんどなかった。あるいは、それと同じことが、日常のニュース写真にも言えるし、われわれは相変わらずそれを「額面通り」受け取っている。<sup>26</sup>

つまりデジタル時代になっても、写真や実写映像のインデックス性が失われたわけではない<sup>27</sup>。ベイトはその理由を述べていないが、この観点において重要なのは「対象からの光による結果であることが知られているという事実が写真をインデックスにする」<sup>28</sup> というパースの定義である。デジタル・カメラによって撮られた画像<sup>29</sup> もまた、対象からの光の結果であることには違いないだろう。問題はそれを知ることが出来るかどうかである<sup>30</sup>。デジタル時代の写真画像におけるインデックス性の真の問題は、データ化され氾濫する画像と、その画像操作の容易性のために、画像の由来を知ることが難しくなっていることだ。そのため、デジタル時代においては画像外部の力が重要になってくる。解釈者が、その画像を「対象からの光の結果である」と知ることが出来る十分な状況にあれば、それはいまでもインデックス

24 Manovich, *The Language of New Media*, p. 295.

25 マノヴィッチはこう述べているが、パースは「絶対に純粋なインデックスの実例を挙げたり、インデックス的な性質を全く欠いた記号を見つけたりするのは、不可能ではないとしても困難であろう」(CP. 2306)と書いており、インデックス性は、実際には程度の問題として考えられる。

26 デイヴィッド・ベイト『写真のキーコンセプト』犬伏雅一訳、フィルムアート、2010年、300頁。

27 写真は、インデックスとして「対象とのその光学的な関係のため、その見た目が現実と一致しているという証拠」(CP. 4.447)となるため、そのインデックス性が失われているのならば、我々がそれを「額面通り」受け取ることもないであろう。

28 CP2. 265.

29 私はこうした画像に対して写真画像という言葉を用いる。

30 パース研究者の米盛裕二は次のように指摘している。インデックスやアイコンのような種類の記号では「それを記号として解釈する思想が介入する以前にすでに記号とその対象の間に類似性とか事実的連結などの既存の関係があって、それを解釈する思想はあとでその既存の関係に注目する」(米盛裕二『パースの記号学』勁草書房、1981年、145頁)。そして、そうした種類の記号では「当然、解釈思想は記号とその対象の既存の関係から大いに制約を受ける。しかし記号とその対象の関係にあとで注目するとしても、その注目がない限り、つまり単なる類似性や事実的連結だけでは、いわゆる表意関係は成立しない(中略)したがってA・パークスが「指標記号」について、パースは記号関係を単なる物理的な因果関係と混同していると批判しているのは正しくない」(同上)。

として働き得るのだ<sup>31</sup>。それが、デジタル時代においてもアニメーションと実写映画が融け合っていない最大の理由なのである<sup>32</sup>。マノヴィッチはこのことを捉え損なっていた。

可塑性が生じて、インデックス性は失われなかったため、実写映画はアニメーションに吸収されなかったのだ。このことを踏まえれば、両者を包括する概念は、アニメーションではなく、単にデジタル映像であるということになろう。マノヴィッチの過ちは、彼自身「デジタル映画＝実写素材＋絵画＋画像処理＋合成＋2Dコンピュータ・アニメーション＋3Dコンピュータ・アニメーション」<sup>33</sup>と述べ、両者を包括する概念（ここでは「デジタル映画」）を考えていたにも関わらず、可塑性を重視して、その概念を「アニメーション」としてしまったことだ。そして、この過ちによって、さらにもうひとつの事態が見落とされているのではないだろうか。すべてがソフトウェアで処理されるようになって、実際にはアニメーションと実写映画の区別は存在している。したがって、ただ単に実写映画がアニメーションのように可塑性を持つだけではない。我々は、ここで逆の事態をも想定しなくてはならないだろう。その想定される事態とは、次章以降で検討されるように、アニメーションはアニメーションとして存在しつつ、その中にインデックス性が入ってくるという事態である<sup>34</sup>。

デジタル時代において、アニメーションはアニメーションとして存在しつつ、その中にインデックス性が入ってくるという事態。それはいったい、どのような事態だろうか。これを考えるために、次章からは日本のアニメ<sup>35</sup>を考えてみることにしよう。のちに明かされるように、そこにこそ、この事態が典型的に現れているからだ。

31 したがって、ここにはまた社会における写真認識が大きな影響力を持っている。詳細は拙論「インデックスとしての機能を喪失する写真1.0」(『成城美学美術史』19巻、2013年、63-81頁)を参照。また、前川修はジョン・タッグ(John Tagg)の論を参照しつつ、「写真の真実性の主張には二つの基礎があった。一つが(中略)インデックス性という基礎、もう一つが写真を使用する制度機関の権力作用という基礎である。デジタル化によって生じたのは、前者の切り崩しと後者の顕在化である。インデックス性よりもアイコン性が優位になったイメージ、文脈性にこれまで以上に依拠したイメージ、これがデジタルイメージの変容の第一の特性である」(前川修「デジタルが指し示すもの——デジタル写真試論」『写真空間2』青弓社、2008年、160-161頁)と述べているが、私の考えでは「制度機関の権力作用」あるいは「文脈性」といった画像外部の力は、むしろインデックス性を保障するように働いているのだ。

32 むろん、それぞれの文化という要素も大きな影響を持っているだろう。マノヴィッチも、ニューメディアは「文化的レイヤ」と「コンピュータのレイヤ」から構成されていると指摘しており、文化という要素は認識している。その上で彼は「コンピュータのレイヤが文化的レイヤに影響を及ぼすようになる」(*The Language of New Media*, p.46)と述べるのだ。この大枠に対して私に異論はない。しかしながら、デジタル化によってインデックス性が失われると考えた彼は、そもそもコンピュータのレイヤの時点で誤っているのだ。本論で述べたように、その変化は写真をインデックスとして見る文化に致命的な影響を及ぼすものではなかったのである。

33 Manovich, *The Language of New Media*, p.301.

34 一度は「すべての映画はアニメになる」と述べながら、のちに「間違っていないんだけど、正確ではないかな」と軌道修正を図った押井は、「実写とアニメがお互いの領域を侵犯し合っている。アニメにリアリズムが入り込むのと同時に、実写にアニメ的な演出が入り込んでいる」(押井『すべての映画はアニメになる』350頁)とも述べている。この考え方は私の議論に近いと言えるだろう。なぜならば、すべてが融け合ってしまう「領域を侵犯」することなど不可能であるからだ。

35 以下、「アニメーション」という言葉と「アニメ」という言葉をアニメ研究者の津堅信之の定義にしたがって次のように使い分ける。「海外の作品を含めた全般的な語を「アニメーション」とし、主に『鉄腕アトム』以降で日本のテレビや映画を媒体として商業ベースで制作された作品を「アニメ」と呼ぶ」(津堅信之『日本アニメーションの力：85年の歴史を貫く2つの軸』NTT出版、2004年、20頁)。

## 2. アニメにおける写真使用の歴史

デジタル・アニメは、セル・アニメーションに起源を持っている。セル・アニメーションには2種類の空間構造が共存している。ひとつは、絵画的な奥行きである。セル・アニメーションに描かれる背景は基本的に絵画であり、遠近法に従って奥行き感が表現される。そして、もうひとつが、セル画と背景画の配置である。セル・アニメーションは人物などが描かれたセル画と背景が描かれた背景画が組み合わせられて画面が作られている。こうしたセル・アニメーションの空間構造は、前景のオブジェクトと人物、そして背景が描かれた書割が分離する舞台、あるいはペープサート（紙人形劇）的な空間だと言えるだろう<sup>36</sup>。これはデジタル時代になり、セルと背景がそれぞれレイヤに置き換わっても同じである。

セル・アニメーションの背景には、静止画である背景画が用いられるため、そのまま写真で代用することが可能だ。そのため、写真とアニメーションを合成することは、その歴史の初期から存在してきた。初期のセル・アニメーションを代表する「インク壺の外へ」<sup>37</sup>シリーズ（図1）、あるいは日本においても1924年制作の『煙草物語』<sup>38</sup>にはそうした場面が見られたのである。しかし、時代が進むに連れ、やがて写真は追放されていき、セル・アニメーションは描かれた画だけの世界になっていった<sup>39</sup>。日本においてアニメがスタートした1963年の頃にはすでにその傾向は明らかであったのだ。もちろん、『南部の唄』<sup>40</sup>、『メリー・ポピンズ』<sup>41</sup>など、ディズニーは断続的に合成作品を送り出していたし、日本においても『コメットさん』<sup>42</sup>や『千夜一夜物語』<sup>43</sup>では合成が用いられていた<sup>44</sup>。しかし、それらは例外的な作品であったし、また写真や実写映像とセル画や背景画とが明確に分離しているものであったのだ。

デジタル時代のアニメにおける写真使用はそれらとは異なるものだ。それを理解するために、まずその前史として、アニメ監督の押井守（b.1951）のセル・アニメーション時代の例を見ていこう。大学の映像サークル出身であり、「何とかスチール写真で映画をつくることをずっと考えていた」<sup>45</sup>という押井は、短編OVA<sup>46</sup>『迷宮物件 FILE538』<sup>47</sup>において、写真家

36 日本のアニメ史を語る上で欠かせない『鉄腕アトム』が、1963年にアニメ化される以前、ペープサート『冒険漫画人形劇 鉄腕アトム』（1957年放映）としてテレビに初登場したことは示唆的である。

37 「インク壺の外へ」(*Out of the Inkwell*) フライシャー兄弟監督、1919-1929年。

38 『煙草物語』大藤信郎監督、1924年公開。

39 細馬宏通『ミッキーはなぜ口笛を吹くのか：アニメーションの表現史』新潮社、2013年。

40 『南部の唄』(*Song of the South*) ハーブ・フォスター監督、1946年公開。

41 『メリー・ポピンズ』(*Mary Poppins*) ロバート・スティーブンソン監督、1964年公開。

42 『コメットさん』山際永三他監督、1967年～1968年放映。

43 『千夜一夜物語』山本映一監督、1969年公開。

44 また、写真がテキストとして用いられることもあった。たとえば、ディズニーの『リトルマーメイド』(*The Little Mermaid*) [ジョン・マスカー&ロン・クレメンツ監督、1989年公開]では、絨毯のようなものが水底を表すために用いられている。

45 『PERSONA 押井守の世界』徳間書店、1997年、33頁。

46 OVA: Original Video Animationの略。OAVとも。

47 OVA『迷宮物件 FILE538』押井守監督、1987年発売。

の樋上晴彦が撮影した写真によって背景を構成するという手法を用いた(図2)。難解な作品を撮る監督として業界から干されていた時期であり、「背景も全部写真でいいや」<sup>48</sup>と割り切ったという。ここで、彼はいわば、失われた技術を取り戻したのだ<sup>49</sup>。

これに手応えを得た押井は、以後の作品において、樋上が撮影したコンセプトフォトをもとに画面を構築していくという手法を取ることになる(図3)。写真をほぼそのまま用いた『迷宮物件 FILE538』とは違い、のちに作られた劇場用アニメでは、すべての場面が写真に基づいているわけではない。しかし、いくつかの場面ではほぼコンセプトフォトそのままの構図が用いられている<sup>50</sup>。

アニメ制作に写真を用いるという手法はすでに行われていたが、それは資料写真として用いるものであり<sup>51</sup>、押井のコンセプトフォトとは違うものである。押井のコンセプトフォトは、それをもとに画面を構築していくという点において画期的であったのだ<sup>52</sup>。このコンセプトフォトを用いる手法は、とくに押井が「ダレ場」と呼ぶ中盤のシークエンスで、作品のバックボーンが映像的に語られる際に効果的に用いられており、スチール写真のような性質のカットを積み重ねた映像が押井作品のひとつの特徴になっている。デジタル時代になると、押井は3DCGを併用する「ハイブリッドな形式」の手法を盛んに用いるようになるが、コンセプトフォトを用いる手法も使い続けている。

アニメ制作にデジタル技術が用いられるようになると、デジタル・カメラによって撮影された写真をコンピュータ上でトレスして背景を作るという手法が広く行われるようになる<sup>53</sup>。こうしたデジタル時代における写真使用において、先駆的な存在になったのが細田守

48 『PERSONA 押井守の世界』86頁。

49 先述したように、ディズニーでは『メリー・ポピンズ』をはじめとして、合成作品が作り続けられていたが、それはアニメーションの背景に実写の人物を合成するものであり、押井が用いた合成とは反対である。実写を背景に使うという手法は、「インク壺の外へ」シリーズなど、セル・アニメーション史の初期に典型的に見られたものであったのだ。

50 『機動警察パトレイバー2 the Movie』では、「そもそもスチール写真を基に、コンテを切ってる」(『押井守のアニメスタイル』『美術手帖増刊：アニメスタイル2号』52巻793号[2000年9月]、美術出版社、73頁)という。また、演出を担当した西久保利彦は「写真をそのまま使っているカットもあります」(『Methods—押井守「パトレイバー2」演出ノート』角川書店、1994年、31頁)と述べている。

51 『アルプスの少女ハイジ』(高畑勲監督、1974年放映)など、高畑勲や宮崎駿の作品をその代表例として挙げるができるだろう。

52 アニメ評論家の氷川竜介(b.1958)は『機動警察パトレイバー the Movie』(押井守監督、1989年公開)のロケハンについて次のように指摘している。「このロケハン非常にエポックメイキングなものでした。まず、それまでのアニメーションでもロケハンと呼ばれる下準備はありましたが、普通はこんな東京のような身近な世界ではなく、海外であるとか遠くにある場所に出かけて、資料写真を撮影していたんです。しかし、『パトレイバー』の場合はこういう本当に汚い屋台とか、その辺にある壁とか、一見なんでもないものを撮っています。これは資料として撮ったものでもありますが、この写真それ自体がひとつの作品として成立しているのが、見てわかりますね。(中略)こういうものを最初に撮ってますから、もちろん絵コンテとか演出にも反映していますが、テーマに直結したコンセプトとして、具体的な背景美術とかそうしたものに打ち込んでいく。そんな表現手法で、アニメーションの映像で語るということに、コンセプトの柱を一本貫いてスジを通して行っているんです」(氷川竜介「アニメマエストロ+」『BSアニメ夜話 Vol.3 機動警察パトレイバー』キネマ旬報社、2006年、61-62頁)。

53 アニメ雑誌編集者の小黑祐一郎は「写真レイアウトが使えるようになったのは、デジカメが普及したからだだと思います」(『新海誠のアニメスタイル』『月刊アニメスタイル』第1号、2011年5月、102頁)と述べている。



(b.1967)である。細田は1999年に公開された『デジモンアドベンチャー』<sup>54</sup>、翌年に公開された『デジモンアドベンチャー ほくらのウォーゲーム!』<sup>55</sup>において、すでに写真トレスを用いている(図4)。アニメ雑誌編集者の小黒祐一郎(b.1964)によれば「レイアウト史的に言うと、細田守作品から、写真をレイアウトに使うようになった」<sup>56</sup>のだ<sup>57</sup>。ここで述べられている「使う」という言葉は、文字通り写真をなぞってレイアウトに使うという意味である。先述したように、押井作品でも写真はレイアウトに使われていた。しかし、押井作品の場合、写真は、それをもとに画面を構築していくという重要な役割を担っていたものの、実際の方法としては、それを見ながらレイアウトを描くための「あくまでも参考」<sup>58</sup>として使われるものだった。それに対して、細田作品の場合、写真をそのままなぞってレイアウトや背景に使うのである<sup>59</sup>。したがって、色や細部などを除けば、もとになった写真と完成画面との間にはほとんど違いがない。『デジモンアドベンチャー』は、実在の「光が丘団地」を舞台にしており、そこで撮影した写真をトレスして使っている<sup>60</sup>。

さらに、写真トレスの技法を用いてアニメ制作の方法に大きな影響を与えた制作者として、新海誠(b.1973)の名を挙げることが出来るだろう。新海は押井同様に「印象、印象でスタイル的な性質のカットを積み重ねた」<sup>61</sup>映像に特徴があり、そうした性質のカットを作る際に、写真トレスの手法を多く用いている(図5)。「写真を撮ってコンピュータに取り込んで、その写真の上にキャラクターを描けばいい」<sup>62</sup>と述べる新海は、自身が写真トレスを始めた当初の事情を次のように説明している。

デジカメも普及してきて、写真を撮るとそれがデジタルのデータになる。自分の部屋等を撮って、当時はまだPCのスペックが低かったので、効率化のためグレースケールにしてタブレットでトレスして絵にしていくと楽しいし作品も早くできる<sup>63</sup>

こう語る彼は、写真トレスの技法によって労力を軽減しつつ、独力でアニメーション制作

54 『デジモンアドベンチャー』細田守監督、1999年公開。

55 『デジモンアドベンチャー ほくらのウォーゲーム!』細田守監督、2000年公開

56 「新海誠のアニメスタイル」102頁。

57 庵野秀明は1998年に放映された『彼氏と彼女の事情』において「写真の拡大コピーをレイアウトに使っている」(『庵野秀明のアニメスタイル』『美術手帖増刊：アニメスタイル1号』51巻786号、2000年4月、美術出版社、87頁)と述べているが、両者にインタビューを行った小黒の上記の発言を踏まえると、これは写真トレスではないようだ。

58 「押井守のアニメスタイル」76頁。

59 細田もすべての場面に写真トレスを用いているわけではない。『デジモンアドベンチャー』では「全体の1/5ぐらい」(『細田守インタビュー』『美術手帖増刊：アニメスタイル1号』145頁)だと言う。

60 「と言うより、正確に言えば、(中略)近くて取材に行きやすいという理由で、舞台を光が丘にしたんです。スタジオから近いですから」(『細田守インタビュー』145頁)と、細田は述べている。ここに、制作方法がその内容に影響を及ぼしているということの、ひとつの例を見て取ることが出来るだろう。

61 大塚英志ほか『「ほしのこえ」を聴け』徳間書店、2002年、121-122頁。該当箇所の発言はアニメ監督の前田真宏によるもの。

62 「新海誠のアニメスタイル」102頁。

63 「デジタルツールとアニメ表現：新海誠監督インタビュー」『ぶらちな』[<http://www.p-tina.net/interview/447>] 2014年1月16日閲覧。

を行なった。とりわけ、劇場デビュー作となった2002年公開の『ほしのこえ』は大きな反響を生んだ<sup>64</sup>。この作品は、デジタル技術によって個人でも商業ベースに乗せられる作品を制作できるようになったという点で話題になり、それは、個人による作品制作が一翼を担っていくことを予感させた。しかし、その後の事態は必ずしもそうした方向には進まなかった。実際、新海自身が個人制作を放棄している<sup>65</sup>。新海が用いたようなデジタル技術のアニメーションへの応用はむしろ、既存のアニメ制作会社の労力を軽減するという意義を持っていた。写真トレスの技法は、各アニメ制作会社で一般的に行われるようになっていったのである。

### 3. アニメの記号性：シンボルからインデックスへ

アニメの背景に写真が用いられるようになると、表面化するのが記号性の問題である。ここで示唆を与えるのが、コンセプトフォトを用いた押井の問題意識だ。彼は次のように述べている。

ある時期まで、アニメに登場する建築といえば、それは四角い箱に黒い穴の開いたビルであり、これが横に延びて時計が書き込まれていれば学校であり、屋上にアドバルンが上がっていればデパートであり、民家といえば玄関にガラス引き戸のついた木造平屋の戸建てであり——要するに、街の風景が土管の積まれた空き地や豆腐屋の店先、せいぜいが河原沿いの土手であるのと同様に、純然たる「記号」に過ぎませんでした。つまりビルが並んでいればそれは都会であり、特に名指しされていない限りそれは東京であり、瓦葺きの民家で鶏が鳴けば朝であり、土手道に豆腐屋のラッパが響けば夕方である——場所と時刻がセットで表現されるのがアニメの表現の約束事であり、建築はその「約束事としての情景」の一部として過不足なく設定されなければならないものでした。この種の約束事は極めて強固なものであって、それは演出家が変わろうが、美術スタッフが異なろうが、いやそれどころか作品のジャンルが違っていても同様であって、SFだろうが熱血番長ドラマだろうが、悪党が登場してアクションの期待が高まるのは工事現場の片隅であり、一篇の物語が終わって希望とともに迎えるエンディングは夕陽の沈む河川敷の土手でなければなりません。なぜこのような約束事の情景（舞台の書割）が必要であったかといえば——それはかつてのアニメの表現力そのものが、今日のそれに比べれば極めて貧弱なものであり、その貧弱な表現力でドラマを有効に機能させるためには、この種の記号的表現のもつコストパフォーマンスの良さを有効に駆使する以外に選択の余地がなかったからに他なりません。また一方で、当時の日本の街の情景そのものが、その程度の記号的表現によって最大公約数的に表現し得る程度に均一であった

64 第6回文化庁メディア芸術祭 デジタルアート部門特別賞・第34回星雲賞 メディア部門などを受賞。

65 『ほしのこえ』の次作『雲のむこう、約束の場所』（新海誠監督、2004年公開）以降、新海は一貫してスタッフを用いた制作を行っている。

ことも無関係ではなかったでしょう。<sup>66</sup>

かつて、アニメはこうした約束事による記号的表現に満ち溢れていた。しかし、押井がアニメ業界に飛び込んだ1970年代後半には、このような約束事は通用しない部分が出ていた。押井にとって「記号的表現の横行するアニメの世界は、不可解そのもので」<sup>67</sup>あった。それらは、もはや現実には存在しない「戦後の設定で一杯」<sup>68</sup>であったのだ。彼の「アニメに対する違和感はここに端を発して」<sup>69</sup>いる。

ここで押井の言う「記号的表現」とは、アメリカの哲学者C.S.パースの記号分類に従えば、シンボリックな表現であると考えることが出来るだろう<sup>70</sup>。シンボルとは慣習による記号であり、押井の言う「約束事」もまたその一種であるからだ。一方、写真はインデックスであるとパースは言う。「一点一点、物理的に自然と対応するよう強いられるという状況のもとで作られたという事実」<sup>71</sup>によって写真はインデックスであると思えることができるのだ。このように、インデックスは現実世界の個別具体的な事物／場所／時間を指し示す。アニメに写真を用いるという押井の手法は、「風景や建築物の記号的設定を排し、アニメの表現を呪縛する遺制ともいべき記号性を駆逐する」<sup>72</sup>ための戦略の一環であった<sup>73</sup>。現実世界のインデックスをコンセプトフォトという形で取り込むことで、アニメの古くなった慣習的記号表

66 押井守『イノセンス創作ノート』徳間書店、2004年、60–61頁。

67 同上、61頁。

68 同上、62頁。

69 同上。

70 パースによれば、類似性による記号がアイコン、隣接性による記号がインデックス、慣習性による記号がシンボルである。

71 CP2.281.

72 押井『イノセンス創作ノート』65頁。

73 20世紀後半に押井がアニメの実写的方向に果たした役割は、大きく分けて2つあるだろう。ひとつは画面の構図にレンズの感覚を明確に反映させたことであり、またひとつは実際の写真をコンセプトフォトとして制作の中心に持ち込んだことである。この2つは押井作品においては並行しているが、本来は別のものであるという理解は重要である。たとえば、『AKIRA』（大友克洋監督、1988年公開）の大友克洋の場合、前者の手法は意識しているが、後者の手法は用いていない。『AKIRA』は「ネオ東京」という架空の街のどこかが舞台になっており、レンズを意識した描写がなされているものの、そうして映し出された風景は現実世界に根拠を持っていないのである。

一方、押井は「東京」という具体的なファクターを外挿することで、いわば東京の風景をして主題を語らしめた風景映画が「パトレイバー」の二作品」（押井『イノセンス創作ノート』73頁）だと言う〔補足：押井は「外挿」という言葉を用いているが、これは「既知の資料から未知のことを推測・予測すること」（『大辞林 第3版』）という辞書的な意味での用い方ではないと考えられる。なぜならば、その直後に彼は「ファクターを注入」（押井『イノセンス創作ノート』73頁）という表現で言い換えているからだ。また、別の箇所では「戦略に外挿すべき具体性はこの時点ですでにアウトオブストック—品切れ状態」（同上、74頁）とも述べている。これは辞書的な意味で「外挿」を用いたのでは通らない表現である。したがって、ここでの「外挿」は、外から挿入するという程度の意味であろう〕。

また、押井作品で数々のレイアウトを担当した渡部隆は次のように指摘している。「（普通は）世界を記号化して見てしまうんですよ。でも僕らは記号化しないで見なければならぬ。押井さんはそうした見方のできる演出なんです。記号化しないで生の現実を見るという。作品を作る前提として、他の人が記号化しているところでも、決してそれらは使わずに自分なりの生の現実を使うといった。押井さんの作品にはそうした視点があると思います」（『Methods—押井守「パトレイバー2」演出ノート』119頁）。この「具体的なファクターを外挿する」あるいは「生の現実を使う」時に重要な役割を果たしたのが、コンセプトフォトの使用である。

現、すなわちシンボリック的表現が乗り越えられていくのである<sup>74</sup>。

ここで、コンセプトフォトによって作られた画面それ自体や、あるいは写真トレスによって作られた画面それ自体はインデックス性を備えているか、という疑問が湧くかも知れない。それを理解するために、パースの考えをもう少し詳しく見てみよう。パースは「写真はアイコンが組み込まれたインデックスである」<sup>75</sup>と述べている。写真はインデックス性を持つが、対象と似た質を持つためアイコン性も同時に備えているのである<sup>76</sup>。それでは、コンセプトフォトや写真トレスによって作られた画面はどうであろうか。コンセプトフォトを用いる押井の手法は、あくまでもそれを参考にしてレイアウトを描く手法であるため、その手法で作られた画面はアイコン性が優位になっていると考えられるだろう<sup>77</sup>。一方、トレスが痕跡を意味することを思い起こすのならば、写真トレスによって作られた画面は対象の痕跡である写真の痕跡である。つまり、痕跡の痕跡と見なすことが出来る<sup>78</sup>。サドウスキー (Piotr Sadowski) は、論文「写真のアイコン的インデックス性」<sup>79</sup>において、カメラオブスクーラの映像をトレスした作品<sup>80</sup>を「アイコン的インデックス」の例として挙げている。この考えにしたがえば、写真トレスによって作られた画面もまた「アイコン的インデックス」と言って良いだろう。

とは言え、写真トレスによって作られた画面にインデックス性があり、コンセプトフォトによって作られた画面にインデックス性がないというように、アニメにおけるインデックス性を単純に1か0かで捉えることは出来ない。パースは「絶対に純粋なインデックスの実例を挙げたり、インデックス的な性質を全く欠いた記号を見つけたりするのは、不可能ではないとしても困難であろう」<sup>81</sup>とも書いている。つまり、インデックス性は、程度の問題として考えることが出来るのだ。デジタル時代に入ると、すべての素材が、その起源に関わらず同じソフトウェア上で扱われるようになるが、その素材の用いられ方には様々な種類や程度がある。それに応じて、その画面のインデックス性もまた、様々に異なってくると考えて良いだろう。インデックス性を持つ素材＝写真がアニメに用いられることで、それらが持っていたインデックス性が、その用いられ方、その程度に応じてアニメに浸透してくるのだ<sup>82</sup>。

74 のちに述べるように、コンセプトフォトを用いて作られた画面は、それを参考にして描くものであるためアイコン性が優位になっていると考えられるが、コンセプトフォトそのものはインデックスである。したがって、より正確を期すならば、押井作品においては、現実世界のインデックスであるコンセプトフォトがアイコン的に用いられることで、アニメ旧来のシンボリック的表現が乗り越えられていくのだ。アニメの画面が現実世界のインデックスと似たもの、すなわちインデックスのアイコンになっていくのである。これがインデックスのアイコンである、ということは重要だ。なぜならば、これがシンボリックのアイコンであれば、それは結局のところシンボリックに似たものになってしまうであろうからだ。

75 CP4.447.

76 たとえば、足跡は、足裏の痕跡であるため、そのインデックスでありながら、足裏の形と似ているため、そのアイコンでもあるということと同様である。

77 それにも関わらず、注の74で指摘したように、これがインデックスのアイコンになっている、ということが押井作品においては重要である。

78 そもそも、フィルム写真における写真プリントもネガを引き伸ばしたもの、つまりネガを写したものであり、その点では対象の痕跡の痕跡である。

79 Piotr Sadowski, "The iconic indexicality of photography," *Semblance and Signification*, ed. Pascal Michelucci, Olga Fischer and Christina Ljungberg, Amsterdam: John Benjamins Pub, 2011, pp.353-368.

80 18世紀の景観画家カナレット (Canaletto, 1697-1768) が代表例とされる。

81 CP2.306.

82 先に、コンセプトフォトを参考に描く押井作品においては、アイコン性が優位になっていると述べた。一方、

また、次の視点も重要である。美術史家のエドワーズ (Steve Edwards) が指摘するように、パースの区別は「排他的な分類というよりはむしろ、記号がどのように働くのかについて我々が見るのを助ける抽象的な区分として意図されている」<sup>83</sup>。したがって、パースの分類は、ある記号が記号として働く際に、どの記号的性質にどの程度において依存しているか、という問題として考えることができるのだ。そして、どの記号的性質にどの程度において依存しているかは、記号それのみで定まるものではなく、解釈者との関係によっても定まる。先述したように、パースは「対象からの光による結果であることが知られているという事実が写真をインデックスにする」<sup>84</sup>と述べており、写真がインデックスとして働くためには、解釈者がその制作過程を知っていることが重要だと指摘している。それを踏まえて、写真トレスの場合を考えてみよう。解釈者が写真トレスの制作過程を知っていれば、そのようにして作られた画面も、それなりのインデックス<sup>85</sup>として働き得ることになる。なぜならば、写真トレスによって作られた画面のそれぞれの線は、さかのぼれば「対象からの光による結果」だからである<sup>86</sup>。現在、多くのアニメ・ファンはアニメの背景が写真に基づいて描かれていることを知っており、その限りでは、それらの画面は、それなりのインデックスとして働き得るのだ。そして、その証左となるのが「聖地巡礼」という現象である。

#### 4. 「聖地巡礼」へと誘うアニメのインデックス性

観光社会学の研究者岡本健 (b.1983) によれば、「アニメ聖地巡礼とは、アニメファンが、

---

写真トレスを用いる細田や新海の作品においては、インデックス性がより直接的に画面に入ってきている。こうしたことを踏まえて、私はアニメの表現史を次のように捉えている。シンボリックな表現のアニメ作品を第一世代だとすれば、資料写真を用いる高畑や宮崎の作品は、細部がアイコン的な表現になっている第二世代、コンセプトフォトという形で画面のレイアウトそのものにも写真を反映させる押井作品は、全体がアイコン的な表現になっているという点で第三世代、写真トレスを用いる細田や新海などの作品は、インデックス的な表現の第四世代ということになる。また、第二世代と第三世代では、アイコンの対象となっているものが写真=インデックスであるため、よりそれに似たものになっていくということは、よりインデックスに似たものになっていくということになるだろう。つまり、大まかな傾向として、アニメの世界では、新しい世代になるに連れ、シンボル→アイコン→インデックスという表現の移り変わりが見られるということである。もちろん、現在においてもシンボリックな表現やアイコン的な表現は用いられており、すべてが移り変わったということではない。これは、あくまでも便宜的な分類である。

83 Steve Edwards, *PHOTOGRAPHY: A Very Short Introduction*, Oxford, UK: Oxford University Press, 2006, p. 82.

84 CP2.265.

85 ここで言う「それなり」とは、それに応じた、という意味である。たとえば、なんの予備知識もなく写真トレスの画面を見た人がいたとしよう。そして、その人が、そこに描かれた対象を实在のものと考えなかったとして、そこにもインデックス性が働いている、と私は述べるつもりはない。なぜならば、「インデックス記号は否応なしの強制によって、その対象に(小倉注: 解釈者の)注意を向ける」(CP2.306)とパースが述べているように、インデックス性とは強制力の問題だからである。その画面が対象からの光の結果であることを知ると、解釈者の意識は、その対象に強制的に差し向けられてしまう。その強制力こそがインデックスの働きなのである。そして、解釈者に働きかけるその画面の強制力の強さの程度が、そのまま、その解釈者に対するその画面のインデックス性の強さの程度に応じているのだ。

86 他方、写真トレスによって作られた画面では、細部は塗りつぶされており、細部のインデックスとしては働き得ないだろう。

アニメの背景となった場所を見つけ出して、そこを訪ねることを指す」<sup>87</sup>。もちろん、映画作品のロケ地やロック・スターの生家を訪ねるといったような、通俗文化における「巡礼」(pilgrimage)という行為は、古今東西を問わず見られるものであった<sup>88</sup>。しかし、本来は架空の世界である筈のアニメの舞台を訪ねるといった行為は、近年になって見られるようになったものである<sup>89</sup>。この理由として、岡本は「昨今のアニメには、現実の風景とそっくりな背景が描かれるものが増えている」<sup>90</sup>ということを指摘している。そして、その事情について次のように説明する。

これには、アニメの製作に関する事情がある。それは、日常的な風景が登場する作品が増えていることと、アニメ製作のペースが速まっていることである。(中略)日常的な風景が登場するアニメが数多く放映され、そして、番組改変のペースが速いとなると、背景画が多数必要になることは想像に難くない。アニメ制作者にインタビューしたところ、リアリティのある日常的な風景をまったくの空想で描くには、かなりの技量と時間が必要になると言う。そうすると、現実の風景を元に背景を制作することが効率的な手法となり、多くのアニメの背景に現実の風景が用いられる要因になる<sup>91</sup>

つまり、内容としても日常的な風景を描く作品が増えており、また制作方法としても効率化が求められているため、「現実の風景を元に背景を制作すること」が増えているというのだ。写真トレスの技法は、この「現実の風景を元に背景を制作する」効率的な手法のひとつとして捉えることが出来るだろう。すでに指摘したように、それは既存のアニメ制作会社の労力を軽減するという意義を持っていたのである。そうした理由によって、現在では様々な制作会社が作品の舞台を明確にした上でアニメを制作している。そのようにして全国各所に「聖地」が誕生しており、続々とアニメ・ファンが訪れているのだ<sup>92</sup>。また、昨今では、「ご当地アニメ」として自治体が主体になってアニメの企画を呼び込むという、逆転現象も見られるようになっている。

それでは、アニメにおける聖地巡礼という行為は、アニメのインデックス性という観点からは、どのような意味を持っているだろうか。ここで再び、パースの議論を振り返ろう。

87 岡本健『n次創作観光』NPO法人北海道冒険芸術出版、2013年、50頁。

88 *Pilgrimage in popular culture*, Ian Reader & Tony Walter(eds.), Basingstoke: Macmillan, 1993.

89 岡本はアニメにおける「聖地巡礼」という現象が1995年頃までさかのぼれると指摘している(岡本『n次創作観光』51頁)。

90 岡本『n次創作観光』50頁。

91 同上。

92 その代表として京都アニメーションの例を挙げることができるだろう。研究者の中田健太郎は次のように指摘している。『「ハルヒ」や『けいおん!』などの最近の京都アニメーション作品の特徴として、もっともしばしば指摘される問題がある。それは、京アニが背景を、主にデジタル写真のトレスをもとに描いているということであり(中略)作品はつねに現実という参照基準にむかって開かれる。そのことが、ファンたちを作品舞台への「聖地巡礼」に駆りたてているのは、テレビのニュースなどにもしばしばとりあげられているとおりだ」(中田健太郎「セカイの開かれ アニメ背景試論(1)」『ユリイカ』43巻7号、2011年7月、青土社、192頁)

記号はその対象の直接知や認知を供給することができない。(中略)記号が、その対象に関して、より詳しい情報を伝えるためには、(小倉注：解釈者がその対象を)直接知っていることを前提とする。<sup>93</sup>

と、パースは述べている。つまり、単に写真を用いるだけでは、その画面は写真に写されている何かのインデックスとしてしか働かないのだ。たとえば、ここに、あるミニチュアを撮影した実写映像があるとしよう。そして、鑑賞者はそのミニチュアの実物を見たことがないものとする。その場合、その鑑賞者にとって、その場面はそこに写されている何かのインデックスとしてしか働かないのだ。それがカメラの前に存在していたことは分かるが、実際にそれが何かは分からないのである。あるいは、その鑑賞者が、その実写映像に関する記事を読み、その何かがミニチュアと呼ばれていることを知ったとしよう。しかし、直接に対象を知っているわけではないため、その画面はそこに写されたミニチュアと呼ばれている何かのインデックスとしてしか働かないのだ。一方、そのミニチュアを制作した人が実写場面を見た場合、その画面は、あのミニチュアのインデックスとして働くだろう。その人はそのミニチュアを直接知っているからである。

アニメにおける「聖地巡礼」という行為にも、これと同じ状況が関係しているだろう。あるアニメの画面が写真を基に作られたことを知っていたとしても、単にその画面を見ただけでは、その画面は、何かあるいはどこかのインデックスとしてしか働かない。アニメの舞台がどこであるか明確にされることで、写真を基に作られたアニメの画面が、どこの場所を指し示しているかが明らかになる。そして、その場所を実際に訪れた人は、それがアニメにおいて描かれたまさにその場所であることを知り、そのアニメの画面は、まさにその場所のインデックスとして働くようになるのだ。

私がTVアニメ『絶園のテンペスト』の「聖地」を訪れた経験を例にして考えてみよう。はじめに、その作品がどの街を舞台にしているかを知る、という段階がある。私は、舞台を定める作品の多くが、写真トレスを背景に用いていることを知っているため、この作品もそうであろうと見当をつける。そして、試しに画像検索をかけてみると、たしかにそうと思しき画像が見つかる。たとえば、先に「聖地巡礼」に訪れたファンが、ホームページにアップロードした比較画像などである。しかし、この段階では私は作品画像と写真画像の2つの画像を比較しているだけであり、分かるのはその両者の類似性である。たしかに、その完璧な類似性によって、この画面が写真トレスによって作られたものだということは分かるため、これがインデックス性を持つ画像だということも分かる<sup>94</sup>。しかし、もとになったその場所そ

93 CP2.231.

94 ここで類似という言葉を整理しなければならないだろう。記号学者のロラン・バルト (Roland Barthes) は、「写真を定義するのはまさしくこの (小倉注：対象との) 類似の完全性なのである」(ロラン・バルト「写真のメッセージ」『映像の修辞学』蓮実重彦／杉本紀子訳、ちくま学芸文庫、2005年、54頁)と述べているが、パースが述べるように、こうした写真と対象との「類似性は、一点一点、物理的に自然と対応するよう強いられるという状況のもとで作られたという事実に起因する」(CP2.281)のである。そのようにして作られた写真と類似していることもまた、その画面をインデックスにする一助を担うだろう。再三指摘するように「対象からの光による結果であることが知られている」(CP2.265) ことによってインデックスになるからである。ただし、「対象からの光による結果であることを知る」ためには、様々な方法／手段があ

のものを私が知らないため、その画面は、何かのインデックスとしては働いたとしても、まだその場所そのもののインデックスとしては働かないのだ。そうして、私は「聖地」を訪れる。そして、その場所を探り当て、カメラを構え、作品画面のそれぞれの線がカメラのモニター画面に正確に一致することを知る(図6)。いや、実際にはレンズの特性や撮影時の微妙な位置や角度の違いによって、完全に一致させることは難しい。しかし、間違いなくこの場所で撮られた写真をもとに作品画面が作られたということは分かるのだ。そして、その瞬間、作品画面が目のまえのこの場所のインデックスとして働き始めるのである。

このように、「聖地巡礼」という行為は、何か／どこかのインデックスとしての画面を、その場所のインデックスとしての画面に転換させるものだと言えるだろう。こうした確認の可能性こそが、インデックスとして働くアニメの特徴である<sup>95</sup>。

さらに付け加えるならば、インデックスとして働くアニメが持つインデックス性は、実写映画の持つインデックス性とも異なるものである。それは写真や実写映像のインデックス性と同じものではない。インデックスとして働くアニメの画面は、このアニメ世界の場所が、あの現実世界の場所でもあるという二重性を持っている。記号という観点からすると、指し示す対象が二つに分離してしまっているという点で、これは弱い記号である。純粋に現実世界のみを指し示す写真や実写映像ほどの強制力は持っていないだろう。しかし、そのゆえにアニメにおけるこのインデックス性は特殊である。インデックスとして働くアニメに描かれた場所は、アニメのキャラクターという非現実の存在と、ファンという現実世界の存在がともに訪れることの出来る場所、いわば半現実的な場所になっているのだ。アニメにおける「聖地巡礼」が通俗文化における従来のものとは異なるのはこの点であり<sup>96</sup>、それがファンに対してかくも強い求心力を持つに至ったのも、この点から理解できるだろう。

## 5. シミュレーションとインデックスの違い

インデックスとして働くアニメの映像は、コンピュータ・シミュレーション<sup>97</sup>によるフル3DCGのアニメーション映像とは異なる質を持つ、という理解は重要である。なぜならば、

---

る。この例では、私は、写真トレスという技法を知り、作品とその制作過程を知り、そこに描かれた土地を知り、その土地で写された写真と類似していることを知り、さらには実際にその土地に行き、カメラを構えて確認することで、その画面が「対象からの光による結果であることを知る」のだ。ただし、先述したように、インデックスは程度の問題であり、そのそれぞれの段階で、その画面が私に及ぼす強制力は異なる。

95 岡本は、「聖地巡礼」を行うアニメ・ファンの行動の一番の特徴として「アニメ聖地の写真や動画を、アニメに登場するのと同じアングルで撮影することである。その際は、元のコンテンツを持参して見比べながら撮影する場合も多い」(岡本『n次創作観光』54頁)ということを挙げている。

96 美術家の黒瀬陽平は次のように指摘している。「『聖地巡礼』はしかし、テレビドラマのロケ地をめぐる観光とは違って、アニメという虚構世界の場所を、現実世界の場所に重ね合わせるという、いささか特殊な想像力に基づいている」(黒瀬陽平「新しい『風景』の誕生——セカイ系物語と情念定型」『思想地図 vol. 4』2009年11月、NHK出版、132頁)。

97 コンピュータ・シミュレーション(Computer Simulation)「何らかの現象をコンピュータでシミュレート(模擬試験)すること」(『IT用語辞典バイナリ』[http://www.sophia-it.com/] 2014年9月29日閲覧)



マノヴィッチは、

デジタル合成は2D画像とコンピュータによる3D表現の中間段階とみなすことができる。より新しいポスト・プロダクションの方法が表しているのは、完全にコンピュータによって生成された3D表現に向けた次なる必然的な段階である。<sup>98</sup>

と述べ、その3D表現の代表例としてディズニーの『アラジン』<sup>99</sup>における3DCG場面を挙げているからだ。こうした3DCGの使い方は、1995年、ピクサーの『トイ・ストーリー』<sup>100</sup>において結実した<sup>101</sup>。そして、その成功によって、現在、アメリカの劇場用アニメーションのほとんどは、コンピュータ・シミュレーションを用いた<sup>102</sup>フル3DCG作品になっている<sup>103</sup>。しかしながら、日本のアニメはそうした方向には進まず、現在においても2D+3Dの「ハイブリッド」な表現が主流となっている<sup>104</sup>。この理由のひとつとして、アメリカの劇場用アニメーションが用いるコンピュータ・シミュレーションと、日本のアニメが用いるインデックスとの違いを挙げることができるだろう<sup>105</sup>。両者は、同じ現実世界に関わるとしても、その関わり方が違うのである。この違いはマノヴィッチも認識しており、次のように述べている。

技術革新と研究の歴史は、リアリズム（あらゆる対象を、その画像が写真から区別できないような方法で、シミュレートする能力）へと向かう発展として提示される。同時に、このリアリズムが光学的に基礎を置かれた画像技術（写真術、映画）のリアリズムとは質的に異なっている、ということは絶えず指摘される。というのも、シミュレートされた現実とは、既存の世界とはインデックス的な関係をもたないからである<sup>106</sup>

98 Manovich, *The Language of New Media*, p.305.

99 『アラジン』(*Aladdin*) ジョン・マスカー&ロン・クレメンツ監督、1992年公開。

100 『トイ・ストーリー』(*Toy Story*) ジョン・ラセター監督、1995年公開。

101 ピクサーは、もともと3DCG制作専用コンピュータとレンダリング・ソフトの制作会社であったが、『トイ・ストーリー』の監督はディズニー出身のジョン・ラセターであり、そこには確実にディズニーの息吹が吹き込まれていた。物理法則を重視するディズニーの傾向は、もともとコンピュータ・シミュレーションと親和性が高かったのだ。ディズニーとピクサーと出会った時、現代のアメリカの劇場用アニメーションの方向が定まったのである（詳細は私の修士論文「シミュレーション的、インデックス的：デジタル時代の劇場用アニメーションにおける現実らしさ」を参照）。

102 ピクサーのロコビッツは「ものに「物理的な」振る舞いをさせることを望むなら、それは、髪や布などを、ある物理的モデルに従って動かすシミュレーションを実行するということを意味する」と述べている（David A. Price, *The Pixar Touch: The Making of a Company*, New York: Random House, 2008, l.3211）。

103 マーク・スタインバーグ「デジタルイメージの諸次元」田中東子訳『アニメは越境する』岩波書店、2010年、55頁。

104 同上。

105 日本においても、SFなど、現実世界に言及しない作品はフル3DCG作品へと移行していく傾向にある（例：『蒼き鋼のアルペジオ』岸誠二監督、2013年放映）。ただし、2Dと3Dの問題はシミュレーションとインデックスの問題に留まらず、カメラ・ワークなどを含む、より広範な問題の一環である。詳細は上記修論を参照。

106 Manovich, *The Language of New Media*, p.184.

インデックスとシミュレーションが、同じく「リアリズム」<sup>107</sup>に関わるとしても、両者の「リアリズム」は質的に異なるのである<sup>108</sup>。マノヴィッチ自身はシミュレーションを次のように規定している。

外見を越えた、現実の他の側面——物理的なオブジェクトの動き、(水面や煙など)自然現象において時間の経過とともに生じる状態の変化(中略)——をモデル化する種々のコンピュータ方法。<sup>109</sup>

つまり、同じく現実世界と関わるにしても、インデックスが現実世界の個別具体的な事物／場所を指し示すのに対し、シミュレーションは現実世界における普遍的なもの／物理法則を模擬するのだ<sup>110</sup>。

このため、現在のアメリカの劇場用アニメーションと日本のアニメをめぐる状況には、大きな違いが生じてきている。シミュレーションに依拠するアメリカの劇場用アニメーションは、インデックスとして働く日本のアニメのように、どこか特定の場所に言及するということはないのだ<sup>111</sup>。ここで『カーズ』<sup>112</sup>の例を考えてみよう。『カーズ』ではルート66のラジエーター・スプリングス(Radiator Springs)という田舎町が登場するが、これはアメリカのありふれた田舎町を抽象化して描いたものであり、ルート66に実際にある町ではない<sup>113</sup>。フ

107 この「リアリズム」(realism)という言葉はマノヴィッチの用法であり、私の用法とは異なる。私の用法では、リアリズムとはそれが別の何か(たとえば現実世界)にもとづいていることであり、リアリティとはそれがそれ自体として説得力を持っているということである。この両者は排他的な関係にあるものではなく、リアリズムを追求することで生じるリアリティもある。それは、たとえばリアリズムの対象が現実世界であった場合、われわれがその現実世界に馴染んでいるために、それにもとづいて作られたものに説得力が生じるためだ。私はまた、インデックス性がリアリズムと深く関わっていると考えている。なぜならば、あるものがインデックスであるということは、必然的に、それが別のなにかの痕跡であるということになるからだ。

108 こうした違いを認識していたにも関わらず、マノヴィッチはデジタル技術によって、写真／映画がインデックスではなくなったと考え、そのため、すべてがアニメーションになると考えた。しかし、デジタル時代においても写真／映画はインデックスとして働き得る、というのはこれまでに述べてきた通りである。

109 Manovich, *The Language of New Media*, p. 17.

110 ただし、両者は排他的な関係にあるわけではない。昨今では、3Dセンサーなどのキャプチャー技術の発達によって、現実世界からキャプチャーした情報が3DCGに用いられ始めているが、こうして作られた3DCGはコンピュータ・シミュレーションでありながら、同時にインデックス性も備えている。また、写真画像を3DCGにテクスチャとして貼り付けることも行われる。これを踏まえると、デジタル技術におけるインデックス性とは入力パラメータの問題であり、コンピュータ・シミュレーションとはパラメータを(そのパラメータがインデックス性を持つにせよそうでないにせよ)いかに計算するかという計算方法の問題である、ということが分かる。

111 以下では『カーズ』の例をあげているが、アメリカの劇場用アニメーションは全体としてこういう傾向にある。たとえば、2014年現在、ピクサー作品では、実在の現代の場所が舞台になったことは一度もない。舞台がパリや東京、あるいはルート66であると示されることはあるが、そこで描かれるのは、その中どこか抽象的な場所であり、日本のアニメのように具体的な場所が舞台として登場するというわけではないのである。また、ディズニー・アニメーションやドリームワークス・アニメーション、ワーナー・ブラザーズ・アニメーションなどの作品においても、そうした傾向は見られる。

112 『カーズ』(*Cars*) ジョン・ラセター&ジョー・ランフト監督、2006年公開。

113 斎藤嘉博はラジエーター・スプリングスの背景について次のように指摘している。「ラジエーター・スプリングスは、たぶんピーチスプリングスという街をモデルにしたんだと思うんだけど、街の中の木の感じはザイオン国立公園に似ているし、頂上が平らな岩はモニュメントバレーのようだし、アメリカ西部の国

アンにとってはむしろ、カリフォルニアのディズニー・ランドにあるカーズ・ランド (Cars Land) が重要である。ここにはラジエーター・スプリングスの町が再現されているのだ。ここに、インデックスとして働くアニメとシミュレーションに依拠するアメリカの劇場用アニメーションの違いを見て取ることが出来るだろう。すなわち、インデックスとして働くアニメの場合は、実在の町がアニメの中に登場するのに対して、シミュレーションに依拠するアメリカの劇場用アニメーションの場合は、アニメーションで描かれた町が現実世界に再現されるのである。これはディズニー・ランドを所有するディズニーにおける特殊な事例であるが、両者の違いを端的に表している例であろう。もちろん、写真トレスによって作られたアニメに描かれた場所を、さらに現実世界の別の場所に再現することは可能である。しかし、それはアニメに描かれた場所と同じものでは有り得ない。なぜならば、インデックスは特定の場所を指し示すからである。その画面がある場所Aから写真トレスによって作られたならば、その画面はその場所Aのみを指し示すのだ<sup>114</sup>。別の土地にそっくり同じ場所Bを再現したとしても、その場所BはAから作られた画面とは何の関係もない。それに対して、シミュレーションは普遍的なもの／物理法則を模擬するため、場所に対しては開かれている。したがって、シミュレーションで描かれたものが現実世界のどこかに再現されるということは、予算の問題を度外視すれば、ごく自然と行われ得るのだ。つまり、こういう言い方が許されるのならば、インデックスとして働くアニメは既存の場所を「聖地化」するのに対し、シミュレーションに依拠するアメリカの劇場用アニメーションは、世界中のどこにでも入口を現出させ得る「夢の国」<sup>115</sup>に「聖地」を作り出すのである。

## 結

ここで再びマノヴィッチの議論を振り返ろう。マノヴィッチが指摘するように、デジタル化によってもたらされた新たな事態は、個々の媒体性が剥がれ落ち、デジタル空間において融け合っているということだ。しかしながら、原理的には差異はなくなったとしても、実際にはいまだにアニメーションと実写映画という区別は存在している。写真／実写映像は、デジタル時代においても、実際にはインデックス性を失っていないのである。したがって、映画がアニメーションになるのではない。その両者は独立性を保ちつつ、実写映像に可塑性が生じ、アニメーションにインデックス性が生じ始めているのだ。そして、これまでに見て

---

立公園の特徴をいろいろ取り入れたんじゃないかな」(斎藤嘉博『ディズニー・アニメの楽しみ方』講談社、2008年、103頁)。ちなみに、文中で触れられているピーチスプリングスは、位置関係と名前ではたしかにラジエーター・スプリングスのモデルとして考えることが出来るが、私がGoogle Street Viewで確認したところ、実際の街並みはむしろあまり似ていないと言って良い。

114 これは現実世界の場所ではAのみを指し示すということである。先述したように、写真トレスによって作られたアニメの画面においてはアニメ世界が現実世界に重ね合わされるため、そのアニメ世界の場所をも指し示すことになる。いずれにせよ、これはアニメ世界の場所が現実世界に位置をもたない抽象的な場所であるがために可能であることだ。

115 これはもちろんディズニー・ランドの別名であるが、本論ではどこにでもあり得るような抽象的な場所を意味する言葉として用いている。

きたように、現代のアニメにおいては、インデックス性がひとつの重要な鍵を握っている<sup>116</sup>。デジタルにおけるインデックス性を顧慮しないマノヴィッチの議論では、そのことが説明できないのだ。

---

116 『エヴァンゲリオン』TVシリーズ(庵野秀明監督、1995年放映)最終2話を先駆として、『マインドゲーム』(湯浅政明監督、2004年上映)や『四畳半神話体系』(湯浅政明監督、2010年放映)、『魔法少女まどか☆マギカ』(新房昭之監督、2011年放映)のような写真の用い方もある。それらは、本論で述べてきたような、写真の使用によって画面が場所に言及する作品とは異なる。むしろ、それらの作品では、写真とアニメ絵が併用されることで、その質感の違いによって違和感が与えられるのだ。しかしながら、それらの作品でも、写真の使用によって、現実世界というアニメ世界とは別の質感の世界に鑑賞者の意識が強制的に差し向けられることで違和感が与えられるという点において、インデックス性が関わっている。

図1 『インク壺の外へ：ベッドタイム』



作品画面

図2 『迷宮物件 FILE538』



完成画面



背景に使われた写真

(右図出典：樋上晴彦『THE DOG'S EYE』BANDAI BISUAL、1996年)

図3 『機動警察パトレイバー the Movie』



完成画面



コンセプトフォト

(右図出典：樋上『THE DOG'S EYE』)

図4 『デジモンアドベンチャー ほくらのウォーゲーム!』



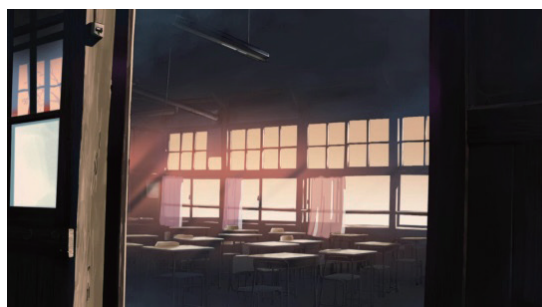
完成画面



もとになった写真

(右図出典:『デジモンムービーブック』集英社、2001年、40頁)

図5 『雲のむこう、約束の場所』



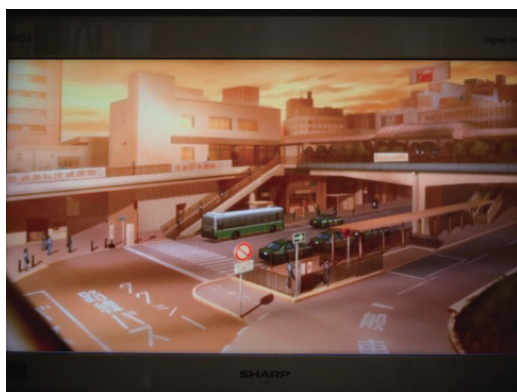
完成画面



もとになった写真

(右図出典:『雲のむこう、約束の場所コンプリートブック』角川書店、2005年、50頁)

図6 『絶園のテンバスト』第7話



作品画面



私が撮影した写真

## Indexicality of Anime

Kentarō OGURA

Lev Manovich (b. 1960), theorist of digital culture, notes that “Digital cinema is a particular case of animation that uses live-action footage as one of its many elements.” Manovich believes that in the digital age cinema is no longer an indexical media technology, but the fact that an indexical medium, such as photography and film, is known to be the effect of the radiation from the object renders it an index. Whether the medium is digital or analog, the fact remains the same. Even in the digital age, indexicality of cinema remains. Rather, in the digital age, indexicality spreads to other media, such as Japanese animation (Anime). The recent Japanese phenomenon, “Anime pilgrimage,” supports that conclusion.