

国際日本学研究科  
修士学位請求論文要旨

〔論文題名〕

湯浅政明のアニメーション運動の特徴  
— アニメ『ピンポン』を中心に —

国際日本学専攻 博士前期課程	
ポップカルチャー	研究領域
入学年度	2020 年度
学生番号	4911201006
氏 名	熊芷嫣
指導教員	氷川竜介
提出日	2022年 1月 14日

## 研究概要

本論文では「運動のアニメーション的創作」に着目し、日本のアニメーション作家・湯浅政明の特質を分析し、研究した。研究対象の湯浅政明は監督デビュー作、2004年『マインド・ゲーム』における異色の作風で世界的な注目を集め、数多くの賞を受賞した。日本の商業アニメーションでは“作家”として注目される数少ない人材である。

その湯浅アニメに関する先行文献を、まず調査した。「流線型」「伸び縮みする」「奇抜な絵の動き」など表層的・感想主体のコメントが多く、実態に迫った論はきわめて少なかった。ただしアニメーション研究者土居伸彰は“『マインド・ゲーム』は原形質な作品である”と指摘していたため、この「原形質」に着目した。

調査を進めたところ、最初に「原形質」を用いたのは、ロシアの映画監督でモンタージュ理論の提唱者セルゲイ・エイゼンシュテインとされていることが判明した。エイゼンシュテインはディズニー・アニメーションのキャラクターの身体がアメーバ的な柔らかさを表現していることを分析し、その結果「原形質性」という概念を提示した。彼の論における「原形質性」は「永久に割り当てられた形式の拒絶、硬直化からの自由、どんな形式ダイナミックに呈することができる能力」と定義されている<sup>1</sup>。これが湯浅アニメの特質に近いものという前提で、さらなる調査を進めた。

アニメーション研究者・今井隆介はエイゼンシュテインの原形質論を総合的に研究し、さらに原形質的なイメージを「触手表現」と考察している。彼は宮崎駿作品では『風の谷のナウシカ』の王蟲など描写を「原形質の表現」の事例としてとりあげている。その「触手表現」の共通の特徴は「柔軟性」にある。湯浅アニメ『夜明け告げるルーのうた』における海棲生物との交流はまさに「触手表現」と直結している。

先述の土居伸彰は、自著『個人的なハーモニー』で「原形質性」を再考している。一般的に「原形質性」とは、キャラクターたちの「柔軟で伸縮自在な身体」を意味するものとして捉えられている。しかし土居の考えによると、「原形質性」はキャラクターの身体の動きの自由を意味せず、「視聴者の意識の中に発生するもの」を指す<sup>2</sup>。その「原形質性」によって、観客はアニメーションを観るとき、感情を喚起させる。

次に、アニメーション研究者・渡邊大輔は『夜明け告げるルーのうた』における「柔軟性」が「器官なき身体」の表現であると指摘している。「器官なき身体」とは、ジル・ドゥルーズとフェリックス・ガタリが展開した哲学的概念である。観客の感覚を中心として強調する。これは土居が論じた「個人の内部に喚起される原形質性」とも深い関連のある概念と思われる。

また、アニメーションの運動に関する原理を調べた。「仮現運動」という言葉を見つけた。アニメーション研究者・吉村浩二は『アニメーションの動き』におけるアニメーションの「仮現運動」を考察した。実に仮現運動は「全体は部分を足し合わせたものとは異なる」<sup>3</sup>というゲシュタルト心理学のモードを証拠を立てる材料である。アニメー

1 今井隆介、「〈原形質〉の吸引力 エイゼンシュテインの漫画アニメーション理論」『アニメーションの映画学』加藤幹郎編、臨川書店、2009年、p. 21

2 土居伸彰、『個人的なハーモニー ノルシュテインと現代アニメーション論』、フィルムアート社、2016年、p. 307

3 吉村浩二、「アニメーションの動き」、『アニメーションの心理学』横田正夫編、誠信書房、2019年、p. 48

ションの運動は実の運動ではない、「脳内の整合」による仮現運動である。これも土居が論じた「意識を強調する原形質性」とも繋がると思われる。

以上の先行文献調査を通じて、湯浅政明監督の作品分析において「原形質性」は主なキーワードとなることが判明した。湯浅アニメが観客の感情を喚起させる原因は、決して身体の柔軟性と可変性を表した従来の「原形質性」だけに留まっていはいない。キャラクター（身体）の動きと空間の作画表現は密接に連携して繋がっている。同時にアニメーション表現の根幹を支える「時間の表現」も無視できない。

しかるに湯浅アニメへの評価を調査した範囲では、空間と時間に関する分析や言説は明らかに不足している。そして本研究は、この「原形質性」を「身体」「空間」「時間」の3種に分解し、分析を徹底した。その上で、湯浅アニメと他作家と異なる印象を生み出す理由は以上3点の原形質性の連動にあると考え、その「連動的コントロール」に「第4の原形質性」が存在し、その柔軟性が「欲望する身体」「身体なき器官」を喚起すると仮定したからである。そして、「全体性」を強調しているゲシュタルト心理学はまさに「連動的コントロール」を強調する「第4の原形質性」を表出している。ここで「第4の原形質性」も「ゲシュタルトの原形質性」と呼ぶ。

研究の素材は、松本大洋のマンガを原作とするテレビシリーズ『ピンポン THE ANIMATION』とした。そのほうが運動の特質を鮮明にするためである。実際のアニメ映像と制作資料を使用し、湯浅政明監督作品の示す「原形質性」について、「原作マンガとアニメ映像の対比」による映像分析を中心としつつ、多角的に検証を行った。

## 各章の概要

Ⅱ章では、まず「身体の原形質性」に関し、アニメ『ピンポン』における代表的な映像を取り上げ論証した。アニメ『ピンポン』では人体構造の正確さを無視した奇妙な形でキャラクターが曲がっている表現が多用されている。その柔軟性が「身体の原形質性」の発動とした。さらに現代日本で普通の高校生のスポーツを描く作品でありながら、まるでファンタジーアニメのように「人間が異形のものに変身する描写」も、監督直筆の絵コンテで多々描かれている。キャラクターの激しい心情に視聴者を同期させる目的で、抽象度を可変させて「変身」を描くこともまた、「原形質性の発動」なのである。

次に「空間の原形質性」に関し、マンガとアニメの同じ場면을対置させ、主にパース描写を比較した。アニメ『ピンポン』では原作ですでに描かれていた広角レンズ的表現（手前のものは大きく、遠くのは小さく）をさらに強調し、時に現実感を喪失するほど誇張した。また画面にパース（透視図法）の補助線をつけて対照したところ、マンガとアニメではアイレベルや消失点の位置などが、映像表現の要請に合わせて巧みに変更されていることも分かった。空間表現ではカメラワークも多用され、中でも試合中、ボールをFollow PANする映像が多用されている。そのカメラの運動を詳細に調査したところ、時間・空間ともに柔軟性があり、実写では実現至難ということが分かった。

原作の印象を直接伝えるフレーム内の空間分割も、アニメ『ピンポン』では無視できない表現である。本研究ではその空間分割を4種に分類し、アニメ『ピンポン』全話を調査した。

「時間の原形質性」について本研究では、アニメ『ピンポン』の代表的な動き映像をコマ打ち（1枚の絵を何コマずつ撮影するか）で分類し、一覧表を作って分析した。そ

れによって、アニメ『ピンポン』では、運動の時間リズムが2種以上存在していることが分かった。それは実時間をコマ単位で柔軟に操作することで、現実を超えた運動感覚のリアリティを作り出すためである。時に隣り合うコマ同士には大きな変化が描かれている。ディズニーのフルアニメーションが採用する自然主義とは異なり、湯浅アニメでは感覚を優先した可変速で柔軟な時間感覚を創出し、視聴者に伝えようとしているからだ。

そしてⅢ章では、湯浅アニメは以上3種の原形質性を連動し総合的にコントロールするところに、独自性があるとした。「その連動的コントロールは第4の原形質性がある」という仮説を実証研究するために、すべてが連動してクライマックスを形成する「主人公による試合」を抽出し、第1話と第11話を例として、「身体」、「空間」、「時間」の原形質性について詳細に分析を行った。

第1話の「チャイナとペコの試合」では、チャイナのサービスの動きに関する1カットにおける肘関節の変容（身体）、打球に対して広角レンズで手前奥が強調されて描かれた卓球台（空間）、サービス時はノーマルスピードで空中で留まっている瞬間はスローモーションとなるボールの運動（時間）の「複合表現」によって、いかにより長い注目を観客に強制しているかを分析した。

第11話の「ペコとスマイルの試合」では、キャラクターの身体も試合会場も遠近法によって変形している。「身体の原形質性」と「空間の原形質性」を同時に発動した事例である。マルチスクリーン技法によって同じフレーム内に2つの時間リズムを作り出している映像も、「空間の原形質性」と「時間の原形質性」の同時発動の事例である。そして、「空間・時間の連動」によって「ゲシュタルトの原形質性」を発動し、視聴者の意識をキャラクターの意識、クリエイターの意識と同調させる。それが湯浅政明監督の特質なのである。

こうした分析の結果、アニメ『ピンポン』では「3種の原形質性」を1カットで同時に発動した描写が、強調すべき瞬間（勝敗の分岐点など）で多く用いられていることが分かった。「身体と空間の連動」「空間と時間の連動」「身体と時間の連動」と2種の連動ケースになると、もっと多く定常的に使われている。

つまり湯浅監督の脳内に、すべてを統一的にコントロールできる意識が存在している。それを本研究では「第4の原形質性」と仮定し、その存在を実証した。

「湯浅アニメ」とも呼ばれる独自性、作家性は、このような手段で「身体・空間・時間」すべての「原形質性」の統御にあり、この統御が「第4の原形質性」である。そして「運動のアニメーション的創作」は、観客の楽しむべきストーリーやドラマに大きく貢献して、マンガや小説とは異なる作品価値を宿すものと考えられる。