

論文 2

アニメ・エクスペリエンス①
速度の芸術としてのアニメ——『宇宙よりも遠い場所』

川口茂雄

いまからちょうど五〇年前、一九六九年、宇宙船アポロ11号が打ち上げられ、月に到達した。その様子は(距離や速度の経験というより)誰も見たことがなかった新たな映像として経験された。さて四半世紀前、一九九五年には、Windows95が発売された。だがそれがもたらした変化は映像として経験されたわけではなく、むしろ社会・生活・世界における速度の変化として経験され、生きられてきた。

かくしてウェブ以後時代、私たちの速度感覚はひどく変容した。しかも電波や光ファイバーによって担われているその速度は、無音で不可視。ロケットやジェット機のように火や轟音を噴くことのない、しかし猛烈な速度。かつてのように、家に一つしかない黒電話に駆け寄る所作もはや要さないiPhone。途方もない速度に刺し貫かれる公私

の生活。そのリアリティは——それ自体のままでは——どうも絵にならない。実写映像が実写映像であることだけで特別なオーラを持ちえた時代は、こうして終わった。また並行して、今日ひとは、アナログな黒板よりも見やすいPowerPointの表示にすっかり慣れてなじんだかのようだがしかし矛盾したことに、いつ次のカットに切り替わるかわからないPowerPointのどうにも粗雑で浅薄な不可予測性によって、散漫にさせられ、苛立たせられ続けている現実もある。

「紙の本を買いなよ。電子書籍は味気ない。本はね、ただ文字を読むんじゃない。」精神的な調律、チューニングみたいなものかな。調律する際大事なのは、紙に指で触れている感覚や、本をペラペラめくった時、瞬間的に脳の

神経を刺激するものだ」と、槇島聖護は言っていた¹。私たちの速度の感覚は、たとえば紙の本というチューナーを用いれば、再び整えられうるだろうか。それとも、以前の時代とは感覚の乱れ方が異なっているために、何か別の新たなチューナーを求めているのだろうか。

二〇〇六年ごろから新たな発展がぎざし、二〇一一年ごろに極めて高度な傑作が複数開花するにいたった——ここ十年ほどの日本におけるいわゆる深夜アニメ(商業的には週末朝などの子ども向けアニメは大きな存在だが、本稿の関心はそこにはない)の文化的隆盛の一側面は、簡略にはそのように記述されよう。傑作とされる一部の作品群の存在感是国内にとどまらず、たとえば今回取り上げる『宇宙よりも遠い場所』は、New York Times紙で、実写作品を基本的に対象とした「外国ドラマ年間ベスト10」²に挙げられるなど、殊に高い評価を得ている。

一方、経済構造の急激な変化や3DCGの発達などによって、今後アニメ産業・アニメ文化は一変するとの予想も少なくない。また他方で、複雑なことに、長年脈々とアニメ制作ないしは批評・研究にたずさわってきたヴェテランのなかからは、この十年間に特に新たな進展があったわ

けではないというニュアンスの見解が述べられることもある。二〇一〇年代の深夜アニメとは、何だったのだろうか。アカデミー作品賞やノーベル文学賞にさえ相当するほどの作品が続出した芸術的盛期の突発?それとも、放送枠という自動販売機を順に埋める缶飲料のごときものにすぎない使い捨て生産物に、さほどの価値はなかったとむしろ言うべきか? 私たちは作品に面して、何を経験してきたのだろうか? この連載コラムは、二〇一〇年代の優れたアニメ作品を見ることの経験を、それがどのような経験であるか言葉にもたらそうとする一つの試みである³。

私たちの経験の現場は、作品に面すること、それだけである。アニメは総合芸術的かつ多人数による分業体制による生産物であり、製品のクオリティの優劣を左右する変数は複雑で多岐にわたる。監督名や制作会社名をもっぱら指標とする素朴な作家主義は前提や出発点にはできまい。経験を記述する・作品を解釈するとは、作品の背後にまわろうとすることではない。作品(上選)に面すること、作品と視聴者(観客)とのあいだでそのつど生成する何かをその現場でつかまえること、である。

とはいえ、二〇一〇年代の優れたアニメ作品の登場にシナリオの(急激な)高度化という要因が相対的に大きな位置